

Expert Heads Up No Limit Hold'Em

Volume 1: Optimal and Exploitative Strategies

Will Tipton



Право на перевод и распространение
книги принадлежит сайту BluffRange.com



BluffRange.com

Обучение игре, видео, книги, софт

Уилл Типтон начал играть в онлайн покер в 2007 году. Он постоянно двигался вверх по лимитам в HUNL и в результате стал регулярным победителем на высоких лимитах. Сейчас он проживает в Итаке, штат Нью-Йорк и имеет кандидатскую степень по философии в Университете Корнелл.

Безлимитный Хедз-ап Холдем Для экспертов

Том 1: Оптимальные и Рабочие Стратегии

Уилл Типтон



POKER SERIES

www.dandbpoker.com

Содержание

	Предисловие	7
	Вступление	9
1	Введение в стратегию HUNL	13
1.1	Безлимитный хедз-ап холдем (HUNL)	13
1.2	Игры и стратегии	17
1.3	Схожие игры	22
1.4	Сейчас вам следует...	25
2	Теоретические стратегии игры	26
2.1	Ожидаемая прибыль	27
2.2	Стратегии максимальной эксплуатации	32
2.3	Равновесие Нэша	53
2.4	Выводы	72
2.5	Сейчас вам следует...	73
3	Игры без постфлопа	74
3.1	Пуш/фолд	75
3.2	Рэйз/пуш	91
3.3	Определение размера ставки	101
3.4	Тенденции и уроки	103
3.5	Сейчас вам следует...	108

4	Принцип Индифферентности	109
4.1	Ставки на префлопе и Принцип Индифферентности	109
4.2	Ассиметричные диапазоны и отказ от индифферентности	122
4.3	Уроки	130
4.4	Сейчас вам следует...	132
5	Распределение эквити	133
5.1	Распределение рук	134
5.2	Распределение эквити	139
5.3	Распределение эквити на ривере	148
5.4	Сейчас вам следует...	152
6	Концепции постфлопа	153
6.1	Введение в концепции постфлопа	153
6.2	Концепции постфлопа и текстура борда	156
6.3	Баррелинг на статичных бордах	167
6.4	Распределение на динамичных бордах	172
6.5	Формирование концепций	189
6.6	Сейчас вам следует...	193
7	Игра на ривере	194
7.1	Распределение рук на ривере и их примеры	195
7.2	Простые ассиметричные ситуации	211
7.3	Общие ассиметричные распределения рук	237
7.4	Примеры, продолжение	295
7.5	Сейчас вам следует...	324
8	Эпилог к тому I	326
8.1	Разделение диапазонов на практике	326
8.2	Обдуманная игра	334
8.3	Заглядывая в будущее	336

Предисловие

Я публикую книги уже более двадцати лет и более десяти — книги по покеру. За это время я издал сотни книг и получил множество неподходящих рукописей. Как вы, возможно, догадались, последние были, выражаясь вежливо, своеобразного качества. Если вы когда-нибудь видели отборочные прослушивания на X-Фактор, вы вероятно поймете мою мысль.

Поэтому я не был, слишком взволнован, получив в этом году рукопись о безлимитном хедз-ап холдеме. Я серьезно увлекался покером уже десять лет, но никогда ничего не слышал об авторе. Тем не менее, он, похоже, написал целую книгу, что само по себе необычно. Отклоняемые бесполезные работы обычно сводятся к нескольким страницам, как правило — к главе. Так что, я начал читать книгу.

Спустя минут десять, я почувствовал то, что поклонники X-Фактора у нас называют «Момент Сьюзен Бойл» — когда неказистый на первый взгляд камешек оказывается бриллиантом прекраснейшей огранки. Я читал одну из лучших книг по покеру, виденных мною ранее, и был полностью уверен, что хочу ее напечатать. Более того, я отметил, что книга уже близка к конечному результату, что само по себе достойно внимания.

Безлимитный хедз-ап холдем сегодня — основа современной профессиональной игры в покер. Уилл Типтон, взяв этот вариант за основу, разложил его на простейшие составляющие, создав математическую модель, которая описывает все элементы игры. Это довольно примечательная книга.

Покер это жесткая игра. Если вы замечаете несколько прорех в своей игре и хотите их исправить за пять минут, то лучше даже и не пытайтесь. Тем не менее, если вы намеренны хорошенько пересмотреть свою игру, и готовы усердно потрудиться для ее улучшения, то информация, представленная в этой книге, для вас просто бесценна.

