

П. А р н о л ь д

# ПОКЕР

УРОКИ БЕСПРОИГРЫШНОЙ  
ИГРЫ ОТ ПРОФЕССИОНАЛА



♠♦♣♥ АКАДЕМИЯ КАРТОЧНЫХ ИГР



Питер Арнольд

# ПОКЕР

УРОКИ БЕСПРОИГРЫШНОЙ  
ИГРЫ ОТ ПРОФЕССИОНАЛА



Москва  
ЦЕНТРОЛИГРАФ

ББК 77.056  
А84

Охраняется законодательством РФ  
о защите интеллектуальных прав.  
Воспроизведение всей книги или любой ее части  
воспрещается без письменного разрешения издателя.  
Любые попытки нарушения закона  
будут преследоваться в судебном порядке.

**Арнольд, П.**

**А84** Покер. Уроки беспроигрышной игры от профессионала /  
Питер Арнольд; пер. с англ. А. Колесниковой. — М.: Центрполиграф, 2009. — 176 с.: ил. — (Академия карточных игр).

ISBN 978-5-9524-4005-0

ISBN 0-600-60922-7 (англ.)

Эта книга — руководство для начинающих, которое научит вас играть в покер и, что самое важное, выигрывать! Правила для каждой разновидности покера объясняются простым, доступным для всех языком и сопровождаются наглядными иллюстрациями.

Вы научитесь торговаться, делать ставки и блефовать, как настоящий карточный шулер.

Книга предназначена для широкого круга читателей.

ББК 77.056

**Арнольд Питер**

## **ПОКЕР**

**Уроки беспроигрышной игры  
от профессионала**

Заведующая редакцией *Т.М. Минеджян*

Ответственный редактор *Е.В. Погосян*

Технический редактор *Н.В. Травкина*

Младший редактор *С.А. Есина*

Компьютерная верстка *М.С. Исакова*

Корректор *М.Г. Смирнова*

Подписано в печать 26.05.2009. Формат 60×90<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Бумага типографская.  
Гарнитура «Офисина». Печать офсетная. Усл. печ. л. 11,0. Печ. л. 12,19.  
Доп. тираж 3 000 экз. Заказ № 3729

ЗАО «Центрполиграф». 111024, Москва, 1-я ул. Энтузиастов, 15  
E-MAIL: CNPOL@DOL.RU WWW.CENTRPOLIGRAF.RU

Редакция приглашает к сотрудничеству авторов и переводчиков  
E-mail редакции: glavred@cpnol.ru

Отпечатано с готовых файлов заказчика  
в ОАО «ИПК «Ульяновский Дом печати»  
432980, г. Ульяновск, ул. Гончарова, 14

ISBN 978-5-9524-4005-0  
ISBN 0-600-60922-7 (англ.)

© Octopus Publishing Group Ltd 2003  
© 2003 Hasbro International Inc.  
© ЗАО «Центрполиграф», 2009.  
Перевод на русский язык

# Содержание

## ВВЕДЕНИЕ

Происхождение .....	6
Развитие .....	7
Разновидности .....	8
Повышение статуса .....	8
Как пользоваться этой книгой .....	9

## ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Цель игры .....	10
Общие правила игры .....	10
Старшинство покерных комбинаций .....	12
Фишки .....	14
Регламент .....	15
Место за столом .....	15
Порядок действий в игре .....	16
Лимит ставок .....	24
Побочный банк .....	28
Вскрытие карт .....	30
Нарушения .....	30
Игра с использованием джокера .....	33

## ДРО-ПОКЕР

Подготовка .....	38
Игра .....	39
Арифметика дро-покера .....	43
Ценность руки с одной парой .....	52
Стратегия поведения перед сбросом карт .....	53
Как быстро спустить все деньги? .....	57
Основные стратегические правила .....	60
Блеф .....	62

## ДРУГИЕ РАЗНОВИДНОСТИ ДРО-ПОКЕРА

Джекпот .....	68
Прогрессирующий джекпот .....	72
Плевков в океан (Spit in the Ocean) .....	72
Лоубол (Lowball, Low Poker) .....	75
Хай-лоу-покер (High-Low Poker) .....	79
Виски-покер (Whiskey Poker) .....	82
Дробовик (Shotgun Poker) .....	84
Нок-покер (Knock Poker) .....	84
Красное и черное (Red and Black) .....	85
Выбор сдающего (Dealer's Choice) .....	86

## СТАД-ПОКЕР

5-карточный стад-покер .....	88
5-карточный стад, хай-лоу .....	95
«Малыш Цинциннати» .....	96
7-карточный стад-покер .....	99
7-карточный стад-покер, хай-лоу .....	104
Стад-покер, лоубол .....	108
Английский 7-карточный стад .....	110
Мексиканский стад, или флип .....	110
Некоторые разновидности стад-покера .....	111

## ДРУГИЕ РАЗНОВИДНОСТИ ПОКЕРА

ТЕХАССКИЙ ХОЛД'ЭМ (TEXAS HOLD'EM)	
Общее описание игры .....	114
Стратегия .....	120
Карманные карты .....	120
Место за столом .....	122
Стратегия на префлопе .....	122
Стратегия после флопа .....	122

## ОМАХА

Общее описание игры .....	128
Стратегия .....	134
5- и 6-карточная омаха .....	135
Омаха хай-лоу, восьмерка или лучше .....	135

## РАЗВИТИЕ ПОКЕРНОГО ЧУТЬЯ

Блеф .....	140
Основные правила покерного этикета .....	145

## ДРУГИЕ АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Баккара (Baccarat) .....	148
Блек-джек (Black Jack) .....	151
Брэг (Brag) .....	155
7-карточный брэг .....	159
9-карточный брэг .....	160
Наполеон (Napoleon) .....	160
Рыжий пес (Red Dog) .....	162
Рамми (Rummy) .....	163
Джин-рамми (Gin Rummy) .....	164
Скользкий Сэм (Slippery Sam) .....	167
Двадцать одно / понтун (Vingt-et-Un / Pontoon) .....	168

## ГЛОССАРИЙ .....

## УКАЗАТЕЛЬ ТЕРМИНОВ .....

# Введение

Покер во всех своих разновидностях, в том числе таких, как дро-покер (Draw-poker) и стад (Stud), в свою очередь имеющих множество вариаций, а также техасский холд'эм (Texas Hold'em) и омаха (Omaha), на сегодняшний день является наиболее распространенной карточной игрой, одинаково популярной как в казино, так и в домашнем кругу.

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Покер был изобретен в Америке. Современный покер складывался постепенно, основные элементы были заимствованы из более ранних карточных игр. Самая известная из них — французская игра буйлотт (фр. Bouillotte — котелок), популярная в XIX в., сама возникшая на основе еще более ранней игры, под названием брелан (Brelan). В буйлотт играли колодой из двадцати карт (Т, К, Д, 9, 8) с четырьмя мастями, из которой каждому из четырех игроков раздавалось по три карты. Тринадцатая карта была общей. Ее клали на стол в открытую, и игроки могли ее взять, чтобы улучшить имеющиеся на руках карты. Затем игроки делали ставки исходя из имеющихся комбинаций примерно так же, как в современном покере. Причем комбинации оценивались достаточно просто: четыре одинаковые карты, три одинаковые карты, две одинаковые карты. Самые лучшие карты выигрывали банк, а комбинации из четырех или трех одинаковых карт с одной картой в открытую или без нее выигрывали бонусные фишки у других игроков.

### Мертвая рука

Одна из самых известных покерных легенд рассказывает нам о человеке по имени Дикий Билл Хикок, который совершил самую большую ошибку в своей жизни, когда решил поиграть в покер в салуне в небольшом местечке Дедвуд в 1876 г. Наверное, впервые в жизни он не сел спиной к стене и в результате получил в затылок пулю из кольта 45-го калибра от карточного шулера Джеки Маккола, по прозвищу Кривой Нос. Его наняли другие мошенники, поскольку боялись, что Хикок может стать шерифом в Дедвуде и запретить игру. Билл умер, сжимая в руках свои карты, а именно два туза и две восьмерки (по слухам, все черной масти) и еще одну — бубновую даму или валета. С той самой поры комбинацию из двух тузов и двух восьмерок называют мертвой рукой.

Dead hand — мертвая рука. Рука, которой игрок не может продолжать играть из-за того, что нарушены правила игры (словарь терминов «Мир покера» онлайн, <http://www.mirpokera.com>).

## Местные правила

Существует несколько вариантов истории об одном человеке, который, приехав в незнакомый город, зашел в местный притон и присоединился к игре в покер. При раскрытии карт незнакомец выложил на стол фул-хаус и был немало удивлен, когда один из местных игроков показал странную комбинацию карт, из которых десятка была самой старшей, и со словами «У нас выигрывает нестандарт» забрал банк. Немного погодя гость выложил точно такую же комбинацию и проиграл другому игроку, у которого была лишь пара дам. На вопрос «почему?» ему рассказали еще одно местное правило: «Только один нестандарт за вечер».

Еще одним из предшественников покера считают персидскую игру ас-нас, в которую играли специальными колодами из двадцати или двадцати пяти карт, в зависимости от количества игроков — четыре или пять человек. Каждый игрок получал по пять карт, а затем шли ставки, как и в современном покере. Выигрышной считалась та комбинация, в которой больше карт одного достоинства.

Примерно так же, как в буйлотт и ас-нас, играли и в другую французскую игру, под названием пок (Роке). По всей видимости, именно ей покер обязан своим названием, особенно если учитывать, что первые упоминания об игре в покер связаны с Новым Орлеаном, который был французской территорией до того, как Наполеон Бонапарт продал его Соединенным Штатам за 15 миллионов долларов в 1803 г.

## РАЗВИТИЕ

С 1836 г. в книгах начинают появляться первые упоминания о покере. В то время в него играли колодой из двадцати карт (Т, К, Д, В, 10 каждой масти), каждому из четырех игроков раздавали по пять карт. Комбинации были расписаны в порядке убывания достоинства: четыре карты одного достоинства, фул (full) — например, Т, К, Д, В, 10, три карты одного достоинства, два пары и одна пара. Комбинация из четырех самых старших карт (четыре туза) считалась неоспоримым победителем, в отличие от роял-флеша в современном покере, который можно уравнивать. В старом варианте игры, впрочем, фул тоже нельзя было ничем побить, но можно было уравнивать, поскольку он связывал противника, у которого было четыре карты одного достоинства. Эта разновидность называлась флэт-покер (Flat Poker).

Некоторое время спустя в покер начали играть полной колодой из пятидесяти двух листов. К 1850 г. этот вариант полностью вытеснил игру с колодой из двадцати карт, получив короткое название блеф (Bluff). С колодой из пятидесяти двух карт выигрышной комбинацией начал считаться флеш (flush), а позже получили признание и такие комбинации, как стрит (straight), фул-хаус (full house) и стрит-флеш (straight flush). Немного странно, что стрит не сразу занял подобающее ему место в этой шкале, поскольку некоторые игроки полагали, что тройка (три карты одного ранга) должна быть старше.

С использованием колоды из пятидесяти двух карт игроки получили возможность при желании улучшать свои карты, обменивая их. Замена карт стала обычной частью игры, вследствие чего эта разновидность получила название дро-покер (англ. to draw — тянуть, вытаскивать). Ближе к 1865 г. американский справочник Хойла по карточным играм упоминает о стад-покере, в который, как предполагают, впервые начали играть ковбои в Огайо, Индиане и Иллинойсе. Вскоре появились спит-покер (Spit Poker), джекпост-покер (Jackpot Poker), виски-покер (Whiskey Poker) и некоторые другие варианты этой игры. Такое разнообразие привело к тому, что стало сложно определить некий единый «свод» правил игры в покер.

## ПОВЫШЕНИЕ СТАТУСА

По мере того как покер стремительно развивался на протяжении порядка сорока лет в середине XIX в., также повышался и его статус в обществе. Появившись в первые годы XIX столетия в салунах, где играли в азартные игры, покер повсеместно ассоциировался с шулерами, мошенниками, бандитами и прочими искателями быстрой наживы — за пароходами на Миссисипи прочно закрепилась дурная слава мест обитания профессиональных картежников, которые обирали пассажиров. Однако к концу века покер превратился в более респектабельную частную игру, в которую играли для развлечения дома, в кругу друзей и знакомых.

В настоящее время казино и клубы снова становятся популярными местами игры, и если в казино на кону большая ставка и играют профессионалы, то такая игра широко освещается в прессе. С середины 80-х гг. прошлого века по телевидению США транслируется «Мировая серия покера» (World Series of Poker), а в 1999 г. подобную игру провели в Великобритании и показали на канале Channel 4. Предприятие увенчалось успехом, после чего провели еще ряд игр. Можно с уверенностью сказать, что за всю свою двухсотлетнюю историю покер никогда не был столь популярен, как сейчас.

### Цитата

*Новичок.* Покер? Это та самая игра, в которой тебе дают пять карт, и если попались две одинаковые, то это очень хорошо, а если три одинаковые — то еще лучше?

*Опытный шулер.* Вы действительно так считаете? Ну тогда вы в два счета научитесь играть.

У.К. Филдс. Не давайте спуска сосункам



# ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры заключается в том, чтобы выиграть у других игроков деньги или *фишки*, которые символизируют деньги. Это достигается на протяжении нескольких *раздач*, которые продолжаются либо в течение какого-то установленного времени, либо до тех пор, пока все оставшиеся игроки не решат завершить игру, либо пока не останется всего лишь один игрок, в то время как все остальные потеряли деньги, которые они ставили. Каждая раздача происходит независимо от предыдущих или последующих.

В начале каждой партии игрок получает по пять карт из колоды. В некоторых играх, например в 7-карточном стад-покере, каждый игрок сам вытягивает свои пять карт. В ходе нескольких кругов торговли каждый игрок делает ставки, претендуя на обладание наилучшей покерной комбинации карт (*руки*). Ставки складываются посередине стола, образуя *банк* (*pot*). Игрок может в любой момент *спасовать* (*fold*), но при этом потерять все ставки, которые он уже сделал в ходе партии.

Партия заканчивается, когда пасуют все игроки, кроме одного, которому и достается банк, либо когда происходит *вскрытие карт* (*showdown*). Оставшиеся игроки открывают свои карты, и банк забирает тот, кто собрал наилучшую комбинацию.

Если при раскрытии карт оказалось, что двое или больше игроков имеют равнозначные комбинации, банк делится поровну между ними.

Большинство разновидностей покера предусматривают такой вариант игры, как хай-лоу (*High-Low*), когда выигрывают самая старшая и самая младшая комбинации. В некоторых вариантах один игрок может выиграть с одними и теми же картами.

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Покер продолжает развиваться, сопротивляясь всяческим попыткам навязать ему какие-либо общепринятые правила. Правда, в XIX в. был принят по крайней мере один свод правил, но главным образом с целью предотвратить мошенничество. Во многих клубах и казино действуют свои правила, а в многочисленных книгах стараются изложить лишь общие принципы.

В этом разделе содержатся положения, общие для всех разновидностей покера. Информация о более специфических вариантах игры содержится в разделах, посвященных непосредственно дро-покеру, стад-покеру и др.

### Число игроков

В покере число игроков варьирует от двух до четырнадцати, в зависимости от разновидности игры. Новые игроки могут присоединяться к игре даже после того, как она началась, поэтому в самом начале обычно оговаривают максимальное количество участников. Для дро-покера оптимальное количество игроков — не более семи, а для стад-покера — не более десяти, и поэтому новый участник не может присоединиться к игре до тех пор, пока кто-нибудь из старых игроков не выйдет из нее. Перед началом партии участники могут условиться не допускать к игре опоздавших.

### КАРТЫ

Используется стандартная колода из пятидесяти двух листов, старшинство которых располагается по нисходящей: Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Туз также может стоять в последовательности 5, 4, 3, 2, Т, где он считается младшей картой (см. ниже). Помимо этого он может стоять и в середине последовательности, например 2, Т, К, Д, В.

Масти в колоде равнозначны.

### Джокер

При общей договоренности какая-нибудь карта или даже несколько карт могут считаться джокером. Тот, кому попалась такая карта, может использовать ее взамен той, которой ему не хватает. Однако по некоторым правилам джокер не дублирует уже имеющуюся карту, к примеру если на руках уже есть комбинация из четырех тузов, то джокер не может стать пятым. Если же у игрока пара королей и пара четверок, то он может воспользоваться джокером, чтобы сделать из этих двух пар фул-хаус (см. ниже), который будет иметь более высокое достоинство. Точно так же если на руках имеются три одинаковые карты, то джокер может стать четвертой, образуя более выгодную комбинацию.

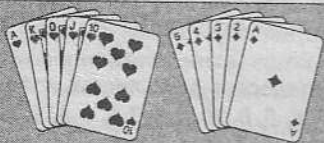
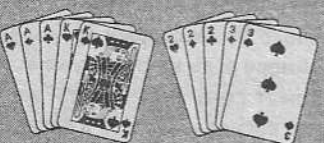
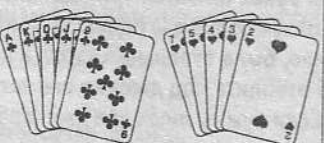
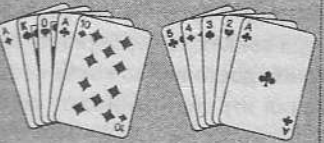
Первоначально джокером, как правило, была отдельная карта в колоде из пятидесяти трех листов. Сейчас принято отводить под джокер все четыре карты одного достоинства, обычно двойки. Если нужны лишь два джокера, то чаще всего используют двойки черной масти.

Более детальная информация о правилах игры с джокером дана в конце этой главы. Там же рассказывается о том, какие комбинации обычно не принимаются, каким образом участие джокера влияет на вероятность выпадения определенных комбинаций и как определить достоинство комбинации, если в ней содержится джокер. В целом описания игр не принимают во внимание джокер, если только это не указано особо.

# **СТАРШИНСТВО ПОКЕРНЫХ КОМБИНАЦИЙ**

Внизу показаны возможные комбинации карт в порядке убывания их ценности. Первая цифра обозначает количество таких комбинаций в колоде из пятидесяти двух карт, если в игре не участвует джокер. Вторая цифра показывает, какова вероятность того, что такая комбинация выпадет при раздаче карт. Третья цифра — та же вероятность, выраженная в процентном отношении.

Таблица 1. СТАРШИНСТВО ПОКЕРНЫХ КОМБИНАЦИЙ

		Количество комбинаций	Вероятность	Описание
1. Стрит-флеш (straight-flush)		40	1 из 64 974 0,0015%	Пять карт одной масти по порядку. Если у нескольких игроков выпадает стрит-флеш, выигрывает тот, где старше карты. Возможно ничья.
2. Каре (four of a kind)		624	1 из 4165 0,00240%	Четыре карты одного достоинства плюс любая пятая карта. Из двух каре выигрывает та комбинация, в которой старше четыре одинаковые карты. Ничья невозможна, поскольку пятая карта не играет роли.
3. Фул-хаус (full house)		3744	1 из 694 0,1441%	Три карты одного достоинства (тройка) и еще одна пара. При сравнении двух фул-хаусов старшинство определяется достоинством трех карт. Ничья невозможна.
4. Флеш (flush)		5108	1 из 509 0,1967%	Пять карт одной масти, но не по порядку. При сравнении двух флешей старший определяется достоинством старшей карты. Если старшие карты одного достоинства, то рассматривается следующая по старшинству карта и т. д. Ничья возможна.
5. Стрит (straight)		10 200	1 из 255 0,3925%	Пять карт разной масти по порядку. При сравнении двух стритов лучшим считается тот, в котором старшая карта большего достоинства. Заметьте, что комбинация Т, К, Д, В, 10 старше, чем 5, 4, 3, 2, Т, где туз считается низшей картой. Ничья возможна.

## Что, если?..

- Карты во флеше абсолютно одинакового достоинства.

♥10, 8, 7, 6, 3

♠10, 8, 7, 6, 3





В этом случае банк делится между обоими игроками.

- Карты в двух парах абсолютно равноценны.

♥K, ♦K, ♣7, ♠7

♠K, ♣K, ♦7, ♥7

В этом случае исход определяет пятая карта. Если они тоже одинаковые, то банк делится пополам.

		Количество комбинаций	Вероятность	Описание
6. Три карты одного достоинства, тройка, сет (three of a kind)		54 912	1 из 47 2,1129%	Три карты одного достоинства плюс две любые карты. Из двух сетов старше тот, в котором три карты более высокого достоинства. Ничья невозможна.
7. Две пары (two pairs)		123 552	1 из 21 4,7539%	Две карты одного достоинства и еще одна пара карт другого достоинства плюс любая другая карта. Выигрывает комбинация, где сильнее пара. Если старшие пары равны, то сравниваются младшие пары. Если они тоже равны, то принимается во внимание оставшаяся пятая карта. Ничья возможна.
8. Одна пара (one pair)		1 098 240	1 из 2,3665 42,2569%	Одна пара карт одного достоинства, остальные три карты любые. Выигрывает более сильная пара. Если они равны, то выигрывает самая старшая карта среди оставшихся. Если старшие карты тоже равны, то сравниваются вторые карты и т. д. Ничья возможна.
9. Нет игры (nothing)		1 302 540	1 из 1,9953 50,1177%	У этой комбинации нет устоявшегося названия. Иногда ее называют «без пары» или старшей картой. Выигрывает самая старшая карта из пяти. Если старшие карты равны, сравнивают следующие и т. д. Ничья возможна.

## ФИШКИ

В казино или других игорных заведениях, которые предоставляют все необходимое оборудование для игры — от столов до карт, — игра ведется при помощи фишек. Обычно используют фишки четырех цветов (белые, красные, синие, желтые), что указывает на их разное достоинство. Причем достоинство фишки, если выражать его в денежном эквиваленте, может оказаться абсолютно разным: на одних столах могут быть приняты высокие ставки, и там, разумеется, достоинство фишек будет выше. В частных играх вместо фишек разрешается использовать непосредственно наличные, но фишки все-таки предпочтительнее. Перед тем как покупать фишки, игроки заранее должны условиться, во сколько будут оцениваться фишки разных цветов и как это будет выражаться в наличных. Например, в Великобритании белая фишка обычно оценивается в одну денежную единицу, но этой единицей может быть как одно пенни, так и один фунт. В других странах эта фишка может оцениваться в один цент, один доллар, один евро и т. д. В этой книге, описывая ход разных партий, мы говорим только о фишках, не переводя их в денежный эквивалент.

### ОБЩЕПРИНЯТАЯ ОЦЕНКА ДОСТОИНСТВА ФИШЕК

<i>белые</i>	<i>красные</i>	<i>синие</i>	<i>желтые</i>
1	2	5	10
1	5	10	25
1	5	25	100

### Банкир

При использовании фишек в игре рекомендуется назначить одного из игроков на роль банкира. В качестве поощрения банкир имеет право выбрать себе место за столом. Банкир несет ответственность за все фишки: он выдает игрокам (включая себя) фишки по их денежной стоимости, а если кто-то из игроков выходит из игры, то он возмещает стоимость неиспользованных фишек.

### Немного покерного жаргона

**Дикая карта** — карта, которая может заменить любую карту в колоде по желанию того игрока, кому она попадет. Определяется по предварительной договоренности между игроками.

**Фишки** — жетоны, используемые в покере вместо денег.

**Банк (пот)** — общее количество поставленных на кон денег или фишек.

**Тройка (тройня)** — комбинация из трех карт одного достоинства.

**Пара** — две карты одного достоинства.

**Сожженная карта** — верхняя карта в колоде, которая сносится в закрытую.

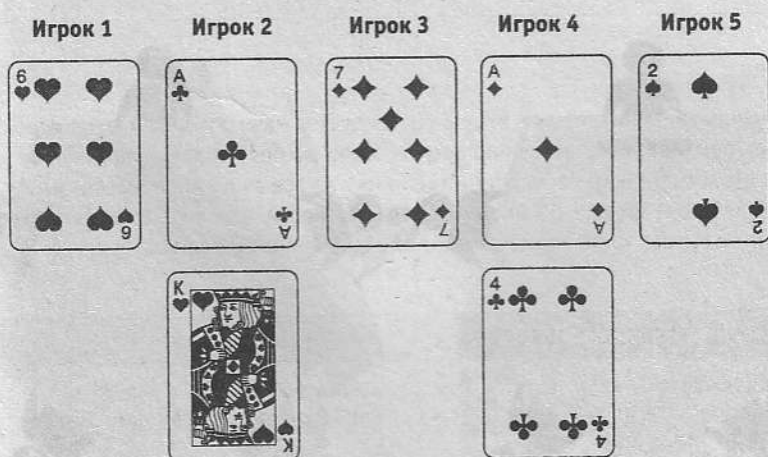
Перед началом игры участники должны договориться, как долго может продолжаться игра. Если в процессе игры присоединяются новые участники, то регламент обычно остается прежним. При желании можно выйти из игры раньше.

## МЕСТО ЗА СТОЛОМ

После того как банкир решил, где он будет сидеть, остальным игрокам тоже предоставляется выбор места за игровым столом. Если возникают разногласия, то один из игроков мешает карты и дает кому-нибудь срезать, после чего банкир раздает игрокам по одной карте в открытую. Тот, кому досталась самая старшая карта, первый выбирает себе место (ранжир карт от туза по убывающей). После него выбор делает игрок, получивший вторую по старшинству карту, и т. д. Если двум игрокам достались одинаковые карты, то они получают по второй карте, чтобы разбить ничью.

### Перемена мест

По окончании одного часа непрерывной игры участники имеют право перебраться на другое место. После второго часа игры снова разрешается пересаживаться. Если кто-то хочет пересесть, а кто-то с этим не согласен, то заново повторяется процедура выбора мест, описанная выше.



**ВЫБОР МЕСТА ЗА ИГРОВЫМ СТОЛОМ.** Игрокам 2 и 4 достались одинаковые первые карты — тузы. Однако вторая карта игрока 2 — король, и она бьет четверку, доставшуюся игроку 4. Следовательно, игрок 2 первым выбирает себе место за игровым столом. После него по очереди делают выбор игроки 4, 3, 1 и 5.

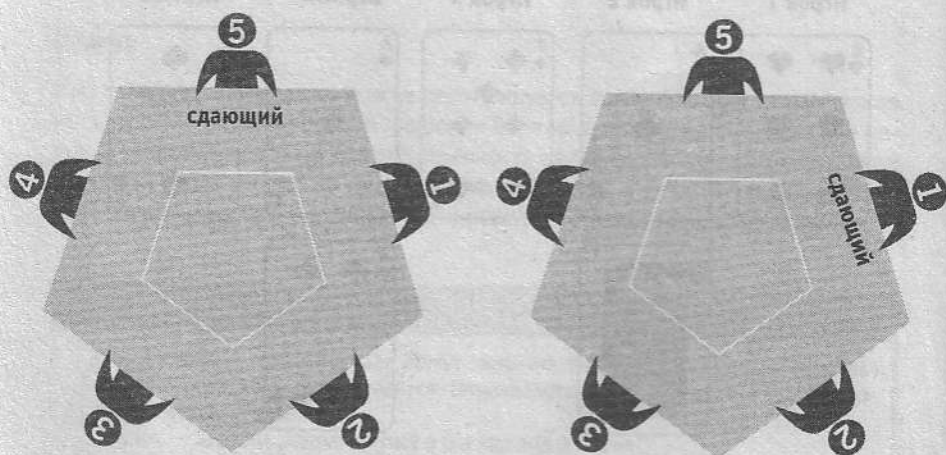
## ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ В ИГРЕ

В покере все действия совершаются по часовой стрелке. Сдающий раздает участникам по одной карте за раз, начиная с первого игрока слева от себя. Очередь делать ставку тоже переходит по часовой стрелке, а когда партия заканчивается, сдающим назначается игрок, сидящий по левую руку от предыдущего сдатчика.

### Первый сдающий

После того как все участники заняли свои места за игровым столом, наступает время решить, кто будет первым сдающим. Процедура выбора сдающего точно такая же, как и с выбором мест за столом. На этот раз, правда, банкир раздает карты не только остальным участникам, но также и себе. Если кому-то попались одинаковые карты, банкир раздает им еще по одной. Первым сдающим становится игрок, получивший самую старшую карту.

В казино, где сдающий не является непосредственным участником в игре, используется круглый диск (баттон), указывающий на номинального сдающего. Диск передвигается по столу, помогая установить очередность сдачи карт, первого слова в торговле и т. д. Благодаря такому простому способу удается предотвратить разногласия по поводу того, чья очередь делать ставку, и т. д.



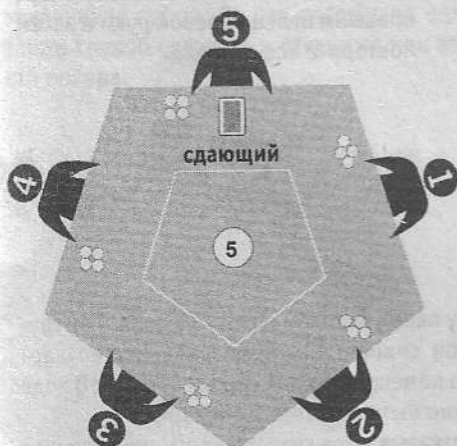
**ПОРЯДОК СДАЧИ КАРТ И ХОД САМОЙ ИГРЫ.** В большинстве случаев первым получает карты и первым говорит игрок, сидящий слева от сдающего. После окончания партии этот же игрок становится новым сдающим.

## Анте

Для того чтобы сделать игру более привлекательной в финансовом отношении, в большинстве разновидностей покера перед каждой раздачей на середину стола кладется определенное число фишек, с которого начинается банк. Это так называемое анте. Чаще всего перед раздачей каждый игрок вносит в банк по одной фишке. Для большего удобства можно договориться о том, что сдающий вносит анте за всех игроков. Иными словами, если играют, допустим, восемь человек, сдающий вносит в банк восемь фишек. По итогам восьми раздач выходит, что каждый игрок внес в банк анте в одинаковом размере. Анте кладется на середину стола и обычно не смешивается с последующими ставками игроков. Это делается опять же ради удобства, чтобы было сразу видно, кто сколько поставил. После окончания партии победитель забирает анте вместе со ставками всех остальных игроков.

### БОЛЬШОЙ И МАЛЫЙ БЛАЙНДЫ

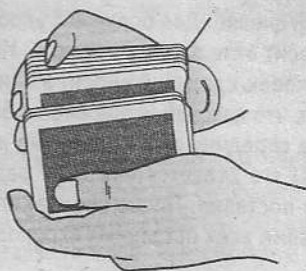
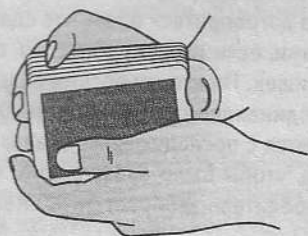
В некоторых разновидностях покера вместо анте, при котором первоначальную ставку делают все игроки, приняты блайнды (ставки вслепую). Их вносят два первых игрока слева от сдающего. Первый игрок ставит одну фишку, которая носит название анте, или малый блайнд. Второй игрок делает уже более высокую ставку, размер которой оговаривается заранее. Это может быть, скажем, две фишки. Второй блайнд называется страдл (straddle) или большой блайнд. Третий игрок уже может выбирать, делать ему ставку или нет. Оба блайнда — малый и большой — кладутся перед теми игроками, которые их вносили, потому что они считаются уже действительными ставками, в отличие от анте.



**АНТЕ И СТАВКИ ВСЛЕПУЮ.** Если в игре принято анте, тогда все игроки делают одинаковый вклад — скажем, по одной фишке. При этом фишки складываются на середину стола, как показано на рисунке. Если первый взнос делают лишь некоторые игроки (как, например, в играх, где приняты блайнды), то эти фишки засчитываются в качестве индивидуальной ставки игрока.

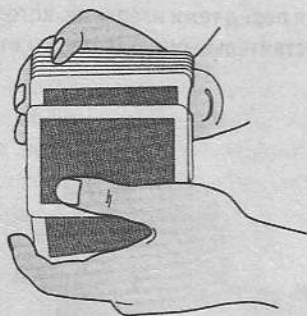
## Тасовка карт

После каждой раздачи карты следует перемешать по крайней мере три раза. Помешать карты при желании может каждый игрок, но последним обязательно тасует сдающий.



**1** Держите колоду рубашкой вниз в ладони левой руки. Большим пальцем левой руки придерживайте колоду сверху. Правой рукой захватите побольше карт снизу колоды.

**2** Большим пальцем левой руки стяните от шести до двенадцати карт с верха колоды. В то же время правой рукой возьмите основную часть карт и перенесите ее над ними. Карты в итоге оказываются на ладони левой руки.

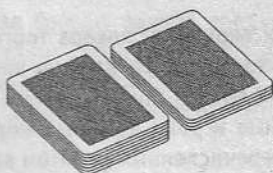
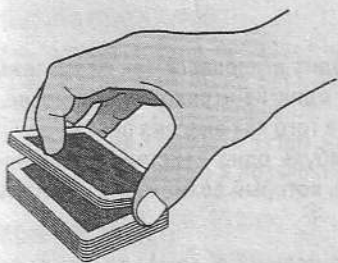


**3** Поднимите колоду правой рукой, стяните вниз несколько карт большим пальцем левой руки и затем повторите все сначала.

## Подрезка

После тасовки сдающий кладет колоду перед игроком справа от себя. Тот срезает колоду. Выглядит это так, что он снимает некоторое количество карт сверху, кладет их на стол и после этого помещает на них сверху остаток. В ходе подрезки в обеих частях колоды должно быть не менее пяти карт.

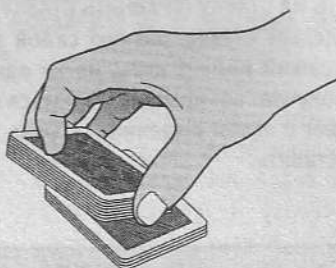
Если игрок справа от сдающего отказывается осуществлять подрезку, то это право переходит к следующему игроку справа. Иногда игроки не хотят срезать карты из предвзвешенности, и если все игроки отказываются срезать карты, то эту функцию выполняет сдающий.



**1** Поднимите некоторое количество карт сверху колоды, не смотря при этом на нижнюю карту и не допуская, чтобы другие игроки ее случайно увидели.

**2** Положите снятые карты рядом с колодой.

**3** Положите основную колоду на снятую часть.



### Раздача карт

После перемешивания и подрезки сдающий сжигает верхнюю карту колоды, выбрасывая ее взакрытую на стол. Эта карта становится первой картой колоды сноса. Затем сдающий раздает карты игрокам, двигаясь по часовой стрелке и заканчивая собой. За раз сдается по одной карте. Число сдаваемых карт, а также способ сдачи — в открытую или взакрытую — зависит от разновидности покера.



## Торговля

Во всех вариантах покера торговля происходит в процессе так называемых кругов торговли. На каждом круге торговли один из игроков имеет право, а иногда и обязан сделать первую ставку. После того как внесена первая ставка, остальные игроки должны выбрать какое-нибудь одно действие из четырех ниже перечисленных (о пятом варианте (чек), который возможен в некоторых случаях, будет рассказано ниже).

### СДЕЛАТЬ СТАВКУ (БЕТ)

Игрок включается в торговлю, ставя определенное количество фишек на кон. При этом игрок может сказать: «Ставлю две».

### ОТВЕТИТЬ НА СТАВКУ (УРАВНЯТЬ СТАВКУ, ПОДДЕРЖАТЬ СТАВКУ, КОЛЛИРОВАТЬ)

Игрок делает ставку, равную самой высокой ставке, которая была сделана на настоящий момент игры, но ни одной фишкой не больше. Таким образом игрок получает возможность остаться в игре и бороться дальше за банк. Игрок объявляет о своем решении, называя то количество фишек, которое он собирается ставить.

## Немного покерного жаргона

**Круг торговли** — период в игре, когда все игроки, получив по несколько карт (в некоторых вариантах покера игроки получают на руки сразу все карты), должны сделать ставку, ответить на предыдущую ставку, повысить ставку, спасовать или сыграть чек.

**Круг ставок** — в ходе одного круга торговли может быть несколько кругов ставок. Круг ставок заканчивается, когда все игроки по очереди сказали свое слово. Порой игрок, делавший первую ставку, может ставить снова, и тогда начинается второй круг ставок. И так продолжается до тех пор, пока ставки всех игроков не сравняются. На этом заканчивается круг ставок, а с ним и круг торговли.

**Сделать ставку** — положить несколько фишек в банк.

**Ответить на ставку (уравнять ставку, поддержать ставку, коллировать)** — положить в банк определенное количество фишек с тем расчетом, чтобы уравнять общее количество своих фишек со ставкой предыдущего игрока.

**Повысить ставку (рейз)** — сделать ставку равную ставке предыдущего игрока и добавить еще сверху.

**Спасовать (фолд)** — сбросить свои карты и не участвовать в дальнейшей борьбе за банк.

**Анте** — принудительная ставка перед раздачей карт.

**Ставка вслепую** — принудительная ставка перед раздачей карт. Отличается от анте тем, что это активная ставка, то есть она входит в общее количество ставок игрока.

**Страдл** — вторая и заключительная ставка вслепую, принятая в некоторых разновидностях покера. Больше по сравнению с первой ставкой вслепую.

**Большой блайнд** — другое название страдла.

**Малый блайнд** — первая ставка вслепую, за которой следует большой блайнд.

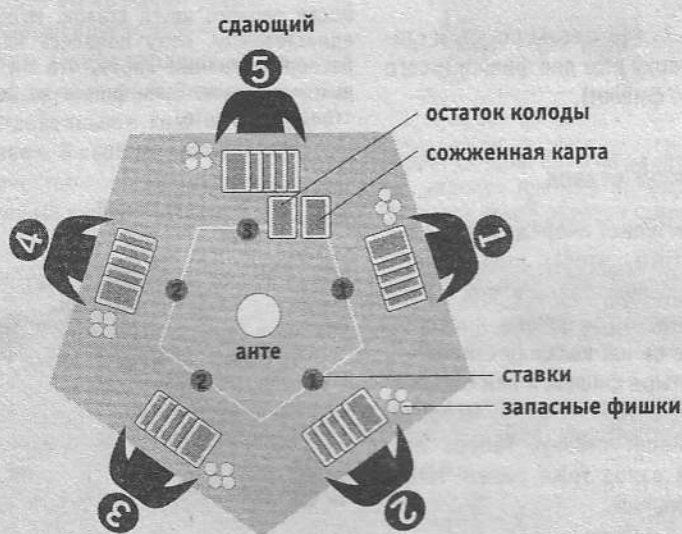
**ПОВЫСИТЬ СТАВКУ (РЕЙЗ)**

Игрок вносит в банк определенное количество фишек, равное предыдущей ставке. Но на этом он не останавливается и ставит сверху еще одну или несколько фишек. Игрок объявляет об этом, называя сначала количество фишек для уравнивания ставки, а затем на сколько он хочет ее повысить. Это может звучать как: «Даю две и повышаю на две».

**СПАСОВАТЬ (ФОЛД)**

Если игрок чувствует, что у него мало шансов выиграть банк, он может вернуть свои карты сдающему в закрытую, объявив о том, что выходит из игры. Сбросив карты, игрок показывает, что отказывается от борьбы за банк. При этом ему не возвращаются ставки, которые он сделал до этого. При сносе карт нужно действовать аккуратно, чтобы никто из игроков случайно их не увидел.

Внося в банк новые фишки, игроки подвигают их к середине стола, но не смешивают с фишками других игроков.



**ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК.** Так может выглядеть игровой стол по окончании первого круга ставок. Игрок 1 поставил одну фишку, игрок 2 ответил на эту ставку, игрок 3 повысил ее, игрок 5 снова сделал повышение.

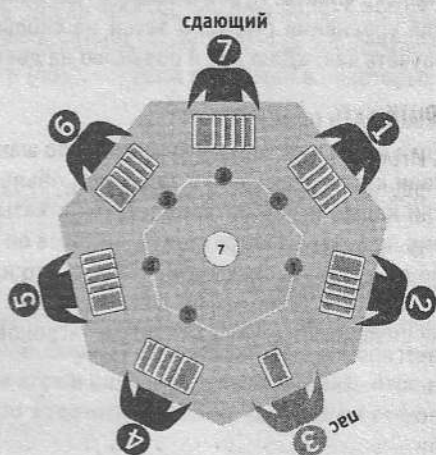
## Пример

### КРУГ ТОРГОВЛИ

В игре участвуют семь игроков. Круг торговли может проходить следующим образом.

#### Первый круг ставок

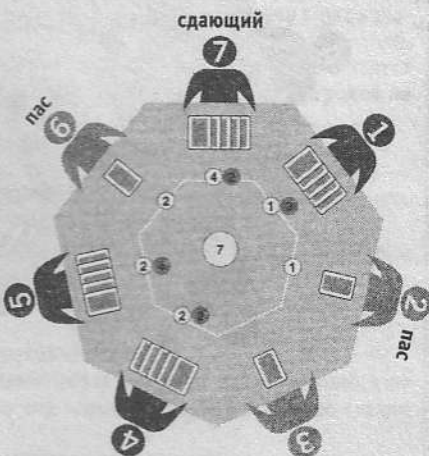
1. Игрок 1 ставит одну фишку.
2. Игрок 2 отвечает на ставку (одна фишка).
3. Игрок 3 пасует.
4. Игрок 4 отвечает на ставку и ставит сверху одну фишку (всего две фишки).
5. Игрок 5 отвечает на ставку (две фишки).
6. Игрок 6 отвечает на ставку (две фишки).
7. Игрок 7 отвечает на ставку и ставит сверху еще две фишки (всего четыре фишки).



**ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК.** Положение игроков после первого круга ставок. Игрок 3 — единственный, кому попались настолько бесперспективные карты, что он решает выйти из игры. Семь фишек на середине стола — это анте.

#### Второй круг ставок

- Снова наступает очередь игрока 1.
1. Для того чтобы поддержать предыдущую ставку, игрок 1 должен внести три фишки, поскольку уже самая высокая ставка — это четыре фишки, а сам он внес пока что только одну. Игрок 1 уравнивает ставку. Теперь его общий взнос тоже равен четырем фишкам.
  2. Игрок 2 пасует.
  3. Игрок 4 поддерживает ставку, добавляя к двум поставленным ранее фишкам еще две — в сумме четыре фишки.
  4. Игрок 5 ставит четыре фишки, тем самым повысив общий уровень ставок на две фишки (общее



**ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК.** В ходе второго круга торговли игроки 2 и 6 тоже решают, что не стоит рисковать новыми фишками, имея на руках такие плохие карты.

число поставленных им фишек — шесть). Он объявляет об этом решении следующим образом: «Даю две и повышаю на две».

5. Игрок 6 выходит из игры.

6. Игрок 7 поддерживает ставку. Он вносит две фишки, и общее число поставленных им фишек тоже становится равным шести.

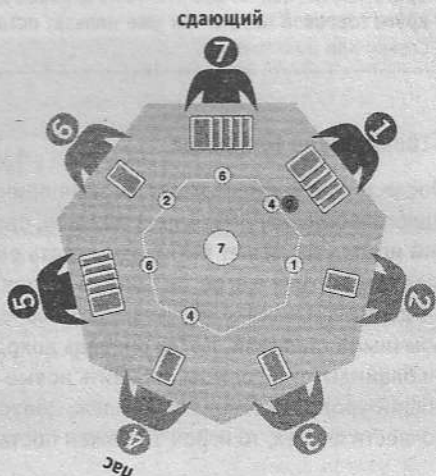
### Третий круг ставок

1. Игрок 1 поддерживает ставку двумя фишками, в результате чего общее число поставленных им фишек равно шести.

2. Игрок 4 выходит из игры.

На этом круг торговли заканчивается, поскольку все три участника, не вышедшие из игры, уравнили свои ставки. Круг торговли можно считать завершенным только в том случае, если все активные игроки сделали хотя бы по одной ставке.

Описанный круг торговли можно представить в виде таблицы, на которой цифры обозначают число фишек, поставленных в ходе каждого круга ставок. В скобках указано общее количество поставленных игроков фишек на данный момент игры.



ТРЕТИЙ КРУГ СТАВОК. Каждый из оставшихся троих игроков поставил по шесть фишек. Их ставки таким образом сравнялись.

ИГРОКИ						
1	2	3	4	5	6	7
ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК						
1	1	пас	2	2	2	4
ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК						
3 (4)	пас		2 (4)	4 (6)	пас	2 (6)
ТРЕТИЙ КРУГ СТАВОК						
2 (6)			пас			

Трое игроков — 1, 5 и 7 — все еще сохраняют интерес к банку, поставив по шесть фишек каждый. В целом на кону уже 25 фишек.

## Чек (checking)

Как уже было замечено, в некоторых разновидностях покера кроме перечисленных вариантов действий (ставка, уравнивание ставки, повышение, пас) существует еще один, а именно чек.

Игрок, открывающий круг торговли, может сыграть чек, и это значит, что игрок остается в игре, но воздерживается пока от ставки. Иными словами, чек можно рассматривать как своего рода нулевую ставку. Следующие игроки тоже могут выбрать чек, но, как только кто-то из игроков делает первую реальную ставку, на этом круге торговли играть чек уже нельзя: оставаться в игре можно, лишь отвечая на ставку или повышая ее.

## Ставки после блайндов

После того как сделаны две первые принудительные ставки вслепую в форме малого и большого блайндов (скажем, одна и две фишки соответственно), третий игрок уже может выбирать, делать ему ставку или нет. Если он хочет участвовать дальше в игре, он должен поставить на кон хотя бы две фишки, то есть он должен уравнивать предыдущую ставку, поскольку анте и страдл считаются обычными ставками. Когда очередь доходит снова до игроков, которые вносили блайнды, они должны добавить новые фишки к своим первым ставкам, если общий уровень ставок повысился. Допустим, если уровень ставок повысился до шести фишек, то игрок 1 должен поставить еще пять, а игрок 2 — четыре.

## Поведение игроков в ходе торговли

Чтобы избежать разногласий, следует придерживаться некоторых правил поведения за игровым столом в ходе торговли. Нарушение этих правил ведет к штрафным санкциям.

- Игрок должен четко объявлять, что именно он собирается делать (вносить ставку, пасовать, повышать ставку, отвечать на предыдущую ставку или играть чек). Например, в случае повышения ставки игрок может сказать: «Даю две и повышаю на две».
- Игроки должны соблюдать очередность.
- Пасуя, игрок должен отложить свои карты в сторону, не показывая их никому, или положить их на колоду сноса (тоже взакрытую).
- В большинстве разновидностей покера игроки открывают свои карты только во время вскрытия карт.

## ЛИМИТ СТАВОК

Обычно стоит оговорить заранее, сколько может поставить первый игрок и на сколько другие игроки могут потом повысить ставки. Благодаря этому игрок с самым большим запасом фишек не будет доминировать. Кроме того,

желательно оговорить нижний предел ставки и повышения. Обычно он составляет одну фишку.

Порой игроки договариваются о том, что верхний предел будет тоже равен одной фишке, и тогда игра приобретает максимально замедленный характер. На первый взгляд такая игра может показаться скучной, но на самом деле если играют четыре или пять человек, но они постоянно повышают ставки, то уже на первом круге торговли банк может вырасти до пятидесяти фишек (см. таблицу).

ИГРОКИ				
1	2	3	4	5
ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК				
1	2	3	4	5
ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК				
5 (6)	5 (7)	5 (8)	5 (9)	5 (10)
ТРЕТИЙ КРУГ СТАВОК				
5 (11)	пас	3 (11)	2 (11)	пас

С другой стороны, если игроки настроены на крупную игру и у них достаточно на это средств, они могут договориться о том, что верхний лимит ставки и повышения будет определяться фишкой самого крупного достоинства, а это может быть 10, 25 или 100.

Некоторые игроки считают, что стоит ограничить количество повышений, которое может сделать отдельно взятый игрок в ходе одного круга торговли. Это опять же делается для того, чтобы сдерживать влияние более богатых игроков. Обычно разрешается повышать ставку не более трех раз.

Верхний лимит ставок можно определять еще несколькими способами.

### Изменяющийся лимит

В дро-покере максимальная ставка может вырасти после замены карт. Например, одна фишка до замены и две фишки после; или же две фишки до замены, а после нее — уже пять. В стад-покере верхний лимит может быть больше на заключительном круге торговли. Например, в 5-карточном стаде в ходе первых трех кругов торговли максимальный передел может быть равен одной фишке, но на последнем круге торговли этот лимит может вырасти до десяти фишек.

## Повышение размером со ставку

Это значит, что верхний предел повышения ставки ограничен размером ставки предыдущего игрока. Например, первая ставка была сделана в размере одной фишки, таким образом, лимит на повышение — одна фишка. Если следующий игрок решает повысить ставку, он должен поставить в общей сложности две фишки (одна — на уравнивание ставки, вторая — на повышение). После этого верхний предел повышения ставки вырастает до двух фишек и т. д. Игроки не обязаны повышать ставку по максимуму, но если они это все-таки делают, то ставки растут очень быстро. На таблице показано, что может произойти, если игроки делают повышение по максимуму, в результате чего по итогам трех кругов ставок банк уже равен ста сорока четырем фишкам.

ИГРОКИ				
1	2	3	4	5
ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК				
1	2	2	4	4
ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК				
7 (8)	14 (16)	пас	28 (32)	пас
ТРЕТИЙ КРУГ СТАВОК				
56 (64)	пас		32 (64)	

## Пот-лимит (pot-limit)

Если принят пот-лимит, это означает, что размер ставок и повышения ограничен размером банка, который включает и те фишки, которые игрок должен внести, чтобы ответить на предыдущую ставку. В этом случае ставки очень быстро достигают больших размеров. Приведенный ниже пример иллюстрирует, как могут вырасти ставки, если игроки будут делать максимальное повышение.

ИГРОКИ				
1	2	3	4	5
ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК				
1	3	10	34	116
		(размер банка)		
1	4	14	48	164
ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК				
394 (395)	пас	385	пас	279
		(размер банка)		
558	558	943	943	1222

Выходит, что за три круга ставок банк вырос от 1 фишки до 1222.

## Ставки со стола (table stakes)

Перед началом игры участники покупают у банкира равное количество фишек. Допустим — сто фишек. Это так называемый тэйк-аут, или бай-ин (англ. take out — выкладывать, buy in — вкупиться), то есть минимальная сумма денег, необходимая для участия в игре. Если игрок хочет докупить фишки, то он может это сделать, но покупать можно снова не менее ста фишек. Докупать фишки можно неоднократно, но только не во время партии. Если в ходе игры у игрока заканчиваются фишки, он должен подождать до конца и уже после объявления победителя докупить новые. Купить меньше ста фишек можно только в том случае, если игрок не может позволить себе больше. Однако в этом случае он должен выйти из игры, как только израсходует все свои фишки. Если принят лимит «ставки со стола», это значит, что максимальное повышение, которое может сделать игрок, равно тому числу фишек, которое он имеет перед собой на столе.

Если игрок израсходовал все свои фишки до конца партии, он должен хлопнуть (tap out), иными словами, пойти ва-банк.

## Навылет (freeze-out)

В этой форме игры нельзя докупить новые фишки, если прежние все израсходованы. Игроки начинают игру с равным количеством фишек у каждого (число фишек оговаривают заранее), и если фишки заканчиваются, то участник выходит из игры. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока не останется один-единственный игрок, который и получает весь банк. Такая форма игры часто используется в казино и может продолжаться достаточно долго.

### Немного покерного жаргона

**Хлопнуть** — процедура, которую должен пройти игрок в том случае, если в ходе торговли оказывается, что у него не хватает фишек для того, чтобы ответить на предыдущую ставку и продолжить тем самым свое участие в игре.

