

Igrajmo P♠OKER

Naj vam profesionalni igralec pokra in avtor številnih poker uspešnic **Lee Nelson** pokaže kako se igra in zmaguje na poker turnirjih.



IGRAJMO POKER

O KNJIGI

No Limit Texas Hold'em je neverjetna igra, za katero se zdi, da se danes pojavlja skorajda povsod. Kljub temu obstajajo ljudje, ki zanjo še niso slišali in za njih je prvo srečanje s to, sicer čudovito igro, vse prej kot prijetno doživetje. Trenutno je na trgu moč najti celo kopico različnih knjig o pokru, a so tiste dobre kot po pravilu namenjene predvsem igralcem, ki že poznajo osnove igre, druge pa so tako slabe, da je bolje, če jih novinci niti ne primejo v roke.

Če bi res radi razvili svojo igro in jo dvignili na višji nivo, morate narediti dve stvari. Najprej se morate naučiti vse o igri in napakah, ki jih delate. V pomoč naj vam bo gradivo, ki je danes dostopno praktično na vsakem koraku, ne zanemarite pa tudi priložnosti za razgovor in analizo iger s katerim od boljših igralcev, če jih imate kje v bližini. Več kot boste izvedeli o pokru, bolj se boste zavedali, da veste o njem vse premalo in da se lahko o tej čudoviti igri še marsikaj naučite. Druga stvar, ki vam bo pomagala pri razvoju lastne igre je avtorefleksija. Vzemite si nekaj minut po vsaki pomembni igri, in jo v glavi preigrajte še enkrat. Poskušajte ugotoviti, kaj ste naredili narobe, oziroma kako bi lahko prišli do optimalnega rezultata. Učite se iz svojih napak, saj jih le tako ne boste ponavljali v prihodnje. Ne pozabite, popolne igre ni, zato si vsaka igra zasluži svojo analizo. Samo pogledjte na primer mene, sam tudi po toliko in toliko letih igranja, še vedno delam napake na prav vsakem turnirju, vključno s tistimi, na katerih sem zmagal.

Le z analizo se namreč lahko učimo iz svojih napak in zato lahko sedaj tudi rečem, da jih kasneje sam le redko ponavljam.

Kljub vsem opraviлом, ki sem vam jih naložil že na začetku, se ob igranju pokra vedno tudi zabavajte, saj sicer vse skupaj sploh nima smisla. Sedaj pa se lotimo pokra!



Lee 'Final Table' Nelson

Vsebina

5	1. POGLAVJE Zgodovina pokra	63	14. POGLAVJE Razlika med spletnimi MTT turnirji in MTT turnirji v živo
8	2. POGLAVJE Uporabnost interneta	65	15. POGLAVJE Začetne kombinacije v zgodnji fazi turnirja
11	3. POGLAVJE Kako zmagati na Sit-N-Go turnirjih za igralni denar (SNG turnirjih)	72	16. POGLAVJE 1. del: Priprava na turnir
	DRUGI DEL SIT-N-GO TURNIRJI	76	17. POGLAVJE 2. del: Zgodnja faza turnirja
19	4. POGLAVJE Igranje denarnih SNG turnirjev	84	18. POGLAVJE 3. del: Srednji del turnirja (z ante stavami)
22	5. POGLAVJE Pomembni koncepti v pokru	91	19. POGLAVJE 4. del: Nagrade so blizu
26	6. POGLAVJE Kako zmagati na SNG turnirjih za 1 dolar	95	20. POGLAVJE 5. del: Med dobitniki nagrad
32	7. POGLAVJE Kako zmagati na SNG turnirjih za 5 dolarjev	100	21. POGLAVJE 6. del: Finalna miza
37	8. POGLAVJE Kako zmagati na SNG turnirjih za 10 dolarjev		ČETRTI DEL PSIHOLOGIJA
41	9. POGLAVJE Kako zmagati na SNG turnirjih za 20 dolarjev	104	22. POGLAVJE Znanje proti sreči
47	10. POGLAVJE Kako zmagati na SNG turnirjih za 30 dolarjev	107	23. POGLAVJE Informacije, ki jih izdajamo
53	11. POGLAVJE Kako zmagati na SNG turnirjih za 50 dolarjev	111	24. POGLAVJE Blefiranje
58	12. POGLAVJE SNG turnirji za 100 dolarjev	114	PRILOGA A Kako se igra Texas Hold'em
	TRETJI DEL VEČMIZNI TURNIRJI (MTT TURNIRJI)	116	PRILOGA B Razvrstitev kombinacij po kvaliteti
61	13. POGLAVJE Pozicija, pozicija, pozicija	119	PRILOGA C Kategorije kombinacij pred flopom
		120	PRILOGA D Priporočeno gradivo

0 avtorju

Podobno kot številni igralci pokra, se tudi Lee »Final Table« Nelson ponaša s strašljivim vzdevkom, a v nasprotju z večino njegovih nasprotnikov, si je Lee svojega tudi prislužil. Do sedaj je namreč nastopil na finalnih mizah več kot 50 turnirjev, med drugim pa se lahko pohvali tudi že z naslovom prvaka na Glavnem turnirju Aussie Millions 2006, ki mu je prinesel kar 1,43 milijona dolarjev nagrade. Svoje izkušnje s turnirskim pokrom je Nelson že predal tudi naslednjim generacijam, saj sta njegovi deli - *Kill Phil* in *Kill Everyone* – že postali pravi klasiki in sta pomagali novim generacijam hitro nadoknaditi zaostanek za izkušenejšimi kolegi.

ZAHVALE

Zelo sem hvaležen vsem pri PokerStars.com za ponujeno priložnost, da napišem to e-knjigo. Hkrati se moram zahvaliti tudi Sarnu Lightmanu, ki mi je predstavil svojo vizijo za ta projekt in mi ves čas nastajanja te knjige tudi izdatno pomagal.

Kot sem se do sedaj zahvalil že v vsaki svoji knjigi, se moram tudi tokrat zahvaliti svoji ženi Pen, ki ne le, da je pretipkala moj rokopis in vam s tem omogočila, da sploh lahko preberete moje delo, temveč me je ves čas nastajanja te knjige tudi prenašala.

Tudi tokrat se moram zahvaliti mojemu soavtorju knjige *Kill Everyone* Tysenu Streibu, ki mi je izdelal vse grafe in matematične modele za zgoraj omenjeno knjigo, to gradivo pa sem uporabil tudi v tej knjigi.

Posebne zahvale je deležen tudi Dennis Waterman, ki je raziskal zgodovino igre Hold'em in nato tudi pregledal moj rokopis ter podal svoje predloge, s katerimi smo končno delo le še izboljšali.

Hvala tudi mojima bralcema - Mattu Davidowu ter Petru Wongu.

Nikakor pa med zahvalami ne smem izpustiti tudi vseh vas igralcev, ki s svojim igranjem delate to igro tako zanimivo in zabavno.

Vsem vam se iz srca zahvaljujem za pomoč.

ZGODOVINA POKRA

Razumljivo je, da je izum pokra sledil izumu kart, ki so potrebne za to igro, le te pa naj bi prvi uporabljali Kitajci, in to že v 13. stoletju. Prav s Kitajske naj bi pred dobrimi 700 leti prvi paketi, ki so obsegali 52 kart, tudi prišli v Evropo, natančneje Benetke, do takrat pa so svoj pečat na kartah že pustila 3 kraljestva – indijsko, perzijsko in egipčansko. Format kart, kot ga poznamo tudi danes, se je bojda obdržal že od samih začetkov, ko je bilo določeno, da vsak komplet sestavlja po 13 kart v 4 različnih barvah. Vrednosti nižjih kart so sicer včasih označevali nekoliko drugače, kot so označene danes. Najvišja karta je namreč včasih bila kralj, in še danes ni jasno, kdaj je as postal najvišja karta v kompletu.

Moderna igra pokra naj bi svoje ime dobila iz enega izmed 3 virov: 1.) nemške igre Pochen oziroma Pochspiel, ki je bila zelo popularna v 15. stoletju, 2.) francoske igre Poque, katere ime je izhajalo iz starega francoskega glagola »poquer«, ki pomeni staviti, ali 3.) iz besede »poke«, ki so jo v začetnih letih ZDA uporabljali kriminalci kot izraz, ki je pomenil skrivališče denarja. Kako je sodobna igra prišla do svojega imena niti ni preveč pomembno, pomembno je, da ga ima in da ji pristoji.

Od kod pa je pravzaprav prišla ta norija z igro No Limit Texas Hold'em? Na voljo imamo nekaj informacij, a pravih dokazov, kje se je vse začelo, ni. Prvič je bila igra javno omenjena 16. avgusta 1968, ko je o njej napisal članek za revijo LIFE A.D. Livingston (profesionalni poker igralec in avtor številnih del s področja pokra). V svojem članku je Livingston opisal igro, razložil, kako se jo igra, kako razširjena je že igra ter tudi kdaj naj bi se prijela med igralci. Članek naj bi k pokru privabil kar nekaj, po nekaterih podatkih celo do 40 milijonov, igralcev. Po besedah Livingstona naj bi se igra takrat imenovala »Hold Me Darling«, »Tennessee Hold Me« ter »Texas Hold'em«. Glede na to, da vemo, kako se igra imenuje danes, ni težko uganiti, katero od imen se je najbolj prijelo med igralci.

Kot pričajo nekateri podatki, naj bi Hold'em prvi igrali v kraju Robston v Texasu, okoli leta 1905, a so viri iz tistega časa precej pomanjkljivi, zato tega ne moremo trditi z veliko gotovostjo. V nadaljevanju pa vam bom zaupal svojo najljubšo zgodbo o tem, kako naj bi se Hold'em pravzaprav rodil:

V vročih teksaških poletnih večerih je bilo igranje kart nekaj vsakdanjega, a so ljudje pred iznajdbo igre Texas Hold'em igrali predvsem igro 7-card Stud. Ob tej posebni priložnosti, ki jo zajema zgodba, naj bi bile igre še posebej bogate, eden od igralcev, ki sicer ni bil preveč dober, pa naj bi imel veliko sreče, saj naj bi pogosto zmagal po zaslugi zadnje, v igri 7-card Stud zakrite karte. Ta srečnež je tako nasprotnike obiral igro za igro, medtem ko mu oni ob slabih kartah niso mogli do živoga. Vedeli so, da mu bo sreča enkrat že obrnila hrbet, vendar kdaj?

Po celi seriji porazov je enemu od njegovih nasprotnikov prekipelo in je zavpil: »Če bi ti igral z mojimi kartami, me nikoli ne bi premagal! Nikoli!«

To je srečneža precej razveselilo, planil je v krohote ter nasprotniku odvrnil: »Gotovo se šališ. Ali res tako misliš? Če te to tako moti, pa poskusiva po tvoje! Zaigrajva sama, in to tako, da bova imela skrito vsak le po eno karto, ostale pa so lahko tudi odkrite. Jaz zato, da te premagam, potrebujem le eno karto! Le eno!«

Nasprotnik je vedel, da sedaj ne sme popustiti, saj bi sicer postal tarča posmeha s strani drugih igralcev, hkrati pa ni želel izzivalca napoditi, saj bi se s to potezo zameril preostalim za mizo, ki so samo čakali na

Še danes velja Texas Hold'em za »Cadillac med pokri« — saj naj bi, kot včasih avtomobili znamke Cadillac, veljal za najboljšo različico pokra, ki je hkrati tudi ena najbolj zahtevnih in kompleksnih.

svojo priložnost, da srečneža oberejo. Zato je predlagal kompromis: »Igranje s samo 1 zakrito karto se mi zdi kot srečelov, zato vzemi raje dve, hkrati pa dovoliva tudi drugim, da se nama pridružijo pri igri. Več kot nas bo v igri, bolj bo veselo!«

»Hmmm, če nihče nima pripomb nad spremembo igre, naj se nama pridružijo še ostali,« je odvrnil izzivalec.

»Začnimo podobno kot v igri 7-card Stud, tako da bo dobil vsak od nas 2 zaprti karti, preostalih 5 pa potem odprimo in naj služijo kot skupne karte. Te skupne karte odpirajmo eno po eno, vsakdo ki ostane do konca v igri, pa lahko nato sestavi poljubno kombinacijo 5 najmočnejših kart,« je še dodal užaljeni igralec, ki je še minute poprej besno kričal na srečnega nasprotnika.

Veliki zmagovalec večera se je s tem predlogom strinjal: »Prav, vsak dobi po 2 lastni karti, 5 kart pa je skupnih in jih lahko uporabi vsak od igralcev. Stave bodo izvršene preden obrnemo vsako od skupnih kart. »Ali te bo to odvrnilo od tega, da jočeš o svoji smoli?«

Nasprotnik se je s tem strinjal in tako se je rodila igra »hold them«.

Ime igre je bilo kasneje, zaradi lažje izgovarjave skrajšano na »Hold'em«, in ker je bila igra priljubljena predvsem v Texasu, se je je prijelo ime »Texas Hold'em«. Igra je kmalu postala način preživljanja za teksaške potujoče kvartopirce pod vodstvom Doylea Brunsona, ko pa so se slednji povezali še z Bennyjem Binionom, lastnikom lasvegaške igralnice Horseshoe Casino, je NLHE postal tudi uradna igra Svetovnega prvenstva v pokru oziroma World Series of Poker (WSOP), kot se prvenstvo imenuje sedaj. Še danes velja Texas Hold'em za »Cadillac med pokri« — saj naj bi, kot včasih avtomobili znamke Cadillac, veljal za najboljšo različico pokra, ki je hkrati tudi ena najbolj zahtevnih in kompleksnih.

Ker so takrat številni bili mnenja, da posamezna igra traja predolgo, so se odločili, da prve tri skupne karte obrnejo hkrati in tako se je rodil flop. Nikakor ni naključje, da je šlo to na roke predvsem boljšim igralcem, ki so tako lahko videli več kart, preden so v igro spravili veliko denarja.

Ko so se igralci začeli zavedati kakšno moč ima lahko v pokru ugodna pozicija, je bil uveden, danes dobro znan, delivčev gumb, ki vsako igro zamenja lastnika in tako ponuja vsakemu igralcu priložnost, da se v posameznem krogu znajde v vsaki poziciji.

Podobno kot pravila igre, se je od samih začetkov spremenilo tudi izrazoslovje, povezano z igro Texas Hold'em. Tako danes prvim 3 skupnim kartam ne rečemo več »turn«, temveč flop, nov pomen pa je dobilo tudi trkanje po mizi. Včasih je ta poteza namreč pomenila all-in stavo trkajočega igralca, medtem ko danes pomeni, da se igralec stavi odpoveduje (check). Kljub tem spremembam osnove igre ostajajo iste.

Eden od razlogov za hiter vzpon priljubljenosti igre Texas Hold'em se je skrival tudi v dejstvu, da je igro lahko igralo tudi do 22 igralcev hkrati, v nasprotju z igro 7-card Stud, kjer je število igralcev omejeno na največ 8. Tako se je na primer vedno našlo tudi prosto mesto za igralca, kot je srečnež iz prejšnje zgodbe, ki se je želel naknadno priključiti igri, ki je niti ni predobro poznal ali obvladal, je pa zato imel žepe polne denarja. Kljub želji po čim večjem številu nasprotnikov za mizo, so igralci kmalu ugotovili, da igra teče veliko hitreje, če število sodelujočih omejijo na 12, kasneje pa so to število, zaradi omejene velikosti miz in hitrejšega tempa igre, še zmanjšali.

Hold'em se je v Las Vegasu prvič pojavil v 60-ih letih prejšnjega stoletja in je bil sprva igran le kot igra z ante stavami. V takratnem hotelu Golden Nugget se je najdražja igra Limit Hold'em ponašala z ante stavo v višini 0,5 dolarjev, slepih stav pa takrat sploh še niso poznali. Kmalu je bila temu sistemu stav dodana slepa stava v višini 5 dolarjev, ki se je premikala od igralca do igralca in se je vedno nahajala eno mesto pred gumbom delivca. Iz želje po še hitrejši igri ter sovraštva do rednih preprirov zaradi zamujanja z vplačilom ante stav, so igralci ante stave sami nadomestili z drugo slepo stavo, ki je prav tako znašala 5 dolarjev. Tudi to kmalu ni več zadoščalo njihovim apetitom in tako je bila prvič uvedena tudi velika slepa stava (danes BB), ki je znašala 10 dolarjev. Prvo višanje je tako moralo biti vsaj na 15 dolarjev, a z višanjem slepih stav se je tudi to

spremenilo. Ko je velika slepa stava oziroma »big blind« že znašala 15 dolarjev, je bilo vpeljeno pravilo, da mora prvo višanje znašati vsaj 30 dolarjev, in ta princip ostaja v veljavi še danes.

Limit Hold'em se je pravzaprav obdržal presenetljivo dolgo, saj je bila to najbolj priljubljena oblika igre, vse dokler se poker ni leta 2002 pojavil tudi na malih ekranih. Ta oblika igre je bila sicer vseh igralcem, a gledalce, ki so igro spremljali od doma, je prevzel No Limit Texas Hold'em, ki je s seboj prinesel večje igre, bolj drzne poteze in na sploh več dramatičnosti kot jo je premogel Limit Hold'em. Igra se je kmalu začela širiti kot gozdni požar in kar naenkrat so vsi želeli igrati NLHE. Dobri igralci so seveda sledili slabim in tako je kmalu NLHE postal najbolj priljubljena vrsta pokra na svetu. NLHE se je takrat začel igrati po načelu, da lahko staviš le toliko, kolikor imaš pred seboj, ko pa si enkrat v igro spravil vse svoje žetone, je to pomenilo, da si all-in. Vsakdo je lahko od nasprotnika dobil le toliko, kolikor je imel žetonov pred seboj, če pa so imeli preostali igralci, ki so še bili v igri, več žetonov, se je za njih ustvaril poseben nagradni sklad (angl. side pot).

V tej knjigi se bomo posvetili predvsem igri No Limit Texas Hold'em, zato boste v njej našli le malo stvari o drugih različicah igre.

Zapomnite si, da je v pokru struktura igre tista, ki narekuje tempo. Na turnirjih z vsakim časovnim intervalom slepe stave naraščajo, kar pomeni da se razmerje med slepo stavo in vašim številom žetonov neprestano spreminja in na to morate biti pripravljeni. To razmerje bo imelo namreč velik vpliv na vašo igro. Ko se boste tako v katerikoli situaciji odločali o svoji naslednji potezi, si zastavite naslednja vprašanja: Koliko znašajo slepe stave? Koliko znaša ante stava (če obstaja)? Kakšen je vpliv slepih stav na nadaljnjo igro? Več kot boste igrali, bolj bodo ta vprašanja postala del vas in vaše igre. Postati morajo avtomatizem, saj boste lahko svoje možgane zaposlili s strategijo šele, ko se ne boste več spraševali o teh stvareh.

Povzetek 1. poglavja

1. Poker je zelo stara igra, ki izhaja že iz 13. stoletja.
2. Igra No-limit Hold'em (NLHE) se je rodila že v začetku 20. stoletja, a se je nato skozi desetletja razvijala v igro, kot jo poznamo danes.
3. Struktura (višina slepih in ante stav) je tista, ki narekuje tempo vsake igre.

UPORABNOST INTERNETA

Pokru se na spletu dandanes sploh ne morete več izogniti! Potrebni je le nekaj klikov, da prenesete programsko opremo in že sodelujete v zeleni igri – pa naj gre za povsem brezplačno igro, prek katere šele odkrivате svet spletnega pokra ali pa za igro, v kateri na tisoče dolarjev menja lastnike – vse to je spletni poker. Na spletu boste srečali ljudi z vseh koncev sveta, pokazali svoje in ocenjevali tuje znanje ter se na splošno zabavali. Najlepše pri vsem pa je to, da ste na spletu povsem anonimni, zato ne pride do nobenih zadreg, če naredite napako ali slabo odigrate v kateri od iger. Kar se preostalega sveta tiče, ste le nek vzdevek, ki ste si ga sami naredili in za katerim se lahko skriva praktično vsakdo.

Čar igranja prek spleta je tudi v tem, da lahko igrate poker, kadar si to sami želite, saj se igre na spletu skorajda nikoli ne prekinejo, pri tem pa ste lahko oblečeni kakor želite, lahko jeste, lahko pijete, ali počnete kaj čisto tretjega in to ne bo zmotilo prav nikogar.

Za začetnike je igranje pokra prek spleta še toliko bolj pomembno, saj lahko tu igrate povsem zastonj, pri tem pa se tudi veliko naučite. In če boste v resničnem svetu težko našli igralnico, v kateri vam bodo dovolili, da se pri njih učite in igrate poker povsem zastonj, boste samo v spletni poker sobi PokerStars v vsakem trenutku dneva za brezplačnimi mizami našli na tisoče igralcev s katerimi se lahko pomerite. Tudi če ste že izkušen maček v igri NL Hold'em, to ne pomeni, da se ne morete naučiti nekaj novega, saj vam na spletu običajno ponujajo širok izbor različnih iger (vključno z igrami [razz](#), [five-card-draw high](#), itd.), prek katerih lahko še razširite svoje pokeraško obzorje.

Omeniti velja tudi dejstvo, da lahko pri igranju na spletu hkrati opazujete tudi druge igralce, druge mize ali celo druge turnirje in denarne igre ter se učite iz napak drugih, ali pa le uživajte v dogajanju na mizah, ki si jih sami trenutno še ne morete privoščiti. Usedite se kdaj pred svoj računalnik in opazujte pri delu prave mojstre igre, ne bo vam žal.

Ko se enkrat seznanite z načinom igre in vam igranje ne bo več povzročalo težav, bo napočil čas, da si odprete še kakšno dodatno mizo ter preizkusite, ali lahko uspešno igrate več iger hkrati. Igranje prek spleta je že tako zelo specifično, saj vam v primerjavi z običajnimi igralnicami in poker sobami omogoča, da v krajšem času odigrate več iger. Igrajte le 5 minut na 10 mizah ali pa 1 uro na 1 sami mizi, na spletu lahko počnete kar želite. Igrajte kadar hočete in kolikor hočete!

Ali ima igranje prek spleta potem sploh kakšno slabost? To je povsem odvisno od vas. Nekateri igralci pravijo, da pri igranju prek spleta pogrešajo predvsem to, da se z nasprotnikom ne morejo pomeriti iz oči v oči, vendar je lahko to, še posebej, če ste začetnik, velika prednost, saj tudi drugi ne vidijo vas. Nihče ne bo videl, da ste v dilemi, nihče ne bo slišal vašega glasnega vpitja ali videl jeznega/veselega poskakovanja po sobi. Nihče ne bo videl vaših tresočih rok, ki posegajo po žetonih, saj vam za igranje prek spleta zadošča že miška. Če torej vse to povzamemo, je splet odličen kraj za učenje in opravljanje prvih korakov v svetu pokra.

Moj nasvet je zato še toliko bolj preprost – uporabite internet, da se naučite vse o igri in jo nato tudi igrajte! Ne glede na to ali ste popoln začetnik ali pa ste že večči pokra, priporočam vam, da se odpravite na spletno stran www.PokerStars.com, ter na svoj računalnik prenesete programsko opremo največje svetovne spletne poker sobe. Pri PokerStars se lahko pohvalijo z najboljšo programsko opremo in

Bodite previdni pri izbiri svojega uporabniškega imena, saj bo le-to predstavljalo vašo spletno poker identiteto.

največjim izborom iger ter igralcev, zakaj torej tudi vi ne bi bili del te elitne družčine. Naj vam ta knjiga služi kot vodič po svetu pokra in vas popelje po celotnem PokerStars doživetju, od sodelovanja v brezplačnih igrah, prek prvih iger za pravi denar do višjega nivoja, vse dokler ne dosežete samega vrha.

Ne pozabite, kar ste prebrali na prejšnji strani – igranje prek spleta je precej drugačno od igranja v živo in to tudi izkoristite. Pri spletni igri se vam namreč ni potrebno držati pravil lepega vedenja, saj nihče ne vidi tega, da vi doma besnite, mečete blazine ob steno ali kričite, zato izkoristite to sebi v prid, sprostite se in lažje boste odigrali naslednjo igro, a vseeno ne pozabite na posebne manire, ki veljajo v svetu pokra. Med igro tako nikoli ne govorite o odvrženih kartah, prav tako pa je zelo nevljudno, če med igro, v katero sami sicer niste vpleteni, govorite z drugimi igralci za mizo, naj si bodo ti vpleteni v igro ali ne. Vsak igralec si pri igranju zasluži mir, zato ga ne motite s svojimi mnenji, izjavami ali triki. Celo v »Heads-Up« igri, v katero sta vpletena samo 2 igralca, vam svetujem, da se vzdržite pretiranega govorjenja, medtem ko bi le to moralo biti v igri z več nasprotniki skorajda prepovedano. Če boste motili igralce na spletu ali v resničnem svetu, boste na to opozorjeni, in če boste s tovrstnim početjem kljub temu nadaljevali, vas lahko doletijo tudi hujše sankcije. Odgovorni se vedno trudijo vzdrževati red, zato se potrudite, da jim ne otežujete dela, saj boste posledice občutili predvsem na svoji koži in verjemite mi, da kakršenkoli pogovor ni vreden tega, da vam zaradi njega zamrznejo račun v posamezni spletni poker sobi.

