Стратегия игры на флопе

Стратегия игры на флопе в первую очередь зависит от типа вашей руки. Ниже рассмотрим различные ситуации, которые могут возникнуть при игре. Каждый пункт будет завершаться небольшой задачкой для закрепления материала.

Руки монстры

Уже на флопе вы собрали каре или фул-хаус — одну из сильнейших комбинаций в покере (сильнейшую руку называют nuts — конфетка). Как играть в этой ситуации? В большинстве случаев можно рекомендовать слоуплей. То есть вы не должны ставить или поднимать ставки противника, просто отвечайте, чтобы оставить как можно больше игроков в игре и собрать банк побольше. Возможны и исключения, например, можно ставить, если вы поднимали на префлопе. Также иногда можно делать ставку, используя обратную психологию. Игроки ждут, что сильную руку вы будете слоуплеить, поэтому они вполне могут ответить на ставку.

Задача*: У вас карманные 55 на баттоне. Два игрока до вас, вы и оба блайнда сделав по одной ставке пришли на флоп. На флопе выпало KK5, и игрок перед вами сделал ставку. Что делать?*

Ответ*: в данном случае можно порекомендовать слоуплей и просто ответить на ставку. Поднять можно будет на поздних этапах торговли, собрав больше денег. На практике два противника продолжали отвечать до конца, показав 66 и 99.*

Стриты и флеши

Вам опять повезло на флопе — удалось собрать флэш или стрит! Флэши и стриты хороши, но это не столь сильные комбинации как хотелось бы, поэтому они часто нуждаются в защите. Практически единственная рука, при которой можно рекомендовать слоуплей — натсовый флэш (флэш с тузом или королем у вас на руках) — его может перебить только фул-хаус и выше. А вот флэш при мелких ваших картах может проиграть, если у противника есть высокая карта флэшевой масти. Стриты еще более уязвимы — можно проиграть флэшу, старшему стриту и т.д., а также разделить пот. Отсюда следует общая стратегия — играть подобные руки как можно активнее — бет, рейз и перейз — ваше основное оружие (можно также использовать чек-рейз, если есть уверенность, что за вами будут ставить).

Задача*: У вас QJ бубей на большом блайнде. Средний игрок поднимает, а поздний с малым блайндом (как и вы) — отвечают. Четыре игрока видят флоп — 864 бубей. Малый блайнд говорит «чек». Ваши действия?*

Ответ*: ставим. Слоуплей не рекомендуется, так как у противника может быть туз или король бубей. Говорить чек с целью чек-рейза рискованно, так как оппоненты могут испугаться ставить при таком флопе. На практике игрок поставил и проиграл, когда на торне вышла 7 бубей, а у противника оказался король. Тем не менее, игрок поступил правильно, ставя и заставляя противников платить за покупку карт.*

Тройка

Вам пришел сет (set) или трипс (trips). В обоих случаях это тройка, только при сете две карты у вас на руках, а третья на флопе (вероятность прикупить третью карту к паре — 1:7,5), при трипсе — ваша карманная карта плюс пара на флопе (вероятность 1:70). Карта хорошая, но вам опасны стриты или флеши (чужие старшие тройки или фул-хаузы менее

вероятны, но тоже возможны), хотя даже против готового стрита/флеша у вас есть вероятность 33% улучшиться до фул-хауса на следующих этапах.

Учитывая уязвимость комбинации, играть лучше всего агрессивно — ставя и рейзя. Исключением может стать игра против 1-2 противников при маленьком банке, здесь можно попробовать слоуплей. Иногда можно попробовать чек-рейз, особенно если банк большой, и флоп не угрожающий. Если флоп одномастный или на нем три связанных карты (например, 789 — заготовка для стрита), то при большом количестве противников лучше играть осторожно, при малом количестве — агрессивно, чтобы не дать оппоненту дешево купить нужную карту.

***Задача**: у вас две девятки на кнопке, шесть игроков смотрят флоп: Q♥, J♠, 9♥. Большой блайнд и игрок в ранней позиции сказали чек, игрок в средней позиции — бет, следом за ним — кол, игрок перед вами — фолд. Ваши действия?*

***Ответ**: рейз. Флоп опасный (хотя и не смертельно), у игроков может быть дро в бубях, а также стрит-дро. Тем не менее, на данный момент ваша рука, скорее всего, самая сильная. Таким образом, необходимо поднимать, чтобы желающие прикупить игроки заплатили максимум за свои ожидания. На практике игрок лишь ответил, и позволил выиграть на ривере игроку, собравшему дырявый стрит.*

