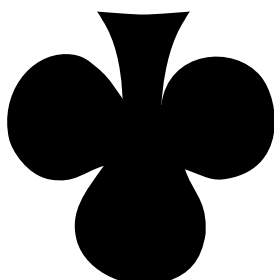
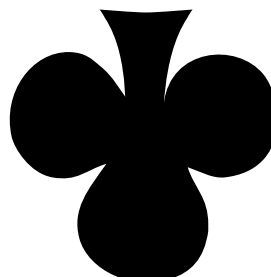
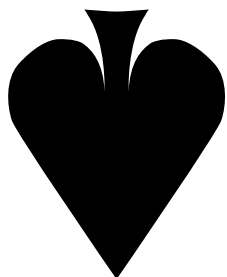
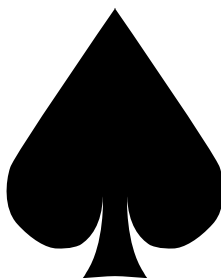
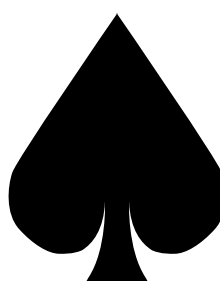
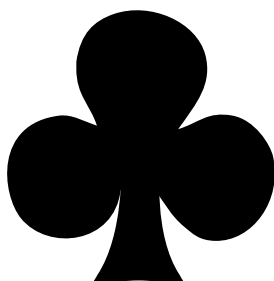
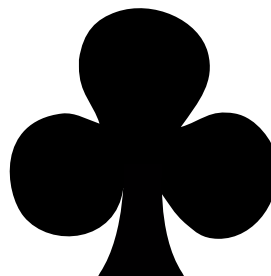
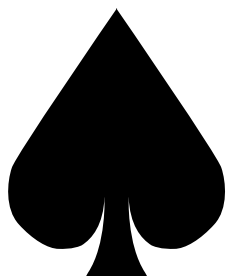


PokerStrategy Magazine

ноябрь 2009



9

November #Nine

Приветствую вас, уважаемые читатели! Девятый выпуск PokerStrategy Magazine увидел свет, вновь на его страницах статьи, написанные пользователями PS. На этот раз журнал доступен для скачивания в pdf-версии, и скорее всего такой формат теперь войдет в традицию. Приятного чтения!

Краткий обзор номера:

1. Покердо. Сокрытое в борде.

Константин «2unreal2b»

«Путь Покерпро во многом совпадает с Путем самурая. Обратимся же в поисках покерной мудрости к восточным мудрецам. Ниже с небольшими изменениями приведено произведение Ямамото Цунетомо, монаха, а в прошлом самурая клана Сага на южном острове Кюсю».

2. Почему стоит начинать свою покерную карьеру с микролимитов?

Кирилл «FuzzzyBoy»

«Для начала сделаем допущение, что мы говорим исключительно о людях, которые пришли в покер, прежде всего, чтобы зарабатывать деньги. Постоянно. Путем превращения своего интеллекта, усердия и времени в капитал. Желающими занять первое место во WSOPE или других крупных турнирах, а также искателями адреналина движут другие мотивы. Какие именно, я с трудом себе представляю, и поэтому писать о них не буду. Ответ на вопрос, почему стоит начинать играть с микролимитов стоит разделить на несколько аспектов...».

3. Компьютерный покер.

Дмитрий «Korrespondent»

«Deep Fritz, Deep Junior, Zappa, Hiarcs, Rybka, Schredder, Strelka, - вот лишь неполный список очень сильных шахматных программ, каждая из которых использует свой собственный алгоритм для оценки позиций и выбора наилучших ходов. Уже давно проводятся чемпионаты мира по шахматам среди компьютерных программ. Уровень партий, сыгранных на таких турнирах, как правило, превосходит уровень партий между людьми.

Что же насчет компьютерных программ, играющих в покер? Стоит ли Филу Айви с дрожью в коленках ждать того дня, когда искусственный разум сможет уверенно переигрывать в Heads-up любого оппонента? Однозначного ответа на этот вопрос пока нет. Отчасти причиной отставания компьютерных разработок в области покера от шахматных алгоритмов является относительная молодость покера по сравнению с шахматами. Но есть и ряд принципиальных отличий между этими

играми, делающих компьютерный анализ покерных рук более сложным, чем анализ шахматных позиций. В данной статье мы обсудим эти отличия».

4. «Да ведь это же пустяки, дело житейское».

Алексей «strannikspb»

«В своей статье мне бы хотелось затронуть такую важную тему как психология покера. Об этом уже написано огромное количество статей, но я постараюсь не повторяться».

5. Психология он-лайн покера. «Poker Face».

Игорь «bulshalim»

«Понятие «Poker Face», уже давно стало неотъемлемой частью преуспевающего игрока в покер в офф-лайне. Мастерство сохранять спокойствие и хладнокровие, когда на кону сотни тысяч, а иногда и миллионы долларов, вырабатывается годами. Скрыть преимущество руки, скрыть слабую руку при блефе, скрыть любую информацию – всё это под силу истинным профессионалам. Ибо они чётко знают, что играя с такими же профи как они, нужно «включать» Poker Face, чтобы не стать источником ценной информации. Игроки высокого уровня также используют различные уловки, чтобы запутать оппонента и дать ему «ложный след». Но это всё офф-лайн, где люди видят друг друга. А может ли быть применимо данное понятие в он-лайн покере?»

6. Нотсы.

Станислав «revunior»

«В сегодняшней статье, я хочу поговорить об одном из важнейших инструментов арсенала игрока в онлайн покер – о нотсах. Заметки на полях, в блокнотах, органайзерах и электронных базах данных во все времена являются помощниками делового человека. Недаром говорят: «Не можешь запомнить – запиши». По сути, нотсы и есть те самые заметки на полях, в которые опытные игроки записывают особенности поведения за игровым столом своих оппонентов».

Выпуск подготовил Иван «svjh»

ПОКЕРДО

Сокрытое в борде

Константин «2unreal2b»

Путь Покерпро во многом совпадает с Путем самурая. Обратимся же в поисках покерной мудрости к восточным мудрецам. Ниже с небольшими изменениями приведено произведение Ямамото Цунетомо, монаха, а в прошлом самурая клана Сага на южном острове Кюсю.

Покердо

Хотя игрок в покер должен прежде всего чтить Путь Покерпро, не вызывает сомнений, что все мы небрежительны. Поэтому, если в наши дни спросить: «В чем подлинный смысл Пути Покерпро?», лишь немногие ответят без промедления. А все потому, что никто заранее не готовит себя к ответу на такие вопросы. Это свидетельствует о том, что люди забывают о Пути. Небрежение опасно. Господин Брансон говорил: «В пределах одного вдоха нет места иллюзиям, а есть только Путь». Если это так, то Путь един. Но нет человека, который мог бы ясно понять это. Ясность достигается лишь после многих лет настойчивого труда.