Med prednostmi igre prek spleta gre izpostaviti tudi vse možnosti, ki vam jih tovrstna igra ponuja. Samo odprite svojo spletno poker sobo in se malce razglejte po meniju, saj boste tam našli različne nastavitve, ki jih lahko prilagodite svojemu okusu in stilu igranja. Pri tem lahko izbirate med različnimi barvami kart ter vzorci, ki so uporabljeni na hrbtni strani kart, različnimi nastavitvami za mizo in ozadje, odločite se lahko, katere funkcije boste uporabljali in katere ne, kje pri mizi želite sedeti, tudi če je sedež zaseden, itd. Kot običajno, lahko izbirate tudi med tem ali želite pri igri uporabljati klasične ali štiribarvne karte (različna barva za vsako barvo kart, tako da ne morete spregledati, če imate barvo) ter na kakšen način želite, da se vam razdelijo karte (vsaka lastna karta posebej ali obe hkrati).

Tudi pri klepetu imate možnost izbire. Lahko izberete, da boste videli celotni klepet, vse od brezpredmetnih pogovorov do poučnih komentarjev, lahko imate filozofsko razpravo, se seznanite z lokalnimi igralnicami v Afriki ali Koreji ali berete pritožbe o neverjetnih porazih (bad beats). Tako imate možnost, da klepeta ne vidite, da vidite celotni klepet ali le sporočila delivca (kjer delivec običajno najavi vsako potezo). Seveda imate tudi možnost, da klepetate le z nekaterimi igralci za mizo, druge pa iz klepeta izključite. Vse te in številne druge možnosti lahko najdete, če kliknete z desnim miškinim gumbom na ime posameznega igralca (tudi sebe) ali pa kliknete na polje pred delivcem.

Sam sem mnenja, da igranje prek spleta ponuja 3 še posebej briljantne stvari: 1.) možnost kritiziranja svoje igre s klikom na možnost 'Statistika', ki vam pove kolikor iger ste odigrali, kako daleč ste prišli ter koliko ste jih zmagali; 2.) dostop do zgodovine iger, kjer si lahko ogledate potek posameznih iger in tako analizirate svojo igro ter igro svojih nasprotnikov; 3.) o svojih nasprotnikih lahko vodite tudi beležke, ki vam bodo pri naslednjem obračunu z njim prišle še kako prav.

V nadaljevanju vam bom razkril zmagovalno strategijo, ki vam bo pomagala, da boste lahko dominirali v eni najbolj priljubljenih oblik pokra na spletu – enomiznih Sit'n'Go (SNG) turnirjih. Seveda se vsi nasveti, ki vam jih bom dal ne bodo nanašali le na SNG turnirje, temveč vam bodo prišli prav tudi pri drugih igrah. Ena stvar, ki jo boste odkrili je, da so turnirji pri PokerStars na voljo 24 ur na dan in 7 dni v tednu, zato vam na igro ne bo potrebno dolgo čakati.

Pred začetkom bi vas želel opozoriti, da pozorno beležite svoje rezultate ter občutke ob igranju posameznega turnirja. Med delanjem teh beležk se vam bo to početje morda zdelo nesmiselno, a verjemite mi, da vam lahko te informacije v prihodnje pridejo še kako prav. Če nič drugega, si nekam zavedite vsaj nekaj ključnih iger, iz katerih se boste lahko kasneje tudi kaj naučili.

Tako pri turnirjih kot tudi pri denarni igri lahko vedno poiščete določene igralce, s katerimi radi igrate, imate še neporavnane račune ali pa so le lahke tarče. Izkoristite to možnost in si poiščite nasprotnike, ki

**Če nimate za
povedat ničesar
dobrega, raje ne
povejte ničesar.**

**Freeroll turnirji
so brezplačni,
a kljub temu
podeljujejo
denarne nagrade.
Kdo torej pravi,
da ne morete
dobiti nekaj v
zameno za nič?**

jih lahko premagate, saj je tudi to del zmagovalne strategije.

Če delate šele svoje prve korake v svetu spletnega pokra, potem nikar ne gre spregledati t.i. »brezplačnih turnirjev« oziroma »freeroll turnirjev«, ki jih lahko najdete pod zavihkom 'Turnirji' in 'Freeroll'. Gre namreč za turnirje brez vstopnine, na katerih si lahko priigrate bogate nagrade. Sam poznam igralca, ki je začel z igranjem na freeroll turnirjih in na enem izmed njih prišel do nekaj denarja. Uporabil ga je in začel igrati turnirje z najnižjimi vstopninami ter se počasi vzpenjal po lestvici. Danes ima na svojem računu več stotisoč dolarjev. Zapomnite si, pot do bogastva se lahko začne tudi s freeroll turnirjem!

V mislih imejte tudi dejstvo, da si lahko prek satelitov, ki jih lahko najdete pod zavihkom 'Dogodki', priigrate tudi potovanje v eksotične kraje. Za skorajda vsak večji turnir so namreč vedno organizirani tudi spletni kvalifikacijski turnirji, prek katerih lahko igralci pridejo do paketov ceneje kot če bi na samem mestu turnirja morali vplačati celotno vstopnino (buy-in). To je lahko vaša priložnost, da si pobljže ogledate turnirje serije [World Series of Poker \(WSOP\)](#), [European Poker Tour \(EPT\)](#), [Asia Pacific Poker Tour \(APPT\)](#), [Latin American Poker Tour \(LAPT\)](#), [World Cup of Poker](#), ali pa [World Championship of Online Poker \(WCOOP\)](#), na katerem boste lahko igrali kar iz udobja lastnega doma. Če vam uspe osvojiti paket za katerega od turnirjev, ta paket običajno poleg prijavnine za Glavni dogodek vključuje tudi hotel ter denar za potne stroške. Glede na to, da si lahko prek tovrstnih turnirjev priigrate poceni oddih v nekaterih najbolj ekskluzivnih svetovnih letoviščih, bi bilo kar škoda, če se ne bi tudi vi vsaj enkrat poskušali prebiti do zelenega paketa. Konec koncev je leta 2006 Jeff Williams iz Atlante do svojega paketa za EPT prvenstvo v Monte Carlu prišel prav prek spletnega satelita, kjer je nato celo zmagal na Glavnem dogodku ter si priigraval več kot 1.000.000 dolarjev. To vem, ker sem Jeffa sam spremljal na tej poti do bogastva in naj vam povem še, da je njemu to uspelo že pri 19 letih, ko v ZDA ne bi mogel niti vstopiti v igralnico!

Povzetek 2. poglavja

1. Internet je popolnoma anonimen.
2. Pri igranju na spletu veljajo posebna pravila obnašanja.
3. Splet vam ponuja številne možnosti za igranje pokra.

Zakaj sam priporočam spletno poker sobo PokerStars

Med branjem te knjige boste večkrat opazili, da kot lokacijo za igranje omenjam največjo svetovno spletno poker sobo PokerStars. Za to obstaja povsem preprost razlog, saj ne le, da sem član njihove ekipe profesionalnih igralcev, [Team PokerStars Pro](#), temveč tudi menim, da je PokerStars najboljša spletna poker soba na svetu. Pohvalijo se lahko z največ igralci, najboljšimi turnirji ter prijaznim in ustrežljivim osebjem. In pri tem jim res ni para.

Prenesite si PokerStars program tudi sami: www.pokerstars.com/poker/download

KAKO ZMAGATI NA SIT-N-GO TURNIRJIH ZA IGRALNI DENAR (SNG TURNIRJIH)

Kot boste videli kasneje v tej knjigi, je pomemben del vsake zmagovalne taktike izkoriščanje napak in šibkosti nasprotnikov. Te so še posebej vidne na turnirjih, na katerih se ne igra za pravi denar (SNG turnirji za igralni denar). Ker za udeležbo na teh turnirjih igralcem ni potrebno odšteti denarja, je njihov igralni stil še toliko bolj sproščen kot ponavadi in mnogokrat boste videli, da bodo igralci izenačili stave z zelo slabimi kartami, samo zato, da vidijo kaj ima v rokah nasprotnik ali da vidijo, kako se bo dogajanje razpletlo do konca. Ker je to postala že skorajda stalnica v tovrstnih igrah moramo to vključiti v svojo igralno strategijo, saj lahko z izkoriščanjem teh napak nasprotnikov sami lažje pridemo do dobrega rezultata.

Največja napaka, kateri sem običajno priča, ko spremljam tovrstne igre je, da so stave igralcev po flopu veliko premajhne. Zapomnite si, razen če ste že na flopu dobili res dobro kombinacijo kart (poker, barvna lestvica, full house), si ne želite, da z vami v igri ostaja več kot 1 nasprotnik. **Začetnikom tako priporočam, da v vsaki igri, ki jo igrajo, spravijo v igro vsaj polovico svojih žetonov.** To je sicer dokaj umazan trik, ki pa običajno deluje, o njegovi moči pa se boste lahko prepričali tudi ob branju naslednjega primera.

Priporočam, da to taktiko preizkusite na katerem od številnih tovrstnih turnirjev na PokerStars.net. Na ta način se boste namreč seznanili z dinamiko igre na SNG turnirjih, ne da bi pri tem tvegali svoj denar. Ko boste prepričani, da vam ti turnirji ne predstavljajo več izziva in da se v igri že dobro znajdete, začnite z denarnimi turnirji. Preden se odpravite v igro vam vseeno svetujem, da si jih najprej nekaj samo ogledate.

Tu bi še enkrat poudaril pomembnost vodenja evidence. Z njo boste namreč lažje sledili svojemu napredku, hkrati pa se boste iz svojih napak lahko tudi učili, da jih v prihodnje ne boste več ponavljali. Če nič drugega, beležite vsaj turnirje, na katerih ste nastopili in dosežene rezultate, če se vam ljubi zapisovati še svoja opažanja o igri ter odločilne igre, v katerih ste zablesteli ali obratno, pa še toliko boljše. Pri shranjevanju beležk imate danes na izbiro celo vrsto odličnih digitalnih pripomočkov, vedno pa se lahko zanesete tudi na večno klasiko – svinčnik in list papirja.

Sedaj, ko je ta uvodni del za nami, se posvetimo sami igri. Pri igranju na turnirjih za igralni denar se boste srečali z različnimi igralci. Nekateri med njimi bodo zelo dobri in bodo kar izžarevali željo po zmagi, medtem ko je na spletu tudi veliko takih, ki z igranjem tovrstnih turnirjev zgolj preganjajo čas. Kmalu boste ugotovili, kdo se res trudi zmagati v vsaki igri, kdo pa hkrati še gleda televizijo, govori po telefonu ali popiva. Dobro preučite to mešanico nasprotnikov, saj boste na enak tip nasprotnikov naleteli tudi v igrah za pravi denar. Konec koncev se zgledujte raje po delavnih in prizadevnih igralcih ter poskušajte zmagati prav vsako igro, saj si boste na ta način pridobili izkušnje, potrebne za hitrejše napredovanje.

Nekaj informacij sedaj že imate, zato sedaj poglejmo, kakšne so dejanske strategije za igranje na SNG turnirjih za igralni denar.

Zmagovalci
igrajo manj iger
kot poraženci,
vendar ko igrajo,
stavijo več.

Primer

Za izenačitev
stave potrebujete
boljše karte,
kot če stavo le
položite.

Stopnje 1-3

V začetni fazi brezplačnih SNG turnirjev je pomembno, da ste predvsem pozorni na poteze nasprotnikov, pri tem vam svetujem, da na začetku igrate kar se da malo iger. Kljub temu poskušajte iztržiti maksimum iz svojih dobrih kart (AA, KK, QQ), **saj vam bodo te prinesle veliko žetonov**. Če dobite dobre karte in je nekdo pred vami že višal, poskušajte v igro spraviti vse svoje žetone. **Tudi če pred vami ni bilo nobenih višanj**, poskušajte v igro spraviti vsaj polovico žetonov. V primeru, da ste pred flopom (prve tri lastne karte) v igro spravili le polovico svojih žetonov, na flopu, ne glede na to, katere karte so pristale na mizi, spravite v igro še vse preostale žetone. Spomnite se na to, kar sem vam že povedal – na tovrstnih turnirjih igralci vse preveč radi izenačujejo stave s slabimi kartami, zato to izkoristite in jim poberite žetone!

Med prvimi 3 stopnjami igre, **v primeru da nekdo pred vami viša** in vi v rokah nimate najboljših kart, mirno odstopite (*fold*). Če je pred vami nekaj igralcev le izenačilo veliko slepo stavo (BB) **in ste vi prvi na vrsti, da stavo povišate**, potem s kartami kot so 10-10, JJ ali AK v isti barvi, stavite all-in. Če v rokah nimate niti tako močnih kart, potem se ne vmešavajte v igro.

- ★ Slepe stave znašajo 10/20, vi imate pred seboj 1.500 žetonov in ste dobili v roke KK. Dva igralca pred vami sta že izenačila BB, vi stavite polovico svojih žetonov: 750.
- ★ Slepe stave znašajo 15/30, vi imate pred seboj 1.470 žetonov in ste dobili v roke QQ. Eden od igralcev pred vami je višal na 120, naslednji je to njegovo stavo izenačil. Gremo all-in!
- ★ Slepe stave znašajo 15/30, vi imate pred seboj 1.200 žetonov in v rokah AQ v isti barvi. Za mizo sedi 8 igralcev, vi pa se nahajate takoj za igralcem na BB. Odstopite!
- ★ Slepe stave znašajo 15/30, nahajate se na gumbu in imate pred seboj še 1.350 žetonov in pravkar ste dobili v roke JJ. Pred vami so 3 igralci že izenačili BB. Gremo all-in!
- ★ Pred seboj imate 1.500 žetonov, slepe stave pa znašajo 25/50. Drugi igralec, ki je na potezi je višal na 150, vi pa imate v rokah AK. Odstopite!

Pri igranju na brezplačnih turnirjih sam nikoli ne priporočam »limpanja« (zgolj izenačevanje BB). **Vsakič, ko greste v igro, raje diktirajte tempo igre z višanjem in čimprej poskušajte v igro spraviti čimveč svojih žetonov, po možnosti kar vse**. To je ena najboljših taktik za igranje na tovrstnih turnirjih, šele v naslednjem poglavju, ko bomo govorili o turnirjih za pravi denar, pa vam bom predstavil še druge možnosti, ki jih imate v tovrstnih situacijah.

Oglejte si brezplačni flop s pozicije BB

Pozicija velike slepe stave morda potrebuje še nekaj razjasnitve. Gre namreč za pozicijo, pri kateri ste prisiljeni vplačati veliko slepo stavo, vendar ste zato pred flopom zadnji na vrsti, po flopu, če je v igri tudi igralec z male slepe stave, pa drugi. Včasih se bo zgodilo, da pred flopom nihče izmed igralcev ne bo višal in tako vam za flop ne bo potrebno vlagati v igro nobenih dodatnih žetonov – to torej pomeni, da boste flop videli zastonj. Če imate slabe karte je najboljša poteza, da vidite flop »check«, a če imate v rokah dobre karte (AA, KK, QQ, JJ, 10-10, AK), vam vseeno svetujem, da že pred flopom v igro spravite vse svoje žetone.

Če ste si flop ogledali brezplačno in ste na njem ujeli 2 dobra para (z vsako od svojih lastnih kart), potem ponovno, v igro čimprej spravite vse svoje žetone. A pozor, če imate vi v rokah 33 in pade na flopu KKJ, potem nimate 2 dobrih parov in se raje ne zapletajte v igro. Dobra 2 para bi ujeli, če bi bil flop K82 in bi, na primer, v rokah držali K8. Še močnejša kombinacija od 2 parov je seveda tris, zato tudi v primeru, da ujamete tris ali »set«, čimprej stavite all-in. Če do sedaj še niste vedeli, imate »tris« takrat, ko eno od lastnih kart povežete z dvema enakim kartama na flopu (primer: vi imate v rokah 96, flop K66), medtem ko imate »set« takrat, ko lastni par povežete še s katero od kart na flopu (primer: vi imate v rokah 44, flop K84).

Če vam na flopu uspe sestaviti lestvico, barvo (oz. *flush* – kombinacijo 5 kart iste barve, na primer 5 kar, src, pikov ali križev) ali pa full house, stavite na flopu v igro le polovico svojih žetonov, medtem ko boste preostalo polovico stavili na turnu (potem ko na mizi pristane naslednja skupna karta), ne glede na to, katera karta pristane na mizi kot naslednja. Če vam uspe na flopu ujeti barvno lestvico ali poker, potem na flopu najprej čekirajte (*check*), ter šele nato, ko drug stavi, stavite polovico svojih žetonov, preostalo polovico pa ponovno šele na turnu. Če boste vi čakirali in tudi nihče od nasprotnikov ne bo stavil, potem stavite polovico svojih žetonov na turnu in če bo kdo izenačil vašo stavo, še drugo polovico na riverju (*river* je zadnja skupna karta, kateri sledi zadnji krog stav). V primeru, da na flopu ne ujamete niti 2 dobrih parov (kar se bo zgodilo v večini iger), potem le čekirajte in če kateri od vaših nasprotnikov stavi, odstopite.

Izogibajte se lovljenju vlečk barve ali lestvice. Na primer, če imate v rokah Ah 6h in so karte na flopu Jh 4d 2h, ne izenačujte nasprotnikovih stav, ne glede na to, da boste imeli v primeru, da na mizi pristane še ena srčeva karta, najboljšo možno barvo (*flush*). Tudi če imate v rokah najboljši par na flopu (primer: vi imate A10, flop je 1054), najprej samo čekirajte. Če vam nasprotniki dovolijo, da vidite zastonj še kakšno skupno karto, to priložnost izkoristite, a če na flopu kdo od njih stavi, se svojemu paru raje odpovejte. Te kombinacije kart boste sicer kot bolj izkušen igralec znali pravilno odigrati in iz njih tudi kaj iztržiti, a zaenkrat se jim raje odpovejte, saj vas bodo predvsem veliko stale, prinesle pa vam ne bodo prav veliko veselja. Ko boste v igri z več igralci (kar je v primeru brezplačne igre z BB skorajda že običaj), obstaja velika verjetnost, da je kateri od igralcev že na flopu ujel 2 para ali celo še boljše kombinacijo kart, saj so zaradi nizke cene za flop igralci vstopili v igro s celo vrsto različnih kombinacij kart. Naj še enkrat ponovim, v teh primerih sicer ne gre za slabe karte, a jih vse dokler ne preberete te knjige do konca, odigrate nekaj sto ali tisoč iger ter začnete razmišljati med igro, ne boste znali pravilno odigrati. Zaenkrat si zapomnite le to, kar sem vam razložil do sedaj in ne bi smeli imeti večjih težav.

V nadaljevanju knjige boste videli, da vam bom igranje najboljšega para na flopu (z dobrim *kickerjem* – nevezano karto v roki) s pozicije BB tudi priporočil, a prihranite to raje za vsaj 4. stopnjo turnirja, v prvih 3 pa take karte raje odložite in počakajte na boljšo priložnost, da v igro spravite svoje žetone. S tem vam želim za začetek prihraniti tegobe z ugibanjem nasprotnikovih kart, saj bo kasneje, ko boste imeli pri tem že več izkušenj, še dovolj priložnosti za to. Enako velja tudi za vlečke, saj želim, da se že na začetku naučite, da lovljenje kombinacij ni dobra zamisel, ki vas bo na dolgi rok, pri igranju iger za denar, le veliko stala.

- ★ Slepe stave znašajo 25/50, vi pa imate pred seboj 1.425 žetonov. Ste na poziciji BB in ste dobili v roke 6c 4s. Trije igralci, vključno z igralcem s pozicije SB, so le izenačili vašo slepo stavo – čekirajte. Na flopu padejo karte Kh 6d 4c. Igralec na SB stavi 200 – vi pa stavite vse žetone! V rokah imate namreč 2 dobra para, izkoristite to!
- ★ Slepe stave znašajo 15/30, vi imate 1.470 žetonov in ste na poziciji BB dobili v roke Ac Qs. Pred vami so 4 igralci že izenačili BB in vi se odločite, da še ne boste spravili v igro vseh svojih žetonov in le čekirate. Na flopu Qs Th 9h igralec s SB stavi 100 – odstopite! Kljub temu, da imate verjetno boljše karte od njega, ste se znašli v neprijetni situaciji, saj so za vami na vrsti še 3 igralci, možnost, da ima kateri od njih boljšo kombinacijo od vas (2 para, lestvica), pa je kar precejšnja. Počakajte raje na naslednjo priložnost.

Vse začetne kombinacije kart, ki vam jih opisujem v tem poglavju, lahko najdete tudi v tabeli na koncu poglavja, iz katere je jasno razvidno, katere karte vam glede na stopnjo turnirja priporočam. Priporočam vam, da si to tabelo kar natisnete in jo vedno hranite nekje blizu vašega računalnika, saj vam bo tako na razpolago vsakič, ko se boste znašli v zagati.

4. stopnja in vse višje stopnje

Dlje kot posamezen SNG turnir traja, višje bodo slepe stave, pojavile pa se bodo tudi prve ante stave, kar pomeni, da vas bo vsak krog stal še več žetonov, ne glede na to, koliko igrate. Recimo, da imate na začetku 4. stopnje na PokerStars turnirju, ko slepe stave znašajo že 50/100, vi še vedno 1.500 žetonov. Ne skrbite,

Primer

Ko se slepe stave višajo, boste morali odigrati več iger, drugače boste prekmalu ostali brez žetonov.

Pri zmagovanju v pokru gre za to, da delate manj napak kot vaši nasprotniki.

to še ni razlog za preplah, saj imate žetonov še za vsaj 10 krogov, kar pomeni, da vam še ni treba staviti vseh žetonov za vsako ceno. Kljub temu, da še ne čutite pritiska pomanjkanja, pa je potrebno v tej fazi zamenjati svojo strategijo in preklopiti na bolj agresivno igro, saj je pri tako velikih slepih stavah vsaka, tudi najmanjša zmaga, lahko pomembna.

Na ta del lahko gledate tudi kot na začetek pravega turnirja, saj je faza ogrevanja in otipavanja med nasprotniki že za vami. Idealno je, če ste si do sedaj že ustvarili določen vtis o svojih nasprotnikih, saj ti običajno sredi turnirja ne menjajo svoje dlake. Sedaj je napočil čas, da svoje znanje uporabite proti njim. Pomagajte si z beležkami, zgodovino iger in statistiko, odkrijte njihove slabosti ter jih izkoristite.

Če se bojite, da so vas vaši nasprotniki označili za konservativnega igralca, ki igra le na najboljše karte, potem je vaš strah odveč, saj vam lahko to v nadaljevanju pride še kako prav. Če vas imajo nasprotniki res za zateglega igralca, ki sploh ne vstopi v igro, če v rokah ne drži najboljših kart, potem je čas, da jih presenetite. V nasprotju z njimi, boste vi namreč sedaj spremenili svojo taktiko, pri tem pa vam bo šla podoba, ki so si jo o vas ustvarili nasprotniki, še kako na roke. Kljub temu se to na brezplačnih turnirjih le redko zgodi, saj igralci niso preveč pozorni na nasprotnikove poteze, še posebej ne v začetnih stopnjah turnirja. Tudi če so, ni nobenega zagotovila, da bodo zaradi tega sploh spremenili svoj stil igre.

Od 4. stopnje dalje je dovoljeno igrati tudi z AK (barva ni pomembna), tudi če so pred vami v igro že »limpali« drugi igralci, ali pa je le 1 nasprotnik pred vami višal. **Če do tega res pride, ne glede na to, kako reagirajo drugi igralci, je vaša najboljša možnost, da stavite vse žetone in upate na zmago.**

To potezo vam priporočam iz več razlogov – zelo verjetno je, da imate v tem trenutku v rokah najboljše karte izmed vseh igralcev, pa tudi če jih nimate, ima začetna kombinacija kart AK še vedno veliko potenciala. Če vam namreč na flopu uspe povezati katero od teh kart, je zmaga skorajda že v vašem žepu. V primeru, da imajo vaši nasprotniki boljše karte od vas (razne visoke pare), pa ste jih postavili pred težko odločitev, ki jih utegne stati vseh žetonov in ob vsem tem pritisku bodo nekateri sprejeli tudi napačno odločitev. **Ne pozabite, ko spravite v igro vse svoje žetone, lahko zmagate na 2 načina:** ali prestrašite nasprotnika in ta odstopi, ali pa pokažete najboljšo kombinacijo kart. Zmaga je zmaga, tudi če nasprotnik odneha pred koncem! To je eno bistvenih vodil v igri No Limit Texas Hold'em, zato si ga le zapomnite!

Kot ste sami verjetno že ugotovili, je v primerih, ko imate v rokah res dobre karte, pametno staviti **preveč** žetonov, saj bodo nasprotniki izenačili vaše stave, četudi imajo v rokah zelo slabe karte. Nikar ne bodite presenečeni, če kdo izenači vašo stavo in nato obrne obupne karte, ki pa so v isti barvi, saj novinci pogosto pripisujejo tem kartam (iste barve, 2 pika, srca, kari, križa) preveliko vrednost. Vse prevečkrat namreč igralce zamika, da bi igrali s takimi kartami, saj jih zanima, kako se bo igra končala, a sami se poskušajte zadržati in se raje držite napotkov, ki sem vam jih že dal. Razlog, zakaj ne želim, da se tudi vi spuščate na to raven je povsem preprost, saj boste tako z lahkoto premagovali nasprotnike tudi na cenejših igranjah za pravi denar. Ista načela, ki veljajo pri vedenju nasprotnikov na brezplačnih turnirjih, veljajo tudi za zelo poceni turnirje in to si dobro zapomnite, saj vam utegne prav ta podatek prinesiti kar nekaj denarja.

