Оазис Покер

Игра в покер не такая уж сложная. В отличие, например, от блэкджека, игроку не приходит в голову подсчитывать вышедшие из игры карты — колода перемешивается перед каждой раздачей, любые подсчёты бессмысленны. Да и спектр возможных решений, которые приходится принимать во время игры, несколько уже, чем в блэкджеке. Но если посмотреть на играющих в покер, то выясняется, что, несмотря на кажущуюся простоту правил, игроки совершают массу элементарных ошибок. Шансы на выигрыш при этом значительно уменьшаются. Улучшить свою игру совсем не трудно: надо внимательнее отнестись к математике покера.

Число раскладов в покерных комбинациях

Маленький экскурс в математику

Как известно, в колоде для покера 52 карты. Нетрудно подсчитать, что общее количество возможных 5-карточных раскладов составляет 2 598 960. Все расклады подразделяются на 11 покерных комбинаций, число раскладов в каждой из них показано ниже:

Флеш-рояль	4
Стрит-флеш	36
Каре	624
Фулл	3744
Флеш	5108
Стрит	10 200
Тройка	54 912
Две пары	123 552
Пара	1 098 240
Туз-король	167 280
Пустая комбинация	1 135 260

Отсюда, например, можно сделать такой вывод. Вероятность того, что дилер «не играет», т.е. получает *пустую* комбинацию, составляет около 44% (чтобы найти это число, надо 1 135 260 поделить на 2 598 960). В математике такую вероятность называют *априорной*— это вероятность события (дилер "не играет «)*до наступления* какого-то другого события. «Другое событие» состоит в том, что вы видите доставшиеся вам 5 карт и одну открытую карту дилера. Эта информация позволяет оценить карты крупье более точно. Быть может, это покажется странным, но в результате «другого события» вероятность *пустой*комбинации у дилера изменяется. Эту новую вероятность математики называют *апостериорной*. Она отличается от априорной чаще всего незначительно, но профессиональные игроки умело этим пользуются. Вскоре мы это увидим.

Будем считать, что начальная ставка — $100. Посмотрев на доступные ему карты, игрок задаётся двумя вопросами:

1. *Стоит ли заменять карту?*
2. *Если не стоит, то что делать дальше — поднимать ставку, продолжая игру, или сдаваться?*

Первый вопрос более сложен, именно он создаёт широкое поле для ошибок. Второй вопрос проще, с него мы и начнём.

Когда поднимать ставку?

Если вам повезло и на руках сильные карты, проблемы выбора не возникает — вы с надеждой смотрите в будущее. Интерес представляют только те случаи, когда Фортуна пока не с вами.

Что делать с пустой комбинацией?

Допустим, вы получили *пустую* комбинацию. Большинство игроков прекращают игру, и обычно это *правильное решение*. Расчёты показывают, что при подъёме ставки ожидаемый проигрыш составит примерно $125, а отказавшись от игры, вы ограничитесь ставкой ANTE — $100. Но ради интереса посмотрим на профессионалов: иногда можно видеть, как опытный игрок поднимает ставку на *пустой* комбинации, если *одна из его карт совпадает по рангу с картой дилера*. Он понимает, что $125 — не более, чем усреднённый показатель, к тому же основанный на априорных вероятностях. В реальной жизни картина меняется.

Допустим, у вас A-Q-10-5-2, у дилера — дама. Апостериорная вероятность *пустой* комбинации у крупье уже не 44% — в данном случае она возрастает до 49%. Поэтому ваш ожидаемый проигрыш будет меньше $125: он составит всего $102. Это почти то же, что при капитуляции, и можно позволить себе положиться не на математику, а скажем, на интуицию или на какое-то другое «особое чувство», свойственное сильному игроку.

В чём же дело? Почему ситуация изменилась? Оказывается, наша дама как бы мешает дилеру образовать пару со своей собственной дамой. Число «свободных» дам в колоде уменьшилось. С первого взгляда кажется, что этот фактор почти невесом, но цифры говорят об обратном.

Тем не менее, исходя из сухой математики, наш профессионал оказался не прав: с пустой комбинацией от борьбы лучше отказаться. Однако до сих пор мы неявно предполагали, что игра проводится только на одном боксе. А что, если играть на двух?

Предположим, что на первом боксе вы уже видели у себя даму, а на втором получили *пустую* комбинацию A-Q-10-5-2 из предыдущего примера. Оказывается,*два совпадения* с картой дилера в корне меняют ситуацию. Вероятность *пустой* комбинации у крупье теперь превышает 50%, поэтому отказываться от борьбы было бы бессмысленно. Надо смело поднимать ставку: ожидаемый проигрыш в любом случае не превосходит $90. Капитуляция, очевидно, неоправданна.

Это довольно важный принцип, и его стоит запомнить: при наличии хотя бы двух совпадений с картой дилера надо продолжать игру даже на *пустой*комбинации. Хотя одно исключение из этого правила всё же есть. Оно возникает тогда, когда открытая карта дилера — туз или король. Вероятность образования у крупье значащей комбинации *туз-король* в такой ситуации повышается, и это имеет решающее значение. Сколько бы ни было у вас совпадений, лучшее решение — немедленно сдаться.

Любопытно, что два совпадения на *пустой* комбинации могут появиться не только на втором боксе, но и на первом. Допустим, у вас A-10-5-2 пик и дама треф, у дилера — дама бубён. Вы заменяете свою даму в надежде собрать *флеш*, но вместо трефовой дамы получаете червовую. Несмотря на неудачу, надо поднимать ставку — налицо два совпадения с картой дилера.

Такие случаи бывают, конечно, очень редко, и возможности продолжения игры на *пустой* комбинации, как правило, связаны со вторым боксом. Это — одна из основных причин, по которой игра на двух боксах оказывается выгоднее, чем на одном.

На руках пара или выше

Мало кто сбросит карты, получив *две пары* или выше, но имея на руках маленькую *пару*, многие предпочитают капитуляцию. Это решение слишком робкое. Даже самая слабая *пара* 2-2 — не такая уж малая ценность. Если вы имеете пару, *отказываться от дальнейшей игры невыгодно.* Какой бы ни была открытая карта дилера. С маленькой *парой* шансы, конечно, невысоки, но сдаваться ещё хуже.