Я был хорошим игроком, выигрывая на средних лимитах за онлайн столами многие годы. Я думал, что играю хорошо. Прочтя эту книгу трижды за последние шесть месяцев, я вижу теперь, что в моих познаниях зияли огромные пробелы, и сейчас я стремительно совершенствуюсь. Если вы хотите достигнуть таких же результатов — достаньте эту книгу.

Байрон Джейкобс,
Октябрь 2012 год

Вступление

«Серьезный покер — это азартная игра не более, чем скалолазание — риск».
— Альфред Альварес

Покер, особенно его вариация один на один — хедз-ап, это определение действий оппонентов и выработка плана, как извлечь из них выгоду. В этой книге мы создадим модель визуализации стратегии оппонента и организации нашего мыслительного процесса для выработки работающих ответных действий. В отличие от многих книг по покеру, мы не будем рассказывать вам, как именно вы должны разыгрывать каждую конкретную руку в различных ситуациях. Мы не будем давать вам фиксированную стратегию для игры в безлимитный хедз-ап. Эта книга призвана научить вас приходить к собственным стратегиям, позволяющим максимально прибыльно играть с новыми оппонентами в новых ситуациях, и дать вам инструменты, чтобы сделать это.

Подход, основанный на определении и использовании ошибок оппонентов просто необходим для настоящего успеха в хедз-апе из-за самой его природы. При игре против лишь одного оппонента, у вас есть возможность производить множество наблюдений за его стилем, чтобы приспособиться к нему. Ваша наиболее выигрышная стратегия может и будет кардинально разниться от оппонента к оппоненту. Нет ни одной фиксированной стратегии подходящей против всех игроков. Более того, даже хорошие стандартные стратегии могут быстро меняться с приходом техник и тенденций. В этой книге мы сфокусируемся на создании стратегий, вместо игры по конкретной стратегии. Мы представим математику, лежащую в основе всех будущих игровых ситуаций.

Эта книга и об игровом теоретическом оптимуме (ИТО¹) и о его практике, но мы сконцентрируемся именно на первом. Если вы не совсем уверены, что значат эти слова, не беспокойтесь! Для этого нет причин, и к концу Главы 2 вы будете хорошо знакомы с этими терминами. Сейчас определим ИТО, как в какой-то мере «правильную» игру. Например, в игре в камень-ножницы-бумагу, стратегия ИТО — показывать случайно каждый вариант в $1/3$ случаев. Конечно, для человека сложно действовать всегда случайным образом, но в таком случае, никто не сможет победить вас в этой игре на длинной дистанции. Тем не менее, если вы используете стратегию, подразумевающую показывание какого-либо варианта с вероятностью более чем $1/3$, ваш оппонент может извлечь из этого выгоду. Фактически, он может очень хорошо преуспеть, просто определив, что вы чаще всего показываете, и показывая в 100% случаев противоположный предмет, пока вы не заметите это и не измените стратегию.

Этим и мотивированна основная причина, почему мы фокусируемся на ИТО. Вам необходимо понять, как это работает, прежде чем даже думать о том, что ваш оппонент делает неправильно, и применять стратегию для извлечения из этого выгоды. Вы должны знать, что правильная частота показывания «камня» около $1/3$, прежде чем вы сможете прийти к выводу, что оппонент, показывающий его в 40% случаев, делает это «слишком часто». Как только вы поймете действия оппонента и их отличие от правильной игры, определить, как это использовать достаточно просто. Этот же принцип часто применим, в какой-то мере, и в покере. Отличие между игрой «камень-ножницы-бумага» и покером, в общем, в том, что покер, намного сложнее. Фактически, никто реально не знает, как в него правильно играть. Тем не менее, мы увидим, что и в этой ситуации можно сделать очень многое.

Есть много доступной информации о действенной практике игры (и очень мало о стратегиях ИТО). Как бы то ни было, понятие «правильной» игры, используемое в основном, базируется на опыте автора, возможно с добавлением максимально упрощенных математических правил. Немало из этого довольно полезно, но многое и нет.

¹англ. - game theoretical optimum (GTO)

Практически все эти советы будут полезны в одних игровых условиях и совершенно губительны, в других. И уж точно, информация такого рода имеет тенденцию устаревать в процессе изменения игры. Стратегии игрового теоретического оптимума, на которых основана эта книга, никогда не потеряют свою актуальность. Надеемся, данный материал будет полезным для игроков в покер долгое время.