Две пары

На сей раз на флопе вы собрали две пары (в данном случае имеем в виду, что каждой из ваших карманных карт соответствует карта на флопе, если на столе лежит пара, и у вас лишь пара к оставшейся карте, то играть надо как пару), вероятность этого примерно 2%. В большинстве случаев, эта комбинация останется выигрышной до финиша, но тем не менее ее надо активно защищать от сбора противниками старших комбинаций. Если флоп одномастный или из трех последовательных карт, то против большого числа противников следует проявлять осторожность, против небольшого можно играть агрессивнее. Помните, что против стрита или флеша ваши шансы невелики, у вас только 4 конца до фул-хауза. Слоуплей можно порекомендовать только при «радужном» флопе без большого количества старших карт и при малом количестве участнике. Чек-рейз может представлять интерес при игре с ранних позиций против двухмастного/соединенного флопа, а также против флопа со старшими картами. Во всех остальных случаях нужно ставить и поднимать ставки.

***Задача**: у вас K♠ T♠ на большом блайнде. Ранний и средний игрок ставят. Три игрока смотрят флоп: K♣ T♥ 2♠. Ваши действия?*

***Ответ**: чек-рейз. Банк маленький, флоп не опасный, у вас старшие две пары, так что резко пугать оппонентов не стоит, лучше попытаться снять с них больше денег. На практике флоп был накрыт, у одного из противников оказалось T2.*

Старшая пара или оверпара

И вновь флоп, только комбинация уже хуже — старшая пара или оверпара (карманная пара выше, чем старшая карта на флопе). Сила вашей комбинации, а значит и способ игры зависят от многих факторов, таких как:

- Насколько высока ваша пара — если вы собрали старшую пару восьмерок, то вы остаетесь уязвимыми к оверкартам, так что стоит играть агрессивно, чтобы выгнать потенциальных конкурентов;
- Насколько хорош ваш кикер (kicker — карта по которой будет сравнивать комбинация при одинаковой паре с противником) — чем выше кикер, тем больше шансы что вы не проиграете, пара тузов с тройкой на руках — не лучший вариант, а вот карманные туз-король гарантируют вам лучший кикер при короле или тузе на столе;

- Количество игроков в игре — чем больше игроков, тем выше вероятность, что вас обойдут (или уже обошли);
- Возможная сила оппонентов — особенно важно, если был рейз на префлопе, это значит, что оппонент может иметь оверпару, сет или лучший кикер;
- Тип флопа — опасны флопы из крупных карт, одно-двухмастные, с двумя-тремя последовательными картами.

Оптимальный для игры старших пар/оверпар флоп — разномастная мелочь с одной старшей картой, обычно такой флоп нужно играть агрессивно, но против не очень большого количества противников при хорошем кикере можно слегка слоуплеить до торна. Агрессивно стоит играть на флопе с парой при небольшом количестве оппонентов, а также если флоп не очень страшный (нет трех одномастных или последовательных карт, нет трех крупных). На опасном флопе лучше играть осторожно, если оппоненты начинают поднимать, лучше сброситься. Даже если флоп не опасный, следует проявлять осторожность (вплоть до фолда): если был префлоп-рейз, а у вас плохой кикер; есть несколько ставок на флопе, а у вас плохой кикер или небольшая пара; если ставит очень тайтовый игрок.

Также помните одну рекомендацию: если вы не уверены в силе рук противников, лучше постараться выяснить их на флопе, чтобы тупо не коллировать до ривера — не отвечайте на чужую ставку, поднимайте, таким образом вы выявите силу оппонента. Если у него не очень хорошая карта, вы накажете его за попытку прикупить, если у него хорошая карта, то станет ясно, что надо скинуться.

***Задача**: У вас К3 на большом блайнде. Пять игроков, включая вас, видят флоп К♠ Т♠ Т♣, малый блайнд ставит, ваши действия?*

***Ответ**: Фолд. Единственная рука, которую вы в настоящий момент бьете, это дро, а за вами еще три игрока, которые вполне могут иметь хорошие карты. На практике один игрок с JQ собрал стрит, но проиграл игроку, имевшему КТ.*

Средняя/младшая пара

Еще одна готовая комбинация на флопе, на сей раз средняя или младшая пара (включая карманные пары). Одна из ошибок, которую часто совершают неопытные игроки — попытка прикупить что-то к низкой паре. Если вы подозреваете, что у оппонента есть топ-пара или лучше, то для продолжения игры требуются очень большие шансы. Вероятность прикупить к карманной паре — 1:23, к паре с доской — 1:8, причем есть вероятность, что вы «тянете мертвую», если у противника уже есть сет или пара, плюс есть опасность стритов и флэшей.