V strogi izbiri začetnih kombinacij kart se skriva tudi dodana vrednost, saj bodo medtem, ko boste vi čakali na prave karte za vstop v igro, vaši nasprotniki eden drugega izločili, kar pomeni, da boste vi lažje prišli do dobre uvrstitve ter na turnirjih, kjer je v igri tudi denar, do večje nagrade. Četudi se vaši preostali nasprotniki krepijo z vsako izločitvijo, naj vas to ne skrbi, saj ste z vsakim izločenim igralcem tudi vi bližje svojemu zelenemu cilju – dobri uvrstitvi.

Recimo, da igrate na turnirju in so bili do sedaj izločeni že 3 igralci, vi pa niste odigrali še niti ene igre. Ne skrbite, še vedno ste v odličnem položaju, saj kljub temu, da nimate toliko žetonov kot nasprotniki, še imate na voljo dovolj časa, da tudi vi naredite svojo potezo in se vrnete v igro za zmago. Morda ne bo niti potrebno, da pri tem tvegate vse svoje žetone, saj lahko navadno dosežete 2. ali 3. mesto na SNG turnirju, brez da bi zmagali eno samo večjo igro. Sam sem enkrat turnir končal na 2. mestu in tekom celotnega turnirja niti enkrat nisem imel več žetonov kot sem jih imel na samem začetku. A prav to je čar teh turnirjev, saj se vam potrpežljivost skorajda vedno bogato poplača.

Po 4. stopnji odigrajte več iger

Od začetka 4. stopnje pa vse do takrat, ko ste v igri za zmago le še 4 tekmovalci, morate igrati zelo agresivno, kar pomeni, da boste morali razširiti svoj repertoar in včasih vstopiti v igro tudi z ne najboljšimi kartami. **Če je pred vami nekdo že višal in imate v rokah vsaj par 99 (višji pari, AK, AQ v isti barvi), se sploh ne obotavljajte in čim prej spravite v igro vse svoje žetone.** Če pride igra do vas in še ni nihče višal, potem lahko **stavite vse žetone celo s kartami kot so AK, AQ, AJ v isti barvi, A10 v isti barvi, KQ v isti barvi in vsakim parom od 77 dalje.** Če se nahajate na končni poziciji (gumb/SB) in pred vami nihče ni vstopil v igro, lahko **greste v igro z vsemi žetoni pravzaprav z vsakim parom ali kombinacijo kart, ki bi v Blackjacku dosegla vsaj vrednost 19 točk (A8, A9, A10, AJ, KQ, KJ, K10, K9, QJ, QT, Q9, J10, J9, 10-9).** Ne pozabite, **vedno obstajata 2 načina, da zmagate!**

Kaj storiti, ko imate žetonov za manj kot 10BB

Če imate pred seboj kadarkoli manj žetonov kot bi znašalo 10 velikih slepih stav, potem je nastopil čas, da postanete kreativni in stavite vse svoje žetone v vsaki igri, kjer pred flopom noben od vaših nasprotnikov še ni višal. To lahko naredite s katerokoli kombinacijo kart iste barve, ki bi v Blackjacku dosegla vrednost vsaj 20 točk. Tako vam na primer priporočam, da stavite vse žetone s K10 v srcu, medtem ko vam ne priporočam, da to naredite, če karti enake vrednosti nista iste barve. Če je pred vami že nekdo višal, potem lahko spravite v igro svoje žetone le v primeru, da v rokah držite vsaj par 77, AK, ali AQ v isti barvi. V primeru, da je bilo višanjan pred vami že več, lahko stavite vse žetone, če imate v rokah vsaj QQ ali pa AK.

Kaj storiti, ko imate žetonov za manj kot 5BB

Če se znajdete v situaciji, ko imate žetonov še za **manj kot 5 velikih slepih stav**, potem le počakajte, da pride igra v kateri nihče pred vami ne bo višal, nato pa **stavite vse žetone z vsakim asom, vsakim parom ali s katerokoli kombinacijo kart, ki bi v Blackjacku dosegla vrednost vsaj 20 točk.** Tudi če vaša stavo izenači kdo z boljšimi kartami se vam namreč še vedno lahko posreči ujeti kako rešilno karto. Vedite, da višje kot so slepe stave, bolj boste morali razširiti svoj izbor začetnih kart, saj enostavno nimate več na voljo dovolj časa, da bi čakali na najboljše karte, ker boste medtem vse žetone zapravili za slepe stave. Na tem mestu čakanje sploh več ni opcija, tako tudi če kdo pred vami že viša in imate v rokah **vsaj par 66, AK, AQ, AJ, ali A10 v isti barvi – stavite vse!** Če sta višala pred vami že 2 igralca, **spravite preostale žetone v igro, če imate v rokah vsaj par desetk ali AK.** Vsa ta razmerja lahko najdete tudi v razpredelnici na koncu tega poglavja.

- ★ Slepe stave znašajo 25/50, vi pa imate le še 220 žetonov in dobite v roko A3 v isti barvi. V igri za zmago je še 6 tekmovalcev, le en igralec pred vami pa je izenačil BB. Ker imate manj žetonov kot znaša 5BB je sedaj čas, da stavite vse in upate, da se vam nasmehne sreča.
- ★ Če na vsaj 4. stopnji turnirja lahko zastonj vidite flop s pozicije BB in imate v rokah karte, ki so močne vsaj kot najvišji par na flopu z optimalnim »kickerjem«, stavite vse žetone. Ta nasvet se nanaša le na igranje od 4. stopnje naprej, za igranje v podobni situaciji na nižjih stopnjah, si oglejte primere nekaj strani nazaj. Če je torej flop 762 in imate v rokah A7, le veselo stavite vse, prav tako pa lahko stavite vse, če imate v rokah katerikoli višji par od tega, katerakoli 2 para ali set. Če si flop ogledate samo z enim ali dvema nasprotnikoma, potem za all-in zadošča že najvišji par na flopu, ne glede na to, kakšen »kicker« imate.

V igri za zmago le še 4 igralci – mehurček (angl. *bubble*)

Ko ostanete v igri za zmago le še 4 in so plačana zgolj prva 3 mesta, potem ste prišli do točke, ki se ji reče *mehurček* oz. »*bubble*«. Igralec, ki bo izpadel naslednji, bo namreč predrl ta mehurček in izpadel kot zadnji igralec, ki za svoj trud ni nagrajen, medtem ko bodo imeli preostali 3 že zagotovljene nagrade. Kljub vsem tem pritiskom bi pričakovali, da je to najbolj zahteven del turnirja, a temu ni tako. Vaše možnosti se namreč tu skrčijo na le 2 potezi, **all-in ali odstopi.**

Primer

Na tej stopnji turnirja so slepe stave in ante stave že tako visoke, da si »limpanja« v igro niti ne morete več privoščiti. To je priložnost, da pokažete iz kakšnega testa ste, saj morate biti precej pogumni in vztrajni, da pridete do zelenega cilja. Če smo v prejšnjih odstavkih govorili o razširjanju repertoarja, je sedaj napočil čas, da začnete igrati skorajda noro. Le neustrašni lahko namreč preživijo ta del turnirja.

Ker beseda v tem primeru teče o učnih turnirjih (turnirjih za igralni denar), kjer najboljših 3 igralcev ne čakajo denarne nagrade, lahko z gotovostjo rečemo, da si nihče izmed preostalih nastopajočih ne želi končati na 3. mestu, saj vse zanima samo zmaga. Zmešani, divji ter počasni igralci bodo do sedaj že zapustili turnir in tako boste v igri za zmago ostali le še normalni igralci, kar pomeni, da se bo igra v tem delu turnirja upočasnila in postala predvsem bolj previdna.

Ker bodo drugi bolj previdni, si lahko vi privoščite malce bolj agresivno igro. Kadarkoli ste prvi na potezi (vsi ostali igralci so odstopili), **stavite vse s katerimkoli asom, vsakim parom ali kombinacijo kart, ki bi v Blackjacku dosegla vrednost vsaj 15 točk**. Vaš cilj v tem primeru je predvsem prestrašiti druge igralce in oporati slepe stave. Ta poteza bo najbolje uspela, če boste prvi, ki jo boste izvedli, zato se v primeru, da nekdo pred vami že vstopi v igro, raje držite prvotne strategije.

Primer

- ★ Slepe stave znašajo 200/400, vi pa imate 3.600 žetonov in Q.J. Za mizo ste še 4 igralci, igralec pred vami pa viša. Odstopite!
- ★ Slepe stave znašajo 150/300, vi imate pred seboj še 2.600 žetonov in v roke dobite 9c 6d. Vrednost vaših kart znaša predvidenih 15 Blackjack točk in če nihče pred vami ne vstopi v igro – stavite vse!

Še 3 igralci v igri za zmago

Vaša agresivnost se bo na poti do zmage le še stopnjevala. Ko boste v igri za zmago le še 3, boste resda že upravičeni do nagrade, a se potrudite do konca. Naj vas ne bo strah staviti vseh žetonov in spraviti nasprotnika v neprijetno situacijo. Če poberete slepe stave, je to že dovolj, če vam uspe nasprotnika izločiti, pa še toliko bolje.

Heads-up igra

Če vam je uspelo priti do te točke, potem med vami in zmago na turnirju stoji samo še 1 nasprotnik. To je sicer dobra novica, slaba pa je ta, da boste v tem delu turnirja morali igrati še več kot prej. Najpreprostejša zmagovalna strategija za heads-up del učnih turnirjev je all-in v vsaki igri, kjer ste prvi na potezi, ali pa je vaš nasprotnik zgolj izenačil BB. S tem boste vršili pritisk na nasprotnika, ki bo tako neprestano postavljen v težek položaj, saj ga utegne vsaka napačna odločitev stati veliko žetonov, če ne celo zmage. Naj vas ob tej točki še enkrat spomnim na našo mantró: **Ko stavite all-in, lahko vedno zmagate na 2 načina!**

Če se zgodi, da vaš nasprotnik izenači vašo stavo in se izkaže, da ste igrali z zelo slabimi kartami, se pripravite na cel plaz kritik, a naj vam te ne pridejo do živnega. Raje si zapomnite, da si vas bo ta nasprotnik verjetno zapomnil po tem, kar je lahko kasneje ali na naslednjih turnirjih, voda na vaš mlin. Nasprotnik bo tudi naslednjič namreč od vas pričakoval podobno slabo igro, kar boste z nekoliko bolj konzervativno strategijo zlahka izkoristili proti njemu.

Opozorilo: *Do sedaj ste bili navajeni, da se majhna slepa stava (SB) vedno nahaja pred gumbom delivca, čemur pa ni tako v heads-up igri. Ker sta v tem delu turnirja za mizo le še 2 igralca, se poziciji SB in gumb združita in tako je igralec, ki zaseda ta položaj (pred flopom) na potezi prvi, vendar je potem na flopu najprej na vrsti njegov nasprotnik.*

In kaj se zgodi, ko je vaš nasprotnik prvi na potezi in viša? S kakšnimi kartami lahko vi višate njegove stave ali izenačite njegovo all-in stavo? V osnovi lahko žetone spravite v igro z vsakim parom (od 22 do AA) ter vsemi kombinacijami kart, ki bi v Blackjacku dosegle vsaj 20 točk (**AK, AQ, AJ, A10, A9, KQ, KJ, K10, QJ, Q10, ter J10**). Če v rokah nimate nobene od teh kombinacij kart, potem raje počakajte na naslednjo

Pri pokru gre za prave odločitve. Včasih le te niso nagrajene, vendar zaradi tega ne obupajte.

priložnost, da lahko v igro spravite vse svoje žetone. Zavedati se morate, da spravite nasprotnika z all-in stavo v zelo težak položaj, a hkrati želite tudi, če slednji slučajno izenači vašo stavo, imeti nekaj možnosti za zmago. Kljub temu, da je ta izbira kart v heads-up delu turnirja praktično smetana najboljših kart, se bo vsake toliko časa zgodilo, da bo nasprotnik v rokah imel boljše karte od vas ali pa se mu bo nasmehnila sreča in vas bo premagal. Nikar naj vas to ne spravi v slabo voljo, saj so bile vaše poteze povsem pravilne in vam bodo na dolgi rok tudi prinesle rezultat, ki si ga zaslužite.

Če je prvi na potezi vaš nasprotnik in je stavil all-in, potem lahko vi njegovo stavo prav tako izenačite z zgoraj naštetimi kombinacijami kart.

Zgornji izbor začetnih kombinacij ne velja če ima vaš nasprotnik pred seboj žetonov za manj kot 4 velike slepe stave, saj lahko v tovrstnih primerih, ko on stavi vse, njegovo stavo izenačite praktično s katerimakoli 2 kartama. Tudi če je situacija obratna in ste v žetonskem primanjkljaju vi, lahko tudi vi stavite vse s katerimakoli 2 kartama in upate na zmago.

Povzetek 3. poglavja

1. Pomembno je, da si zapomnite, kako se vrednost vaših kart spreminja, ko se število igralcev zmanjšuje z 9 na 2. Ne pozabite niti, da s tem, ko se višajo slepe stave, vsaka zmaga šteje še toliko več. Oba ta faktorja v veliki meri vplivata na vaš stil igre, saj je za začetne nivoje turnirja primerna predvsem konservativna igra, v kateri igrate le na najboljše karte, bolj kot gre turnir proti koncu, bolj morate odpreti svoj stil igre in igrati več različnih kombinacij kart, saj čakanje na optimalne karte, zaradi vedno višjih slepih in ante stav, ni več mogoče. V kasnejših delih turnirja je vaš najboljši prijatelj agresivnost, ki bo nagnala strah v kosti nasprotnikov. Ne pozabite naše mantre: ko stavite all-in, lahko zmagate na 2 načina, ali pokažete najboljše karte, ali pa nasprotnik že prej odstopi. Zapomnite si, da je pomembna prav vsaka zmaga, ne glede na to, kako jo dosežete.
2. Ne obremenjujte se s tem, kaj bi bilo, če bi bilo. Ko enkrat odvržete svoje karte, je igra za vas končana, zato nima smisla razmišljati o tem, da ste odvrgli sicer slabo kombinacijo kart, ki pa bi bila na flopu nagrajena. Te stvari v skupnem seštevku niso pomembne! Vaš cilj je zmaga na turnirju, to pa lahko dosežete le tako, da spravite svoje žetone v igro z najboljšimi kartami. Damon Runyon je nekoč dejal: »Dirke ne dobi vedno najhitrejši, niti bitke najmočnejši, a tako je pač treba staviti!« In to tudi danes še kako drži!

Počakajte, dokler ne začnete zmagovati na SNG turnirjih za igralni denar, preden začnete igrati za pravi denar.

Če ste res dobro prebrali vse moje napotke tega poglavja, potem ste pripravljeni, da začnete zmagovati na brezplačnih SNG turnirjih. Ko boste opazili, da vam ti ne predstavljajo več izziva, saj jih zlahka zmagujete, vam priporočam da se preselite v igre, kjer se obrača tudi nekaj denarja. Za začetek bo dovolj, če na vaš PokerStars račun nakažete kakih 10 dolarjev in se lotite dela. Se vidimo pri finalni mizi!

Pred flopom (Stopnje 1-3)

	Brez limperjev, brez višanj	Vsaj 1 limper	Vsaj 1 višanje
Na BB	Zmagali ste!	All-in z AA, KK, QQ, JJ, 1010 in AK	All-in z AA, KK, QQ
Na katerikoli drugi poziciji	Stavite polovico svojih žetonov z AA, KK, QQ, stavite vse z JJ, 1010 in AKs	Stavite polovico svojih žetonov z AA, KK, QQ, stavite vse z JJ, 1010 in AKs	All-in z AA, KK, QQ

Po flopu (Stopnje 1-3)

Vaše karte	Poteza na flopu
AA, KK, QQ (v roki)	All-in!
2 para	All-in!
Tris ali set	All-in!
Full house, barva ali lestvica	Stavite polovico žetonov sedaj in drugo polovico na turnu
Barvna lestvica ali poker	Čekirajte in nato višajte na polovico svojih žetonov, preostale žetone spravite v igro na turnu. Če vsi čekirajo, stavite polovico žetonov na turnu in drugo polovico na riverju.
Vse ostalo	Čekirajte in odvrzite

Začnite igrati pri eni mizi in ko se navadite na način igranja, poskušajte dodati še kakšno mizo.

Pred flopom – 4. stopnja in višje (vsaj še 5 igralcev)

	Brez limpanja in višanj	Vsaj 1 limper	Vsaj 1 višanje	Vsaj 2 višanji
Več kot 10BB				
BB	Zmagali ste!	All-in s 77+, AK, AQ, AJs, A10s, KQs	All-in z AA, KK, QQ in AK	All-in z AA, KK, ali QQ
SB ali gumb	All-in z vsakim parom ali kartami z 19 točkami pri Blackjacku	All-in s 77+, AK, AQ, AJs, A10s, KQs	All-in z AA, KK, QQ in AK	All-in z AA, KK, ali QQ
Vse druge pozicije	All-in s 77+, AK, AQ, AJs, A10s, KQs	All-in s 77+, AK, AQ, AJs, A10s, KQs	All-in z AA, KK, QQ in AK	All-in z AA, KK, ali QQ

Med 10BB in 5BB

BB	Zmagali ste!	All-in s 77+, AK, AQ ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku (v isti barvi)	All-in s 77+, AK ali AQs	All-in z AA, KK, QQ ali AK
SB ali gumb	All-in z vsakim parom ali kartami z 19 točkami pri Blackjacku	All-in s 77+, AK, AQ ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku (v isti barvi)	All-in s 77+, AK ali AQs	All-in z AA, KK, QQ ali AK
Vse druge pozicije	All-in with 77+, AK, AQ ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku (v isti barvi)	All-in s 77+, AK, AQ ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku (v isti barvi)	All-in s 77+, AK ali AQs	All-in z AA, KK, QQ ali AK

Manj kot 5BB

BB	Zmagali ste!	All-in z vsakim parom, vsakim asom ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku	All-in s 66+, AK, AQ, AJ ali A10s	All-in z 1010+ ali AK
SB ali gumb	All-in z vsakim parom, vsakim asom ali kartami z 19 točkami pri Blackjacku	All-in z vsakim parom, vsakim asom ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku	All-in s 66+, AK, AQ, AJ ali A10s	All-in z 1010+ ali AK
Vse druge pozicije	All-in z vsakim parom, vsakim asom ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku	All-in z vsakim parom, vsakim asom ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku	All-in s 66+, AK, AQ, AJ ali A10s	All-in z 1010+ ali AK

Po flopu, 4. stopnja in višje

Vaše karte	1 ali 2 nasprotnika	3 ali več nasprotnikov
Najboljši par, najboljši kicker ali boljše	All-in	All-in
Najboljši par, manj kot najboljši kicker	All-in	Čekirajte in odstopite
Karkoli drugega	Čekirajte in odstopite	Čekirajte in odstopite

Pred flopom (v igri le še 3-4 igralci)

	Brez limpanja in višanj	Vsaj 1 limper	Vsaj 1 višanje	Vsaj 2 višanja
Več kot 10BB	All-in z vsakim parom, vsakim asom ali kartami z 15 točkami pri Blackjacku	All-in s 77+, AK, AQ, AJs, A10s, KQs	All-in z AA, KK, QQ in AK	All-in z AA, KK, ali QQ
Med 10BB in 5BB	All-in z vsakim parom, vsakim asom ali kartami z 15 točkami pri Blackjacku	All-in s 77+, AK, AQ ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku (v isti barvi)	All-in s 77+, AK ali AQs	All-in z AA, KK, QQ ali AK
Manj kot 5BB	All-in z vsakim parom, vsakim asom ali kartami z 15 točkami pri Blackjacku	All-in z vsakim parom, vsakim asom ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku	All-in s 66+, AK, AQ, AJ ali A10s	All-in z 1010+ ali AK

Heads-Up

	Ste na gumbu ali pa nasprotnik le "limpa" v igro	Nasprotnik viša
Več kot 4BB	All-in s katerimikoli kartami!	All-in z vsakim parom ali kartami z 20 točkami pri Blackjacku
Manj kot 4BB	All-in s katerimikoli kartami!	All-in s katerimikoli kartami!

DRUGI DEL

SIT-N-GO TURNIRJI

4. poglavje:

IGRANJE DENARNIH SNG TURNIRJEV

Torej ste se vendarle odločili, da se preizkusite tudi na turnirjih, ki vam lahko prinesejo nekaj denarja. V nadaljevanju bomo stvari zastavili nekoliko bolj resno kot v prejšnjem poglavju, saj lahko na teh turnirjih vsaka zmaga ali poraz odločata o tem, ali boste na koncu za svoje delo nagrajeni ali ne. Preden pa se sploh spustimo v podrobnosti glede teh turnirjev, vas moram opozoriti na nekaj pomembnih delov igre.

Vodite evidenco svojih rezultatov

Če ne boste sledili svojim rezultatom, ne boste nikoli vedeli, ali zmagujete ali ne. Seveda obstaja možnost, da samo pogledate stanje na svojem računu, a glede na to, da ima večina poker igralcev dokaj selektiven spomin, se boste običajno spomnili le največjih zmag, na številne poraze pa boste kmalu pozabili. Če si vmes ne boste beležili še dodatnih nakazil ali dvigov denarja z računa, se boste kmalu znašli v neprijetni situaciji, saj ne boste vedeli, kam je šel ves vaš denar z računa. Beleženje rezultatov vam bo prineslo tudi eno zelo pomembno informacijo – ali ste dobri na turnirjih ali pa vam gre bolje v denarnih igrah.

Glede na to, da vam beleženje rezultatov ne bo vzelo preveč časa, vam svetujem, da začnete voditi evidenco odigranih iger, v katero si zapisujete vsaj naslednje pomembne informacije:

- ★ na kakšnem turnirju ste nastopili (1-mizni SNG, večmizni SNG, ...),
- ★ koliko je znašala vstopnina (buy-in),
- ★ katero uvrstitev se dosegli,
- ★ koliko denarja ste si priigrali.

Zgoraj naštetе kategorije bodo zadostovale za osnovno evidenco, a če ste zelo resni glede beleženja svojih iger, vam priporočam, da si zabeležite še naslednje podatke:

- ★ termin turnirja in trajanje,
- ★ ključne igre (za kasnejšo analizo).

Sam vam priporočam, da pri vodenju evidenc ne komplicirate, a da ste hkrati odkriti sami s seboj. Za dobro zbirko podatkov vam zadošča že ena sama razpredelnica v Excelu, v katero vpišete vse potrebne podatke

Sposobnost na dolgi rok vedno zmaga. Dolgi rok je lahko daljši, kot si mogoče mislite.

po vsakem odigranem turnirju. A ne delajte tega samo zaradi tega, ker sem jaz tako rekel, evidenco vodite zaradi sebe, saj boste od vseh zbranih informacij imeli največ prav sami.

Na kratki rok igra v pokru veliko vlogo tudi sreča, tega se ne da zanikati, a šele na dolgi rok prideta na plan vaše znanje in spretnost. Na žalost bo včasih trajalo kar nekaj časa preden pride do tega, a ne skrbite, stvari se bodo prej ali slej postavile na svoje mesto. Sam sem sicer že večkrat prišel do zaključka, da je ta dolgi rok lahko res zelo dolg in je vedno daljši kot sem pričakoval, a o tem, ali je določen igralec dober ali ne, res ne moremo sklepati na podlagi peščice rezultatov. Vsakdo ima namreč lahko dobro ali slabo obdobje in celo najbolj izkušeni profesionalci slej ko prej tudi padejo v krizo, ko se jim tudi na 15 zaporednih turnirjih nič ne izide in jih premagujejo za nekaj razredov slabši igralci. Po drugi strani bo morda pri vas zgodba prav obratna in boste zmagali na prvih 10 turnirjih, ampak dokler jih ne boste odigrali vsaj 100, še ne morete reči, da ste dober turnirski igralec. Včasih je tudi številka 100 še prenizka, saj lahko dandanes na spletu odigrate 100 turnirjev v le nekaj dneh in celo zelo slab igralec, ki se ga ravno takrat drži sreča, lahko v tem času zasluži ogromno denarja. Recimo zato raje, **da si lahko prvo sliko ustvarite šele** po odigranih 200 turnirjih, ampak šele naslednjih nekaj sto turnirjev vam bo povedalo, **kako zelo dobri ali kako zelo slabi ste.**

Kako dobro sploh je dobro?

Kazalec, ki vam bo najlepše pokazal, kako dobro vam gre v resnici, je donosnost na investicijo oziroma ROI (angl. Return on Investment), ki ga lahko zlahka sami izračunate po naslednji formuli:

$$\frac{(\text{Vsota priigranih nagrad} - \text{vsota plačanih vstopnin})}{\text{vsota plačanih vstopnin}} = \text{ROI}$$

Primer

Odigrali ste 200 turnirjev in si skupaj priigrali 4.500 dolarjev.

Za vstopnine ste skupaj odšteli 4.000 dolarjev.