Проблемы с тузом-королём

Основные трудности связаны с промежуточной комбинацией *туз-король*. В ряде случаев надо продолжать игру, хотя чаще этого лучше не делать. Полный ответ на вопрос был бы слишком громоздким, и мы ограничимся упрощёнными, но удобными для запоминания правилами. Довольно часто выбор определяется количеством совпадений известных вам карт с картой дилера. Хотя главную роль играет ваша третья по старшинству карта — самая старшая карта после туза и короля.

Поднимать ставку целесообразно только в случаях, показанных в следующей таблице:

Третья карта сверху	На первом боксе	На втором боксе
Q	Всегда	При наличии 1 совпадения
J	При наличии 1 совпадения	
10	Если у дилера A или K, то при наличии 2 совпадений; иначе — при наличии 1 совпадения	
9	Если карта дилера младше короля и есть 1 совпадение	Если у дилера A или K, то при наличии 3 совпадений; иначе — при наличии 1 совпадения
8		Если у дилера A или K, то при наличии 3 совпадений; иначе — при наличии 2 совпадений
7 или младше		Если карта дилера младше короля и есть 2 совпадения

Примеры:

1. *Ваши карты: A-K-10-7-4, у дилера — десятка. Поднимая ставку, в среднем вы проиграете $94. Это меньше ставки ANTE, поэтому следует продолжать игру;*
2. *То же самое, но у дилера — девятка. При продолжении игры ожидаемый проигрыш составляет $109. Подъём ставки невыгоден.*

Как и в случае *пустой* комбинации, на втором боксе иногда удаётся принять более точное решение, чем на первом. Для внимательных и скрупулёзных читателей повторяем, что наши правила упрощены и, бывает, дают небольшой огрех. В самом худшем случае вы попадёте в положение профессионала, поднимающего ставку на *пустой* комбинации при одном совпадении с картой дилера.

Когда заменять карту?

Замена карты, как известно, проводится не бесплатно, и пользоваться этим приёмом надо гораздо реже, чем думают многие. На этом поприще игроки ежедневно совершают несметное количество ошибок. Скажем сразу, что замена оправдана всего лишь в двух случаях:

- при попытке «натянуть» *стрит* к 4 картам типа 10-9-8-7 или K-Q-J-9;
- в надежде образовать мастевую комбинацию (*флеш, стрит-флеш, флеш-рояль*), имея 4 карты одной масти.

И это всё. К тому же мы увидим, что даже в указанных ситуациях замена выгодна не всегда. Те, кто прикупает новую карту к *тройке*, надеясь получить *каре*или хотя бы *фулл*, к сожалению, не правы. Невыгодно заменять постороннюю карту и на *двух парах*. А иногда приходится видеть, как игрок сносит младшую карту из *пустой* комбинации разномастных разрозненных карт, пытаясь образовать *пару*. Это вообще не выдерживает критики.

Примеры:

1. *Ваши карты: A-A-A-J-6, у дилера — восьмёрка. Замена шестёрки принесёт в среднем $383, но если без неё обойтись, можно рассчитывать на $414;*
2. *Ваши карты: K-K-9-9-5, у дилера — десятка. Ожидаемый выигрыш при замене пятёрки — $238, без замены — $288;*
3. *Ваши карты: Q-10-7-4-2, у дилера — тройка. Ожидаемый проигрыш при замене двойки — $152, при немедленной капитуляции — $100 (ставка ANTE).*

В погоне за стритом

Четыре карты, которые можно улучшить до *стрита*, разумно разбить на две категории:

1. 2-ранговый стрит, когда для образования *стрита* надо получить карту одного из двух рангов
   (например, J-10-9-8 — *стрит* получается за счёт дамы или семёрки);
2. 1-ранговый стрит, когда для *стрита* необходима карта какого-то одного ранга
   (например, J-9-8-7 — *стрит* образуется только при получении десятки).

К 1-ранговым стритам относятся не только комбинации с внутренней «дырой», но и такие карты, как A-K-Q-J или 4-3-2-A. Очевидно, что шансы получить *стрит*из 2-рангового стрита вдвое выше, чем из 1-рангового. В обоих случаях при замене карты существуют дополнительные шансы, связанные с образованием *пары* (например, при покупке девятки к картам J-10-9-8 образуется пара девяток).

При замене карты стоит руководствоваться тремя основными правилами:

1. Если у вас на руках *пара* (например, Q-Q-J-10-9), то разбивать её в большинстве случаев невыгодно. На 1-ранговом стрите разбиение пары вообще не бывает корректным. Поднимайте ставку, не производя замены. На 2-ранговых стритах исключения могут быть связаны только с самыми младшими парами — парами двоек или троек;
   Например, пару двоек в раскладе 5-4-3-2-2 полезно разбить, если карта дилера — от семёрки до короля включительно. В остальных случаях разбиение двоек неоправданно.

2. Если *пары* нет, то замена на 2-ранговом стрите во всех случаях целесообразна;
3. Замену карты на 1-ранговом стрите стоит производить лишь в ограниченных случаях. В каждом конкретном раскладе корректность замены определяется картой дилера. Все замены, выгодные на 1-ранговом стрите, показаны в следующей таблице:

1-ранговый стрит	Карта дилера
A-K-Q-J	2—J, K
A-K-Q-10	2–10
A-K-J-10	2–10, K, A
A-Q-J-10	2—J, A
K-Q-J-9	2–9, J, K, A
K-Q-10-9, K-J-10-9	2–10, K, A
Q-J-10-8, Q-J-9-8	2–8, K, A
Q-10-9-8	2–8
J-10-9-7, J-10-8-7, J-9-8-7	2–6
10-9-8-6, 10-9-7-6, 10-8-7-6	2–5

Чтобы отвлечься от скучных правил, рассмотрим несколько примеров. Как вы, наверное, заметили, замена в поисках стрита целесообразна только на самых слабых комбинациях — *пустой*, *туз-король* или на маленькой *паре*. Но и получение *стрита* не обещает сверхприбыли,

поэтому оправданная замена приводит лишь к уменьшению среднего проигрыша. Зато неправильная замена способна перевернуть всё с ног на голову.

