Texas Hold'em

Програма Покер Аналайзер [1] *(220 Кб)* позволяет просчитывать вероятность выигрыша, в различных видах покера (7 карт стад, техас холдем, омаха, манила и многие другие).

Тренажер клубного покера [2] *(976 Кб)*. Хорошая программа для тренировки игры в Texas Hold'em. Настраиваемый уровень игры соперников. Рекомендуем всем начинающим игрокам. Mastery Series Texas Hold'em.

Таблица стартовых рук [3] из книги Mathew Hilgera «Internet Texas Hold'em», сделано JHuxley.

Когда говорят о стратегии покера, есть несколько вещей, которые замечают в первую очередь. Это так называемые Золотые Правила покера, т.к. они применимы к любой разновидности этой игры:

1. Не играйте с небольшой для данного стола суммой денег: как основное правило, вы должны иметь в кармане 40-50 лимита стола;
2. Если у вас на руках нет ни одной из выигрышных комбинаций, лучше сразу же сдастся и подождать следующей раздачи;
3. Если ваши карты неплохи, сделайте всё возможное, чтобы банк вырос как можно больше;
4. Ваша цель выиграть у других игроков, а не получить максимальную комбинацию. Если все остальные сдаются — банк ваш;
5. Никогда не пытайтесь побить игрока лучшего, чем вы. Если выиграете, то немного, а проиграете намного больше;
6. Очень велик шанс, что вам не удастся улучшить свою стартовую комбинацию;
7. Говоря о стратегии Draw покера, в первую очередь стоит заметить ваши шансы на получение выигрышной комбинации при стартовом раскладе:

Комбинация	Шансы (1 из ...)
Royal Flush	650 000
Straight Flush	72 200
Four of a Kind	4 200
Full House	700
Flush	510
Straight	250
Three of a Kind	48 <
Two Pair	21
One Pair	2.4
No Pair	2

Исходя из этой таблицы, можно сразу же сделать несколько выводов:

Чем больше игроков за столом, тем выше шансы, что хотя бы один из них получил пару или больше. Другими словами, чем больше игроков за столом, тем лучше должна быть ваша комбинация, чтобы выиграть. Если у вас нет пары или лучше, или четырёх карт до стрита или флэша, то лучше сразу же сдастся. Однако стоит оговорится, что вам придётся сдаваться в начале в большинстве раздач. Не отчаивайтесь удача должна прийти и к вам.

Теперь разберём, как вы можете улучшить свои карты:

Комбинация	любое улучшение	2 pair	3 of a kind	Full House	4 of a kind
Меняем 3 карты,	1 из 2.5	1 из 5	1 из 8	1 из 97	1 из 360

оставляем пару					
Меняем 2 карты, оставляем 3 of a kind	1 из 8.5	—	—	1 из 15.5	1 из 22.5

Очевидно что ваши шансы получить лучшую комбинацию тем выше, чем лучше ваш стартовый расклад. Но забудьте о том, чтобы улучшить 3 карты до стрита или флэша. Ваши шансы соответственно: 1 из 150 и 1 из 23. Крайне маловероятно, что банк будет когда-нибудь соответствовать такому риску.

Шансы на улучшения четырёх карт:

Меняем одну из карт	Шансы
4 карты до Flush	1 из 4.5
Straight открытый с обоих концов	1 из 5
Straight открытый с одного конца	1 из 11
Straight открытый внутри	1 из 11
Straight Flush открытый с обоих концов	1 из 23
Straight Flush открытый с одного конца	1 из 46
Straight Flush открытый внутри	1 из 46

Несмотря на огромное разнообразие сочетаний карт в покере существует всего 169 вариантов стартовых двухкарточных рук. Конечно, при этом мы считаем карты, отличающиеся только мастью, одинаковой комбинацией, т.е. K треф J треф приравниваем к K червей J червей. Если на флопе придут три трефы, то первая из них заметно более выигрышная, но для не обладающих даром пророчества эти руки до флопа равнозначны.

Все эти 169 вариантов можно разделить на пять категорий: пары, соседние карты, « дырявые» карты, одномастные соседние карты и одномастные «дырявые» карты. Если у вас не пара, то ваши две карты могут быть одной или разных мастей, быть соседними или иметь между собой «дыру» в одну или несколько карт. Очевидно, что при соседних картах больше шансов получить стрэйт, а чем больше «дыра», тем эта вероятность уменьшается. При одномастных картах для набора флэша размер «дыры» непринципиален, но старшие карты предпочтительнее по другим причинам.

Итак, двухкарточные руки, с которыми стоит вступать в игру (call) в ранней позиции:

Пары: семерки и выше.

Одномастные: A с K, Q, J или 10
K с Q, J или 10
Q с J или 10
J с 10 или 9
10 с 9.