По характеру люди делятся на тех, кто наделен быстрым разумом, и на тех, кто прежде, чем принять решение, должен уединиться и все обдумать. Между тем, каким бы характером ни обладал человек и каковы бы ни были его достоинства и недостатки, он проявит великую мудрость, если будет беззаветно предан заповедям PokerStrategy.

Люди полагают, что, размышляя над сложными делами, они могут разобраться с ними. Однако, когда они задумываются над чем-нибудь, у них появляются ложные мысли. Они не могут принять правильное решение, потому что в своих рассуждениях руководствуются стремлением к сиюминутной выгоде, не думая о том как их действия откликнутся им на дистанции. Отказаться от глупых мыслей и взрастить в себе подлинное +EV мышление нелегко. Но если рассматривая вопрос ты не думаешь о нем, а сосредоточиваешь внимание на заповедях PokerStrategy, твоё мнение окажется под стать твоим лучшим суждениям.

Поскольку мы часто полагаемся на собственную проницательность, мы легко становимся корыстолюбивыми, не прислушиваемся к голосу разума, и тогда события принимают далеко не лучший оборот. Поэтому, если в рассуждениях тебе трудно быть беспристрастным, следует обратиться за разбором рук к более опытному тренеру. Этот человек следует Пути в той мере, в которой он способен давать простые и искренние советы, не руководствуясь при этом личными интересами. Мы изучаем предания о профессионалах прошлого, чтобы довериться их мудрости. Когда мы отказываемся от своих пристрастий, следуем наставлениям древних и советуемся с друзьями, наши дела идут хорошо, а неудачи минуют нас.

Все в этом мире – всего лишь кукольное представление. Бороться с даунстрайками и переживать тильт нелегко. Более того, если ты будешь стараться всегда выигрывать и будешь прилагать для этого усилия, ты совершишь много ошибок. Путь – это нечто более возвышенное, чем просто выигрыш фишек. Убедиться в этом очень трудно, но это есть высшая мудрость. Если смотреть на все с этой точки зрения, вещи наподобие переездов покажутся довольно мелкими. Если человек не понимает

этого сам, понять это нельзя вообще. Однако есть возможность встать на Путь, даже если ты не понимаешь этого. Это можно сделать, советуясь с другими. Даже тот, кто не постиг Пути, видит других со стороны. Это напоминает поговорку игроков в го: «Тот, кто видит со стороны, смотрит восемью глазами». Изречение: «Мысль за мыслью мы осознаем наши собственные ошибки» также сводится к тому, что высочайший Путь обретают, прислушиваясь к мнению других людей.

Некий профессиональный игрок в покер преклонных лет сказал следующее: «В жизни человека есть этапы постижения учения. На первом этапе человек учится, но это ни к чему не приводит, и поэтому он считает себя и других неопытными. Такой человек – фиш. На втором этапе он также бесполезен, но он осознает свое несовершенство и видит несовершенство других. На третьем этапе он гордится своими способностями, радуется похвале других людей и сожалеет о недостатках своих друзей. Такой человек уже может быть регуляром. На высшем же этапе человек выглядит, так, словно ничего не знает». Это общие этапы. Но есть также еще один этап, который важнее всех остальных. На этой стадии человек постигает бесконечность совершенствования на Пути и никогда не считает, что прибыл. Он точно знает свои недостатки и никогда не думает, что преуспел. Он лишен гордости, и благодаря своему смирению постигает Путь до конца. Говорят, мастер Харрингтон однажды заметил: «Я не знаю, как побеждать других; я знаю, как побеждать себя». Всю свою жизнь прилежно учись. Каждый день становись более искусным, чем ты был за день до этого, а на следующий день – более искусным, чем сегодня. Совершенствование не имеет конца.

Один игрок хвастал: «Такой-то просто лудоман, и я высказал ему это прямо в лицо...» То, что он сказал, можно было бы не говорить, потому что сказавший прослыл грубым человеком. Такое поведение недостойно похвалы, потому что все еще является незрелым. Покерпро уважают за его хорошие манеры. Говорить с другими таким образом – все равно что участвовать в ссоре фишей с низких лимитов. Это пошло.

Нехорошо привязываться к одному набору представлений. Если ты приложил усилия, чтобы понять что-то, а затем довольствуешься достигнутым пониманием, ты совершаешь ошибку. Вначале нужно прилагать усилия, чтобы убедиться, что ты понял главное, а затем претворять его в жизнь. Так человек должен поступать постоянно. Никогда не думай, что ты достиг нужной ступени понимания. Всегда говори себе: «Этого недостаточно». Человек должен всю жизнь стремиться к тому, чтобы никогда не отступать от Пути. Он должен учиться, постоянно работая над собой и ничего не оставляя без внимания. В этом Путь.

Как человек должен отвечать, когда его спрашивают: «Что важно для человека с точки зрения цели и дисциплины?» Прежде всего скажем: «Обрести такое состояние сознания, которое в данный момент чисто и ничем не замутнено». Люди, как правило, садятся за стол, думая о непокерных проблемах. Но если у человека ясное, незамутненное расположение духа, его решения будут плюсовыми. Для про нет ничего за пределами текущей руки. Раскрыть в себе это качество очень трудно. Но и потом очень трудно быть верным ему постоянно.

Был некий человек, мастерски владевший флоатом. Умирая, он позвал лучшего ученика и выразил ему свою последнюю волю: «Я поведал тебе все секретные приемы нашей школы, и мне больше нечего сказать. Если ты решишь и сам взять себе ученика, тебе следует каждый день прилежно упражняться на своем лимите. Настоящее мастерство заключается не только в секретных приемах». Кроме того, в наставлениях учителя говорится, что за час до игры ученик должен успокоить свой ум и прилежно читать статьи с PokerStrategy. Это называется концентрацией на одном деле. Безупречный

игрок - это тот, кто уходит от суеты. Делать это нужно решительно. Чем бы ты ни занимался, всегда используй концентрацию.

В Китае когда-то был человек, который любил тузов, и поэтому украсил свою рубашку и бейсболку изображениями этих карт. Увлечение этого человека тузами привлекло внимание покерного бога, и вот однажды в кармане этого человека появились настоящие тузы. Говорят, он тут же окаменел от страха, заслоуплеил и не извлек вэлю. Должно быть, он был одним из тех, кто говорит громкие слова, а на деле ведут себя по-другому.

Когда случается что-то необычное, наивно утверждать, что это – заговор, или подкрученный ГСЧ. Затмения солнца и луны, снег в июне, приход единственного ауа на ривере, переезд каре тузов – все это случается каждые пятьдесят или сто лет. Все это имеет место в соответствии с круговоротом инь и ян. То, что АА побеждают 72, также показалось бы таинственным, если бы это не случилось каждый день. Но в действительности выигрыш тузов ничем не отличается от их поражения. Более того, после необычных событий именно потому случается тильт, что люди, проиграв, например, с КК, думают о даунсвинге до тех пор, пока он в самом деле не начнется. Став свидетелями такого события, они ожидают чего-то неладного и тем самым позволяют тильту превозмочь над разумом. Даунсвинги имеют место лишь в глазах смотрящего.