1. Ваши карты: J-J-10-9-8, у дилера — шестёрка. Средний проигрыш при замене валета с разбиением пары — $37. Но отказ от замены позволяет рассчитывать на довольно большой выигрыш — $116;
2. Ваши карты: 5-4-3-3-2. Разбиение пары троек выгодно при любой карте дилера от семёрки до дамы. В остальных случаях замена некорректна;
3. Ваши карты: 5-4-4-3-2 или 5-5-4-3-2. Разбиение пары не выгодно ни при каких обстоятельствах;
4. Ваши карты: 6-5-4-3-3. Разбиение пары оправданно, если у дилера девятка или десятка. В остальных случаях от замены следует отказаться;
5. Ваши карты: A-J-10-9-8, у дилера — король. Ожидаемый проигрыш при оправданной замене туза — $41, без замены — $100 (ставка ANTE);
6. Ваши карты: A-K-J-10-7, у дилера — дама. Ожидаемый проигрыш при невыгодной замене семёрки — $111, без замены — $100 (ставка ANTE);
7. То же самое, но у дилера — пятёрка. Средний проигрыш при корректной замене семёрки — $82, без замены — $100 (ставка ANTE).

В поисках мастевой комбинации (флеш, стрит-флеш, флеш-рояль)

Иногда встречаются комбинации карт, на которых можно надеяться прикупить либо *стрит*, либо *флеш*. Последний вариант более выгоден.

Пример:

Ваши карты — J-10-9-2 пик и восьмёрка треф, у дилера — пятёрка бубён. При замене двойки пик в надежде получить стрит к J-10-9-8 средний проигрыш составляет $34. При замене восьмёрки треф проигрыш уменьшается до $11.

Поиск *флеша* предпочтительнее — это можно объяснить и «на пальцах». При замене пиковой двойки для *стрита* необходима одна из 8 карт (4 дамы плюс 4 семёрки). Если же заменяется восьмёрка треф, то для образования *флеша* подходит любая из оставшихся 9 пик. «Свободных» пик больше, чем дам и семёрок, к тому же за *флеш* платят больше, чем за *стрит*.

Напрашивается вывод, что ограничений при замене карты в поисках *флеша* должно быть меньше, чем для *стрита*. Это действительно так: если вы не разбиваете *пару*, ни о чём думать не надо — замена оправданна всегда.

Более того, в ряде случаев *пару* полезно разбить, но это надо делать с осторожностью. Мы не можем привести здесь полный перечень обоснованных разбиений, и это было бы ни к чему: результаты с трудом поддаются систематизации, и запомнить их практически невозможно. Ограничимся лишь некоторыми принципами и советами:

- Чем младше карта из пары, тем шире возможности для разбиения, и наоборот. Не разбивайте пару девяток или старше. Пару двоек лучше разбить; в подавляющем большинстве случаев разбиение оправданно и для пары троек;
- Если карта дилера младше карты из пары или совпадает с ней по рангу, то разбивать пару не стоит;
- Очевидно, что карта дилера, относящаяся к масти, в которой вы ищете *флеш*, ухудшает ваши шансы, и замена становится более рискованной. Но по сравнению с остальными принципами роль этого фактора невелика;
- Чем старше 3 ваших карты, не входящие в пару, тем больше возможностей для удачной замены;
- Если одна из ваших карт совпадает по рангу с картой дилера, то шансы на выгодную замену ухудшаются.

Рассмотрим примеры:

1. *Ваши карты: A-K-Q-6 пик и шестёрка треф. Разбиение шестёрок оправданно при любой карте дилера от семёрки до туза. В остальных случаях замена невыгодна;*
2. *Ваши карты: Q-J-10-6 пик и шестёрка треф. Разбиение пары полезно при любой карте дилера от семёрки до девятки. Если у дилера король или туз любой масти, кроме пик, разбиение всё ещё обоснованно. В остальных случаях лучше обойтись без замены;*
3. *Ваши карты: A-K-Q-7 пик и семёрка треф. Разбиение семёрок выгодно при любой карте дилера от восьмёрки до валета, а также при короле. В других случаях замена нецелесообразна;*
4. *Ваши карты: 7-4-3-2 пик и семёрка треф. Независимо от карты дилера, разбиение семёрок в этом раскладе невыгодно;*
5. *Ваши карты: A-K-Q-8 пик и восьмёрка треф. Разбиение восьмёрок оправданно, если у дилера — от девятки до валета в любой масти, кроме пик. В противном случае замена некорректна;*
6. *Ваши карты: A-K-Q-9 пик и девятка треф. Разбиение девяток не выгодно ни при каких обстоятельствах.*

Если ваши карты позволяют рассчитывать на *стрит-флеш* или на *флеш-рояль*, дело обстоит проще. Эти комбинации ценятся высоко, кроме того, замена даёт ряд дополнительных преимуществ: при случае может образоваться не только *пара*, но и обычный *стрит*. Шансы на выигрыш, как правило, велики.

Примеры:

1. *Ваши карты — J-10-9-8 пик и туз треф, у дилера — пятёрка бубён. Ожидаемый выигрыш при замене туза треф — $304;*
2. *Ваши карты — J-10-9-8 пик и девятка треф, у дилера — пятёрка бубён. Замена с разбиением девяток приносит в среднем $309. Ожидаемый выигрыш при сохранении пары — $99.*

Имея 2-ранговый мастевой стрит или 4 карты из *флеш-рояля*, замену надо производить независимо от наличия *пары*. Но не забывайте о дилере: если у вас A-Q-J-10 бубён, а у него бубновый король, надежды могут быть связаны максимум с *флешем*. Разбиение пары (в таком раскладе, как A-Q-J-10-10) уже не обоснованно.

Если мастевой стрит 1-ранговый и у вас есть *пара*, замена иногда становится невыгодной. Сформулированные выше принципы разбиения пар действуют и здесь, но простор для замен значительно шире. Дилемма возникает только при разбиении *крупной пары*.

Пример:

Ваши карты — 4-3-2-A пик и туз треф, у дилера — восьмёрка бубён. Замена туза треф позволяет рассчитывать на $107, а пара тузов должна принести $155.