Formula je torej sledeča:

$$4.500 - 4.000 = 500$$

$$500 / 4.000 = 0,125 \text{ (če pomnožimo s } 100, \text{ ugotovimo, da je v vašem primeru ROI} = 12,5\%)$$

Igralec iz zlate sredine lestvice bo imel stopnjo ROI verjetno pri 0%, medtem ko bo imela večina igralcev, zaradi pristojbine (rake) in dodatnih stroškov pri prijavih na turnirje, celo negativen ROI. Pozitiven ROI je torej dober, a vas moram opozoriti, da če vaš ROI trenutno znaša več kot 25%, se pripravite na to, da bo v prihodnje padel, saj na dolgi rok enostavno ni mogoče držati svojih rezultatov na tako visoki ravni. Vsake toliko se vam namreč vse izide in takrat boste dobili nekaj turnirjev zapored, a temu obdobju obilja kot po pravilu sledi sušno obdobje, ki doleti prav vsakogar, imuni nanj niso niti najboljši igralci na svetu.

A preden odhitite računat svoj ROI, naj vam povem še to, da ta kazalec ne bo imel nobenega pomena, dokler niste odigrali vsaj nekaj 100 turnirjev. Več turnirjev kot boste odigrali, bolj bo namreč ta kazalec začel kazati realno sliko o vas in vaših zmožnostih.

Vztrajnost se poplača

Če ste šele začeli igrati in trenutno izgubljate, nikar ne obupajte. Vsak začetek je težak, saj je igranje za pravi denar malce drugačno kot igranje na brezplačnih turnirjih, zato bo ta tranzicija sprva zahtevala svoj davek. Tudi ko se boste že privadili na dogajanje, je možno, da boste postali žrtev sušnega obdobja, ki je del kariere vsakega pravega poker igralca. Ne predajte se in nadaljujte z igro, ne glede na trenutne rezultate. Če je možno, se podajte na igre nižjega nivoja, kjer v igri niso tako veliki denarni zneski in vas porazi ne bodo stali prav veliko. Pri PokerStars boste našli turnirje že za 1 sam dolar, izkoristite jih. Ko se vam bo zdelo, da ste pripravljeni tudi na bolj zahtevne igre, pa začnite igrati na nekoliko dražjih turnirjih. A previdno, ne napredujte prehitro, saj se utegnete sicer kaj kmalu znajti s praznim računom.

Vsakdo doživi obdobje zaporednih porazov. Pomembno je, da zaradi tega ne izgubite volje in to raje uporabite kot motivacijo za odkrivanje šibkosti vaše igre.

Igrajte le tiste igre, ki vam jih dopušča vaš žep

Pomemben del pokra je tudi pravilo o upravljanju z denarjem. Pogosto boste tako prebrali ali slišali s strani drugih igralcev, koliko ima kdo razpoložljivih sredstev (angl. bankroll) in kaj se z njim dogaja. Gre preprosto za to, koliko denarja ima kdo na računu in kaj si lahko s tem denarjem privoščiti. Jasnega odgovora na vprašanje, koliko denarja je potrebna za igranje SNG turnirjev, ni. Sam vam priporočam, da imate na računu denarja vsaj za 30 vstopnin za zelene turnirje. Bolj kot se povečuje stanje na vašem računu, dražje turnirje boste lahko igrali (primer: če imate na svojem računu 330 dolarjev, lahko igrate turnirje s prijavninami do 11 dolarjev). V primeru slabšega niza rezultatov bi vam moralo toliko denarja vseeno zadoščati, da se nato vrnete na zeleno vejo, a če ste skeptični glede svojih sposobnosti, se raje držite tistih turnirjev, za katere imate na računu trenutno denarja za vsaj 50 vstopnin. Priročno je, če imate na svojem PokerStars računu denarja le za 30 vstopnin ter na nekem drugem računu, s katerega lahko dokaj hitro črpate dodatne sredstva, denarja še za dodatnih 30 vstopnin. Tako boste imeli tudi za tiste najhujše čase na voljo še nekaj rezerve, ki vam bo, upam, pomagala iz krize. Ne pozabite, ko vam bo šlo vedno bolje in boste začeli igrati na dražjih turnirjih, temu prilagodite tudi stanje na svojem računu in v rezervi, saj vas lahko v nasprotnem primeru čaka konkreten sestop in ponoven začetek na veliko cenejših turnirjih.

Turbo ali običajni turnirji?

Številne spletne poker sobe, vključno s PokerStars, vam ponujajo različne vrste turnirjev. Pri tem gre večinoma predvsem za »običajne« ter »turbo«/»speed«/»fast« turnirje. Razlika med tema dvema vrstama turnirjev je predvsem v dolžini trajanja stopenj (5 minut namesto 10 minut), različnem dodatnem času, ki je lahko uporabljen tekom turnirja (30 sekund namesto 60 sekund) ter krajšem času za odločitve na turbo turnirjih (12 sekund namesto 15 sekund).

Kljub temu, da se vam trenutno zdijo »turbo« turnirji malce preveč divji, vam zagotavljam, da se da oboje igrati povsem normalno, vendar ima vsaka vrsta turnirjev svoje prednosti in svoje slabosti. Običajni turnirji vam tako omogočajo, da pokažete več svojega znanja in sposobnosti, še posebej na prvih stopnjah, medtem ko je na »turbo« turnirjih tempo igre veliko višji, hitreje pa se višajo tudi slepe stave, kar pomeni, da hitreje pridete do sklepne faze turnirja. Res je, da pri teh turnirjih igra nekoliko večjo vlogo tudi sreča, a številni igralci se kljub temu raje odločajo za nastopanje na »turbo« turnirjih, **čeprav zato trpi njihov ROI, saj lahko na uro odigrajo več tovrstnih turnirjev in tako tudi hitreje služijo**. Glede na to, da za enako vstopnino lahko izbirate med obema vrstama turnirjev, vam svetujem, da preizkusite oba in se nato sami odločite, katera vam bolj ustreza.

Turnirji na 1 ali 2 mizah?

Turnirji, ki se odvijajo na eni sami mizi so veliko bolj priljubljeni kot njihovi 2-mizni kolegi in čeprav se v tej knjigi ukvarjamo predvsem s turnirji, kjer igra poteka le za 1 mizo, lahko vsa načela, ki jih najdete tu, prenesete tudi na igranje teh drugih turnirjev. Seveda obstajajo tudi SNG turnirji z več kot 2 mizama, a jaz osebno te štejem že med večmizne turnirje (angl. *multi-table tournaments*), s katerimi se bomo ukvarjali v naslednjih poglavjih. Pomembna razlika med temi turnirji je predvsem v strukturi nagajencev, saj so na turnirjih, ki se odvijajo na 2 mizah, plačani najboljši 4 igralci (40%/30%/20%/10%), medtem ko so pri enomiznih le najboljši 3 igralci (50%/30%/20%). To pomeni le to, da se igra na večjih turnirjih zaostri, ko v igri za zmago ostane še 5 tekmovalcev, kar pomeni, da morate do te točke igrati še veliko bolj previdno in konzervativno kot na enomiznih turnirjih, saj je bistveno, da pridete na teh turnirjih čim višje in ne samo do nagrade.

Povzetek 4. poglavja

1. Vodite natančno evidenco svojih podvigov.
2. Zaradi dobrih in slabih obdobij boste dobili sliko o tem, kako dobri ste, šele po odigranih več 100 SNG turnirjih.
3. Ohranjajte višino razpoložljivih sredstev, ki bo ustrezala stopnji, na kateri igrate.
4. Odločite se kdaj ter na kakšnih turnirjih želite igrati.

POMEMBNI KONCEPTI V POKRU

Matematika je enostavnejša kot se zdi ter zelo pomembna pri razumevanju pokra.

Poker je edinstvena mešanica matematike in psihologije, zato morate poznati obe področji do obisti, če želite biti uspešen igralec pokra. Za začetek si pogledimo nekatere pomembne matematične koncepte, ki jih morate poznati, kot so pričakovana vrednost (angl. expected value - EV), število outov, »pot odds« ter »implied odds«.

Pričakovana vrednost (angl. Expected Value) - EV

Pričakovana vrednost (v nadaljevanju EV) je skupek vse možnih izidov pomnoženih z odstotkom, ki predstavlja verjetnost, da do njih res pride. Ta kazalec vam pove ali je določena stava z vidika profitabilnosti, upravičena ali ne.

Primer: prijatelj vam reče, da potegnite iz kupčka kart 1 karto. V primeru, da je ta karta v barvi križa, vam bo on odštel 2 dolarja. Če je karta, ki jo boste potegnili iz kupčka, rdeče barve, vam bo dal 1 dolar, a če je izvlečena karta pik, mu boste vi dolžni 3 dolarje. Kakšna je torej pričakovana vrednost, ki nam bo povedala ali se splača spuščati v ta podvig ali ne?

$$EV = (1/4) \times 2 \$ + (1/2) \times 1 \$ - (1/4) \times 3 \$ = +0,25 \$$$

Številke pravijo, da bi se vam splačalo igrati to igro, saj bi v povprečju na vsak poteg zaslužili 0,25 dolarja. Če vam nekdo torej ponudi tako igro, privolite, saj boste na dolgi rok zaslužili četrto dolarja na vsako izvlečeno karto. A naj vas opozorim, kljub temu, da EV pravi, da bi morali na vsako karto zaslužiti 0,25 dolarja, se utegne zgoditi, da boste v prvih nekaj potegih izvlekli same pike in boste tako že takoj zabeležili izgubo. Temu pojavu v svetu pokra rečemo **varianca**, ki pa se na dolgi rok porazdeli in vam na koncu prinese tisto pričakovano vrednost, ki ste jo izračunali. V tem primeru se vam torej splača vleči karte vse do konca, saj namreč veste, da je v kupčku kart veliko več za vas ugodnih kot pa neugodnih kart.

Ta koncept velja v vseh igrah, kjer vam lahko znanje ali sposobnost prineseta določeno prednost. Če imate v določeni igri res to prednost, potem bo ta prišla na dan po čimveč igrah, ki jih boste odigrali.

Outi

Izraz »out« v pokru predstavlja karte, ki vam lahko pomagajo do zmage v določeni igri. Če imate v rokah Ac Td, vaš nasprotnik pa As Kh in na mizi že ležijo skupne karte Ad Jc 8s 4h, potem imate vi le še 3 oute, ki vam še lahko pomagajo do zmage na riverju (vse tri desetke, ki vam podarijo 2 para). Če imate v rokah 7h 6h, vaš nasprotnik pa As Ac in na mizi že ležijo skupne karte Ks Qs 3h 2h, imate še 9 outov, saj lahko vaš flush dokonča katerakoli srčeva karta, ki je še v kupčku. Več outov kot torej imate, več možnosti imate za zmago.

Pot Odds - PO

Pot odds (PO) so hrbtenica vsake odločitve, ki jo sprejmete v pokru. Poenostavljeno **so torej »pot odds« razmerje med denarjem oziroma žetoni, ki so že v igri in vsoto, ki jo morate vplačati vi, če želite ostati v igri.** Če je v igri na primer že 200 dolarjev in vaš nasprotnik stavi še 100 dolarjev, potem so vaši pot odds 3 proti 1. V igri je namreč že 200 dolarjev in če temu prištejete še nasprotnikovih 100 dolarjev, dobite

izkupiček, ki trenutno znaša 300 dolarjev. Če nato ta izkupiček delite s svojo stavo, ki znaša vsaj 100 dolarjev, dobite količnik 3. Celoten izkupiček znaša torej 2-krat toliko kot vaša stava. Če bi izkupiček znašal le 150 dolarjev in bi vaš nasprotnik stavil 100 dolarjev, bi bili vaši pot odds 2,5 proti 1, kar pomeni, da bi s stavo v višini 100 dolarjev lahko dobili samo 250 dolarjev.

Pri igranju na spletu je celoten izkupiček navadno naveden pod skupnimi kartami, kar je za vas zelo uporabno, saj lahko na hitro izračunate svoje pot oddse, še preden spravite v igro naslednji dodaten žeton. Zapomnite si, višji kot so pot oddsi, bolj je privlačna odločitev, da izenačite določeno stavo.

Prav ti pot oddsi vam lahko povedo, ali je situacija dovolj profitabilna, da izenačite stavo zgolj z vlečko. Če gre za situacijo, v kateri z izenačitvijo stave tvegate vse svoje žetone, potem mora biti verjetnost, da boste ujeli svojo karto višja kot vaši PO. Recimo, da imate v rokah 6s 5s, na mizi pa že ležijo skupne karte Ks Th 4d 3c. V igri je že 800 dolarjev, vaš nasprotnik stavi all-in za še dodatnih 200 dolarjev. Skupaj je v izkupičku sedaj že 1.000 dolarjev, vaš PO pa je 5 proti 1. Glede na to, da imate še vedno 8 outov (dvojke, sedmice), je izenačitev nasprotnikove stave več kot upravičena, saj z vsako od »odrešilnih« kart sestavite nepremagljivo kombinacijo. Zakaj? Ker je v kupčku še vedno 46 nevidenih kart, izmed katerih vam jih lahko 8 prinese 1.000 dolarjev, medtem ko vam jih 38 odnese 200 dolarjev. Vaša pričakovana vrednost (EV), ob tej vlečki, je torej:

$$(8/46) \times 1.000 \$ + (38/46) \times (-200 \$) = 8,70 \$$$

Izenačitev stave je pravilna odločitev, če znašajo PO vsaj 4,75 proti 1, saj bi bila sicer pričakovana vrednost enaka tako za izenačitev stave, kot tudi za izstop iz igre. Če to postavimo v pravi kontekst, če znašajo v tej situaciji PO vsaj 4,75 proti 1, na dolgi rok sicer ne boste prav nič zaslužili, a hkrati ne boste niti izgubljali, medtem ko bi v primeru, da znašajo PO manj kot 4,75 proti 1, na dolgi rok ustvarjali le izgubo. Če torej vaš nasprotnik stavi vse žetone, vi pa držite v rokah 2 karti za vlečko, uporabite spodnjo tabelo in ugotovili boste, če so vaše možnosti za zmago dovolj ugodne, da izenačite to stavo.

Število "outov"	Minimalni "pot odds" za enačitev stave na flopu	Minimalni "pot odds" za enačitev stave na turnu
1	22,5	45
2	10,9	22
3	7	14,3
4	5,1	10,5
5	3,9	8,2
6	3,1	6,7
7	2,6	5,6
8	2,2	4,75
9	1,9	4,1
10	1,6	3,6
11	1,4	3,2
12	1,2	2,8
13	1,1	2,5
14	vsakršni	2,3
15	vsakršni	2,1
16	vsakršni	1,9
17	vsakršni	1,7
18	vsakršni	1,6
19	vsakršni	1,4
20	vsakršni	1,3
21	vsakršni	1,2

Če so pot oddsi višji od verjetnosti, da dokončate svojo vlečko, potem je dobičkonosno, da izenačite.

- ★ Na turnu imate vlečko barve in predvidevamo, da je v kupu kart še vedno 9, za vas ugodnih kart (ne vemo kaj ima v rokah nasprotnik, zato predvidevamo da ni kart v barvi, ki jo lovimo). Če pogledamo zgornjo tabelo, vidimo, da so možnosti, da ujamemo svojo karto na riverju 4 proti 1. Da bi lahko izenačili nasprotnikov all-in v tej situaciji, morajo PO znašati vsaj 4,1 proti 1. Če ne znašajo vsaj toliko – ODPSTOPITE!
- ★ Če v istem primeru nasprotnik na turnu ne stavi all-in, potem vam pri odločanju ne bodo v pomoč pot odds, temveč »implied odds« (naslednji odstavek).
- ★ PO, ki ste jih izračunali na flopu, predvidevajo, da vaš nasprotnik ne more več sestaviti kombinacije, ki bi premagala vašo dokončano vlečko. To seveda v praksi ne drži povsem, a to kazalcu »pot odds« vseeno ne odvzema kredibilnosti.

Implied Pot Odds - IPO

Kazalec pot odds je v resnici uporaben le takrat, ko je eden od vaju z nasprotnikom all-in in so stave zaključene. Če do tega še ni prišlo, potem morate v svoje izračune vključiti tudi možnost, da boste v nadaljevanju prišli še do dodatnih žetonov oziroma jih boste še več tudi izgubili. Pri tem pa nam na pomoč priskočijo »implied pot odds«.

Vrnimo se na prejšnji primer, ko imate vi v rokah 6s 5s ob skupnih kartah Ks Th 4d 3c. Recimo, da znaša izkupiček naenkrat 1.000 dolarjev, vaš nasprotnik je stavil še 500 dolarjev, a še ni all-in, saj ima na razpolago še vedno 1.500 dolarjev. Vi imate pred seboj še več denarja od njega in predvidevate, da če boste res ujeli svojo lestvico, obstaja kakih 80% možnosti, da bo vaš nasprotnik izenačil vašo stavo v višini 1.500 dolarjev. Vaši običajni PO znašajo le 3 proti 1, kar ne zadošča, da bi izenačili nasprotnikovo stavo, ampak če ste 80% prepričani, da bo on v igro spravil tudi še tistih 1.500 dolarjev, potem lahko k izkupičku prištejete še 1.200 dolarjev (80% od 1.500 dolarjev). Če vi na riverju ne boste ujeli svoje karte, v igro zagotovo ne boste dali še dodatnih 1.500 dolarjev, kar pomeni da v tem primeru plačujete 500 dolarjev za izkupiček, vreden 2.700 dolarjev in vaši »implied pot odds« znašajo kar 5,4 proti 1, kar več kot zadošča za izenačitev stave.

Kot lahko vidite sami, v No Limit igrah veljajo predvsem IPO, še posebej, če so slepe stave dokaj majhne. Zato se včasih na prvih stopnjah turnirjev celo splača loviti vlečke. Pri tem naj bodo vaše tarče predvsem igralci, ki bodo poplačali vaše stave, tudi v primeru, da vi dokončate svojo vlečko.

Ali je lahko vlečka favorit za zmago?

Na flopu, ko morata na mizi pristati še 2 skupni karti, je vlečka pogosto favorit za zmago, še posebej, če ima vaš nasprotnik v roki le kak nizki par, a je vse skupaj seveda precej odvisno od tega, koliko outov za zmago imate. **Favorit ste lahko namreč v vsaki igri, kjer imate na flopu vsaj 14 outov za zmago.** Kot smo govorili že prej, če veste, da nasprotnik pod nobenim pogojem ne bo izenačil vaše naslednje stave, ste favorit, tudi če nimate 14 outov. Temu je tako predvsem zaradi dejstva, da bo vaš nasprotnik običajno odložil svoje karte; tudi če jih ne, imate vi še vedno možnost, da ujamete tisto karto, ki vas bo rešila iz zagate in zmagate. Kar sem vam ravnokar opisal, se v svetu pokra imenuje – polovični blef (angl. *semi-bluff*).

Več outov imate, boljše so vaše možnosti za zmago. Če se situacija odvija na flopu in imate 15 outov, potem ste 6/5 favorit (zmagali boste v 6 od 11 iger). Več outov kot imate, več iger boste v povprečju dobili (celoten seznam razmerij najdete tudi v knjigi *Kill Phil*).

Vlečka je lahko
favorit za zmago,
močna vlečka
pa je lahko
celo favorit v 70
odstotkih.

V rokah imate Jh Th, na flopu pa so padle karte 3s 9h 8h.

Vaš nasprotnik ima Ac 9c, kar pomeni, da ima najvišji par na flopu in najvišji možni »kicker«. A tudi vaše možnosti za zmago so dobre, saj lahko zmagate z vsakim srcem, vsako sedmico, vsako kraljico ter vsakim fantom ali desetko (imate 21 outov). To igro boste dobili v kar dveh tretjinah primerov in kljub dejstvu, da trenutno nimate v rokah niti enega samega para, ste velik favorit za zmago.

Povzetek 5. poglavja

1. Spoznajte in razumite koncept pričakovane vrednosti (EV).
2. Outi so karte, ki vas lahko rešijo iz zagate in vam podarijo zmagovalno kombinacijo. Tesno so povezani s konceptoma »pot odds« in »implied pot odds«.
3. Pot odds so osnova za večino odločitev, sprejetih v pokru. Večje kot so PO, bolj privlačna je opcija izenačitve določene stave.
4. Kadarkoli imate z vlečko vsaj 14 outov, ste favorit za zmago v tisti igri.

KAKO ZMAGATI NA SNG TURNIRJIH ZA 1 DOLAR

Dražji kot bodo turnirji, na katerih boste nastopali, več znanja boste morali pokazati. Pri brezplačnih SNG turnirjih smo se naučili, da jih lahko zmagate, če le sledite moji formuli – spravi žetone v igro z najboljšimi kartami ali pa ne igrajte. Sila podobna formula velja tudi za turnirje z vstopnino 1 dolar, a jo je treba malenkost dodelati, saj imajo vaši nasprotniki na tovrstnih turnirjih nekoliko drugačno strategijo kot igralci na brezplačnih turnirjih. Do razlike pride predvsem zaradi dejstva, da se učne turnirje igra zaradi učenja in časti, medtem ko je na teh SNG turnirjih v igri že denar. Na turnirjih z 9 igralci vam namreč osvojena prva 3 mesta prinašajo denarne nagrade (50%/30%/20% denarnega sklada), kar pomeni, da takrat, ko ste v igri za zmago le še 4 igralci, nihče ne želi tvegati in končati turnir praznih rok. Ko pride do mehurčka, tako igralci večinoma začnejo igrati zelo plaho in previdno, saj se želijo prebiti med dobitnike nagrad in prav to njihovo medlost se spleča izkoristiti.

Pravo nasprotje so običajno začetne stopnje turnirja, ko boste priča zelo odprtim potezom nasprotnikov, ki bodo spravljali svoje žetone v igro tudi s precej slabimi kartami. Izkoristite vse njihove pomanjkljivosti in uspeh je zagotovljen. Zapomnite si, formula za uspeh na tovrstnih turnirjih je sledeča:

Na začetku igrajte zelo konzervativno – proti koncu pa zelo agresivno.

Stopnje 1-3

V tem obdobju turnirja vam priporočam, da igrate majhno število iger, saj so slepe stave tu še tako nizke, da se niti ne spleča zapletati, samo zato da bi jih pobrali. Prav tako v tej zgodnji fazi turnirja brez odličnih kart še ni vredno tvegati izpada. Raje počakajte, da se vaši nasprotniki pomerijo med sabo, ne glede na to, kolikšen zaostanek si boste s tem prideli.

V knjigi boste opazili, da sem kombinacije kart razvrstil v 8 kategorij, za lažje razumevanje in igranje, še posebej pred flopom. Pri tem morate vedeti, da vsakič, ko bom v tekstu navedel določeno kategorijo kart, ne govorim le o kartah iz te kategorije, temveč tudi o vseh kartah iz višjih kategorij.

Tisti med vami, ki ste prebrali mojo knjigo Kill Phil, boste opazili, da sem pri razporejanju kart v kategorije tokrat naredil nekaj sprememb. Do teh je prišlo zaradi tega, ker sem v prejšnji knjigi predstavljal predvsem strategijo »all-in ali odstopi« in sem temu tudi prilagodil kategorizacijo začetnih kombinacij kart. Kakorkoli že, za igranje na običajnih turnirjih vam bo bolj prav prišla naslednja razporednica, za katero priporočam, da si jo zapomnite ali pa vsaj natisnete ter si jo shranite nekje blizu računalnika, za primere ko jo boste potrebovali.

Razvrstitev začetnih kombinacij kart (črka S pomeni »suited« oziroma v isti barvi):

- 1. kategorija:** AA, KK
- 2. kategorija:** QQ, AKs, AK, JJ
- 3. kategorija:** AQs, AQ, 1010, 99
- 4. kategorija:** AJs, KQs, 88, 77
- 5. kategorija:** AJ, A10s, A10, KQ, KJs, 66, 55

Naučite se
razvrstitev
kombinacij po
kvaliteti na
pamet, saj vam
bo to pomagalo
pri lažji uporabi
knjige.

s = suited

6. kategorija: A9s-A2s, KJ, K10s, QJs, Q10s, J10s, 44, 33, 22

7. kategorija: A9-A2, K10, QJ, Q10, J10, 109s, 98s, 87s, 76s, 65s, 54s

8. kategorija: K9s, K9, K8s, Q9s, Q8s, J9s, 108s, 109, 97s, 98, 86s, 87, 75s, 76, 64s

Na prvih treh stopnjah turnirja vam tako priporočam, da igrate le na karte iz 1. in 2. kategorije. Če pred vami nihče ni višal, predlagam, da vi **višate na 5 velikih slepih stav**, če je kdo pred vami že izenačil slepo stavo, **višajte za znesek slepe stave za vsakega igralca, ki jo je izenačil. Če višanje znaša več kot tretjino vaših žetonov, pa nikar ne zavlačujte, temveč kar takoj stavite all-in.**

- ★ Slepe stave znašajo 15/30, vi imate 1.400 žetonov in dobite v roke Qh Qd. Višajte na 150.
- ★ Slepe stave znašajo 25/50, vi imate še 1.000 žetonov, v rokah pa držite Ah Kc. Pred vami so 3 igralci že vstopili v igro. Običajno bi višali na 400, a ker to znaša več kot tretjino vaše zaloge žetonov, stavite all-in.
- ★ Če je pred vami kdo že višal, vi pa imate v rokah karte prvih 2 kategorij, višajte na štirikratni znesek nasprotnikove stave. Če je ta znesek več kot tretjina vaše zaloge, raje stavite vse žetone. V primeru, da je višanje pred vami že izenačil še kak igralec, stavite vse!
- ★ Slepe stave znašajo 10/20, vi se nahajate na poziciji SB in imate še vedno 1.500 žetonov. V roke dobite Ks Kc, nekdo pred vami je že višal na 80, vi povišajte na 320.