По тем переездам, которые судьба устраивает игроку, невозможно определить, плюсовой это игрок или минусовой. Удачи и неудачи зависят от судьбы. Плюсовые на дистанции решения – это Путь Покерпро. Воздаяние же за выбор в конкретной руке – это просто деньги, волнующие лишь фишей.

Если человек уверен в своих ридсах, то он не будет разочарован, если результат будет в мелочах отличаться от того, что он ожидал. Но в конечном итоге важны даже мелочи. Правильность и неправильность наших решений проявляется именно в мелочах.

В молодости я вел «Дневник неудач» и каждый день записывал в нем свои ошибки. Но как я ни старался их исправить, не было дня, чтобы я не делал двадцать или тридцать новых записей. Поскольку этот процесс, казалось, не имеет конца, я прекратил вести дневник. И даже теперь, когда я перед сном думаю о событиях истекшего дня, я замечаю, что нет такого дня, чтобы я не ошибся в ридсах или не допустил еще какую-либо ошибку. Жить и не совершать ошибок невозможно. Но люди, которые полагаются лишь на свою сообразительность, не признают этого.

Беспринципно считать, что ты не можешь достичь всего, чего достигали великие про. Помни, что про – это люди, и ты – тоже человек. Мастер Гринстайн говорил: «Обрестада стала профессионалом потому, что стремилась к учению с пятнадцатилетнего возраста, а не потому, что ей все время везло». Если ты знаешь, что можешь стать таким же про, как они, ты уже на пути к этому.

Почему стоит начинать свою покерную карьеру с микролимитами?

Кирилл «FuzzzyBoy»

Для начала сделаем допущение, что мы говорим исключительно о людях, которые пришли в покер, прежде всего, чтобы зарабатывать деньги. Постоянно. Путем превращения своего интеллекта, усердия и времени в капитал. Желаящими занять первое место во WSOPE или других крупных турнирах, а также искателями адреналина движут другие мотивы. Какие именно, я с трудом себе представляю и поэтому писать о них не буду. Ответ на вопрос, почему стоит начинать играть с микролимитами стоит разделить на несколько аспектов.

1) Во главу угла я поставлю правильное управление своим банкроллом. «Уж сколько раз твердили миру...», а все туда же. Копейки – это не для нас, у меня же хватит на целых 10 байинов и т.д. и т.п. А потом сутками катать фрироллы, чтобы накопить хотя бы доллар. Проблема здесь кроется не столько в переоценке своих возможностей, сколько в неполном понимании понятий «дистанция» и «дисперсия». Даже самый лучший игрок может не попасть в ИТМ 10 СНГшек подряд или проиграть 10 сравнений 60% на 40% и нет в этом ничего удивительного, а Вы скорее всего не самый лучший игрок и допускаете ошибки (без обид, лучший по определению только один, соответственно остальные – неидеальны), но это познается лучше всего только на собственной задн..., простите, на собственном опыте. Итак, резюмируя, если Вы играете NL10 при банкролле 50\$ и не имеете возможность быстро и безболезненно закинуть в рум еще долларов 200, то Вы, скорее всего, отнимаете у себя очень много времени. Верить мне и сотням других авторов, утверждающих то же самое, дело ваше. Идем дальше.

2) Уверенность. Именно это качество, на мой взгляд, позволяет игроку сохранять душевное спокойствие во время сессии и, соответственно, показывать свою хорошую игру. А побитие микролимитами, как ни что другое, позволяет эту уверенность «прокачать». Во-первых, это не займет много времени (если иначе, тогда, может и не стоит пока подниматься выше), а во-вторых, даст Вам убеждение, что ниже этого уровня Вы уже не упадете. Если же сразу лезть на самый верх, то спускаясь по лимитам вниз (вследствие неудач или своей плохой игры), Вы не будете чувствовать твердой почвы под ногами, так как игроки на этих лимитах будут Вам незнакомы и соответственно неоткуда будет взять знание, что вы их можете обыгрывать. А в моменты даунсвингов, такая уверенность необходима. Очередной вывод: если у Вас есть достаточный банкролл для игры NL50, все же стоит наиграть в плюс тысяч 15-20 рук на паре лимитов пониже, для собственного психологического равновесия.

3) И наконец, третий пункт – закрепление базиса. Для успешной игры в покер необходимо овладеть многочисленными знаниями. При игре на высоких лимитах математические расчеты, учет психологического состояния противника, интерполяция истории прошлых раздач с ним и прочее заставляют разум игрока действовать со скоростью компьютера. Но чтобы достичь такого быстрого действия, вашему мозгу нужны готовые шаблоны поведения, которые он берет из своего опыта. А микролимитами тем и хороши, что позволяют получать и закреплять необходимые умения пошагово. На первых лимитах достаточно играть по карте, чтобы быть в плюсе, и мы доводим до автоматизма такие действия как сброс руки-дро, когда нам не хватает шансов банка для колла, сброс топпары

при очень агрессивной игре от обычно пассивного тайтового оппонента и тому подобные вещи. На следующих лимитах мы добавим в наш арсенал стилы-рестилы, затем флоатинг и так далее. Главное, что для плюсовой игры на данном лимите, к имеющемуся у нас арсеналу покерных приемов надо добавить всего несколько новых. Если же учиться на высоких лимитах с нуля, то на это уйдет очень много времени и главное денег.

В общем, как-то так 😊.

Компьютерный покер

Дмитрий «Korrespondent»

О том, почему Компьютеру проще выиграть у Ананда, чем у Айви

Февраль 1996 года. Филадельфия. Все внимание шахматного мира приковано к уникальному событию — первому в истории матчу между действующим чемпионом мира по шахматам и шахматным суперкомпьютером. Гарри Каспаров против Deep Blue. В напряженной поединке со счетом 4:2 человеку удается одержать победу. Однако уже через год матч-реванш заканчивается победой искусственного интеллекта со счетом 3,5:2,5. В шахматах наступила новая эра — эра компьютеров.

Ноябрь 2006 года. Бонн. Владимир Крамник принимает участие в матче против компьютерной программы Deep Fritz. На кону стоит 500 тысяч долларов США, еще 500 тысяч долларов россиянину гарантировано. Специальная тактика, разработанная Крамником для противодействия вычислительным мощностям машины, позволяет в целом играть с Deep Fritz на равных. Однако нелепый зевек мата в 1 ход в одной из партий матча ставит крест на надеждах выиграть поединок. Вынужденный спасать матч, в последней партии Крамник идет ва-банк, избрав острый дебют, но терпит поражение. Комментируя итоги матча на страницах газеты «The New York Times», профессор Монти Ньюборн скажет слова, которые не нуждаются в переводе: «The science is done».