Имейте в виду, что ценность *пары* сильно понижается, если карта дилера старше, чем карта из пары.

Примеры:

1. *Ваши карты — Q-J-10-8 пик и дама треф, у дилера — туз бубён. С учётом карты дилера ценность пары невысока, ожидаемый выигрыш без замены — $60. Разбиение пары безусловно выгодно — $192;*
2. *То же самое, но у дилера — девятка бубён. Ценность пары существенно выше — $132. А при замене карта дилера мешает образованию обычного стрита, и разбиение уже не эффективно — $125;*

3. *То же самое, но у дилера — король пик. Здесь действуют два противоположных фактора: пиковый король мешает образовать флеш (и ставит замену под сомнение), но понижает ценность уже имеющейся пары (и наводит на мысль о её разбиении). Последний фактор гораздо важнее: ожидаемый выигрыш без замены — $62, а разбиение дам должно принести $173.*

И последнее. На пути к мастевой комбинации иногда возникает подводный камень, и его надо уметь обходить. Речь идёт о ситуации, когда у вас на руках *стрит*. Рассмотрим случай, когда замена кажется наиболее привлекательной.

Ваши карты — K-Q-J-10 пик и девятка треф, у дилера — нейтральная семёрка бубён. В результате замены девятки может образоваться целая куча выгодных комбинаций: *флеш-рояль*, *стрит-флеш*, *флеш*, новый *стрит*, не говоря уж о *парах*. Но *стрит*, полученный нами с раздачи, — довольно сильная комбинация, разбивать её не следует никогда! Без замены ожидаемый выигрыш составляет $539, замена снижает его до $415.

Конечно, всё это относится и к разрушению более высоких покерных комбинаций. Бессмысленно, например, разбивать *флеш* в надежде на *стрит-флеш* или *флеш-рояль*.

На что можно рассчитывать?

Средний доход казино

За последние годы оазис-покер в России претерпел очень большие изменения. Все они направлены на повышение шансов игрока и, соответственно, на уменьшение среднего дохода игорных заведений. Это не удивительно: не так давно покер для игрока был уж слишком невыгодной игрой. Ещё в 1996 году даже в Москве крайне редко встречались казино, где игроку разрешали бы заменять карту. Игра, как правило, шла на одном боксе без всяких замен (на остальных боксах можно было играть только втёмную), доходы казино переваливали за 5,2%. Это означает, что каждые $100, поставленные в бокс ANTE, приносили казино средний доход, превышающий $5,2.

Но это относилось только к тем игрокам, которые при подъёме ставки придерживались стратегии, близкой к оптимальной. В реальной жизни доход казино на оазис-покере был ещё больше. Чем слабее действовал игрок, тем больший процент доставался на долю заведения.

Это было не сравнимо ни с рулеткой, ни, тем более, с блэкджеком. Блэкджек для сильного игрока — практически равная игра, а на рулетке казино имеет небольшой математический перевес за счёт зеро. В одном случае из 37 шарик попадает на зеро, и ваша ставка уходит заведению. Поэтому при каждом запуске рулеточного колеса вы в среднем теряете 1/37 сделанной вами ставки. Это и есть средний доход казино на рулетке — 1/37 или примерно 2,7%. Почти в два раза меньше, чем приходилось на долю заведения в оазис-покере без права замены карты.

Такой покер, естественно, начал терять популярность, поэтому игорные заведения сделали игрокам «шаг навстречу». В большинстве российских казино замена карты была разрешена, но отказаться от игры после неудачной замены было невозможно. Замена карты сопровождалась обязательным подъёмом ставки. Если игрок действовал по достаточно разумной стратегии, средний доход казино сокращался до 2%. С точки зрения математики, покер оставил рулетку позади и стал игрой более привлекательной.

Но история на этом не остановилась. Следующий шаг — появление права на капитуляцию при неудачной замене карты и разрешение играть на двух боксах без всяких «тёмных». Настало время того варианта игры, который сегодня встречается в большинстве заведений и который мы не без оснований назвали стандартным. Стратегия игры в новых условиях немного изменилась: получив право сдаваться после замены, игрок приобрёл дополнительную степень свободы — возможности для выгодных замен стали несколько шире.

Если придерживаться линии игры, описанной в предыдущей главе, *средний доход казино совсем невелик — примерно 1%*. А если вспомнить раздел «Когда поднимать ставку?», то у игрока появляются дополнительные шансы при игре на двух боксах — на втором боксе на долю казино достаётся немногим более 0,5%. Поэтому часто можно увидеть, как сильный игрок делает на боксах неравноценные ставки: на второй бокс ставится больше, чем на первый.

Только следует помнить, что все эти показатели — *усреднённые* и в реальной игре возможны очень большие отклонения. Более того, в оазис-покере эти отклонения бывают существенно выше, чем в блэкджеке или на рулетке. Можно неделями сидеть в казино, но так и не дождаться появления высокой и хорошо оплачиваемой покерной комбинации. А если она вдруг приходит, немедленно выясняется, что у дилера «нет игры»...

Но бывает, конечно, и наоборот: отклонения от среднего начинают работать на вас. По сравнению с другими играми казино, роль везения в покере особенно велика. В счастливые для вас дни оазис-покер вполне оправдывает своё название.

Насколько сильна открытая карта дилера

Итак, средний проигрыш игрока оказался небольшим и при игре на одном боксе составляет 1%. Конечно же, это априорный показатель, он характеризует ваши шансы до раздачи карт. Во многих не совсем очевидных ситуациях, возникающих за игрой, полезно иметь представление о своих шансах в зависимости от карты, которую вы видите у дилера. Тем более, что по своей силе карта, приходящая дилеру, вовсе не адекватна той же карте, оказавшейся на руках у игрока.