**Навылет** — игра без докупки фишек, которая продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, которому достается весь банк.

**Олл-ин (ва-банк)** — поставить все свои фишки на кон.

**Побочный банк** — отдельный банк, который формируется после того, как игрок хлопнул.

**Чек** — оставаться в игре, не внося новую ставку. Разрешается только до тех пор, пока не сделана первая ставка в ходе отдельно взятого круга торговли.

**Уравнение ставок** — подведение ставок всех игроков на один уровень. Коллирующий игрок уравнивает свою ставку со ставкой предыдущего игрока.

**Тэйк-аут, бай-ин** — определенное количество фишек, которое игроки обязаны купить у банкира перед началом игры, если в игре приняты ставки со стола.

## ПОБОЧНЫЙ БАНК

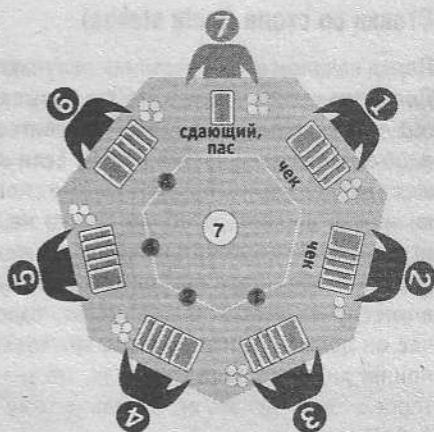
Этот раздел посвящен ситуации, когда у игрока не хватает фишек для того, чтобы ответить на ставку (иными словами, мы расскажем, что значит «хлопнуть»).

Один из принципов покера заключается в том, что участника нельзя вытеснить из игры просто потому, что у него не хватает фишек для ответа на ставку. Если игрок не располагает достаточным количеством фишек, чтобы поддержать ставку (например, ему нужно поставить двенадцать фишек, а у него только десять), он все равно может ответить на ставку тем, что у него есть. Хлопание заключается в том, что лишние фишки, поставленные другими игроками, не возвращаются им, а переносятся в отдельный банк, так называемый побочный банк, причем каждый из игроков имеет в нем равную долю. Игрок, который хлопнул, заявляет таким образом, что претендует на основной банк, но не принимает дальнейшего участия в торговле.

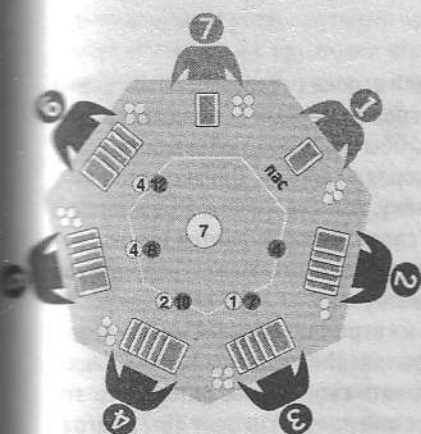
Остальные игроки тем временем продолжают делать ставки в побочный банк до тех пор, пока их ставки не сравняются. Если у кого-то снова не хватает фишек для того, чтобы ответить на ставку, то формируется второй побочный банк. На вскрытии все оставшиеся в игре участники, включая тех, кто хлопнули, претендуют на главный банк, но что касается побочного банка, то на него имеют право только те, кто вносил туда ставки.

Если игрок пасует после объявления побочного банка, то в розыгрыше основного банка он тоже не участвует, несмотря на то что основной банк был закрыт еще до его выхода из игры.

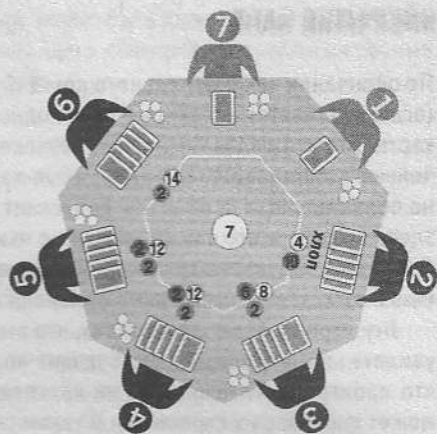
Предположим, что в ходе торговли среди всех участников осталось четверо активных игроков. Это игроки 3, 4, 5 и 6, каждый из которых поставил по шестнадцать фишек. Игрок 2 не принимает участия в дальнейшей торговле, но тем не менее претендует на основной банк, который «в замороженном виде» составляет семьдесят семь фишек (по четырнадцать фишек от игроков 2, 3, 4, 5 и 6 плюс семь фишек анте). Игроки 3, 4, 5 и 6 забирают по две лишние фишки из основного банка, которые служат началом побочного банка, после чего игроки продолжают вести торговлю. При вскрытии карт, если карты игрока 2 окажутся самыми сильными, он выигрывает семьдесят семь фишек основного банка, если же нет, то тогда он выходит из игры. Если основной банк отходит игроку 2, то побочный банк достается тому игроку, чьи карты оказались сильнейшими при сравнении карт только тех игроков, которые участвовали в розыгрыше по-



ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК. Игроки 1 и 2 играют чек, поскольку очень уверены в своих картах. Сдающий выходит из игры.



**ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК.** Игрок 1 выходит из игры. Игрок 2 поддерживает ставку игрока 1, кладывая четыре фишки. Игрок 3 повышает уровень ставок до восьми фишек, а игрок 4 — до двенадцати фишек. Игрок 5 поддерживает ставку, а игрок 6 поднимает до шестнадцати фишек.



**ТРЕТИЙ КРУГ СТАВОК.** У игрока 2 осталось только десять фишек. Он ставит их на кон, при этом общий размер сделанных им ставок составляет четырнадцать фишек, на две фишки меньше, чем у остальных игроков. Игроки 3, 4 и 5 ставят по две фишки, уравнивая ставку, но уже не в основной банк, а в побочный. Туда же уходят две фишки игрока 6, которые изымаются из основного банка.

побочного банка. Если его карты сильнее, чем у игрока 2, то помимо побочного банка он забирает также и основной банк.

Игрок может хлопнуть только в том случае, если у него не осталось больше фишек. Если при этом он выигрывает основной банк, то он может принять участие в следующей раздаче, но в случае проигрыша он покидает игру. Продолжить игру ему можно только в том случае, если предполагается докупка фишек (когда приняты ставки со стола).

#### ИГРОКИ

1 2 3 4 5 6 7

#### ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

чек чек 1 2 4 4 пас

#### ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

пас 4 7 (8) 10 (12) 8 (12) 12 (16)

#### ТРЕТИЙ КРУГ СТАВОК

10\* (14) 8 (16) 4 (16) 4 (16)

\* Игрок 2 хлопает, ставя последние имеющиеся у него десять фишек.

## ВСКРЫТИЕ КАРТ

По окончании заключительного круга торговли игроки раскрывают свои карты (если, разумеется, осталось больше одного игрока). Первым выкладывает свои карты тот, кто делал последнее повышение. Обычно игроки объявляют полученные комбинации, например: «Фул-хаус, короли сверху». Однако объявлять не обязательно, и если игрок допускает ошибку, то тоже ничего страшного — здесь важнее всего сами карты, а не чьи-то слова. Банк достается игроку, собравшему самую выигрышную комбинацию. Победитель может забрать его после того, как все участники признали его выигрыш.

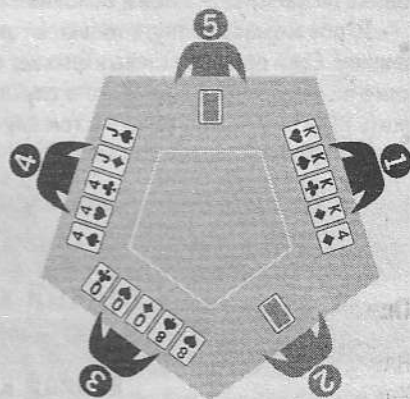
Все игроки, включая даже тех, кто вышел из игры еще раньше, имеют право увидеть карты игроков, участвующих во вскрытии. Иногда игроки, если видят, что проиграли на вскрытии, не хотят показывать свои карты, потому что это может раскрыть их стратегию. В таком случае они просто говорят «Вы выиграли» и что-нибудь в этом роде и сбрасывают свои карты в закрытую. Большинство игроков не возражают против такой концовки, но при желании они имеют право потребовать раскрытия карт. Чтобы избежать неприятных столкновений, лучше всего перед началом игры договориться, обязательно ли открывать все карты, участвующие во вскрытии.

### Ничья

Если в ходе вскрытия карт оказывается, что у двоих игроков получились абсолютно одинаковые комбинации (а это необычайная редкость), то они делят банк поровну. Если в банке нечетное число фишек, то лишняя фишка достается тому из них, кто делал последнее повышение.

### Если в игре остался один участник

Если в игре остался лишь один участник (например, кто-то сделал ставку или поднял ее, но никто больше на нее не ответил), то вскрытие карт проводить не обязательно. Оставшийся игрок забирает банк просто так и не обязан при этом открывать свои карты.



### НАРУШЕНИЯ

Как правило, покер — это игра на большие деньги, и в связи с этим важно договориться, как поступать, если

**ВСКРЫТИЕ КАРТ.** Обычно на вскрытии все активные игроки открывают свои карты. Игроки 3 и 4 оба построили фул-хаус и уже были почти уверены в своей победе, но в итоге банк уходит игроку 1, у которого четыре короля.

кто-то нарушает установленные правила, может быть даже не нарочно. А такое может случиться и с опытными игроками. Здесь даны рекомендации на разные случаи, с которыми вы можете столкнуться.

## Ошибки при сдаче карт

Сдача карт не засчитывается, если:

- обнаруживаются карты, которые не должны быть включены в колоду;
- обнаруживается, что некоторые карты лежали в колоде рубашкой вниз, то есть в открытую;
- кто-то из игроков замечает, что карты плохо перемешаны или срезаны;
- сдающий нечаянно роняет и засвечивает карту;
- сдающий выдал неправильное число карт более чем одному игроку.

Сдача аннулируется, если сдающий пропустил себя. В таком случае право быть сдающим переходит к следующему игроку, который снова тасует и срезает карты перед тем, как их сдавать. Тогда к прежнему анте, что было в банке, добавляется новое. Можно договориться, что в качестве штрафа за допущенную ошибку сдающий вносит, скажем, по одной фишке за каждого игрока.

Есть и другие ошибки, менее грубые, и в таком случае можно обойтись без повторной сдачи.

- Если во время сдачи карт сдающий допускает легко поправимую ошибку, например, сдает карту не тому игроку, то он может просто забрать эту карту и отдать кому следует.
- Если сдающий пропустил кого-то из игроков, то он должен отдать ему свои карты. Если сдающий раздал слишком много карт, то лишние карты считаются мертвыми и они сносятся взакрытую.
- Перед тем как посмотреть в свои карты, игроки должны пересчитать их. Если у кого-то меньше, чем нужно, то сдающий дает ему верхнюю карту колоды. Если у кого-то больше, чем положено, то последняя карта сноится взакрытую.

## Ошибки в ходе торговли

### НАРУШЕНИЕ ОЧЕРЕДНОСТИ

Ход вне очереди — довольно досадное нарушение в покере. Если игрок делает ставку, поднимает ставку или уравнивает ее, нарушая очередность, то его ход замораживается, и поставленные им фишки остаются в банке. Иными словами, все, что он сказал, запоминается и учитывается, когда до него дойдет очередь. Те же игроки, чья очередь говорить, делают ход, как будто ничего не произошло. Когда же доходит очередь до нарушителя, то тут есть некоторые ограничения.

- Если он делал ставку и это первая ставка на данном круге торговли, то эта ставка засчитывается.
- Если кто-то поставил перед ним, то предполагается, что нарушитель должен был на нее ответить. Если поставленных им фишек не хватает для уравнивания ставки, он должен либо добавить, либо спасовать (забрать предыдущие фишки из банка нельзя). Если он поставил больше, чем требовалось для уравнивания ставки, то считается, что он ответил на ставку, но при этом излишек не расценивается как повышение. Лишние фишки просто отходят в общий банк. Повысить ставку игрок уже не может.
- Если нарушитель сбросил карты, а игроки перед ним остались в игре и делали ставки, то он должен на них ответить, несмотря на то что он уже вроде как вышел из игры и в любом случае не претендует на банк. Если игроки перед ним не сделали новых ставок, а просто отвечали на прежние ставки или играли пас, то в таком случае пас нарушителя засчитывается и никаких штрафных санкций к нему не применяется.

### НЕДОСТАЧА ФИШЕК

Если игрок делает ставку или отвечает на ставку предыдущего игрока, но при этом не вносит ни одной фишки в банк, то его заявка аннулируется.

Если игрок вносит меньшее количество фишек, чем предполагалось, то он должен доложить фишки согласно своей заявке.

### ИЗБЫТОК ФИШЕК

Если игрок вносит больше фишек, чем предполагалось, то его заявка не аннулируется, а лишние фишки остаются в банке. Прочем эти санкции не применяются, если игрок заметил свою ошибку раньше, чем кто-то другой обратил на это внимание.

В случае, если игрок неправильно объявил заявку или сделал ход вне очереди, то фишки, внесенные им в банк, назад не возвращаются.

## Засвеченные карты

Если игрок пасует, он не обязан засвечивать свои карты. Фактически карты вообще не надо засвечивать, кроме тех моментов, о которых прямо говорится в правилах. Если кто-то засвечивает карту случайно, его не наказывают, однако, если эта «случайность» повторяется — намеренно или нет, не важно, — игрока наказывают за невнимательность, скажем, на одну штрафную фишку.

## Просмотр колоды и сноса

После того как карты сданы, никто не имеет права заглядывать в колоду или в стопку снесенных карт. Если игрок заглянул в колоду или в снесенные карты, оставаясь в игре, он обязан спасовать; если он не в игре — должен заплатить штрафную фишку.

## Ответственность сдающего

Обязанность сдающего — следить за тем, чтобы никто не допускал нарушений, и обращать на них внимание остальных игроков. Любой возникающий при этом спор решается общим обсуждением, с участием всех игроков.

## ИГРА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДЖОКЕРА

Все разновидности покера предусматривают возможность использования джокера (дикой карты). Первоначально в колоду добавляли дополнительную карту, которая и была джокером (обычно его называли жучком — bug), и, если эта карта попадалась кому-то из игроков, тот мог использовать ее вместо любой другой карты.

В наши дни обычно джокером считаются все карты определенного достоинства. Например, в такой вариации дро-покера, как плевки в океан (Spit in the Ocean) (см. в соответствующей главе), джокерами являются все карты достоинства общей карты, которую сдали в открытую на стол.

Чаще всего джокерами назначают двойки — так называемые дикие двойки. Если нужны лишь два джокера, то обычно выбирают либо две двойки черной масти, либо «одноглазых» валетов ( $\heartsuit V$  и  $\spadesuit V$ ). Если нужны три джокера, то используют все «одноглазые» карты с фигурами, добавляя к этим двум валам еще бубнового короля.



## Вероятность получения комбинаций

Использование джокера в игре нарушает все подсчеты вероятности получения той или иной комбинации, о которых пойдет речь в следующей главе. Кроме того, джокер изменяет стоимость определенных комбинаций, и в некоторых случаях — кардинальным образом. Например, если в качестве джокера выбраны двойки, то возрастает вероятность получения тройки по сравнению с двумя парами, а каре будет выпадать чаще, чем флеш. Если в комбинации появляется джокер, то она уже не может превратиться в две пары, но тем лучше, поскольку для того, чтобы комбинация считалась как две пары, необходимо наличие одной естественной пары, и если такая присутствует, то джокер может сделать из нее тройку. То есть, если у вас на руках  $\heartsuit 9$ ,  $\diamondsuit 9$ ,  $\clubsuit 8$ ,  $\spadesuit 2$  и  $\diamondsuit 3$ , будет лучше, если двойка присоединится к имеющейся паре девяток, образуя тройку вместо двух пар.

Однако, несмотря на то что без джокеров две пары выпадают реже, чем тройка, это не повышает их ценность.

В таблице 2 показано, каким образом двойки в качестве джокера нарушают вероятность получения комбинаций.

Оценивая выигрышность комбинаций в игре, в которой участвует джокер, полезно знать, что при пяти-шести участниках чаще всего выигрышной комбинацией становится сет из трех тузов, один из которых — джокер. Также следует помнить о том, что естественная комбинация будет слабее, чем та же самая комбинация, но с одной или двумя двойками, поскольку наличие двойки у вас на руках уменьшает количество джокеров в колоде для других игроков, снижая вероятность его получения. По сути, если в игре участвуют четыре джокера, то не имеет смысла пытаться претендовать на банк, если у вас на руках нет хотя бы одного из них. Наибольшая вероятность взять банк будет у того, кто собрал по крайней мере тройку. Если ваша комбинация младше, то поддерживать ставку (коллировать) не стоит.

### Что же старше?

Если в игре участвует джокер, то перед началом партии необходимо договориться по поводу «связанных» комбинаций, равных по своему достоинству. На этот счет существует две точки зрения:

1. Комбинация оценивается по номинальной стоимости, как если бы в ней не было джокера — так, например, стрит 9-8-Дж-6-5, в котором старшей картой считается девятка, будет цениться выше, чем стрит 7-6-5-4-3, где старшей картой будет семерка.

2. Комбинация без джокера оценивается выше, чем такая же комбинация, но с ним. Поэтому 7-6-5-4-3 старше, чем 9-8-Дж-6-5. Согласно этой точке зрения комбинация с двумя джокерами младше, чем такая же по достоинству

Таблица 2. ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ КОМБИНАЦИЙ

Комбинация	Вероятность без джокеров	Вероятность с двойками в качестве джокеров
Одна пара	1 из 24	1 из 2,1
Две пары	1 из 21	1 из 27
Тройка	1 из 47	1 из 7
Стрит	1 из 255	1 из 39
Флеш	1 из 509	1 из 197
Фул-хаус	1 из 694	1 из 205
Каре	1 из 4,165	1 из 84
Стрит-флеш	1 из 69, 974	1 из 638
Пять одинаковых	Невозможно	1 из 3868
Роял-флеш	1 из 694,740	1 из 5370

комбинация с одной дикой картой. Таким образом, Т-Т-Дж-6-3 старше, чем Т-Дж-Дж-10-4, в то время как согласно первой теории вторая комбинация более выигрышная. Если идти дальше, то оказывается, что, считая более выигрышными те комбинации, в которых меньше джокеров, получается, что 7-7-7-Д-8 будет выше по достоинству, чем обе комбинации с тузами, поскольку в тех больше джокеров.

Все эти моменты необходимо обговорить перед началом игры. Недостаточно лишь условиться о том, что двойки будут джокерами. В противном случае возникнут проблемы, поскольку встанет вопрос, каким образом оценивать комбинации, похожие на те, что мы только что описали.

### Какие карты может заменять джокер?

Если в игре участвует джокер, необходимо решить еще один вопрос: может ли джокер дублировать уже имеющиеся на руках карты, или же он может заменять лишь те карты, которых на руках нет? В начале книги говорилось, что джокер может представлять любую карту, которая нужна игроку, кроме тех, которые у него уже есть, и, по всей видимости, это правило наиболее разумно. Тем не менее некоторые игроки считают, что джокер может представлять абсолютно любую карту, включая даже те, что уже есть на руках.

### Пять карт одного достоинства

Если принять, что джокер может заменять абсолютно любую карту, то возможна комбинация из пяти карт одного достоинства. Допустим, если у кого-то на руках четыре восьмерки и один джокер или же три восьмерки и два джокера, то такую комбинацию можно представить как пять восьмерок. Поскольку в колоде только четыре масти, две восьмерки должны быть одной масти. Возникает вопрос: как подобная комбинация из пяти одинаковых карт соотносится с другими комбинациями? Некоторые считают ее самой старшей из возможных комбинаций, другие же полагают, что она занимает второе место после роял-флеша (Т, К, Д, В, 10 одной масти). Принимая вторую точку зрения, мы, таким образом, выделяем роял-флеш в некий отдельный класс по отношению к стрит-флешу, хотя на самом деле роял-флеш есть не что иное, как самая старшая из возможных комбинаций в стрит-флеше. Выходит не совсем логично.

Если в игре участвует один джокер (или жучок), то оценивать роял-флеш выше, чем комбинацию из пяти карт одного достоинства, будет еще более нелогично, поскольку вероятность получения роял-флеша выше, в отношении 24 к 13.

### Флеш с двумя тузами

Говоря об использовании джокеров в игре, необходимо вспомнить еще одну необычную комбинацию, а именно флеш с двумя тузами. Если у игрока на руках ♥Т, ♥9, ♥8, ♥3, джокер может представить собой ♥Т, и в результате

получается флеш с двумя тузами, который будет старше, чем флеш, содержащий ♦Т, ♦К, ♦Д, ♦В, ♦9. Более того, если у вас два джокера, то вполне возможно получение трех тузов. Некоторые игроки считают приемлемой комбинацию из пяти одинаковых карт, но не признают флеш с двумя тузами, что довольно нелогично. Помимо вопроса, признавать такой флеш или нет, возникает еще одна задача: какой из флешей сильнее — тот, в котором меньше или больше джокеров? Одним словом, вывод очевиден — игра с джокерами не так уж проста, как кажется.

# ДРО-ПОКЕР



В более ранних вариантах покера каждый игрок получал пять карт из колоды, на основании которых делались ставки. Замена карт еще не допускалась — все сводилось к раздаче карт, ставкам и вскрытию. Позже игроки получили возможность после так называемого первого круга торговли улучшать свои карты, сбрасывая некоторые из них и получая взамен новые из колоды, после чего следовал второй круг торговли. Эта игра получила название дро-покер, чтобы ее не путали с более ранним вариантом, о котором сейчас уже практически забыли. В настоящее время название дро-покер употребляют для того, чтобы отличить эту разновидность игры от вариаций стад-покера. Дро-покер остается наиболее распространенным видом покера для игры в домашнем кругу, и новичкам советуют начинать именно с него, прежде чем приступать к стаду, холд'эму и другим более сложным вариантам.

Вариант, с которого мы начнем, — это базовая игра, которую можно назвать стрит-дро-покер (Straight Draw Poker). Однако в США настолько распространена несколько иная вариация, под названием джекпот (Jackpot — см. ниже), что во многих американских источниках именно ее скорее сочтут базовой игрой, а тот вариант, который мы собираемся рассматривать, — всего лишь ее разновидностью, которую иногда называют «начинает любая» (Anything Opens). Слово «дро» (англ. draw — вытягивать, вытаскивать) здесь на самом деле немного неуместно, поскольку игроки не сами вытаскивают новые карты взамен старых — их раздает сдающий. Оптимальное число участников — от пяти до семи.

## ПОДГОТОВКА

Как уже говорилось в общих правилах ко всем покерным играм, перед началом партии игроки должны договориться о некоторых вещах:

- Регламент игры. Необходимо договориться о том, что по истечении определенного срока игра завершается при условии, что все игроки сдавали одинаковое количество раз.
- Разновидность покера. Как вы увидите, существуют сотни различных вариаций; иногда даже можно условиться о том, что для каждой отдельной раздачи разновидность выбирает сдающий.
- Лимит (максимальная стоимость) ставок.
- Количество допускаемых отклонений.
- Кто будет исполнять функции банкира, если в игре используются фишки.
- Кто будет сдавать первым.
- Расположение игроков за столом.

В качестве примера возьмем партию, в которой участвует шесть игроков.

Предположим, что они договорились о следующем:

- Использовать фишки четырех цветов, обозначающих 1, 2, 5 и 10 единиц.
- Для того чтобы сделать или поднять ставку, необходима по меньшей мере одна фишка.
- Перед заменой карт ставка не может быть поднята выше чем на две фишки, а после замены — не больше чем на пять.
- В ходе круга торговли один игрок может поднять ставку не более трех раз.

## ИГРА

1. Для того чтобы начать банк, сдающий кладет в центр стола шесть фишек в качестве начальной ставки (анте) — по одной фишке на каждого игрока. Для удобства каждый сдающий может в свою очередь делать анте для всех игроков.
2. Сдающий тасует и раздает карты, как это уже описывалось в общих правилах для всех покерных игр.
3. Сдающий раздает по пять карт взакрытую каждому игроку (включая себя), по одной карте за раз, двигаясь по кругу слева направо. Игрока, сидящего по левую руку от сдающего, иногда называют старшей рукой (eldest hand). Остаток колоды кладется на стол перед сдающим.

## Первый круг торговли

Между раздачами идет круг торговли, который можно разделить на несколько кругов ставок. Первым делает ставку игрок, сидящий слева от сдающего. На данном этапе у него есть три варианта действий: пасовать (фолд, fold), не добавлять ставку (чек, check) или сделать ставку (bet). Если он выбирает второй вариант, следующий за ним игрок имеет тот же выбор возможных действий, и так по кругу. Однако, как только один из игроков сделал ставку, чек уже невозможен. Игрокам остается только поддержать ставку (call), поднять ее (raise) или спасовать.

Если в первом круге торговли все игроки, включая сдающего, выбирают чек, раздача считается завершенной. Следующий сдающий собирает карты, перетасовывает их, срезает и раздает игрокам. Кроме того, он добавляет еще шесть фишек в качестве анте. Итого на новой раздаче банк составляет двенадцать фишек.

## Замена карт

Круг торговли заканчивается, когда все игроки, оставшиеся в игре, уравнили ставки. После этого начинается замена карт.

1. Сдающий берет в руки остаток колоды и вступает в переговоры с каждым из игроков, оставшихся в игре (то есть с теми, кто не спасовал), начиная с сидящего по левую сторону.

2. Игрок объявляет, сколько карт он хотел бы обменять. Если он не хочет менять свои карты, он должен сказать об этом вслух и постучать по столу. Игрок имеет право обменять до трех карт. (Если в игре участвует меньше шести игроков, разрешается заменить до четырех карт.)
3. Игрок передает сдающему карты, которые он хочет сбросить, лицом вниз. Сброшенные карты откладываются в сторону. Вместо них сдающий дает игроку новые карты в том же количестве с тем, чтобы восстановилась комбинация из пяти карт.
4. Затем сдающий ведет такие же переговоры со следующим игроком. Никто из участников не обязан заранее объявлять, сколько карт он собирается менять, до того как сдающий не обсудит этот вопрос с предыдущим игроком.
5. Последним меняет свои карты сдающий, не забывая при этом объявить, сколько карт он сбросил и сколько, соответственно, взял.

В ходе замены карт, перед началом ставок, любой участник может спросить у другого, сколько карт тот поменял.

## **Второй круг торговли**

После замены карт начинается второй круг торговли. Открывает его тот, кто первый сделал ставку в предыдущем круге торговли. В случае, если он пасует, очередь переходит первому игроку слева от него (если, конечно, тот еще не выбыл из игры). У него тоже есть выбор: играть чек, пасовать или делать ставку. После того как сделана первая ставка, выбор возможных действий такой: пасовать, уравнивать ставку или поднять ее. И снова круг торговли продолжается до тех пор, пока все оставшиеся в игре участники не сделают одинаковые ставки. После этого ставки прекращаются и карты вскрывают.

## **Вскрытие карт**

Вскрытие карт начинается с игрока, который последний поднимал ставку, и затем продолжается по часовой стрелке. Каждый участник, оставшийся в игре, показывает и называет свои карты. Забирает банк тот игрок, чья комбинация карт признана старшей согласно стоимости покерных комбинаций.

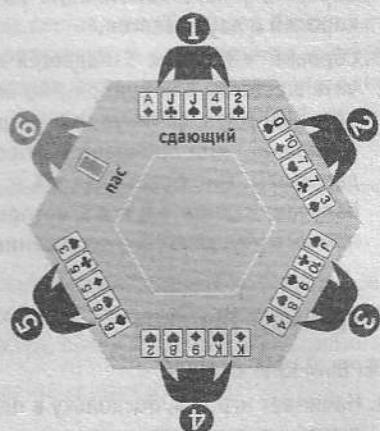
## ОБЫЧНАЯ ПАРТИЯ

За столом шесть игроков. Игрок 1 вносит анте в размере шести фишек и раздает каждому из присутствующих по пять карт.

## Первый круг торговли

## ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

1. Игрок 2, с двумя семерками на руках, выбирает чек.
2. Игрок 3, имеющий шанс на стрит, тоже решает не добавлять ставку.
3. Игрок 4, имеющий пару королей, делает ставку в размере одной фишки.
4. Игрок 5, у которого по паре шестерок и пятерок, уравнивает ставку и повышает ее на две фишки (то есть выкладывает в общей сложности три фишки).
5. Игрок 6, у которого нет ни одной пары, пасует.
6. Игрок 1, с парой валетов, уравнивает ставку.



ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК. Игроки 2 и 3 воздерживаются от ставок. У игрока 6 слишком слабые карты, и поэтому он пасует, выходя из игры.

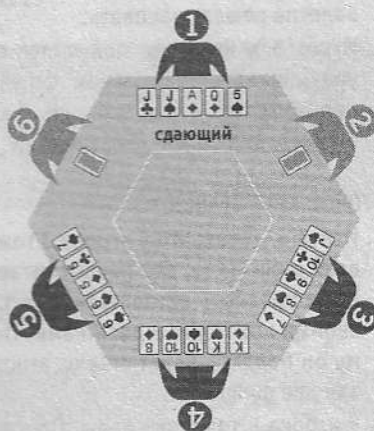
## ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

1. Игрок 2 исходя из того, что два игрока поставили по три фишки, не уверен в своей слабой паре и пасует.
2. Между тем игрок 3 отвечает на сделанную ставку и тоже ставит три фишки.
3. Игрок 4, который уже сделал ставку в размере одной фишки, уравнивает, ставя еще две.

Теперь игроки 3, 4, 5 и 1 уравнили свои ставки, поставив по три фишки каждый. Первый круг торговли завершен. На кону восемнадцать фишек.

## Замена карт

1. Игрок 1 сбрасывает ♦4, в надежде получить даму или семерку. Вытянув ♦7, он получает стрит.



ЗАМЕНА КАРТ. Игроки 3 и 4 остались в выигрыше после замены карт, чего не скажешь об игроках 5 и 1.

2. Игрок 4 сохраняет свою пару королей и сбрасывает все остальные карты. Взамен получает ♠10, ♥10, ♦8. Таким образом, у него комбинация из двух королей и двух десятков.
3. Сбросив ♥3, игрок 5 надеется получить шестерку или семерку, но ему не повезло, и он вытянул ♠7. Игрок 1 объявляет, что собирается сбросить две карты. Он сбрасывает ♥4 и ♠2 и получает взамен ♦Д и ♠5, которые не намного улучшают его положение.

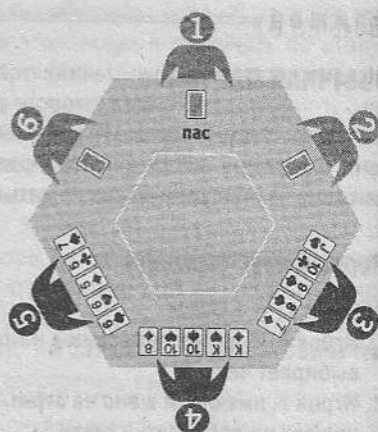
## Второй круг торговли

### ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

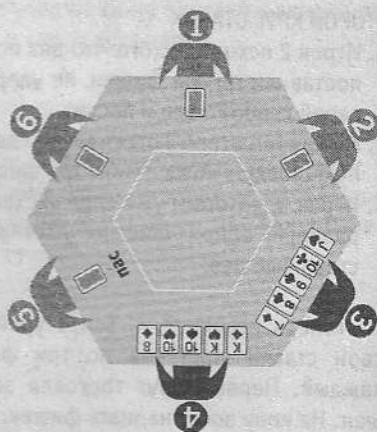
1. Начинает игрок 4, поскольку в предыдущем круге торговли именно он сделал первую ставку. Имея две пары, он ставит две фишки. Общая сумма сделанных им ставок теперь равна четырём фишкам.
2. Игрок 5, у которого тоже две пары, поддерживает сделанную ставку, добавляя ещё одну фишку к тому, что он уже поставил.
3. Игрок 1 с одной-единственной парой валетов решает пасовать.
4. Игрок 5, у которого получился стрит, уравнивает ставку одной фишкой и поднимает её, ставя ещё две. В сумме он поставил на кон уже шесть фишек.

### ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

1. Игрок 4, думая, что у игрока 3 тоже, по всей видимости, две пары, считает целесообразным оставаться в игре со своими королями и десятками. Поэтому он поддерживает ставку, выкладывая две фишки.
2. У игрока 5 тоже две пары. Однако самая старшая пара — это шестерки, что даёт ему основание считать партию проигранной, и он пасует.



**ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК.** Замена карт не улучшила положение игрока 1, поэтому лучший вариант для него — это пас.



**ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК И ВСКРЫТИЕ КАРТ.** Игрок 5 не улучшил свои карты в ходе замены, поэтому для него тоже лучший выход из ситуации — это пас. Стрит у игрока 3 бьёт две пары у игрока 4.

## Вскрытие карт


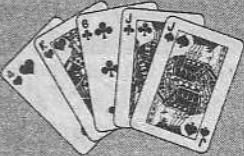

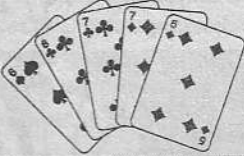
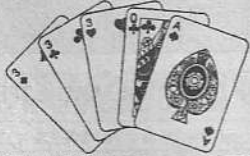
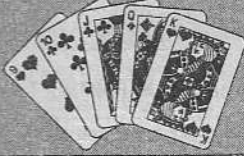
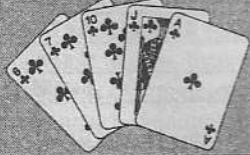
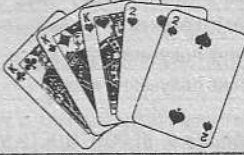


Когда ставки уравниены, начинается вскрытие карт. Игрок 3, собравший стрит, выигрывает у игрока 4, у которого две пары.

Игрок 3 забирает банк, который в сумме составляет 25 фишек. Поскольку он поставил шесть фишек и еще одну (теоретически) в качестве анте, его выигрыш равен восемнадцати фишкам. Включая анте, игрок 2 потерял одну фишку, игрок 4 — семь, игрок 5 — пять, игрок 6 — одну, и игрок 1, сдающий, — четыре.

## АРИФМЕТИКА ДРО-ПОКЕРА

Таблица 1 (см. выше) иллюстрирует старшинство выигрышных покерных комбинаций и вероятность их получения. Исходя из этих цифр, можно судить о ценности той или иной комбинации. К примеру, почти половина всех комбина-

Таблица 3. ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ КОМБИНАЦИЙ  
ПРИ РАЗДАЧЕ ПЯТИ КАРТ

<p>Любая пара или лучше 1 из 2</p> 	<p>Пара валетов или лучше 1 из 5</p> 
<p>Пара тузов или лучше 1 из 9</p> 	<p>Любые две пары или лучше 1 из 13</p> 
<p>Тройка или лучше 1 из 35</p> 	<p>Стрит или лучше 1 из 132</p> 
<p>Флеш или лучше 1 из 273</p> 	<p>Фул-хаус или лучше 1 из 590</p> 
<p>Каре или лучше 1 из 3914</p> 	<p>Стрит-флеш 1 из 64 974</p> 

ций при раздаче содержит по крайней мере одну пару. Однако вероятность получения более выгодной комбинации невелика: примерно в 7,5 процента случаев, один раз из тринадцати. Таблица 3 показывает, каковы шансы получить ту или иную комбинацию при раздаче.

Таблица 4. ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ НАИЛУЧШЕЙ КОМБИНАЦИИ В ПРОЦЕССЕ РАЗДАЧИ В ПРОЦЕНТНОМ ОТНОШЕНИИ

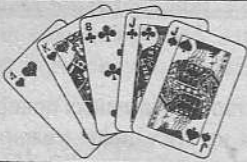
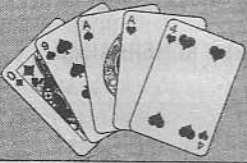
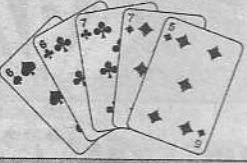
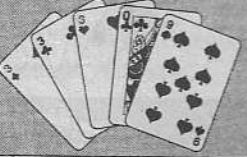
		Число игроков						
		2	3	4	5	6	7	8
Пара валетов		79%	63%	50%	40%	32%	25%	20%
Пара тузов		89%	79%	70%	62%	55%	49%	43%
Две пары		93%	86%	80%	74%	68%	63%	59%
Тройка		98%	94%	92%	89%	87%	84%	82%

Таблица 5. ВЕРОЯТНОСТЬ УЛУЧШЕНИЯ ОДНОЙ ПАРЫ ПРИ ЗАМЕНЕ ТРЕХ КАРТ

Шанс на улучшение	1 к 2,4
Шанс получения двух пар	1 к 4,8
Шанс получения тройки	1 к 7,7
Шанс получения фул-хауса	1 к 97
Шанс получения каре	1 к 359

Таблица 6. ВЕРОЯТНОСТЬ УЛУЧШЕНИЯ ОДНОЙ ПАРЫ ПРИ ЗАМЕНЕ ДВУХ КАРТ

Шанс на улучшение	1 к 2,8
Шанс получения двух пар	1 к 4,8
Шанс получения тройки	1 к 11,9
Шанс получения фул-хауса	1 к 119
Шанс получения каре	1 к 1080

Если мы считаем получение двух пар хорошей комбинацией, которую можно уравнивать или побить только в 1 случае из 13, то насколько можно быть уверенным в том, что именно у вас самые сильные карты из шести игроков? Ответ — примерно в 68 случаях из 100. Вероятность того, что именно у вас самая сильная комбинация, немного больше чем 2 к 1.

В таблице 4 показано, насколько хороша та комбинация (до тройки), которую вы получили, — в том смысле, какова вероятность того, что это самая лучшая комбинация карт среди тех, что были розданы.

По данным таблицы можно понять, что если у вас на руках тройка, то в 82 случаях из 100 ваша комбинация является самой сильной по сравнению с другими (больше чем 4 к 1), даже если играют восемь человек.

## Шансы на улучшение карт при замене

Чем лучше полученные вами карты, тем меньше вероятность того, что сможете их улучшить при замене; шанс на улучшение тройки, например, — 1 против 8.

Обычно сразу становится понятно, сколько карт необходимо сбросить. Тем не менее многие игроки придерживаются различных точек зрения относительно того, сколько карт нужно сбрасывать при наличии одной пары: две или три? Имея на руках  $\spadesuit T$ ,  $\heartsuit 10$ ,  $\clubsuit 3$ ,  $\clubsuit 3$ ,  $\heartsuit 2$ , некоторые игроки предпочтут сохранить пару и одного туза (побочная карта в такой ситуации называется кикером (kicker — см. ниже), нежели оставить только пару, сбросив остальные три карты. Таблицы 5 и 6 показывают, какова приблизительная вероятность улучшения ваших карт при сбросе двух или трех карт. Из них становится понятно, что при замене трех карт при наличии одной пары вероятность улучшения комбинации примерно на 14 процентов выше, чем если бы менялись только две карты. Однако в больше половины случаев есть шанс на получение только двух пар (57 процентов при замене трех карт и 66 процентов при замене двух карт).

## Побочные карты (кикеры)

Это объясняет, почему некоторые игроки советуют оставлять старшую карту в качестве кикера и не сбрасывать ее. Если у игрока на руках  $\spadesuit T$ ,  $\heartsuit 10$ ,  $\clubsuit 3$ ,  $\clubsuit 3$ ,  $\heartsuit 2$  и он надеется получить в конечном итоге две пары, то он может оставить туза в качестве кикера и сбросить только две карты. В этом случае у него появляется шанс того, что старшей парой окажется именно пара тузов. В свою очередь, если в данной партии будут выигрывать две пары, то наличие пары тузов гарантирует почти стопроцентный выигрыш.

Цифры, приведенные в таблице, конечно же говорят о том, что при наличии одной пары выгоднее сбрасывать три карты, чем две (в случае, если нет других возможностей, например для образования флеша). Тем не менее хороший игрок предпочтет время от времени сохранять пару и один кикер, чтобы вести в заблуждение других игроков относительно своих привычек в игре. Также можно добавить, что, пожалуй, не стоит сохранять кикер, если он младше короля.

## Как улучшить тройку?

Иногда игроки, у которых на руках тройка, решают оставить одну карту в качестве кикера. Несмотря на то что при сбросе двух карт шансы на улучшение комбинации больше, таблицы 7 и 8 показывают нам, что не все так просто.

Самое интересное здесь то, что, сбрасывая две карты, вы примерно вдвое увеличиваете вероятность получения каре, но это происходит за счет того, что немного уменьшаются шансы получить фул-хаус.

И тут-то на первый план выходит психология игрока. Сбрасывая одну карту, игрок зачастую пытается получить флеш или стрит или же улучшить две пары до фул-хауса. Если игрок делает большую ставку после замены одной карты, другие участники могут предположить, что ему удалось-таки получить одну из этих комбинаций. Если это не так, то, значит, у него в лучшем случае две пары. Тем не менее, если замена карты не принесла желаемого результата и не улучшила тройку, игрок все же может сделать крупную ставку, тем самым убедив остальных игроков в том, что у него по меньшей мере стрит. В результате такой блеф может привести к выигрышу.

## Как получить флеш, стрит или фул-хаус?

Таблица 9 показывает, какова приблизительная вероятность того, что вам удастся улучшить свои карты и получить флеш, стрит или фул-хаус.

Исходя из приведенных цифр, можно сказать, что, сбрасывая одну карту, шанс получить стрит-флеш, флеш, стрит или фул-хаус немного больше 1 к 2, но это крайний предел. Имея на руках четыре карты до стрит-флеша (1 из 500 случаев), ваши шансы получить его — немного более 1 к 4 (не считая возможности получить одну пару).

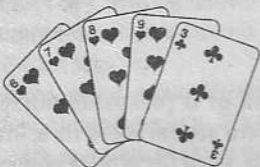




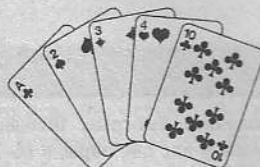
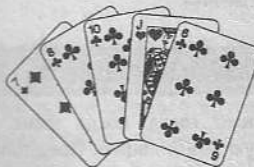

Судя по данным таблицы 9, также можно сказать, что при флеше на четырех картах при сбросе одной карты вероятность получения флеша немного ниже 1 к 4. Ни один опытный игрок, имея три карты одной масти, никогда не станет заменять две карты в надежде получить флеш. Шанс здесь около 1 к 23. Примерно такая же вероятность получения стрита при наличии трех последовательных карт, — даже не стоит пытаться.

Таблица 7. ВЕРОЯТНОСТЬ УЛУЧШЕНИЯ ТРОЙКИ ПУТЕМ ЗАМЕНЫ ДВУХ КАРТ

Шанс на улучшение	1 к 8,6
Шанс получения фул-хауса	1 к 15,4
Шанс получения каре	1 к 22,5

Таблица 8. ВЕРОЯТНОСТЬ УЛУЧШЕНИЯ ТРОЙКИ ПУТЕМ ЗАМЕНЫ ОДНОЙ КАРТЫ

Шанс на улучшение	1 к 10,8
Шанс получения фул-хауса	1 к 14,7
Шанс получения каре	1 к 46

Имеющаяся комбинация из четырех карт	Желаемая комбинация	Вероятность улучшения
<p>Односторонний стрит-флеш (то есть вы можете заменить карту любой картой)</p> 	<p>Стрит-флеш Флеш Стрит Любая из перечисленных</p>	<p>1 к 22,6 1 к 5,8 1 к 6,8 1 к 2,1</p>
<p>Односторонний, не дырявый, стрит-флеш (то есть можно только заменить определенную карту)</p>  	<p>Стрит-флеш Флеш Стрит Любая из перечисленных</p>	<p>1 к 46 1 к 4,9 1 к 14,7 1 к 2,9</p>
<p>Флеш из четырех карт</p> 	<p>Флеш</p>	<p>1 к 4,2</p>
<p>Односторонний стрит (то есть вы можете заменить карту любой картой)</p> 	<p>Стрит</p>	<p>1 к 4,9</p>
<p>Односторонний, не дырявый, стрит (то есть можно только заменить определенную карту)</p>  	<p>Стрит</p>	<p>1 к 10,8</p>
<p>Пять карт</p> 	<p>Фул-хаус</p>	<p>1 к 10,8</p>

## Вероятность выигрыша в зависимости от размера банка

Игроки должны всегда помнить, какова вероятность того, что им не удастся улучшить свои карты при замене. Это необходимо для того, чтобы не сделать ставку, которая будет больше, чем ожидание. Ожидание рассчитывают путем умножения суммы предполагаемого выигрыша на вероятность этого выигрыша.

### ВЕРОЯТНОСТЬ

Вероятность выражается цифрой от 0 (невозможность) до 1 (уверенность). Так, бросая монету, мы считаем, что вероятность того, что она упадет на любую из сторон, равна 0,5. Точно так же, если бы игрока попросили поставить на кон десять фишек, пообещав двадцать в случае, если его выбор окажется верным, то вероятность составляет  $20 \times 0,5$ , что равно 10. На кону как раз десять фишек, поэтому игра абсолютно справедлива.

Приведем пример немного сложнее: представьте, что из колоды выкинули все карты с фигурами, оставив только тузы и все очковые карты (до десяти включительно). Игрока просят срезать перетасованные карты, и в зависимости от того, какая карта выпадет, столько фишек он получит, то есть от одной фишки за туза до десяти фишек за десятку. Давайте же посмотрим, сколько он платит за каждый ход.

Предположим, он делает 40 попыток и каждый раз вытягивает разные карты. Тогда по статистическому закону больших чисел в конечном итоге он получит:

- четыре раза по одной фишке (за тузов);
- четыре раза по две фишки (за двойки);
- и т. д. до четырех раз по четыре фишки (за десятки).

В общей сложности игрок выиграет 220 фишек. Если он получит их, сделав 40 попыток, для того чтобы игра была справедливой, он должен заплатить  $220 \div 40$ , то есть 5,5 фишки за попытку. Если он платит по пять фишек за попытку, он в конечном итоге выигрывает, но если он ставит шесть фишек, то оказывается в проигрыше.

### Всегда высчитывайте вероятность

Делайте ставки только тогда, когда шанс получить выигрыш больше шанса не получить желаемую комбинацию. Предположим, у вас две пары, и вы думаете, что выиграете, если получится улучшить их до фул-хауса. Из таблицы 9 видно, что ваш шанс — 1 против 10,8, то есть вы можете выиграть приблизительно лишь в 1 случае из 11. Ваш шанс на успех — 1 из 12. Допустим, на кону 60 фишек. Тогда ожидание равно  $60 \times \frac{1}{12} \div 5$ . Если ответить на предыдущую ставку можно не больше чем пятью фишками, то имеет смысл делать ставку. Если же шестью и более — то не стоит. Иными словами, если ваш шанс выиграть банк равен 1 к 11 и ответ на предыдущую ставку стоит пять фишек, то для того, чтобы ставка имела какой-то смысл, на кону должно быть по крайней мере 55 фишек.

## Пример

## ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ СТОИТ ЗАДАТЬ САМОМУ СЕБЕ

Представьте, что вы сдающий. За столом шесть игроков, и, соответственно, на кону шесть фишек в качестве анте. У вас ♥В, ♠9, ♦8, ♣7, ♥6.

Первый игрок выбирает чек, второй делает ставку в размере одной фишки, третий уравнивает и поднимает ставку еще на одну фишку, четвертый уравнивает и ставит еще две, пятый пасует.

На кону теперь тринадцать фишек. Чтобы остаться в игре, необходимо уравнивать ставку, положив четыре фишки. У вас есть шанс стрита, и для этого вам нужно сбросить валета, вытянув десятку или пятерку. При этом важно держать в голове следующее:

## СКОЛЬКО ФИШЕК НА КОНУ?

Если вам повезет, вы получите банк, который на настоящий момент составляет тринадцать фишек.

## КАКОВА ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ НУЖНОЙ КАРТЫ?

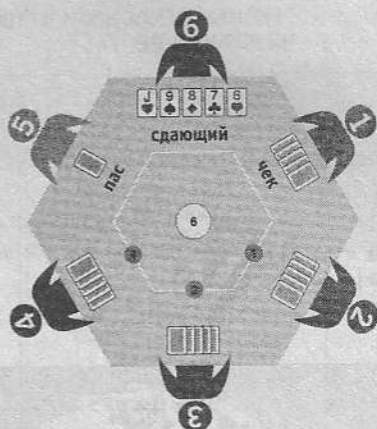
На таблице 9 (см. выше) можно увидеть, что вероятность получения 10 или 5 составляет примерно 5 к 10 (один шанс из шести, или одна шестая).

## КАКОВЫ В СВЯЗИ С ЭТИМ ПРОГНОЗЫ?

Ваш прогноз равен приблизительно  $\frac{1}{6} \times 13$ . Получается чуть больше чем две фишки.

## СКОЛЬКО НУЖНО СТАВИТЬ?

Вам необходимо сделать ставку в размере четырех фишек. Это плохо, и поэтому вам лучше спасовать.



КАКОВ ВАШ ПРОГНОЗ? Решая, сколько ставить, соотнесите шанс выигрыша, размер банка и ставку.

Давайте рассмотрим ситуацию глубже. Есть еще две вещи, которых вы не знаете.

1. Сколько игроков останется в игре после первого круга торговли? Если все игроки останутся в игре и уравнивают свои ставки до четырех фишек, то на кону уже будет двадцать шесть фишек, что, в свою очередь, повышает ваше ожидание. Однако вполне возможно, что спасуют все игроки, кроме последнего — того, который поднял ставку.
2. Выиграете ли вы, если получите стрит? Два других игрока подняли ставку. Возможно, у них тоже хорошие карты. Если вам не удастся дополнить стрит, то лучшей из возможных комбинаций будет пара девяток. Вполне очевидно, что с такой комбинацией вы не выиграете.

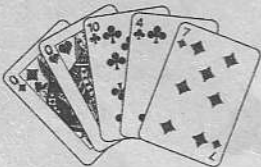
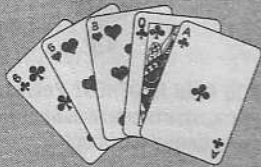
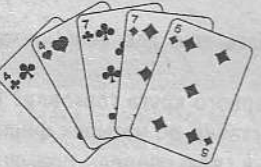
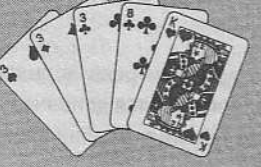
## В ПОГОНЕ ЗА СТРИТОМ

Если в описанной выше ситуации гораздо разумнее спасовать, то еще более разумным такой выход кажется, когда у вас на руках оказывается дырявый стрит, например ♥10, ♠9, ♦8, ♥6, ♣2. Шансы на его достройку в два раза меньше. В ситуации, когда банк примерно в двенадцать раз превышает количество фишек, которое вы можете поставить, шанс достроить стрит практически равен нулю.

## Сколько карт сбрасывать?

В таблице 10 показано, сколько карт рекомендуется сбрасывать при определенных комбинациях и какова приблизительная вероятность улучшения карт.

