

## Покер

На самом деле под названием карточной игры Покер подразумевается несколько схожих игр имеющих одинаковые принципы построения правил, отличающихся в некоторых деталях. Трудно сказать, какая именно разновидность сегодня считается классическим Покером, но чаще всего пожалуй звучит название «Техасский Холдем». Поэтому далее я буду описывать именно эту разновидность Покера, считая ее классической.

Вообще любая покерная игра заключается в умении оценивать силу расклада карт попавших вам в руки. Из своего предположения вы делаете заявку на определенный выигрыш, но сделав такую заявку вы обязаны ее выполнить, или вынудить соперников отказаться от своих планов образно говоря испугав их своей уверенностью в победе. Это называется Блеф. Блеф кстати реальный, хотя и очень рискованный игровой прием. Если игрок не имеет на руках сильного расклада, то он может поверить, что вы не блефуете, а реально можете реализовать свои планы. Основой Техасского Холдема являются десять раскладов по пять карт в каждом. Ниже они все представлены. Посмотрите их внимательно, после чего мы начнем подробный разбор игры.

**Роял-флеш.** Не является отдельной комбинацией, а является частным случаем стрит-флэша, старшим из всех возможных, и состоит из 5 старших (туз, король, дама, валет, десять) карт одной масти, например: **T♥ K♥ D♥ V♥ 10♥**.

**Стрит-флеш.** Любые пять карт одной масти по порядку, например: **9♠ 8♠ 7♠ 6♠ 5♠**. Туз может как начинать порядок, так и заканчивать его. Самый младший стрит-флэш (от пятёрки до туза) иногда именуют «стальное колесо». Любые пять карт одной масти по порядку

**Каре.** Четыре карты одного достоинства, например: **3♥ 3♦ 3♣ 3♠**.

**Фул Хаус.** Одна тройка и одна пара, например: **10♥ 10♦ 10♠ 8♣ 8♥**.

**Флеш.** Пять карт одной масти, например: **K♠ V♠ 8♠ 4♠ 3♠**.

**Стрит.** Пять карт по порядку любых мастей, например: **5♦ 4♥ 3♠ 2♦ T♦**. Туз может как начинать порядок, так и заканчивать его. В данном примере **T♦** заканчивает комбинацию и его достоинство оценивается в единицу, а **5♦** считается старшей картой.

**Тройка.** Три карты одного достоинства, например: **7♣ 7♥ 7♠**

**Две пары.** Две пары карт, например: **8♣ 8♠ 4♥ 4♣**.

**Пара.** Две карты одного достоинства, например: **9♥ 9♠**.

**Старшая карта.** Ни одна из вышеописанных комбинаций, например (комбинация называется «старший туз»): **T♦ 10♦ 9♠ 5♣ 4♣**.

### Общая схема игры

Игра в Покер ведется в несколько кругов. На каждом круге игроки получают открытые (лицом вверх) карты или закрытые (рубашкой вверх) и определяются со своими

планами на игру. А планов может быть только три. Или игрок поддерживает ставку или повышает ставку или выходит из игры отделяясь минимальными потерями, то есть тем, что уже поставлено. Решение игрок принимает из своего предположения, какую комбинацию карт он сможет составить в процессе раздачи карт. Естественно самая сильная комбинация это Роял-Флэш. Значение всех остальных убывают к самой слабой комбинации, называемой Старшей картой. Игрок сумевший собрать самую сильную комбинацию становится победителем.

## **Разберем игру пошагово**

**Начало игры.** Обычно игроков в Техасский Холдем 9 или 10. Они рассаживаются по кругу стола, и один из них становится дилером. В казино за столом находится специальный дилер, не участвующий в игре, но фишка дилера все равно переходит от игрока к игроку, так положение дилера определяет порядок раздачи карт.

В следующей партии дилером будет другой игрок. Первую карту дилер раздает игроку находящемуся слева от себя и далее по часовой стрелке. Таким образом, сам дилер получает карты последним. Но начинается игра не с раздачи, а с объявления обязательных ставок. Игра в Покер ведется на деньги, но можно использовать их замену, например фишки. Обязательную ставку определяют два игрока слева от дилера. Первый из них объявляет половину обязательной ставки, второй полную ставку. Таким образом, по сути, обязательную ставку определяет первый игрок сидящий слева от дилера. Половинная ставка называется малый Блайнд, соответственно полная ставка Большой Блайнд.