Март 2007 года. Потомак, Мэрилэнд. Гроссмейстер Ян Эльвест играет матч против лучшей на сегодняшний день шахматной компьютерной программы с воистину покерным названием Rybka. По условиям поединка Рыбка давала фору в 1 пешку в каждой из 8 игр, но зато все время играла белыми. Матч закончился со счетом 5,5:2,5 в пользу машины и без каких-либо шансов для человека. В июле 2007 года Эльвест решается на матч-реванш против Рыбки. На этот раз гроссмейстеру даются белые фигуры в каждой из 6 партий и вдвое больше времени на обдумывание ходов, чем компьютеру. Эльвест имеет право дважды в течение каждой партии взять пятиминутный перерыв. Рыбке ограничивают размер оперативной памяти, сокращают дебютную книгу до 3 ходов и запрещают использование библиотеки эндшпилей. Но все поблажки бесполезны – Рыбка выигрывает матч со счетом 4,5:1,5. Становится окончательно понятно, что сильнейшим шахматистам мира не под силу сражаться на равных с искусственным интеллектом.

Deep Fritz, Deep Junior, Zappa, Hiarcs, Rybka, Schredder, Strelka, – вот лишь неполный список очень сильных шахматных программ, каждая из которых использует свой собственный алгоритм для оценки позиций и выбора наилучших ходов. Уже давно проводятся чемпионаты мира по шахматам среди компьютерных программ. Уровень партий, сыгранных на таких турнирах, как правило, превосходит уровень партий между людьми.

Что же насчет компьютерных программ, играющих в покер? Стоит ли Филу Айви с дрожью в коленках ждать того дня, когда искусственный разум сможет уверенно переигрывать в Heads-up любого оппонента? Однозначного ответа на этот вопрос пока нет. Отчасти причиной отставания компьютерных разработок в области покера от шахматных алгоритмов является относительная молодость покера по сравнению с шахматами. Но есть и ряд принципиальных отличий между этими играми, делающих компьютерный анализ покерных рук более сложным, чем анализ шахматных позиций. В данной статье мы обсудим эти отличия.

1. Покер – это игра с несовершенной информацией, шахматы – это игра с совершенной информацией. Говорят, что игра относится к классу игр с совершенной информацией, если все игроки в любой момент времени знают текущую позицию, набор всех возможных ходов всех игроков, а также состояния, в которые попадет игра в результате каждого из возможных ходов каждого игрока. Очевидно, что шахматы – это игра с совершенной информацией, так как оба противника видят текущую позицию, знают правила игры и для любой последовательности ходов теоретически могут просчитать позицию, в которую попадет партия, если будут сделаны такие ходы. Другие примеры игр с совершенной информацией: крестики-нолики, го, шашки. Напротив, покер – это игра с несовершенной информацией, так как игрок в момент принятия решения на префлопе, флопе, терне и ривере не знает карт соперника. Игрок не знает, какой выигрыш он получит, если розыгрыш дойдет до шоудауна. Следовательно, для создателей любой стратегии для игры в покер наиболее важной задачей является задача оценки рук соперника. Программа, анализируя действия соперника как в текущей раздаче, так и в предыдущих, должна оценить спектр возможных рук соперника некоторым диапазоном. Это очень непростая задача, поскольку хороший покерный игрок умело маскирует свои руки.

2. В покере в гораздо большей степени необходимо знать тип оппонента, чем в шахматах. Действительно, в покере действовать против лузово-агрессивного противника нужно совсем не так, как против тайтово-агрессивного. Хорошая компьютерная покерная программа должна моделировать тип своего соперника, опираясь на историю рук, сыгранных против него. В простейшем случае программа должна дифференцировать между лузово-агрессивным, лузово-пассивным, тайтово-агрессивным и тайтово-пассивным оппонентом. Однако очень хорошая программа должна помимо этого оценивать, находится ли соперник в тильте, любит ли воровать блайнды, падает ли на Збет, и т.д. Другими словами, для моделирования типа оппонента в компьютерной покерной программе обязательно должен быть блок, отвечающий за обработку и анализ статистических данных. Что касается шахмат, то в каждой отдельно взятой партии программе не так уж и важно знать предысторию встреч с данным противником. Какая разница, любит ли противник острые начала или позиционную борьбу? Гораздо важнее быстрее и глубже перебирать и оценивать все возможные варианты ходов!

3. В покере необходимо скрывать свой тип, в шахматах – необязательно. Утверждение о том, что чем меньше информации мы даем сопернику, тем лучше, является покерной прописной истиной (если, конечно, мы не хотим умышленно повлиять на соперника выдаваемой информацией, например, показав свой блеф). Поэтому хорошая компьютерная программа должна уметь смешивать свои стратегии, варьируя линии розыгрыша рук в похожих ситуациях. А в шахматах информация о том, что программа любит играть в позиционном ключе, не несет непосредственной выгоды для противника.

4. Покер – это игра, содержащая элемент случайности, а шахматы – детерминированная игра. Если в шахматах с точки зрения программы в каждый момент времени существует оптимальный ход, то в покере программа обязана уметь работать в условиях неопределенности. Оценить вероятность того или иного события (например, выпадения трех бубновых карт на флопе) для компьютера совсем несложно. Но для того, чтобы построить оптимальную стратегию игры, например, на префлопе, необходимо по имеющимся двум картам оценивать вероятности «подходящих» и

«неподходящих» флопов, пересчитывать эти вероятности в зависимости от действий остальных оппонентов на префлопе, а также оценивать вероятности возможных действий зашедших во флоп противников в зависимости от открытых карт.

Как мы видим, основная сложность игр с совершенной информацией заключается в очень большом наборе всех возможных вариантов развития событий. Поэтому для программ, играющих в шахматы, шашки или го, важно лишь оптимальным образом перебирать все возможные позиции и правильно их оценивать. Покерным компьютерным программам, помимо этого, надо уметь находить оптимальные стратегии в условиях неопределенности, отыскивая равновесные стратегии по Байесу-Нэшу. Несмотря на эти дополнительные сложности, сильные компьютерные программы уже появились. А не так давно состоялись первые покерные матчи между Компьютером и Человеком!

Июль 2007 года. Ванкувер. Покерные профессионалы Фил Лаак и Али Эслами играют против компьютерной программы Polaris, созданной исследователями из университета Альберты. По условиям поединка играется 4 двойных Heads-up матча в лимитный \$10/\$20 техасский холдем, по 500 рук в каждом. Двойной матч состоит из матча между Polaris и Лааком, а также из матча между Polaris и Эслами. При этом участникам двух матчей сдаются противоположные руки, то есть, если Лааку сдали 55, а Polaris – 22, то у Эслами будет 22, а у Polaris – 55. Естественно, Лаак и Эслами не могут обмениваться информацией, так же как две копии Polaris изолированы друг от друга. Той или иной стороне присуждается победа в двойном матче, если по его итогам получен выигрыш не менее чем в \$250. Со счетом 2,5:1,5 победила команда Лаак и Эслами.