Таблица 10. РЕКОМЕНДУЕМОЕ КОЛИЧЕСТВО КАРТ ДЛЯ СБРОСА И ШАНСЫ НА УЛУЧШЕНИЕ

Имеющиеся карты	Количество карт для сброса	Желаемая комбинация	Вероятность (1=100%)	Шансы на улучшение
Одна пара 	3	Две пары Тройка Фул-хаус Каре Любое улучшение	0,171 0,114 0,010 0,003 0,298	1 к 4,8 1 к 7,7 1 к 97 1 к 359 1 к 2,4
Одна пара с тузом 	2	Две пары (тузы старшие) Две пары (не тузы) Тройка Фул-хаус (тузы старшие) Фул-хаус (тузы не старшие) Каре Любое улучшение	0,117 0,056 0,078 0,003 0,006 0,001 0,261	1 к 7,6 1 к 17 1 к 11,9 1 к 359 1 к 179 1 к 1080 1 к 2,8
Две пары 	1	Фул-хаус	0,085	1 к 10,8
Тройка 	2	Фул-хаус Каре Любое улучшение	0,061 0,043 0,104	1 к 15,4 1 к 22,5 1 к 8,6

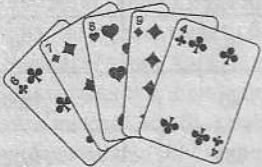
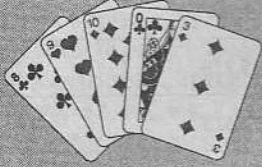
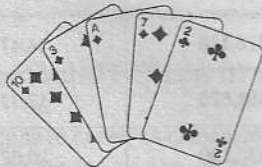
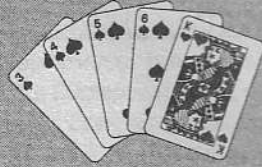
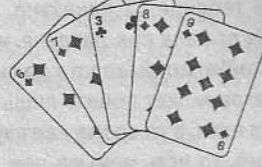
Имеющиеся карты	Количество карт для сброса	Желаемая комбинация	Вероятность (1=100%)	Шансы на получение
Двухсторонний стрит 	1	Стрит	0,170	1 к 4,9
Односторонний дырявый стрит 	1	Стрит	0,085	1 к 10,8
Флеш на четырех картах 	1	Флеш	0,191	1 к 4,2
Двухсторонний стрит-флеш 	1	Стрит-флеш Флеш Стрит Любое улучшение	0,043 0,148 0,128 0,318	1 к 22,5 1 к 5,8 1 к 5,8 1 к 2,1
Односторонний дырявый стрит-флеш 	1	Стрит-флеш Флеш Стрит Любое улучшение	0,021 0,170 0,064 0,255	1 к 46 1 к 4,9 1 к 14,7 1 к 2,9

Таблица 11. ЦЕННОСТЬ КАЖДОЙ КОМБИНАЦИИ В ХОДЕ ПЕРВОГО КРУГА ТОРГОВЛИ

Имеющиеся карты	Количество вариантов	Количество комбинаций лучше	Количество комбинаций лучше (%)
Стрит-флеш	40	0	0
Каре	624	40	0,002
Фул-хаус	3,744	664	0,025
Флеш	5,108	4,408	0,170
Стрит	10,200	9,516	0,336
Тройка	54,912	19,716	0,759
Две пары	123,552	74,628	2,872
Пара тузов	84,480	198,180	7,625
Пара королей	84,480	282,660	10,876
Пара дам	84,480	376,140	14,473
Пара валетов	84,480	451,620	17,377
Пара десятков	84,480	536,100	20,627
Пара карт от 9 до 2	675,840	620,580	23,878
Нет пары	1302,540	1296,420	49,882

## ЦЕННОСТЬ РУКИ С ОДНОЙ ПАРОЙ

Мы еще не сравнивали ценность карт, в которых содержится одна пара. Это стоило бы сделать, поскольку после раздачи комбинация с одной парой может побить половину всех остальных карт, а пара десятков побьет остальные карты приблизительно в четырех случаях из пяти. В таблице 11 показано, сколько комбинаций может быть лучше, чем та, которая выпала при раздаче, и исходя из этого можно судить о ценности каждой из комбинаций, вплоть до ситуации, когда нет ни одной пары. Например, пару валетов может побить лишь 17 процентов других комбинаций, меньше чем одна из пяти, в то время как пару тузов побьет меньше 8 процентов других комбинаций, то есть меньше чем одна из двенадцати.

## СТРАТЕГИЯ ПОВЕДЕНИЯ ПЕРЕД СБРОСОМ КАРТ

После раздачи карт вам нужно решить, что вы будете делать дальше: пасовать, выбирать чек, отвечать на ставку, делать ставку или поднимать ее. Принимая решение, вы, естественно, будете оценивать свои карты, думая в то же время о том, какие из них нужно будет сбросить, если, конечно, вы не выйдете из игры раньше. Чаще всего ни у кого не возникает вопросов, какие карты нужно сбрасывать. Будьте, однако, осмотрительны: не откладывайте их в сторону и не перемещайте на край, чтобы другие игроки не догадались, сколько карт вы собираетесь сбрасывать. Не стоит разглашать свои намерения раньше времени.

### Ваше место за игровым столом

Ваше место за игровым столом порой не дает вам возможность выбрать чек. В действительности ваше поведение сильно зависит от того, где вы сидите по отношению к сдающему. Предположим, например, что при раздаче карт вы получили ♠В, ♥В, ♦8, ♣5, ♥4. У вас одна пара валетов. Посмотрев на таблицу 4, можно понять, что, если вы один из шести игроков, вероятность того, что ваша комбинация старше всех остальных, составляет 32 процента.

### Пример

#### ЕСЛИ ВЫ СИДИТЕ СЛЕВА ОТ СДАЮЩЕГО

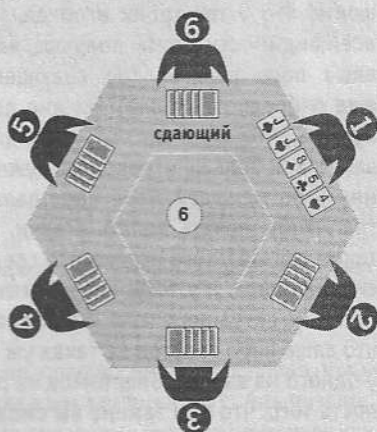
Если вы сидите слева от сдающего, с такими картами на руках вам не стоит пасовать. У вас есть два варианта:

##### (А) ДЕЛАТЬ СТАВКУ

На кону уже шесть фишек (анте). С вашими картами вероятность выигрыша немного ниже чем 1 к 2, следовательно, вы можете делать ставку. Если вы делаете ставку, то вполне возможно, что остальные игроки, чьи карты слабее, спасуют. Многие игроки не решаются добавлять новые фишки, если кто-то уже сделал ставку, а у них самих в лучшем случае пара десятков. Словом, приблизительно в трети всех случаев у вас стопроцентный шанс выигрыша.

##### (Б) НЕ ДЕЛАТЬ СТАВКУ (ЧЕК)

Здесь возможно большее количество вариаций. Предположим, что, когда очередь



ЕСЛИ ИГРОК 1 СИДИТ СЛЕВА от сдающего, имея на руках пару валетов, то в одном случае из трех его комбинация окажется самой сильной из всех остальных. Поэтому, когда на кону шесть фишек, вполне стоит пойти на риск и сделать ставку.

делать ставки снова подходит к вам, до этого один игрок выбрал чек, один сделал ставку, а три спасовали. На кону семь фишек — имеет смысл поддерживать ставку, добавив одну фишку. В результате тот игрок, что играл чек, может выйти из игры, и вы останетесь, по сути, с одним соперником в борьбе за банк, в котором уже восемь фишек.

## Пример

### ЕСЛИ ВЫ СИДИТЕ СПРАВА ОТ СДАЮЩЕГО (ВАРИАНТ А)

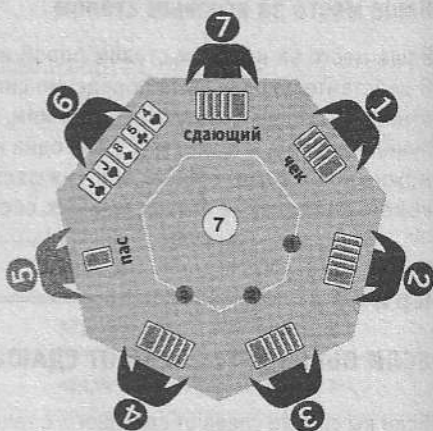
Предположим, что вам достались такие же карты, но вы сидите справа от сдающего. Один игрок сделал ставку в размере одной фишки, другой поднял ставку до двух, а третий поддержал. В итоге на кону одиннадцать фишек. Что вам лучше сделать: поддержать ставку, поднять или спасовать?

Чтобы поддержать ставку, вам нужно поставить две фишки. Вы решаете, что у тех троих игроков, по всей видимости, карты получше, чем ваша пара валетов (до сдающего еще очередь не дошла). Можно допустить, что если за столом сидит шесть или больше игроков, то нужно иметь по меньшей мере пару валетов, чтобы начать делать ставки. В

таком случае у того игрока, что сделал первую ставку, должна быть достаточно сильная пара, а у того, кто поднял ставку, вряд ли меньше чем пара тузов, и такая же ситуация у того, кто поддержал эту ставку. В результате оказывается, что ваша пара валетов не такая уж сильная комбинация. Вполне вероятно, что у одного из ваших соперников на руках тройка. По данным таблицы 5 вероятность того, что при замене вы сможете улучшить свои карты до тройки, равна примерно 1 к 8.

Ставить две фишки, чтобы выиграть 11, — не слишком привлекательный вариант, и поэтому вам лучше всего спасовать и надеяться на то, что повезет в следующий раз.

Во всяком случае, в такой ситуации не рекомендуется поднимать ставку.



Если игрок 6 сидит справа от сдающего (вариант А), ставки других игроков подсказывают ему, что у них, вероятно, более сильные карты, и поэтому самым мудрым решением будет пас.

## ЕСЛИ ВЫ СИДИТЕ СПРАВА ОТ СДАЮЩЕГО (ВАРИАНТ Б)

С другой стороны, если вы сидите справа от сдающего и все игроки перед вами выбрали чек или спасовали, то ваша пара валетов дает вам основание делать ставку — ведь перед вами остался только сдающий. Из таблицы 11 видно, что, поскольку лишь 20 процентов комбинаций может оказаться старше вашей пары валетов, шанс обладания более выигрышной комбинацией, чем у сдающего, равен 4 к 1 в вашу пользу. Следовательно, можно делать ставку. Поскольку почти половина всех розданных карт не содержит пару, в данной ситуации стоит делать ставку с любой парой на руках. А что касается тех участников, которые выбирали чек, то теперь им придется или сделать ставку, или спасовать.

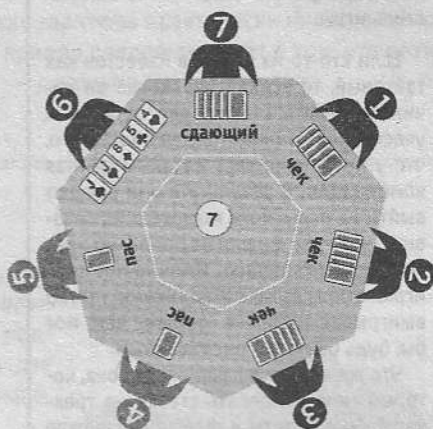
## С какими картами стоит оставаться в игре?

### ДАМЫ

Мы выяснили, что пара валетов дает нам основание оставаться в игре в случае, если никто из игроков не сделал ставку перед вами. Какие же карты нужно иметь, чтобы не выйти из игры в случае, если перед вами уже была сделана первая ставка (без поднятия)? Если ставки ограничены, вам стоит оставаться в игре, если у вас по меньшей мере пара дам. Если же у вас пара тузов, то можно не бояться даже поднять ставку.

### ТУЗЫ

Данные таблицы 4 показывают, что пара тузов при раздаче — это очень хорошая комбинация (если играют пять человек, в 62 процентах случаев эти карты сильнее всех остальных на данном этапе). Если банк будет выигрывать пара, то ваша пара тузов, несомненно, получит его (при условии, что у другого игрока тоже не окажется точно такая же комбинация). Аналогично, если вам удастся улучшить пару тузов до двух пар и банк будут выигрывать как раз две пары, то ваши карты опять окажутся почти стопроцентно выигрышными. В случае, если вы вытянете еще одного (третьего) туза, то понадобится по меньшей мере стрит для того, чтобы вырвать у вас победу. Одним словом, пара тузов — это приятная весть. Пара королей тоже дает вам основание для того, чтобы поднять ставку, но здесь ваше поведение зависит от того, какой вы игрок: тайтовый или лузовый, и от того, как вы оцениваете своих соперников.



ЕСЛИ ИГРОК 6 СИДИТ СПРАВА ОТ СДАЮЩЕГО (вариант Б) и перед ним все участники уклонились от ставок, то пара валетов дает основание для ставки.

## Тайтовые и лузовые игроки

### ТАЙТОВЫЕ ИГРОКИ (TIGHT PLAYERS)

Тайтовыми (*англ. tight* — жесткий) называют тех игроков, которые избегают делать ставки до тех пор, пока у них на руках не окажется сильная комбинация, и которые готовы ждать ее появления.

### ЛУЗОВЫЕ ИГРОКИ (LOOSE PLAYERS)

Лузовым игрокам (*англ. loose* — развязанный, свободный), напротив, не терпится вступить в игру, и поэтому они порой склонны делать ставки сгоряча. Хороший игрок знает темперамент своих соперников и поступает соответственно, в то же время стараясь варьировать свой собственный стиль игры.

Если кто-то из игроков известен как тайтовый, то всякий раз, когда он начинает делать ставки, для остальных участников становится очевидным то, что у него появилась какая-то ценная комбинация. В результате они решают выйти из игры, хотя могли бы и поставить одну-две фишки на довольно приличную комбинацию. Именно поэтому, играя с опытными соперниками, тайтер выигрывает меньше фишек, чем мог бы, будь он более рискованным.

Что же касается лузового игрока, который склонен делать ставки на трехкарточные стриты и флешы в надежде вытянуть две карты и построить комбинацию, то он тоже мало что выигрывает, поскольку такое поведение никого не пугает и не заставит спасовать.

В домашней обстановке или в кругу друзей, когда в покер играют для приятного времяпрепровождения, а не ради выигрыша, участники часто ведут себя как лузовые игроки. Это всегда вносит оживление в компанию, а банк обычно бывает больше, чем когда играют в более строгих рамках. Поведение тайтового игрока, дотошно просчитывающего все шансы, может оказаться несколько неуместным в обстановке домашней игры.

Если же перед вами один игрок сделал ставку, а другой поднял ее, то у вас должна быть по крайней мере пара тузов для того, чтобы остаться в игре.

## Что могут сказать вам ставки, сделанные соперниками?

Если никто не блефует, то можно предположить, что у того игрока, кто сделал первую ставку, как минимум пара валетов, а у того, кто первый ее поднял, — по меньшей мере пара тузов.

## Поддержать или поднять ставку?

Можно с большой долей уверенности сказать, что для того, чтобы отвечать на ставки и положить на кон хотя бы две фишки, вам нужно иметь по меньшей мере две пары.

Довольно опрометчиво с вашей стороны будет поднимать ставку, если у вас нет тройки (любого достоинства). Если до вас еще не дошла очередь, но перед вами уже сделали ставку и два раза ее подняли, то вполне возможно, что для продолжения игры вам необходима тройка среднего достоинства, а для поднятия ставки — что-нибудь вроде тройки тузов.

## Пот-лимит

Если вы приняли ограничение на величину ставки: не больше банка (пот-лимит — см. выше), то это гарантирует стремительное повышение ставок. В таком случае для того, чтобы поддержать сделанную ставку или поднять ее, вам потребуются более сильные карты, чем те, что описаны выше.

Если вы недавно делали ставку и ее уже один раз подняли, то отвечать стоит лишь в том случае, если у вас есть пара тузов или что-то получше. Однако дальнейшее поднятие ставки целесообразно, если у вас по крайней мере две пары, из которых старшая — пара валетов. Если же после вашей ставки ее подняли уже два раза, то оставаться в игре не стоит без наличия тройки.

## КАК БЫСТРО СПУСТИТЬ ВСЕ ДЕНЬГИ?

В предыдущих таблицах, а особенно в таблице 10, мы говорили об относительной вероятности улучшения комбинаций на руках при замене карт, и еще раз не пожалеем времени для того, чтобы обратить ваше внимание на нецелесообразность крупных ставок, сделанных в расчете на комбинации, которые могут быть улучшены после замены. Именно таким образом большинство неопытных игроков и проигрывают деньги.

К примеру, бессмысленно ставить на комбинацию вроде В, 8, 7, 6, 4 разных мастей, поскольку единственный способ улучшить ее до достаточно ценной комбинации — это сбросить валета и надеяться вытянуть пятерку до стрита. Шанс на его получение — 1 из 11. Такая авантюра практически никогда не может быть оправданной. Словом, этот пример свидетельствует о том, что оптимистично надеяться на замену карты — довольно опасная тактика.

### Пример

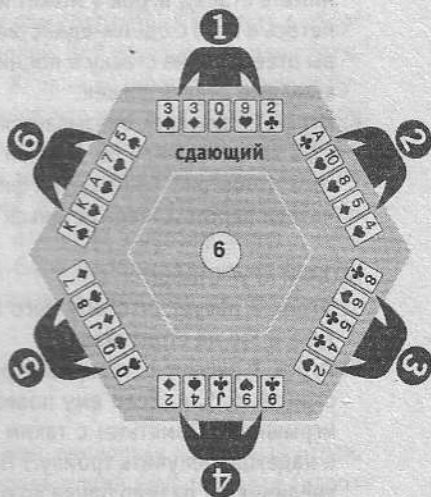
#### РИСКОВАННАЯ ИГРА

За столом шесть игроков, на кону, соответственно, шесть фишек. Установлен лимит: по одной фишке на ставку, поднятие ставки до замены карт и по две фишки — после. Игрок 1 — сдающий, а вы — игрок 6.

#### Первый круг торговли

##### ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

1. Игрок 2 выбирает чек, игроки 3 и 4 следуют его примеру.
2. У игрока 5 пара дам, и он делает первую ставку. На кону семь фишек.
3. Будучи игроком 6, вы можете догадаться, что у игроков 2, 3 и 4, вероятно, меньше чем пара валетов, — в противном случае они бы открыли круг ставок. Вы также можете предположить, что у игрока 5, скорее всего, по меньшей мере пара валетов или дам.



**РАЗДАЧА.** При таких картах ставки игрока 6 будут сильно зависеть от ставок предыдущих игроков.

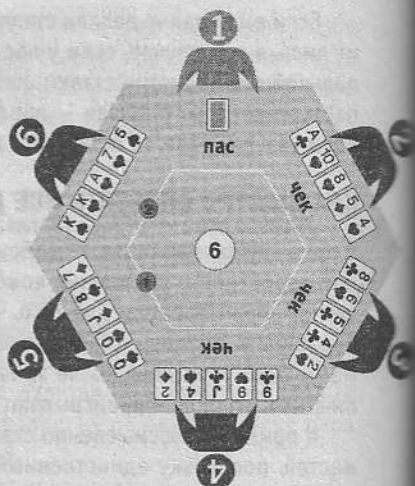
Может оказаться, что у него пара тузов или еще более хорошая комбинация. Однако поскольку у вас туз и пара королей, то можно предположить, что у него если и есть пара, то не больше чем пара дам (число карт, которые он сбросит, подскажет вам, есть ли у него что-то лучше одной пары). В такой ситуации, когда у вас пара королей и перед вами остался только сдающий, есть основания предполагать, что на настоящий момент у вас самая сильная комбинация из присутствующих. Как же вам поступить? Естественно, пас исключен, но что же выбрать: поддержать ставку или поднять ее? В данной ситуации правильно будет поднять ставку.

Если пара королей — самая сильная комбинация на настоящий момент, то вам невыгодно, чтобы все участники остались в игре и вытаскивали новые карты, которые могут улучшить их положение. К примеру, вы ответите на ставку, игрок 4 тоже (независимо от того, как поступят игроки 1, 2, 3), и игроки 4 и 5 продолжат игру вместе с вами. В процессе замены карт игрок 4 может получить еще одну девятку или вторую пару и в результате выиграть банк. С другой стороны, если вы поднимете ставку, игрок 4 может испугаться и спасовать, и вы, возможно, останетесь в игре с одним-единственным соперником в борьбе за банк. Поэтому вы отвечаете на ставку и поднимаете ее, выкладывая две фишки. В итоге на кону уже девять фишек.

4. Игрок 1, сдающий, оказывается в положении, когда перед ним сделали ставку, а затем подняли ее. В связи с этим он решает, что его пара троек не стоит того, чтобы рисковать двумя фишками, и он выходит из игры. Ваша стратегия начала работать, ведь останься он в игре, он мог бы получить третью тройку.

#### ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

1. Игрок 2 пасует (чтобы у него появился какой-то шанс, ему надо вытянуть туза, а это не стоит ставки).
2. Игрок 3 решает остаться в игре и, получив при замене семерку, достроить стрит 8, 6, 5, 4. Если ему повезет, то эта комбинация может оказаться выигрышной. (Заметьте: с таким же успехом он мог бы сбросить восьмерку, в надежде получить тройку.) Продолжение игры стоит ему двух фишек, что увеличивает размер банка до одиннадцати фишек. Обратите внимание: когда игрок 3 решил ответить на ставку, на кону было девять фишек, ради которых он рискнул еще двумя, чтобы получить стрит. Если ему улыбнется удача, он выиграет девять фишек (жертвуя двумя фишками ради девяти), но мы-то

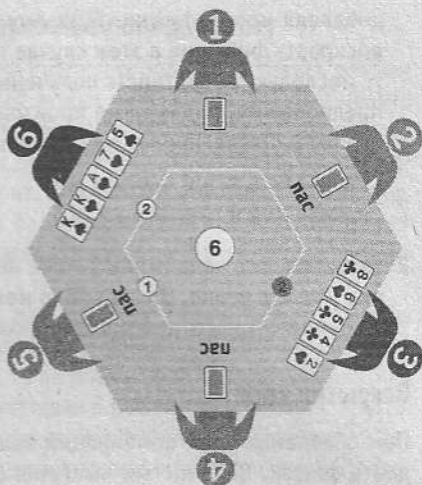


ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК. Поведение игрока 4, а именно поднятие ставки, сделанной игроком 5, испугало игрока 1.

с вами знаем, что вероятность того, что он построит стрит, — приблизительно 1 к 11, поэтому такое поведение можно мягко назвать наивным.

3. Игрок 4 пасует, поскольку его пара девяток выглядит слишком незначительной, чтобы делать на нее ставки в ситуации, когда в игре остались три игрока.
4. Игрок 5, сделавший первую в этой игре ставку на свою пару дам, тоже выбирает пас, думая, что у вас, вероятно, на руках что-нибудь вроде пары тузов или сильнее. Примерно так же рассуждает игрок 3.

Теперь, когда все ставки сравнялись, первый круг торговли завершается. В игре остались вы (игрок 6) и один соперник, игрок 3. На кону сейчас одиннадцать фишек.



**ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК.** В ходе этого круга игроки 2, 4 и 5 все выбывают из игры, в то время как игрок 3 думает, что его недостроенный стрит стоит того, чтобы продолжать игру.

### Замена карт

1. Сдающий спрашивает игрока 3 (ближайшего игрока по левую сторону, который остался в игре), сколько карт он хотел бы сбросить. Игрок 3 сбрасывает ♥2 и получает одну новую карту.
2. Теперь ваша очередь решать, сколько карт вам сбросить. У вас есть выбор: сбросить три карты, оставив одну пару королей, или же сбросить две карты, оставив королей и туза в качестве кикера. Вполне возможно, что лучше будет сбросить три карты. Вы можете догадаться, что игрок 3 сбрасывает одну карту, в надежде получить стрит или флеш. Будь у него одна пара, то он сам наверняка открыл бы круг ставок. Если он сейчас построит свой стрит или флеш, то банк, скорее всего, достанется ему. В таком случае единственным вашим шансом на победу будет фул-хаус или каре, поэтому имеет смысл сбросить три карты, какой бы низкой ни была вероятность их получить. Предположим, замена не улучшила ваши карты, и у вас все также осталась пара королей.

### Второй круг торговли

Второй круг торговли приходится открывать вам, поскольку вы первый игрок, сидящий по левую руку от того, кто открыл предыдущий круг торговли (игрок 5, который уже вышел из игры).

1. Выбирайте чек. Не стоит пока ничего предпринимать. Если игрок 3 построил стрит, то банк уйдет к нему, и нет необходимости увеличивать его выигрыш,

добавляя новые фишки. Если ему не повезло, то он все равно спасует, и рисковать фишками в этом случае тоже не стоит.

Поскольку вероятность получения семерки до стрита была очень низкой, предположим, что чуда не произошло и замена карты ничего не принесла игроку 3. После замены получились следующие комбинации:

игрок 3: ♣Д, ♣8, ♥6, ♣5, ♣4

игрок 6: ♠К, ♥К, ♥5, ♦4, ♠2

2. После вашего чека игрок 3 тоже не станет делать ставку, поскольку теперь ему уже все равно. Он спокойно может сбросить карты, зная, что дама, будучи самой старшей, не выиграет ничего.

## Вскрытие карт

При сравнении двух комбинаций ваша выигрывает, и вы забираете одиннадцать фишек. Ваш чистый выигрыш составляет восемь фишек (если считать вашей одну фишку в анте).

Ваше смелое решение поднять ставку, имея пару королей, окупилось стоицей. Стоило вам просто уравнивать ставку в ходе первого круга ставок, игрок 5 и даже игрок 4 (пожертвовав одной фишкой) остались бы в игре. И если бы при замене карт игрок 4 вытянул девятку, а игрок 5 — даму или если бы кто-нибудь из них собрал вторую пару, вы бы проиграли.

---

## ОСНОВНЫЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

Известно множество поговорок и изречений бывалых игроков в покер. О некоторых из них стоит здесь упомянуть, поскольку за ними стоит логика и здравый смысл.

### Не делайте ненужных ставок

После того как игрок получил хорошие карты и сделал соответствующие ставки, пополнив своими фишками банк, ему бывает тяжело осознать, что он, скорее всего, проиграет, и для него продолжать делать ставки означает потерять еще больше фишек. Ошибочно думать, что вот я, мол, уже положил в этот банк двадцать фишек и теперь назад дороги нет — я должен рискнуть еще несколькими, чтобы отвоевать мой вклад. Здесь важно уяснить, что фишки, которые вы положили в банк, больше вам не принадлежат — они теперь часть банка.

Ставка считается хорошей или плохой в зависимости от того, какова вероятность выигрышной комбинации и каковы размеры банка, за который ведется борьба. В случае, если шанс 1 из 3, а банк превышает стоимость вашей ставки в шесть раз, ставку можно считать хорошей. Если же успех возможен в одном случае из шести, а банк больше ставки в три раза — то такую ставку хорошей не назовешь. При этом ни в первом, ни во втором случае совсем не важно, сколько вы сами положили в банк раньше.

## Не спешите делать ставку, если соперник менял одну карту

Представьте, что у вас тройка и во втором круге торговли вы остались вдвоем с одним-единственным игроком, который менял одну карту. Вы открываете этот круг. Возникает предположение, что четыре карты вашего соперника — это две пары и он мог менять одну карту до фул-хауса. Кроме того, он мог менять одну карту, достраивая флеш или стрит. В любом случае, согласно таблице, он, скорее всего, ничего не добился, и ваши карты сильнее. Однако может статься, что вопреки всему замена улучшила его карты, и в этом случае вы оказываетесь в проигрыше.

Каков бы ни был исход его замены, вам не стоит делать ставку первым. Играйте чек и посмотрите, что будет делать ваш соперник. Если вы сделаете ставку, а он не достроил стрит или флеш, то он поймет, что его карты ничего не стоят, и выйдет из игры, не добавив свои фишки к вашему выигрышу. С другой стороны, вы рискуете потерять эти несколько фишек, если ему все-таки удалось достроить флеш или стрит — он поднимет ставку, а вы проиграете. Поэтому предоставьте выбор сопернику. Если он сделает ставку — ответьте: хуже не будет, чем если бы вы делали ставку первым. Если же он не улучшил свои две пары и играет чек вместо ставки, то вы лишь немного потеряете, не получив от него лишних фишек. Если бы вы сделали ставку первым, а он просто уравнил, не имея ничего, кроме двух пар, то вы также выиграли бы банк, но не заработали при этом еще одну-две фишки.

## Что делать, если у вас две пары

Две пары — это классическая комбинация в покере — и при этом одна из самых неудобных. Таблица 4 показывает нам, что при раздаче такая комбинация может оказаться самой сильной, даже если за столом восемь игроков. Проблема с двумя парами заключается в том, что при замене одной карты шанс на улучшение комбинации равен 1 из 10. Несмотря на то что эта комбинация могла быть лучшей перед заменой, она редко остается такой же после нее.

В таблице 12 показано, каковы ваши шансы на выигрыш, если после замены карт у вас на руках оказались две пары.

Если в игре остается больше трех игроков, то ваши шансы на успех стремительно падают.

Таблица 12. ШАНС НА ВЫИГРЫШ С ДВУМЯ ПАРАМИ ПОСЛЕ ЗАМЕНЫ

Количество активных соперников	Шанс на выигрыш
Один	3 к 1 в вашу пользу
Два	Немного выше, чем у остальных игроков
Три	6 к 4 против вас

## Стратегия

Получив при раздаче две пары, вам нужно помнить, что ваша стратегия отчасти зависит от вашего места за игровым столом. Предположим, один игрок сделал ставку, а после вас есть еще три или четыре игрока. Исходя из того что ваши

две пары могут быть самой сильной комбинацией сейчас, но, возможно, перестанут быть таковыми потом, вам нужно взять курс на вытеснение других игроков из игры. Поэтому вы поднимаете ставку. Если они спасуют, то у вас хороший шанс выиграть банк. Если они останутся в игре, имея средние по ценности пары, ваши шансы на победу снижаются. Многие игроки опасаются держать две слабенькие пары и мгновенно сбрасывают их, если после замены оба соперника начинают делать ставки.

## БЛЕФ

В литературе о покере много пишут о блефе, и исходя из этого можно сделать вывод о том, что блеф — это самая важная часть игры. Несомненно, в покере большую роль играет скорее мастерство, нежели удача, поскольку хороший игрок выигрывает постоянно, хотя далеко не всегда он получает хорошие карты. Итак, что же входит в понятие «мастерство»? Это математические способности или же психологическое превосходство? А может, их сочетание? Ответ: лучшие игроки обладают и тем и другим.

Мы уже говорили о числовых аспектах покера, о шансах на получение той или иной комбинации, о вероятности улучшения карт при замене и т. д. По-

### Блеф по Ярдли

Герберт Ярдли, автор известнейшей книги под названием «Как научиться играть в покер» (The Education of a Poker Player), приводит в качестве примера необыкновенные ситуации блефа, которые он сам неоднократно опробовал на практике. Один из таких вариантов блефа заключается в том, что он постепенно создавал репутацию тайтера, который ставит исключительно на беспроигрышные комбинации. И когда наступал нужный момент и он становился сдающим или оказывался по правую руку недалеко от сдающего (то есть он был одним из последних игроков в круге ставок), а перед ним два-три игрока сделали ставки, Ярдли обязательно поднимал ставку, несмотря на то что у него, может быть, не было даже пары. Видя, что игрок, обычно ставящий только на надежные комбинации, вдруг начинает поднимать ставку, оставшиеся игроки, как правило, начинали поспешно выходить из игры, и Ярдли забирал банк. Если один или даже двое игроков решали поддержать его ставку и обменивали карты, то Ярдли, завершая круг, обычно выбирал стэнд-пэт (stand pat), то есть не менял ни одной карты.

Все это проделывалось с целью еще больше запугать оставшихся игроков, которые обычно не решались ни на что, кроме чека, а Ярдли снова делал крупную ставку. Этого, по мнению Ярдли, обычно было достаточно для того, чтобы игроки (а к этому моменту их редко оставалось больше одного человека) вышли из игры и не отважились ответить на ставку, пребывая в полной уверенности, что у него по меньшей мере стрит. В действительности же у него могли быть какие-то совсем слабые карты — старшей из которых, к примеру, был валет.

Блеф лучше всего работает в игре с изменяемым лимитом ставок, при ставке «не больше банка» или в безлимитной игре, поскольку как раз размер ставки тайтового игрока удерживает других от борьбы с ним. В лимитированном покере соперник может и поддержать ваши ставки.

нятно, что вам нужно знать все эти вещи, если вы хотите стать превосходным игроком. Не обязательно, конечно, держать в голове все цифры, но важно выработать некое чутье.

## Психология блефа

Психологический аспект покера заключается в умении наблюдать за поведением соперников и стилем их игры, делая при этом соответствующие выводы. Какой, к примеру, данный соперник: сильный или слабый? Можете ли вы угадать, насколько сильны его карты, по тому, как он выражает свой восторг, или по манере его игры в предыдущих партиях? В свою очередь задумайтесь над тем, каким образом вы можете помешать соперникам раскусить вас самих. Или, быть может, вам удастся при помощи блефа создать у них ложное представление о ваших картах и о вас как об игроке?

Сложно сказать, какие навыки важнее для игрока в покер: математические или психологические. При вскрытии карт в любом случае выигрывает только наилучшая комбинация. Однако совсем не важно, была ли эта же комбинация самой сильной при раздаче карт. Того игрока, у которого была самая ценная комбинация в начале, может спугнуть блеф, вынудив его скинуть карты, так и не дождавшись вскрытия.

Цель блефа состоит в том, чтобы ввести в заблуждение остальных игроков относительно ценности ваших карт. Существует два основных варианта блефа:

1. Вы делаете большие ставки, убеждая игроков в том, что у вас гораздо более сильные карты, нежели в действительности. Они в свою очередь не отвечают на ваши ставки и не добавляют новые фишки в банк, а скорее пасуют. Таким образом вы можете выиграть банк, обладая самыми слабыми картами за столом.
2. Менее зрелищный, но более тонкий способ блефа, к которому прибегают чаще. Суть в том, что вы пытаетесь убедить ваших соперников, будто ваши карты хуже, чем на самом деле. Благодаря этому, игроки дольше остаются в игре и ставят все больше фишек. В итоге у вас есть шанс выиграть крупный банк при сравнении карт при вскрытии.

Первый вариант блефа лучше всего работает, когда лимит ставок высокий, и для того, чтобы ответить на блеф, игроки вынуждены рисковать большим числом фишек. Если это будет происходить в низколимитной игре, соперник, скорее всего, поддержит вашу ставку, и ваш блеф провалится. Примеры в этой части главы показывают, как лимит ставок влияет на ход игры — в первом случае блеф, возможно, не удастся, а во втором у него есть шансы на успех.

### Немного покерного жаргона

**СТЭНД-ПЭТ (STAND PAT)** — отказаться от замены карт. Поскольку замена не может улучшить только такие комбинации, как стрит и выше, игрок, выбирающий стэнд-пэт, либо собрал что-то не меньше стрита, либо блефует.

**Пример****ИГРА С БЛЕФОМ 1**

Предположим, за столом сидят шесть игроков. На кону ante в размере шести фишек. Лимит ставки и поднятия ставки — по одной фишке до замены и по две фишки после. Вы сдающий. В ходе первого круга торговли один игрок поставил одну фишку, а другой ответил.

1. Вы поддерживаете сделанную ставку и поднимаете ее еще на одну фишку.
2. Игрок, сидящий после вас, пасует, а следующий за ним отвечает. Перед заменой на кону одиннадцать фишек.
3. Вы выбираете стэнд-пэт.
4. Ваш соперник говорит чек, а вы в свою очередь ставите две фишки.

На кону сейчас тринадцать фишек, и для того, чтобы участвовать во вскрытии карт, вашему сопернику нужно поставить всего-навсего две фишки. При соотношении 13 к 2 он может рискнуть двумя фишками, просто чтобы проверить, не блефуете ли вы. Если он решит не рисковать, вы забираете тринадцать фишек. Исходя из того, что вы положили в банк свои пять фишек (включая одну фишку в качестве ante — впрочем, как сдающий, вы один положили все те шесть фишек), ваш чистый выигрыш составляет восемь фишек. Не так уж и плохо, учитывая, что у вас были абсолютно никчемные карты. Тем не менее есть большая вероятность того, что соперник ответит на вашу ставку и заберет банк.

**Пример****ИГРА С БЛЕФОМ 2**

Предположим, игра идет с лимитом ставок «не больше банка». Как обычно, на кону ante в размере шести фишек.

1. Те же игроки ставят по одной фишке каждый.
2. Вы поддерживаете ставку (на кону становится девять фишек) и поднимаете ставку еще на девять фишек.
3. Оба соперника, скорее всего, спасуют. Вы забираете восемнадцать фишек, одиннадцать из которых вы положили сами (включая одну в качестве ante). Ваш доход составляет семь фишек.

Тем не менее предположим, как будут развиваться события, если у одного из ваших соперников на руках, скажем, две пары, старшая из которых — тузы. Что он сделает: ответит на ставку и продолжит игру или выйдет из нее?

Он меняет одну карту (не достраивая, впрочем, фул-хаус, — ведь шанс только 1 из 10), а вы выбираете стэнд-пэт.

4. Теперь он играет чек.
5. Вы ставите то же количество фишек, что и в банке, — двадцать семь.
6. Сейчас вашему сопернику нужно поставить такое же количество фишек, чтобы поддержать вашу ставку. Вы не меняли карт, и у вас репутация тай-

тового игрока. Соперник наверняка предположит, что у вас по меньшей мере стрит. Что же он предпримет, имея на руках две пары? Неужели поставит еще двадцать семь фишек, чтобы просто убедиться, что вы не блефуете? Вряд ли. Он, скорее всего, выберет пас.

7. Вы забираете банк в размере пятидесяти четырех фишек, тридцать восемь из которых были вашими. Ваш выигрыш составляет шестнадцать фишек. Понятно, что, если бы соперник ответил на вашу ставку, у вас не было бы никаких шансов — ведь у него, скорее всего, фул-хаус.

## Блеф при хороших картах

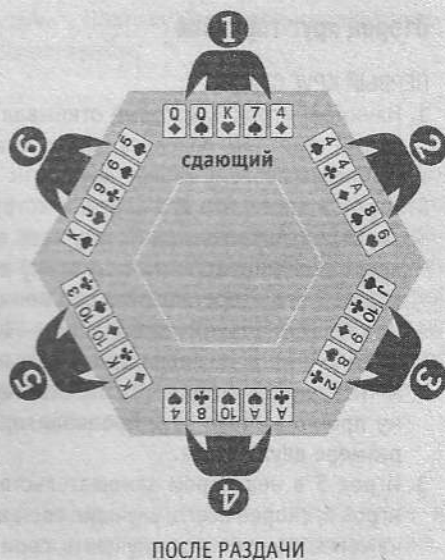
Когда ставки лимитированы, блеф при плохих картах в дро-покере проблематичен. Если ставки не ограничены или установлен какой-то потенциально высокий лимит, например пот-лимит, размеры ставок могут спугнуть робких игроков и вынудить их сбросить свои выигрышные комбинации. А в случае, если ответная ставка стоит не больше, положим, одной-двух фишек, большинство игроков, все равно с какими картами на руках, скорее заплатят две фишки, чем останутся в неведении насчет того, был ли это блеф или нет. В таком случае блеф, естественно, не удастся.

В то же время блеф при хороших картах с целью привлечь больше фишек в банк может стать мощным оружием в руках хорошего игрока.

## Пример

### ОТВЕТ НА БЛЕФ

При раздаче, показанной на рисунке, установлен лимит ставки и поднятия ставки — по одной фишке до замены и по две — после. На кону шесть фишек. Игрок 1 — сдающий.



### Первый круг торговли

#### ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

1. Открывает круг игрок 2. У него одна слабая пара и туз в качестве кикера. Игрок 2 воздерживается от ставок.
2. У игрока 3 есть надежда на стрит, и он ставит одну фишку.
3. Игрок 4, с парой тузов, уравнивает ставку.

4. Игрок 5, у которого две пары, тоже уравнивает ставку и поднимает ее еще на одну фишку.
5. У игрока 6 самая старшая карта — король, и поэтому он решает выйти из игры.
6. Видя, что три игрока перед ним сделали ставки, сдающий, у которого всего лишь одна пара дам, тоже решает выйти из игры.

#### ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

1. Игрок 2 считает, что нет смысла сбрасывать две карты к своей паре четверок и кикеру, и тоже выходит из игры.
2. Игрок 3 уравнивает ставку, добавляя еще одну фишку в банк.
3. Игрок 4 полагает, что у него, скорее всего, самая сильная комбинация за столом, и, видя, что продолжение игры для участия в замене карт будет стоить ему всего лишь одну фишку, решает ответить на сделанную ставку.

По итогам первого круга торговли в игре остались игроки 3, 4 и 5, а на кону двенадцать фишек.

#### Замена карт

1. Игрок 3, ближайший активный игрок слева от сдающего, сбрасывает карты первым. Он меняет одну карту — сбросив ♣2, он получает ♣7 и тем самым достраивает стрит.
2. Следом за ним меняет карты игрок 4. Он сбрасывает ♥10, ♣8 и ♥4, получая взамен ♥7, ♦7 и ♠9. Теперь у него на руках две пары, старшая из которых — тузы.
3. Игрок 5 сбрасывает ♣3 и вытягивает ♦6. Замена карт ничего ему не дала.

#### Второй круг торговли

##### ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

1. Начинает игрок 3, который открывал первый круг торговли. У него достроенный стрит, но, опасаясь двоих оставшихся соперников, он отваживается на блеф и поэтому играет чек.
2. Игрок 4 знает, что его карты, в которых старшие — тузы, могут оказаться самыми выигрышными, если у всех остальных по две пары. У него сложилось такое впечатление, поскольку игроки 3 и 5 оба сбрасывали по одной карте. В его представлении оба меняли к двум парам, а, как известно, шанс на улучшение такой комбинации — 1 из 10. Естественно, игрок 4 думает, что именно у него, пожалуй, самая сильная комбинация на настоящий момент. А что касается игрока 3, то он, скорее всего, не улучшил свои карты и поэтому просто выбрал чек. Проанализировав все это, игрок 4 делает ставку в размере двух фишек.
3. Игрок 5 в некотором замешательстве: с одной стороны, ему кажется, что игрок 4, скорее всего, улучшил свои карты до тройки. С другой стороны, ему кажется, что тот мог улучшить свои карты лишь до двух карт, поскольку

игрок 4 сбрасывал три карты и вряд ли оставлял при этом туза в качестве кикера. Исходя из этого, игрок 5 полагает, что две пары игрока 4 не идут ни в какое сравнение с его собственными двумя парами, старшая из которых — короли. Кроме того, игроку 5 также кажется, что игрок 3 не улучшил свои карты, и поэтому, имея на руках по паре королей и десяток, он считает, что стоит уравнивать ставку.

## ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

1. Игрок 3 делает ставку на собранный стрит. Он поддерживает ставку в размере двух фишек и поднимает ставку еще на четыре фишки.
2. Игрок 4 отвечает на ставку, что довольно безрассудно.
3. Игрок 5 выходит из игры.

## Вскрытие

Стрит игрока 3 выигрывает партию и приносит ему банк в размере двадцати двух фишек, из которых чистый выигрыш составляет пятнадцать фишек. Если бы он не стал блефовать и сделал ставку вместо чека в начале второго круга торговли, вполне вероятно, что игрок 4 мог бы поддержать ставку и игрок 5 вышел бы из игры, а это, в свою очередь, уменьшило бы банк на одиннадцать фишек.

## Когда можно и когда нельзя блефовать

Конечно, нельзя отрицать важность блефа и отрицать значение психологических моментов. Многие профессиональные игроки в покер будут утверждать, что именно эти факторы много важнее математических расчетов. Однако, как ни крути, при вскрытии карт все равно выигрывает лучшая комбинация. При раскрытии карт блеф уже никак не выручит. Поэтому блефовать следует только до тех пор, пока блеф остается перспективным.

## С кем блефовать?

Порой легче блефовать с опытными игроками, которые не боятся выйти из игры, если видят, что проигрывают. В отличие от них новички могут сильно увлечься и позволить вам блефовать до конца. Таким образом, если вы увеличиваете достоинство своей комбинации, посредственный игрок, имеющий тенденцию проигрывать в силу того, что постоянно доводит до вскрытия заведомо невыигрышные комбинации, может раскрыть в самом конце ваш блеф. Если же вы постоянно делаете ставки вопреки всему, просто потому, что вас привлекает мысль о случайном выигрыше благодаря блефу, — не обольщайтесь: в конечном итоге вы все равно проиграете.

В целом можно сказать, что блеф более эффективен в стад-покере и холд'эме, чем в дро-покере. Поэтому мы еще вернемся к этому вопросу позже.

# ДРУГИЕ РАЗНОВИДНОСТИ ДРО-ПОКЕРА

Существуют сотни разновидностей покера, многие из которых в глазах опытных игроков выглядят как ребяческие попытки сделать игру более развлекательной и быстрой и, следовательно, не воспринимаются всерьез. Тем не менее некоторые из них с течением времени получили довольно широкое распространение. Здесь мы приводим описание нескольких более-менее устоявшихся вариантов.

## ДЖЕКПОТ

В первую очередь следует отметить, что джекпот — это наиболее популярная разновидность дро-покера в Соединенных Штатах, и довольно часто в специальной литературе по покеру его называют вариантом непосредственно самого покера, а не разновидностью дро-покера.

Отличие джекпота от той игры, что уже была описана, состоит лишь в том, что игрок имеет право открыть круг ставок, только если имеет на руках хотя бы пару валетов. После того как сделана первая ставка, другие игроки вступают в игру и могут либо уравнивать ставку, либо при желании поднимать ее.

Игрок, открывший круг ставок, должен впоследствии показать наличие необходимой комбинации, то есть пары валетов и выше. Если он выходит из игры до вскрытия, то его карты откладываются в сторону, чтобы потом он мог их предъявить. «Разбивать открывающие карты», то есть менять карты, давшие ему право на открытие ставок, ему не запрещено. Однако при этом все карты, сброшенные им при замене, тоже сохраняются.

К примеру, если у игрока на руках комбинация, показанная на рисунке, то пара валетов дает ему право сделать первую ставку. Однако при замене карт он может решить сбросить ♣В в надежде получить стрит-флеш (с ♦10), флеш (с любой другой бубновой картой) или стрит (с любой другой десяткой).



Цифры в таблице 10 показывают, что шанс получить эти выигрышные комбинации — один из трех. И это лучше, чем надеяться вытянуть третьего валета к паре, — ведь в таком случае шанс достроить тройку — 1 из 75. Если бы игрок сбрасывал ♣В, а сброшенные карты смешивались вместе, то он никак не мог бы доказать впоследствии (не важно, выйдет ли он из игры или выиграет банк), что у него изначально была комбинация, давшая ему право сделать первую ставку. Поэтому сброшенный ♣В остается лежать в стороне, естественно картинкой вниз.

## Пример

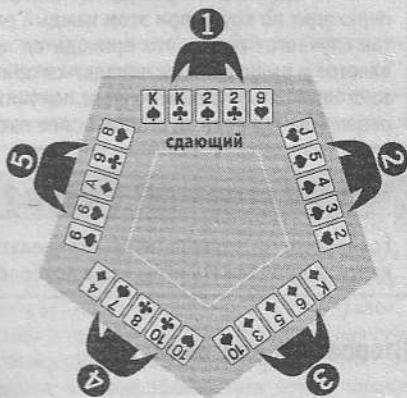
### СТАНДАРТНАЯ ПАРТИЯ В ДЖЕКПОТ

За столом пять игроков. Сдающий вносит анте в размере пяти фишек. Установлен лимит ставок: по две фишки на ставку и на поднятие ставки до замены карт и по пять — после.

### Первый круг торговли

#### ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

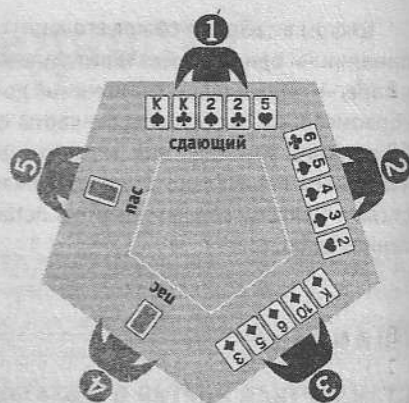
1. Игрок 1 — сдающий, поэтому первым говорит игрок 2. У него двухсторонний стрит на четырех картах, но эта комбинация не дает ему право сделать первую ставку.
2. У игрока 3 флеш на трех картах, но это тоже не дает ему право открыть круг ставок.
3. Игрок 4 не может сделать ставку, так как у него лишь пара десятков, и такая же ситуация у игрока 5, у которого на руках пара шестерок. Всем этим игрокам не остается ничего, как говорить чек.
4. Сдающий, у которого целых две пары, делает первую ставку в размере установленных двух фишек, к облегчению игроков 2 и 3, ведь у них есть шанс достроить неплохие комбинации. С двумя парами сдающий имел право открыть круг ставок, даже если бы старшая пара была меньше чем пара валетов, ведь две пары — это, несомненно, выше, чем просто два валета, необходимые для первой ставки.



ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК. Лишь игрок 1 имеет право сделать первую ставку, несмотря на то что у других игроков тоже неплохие карты.

## ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

1. Игроки 2 и 3 поддерживают ставку.
2. Игроки 4 и 5 выходят из игры, поскольку знают, что у игрока 1 карты сильнее. Игрок 5 мог бы поддержать ставку и поменять две карты к своей паре, оставив туза в качестве кикера и надеясь получить третью шестерку или еще одного туза. В этом случае он мог бы выиграть банк, имея либо тройку, либо две пары со старшей парой тузов, но игрок 5 предпочитает не рисковать.



**ПОСЛЕ ЗАМЕНЫ КАРТ.** Игроки 2 и 3 значительно улучшили свои карты при замене, чего не скажешь об игроке 1.

## Замена карт

1. Игрок 2 меняет ♣В и получает ♣6, достраивая тем самым стрит.
2. Игрок 3 сбрасывает ♠10, получая взамен ♦10, достраивая флеш (банк почти в кармане!).
3. Сдающий сбрасывает ♥9, вытягивая ♥5.

**Если все спасовали? Вариант 1**

Если ни у кого нет комбинации, необходимой для открытия ставок, карты раздаются заново. Сдающим назначается следующий по кругу игрок, при этом правила остаются прежними. Новый сдающий добавляет еще пять фишек в качестве анте (таким образом, на кону уже десять фишек), затем тасует карты, срезает и сдает заново. Если карты приходится сдавать еще раз, то право быть сдающим снова переходит по кругу, при этом каждый раз увеличивается размер анте. Конечно же так случается редко, что приходится пересдавать по два-три раза подряд. Пара валетов и выше должны попадаться примерно в 1 случае из 5. Таким образом, если за столом пять игроков, то шанс получить такие карты в одной из трех комбинаций равен 1 из 7, а если за столом более пяти — 1 из 60.

**Если все спасовали? Вариант 2**

Если никто из игроков не может сделать первую ставку, то можно не пересдавать карты, а продолжать игру, как в луболе (см. ниже).

## Второй круг торговли

## ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

1. Поскольку первую ставку в игре сделал сдающий, то теперь он тоже должен первым что-то предпринять. Он играет чек (если оба его соперника достроили стрит и флеш, то они, несомненно, будут делать ставки, а в конечном

итоге все равно побьют его карты, — поэтому нет необходимости еще увеличивать их потенциальный выигрыш).

2. Игрок 2 не обращает внимания на поведение других игроков: у него отличные карты, и он делает максимальную ставку в размере пяти фишек.
3. Игрок 3 понимает, что игрок 2 мог достроить стрит, флеш или фул-хаус — последняя комбинация окажется сильнее его карт, — но полагает, что если он не поднимет ставку сейчас, когда у него флеш с королем в качестве старшей карты, то вряд ли у него еще будет такая возможность. И поэтому он отвечает на предыдущую ставку и поднимает ее еще на пять фишек.

#### ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

1. Игрок 1 выбирает пас, будучи уверенным, что его две пары окажутся побежденными. Однако свои карты он не мешает с остальными, потому что позже ему нужно будет предъявить пару королей, которые и дали ему право открыть круг ставок в игре.
2. Игрок 2 подозревает, что его карты окажутся слабее, но все же он поддерживает ставку, считая, что не жаль заплатить пять фишек, но все же убедиться в том, что его соперник не блефует.

#### **Что делать, если у игрока, сделавшего первую ставку, не оказывается нужной комбинации?**

Если при вскрытии карт тот игрок, что открывал круг ставок, не может предъявить необходимую комбинацию, то к нему применяются следующие санкции:

- Если такой игрок дошел до этапа вскрытия карт, он не имеет права забрать банк и его выигрышные карты не принимаются во внимание. Если кроме него во вскрытии карт принимает участие еще только один игрок, то последний забирает банк. Если же осталось больше двух игроков, то выигрывает наиболее сильная комбинация.
- Если такой игрок сделал первую ставку и никто ее не поддержал, то фишки ему не возвращаются, оставаясь на кону во время следующей раздачи.
- Если остальные игроки поддерживали ставку, сделанную первым игроком, но затем вышли из игры, оставив его одного, то все деньги из банка возвращаются игрокам. При этом ставка самого нарушителя в качестве штрафа остается на кону для следующей раздачи.
- В случае, если в ходе первого круга торговли еще до того, как ставки сравнялись, нарушитель признается в том, что у него на самом деле не было необходимых карт, всем остальным игрокам возвращаются их фишки, кроме анте. Фишки нарушителя остаются на кону. При наличии нужной комбинации остальные участники (по очереди, по левую руку от нарушителя) могут заново открыть круг ставок.
- Если кто-то еще из участников делает ставку, то игрок, неправомерно сделавший ставку первым, может остаться в игре, поддерживая и поднимая ставку. Но при этом он должен выставлять новые фишки — конфискованные ранее фишки не принимаются в расчет.
- Если после открытия ставок никто больше не решается вступить в игру, то право быть сдающим переходит к следующему игроку, при этом фишки нарушителя остаются на кону в ходе следующей раздачи.

## Вскрытие карт

Игрок 3 выигрывает эту партию. Он забирает банк в размере тридцати одной фишки, из которых восемнадцать фишек составляют чистый доход.

## ПРОГРЕССИРУЮЩИЙ ДЖЕКПОТ

Прогрессирующий джекпот аналогичен простому джекпоту. Отличие заключается в том, что на второй раздаче, когда право быть сдающим переходит к следующему игроку и снова вносится анте, минимальным требованием для открытия круга торговли становится пара дам. Если участники захотят продолжить игру, то на третьей раздаче уже потребуется пара королей, а затем — уже пара тузов. После этого требования к картам снижаются в обратном порядке: пара королей, затем дамы и снова валеты. И так по кругу.

## ПЛЕВОК В ОКЕАН (SPIT IN THE OCEAN)

Существует множество разновидностей этой игры. Отличительной особенностью плевок в океан является то, что участникам раздают по четыре карты закрытую. После этого одну карту кладут в открытую на середину стола. Эта открытая карта, которую называют плевок (*англ. spit*), считается пятой картой, принадлежащей каждому из игроков.

Вместе с тем эта самая карта и остальные три того же достоинства считают джокерами. Это значит, что игрок может использовать эти карты вместо любой другой. Например, если игроку попались ♣Т, ♣К, ♣В и ♣10, то, по сути, он держит на руках роял-флеш, самую сильную комбинацию в большинстве разновидностей покера, поскольку, каким бы ни был джокер, он легко может стать треновой дамой.

Таким образом, при игре плевок в океан у каждого игрока на руках имеются четыре карты и один джокер в придачу. Кроме того, учитывая, что все карты достоинства той, что открыта, считаются джокерами, может оказаться, что у игрока два, а то и три джокера.

В этой разновидности покера перед началом партии важно договориться, каким образом оценивать комбинации с джокерами. Общим для всех правил является то, что джокер не может дублировать уже имеющиеся карты, следовательно, комбинация из пяти одинаковых карт исключена. В ситуации, когда нет строгих правил, это достаточно полезная рекомендация. Однако некоторым игрокам больше нравится вариант, когда допустимы комбинации из пяти одинаковых карт, а также другие комбинации, которые невозможны без джокера.

Как обычно, перед началом партии игроки вносят анте. В этой вариации покера обычно принят лишь один круг торговли. Начинает игру первый участник слева от сдающего, и у него есть тот же стандартный набор возможных действий: выбрать чек или сделать ставку, а после того, как открыта первая ставка, он может поддержать сделанную ставку, поднять ее или выйти из игры. После того как ставки уравниваются, начинается вскрытие карт.

## Пример

## ПАРТИЯ В ПЛЕВОК В ОКЕАН

♣5 лежит в открытую посередине стола и является джокером. Игрок 1 — сдающий, на кону пять фишек в качестве анте. Поставлено условие: минимальная ставка — две фишки, максимальное повышение ставки — на пять фишек.

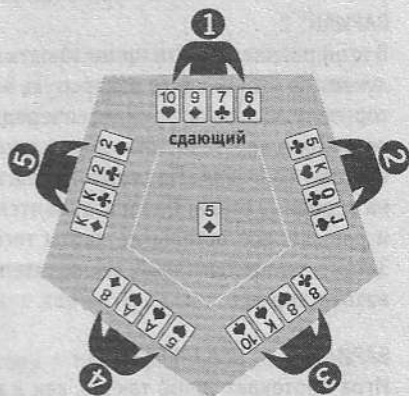
## Круг торговли

## ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

1. Игроку 2 повезло, поскольку у него в общей сложности два джокера: ♣5 одного ранга с открытой картой. Тем не менее наилучшая комбинация, которую он может построить, — это стрит из Т, К, Д, 10, что само по себе неплохо, но в данной разновидности покера такая комбинация не дает гарантии выигрыша. Исходя из всего этого, игрок 2 решает сделать минимальную ставку в размере двух фишек и посмотреть, как будут развиваться события.
2. У игрока 3 на руках комбинация из трех карт одного достоинства (восьмерки) — не самые плохие карты. Тем не менее он склоняется к мысли о том, что, вполне возможно, у кого-то карты еще лучше, и поэтому принимает решение выйти из игры.
3. Игроку 4 тоже достался второй джокер. К тому же у него на руках два туза. Таким образом, у него получается комбинация из четырех тузов — практически непобедимая комбинация в любом варианте покера и даже в разновидности плевок в океан. Поэтому он уравнивает ставку и поднимает ее еще на пять фишек, надеясь, что кто-то решится на нее ответить.
4. У игрока 5 тоже завидные карты, поскольку джокер позволяет ему достроить фул-хаус, старше которого лишь каре либо стрит-флеш. Он решает оставаться в игре, несмотря на то что это стоит ему пяти фишек.

## ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

1. Последним вступает в игру сдающий — игрок 1. Он может использовать джокер в качестве восьмерки и тем самым достроить стрит, но, наблюдая за тем, как стремительно выросли ставки, благоразумно выходит из игры.
2. Перед игроком 2 сейчас стоит сложный выбор: имея на руках наивысший стрит, он может выйти из игры, поддержать предыдущую ставку или поднять ее. На кону двадцать одна фишка, и для того, чтобы продолжить игру до вскрытия карт, ему нужно положить еще пять. Банк превышает ставку более чем в че-



ПОСЛЕ РАЗДАЧИ. Открытая ♣5 — джокер — усиливает карты игроков 2 и 4, поскольку они уже получили по одной пятерке при раздаче карт.

тыре раза. Игрок 2 справедливо считает, что поднимать ставку не стоит. Его карты бьют любой другой стрит или тройку, но если у кого-то окажется флеш или что-нибудь получше, победы ему не видать. Поэтому он принимает тяжелое решение выйти из игры, — но, как окажется, это был самый разумный выход из положения.

3. Начинается вскрытие карт, и выигрывает игрок 4, у которого четыре туза. Чистый выигрыш составляет тринадцать фишек.

С точки зрения стратегии интересно проанализировать, как могли бы развиваться события, если бы игрок 4 просто ответил на предыдущую ставку в ходе первого круга ставок. Вполне возможно, никто из игроков не стал бы поднимать ставку, и таким образом он бы не заработал лишние пять фишек. Если же мы предположим, что игрок 5, у которого был фул-хаус, поднял бы ставку, пускай по минимуму — на две фишки, то тогда игрок 2 мог бы решиться уравнять эту ставку, положив на кон две фишки. Затем игрок 4 мог бы поднять ставку на пять фишек. Если бы игрок 5 ответил на нее, на кону было бы двадцать семь фишек, из которых чистый выигрыш игрока 4 составил бы семнадцать.

---

## Разновидности игры плевков в океан

### ВАРИАНТ 1

Можно привнести в игру элемент замены карт. После первого круга торговли, описанного выше, проходит замена карт, в ходе которой игроки могут сбросить любое количество карт из тех четырех, что они получили. Сдающий раздает им новые карты взамен сброшенных, после чего начинается второй круг торговли. Открывает его игрок, сделавший первую ставку в ходе предыдущего круга торговли. После уравнивания ставок происходит вскрытие карт.

### ВАРИАНТ 2

В этой разновидности принято пять кругов торговли. Сперва каждый игрок получает по одной карте взакрытую, на основании которой ведется первый круг торговли. Затем игроки по очереди получают взакрытую вторую, третью и четвертую карты, попеременно с соответственно вторым, третьим и четвертым кругами торговли. После этого, как и раньше, одна карта кладется в открытую на середину стола. Она и становится пятой картой каждого из участников. Как и раньше, все остальные карты того же достоинства становятся джокерами. Затем начинается пятый, заключительный круг торговли, после которого вскрываются карты.

### ВАРИАНТ 3 — БЕЗ ДЖОКЕРОВ

Игра протекает точно так же, как и в варианте 2, с тем отличием, что ни пятая открытая карта, ни все другие карты ее ранга не считаются джокерами. Заметьте, что в описанной ранее партии у игрока 4 все равно были бы самые сильные карты — две пары, старшая из которых тузы. Они бы побиили карты игрока 5, у которого без джокера были бы тоже две пары, но старшая пара — короли.

Игроку 2 тоже помогла бы открытая карта, но лишь затем, чтобы получить пару пятерок. В целом можно сказать, что идея игры плевков в океан состоит в том, чтобы сделать такие редкие комбинации, как стрит-флеш и фул-хаус, более доступными. Поэтому без джокеров играть в плевков в океан бессмысленно.

#### ВАРИАНТ 4 — ДИКАЯ ВДОВА

Этот вариант наиболее интересный. Карты раздаются так же, как и раньше, то есть по четыре взакрытую каждому игроку, после чего одна карта кладется в открытую на середину стола. Однако эта карта (вдова) не становится пятой картой каждого из игроков. Она просто указывает на то, что оставшиеся три карты ее достоинства считаются джокерами.

В ходе первого круга торговли каждому игроку известны лишь те четыре карты, которые он получил. Тем не менее он видит, есть ли у него джокеры, и на этом основании он может примерно оценить достоинство своих карт, а именно каким образом их сможет улучшить пятая карта, которую он получит после первого круга торговли. После того как ставки уравниены, каждый из игроков получает по пятой карте взакрытую, и начинается второй круг торговли.

Вполне возможно, пятой картой окажется джокер, и как раз это делает игру интересной и во многом построенной на везении. Ведь пятая карта может решить судьбу каждого из игроков.

#### ЛОУБОЛ (LOWBALL, LOW POKER)

Лоубол практически не отличается от обычного дро-покера. В нем также нет особых требований к картам для того, чтобы открыть круг торговли. Основное отличие заключается лишь в том, что выигрывает самая младшая комбинация. При этом старшинство комбинаций довольно простое:

- флеш и стриты игнорируются;
- тузы считаются младшей картой в любых комбинациях. Таким образом, самая младшая из возможных комбинаций — это 5, 4, 3, 2, Т — пять самых младших карт в колоде. Такая комбинация получила название велосипед (bicycle). Поскольку стриты не принимаются во внимание, такая комбинация не считается стритом, а если бы карты были одной масти, она точно так же не считалась бы флешем.

Среди разноранговых комбинаций (в которых не содержится пар, троек или каре) сперва сравнивают самые старшие карты. Если они одинаковы, то оцениваются следующие карты.

10, 7, 6, 5, Т бьет 10, 8, 3, 2, Т благодаря тому, что семерка младше, чем восьмерка.


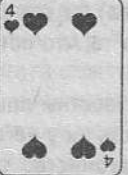


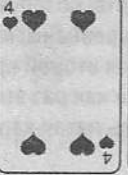

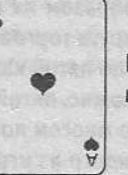






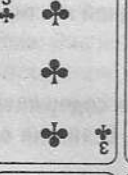
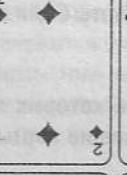





То же самое справедливо и для пар:

- 8, 8, К, 5, 2 проигрывает комбинациям 7, 7, К, 5, 2 и 8, 8, 10, 9, 6. Однако выигрывает у 8, 8, К, 6, Т.

В таблице 13 показано, каким образом оцениваются некоторые комбинации в луболе.

Ход самой партии ничем не отличается от простого дро-покера, с двумя кругами торговли и вскрытием карт.

Таблица 13. СТАРШИНСТВО КОМБИНАЦИЙ В ЛУБОЛЕ

					Самая младшая (то есть наиболее выигрышная) комбинация
					Вторая младшая
					Третья младшая
					Самая старшая разноранговая комбинация
					Самая младшая комбинация с парой
					Самая старшая комбинация с парой

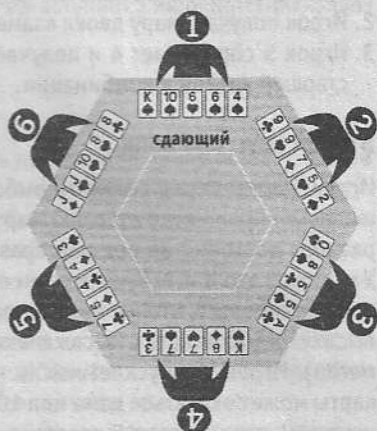
## ПАРТИЯ В ЛОУБОЛ

Установленный лимит на ставку и поднятие ставки — по две фишки до замены карт и по пять после. Анте — шесть фишек.

## Первый круг торговли

## ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

1. Первым вступает в игру игрок 2. Он воздерживается от ставки, и точно так же поступают игроки 3 и 4.
2. Игрок 5, которому досталась выигрышная комбинация, делает ставку в размере двух фишек.
3. Игроку 6 пришлось бы сбросить пару валетов и восьмерку, и, видя это, он решает выйти из игры.
4. Игроку 1 тоже пришлось бы сбросить шестерку и еще две сильные карты — короля и десятку, — поэтому он следует примеру игрока 1. В целом при игре в лубол считается, что, если вы вынуждены сбрасывать больше одной карты — это говорит о том, что у вас не очень хорошие карты. А если вам не остается ничего, как сбросить три карты, то лучше будет сразу выйти из игры.



ПОСЛЕ РАЗДАЧИ КАРТ. Только у игрока 5 по-настоящему обнадеживающая комбинация, у игроков 2, 3 и 4 средние карты. Карты игроков 1 и 6 в луболе считаются очень слабыми.

## ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

1. Игрок 2, который в ходе предыдущего круга ставок выбрал чек, мог бы заменить девятку, в надежде получить туза, 3, 4, 6 или 8, для того чтобы девятка оказалась самой крупной картой. Вместе с тем комбинация с девяткой в качестве старшей карты не такая уж замечательная. К тому же игрок 2 склонен вести тайтовую игру. Поэтому он выбирает пас.
2. Игрок 3 ведет себя совершенно противоположным образом. Исходя из того что была сделана только одна ставка и лишь один игрок остался впереди, игрок 3 решает быть оптимистом в этой ситуации и уравнивает ставку, чтобы затем при замене карт сбросить Д и 5 и получить вместо них карты помельче: 2, 3, 4, 6 или 7.
3. У игрока 4 точно такая же ситуация: он должен сбросить К и 7 и надеяться на то, что ему достанется что-то не старше восьмерки. Таким образом, игрок 4 тоже уравнивает ставку.

Первый круг торговли завершён. На кону двенадцать фишек, в игре остались игроки 3, 4 и 5, из которых у игрока 5 более высокий шанс на выигрыш.

## Замена карт

1. Игрок 3 обменивает две карты и получает 10 и туза за свою даму и 5. В результате у него оказывается самая младшая пара — тузы.
2. Игрок получает пару двоек взамен К и 7.
3. Игрок 5 сбрасывает 4 и получает вместо нее К, который становится самой старшей картой в комбинации.

## Второй круг торговли

Игрок 5 стоит перед сложным выбором. После замены его карты сильно ухудшились: король стал старшей картой. На практике при игре в лоубол карты разного достоинства без пар сравниваются по двум самым старшим картам. У игрока 5 это К и 7. Вместе с тем оба его соперника обменяли по две карты, и вполне вероятно, что им тоже не повезло и им попалась пара или карта более высокого достоинства (к сожалению, ничего старше короля им попасться не могло). Игрок 5 допускает мысль, что у обоих соперников в качестве старшей карты может оказаться дама или 10, а они в свою очередь, скорее всего, уверены в том, что у игрока 5 хорошие карты, поскольку он сбрасывал лишь одну. Таким образом создается превосходная ситуация для блефа.

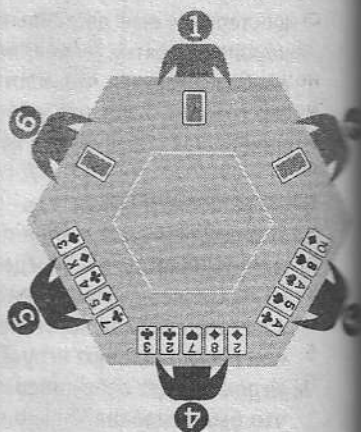
1. Игрок 5 делает максимальную ставку — пять фишек. Если ее кто-нибудь поднимет, то он, скорее всего, спасует.
2. Однако игрокам 3 и 4 обоим попались пары, и поэтому они не задумываясь выходят из игры.

Игрок 5 забирает банк в размере семнадцати фишек, из которых чистый выигрыш составляют девять фишек. И это несмотря на то, что К и 7 — не самые выигрышные карты для лоубола.

## Разновидности лоубола

### ВАРИАНТ 1

Иногда при игре в лоубол комбинации оцениваются как обычно: тузы — старшие карты, флеш и стрит тоже считаются выигрышными. Таким образом, самая слабая из возможных комбинаций — это 7, 5, 4, 3, 2. Однако, несмотря на то что тузы считаются старшими картами, в этой вариации лоубола туз может быть и младшей картой, если он оказывается в комбинации Т, 2, 3, 4, 5, которая расценивается как стрит. Поэтому игрок, которому попалась такая комбинация, должен понимать, что здесь туз не самая старшая карта и комбинация от Т до 5 будет слабее пары.



**ВТОРОЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** Игрок 5 должен открыть круг ставок. У него плохие карты, но, исходя из того что он единственный, кто менял только одну карту, игрок 5 решает пойти на блеф, делая максимальную ставку. Игроки 3 и 4 выходят из игры. Ирония заключается в том, что даже без блефа у него была бы самая выигрышная комбинация.

## ВАРИАНТ 2 — ЛОУБОЛ С ДЖЕКПОТОМ

В ситуации, когда при игре в джекпот ни у кого не оказывается необходимых карт для первой ставки (см. выше), часто решают не сдавать карты снова, а вместо этого сыграть партию в лоубол. Первым вступает в игру участник, сидящий слева от сдающего.

## ХАЙ-ЛОУ-ПОКЕР (HIGH-LOW POKER)

Эта популярная и интересная разновидность дро-покера объединяет обычный покер, в котором при вскрытии выигрывает самая старшая комбинация, и лоубол, где выигрывают самые младшие карты. Каждый игрок может стремиться к тому, чтобы собрать либо самую сильную комбинацию, либо самую младшую, либо комбинацию хай-лоу (от *англ.* High-Low — высокий-низкий). Дело в том, что в этой разновидности покера определенная комбинация может оказаться как самой сильной, так и самой слабой. Вы это скоро увидите сами, хотя, по правде сказать, такая ситуация более характерна для стада хай-лоу на семи картах, о котором пойдет речь в разделе, посвященном стад-покеру.

В ходе торговли игроки не знают, кто из участников делает ставки на самую старшую комбинацию, а кто на самую младшую. Это становится известным только при вскрытии карт. При этом банк делится поровну между тем игроком, у которого оказались самые сильные карты, и тем, кто собрал самую слабую комбинацию. Если на кону нечетное количество фишек, то лишняя фишка достается игроку с сильными картами.

Достоинство старших комбинаций определяется точно так же, как в обычном покере. Младшие карты оцениваются по правилам лоубола. Именно в этом месте возникает вероятность того, что комбинация может оказаться как самой сильной, так и самой слабой. К примеру, комбинацию ♠Т, ♥8, ♥5, ♥3, ♥2 можно расценивать как флеш, с тузом в качестве старшей карты, и, следовательно, такая комбинация может расцениваться как самая сильная. Тем не менее такая же комбинация может оказаться самой младшей, поскольку по правилам лоубола (см. выше) флеша и стриты не признаются, а тузы считаются младшими картами. Исходя из этого, получается, что в этой комбинации старшими картами являются 8 и 5 — прекрасные карты для лоубола. Таким же образом стрит 6, 5, 4, 3, 2 может оцениваться как самая сильная и самая слабая комбинация. Однако это довольно редкий случай для дро-покера.

При вскрытии карт игроки должны одновременно объявить, по какой системе они собираются играть — по высшей, по низшей либо по смешанной системе хай-лоу. Обычно это делается при помощи разноцветных фишек: игроки одновременно сжимают фишку в кулаке под столом, скажем красную — если игрок ставит на сильные карты, белую — если он ставит на слабую комбинацию, или по одной фишке обоих цветов — если он ставит на хай-лоу.

- Если при вскрытии карт один участник играл по высшей системе, а другой — по низшей, то они автоматически делят банк поровну между собой.
- Если два игрока делали ставку на самые старшие карты, а один — на самые младшие, то третий игрок автоматически забирает свою половину банка,

в то время как первые два сравнивают свои карты, и тот, кто собрал более сильную комбинацию, забирает оставшуюся часть банка.

- Если игрок объявляет, что играет по двум системам одновременно, его карты должны побить как самую старшую комбинацию, так и самую младшую. В противном случае он проигрывает, и банк достается другим игрокам. Другими словами, если у игрока, ставившего на хай-лоу, оказываются самые старшие, но не самые младшие карты (и наоборот), то он проигрывает по обоим параметрам. И тогда банк делится пополам между игроком с самыми слабыми картами и игроком, у которого оказались самые сильные карты.

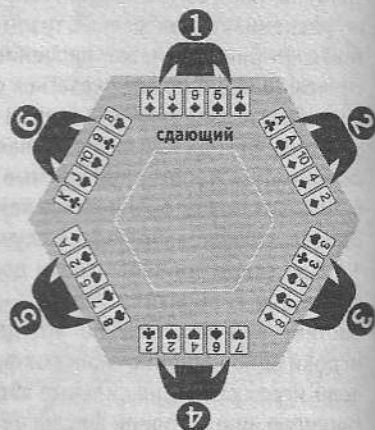
## Пример

### ПАРТИЯ В ХАЙ-ЛОУ

Шесть фишек в качестве анте. Ограничение ставки и поднятия ставки — по две фишки до замены карт и по пять — после.

#### Первый круг торговли

1. Первым вступает в игру игрок 2, который делает ставку в размере двух фишек. Он планирует впоследствии обменять три карты к имеющимся тузам, надеясь получить более сильную комбинацию. Он мог бы начать играть по низшей системе, заменив две карты к Т, 4 и 2, но игрок 2 предпочитает оставить пару тузов.
2. Игрок 3 поддерживает ставку. Он тоже выбирает играть по высшей системе, планируя заменить две карты, оставив пару и туза в качестве кикера.
3. Игрок 4 тоже поддерживает ставку. У него в планах сбросить двойку в надежде получить туза, тройку или пятерку, что, в свою очередь, даст ему хорошую комбинацию по правилам лоубола.
4. Игрок 5 тоже уравнивает ставку. У него хорошая комбинация для игры по низшей системе, поэтому при замене карт он выберет стэнд-пэт, то есть не будет ничего менять.
5. Игрок 6 тоже отвечает на сделанную ставку. При замене карт он планирует сбросить короля, в надежде достроить стрит и играть в дальнейшем по высшей системе.
6. Игрок 1, сдающий, не питает больших надежд по поводу своих карт и, глядя на то, как другие участники активно делают ставки, принимает решение о немедленном выходе из игры.

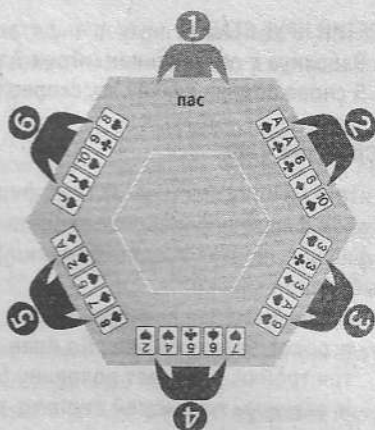


ПОСЛЕ РАЗДАЧИ КАРТ. Лишь у игрока 1 явно невыигрышные карты. У всех остальных участников есть шансы на успех.

## Замена карт

При замене карт на кону шестнадцать фишек. Из шести игроков осталось пять.

1. Игрок 2 сбрасывает 10, 4 и 2, получая взамен пару шестерок и десятку.
2. Игрок 3 получает 3 и 9 взамен Д и 8.
3. Сбросив одну из своих двоек, игрок 4 получает 5.
4. Игрок 5 не меняет карт.
5. Игрок 6 получает второго валета взамен сброшенного короля.



ПОСЛЕ ЗАМЕНЫ КАРТ. Все четыре игрока, которые меняли карты, улучшили свое положение.

## Второй круг торговли

### ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК

1. Игрок 2 улучшил свои карты до двух пар, старшая из которых — тузы. Он предпочитает не торопиться со ставками и выбирает чек.
2. Игрок 3, который был на грани выхода из игры в ходе первого круга торговли, теперь значительно улучшил свои карты до тройки и теперь решает сделать ставку в размере двух фишек.
3. Игрок 4 получил прекрасные карты по низшей системе, и поэтому он не только отвечает на сделанную ставку, но и поднимает ее на пять фишек (надеясь при этом, что еще несколько участников останутся в игре и поддержат его ставку, тем самым увеличив размер банка и, соответственно, его будущий выигрыш).
4. Игрок 5, который не менял ни одной карты, уравнивает ставку в семь фишек и поднимает ее еще на пять. Как и игрок 4, он не опасается игроков 2 и 3, поскольку те сбрасывали по две и три карты соответственно, а это значит, что они играют по высшей системе.
5. Игрок 6 улучшил свои карты до пары валетов, но так и не достроил желаемый стрит, поэтому он выходит из игры.

### ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК

1. Для того чтобы остаться в игре, игроку 2 необходимо уравнивать ставку в двенадцать фишек. У него лишь две пары, и поэтому он решает выйти из игры.
2. Игрок 3 опасается, что игроки 4 и 5 могли достроить стрит или флеш, и тогда они выиграют по правилам высшей системы. Тем не менее, надеясь на то, что они играют по низшей системе, игрок 3 ставит на кон десять фишек.
3. Игрок 4 чувствует себя уверенно и поэтому спокойно увеличивает ставку, выкладывая в общей сложности десять фишек.
4. Игрок 5 поддерживает ставку пятью фишками.

## ТРЕТИЙ КРУГ СТАВОК

1. Вздыхнув с облегчением, игрок 3 тоже поддерживает ставку. Если бы игрок 5 снова поднял ставку, то, скорее всего, игрок 3 вышел бы сейчас из игры.

**Вскрытие карт**

В итоге на кону шестьдесят семь фишек. Три оставшихся игрока выбирают под столом фишку определенного цвета и зажимают ее в кулаке. Затем кладут руку с фишкой на стол и одновременно раскрывают ладонь, показывая всем цвет выбранной фишки.

- Игрок 3 выбрал красную фишку. Он радуется, увидев, что у остальных двух игроков белые фишки. По правилам высшей системы игрок 3, собравший три тройки, забирает половину банка — тридцать четыре фишки (ему, как игравшему по высшей системе, также достается одна лишняя фишка). Теперь очередь других игроков.
- У игрока 4 семерка и шестерка, а у игрока 5 — только 8 и 7. Игрок 4 выигрывает по правилам низшей системы и, следовательно, забирает оставшуюся часть банка — тридцать три фишки. Поскольку каждый из игроков поставил по двадцать фишек (включая анте), чистый выигрыш игрока 3 — четырнадцать фишек, а выигрыш игрока 4 составляет тринадцать фишек.
- Игрок 5, который не менял карты, проиграл больше всех — целых двадцать фишек. Игроки 2 и 6 потеряли по три фишки каждый, а игрок 1, который уклонился от каких бы то ни было ставок, потерял только анте в размере одной фишки.

Быть может, описанная выше партия не такая уж типичная, но тем не менее на этом примере можно понять, почему хай-лоу приобрел такую популярность. Дело в том, что здесь возможна широкая свобода действий. Если при вскрытии оказывается, что все оставшиеся участники играли по высшей системе, в то время как по низшей системе не шел никто, то игрок, собравший старшую комбинацию, забирает банк. При этом не исключена следующая интересная ситуация: участник, игравший с самого начала по высшей системе, при вскрытии карт может оказаться один на один с игроком, у которого, по всей видимости, карты еще старше. И тут игрок может резко поменять свое решение и начать играть по низшей системе. Конечно же будет досадно, если его карты все-таки окажутся старшими, — ведь тогда он потеряет возможность взять весь банк.

**ВИСКИ-ПОКЕР (WHISKEY POKER)**

Эта разновидность покера произошла от более ранней игры под названием коммерция (Commerce). Также можно встретить шотландское написание Whisky, если ирландскому виски и бурбону автор предпочитает скотч.

Как и в обычном дро-покере, игроки ставят по одной фишке в качестве анте и получают по пять карт взакрытую. Особенность этой разновидности игры состоит в том, что сдающий раздает дополнительные пять карт, выкладывая их на середину стола, как бы для еще одного игрока, который сидел бы

непосредственно перед сдающим. То есть если в игре принимают участие шесть человек, то карты раздаются как на семь. Лишняя пятерка карт называется вдовой.

Игроки оценивают полученные карты, и затем игрок по левую руку от сдающего решает, как поступить: обменять свои карты на вдову, закрыть или передать ход.

- Если он забирает вдову, то это значит, что игрок открывает розданные карты и взамен их берет лишние пять карт — вдову. Теперь его карты, лежащие в открытую, становятся вдовой.
- Если он передает ход дальше, то следующий игрок тоже оказывается перед тем же выбором. Если же он тоже воздерживается от какого-либо конкретного действия, то очередь снова переходит дальше по кругу.
- Если кто-нибудь из игроков решает закрыть (обычно игрок объявляет это, постучав по столу), то вдова немедленно открывается.
- Если в ходе первого круга ставок никто не забирает вдову, то ее открывает сдающий.

После того как чья-нибудь комбинация становится известной всем игрокам — либо после замены на вдову, либо после того, как сдающий или любой другой игрок объявляет о закрытии, — перед каждым из игроков стоит выбор:

- обменять все полученные карты на вдову;
- заменить одну из своих карт на одну карту из вдовы;
- передать ход (однако в дальнейшем передавать ход уже не разрешается);
- объявить о закрытии. Закрытие можно произвести одновременно с заменой карт.

В этом случае закрытие (то есть фактически открытие карт одного из участников) означает требование вскрытия карт. После того как кто-нибудь объявляет о закрытии, все игроки после него (но исключая его самого) имеют право обменять свои карты — все или только одну — на карты вдовы.

После окончания круга начинается вскрытие карт.

В виски-покере нет кругов торговли, и этим он отличается от традиционного покера. При вскрытии комбинации оцениваются по обычным правилам, где выигрывает самая сильная комбинация. Обычно победитель забирает и анте. Здесь, однако, есть свои нюансы:

1. Если партия началась без анте, то игрок, собравший самую слабую комбинацию при вскрытии, дает победителю заранее оговоренное число фишек, которое, как правило, равно количеству участников.

### Немного покерного жаргона

**Вдова** — лишняя пятерка карт, на которую в некоторых играх можно целиком или частично обменять свои карты (например, виски-покер).

**Фигура** — карта с картинкой, то есть король, дама или валет.

**Открытая карта** — карта, сдаваемая лицом вверх, то есть видны ее достоинство и масть, — в противоположность картам, сдаваемым взакрытую (втемную), то есть рубашкой вверх.

2. Возможен вариант, когда совмещаются оба приема. То есть каждый игрок выставляет по одной фишке в качестве анте перед началом игры, а при вскрытии собравший наименьшую комбинацию удваивает это количество в пользу победителя.

Виски-покер популярен в случаях, где правила игры каждый раз определяются сдающим.

## **ДРОБОВИК (SHOTGUN POKER)**

Дробовик является разновидностью дро-покера, особенность которой состоит в большем количестве кругов торговли. Правила игры практически не отличаются от традиционного дро-покера, за исключением того, что первый круг торговли начинается уже после раздачи каждому игроку трех карт. Круг ставок проходит по обычной схеме, и после уравнивания ставок участники, оставшиеся в игре, получают по четвертой карте. Затем начинается очередной круг торговли, после которого раздается пятая карта. Теперь игра протекает по правилам обычного дро-покера: следует очередной круг торговли, а после него — замена карт. В завершение игры проходит четвертый круг торговли, после которого начинается вскрытие карт.

Эта разновидность дро-покера в почете у тех игроков, кто любит делать ставки по мере получения новых карт, что похоже на стад-покер.

## **НОК-ПОКЕР (KNOCK POKER)**

Эта разновидность покера хороша для тех, кому нравится игра рамми (Rummy), поскольку в нок-покере сочетаются элементы обеих игр. Вначале, как обычно, каждый игрок ставит по одной фишке в качестве анте.

Сдающий раздает каждому из игроков по пять карт. Остаток кладется посередине стола — резерв. При этом верхняя карта кладется в открытую рядом с картами прикупа, образуя тем самым кучу.

Первым вступает в игру участник, сидящий слева от сдающего. Он должен взять одну карту в открытую из колоды сноса или одну карту взакрытую из колоды прикупа. В любом случае он должен сбросить в открытую одну из имеющихся у него карт. Это может быть любая карта, даже та, которую игрок только что вытянул. Таким образом и продолжается игра, в ходе которой участники стараются собрать максимально выигрышную комбинацию до тех пор, пока кто-нибудь не решает объявить о закрытии. Тогда этот игрок сбрасывает свои карты, а все остальные игроки имеют право на один ход, во время которого они могут вытянуть и сбросить по одной карте.

При вскрытии карт игрок, собравший самую сильную комбинацию, забирает банк. Часто ставится условие, на основании которого победитель получает дополнительные премии от остальных игроков, в случае если:

1. Участник объявил о закрытии игры, не заменив ни одной карты (по две фишки от каждого игрока).

2. Победитель собрал особо значимую комбинацию: роял-флеш (по четыре фишки от каждого), любой другой стрит-флеш (по две фишки), каре (по одной фишке). Разумеется, такие случаи довольно редки, но все же эти бонусы способствуют тому, что игроки стремятся получить комбинацию по-старше прежде, чем объявлять о закрытии игры.

Когда заканчиваются карты прикупа, кучу переворачивают рубашкой вверх, и она становится новым прикупом.

## КРАСНОЕ И ЧЕРНОЕ (RED AND BLACK)

Эта разновидность покера практически не отличается от традиционного дро-покера, кроме оценки старшинства комбинаций. В этой игре очки выигрывают карты красных мастей: фигурные карты — по 10 очков, тузы — по 1 очку, а все остальные карты — по их номинальной стоимости. Карты черных мастей считаются как минус-очки — по этой же самой системе. После того как игроки получили по пять карт, начинается обычный первый круг торговли, затем замена карт и второй круг торговли, после которого следует вскрытие карт. При вскрытии выигрывает комбинация, заработавшая наибольшее количество очков. Так же как и в обычном дро-покере, у игроков стандартный набор действий: они вносят анте, делают ставки, могут выбрать чек, уравнивать ставку, а также поднять ее.

Есть мнение, что в красное и черное лучше играть по варианту хай-лоу (см. выше). Тогда при вскрытии игрок с самыми сильными картами делит банк с игроком, собравшим самую слабую комбинацию. При этом играть по высшей и по низшей системе одновременно невозможно. В этой разновидности покера игроки не обязаны объявлять, по какой системе они играют, хотя понятно, что, получив карты, каждый решает это про себя.

## СТАВЬ И БЕРИ (PUT AND TAKE)

Другое популярное название этой разновидности покера — вверх и вниз по реке (Up and Down the River). Это довольно простая азартная игра, о которой на первый взгляд и не скажешь, что это разновидность покера. Тем не менее в нее иногда играют по выбору сдающего (см. ниже).

Сдающий, по сути, и является банкиром. Он раздает каждому из игроков по пять карт в открытую. Кроме этого, он также кладет дополнительные пять карт в открытую в центр стола, по одной за раз. Это — так называемые ставящие карты (put). По мере того как сдающий докладывает по одной из этих пяти карт, игроки вносят в банк установленное число фишек, в качестве ставки, если среди розданных им карт оказываются карты одного достоинства со ставящей картой (расчет количества фишек — см. ниже). После того как все пять ставящих карт сданы, а игроки сделали положенные ставки, сдающий собирает эти пять карт, откладывает их в сторону и затем по одной выкладывает в открытую следующие пять карт. Это так называемые берущие карты (take).

Теперь игроки, чьи карты оказываются одного достоинства с берущими картами, наоборот, забирают себе определенное количество фишек. Сдающий выдает те же фишки, что были им только что собраны, а если их не хватает, то он должен восполнить недостачу за свой счет.

## Расчет

Есть три основных способа расчета количества фишек:

1. За первую открытую ставящую или берущую карту игрок, имеющий карту одного достоинства с ней, ставит или забирает по одной фишке. За следующую карту — по две, за третью — три, за четвертую — четыре и за пятую — пять.
2. Вместо 1, 2, 3, 4 и 5 фишек игрок ставит и забирает по 1, 2, 4, 8 и 16 фишек.
3. Количество фишек зависит не от порядка открываемых карт, а от их достоинства. Таким образом, имея на руках короля, игрок ставит или забирает 13 фишек, даму — 12 фишек, валета — 11, туза — 1 фишку, а все остальные карты — соответственно их номинальной стоимости.

При любом из перечисленных выше вариантов расчета в ситуации, если у игрока оказывается две или три карты одного достоинства с открытой картой, он должен поставить или забрать установленное количество фишек на каждую из этих карт.

## ВЫБОР СДАЮЩЕГО (DEALER'S CHOICE)

Выбор сдающего — одна из самых популярных разновидностей покера в случае, когда играют в дружеской компании для развлечения. Каждый новый сдающий может выбирать вариант покера для своей партии. Такой подход привносит в игру разнообразие и заставляет игроков производить всякий раз новые математические расчеты. Но лучше всего, наверное, играть по принципу выбора сдающего не целый вечер без остановки, а с перерывами.

# СТАД-ПОКЕР



Основное различие между дро-покером и стад-покером состоит в том, что в стаде нет замены карт и карты сдаются в основном в открытую.

## **5-КАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР**

Самая популярная разновидность стада — это 5-карточный стад с четырьмя кругами торговли. Поскольку практически все карты сдаются в открытую, игроки знают о картах соперников гораздо больше, нежели в дро-покере, и это дает возможность для разработки более сложной стратегии.

Вследствие того что нет замены карт, игра возможна при количестве участников вплоть до десяти человек. Если случится так, что при вскрытии карт все десять игроков останутся в игре, то окажется, что только две карты не были розданы вообще, а сорок уже открыты. Такое конечно же редко случается, но все же, если открыто слишком много карт, игроки дольше просчитывают вероятность улучшения комбинаций, и как результат — игра становится вялой. Поэтому оптимальное число игроков — от шести до восьми. Тем не менее если игроков меньше шести, то стад оказывается гораздо интереснее дро-покера, а в фильме «Малыш Цинциннати» (The Cincinnati Kid) показано, какой захватывающей может быть партия в стад-покер всего для двух игроков.

### **Подготовка**

Как и в дро-покере, перед тем как начать партию, игрокам нужно договориться, как они будут сидеть за столом и кто будет первым сдавать карты. Также нужно обговорить лимит ставки, регламент и прочие правила, если такие имеются. Карты сдаются по кругу слева направо.

### **Анте**

Стад-покер обычно не предполагает анте, но при желании игроки могут его установить.

### **Лимит ставок и повышения**

Минимальной ставкой в стад-покере обычно считается одна фишка. Верхний предел ставки варьируется: чаще всего назначают по две фишки для ставки и для повышения в ходе первых трех кругов и, скажем, по пять фишек — на пятом круге торговли.

**Открытая пара** — пара среди открытых карт игрока.

**Карманная карта, хоул-карта (hole-card)** — первая карта в закрытую, которую получает каждый игрок.

Довольно широкое распространение получила практика устанавливать верхний предел ставки в размере пяти фишек, с того момента, когда у кого-нибудь из игроков возникает открытая пара, то есть пара среди его открытых карт. Такая ситуация может возникнуть уже в ходе второго круга торговли.

Как вариант, можно условиться, что на первом круге торговли верхний предел — одна фишка, на втором круге — две, в ходе третьего круга торговли — три и по четыре — на четвертом круге. При этом обычно оговаривают, что лимит в четыре фишки начинается уже тогда, когда среди открытых карт показалась одна пара.

В стад-покере также допускается пот-лимит, когда максимальная ставка и повышение определяются размером банка.

## Игра

1. После того как колоду перетасовали и срезали, сдающий раздает игрокам сначала по одной карте втемную (эта карта известна также как карманная карта), а затем по одной карте в открытую. Каждый игрок анализирует свою карманную карту, не показывая ее остальным игрокам. Она будет открыта только при вскрытии.
2. После этого начинается круг торговли. Игрок, которому досталась самая старшая из открытых карт (то есть самая старшая карта из тех, что были розданы в открытую), должен внести установленную ставку. Других вариантов действий ему не предоставляется, то есть он не может сыграть чек или пас. Если среди открытых карт есть несколько одинакового достоинства, тогда начинает тот игрок, что сидит ближе к сдающему по его левую руку. После первой ставки каждый игрок может в свою очередь выйти из игры, ответить на ставку или поднять ее. Игроки делают ставки по кругу до тех пор, пока все оставшиеся в игре участники не уравниют свои ставки.
3. Затем сдающий раздает оставшимся игрокам по второй открытой карте.
4. Начинается второй круг торговли. Его открывает игрок, у которого открытые карты образуют самую старшую на этот момент покерную комбинацию. Поскольку о стритах и флешах речь пока не идет, самой старшей комбинацией на этом этапе игры может быть пара. Если оказалось больше одной пары, то сравнивают их достоинство, и начинает та, что старше. Если ни у кого нет пары, то начинает игрок, которому досталась самая старшая карта (например, туз и двойка бьют короля и даму). Если несколько игроков собрали равноценные комбинации, то начинает тот, кто сидит ближе к сдающему по его левую руку.

В ходе второго и последующих кругов торговли игрок, открывающий круг, имеет право на чек. И все остальные игроки тоже имеют право сыграть чек до тех пор, пока кто-нибудь не сделает первую ставку. Как только внесена первая ставка, все последующие игроки должны либо поддержать ее, либо повысить, либо выйти из игры. Круг торговли заканчивается, когда все ставки сравниваются. Если в ходе какого-либо круга торговли игроки так и не сделали ни одной ставки, партия считается законченной.

5. По завершении второго круга торговли игрокам раздают по третьей карте в открытую.
6. Третий круг торговли открывает игрок, собравший самую старшую комбинацию (самую старшую тройку, пару или просто самую старшую карту).
7. Затем игроки получают по последней открытой карте.
8. После этого следует четвертый, он же последний, круг торговли.

## Вскрытие карт

Если в ходе торговли все игроки, кроме одного, скинули свои карты, то оставшийся в игре участник забирает весь банк. Если в игре осталось двое или больше игроков, то после уравнивания ставок на последнем круге торговли они открывают свои карманные карты и сравнивают полученные комбинации. Наилучшая покерная комбинация выигрывает банк.

### Обязанности сдающего

В стад-покере перед сдающим стоит более сложная задача, чем в дро-покере. В начале каждого круга торговли он определяет, кто из игроков должен его открыть. Сдающий показывает на самую старшую комбинацию, называя ее, например: «Король старший» или «Пара четверок». Кроме того, при раздаче третьей и четвертой открытой карты он должен объявлять, есть ли шансы на получение стрита и флеша. Например, если у игрока были ♠9 и ♠10, а третья открытая карта оказывается ♥6, то сдающий обязан объявить: «Возможный стрит». Или же, при раздаче ♦K ♦4 и ♦2, он должен сказать: «Возможный флеш». Таким же образом можно объявлять и пары.

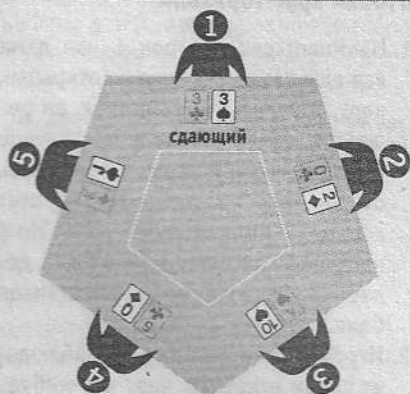
Помимо всего прочего, сдающий должен следить за тем, чтобы при выходе из игры участники не засвечивали свои карманные карты. Правильным сбросом считается переворачивание всех открытых карт рубашкой вниз. Если же во время сброса открывать карманные карты, это может существенно повлиять на поведение других игроков, помешав ходу игры в целом. Можно поставить условие: если игрок сбросил свои карты, не перевернув их рубашкой вниз, то он должен внести в банк штраф в размере, скажем, двух фишек.

Если сдающий совершает ошибку, остальные игроки имеют право его поправить. Например, если сдающий неправильно объявил того, кто должен открыть круг торговли, игроки могут своевременно указать на его ошибку и исправить ее. Но если по ошибке сдающего двое игроков успели сделать ставки или сыграть чек, то уже ничего не меняют и дальше продолжают игру.

## ПАРТИЯ В 5-КАРТОЧНЫЙ СТАД

## Вариант 1

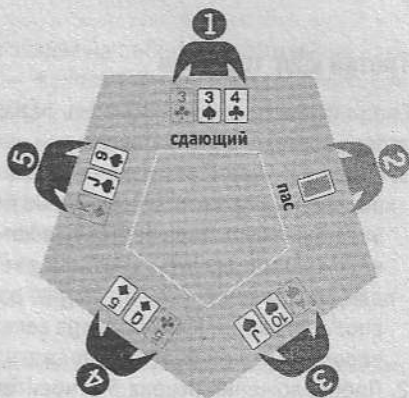
Установлен лимит: по одной-две фишки на ставку до появления пары или до последнего круга торговли, на котором максимальный предел — пять фишек. Затемненные карты на рисунке — это карманные карты, которые известны конечно же только тем игрокам, у кого они находятся.



ПЕРВЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. Начинает игрок 4, у которого самая старшая открытая карта.

## Первый круг торговли

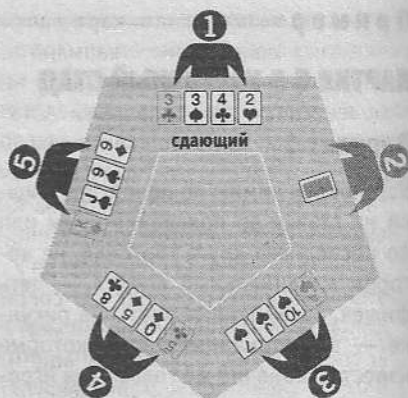
1. После раздачи первой карты в открытую начинается первый круг торговли, который открывает игрок 4, поскольку у него самая старшая из открытых карт — дама. Он ставит одну фишку.
2. Игрок 5 отвечает на сделанную ставку. В качестве карманной карты ему достался король, который старше любой открытой карты.
3. Игрок 1 тоже поддерживает ставку, потому что у него пара троек, и это, возможно, наилучшая комбинация на настоящий момент игры.
4. Игрок 2 выходит из игры, переворачивая свою двойку рубашкой вверх. Несмотря на то что его карманная карта одного достоинства с самой старшей открытой картой, в сочетании с малозначащей двойкой это ничто. Игрок 2 понимает, что наверняка как минимум у трех его соперников комбинации получше (на деле это так и есть).
5. Игрок 3 получил в качестве карманной карты короля, и поэтому он решает тоже поддержать ставку (не поднимая ее пока, чтобы не спугнуть остальных игроков, и, кроме этого, игрок 3 справедливо рассуждает, что у участника 1, имеющего репутацию тайтового игрока, возможно, пара троек). Таким образом, ставки сравнялись, и сдающий может раздать четверым участникам еще по одной открытой карте.



ПОСЛЕ РАЗДАЧИ ВТОРОЙ ОТКРЫТОЙ КАРТЫ. Никто из игроков из игроков не улучшил существенно свои карты, кроме игрока 4, у которого сейчас уже пара пятерок.

## Второй круг торговли

1. Начинает снова игрок 4, чья дама все еще самая старшая из открытых карт. Получив пару пятерок, он решает сделать ставку в размере одной фишки. Не будь у него пары, он бы вряд ли осмелился на этот шаг, даже имея на руках даму. Но в настоящей ситуации он охотно делает ставку, тем самым увеличивая банк.
2. Игрок 5 по-прежнему не наблюдает среди открытых карт что-нибудь старше своего короля и поэтому поддерживает ставку, хотя и без большой надежды на дальнейший успех.



ПОСЛЕ РАЗДАЧИ ТРЕТЬЕЙ ОТКРЫТОЙ КАРТЫ. Из четырех оставшихся в игре участников двум игрокам приходится сбросить свои карты. Это игроки 1 и 4.

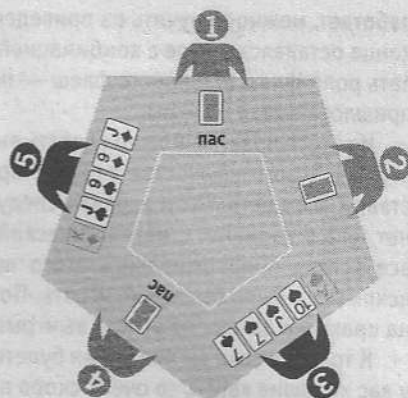
3. Игрок 1 тоже без особого энтузиазма поддерживает ставку. Он отдает себе отчет в том, что его пара вряд ли выиграет ему банк, но все же он решает остаться в игре еще на один круг.
4. Игрок 3 тоже отвечает на сделанную ставку. Ему достались потенциально хорошие карты, но рисковать раньше времени он не хочет и поэтому воздерживается от поднятия ставки. Теперь все ставки равны (на кону уже восемь фишек), и игроки получают по третьей открытой карте.