Сильнейшая карта игрока — туз, а сила других карт убывает в естественном порядке: чем младше карта, тем она слабее. Играть с тузом, как правило, выгоднее, чем с королём, с десяткой — лучше, чем с девяткой. Но по отношению к карте дилера этот принцип неприменим. Посмотрим на средний доход казино, если открытая карта дилера известна априори:

- A — 7,8%
- K — 3,9%
- Q — 17,8%
- J — 14,5%
- 10 — 11,2%
- 9 — 7,2%
- 8 — 3,6%
- 7 — 0,1%
- 6 — −3,4%
- 5 — −6,9%
- 4 — −10,6%
- 3 — −14,3%
- 2 — −17,8%

Самой сильной картой крупье оказалась дама, а туз и король занимают в этом ранжире не слишком почётное место. С точки зрения дилера, туз близок по силе к девятке, король — к восьмёрке. На самом деле, всё объясняется очень просто: как туз, так и король способствуют образованию комбинации *туз-король*. С этой слабейшей значимой комбинацией дилер вынужден «играть» и в большинстве случаев проигрывает.

Это немного перекликается с одной забавной задачкой. Попробуйте её решить.

За покерным столом находится игрок, которому перед началом каждой раздачи кладут три туза. Остальные две карты, а также карты дилера приходят случайно. За другим столом сидит игрок, который регулярно получает три двойки. Оба игрока каждый раз ставят по $100

и находятся в идентичных условиях. Какой игрок выиграет больше — первый или второй? На кого из них вы бы поставили?

Тройка А-А-А сильнее, чем *тройка* 2-2-2, и ответ кажется столь очевидным, что немедленно приходит мысль о подвохе. И подвох действительно есть: дело в том, что на первом столе комбинация *туз-король* приходит дилеру значительно реже, чем на втором. Целых три туза, порождающих эту комбинацию, «заняты» первым игроком. Поэтому вероятность *пустой* комбинации у крупье на первом столе повышается — три туза будут чаще играть вхолостую, чем три двойки.

Как показывают расчёты, этот фактор — безусловно, определяющий. Вот конкретные цифры: в каждой «усреднённой» раздаче первый игрок выигрывает $515, второй — $535. Если вы догадались поставить на второго игрока, вы победили.

Игра втёмную и ставка на бонус

Оба этих варианта игры, безусловно, относятся к игре на удачу. И в том, и в другом случае вы находитесь в довльно рискованном положении. Посмотрим на цифры.

Игра втёмную. Анализ показывает, что при игре втёмную средний доход казино составляет 16,6%. Сделав начальную ставку $100, вы проиграете в среднем $16,6.

Ставка на бонус. Если придерживаться таблицы оплаты бонусов, приведенной на стр.&, то средний доход казино составляет около 52%. По своей сути ставка на бонус очень напоминает игру в лотерею. Несмотря на то, что математика работает против вас, вам предоставляется шанс испытать судьбу и, быть может, увеличить свою ставку в сотни и даже в тысячи раз.

Факторы озарения, вдохновения и даже ясновидения сбросить со счёта невозможно. Модель, с которой работает математика, несовершенна и порой не охватывает того, что происходит в реальной жизни. С одним из авторов недавно произошёл такой случай.

Более часа он сидел за покерным столом, находясь под гнётом кромешного невезения. Один раз удалось получить *две пары*, но достижения на этом исчерпывались. То ли с горя, то ли по какому-то наитию, но автор впервые в жизни отважился сыграть на бонус, поставив $5. И что вы думаете — немедленно пришёл *стрит*. А после этого судьба сразу переменилась, этот вечер не попал в число неудачных.

Отклонения от стандарта

Почти в каждом российском казино можно встретить те или иные отклонения от рассмотренного нами стандартного оазиса. В подавляющем большинстве случаев они направлены не на увеличение дохода заведений, а на повышение шансов игрока. Ничего удивительного в этом нет: в игорном бизнесе очень сильна конкуренция, идёт жёсткая борьба за клиента, и казино всеми силами привлекают к себе игроков, вводя заманчивые модификации правил.

Сейчас мы рассмотрим наиболее типовые отклонения от стандарта, встречающиеся в российских игорных заведениях. Как правило, вариации правил требуют определённых изменений в стратегии игры, однако подобный анализ выходит за рамки этой книги. Правда, в некоторых случаях мы дадим кое-какие рекомендации и посмотрим на изменение среднего дохода казино. А в заключение обзора мы познакомимся с вариантами оазис-покера, которые имеют самостоятельную основу и не базируются на стандартном оазисе.

Повышенные выплаты

Если вам пришёл *стрит*, *флеш* или *фулл*, то в случае выигрыша ставка BET будет оплачена 5:1,

6:1 и 8:1 соответственно. Напомним, что в стандартном оазисе эти выплаты составляют 4:1, 5:1 и 7:1.

Замены в поисках стрита или флеша делаются чуть-чуть посвободнее, хотя обмен карты на *тройке* или *двух парах* по-прежнему невыгоден. По сравнению со стандартным оазисом ваши шансы увеличиваются, математический перевес оказывается на стороне игрока. В принципе, можно рассчитывать на небольшой*средний* выигрыш. Ещё раз подчёркиваем, что в оазис-покере отклонения от среднего могут быть очень велики и бывают существенно выше, чем в блэкджеке или на рулетке.

Повторный обмен

Если замена карты оказалась неудачной, можно снова поменять карту. Как и при первом обмене, за повторный обмен взимается плата в размере ставки ANTE.

При каждой замене можно последовательно применять те принципы, которые уже известны нам по стандартному оазису. В этом случае шансы оказываются на вашей стороне, в среднем эта игра позволяет надеяться на незначительный выигрыш. Видимо, по этой причине некоторые казино устанавливают за повторный обмен повышенную плату — двойную ставку ANTE. В такой ситуации выгодные возможности для второго обмена резко ограничиваются.

Обмен карты дилера

Самая обидная ситуация в оазис-покере — когда у вас на руках высокая покерная комбинация, а дилер, увы, «не играет». Во многих казино в такой ситуации игроку предоставляется дополнительная возможность — попросить дилера заменить одну свою карту, надеясь на появление у него значащей комбинации.

Плата за обмен составляет одну ставку ANTE. К тому же, если после обмена дилер по-прежнему «не играет», никакого выигрыша вы не получите — даже начальная ставка ANTE останется неоплаченной. Карта дилера, которую он заменяет, вовсе не произвольная: обычно это *старшая* карта в его пустой комбинации. Это правило никогда не позволяет дилеру натянуть себе комбинацию *туз-король*, и ваш практически единственный шанс связан с образованием у него *пары*.