Verjetno ste opazili, da sam nikoli ne omenjam, da lahko pred flopom kdaj samo izenačite stavo, temveč ste vedno vi tisti, ki diktira tempo z višanji. Potrudite se, da bo temu res vedno tako, brez višanja pa si lahko brezplačno ogledate flop le, če se nahajate na poziciji BB. Pomembno je, da vedno višate, saj s tem nasprotnikom daste vedeti, da ste močni in videli boste, da tudi če bodo izenačili vašo stavo pred flopom, v večini primerov na flopu ne bodo stavili, temveč bodo čekirali in počakali na vašo potezo. Mnogokrat bo za zmago tako zadoščala že nadaljevalna stava na flopu. In kdo pravi, da morate imeti za zmago vedno v rokah najboljše karte, jaz že ne!

Ko pridete do flopa, si želite ujeti vsaj najvišji par ali celo kaj boljšega. Z AK si tako želite, da bi na mizi pristal vsaj kak as ali kralj. Če nobene od teh kart ni, čekirajte in nato po nasprotnikovi stavi raje odnehajte. Kadar imate pred flopom v rokah že visok par, si predvsem želite, da bi bile vse karte na flopu nižje od vaših. V primeru, da flop prinese višjo karto, bodite pripravljeni čekirati in po potrebi svoj par tudi odvreči.

Vsake toliko časa se bo zgodilo tudi to, da boste v rokah sicer imeli najboljše karte, a vas bo preverjanje tega dejstva preprosto stalo preveč. Igralci na teh poceni SNG turnirjih namreč igrajo z zelo široko izbiro kart, kar pomeni, da lahko vaše višanje pred flopom izenačijo tudi s precej slabimi kartami. Tudi par kraljev vam na flopu A73 prav nič ne pomaga, če ima vaš nasprotnik v rokah A2, saj bo slednji verjetno izenačil prav vse vaše stave. Raje stavite le takrat, ko ste prepričani, da imate v rokah najboljše karte, ne skrbite, tudi takrat se bo našel nekdo, ki bo izenačil vašo stavo in tako bo tudi čakanje na te karte poplačano.

Če ste na flopu ujeli najvišji par in so do vas vsi samo čekirali, stavite toliko, kolikor znaša dotedanji izkupiček igre. V primeru da nekdo pred vami že stavi, njegovo stavo zvišajte za izkupiček igre. Ne pozabite, da takrat ko višate za celoten izkupiček, temu prištejete tudi žetone, s katerimi bi izenačili nasprotnikovo stavo. Isto tretjinsko pravilo pa velja tudi tukaj, če znaša višanje več kot tretjino vaših žetonov, stavite all-in. Isto storite tudi v primeru, da nekdo na vaše višanje odgovori s svojim.

Vsakič, ko v igro spravite vsaj tretjino svojih žetonov, vedite, da ste zavezani, da dokončate igro (angl. pot-committed). To pomeni, da ste do te točke v igro spravili že toliko žetonov, da ni več smiselno, da odstopite v tej igri. A ne pozabite, ne glede na to, kakšne karte padajo na mizo, preostanek vaših žetonov bo romal v igro že ob naslednji priložnosti!

Primer

Pazite se višjih kart, saj to najverjetneje pomeni, da ste premagani.

»Prepogosto izenačujejo« – zapomnite si to in vedeli boste, kaj morate storiti.

- ★ Vi imate Ac Kc in višate na 150, kar izenačita nasprotnik z gumba in BB. Na flopu Qd 7s 2h je v igri že 465 žetonov. Igralec z BB čekira, čekirajte tudi vi in če zadnji igralec stavi, preprosto odstopite. Če slučajno ne stavi niti on, potem si oglejte brezplačno karto, a če tudi tokrat ne pade niti as niti kralj, ponovno čekirajte in odstopite na vsako stavo.
- ★ Imate As Kc na flopu Ks 8s 7d. V igri je že 200 žetonov, v igri pa sta le še 2 igralca, vsak od vaju ima 1.400 žetonov. Nasprotnik stavi 100, kar pomeni da sedaj izkupiček znaša že 300 žetonov, ker pa morate k višanju sedaj prišteti tudi svojih 100 žetonov, ki bi jih porabili za izenačitev stave, bi sicer stavili 500. Vendar je to že več kot tretjina vaših preostalih žetonov, zato spravite v igro raje vse svoje žetone.
- ★ Imate Js Jc na flopu Ks 8s 7d. Skupaj je v igri že 200 žetonov, tako vi, kot tudi nasprotnik imata na razpolago še 1.400 žetonov, le da ste tokrat vi prvi na vrsti. Čekirajte in odstopite na vsako stavo.
- ★ Imate Ad Kd na flopu Kc 9h 8c. V igri je že 330 žetonov, vaš nasprotnik je čekiral. Vi stavite 330, a on gladko izenači vašo stavo. V igri je sedaj že 990 žetonov, oba pa imata na razpolago še okrog 1.000 žetonov. Naslednja skupna karta na mizi je 7c. Nasprotnik stavi 400 – vi odstopite! Nasprotnik je najverjetneje izenačil vašo stavo z vlečko barve ali lestvice in če je temu res tako, je sedaj ujel svojo rešilno karto – raje prihranite žetone!

Še nekaj splošnih napotkov za igro v zgodnji fazi turnirja:

- ★ **Pazite se »check-raise« potez!** Na tovrstnih turnirjih namreč ta poteza skorajda vedno pomeni, da ima nasprotnik v rokah močne karte. Če nimate tudi sami zelo dobrih kart (vsaj 2 dobra, če ne celo najboljša para), raje odstopite. Tudi če na flopu ujamete najvišji par, se vseeno raje ne zapletajte, do konca turnirja je še dolga pot!
- ★ Ne dajajte igralcem priložnosti, da si zastoj ogledajo skupne karte! Vse preveč igralcev v zgodnji fazi turnirja skriva vrednost svojih kart, ne želi staviti in tako nasprotnikom dopušča, da pridejo poceni do naslednje skupne karte. Moj nasvet: ne igrajte počasi in ne izvajajte »check-raise« potez. Če imate dobre karte, potem stavite ali višajte, izjema so lahko le situacije, ko ujamete kombinacijo, ki je nihče ne more premagati (običajno poker, kraljeva barvna lestvica, barvna lestvica). V tem primeru je dovoljeno, da čekirate na flopu, a morate nato na turnu nujno spraviti v igro svoje žetone.
- ★ **Ne blefirajte!** Sploh na tovrstnih turnirjih bodo nasprotniki namreč vaše stave vse preveč pogosto izenačili in vaš poskus blefiranja se bo grdo izjalovil. Zavedajte se, da pri zelo odprtih nasprotnikih lahko zaslužite le, če stavite z dobrimi kartami. Zato NE BLEFIRAJTE!
- ★ Bodite previdni in preudarni, ko se odločate za lovljenje vlečk. Če imate odprto vlečko na obe strani ali pa dobro vlečko barve, potem lahko z BB izenačite stavo, ko imate pot oddse vsaj 3 proti 1. Če kateremu od teh pogojev ni zadoščeno – odstopite!
- ★ Zapomnite si, da vse odprte (oz. gor-dol) vlečke niso enakovredne! Veliko bolje je na primer imeti odprto vlečko z 98 in skupnimi kartami 763, kot pa z 98 in skupnimi kartami JJ10. V prvem primeru imate namreč 2 višji karti, ki vam lahko še prideta prav tudi za kak par, če pa vam uspe dokončati vlečko, vas praktično nihče ne more več ugnati, medtem ko lahko v drugem primeru samo upate, da sploh ulovite spodnji del lestvice, ob skupnih kartah, ki vsebujejo že 1 par, pa običajno tudi to ni dovolj za zmago.
- ★ Potrpežljivo čakajte na dobre karte. Ne bojte se tega, da ne boste odigrali niti ene igre, saj včasih na prvih 3 stopnjah ne boste odigrali niti ene igre, ker boste čakali na dobre karte, ko pa boste v igro končno spravili žetone, boste za to bogato poplačani. Slepe stave so na začetku turnirja tako ali tako precej majhne, tako da ne zamujate ravno velikih izkupičkov, s čakanjem pa se rešite pred tem, da bi naredili napako in po nepotrebnem tvegali preveč žetonov, ki vam kasneje utegnejo priti še kako prav.
- ★ Bodite pozorni na igre svojih nasprotnikov. Ugotovite, kako igrajo nasprotniki in si to tudi zabeležite, saj vam te informacije kasneje utegnejo pomagati pri sprejemanju težkih odločitev.
- ★ Ne predvidevajte, da vaši nasprotniki spremljajo vašo igro in vedo kako konzervativno igrate. Samo zato ker vi veste, da igrate le na dobre karte, nikakor ne pomeni, da vam bo uspel naslednji blef. Kaj sem zapisal že stran prej? NE BLEFIRAJTE!

Od 4. stopnje dalje (za mizo še vedno vsaj 5 igralcev)

V tem delu turnirja morate večkrat staviti vse žetone že pred flopom. Glede na to, da boste običajno imeli pred seboj za manj kot 15 BB žetonov, običajno višanje na 5BB ne pride več v poštev (tretjinsko pravilo), zato spremenite svojo strategijo v »all-in/odstopi«. Povečale so se tudi slepe stave, kar pomeni, da je kraja le teh končno postala vabljiva in zato je tudi tveganje obstanka na turnirju postalo nekoliko bolj opravičljivo. Vseeno ne pretiravajte in igrajte le z dobrimi kartami. Predlagam vam, da stavite vse le takrat, ko nihče pred vami ni niti vstopil v igro. Če je temu tako, potem lahko stavite vse svoje žetone:

- ★ iz pozicije gumba lahko stavite vse s kartami vsaj 6. kategorije,
- ★ iz pozne pozicije lahko stavite vse s kartami vsaj 5. kategorije,
- ★ iz zgodnje pozicije ali BB (če nihče pred vami ni višal, lahko stavite vse s kartami vsaj 4. kategorije,
- ★ če imate **med 5BB in 10BB žetonov** lahko stavite vse tudi s kartami, ki so 1 kategorijo slabše kot sem navedel v prejšnjih alinejah,
- ★ če imate žetonov za manj kot **5BB**, lahko stavite vse s kartami, ki so tudi do 2 kategoriji slabše kot bi morale biti glede na pozicijo,
- ★ karte iz vseh nižjih kategorij brez premisleka odvrzite,
- ★ vsa ta pravila najdete tudi v spodnji tabeli.

Če je eden ali več igralcev pred vami že izenačilo BB, potem igrajte kot da se nahajate v zgodnji poziciji (stavite vse s kartami 4.,5.,6. kategorije, odvisno od vašega števila žetonov).

Če nekdo pred vami viša, lahko stavite vse s kartami vsaj 3. kategorije. V primeru, da nimate več niti za 10BB ali 5BB, lahko stavite vse tudi s kartami 4. kategorije.

Kriterij za višanje, glede na vaše število žetonov (igre za 1 \$):

	Več kot 10BB	10BB - 5BB	Manj kot 5BB
Do vas vsi odstopijo			
SB ali gumb	6. kategorija	7. kategorija	8. kategorija
2 mesti do gumba	5. kategorija	6. kategorija	7. kategorija
Vsaka druga pozicija	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija
Vsaj 1 limper			
Vsaka pozicija	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija
Nekdo viša			
Vsaka pozicija	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija

Če ste višali (a še niste all-in) in je nekdo opravil še dodatno višanje, je vaša naslednja poteza odvisna od PO:

- ★ če znašajo pot odds vsaj 2,5 proti 1, lahko izenačite s katerimakoli 2 kartama,
- ★ če znašajo pot odds vsaj 2 proti 1, lahko izenačite s kartami vsaj 5. kategorije,
- ★ če znašajo pot odds vsaj 1,5 proti 1, lahko izenačite s kartami vsaj 4. kategorije,
- ★ če pot odds NE znašajo vsaj 1,5 proti 1, lahko izenačite le s kartami vsaj 3. kategorije.

V nekaterih primerih boste morali pri računanju pot oddsov uporabiti tudi malce domišljije in včasih izkupičku prišteti tudi žetone, ki jih ima nasprotnik še na razpolago.

Manj žetonov imate, bolj morate biti agresivni.

- ★ Slepe stave znašajo 50/100, vi imate še 1.800 žetonov in se nahajate v poziciji pred gumbom. Do vas so vsi odvrkli svoje karte, vi pa imate v rokah 6c 6d (karte 5. kategorije) – višajte na 500.
- ★ Slepe stave znašajo 75/150, vi imate pred seboj še 1.400 žetonov in se nahajate 2 mesti pred gumbom. Pred vami je nekdo že izenačil BB, vi pa imate v rokah Ah 6h (6. kategorija). Odstopite! Imate manj kot za 10BB žetonov, zato za all-in potrebujete karte vsaj 5. kategorije.
- ★ Slepe stave znašajo 50/100, vi imate še 2.000 žetonov in ste na gumbu. Vsi do vas so svoje karte odvrkli, vi pa držite rokah Kc Qd (karte 5. kategorije). Višate na 500, igralec s pozicije BB, ki ima sicer še 3.000 žetonov, pa poviša na 1.500. Vaš PO znaša nekaj več kot 2 proti 1. Ker bi vam v primeru izenačenja stave ostalo premalo žetonov, to raje razumite kot svoj all-in, kar pomeni, da vaš PO znaša samo 1,7 proti 1. Odstopite!

V primeru, da vsi žetoni ne končajo v igri že pred flopom, bodite zelo agresivni tudi na samem flopu. Če vam uspe sestaviti najvišji par ali celo še boljšo kombinacijo, priporočam, da spravite v igro vse preostale žetone, a le če noben od vaših nasprotnikov pred vami ne stavi, saj vas sicer zanimajo tudi pot oddsi. Odvisno od tega, kaj vam pravijo PO, lahko izenačite tudi nasprotnikove all-in stave s celo vrsto različnih kombinacij kart (PO: 2 proti 1, izenačite z najvišjim parom in dobrim kickerjem /PO: 3 proti 1, izenačite z najvišjim parom in slabim kickerjem, srednjim parom ali odprto vlečko ali vlečko barve).

V igri za zmago ste še 4 igralci – mehurček (angl. bubble)

Igrajte točno tako kot ste igrali v prejšnji fazi proti 4 nasprotnikom, a s to izjemo, da lahko sedaj stavite vse tudi s kategorijo slabšimi ter izenačujete all-in stave z eno kategorijo boljšimi kartami.

Kriterij za višanje na mehurčku, glede na vaše število žetonov (igre za 1 \$):

	Več kot 10BB	10BB - 5BB	Manj kot 5BB
Do vas vsi odstopijo			
SB ali gumb	7. kategorija	8. kategorija	8. kategorija
1 mesto pred gumbom	6. kategorija	7. kategorija	8. kategorija
Vsaj 1 limper			
Vsaka pozicija	5. kategorija	6. kategorija	7. kategorija
Nekdo viša			
Vsaka pozicija	2. kategorija	3. kategorija	4. kategorija

V igri za zmago ste ostali le še 3 igralci

Čestitke, uspelo vam je priti do nagrade! Hitro si čestitajte tudi sami, nato pa se vrnite v igro, saj zmaga čaka na vas.

Heads-up - Dvoboje za zmago

Moj nasvet za igranje heads-up igre je sila preprost.

- ★ Če se nahajate na gumbu, stavite vse s katerimakoli 2 kartama.
- ★ Če ste na BB in nasprotnik samo izenači BB, stavite vse s katerimakoli kartama.
- ★ Če vaš nasprotnik viša z gumba, stavite vse s kartami vsaj 6. kategorije. Če ima kateri od vaju za manj kot 4BB žetonov, za all-in zadoščajo že karte 7. kategorije. Če ima kateri od vaju žetonov za največ 2,5 BB, stavite vse ali izenačite stavo s katerimakoli 2 kartama.

Ne skušajte
se prikrasti do
denarnih nagrad.

Pred flopom, all-in strategija za 1 \$ igre v heads-up delu turnirja:

Količina žetonov	Ste na gumbu ali ste na BB in nasprotnik izenači vašo stavo	Ste na BB, nasprotnik viša
0 - 2,5BB	S kakršnimikoli kartami	S kakršnimikoli kartami
2,5BB - 4BB	S kakršnimikoli kartami	7. kategorija
4BB +	S kakršnimikoli kartami	6. kategorija

In tako se zmaga na SNG turnirju z vstopnino 1 dolar. Sedaj, ko ste zadevo videli v teoriji, je čas, da svoje znanje preizkusite tudi v praksi. Ko vam bodo ti turnirji šli že dobro od rok in boste z njimi tudi kaj zaslužili, lahko preidete na turnirje z vstopnino 5 dolarjev. A ne pozabite, prava slika o vaših rezultatih se ne bo pokazala po samo 10 igrah.

Povzetek 6. poglavja

1. V prvem delu turnirja igrajte konzervativno in počakajte, da se nasprotniki izločijo sami.
2. Ne izenačujte stav (razen izjem na flopu). Pravilni potezi sta le 2 – višanje in odstop.
3. V zgodnjih stopnjah turnirja nikoli ne blefirajte.
4. Postanite bolj agresivni, ko se število igralcev zmanjša, a vseeno izenačujte stave nasprotnikov le z najboljšimi kartami.
5. V heads-up igri stavite vse svoje žetone v vsaki igri, razen če pred tem nasprotnik že viša. Pokradite slepe stave, saj vam bodo skupno prinesle več žetonov kot pa jih boste izgubili primeru, da nasprotnik izenači vašo stavo z boljšimi kartami.

KAKO ZMAGATI NA SNG TURNIRJIH ZA 5 DOLARJEV

Ne blefirajte.
Vaši nasprotniki
še niso dovolj
pametni, da bi
mislili, da so
premagani.

Igranje na SNG turnirjih z vstopnino 5 dolarjev je sila podobno igranju na cenejših turnirjih, ki sem jih predstavil v prejšnjem poglavju, le z nekaj manjšimi spremembami. Glede na to, da so si ti turnirji tako podobni, v primeru da nisem navedel nobenih sprememb v strategiji, vedite, da velja ista strategija za te turnirje kot velja tudi za SNG turnirje z vstopnino 1 dolarjev.

Zgodnja faza turnirja (stopnje 1-3)

Podobno kot na cenejših turnirjih, vam tudi tu priporočam, da igrate le na karte prvih dveh kategorij. Izjema je lahko igranje s pozicije gumba ali pozicije «cut-off» (1 mesto pred gumbom), kjer je v primeru, da pred vami še nihče ni višal, dovoljeno igrati tudi s kartami 3. ali celo 4. kategorije. Če je pred vami kdo že višal, potem karte 3. in 4. kategorije odložite, višate pa lahko samo, če držite v rokah karte prvih dveh kategorij. Če pred vami še nihče ni vstopil v igro in so slepe stave v tej fazi turnirja precej nizke, lahko pred flopom višate tudi na samo 4BB, tej stavi pa v primeru, da so igralci pred vami že vstopili v igro, dodate 1BB še za vsakega nasprotnika v igri.

	Brez višanj		Višanje pred vami
	Na gumbu ali eno pozicijo prej	Vsaka druga pozicija	Vsaka druga pozicija
1. kategorija	Višajte	Višajte	Višajte
2. kategorija	Višajte	Višajte	Višajte
3. kategorija	Višajte	Odstopite	Odstopite
4. kategorija	Višajte	Odstopite	Odstopite
5. kategorija ali slabše	Odstopite	Odstopite	Odstopite

Tudi igra na flopu naj bo povsem podobna tovrstni igri na cenejših turnirjih. Naj bodo vaše stave v višini celotnega izkupička, ki je že v igri, le redko pa samo izenačite stave. Če imate na flopu najvišji par in vaš »kicker« ni ravno najvišji, če pred vami nihče ni ni stavil, stavite, če vas kdo nato viša ali pa je stavil že kdo pred vami, potem raje svoje karte odvrzite. Naučite se sprejemati pomembne odločitve že na flopu – če se vam zdi, da ste močni, potem višajte ali stavite vse, če se vam zdi, da temu ni tako, odvrzite karte in se posvetite naslednji igri. Ne enačite stav, saj s tem težke odločitve samo prenašate v naslednji krog stav. In **NE BLEFIRAJTE!**

Primer

Slepe stave znašajo 15/30, vi se nahajate na gumbu in imate na razpolago še 1.500 žetonov, pravkar pa ste dobili v roke Ad Jd. Pred vami sta 2 igralca že izenačila BB – višajte na 180 (4BB + 1BB za vsakega nasprotnika v igri). Stavo izenači samo igralec na poziciji BB. Flop je Ac 9s 8s, vaš nasprotnik pa se odreče stavi. V igri je že 435 žetonov in prav toliko stavite tudi vi. Če to potezo pred vami naredi že on, ali odgovori na vašo stavo z višanjem – odstopite!

Od 4. stopnje dalje (za mizo vsaj še 5 igralcev)

Glede na to, da sedaj vsako vaše višanje znaša 4BB, boste morali staviti vse kadarkoli znaša vaša zaloga žetonov manj kot 12BB. Logika za to potezo je povsem preprosta: **kot smo govorili že prej, se obvežete vsakič, ko v igro spravite vsaj tretjino svojih žetonov.** To pomeni, da tudi če bi samo višali in nato nekdo poviša še čez vašo stavo, imate PO 2 proti 1, kar navadno zadošča za izenačitev nasprotnikove stave, saj če so bile vaše karte dovolj dobre za višanje, so tudi za izenačitev. S tem, ko boste v igro spravili vse svoje žetone naenkrat, boste na svoje nasprotnike tudi vršili večji pritisk, kar le povečuje možnost, da se slednji ne bodo spuščali v dvoboje z vami. To si pravzaprav tudi želite – lahko zmago, brez da pokažete karte.

Vaša igra naj bo sicer povsem podobna kot na turnirjih z vstopnino 1 dolar, a s to razliko, da če do vas nihče ni niti vstopil v igro, lahko višate tudi s kategorijo slabšimi kartami, kot bi sicer:

	Več kot 10BB	10BB - 5BB	Manj kot 5BB
Do vas vsi odstopijo			
SB ali gumb	7. kategorija	8. kategorija	8. kategorija
2 mesti do gumba	6. kategorija	7. kategorija	8. kategorija
Vsaka druga pozicija	5. kategorija	6. kategorija	7. kategorija
Vsaj 1 limper			
Vsaka pozicija	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija
Nekdo viša			
Vsaka pozicija	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija

Vaši nasprotniki na tovrstnih turnirjih bodo verjetno igrali nekoliko bolj konzervativno, zato se vam tu splača višati še bolj pogosto kot na cenejših turnirjih. Če pred vami kdo že vstopi v igro ali pa viša, se ravnajte tako kot smo rekli že pri prejšnjih turnirjih.

V igri za zmago ste še 4 igralci – mehurček (angl. bubble)

Ko igra pride do mehurčka, igralci navadno začnejo igrati zelo previdno. Če nekdo stavi all-in, bodo vsi ostali povsem mirno odvrgli svoje karte. Kot lahko vidite sami, lahko v tem delu turnirja enačite stave le z najboljšimi kartami, medtem ko vam priporočam, da v zgodnjih pozicijah kar pogosto stavite vse, saj boste tako prišli do kar nekaj brezplačnih žetonov. Pri tem seveda veliko vlogo igra tudi število vaših žetonov v primerjavi z nasprotniki.

- ★ Kot **igralec z največ žetoni**, lahko s pozicije SB ali gumb, višate s kartami vsaj 8. kategorije. Če pa nahajate na poziciji cut-off, naj bodo vaše karte vsaj 7. kategorije. Če razmišljate o tem, da bi izenačili stavo katerega od nasprotnikov, lahko izenačite stavo do višine 10BB s kartami vsaj 2. kategorije, stavo do višine 8BB lahko izenačite s kartami vsaj 3. kategorije, stavo do višine 6BB s kartami vsaj 4. kategorije, stavo do višine 4BB s kartami vsaj 5. ter stavo do višine 2BB s kartami vsaj 6. kategorije. Če se nahajate na poziciji BB, lahko stavo izenačite tudi s kartami, ki so eno kategorijo slabše od tistih, ki smo jih navedli zgoraj (v primeru, da znaša stava le 2BB, lahko izenačite s praktično katerimakoli 2 kartama). Če je za mizo še kak igralec, ki ima podobno število žetonov kot vi, se ga izogibajte. Z njim se lahko v igro zapletete le takrat, ko imate v rokah res najboljše karte!
- ★ Če ste po številu žetonov nekje v **zlati sredini**, potem morate biti predvsem pozorni na igro igralcev, ki imajo več žetonov od vas. Če so slednji izstopili iz igre, lahko njihovo vlogo prevzamete vi. Če je v igri še igralec z več žetoni od vas, lahko sicer stavite vse, a morate imeti v primerjavi z običajnimi situacijami, vsaj 2 kategoriji boljše karte kot bi jih sicer potrebovali. Kot vodilni igralec se lahko obnašate tudi če je pred vami staval vse že igralec s precej manj žetoni od vas in veste, da se vodilni igralec ne bo vmešaval v igro. Povsem nezaslišano ni niti to, da izenačite all-in stavo vodilnega nasprotnika, a to storite le, če imate v rokah karte 1. kategorije.
- ★ Če imate le še **malo žetonov**, potem lahko stavite vse svoje žetone, kot da imate srednje velik kup žetonov in izenačujete all-in stave kot da ste vodilni igralec. Če vam ostane še za manj kot 3BB žetonov, lahko stavite vse s katerimakoli kartama.