В общем, пару ниже топовой обычно лучше сбросить, хотя возможны и следующие исключения:

- Вы считаете, что у противников карта еще хуже (вы последний, до вас все сказали чек);
- У вас есть оверкарта и достаточно шансов для покупки;
- У вас слабый кикер, но шансы банка очень хорошие;
- Возможно, у вас не лучшая карта, но есть вероятность, что оппонент сбросится на вашу ставку/рейз в качестве полу-блефа.

Если стол одномастный или из последовательных карт или из старших карт — сбрасываемся (за исключением случаев, когда есть хороший дро, также можно попробовать блеф против 1-2 оппонентов). Флоп двухмастный или из двух последовательных карт также опасен, фолд обычно будет лучшим решением. Оптимальным для игры средней (и иногда даже младшей) пары — радужный флоп с одной или без старших карт. Особенно если старших карт нет, то действовать можно как при старшей паре, ведь вероятность того, что кто-то собрал лучшую комбинацию — невелики.

***Задача**: вы ответили из ранней позиции с A♥7♥ и только блайнды поддержали вас. Флоп 10♠ 7♠ 5♥ и оба блайнда чек. Ваши действия?*

***Ответ**: бет. Флоп не слишком опасный и оба противника продемонстрировали свою слабость. У вас средняя пара с топ-кикером, скорее всего, в настоящий момент вы в лидерах.*

Флэш-дро

Все возможные готовые комбинации закончились, теперь рассмотрим случаи, когда мы можем собрать выигрышную комбинацию (так называемое draw — дро (тянуть), сленговое — дрова). Рассмотрим флэш-дро (то есть у нас есть четыре одномастных карты и мы ждем пятую, чтобы собрать флэш). Шансы собрать флэш при флэш-дро на флопе достаточно большие — 2:1 (соберем в одном случае из трех), а если у вас есть оверкарты или стрит-дро, то они еще выше, поэтому практически всегда стоит продолжать игру.

Рассмотрим случай, когда на столе и у вас по две карты одной масти. Опасность (а как следствие возможный фолд) для вас представляют:

- Маленький банк при игре один на один, если у противника уже есть готовая старшая пара и лучше (не хватает шансов на улучшение);
- Пара на флопе, если у оппонента есть третья карта, то есть высока вероятность фул-хауса;
- На флопе пошла активная игра, а у вас мелкие карты, то есть высока вероятность проиграть старшему флэшу.

Если решили продолжать игру, то при наличии нескольких оппонентов мы заинтересованы в том, чтобы сохранить как можно больше народа в игре, поэтому из ранней позиции рекомендован чек (чтобы рейз за вами не распугал игроков), если вы префлоп-рейзер, то можно бет. Возможен чек-рейз, но рекомендуется при значительном количестве коллеров и наличии усиления (оверкарты, пары и т.д.). Из поздних позиций возможен рейз при большом числе коллеров, чтобы увеличить банк, а также это может позволить получить бесплатную карту на следующих кругах торговли. Если игроков мало, то возможны беты и рейзы в качестве полу-блефа. Из последних позиций возможен рейз с целью получения бесплатной карты (хотя обычный минус получения бесплатной карты — ваш дро будет ясен для противников).

Если на столе три карты одной масти, то обычно продолжать игру имеет смысл если у вас на руках есть одна из двух старших карт к флэшу (обычно туз или король). Если у вас слабая карта, лучше сразу сбросить, если есть старшая карта, то стоит играть агрессивно, так как есть вероятность выиграть полу-блефом.

***Задача**: у вас A♥ 5♥ в средней позиции. Пять игроков (блайнды, средний игрок, баттон и вы) видят флоп Q♥ T♥ 3♣. Средний игрок перед вами ставит, ваши действия?*

***Ответ**: кол. За вами еще три игрока, у вас дро к натсовому флэшу, так что желательно оставить в банке большинство игроков. При малом количестве игроков или если вы были префлоп рейзером возможен рейз, чтобы повысить шансы выигрыша на туза (или выиграть полу-блефом).*

Стрит-дро

Теперь посмотрим как стоит собирать стрит (стрит-дро). Итак, после флопа у нас четыре карты к стриту, хорошо это или плохо? Однозначного ответа нет. Понятно, что стрит-дро слабее флэшевого, ведь стрит может проиграть флэшу, плюс у вашего оппонента может быть такой же стрит, в результате вы просто разделите банк. Есть два основных вида стрит-дро — одноранговый (дырявый, gutshot) и двухранговый (двухсторонний, open-ended). Примером

первого является комбинация 4 5 6 8, чтобы получить стрит необходима 7, то есть у вас всего четыре аутса. Пример второго — 4 5 6 7, стрит достраивают как 3 так и 8, что дает вам 8 аутсов. По большому счету играть стрит-дро и надо исходя из наших шансов, прибавляя аутсы, если у нас есть оверкарты и дисконтируя, если на столе есть пара, две (три) карты одной масти.