Несмотря на все эти ограничения, при разумном использовании новой возможности ваши шансы увеличиваются более, чем на 0,8%. Обмен карты дилера приносит прямую выгоду (в среднем!), если ваша комбинация — *стрит* или выше. Из этого правила есть только одно редко встречающееся исключение — у вас на руках *стрит*, а четыре младшие карты дилера одной масти, что при случае позволяет ему образовать мастевую комбинацию.

Многие игроки меняют карту дилера, имея *тройку*. Это вполне приемлемое решение, особенно если ваши карты не совпадают по рангу с четырьмя младшими картами дилера. При игре на одном боксе такая замена не обещает ни приобретений, ни потерь. Но при наличии совпадений шансы дилера купить себе *пару*падают — замена становится немного рискованной. Если же вам известны карты на двух боксах, то замена приносит определённую выгоду даже при одном совпадении.

Замена нескольких карт

При желании можно заменить не одну свою карту, а сразу две, причём плата за обмен по-прежнему взимается в размере ставки ANTE. В некоторых заведениях разрешают обменивать все свои карты — сразу пять.

Совсем «любвеобильное» правило было введено в одном из казино Ростова-на-Дону: за ставку ANTE разрешалось менять любое число карт. Стратегия обмена в такой ситуации становится довольно замысловатой, но ожидаемый выигрыш игрока существенно

переваливает за 10% (!). Но, по всей видимости, до правильной линии игры никто не додумался — казино обошлось практически без ущерба. Со временем эту игру, конечно же, прекратили.

По поводу замены всех пяти карт многие думают, что она не выгодна ни при каких обстоятельствах. Даже на *пустой* комбинации заменять карты вроде бессмысленно: ведь повторный обмен будет недопустим — не лучше ли сразу капитулировать? Но давайте вспомним, что написано в предыдущей главе об относительной силе той или иной карты дилера. Если у него мелкая карта, ваши априорные шансы на выигрыш выглядят очень неплохо. И действительно: когда у дилера двойка, тройка или четвёрка, замена пяти ваших разрозненных карт в среднем оказывается оправданной. А если какая-то ваша карта совпадает по рангу с картой дилера, то замена целесообразна даже при пятёрке или шестёрке.

Одновременная замена двух карт бывает полезна во многих случаях. Но даже в сочетании с обменом одной карты она не приносит игроку таких дивидендов, как рассмотренный нами *повторный обмен*. Тем не менее, в некоторых казино разрешают менять две карты только за двойную ставку ANTE. Чтобы не усложнять жизнь, ограничимся только одним советом: такие замены делать не стоит.

Покупка шестой карты

Вместо обычного обмена вы получаете на руки шестую карту, а при сравнении вашего расклада с картами дилера он выберет вашу сильнейшую 5-карточную комбинацию. Плата за покупку обычная — ставка ANTE.

Расставаться с пятой картой уже не нужно, поэтому стратегия игры в целом упрощается. В частности, исчезает проблема разбиения *пары* при поиске мастевой комбинации. Имея четыре карты одной масти и пятую карту, образующую *пару*, покупать шестую карту выгодно всегда. Кроме того, покупка оказывается оправданной на *тройке*, однако, имея *две пары*, от шестой карты лучше отказаться.

В некоторых московских казино покупка шестой карты получила дальнейшее развитие. После покупки разрешается сделать обмен, который обходится ещё в одну ставку ANTE. Одна из шести карт выбрасывается, а взамен дилер выдаёт вам новую карту. Кажется, что игроку предоставляются слишком большие преимущества, но есть важный противовес: комбинация *туз-король* из игры исключена, дилер «играет», начиная с*пары*.

При отсутствии комбинации *туз-король* игроку становится значительно труднее, но его шансы на втором боксе по сравнению с первым увеличиваются более резко. В рассмотренном варианте игры казино имеет небольшой математический перевес на первом боксе, однако второй бокс позволяет игроку полностью отыграться. По сумме двух боксов незначительное преимущество оказывается на стороне игрока.

Привилегии при игре втёмную

Такие привилегии встречаются редко. В одном из столичных казино решили провести небольшой эксперимент: при игре втёмную ставка BET составляла не двойную ставку ANTE, а одинарную. Более того, если игрок выигрывал у «играющего» дилера на комбинации *туз-король*, ставка BET оплачивалась не 1:1, а 3:1. Впрочем, последнее правило действовало в этом казино не только при игре втёмную, но и в обычной игре.

Скажем сразу, чем это закончилось. После определённой домашней подготовки в казино пришёл профессиональный игрок, который прекрасно ориентировался в математике покера. Он выложил перед крупье груду игровых фишек и попросил его самостоятельно делать максимальные ставки на всех боксах. Администация дала добро, договор состоялся. Игра, естественно, проводилась втёмную — дилер играл сам с собой. Вокруг собрались зрители, никогда не видевшие столь необычного аттракциона, а профессионал отправился пить чай

с пирожными. Покончив с чаем, он уселся за стол для блэкджека.

Через какое-то время он подошёл к без устали игравшему дилеру, забрал свой выигрыш и одарил его щедрыми чаевыми. После небольшого совещания администрация восстановила обычные правила игры втёмную, и эта оригинальная разновидность оазиса навеки канула в Лету.

Как мы видели а предыдущей главе, при игре втёмную казино имеет значительный математический перевес — 16,6%. Но когда ставка BET становится вдвое меньше, всё буквально переворачивается. Преимущество переходит к игроку — его ожидаемый выигрыш превышает 1,2%. А повышенные выплаты за комбинацию*туз-король* добавляют сюда ещё 0,3%. Наш профессионал действовал очень осмысленно: его перевес над казино составлял более 1,5%.

К сожалению, наше государство почему-то прекратило платить нормальные деньги за математику. Наверное, ему виднее. Но упражнения в математической науке, как ни странно, ещё полезны. Неужто науку не перешибить?!

Обмен информацией

В некоторых казино игрокам, находящимся за одним столом, разрешают обмениваться между собой информацией. Проще говоря — подглядывать друг к другу в карты. Правда, в московских игорных заведениях такого нам видеть не приходилось.