**Первый круг раздачи карт (или в терминологии Покера Префлоп).** На первом круге дилер раздает каждому из игроков по две карты. Это так называемые карманные карты. Они раздаются рубашкой вверх и игрок не видит, что получают его соперники. После этого начинается первый круг торговли. В каждом круге торговли каждый игрок либо определяется с суммой, которой он готов рискнуть, либо выбывает из игры. На первом круге торговлю начинает игрок – первый после Большого Блайнда. То есть, это третий от дилера. У него выбор из трех возможностей: назначить ставку равную Большому Блайнду, поднять ее, или сбросить карты на середину стола рубашкой вверх. Последнее решение означает, что игрок выбывает из игры.

На этом круге последним делает ставку игрок, сидящий на Большом Блайнде. Если все игроки до него только поддержали его ставку, то он не обязан ее поднимать, для него достаточно поддержать эту ставку. Первый круг торговли завершается после того, как все ставки оказываются уравненными.

**Второй круг (или в терминологии Покера Флоп).** Все ставки предыдущего раунда составляют банк Флопа. На этом раунде дилер выкладывает на стол три открытые карты. То есть карты рубашкой вниз. Это общие карты и их видят все. Начинается второй круг торговли. Этот круг торговли начинает игрок, сидящий в позиции Малого Блайнда, то есть это первый игрок слева от дилера. Он может объявить Чек, то есть остаться в игре без повышения ставки. Если он сделал так, то объявить Чек могут и другие игроки. Если же хотя бы один из игроков поднял ставку, то последующие теряют право на Чек. Далее каждый игрок обязан или поддержать ставку, поднять ее или сбросить карты и выйти из игры. Как только все ставки выровнены, и больше никто не торгуется, Флоп завершен.

**Третий круг торговли (или в терминологии Покера Терн).** Банк нового раунда естественно теперь состоит из суммы собранной по двум предыдущим раундам торговли. Начинается раунд с того, что дилер выкладывает четвертую открытую, общую для всех карту. Правила торговли Терна такие же как и на Флопе.

**Четвертый круг торговли (или в терминологии Покера Ривер).** Банк раунда – это естественно опять сумма предыдущих. На этом круге, дилер выкладывает на стол последнюю открытую общую карту. Правила торговли остаются прежними. И игроки, оставшиеся в игре после Ривера переходят в последнюю стадию Покера и открывают свои карты.

**Вскрытие карт (или в терминологии Покера Шоудаун).** Все оставшиеся активные игроки открывают свои карты. По правилам Покера первым это делает тот, кто на последнем круге торговли последним повысил ставку. После вскрытия карт определяется игрок сумевший собрать наиболее сильную комбинацию. Для этого игроки используют свои две карманные карты, полученные ими на префлопе и любые три из пяти общих лежащих на столе. Если игрок использует карты со стола, - это не означает, что он забирает из себе. Другой игрока также может их использовать для составления своей комбинации. Ниже пример вскрытия карт.



В этой комбинации побеждает пятый игрок, так как из своих карт и карт, лежащих на столе он может составить Стрит (8, 9, 10, J, Q), в то время как игрок 6 может составить лишь тройку (4, 4, 4, A, J). Соответственно шестой игрок после вскрытия карт забирает себе весь банк.

**Еще раз о ходе раздачи.** Игроки проходят несколько кругов раздачи. На первом они получают две карманные карты, которые никто не видит кроме них. На втором круге на стол лицом вверх (открытые карты) выкладываются три карты. На двух заключительных кругах раздачи выкладывается еще по одной карте и количество открытых карт, таким образом, достигает пяти. Благодаря этим пяти картам, Техасский Холдем частично считается игрой с полной информацией. После всех кругов раздачи, игроки должны собрать наилучшую комбинацию карт, из описанных выше. Делается это после открытия карт оставшимися игроками. Интрига Покера заключается в том, что до вскрытия карт дойдут не все игроки. Дело в том, что на каждом круге игрок должен или поддержать уровень риска предложенный противниками (размер ставки) или даже его увеличить поднимая ставку. Это называется торговля. Этап торговли каждого круга завершается тогда, когда все ставки выровнены. Отказ от борьбы за ставку означает отказ от продолжения игры. Игрок, не поддержавший максимальную ставку или не увеличивший ее сбрасывает

свои карты лицом вниз и выходит из борьбы, естественно теряя тот банк, который он уже вложил в игру.

Иногда выйти из игры бывает правильно. Если вы видите, что ваши карманные карты не позволят вам составить сильную комбинацию, то увеличивая ставку вы рискуете потерять еще больше. Поэтому Покер – это искусство точной оценки своих реальных возможностей.