Июль 2008 года. Лас-Вегас. Новая версия Polaris, новая команда покерных профессионалов, новый уровень ставок. За команду людей выступают Палански, Гавриленко, Ньюхаус, Акоста, МакРобертс, Хендон, Градзин. Игра проходит по прошлогодним правилам, но на лимите \$1000/\$2000. На этот раз успех сопутствует компьютерной программе со счетом 3,5:2,5.

В чем причины этого успеха Polaris? Удачей его объяснить нельзя, поскольку игра состояла из двойных матчей, в которых командам сдавали противоположные руки. Выходит, что ученые преуспели в разработке оптимальной стратегии для игры в покер? По одному матчу такой вывод делать рано. Тем не менее, наука не стоит на месте: наряду с ростом вычислительных способностей компьютеров появляются новые теоретико-игровые разработки. И, возможно, через несколько лет шансы Фила Айви в борьбе против покерной программы будут оцениваться не выше, чем шансы Вишванатана Ананда в игре против наследников Рыбки.

«Да ведь это же пустяки, дело житейское»

Алексей «strannikspb»

В своей статье мне бы хотелось затронуть такую важную тему как психология покера. Об этом уже написано огромное количество статей, но я постараюсь не повторяться.

Кстати, по моим наблюдениям, статьи по психологии не пользуются такой популярностью, как статьи по стратегии. Психологии уделяется незаслуженно мало внимания. Поверь, если ты уже очень долго никак не можешь начать играть в хороший плюс, хотя постоянно работаешь над своей игрой, то тебе просто необходимо заняться работой над своим сознанием. Я постарался выделить несколько, на мой взгляд, наиболее важных моментов, связанных с психологией покера.

Оценивай не карту, пришедшую на терне или ривере, а свое решение – верно ли ты поступил, что пошел ва-банк на флопе? И не важно, кто выиграет или проиграет в данной конкретной раздаче. Важно лишь твое решение. Если оно правильное, и ты был впереди, то не сомневайся, на дистанции ты будешь в плюсе.

Возможно, что вначале некоторым игрокам даже полезно будет залить в тильте несколько стартовых банкроллов. Для того чтобы в следующий раз, когда ты соберешься заливать свои деньги опять, ты сказал себе: «Стоп! Ведь ты же знаешь, что будет дальше. Это было с тобой уже не раз. Разве так приятно ощущать себя неудачником?». Если ты хочешь стать победителем, ты не должен идти на поводу у своих эмоций. Ты должен вести, быть лидером, быть хозяином самого себя.

Если ты стремишься обязательно выиграть каждую раздачу, принимаешь выигрыш или проигрыш слишком близко к сердцу, попробуй относиться к покеру как к работе. Представь, что ты работаешь на некую фирму, которая наняла тебя в качестве хорошего покерного игрока. И дала тебе для игры некую сумму – банкролл. Относись к этим деньгам не как к своим собственным, а как к деньгам фирмы. Не гонись за выигрышем. Твоя фирма не ставит тебе такой цели. Она дает тебе деньги и стратегию. Ты лишь должен ей следовать. А что придет на ривере в данной отдельной раздаче – разве тебя это волнует? Помни, что твоя цель – принять верное решение.

Если ты начал следовать данной технике, и тебе стало скучно относиться к покеру как к работе, а каждодневная игра начинает казаться рутинной, то стоит сделать перерыв и расслабиться, поиграть для своего удовольствия. Например, на пару лимитов пониже, в каком-нибудь недорогом турнире или, что еще более увлекательно, собраться с друзьями и поиграть вживую.

Еще один совет, на который я наткнулся на сайте, обучающем торговле на бирже: «Сохраняйте спокойствие как при выигрышах, так и при проигрышах». Про проигрыши все понятно. А вот почему плохо радоваться при выигрышах, спросишь ты. Радоваться, конечно, можно и нужно. Но не все так просто, как кажется. Чем больше ты радуешься сегодня, тем, возможно, больше будешь расстраиваться завтра. Во-первых, очень сильные радостные эмоции могут привести к ощущению того, что ты уже профессионал. А это отбросит тебя назад в твоей покерной карьере. Во-вторых, нельзя забывать о дисперсии. Сегодня выигрыш, завтра проигрыш, выигрыш – проигрыш. Стоит, как бы, с высоты посмотреть на свой путь в покере. Нужно помнить, что все, что ты выиграл сегодня, ты можешь потерять завтра, и что это нормально. Что за белой полосой выигрышей обязательно последуют проигрыши. Если ты будешь об этом помнить, то будешь лучше к ним подготовлен. И,

следовательно, ты воспримешь их спокойно. У тебя не будет и тени тильта. А это сэкономит большое количество твоих денег. Завершить статью мне хотелось бы слегка измененным диалогом Карлсона и Малыша:

- Спокойствие, только спокойствие!

- Да как же тут не расстроиться-то? Э-эх...

- Из-за переезда очередной везучей рыбкой? Да ведь это же пустяки, дело житейское. Стоит ли волноваться по такому поводу!»

Удачи за столами!

Психология он-лайн покера. «Poker Face».

Игорь «bulshalim»

“IN YOUR FACE” – пишет в чате после выигрыша очередного крупного банка замечательный игрок “CuCbKu”. Без злобы, скорее с иронией. Эта фраза уже стала крылатой и обрела много поклонников. Но задумывался ли кто-нибудь, какое психологическое воздействие на оппонентов, она в себе оказывает? Вопрос, скорее риторический и я не призываю сейчас, всем дружно начать писать в чатах различные фразы и выражения, дабы вывести оппонентов из себя...

Понятие «Poker Face», уже давно стало неотъемлемой частью преуспевающего игрока в покер в офф-лайне. Мастерство сохранять спокойствие и хладнокровие, когда на кону сотни тысяч, а иногда и миллионы долларов, вырабатывается годами. Скрыть преимущество руки, скрыть слабую руку при блефе, скрыть любую информацию – всё это под силу истинным профессионалам. Ибо они чётко знают, что играя с такими же профи как они, нужно «включать» Poker Face, чтобы не стать источником ценной информации. Игроки высокого уровня также используют различные уловки, чтобы запутать оппонента и дать ему «ложный след». Но это всё офф-лайн, где люди видят друг друга. А может ли быть применимо данное понятие в он-лайн покере?

При игре через интернет, мы не видим оппонентов. Не видим их глаз, их эмоции и мимику, не видим нервного подёргивания пальцев. Мы видим лишь никнеймы и аватары, порой очень причудливые. Вполне возможно, что за ником «TheTerminator» и соответствующей картинкой, скрывается миниатюрная девушка, очень спокойная и тихая в реальной жизни. Поэтому, использовать эти факторы (никнейм-аватар) для получения адекватной информации нет смысла. Получить представление об игроке, в плане: рыба, регуляр, про – можно используя «шаркскоп», нотсы и немного наблюдательности. А как составить психологический портрет оппонента, как прочесть его действия, как выудить из него информацию и при этом не раскрыться самому?