Самая важная информация, которую можно извлечь из «подглядывания», — количество карт, совпадающих по рангу с картой дилера. В главе ***Стратегия и математика игры*** мы, в частности, говорили, что даже на *пустой* комбинации бывает полезно поднимать ставку при наличии хотя бы *двух совпадений*.

Мы, конечно, имели в виду, что вы располагаете информацией максимум о двух боксах. Если количество доступных боксов *более четырёх*, необходимо сделать поправку. Для подъёма ставки на *пустой* комбинации требуется уже не два совпадения, а три (больше, как легко догадаться, не бывает — в колоде всего четыре масти).

Чтобы показать, насколько важна информация о картах других игроков, вспомним об одном интереснейшем (и уже историческом) эпизоде. В нём участвовал Валерий Львович Железняков, выдающийся профессиональный игрок, известный в игроцких кругах под именем Партизан. В молодости он на спор обгонял арифмометр (помните, была такая счётная машинка — «Феликс»?). А совсем недавно — в 1997 и в 1999 годах — дважды подряд завоевал звание абсолютного чемпиона России по подкидной игре. Так теперь называют знакомого всем россиянам подкидного дурака.

Одно из московских казино предложило Валерию Львовичу играть на шести боксах в открытую. Он применял всю великую мощь своих счётных способностей и затрачивал на одну раздачу до 20 минут. Играл он крупно — от $100 — и довольно долго. В итоге он победил, выиграл около $15 тыс., хотя по предварительной договорённости, любая из сторон должна была вернуть в случае выигрыша 90%. Но результат говорит о том, что грамотное использование дополнительной информации даёт игроку вполне ощутимое преимущество.

Игра с джокером

Такая игра допускает много различных вариантов. Бывает, что джокер — это отдельная 53-я карта, которую добавляют к колоде. А иногда функции джокера исполняет одна из обычных 52 карт.

В принципе, джокер заменяет любую карту колоды, поэтому значащие покерные комбинации образуются чаще, чем обычно. Это относится в равной степени и к игрокам, и к дилеру.

Но поскольку высокие комбинации обещают игроку повышенные выплаты (в отличие от дилера), его шансы на выигрыш при наличии джокера улучшаются. В целом джокер приносит игрокам куда больше пользы, чем крупье.

Если джокером служит отдельная 53-я карта, то чаще всего его разрешают использовать для образования только двух комбинаций — *стрита* или *флеша*. Например, разномастные 10-9-7-2-Joker — это не более, чем *пустая* комбинация, а вот 10-9-7-6-Joker — уже *стрит*, т.к. джокер в этом раскладе играет роль восьмёрки. Обычно считают, что по своей силе этот стрит уступает любому другому стриту без джокера. Если у вас на руках джокер и K-Q-J-10 одной масти, то это *флеш*, но никак не выше. Для образования *флеш-рояля* или *стрит-флеша* джокер, согласно правилам, не подходит.

Однако в последнее время приобрёл популярность другой вариант игры. Его часто называют J-покером. В роли джокера выступает одна из обычных 52 карт, но эта карта не фиксированная. За столом установлено специальное электронное табло, во время раздачи карт кто-то из игроков нажимает кнопочку, и на табло высвечивается та карта, которая в текущей игре будет заменять джокера.

Каждая из 52 карт появляется на табло с одинаковой вероятностью, хотя иногда на нём можно увидеть не очень-то радостный для игрока текст: *«Dealer's Open Card»*. Это означает, что роль джокера будет сейчас выполнять открытая карта дилера, а это, конечно, даёт дилеру заметное преимущество. По нашим сведениям, такое событие обычно происходит с вероятностью 3/55, т.е. примерно 1 раз из 18. Хотя в некоторых казино это случается несколько чаще.

Никаких ограничений на образование высоких покерных комбинаций с помощью джокера в этой игре нет. Благодаря джокеру, можно собрать и *флеш-рояль*, и*стрит-флеш*, и обычную *пару*. Единственное и не очень принципиальное исключение — *тройка*, которая при наличии джокера невозможна. Такая комбинация, как Q-Q-9-5-Joker, считается не *тройкой*, а *двумя парами* (пара дам и пара девяток).

Комбинации *туз-король* в J-покере нет. Дилер «играет», начиная с *пары*. Зато с помощью джокера можно набрать самую высокую и в принципе непобиваемую комбинацию, которая называется *покер*. Это пять карт одного ранга, например, пять валетов — они образуются из четырёх обычных валетов и джокера.

Если дилер «играет» и проигрывает, то выплаты по ставке BET на старших покерных комбинациях по сравнению с обычным покером немного занижены:

Покер	150:1
Флеш-рояль	75:1
Стрит-флеш	35:1
Каре	15:1
Фулл	7:1
Флеш	5:1
Стрит	4:1
Тройка	3:1
Две пары	2:1
Пара	1:1

Замена карты осуществляется, как обычно. Возможен обмен сразу двух карт, но это обходится в двойную ставку ANTE. В некоторых казино допускается обмен карты дилера.

Когда в игре участвует джокер, возможности при замене карт становятся значительно богаче. В главе ***Стратегия и математика игры*** мы ввели понятия 2-рангового стрита (типа Q-J-10-9) и 1-рангового стрита (типа Q-J-10-8) — 4-карточных комбинаций, из которых при получении новой карты образуется *стрит*. В первом случае это должна быть карта одного из двух рангов (в нашем примере — король или восьмёрка), во втором — только одного ранга (девятка). Но если у вас на руках джокер, можно говорить даже о 4-ранговых стритах! Из такой комбинации, как Q-J-10-Joker, *стрит* образуется при покупке карты одного из четырёх

рангов — туза, короля, девятки или восьмёрки. А комбинация Q-J-9-Joker относится к 3-ранговым стритам: *стрит* получается за счёт короля, десятки или восьмёрки.

Если открытая карта крупье — джокер, у дилера обязательно будет «игра», поэтому замены надо проводить особенно резко. В частности, полезно делать замену на *тройке* (чтобы набрать *каре* или *фулл*) и на *двух парах* (с целью получить *фулл*). Во всех случаях разумно делать замену на четырёх картах одной масти — даже если вы разбиваете *пару* тузов. И даже на 2-ранговых стритах разбиение *пары* оправданно практически всегда.