Еще одно замечание о силе покерных комбинаций. Вверху приведены примеры. Но вообще покерные комбинации определяются правилами, а не конкретным набором карт. Например, выше указано, что Стрит Флэш это пять карт одной масти. Но комбинацию из пяти карт можно собрать различными способами. Это значит, что Стрит Флэш, может быть разного достоинства. Побеждает, разумеется, комбинация из старших карт. Масти в Покере все имеют одинаковую силу.

## Анализ игры

Про стратегию игры в Покер написаны большие и умные книги. Если вас заинтересует детальный анализ, то рекомендую вам книгу Дэвида Склански «Теория Покера». Моя же цель минимальна – небольшой анализ с целью помочь в определении разумной стратегии игры.

**Блеф.** Первое, что нужно заметить о Покере, - это то, что игра все же с неполной информацией, хотя есть пять общих карт. Неполнота информации создает психологическую возможность для приема, который в карточных играх называется Блеф. Суть этого приема в следующем. У вас есть некий расклад, который позволяет надеяться на победу, но расклад этот все же достаточно рискованный, например, есть высокая вероятность что в итоге получится Стрит. Как определить вероятность поговорим чуть позже. Стрит, это хорошо, но во-первых, может и не получиться, а во-вторых, у противников может оказаться более сильная комбинация. Но вполне возможно, что ваш Стрит окажется лучшим раскладом. Если вы при этом будете повышать ставку так как будто у вас есть более сильная карта, то есть вероятность, что противник вам поверит и сбросит карты выйдя из игры.

Имея за плечами лишь возможность вы ведете себя так, как будто ваша карта лучше чем есть на самом деле, это и называется Блеф. Однако, надо заметить, что Блеф – не безбашенное поведение. Для Блефа нужна уверенность, основанная на математическом понятии вероятности. И сейчас давайте разберем, как определить ваши шансы на получение хорошей карты.

**Вероятность.** Я не предполагаю, что люди, читающие этот текст, имеют хорошее представление о теории вероятностей, поэтому мой дальнейший анализ будет основан не на строгой терминологии и теории, а скорее на бытовом представлении о вероятности. Вероятность – это отношение количества хороших событий к общему количеству событий. Если в колоде 52 карты, то вероятность того, что очередная карта будет туз - пик равна  $1/52$ . Если же в колоде 16 карт и туз – пик, еще там, то вероятность  $1/16$ . Если при полной колоде вам нужен любой туз, независимо от масти, то вероятность этого благоприятного события  $4/52$ . Надеюсь, для понимания термина «вероятность» такого разъяснения достаточно.

Теперь важный вопрос. Как оценить вероятности партнеров по покеру, если вы не видите их карманные карты. Попробую пояснить это на примере. Пусть например, на префлопе на столе лежат три открытые карты: **T♥ K♥ D♥**. Это почти готовый Роял Флэш. Но составить эту лучшую покерную комбинацию есть шансы не только у вас, но и у ваших оппонентов. Вы, при этом, видите только свои карманные карты. Если эти две карты и есть недостающие до Роял Флэш, то вы выиграли.

Если же у вас есть только одна недостающая карта, то у вас есть хорошие шансы на получение Роял Флэш, так как на стол будут выложены две карты и возможно там появится недостающая. Но возможно у одного ваших противников, также есть одна недостающая карта. Давайте оценим вероятность того, что у кого-то за столом тоже есть одна недостающая карта.

В колоде 52 карты. На столе 3 общих и у 10 игроков по 2 карты. Итого после Префлопа в колоде остается 39 карт. До главной комбинации не хватает две карты, одна из них есть у вас. Это исходные данные. Необходимо определить вероятность нахождения недостающей карты среди 18 карманных карт других игроков.

Картинка на 5 картах известна. Следовательно недостающая карта может находиться среди 47 карт. Из них 18 карт у игроков и 29 в колоде. 18 существенно меньше 29, следовательно вероятность того, что искомая карта в колоде, существенно выше вероятности ее нахождения у какого-либо игрока. А это означает, что вы довольно смело можете рассчитывать на свой Флэш Роял.

Надеюсь, пример оценки вероятности достаточно понятен. Техника счета вероятности как оценки количества благоприятных событий к общему количеству событий позволяет оценить реальные возможности по составлению той или иной комбинации карт. Умение же считать во время партии определяется вашими математическими данными и опытом счета.

Необходимо также учесть, что покерные комбинации не совсем независимы. Одна и та же пара карманных карт может быть использована для составления различных комбинаций. Поэтому расчеты стоит вести на несколько возможных комбинаций ранжируя их по степени вероятности.