Данным вопросом, я заинтересовался, когда в очередной раз из-за задержки хода, связанного с плохим соединением, был вскрыт мой блеф. Причём вскрыл оппонент, до этого не отличавшийся устойчивостью к моим рейзам и на руках особо ничего не имевший. Я понял, что определяющим фактором в данном моменте, стало ВРЕМЯ.

С этого момента, я стал наблюдать не только за действиями противников, но и за временем, которое они отводят для принятия решений. Данные наблюдения показали, что для разных оппонентов характерны различные тенденции к затрачиванию времени на розыгрыш определенных категорий рук. Блеф в основном проводится стремительно, не задумываясь, в то время как комбинации «монстры» - размеренно, неспешно. Наверняка каждый за собой замечал, какое психологическое воздействие имеют комбинации высшего порядка. Разыгрывание таких хэндов, производится с «театральными» паузами, «страдальческими» коллами и рейзами. Игрок как будто говорит своими осторожными действиями: «Даже и не знаю, стоит ли мне дальше продолжать, с такой «слабой» рукой». Часто подобные «финты» могут принести очень неплохой результат, в виде впечатляющей горочки фишек или наличности. С другой стороны, многие игроки действуют от обратного, полагая, что стремительные действия (при хорошей комбинации), оппоненты воспримут за блеф и проплатят тем самым собранный натс.

Интересная ситуация сложилась при наблюдении за парочкой довольно-таки неплохих игроков с Poker Stars, за игрой которых я следил извне, открыв стол турнира. Сначала я просто наблюдал. Потом решил проверить данную «теорию времени» и начал включать секундомер, на каждом раунде торгов. Через час наблюдения, я по времени, затрачиваемому на принятие решений, мог определить спектр рук, с которыми каждый из них играет. Примерные диапазоны, с которыми они входили в игру или делали рейз, я уже знал, но это был довольно обширный спектр, по-сравнению с «временным». Я не знаю, как именно это действует. Скорее всего, данное явление из области подсознания. Но карманных тузов каждый из них разыгрывал всё время с одинаковым временным промежутком. Первый из наблюдаемых затрачивал на ход с AA ровно 4 секунды (2 раза), а второй обдумывал этот хэнд по 7 секунд (3 раза). Причём на розыгрыш других карманных пар уходило уже другое время.

Наверняка многие из вас замечали такой факт – стоит немного замешкаться, или наоборот, сделать поспешный ход, и ожидаемый результат, вэлью, «выскальзывает у вас из рук». Это тоже работает на подсознании оппонентов. Также стоит отметить тот факт, что чем больше игрок нервничает, тем более поспешными становятся его ходы, мувы и другие действия. Может быть, из ЭТОГО и складывается понятие «Poker Face» в онлайн? Может, стоит уделять больше внимания времени, затрачиваемому оппонентами на принятие решений? Может, стоит чаще заглядывать в чат? Ведь если игроки начинают перебранки в чате, это говорит об их «взвинченном» состоянии, на котором можно корректировать свою игру.

Несколько раз я сталкивался с игроками, которые на любое действие, будь-то фолд, чек, колл, рейз, алл-ин, затрачивают одинаковое количество времени – от 7 до 10 секунд. В данном аспекте, лично я считаю такое ведение игры оптимальным. И вот почему: во-первых, подобным действием, вы держите в напряжении весь стол, т.е. оппонентам постоянно приходится ожидать вашего решения, и поверьте, это довольно сильно давит на их психологическое состояние. Разумеется, не обязательно использовать весь лимит времени на каждом уровне игры. Вполне достаточно выдерживать небольшую паузу от 5 до 8 секунд постоянно – ваши оппоненты, будут очень «некомфортно» себя при этом чувствовать. И, наконец, во-вторых, вы полностью закрываете информацию о своей руке и своём эмоциональном состоянии. Именно это и является задачей «Poker Face»...

Кроме того, можно миксовать время, затрачиваемое на совершение хода. Но это уже индивидуальное дело каждого игрока в отдельности. Как строить свою игру и стратегию, каждый должен определиться самостоятельно. В данном разделе, имеется огромное поле для размышлений. Тем более, многие игроки, просто не обращают на время никакого внимания. Но даже новичок, встретивший игрока, использующего «приём замедленного принятия решений» (назовём это пока так), решит что перед ним игрок думающий, взвешивающий свои решения, и будет стараться как можно меньше вступать с вами в конфронтации.

Данная статья не является панацеей, это лишь пища для размышлений и попытка разобраться, есть ли место в он-лайн покере такому понятию, как Poker Face. Также она не является руководством к действию: «всем перед игрой иметь под рукой секундомер». Если время оказывает такое воздействие на вас и на ваших оппонентов, то данное предположение имеет право на существование и более подробное изучение со стороны самих же игроков, ибо позволит улучшить качество игры, а соответственно и прибыль, получаемую от нее. Чего многие из Вас, дорогие друзья, и добиваются. Так что, если встретите за столом «думающего» игрока, постарайтесь не нервничать, сохранять спокойствие и наслаждаться игрой. Ведь покер объединяет миллионы людей во всём мире, независимо от их статуса, религиозных убеждений и цвета кожи... Нужной всем карты на ривере!!!

Нотсы.

Станислав «revunior»

Нотсы. Многообразие видов.

В сегодняшней статье, я хочу поговорить об одном из важнейших инструментов арсенала игрока в онлайн покер – о нотсах. Заметки на полях, в блокнотах, органайзерах и электронных базах данных во все времена являются помощниками делового человека. Недаром говорят: «Не можешь запомнить – запиши». По сути, нотсы и есть те самые заметки на полях, в которые опытные игроки записывают особенности поведения за игровым столом своих оппонентов. Тем более, практически все покеррумы предоставляют такую возможность, и нет необходимости сооружать дома библиотеку записных книжек, которые будут содержать досье на наших соперников. Наряду с нотсами на помощь игроку приходит статистика. Но она, как правило, организована просто и точно и мы пользуемся ей “As is” – в том виде в котором она предоставляется нам разработчиками программного продукта. Напротив, в написании нотсов конкретных стандартов нет. В этой статье я хочу описать наиболее удобные способы ведения нотсов. Основной отправной точкой станут SNG-турниры по техасскому холдему, во-первых потому что техасский холдем наиболее популярная разновидность покера, во-вторых потому что в SNG с ходом турнира меняется и стиль игры участников.

Разметим флажками.

Самым простым способом ведения нотсов являются флажки. Это цветные индикаторы, которыми мы можем пометить игроков за столом. Как правило, цветов от пяти до двенадцати, этого вполне достаточно для того чтобы разобраться кто есть кто. Попробуем раскрасить участников в пять цветов.

Первым делом выделим три цвета для игроков, которых видим на нескольких столах. Очевидно, чем больше столов играет человек, тем меньше у него времени на принятие решений, так что наличие оппонента за четырьмя и более столами говорит об его уверенности в умении быстро ориентироваться в большом количестве стандартных ситуаций. При определении количества столов, за которыми одновременно находится наблюдаемый, может помочь поиск игрока по никнейму.