При раздаче третьей карты в открытую сдающий объявляет «Возможный флеш» для игрока 3, «Пара» для игрока 5 и «Возможный стрит» для себя. Затем он показывает на игрока 5 и говорит: «Пара девяток делает ставку».

## Третий круг торговли

Среди открытых карт появилась пара, и поэтому максимальный лимит ставки теперь составляет пять фишек.

1. Игрок 5 решает припугнуть остальных игроков, у которых нет пары, и ставит по максимуму: пять фишек. Он не боится игрока 1, у которого в лучшем случае может быть пара четверок и который, скорее всего, не будет мешать себя надеждами получить стрит или две пары. У игрока 4 может оказаться пара дам, но в таком случае он бы уже давно агрессивно делал ставки. У игрока 3 вполне может получиться пара валетов или десяток, но в любом случае маловероятно, что он будет продолжать делать ставки, надеясь достроить флеш.
2. Предположения игрока 5 относительно игрока 1 оказались верны. Игрок 1 выходит из игры.
3. Игрок 3 понимает, что сможет побить пару девяток игрока 5, если достроит флеш или пару тузов, валетов или десяток. Игрок 3 неплохо разбирается в математике, и это помогает ему сделать расчет. На настоящий момент ему



**РАЗДАЧА ПОСЛЕДНЕЙ КАРТЫ.** Получив второго валета, игрок 5 уже может не сомневаться в своей победе.

известно четырнадцать карт, включая его собственную карманную карту. Он рассуждает, что ушло не более двух-трех червовых карт (лишь одна червовая карта лежит в открытую у другого игрока). По итогам ставок можно предположить, что в колоде, возможно, остались два валета и три десятки. Исходя из этого, он делает вывод, что среди оставшихся тридцати восьми неизвестных ему карт около тринадцати помогут ему побить пару девяток. Шанс — 1 к 2. При этом конечно же есть вероятность проигрыша игроку 5, если у него две пары. На кону тринадцать фишек, при этом подержание ставки стоит уже пять фишек, а вероятность успеха — 1 к 2. Все это позволяет игроку 3 надеяться на флеш, и он уравнивает ставку.

4. Имея лишь пару пятерок, игрок 4 понимает, что для него игра подошла к концу, и он сбрасывает свои карты.

Ставки уравнианы, и сдающий раздает игрокам 3 и 5 по последней открытой карте.

При раздаче он объявляет «Пара семерок» для игрока 3 и «Две пары» для игрока 5. Затем он говорит: «Две пары делают ставку».

### Четвертый круг торговли

1. Игрок 5 понимает, что у него большие шансы на победу, если только в кармане у игрока 3 не окажется семерки — маловероятный вариант, учитывая то, какие он делал до этого ставки. Поэтому игроку 5 можно просто сыграть чек. Пополнить банк новыми фишками все равно не удастся, потому что игрок 3, не сумевший достроить флеш, вынужден сбросить карты.
2. Теперь игроку 3 даже не надо знать карманную карту игрока 5, чтобы увидеть свой проигрыш. Игрок 3 выходит из игры.

Игрок 5 забирает банк в размере восемнадцати фишек, одиннадцать из которых — чистый выигрыш.

### Стратегия

В 5-карточном стад-покере большинство игроков придерживаются правила: какими бы потенциально выигрышными ни были твои карты, не делать ставку, если видишь, что чьи-то карты лучше. Некоторое представление о том, как это

работает, можно получить из приведенного выше примера: игрок 3 до самого конца оставался в игре с комбинацией, которая через три карты могла бы сделать роял-флеш или просто флеш — после четвертой. Но в итоге ему все-таки пришлось выйти из игры.

Из этого правила можно сделать вывод, что, если на первом круге торговли игрок с тузом в качестве самой старшей открытой карты вынужден делать ставку, всем остальным игрокам следует выйти из игры, если только у кого-то нет туза в кармане. С математической точки зрения это разумно, но, если бы все всегда придерживались этого правила, партии редко бы доходили до вскрытия и было бы скучно играть. Поэтому игроки ведут себя свободно. Ведь на практике далеко не всегда выигрывает тот, кто делал первую ставку.

К тому же если вы все время будете делать ставки только в том случае, если у вас хорошие карты, то очень скоро вы заработаете славу тайтового игрока, и вас просто не будут приглашать участвовать в игре.

## Пример

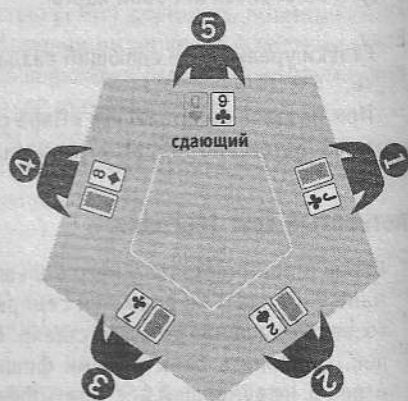
### ПАРТИЯ В 5-КАРТОЧНЫЙ СТАД

#### Вариант 2

Предположим, что вы игрок 5. Лимит ставок такой же, как в предыдущей партии.

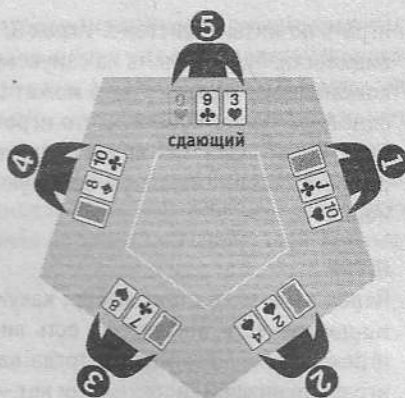
#### Первый круг торговли

1. Самая старшая из открытых карт — валет у игрока 1. Он делает первую ставку в размере одной фишки.
2. Игрок 2 поддерживает ставку.
3. Игрок 3 поддерживает ставку.
4. Игрок 4 поддерживает ставку и повышает ее на две фишки. Почему? Может быть, у него карманная карта — восьмерка, образующая пару, или туз. А может быть, это просто блеф. Между тем вы пока не видите карт старше вашей дамы и поэтому тоже поддерживаете ставку.
5. Игроки 1, 2 и 3 тоже поддерживают новую ставку, тем самым завершая первый круг торговли. В итоге все пять игроков поставили по три фишки, что образует вполне приличный банк — целых пятнадцать фишек. У вас должны появиться соображения, что у игроков 1, 2 и 3 либо пара, либо туз или король в качестве карманной карты. Не исключено, что они просто неумело играют или блефуют.



ПОСЛЕ РАЗДАЧИ ПЕРВОЙ ОТКРЫТОЙ КАРТЫ. Внимательно следите за тем, какие ставки делают игроки, чтобы понять, какие у них карманные карты.

Какие могут быть варианты ваших действий после раздачи второй открытой карты? Оставаться в игре стоит только в том случае, если все игроки сыграют чек, что будет означать, что никто из участников не улучшил существенно свои карты. Еще лучше, если сделает ставку один лишь игрок 4 (положим, две фишки). Это будет означать, что у него и вправду пара восьмерок. Вы же, в свою очередь, получив на следующих раздачах вторую даму или девятку, имеете большие шансы на успех (вы смело предполагаете, что эти карты еще не были розданы и ваш шанс получить их составляет приблизительно 2 из 5). Было бы неплохо заставить игрока 4 выложить максимальное количество фишек. Для этого вам в конечном счете придется поставить четыре фишки. При этом на кону уже семнадцать фишек. Тогда все остальные игроки могут пасовать, думая, что у вас и вправду пара. Если же игроки 1, 2 или 3 поддержат поднятую ставку, то пасовать придется вам. Продолжать игру в таком случае было бы неоправданным риском.



ПОСЛЕ РАЗДАЧИ ВТОРОЙ ОТКРЫТОЙ КАРТЫ. С такими картами вам придется выйти из игры, особенно если соперники сделают больше одной ставки.

## 5-КАРТОЧНЫЙ СТАД, ХАЙ-ЛОУ

Правила игры такие же, как и в обычном 5-карточном стаде. Каждому игроку раздается по одной карманной карте и по четыре открытых карты. После каждой новой открытой карты проходит круг торговли. Комбинации оцениваются так же, как в хай-лоу дро-покере. При вскрытии карт игроки при помощи цветных фишек объявляют, по какой системе они играют.

### Пример

#### ХАЙ ИЛИ ЛОУ?

Даже с четырьмя открытыми картами из пяти не всегда понятно, по какой системе собираются играть ваши соперники.

#### ИГРОК 1

Ваша карманная карта — ♥В. У вас пара валетов. По какой системе вам играть? У игрока 2, скорее всего, карты слабее ваших, если только у него не стрит, и тогда он тоже стоит перед выбором. Если у него нет стрита, он наверняка будет

играть по низшей системе. Игрок 3, по всей видимости, будет ставить на самую младшую комбинацию. Однако у него может оказаться и пара тузов. Чувствуя, что игрок 2 все-таки будет идти по низшей системе, вы решаете ставить на самую старшую комбинацию.

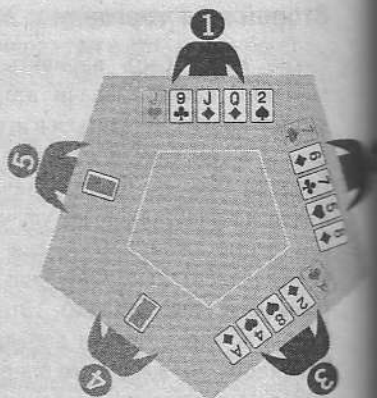
#### ИГРОК 2

Перед вами тоже стоит выбор: какую систему предпочесть. Интересно, есть ли пары у игроков 1 и 3? Если да, то тогда вам стоит играть по низшей системе, если нет — то можете не сомневаться в том, что ваша пара семерок — самая сильная комбинация. Если пара лишь у одного игрока, то по первой и по второй системе ваши шансы одинаково невелики. Судя по тому, что игрок 1 вряд ли бы оставался до сих пор в игре, не будь у него пары, вы решаете ставить на самую младшую комбинацию.

#### ИГРОК 3

Вы уверены, что побьете игрока 1 по высшей системе, но не сможете обыграть его по низшей. Однако непонятно, как обстоят дела у игрока 2. У него может быть стрит, и тогда он пойдет по высшей системе. Если нет — он может поставить на самую младшую комбинацию. Вы сомневаетесь, что игроку 2 удалось достроить стрит, и поэтому решаете играть по высшей системе.

В итоге по низшей системе половину банка забирает игрок 2 (ему можно даже не открывать своих карт, поскольку он один ставил на самую младшую комбинацию). После сравнения карт игроков 1 и 3 победителем по высшей системе выходит игрок 3 и забирает свою половину банка.



**ВСКРЫТИЕ.** В 5-карточном стаде можно прогнозировать, по какой системе будут играть ваши соперники.

В 5-карточном стаде практически никогда не бывает ситуации, когда игрок может играть по системе хай-лоу, то есть по двум системам одновременно. Такая комбинация должна быть как самую сильную, так и самую младшую комбинацию, чтобы выиграть весь банк целиком. Если он проигрывает по обеим системам (одинаковые комбинации не засчитываются в этом варианте игры), банк достается другим игрокам, участвующим во вскрытии карт, согласно тому, как они ставили.

### «МАЛЫШ ЦИНЦИННАТИ»

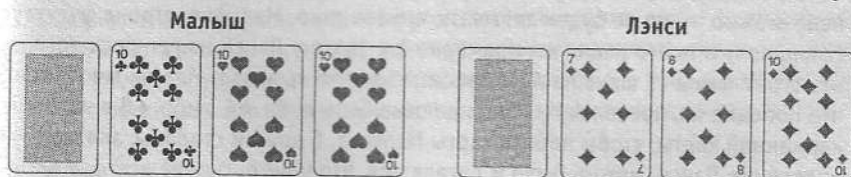
Наверное, самый известный пример игры в покер — это концовка партии в 5-карточный стад, показанная в фильме «Малыш Цинциннати». Малыш (Стив Маккуин) играет против известного игрока в покер Лэнси Говарда, по прозвищу Старик (Эдвард Дж. Робинсон).

После раздачи двух открытых карт у игроков на руках следующие комбинации (см. рисунок). Ставки не лимитированы, и банк уже составляет 250 долларов. Среди открытых карт Малыша — пара, и он должен делать ставку. На настоящий момент у Малыша неплохие карты, скорее всего сильнее, чем у его соперника, у которого в лучшем случае лишь пара восьмерок. Малыш ставит 500 долларов в надежде сорвать куш. Любой другой игрок на месте Лэнси вышел бы из игры. К чему, спрашивается, вносить в банк еще 500 долларов, если карты Малыша явно сильнее? Однако Лэнси не только не пасует, но даже поднимает ставку на 300 долларов.



Почему он так поступает? На самом деле никто не может ответить на этот вопрос. Карманная карта у Лэнси —  $\spadesuit B$ , и у него есть шанс получить флеш, стрит, а может, и стрит-флеш. Кроме того, есть вероятность получить второго валета, и тогда его пара опять же побьет пару десятков Малыша. Вероятность получить стрит или флеш очень низкая. Более того, для стрита нужна десятка, а две десятки уже находятся у Малыша. Шанс получить одну из двух оставшихся десятков меньше чем 1 из 10. Кроме десятки, нужна еще и девятка. Таким образом, вероятность получить стрит равна 1 к 125. Вероятность получить флеш — 1 к 25. Оказавшись в подобной ситуации, любой здравомыслящий игрок вышел бы из игры. Но только не Лэнси по прозвищу Старик. Впрочем, критиковать автора книги, Ричарда Джессала, за такую буйную фантазию не стоит — если бы Лэнси поступил как обычный игрок, не получилось бы интересной истории.

Малыш опять поднимает ставку — до 2000 долларов. Что ему еще остается делать? Лэнси знал, что Малыш так и поступит, и в ответ поддерживает ставку.



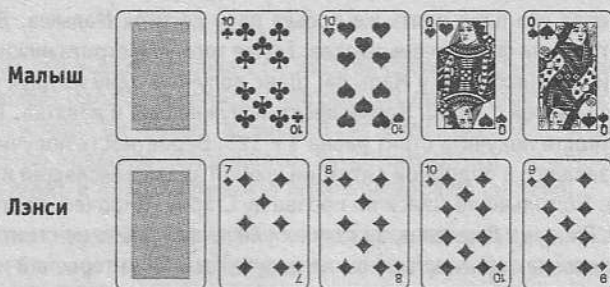
На кону уже 5850 долларов. Вполне возможно, на этой сумме ставки прекратятся. Лэнси, в свою очередь, ведет себя так, как будто впервые сидит за покерным столом.

Лэнси получает  $\spadesuit 10$  (вероятность получить десятку или девятку равнялась 2 к 45). Малышу достается  $\heartsuit D$ . Теперь для нас настало время приоткрыть карманную карту Малыша. Это  $\spadesuit D$ , что важно, потому что у Малыша таким образом получаются две пары. При выдаче  $\spadesuit 10$  Лэнси сдающий объявляет: «Возможный стрит-флеш».

Ситуация резко меняется. Главным образом из-за того, что Лэнси улыбнулась удача и вероятность 2 к 45 сработала в его пользу. Но Малыш, естественно, все еще не теряет надежды забрать банк. Он ставит 1000 долларов.

Такой шаг можно расценить и как оплошность: ведь банк поднят всего лишь до 6850 долларов, и для того, чтобы остаться в игре, Лэнси должен заплатить только 1000 долларов. Теперь вероятность достроить стрит или флеш — 12 из 45, или чуть меньше 1 из 3 (напомним: он не знает карманную карту Малыша). В случае выигрыша он заберет все 6850 долларов (предположим, что Малышу не удастся достроить фул-хаус). Округлив, можно сказать, что выигрыш почти в семь раз больше банка, при вероятности получения желаемой комбинации 1 к 3. С такими цифрами можно и остаться в игре, что Лэнси и делает, поддерживая ставку. На кону уже 7850 долларов.

Малыш мог бы сделать ставку и повыше, поставив, скажем, 5000 долларов вместо 1000. Это увеличило бы банк до 10 850 долларов и внесло коррективы в поведение Лэнси: теперь, чтобы выиграть 10 850 долларов, нужно поставить 5000 долларов. Ставка равна примерно половине банка, а шанс получить нужную комбинацию — 1 из 3. При таком положении вещей даже на этой стадии игры самым разумным выходом будет пас.



В реальной жизни получить такие карты, как у наших героев, практически невозможно, — но не будем забывать, что это кино. Малыш достроил фул-хаус (шанс получить его равнялся примерно 1 к 14), а у Лэнси получилось построить стрит-флеш (1 шанс из 45). Лэнси знает, что выиграл. Малыш же считает, что победил он, поскольку у Лэнси должна быть либо  $\spadesuit 6$ , либо  $\spadesuit B$  в качестве карманной карты, чтобы побить карты Малыша. С другой стороны, анализируя поведение Лэнси, можно было и догадаться, что у него, скорее всего,  $\spadesuit 6$ . Однако Малыш идет ва-банк и ставит все, что у него есть, — порядка 1400 долларов. Лэнси уравнивает ставку и поднимает ее еще на 4000 долларов, тоже выкладывая при этом все свои деньги. Чтобы уравнять ставку, Малыш пишет долговую расписку, и в ответ Лэнси открывает свою карманную карту — рокового бубнового валета.

Чудесная история, но ничего полезного вынести из нее нельзя. Оба игрока вели себя неразумно, и если вы будете следовать их примеру и полагаться на шанс 1 из 43, то очень скоро разоритесь.

7-карточный стад-покер всегда был более популярен в Великобритании и США, чем 5-карточный, — пожалуй, на данный момент это вообще самая любимая домашняя игра. Целью для каждого игрока является набрать по возможности лучшую руку, используя пять или семь доступных для него карт.

Дополнительные карты, обе известные только их держателям, используются для составления лучшей руки и торговли, а также дают опытным игрокам большую свободу маневра. В теории число игроков ограничено семью, ведь приходится открывать сорок девять карт, но можно допустить и восьмого участника — в расчете на то, что кто-то спасует и не воспользуется своими картами.

### **Подготовка**

Подготовка подразумевает распределение мест за игровым столом, выбор первого сдающего, какие-то особые условия (если они есть), лимит ставок и время игры. Сдающий передает свои обязанности игроку слева от себя после пяти кругов торговли.

### **Анте**

Поскольку торговля и так идет достаточно грубая, обычно анте в этой игре не бывает.

### **Ставки и лимиты**

Лучше договориться о лимитах ставок и повышения, хотя в любом случае это дело вкуса.

1. Лимит каждой ставки и повышения — одна-две фишки.
2. Лимит каждой ставки и повышения — одна—пять фишек.
3. Можно договориться о лимите для трех первых кругов торговли (к этому времени каждый игрок получит на руки не меньше пяти карт) в размере одной-двух фишек, а для двух последних кругов торговли поднять лимит до пяти фишек.

Обычно в 5-карточном стаде договариваются поднимать лимит, как только кто-то показал пару, однако для 7-карточного стада это правило не так популярно, поскольку две карманные карты понижают значение открытых карт.

### **Сдача**

После обычной тасовки и подрезки сдающий раздает каждому игроку по одной карте взакрытую, затем по второй карте взакрытую, а затем по третьей карте в открытую. Игроки внимательно изучают свои открытые карты.

### **Игра**

Как и в 5-карточном стаде, первую ставку должен сделать игрок с самой старшей открытой картой, а следующие за ним пасуют, отвечают или поднимают ставку. Когда все ставки уравниваются, раздается по второй открытой карте всем,

кто остался в игре, и проходит второй круг торговли. Как и в 5-карточном стаде, самая старшая рука говорит первой, но теперь, как и в последующих кругах, она может сыграть чек.

Сдающий несет ту же ответственность, что и в 5-карточном стаде, и должен следить за тем, кто говорил первым в каждом круге торговли, а начиная с третьего и в последующих кругах торговли объявлять о возможных флешах и стритах при раздаче.

После третьего круга торговли (когда у каждого из игроков будет по пять карт) всем раздается по шестой карте в открытую. Начинается четвертый круг торговли, после которого каждому игроку, оставшемуся в игре, сдается по седьмой карте — втемную.

Игроки смотрят, что за карты им сдали (не засвечивая их перед другими игроками), и начинают пятый, последний круг торговли. К этому моменту все, кто остался в игре, имеют три темные карты и четыре открытые.

## Вскрытие карт

Если после пяти кругов торговли, когда ставки уравнианы, в игре остается два или больше игроков, карты вскрывают. Каждый игрок открывает свои карманные карты и из семи своих карт составляет наилучшую комбинацию. Выигрывает тот, у кого комбинация старше.

## Пример

### ПАРТИЯ В 7-КАРТОЧНЫЙ СТАД

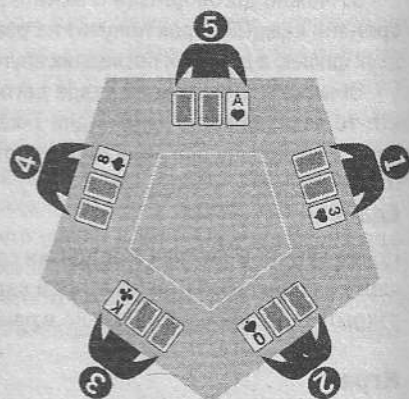
Установлен лимит ставок: по две фишки для первых трех кругов торговли и по пять фишек — для последних двух.

#### Первый круг торговли

Игрок 5 ставит две фишки, и остальные игроки поддерживают эту ставку, поскольку видят перспективы в своих картах. На кону десять фишек.

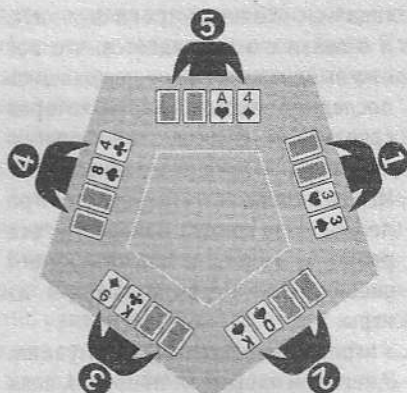
#### Второй круг торговли

1. Начинает игрок 1, поскольку среди его открытых карт показалась пара. Он ставит две фишки.
2. Игрок 2 поддерживает ставку.
3. Игрок 3 тоже поддерживает ставку.
4. Игрок 4 тоже отвечает на сделанную ставку.



**ПЕРВЫЙ КРУГ СТАВОК.** Игрок 5 первым делает ставку, поскольку у него самая старшая среди открытых карт.

5. Несмотря на то что игрок 5 открывал первый круг торговли, теперь он выходит из игры. Он видит, что его четыре соперника полны энтузиазма и у одного из них среди открытых карт уже видна пара. В то же время у игрока 5 четыре совершенно бесперспективных карты:  $\spadesuit 7$ ,  $\heartsuit 9$ ,  $\heartsuit T$  и  $\diamondsuit 4$ . Анализируя все эти факты, игрок 5 справедливо рассуждает, что нет особого смысла продолжать игру. Он переворачивает свои карты рубашкой вверх и выходит из игры. За столом остаются четыре игрока в борьбе за банк, который сейчас составляет восемнадцать фишек.

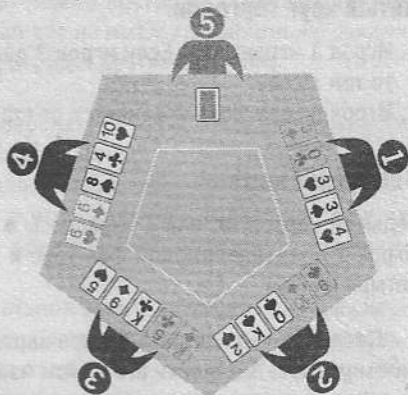


**ВТОРОЙ КРУГ СТАВОК.** Игрок 1 открывает круг, поскольку его пара сильнее всех остальных открытых карт.

### Третий круг торговли

После раздачи третьей открытой карты лимит ставок поднимается до пяти фишек. Пара у игрока 1 — все еще самая старшая комбинация.

1. У игрока 1 выстроилась тройка, и он ставит две фишки.
2. Игроку 2 необходимо, чтобы среди следующих двух открытых карт оказался либо валет — и тогда у него получится стрит (во всяком случае, среди открытых карт валетов еще не было), — или любые две пиковые карты для образования флеша. Несмотря на то что шансы невелики, размер банка позволяет рискнуть еще двумя фишками.
3. Игрок 2 поддерживает ставку. У него две пары, старшая из которых — короли.
4. Игрок 4 выходит из игры, решив, что у его пары шестерок слишком мало шансов. На кону двадцать четыре фишки.



### Четвертый круг торговли

1. Игрок 1 снова открывает круг торговли, поскольку у него две пары среди открытых карт. На самом деле у него конечно же фул-хаус, и поэтому он решает ставить по максимуму — пять фишек. Он понимает, что у других игроков вполне могут оказаться две пары. Он также осознает, что другие игроки могут до-

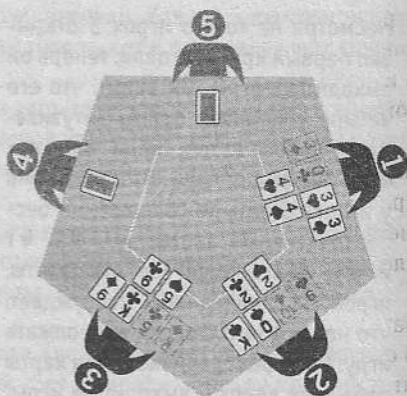
**ТРЕТИЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** Видя карманные карты игроков, мы можем сказать, что у игрока 1 — тройка, игрок 2 имеет шансы на стрит, а у игрока 3 — две пары.

гадаться, что он достроил фул-хаус, и в связи с этим надеется, что все они выйдут из игры, не дождавись последней закрытой карты, которая сделает им фул-хаус или другую комбинацию лучше, чем у него.

2. Игрок 2 понимает, что для него игра подходит к концу. Банка ему все равно не выдать, и нет смысла его увеличивать. Игрок 2 выходит из игры.

3. У игрока 3 неоднозначная ситуация.

У него три пары, и он знает, что, если его последняя карта окажется королем, девятой или пятеркой, он выиграет эту партию. Если его не подводит память, то он видел только одного открытого короля за эту игру. Ни девяток, ни пятерок еще не было. Эти знания помогают ему рассчитать, какова вероятность получить их сейчас. Всего есть пять карт из тридцати трех, открытых за эту игру, которые выиграют ему банк (при условии, что у игрока 1 не каре). Следовательно, получив любую из остальных двадцати восьми, он проиграет. Таким образом, выигрыш возможен в 5 случаях из 28. Для продолжения игры ему нужно положить пять фишек в банк, который уже составляет двадцать девять фишек. Это не самый плохой вариант, и игрок 3 решает поддержать ставку. Теперь на кону тридцать четыре фишки. Игрок 3 вместе с игроком 1 получает по седьмой карте взакрытую.



**ЧЕТВЕРТЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** У игроков 1 и 3 достаточно сильные карты, чего не скажешь об игроке 2. Его надежда на стрит вряд ли осуществима.

### Пятый круг торговли

1. Игрок 1 играет чек. Если игрок 3 делает ставку, он ее поддержит. Если нет, то тем лучше.
2. Игрок 3 тоже воздерживается от ставок.

### Вскрытие карт

Седьмой картой игрока 1 оказалась  $\spadesuit 7$ , в то время как игрок 3 получил  $\clubsuit 2$ . Игрок 1 предъявляет свой фул-хаус и забирает весь банк, а именно тридцать четыре фишки.

После того как первые четыре карты дали игроку 1 целых три тройки, вряд ли бы удалось заставить его выйти из игры при помощи блефа. Шестая карта еще больше укрепила его шансы на успех, достроив ему фул-хаус. Исходя из всего этого, он и поставил пять фишек.

Можно представить, как бы развивалась игра, если бы игрок 3 не просто уравнил ставку, но и сам поднял ее на пять фишек. Игрок 1 поддержал бы ее, и

игроки получили бы свои последние карты с сорока четырьмя фишками на кону. Игрок 1 тогда бы всерьез начал думать, что у игрока 3, должно быть, 9 и 5 или 9 и К или же пара пятерок среди закрытых карт. А это, в свою очередь, тоже дает фул-хаус, но сильнее, чем у него самого.

После седьмой карты, которая, кстати сказать, не помогла ни одному из игроков, игрок 1 играет чек. Предположим, что игрок 3 ставит по максимуму. Сработает ли такой блеф? Сомнительно. Имея в перспективе сорок девять фишек на кону и всего лишь пять фишек для поддержания ставки, игрок 1, безусловно, ответит на ставку, и тогда игрок 3 потеряет на десять фишек больше.

Суть в том, что при достаточно большом банке игроки склонны поддерживать ставку. Игрок 1 может быть абсолютно уверен в том, что фул-хаус игрока 3 сильнее, но ему все равно захочется узнать это наверняка. И ради этого стоит пожертвовать пятью фишками. Такой блеф может быть эффективным только в том случае, если принят пот-лимит (см. выше), при котором игрок 3 мог бы поставить сорок четыре фишки в ходе заключительного круга торговли, или же когда шла безлимитная игра, когда игрок 3 мог бы поставить, скажем, двести фишек. Тогда, может быть, здравый смысл не позволил бы игроку 1 так рисковать, и он бы вышел из игры.

## Стратегия

Играя в 7-карточный покер, вы должны в самом начале принять одно важное решение. В ходе первого круга торговли, когда у вас на руках две карманные карты и одна открытая, вас следует решить, остаетесь вы в игре или нет. Представьте, какую именно комбинацию вы хотите получить в конце, и внимательно посмотрите на открытые карты других игроков — нет ли среди них тех, что вам нужны. В 7-карточном стад-покере важно получить достаточно сильную комбинацию. Две средненькие пары здесь не самый хороший вариант. Если вы плохо представляете, какую комбинацию можно построить из ваших карт, и надеетесь, что следующие карты натолкнут вас на мысль, то своими же руками будете увеличивать банк, который потом отойдет другим игрокам.

Итак, какие же карты можно назвать перспективными? В общей сложности вы должны обратить внимание на пять комбинаций:

1. Тройка. Очевидно, что это самая удачная комбинация, которая может дать фул-хаус или даже каре. Оставайтесь в игре, пока идут ставки, но сами их не поднимайте. Не раскрывайте свое преимущество до поры до времени. Поднимать ставку будете позже.
2. Пара плюс одна непарная карта. Оставаться в игре стоит, если это пара сильных карт: картинок или тузов; или же сильная третья карта: туз или король. Здесь важно следить, какие карты раздают другим игрокам: нет ли среди них таких же карт, как у вас, — если да, то в таком случае ваши шансы на улучшение падают. Не рекомендуется оставаться в игре, если после раздачи пятой карты у вас нет по крайней мере двух пар. Также будьте внимательны, если среди чужих открытых карт появилась пара старше вашей.

3. Три однамастные карты. Ваша цель — получить флеш. Если этому не способствует ни четвертая, ни пятая карта, выходите из игры. Слишком невелики шансы получить две карты одной масти на оставшихся двух раздачах, даже если среди открытых не так много карт нужной вам масти.
4. Три карты, дающие в перспективе стрит. Хорошо, но, если по окончании двух кругов торговли у вас не будет четырех последовательно идущих карт, продолжать игру не стоит. Осторожно с дырявыми стритами. Шансы достроить их не так уж велики.
5. Две или три старшие карты, например туз, дама, валет или туз, король, шестерка. Если следующая карта не даст вам пары, выходите из игры. Четыре разные карты вряд ли удастся улучшить.

Это хорошие практические рекомендации. Однако не забывайте, что некоторые комбинации карт могут развиваться в нескольких направлениях. Например, если у вас ♥Т, ♥4 в кармане, а среди открытых ♣Т, ♥5, ♥6, то, по сути, у вас всего лишь пара тузов, но у вас есть также возможность достроить флеш, стрит, фул-хаус или даже стрит-флеш. В таком случае стоит остаться в игре до получения следующей карты.

## Стратегия ставок

Не спешите сразу делать большие ставки, если две ваши карманные карты обещают выигрышную комбинацию. Вам важно удержать в игре соперников, и поэтому не стоит слишком рано раскрывать свои закрытые карты.

Если у вас сильные открытые карты (допустим, пара тузов), вы можете поднять ставку, создав тем самым впечатление, что у вас на самом деле тройка. Тогда вам, быть может, удастся спугнуть других игроков, у которых на руках слабая тройка, бьющая тем не менее вашу пару, или тех игроков, которые надеются на стрит.

Всегда следите за открытыми картами своих соперников и пытайтесь представить, насколько они сильны. Какими бы заманчивыми ни были ваши перспективы, если вы видите, что карты другого игрока объективно сильнее, лучше выйти из игры и сократить свои потери.

## 7-КАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР, ХАЙ-ЛОУ

7-карточный стад в варианте хай-лоу — это одна из лучших покерных игр, поскольку гарантирует захватывающее развитие событий и большие ставки. Игра проходит по всем вышеописанным правилам 7-карточного стада, однако седьмая карта дает игрокам выбор, по какой системе им играть, в зависимости от собранных комбинаций из семи карт. Старшинство комбинаций по высшей и по низшей системе такое же, как в варианте хай-лоу дро-покера (см. выше), и аналогично перед вскрытием карт игроки объявляют при помощи цветных фишек, по какой системе они оценивают свою комбинацию.

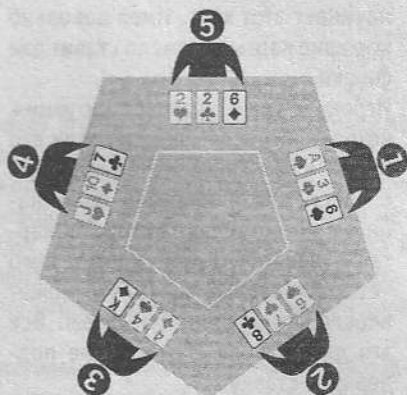
## ПАРТИЯ В 7-КАРТОЧНЫЙ СТАД-ПОКЕР

## Вариант хай-лоу

Установлен лимит ставок: до пятой карты ставка и повышение ставки — максимум две фишки, и по пять фишек — в ходе последних двух кругов.

## Первый круг торговли

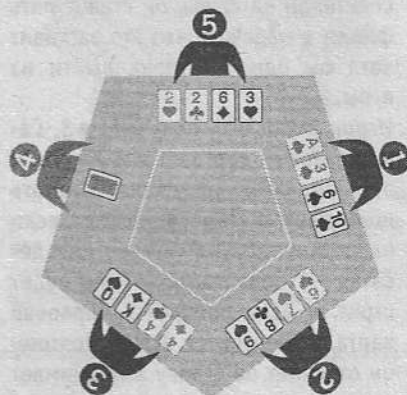
1. У игрока 3 самая старшая открытая карта. Он смело ставит две фишки (у него пара в качестве карманных карт).
2. Игроку 4 попались бесперспективные карты, и он решает выйти из игры.
3. Имея пару «в кармане», игрок 5 поддерживает ставку.
4. У игрока 1 есть шанс построить флеш, и к тому же среди карманных карт у него туз. Это дает ему основание поддержать ставку.
5. С перспективой на стрит игрок 2 тоже отвечает на ставку. На кону уже восемь фишек. На данном этапе игры у всех участников есть возможность построить как старшую, так и самую младшую комбинацию, кроме игрока 3, у которого есть шанс только по высшей системе.



**ПЕРВЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** Игроки 1, 2, 3 и 5 полны энтузиазма и готовы продолжать игру. Игрок 4, напротив, решает, что с такими картами он вряд ли чего-то добьется.

## Второй круг торговли

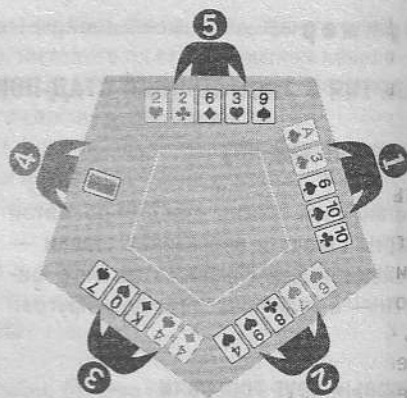
1. У игрока 3 все еще самая старшая открытая карта. Он снова ставит две фишки.
2. Игрок 5 в надежде собрать самую младшую комбинацию поддерживает ставку.
3. У игрока 1 уже почти флеш. Он, естественно, тоже поддерживает ставку.
4. У игрока 2 перспектива достроить стрит становится все реальнее, и он тоже отвечает на сделанную ставку. В банке уже 16 фишек.



**ВТОРОЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** Четыре игрока, оставшиеся в игре, довольны своими картами, но не настолько, чтобы делать крупные ставки.

## Третий круг торговли

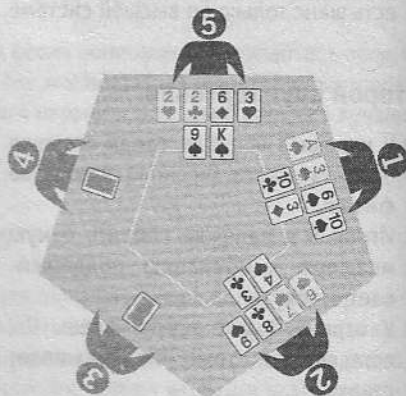
1. Среди открытых карт игрока 1 появилась пара, и, следовательно, он начинает этот круг. Имея довольно хорошие карты, он смело ставит две фишки.
2. Игроку 2 тоже нравится ситуация, которая вырисовывается среди его карт. Он уже сейчас готов объявить о своей самой младшей комбинации, в которой самая старшая карта — девятка. Кроме того, у него четыре червовые карты, что может впоследствии принести флеш. Все это дает игроку 2 основание поддерживать ставку.
3. Игрок 3 решает, что с парой четверок он далеко не уйдет, и выходит из игры.
4. Игрок 5 тоже всерьез подумывает о выходе из игры. Но, учитывая то, что это дружеская игра, а он сам склонен к лузовой игре, он решает остаться, в надежде, что из этого что-нибудь да получится (такое поведение на самом деле — верный путь к проигрышу). На кону уже двадцать две фишки.



**ТРЕТИЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** На этом этапе игроку 5 нужно принять решение, оставаться в игре или нет.

## Четвертый круг торговли

1. У игрока все еще самые старшие открытые карты. Имея две пары с перспективой на флеш, он ставит пять фишек в надежде, что это заставит хотя бы одного игрока выйти из игры.
2. Игрок 2 рад был получить ♣3. Самая старшая карта — восьмерка, и это замечательно, чтобы выиграть по низшей системе. И не беда, если он потом получит пятерку или десятку — ведь тогда у него будет стрит, а если попадет червовая карта, то получится флеш. Поэтому он отвечает на ставку и поднимает ее еще на пять фишек.
3. Игрок 5 понимает, что зря выложил две последние фишки и пора выходить из игры.



**ЧЕТВЕРТЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** Игрок 5 вынужден признать, что ему необходимо выходить из игры. Игроки 1 и 2 в свою очередь продолжают игру.

4. Догадываясь, что игрок 2 собирается играть по низшей системе, игрок 1 отвечает на поднятую ставку и ставит сверху еще пять фишек. Таким образом, в игре остаются два игрока, и на кону сорок две фишки. Настало время получить по последней карте взакрытую.

### Выдача последней карты

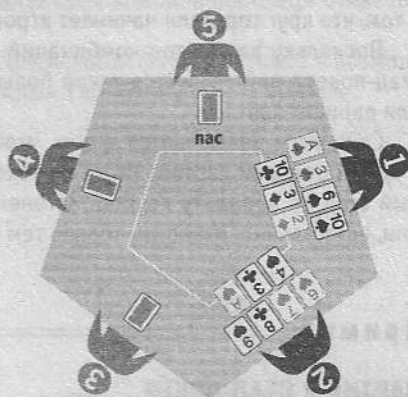
Игрок 1 получает ♦3, что никак не улучшает его положение. Чтобы играть по низшей системе, у него есть 10 и 6, и вряд ли он выиграет с такими картами. Вот если бы он получил четверку вместо одной из троек, тогда бы у него было 6, 4 — практически непобедимая комбинация по низшей системе. Тем не менее игрок 1 уверен, что две его пары будут старшими, если только у игрока 2 не окажется стрит или флеш. По всем признакам, однако, игрок 2 будет ставить на младшую комбинацию, и поэтому игрок 1 решает играть по высшей системе.

У игрока 2 ситуация намного привлекательнее. Его последней картой оказался ♥Т. Таким образом, у него флеш с тузом для игры по высшей системе, а если оценивать по низшей системе, у него самая старшая карта — семерка. Остается посмотреть, как будет себя вести игрок 1.

### Пятый круг торговли

1. Игрок 1 выбирает чек.
2. Игрок 2 решает поставить пять фишек и затем играть по системе хай-лоу.
3. Игрок 1 поддерживает ставку.

Игрок 1 ставил на старшую комбинацию и сейчас предъявляет свои ♠10, ♣10, ♠3, ♦3, ♠Т. Игрок 2 раскрывает свои карты, которые выигрывают как по низшей, так и по высшей системе. По высшей системе его флеш от туза бьет карты игрока 1, и за это игрок 2 получает половину банка. Вторая половина банка тоже отходит к нему за самую младшую комбинацию от семерки и ниже.



ПЯТЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. Игрок 2 ставит на хай-лоу и забирает весь банк. Тем не менее стоит заметить, что, если бы ему не повезло хотя бы с одной-единственной картой, банк бы отошел игроку 1.

### Стратегия

Самое ценное качество при игре в 7-карточный стад по варианту хай-лоу — это чувство меры. Слабые игроки, как правило, слишком долго остаются в игре в погоне за старшими и младшими комбинациями одновременно, безоснова-

тельно надеясь на то, что следующие карты окажутся теми самыми, которые им так нужны для великолепной комбинации.

Разумной политикой будет проанализировать ваши первоначальные карты и понять, какая комбинация возможна — старшая или младшая. Если следующие карты не поддерживают этот курс, выходите из игры. Старшая комбинация может превратиться в хай-лоу, как это случилось у игрока 2 из вышеописанного примера. Но если вы не совсем уверены, что ваша комбинация может идти по обеим системам, то не стоит рисковать.

В ходе торговли не делайте слишком высоких ставок, если вам нужны определенные карты, чтобы дополнить комбинацию, и, наоборот, ставьте по максимуму, когда видите, что ваши соперники находятся в ожидании таких карт.

## СТАД-ПОКЕР, ЛОУБОЛ

В стад-покер можно играть по варианту лоубол, вне зависимости от количества карт: 5, 7 и др. Ранжир комбинаций такой же, как и в дро-покере по варианту лоубол (см. выше), то есть флеш и стриты не учитываются, и наименьшая возможная комбинация — это 5, 4, 3, 2, Т.

Правила игры такие же, как и в обычном стад-покере. Отличие заключается в том, что круг торговли начинает игрок с наименьшей комбинацией.

Поскольку вариантов комбинаций не так уж и много, эта разновидность стад-покера не пользуется такой большой популярностью, как обычный стад или вариант хай-лоу.

Сама игра заключается в том, чтобы в конце выйти с одной парой или с одной старшей картой. Ниже по тексту показан пример партии в 5-карточный стад по варианту лоубол. Затененные карты — это карманные карты, и они, естественно, известны только тем игрокам, у которых находятся.

## Пример

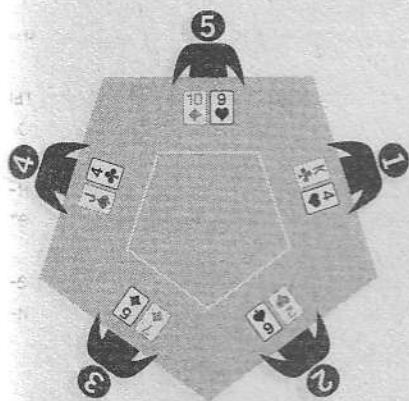
---

### ПАРТИЯ В СТАД-ПОКЕР

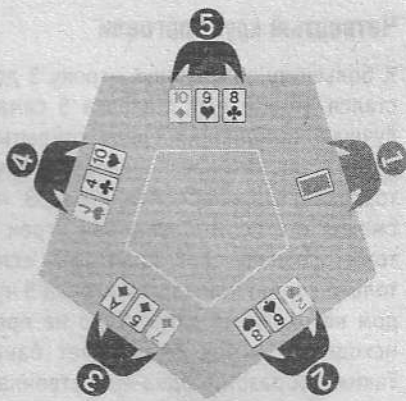
#### Вариант лоубол

#### Первый круг торговли

1. Игрок 1 — сдающий, следовательно, открывает круг игрок 4 (среди открытых карт две четверки, и в таком случае начинает тот, кто сидит ближе к сдающему по его левую руку). Игрок 4 делает ставку.
2. Игроки 5, 2 и 3 поддерживают ставку.
3. Игрок 1 не видит смысла продолжать игру с королем и поэтому выбирает пас.



**ПЕРВЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** Игроку 1 не повезло получить короля в качестве карманной карты, и он выходит из игры.



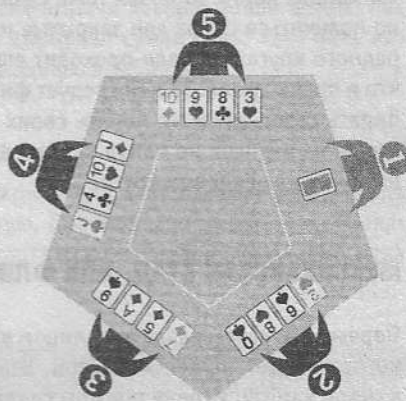
**ВТОРОЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** На этом этапе игры у игрока 3 неплохой набор младших карт, даже немного лучше, чем у игрока 2.

### Второй круг торговли

1. Начинает игрок 3 (у него 5, Т — наименьшая комбинация среди открытых карт). Он делает ставку.
2. Остальные игроки ее поддерживают. Возможный флеш у игрока 3 и возможный стрит у игрока 5 не являются важными комбинациями в лууболе.

### Третий круг торговли

1. Игрок 3 снова начинает этот круг. Он ставит по максимуму, будучи уверен в том, что побьет карты всех других игроков, которые останутся на следующий круг торговли.
2. Игрок 4 получил пару и решает выйти из игры.
3. Игрок 5 поддерживает ставку, зная, что на данном этапе игры его карты бьют комбинацию игрока 2.
4. Игрок 2 выходит из игры. Он понимает, что для победы ему нужно, чтобы обоим игрокам 3 и 5 (при условии, что они не блефуют) на последней раздаче попались король, или дама, или какая-нибудь другая карта, которая составит пару с одной из имеющихся у них карт.

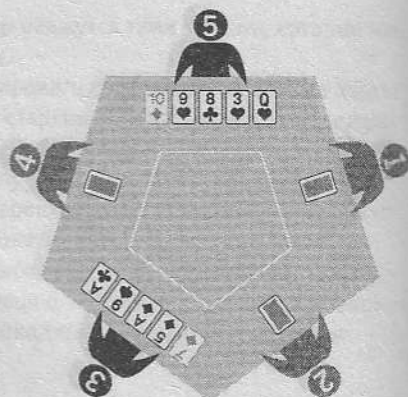


**ТРЕТИЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** Игрок 3 получил 9, что не так уж плохо. Но у игрока 5 дела гораздо лучше, ведь он получил 3.

## Четвертый круг торговли

К большому сожалению, игроку 3 достался второй туз. У игрока 5 самая лучшая комбинация среди открытых карт, и он начинает последний круг торговли. Он знает, что игрок 3 не сможет его побить, да и сам игрок 3 тоже осознает свой проигрыш, если только карманной картой игрока 5 чудом не окажется дама. Чудо не происходит, и игрок 5 забирает банк. Таким образом, одна-единственная карта может разрушить всю выигрышную комбинацию в варианте лубол 5-карточного стада.

Конечно же в варианте лубол на семь карт одна-единственная карта не будет иметь такого большого влияния, поскольку есть еще целых две лишние.



ЧЕТВЕРТЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. Второй туз дает игроку 3 пару, и это разрушает его надежды на выигрыш.

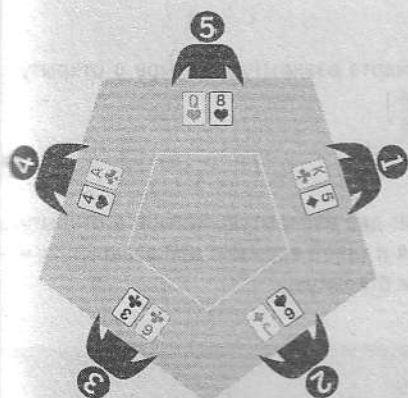
## АНГЛИЙСКИЙ 7-КАРТОЧНЫЙ СТАД

Каждому игроку раздают по две карты в закрытую и по три в открытую. После каждой открытой карты идет круг торговли. Затем игроки, оставшиеся в игре, могут сбросить одну из своих карт и получить взамен другую. Если сбрасывается открытая карта, то новая карта тоже дается ему в открытую. Если это была карманная карта, то новая тоже сдается в закрытую. После замены карт должно получиться снова две закрытые и три открытые карты. По окончании очередного круга торговли проходит еще одна замена карт по тем же правилам, что и предыдущая. За ней следует финальный круг торговли. Игроки могут выбирать стэнд-пэт и не менять своих карт на последних двух кругах. Но если кто-то из игроков не менял карт на шестом круге торговли, он не имеет права на замену на седьмом круге.

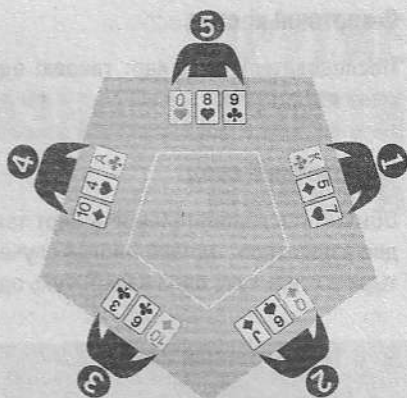
## МЕКСИКАНСКИЙ СТАД, ИЛИ ФЛИП

Первые две карты раздаются лицом вниз. Каждый игрок выбирает одну из них, которая будет открытой картой. Вторая, соответственно, останется его карманной картой. Игроки должны сделать это одновременно, чтобы выбор игрока не влиял на выбор других участников.

В ходе следующих кругов торговли (обычно их пять—семь) карты раздаются в закрытую. Игроки оценивают новые карты и должны выбрать: либо



**ПОСЛЕ РАЗДАЧИ ПЕРВЫХ ДВУХ КАРТ.** Обычно игроки открывают ту карту, что поменьше достоинством.



**РАЗДАЧА СЛЕДУЮЩИХ КАРТ.** Игроки решают, какую карту им открыть: новую или предыдущую закрытую.

открыть ее остальным игрокам, либо оставить ее закрытой, но открыть при этом предыдущую карманную карту. Опять же игроки делают это одновременно. Ставки делаются после каждой раздачи, начиная со второй карты.

## НЕКОТОРЫЕ РАЗНОВИДНОСТИ СТАД-ПОКЕРА

В стад-покере возможны вариации, в зависимости от того, сколько раздается карт и в каком порядке одни из них выдаются в открытую, а другие — взакрытую.

Первый круг торговли обычно следует за выдачей первой открытой карты, и все остальные круги торговли идут после выдачи каждой новой карты. Как бы то ни было, во всех вариантах игроки выбирают среди своих карт пять, которые создают наиболее выигрышную покерную комбинацию.

### 5-карточный стад

Как разновидность описанного выше варианта, в 5-карточный стад иногда играют, сдавая последнюю карту взакрытую. Таким образом, карты выстраиваются в такой последовательности: одна карта взакрытую, три в открытую, одна взакрытую.