Če stavite all-in, pomeni, da vas nasprotnik s povišanjem ne more izključiti iz pota.

Naslednje tabele to povzemajo.

All-in stave pred mehurčkom (igre za 5 \$):

		Ste igralec z največ žetoni v igri	Aktiven nasprotnik ima več žetonov od vas
Vaša pozicija	Cutoff	7. kategorija	5. kategorija
	SB ali gumb	8. kategorija	6. kategorija

Izenačenje all-in stav s srednje velikim številom žetonov (igre za 5 \$):

Količina žetonov nasprotnika	10BB	8BB	6BB	4BB	2BB
Na poziciji BB	1. kategorija	2. kategorija	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija
Na vsaki drugi poziciji	1. kategorija	1. kategorija	2. kategorija	3. kategorija	4. kategorija

Izenačenje all-in stav, ko imate ali veliko ali malo žetonov (igre za 5 \$):

Količina žetonov nasprotnika	10BB	8BB	6BB	4BB	2BB
Na poziciji BB	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija	Vsaki 2 karti
Na vsaki drugi poziciji	2. kategorija	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija

Primer

- ★ Slepe stave znašajo 200/400, v igri pa je tudi že ante stava 25 žetonov. Ste vodilni igralec s 5.000 žetoni, nahajate se na položaju gumba in imate v rokah 7h 6 c (8. kategorija). Stavite all-in in poskušajte ukrasti že vplačane stave.
- ★ Slepe stave znašajo 200/400, ante 25. Po žetonih ste v zlati sredini (2.300) in se nahajate na poziciji SB. Vodilni igralec je stavil vse s pozicije cut-off, vi pa držite As Qc (3. kategorija). Poskušajte ugotoviti, kaj lahko naredite glede na svoje število žetonov. Če bi bili vodilni igralec, bi stavo 6BB lahko izenačili s kartami vsaj 4. kategorije. A ker niste vodilni igralec, morate svoj izbor kart skrčiti za 2 kategoriji – odstopite! Igra okoli mehurčka je čudna, še posebej za igralce s srednje velikimi kupi žetonov, saj se ti poskušajo le mirno prebiti do denarja.

Če sta pred vami 2 igralca že spravila v igro vse svoje žetone in tudi vi premišljujete o tem, da bi se jima pridružili, lahko to storite le:

1. kadar imate največ žetonov od vseh igralcev, ki so še vpleteni v igro,
2. imate drugi najmanjši kup žetonov, a je vse stavil tudi že igralec z najmanjšim kupom.

Če je izpolnjen kateri od teh pogojev, je vaše izenačenje utemeljeno, če imate v rokah vsaj par JJ (vsaj AK, če ima igralec z drugim največjim kupom žetonov le še za 6BB ali celo manj žetonov). Če ti pogoji niso izpolnjeni, odložite svoje karte, četudi držite v rokah par asov.

- ★ Slepe stave znašajo 200/400, ante 25, vi pa ste na BB z 2.000 žetoni. Igralec z drugim najmanjšim kupom žetonov (2.500) stavi vse, vodilni igralec na SB izenači – odstopite! To je vaša priložnost, da se sprehodite do 3. mesta, izkoristite jo.

V igri za zmago ste le še 3 igralci

Stavite all-in z enakimi kartami kot če bi bili v igri še 4 igralci, izenačite pa lahko sedaj celo s kartami, ki so 1 kategorijo slabše kot tiste za igro na mehurčku. Če imate srednje veliko zalogo žetonov, lahko stavite vse, a naj bodo vaše karte 1 kategorijo boljše kot bi morale biti v vsakem drugem dvoboju.

Z drugimi besedami:

All-in stave, ko ste v igri le še 3 igralci:

	Ste igralec z največ žetoni v igri	Aktiven nasprotnik ima več žetonov od vas
Gumb ali SB	8. kategorija	7. kategorija

Izenačenje all-in stav s srednje velikim številom žetonov (3 igralci):

Količina žetonov nasprotnika	10BB	8BB	6BB	4BB	2BB
Na poziciji BB	2. kategorija	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija
Na vsaki drugi poziciji	1. kategorija	2. kategorija	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija

Izenačenje all-in stav, ko imate ali veliko ali malo žetonov (3 igralci):

Količina žetonov nasprotnika	10BB	8BB	6BB	4BB	2BB
Na poziciji BB	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija	7. kategorija	8. kategorija
Na vsaki drugi poziciji	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija	7. kategorija

Heads-up igra

Če imate vi ali vaš nasprotnik pred seboj le še za 8BB žetonov ali celo manj, stavite vse s katerimakoli 2 kartama. Če imata oba več kot za 8BB žetonov, je to bolj tvegano, zato raje sledite naslednjim napotkom (velikost zaloge se vedno nanaša na igralca z manj žetoni):

Pozicija GUMB:

- ★ 8BB ali manj, stavite s katerimakoli kartama.
- ★ 8-12BB, stavite vse s kartami vsaj 8. kategorije.
- ★ Več kot 12BB, višajte na 3BB s kartami vsaj 8 kategorije, če nasprotnik odgovori s svojim višanjem, lahko izenačite s kartami vsaj 5. kategorije.

Pozicija BB, nasprotnik izenači BB:

- ★ 8BB ali manj, stavite vse s katerimakoli kartama.
- ★ 8-12BB, stavite vse s kartami vsaj 7. kategorije.
- ★ Več kot 12BB, višajte na 4BB s kartami vsaj 6 kategorije, če nasprotnik odgovori s svojim višanjem, lahko izenačite s kartami vsaj 4. kategorije (višanje je večje zaradi slabe pozicije, s ciljem takojšnje zmage).

Pozicija BB, nasprotnik viša:

- ★ 2,5BB ali manj, izenačite s katerimakoli kartama.
- ★ 2,5BB - 4BB, izenačite s kartami vsaj 7. kategorije.
- ★ 4BB - 12 BB, izenačite stavo ali stavite vse s kartami vsaj 6. kategorije.
- ★ Več kot 12BB, višanje na 3BB, opravite višanje v višini 4 nasprotnikovih stav s kartami vsaj 5. kategorije. Stavo izenačite s kartami 6. kategorije. Če njegovo višanje obsega vsaj tretjino njegovih ali vaših žetonov, stavite vse. Če viša za več kot 3BB, stavite vse s kartami vsaj 5. kategorije.

Ko mehurček počne, igrajte na zmago.

Heads-up igra običajno poteka z majhnim številom žetonov, zato vam poznavanje pravil res pomaga pri optimalni igri.

Igra po flopu:

Če ste prvi na vrsti, ravnajte podobno kot bi v vsaki igri proti enemu samemu nasprotniku, stavite tudi brez para, a z asom v roki.

★ Če nasprotnik stavi prvi, izenačite tudi z nekoliko slabšimi kartami kot bi sicer (srednji, nizek par z dobrim kickerjem, itd.).

Povzetek heads-up igre:

Pred flopom, če nihče pred vami ni višal:

Količina žetonov	Ste na gumbu	Ste na BB, nasprotnik NE viša
0 - 8 BB	S katerimakoli kartama	S katerimakoli kartama
8 - 12 BB	8. kategorija	7. kategorija
12 BB +	Višajte na 3BB z vsaj 8. kategorijo kart, ponovno višanje izenačite z vsaj 5. kategorijo	Višajte na 4BB z vsaj 6. kategorijo kart, ponovno višanje izenačite z vsaj 4. kategorijo

Pred flopom, igralec na gumbu viša:

Količina žetonov	Ste na gumbu
0 - 2,5 BB	S katerimakoli kartama
2,5 - 4 BB	7. kategorija
4 - 12 BB	6. kategorija
12 BB+, nasprotnik viša na največ 3BB	Višajte 4x s kartami 5. kategorije, izenačite s kartami 6. in 7. kategorije
12 BB+, nasprotnik viša na več kot 3BB	Stavite vse s kartami vsaj 5. kategorije

Po flopu:

Nasprotnik ni stavil	Stavite celoten izkupiček z vsakim parom, asom, vlečko barve, vlečko odprte lestvice ali višjima kartama z vlečko lestvice
Nasprotnik stavi	Izenačite stavo ali višajte, če imate vsaj srednji par, ali najnižji par in 1 višjo karto

Povzetek 7. poglavja

1. Pred flopom višajte na 4BB + 1BB za vsakega igralca že v igri.
2. Na flopu stavite toliko, kolikor žetonov je že v igri.
3. Iz pozne pozicije igrajte več različnih kombinacij.
4. Pazljivo spremljajte svoje žetone in tudi žetone nasprotnikov. Izkoristite svojo moč, če niste vodilni, prevzemite vlogo vodilnega, ko ta odstopi.
5. V heads-up delu turnirja ne stavite all-in več z vsakimi kartami.

KAKO ZMAGATI NA SNG TURNIRJIH ZA 10 DOLARJEV

Ko boste napredovali na turnirje z vstopnino 10 dolarjev, boste morali strategiji, ki ste jo uporabljali na turnirjih za 5 dolarjev dodati nabor orožij. Z vsakim višjim nivojem turnirjev namreč vaši nasprotniki postajajo pametnejši in bolj izurjeni in temu boste morali prilagoditi svoj stil igre. Tu ne boste več našli nasprotnikov, ki bi kar svobodno izenačevali vaše stave s precej slabimi kartami, zato boste morali, namesto da čakate le na najboljše karte, sedaj vstopiti v igro tudi z ne povsem optimalnimi kartami. Poleg tega, na tovrstnih turnirjih ne boste več stavili vse le z dobrimi kartami, temveč boste običajno prej opravili kakšno manjšo stavo samo zato, da takoj ne tvegate vseh svojih žetonov. In ne boste verjeli, dovolil vam bom celo, da blefirate, a morajo biti razmere za to res idealne.

Zgodnja faza turnirja (stopnje 1-3)

Tokrat vam prvič svetujem, da občasno, pred flopom, kakšno stavo tudi samo izenačite. Še vedno vztrajajte pri višanju s kartami prvih 2 kategorij, če pred vami nihče ni vstopil v igro, a sedaj lahko občasno tudi samo izenačite BB in si ogledate flop z majhnimi pari.

Pravilo »2 skozi 10«: To pravilo daje začetnikom vedeti, koliko odstotkov svojih žetonov lahko spravijo v igro z določenim parom, ko višajo ali izenačijo BB oziroma nasprotnikovo višanje. Ko dobite v roko par, tako samo pogledajte njegovo vrednost in vedeli boste, koliko žetonov lahko tvegate -2% z 22, 3% s 33, 4% s 44, 5% s 55, 6% s 66, 7% s 77, 8% z 88, 9% z 99 ter 10% z 1010. Ker je pravilo povsem preprosto, si ga boste zlahka zapomnili, zato se ga boste v vsakdanjih situacijah hitro spomnili. A pozor, to pravilo velja le za par do desetak, saj le ti običajno potrebujejo še nekaj dodatne pomoči, da vam prinesejo zmago, medtem ko višji pari, če vzdržijo, običajno zmagajo brez pomoči. Z večjimi pari lahko tako odgovarjate celo na višanja ali stavite all-in, medtem ko je situacija pri nižjih parih precej drugačna.

Pri uporabi tega pravila poskušajte uporabiti tudi vse napotke, ki ste jih že spoznali do sedaj. Če kriteriji to dopuščajo, pred flopom višajte na 4BB. Če pogoji tega ne podpirajo, raje le izenačite nasprotnikovo stavo in si poceni ogledajte flop. Če imate na razpolago 1.400 žetonov in znašajo slepe stave le 15/30, lahko višate na 120 s parom desetak, medtem ko s parom štiric raje le izenačite BB in s parom 22– odstopite.

Če ste s svojim parom v igro samo »limpali« (le izenačili BB) in na flopu ne sestavite seta ali pa vse skupne karte niso nižje od vaših, najprej čekirajte in nato odstopite, če kateri od vaših nasprotnikov poseže po svojih žetonih. Pri višjih parih se utegne zgoditi, da bodo skupne karte vse nižje od vašega para, kar pomeni da držite v rokah višji par oz. »overpair«. To je sicer kar močna kombinacija, ki pa je vseeno ne gre precenjevati. Z višjim parom lahko na flopu stavite ali izenačite stavo nasprotnika, medtem ko sam ne predlagam, da z njo višate. Raje stavo le izenačite in pogledajte, kaj vam bo prinesla naslednja skupna karta. Upam, da vam je do sedaj opazovanje nasprotnikov že prešlo v kri in boste na tej točki vsaj približno že vedeli, kako igra vaš nasprotnik. Se vam zdi, da ima on boljše karte? Koliko znašajo pot odds v primeru stave? Ali imate pozicijo ali ne? Odgovori na vsa ta vprašanja vam bodo v pomoč pri sprejemanju vseh nadaljnjih odločitev.

Z nizkim parom si na flopu želite predvsem ujeti svoj set. Gre namreč za zelo močno kombinacijo, ki je nasprotniki običajno ne predvidijo in vam zato lahko prinese veliko žetonov. Idealno je, kadar vi z nizkim parom kot je 55, pred flopom izenačite nasprotnikovo višanje in nato na flopu A-10-5 ujamete svoj set.

Na stopnji 10 dolarjev so vaši nasprotniki že malo pametnejši, zato boste morali stvari malo spremeniti, da jih premagate.

Glede na to, da je vaš nasprotnik višal že pred flopom, obstaja velika verjetnost, da je sedaj ujel najvišji par. In če je temu res tako, nikar ne bodite presenečeni, če ga oberete za vse žetone.

Ko držite v rokah set, si želite v igro spraviti vse svoje žetone in to čimprej. Če ste pred flopom zadnji višali oziroma sploh nihče ni višal, vsekakor stavite na flopu. Ne skrivajte se in ne upočasnjujte igre. Če je pred flopom višal nekdo drug, lahko svoje žetone spravite v igro na več načinov. Če nimate pozicije, je najboljša, da na flopu z asom ali kraljem stavite in nato upajate, da bo kateri od nasprotnikov višal. Spet če so na flopu same nizke karte, je morda bolje najprej čekirati ter višati šele, ko bo stavil kateri od vaših nasprotnikov. Seveda obstaja tudi možnost čekiranja in nato le izenačevanja nasprotnikovih stav, a je dokaj tvegana, saj nasprotnikom omogočate, da poceni vidijo naslednje karte in na koncu izvedejo boljše kombinacijo. Če imate pozicijo in so vsi do vas čekirali – stavite, če je kdo stavil – višajte!

Karkoli se že zgodi, nikoli se po flopu ne poslužujte upočasnjevanje igre. Če nasprotnik izenači vašo stavo na flopu, stavite tudi na turnu in če je mogoče tudi še na riverju. Stavite praktično vedno, razen v primeru, da je zadnja karta za vas preveč nevarna, saj je omogočila npr. lestvico in/ali barvo in veste, da bi utegnil vaš nasprotnik loviti prav to. V takem primeru se stavi raje odrecite. Če nato stavi nasprotnik, preračunajte svoje PO in se na podlagi svoje ocene njegove igre, odločite kaj boste naredili.

Primer

- ★ Slepe stave znašajo 10/20, vi imate še 1.300 žetonov, v roke pa ste dobili 9c 9s. Pred vami sta v igro že vstopila 2 igralca, tudi vi in igralec z gumba pa le izenačita BB. Če bi imeli par desetk, bi pred flopom lahko višali na 120, tako pa pravilo 2-10 tega ne podpira. Skupaj vas kar 5 vidi flop 8c 7d 4c. Trije igralci čekirajo – stavite 55.
- ★ Slepe stave znašajo 15/30, imate 1.600 žetonov in 6d 6s. Igralec s 1.800 žetoni je višal na 120, vi ste na BB in morate za vstop v igro doplačati še 90 žetonov. Stavo izenačite, saj predstavlja 90 žetonov manj kot 6% vaše zaloge. Če padejo na flopu karte 7d 6h 4c, poskušajte izvesti potezo »check-raise« in nato stavite na turnu, ne glede na to, katera karta pade. Če flop prinese s seboj Kd Jh 6c, potem lahko stavite že takoj in upajate, da bo nasprotnik višal. Ne belite si glave s tem, če ima nasprotnik višji set od vašega. Če se to zgodi, ste imeli pač smolo, a verjemite mi, do tega pride le redko.

Nadaljevalna stava (angl. *continuation bet*, *C-bet*)

Blefirati lahko začnete v situacijah, ko ste višali pred flopom, a vas je ta nato povsem zgrešil. Tovrstno početje se ne imenuje blef, temveč nadaljevalna stava. S stavo na flopu namreč želite nadaljevati s svojo pripovedjo o močnih kartah, ki ste jih z višanjem predstavljali že pred flopom. Igralec, ki viša ima navadno močnejše karte od tistega, ki stavo samo izenači in zato v primeru, da flop zgreši oba igralca (kar se zgodi v večini primerov), zmagovalca odloči nadaljevalna stava. Če ste pred flopom višali z AJ in pade flop K76, lahko poskusite z nadaljevalno stavo, saj bo v večini primerov vaš nasprotnik pomislil, da imate v rokah AK in odnehal. Tudi če je flop 752, lahko poskusite s stavo, v upanju, da vas nasprotnik postavlja na višji par in bo prav tako raje odvrigel svoje karte kot pa se zapletal z vami. Do zmage vam bo včasih uspelo priti tudi, če naredite nadaljevalno stavo s parom (če ste pred flopom višali), kljub temu, da na mizi že leži kakšna višja karta.

Pozor: To so edine situacije, v katerih vam na tovrstnih turnirjih, priporočam blefiranje. Če vas je flop zgrešil in je nekdo povišal vašo nadaljevalno stavo, mimo odnehajte in se raje posvetite naslednji igri. Če nasprotnik samo izenači vašo stavo in se z naslednjo karto ne izboljšate, čekirajte in nato odvrzite karte na vsako provokacijo.

Če ste nameravali izvesti nadaljevalno stavo, a vas je pri tem nekdo že prehitel, odvrzite karte. Sam vam priporočam, da z nadaljevalno stavo poskušate v naslednjih situacijah:

Pred flopom je vaše višanje izenačil 1 igralec – vedno izvedite nadaljevalno stavo.

Pred flopom sta vaše višanje izenačila 2 igralca – če oba čekirata, vi stavite. Če ste na potezi prvi, stavite, če flop vsebuje asa, kralja, par ali tris. Če ste zadnji na vrsti in imate vlečko lestvice – NE STAVITE!

Pred flopom so vaše višanje izenačili 3 igralci – ne stavite.

Pred flopom višate z Ac Qc, vašo stavo izenačita 2 igralca.

Izvedite nadaljevalno stavo	Ne izvedite nadaljevalne stave
K75	J64
994	754
TTT	432

VELIKOST STAV

Do sedaj sem vam priporočal, da na flopu vedno stavite toliko, kolikor je že v igri. Ker so igralci na dražjih turnirjih bolj konservativni in ker boste morali na teh turnirjih odigrati več iger, zdaj raje prihranite nekaj žetonov in stavite samo okrog 70% izkupička. Od sedaj naprej naj vse stave obsegajo le 70% izkupička, ne glede na to, ali gre za nadaljevalno stavo ali pa imate v rokah res dobre karte.

Od 4. stopnje dalje (za mizo je vsaj še 5 igralcev)

Igrajte enako kot bi igrali na turnirjih z vstopnino 5 dolarjev.

V igri za zmago ste še 4 igralci – mehurček (angl. bubble)

Tudi v tem primeru veljajo vsi napotki, ki sem vam jih dal v prejšnjem poglavju, lahko pa igrate bolj agresivno, če imate izmed vseh igralcev največ žetonov. Če nihče pred vami ni vstopil v igro, vi pa se nahajate na gumbu ali SB, lahko višate s kartami vsaj 8. kategorije ter vsemi pari višjimi od 55. Tudi iz pozne pozicije lahko višate s kartami vsaj 8. kategorije. Pri razmišljanju o tem, ali bi takoj stavili vse ali le višali na 4BB, se oprite na število žetonov igralca, ki jih ima od vseh, ki so še v igri, največ. Če ima ta igralec žetonov za 12BB ali celo manj, je pravilna poteza all-in. Iste poteze se lahko poslužujete tudi takrat, ko sicer niste vodilni igralec, a so vodilni že zapustili igro.

All-in stave na mehurčku (igre za 10 \$):

		Ste igralec z največ žetoni v igri	Aktiven nasprotnik ima več žetonov od vas
	Cutoff	8. kategorija	5. kategorija
Vaša pozicija	SB ali gumb	8. kategorija in vsaka kombinacija, kjer sta obe karti višji od 4	6. kategorija

Izenačenje all-in stav s srednje velikim številom žetonov na mehurčku (igre za 10 \$):

Količina žetonov nasprotnika	10BB	8BB	6BB	4BB	2BB
Na poziciji BB	1. kategorija	2. kategorija	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija
Na vsaki drugi poziciji	1. kategorija	1. kategorija	2. kategorija	3. kategorija	4. kategorija

Izenačenje all-in stav, ko imate ali veliko ali malo žetonov na mehurčku (igre za 10 \$):

Količina žetonov nasprotnika	10BB	8BB	6BB	4BB	2BB
Na poziciji BB	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija	7. kategorija
Na vsaki drugi poziciji	2. kategorija	3. kategorija	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija

Lahko ste še bolj agresivni na mehurčku, če ste igralec z največjim številom žetonov v igri.

Primer

Slepe stave znašajo 100/200, nahajate se na gumbu in imate srednje velik kup žetonov (3.500). Igralec na SB ima še 1.700 žetonov, igralec na BB pa 2.250. Igralec z največ žetoni odstopi, vi držite v rokah 9h 5s. Ker imate največ žetonov od vseh igralcev v igri, bi se morali obnašati kot vodilni igralec. Imate pozicijo in obe vaši karti sta večji od 5, zatorej morate višati. Ker ima najšibkejši nasprotnik le še 11,25 BB, vam preostane le stava all-in.

V tej fazi turnirja vam ni potrebno v igro takoj spraviti vseh žetonov. Zato boste morali svoje znanje sedaj pokazati tudi na flopu. Če ste višali pred flopom, lahko sedaj (ker vas je v igri zelo malo) stavite vsakič, ko imate vsaj 1 par. Stavite lahko tudi takrat, ko imate vlečko barve, odprto vlečko lestvice ali zgolj 2 višji karti. A ne pozabite, če vaša stava obsega več kot tretjino vseh vaših žetonov, stavite all-in.

Če vaš nasprotnik stavi prvi, bodite pri izenačevanju stav nekoliko bolj previdni. Ne izenačujte stav, če nimate v rokah vsaj najvišjega para na flopu, izjemoma pa tudi z vlečkami, če so temu naklonjeni PO. Če se s svojim kupčkom žetonov v tej fazi turnirja nahajate nekje v zlati sredini, se vam ne splača tvegati preveč. Vlečke torej lahko sicer stavite, ampak z njimi ne izenačujte stav.

Primer

Slepe stave znašajo 100/200 (ante 25), ste na gumbu in imate 6.000 žetonov. V rokah imate Qc Jd in višate na 800. Igralec z BB, ki ima še 3.000 žetonov, vašo stavo izenači. Na flopu 9h 8h 4h, nasprotnik samo čekira. Imate 2 višji karti in vlečko lestvice, zato morate staviti. Namesto da bi stavili 1.800, pa raje stavite all-in, saj bi prvotna stava tako ali tako znašala več kot tretjino nasprotnikovih žetonov. Ne bojte se morebitnega flusha, če ga ima, ga pač ima. Bolj verjetno je, da se nasprotnik boji, da ga imate vi in ker ponavadi ne bo želel tvegati, bo odnehal, saj ne želi končati turnirja na 4. mestu.

V igri za zmago ste le še 3 igralci

Igrajte enako kot bi igrali na turnirjih z vstopnino 5 dolarjev.

Heads-up igra

Igrajte enako kot bi igrali na turnirjih z vstopnino 5 dolarjev. Dajte vse od sebe in zmagajte!

Povzetek 8. poglavja

1. Pred flopom lahko izenačite stavo z majhnim parom, če je višina stave v odstotkih nižja od številke na vaših kartah.
2. Če ste pred flopom izenačili nasprotnikovo stavo in na flopu niste ujeli seta ter skupne karte niso nižje od vaših, najprej čekirajte, ob vsaki stavi nasprotnika, pa odstopite.
3. Naredite nadaljevalno stavo v večini iger, kjer ste višali pred flopom. Ta stava naj znaša okrog 70% žetonov, ki so že v igri. Če nasprotnik vašo nadaljevalno stavo izenači, čekirajte in odstopite na turnu, razen če kaj ujamate.

KAKO ZMAGATI NA SNG TURNIRJIH ZA 20 DOLARJEV

Šele sedaj bomo začeli igrati pravi poker. Če vam je uspelo priti do sem, to pomeni, da imate za sabo že nekaj 100 SNG turnirjev in torej približno že veste, kako se na tovrstnih turnirjih stvarjem streže. Do sedaj ste igrali predvsem zelo konzervativno ter spoznavali različne situacije, v katerih se lahko najdete ter številne različne tipe nasprotnikov, zato ste sedaj končno pripravljeni, da se v svoji igri tudi malce bolj sprostite in začnete igrati več iger tudi v prvih stopnjah turnirja. A še preden se zapodite za mizo, naj vam najprej predstavim nekaj novih konceptov, ki vam bodo pri igranju tovrstnih SNG turnirjev prišli še kako prav.