Хотя отдельные фрагменты нашего обсуждения написаны, в некоторой мере, техническим стилем, мы всегда стремимся к доступности понимания. Объем алгебры сведен к минимуму, и где это возможно, мы использовали интуитивные аргументы. И самое важное, на переднем плане здесь всегда стоит применимость в реальной игре. Мы не будем тратить время на «игрушечные» игровые ситуации, традиционно представляемые в текстах по теории игр — все, что мы будем обсуждать, основано на реальных играх в безлимитный хедз-ап холдем (HUNL). Академические знания, необходимые для понимания книги, действительно минимальны: математика уровня старших классов. Некоторое знакомство с самим HUNL, конечно, тоже пойдет на пользу, хотя мы будем стараться объяснять термины, особенно если в покерной литературе их трактуют неоднозначно.

В этой книге вы редко встретите примеры или рассуждение, касательно розыгрыша конкретных рук. В противном случае, это поощряет и усугубляет неправильный подход к осмыслению игры, состоящий в розыгрыше отдельных рук, не принимая во внимание другие ситуации, где вы могли бы играть так же. Как мы видим, правильная стратегия покера подразумевает понимание всех возможных рук, с которыми вы можете совершать любое из действий. Вначале это может показаться сложным. Тем не менее, мы постарались сделать материал увлекательным и доступно объяснять более сложные концепции на примерах. Читайте медленно и дайте себе время осмыслить новые идеи и применить их к своей игре.

- **Также обязательно обращайте внимание на блоки «Проверьте себя», которые встречаются в тексте, чтобы убедиться, что вы усвоили каждую новую идею, прежде чем двигаться дальше.**

Главу 1 мы начнем с обсуждения того, насколько важно говорить об игре в покер и ее стратегиях, а также определим, как в точности описать саму игру и ее стратегии.

В главе 2 мы покажем, как максимально прибыльно играть против оппонентов, чьи стратегии известны, и рассмотрим, как изменяется ситуация, если они тоже попытаются играть хорошо против нас.

В главе 3 мы перейдем к рассмотрению игры без постфлопа. Это одни из простейших ситуаций в HUNL, но они применимы к множеству реальных ситуаций в играх с коротким стеком. Они позволят нам ввести многие важные концепции. В главе 4 мы представим Принцип Индифферентности, который поможет нам при анализе многих стратегических ситуаций. В главе 5 мы бегло обсудим различные руки и распределение эквити, которое станет нашим основным инструментом для визуализации и описания сильных сторон диапазонов рук игроков. В главе 6 мы рассмотрим общую структуру играемых рук на постфлопе и определим контекст остальной части книги. В этих главах, первая из которых входит в 1 том, мы обсудим ИТО и действенную игровую стратегию безлимитного хедз-ап холдема на каждой улице. Будущие главы посвящены формированию и осуществлению общих игровых планов по использованию слабых сторон оппонентов, теории рекурсивных игр, позволяющей нам рассмотреть вопрос о возможном несущественной отдаче преимущества слабым оппонентам для получения прибыли, «ожидании более подходящей ситуации» и другим продвинутым темам.

Я хотел бы выразить благодарность людям, которые помогали мне в покерной карьере, и особенно, в написании этой книги. В первую очередь, я узнал массу информации за многие годы из обсуждений на онлайн форуме TwoPlusTwo HUSNG и от людей, с которыми я там познакомился. Люди, которые постят там регулярно, оказали очень сильное влияние на мои мысли об игре. Я хотел бы поблагодарить постеров EvilSteve, AmyIsNo1 и rlexiq за то, что предоставили результаты расчетов, на основе которых я мог проверять правильность своих программ по теории игр, а также за большое количество поучительных технических обсуждений и дискуссий. Еще я хочу сказать «спасибо» своим ученикам, особенно Йони “Ph33roX” Ю., за постоянный поток наводящих на размышления историй раздач и теоретических вопросов.

«Математика Покера» Билла Чена и Джеррода Анкенмана оказала огромное влияние в сфере прикладной вычислительной теории покера, и похоже, без нее эта книга не появилась бы на свет — многие детали нашей системы выведены из их подхода. Байрон Джейкобс, Дэн Адельман, Горацио Монтеверде и все издательство D&B Publishing— работать с этими людьми в процессе создания книги было большим удовольствием. И наконец, благодарю мою семью за помощь и понимание в процессе написания и редактирования книги, я хочу выразить особую благодарность Юки и Майклу за их предложения и правки.