Дырявый стрит-дро в общем случае убыточен, кроме случаев, когда пот очень большой (или если у вас есть дополнительные концы, например — оверкарты). Помните, что шансы банка должны быть 1:11 чтобы пытаться собрать дырявый стрит.

Двухсторонний стрит дает нам 8 аутсов на улучшение, почти так же как и флэш-дро (9 концов), соответственно стратегия игры может быть такой же (см. выше).

Понятно, что наилучшая ситуация, когда стрит-дро составляют наши карманные карты и две карты на столе, если стрит-дро дает одна карманная карта и три карты на столе, то весьма высока вероятность, что мы разделим банк или проиграем более высокому стриту, в подобных случаях лучше не играть. Также важное значение имеет соотношение карт на столе и карманных. Если на столе 8 9, а у вас 7 6, то это не лучшая ситуация, так как приход 10 может дать старший стрит игроку с Q J.

***Задача**: у вас 7 8 бубей на баттоне, перед нами два лимпера, вы отвечаете, блайнды тоже (итого 5 ставок). На флопе K♠ T♥ 9♣, дающие нам стрит-дро. Малый блайнд ставит, большой — отвечает, первый лимпер рейз, второй лимпер — фолд. Ваши действия?*

***Ответ**: фолд. Да, у нас открытый стрит-дро, который улучшается до ривера почти каждый третий раз (шансы банка 2:9, шансы собрать стрит 1:2,2), но это очень слабая карта. У нас нет совершенно никаких усилений (оверкарта, хотя бы бэкдорный фоэш-дро), валета сложно считать за играющий аут, очень велика вероятность дамы у одного из игроков, что даст ему старший стрит. На самом деле вообще велика вероятность, что мы тянем мертвую, при J Q у одного из оппонентов. Даже если мы поймает 6 на торне, нас могут переехать старшим стритом на ривере.*

Оверкарты и хуже

Оверкарты — карты выше старшей карты стола. Попытка «тянуть» оверкарты — одна из распространенных ошибок. Две оверкарты имеют шансы на улучшение 1:7, а одна и вообще 1:15, но даже собрав пару на торне, выиграть непросто. Вы можете проиграть любой более высокой комбинации, высока вероятность что вы вообще тянете вмертвую против сета, двух пар или оверпары. В целом, если вы будете всегда сбрасывать свои оверкарты, то не потеряете много. Хотя в принципе есть ряд случаев, когда игра оверкарт возможна:

- малое количество противников (чем больше противников, тем меньше шанс выиграть с парой);
- большой банк — оно и понятно, шансы 1:7 иначе получить непросто. Однако большой банк может быть или при большом количестве игроков (а тут противоречие с предыдущим пунктом) или при наличие префлоп рейза, а здесь возрастает опасность доминирования;
- не придется делать больше одной ставки, то есть желательно быть в последней позиции;
- флоп должен быть безопасным (оптимально — разномастной мелочью).

Итак, обычно стоит просто скинуть оверкарты. Если условия подходящие, то можно ответить на чужую ставку. Против нескольких оппонентов возможна полублефовый бет или даже рейз. Эти действия также помогут вам получить бесплатную карту на торне.

Если у вас нет оверкарт, то фолд становится почти автоматическим. Единственное

исключение — возможная ставка против одного или двух противников из последней позиции в качестве блефа.

***Задача**: вы ответили на баттоне после двух коллеров с KQ, к вам присоединились блайнды. На флопе вышли радужные 7 5 2. Малый блайнд ставит, большой и один из лимперов отвечают (в банке 8 ставок). Ваши действия?*

***Ответ**: кол (хотя вариант фолд тоже близок). Банк дает нам достаточные шансы (1:8), флоп радужный и не слишком стритовый, мы ставим последними, да и в качестве оверкарты у нас нет туза (туз хуже чем король или дама в качестве оверкарты, так как многие играют Ax, поэтому они могут собрать две пары на тузе). Тем не менее, есть вероятность, что блайнд собрал две пары или его вторая карта совпадает с вашей, также возможны стрит-дро у блайндов. На практике игрок ответил, все прочекали 8 на торне, а на ривере вышла дама. Игрок выиграл против A2 у блайнда.*

Источник (получено *25.04.2024 - 17:42*):
http://casinostrateg.ru/poker/school/strategy-on-the-flop.html