CPR in CSI

Do sedaj smo svojo zalogo žetonov merili predvsem v velikih slepih stavah (BB), a smo pri tem zanemarjali ante stave. Od sedaj naprej ne bomo več tako površni in bomo začeli uporabljati termina strošek kroga oziroma CPR (angl. *cost-per-round*) in indeks statusa žetonov – CSI (angl. *chip-status index*).

Kako izračunati CPR: Strošek kroga oziroma CPR, kot sva ga uradno opisala v knjigi *Kill Phil* z Blairom Rodmanom, je znesek žetonov, ki jih v enem krogu porabite za slepe in ante stave. Primer: Slepe stave znašajo 25/50 – CPR znaša 75.

Če so v igri tudi že ante stave, morate slepim stavam prišteti še znesek ante stave, pomnožen s številom igralcev, ki še sedijo za mizo. Primer: V igri ste še 4 igralci, slepe stave znašajo 100/200, ante pa 25 - CPR znaša 400 ($100 + 200 + (4 \times 25) = 400$).

Kako izračunati CSI: Indeks statusa žetonov je prav tako pogruntavščina mene in Rodmana in se ga izračuna tako, da se število vaših žetonov deli s CPR-jem. Glede na to, da pri računanju tega kazalca nimate vedno pri roki kalkulatorja, navadno zadošča že približek končne vrednosti. Primer: CPR znaša 150, vi pa imate 1.085 žetonov. Vaš CSI tako znaša nekaj več kot 7 (7,23). Sedaj, ko poznate ta kazalec, bomo z njim merili količino preostalih žetonov. Še nasvet, če ante stave še niso stopile v veljavo, potem znaša vaš CSI 2/3 števila BB, ki jih še imate v zalogi.

Pravilo 5 in 10

Sedaj, ko vam tudi že bolj zahtevni poker koncepti niso več tuji, lahko opustite pravilo »2 skozi 10«, ter ga nadomestite s pravilom »5 in 10«. To pravilo, ki ga je sestavil profesionalni igralec pokra in avtor številnih knjig na temo pokra Bob Ciaffone, se nanaša na igranje majhnih in srednje velikih parov ter pobarvanih veznih kart (angl. *suitd connectors*). Pravilo pravi, da lahko s temi kartami izenačite vsako višanje, če to znaša do 5% vseh vaših žetonov, v primeru, da predstavlja nasprotnikovo višanje vsaj 10% vaše zaloge, pa karte raje odvrzite. Pri tem ste verjetno opazili, da pravilo ne pove, kaj storiti, če znaša višanje med 5% in 10% vaših žetonov. Odgovor je sila preprost - odločite se sami. Če imate dobro pozicijo, dober srednje velik par (77-99) ali pa se vam zdi nasprotnik precej šibak, potem lahko izenačite stavo tudi do višine 10% vaše zaloge žetonov ali pa celo višate. Tako lahko na primer iz zgodnje pozicije s 7h 6h izenačite stavo do višine 5% vaših žetonov, medtem ko lahko iz pozne pozicije ali gumba z istimi kartami tvegate celo do 10% zaloge.

Kadar ocenjujete te odstotke, ne pozabite oceniti tudi stroška glede na igralca, ki ima manj žetonov. Če vaš

Kolikor je
denarja v potu
pred prvo stavo,
toliko vas bo stal
en krog igre.

**Pravilno je,
da ne igrate s
pobarvanimi
veznimi kartami,
ko imate največ
žetonov, da se
izognete težkim
odločitvam.**

nasprotnik, ki ima vse skupaj le 1.000 žetonov, stavi 150 in imate vi v rokah 5c 5s, kljub temu da imate 3.000 žetonov in se po zgornjem pravilu zdi, da lahko izenačite to stavo, saj znaša le 5% vaših žetonov, tega **NE smete narediti**. Stava 150 žetonov namreč predstavlja kar 15% nasprotnikovih žetonov, kar pomeni, da četudi na flopu ujamete set, ne boste imeli pravih IPO, da bi enačili stave. Ker ste pri vstopu v igro iz zgodnje pozicije precej ranljivi glede višanj, vam svetujem, da igrate nizke pare in pobarvane vezne karte sila previdno. Če lahko znotraj okvirjev pravila 5 in 10 višate, potem storite in če vam nekdo vrne s ponovnim višanjem - odstopite. Če imate po pravilu dovolj žetonov le za izenačitev BB, potem se raje v igro sploh ne vpletajte in tako prihranite žetone za naslednje višanje. Zapomnite si, da je bolje biti agresiven kot pa pasiven.

Pravilo 3 in 6

To pravilo se nanaša na pobarvane kombinacije kart, ki niso povezane (kombinacije z luknjo) in pobarvane ase. Pod to pravilo tako sodijo kombinacije kot so 10d 8d, As 3s in 9c 6c. S tovrstnimi kombinacijami kart lahko namreč vedno izenačite stavo do višine 3% vseh vaših žetonov, če pa ta stava znaša več kot 6% vaše zaloge, je bolje, da karte iz te kategorije raje odvržete. Vse, kar se nahaja med tema dvema mejama, je kot poprej, stvar vaše presoje. Izogibajte se igranju teh kart iz zgodnjih pozicij, a če imate dobro pozicijo in v roki 2 karti iste barve in je ena od njiju as, ali pa pobarvane vezne karte z 1 mestom razlike (na primer 10h 8h), potem lahko v igro spravite tudi do 6% vaših žetonov. Če imate pozicijo in karte, ki so narazen 2 mesti, pa raje le 3%.

Vedite, da je s pobarvanimi veznimi kartami po flopu veliko težje igrati kot z nizkimi pari. Zato je morda najpreprosteje, če se tega v prvih 3 nivojih turnirja sploh ne lotevate. Verjemite mi, da vam bo to le prihranilo cel kup skrbi. Sam tako poznam igralca, ki hkrati igra tudi po 10 SNG turnirjev, z vstopninami od 200 do 500 dolarjev, ki v prvih 3 stopnjah turnirja nikoli ne igra s pobarvanimi veznimi kartami, a je z njimi, kasneje, pripravljen spraviti v igro tudi vse svoje žetone. Kljub temu, da se s tem odpove priložnosti, da bi prišel do žetonov že v zgodnji fazi turnirja, se on tej skušnjavi raje upre, saj se ne želi ubadati z vsemi temi odločitvami že na začetku, kar je še toliko bolj razumljivo, če veste, da igra hkrati v prvih 3 stopnjah na več kot enem turnirju.

***Sklep:** Igranje s pobarvanimi veznimi kartami je lahko zabavno, če sledite pravilu »3 in 6« ter je hkrati tudi dobra vaja za MTT turnirje. Nihče pa vam ne bo zameril, če se boste odločili, da jih v zgodnji fazi turnirja ne igrate, še posebej, če hkrati igrate več turnirjev, je celo bolje, da se igri z njimi raje izogibate. A več o tem v katerem od naslednjih poglavij.*

Reverse Implied Odds (RIO)

V 4. poglavju sem razložil pomen »implied odds« kot število žetonov, ki jih lahko dobite, če boste ujeli svojo karto in ugnali nasprotnika. Ta koncept temelji na pravilu, da če ne sestavite zelene kombinacije, na koncu v igro ne boste dajali več nobenih dodatnih žetonov. No, koncept »reverse implied odds«, pa se ukvarja ravno z drugo platjo te medalje. Uporabljamo ga takrat, ko že imamo v rokah dobro kombinacijo kart, a obstaja verjetno, da vaš nasprotnik igra vlečko. V tem primeru nas zanima, koliko žetonov bomo še spravili v igro, če naš nasprotnik dokonča svojo vlečko oziroma koliko bomo morali odšteti, da vidimo, če je naša kombinacija res tako dobra kot smo mislili.

Primer

Vsi imate 1.500 žetonov, slepe stave znašajo 10/20. Igralec iz srednje pozicije viša na 60, igralec s SB izenači to stavo, to pa storite tudi vi z As 5s. Flop: 7h Td Ac, v igri je že 180 žetonov.

Tako igralec, ki je prvi na vrsti, kot tudi vi čekirate, igralec, ki je višal že pred flopom, pa v igro spravi novih 90 žetonov. Nasprotnik s pozicije SB odstopi in sedaj ste na potezi vi. Vaši PO v tem primeru znašajo 3 proti 1, zato se na prvi pogled zdi, da bi morali njegovo stavo izenačiti, saj je vaše izenačenje upravičeno že, če imate vsaj 25% možnosti za zmago. A vi sedaj že veste za RIO in čas je, da to novo znanje tudi uporabite. Vaša kombinacija se najverjetneje do konca ne bo več izboljšala, vendar se utegne izboljšati nasprotniku, zato ne smete misliti le na to stavo, ki je pred vami, temveč tudi na tiste, ki jih bo nasprotnik opravil na turnu in riverju. V tem primeru kmalu pridete do zaključka, da utegne ta igra kmalu postati predraga, da bi v njej sodelovali le s parom asov s slabim »kickerjem«. Če bi stava 90 žetonov predstavljala nasprotnikov all-in, potem ne bi predstavljala težave, a v tem primeru se raje izognite nepotrebnemu zapletu.

Zgodnja faza turnirja (Stopnje 1 - 3)

Poleg tega, da lahko sedaj vstopate v igro tudi zgolj s kartami, ki potrebujejo še nekaj dodatne pomoči (pobarvane vezne karte, nizki pari), lahko sodelujete tudi v več igrah kot poprej. Če vaš CSI znaša vsaj 20, vam priporočam, da se poslužujete naslednje strategije:

Če so do vas vsi odstopili, potem:

Pozicija	Običajno višajte s/z	Običajno le enačite s/z
Zgodnja (5 ali 6 mest pred gumbom)	3. kategorijo	88-55, pobarvanimi veznimi do 65s
Srednja (3 ali 4 mesta pred gumbom)	4. kategorijo	66-22, pobarvanimi veznimi do 65s
Pozna (1 ali 2 mesti pred gumbom)	5. kategorijo in pobarvanimi veznimi kartami navdol do 65s	ničemer
Gumb	7. kategorijo in pobarvanimi veznimi kartami (do 2 luknje) do 85s	ničemer
SB	6. kategorija	Vsemi pobarvanimi kartami, višjimi od 4

Pripis:

Če ste se znašli v položaju, ko enkrat višate drugič pa samo enačite BB, vsake toliko časa poskušajte zamenjati te dve potezi in tako zakrinkajte vrednost svojih kart. Vaš cilj je, da nasprotnika zmedete in zavedete, saj bo tako težje igral proti vam.

Če se znajdete za mizo z zelo agresivnimi nasprotniki, ne poskušajte »limpati« iz zgodnjih in srednjih pozicij. V večini primerov raje odstopite, občasno pa tudi višajte.

Če je pred vami kdo že vplačal BB:

Pozicija	Običajno višajte s/z	Običajno le enačite s/z
Zgodnja (5 ali 6 mest pred gumbom)	Vsaj 2. kategorijo in AQs	1010-22, pobarvanimi veznimi do 65s
Srednja (3 ali 4 mesta pred gumbom)	Vsaj 2. kategorijo in AQ	1010-22, pobarvanimi veznimi do 65s
Pozna (1 ali 2 mesti pred gumbom)	Vsaj 3. kategorijo in A10s, AJo	88-55, pobarvanimi veznimi, višjimi od 4
Gumb	Vsaj 3. kategorijo in A10s, KQs	88-55, pobarvanimi veznimi, višjimi od 4
SB	Vsaj 2. kategorijo in AQ	Vsemi kartami, višjimi od 9, vsemi pobarvanimi kartami

Pripis:

Potem ko je pred vami nekdo že vstopil v igro, morate odigrati bolj neposredno. Seveda morate svoje poteze vseeno malce pomešati, ampak veliko manjkrat kot to lahko storite, če ste prvi na potezi.

Zaradi vseh teh sprememb v igri pred flopom, se boste po flopu znašli v veliko več čudnih situacijah, kjer boste dobili priložnost, da odigrate tudi svoje vlečke. Svetujem vam, da igrate svoje vlečke, če so kazalci temu naklonjeni, a se še naprej izogibajte srednje dobrim kartam, brez pravega potenciala za izboljšanje. Vedno si namreč želite biti v položaju, ko veste kako močni ste, negotovost o tem, ali je nasprotnik res pred vami ali ne, vam bo prinesla le dodatne težave in vas bo na dolgi rok tudi veliko stala.

Recimo, da je flop prinesel skupne karte Qs 7h 6s, moj nasprotnik pa je stavil polovico dotedanjega izkupička (t.i. pota). Sam bi v tej situaciji veliko raje imel 9s 5s kot pa na primer Ad 7d, kljub temu, da je srednji par najverjetneje trenutno najboljši. Pri prvem namreč točno vem, kje se nahajam in tudi številke govorijo meni v prid, medtem ko pri srednjem paru ne vem ali vodim ali zaostajam, tudi če sem v zaostanku, mi lahko pomaga le 5 kart. Gre za idealno priložnost za uporabo kazalca RIO, ki vam v tem primeru takoj pove, da odstopite s srednjim parom.

Če so vaši nasprotniki zelo agresivni, potem bost tudi vi morali malo zategniti in limpati manj.

V prvih nekaj nivojih turnirja igrajte le z dobrimi kombinacijami, ki ste jih ujeli na flopu (najvišji par z dobrim kickerjem) ter dobre vlečke. Vse karte, ki nimajo potenciala, so dobre le za v smeti. Enostavno se vam ne splača plačevati dodatnih stav, samo zato da vidite, če ste sploh »dobri«. Bodite potrpežljivi in igrajte agresivno, ko imate dobre karte. Igrajte dobre vlečke, kadar to podpirajo tudi IPO. Kadar imate v roki vlečko, lahko izvedete tudi polovični blef (angl. semi bluff). Ta se imenuje tako, ker lahko v igri zmagate na 2 načina:

1. Vaš nasprotnik odneha.
2. Vi dokončate svojo vlečko in pokažete najboljšo kombinacijo.

Pri normalnem blefu lahko zmagate le, če nasprotnik odstopi, tu pa je možnosti za zmago veliko več, zato vam priporočam, da občasno poskušate izvesti polovični blef, a le, če se vam zdi, da je situacija temu primerna.

Primer

Slepe stave znašajo 10/20, vsi za mizo imate okrog 1.500 žetonov. Nahajate se na poziciji pred gumbom in imate v rokah As 5s. Dva igralca pred vami sta že izenačila BB, to storite tudi vi, nato pa igralec s pozicije SB viša na 60. Oba nasprotnika doplačata svojo stavo, prav tako pa tudi vi, saj so vaši PO 5,5 proti 1. V igri je sedaj že 260 žetonov, na flopu pa padejo karte Ks Qd 4s. Igralec s SB stavi 120, oba preostala nasprotnika odstopita in vi ponovno izenačite stavo. Nasprotnik je stavil manj kot polovico žetonov, ki so že bili v igri, poleg tega imate s svojo vlečko dobre možnosti za zmago, sam v tem primeru raje izenačim stavo kot pa poskušam s polovičnim blefom. Turn prinese 7c, v igri je že 500 žetonov. Vaš nasprotnik čekira, vam pa se naenkrat ponudi priložnost za polovični blef. Do sedaj nasprotnik še ni pokazal moči, zato lahko predvidevamo, da ima najverjetneje karte kot so AJ, Qh Jh, JJ, 1010 ali 99, saj bi z boljšimi kartami verjetno stavil več že na flopu. Najboljši čas za poskus blefiranja je ravno takrat, ko ima vaš nasprotnik ali zelo dobre ali pa zelo slabe karte, saj ne želite, da vam na koncu pokaže nekaj srednjega, kar vas vseeno premaga, če vaša vlečka ni bila dokončana. Tu bi običajno morali staviti okoli 70%, a dajte v tem primeru raje malce manj, saj želite, da nasprotnik stavo iz radovednosti izenači. Stavite 350, nasprotnik odneha – vaš polovični blef se je posrečil! Tudi če bi nasprotnik vašo stavo izenačil, bi vi še vedno imeli na razpolago 9 kart, ki bi vam na riverju prinesle nepremagljivo kombinacijo.

Slepe stave znašajo 10/20, vsi za mizo imate okrog 1.500 žetonov. Nahajate se na poziciji pred gumbom in imate v rokah As 5s. Dva igralca pred vami sta že izenačila BB, to storite tudi vi, nato pa igralec z gumba viša na 100. Oba nasprotnika doplačata razliko, to pa storite tudi vi, kljub temu, da PO znašajo le 4,4 proti 1. Kljub vsemu izenačite stavo, čeprav ste izgubili svojo odlično pozicijo, saj imate vsi na razpolago še dovolj žetonov. Flop je Ks Qd 4s, v igri pa je sedaj že 430 žetonov. Igralec, ki je prvi na vrsti, čekira, naslednji pa stavi 200. Kljub temu, da je to manj kot polovica izkupička, morate vi sedaj odložiti svojo vlečko, saj se nahajate v zelo neugodni situaciji, ko imate za seboj še igralca, ki je prvotno višal. Velika verjetno je namreč, da če vi izenačite to stavo, bo on ponovno višal, kar preseka vaše IPO in naredi vašo vlečko vredno veliko manj, kot bi bila vredna sicer. Kljub temu, da je bil flop za vas ugoden, ste se znašli v zagati in tako vam ne preostane drugega kot da odstopite.

Namesto da poskušate postaviti nasprotnike na določeno karto, raje razmislite kakšne karte lahko imajo.

Od 4. stopnje dalje (za mizo vsaj še 5 igralcev)

Od 4. stopnje turnirja dalje bo vaš CSI le redko več kot 20. Ko pa bo vaš CSI znašal več kot 20, pa boste le redko našli še koga, ki bi imel tako velik CSI. Zato boste morali zamenjati strategijo na igranje z malo žetoni, kar pomeni, da ne boste nič več »limpali« v igro, temveč se boste raje posvetili »all-in ali odstopi« strategiji, ki ste jo uporabljali že na turnirjih z vstopnino 10 dolarjev.

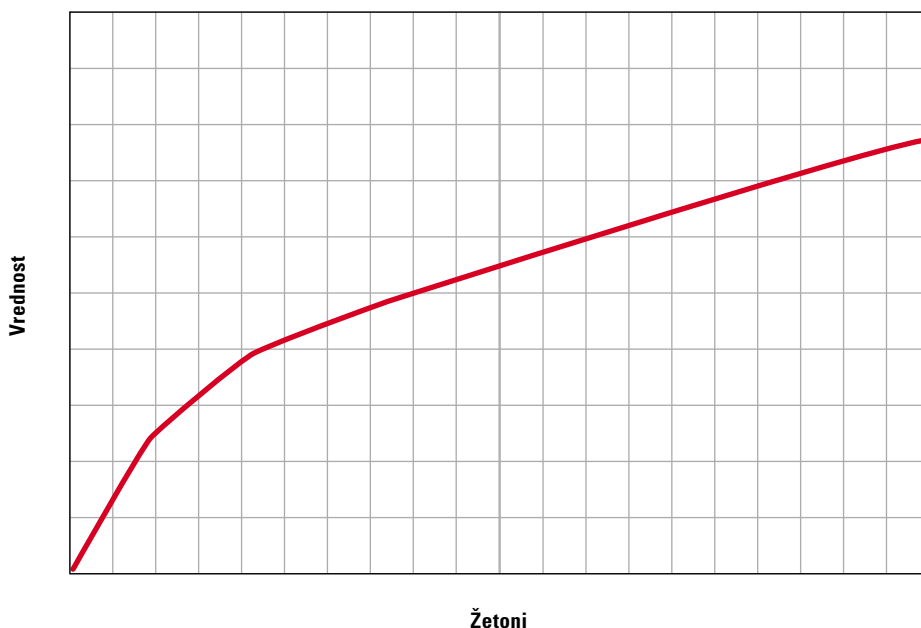
V igri za zmago ste še 4 igralci – mehurček (angl. bubble)

Igrajte podobno kot na turnirjih z vstopnino 10 dolarjev, le da sedaj mislite še na pričakovano nagradno vrednost (angl. prize equity – prize EV/EV\$). EV\$ je povprečni delež nagradnega sklada, za katerega pričakujete, da ga boste dobili. Ta delež je odvisen predvsem od vaše količine žetonov in količine žetonov vaših nasprotnikov.

Na začetku turnirja je 9 igralcev vplačalo 20 dolarjev in tako ustvarilo nagradni sklad v višini 180 dolarjev. Če vsi začnete z enakim številom žetonov in enako stopnjo znanja, potem znaša vaš EV\$ 20dolarjev. Kasneje, ko v igri za zmago ostanete le še 4 igralci in imate še vedno okrog 1.500 žetonov, je vaš EV\$ več kot 20 dolarjev. Kljub temu, da imate najmanj žetonov, imate namreč še vedno precejšnje možnosti za uvrstitev med prejemnike nagrad.

Sedaj si predstavljajte, da ste za mizo ostali le še 3 igralci, vi pa imate še vedno svojih 1.500 žetonov. Vaš EV\$ sedaj znaša že 36 dolarjev, saj vam toliko zagotavlja že sama struktura turnirja (20% nagradnega sklada). **Vrednost je večja od nagrade za 3. mesto zato, ker ste še vedno v igri za zmago, hkrati pa lahko še vedno potrpežljivo čakate, če se bosta preostala igralca izločila med seboj.** Sami se odločite, katera je prava poteza za vaš EV\$, in zakaj v tem primeru gledamo EV\$ in ne samo EV, ker na koncu ne šteje to, koliko žetonov ste imeli na koncu, temveč le to, koliko denarja ste si priigrali.

Največja anomalija pri turnirjih je zagotovo nelinearna vrednost žetonov. Seveda imajo žetoni na sebi napisano vrednost, toda če dobro pomislite, je vsak naslednji žeton, ki si ga priigrate, vreden manj kot prejšnji.



Ta nelinearnost obstaja zaradi tega, ker je na turnirju plačanih več mest (na tovrstnih SNG turnirjih, prva 3 mesta). Tako tudi, če si priigrate prav vse žetone, še vedno ne boste dobili celotnega nagradnega sklada. Prav zato na vaš EV\$ ne vpliva samo število vaših, temveč tudi število žetonov, ki jih imajo na razpolago vaši nasprotniki. Vsakič, ko je nekdo izločen s turnirja, se vaša pričakovanja glede nagrade dvignejo, pri tem pa sploh ni potrebno, da ste vi osebno pridobili 1 sam žeton. Lušno, kajne!

Nelinearnost postaja očitnejša, bolj ko se približujete t.i. *mehurčku*. Ker vam podvojitev žetonov ne prinaša tudi podvojenega EV\$, se pri svojih odločitvah ne morete zanašati le na PO, temveč jih morate jemati z rezervo in igrati nekoliko bolj konzervativno kot to narekujejo. Možno je namreč, da ima na mehurčku določena poteza pozitiven EV in negativen EV\$. V takšem primeru je bolje, da se ravnate po tistem kazalcu, ki vam govori, koliko lahko zaslužite in ne, koliko žetonov si lahko priigrate. Zato na mehurčku raje igrajte bolj konzervativno, še posebej, če imate srednje velik kup žetonov, saj lahko navadno prav ti igralci največ izgubijo.

Za bolj podrobno analizo o EV\$, o igranju na mehurčku in kako naj na vaše odločitve vpliva struktura izplačila nagrad, vzemite v roko mojo knjigo *Kill Everyone*, kjer sem se tem temam posvetil še bolj podrobno kot v tej knjigi. S prebiranjem gradiva iz te knjige, boste tudi dobili boljši vpogled v način razmišljanja zmagovalnega igralca, ki vam ne bo pomagal le pri igranju SNG turnirjev, temveč tudi večjih turnirjev in satelitov.

Vsak žeton, ki si ga priigrate, je vreden nekoliko manj kot eden pred njim.

V igri za zmago ste le še 3 igralci

Ni sprememb v primerjavi s prejšnjim poglavjem.

Heads-up igra

Ni sprememb v primerjavi s prejšnjim poglavjem.

Povzetek 9. poglavja

1. Če vaš CSI znaša več kot 20, potem lahko vstopate v igro s širšo izbiro kart kot ste lahko doslej. Občasno pomešajte svoje poteze in višajte, ko bi morali samo enačiti in obratno. S tem boste zakrili pravo vrednost svojih kart in nasprotnikom preprečili, da bi se dobro pripravili za spopad z vami.
2. Poslužujte se Pravila 3 in 6, ko boste razmišljali o izenačenju stav s pobarvanimi veznimi kartami in Pravila 5 in 10, ko boste hoteli izenačiti z niskimi pari.
3. Bodite pozorni na RIO (reverse implied odds) in primere, v katerih veljajo (ta kazalec je najbolj uporaben takrat, ko že imate sestavljeno kombinacijo in je izkupiček zaenkrat še precej majhen glede na žetone, ki jih ima vsak od igralcev in obstaja možnost, da ima nasprotnik vlečko).
4. Občasno izvedite kak polovični blef s svojo vlečko.
5. Žetoni na turnirjih imajo nelinearno vrednost, zato je vsak žeton, ki si ga priigrate, vreden manj kot prejšnji. Prav zato raje sprejemajte odločitve na podlagi EV\$ in ne EV.