### Джокеры в стад-покере

Как и в других разновидностях покера, в стаде допускается использование джокеров. Однако в таком случае игра становится менее захватывающей, и поэтому этот вариант не пользуется широкой популярностью.

## 6-карточный стад

Последовательность карт такова: одна карта в закрытую, четыре в открытую, одна в закрытую.

## 8-карточный стад

Обычно последовательность карт такова: две в закрытую, четыре в открытую, две в закрытую. Однако иногда случается и такой вариант: две в закрытую, четыре в открытую, одна в закрытую, одна в открытую.

## 9- и 10-карточный стад

Довольно редкая разновидность. Последовательность карт и в первом, и во втором варианте такая: две карты в закрытую, четыре в открытую и все оставшиеся карты — в закрытую. Тем не менее последнюю карту при желании тоже можно сдать в открытую.

**ДРУГИЕ  
РАЗНОВИДНОСТИ  
ПОКЕРА**



# ТЕХАССКИЙ ХОЛД'ЭМ (TEXAS HOLD'EM)

Техасский холд'эм, который часто называют просто холд'эм, является, пожалуй, самой популярной разновидностью покера на сегодняшний день. Причина кроется в том, что самый известный покерный турнир, а именно Мировая серия покера, проводится именно по этой разновидности покера. Начиная с 1980-х гг. турнир транслируется по всем Соединенным Штатам из зала казино «Подкова Биньона» (или просто «Подкова»), что находится в Лас-Вегасе. Кроме того, по этой разновидности покера регулярно проводят турниры в Великобритании, которые тоже транслируются по двум телевизионным каналам. Теоретически в игре могут участвовать вплоть до двадцати двух игроков, но на практике участников редко бывает больше восьми.

## ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Цель каждого из игроков — собрать наилучшую покерную комбинацию, используя две карты, которые он получил, и пять общих карт, которые лежат посередине стола. Игрок может оставить обе карманные карты или же только одну. Если они ему обе не нравятся, он может собрать комбинацию из пяти общих карт. В этом случае говорят, что он разыгрывает стол (*play the board*). Такой ход не гарантирует стопроцентный выигрыш, поскольку у остальных игроков тоже есть такая возможность.

В играх, транслируемых по телевизору, и в казино сдающий не является участником игры, то есть игроки избавлены от этой обязанности. От партии к партии по кругу передвигают диск, или так называемый баттон (*button*), который показывает номинального сдающего. По сути, крупье-профессионал действует как бы от имени того игрока, на которого указывает диск. Во многих казино есть традиция выкидывать, не показывая никому, или сжигать (*burn*) верхнюю карту из колоды после того, как ее перетасуют и срежут. Это делается для предотвращения возможного шулерства.

## Ставки вслепую

Обычно в холд'эме не предусмотрены предварительные ставки (*анте*). Однако перед раздачей карт первые два игрока, сидящие слева от сдающего, вносят небольшие ставки, которые называются *блайндами*, то есть ставками вслепую (от *англ. blind* — слепой). Первый *блайнд*, он же малый *блайнд*, составляет небольшой процент от минимальной ставки, обычно половину или четверть.

## Минимальные и максимальные ставки

И в клубном, и в домашнем холд'эме принято устанавливать минимальную и максимальную ставку. В казино, допустим, малый блайнд может равняться одной фишке, а большой блайнд — трем. Таким образом, последующие ставки и повышение ставок могут начинаться с трех фишек. После открытия всех общих карт минимум для ставки и повышения может возрасти до шести фишек. Верхний предел также устанавливает казино. В играх, транслируемых по телевизору, часто принят ноу-лимит (так называемая безлимитка), что делает игру более зрелищной. Игроки тем самым начинают с равного количества фишек, затем ставки стремительно растут, и банк достается единственному игроку, оставшемуся до конца игры.

Для игры в домашнем кругу рекомендуется установить одну и три фишки в качестве блайндов. Поскольку блайнды считаются первыми ставками, всем остальным игрокам придется поставить по три фишки — если они, конечно, желают остаться в игре. Таким образом, минимальная ставка и повышение ставки будут стоить три фишки, а максимальная — десять фишек в ходе первого круга торговли и двадцать — после открытия всех общих карт. Это дает некий простор для блефа, но, разумеется, не такой большой, как в безлимитном покере. Кроме перечисленных вариантов, в холд'эме также возможен пот-лимит, при котором ставки и повышения ставок ограничены размером банка.

## Немного покерного жаргона

**Флоп** — первые три из пяти общих карт прикупа, которые выкладываются в открытую посередине стола, в холд'эме и омахе (см. ниже).

**Терн (то же, что и четвертая улица)** — четвертая общая карта в холд'эме и омахе.

**Ривер (то же, что и пятая улица)** — последняя пятая общая карта в холд'эме и омахе.

**На баттоне (on the button)** — положение номинального сдающего. В казино, где карты раздает профессиональный крупье, по столу передвигают диск (баттон), указывающий номинального сдающего, о котором говорят, что он на баттоне.

**Под прицелом (under the gun)** — в холд'эме и омахе положение игрока, сидящего слева от сдающего, который должен внести малый блайнд в начале игры и которому также принадлежит первое слово на последующих кругах торговли.

**Малый блайнд** — положение игрока слева от сдающего, который обязан сделать установленную ставку вслепую перед раздачей карт. Также относится к самой ставке.

**Большой блайнд** — положение игрока слева от малого блайнда, который обязан перед раздачей карт сделать установленную ставку вслепую — обычно в два-три раза больше малого блайнда. Также относится к самой ставке.

**Конфетка (nuts)** — в играх с открытыми картами — таких как холд'эм и омаха — наилучшая возможная комбинация на данном этапе игры, с учетом карманных карт игрока. Например, если у игрока на руках ♥Т, ♥2, на флопе — ♥10, ♥4, ♥3, то у него получается конфетка — флеш от туза, — самый лучший флеш, который только может быть.

**Одномастные карты** — две карты одной масти, обычно о закрытых картах игрока.

Второй блайнд равен уже минимальной ставке, принятой в игре, и поэтому он называется большим блайндом.

После внесения блайндов сдающий выдает каждому игроку по две карты взакрытую. Игроки оценивают свои карты.

1. Первый круг торговли открывает игрок, сидящий слева от большого блайнда. Выбрать чек он не может, поскольку уже была сделана первая ставка в виде блайнда. Он должен поддержать ставку, повысить ее или вообще выйти из игры. После того как все игроки сделали свой выбор, оба блайнда тоже могут уравнивать ставку, повысить ее или принять решение о выходе из игры.

Естественно, если малый блайнд хочет оставаться в игре, он обязан как минимум сравнять свою ставку с общим уровнем. Большому блайнду тоже придется внести дополнительные фишки, если кто-то после него повысил ставку.

2. После того как все ставки сравнялись, сдающий снова сжигает верхнюю карту в колоде и выкладывает на середину стола три карты в открытую — так называемый флор (flop). Эти три карты (плюс еще две, которые будут розданы потом) являются общими для всех игроков (community cards). Общие карты также известны как прикуп, или борд.
3. Начинается второй круг торговли. Открывает его первый игрок, сидящий слева от сдающего и, естественно, еще не вышедший из игры. Такая процедура действует и на всех последующих кругах торговли, вне зависимости от того, кто вносил первую ставку в ходе предыдущего круга торговли, как это принято в дро-покере.
4. После второго круга торговли сдающий снова сжигает верхнюю карту и выкладывает следующую открытую карту (терн — turn), которую также называют четвертой улицей. Далее следует очередной круг торговли, еще одна сожженная карта и последняя открытая карта (ривер — river, или пятая улица).
5. Заключительный круг торговли и вскрытие карт.

## Пример

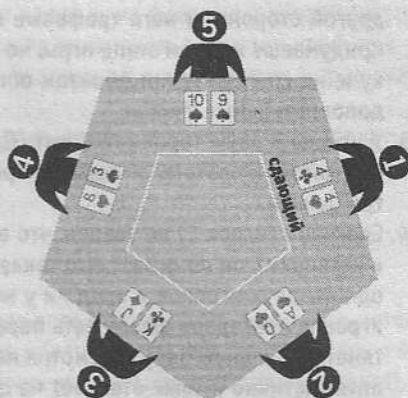
### ПАРТИЯ В ТЕХАССКИЙ ХОЛД'ЭМ

Установлены следующие ограничения по ставкам:

- малый блайнд — одна фишка,
- большой блайнд — три фишки,
- минимальная ставка и повышение ставки — три фишки,
- максимальная ставка и повышение ставки на первом круге торговли — десять фишек,
- максимальная ставка и повышение ставки на остальных кругах торговли — двадцать фишек.

Игрок 1 на баттоне, игрок 2 — малый блайнд; игрок 3, соответственно, — большой блайнд.

1. Начинает игрок 4, и, поскольку ему досталась очень слабая комбинация, он тут же выходит из игры.
2. У игрока 5 сравнительно неплохая комбинация — одномастные 10 и 9. Он поддерживает ставку.
3. Игрок 1 тоже поддерживает ставку. Несмотря на то что его пара не очень сильная, этого достаточно, чтобы остаться в игре.
4. У игрока 2 прекрасные карты — одномастные Т, Д. Поскольку он уже вносил одну фишку в качестве малого блайнда, он добавляет еще две, чтобы уравнять ставки, и ставит еще три фишки сверху.
5. Игроки 3 и 5 решают поддержать ставку. Их примеру следует игрок 1. Таким образом, в игре остаются четыре участника, при этом на кону двадцать четыре фишки.



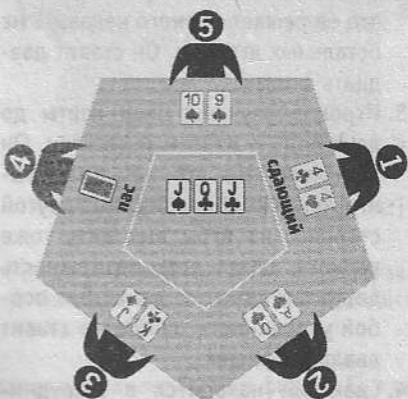
ПЕРВЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. Отличная комбинация у игрока 2 позволяет ему сразу делать крупную ставку.

## Второй круг торговли

Для игрока 3 флоп оказался прямо-таки превосходным, потому что у него таким образом оказывается тройка валетов.

1. Под прицелом игрок 2. Его надежды на флеш не оправдались, но зато у него теперь две пары — дамы и валеты. Не такая уж хорошая комбинация, как могло бы показаться на первый взгляд, поскольку у всех игроков сейчас пара валетов. Тем не менее две дамы и один туз тоже достаточно ценные карты, и он решает поставить три фишки и понаблюдать за развитием событий.
- Впрочем, он мог бы выбрать чек — этот вариант доступен всем игрокам на всех кругах торговли до первой ставки.

2. Игрок 3 улучшил свою комбинацию до трех валетов. Если посмотреть с



ВТОРОЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. Благодаря картам на флопе игроки 3 и 5 находятся в более выгодном положении

другой стороны, у него трефовые король, дама и валет. Лучших карт и не придумаешь на этом этапе игры, но игрок 3 решает просто поддержать ставку и, не спугнув таким образом остальных игроков, заставить их выложить дополнительные фишки.

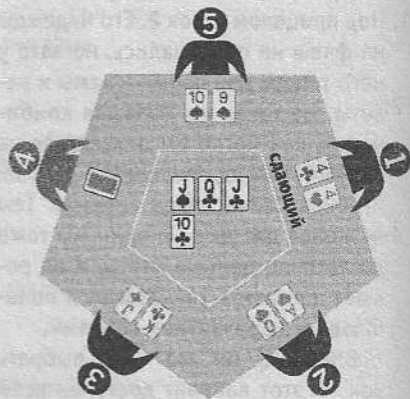
3. У игрока 5 двухсторонний стрит (Д, В, 10, 9) и три последовательные пиковые карты, и поэтому он тоже не прочь остаться в игре, заплатив всего лишь три фишки.
4. Сдающий (игрок 1) не уверен, что ему делать. Хотя у него две пары (валеты и четверки), он понимает, что такая же комбинация есть еще как минимум у одного-двух игроков и вряд ли у него она окажется самой сильной. У всех игроков благодаря флопу есть пара валетов, и его вторая пара четверок не тянет на сильную пару. Несмотря на все эти размышления, игрок 1 настроен оптимистично и тоже отвечает на сделанную ставку. Таким образом, в игре остается четверо игроков, и на кону тридцать шесть фишек.

Настает очередь терна, или четвертой улицы. Открывается ♣10.

### Третий круг торговли

Это несколько странно, но ♣10 не вызывает бурного восторга у игроков, при том что она намного улучшила прикуп, если рассматривать его как отдельную комбинацию.

1. Игрок 2 несколько не выиграл от новой открытой карты и решает играть чек.
2. Игрок 3 рад больше всех. У него однамастные К, Д, В, 10 — и это дает надежду на роял-флеш — лучшую из возможных покерных комбинаций и, можно сказать, мечту всей его жизни. Пока что у игрока 3 лишь тройка валетов, но шанс достроить роял-флеш настолько привлекателен, что он решает немного надавить на остальных игроков. Он ставит двадцать фишек.
3. Игрок 5 улучшил свои карты до двух пар — валеты и десятки. Он понимает, что это не самая выигрышная комбинация, но, с другой стороны, из игры выходить тоже неохота, когда есть возможность достроить стрит от дамы. Без особой уверенности он все же ставит двадцать фишек.
4. Сдающий находится в затруднительном положении. Его две пары — не та комбинация, которая выигрывает ему банк, и он это пре-



**ТРЕТИЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** На первый взгляд терн кажется хорошей картой, но по факту благодаря ему выигрывает только игрок 3.

красно понимает. Трефовая карта дает надежду на флеш, но, с другой стороны, этот флеш не будет самым сильным по сравнению с другими игроками, у которых тоже может оказаться флеш. Анализируя все это, игрок 1 принимает мудрое решение выйти из игры.

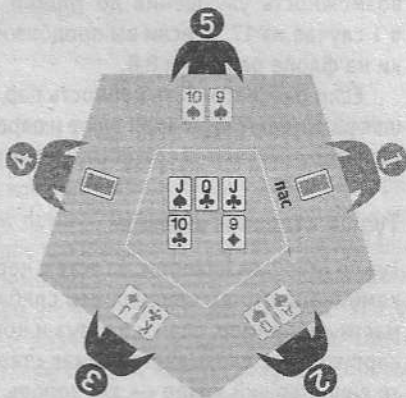
5. Игрок 2, который ранее сыграл чек, теперь решает остаться в игре, заплатив двадцать фишек. В игре, таким образом, остаются три игрока, а на кону девяносто шесть фишек.

### Четвертый круг торговли

На рисунке показаны общие карты после того, как открыта последняя пятая карта, которую также называют ривером, или пятой улицей. Ею оказалась ♦9. Напомним, что полный набор из пяти общих карт называется бордом (board).

После открытия борда игроки должны подумать, какие две карты нужно к нему добавить, чтобы получилась наилучшая комбинация. Такую комбинацию называют конфеткой, и игрок, которому она досталась, практически непобедим. В этом примере наилучшей комбинацией будет роял-флеш, для которого карманными картами должны быть ♠Т, ♠К. Ни у кого из игроков нет этих карт. Когда на борде открывается пара, хорошей возможностью всегда будет фул-хаус — лучше всего, если старшими при этом будут дамы. Также возможен флеш. Для него нужны лишь две трефовые карты в кармане. Кроме того, не исключена возможность стрита, для которого нужны король или восьмерка.

1. Игроку 2 немного не повезло. Две пары — дамы и валеты — это не совсем то, на что он рассчитывал со своими карманными картами. Однако он решает посмотреть на поведение остальных игроков и выбирает чек.
2. Игрок 3 получил стрит, но не уверен, будет ли его достаточно. Поэтому он тоже воздерживается от ставки.
3. Игрок 5 полагает, что у него мало шансов с двумя парами валетов и десяток. Но чек ему ничего не стоит, и в результате на вскрытие карт выходят все три игрока.



ЧЕТВЕРТЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. Стрит игрока 3 бьет две пары остальных игроков и выигрывает банк.

Стрит игрока 3 выигрывает банк в размере девяноста шести фишек. Сам он положил туда двадцать девять фишек, поэтому чистый выигрыш составляет шестьдесят семь.

## СТРАТЕГИЯ

В холд'эме особую важность представляют две первые карманные карты. Именно они вносят различие в карты игроков, ведь карты прикупа одинаково доступны всем участникам. Поэтому, получив эти две карты, нужно сразу определить, остаетесь вы в игре или нет.

## КАРМАННЫЕ КАРТЫ

Поскольку набор комбинаций, которые возможны с двумя картами, достаточно ограничен, специалисты изучили их и расположили по порядку значимости. Взять, например, книгу «Холд'эм покер» Дэвида Склански, в которой он приводит оценку различных комбинаций. Книга была издана в 1976 г., но до сих пор пользуется неизменной популярностью у любителей покера.

Естественно, наилучшая из возможных комбинаций среди карманных карт — это два туза. Шанс получить их — 1 из 220, то есть в 1 партии из 220 вы получите комбинацию, которая выиграет вам столько денег, сколько захотите.

После пары тузов следующей выгодной комбинацией будет пара старших карт (например, два короля или две дамы) или туз со старшим кикером (например, Т, К или Т, Д).

## Пары

Пары считаются достаточно ценными комбинациями, поскольку всегда есть возможность улучшения до тройки на флопе. В среднем пары попадают в 1 случае из 17, и, если вы продолжите игру, вероятность улучшения до тройки на флопе равна 1 к 8,8.

Если рассматривать ценность пар, то можно отметить, что существует большая разница между парой тузов и парой королей или дам. Пары валетов, десятков и девяток считаются средними парами, а пары восьмерок и ниже — слабыми.

## Туз со старшим кикером

Туз со старшим кикером, то есть с королем или дамой, считается более ценной комбинацией, чем средняя или слабая пара, особенно если туз и кикер одной масти. Например, если у вас туз и король и на флопе появляется одна из этих карт, то у вас оказывается самая старшая пара, поскольку если это пара тузов, то ваш старший кикер — это король, а если это пара королей, то ваш старший кикер — туз. В этом случае вас может побить только тройка, флеш или стрит. Одним словом, это хорошая комбинация, на которую можно смело ставить. Туз с дамой может быть побит, если на флоп выпадет туз, а у одного из игроков туз и король. Туз со средним кикером, таким как валет, десятка или девятка, — тоже неплохой вариант для ставок, но учтите, что туз с более высоким кикером побьет вашу комбинацию. Таким образом, если у вас туз с валетом или туз с десяткой, то, может быть, было бы лучше, чтобы у вас вместо этого карманными картами была пара валетов или пара десятков.

## Туз с младшим кикером

Туз с младшим кикером, если только они не однамастные, — не самая хорошая комбинация, и она стоит ниже комбинаций, у которых есть потенциал достроить флеш или стрит. Если же они однамастные, то это уже совсем другое дело, потому что в этом случае есть вероятность достроить флеш от туза. Например, если у вас однамастные туз и тройка, а на борде тем временем появляются еще три карты той же масти, то у вас получается флеш, причем лучший из возможных. Был бы у вас король вместо туза, то была бы опасность проиграть другому игроку, у которого среди карманных карт оказался бы туз нужной масти. И по отношению к другим картам на борде флеш с тузом в качестве старшей карты был бы конфеткой.

## Непарные старшие карты

Такие комбинации, как король и дама или король и десятка и т. д., обычно считаются хорошими картами перед флопом, но впоследствии могут оказаться абсолютно бесперспективными, особенно если они разномастные. Например, у вас король и валет и на флоп выпадает тоже король. В этом случае есть шанс, что у вас самая старшая пара. Но если бы на флопе оказался валет, такая пара вряд ли бы оказалась самой старшей, если только все остальные карты на флопе не младше валета. Вообще гораздо выгоднее получить однамастных валета и десятку, ведь в таком случае есть шанс достроить флеш или стрит. И еще один момент: если у вас карта ниже девятки и туз разных мастей, учтите, что такая комбинация редко окажется выигрышной.

## Флеш и стрит

Стриты и флешы могут выиграть банк. Но если у вас только две последовательные или однамастные карты, то вам еще долго придется ждать нужных карт, чтобы заполнить стрит или флеш. Такие комбинации частенько называют прикупными (drawing hand), поскольку вам придется прикупить несколько карт для того, чтобы улучшить имеющуюся у вас комбинацию. Естественно, идеальным вариантом будет, если они одновременно и однамастные, и последовательные, нежели что-то одно из двух. При этом однамастные связки от 9, 8 до 5, 4 оказываются примерно равными по значимости младшим парам. Однамастные карты, не образующие стрита, такие как 9, 4 или 10, 2, лучше сбрасывать как можно скорее. Что же касается разномастных последовательных карт, тут все зависит от их достоинства: если они младше комбинации Д и В, то такие карты расцениваются ниже младшей пары.

## Другие комбинации

Если у вас на руках две карты, обе из которых не могут претендовать на звание старшей (то есть валет и ниже), если они разных мастей и между ними большой промежуток (В и 4 или 9 и 6), то делать ставки на них не рекомендуется.

Из этого не стоит делать вывод, что на все остальные комбинации ставить нужно обязательно. Так, например, разномастные 7 и 6 или одномастные 3 и 2 тоже не стоят того, чтобы рисковать из-за них своими деньгами.

## МЕСТО ЗА СТОЛОМ

В холд'эме очень важно, какое место вы занимаете за игровым столом по отношению к сдающему. Чем ближе вы сидите к сдающему по его правую руку, тем лучше, потому что после вас вступает в игру меньшее количество игроков. Сдающий замыкает каждый из кругов торговли (кроме первого, где последним говорит большой блайнд). Таким образом, оказывается, что у сдающего наилучшее место за столом.

На практике большинство получаемых вами карт оказываются среднего достоинства, но предположим, что вам попались карты немного сильнее — скажем, Т и 10. При этом вы сидите за большим блайндом и поддерживаете его ставку. После вас один игрок поднимает ставку, второй отвечает на нее, и, когда очередь доходит до вас, вы тоже ее поддерживаете. На флопе появляются 9, 6, 4, которые вас абсолютно не радуют. Вы играете чек, остальные два игрока делают ставки. В этой ситуации вам лучше всего выйти из игры. У одного из ваших соперников, по всей видимости, пара, у другого — наверняка Т и К, а у вас всего лишь Т и 10. Здесь важно заметить, что если бы вы сидели последним и оба ваших соперника перед вами воздержались от ставок, то ваши карты предстали бы совсем в ином свете. И в таком случае сделанная вами ставка подтолкнула бы ваших соперников к пасу. Иными словами, для того, чтобы сделать ставку, нужны более сильные карты, если ваша очередь наступает раньше, чем если бы вы сидели ближе к концу.

## СТРАТЕГИЯ НА ПРЕФЛОПЕ

Если вы склонны к тайтовой игре, то можете для себя решить, что начнете делать ставки только в том случае, если получите пару, причем начиная с десятки и выше, или одномастную связку с тузом. Лузовый игрок будет делать ставку даже с двумя менее сильными картами, если они последовательные и одномастные, например ♠8, ♠7. Не забывайте, что у вас должны быть более сильные карты, если вы первым вступаете в игру, ведь на последующих кругах торговли вам придется делать ставки перед остальными игроками, которые могут оказаться сильнее вас.

## СТРАТЕГИЯ ПОСЛЕ ФЛОПА

Флоп во многом определяет вашу дальнейшую судьбу в игре. Хорошая пара карманных карт может оказаться никчемной, а средненькие карты могут превратиться в солидную комбинацию.

## Если флоп не помог

В случае, если карты на флопе не принесли вам ничего хорошего, первый совет — это пас. Забудьте о том, какие у вас были хорошие карты до флопа, — это уже в прошлом.

## Если флоп помог отчасти

Предположим, что после открытия флопа у вас на руках пара среднего достоинства. При этом есть слабая надежда купить нужные одну-две карты на четвертой и пятой улицах, для того чтобы заполнить стрит или флеш. В таком случае первой рекомендацией опять же будет пас.

Например, у вас  $\clubsuit 9$ ,  $\clubsuit 8$ , а на флопе —  $\heartsuit 9$ ,  $\diamondsuit T$ ,  $\clubsuit B$ . У вас таким образом получается пара девяток. При этом есть шанс достроить флеш (для этого нужно купить еще две трефовые карты), стрит (нужна десятка с дамой или семеркой) и тройку девяток. Но если перед вами другие игроки делают ставки, то, по всей видимости, у кого-то уже есть пара тузов или валетов, которые бьют ваши карты. Если даже на четвертой улице вы купите даму, но тут же перед вами сделают ставку и повышение, то вряд ли вы захотите лишний раз рисковать своими фишками, в надежде получить десятку на пятой улице.



Одним словом, неразумно делать ставки на недостроенные флешы и стриты или на средненькую пару, когда на флопе есть более сильная карта. Это тем более неразумно в случае, если принят безлимитный покер или установлен пот-лимит. Ведь вы не хотите оказаться в ситуации, когда вам придется отвечать на огромную ставку, имея на руках бесперспективные карты.

Также важно помнить, что общие карты на то и общие, что принадлежат всем игрокам. Если на флоп выпала пара тузов, не забывайте, что эта пара тузов является старшей парой для всех присутствующих. Причем у кого-то может оказаться уже две пары. Иными словами, если у вас  $\heartsuit B$ ,  $\heartsuit 10$ , а на флопе  $\clubsuit T$ ,  $\diamondsuit T$ ,  $\clubsuit 4$ , будет ошибкой думать, что у вас самые сильные карты.



## Если флоп улучшил ваши карты

Мы уделили достаточно времени всевозможным предупреждениям, однако в случае, если флоп все-таки улучшил ваши карты, не бойтесь делать ставку. Допустим, у вас была пара девяток, а на флоп выпали 9, Д, 2. В этой ситуации вам непременно стоит сделать ставку.

Предположим, у вас Т, К и на флопе открывается еще один туз. В результате у вас получается превосходная комбинация, на которую тоже обязательно нужно поставить, ведь у вас самая старшая пара, какая только возможна, и самый старший кикер. Одним словом, это очень сильная комбинация, которую может побить только тройка или, скорее, две пары.

Похожая ситуация разворачивается, когда у вас пара и все карты на флопе оказываются младше ее. Например, у вас две дамы, а на флопе 9, 6, В. Если ни у кого из игроков среди карманных карт нет пары тузов или королей, то у вас должна быть самая лучшая пара на данный момент игры. Однако будьте внимательны: ваши активные ставки могут завести вас в тупик. Если на четвертой или пятой улице появится туз или король, то ваши две дамы потеряют свою привлекательность.

Аналогично, если у вас средние карманные карты и после открытия флопа у вас выстраивается тройка, не думайте, что такое положение сохранится до конца игры. Две последние открытые карты могут испортить всю картину. Предположим, у вас две девятки и на флопе открываются Т, Д, 9. Есть большая вероятность того, что открытый туз и/или дама тоже достроили тройку кому-то из игроков или по меньшей мере пару, что более реально. В свою очередь, четвертая или пятая улица может улучшить эту пару до тройки, и она, естественно, побьет ваши карты. С другой стороны, гораздо лучше, если на флопе откроются 8, 9, 2, особенно если они разномастные. В таком случае ваша тройка действительно будет лучшей комбинацией на данном этапе игры, и сейчас нужно делать ставку. Здесь можно надеяться на то, что игроки будут отвечать на ваше повышение ставки, даже если у них, скажем, Т и 8. Пока что старше тройки девяток не может быть ни у кого. Флеш пока тоже невозможен, поскольку ни у кого еще не может быть четырех карт одной масти. Словом, не бойтесь делать максимальные ставки сейчас, — у вас есть шанс выиграть.

Предположим, карманные карты и флоп дали вам две пары следующим образом: у вас была пара четверок, а на флоп выпали К, 7, 7. Две пары выглядят неплохо, но не забывайте о том, что теперь у каждого игрока есть пара семерок. Если у кого-то из игроков уже был один король, то ваш единственный шанс выиграть — это достроить фул-хаус или каре, то есть купить четверку на



четвертой или пятой улице. Таким образом, сказать, что флоп улучшил ваши карты, можно лишь с большой натяжкой.

Теперь представьте, что две пары получились несколько иным способом: у вас были  $\spadesuit 10$  и  $\spadesuit 9$ , а на флоп выпали  $\clubsuit 9$ ,  $\heartsuit K$ ,  $\spadesuit 10$ . Так уже гораздо лучше, и, быть может, на настоящий момент у вас самые сильные карты. Здесь, однако, могут быть свои ловушки. У вашего соперника может быть  $K$ ,  $10$  или  $K$ ,  $9$  — и с такими картами он обязательно побьет ваши.

Если у него  $D$ ,  $B$  — то у него, можно сказать, уже стрит. Вы, конечно, можете упорно делать ставки и даже повышать их, пытаясь вытеснить соперников из игры, но вряд ли сможете испугать игрока, у которого, скажем,  $K$ ,  $6$ . Если терн или ривер окажется шестеркой, то для выигрыша вам понадобится по меньшей мере фул-хаус.



## ЧЕТВЕРТАЯ УЛИЦА

На четвертой улице игроки начинают вести себя осторожно, поскольку терн довольно редко улучшает чьи-то карты. На данном этапе игры вам нужно прикинуть, нет ли у кого-то из игроков флеша. Если на флопе две одномастные карты и терн оказывается той же масти, то есть вероятность, что кто-то из игроков построил флеш, и вам нужно внимательно следить за поведением соперников. Если кто-то воздерживается от ставки, то не исключено, что это блеф с целью заставить вас сделать ставку. В этом случае вам тоже лучше всего сыграть чек. Если он в ответ все-таки делает ставку, то опять же вы должны подумать, блефует он или действительно у него флеш. Здесь все зависит от того, насколько хорошо вы знаете своего соперника и его поведение за игровым столом. И опять же, не забывайте, что он в свою очередь тоже гадает, есть ли у вас флеш, или вы тоже блефуете?

## ПЯТАЯ УЛИЦА

На пятой улице складывается примерно такая же ситуация, как и на четвертой улице. Все сходится к тому, есть ли у вас выигрышная комбинация или нет. Всегда есть вероятность заполнить флеш или стрит на бэк-доре, то есть при помощи двух последних открытых карт — терна и ривера. Случается, что неожиданно для вас самих карты преображаются в ценную комбинацию, на которую можно делать ставки.

Даже опытные игроки иногда попадают впросак из-за неожиданностей, которые могут случиться на бэк-доре. Известна история, когда в ходе одной

важной игры, которая транслировалась по телевидению, опытный игрок, поставивший к концу партии на кон все свои фишки (такая ситуация называется олл-ин — all-in, или ва-банк), уже было встал и пожал руку своему сопернику, при этом не заметив, что ривер достроил ему выигрышный стрит. Естественно, он вышел победителем в этой партии, потому что в расчет принимаются только карты, а не случайная ошибка игрока, не сумевшего оценить по достоинству потенциал собственных карт.

## БЛЕФ

Всякий, кто смотрел по телевизору турнир по холд'эм-покеру, мог видеть, как работает блеф во всей своей красе. Порой огромный банк выигрывает самая слабая комбинация, и способствует этому прежде всего безлимитный формат игры.

Начнем с того, что в игре используется блайнд, и чем дальше заходит игра, тем выше он становится. Игрок с небольшим запасом фишек понимает, что, если он пойдет дальше второго круга торговли, один блайнд съест все имеющиеся у него фишки. Иногда это толкает его на блеф. Вместе с тем его соперники, видя его небольшой резерв, будут стараться вытеснить его из игры при помощи блефа с тем расчетом, что он не будет отвечать на ставки, не имея сильной комбинации на руках.

## Пример

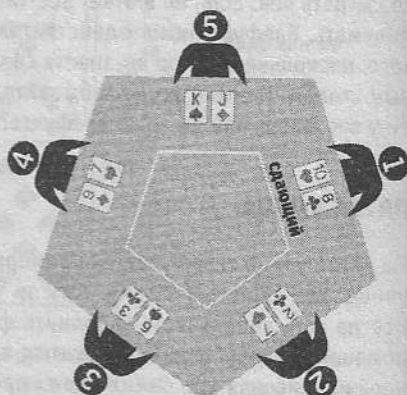
### БОЛЬШОЙ БЛЕФ

Игрок 2 ставит малый блайнд в размере 4000 фишек. Игрок 3, соответственно, — большой блайнд — ставит 8000 фишек.

### Первый круг торговли

1. Игрок 4 выходит из игры.
2. Игрок 5 повышает ставку на 10 000.
3. Игрок 1 (сдающий) выходит из игры. Вслед за ним скидывает карты игрок 2.
4. У игрока 3 не так уж много фишек в запасе, и он решает, что самое время для блефа. Он отвечает на ставку. Так, на кону уже 40 000.

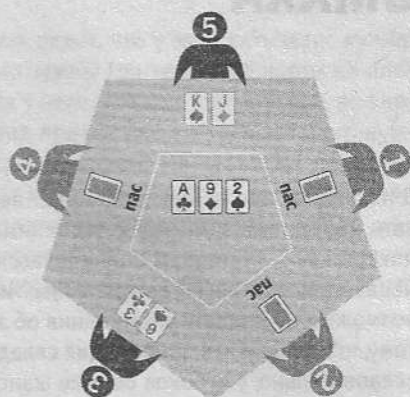
На флоп выпали ♣Т, ♦9, ♠2.



ПЕРВЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. На данном этапе игры у игрока 3 самые слабые карты и ничтожные шансы на победу.

1. Игрок 3 идет ва-банк и ставит все свои 45 000. На кону сейчас 85 000, и если игрок 5 уравнивает ставку, то это будет означать конец игры. Участникам придется вскрыть свои карты, а сдающий одновременно откроет четвертую и пятую улицы. В результате из двух игроков банк выиграет тот, кому удалось купить более сильную комбинацию.

2. Как поступить игроку 5? Мы-то знаем карты обоих игроков и прекрасно видим, что игроку 5 следует ответить на эту ставку, поскольку у него шансы гораздо лучше. Но игрок 5 понимает, что его соперник ответил на поднятую ставку, а после флопа пошел ва-банк. Это, в свою очередь, может говорить о том, что у игрока 3 пара тузов, — и тогда шансы на победу у игрока 5 не так уж велики. Дело в том, что на четвертой и пятой улицах ему нужно будет купить Д, 10 или 10, 8 до стрита или К, В до двух пар, — и даже при этом говорить о стопроцентной победе не приходится. Стоит ли жертвовать 45 000, надеясь, что игрок 3 просто блефует?



ВТОРОЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. В игре остался лишь один соперник — игрок 5, и, как результат, для игрока 3 создаются превосходные условия для блефа.

С большой долей уверенности можно сказать, что игрок 5 все-таки скинет свои карты и банк в размере 85 000 достанется игроку 3, у которого были лишь ♠6, ♣3. Чистый выигрыш составляет 22 000. Однако игроку удалось при этом вернуть большой блаинд, что уже вселяет оптимизм.

### Немного покерного жаргона

**Велосипед**, или **колесо** (от *англ.* bicycle, wheel) — самая нижняя комбинация в холд'эме и омахе хай-лоу; 5, 4, 3, 2, Т — любых мастей.

**Кейс** (от *англ.* case) — так говорят о четвертой карте к трем картам одного достоинства в таких играх, как стад и холд'эм, где используются открытые карты. Например, если среди открытых карт три девятки или же открыты две девятки, а третья в кармане, то кейсом назовут открытую четвертую девятку.

**Бэк-дор** (от *англ.* back door — черный ход) — ситуация в холд'эме и омахе, когда совершенно неожиданно две последние общие карты заполняют кому-то из игроков флеш или стрит.

# ОМАХА

В последнее время омаха набирает все большую популярность и, можно сказать, выходит на один уровень с такими широко известными разновидностями покера, как 7-карточный стад и техасский холд'эм. Она возникла сравнительно недавно, и во многих авторитетных источниках, изданных до 1980-х гг., вы, возможно, не найдете упоминания об этой игре. Своим успехом омаха обязана тому, что финальная комбинация складывается из большего количества карт и, следовательно, у игроков больше шансов получить выигрышные карты.

## ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Омаха очень похожа на техасский холд'эм. Отличие состоит в количестве карманных карт и, как результат, в общем количестве карт, из которых складывается финальная комбинация.

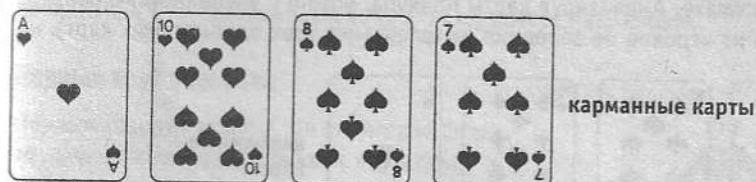
1. После обычных предварительных действий (перетасовка, подрезка колоды, сжигание верхней карты) каждый игрок получает по четыре карты закрытую. После этого вносится анте, по договоренности: все игроки, только сдающий, или же блайнды — малый и большой. Игроки оценивают свои карты, и начинается первый круг торговли.
2. На середину стола выкладываются три карты прикупа в открытую (флоп), после чего начинается второй круг торговли.
3. Сдающий открывает четвертую общую карту (терн). Третий круг торговли.
4. Открывается пятая, она же последняя, карта прикупа (ривер), после которой следует заключительный, четвертый круг торговли.
5. Вскрытие карт. Выигрывает игрок, собравший наилучшую покерную комбинацию из пяти карт.

Из описания видно, что омаха ничем не отличается от техасского холд'эма, кроме того, что у каждого игрока по девять карт (четыре карманные и пять общих) вместо семи, из которых складывается финальная комбинация. Тут, однако, есть ограничение — можно использовать только две карманные и три общие карты.

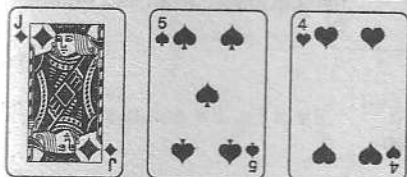
Это небольшое на первый взгляд отличие делает омаху более сложной игрой, и новичкам следует внимательно ознакомиться с некоторыми нюансами перед тем, как играть на деньги.

Анализируя свои карманные карты, игрок видит, что у него есть шанс купить червовый флеш от туза — для этого ему нужны три червовые карты из пяти последующих карт прикупа. После флопа у него есть еще эта надежда, но вместе с тем появляется шанс достроить стрит, причем не один, для которого нужны девятка или шестерка. Терн разрушает надежды на червовый флеш, но заполняет стрит. Ривер неожиданно дает ему пятую пиковую карту, заполняя на бэк-доре прекрасный флеш с дамой в качестве старшей карты.

Флеш и стрит часто встречаются в омахе. Ведь если из пяти карт прикупа три окажутся одной масти, то у игрока должны быть лишь две карты той же масти среди четырех карманных карт.



карманные карты



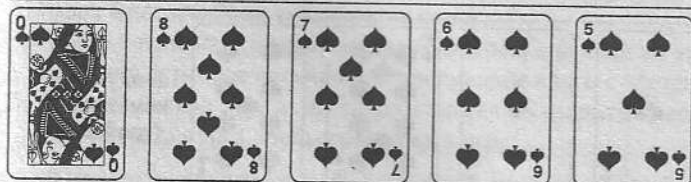
флоп



терн



ривер

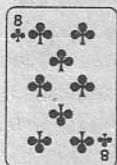
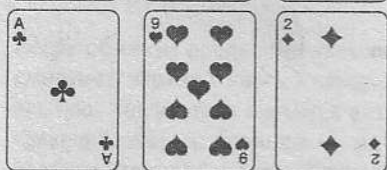
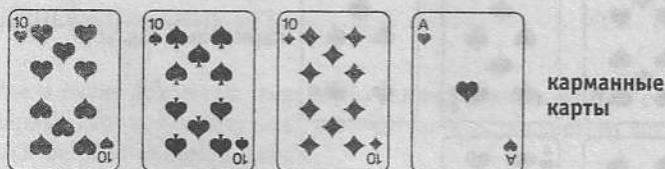


наилучшая комбинация (флеш)

## Пример 2

У игрока в кармане три десятки и туз, но, к сожалению, мечтать о каре или хотя бы о фул-хаусе не приходится, поскольку использовать все три десятки нельзя. Если вы помните, в омахе разрешается использовать только две карманные карты. На самом деле было бы лучше, если ему достались две десятки вместо трех. На флоп выпадает еще один туз, но опять же он не достраивает игроку фул-хаус. Две пары, даже если старшая пара — тузы, вряд ли может претендовать на что-то в омахе. Остается надеяться разве что на червовый флеш от туза. Терн ничем не помогает, зато на пятой улице открывается еще один туз.

Этому игроку немного не повезло. Имея тройку тузов и тройку десятков, он все же не может претендовать на фул-хаус. Ему разрешено использовать только две карманные карты, поэтому он может рассчитывать на тройку тузов, но взять только две десятки. И это наилучшая комбинация, возможная с такими картами в омахе. Анализируя карты прикупа, можно с уверенностью сказать, что никто из игроков не заполнил ни флеш (нет трех одномастных карт), ни



стрит (тоже нет подходящих трех карт), но это не гарантирует, что тройка сможет выиграть банк в этой игре. Ведь каждый участник имеет в своем распоряжении пару тузов. Если кому-то из игроков достался четвертый туз и карты старше десятки, то такая тройка будет бесспорно сильнее. Кроме того, если у кого-то окажется четвертый туз и к нему в придачу девятка, восьмерка или двойка, то его карты тоже окажутся сильнее, ведь с парой девяток, восьмерок или двоек у него получается фул-хаус.

## Пример

### ПАРТИЯ В ОМАХУ

Ограничение по ставкам и повышению ставок — от одной до трех фишек в ходе первых двух кругов торговли и от трех до десяти фишек на последних двух. Игрок 1 — сдающий. На кону анте в размере пяти фишек.

#### Первый круг торговли

Первым говорит игрок 2. Он ставит две фишки. Все игроки поддерживают его ставку, и на кону уже пятнадцать фишек.

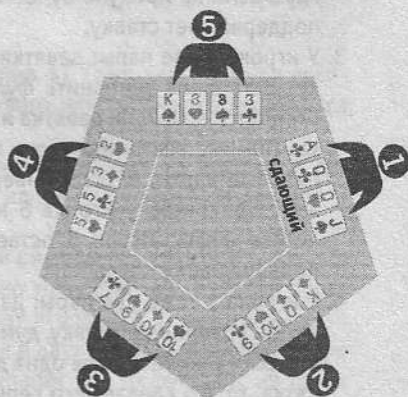
#### Флоп

На флоп выпали ♦9, ♠3 и ♥В.

#### Второй круг торговли

1. Если бы все карты принимались в расчет, то у игрока 2 был бы стрит, но ему приходится «забыть» о своих двух карманных картах. Тем не менее он может купить стрит с помощью любой восьмерки или десятки. Есть даже несколько возможных вариантов, как это сделать, включая стрит-флеш. Игрок 2 снова ставит две фишки.
2. Флоп не намного улучшил карты игрока 3. Карманная девятка вряд ли чем сможет помочь, однако есть четыре варианта, как заполнить стрит, особенно с помощью восьмерки. Игрок 4 остается в игре, поддерживая ставку.
3. Игрок 4 пасует. Флоп никак ему не помог.
4. Игроку 5 тоже не особенно повезло с флопом, но он все же уравнивает ставку. У него есть пара восьмерок и три пиковые карты с претензией на флеш.
5. У игрока 1 пара дам, и это самая старшая из открытых карт. Это дает ему основание для того, чтобы продолжать игру.

В игре осталось четыре участника. На кону двадцать три фишки.



ПЕРВЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. На данном этапе игры все участники вполне довольны своими картами и готовы продолжать партию.

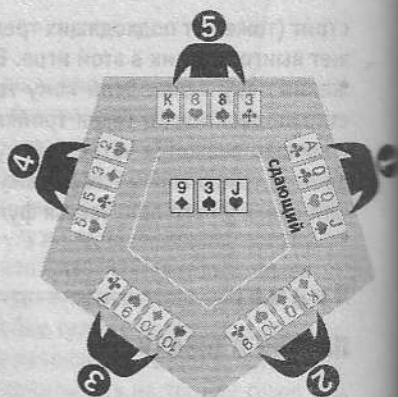
## Терн

Четвертой картой прикупа оказывается ♠9, которая вносит изменения в карты некоторых игроков.

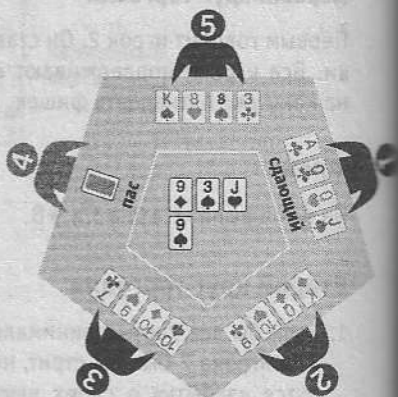
## Третий круг торговли

1. У игрока 2 теперь тройка девяток. Кроме того, у него есть хороший шанс купить фул-хаус на ривере, если выпадет К, Д или 10. Также не исключена вероятность заполнить стрит. Исходя из этого, игрок 2 решает сделать максимальную ставку — десять фишек.
2. У игрока 3 похожая ситуация. У него три девятки с возможностью достроить фул-хаус, если на прикупе будет 10 или 7. Он поддерживает ставку.
3. У игрока 5 две пары: девятки и восьмерки. Есть шанс заполнить фул-хаус, если откроется еще одна девятка или восьмерка. Помимо всего прочего, у него четыре пиковые карты, и, если ривер тоже окажется пиковым, у игрока 5 может получиться флеш. Игрок 5 остается в игре, поддерживая ставку.
4. У игрока 1 тоже две пары: дамы и девятки. Он уравнивает ставку, думая про себя, что если откроется еще одна дама или девятка, то это сделает его серьезным претендентом на победу. По итогам третьего круга торговли на кону уже шестьдесят три фишки.

- Игроки 1 и 5 переоценивают свои две пары. Ведь если на ривере выпадет еще одна девятка, то у всех игроков окажется тройка девяток, а у кого-то может быть даже четвертая среди карманных карт. Как бы то ни было, у игрока 5 все еще есть шанс купить флеш.
- У игрока 2 есть несколько вариантов значительно улучшить свои карты: за счет четвертой девятки, которая заполнит каре; при помощи любых из трех оставшихся королей, дам или десятков, которые заполняют фул-хаус, или за счет одной из оставшихся трех восьмерок, которая даст стрит. Таким образом, среди всех неизвестных игроку 2 карт тринадцать будут ему на руку.



ВТОРОЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. Флоп не намного улучшил карты игроков.



ТРЕТИЙ КРУГ ТОРГОВЛИ. ♠9 улучшил карты большинства игроков. Однако не стоит забывать, что теперь у каждого участника есть как минимум одна пара девяток.

(Не забывайте, что игроки знают пока что только восемь карт: свои карманные карты и четыре карты прикупа.)

- Игроку 5 нужно купить 9 до фул-хауса или любую из девяти оставшихся пиковых карт для того, чтобы заполнить флеш. Таким образом, он может улучшить свои карты десятью разными способами.
- У игрока 3 шесть вариантов улучшить свои карты: последняя девятка до каре или же одна из двух десятков или трех семерок до фул-хауса.
- Игрок 1 может заполнить фул-хаус, купив последнюю девятку или же одну из двух оставшихся дам (в последнем случае старшими картами в фул-хаусе окажутся именно дамы), то есть только три карты смогут существенно улучшить положение игрока 1. Если получится лишь две пары, то улучшением это не назовешь.

Анализируя карты всех четырех игроков, а также зная сброшенные карты, мы видим, что ни у кого нет шанса достроить каре из девяток, поскольку все девятки уже сданы.

Сейчас мы сделаем попытку определить шансы каждого из игроков. При этом мы помним, что на данный момент игры у игрока 2 самые хорошие карты, а именно тройка девяток, король, валет.

- Игрок 1 сможет побить эту комбинацию, купив ♠Д (фул-хаус из дам и девяток) или одного из двух валетов — бубнового или трефового (получится тройка валетов) — то есть 3 карты из 28.
- Игрок 3 сможет побить игрока 2, купив ♣10 (фул-хаус из десятков и девяток) или одну из трех семерок: ♠7, ♦7 или ♥7 (фул-хаус из десятков и семерок) — то есть 4 карты из 28.
- Игрок 5 сможет побить карты игрока 2, если ему удастся купить ♠Т, ♠6, ♠5, ♠4 или ♠2, которые заполнят ему флеш (но только не ♠Д, которая будет на руку игроку 1, и не ♠7, которая поможет игроку 3). У него также есть шанс заполнить фул-хаус из трех восьмерок и двух девяток, если на ривере выпадет ♦8 или ♣8. Заметьте, что если выпадет ♥3, то фул-хаус из троек и восьмерок не получится, поскольку ему разрешено использовать только три карманные карты. Таким образом, ему помогут 7 карт из 28.
- Все остальные карты (14) лишь укрепят позицию игрока 2.

В результате получается, что у игрока 2 шанс выиграть банк — пятьдесят на пятьдесят, у игрока 3 шансы равны 21 против 7, или 3 к 1, у игрока 3 — 24 к 4, или 6 к 1, и у игрока 1 — 25 против 3, то есть чуть больше чем 8 к 1.

Если бы игроки знали свои настоящие шансы (а они их не знают, ведь им не известны карты соперников), то тогда игрок 2 снова ставил бы по максимуму десять фишек. Игрок 3, скорее всего, поддержал бы ставку, видя, что ему нужно поставить лишь десять фишек, когда на кону семьдесят три фишки (шансы банка — 6 к 1). Игрок 5 тоже поддержит ставку или даже повысит ее, ведь на кону уже будет восемьдесят три фишки, следовательно, шансы банка — 8 к 1, тогда как шанс купить нужную карту равен 1 из 3. Если в банке будет как минимум девяносто три фишки, то игрок 1 тоже ответит на ставку, сочтя это вполне приемлемым.

Таким образом, на момент вскрытия ривера на кону уже будет как минимум сто три фишки. Кто же станет счастливым обладателем этого банка? Если смотреть по справедливости, то должен выиграть игрок 2, но не стоит забывать, что в покере всегда есть место случаю.

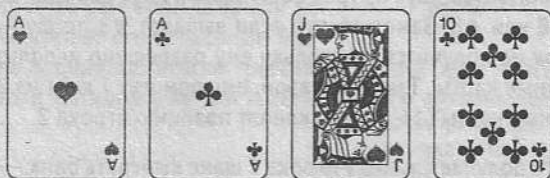
## СТРАТЕГИЯ

По большому счету в омахе главное мастерство игрока состоит в умении разглядеть хорошую комбинацию. В отличие от техасского холд'эма, где игрок должен был правильно оценить свои две карманные карты перед флопом, по правилам омахи у игрока уже есть четыре карты, из которых разрешено выбрать только две — не больше и не меньше, — и, следовательно, дать точную оценку таким картам практически невозможно. Можно лишь сказать, какая комбинация будет лучше, а какая хуже.

Хорошей комбинацией можно назвать такую, в которой четыре карты хорошо сочетаются друг с другом и дают возможность дальнейшего развития в различных направлениях в зависимости от того, что выпадет на флопе.