Разномастные: A с K, Q, J или 10
K с Q или J.

Если вы играете на пятом/шестом/седьмом боксе (при игре вдевятером), то вы в средней позиции и в этом случае играются:

Пары: пятерки и выше.

Одномастные: A с K, Q, J, 10, 9, 8, 7 или 6
K с Q, J, 10 или 9
Q с J, 10, 9 или 8
J с 10, 9 или 8
10 с 9 или 8
9 с 8.

Разномастные: A с K, Q, J или 10
K с Q, J или 10
Q с J или 10
J с 10.

Играя на последних руках, вы имеете преимущество, и поэтому ассортимент комбинаций можно расширить:

Пары: все.

Одномастные: A с чем угодно
K с чем угодно
Q с J, 10, 9 или 8
J с 10, 9, 8 или 7
10 с 9, 8 или 7
9 с 8, 7 или 6
8 с 7 или 6
7 с 6 или 5
6 с 5
5 с 4.

Разномастные: A с K, Q, J или 10
K с Q, J, 10 или 9
Q с J, 10 или 9
J с 10, 9 или 8
10 с 9 или 8.
9 с 8 или 7
8 с 7.

Все эти рекомендации, на первый взгляд достаточно четкие, на самом деле не требуют столь бесприкословного исполнения и не столь стопроцентно оптимальны, как, например, базовая стратегия в блекджеке. Как «любые две карты могут выиграть», так они могут и проиграть. Более того, подобным образом играть рекомендуется только в том случае, если банк не был увеличен, т.е. никто на предыдущих руках не сделал рэйз. При увеличении же банка тактика несколько меняется, и еще большую роль начинает играть психология.

Если никто на ранних и средних позициях в игру не вошел, то достаточно распространена «атака на блайнды» — рэйз на последней руке (далеко не обязательно с сильнейшей картой) с целью выиграть поставленные вслепую ставки. Блайндеру в этом случае следует исходить из обычной тактики игры в ранней позиции — при соответствующей карте отвечать, в остальных случаях — пас.

Если же рэйз делается на ранних/средних позициях перед вами, то следует ожидать, что у противника может быть сильная карта. Большинство экспертов сходится во мнении, что в такой позиции просто call не оптимален. Слабую руку, конечно, следует сбросить, а при картах средней силы оправдано встречное увеличение ставки — ре-рэйз. Противники могут скинуть свои карты и победа (вместе с блайндами) достанется вам. Call рекомендуется только при очень сильной руке с целью продолжить торговлю и увеличить количество денег в банке.

Когда увеличиваться самому? Холдем — агрессивная игра, и нельзя много выиграть просто уравнивая чужие ставки. Иногда следует брать инициативу в свои руки. Многое зависит от психологии и уровня игры оппонентов, но обычно рэйз имеет смысл при паре A, K, Q, J или десяток, при одномастных A с K, Q или J, или K с Q, а также с разномастными A с K или Q, или K с Q.

Уже упоминавшуюся атаку на блайнды (рэйз на последней руке, когда никто в игру не вошел) можно проводить с любой парой, при A с любой картой, K с Q, J, 10 или 9. При этом

есть надежда, что блайндеры карты сбросят, а если кто-то продолжит игру, реален шанс после флопа оказаться с сильнейшей рукой.

Итак, первый раунд торговли пройден, наши карты не отправились в пас, и оставшиеся оппоненты уравняли ставки. Пришло время открывать флоп.

Игра после флопа значительно менее формализуема, чем до него. Открытие флопа — это «момент истины» в холдеме. Конечно, последующие две общие карты могут изменить ситуацию, но после вскрытия флопа игрок видит 5/7, т.е. 71 процент, своих возможных карт. Причем это право досталось всего за один тур торговли — чтобы полюбоваться оставшимися 29 процентами, платить придется гораздо больше. Поэтому первый совет: если флоп не совпал (не улучшил руку) — пас. Естественно, это не касается ситуации, когда все противники сказали «чек», и упускать возможность что-то (четвертую общую карту, торн) получить бесплатно просто глупо. Поэтому «чек» на ранних позициях, но если кто-то из оппонентов делает ставку — пас немедленно. Исключение должно быть только в том случае, если на руках крупная пара, а флоп скорее всего не попадает никому за столом. Но играть при этом надо очень осторожно, чтобы не нарваться с крупной ставкой на те самые «любые две карты», которые могут выиграть. Мир покера полон душераздирающих историй о паре А, проигравших громадный куш абсолютно пустой руке, неизвестно как на ривере натянувшей вторую мелкую пару. Но для того, чтобы при несовпавшем флопе даже со старшей парой на закрытых картах довести банк до крупных размеров, нужно слишком самоуверенно играть. А самоуверенность в покере — прямой путь к бедности.