Мои флажки обычно выглядят так:

- голубой цвет – оппоненты, играющие 2-3 стола: это либо игроки, поднимающиеся по ступеням мультитейблинга, либо регуляры в середине сессии, когда они уже завершили несколько турниров или просто не попали за одни и те же столы с нами. От игроков, замеченных только на двух столах, можно ожидать немало сюрпризов, ошибок и не всегда адекватных действий.

- синий цвет – оппоненты, играющие 4-6 столов: это, как правило, адекватные, тайтовые игроки, чаще всего тайтово-агрессивные. Обычно их рейзы и тем более ререйзы говорят о наличии сильной руки. К тому же у этих игроков зачастую можно комфортно воровать блайнды, поскольку они редко будут уделять внимание их защите.

- фиолетовый цвет – игроки, сидящие более чем за шестью столами. Эти люди чаще всего играют шаблонно, у них нет времени для большого количества мувов, статистика в ранней и средней

стадии турнира у многих VPIP = 6-8, PFR=6-8, редко больше. Т.е. играется малое число рук, решения принимаются быстро. На средних уровнях блайндов мы сможем, воруя фишки у таких игроков, поддерживать комфортный размер стека. И стоит всерьез задумываться о продолжении борьбы в случае проявления агрессии с их стороны. В последующих турнирах нам выгоднее садиться «перед» игроками с синими и фиолетовыми флажками.

Очень часто мы видим игроков совершающих те или иные неадекватные действия за столом. Это может быть человек, несколько раз сдвинувший все фишки в центр стола при минимальных блайндах, или автоответчик, нажимающий «call» на любые ставки и рейзы, или же игрок, который пытается «тянуть дро» не по шансам. Такие персонажи представляют для нас хорошую мишень, при правильном подходе они хорошо оплатят наши руки. Я обычно помечаю их разрешающим сигналом - зеленым цветом.

И наконец красным флагом отмечены игроки, которые доказали свою адекватность и смогли переиграть меня на постфлопе несколько раз. Т.е. оппоненты, показавшие уровень игры выше моего. Их стоит опасаться и стараться играть с ними с утроенным вниманием.

Как нетрудно догадаться, игроки из «синего спектра» запросто могут оказаться как акулами, так и рыбой, в этих случаях цвет флажка для них стоит изменить, на красный или зеленый соответственно.

Когда заполнять: Флажки лучше всего расставлять, открыв несколько столов, прямо во время рассадки на игровые места – времени обычно хватает, чтобы успеть найти совпадения.

Ставим штампы, вешаем ярлыки.

Есть игровые моменты, которые трудно описать статистикой (особенно когда соответствующих программ нет), но очень хочется отметить их наличие. Как правило, их немного два-три, реже – пять. И нам совсем не хочется описывать в нотсе каждый случай «особенной игры» подробно, тут нам на помощь придет запись в виде штампа. Допустим, нас интересуют три упомянутых выше разновидности неадекватной игры:

- необоснованный allin (обозначим ALL);
- «телефонная станция» (обозначим TELE);
- и попытки «потянуть» дро не по шансам (обозначим DR).

Сформируем из этих трех обозначений шапку типа:

ALL:

TELE:

DR:

И поместим ее в буфер обмена. Как только мы видим, что игрок совершает действие из нашего списка, мы копируем шапку в его нотс и ставим «+» в нужную строку. Вот так «ALL: +». Разумеется, если шапка уже есть и какие-то данные уже хранятся, мы просто дополняем уже имеющиеся строки. Чтобы не загромождать нотс плюсами, можем заменять пять плюсов на звездочку, а пять звездочек на восклицательный знак. После появления восклицательного знака в одной из строк можно смело говорить о том, что такая игра свойственна данному персонажу, и графу не обновлять. Данные штампы помогут нам следить за характером игры соперников по выбранным критериям и будут особенно полезны тем, кто не пользуется статистикой.

Когда заполнять: Штампы удобно использовать во время мультитейблинга, когда нет возможности писать длинные заметки, и есть время только на пару-тройку лишних нажатий клавиш.

Своими словами.

Игра в покер очень разнообразна, довольно сложно коротко описать последовательность действий игрока. Штампы и флаги не помогут при записи последовательности событий. Иногда можно просто обрисовать все как есть. Например, игрок исполняет сквиз, но один из оппонентов идет allin и игрок сбрасывает карты. Это не очень типичный случай, для SNG. Тут легко всё записать словами: «Сквизил, на оллин упал» – просто и понятно. Подобные предложения могут быть короткими, могут быть длинными, в зависимости от того, сколько времени у нас есть на запись. Я использую такой метод, когда перехожу на новый лимит и стараюсь собрать как можно больше информации об оппонентах. Как правило, в этом случае играю всего 2 стола, и времени хватает даже на длинные повествования. Но лучше нотсы писать не только четко, но и коротко.

Когда заполнять: В нестандартных ситуациях, при недостатке информации или сложностях с формулированием запутанного нотса.

Краткость – сестра таланта.

Даже самые сложные игровые ситуации при должной сноровке можно описать коротко и точно. Чуть расширим предыдущий пример со сквизом. Такая вводная:

- игра SNG 10max;
- за столом осталось 7 игроков;
- HERO в позиции SB;
- Стек HERO 2000;
- блайнды 30-60;

Игрок в UTG делает рейз, игрок в MP1 коллирует, HERO сквиз на трехкратную сумму рейза, UTG ALLIN, все фолд. Для нотса слишком громоздко, но записать подобную руку стоит, попробуем это сделать.

SNG(10-7) 30/60 SB(2000) SQZ 3x-> ALLIN -> FOLD. Так гораздо короче, что же тут написано и почему.

Сначала опишем тип покера, в который играем, т.к. с одним и тем же оппонентом мы можем встретиться и в турнире, и в кеш игре, а нужно понимать, что стратегия будет различной. Мы всегда должны знать, к какой игре и какому ее моменту относится нотс.

SNG (10-7) – мы играем турнир SNG на 10 человек и в игре осталось 7 участников.

Далее опишем стадию турнира. Т.к. перед нами SNG важно знать находимся мы в ранней стадии, средней или уже наступил пуш-фолд, ведь и тут у игроков может меняться стратегия.

30/60 – блайнды 30/60 фишек, стадия ранняя, ближе к средней.

Опишем что же в данном турнире, на данный момент представляет собой наш герой.

SB(2000) – он находится в позиции малого блайнда и имеет 2000 фишек или 33 блайнда. Большой стек, с которым можно комфортно играть.

Теперь опишем произошедшее. Как правило, я начинаю писать порядок событий с действий HERO, и далее чередовать через стрелку «->» с действиями оппонентов. Тут все прозрачно: SQZ 3х-> ALLIN -> FOLD. Игрок сквизит, троекратно увеличивая рейз, оппонент идет ва-банк, HERO падает. Теперь, даже через год, прочитав такой нотс, я восстанавливаю в памяти этот игровой эпизод. Чаше всего подобных замысловатых ситуаций в игре не бывает, все обычно куда прозаичней, например в пушфолде игрок с малого блайнда идет ва-банк с дамой три разномастными. Так и запишем:

SNG (6-3) 100/200 SB (1400) PUSH (930) – здесь особенно важно, записать карты которые использовал оппонент в стадии пушфолда, в данном случае видим слишком лузовый пуш, если на этого игрока наберется еще пара похожих нотсов, мы сможем успешно использовать это, принимая его лузовые пуши с более широким диапазоном рук чем обычно.