Возьмем в качестве примера карты, показанные на рисунке. В зависимости от флопа эти карты могут дать следующие комбинации:

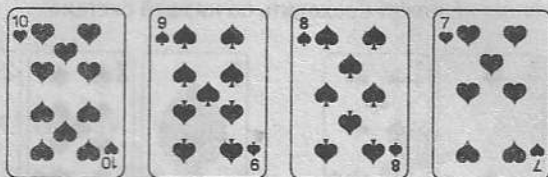
- тройка или четверка тузов;
- используя две карманные карты, можно построить шесть вариантов стрита, в зависимости от того, что выпадет на флопе: Д, 9, 8 — 9, 8, 7 — К, Д, В — Т, К, Д — К, Д, 10 — К, Д, 9;
- два варианта флеша от туза — и это будут конфетные флеша, поскольку в омахе невозможно заполнить два флеша разных мастей. Ведь для флеша нужны три одномастные карты на прикупе, а среди пяти карт невозможно получить два набора из трех одномастных карт.



**Агрессивная игра** — особенность омахи состоит, кроме всего прочего, в том, что при хороших картах необходимо активно делать ставки с целью вытеснить соперников из игры, чтобы самому забрать банк. Такая политика на деле оказывается гораздо эффективнее, нежели все время играть чек, стараясь увеличить банк за счет других игроков. Чем дольше ваши соперники остаются в игре, тем больше у них становится карт, и в результате у них может выстроиться более интересная комбинация, чем у вас.

Само собой разумеется, лучше всего, если у вас в кармане оказались две карты одной масти и две другой и если при этом все четыре карты находятся

в последовательности или по парам, что дает возможность заполнить стрит, причем в разных вариантах. На рисунке показана комбинация, идеальная в этом отношении. Если же среди ваших карманных карт одна или две не связаны с другими по масти или рангу, то, понятное дело, такую комбинацию нельзя назвать удачной. В создании финальной комбинации участвуют лишь две карманные карты, и поэтому пара тузов оказывается гораздо более полезной, чем тройка. Из трех тузов один все равно нельзя будет использовать, а чтобы построить тройку с остальными двумя, нужно будет каким-то образом купить последнего туза, оставшегося в колоде.



После открытия флопа опять же нужно внимательно посмотреть, есть ли у вас шансы на тройку, фул-хаус, флеш или стрит. Прикиньте, хотя бы приблизительно, сколько существует способов их заполнить, не забывая при этом, что общие карты на то и называются общими, что принадлежат всем игрокам. Если из пяти карт прикупа две дамы достраивают вам тройку, помните, что у кого-то из ваших соперников тоже может оказаться тройка дам. Прекрасно, если помимо этой тройки у вас есть, скажем, пара тузов. Однако если лучшее, что вы можете добавить к ним, — это валет на борде и семерка в кармане, то особо радоваться нечему.

## 5- И 6-КАРТЧНАЯ ОМАХА

Правила игры в омаху на пять и на шесть карт отличаются от описанных выше правил лишь тем, что каждый игрок получает взакрытую по пять или шесть карт вместо четырех. Возможности составить выигрышную комбинацию здесь, как никогда, велики, ведь у каждого игрока в итоге оказывается по десять или одиннадцать карт, из которых складывается финальная комбинация (тем не менее здесь также разрешено использовать только две карманные и три общие карты).

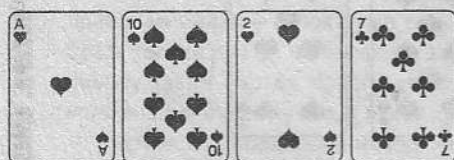
Омаха также существует в вариантах лоубол и хай-лоу. Лоубол ничем не отличается от обычной омахи, только выигрывает нижняя комбинация. Как и в других вариантах лоубола, о которых уже шла речь, флеша и стриты здесь не учитываются, а наименьшая возможная комбинация — это 5, 4, 3, 2, Т.

## ОМАХА ХАЙ-ЛОУ, ВОСЬМЕРКА ИЛИ ЛУЧШЕ

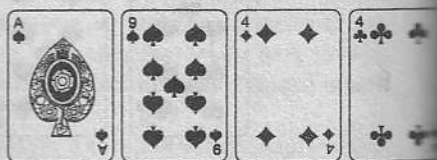
Это особенная и довольно интересная разновидность омахи. При вскрытии карт здесь одну половину банка забирает высшая комбинация а вторую — низшая. Игрокам при этом не нужно объявлять, по какой системе они собира-

ются играть. Более того, они могут попытаться выиграть по обеим системам одновременно, используя при этом разные комбинации. Например, игрок может предъявить комбинацию из двух карманных карт и трех общих в качестве высшей комбинации и тут же представить другую комбинацию, но по низшей системе (при условии, что вторая комбинация тоже составлена из двух карманных и трех общих карт).

Слова «восьмерка или лучше» говорят о том, что по низшей системе могут выиграть только те комбинации, в которых самая старшая карта — 8, то есть если комбинация не содержит пять разноранговых карт от восьмерки и ниже, то такая комбинация не может проходить по низшей системе.



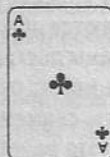
ИГРОК 1



ИГРОК 2



фlop



терн



ривер

Из двух приведенных на рисунке комбинаций по высшей системе выигрывают карты игрока 2, поскольку у него получается тройка четверок (он не может составить пару из  $\spadesuit T$  и  $\clubsuit T$ , чтобы получился фул-хаус, потому что в таком случае возьмет уже три карманные карты, что запрещено). Игрок 1 не может представить ничего лучше, чем пара тузов. Тем не менее он выигрывает по низшей системе, предъявляя 7, 5, 4, 2, T (используя при этом  $\clubsuit T$ , поскольку он может одновременно взять 7, 2 и карманного червового туза). У игрока 2 стрит ниже дамы не выходит, и, следовательно, по низшей системе он выступать не может. Если при вскрытии никто из игроков не может предъявить подходящую комбинацию по нижней системе, то весь банк отходит игроку, построившему высшую комбинацию.

## Пример

### ПАРТИЯ В ОМАХА ХАЙ-ЛОУ, ВОСЬМЕРКА ИЛИ ЛУЧШЕ

Игрок 1 — сдающий, игрок 2 вносит малый блайнд в размере одной фишки, игрок 3 ставит две фишки в качестве большого блайнда.

Лимит ставок и повышения ставки — по две фишки до флопа и после него и максимум по пять фишек после открытия терна. Поставлено еще одно ограничение — игрок может повысить ставку не более трех раз в ходе одного круга торговли.

### Первый круг торговли

Первым говорит игрок 4. Он уравнивает большой блайнд. Другие игроки тоже поддерживают ставку. На кону десять фишек.

Вскрытие флопа.

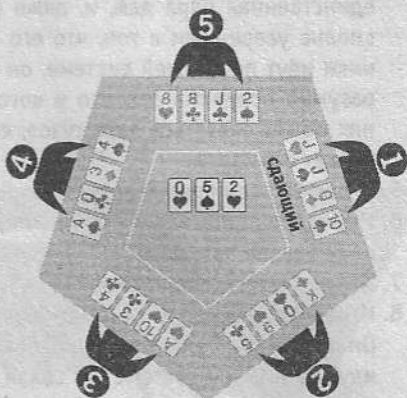
### Второй круг торговли

1. Начинает игрок 2. У него две пары: дамы и пятерки. Он ставит две фишки.
2. У игрока 3, кажется, неплохие карты: для самой низкой комбинации ему нужно купить лишь одну карту — тройку, четверку или туза. Кроме того, у него есть возможность заполнить флеш от туза, купив одну-единственную червовую карту. Игрок 3 уравнивает ставку и ставит сверху еще две.
3. У игрока 4 похожая ситуация, если смотреть по низшей системе. Он поддерживает ставку.
4. Игрок 5 выходит из игры.
5. Игрок 1 остается в игре, поддерживая ставку. Он настроен оптимистично, ведь у него есть несколько вариантов достроить стрит, и к тому же на флоп выпала еще одна дама.
6. Игрок 2 уравнивает ставку. На кону, таким образом, двадцать шесть фишек.

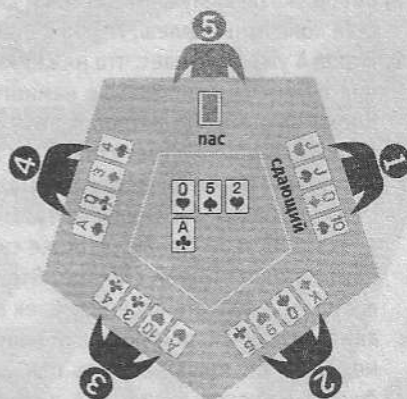
На терне открывается туз.

### Третий круг торговли

1. Игрок 2 несколько не выиграл от четвертой улицы, но все же решает поставить две фишки.
2. Игрок 3 заполнил лучшую из возможных комбинацию по низшей системе — велосипед. Он повышает ставку на пять фишек.

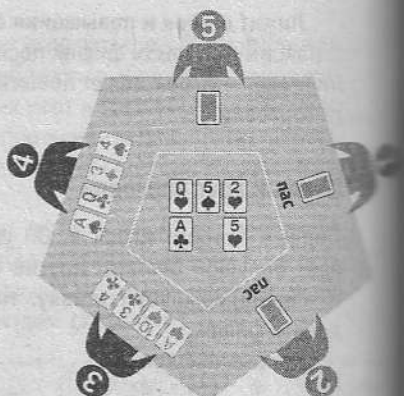


ПОСЛЕ ФЛОПА. Игрок 5 — единственный, кому, скорее всего, не удастся собрать приличную комбинацию ни по низшей, ни по высшей системе.



ТЕРН. ♠ Т помог многим игрокам, причем как по низшей, так и по высшей системе.

3. Его примеру следует игрок 4 — тоже поднимает ставку на пять фишек.
4. Игрок 1 пасует. У него все еще одна единственная пара дам, и, даже будучи вполне уверенным в том, что его соперники идут по низшей системе, он благо-разумно предполагает, что у кого-то из них может оказаться пара тузов, которая побьет его карты.
5. Игрок 2 уравнивает ставку.
6. Игрок 3 поддерживает ставку и поднимает ее еще на пять фишек.
7. Игрок 4 ставит сверху еще пять.
8. Игрок 2 понимает, что его загнали в угол. Он прекрасно понимает, что игроки 3 и 4 идут по низшей системе и в связи с этим его две пары могут претендовать на высшую комбинацию. Тем не менее может статься, что у кого-то из них тоже окажутся две пары, но со старшей парой тузов. Видя, что шансы слишком малы, игрок 2 выходит из игры.
9. Игрок 3 в последний раз делает повышение ставки.
10. Игрок 4 отвечает ему тем же.
11. Игрок 3 уравнивает ставку, и на этом третий круг торговли заканчивается. На кону сто две фишки.



РИВЕР. ♥5 прекрасно дополняет карты игрока 3: теперь он выигрывает половину банка по высшей системе, а вторую половину делит с игроком 4.

#### Четвертый круг торговли

Ривер приводит в ужас игрока 2. Останься он в игре, был бы у него теперь фул-хаус, который, скорее всего, выиграл бы по высшей системе.

1. Ривер оказался нужной картой и для игрока 3, ведь таким образом заполняется конфетный флеш. Игрок 3 ставит пять фишек.
2. Игрок 4 уже понимает, что нижний банк придется делить и что его комбинация по высшей системе не намного лучше той, что претендует на низшую. Кроме того, он догадывается, что у его соперника, должно быть, флеш. Игрок 4 просто поддерживает ставку. На кону сто двенадцать фишек.

Таким образом игрок 3 выигрывает пятьдесят шесть фишек по высшей системе, поскольку его флеш от туза — ♥Т, ♥Д, ♥10, ♥5, ♥2 бьет стрит игрока 4 — Т, 2, 3, 4, 5. Однако этот же самый стрит приносит выигрыш обоим игрокам, но по низшей системе. Вторую половину банка игроки делят между собой, по двадцать восемь фишек каждому. Складывается интересная ситуация — игрок 4, добравший непобедимую комбинацию по низшей системе, получает лишь четверть банка. Игрок 3 забирает восемьдесят четыре фишки, из которых чистый выигрыш равен сорока одной фишке, а игроку 4 достаются лишь двадцать восемь фишек, при этом проигрыш составляет пятнадцать фишек.

# РАЗВИТИЕ ПОКЕРНОГО ЧУТЬЯ



В последней главе, посвященной покеру, мы суммируем все, что уже было сказано выше о тактике блефа, и также затронем некоторые моменты, связанные с покерным этикетом.

## БЛЕФ

У многих людей покер твердо ассоциируется с блефом, и новички склонны считать, что выиграть без блефа невозможно. И действительно, если ориентироваться на серьезные турниры, транслируемые по телевидению, то там можно увидеть, как работает блеф в особо крупных размерах. И выглядит это чрезвычайно просто. Однако когда неопытные игроки начинают играть сами, то порой они слишком часто прибегают к блефу или, по крайней мере, используют его в неподходящий момент. В результате они вскоре начинают недоумевать, почему остальные игроки не попадают на их уловки, которые вроде так хорошо работают по телевизору.

То, что блеф и психологический компонент в покере играют более важную роль, чем в любой другой карточной игре, — это правда. Под психологическим компонентом подразумевают способность «читать» своих соперников и умение понимать, насколько сильны их карты, по их поведению за игровым столом. Разумеется, это легче сделать с соперником, которого давно знаешь и с которым уже играл не раз, чем с игроком, которого видишь впервые. Со знакомым соперником проще понять, блефует он или нет. Вместе с тем блеф — это лишь часть игры. Даже самому хорошему обманщику не удастся постоянно выигрывать в покер только при помощи блефа. Блеф сам по себе не приносит выигрыша, но может способствовать ему, если к нему прибегают в нужное время при подходящих обстоятельствах.

Как уже было сказано ранее, существует две формы блефа:

1. Блеф с целью убедить соперников в том, что у вас карты лучше, чем на самом деле.
2. Блеф с целью убедить соперников, что у вас не такие уж сильные карты.

В первом случае ваша задача — избежать вскрытия карт. Для этого вы делаете крупные ставки, и ваш соперник выходит из игры, думая, что проиграл. Быть может, его карты были и лучше ваших, но в результате банк достается именно вам. Вы не обязаны показывать свои карты, и, таким образом, никто никогда не узнает, был ли это блеф с вашей стороны или нет.

## Техника манипуляции

Если у вас удачно работает блеф, то иногда стоит открыть это вашему сопернику. Здесь идет в ход тактика манипуляции соперником. Он и не знал, что вы блефовали, но если вы откроете один раз свои карты, то он увидит это, и ему, скорее всего, это не понравится. Затем вам следует на некоторое время воздержаться от блефа и подождать, когда у вас на руках окажутся по-настоящему сильные карты. Теперь можно рассчитывать на то, что ваш соперник, помня о том, как однажды попался на вашу хитрость, на этот раз будет упорно отвечать на ваши ставки вплоть до вскрытия карт. Однако теперь у вас на самом деле сильные карты, и вы забираете банк, который больше того, что вы могли бы выиграть без этих тонких манипуляций.

## Несколько вещей, о которых необходимо помнить, прибегая к блефу

### ЧИСЛО ИГРОКОВ

Чем больше игроков остается в игре, тем труднее провести успешный блеф. Причина предельно ясна. Если осталось трое соперников и вам удалось испугать двух, но оставшийся третий игрок забирает банк, то не стоит думать, что ваш блеф был на две трети успешным. На самом деле это вы не получили две трети банка.

### МЕСТО ЗА СТОЛОМ

Не преминем еще раз сказать, что большую роль имеет ваше место за игровым столом.

- Если вы «под прицелом», то после вас еще много игроков, и блеф с этой позиции чрезвычайно проблематичен.
- Напротив, если вы сидите последним и перед вами только один игрок сделал ставку, то максимальное повышение ставки с вашей стороны заставит их сбросить карты, оставив вам банк, притом что у вас на руках ничего не было.

Например, вы играете в джекпот дро-покер и у вас пара четверок, при этом вы вступаете в игру последним. Все ваши соперники, кроме одного, вышли из игры. Теперь у того, кто делает ставку, должна быть по крайней мере пара валетов. Предположим, что вы поднимаете ставку и ваш соперник ее поддерживает.

1. Он обменивает три карты (что говорит о том, что у него пара).
2. Вы обмениваете одну (создавая впечатление, что у вас две пары или четыре карты, претендующие на флеш или стрит).
3. Он делает ставку, а вы поднимаете ее по максимуму. Если у него действительно пара и больше ничего, причем не важно, какого достоинства эта пара (шанс 5 к 2, что замена не улучшила его карты), то будет ли он рисковать значительным количеством фишек ради того, чтобы уравнивать вашу ставку? Или же он поверит, что вы заполнили флеш, стрит, а может, даже фул-хаус или, по крайней мере, остались при своих двух парах?

Если вы настроены на блеф с целью вытеснить соперников из игры, то должны быть готовы к тому, чтобы постоянно повышать ставки, заставляя таким образом других игроков тратить свои деньги для того, чтобы проверить, блефуете вы или нет. Если вы будете просто отвечать на ставки, то не испугаете никого.

#### КОГДА БЛЕФ УМЕСТЕН

Конечно же вы должны всегда следить за ситуацией и при случае подталкивать своего соперника к нужному вам решению. Перед этим важно определить, насколько соперник морально готов к выходу из игры. Некоторые не очень опытные игроки настолько боятся проиграть из-за блефа, что будут отвечать на ставки до самого конца. Чаще всего они все-таки проигрывают, но вам-то от этого не легче, ведь вы возлагаете свои надежды на блеф и не хотите, чтобы банк достался сопернику из-за его упорства. Новички особенно не любят проигрывать из-за блефа, и поэтому они чаще, к вашему большому сожалению, остаются в игре, отвечая на все повышения ставок. Более опытные игроки, напротив, спокойно относятся к тому, что иногда кто-то может их обыграть при помощи блефа.

#### Варианты покера, особенно располагающие к блефу

Блеф гораздо лучше работает в нелIMITированных играх или в играх, где принят пот-лимит. Предположим, на кону сто фишек, при этом максимальная ставка и повышение — это пять фишек. Мало кто из игроков захочет выйти из игры при таком крупном банке, если продолжение игры стоит всего лишь пять фишек. Большинство игроков предпочтет заплатить пять фишек, но быть спокойным, зная, что это действительно был проигрыш. Согласитесь, это гораздо лучше, чем сэкономить эти деньги и потом целую неделю не находить себе места, думая, был ли это блеф или нет.

Одним словом, перед тем, как начать блеф, вы должны оценить размер банка. Чем больше становится банк в лимитированном покере, тем сложнее вытеснить соперников из игры. Таким образом, блеф можно считать успеш-

#### Блеф перед проигрышем

Некоторые игроки любят прибегать к блефу в расчете на то, чтобы потом проиграть. Делается это для того, чтобы заработать репутацию лузового игрока, и в следующий раз, когда у вас окажется по-настоящему сильная комбинация, ваши соперники не будут бояться делать ставки. Однако нам кажется это излишним. На практике вы увидите, что довольно часто блеф не удастся сам по себе и совсем не обязательно умышленно способствовать своему проигрышу. Многие игроки дадут вам противоположный совет: не стоит оставаться в игре, если у вас нет уверенности в том, что ваши карты — самые сильные. При этом такая форма блефа, как блеф перед проигрышем, исключена.

Лучший совет — это делать ставки только в том случае, если вы нацелены на выигрыш. Не стоит блефовать, просто надеясь на что-то, — блеф должен преследовать определенную цель.

ным, если вам удалось избавиться от соперников как можно раньше. Это особенно верно для стад-покера, ведь чем дальше заходит игра, тем больше шансов на улучшение у других игроков.

В нелимитированных покерных играх, таких как холд'эм или омаха, с постепенно растущими блайндами, игроки, чей запас фишек подходит к концу, сталкиваются с необходимостью блефа. Если игрок находится в ожидании выигрышной комбинации и видит, как постепенно расходятся его фишки на блайнды, то рано или поздно он решит пойти ва-банк, поскольку рискует оказаться выкинутым из игры, если не будет делать ставки. Порой игрок ставит на кон все свои фишки, так и не дождавшись хорошей комбинации. Если следующий игрок отвечает на эту ставку, чувствуя его затруднительное положение, то остается надеяться лишь на счастливый случай, который превратит его слабые карты в выигрышную комбинацию. Это один из тех моментов, которые делают игру столь привлекательной: все зависит от того, блефует игрок или нет и могут ли остальные игроки угадать это наверняка.

### Блеф с целью скрыть свои сильные карты

Второй тип блефа заключается в том, что вы намеренно внушаете своим соперникам, будто ваши карты слабее, чем на самом деле, и тем самым заставляете их вносить новые ставки, увеличивающие ваш будущий выигрыш. Это более надежный тип блефа, особенно в игре с лимитированными ставками, когда вам нужно увеличить свой потенциальный выигрыш. Для этого вы как можно дольше держите в игре своих соперников, играя медленно, делая невысокие ставки, порой отвечая на ставку там, где вполне могли поднять ее. На следующей странице приведен пример тактики замедленной игры, которая также известна как слоуплей (от *англ.* *slow play* — медленная игра).

Если вы уверены в том, что у вас сильнейшая комбинация, ваша задача — заставить игроков делать новые ставки.

- Если при каждой возможности вы ставите по максимуму, то есть опасность, что ваши соперники выйдут из игры прежде времени и вы выиграете меньше, чем могли бы.
- Если вы делаете слишком низкие ставки и никто их не поднимает, то опять же вы не до конца используете потенциал ваших карт.

В такой ситуации универсальных правил не существует. Ваш главный ориентир — это поведение ваших соперников.

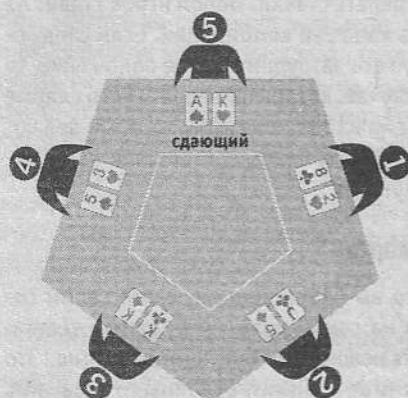
### Заключительное слово

И последнее замечание о блефе. Старая поговорка, распространенная среди поклонников покера, гласит, что легче ввести в заблуждение сильных игроков, чем слабых. Если у вас плохие карты, но вы ведете себя совершенно противоположным образом, опытный игрок заметит ваше поведение и, вполне возможно, выйдет из игры, в то время как слабый игрок, не реагируя ни на что, может упорно отвечать на ваши ставки, к вашему глубокому разочарованию. Словом, не стоит блефовать со слабыми игроками, когда вы можете выиграть у них другим способом.

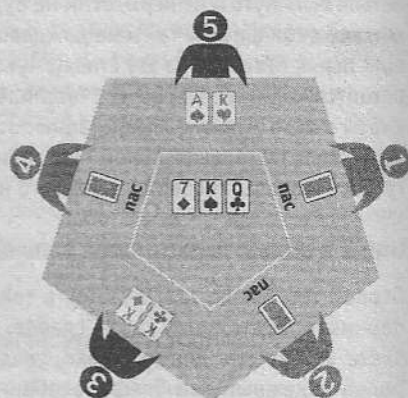
## Пример

## ПАРТИЯ В СЛОУПЛЕЙ

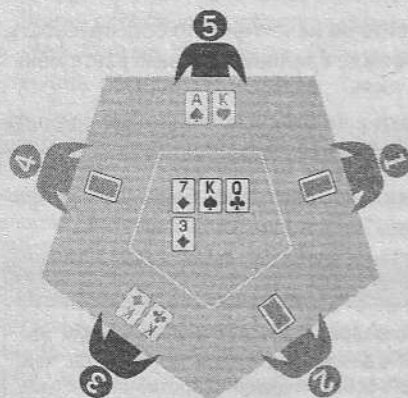
Играют в безлимитный техасский холд'эм. Игрок 5 — сдающий. Малый блайнд (игрок 1) ставит пять фишек, большой блайнд (игрок 2) — десять фишек.



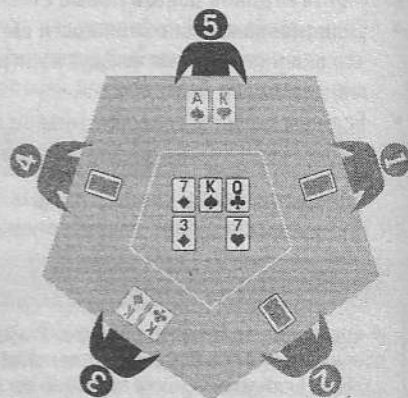
**ПЕРВЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** Два короля — неплохо для начала, и игрок 3 правильно поступает, что делает ставку.



**ВТОРОЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** С такими хорошими картами игрок 3 прибегает к технике замедленной игры с целью заставить игрока 5 делать новые ставки.



**ТРЕТИЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** Тройка не улучшила карты никому из игроков.



**ЧЕТВЕРТЫЙ КРУГ ТОРГОВЛИ.** Игрок 5 попался на блеф игрока 3. Думая, что его две пары непобедимы, он вносит крупные ставки.

## Первый круг торговли

1. Игрок 3, с парой королей на руках, ставит двадцать фишек.
2. Игрок 5 ставит сверху еще двадцать. Остальные игроки сбрасывают карты.

## Второй круг торговли

1. Благодаря флопу игрок 3 заполняет тройку королей. Решая пустить в ход технику замедленной игры, он говорит чек.
2. Игрок 5 ставит 50. У него пара королей и туз в качестве кикера, что дает право надеяться на стрит.
3. Игрок 3 отвечает на ставку.

## Третий круг торговли

Терн не помог ни одному, ни второму.

## Четвертый круг торговли

1. Ривер тоже не принес существенного улучшения. Игрок 3 снова играет чек.
2. Игрок 5 ставит сто фишек. У него две пары, короли сверху. Осторожное поведение игрока 3 внушает ему мысль о том, что у него тоже две пары, и если это так, то тузовый кикер игрока 5 сыграет решающую роль.
3. Игрок 3 невозмутимо ставит сверху двести фишек. Что бы ни делал сейчас игрок 5, игрок 3 все равно забирает банк. Заметьте, что если бы игрок 3 не сыграл дважды чек и не уравнил ставку один раз, то вряд ли бы игрок 5 так уверенно ставил под него.

## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПОКЕРНОГО ЭТИКЕТА

В покере довольно часто из рук в руки переходят крупные суммы денег, вызывая бурю эмоций. В старые времена на Диком Западе могло дойти до того, что игроки хватались за револьверы. Чтобы предотвратить перестрелку в современном варианте, игроки обязаны следовать определенным правилам поведения за игровым столом, часть из которых мы приводим ниже.

- На протяжении игры банк должен быть всегда на виду.
- Игроки отвечают за свои собственные карты и фишки (или наличные) и должны держать их на виду в течение всей игры.
- Игрок не должен показывать свои карты другим игрокам (пусть даже на тот момент они и вышли из игры). Не разрешается также убирать карты из поля зрения других игроков. Все время, когда игрок не смотрит в свои карты, их следует держать на столе рубашкой вверх. Также не позволено держать фишки (или наличные) в кармане — они должны лежать на столе в ходе всей игры.

- Не разрешается касаться чужих карт и фишек.
- Игроки не должны сбрасывать карты или раскрывать каким-то образом свои намерения вне очереди.
- Не разрешается отвечать на ставку или вносить новую ставку вне очереди. Такие действия влияют на поведение других игроков.
- При сносе карт нужно действовать аккуратно, чтобы другие игроки случайно не увидели, какие карты сбрасываются.
- В идеале игрок ни в коем случае не должен показывать свои карты до вскрытия. Если игрок вышел из игры до вскрытия карт, но все-таки чувствует необходимость показать свои сброшенные карты на вскрытии (часто из чувства досады), то все игроки без исключения должны увидеть его карты, а не только избранные друзья.
- Игроки не должны вслух комментировать свои карты, даже если они уже сброшены.
- Вводящие в заблуждение комментарии считаются дурным тоном. Например, фраза «А не рискнуть ли мне с этим тузом», когда у вас три короля, вызовет неодобрение у большинства игроков, хотя в некоторых американских школах такое поведение может быть расценено как вполне законный блеф.
- Не следует обсуждать карты после того, как они сброшены. Такие разговоры постфактум считаются предосудительными и вызывают раздражение у остальных игроков. Тем более нельзя критиковать чью-то игру или «помогать» кому-то советом.
- В свою очередь приветствуется, если кто-то поправит сдающего в случае, если тот допустил ошибку. Но, естественно, без жесткой критики.
- Сброшенные карты следует аккуратно передавать сдающему, не бросая их через стол (тем более что таким образом другие игроки могут случайно увидеть ваши карты).
- Игрок, который идет ва-банк, должен объявить об этом вслух, чтобы все игроки, а особенно сдающий, понимали, какая складывается ситуация. При этом сдающий тоже должен объявить этот факт.
- Игрок, поставивший ва-банк и таким образом образовавший побочный банк (*англ. side-pot*), не должен открывать свои карты до вскрытия. Иначе это скажется на поведении оставшихся игроков.
- Делая ставку, игрок должен говорить четко и не пытаться «прощупать» соперников, играя на их нервах. Неэтичным считается, когда игрок говорит

### Ставки наверняка

В некоторых школах покера бытует мнение, что, играя в кругу друзей, некрасиво продолжать делать ставки, если у игрока на руках непобедимая комбинация (роял-флеш в дро-покере или такие карманные карты, которые составляют конфетку с бордом в холд'эме или омахе). В качестве аргумента говорится, что нельзя вытягивать из своих друзей деньги, делая ставки наверняка. Но с другой стороны, если нельзя выиграть большую сумму денег, получив хорошие карты, то к чему играть в покер? В любом случае ведь никто не обязан отвечать на ваши ставки.

«Ставлю ...» или «Поднимаю на ...», после чего выдерживает небольшую паузу (при этом перебирая иногда в руках фишки) в ожидании реакции других игроков, и только потом объявляет, сколько именно он собирается ставить. Некрасиво также говорить: «Даю ...» — и тут же, в зависимости от реакции соперника, добавить: «И поднимаю ...» Такие ставки носят название ставки частями (*англ. string bets*) и большей частью считаются запрещенным приемом. Игрокам, которые используют такую тактику, могут сделать справедливое замечание, попросив делать ставки быстро и четко.

- Добавляя в банк новые фишки, игрок должен делать это таким образом, чтобы всем было видно, сколько именно он ставит. Нельзя двигать имеющиеся фишки, чтобы не внести неразбериху.
- Игрок должен одинаково относиться ко всем участникам игры, не делая поблажек избранным друзьям.
- Неэтичным считается слишком долго изучать свои карты перед тем, как сделать ход. В некоторых казино принято устанавливать регламент для размышлений — скажем, две минуты. При желании регламент можно установить и при игре дома. Регламент отмеряется четко, причем время отсчитывается с того момента, как игрок об этом просит вслух, а не просто потому, что кому-то показалось, что, мол, хватит ему думать.

При возникновении разногласий следует придерживаться мнения большинства.

# ДРУГИЕ АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Практически все игры, включая карточные, могут стать предметом для заключения пари, но существует ряд карточных игр, которые предназначены исключительно для этого. В данном разделе даны описания некоторых из них. Первые две игры, а именно баккара и блек-джек, получили распространение в казино, остальные — брэг, наполеон, рыжий пес, рамми, скользкий Сэм и двадцать одно — сохранили статус домашних игр.

## БАККАРА (BACCARAT)

Раньше баккара считалась игрой королей, аристократии и богатых промышленников, потому как предполагала очень большие ставки. Получив широкое распространение во время Первой мировой войны во французских казино, таких как «Довиль», эта игра быстро завоевала популярность во всем мире, и в настоящее время вы можете встретить ее практически в любом казино. Вы можете столкнуться, правда, с разными названиями и небольшими отличиями, но суть ее, как правило, остается без изменений. В этой книге мы приводим описание современного варианта игры, который в Соединенных Штатах называется баккара/шмен-де-фер, железная дорога или просто железка (от фр. *chemin de fer* — железная дорога). Та же игра в Великобритании носит испанское название пунто банко (*punto banco*). Это игра, не предполагающая мастерства, и в ней главное — это везение.



В баккара играют на столе, покрытом зеленым сукном, на котором нанесена следующая разметка (см. рисунок), указывающая на места, где сидят игроки, — в данном случае их двенадцать. Игру ведут два крупье, по одному на каждый край стола, и обычно их называют дилерами.

## Цель игры

Цель игры состоит в том, чтобы собрать комбинацию из карт с общим числом очков как можно более близким к 9, но не выше.

- Туз засчитывается за 1 очко.
- Валеты, дамы и короли приносят по 10 очков.
- Засчитывается только последняя цифра из суммы очков нефигурных карт. Таким образом, выходит, что 7 и 5 дают в сумме 12, но приносят только 2 очка. Дама и 3 дают 3 очка. Туз и 6 дают в сумме 7 очков.

## Подготовка к игре

Крупье тасуют шесть—восемь колод одновременно и кладут их в бокс для карт, который называют также тuffleй или сабо. Между седьмой и восьмой картой с обратной стороны бокса кладут карту подрезки, которая обозначает место, до которого будут братья из колоды карты.

## Игра

По существу, в баккара имеется только две стороны — игрок (понтер) и банкир (банкомет). Поэтому существует только два типа основных ставок:

**А игрок**

**В банк**

Существует еще третий тип ставок — ничья (tie), однако часто ее используют как побочную ставку в дополнение к одной из двух упомянутых выше ставок. Все игроки могут сделать ставку на поле «игрок» или на поле «банк», положив ее возле себя в соответствующем «квадрате» стола (лимит ставок определяет казино). Ставки на ничью тоже кладутся на соответствующем поле стола. В некоторых казино вместо «игрок» и «банк» поля обозначаются как «Punto» («понтер») и «Banco».

Всем игрокам по очереди дают возможность разыграть карты банкира, в то время как крупье разыгрывает карты игрока. Как вы могли уже заметить, названия банкир и игрок имеют чисто условный характер.

Первым разыгрывает карты банка игрок 1, и ему доверяется сдача карт. Как бы то ни было, он может отказаться от этой роли, и тогда бокс с картами переходит к следующему игроку. Именно из-за того, что бокс идет по кругу от одного игрока к другому, игра получила одно из своих названий — железная дорога.

1. После того как все ставки сделаны, участник, играющий за банкира, сдает в закрытую одну карту крупье, одну карту себе, а затем каждому по второй карте. Сначала комбинация состоит из двух карт, но затем можно прикупить третью.
2. Оба изучают полученные карты. Если кто-то сразу набирает 9 или 8 очков, то карты тут же вскрываются. Это так называемые превосходные, или натуральные, очки, которые гарантируют мгновенный выигрыш. При этом само собой разумеется, что 8 очков проигрывают девяти. При равном количестве очков объявляется ничья, и все игроки сохраняют свои ставки.
3. Если ни у кого не оказалось натуральных, карты кладутся на стол рубашкой вверх. Первым говорит крупье (играющий за игрока).
  - Если он набрал 6 или 7 очков, то остается при своих картах.
  - Если он набрал 0, 1, 2, 3, 4 или 5 очков, то должен прикупить третью карту.
4. Теперь наступает очередь банкира.
  - Если банкир набрал 7 очков, то остается при своих.
  - Если игрок не прикупал карту, то банкир получает третью карту, но только если им набрано меньше 6 очков.
  - Если игрок прикупал карту, то банкир действует согласно правилам, приведенным в таблице 14.

Игрок и банкир могут прикупить только по одной карте, иными словами, у них не может оказаться больше трех карт.

После этого комбинации сравниваются. Выигрывает тот, у кого количество набранных очков ближе к 9, но не выше этого.

Расчет по ставкам следующий:

- Если выигрывает ставка на игрока, она оплачивается 1 к 1.
- Если выигрывает ставка банка, казино выплачивает из расчета 19 к 20, то есть на 5 процентов меньше чем 1 к 1. Это правило введено потому, что банкир вторым получает третью карту, что дает ему некоторое преимущество. На самом деле математические расчеты свидетельствуют о том, что преимущество банкира над игроком составляет 1,34 процента. Следовательно, выплачивая на 5 процентов меньше, казино тем самым превращает это в 1,2 процента в свою пользу. Все это говорит о том, что ставить на банк все же немного выгоднее, чем ставить на игрока.

При равенстве очков ставки на игрока и банк возвращаются. Тем же, кто ставил на ничью, казино выплачивает из расчета 8 к 1, но вероятность составляет здесь около 19 против 2, и преимущество казино равно примерно 14 процентам.

Таблица 14. ПРАВИЛА ТРЕТЬЕЙ КАРТЫ В БАККАРА/ПУНТО БАНКО

Очки банкира	Обязательный прикуп, если сумма очков игрока после прикупа становится:	Остается при своих, если сумма очков игрока после прикупа становится:
0, 1, 2	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	
3	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9	8
4	2, 3, 4, 5, 6, 7	0, 1, 8, 9
5	4, 5, 6, 7	0, 1, 2, 3, 8, 9
6	6, 7	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9

## Вариант

Согласно традиционной версии баккара и шмен-де-фер, правило третьей карты дает возможность обоим участникам прикупить карту или остаться при своих, если начальное количество очков равно 5. Это, естественно, вносит в игру некоторые коррективы.

## БЛЕК-ДЖЕК (BLACK JACK)

В блек-джек играют за столом определенной формы (см. рисунок). Обычно в игре участвуют семь игроков. Они садятся за один край стола, а напротив располагается дилер.

В игре используется до семи колод карт. Дилер тасует карты, позволяя одному из игроков срезать их при помощи карты подрезки. После этого карты помещаются рубашкой вверх в бокс для карт, причем карта подрезки вкладывается ближе к концу, отделяя некоторое количество карт (до пятидесяти), которые не будут участвовать в игре.

## Цель игры

С точки зрения игроков цель игры состоит в том, чтобы набрать при помощи двух розданных и нескольких дополнительных карт большее количество очков, чем у дилера, но не выше 21 очка. Если количество очков превышает 21, то о таком игроке говорят, что он перебрал, и это означает автоматический проигрыш. 21 очко на двух картах (туз и десятка) называется натуральным или комбинацией блек-джек, которая бьет любой другой расклад. Если игрок получает блек-джек, то дилер выплачивает ему из расчета 3 к 2 (об этом иногда пишут прямо на столе). Все остальные ставки выплачиваются 1 к 1, причем



ничьи не засчитываются, и в этом случае все ставки возвращаются игрокам. Если дилер получает блек-джек, то он выигрывает все ставки, если только игроку тоже не досталась такая же комбинация. В этом случае поступают так же, как и при ничьей, то есть все ставки возвращаются игрокам.

Нефигурные карты оцениваются по их номинальной стоимости. Остальные карты оцениваются следующим образом:

- Короли, дамы и валеты оцениваются по 10 очков.
- Если туз оказывается у игрока, он засчитывается как 1 или 10 очков, по выбору. В руках дилера туз оценивается точно так же, но с некоторыми ограничениями, о которых будет рассказано ниже. Комбинация, в которой туз засчитывается как 11 очков, называется мягкой рукой (например, Т и 6, дающие в сумме 17 очков, — это мягкая рука). Если же туз засчитывается как одно очко, то такие карты называются твердой рукой (например, Т, 6, 10, дающие в сумме 17).

## Игра

Перед раздачей карт игроки кладут на определенный сектор стола свои ставки, согласно установленному в казино лимиту.

Дилер сжигает первую карту из бокса, а затем сдает каждому игроку по одной карте в открытую, начиная с первого игрока слева и заканчивая собой. Затем он раздает игрокам по второй карте, при этом свою вторую карту он сдает взакрытую.

Если открытая карта дилера — туз, то казино предлагает игрокам «страховку» от комбинации блек-джек у дилера. Если игрок решает застраховаться, он делает дополнительную ставку в размере половины своей ставки. После этого дилер смотрит на свою закрытую карту, и, если эта карта засчитывается за 10 очков, он открывает свой блек-джек. Застраховавшимся игрокам казино выплачивает страховку в размере 2 к 1, иными словами, игрок сохраняет свою ставку и страховой взнос, ничего не выигрывая и ничего не теряя в этой партии. Если открытая карта дилера дает 10 очков, он тоже смотрит на свою закрытую карту, и, если в результате получается блек-джек, он объявляет об этом и выигрывает все ставки. В этом случае, однако, страховка не предполагается.

Если же дилер не может предъявить блек-джек, то его закрытая карта остается неизвестной игрокам, и они могут только догадываться об общем числе его очков. В таком случае дилер разбирается с каждым конкретным игроком в отдельности, начиная с крайнего игрока слева.

У каждого игрока есть несколько вариантов действий:

- Если он доволен тем количеством очков, которое у него получилось (скажем, у него 19 или 20 очков), он остается при своих картах.
- Он может прикупить еще одну карту в открытую. Обычно в таком случае говорят: «Беру еще одну». Игрок может прикупать сколько угодно карт, пока общее количество очков не окажется для него приемлемым. Если случается перебор (то есть количество набранных очков превышает 21), то игрок проигрывает, и казино забирает его ставку.

- Если у игрока две карты одного достоинства, он может *разделить пару*. Таким образом, каждая из двух карт является первой для новой комбинации, но в таком случае игрок обязан удвоить свою первоначальную ставку. К этим двум картам дилер сдает по второй карте. Если после выдачи второй карты снова образуется пара, то игрок имеет право опять ее разделить.
- Если игрок разделяет пару тузов, то после выдачи второй карты третью он прикупить уже не может. Если же ему достанется еще один туз, то тогда игрок может снова разделить пару. Блек-джек на разделенной паре обеспечивает моментальный выигрыш, но оплачивается из расчета 1 к 1, а не 3 к 2.
- Игрок может *удвоить ставку*. Это дает ему право прикупить третью карту вазкрытую. На этом выдача карт для игрока прекращается, а третья карта остается лежать рубашкой вверх до самого конца игры.

## Карты дилера

После того как игроки достроили свои комбинации (разумеется, в случае перебора они выходят из игры), дилер открывает свою вторую карту. У дилера меньше вариантов действий, чем у игрока. Если он набирает 16 очков или меньше, он должен тянуть новые карты до тех пор, пока его счет не будет равен 17, 18, 19, 20 или 21 очку. Если с ним случается перебор, то выигрывают все игроки, которые еще не вышли до этого момента из игры.

Получив туза, дилер может оценить его в 1 очко или 11, но только если его общая сумма очков не находится в диапазоне от 17 до 21 включительно. Если он набрал от 17 до 21, то он не имеет права получить третью карту. Например, если у него Т, 6 (дающие по мягкой руке 17 очков), он должен остаться при этих картах. Если бы такие карты достались игроку, то он бы, наверное, предпочел прикупить еще одну карту или удвоить ставку, в зависимости от того, какой оказалась открытая карта дилера.

Завершив комбинацию, дилер забирает ставки проигравших и выплачивает тем игрокам, кто набрал больше очков, чем у него. В случае ничьей игрок сохраняет свою ставку.

## Стратегия

Как было сказано выше, у игрока есть три основных варианта действий: остаться при своих, взять еще одну карту или удвоить ставку. Ниже вы можете ознакомиться с базовой стратегией блек-джека, разработанной экспертами (таблицы 15 и 16).

Всегда оставайтесь при своих картах, если у вас получается 17 или больше по твердой руке или 19 и 20 очков по мягкой руке.

Иногда приходится также решать, разделять пару или нет. Для этого случая опять же была разработана оптимальная стратегия, которая представлена в таблице 17.

Таблица 15. БАЗОВАЯ СТРАТЕГИЯ ИГРОКА В БЛЕК-ДЖЕКЕ

Сумма очков на двух картах по твердой руке

Игрок	Открытая карта дилера									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
17	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п
16	п	п	п	п	п	б	б	б	п	п
15	п	п	п	п	п	б	б	б	б	б
14	п	п	п	п	п	б	б	б	б	б
13	п	п	п	п	п	б	б	б	б	б
12	б	б	п	п	п	б	б	б	б	б
11	д	д	д	д	д	д	д	д	д	д
10	д	д	д	д	д	д	д	д	б	б
9	д	д	д	д	д	б	б	б	б	б

Таблица 16. БАЗОВАЯ СТРАТЕГИЯ ИГРОКА В БЛЕК-ДЖЕКЕ

Сумма очков на двух картах по мягкой руке

Игрок	Открытая карта дилера									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
19	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п
18	п	п	п	п	п	п	б	б	б	б
17	д	д	д	д	д	б	б	б	б	б
16	б	б	б	б	д	б	б	б	б	б
15	б	б	б	б	д	б	б	б	б	б
14	б	б	б	б	д	б	б	б	б	б
13	б	б	б	б	д	б	б	б	б	б

п — пас, остаться при своих (stand); б — брать карту (hit); д — удвоить ставку (double down)

Таблица 17. ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ РАЗДЕЛЕНИЯ ПАР

Игрок	Открытая карта дилера									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
A	р	р	р	р	р	р	р	р	р	р
10	н	н	н	н	н	н	н	н	н	н
9	р	р	р	р	р	н	н	н	н	н
8	р	р	р	р	р	р	р	н	н	р
7	р	р	р	р	р	р	н	н	н	н
6	р	р	р	р	р	н	н	н	н	н
5	н	н	н	н	н	н	н	н	н	н
4	н	н	н	н	н	н	н	н	н	н
3	р	р	р	р	р	р	н	н	н	н
2	р	р	р	р	р	р	н	н	н	н

р — разделить карты (split); н — не разделять

## Страховка

Страховкой пользоваться не рекомендуется. Это лишь побочная ставка, которая хоть и выплачивается в соотношении 2 к 1, но при этом вероятность равна 4 из 9. Несмотря на то что игрок, кажется, приобретает дополнительное преимущество, сохраняя свободу действий, нужно понимать, что казино не ввело бы этот элемент, если бы не получало от этого выгоду. А выгода состоит в том, что игрок начинает раньше и, если с ним случается перебор, выходит из игры. Если же перебирает дилер, то он проигрывает только тем игрокам, которые все еще в игре. К примеру, если четыре игрока из семи проиграли, то дилер проигрывает только оставшимся трем, при этом выигрывая у первых четырех — поэтому, когда говорят, что ничья не засчитывается, это не совсем так. Тем не менее если игрок выбирает правильную стратегию, то преимущество казино снижается до одного процента.

## Варианты

В некоторых казино действуют свои правила, немного отличающиеся от общепринятых. Например:

- Дилер может прикупить карту, если по мягкой руке у него получается 17 очков (это правило должно быть написано на столе).
- Казино может не предлагать страховку.
- Карты игроков могут сдаваться взакрытую.
- Может быть введено ограничение на удвоение ставок (обычно если набранное количество очков равно 9, 10 или 11).
- Могут быть введены ограничения на разделение пар.

Большинство из перечисленных вариантов не особенно влияет на шансы игроков. Однако существует один вариант, известный как «лондонская сделка», который как раз и вносит в шансы игроков серьезные коррективы. В этом варианте дилер сдает себе вторую карту только после того, как игроки сделают ставку. Первоначально это должно было исключить возможность сговора между дилером и игроком, но, кроме всего прочего, это приводит к тому, что игроки могут удвоить свои ставки и тут же узнать, что у дилера блек-джек. Если в казино принято именно это правило, то лучше не удваивать ставки, разделять только пары тузов и не делать слишком высоких ставок, если первая карта дилера — туз или какая-нибудь другая карта, приносящая 10 очков.

## БРЭГ (BRAG)

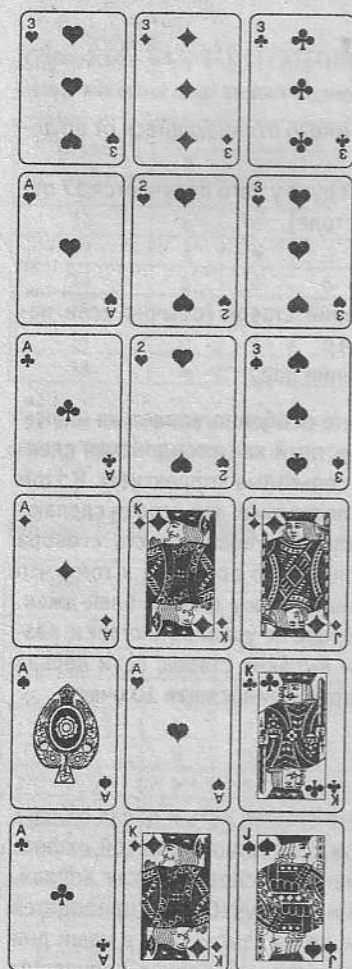
Эдмонд Хойл, умерший в 1769 г. в возрасте почти ста лет, хоть и писал о брэге в своей известной книге, но вряд ли был знаком с 99 процентами той информации, которая дается об этой игре в современных «справочниках Хойла». Брэг является предшественником покера, и во многих учебниках приводится описание «классического» варианта этой игры, но на самом деле в наши дни вы нигде уже не встретите брэг в такой интерпретации. Сейчас популярны

более новые версии брэга, и в этой книге мы приводим, наверное, наиболее распространенный вариант.

Число игроков — от трех человек, но все-таки оптимальное число участников, наверное, шесть. Используется обычная колода из пятидесяти двух карт, где старшая карта — туз, а младшая — двойка. Тут есть одно небольшое исключение, которое можно увидеть в приведенном на рисунке старшинстве комбинаций. Цель игры состоит в том, чтобы выиграть банк, предъявив наилучшую комбинацию карт на вскрытии. Существуют шесть видов выигрышных комбинаций (см. рисунок).

Более подробно о том, как оцениваются разные комбинации, и о том, какова вероятность их получения, рассказывается в таблице 18.

### ВЫСШАЯ КОМБИНАЦИЯ



Прайл

Флеш-ран

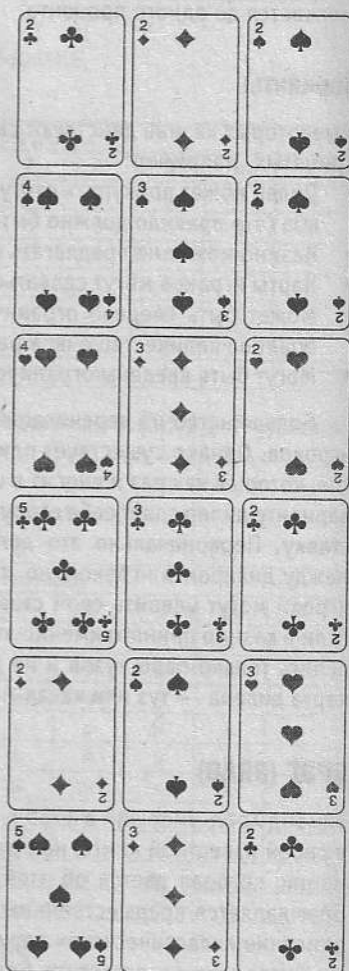
Ран

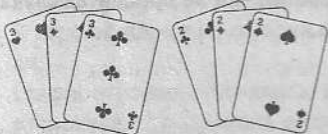
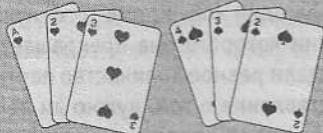
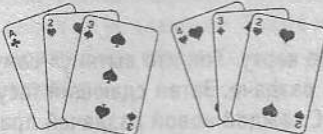
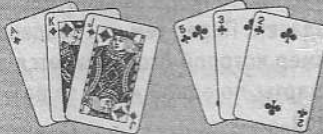
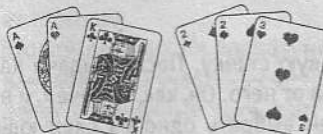

Флеш

Пара

Старшая карта

### НИЗШАЯ КОМБИНАЦИЯ



		Количество комбинаций	Вероятность	Описание
Тройка		52	0,24%	Три карты одного достоинства. Обычно самым старшим праймом считаются три тройки, после него — тройка тузов и т. д. до тройки двоек.
Флеш-ран		48	0,22%	Три карты одной масти по порядку. Туз может быть как старшей, так и младшей картой. Таким образом, Т, К, Д — это последовательность, точно так же как и 3, 2, Т. Самый старший флеш-ран — это как раз 3, 2, Т. За ним следует Т, К, Д и т. д. до самого младшего флеш-рана — 4, 3, 2.
Ран		720	3,26%	Три карты по порядку. Самый старший ран — это тот же Т, 2, 3. После него — Т, К, Д, и так до 4, 3, 2.
Флеш		1096	4,96%	Три карты одной масти. При сравнении выигрывает флеш с более старшими картами (тузы самые старшие). Если старшие карты одинаковые, то сравниваются следующие карты.
Пара		3744	16,94%	Одна пара плюс побочная карта. При сравнении пар выигрывает та, в которой карты старше (тузы самые старшие). Если пары одного достоинства, то исход дела решает побочная карта.
Старшая карта		16 440	74,39%	Ничто из приведенного выше, то есть три карты разного достоинства и разных мастей. Сравнивается старшая карта (тузы самые старшие), и если они одного достоинства, то сравнивается вторая карта и т. д.