Слабую пару (семерки и ниже) без совпадений на флопе, особенно если открылись крупные карты, играть обычно не стоит, хотя в ситуации, когда банк большой, а поставить нужно немного, можно попробовать. Вообще при принятии решений в граничных ситуациях следует исходить из соотношения ставки и банка, а также из предположительной силы руки противника.

Совпасть флоп может тоже по-разному. Если в результате на пяти картах получился роял-флэш, стрэйт-флэш, каре, фулл хауз или флэш с максимально возможной старшей картой в руке, беспокоиться стоит не о выигрыше или проигрыше, а о том, как бы выжать из противников побольше денег в банк. Тем, кто при каре после флопа опасается, что торн и ривер могут дать старшее каре оппоненту, лучше выбрать другое хобби. Например, вышивание.

Но, к сожалению, подобные совпадения бывают, мягко говоря, редко (на наших руках. У «врагов» так и сыплются!). Гораздо чаще флоп не дает ничего (еще раз повторюсь — сразу пас) или дает смутную перспективу флэша или стрэйта. В этом случае совет следующий: если не образовалось четырех карт от флэша или двустороннего стрэйта — пас. Вероятность купить две необходимые карты на торне и ривере минимальна. Играть после флопа имеет смысл четырехкарточные комбинации — впереди два хода для получения одной нужной карты.

Конечно, при четырехкарточном флэше следует учитывать силу руки — ведь есть вероятность наличия той же масти у противников. Например, одномастные A-Q на руках — хороший вариант для продолжения игры. При приходе пятой карты в масть флэш однозначно старший (хотя следует обратить внимание на возможность стрэйт-флэша у соперника), А или Q дает сильную пару. Есть теоретический шанс на выигрыш и без совпадений — просто по старшим картам, когда ни у кого ничего нет.

Более многообещающая ситуация в том случае, когда возможны несколько вариантов дальнейшего улучшения. Предположим, на руках 10 треф 9 треф, и флоп приходит 9 червей 8 пик 7 треф. Образовалась старшая на столе пара, потенциальный четырехкарточный стрэйт и три трефы, которых при отсутствии других вариантов недостаточно для надежды на флэш, но в данном случае они становятся дополнительным аргументом. Тут надо играть, и играть агрессивно — и сейчас позиция неплохая, и много шансов улучшиться. Еще один аналогичный пример: рука — А бубны J бубны, а на флопе А треф 9 бубны 4 бубны. Большие шансы

на победу и без дальнейшего улучшения с тузовой парой, любая бубна превращает руку в старший флэш, J дает две пары, а A — старшую тройку (в покерной терминологии — сэт).

Уже не раз упоминалась необходимость учитывать, какую руку теоретически может иметь противник. Для этого после флопа и далее всегда следует смотреть, какие две карты дают максимальную комбинацию. Если эти карты в наших руках — прекрасно, а если нет, то есть ли они у соперников? Вполне может быть, что флоп совпадает только с такой парой карт, которую никто не стал бы играть. Хотя «никто» — слишком сильно сказано, противники бывают разные. Понимание игры противника, умение «читать» карты по его действиям, в холдеме, да и в любом виде покера, не менее, а то и более важно, чем базовая стратегия.

Общие правила подъема ставки — в какой позиции просто уравнять, а когда и увеличиться, в целом совпадают с описанными в предыдущих главах. Еще раз повторю, что задача игры — выигрывать не максимальное число банков, а максимальные суммы. Холдем — игра агрессивная, сильные руки приходят не так часто, как хотелось бы, и выжимать в этом случае из противников нужно максимум. Поэтому не сделать рэйз с сильнейшей рукой, когда ясно, что соперник ответит — это недовыиграть, т.е. проиграть. Правда, такая же ошибка — поднять в этой ситуации ставку слишком высоко и спугнуть соперника.

В игре после флопа есть еще одно правило: при относительно сильной руке не надо давать оппонентам возможности дешево улучшиться. Что будет на торне и ривере никто пока не знает, и там вполне могут быть нужные противнику карты, благодаря которым он одержит победу. Если его сейчас можно испугать и заставить сброситься — банк наш. Если же он ответит на крупную ставку, то, по крайней мере, следующие карты ему достанутся недешево. А кто точно сказал, что эти карты ему подходят?

Источник (получено *04.07.2025 - 08:13*):
http://casinostrateg.ru/poker/strategy/texas-holdem.html

Ссылки:
[1] http://www.downloads.casinostrateg.ru/casino_soft/pkanalyzer_setup.exe
[2] http://www.downloads.casinostrateg.ru/casino_soft/texas.zip
[3] http://www.casinostrateg.ru/strateg/Holdem charts.doc