Когда заполнять: Всегда когда есть возможность и ресурс по времени. В случаях ошибок соперников или нестандартной игре.

Теория и практика.

Теперь, когда о теоретической части сказано довольно много, я предлагаю применить на практике полученные знания.

Гусары за столом

Встречаются оппоненты, которые проявляют излишнюю агрессивность и с самого начала турнира идут в префлоп оллин с большим количеством рук. Для нас подобная игра – это повод записать нотс, как минимум пометить играющего зеленым флажком, или, если мы пользуемся шаблоном, нащелкать несколько плюсиков в строке ALLIN. Обычно, в ранних стадиях турнира мы готовы сыграть с соперником на стек имея тузов или королей, иногда туза короля в масть. Наличие нотсов о неадекватных оллинах одного из игроков может заставить нас задуматься о расширении спектра кола такой ставки, думаю для ответа будет достаточно пар от валетов и старше и оверкарт от А). Очень важен момент позиции – чем она позже, тем лучше – это застрахует нас от еще одного оллина. Хотя классическая тайтовая игра не будет ошибкой.

Хитрый регуляр

В ранней стадии турнира адекватные регуляры, играющие от шести столов и больше, как правило, разыгрывают малое число рук – около 6-8 процентов. При этом в игру, обычно, входят рейзом. Рассмотрим пример, когда один из таких игроков находится за столом. Мы сбросили свои карты в одной из ранних позиций, игрок из MP2 делает рейз в 4 BB, все фолд до баттона на котором находится тайтовый регуляр, помеченный фиолетовым флажком, и он делает колл. Малый и большой блайнды пас. Колл – редкий ход для такого типа игроков. Присмотримся поближе, флоп K96 радугой. MP2 ставит две трети банка, BU делает ререйз, MP2 оллин, BU оллин. MP2 показывает JJ, BU – AK. MP2 продемонстрировал обычную игру. Он не поверил в наличие короля у соперника и после своей продолженной ставки не смог расстаться с валетами. Можем записать на него нотс о том, что игрок готов вложиться на стек с более широким диапазоном, чем классические AK, KK+. Но больше внимания стоит уделить тому, что игрок BU коллирует с AK префлоп рейз соперника. Это стоит вынести в нотс и в последующих играх быть осторожней с продолженными ставками против этого игрока. В моей практике встретился такой игрок на лимите 10+1, он играл 8 столов и колировал с AQ, AK, тем самым заманивая в ловушку любителей ставить продолженные ставки.

Тянем потянем

Вытянем едва ли. Некоторые игроки очень много внимания уделяют флеш и стрейт дро, которые приходят на флопе. Например, мы открыли торговлю с АК (пик), получили колл от одного из оппонентов, на флопе вышли A9(черви) и 5 треф. Налицо возможное флеш-дро. Обычно чтобы защитить нашу руку от дро мы делаем ставку в размере трех четвертей банка. Если оппонент принимает, и на вскрытии после терна и ривера мы обнаруживаем у него на руках еще две червовые карты, то говорим, что игрок тянул дро, при этом не по шансам. Об этом стоит писать нотс и использовать его для максимизации прибыли. Т.е. в следующий раз, зная, что соперник любит продолжать с недостроенными руками вопреки пот-оддсам, можно увеличить размер ставки на флопе выше двух третей или трех четвертей банка, с большой долей вероятности нам ответят и щедро оплатят нашу комбинацию. Однако не стоит забывать и о том, что дро, в особенности монстр-дро, все же имеют шансы быть собранными, поэтому зная тягу соперника к таким комбинациям, если мы уверены в том, что дро превратилось в сильную руку, стоит сбросить комбинации типа топ пара топ кикер и две пары.

Нотсы-ошибки.

К сожалению, людям свойственно ошибаться и при написании нотсов тоже. Обычно ошибки связаны с тем, что при минимальном количестве времени, мы хотим записать как можно больше. В результате длинная фраза часто бывает не дописана, мы отвлекаемся на игровые моменты, и нотс дописывается с ошибкой, которая может стоить нам фишек. Помните, краткость – сестра таланта, и далеко не всегда теща гонорара.

Другой ошибкой может стать излишняя краткость. В одном воде я видел, как автор написал нотс на игрока типа <лимп-фолд> и все. Этой информации недостаточно: неясно, в какой позиции происходит данное действие, является ли этот ход корректным ходом на сет вэлью или перед нами автоответчик; совершенно непонятно при каких условиях происходит фолд – после рейза на префлопе, или же на флопе, когда игрок не попал в борд, или когда-нибудь еще. Старайтесь конкретизировать ваши нотсы так, чтобы через 50-100-200 турниров читая их, вы бы могли однозначно сказать, что вы

имели в виду и правильно воспользоваться информацией.

И наконец, самой распространенной, но негрубой ошибкой начинающих игроков является желание писать нотсы про «все подряд». Т.е. оппонент совершает стандартное действие, мы бы на его месте сыграли так же, но зачем-то еще и пишем об этом нотс, типа «Ставит продолженную ставку на флопе после рейза». Это типичный ход, не стоит его описывать лишний раз и загромождать заметку подобной информацией. Содержание нотса должно быть «горячим», обыденности там делать нечего.

Никакого вреда кроме пользы.

Как у любой медали есть обратная сторона, у нотсов тоже есть недостатки. Самым большим недостатком нотсов может быть то, что они вводят игрока, написавшего их, в заблуждение. Это может произойти в двух случаях – некорректно написанный нотс, от этого никто не застрахован, как и любое дело, написание нотсов требует количественного опыта, который перейдет в качество. Гораздо большие сложности связаны с тем, что игроки меняют стиль игры и это делает некоторые нотсы недействительными, стоит контролировать такие ситуации. Нотсы по которым были приняты неверные решения надо обозначать знаком вопроса «?», если нотс вызывает ошибку несколько раз, лучше его удалить, видимо он больше не актуален.

+EV

Резюмируя: нотсы – очень серьезный инструмент, если использовать его умелыми руками, положительные результаты не заставят себя ждать. Какой из видов записи нотсов использовать в игре – решать вам, но я рекомендую комбинировать подходы. Так как я использую статистику, то сейчас комбинирую краткую запись нотсов и обозначение цветными флажками. В результате собрал по нескольким игрокам довольно полную картину. Важно помнить, что нотсы со временем устаревают, и не забывать их актуализировать. И главное, в первую очередь принимать решение по игровой ситуации, руководствуясь нотсами, а не наоборот.



PokerStrategy.com
The Professional Poker School