## Старшинство комбинаций в брэге

Таблица 18 показывает количество возможных комбинаций в брэге, а также вероятность их получения выраженную в процентах. Как вы могли заметить, тут есть одно несоответствие: притом что флеш-ран получить труднее, он стоит ниже по достоинству, чем прайл. На деле же в более чем 90 процентах случаев лучшее, что может получить игрок, — это пара.

## Подготовка к игре

Брэг — это игра ставок, и перед тем, как начать партию, необходимо условиться о том, каков максимальный и минимальный предел ставок. Под максимальной ставкой обычно понимается не ставка и повышение в отдельности, а то, сколько игрок может максимально поставить за один ход. Кроме того, нужно договориться о регламенте игры, по окончании которого она прекращается, при условии, что к этому моменту все игроки сдали равное количество партий. В разных традициях бытуют различные представления о том, нужно ли перемешивать карты между раздачами. Можно пойти на компромисс и разрешить легкое перемешивание карт.

## Сдача карт

Игроки срезают колоду и вытягивают верхнюю карту. Тот, кто вытянул самую старшую карту, назначается сдающим на этой раздаче. Затем сдающий тасует карты и дает первому игроку справа срезать. С каждой новой раздачей право быть сдающим переходит от одного игрока к другому по часовой стрелке. И если насчет тасовки карт существуют разные мнения, то подрезка колоды осуществляется в любом случае перед каждой раздачей. Перед тем как раздавать карты, сдающий вносит начальную ставку, размер которой оговаривается заранее. После этого он раздает игрокам по три карты, по одной карте за раз, по часовой стрелке, не забывая при этом и про себя.

## Ставки и вскрытие карт

Как уже было замечено, сдающий вносит первую ставку. После выдачи карт следующую ставку делает игрок, сидящий слева от него. Он, как, впрочем, и все остальные игроки, включая сдающего, должен выбрать одно из следующих действий:

- Ответить на ставку сдающего.
- Не только ответить на ставку, но и повысить ее, при этом не выходя за рамки установленных ограничений.
- Сбросить карты.

После повышения ставки игроки должны либо уравнивать ее, либо поднять ее снова, и, когда очередь доходит до игроков, которые уже вносили ставку, они опять же должны либо ответить на нее, либо снова повысить. В отличие от

покера круг торговли не заканчивается, когда все ставки сравнялись. В этой игре допускается, чтобы игрок, который последним повышал ставку, снова имел право ее повысить, если только он не превысил уже установленный лимит ставок на одного человека.

Ставки прекращаются в случае, если:

- В игре остался только один активный участник, а все остальные спасовали.
- Ставки игроков сравнялись, и игрок, который последним повышал ставку, отказывается поднимать ее снова.
- Достигнут установленный максимальный предел ставок на каждого человека.

При вскрытии карт выигрывает игрок с наилучшей комбинацией карт, согласно правилам брэга. В случае ничьей банк делится пополам.

## Варианты

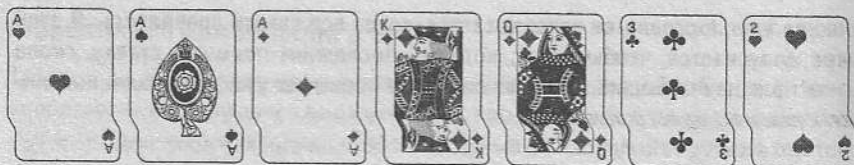
Некоторые игроки не соглашались с тем, чтобы считать прайл троек самой старшей комбинацией, и вместо этого предлагают оценивать прайлы от тузов до двоек по убывающей. Также многие придерживаются мнения, что ран Т, 2, 3 не может быть старше Т, К, Д, но, напротив, должен быть самым младшим из всех ранов.

## 7-КАРТОЧНЫЙ БРЭГ

Существуют две разновидности 7-карточного брэга:

**А** Игроки получают по семь карт, из которых им нужно собрать наилучшую трехкарточную комбинацию, по правилам брэга. При этом они должны сбросить взакрытую неиспользованные четыре карты. Затем, как обычно, следует торговля.

**В** Второй вариант не подразумевает торговли в обычном понимании. Перед началом игры участники вносят в банк установленные ставки. Затем игроки делят полученные семь карт на две 3-карточные комбинации, сбрасывая взакрытую неиспользованные карты. Обе получившиеся комбинации кладутся на стол рубашкой вверх, и после этого из двух комбинаций игроки выбирают ту, которая, по их мнению, лучше, и открывают ее. Карты сравниваются, выявляется наилучшая комбинация, и затем вскрывается вторая комбинация. Если у кого-то из игроков и вторая комбинация оказывается самой выигрышной, то ему достается весь банк. В противном случае банк переходит на следующую раздачу, причем игроки должны внести по второй ставке. Таким образом, если на раздаче никто не выходит победителем, банк увеличивается в размерах.



Совсем не обязательно, чтобы первая комбинация игрока была самой лучшей. Предположим, ему изначально достались следующие семь карт (см. рисунок). Лучшей комбинацией мог бы быть прайл тузов, почти на 100 процентов гарантирующий победу. Однако во второй комбинации самой старшей картой был бы только король, и такие карты вряд ли принесут выигрыш. Выходит, что в этой ситуации лучшим выходом из положения будет разделить карты на  $\spadesuit T$ ,  $\clubsuit K$ ,  $\heartsuit 2$  и  $\heartsuit 3$ , сбросив при этом третьего туза. И тогда у игрока есть шанс получить весь банк. При сравнении второй комбинации первая остается лежать открытой на столе, для того чтобы было видно, что карты поделены правильно.

## 9-КАРТОЧНЫЙ БРЭГ

Эта разновидность практически ничем не отличается от брэга на семь карт. Каждый игрок получает по девять карт, из которых нужно сложить три комбинации. Игрок, выигравший по всем трем комбинациям, забирает банк. В противном случае банк увеличивается за счет новых ставок, и право сдавать карты переходит к следующему игроку. Таким образом, банк может достичь довольно приличных размеров к тому моменту, как кому-то из игроков удастся его получить.

## НАПОЛЕОН (NAPOLEON)

Эта игра также известна как просто нэп (пар). Число играющих — от двух до восьми (лучше, если около пяти). Играют стандартной колодой (старшинство карт от туза до двойки по убывающей). Задача объявляющего игру состоит в том, чтобы забрать определенное количество *взятых*, которое он назначил, а задача его противников — помешать ему в этом.

Карты срезаются на первой раздаче. Сдают по очереди.

## Игра

Сдающий раздает каждому игроку по пять карт, по одной за раз. Игра начинается с объявления контрактов. Каждый игрок, начиная с первого игрока слева от сдающего, должен или объявить контракт, либо сказать «Пас». Под контрактом подразумевается обязательство забрать определенное количество *взятых* — от двух до пяти. Если игрок объявляет «Пять», то говорят, что он «идет

на Наполеона». Если все спасовали, то сдающий, назначающий последним, может объявить одну взятку. Каждый контракт должен быть выше предыдущего.

Игрок, назначивший самое большое количество взяток, называется *объявляющим* игру, и он делает первый ход. Масть карты, с которой он сделал ход, считается козырной. Игроки по очереди по часовой стрелке дополняют взятку, как обычно в играх, где приняты взятки.

- Игроки должны ходить в масть. Если нет масти — можно ходить козырем или сбросить любую другую карту.
- Взятку выигрывает самый старший козырь, и если такового не оказывается, то выигрывает просто старшая карта масти.

## Расчет

Расчет игры производится после каждой раздачи. Если объявивший игру взял объявленное количество взяток, то он получает деньги от остальных игроков. Если нет, то должен заплатить он.

- В случае выигрыша объявивший игру получает по одной денежной единице за каждую объявленную взятку. Если же он проиграл, то он должен отдать то же количество единиц. Недобор или перебор не учитываются: важно лишь то, выполнил он свой контракт или нет.
- Если объявляющий «идет на Наполеона» и забирает все пять взяток, то он получает по десять денежных единиц с каждого игрока. В случае проигрыша он выплачивает только пять.

## Варианты

В некоторых школах приняты дополнительные контракты. Если кто-то из игроков решает «идти на Наполеона», то следующий игрок может перебить этот контракт, сказав, что «идет на Веллингтона». Это означает, что он тоже обязуется забрать пять взяток (это может случиться, поскольку объявляющий выбирает свою козырную масть). Еще один игрок может перебить это назначение, заявив, что «идет на Блюхера» (Наполеон, Веллингтон и Блюхер — три командующих в битве при Ватерлоо, однако игра появилась лишь шестьдесят лет спустя). Веллингтон может быть назначен только после наполеона, а блюхер, соответственно, — только после веллингтона. Как и наполеон, веллингтон и блюхер выигрывают по десять единиц, но в случае неудачи игрок, сделавший заявку на веллингтона, выплачивает десять единиц, а тот, кто объявлял блюхера, отдает целых двадцать денежных единиц.

В некоторых школах позволяет еще одно назначение, которое носит название мизер (фр. *misère*, англ. *misery* — нищета, бедность) и заключается в том, что игрок обязуется проиграть все взятки. По значимости это назначение стоит между тремя и четырьмя взятками и выплачивается из расчета три денежные единицы с каждого игрока. Обычно это назначение разыгрывают без козырей, однако некоторые игроки все же предпочитают считать первую карту козырной.

## РЫЖИЙ ПЕС (RED DOG)

Рыжий пес относится к классу простых карточных игр, не требующих особого опыта. Она не предполагает серьезных ставок и поэтому подходит больше для развлечения в кругу друзей. Лучше, если сдающий сам не принимает участия в игре, причем от этого он теряет немного: игра проходит очень быстро и занимает буквально несколько минут.

В игре могут принимать участие вплоть до десяти игроков. Особенность рыжего пса состоит в том, что он не относится ни к покерам, ни к играм против дилера. Участники играют против общего банка, в который они должны внести равное количество единиц. В этой игре общее количество ставок носит название пульки (*англ. pool*). Если играют десять человек, то каждый может внести две-три единицы, если играют три-четыре человека, то взнос может составлять пять-шесть единиц.

### Игра

1. Сдающий назначается любым приемлемым способом. Он тасует карты, дает срезать игроку справа, после чего раздает по пять карт взакрытую каждому участнику, кроме себя (если играют восемь—десять человек, то лучше раздавать по четыре карты). Оставшиеся карты сдающий кладет перед собой рубашкой вверх.
2. Игрок слева от сдающего делает первую ставку в размере от одной единицы до стоимости всей пульки, тем самым заявляя, что его карта побьет верхнюю карту в стопке оставшихся карт. Для этого он должен предъявить карту той же масти и старше по достоинству. При этом его ставка добавляется в пульку.
3. Как только ставка сделана, сдающий открывает верхнюю карту.
4. Если у игрока есть чем крыть, то он должен предъявить эту карту. После этого сдающий возвращает игроку его ставку, добавляя еще столько же из пульки. Оставшиеся карты игрока вместе с открытой верхней картой отправляются взакрытую в колоду сноса. Иными словами, неиспользованные карты игрока остаются неизвестными для остальных участников.

Если игроку нечем бить открытую верхнюю карту, его ставка уходит в пульку. После этого его карты вскрываются, чтобы остальные игроки могли с ними ознакомиться, но затем они тоже уходят взакрытую в колоду сноса.

Если игрок сомневается в том, что сможет побить какую бы то ни было карту, он может просто добавить в пульку одну единицу и не делать при этом ставок. В этом случае его карты сносятся взакрытую. Игрок в принципе ничего от этого не выигрывает, однако некоторые видят смысл в том, чтобы не дать другим узнать свои карты. А они бы их непременно увидели, если бы игрок все-таки сделал ставку и проиграл.

5. Наступает черед следующего игрока.
6. После того как все игроки сделали по ходу, право быть сдающим переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Новый сдающий мешает и снова срезает карты.

## Варианты

В некоторых школах допускается, чтобы игрок делал ставку на то, что не сможет побить верхнюю карту. Делая ставку на проигрыш, игрок обязан открыть все свои карты перед сносом, чтобы все увидели, выиграл он или нет.

Чтобы быть уверенным в том, что сможешь побить верхнюю карту в половине случаев, достаточно иметь максимум двух тузов или по крайней мере по одной карте старше восьмерки от каждой из мастей. В результате получается, что пулька довольно быстро исчерпывается и игрокам надоедает постоянно ее пополнять. Чтобы этого избежать, можно ввести лимит на ставку — скажем, не более пяти единиц. Благодаря этому правилу пульку не придется так часто пополнять.

## РАММИ (RUMMY)

По большому счету название рамми относится не к отдельно взятой игре, а скорее к целому классу похожих игр, появившихся за последние сто пятьдесят лет и предположительно берущих начало от старой мексиканской игры кункен (Conquain).

В этой книге рассматривается самый распространенный вариант игры, в которой могут принимать участие от трех до шести игроков (для игры вдвоем лучше подходит джин-рамми, описание которого приводится ниже). Используется обычная колода в пятьдесят два листа. Самая старшая карта — король, самая младшая — туз. Игроки тянут карты для того, чтобы определить, кто будет первым сдавать карты. Сдает тот, кому досталась самая младшая карта. Сдающий мешает карты и дает срезать игроку справа.

## Цель игры

Цель каждого игрока — избавиться от всех полученных карт, раскрывая определенные комбинации, которые бывают двух типов:

- комплект из трех или четырех карт одного достоинства;
- секвенция (иначе секанс, то есть последовательность по старшинству) из трех или более карт одной масти.

### Заполнение пульки

Если пулька полностью исчерпывается в силу того, что кто-то из игроков ее игрывает, то все игроки должны снова сделать взносы в том же количестве, что и раньше.

Если на момент смены сдающего пулька значительно уменьшилась в размерах (скажем, менее одной единицы на человека), то все игроки опять же должны внести то же самое количество фишек, что и раньше, пополнив тем самым пульку.

## Игра

1. Если играют три-четыре человека, то сдающий раздает каждому по семь карт, по одной за раз, включая себя (если играют пять или шесть участников, то каждый получает по шесть карт). Остаток колоды, так называемый талон, помещают на середину стола рубашкой вверх. Верхняя карта переворачивается и кладется рядом с талоном. Она служит началом колоды сноса, или кучи.
2. Каждый игрок по очереди, начиная с первого игрока слева от сдающего, берет одну карту либо с талона, либо с кучи. Если карта берется с талона, то игрок не показывает ее остальным участникам.
3. Начиная с этого момента игроки могут раскрывать получившиеся комбинации. Более того, разрешается дополнять собранные ранее комбинации или дополнять своими картами комбинации других игроков. Все эти действия можно совершить за один ход.
4. После получения одной карты нужно снести одну карту на выбор в кучу. При этом разрешается снести и только что полученную карту, если она оказывается ненужной.

Побеждает тот, кто первым избавится от всех своих карт. Причем если он готов раскрыть все имеющиеся у него карты за один ход, то может уже не вытягивать новую карту.

Если колода заканчивается раньше, чем кто-то из игроков успел раскрыть все свои карты, то куча переворачивается и становится талоном, и игра продолжается.

## Расчет

Проигравшие платят победителю определенное количество единиц, которое зависит от того, какие у них остались карты на руках:

- Картинки (К, Д, В) — 10 очков.
- Все остальные карты по их номинальной стоимости.
- Туз — 1 очко.

Расчет производится после каждой раздачи. Обычно 1 очко приравнивается к одной денежной единице. Как вариант можно засчитывать 10 очков как одну денежную единицу, а результат округлять до ближайшего десятка.

## ДЖИН-РАММИ (GIN RUMMY)

Это самая известная разновидность рамми, рассчитанная на двух игроков. Для того чтобы определить, кто будет первым сдавать карты, игроки тянут по одной карте. У того, кто вытянет старшую карту, есть право выбора: сдавать или нет. После этой процедуры сдающий тасует карты и дает партнеру их срезать. Как

и в классическом варианте рамми, цель игры состоит в том, чтобы избавиться от всех имеющихся на руках карт. В этом варианте, однако, комбинации раскрываются в самом конце игры.

## Игра

1. Оба игрока получают по десять карт, по одной за раз. Сдающий раздает карты начиная с партнера. Остаток колоды — талон — помещается рубашкой вверх на середину стола. Верхняя карта переворачивается и служит началом колоды сноса — кучи.
2. Партнер сдающего может при желании взять первую карту из кучи. При этом он должен заменить её одной из своих карт. Если он отказывается от этого предложения, то наступает очередь сдающего, перед которым стоит тот же самый выбор.
3. Если оба игрока отказываются брать открытую карту, то партнер сдающего берет верхнюю карту талона и сбрасывает одну карту в кучу (причем не запрещается сбросить только что вытянутую карту). Сброшенная карта кладется в открытую поверх первой открытой карты. После этого игроки могут дополнять свои комбинации за счет верхних карт талона или кучи на выбор. Обязательное условие здесь — это сбросить одну карту в кучу, если игрок взял одну карту. Таким образом, на руках у игрока всегда остается по десять карт. Просматривать сброшенные карты обычно не позволяется.
4. Игроки продолжают брать новые карты и сбрасывать ненужные до тех пор, пока кто-то не соберет необходимую комбинацию, которая позволит ему выйти из игры.

## Выход из игры

Порой случается, что игрок достраивает все комбинации, возможные с его картами, но при этом у него остается несколько лишних карт. Заменяв одну карту, такой игрок имеет право застучать. Это значит, что игрок заявляет, что не вошедшие в комбинацию карты будут не более 10 очков (подсчет очков такой же, как и в классическом рамми).

Застучавший игрок раскрывает полученную комбинацию, откладывая в сторону не вошедшие в нее карты. На следующей странице рисунок иллюстрирует, как это может примерно выглядеть. Игроку удалось собрать три комбинации, и лишняя карта оценивается в 2 очка, иными словами, игрок застучал на два.

- Если игрок собрал комбинацию из всех десяти карт и у него не осталось лишних, то о нем говорят, что он собрал джин.
- Если в процессе розыгрыша в талоне останутся две карты и при этом игрок, тянувший карту последним, так и не застучал, то его партнер может взять сброшенную карту из кучи и застучать. Две последние карты талона не участвуют в игре. Если партнер тоже не застучал, то розыгрыш объявляется ничейным, и сдающий заново раздает карты.

## Лесенка

Когда один из игроков застучал, то его партнер тоже раскрывает получившуюся комбинацию. При этом он может достроить лесенку, а именно присоединить свои не вошедшие в комбинацию карты к комбинации застучавшего и таким образом снизить число очков.

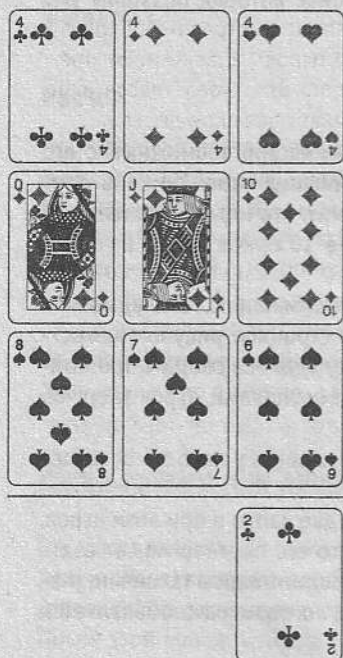
Допустим, он раскрывает карты, показанные на рисунке справа. Карты застучавшего, соответственно, слева. Не вошедшие в комбинацию карты, а именно ♠9, ♦9, ♠T, тянут на 19 очков. Однако он может добавить ♠9 к верхнему концу последовательности ♠8, ♠7, ♠6, а ♦9 — к нижнему концу последовательности ♦Д, ♦В, ♦10. В итоге остается один туз, который оценивается только в 1 очко.

Тем не менее если застучавший собрал джин, то партнер лишается возможности достроить лесенку. Скажем, если бы вместо ♣2 у застучавшего была еще одна четверка, то у него получился бы джин, и его соперник не смог бы присоединить свои лишние карты к его комбинации.

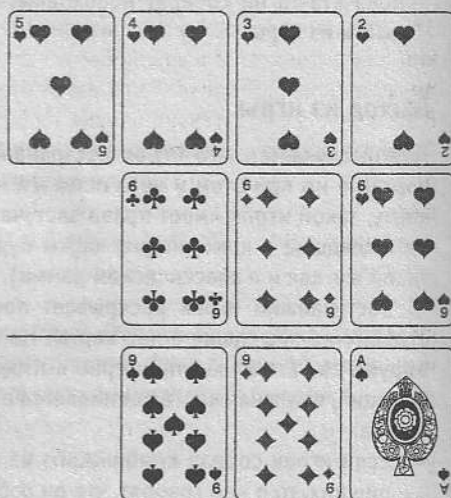
## Подсчет очков

- Если застучавший набирает меньшее количество очков, чем противник, то разница плюсуется к его итоговому счету.

Карты застучавшего



Карты противника



- Если противник набрал то же количество очков или меньше, то говорят, что противник подрезал застучавшего. Получившаяся разница (если она есть) записывается на счет противника, плюс 25 очков бонуса. В описанной выше партии застучавшему не повезло. Его соперник достроил лесенку, сократил количество очков по лишним картам до одного и тем самым подрезал застучавшего. В результате у противника на счету 1 очко плюс 25 очков премии, что в сумме составляет 26 очков.
- Если игрок собирает джин, то подрезать его невозможно, поскольку противник не может присоединить свои лишние карты к его комбинации. Застучавший записывает на свой счет очки противника и, кроме того, получает 25 очков бонуса за то, что достроил джин.

Набранные очки записываются в таблицу.

- Выигрывает тот, кто первым наберет 100 очков.
- За каждую выигранную партию игрок получает дополнительно 25 очков.
- К окончательному счету победителя добавляется бонус в 100 очков.
- Если проигравший не заработал ни одного очка, итоговый счет победителя удваивается.

Выплата осуществляется по оговоренной заранее схеме. Это может быть одна денежная единица за 1 очко, за 10 очков или даже за 20 очков.

## СКОЛЬЗКИЙ СЭМ (SLIPPERY SAM)

Эта игра также известна под названием шут (*англ.* shoot — стрелять). Скользящий Сэм относится к разряду банковых игр, однако игроки здесь имеют преимущество перед банком, что довольно нехарактерно для этого класса игр. В этой игре действительно банкир нередко проигрывает все свои деньги.

В целом игра очень похожа на рыжего пса. В игре могут принимать участие от трех до десяти человек, однако оптимальное число участников — около шести. Используется стандартная колода. Старшинство карт от туза до двойки по убывающей.

Первый сдающий определяется жеребьевкой: вытянувший самую старшую карту сдает первым. Перед началом игры стоит договориться, что все участники должны держать банк равное количество раз, потому как чаще всего проигрывает не кто иной, как банкир. По этой же самой причине нужно установить размер банка и величину минимальной ставки.

Банкир ставит на середину стола установленный банк. После этого он еще раз тасует карты и дает игроку справа срезать.

## Игра

1. Банкир раздает каждому игроку по три карты, по одной за раз, начиная с игрока слева от себя. Оставшиеся карты банкир кладет перед собой рубашкой вверх.

2. Начинает игрок слева от банкира. Оценив свои карты, он ставит любое количество фишек (или денежных единиц), в пределах между установленной минимальной ставкой и размером банка, делая тем самым заявку на то, что побьет верхнюю карту колоды. Для этого ему нужно будет предъявить карту той же масти, но старше по рангу.
3. После того как ставка сделана, банкир открывает верхнюю карту колоды. Если игрок может побить ее, то он должен показать соответствующую карту, и тогда банкир обязан выдать ему из банка то количество фишек, на которое была сделана ставка. Если игрок ничем не может побить открытую карту, то его ставка уходит в банк, при этом игрок не обязан открывать свои карты. Банкир забирает их и сносит взакрытую вместе с открытой четвертой картой.
4. Очередь переходит от одного игрока к другому, если, разумеется, в банке еще что-то осталось. Игрокам не разрешается смотреть в свои карты, пока не дошла их очередь делать ставку.
5. Если весь банк выбран, то банкиром становится следующий игрок слева, и он вносит новый банк установленного размера. В противном случае банкир держит банк в течение трех раундов. В промежутках между раундами карты перемешиваются и срезаются. Если после трех раундов в банке еще что-то остается, то при желании банкир может остаться максимум еще на один раунд. Однако он может забрать себе остатки банка и передать право быть банкиром другому игроку, и это на самом деле более разумное решение.

## ДВАДЦАТЬ ОДНО / ПОНТУН (VINGT-ET-UN / PONTOON)

Название игры двадцать одно, иначе известной как очко, пришло в английский язык из французского (*фр.* vingt-et-un — двадцать один). Причем французское слово, произносимое примерно как «вэн-тэ-ан», превратилось сначала в Вэн Джон (Van John), а затем уже в понтун (Pontoon). По сути, это домашняя версия клубного блек-джека, и даже более интересная и разнообразная, чем сам блек-джек. Игра пользуется популярностью во всем мире, и поэтому существует такое огромное число местных вариаций, как, наверное, ни в одной другой карточной игре. Здесь мы приводим лишь один из множества вариантов, который ничуть не лучше и не хуже остальных.

Задача каждого игрока — построить комбинацию с общим числом очков как можно более близким к 21, но не более того. При этом важно набрать больше, чем у сдающего. Тузы дают 11 очков или 1 очко — по усмотрению игрока. Картинки (К, Д, В) дают по 10 очков. Остальные карты оцениваются по их номинальной стоимости. Оптимальное число участников — от пяти до восьми. Используется стандартная колода в пятьдесят два листа.

По традиции, для того чтобы определить первого сдающего, один игрок тасует карты и раздает их всем игрокам в открытую. Кому попадает первый валет, тот и становится сдающим. Он снова перемешивает карты и дает игроку справа срезать.

## Игра

1. Сдающий собственно является банкиром, который играет против игроков (понтеров). Он сдает по одной карте взакрытую каждому игроку, включая себя. Игроки смотрят на полученную карту и решают, сколько они могут на нее поставить. Размер ставки определяется установленным лимитом (рекомендуется определить максимальную ставку в шесть или десять раз больше минимальной).
2. Игроки объявляют свои ставки и кладут их на стол.
3. Банкир сдает по второй карте взакрытую.
4. *Игроки смотрят в свои карты, и если у кого-то оказывается туз вместе с какой-нибудь картой, дающей 10 очков (такая комбинация носит название понтун), то игрок открывает ее. Эта комбинация считается самой высокой, и ее можно побить только в том случае, если такая же комбинация окажется у банкира.*
5. Сдающий разбирается с каждым игроком по очереди, начиная с первого игрока слева.
6. У игрока три варианта действий:
  - **Остаться при своих** (stand, stick) — игрок не берет больше карт, будучи довольным тем количеством очков, которое у него есть. Остаться при своих нельзя, если набрано 15 очков или меньше (если только у игрока уже не пять карт на этот момент, но об этом мы скажем еще позже).
  - **Купить** (buy) — игрок может прикупить еще одну карту взакрытую. Взамен он должен внести очередную ставку, но не превышающую его первоначальный взнос. Игрок может прикупить таким образом несколько карт, каждый раз внося новую ставку, однако общее число карт не может быть больше пяти. Если после прикупа четвертой карты общий счет игрока равен 11 или ниже, то купить пятую карту игрок уже не имеет права. Зато он может сделать твист.
  - **Твист** (twist). Это означает, что сдающий дает игроку одну карту в открытую, не требуя от игрока новой ставки. Делать твист можно на любом этапе игры, даже если вы раньше прикупали карту.

Если в ходе игры (при этом не важно, на какой карте — прикупа или твиста) сумма очков игрока превышает 21, то он вылетает из игры. Сдающий забирает его карты и кладет их под низ колоды. Ставки игрока остаются в банке.

7. Когда все игроки сделали ход, банкир открывает свои две карты. Если у него понтун, то он выигрывает все ставки, даже если у кого-то из игроков тоже была аналогичная комбинация. Если у него нет этой непобедимой комбина-

### Комбинация из пяти карт

Кроме понтуна, есть еще одна особая комбинация. Она состоит из пяти карт, сумма очков которых не превышает 21. Независимо от того, сколько очков она приносит, эта комбинация бьет все остальные, кроме понтуна.

ции, то банкир может остаться при своих или взять еще несколько карт из колоды. Банкир также может оценивать своего туза в 11 очков или 1 очко, но не имеет права разделять пары тузов. В случае перебора банкир проигрывает всем игрокам, оставшимся в игре.

## Расчет

После того как банкир собрал свою комбинацию, начинается сравнение полученных очков.

- Банкир выплачивает всем игрокам, чья сумма очков ближе к 21, чем у него самого, соответственно забирая ставки тех, кто набрал меньше.
- Если сам банкир не собрал 5-карточную комбинацию, то он выплачивает всем игрокам, которым удалось это сделать. В противном случае ставки этих игроков тоже отходят к банкиру.
- Игроку, собравшему понтун, банкир выплачивает в двойном размере, но если понтун оказался у банкира, то игроки не обязаны платить ему вдвойне.

## Следующая раздача

После каждой раздачи карты мешаются и подрезаются. Право быть сдающим не переходит по кругу. Банкир занимает это положение до тех пор, пока у кого-то из игроков не окажется понтун. Этот игрок и становится сдающим на новой раздаче. Однако никаких изменений не происходит, если понтун игрока был создан на основе разделенных тузов или же если у банкира тоже оказался понтун. Если на одной раздаче понтун оказался сразу у двоих игроков, то роль банкира берет на себя тот игрок, что сидит ближе к сдающему с левой стороны.

Хотя у игроков есть некоторое преимущество в назначении ставок, в целом в этой игре преимущество на стороне банка, который обычно лишь увеличивается в размерах, поскольку банкир выигрывает на одинаковых комбинациях, а также на всех игроках, которые вышли из игры из-за перебора даже несмотря на то, что сам банкир тоже от него не застрахован.

### Разделенные тузы

Если игроку досталась пара тузов, то ее можно разделить. При этом игрок должен внести за вторую карту такую же ставку, как и за первую. Таким образом, каждый из тузов служит первой картой в новой комбинации. Если к одному из двух тузов выпадает третий туз, то их опять же можно разделить, на тех же самых условиях.

Если в скобках нет особых указаний, то это значит, что термин относится к покеру.

**Анте** — обязательная ставка перед началом игры.

**Банк (пот)** — общее количество поставленных на кон (в центр стола) денег или фишек.

**Безлимитная игра (нон-лимит)** — игра, в которой ставки ограничены только тем количеством, что есть на столе. См. также ставки со стола.

**Блайнд (ставка вслепую/втемную)** — принудительные ставки, которые перед началом игры обязаны внести первые два игрока слева от сдающего. Первая ставка носит название малый блайнд, а вторая, которая обычно в два-три раза выше первой, называется, соответственно, большим блайндом. Эти ставки считаются первыми ставками в игре.

**Борд** — полный набор общих карт, лежащий в открытую на столе.

**Бэк-дор (задняя дверь)** — (холд'эм и омаха) ситуация, когда две последние карты прикупа неожиданно для самого игрока заполняют флеш или стрит.

**Ва-банк (олл-ин)** — поставить все имеющиеся фишки на кон.

**Вскрытие** — раскрытие карт в конце игры, с целью определения победителя.

**Выйти из игры** — (джин-рамми) раскрыть карты, собрав наилучшую комбинацию, (рамми) избавиться от всех имеющихся на руках карт.

**Двухсторонний, или двухранговый, стрит** — недостроенный стрит на четырех картах, который может быть дополнен до стрита двумя различными картами.

**Дикая карта** — определенная карта, которая по предварительной договоренности между игроками может представлять любую карту в колоде.

**Дуся** — жаргонное название двойки, игральной карты.

**Дыравый стрит** — разновидность недостроенного стрита, в котором последовательность карт прерывается, образуя дырку. Например, 8, 7, 6, 4.

**Жучок (баг)** — одна дикая карта, обычно джокер.

**Замена карты (обмен карт)** — сбросить некоторые карты и получить взамен новые.

**Застучавший** — (джин-рамми) игрок, раскрывающий карты.

**Карманные карты (закрытые, или секретные, карты, хоул-карты)** — карты, которые игрок получает взакрытую. Обычно относится к первой карте в стаде, первым двум картам в холд'эме или первым четверем картам в омахе.

**Кейс** — четвертая карта одного достоинства с тремя другими, которые уже участвуют в игре.

**Кикер** — 1) в дро-покере побочная карта, которую игрок решает не менять и использовать как дополнение к имеющейся паре, например туз в комбинации Т, 10, 10; 2) меньшая из двух карманных карт в холд'эме, например восьмерка в комбинации Т, 8.

**Комбинация (рука)** — пять карт на руках у игрока.

**Комплект** — (рамми, джин-рамми) комбинация из трех или четырех карт одного достоинства.

**Круг торговли** — этап игры, в ходе которого игроки могут сделать ставку, повышение, ответить на предыдущую ставку, сыграть чек или спасовать.

**Лимиты** — минимальное и максимальное количество фишек, которое может поставить игрок.

**Лузовый игрок** — игрок, свободно разыгрывающий разные комбинации: как сильные, так и заведомо очень слабые.

**Мягкая рука** — (блек-джек) комбинация, в которой туз засчитывается как 11 очков.

**Навылет** — игра, в которой все игроки начинают с равным запасом фишек и которая продолжается без докупки фишек до тех пор, пока в игре не остается один игрок.

**Натуральные очки (превосходные)** — (баккара) 8 или 9 очков, (блек-джек) 21 очко на двух картах — туз и любая другая, оценивающаяся в 10 очков.

**Обналичить** — перевести оставшиеся фишки в денежный эквивалент и выйти из игры.

**Общие карты (карты прикупа)** — в играх типа холд'эма карты, являющиеся общими для всех игроков.

**Объявляющий игру** — (наполеон) игрок, сделавший самое высокое назначение и играющий против остальных участников.

**Основной банк** — первоначальный банк, в отличие от побочного банка (см. глоссарий), который формируется, когда кто-нибудь из игроков решает пойти ва-банк (см. глоссарий).

**Оставаться в игре** — отвечать на предыдущие ставки, что дает право на дальнейшее участие в игре.

**Остаться при своих** — (блек-джек, двадцать одно) разыгрывать полученные карты, не прикупая новых и не делая твист.

**Открывающие карты (начальные карты)** — карты, необходимые для открытия круга торговли, например пара валетов в джекпоте.

**Очко** — (баккара) стоимость карты.

**Пас (фолд)** — выйти из игры, признав свое поражение. В США слово «пас» (pass) может служить синонимом чека.

**Перебор** — (блек-джек или понтун) ситуация, когда набрано больше 21 очка.

**Побочный банк** — отдельный банк, формирующийся после того, как кто-то из игроков решил пойти ва-банк. На побочный банк могут претендовать не все игроки.

**Повышение ставки (рейз)** — ответ на предыдущую ставку заодно с новой ставкой за один ход.

**Подрезка** — (джин-рамми) выигрыш за счет меньшей суммы очков, чем у застучавшего.

**Пойти на наполеона** — (наполеон) объявить контракт на все пять взяток.

**Полублеф** — сделать ставку на слабую комбинацию, которая может быть улучшена в дальнейшем.

**Понтун** — (двадцать одно) 1) британское название игры в двадцать одно; 2) 21 очко на двух картах: туз и любая карта, оценивающаяся в 10 очков.

**Пот-лимит** — ограничение на ставку в игре: не больше банка.

**Прайл** — (брэг) комбинация из трех карт одного достоинства.

**Пулька** — (рыжий пес) общее количество ставок, к которому игроки добавляют новые ставки и из которого забирают свой выигрыш.

**Пэт** — (дро-покер) готовая комбинация, не требующая замены карт.

**Пятая улица** — пятая, она же последняя, карта прикупа в холд'эме и омахе. Также известна как ривер.

**Разделенная пара** — (блек-джек) разделенная пара карт одного достоинства, которые после этого служат начальными картами для двух новых комбинаций.

**Разделенные тузы** — (двадцать одно) разделенная пара тузов, после чего каждый из тузов становится началом новой комбинации.

**Разделенный банк** — банк, поделенный поровну между игроками в случае ничей.

**Разномастные карты** — карты разных мастей. Часто относится к карманным картам игрока в холд'эме.

**Ран** — то же самое, что стрит.

**Расположение за столом** — место за игровым столом по отношению к сдающему, определяющее очередность вступления в игру.

**Ривер** — последняя общая карта прикупа.

**Роял-флеш** — самая старшая комбинация в покере: Т, К, Д, В, 10 одной масти.

**Секвенция (секанс)** — (рамми, джин-рамми) комбинация из трех или более карт одной масти по порядку.

**Сжигать карту** — снести верхнюю карту в колоде взакрытую перед раздачей (для предотвращения шулерства).

**Слоуплей (замедленная игра)** — ситуация, когда один из игроков, имея на руках хорошие карты, делает небольшие ставки или играет чек с целью увеличения банка за счет противников.

**Собрать джин** — (джин-рамми) составить комбинацию из всех полученных карт без остатка и таким образом выйти из игры.

**Ставки со стола** — правило, согласно которому в игре участвуют только те деньги или фишки, которые игрок заранее положил перед собой на стол. Это правило особенно актуально в безлимитном покере и в играх с пот-лимитом.

**Страдл** — последний блайнд перед сдачей карт.

**Стрит** — пять последовательных карт разных мастей.

**Стрит-флеш** — пять последовательных карт одной масти.

**Стенд-пэт** — отказ от обмена карт.

**Тайтовый игрок** — игрок, делающий ставки исключительно на сильные карты.

**Твердая рука** — (блек-джек) рука, в которой туз оценивается в 1 очко.

**Твист** — (двадцать одно) взять еще одну карту в открытую.

**Терн** — четвертая карта прикупа в холд'эме и омахе, также известная как четвертая улица.

**Тройка (тройня)** — комбинация из трех карт одного достоинства.

**Тузы старше (тузы сверху)** — пара тузов, являющаяся старшей парой из двух. Аналогично — короли старше и т. д.

**Удвоить ставку** — (блек-джек) увеличить первоначальную ставку в два раза, получив за это третью карту.

**Уравнять ставку (ответить на ставку, коллировать)** — поставить столько же, сколько предыдущий игрок.

**Фишки (чипы)** — круглые жетоны разных цветов, при помощи которых игроки

делают ставки. Цвета обозначают разные номиналы фишек.

**Флеш** — пять карт одной масти.

**Флоп** — первые три карты прикупа в холд'эме и омахе.

**Фул-хаус** — комбинация из трех карт одного достоинства и двух карт другого.

**Хэдз-ап** — партия, в которой осталось лишь два активных игрока.

**Чек** — оставаться в игре, воздерживаясь при этом от ставки. Иногда об этом заявляют, постучав по столу (об этом, правда, нужно заранее договориться). Игрок, сказавший чек, может позже сделать ставку или ответить на ставку другого игрока.

**Четвертая улица** — четвертая карта прикупа в холд'эме и омахе. Также известна как терн.

## Указатель терминов

Агрессивная игра 134

английский 7-карточный стад 110

анте 17, 20, 88, 98

Баккара 148—151

банк 14

блеф 142

вероятность 48—49

лимиты 26, 56

разделение банка 13, 30

банкир 14

баттон 116

блеф 140—145

блеф перед проигрышем 142

блеф при хороших картах 63, 65—66, 143—145

дро-покер 46, 56, 62—67

пример партии 64—66, 127, 144—145

техасский холд'эм 126—127, 143

техника манипуляции 140—141

блеф по Ярди 62

блек-джек 151—156

большой блайнд 17, 20, 24, 115, 117

брэг 156—161

буйлотт 6—7

бэк-дор 126

Вдова 82—83

велосипед 126

вероятность 34—35

дро-покер 43—52, 61

виски-покер 82—83

восьмерка или лучше, омаха хай-лоу 136—138

8-карточный стад 111

время на размышление 147

вскрытие карт 30—31

брэг 159—160

дро-покер 40

стад-покер 90, 99

выйти из игры, джин-рамми 166

Двадцать одно 169—171

две пары 13

торговля 61

улучшить до двух пар 50, 61

9-карточный брэг 160

9-карточный стад 111

10-карточный стад 111

джекпот 68—72, 78, 141

джин-рамми 165—168

джокер 11, 34

дикая вдова 74—75

дикие карты 11, 14, 34—35

плевков в океан 72—75

стад-покер 111

достроить лесенку, джин-рамми 166—167

дробовик 84

дро-покер 36—85

блеф 46, 56, 62—67

вероятность получения карт 43—52, 61

вскрытие карт 40

замена карт 40, 44—47

игра 39—40

- кикеры 45
- подготовка 38—39
- пример партии 41—42, 54—55, 57—59, 64—66
- разновидности 38, 68—85
- стратегии 53, 60—61
- улучшение карт 44—47, 50—51
- ценность комбинаций 52—53
- Замена одной карты 50—51**
  - ставка, если соперник менял одну карту 60
- заполнение пульки, рыжий пес 163**
- Игроки 9**
  - игроки, с которыми можно блефовать 67, 141, 142, 144
  - лузовые игроки 56, 142
  - место за игровым столом 15, 53—55, 122, 141—142
  - опытные/слабые игроки 67, 142, 144
  - репутация 93
  - тайтовые игроки 56, 62, 93
  - число игроков 11, 141
- изменяющийся лимит 25**
- Каре 12**
- карманные карты**
  - 5-карточный стад 89, 90
  - техасский холд'эм 114, 120—121
- карты 9**
  - дикие карты 11, 14, 34—35, 72—75, 111
  - жаргон 14
  - карманные карты 89, 90, 114, 120—121
  - кейс 126
  - кикеры 45
  - общие карты 115, 128
  - одномастные карты 116
  - открытые карты 82
  - подрезка колоды 18—19
  - ранжир 11, 157—159
  - раскрытие карт 33
  - сдача колоды 19, 31, 99, 114—115
  - снос карт 33, 146, 147
  - сожженные карты 14, 19, 114
  - тасовка 18
- кейс 126**
- кикер 45, 120—121**
- колесо 126**
- комбинации, старшинство 12—13, 157—159**
- комбинация из пяти карт, понтун 170**
- конфетка (натс) 116, 119**
- красное и черное 84**
- Лоубол**
  - дро-покер 75—78
  - стад-покер 108—110
- лузовые игроки 56, 142**
- Максимальные ставки 115**
- малый блайнд 17, 20, 24, 115, 117**
- «Малыш Цинциннати» 88, 96—97**
- мексиканский стад 110**
- местные правила 7**
- место за игровым столом 15, 53—55, 122, 141—142**
- минимальные ставки 115**
- мировая серия покера 114**
- мягкая рука, блек-джек 152**
- Навылет 27**
- наполеон (нэп) 161—162**
- нарушения 31—33, 38**
- ненужные ставки 57, 60**
- нестандарт 7**
- нет игры 13**
- ничья, см. разделенный банк**
- нок-покер 84**
- Обсуждение карт 146**
- общие карты**
  - омаха 128
  - техасский холд'эм 114—115
- общие правила покера 10—11**
- один игрок, оставшийся в игре 31**
- одна пара 13**
  - улучшение одной пары 50
- одномастные карты 116**
- ожидание 48—49**
- олл-ин 27**
- омаха 128—138**
  - блеф 143
  - общее описание игры 128
  - пример партии 129—133, 137—138
  - 5-карточная омаха 135
  - стратегии 134—135
  - хай-лоу, восьмерка или лучше 136—138
  - 6-карточная омаха 135
- опытные игроки 67, 142, 144**
- ответить на ставку 20, 54—55, 56**
- открытая пара 89**
- открытые карты 82**
- ошибки при сдаче карт 31**
- Пары**
  - брэг 157, 158
  - две пары 13, 50, 61
  - одна пара 13, 50
  - открытая пара 89
  - техасский холд'эм 120
- пас 20, 21**
- первый сдающий 16**
- перемена мест 15**
- пересдать карты, джекпот 70**
- плевков в океан 72—75**
- побочные ставки, блек-джек 155**
- побочный банк 28**
- повышение размером со ставку 26**
- повышение ставки 20, 21**
  - дро-покер 54—55, 56
- подготовка к игре, дро-покер 38—39**

- подсчет очков, джин-рамми 167—168  
пок 7  
понтун 168—171  
порядок действий в игре, покер 16—24  
правила покера 10—11  
прайл, брэг 157—159  
прогрессивный джекпот 72  
происхождение покера 6—7  
пунто банко 148  
пятая улица, техасский холд'эм 115, 116, 126  
5-карточная омаха 135  
5-карточный стад 88—97  
вскрытие карт 90  
игра 89—90  
лоубол 108—110  
подготовка 88  
пример партии 91—93, 94—95, 109—110  
разновидности 111  
стратегии 93  
торговля 88—90  
хай-лоу 95  
пять карт одного достоинства 35
- Разделенные тузы, понтун 171**  
разделенный банк 13, 30  
разновидности покера 8  
блек-джек 151—155  
брэг 155  
дро-покер 38, 68—85  
наполеон 160  
рыжий пес 162  
разыграть стол 114  
рамми 164—165  
ран, брэг 157, 158  
раскрытие карт 33  
расчет  
понтун 171  
рамми 165  
ставь и бери 85  
регламент 15  
ривер  
омаха 128  
техасский холд'эм 115, 116  
роял-флеш 35  
рыжий пес 162—164
- 7-карточный брэг 159—160  
7-карточный стад 99—108  
английский 7-карточный стад 110  
вскрытие карт 99  
игра 99  
лоубол 107—109  
подготовка к игре 98  
пример партии 100—102, 105—107, 108—110  
сдача карт 98  
стратегии 102—103, 107  
торговля 98, 103  
хай-лоу 104—107
- Склански, Дэвид 120  
скользкий Сэм 167—168  
слабые игроки 67, 142, 144  
снос карт 146, 147  
сожженные карты 14, 19, 114  
ставки, см. торговля, фишки  
ставки вслепую 17, 20, 24, 114, 116  
ставки наверняка 147  
ставки со стола 27  
ставки частями 147  
ставь и бери 85  
стад-покер 86—111  
английский 7-карточный стад 110  
блеф 143  
дикие карты 111  
лоубол 107—109  
мексиканский стад 110  
пример партии 91—93, 94—95, 100—102, 104—106, 108—109  
5-карточный стад 88—97, 107—109, 111  
разновидности 111  
7-карточный стад 98—110  
хай-лоу 95, 104—107
- старшинство  
брэг 157—159  
старшинство карт 11  
старшинство комбинаций 12—13, 157—159
- страдл 20  
стратегии  
блек-джек 153—155  
дро-покер 53, 60—61  
омаха 134—135  
стад-покер 93, 102—103, 107  
техасский холд'эм 120, 122—125  
страховка, блек-джек 155  
стрит-флеш 12  
техасский холд'эм 121  
улучшить до стрит-флеша 46—47, 51  
стэнд-пэт 62, 63
- Тайтовые игроки 56, 62, 93  
тасовка карт 18  
твердая рука, блек-джек 152  
терн  
омаха 128  
техасский холд'эм 115, 116  
техасский холд'эм 114—127  
блеф 126—127, 143  
жаргон 115, 116  
карманные карты 120—121  
общее описание игры 114  
пример партии 117—119, 127  
сдача карт 114—115  
стратегии 120, 122—123  
торговля 114—115, 122—125  
техника манипуляции 140—141  
торговля 20—24, см. также блеф  
агрессивная игра 134  
анте 17, 20

брэг 159—160  
 вскрытие карт 30—31  
 две пары 61  
 дро-покер 54—57  
 круг торговли 20, 22—23, 39—40, 88—90  
 круги ставок 20, 22—23  
 лимиты 25—27, 88—89, 98  
 нарушения 32  
 ненужные ставки 57, 60  
 ожидание 48—49  
 ответить на ставку 20  
 пас 20, 21  
 повышение ставки 20, 21  
 пример партии 54—55, 57—59  
 ставка, если соперник менял одну карту 60  
 ставки вслепую 17, 20, 24, 114, 116  
 ставки наверняка 147  
 стад-покер 88—90, 98, 103  
 техасский холд'эм 114—115, 122—125  
 типы игроков 55, 56, 62  
 хлопнуть 27, 28—29  
 ход вне очереди 146  
 чек 24  
 этикет 24, 146, 147  
 3-карточный брэг 156—160  
 тройка 13  
   улучшить до тройки 46, 50  
 Удвоение ставки, блек-джек 153  
 улучшение карт, дро-покер 44—47  
 уравнение ставок 23, 27, 28  
 Фальшивая начальная пара, джекпот 71  
 фишки 9, 14  
   дро-покер 39  
   нарушения 32  
   хлопнуть 27, 28—29

флеш 12  
 брэг 157—159  
   техасский холд'эм 121  
   улучшить до флеша 46—47, 51  
 флеш-ран, брэг 157—159  
 флеш с двумя тузами 35  
 флип 110  
   омаха 128  
   техасский холд'эм 115, 116, 122—125  
 фул-хаус 12  
   улучшить до фул-хауса 46—47, 50


Хай-лоу  
   восьмерка или лучше, омаха 136—138  
   дро-покер 79—81  
   5-карточный стад 95  
   7-карточный стад 104—107  
 Хикок, Дикий Билл 6  
 хлопнуть 27, 28—29  
 Хойл, Эдмонд 156  
 холд'эм, см. техасский холд'эм

Цель игры 10  
 ценность комбинаций 52—53

Чек 24, 27, 54  
 четвертая улица, техасский холд'эм 115, 116, 125  
 число игроков 11, 141

6-карточная омаха 135  
 6-карточный стад 111  
 Шмен-де-фер 148  
 шулерство 114, 146

Этикет 24, 145—147



П. Арнольд

# ПОКЕР

УРОКИ БЕСПРОИГРЫШНОЙ  
ИГРЫ ОТ ПРОФЕССИОНАЛА

Прочитав эту книгу, вы станете заправским знатоком покера. Его правила относительно просто усвоить, но для успешной игры этого недостаточно. Вместе с Питером Арнольдом, мастером мирового класса, вы освоите навыки стратегического мышления и поймете, что такое покерное чутье. Благодаря простым объяснениям и наглядным иллюстрациям вы в два счета научитесь торговаться, делать ставки и блефовать и запросто обставите любого карточного шулера.

В дополнение к покеру вы познакомитесь с его самыми популярными «родственниками»: баккара, двадцать одно, рамми и другими играми.

Берите уроки игры в покер у Питера Арнольда — и выигрыш у вас в кармане!

ISBN 978-5-9524-4005-0



ЦЕНТРОИМПРИНТ