Появляется ряд новых полезных замен и в других ситуациях. Например, математически выгодной оказывается замена на *каре*: пятая посторонняя карта выбрасывается в надежде набрать *покер* и получить за него крупную выплату. В некоторых редких случаях встречаются корректные замены двух карт за две ставки ANTE. Например, при наличии K-Q-J или Q-J-10 одной масти. Возможность получить джокера и при случае набрать мастевую комбинацию или *стрит*перевешивает удвоенную плату за обмен, и замена двух карт становится обоснованной.

Бесплатный обмен карт — как игроком, так и дилером

Этот вариант покера появился в России в день открытия московского казино *Beverly Hills*. При желании игрок может заменить одну или две своих карты совершенно бесплатно.

Имеются, однако, два существенных противовеса. Во-первых, замена обязательно сопровождается подъёмом ставки. Отказаться от игры после неудачной замены невозможно. Во-вторых, точно такое же право на замену имеет крупье. После того, как он открывает свои карты, он может улучшить собственную комбинацию за счёт обмена одной или двух карт. При этом, как и во всех других разновидностях покера, дилер действует *абсолютно автоматически*. Он обменивает свои карты по крайне простому и чётко определённому алгоритму. В частности, он не имеет права разбить *пару*, пытаясь натянуть *стрит* или мастевую комбинацию. Имея, например, K-Q-J-10 пик и валета треф, он обязан заменить две младшие карты, не входящие в *пару*: десятку и даму пик.

Комбинации *туз-король* в этой игре не существует. Дилер «играет», начиная *с пары восьмёрок*. Если у него младшая *пара* (скажем, пара шестёрок), то «игры нет» и он просто оплачивает игрокам ставки ANTE.

Если «играющий» дилер проигрывает, то шкала выплат по ставке BET по сравнению со стандартным оазисом немного занижена. Хотя к выплатам за старшие покерные комбинации, начиная с *флеша*, это не относится:

Флеш-рояль	100:1
Стрит-флеш	50:1
Каре	20:1
Фулл	7:1
Флеш	5:1
Стрит	3:1
Тройка	2:1
Две пары	1:1
Пара восьмёрок или старше	1:1

Как правило, игрок может вести «нормальную» игру лишь на одном боксе. На остальных боксах разрешают играть только втёмную.

Игра на трёх картах

В этой довольно простой, но оригинальной разновидности покера и дилер, и игроки получают всего по три карты. Такой покер называют трёхкарточным. Значащих комбинаций только пять: самая старшая — *стрит-флеш*, далее по убыванию следуют *тройка*, *стрит*, *флеш* и, наконец, *пара*. Комбинация 3-2-A считается младшим *стритом*.

Не следует удивляться, что *тройка* старше, чем *стрит*, а *стрит* старше *флеша*. При установлении старшинства по-прежнему учитывается частота появления той или иной комбинации, но с раскладами из трёх карт дело обстоит не так, как с 5-карточными. Из 52 карт колоды можно образовать 22100 различных 3-карточных раскладов. Число раскладов в каждой из покерных комбинаций показано ниже:

Стрит-флеш	48
Тройка	52
Стрит	720
Флеш	1096
Пара	3744
Пустая комбинация	16440

Перед началом игры каждый игрок делает, как обычно, исходную ставку ANTE (хотя есть и другие возможности, о которых мы вскоре узнаем). Дилер раздаёт карты взакрытую. Ни открытой карты дилера, ни замены карты у игрока в этом варианте покера не существует. Дилер «играет», начиная *с пустой комбинации, возглавляемой дамой*.

Посмотрев три своих карты, вы можете либо отказаться от игры, что приводит к потере ставки ANTE, либо поднять ставку. В последнем случае ставка BET составляет не двойную ставку ANTE, а одинарную.

Если у дилера «нет игры», ваша ставка ANTE оплачивается 1:1. Если дилер «играет», то при проигрыше вы теряете ставки в обоих боксах, а при выигрыше каждая ставка будет оплачена 1:1. Кроме того, существует *призовая выплата по ставке ANTE*, но на неё можно претендовать, получив одну из трёх самых высоких покерных комбинаций:

Стрит-флеш	4:1
Тройка	3:1
Стрит	1:1

Существенно, что эту выплату вы получите независимо от карт дилера. Есть у него «игра» или он «не играет», пришла к нему комбинация старше вашей или младше — призовая выплата вам обеспечена. Однако по ставке BET никаких дополнительных выплат не предусмотрено.

Перед раздачей карт вместе со ставкой ANTE (и даже вместо неё) можно сделать другую ставку, которая называется PAIR-PLUS. Соответствующие игровые фишки кладутся в кружочек над боксом ANTE — в стандартном оазисе здесь делают ставки на бонус. И действительно, ставка PAIR-PLUS во многом напоминает ставку на бонус: по сути игрок заключает пари, что ему на руки придёт значащая комбинация. Размер этой ставки никак не связан с величиной ставки ANTE. Диапазон и той, и другой ставки за игровым столом — один и тот же (например, от $10 до $500).

Если вы получили пустую комбинацию, ставка PAIR-PLUS тут же теряется. Такая же участь постигнет вас, если вы вздумаете отказаться от подъёма ставки ANTE на значащей комбинации (на самом деле, подобный отказ крайне невыгоден). Но во всех остальных случаях ваша ставка будет оплачена независимо от тех карт, которые достались дилеру. Таблица соотношений чаще всего выглядит так:

Стрит-флеш	40:1
Тройка	20:1
Стрит	5:1
Флеш	4:1
Пара	1:1

Максимальная выплата стола в трёхкарточном покере не устанавливается — сколько вы выиграете, столько и получите. Добавим, что игроков, как правило, не ограничивают в количестве боксов и разрешают вести игру на любых боксах, не занятых другими игроками. Если за столом находится несколько игроков, между ними возможен легальный обмен информацией.

Источник (получено *06.07.2025 - 06:38*):
http://casinostrateg.ru/poker/strategy/oasis-poker.html