KAKO ZMAGATI NA SNG TURNIRJIH ZA 30 DOLARJEV

Do sedaj smo se ukvarjali predvsem s svojo igro, sedaj pa je napočil čas, da nekaj pozornosti namenimo tudi našim nasprotnikom in poskušamo ugotoviti njihov način igranja.

Zgodnja faza turnirja (Stopnje 1-3)

Če imate radi preprostost, tako kot jo imam jaz, potem boste po flopu še naprej stavili okoli 70% pota. To je dobra osnovna strategija, ki deluje, saj sam poznam kar nekaj igralcev, ki so zelo uspešni in se praktično držijo samo te strategije. Preprostost je tako uspešna predvsem zaradi tega, ker če stavite enak delež izkupička tako z dobrimi kombinacijami in vlečkami, toliko pa znašajo tudi vaše nadaljevalne stave, lahko nasprotnik samo ugiba o tem, kaj bi lahko vi držali v rokah. Dobra alternativa tej strategiji je tudi konstantno spreminjanje relativne velikosti stave, ko glede na to, kakšne karte so padle na flopu, stavite nekje med 50% in 100% žetonov, ki so že v igri. Pri tem morate biti pazljivi, da ne začnete ponavljati vzorcev, saj boste sicer za nasprotnike postali predvidljivi, kar vas bo drago stalo.

Ko že imate svojo kombinacijo, ima vsaka stava 2 namena:

- 1. z njo iztržite vrednost od igralcev s slabšimi kartami,**
- 2. igralec z vlečko mora drago plačati za vsako naslednjo skupno karto.**

Manj kot je možnosti, da igra vaš nasprotnik vlečko, manj pomemben je 2. namen stave. V zgodnjih stopnjah vedno stavite celoten izkupiček, saj utegnete dobiti veliko žetonov, če vašo stavo izenači nekdo s slabšimi kartami. Poleg tega dovolj velika stava nasprotnikom z vlečkam ne ponuja dovolj dobrih možnosti za izenačitev in lovljenje vlečk. Ampak sedaj, ko že imate nekaj izkušenj, lahko svoje stave prilagodite tudi temu, na kako močno vlečko, če jo sploh ima, sami postavljate nasprotnika.

Kadar na flopu ni možna nobena vlečka lestvice ali barve, stavite le polovico pota ter s tem dajte nasprotniku PO 3 proti 1, kar običajno ne zadošča, da bi on lahko izenačil vašo stavo s kartami kot so nizki pari. Kadar so skupne karte veliko bolj dovezetne za vezavo (7h 6s 5c, As Ts 3s, Jd 10c 4d), stavite celoten dotedanji izkupiček. V tem primeru bo imel nasprotnik PO le 2 proti 1, kar običajno ne zadošča za izenačitev stave z zgolj vlečko. Seveda obstajajo še flopi, ki dopuščajo vlečke, a niso tako grozeči (npr. Jd Tc 4s, 7s 7c 6d, Kh 10h 4d), pri katerih boste stavili nekje med 50% in 100% pota (recimo 66% ali 75%). Če si flop ogledata več kot 2 igralca, služi velika stava tudi temu, da iz igre prežene igralce, ki bi sicer lahko imeli dovolj dobre možnosti za nadaljevanje igre.

Pomembno je, da svojo stavo prilagodite strukturi flopa in ne kartam, ki jih držite v roki. Na flopu Kh 10h 4s morate tako staviti enak delež izkupička, ne glede na to, ali imate v rokah KQ, 44, 88 ali A7. Kadar boste stavo prilagajali svojim kartam, bodo pozorni nasprotniki to hitro opazili in poskušali tudi izkoristiti.

Opazujte svoje nasprotnike in ugotovite, kolikokrat v igri povišajo stavo in kolikokrat jo izenačijo.

**Več kot je
možnosti, da bo
vaš nasprotnik
izenačil, manjkrat
lahko proti njemu
stavite all-in.**

Kot vedno, ima vsako pravilo tudi svoje izjeme:

Izjema 1: Če ste pred flopom višali s kartami kot sta AK ali AQ in se vam zdi, da ima tudi vaš nasprotnik v rokah šibkega asa, na flopu, ki vsebuje asa, stavite celotni izkupiček. Številni igralci se namreč še vedno težko odpovedo paru asov, ne glede na to, kako slab kicker imajo. Vaš cilj je, da iz teh igralcev poskušate izvleči čimveč žetonov, preden to stori kdo drug.

Izjema 2: Če sumite, da je vaš nasprotnik šibak in hkrati ni preveč pozoren na vaš način igranja, lahko na flopu naredite nadaljevalno stavo, ki je manjša od standardne. Tako lahko prihranite nekaj žetonov, a se kljub temu, da je tako ravnanje za vas zelo poceni, tega vseeno ne lotevajte proti dobrim nasprotnikom.

Sedaj imate na flopu torej 2 možnosti – ali stavite običajnih 70% izkupička, ali pa svojo stavo prilagodite strukturi flopa. Katera od teh opcij je boljša? Obe sta dobri, vendar morate sami odkriti, katera bolj ustreza vam in vašim sposobnostim. Če ste zadovoljni s svojo igro, potem je ne poskušajte spremeniti, saj si boste nakopali le več dela, ki pa vam na koncu ne bo prinesel zelenih rezultatov.

Od 4. stopnje dalje (za mizo vsaj še 5 igralcev)

Ko dosežete 4. stopnjo turnirja, zmanjšajte svoje običajno višanje s 4BB na 3BB. Vaši nasprotniki bodo igrali precej rezervirano, zato ni smiselno, da po nepotrebnem tvegate veliko žetonov. Vsakič, ko vaš CSI znaša le še 7 ali celo manj, je napočil čas, da začnete staviti all-in. Ne pozabite, da večina pravil, ki sem vam jih povedal, pri igranju v tej fazi turnirja z vstopnino 20 dolarjev, še vedno velja, ampak bolje kot poznate svoje nasprotnike, bolj lahko ta pravila tudi malce prilagodite ali obidete. Pri označevanju nasprotnika si sam poskušam odgovoriti na 2 vprašanji:

- 1. Kako pogosto viša iz svoje pozicije?**
- 2. Kako močne karte potrebuje, da bo izenačil moje višanje?**

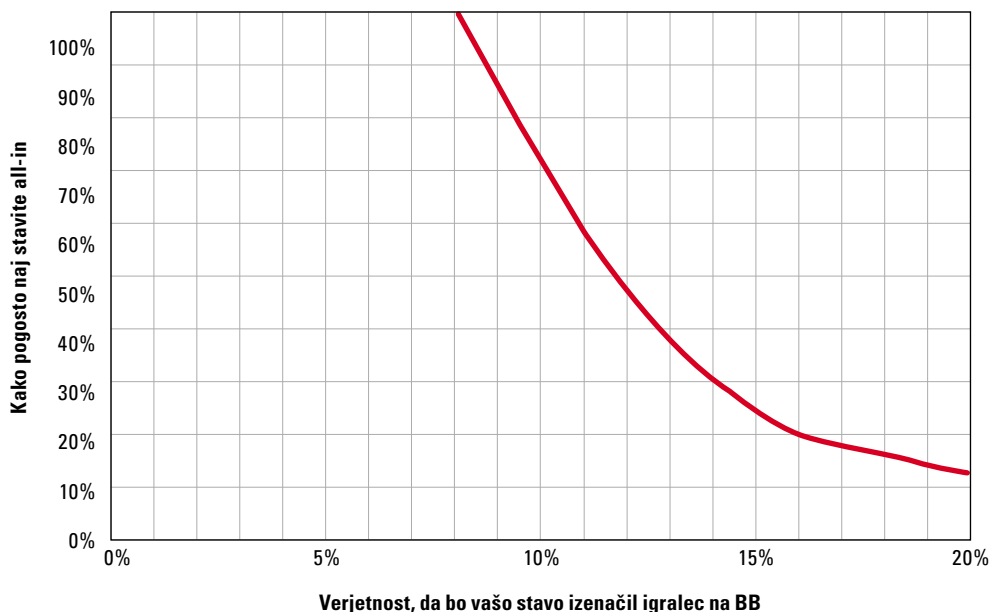
Odgovora na ti dve vprašanji vam bosta pomagala pri odločitvi o nujnosti višanja ter znižala vaše zahteve za igranje določene kombinacije kart. Pogosteje kot vaš nasprotnik viša, večkrat morate njegovo stavo izenačiti. Ampak če veste, da vaš nasprotnik praktično izenači vsako vaše višanje, potem je višanje v večini primerov postalo nesmiselno. Kako se to prenese v dejanske situacije, bomo videli že v naslednjem odstavku, saj postane razumevanje igralcev še posebej pomembno pri igranju na t.i. mehurčku.

Igranje na mehurčku (za mizo še 4 igralci)

Od sedaj naprej bom pri all-in stavah in izenačevanju stav govoril o »najboljšem % kart«. Tako bom nadomestil prejšnjo lestvico kategorij, ki sicer ustreza nižjim kategorijam turnirjem, a je za namene tovrstnih turnirjev preveč okorna in nepraktična. V nadaljevanju bom tako uporabljal izraze »stavite all-in z najboljšimi 20%« ali »enačite z najboljšimi 15%«. Če vas zanima, katere karte spadajo v določen razred, oziroma koliko odstotkov ima določena kombinacija, si oglejte Prilogo C, ki se nahaja na koncu knjige. Ker so določene karte bolj primerne za all-in stave kot za izenačevanje, sem se odločil in v Prilogi C predstavil razvrstitev kombinacij glede na obe kategoriji v odstotkih.

Če vam do sedaj še ni bilo potrebno točno oceniti nasprotnikovega igralnega stila, je to pri igri na mehurčku skorajda bistveno. Recimo za primer, da ste v igri še 4 in vsak od vas ima točno 3.375 žetonov. Slepe stave znašajo 200/400 (ante 25), vi se nahajate na gumbu in premišljujete o tem, ali bi stavili all-in ali odstopili. Kolikšen vpliv ima na vašo odločitev verjetnost, da vašo stavo izenači igralec s SB in BB? Glede na to, da je verjetneje, da bo vašo stavo izenačil igralec s pozicije BB, si oglejmo, kako pogosto stavimo all-in v odvisnosti od verjetnosti, da bo igralec z BB našo stavo izenačil. V spodnjem grafu predvidevamo, da igralec s SB izenači v 8% tovrstnih situacij (z 66+, AJo+, A10s+, KQs).

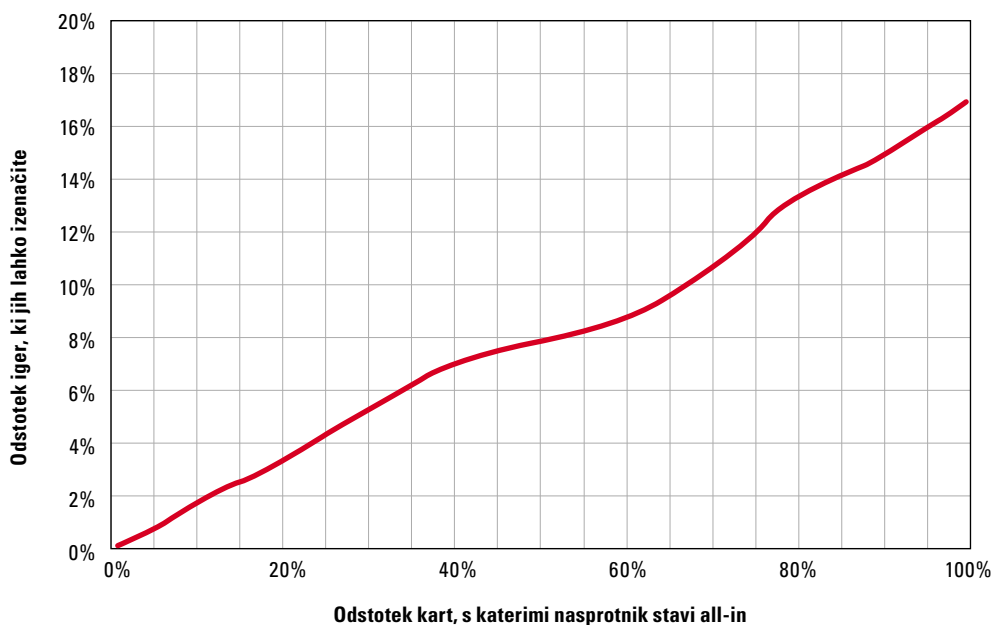
Kako pogosto lahko stavite all-in z gumba, ko imajo vsi igralci 3.375 žetonov in so slepe stave 200/400/25



Kot je razvidno iz slike, je vaša poteza v veliki meri odvisna od stila igre vašega nasprotnika. Če vemo, da bo nasprotnik stavo izenačil le v 8% primerov, potem lahko stavimo all-in s praktično katerikoli 2 kartama (100%), ampak, če je nasprotnik nepredvidljiv in rad izenačuje naše stave, lahko stavimo all-in le z ozkim izborom najboljših kart. Če on izenači v 20% primerov, lahko mi stavimo all-in samo s 13% najboljših kart (44+, AJo+, A9s+, KQo, K9s+, Q9s+, J9s+, 109s).

Bolj kot je vaš nasprotnik liberalen pri izenačevanju vaših stav, bolj morate biti vi previdni pri all-in stavah. To je popolnoma smiselno, saj če vemo, da bo nasprotnik izenačil skorajda vsako našo stavo, lahko le redko upamo, da nam bo uspelo pokrasti slepe in ante stave. Popolno nasprotje velja, če je nasprotnik tisti, ki stavi all-in. Kadar veste, da vaš nasprotnik stavi all-in z zelo širokim izborom kart, lahko tudi vi izenačite njegove stave s precej širokim izborom kart. Poglejmo si, kako pogosto lahko izenačimo nasprotnikovo stavo, če se na poziciji BB nahajamo mi:

S kakšnim odstotkom kart lahko izenačite nasprotnikov all-in z gumba, če ste vi na BB



Igra na mehurčku je dokaj komplicirana, vendar je tukaj, kjer dobri igralci dobijo večino svojih prednosti.

Nekaj odstopanj sicer obstaja, ampak gre kljub temu za presenetljivo linearno razmerje. Kadarkoli nasprotnik stavi all-in in imate vi PO, ki znaša manj kot 2 proti 1, je število kombinacij, s katerimi lahko izenačite to stavo, vedno enak deležu kombinacij, s katerimi on stavi all-in. V tem primeru bi lahko mi izenačili njegovo stavo v 1/6 primerov.

Uporabite spodnji 2 tabeli, da ugotovite, s kolikšnim deležem nasprotnikovega razpona lahko vi izenačite njegovo stavo, v odvisnosti od PO in razmer, ki vladajo v določeni situaciji:

Kako visoki so vaši učinki mehurčka (angl. Bubble Effects)?

Nasprotnikovi žetoni

Vaši žetoni	Low	Low	Low	Low	Low	Low	Low	Low	Low	Low
	Low	Low	Low	Low	Low	Low	Low	Med	Med	Med
	Low	Med	Med	Med	Med	Med	Med	High	High	High
	Low	Med	Med	Med	Med	High	High	High	High	High
	Low	Med	Med	High	High	High	High	High	High	Extr
	Low	Med	Med	High	High	High	High	High	Extr	Extr
	Low	Med	Med	High	High	High	High	Extr	Extr	Extr
	Low	Low	Med	Med	High	High	Extr	Extr	Extr	Extr
	Low	Low	Med	Med	High	High	Extr	Extr	Extr	Extr
	Low	Low	Low	Med	Med	Med	High	Extr	Extr	Extr
	Low	Low	Low	Low	Med	Med	High	High	Extr	Extr

Kako pogosto lahko izenačite nasprotnikovo stavo:

Pot odds	Šibek efekt (LOW)	Zmeren efekt (MODERATE)	Močan efekt (HIGH)	Ekstremen efekt (EXTREME)
2,0 proti 1	100%	65%	40%	15%
1,8 proti 1	90%	50%	35%	10%
1,6 proti 1	75%	40%	25%	6%
1,4 proti 1	60%	30%	20%	4%
1,2 proti 1	40%	20%	10%	3%
1,0 proti 1	30%	15%	4%	2%

Na prvi pogled se iz teh tabel verjetno težko znajdete, zato vam bom razložil, kako se lotite branja. V prvi tabeli poiščite količino žetonov, ki ustreza vam in vašemu nasprotniku. To vam bo povedalo ali je učinek mehurčka (angl. bubble effect) majhen, zmeren, velik ali ekstremen. Nato si oglejte še drugo tabelo, kjer poiščite pot oddse, ki se vam ponujajo v tej igri, ter nato razberite iz tabele ustrezno vrednost. Delež, ki ga boste našli, predstavlja delež nasprotnikovega razpona pri all-in stavah, s katerimi lahko vi izenačite njegovo stavo.

Primer

Imate 2.500 žetonov, vaš nasprotnik pa 3.000. Gre torej za situacijo z ZMERNIM učinkom mehurčka. Če nasprotnik stavi all-in, so vaše PO 1,8 proti 1, vi pa lahko njegovo stavo izenačite s 50% kart, za katere predvidevate, da lahko on z njimi stavi all-in. Če gre za igralca, ki lahko stavi all-in s 60% kart, lahko vi njegovo stavo izenačite z najboljšimi 30%.

S temi kalkulacijami vam ni potrebno pretiravati, saj običajno zadošča že osnoven približek. Če boste resno preučili te tabele, boste kmalu dobili občutek za povezavo med nasprotnikovim razponom kart s katerimi viša, PO ter učinkom mehurčka. Seveda ne pričakujem, da boste te kalkulacije opravljali za mizo, vendar jih lahko naredite po končani igri ali odigranem turnirju in tako vidite, ali ste sprejeli pravilno odločitev ali ne.

Ta tabela kaže, kolikšen odstotek iger lahko izenačite, glede na to s kakšnim razponom kart bo vaš nasprotnik stavil all-in.

Pomembna prilagoditev: Če za mizo ostanete še 4 igralci in ima nekdo med njimi le še 1.000 žetonov ali celo manj (a ni vpleten v igro), potem morate pri računanju učinka mehurčka stopnjo učinka nujno povečati za 1 nivo.

Vse zgornje tabele predpostavljajo, da je v igri skupaj 13.500 žetonov (kot jih je na SNG turnirjih pri PokerStars). Če na turnirju, ki ga igrate, temu ni tako, potem pomnožite število svojih žetonov s 13.500 in ga nato delite s skupnim številom žetonov v igri. Tako boste svoje število žetonov, prevedli v ustrezno vrednost v mojih tabelah.

Te tabele lahko uporabljate vedno, ko ste za mizo vsaj še 4 igralci.

Ko za mizo ostanete le še 3 igralci, znižajte stopnjo učinka za 1 raven, in je ne povišajte več, tudi če sedi za mizo še vedno kak igralec, ki nima niti 1.000 žetonov.

Pri heads-up igri ta učinka ne velja, ne glede na to, koliko žetonov ima kateri od igralcev. Nasprotnikove stave lahko izenačite 1,5-krat tako pogosto, kot vam to pravi najnižja stopnja učinka.

Tukajšnja predstavitev učinka je nekoliko poenostavljena, a je kljub temu precej natančna. Če želite videti popolno predstavitev učinka s podrobno analizo, vključno s tem, kako se učinek spreminja v različnih situacijah in vrstah turnirjev, vzemite v roke knjigo *Kill Everyone*.

V igri za zmago ste le še 3 igralci

Uporabite iste prilagoditve, ki sem jih omenil že v prejšnjem primeru.

Heads-up igra

V večini primerov, nadaljujte s strategijo, ki ste jo uporabljali do sedaj, še posebej, če se borite proti nasprotniku, ki ni preveč agresiven. Pri tem vam bosta v pomoč tudi naslednji poenostavljeni tabeli, ki sta povzeti iz knjige *Kill Everyone*. V tej knjigi sem namreč predstavil strategijo, ki vam bo prišla prav v primerih, ko vaš CSI znaša manj kot 8, saj je vaš nasprotnik ne more izkoristiti proti vam. Osnovno predstavo o njej lahko dobite kar iz spodnjih 2 tabel.

STRATEGIJA ZA IZENAČENJE (ALL-IN/ODSTOPI)

AA	AKs	AQs	AJs	ATs	A9s	A8s	A7s	A6s	A5s	A4s	A3s	A2s
AKo	KK	KQs	KJs	KTs	K9s	K8s	K7s	K6s	K5s	K4s	K3s	K2s
AQo	KQo	QQ	QJs	QTs	Q9s	Q8s	Q7s	Q6s	Q5s	Q4s	Q3s	A2s
AJo	KJo	QJo	JJ	JTs	J9s	J8s	J7s	J6s	J5s	J4s	J3s	J2s
ATo	KTo	QTo	JTo	TT	T9s	T8s	T7s	T6s	T5s	T4s	T3s	T2s
A9o	K9o	Q9o	J9o	T9o	99	98s	97s	96s	95s	94s	93s	92s
A8o	K8o	Q8o	J8o	T8o	98o	88	87s	86s	85s	84s	83s	82s
A7o	K7o	Q7o	J7o	T7o	97o	87o	77	76s	75s	74s	73s	72s
A6o	K6o	Q6o	J6o	T6o	96o	86o	76o	66	65s	64s	63s	62s
A5o	K5o	Q5o	J5o	T5o	95o	85o	75o	65o	55	54s	53s	52s
A4o	K4o	Q4o	J4o	T4o	94o	84o	74o	64o	54o	44	43s	42s
A3o	K3o	Q3o	J3o	T3o	93o	83o	73o	63o	53o	43o	33	32s
A2o	K2o	Q2o	J2o	T2o	92o	82o	72o	62o	52o	42o	32o	22

CSI	6 to 8	3 to 5	0 to 2
-----	--------	--------	--------

Tudi ko v igri ostanete le trije igralci, še obstaja majhen učinek mehurčka, saj je nagrada za drugo mesto višja kot za tretje.

STRATEGIJA ZA VIŠANJE (ALL-IN/ODSTOPI)

AA	AKs	AQs	AJs	ATs	A9s	A8s	A7s	A6s	A5s	A4s	A3s	A2s
AKo	KK	KQs	KJs	KTs	K9s	K8s	K7s	K6s	K5s	K4s	K3s	K2s
AQo	KQo	QQ	QJs	QTs	Q9s	Q8s	Q7s	Q6s	Q5s	Q4s	Q3s	A2s
AJo	KJo	QJo	JJ	JTs	J9s	J8s	J7s	J6s	J5s	J4s	J3s	J2s
ATo	KTo	QTo	JTo	TT	T9s	T8s	T7s	T6s	T5s	T4s	T3s	T2s
A9o	K9o	Q9o	J9o	T9o	99	98s	97s	96s	95s	94s	93s	92s
A8o	K8o	Q8o	J8o	T8o	98o	88	87s	86s	85s	84s	83s	82s
A7o	K7o	Q7o	J7o	T7o	97o	87o	77	76s	75s	74s	73s	72s
A6o	K6o	Q6o	J6o	T6o	96o	86o	76o	66	65s	64s	63s	62s
A5o	K5o	Q5o	J5o	T5o	95o	85o	75o	65o	55	54s	53s	52s
A4o	K4o	Q4o	J4o	T4o	94o	84o	74o	64o	54o	44	43s	42s
A3o	K3o	Q3o	J3o	T3o	93o	83o	73o	63o	53o	43o	33	32s
A2o	K2o	Q2o	J2o	T2o	92o	82o	72o	62o	52o	42o	32o	22

CSI	6 to 8	3 to 5	0 to 2
-----	--------	--------	--------

Bolj kot je vaš nasprotnik konzervativen, tem večkrat stavite all-in in manjkrat izenačujte.

V tabeli najprej poiščite svoje karte: Karte v isti barvi se nahajajo zgoraj desno, medtem ko so raznobarvne spodaj levo, pari pa se nahajajo na diagonali tabele. Posamezne barve vam kažejo, kolikšen naj bo vaš CSI, da stavite all-in tudi s temi kartami. Kadarkoli ima eden od vaju nižji CSI od napisanega, stavite all-in!

Večina vaših nasprotnikov bo igrala veliko bolj konzervativno kot to narekuje ta strategija, tako glede all-in stav, kot tudi izenačevanja stav in prav zato morate proti takim igralcem še bolj pogosto staviti all-in in redkeje izenačevati njihove stave, kot vam narekuje ta strategija. A bolj ko je vaš nasprotnik izurjen (ali agresiven), bolj se morate držati te strategije.

Še enkrat ponavljam, da so te razpredelnice le poenostavljena različica pravih in optimalnih rešitev, ki si jih lahko preberete v knjigi *Kill Everyone*.

Povzetek 10. poglavja

1. Na flopu ali stavite 70% izkupička ali pa višino stave prilagodite strukturi flopa, a nikoli ne prilagajate svoje stave kartam, ki jih imate v roki.
2. Začnite karakterizirati svoje nasprotnike glede na njihov način igre. Vsakdo ima kakšno slabost in na vas je, da poiščete nasprotnikovo ter svojo strategijo prilagodite tako, da jo boste najlažje izkoristili. A ne pozabite, da se lahko stil igranja vaših nasprotnikov skozi turnir tudi spreminja.
3. Proti konzervativnim igralcem pogosteje stavite all-in in redkeje izenačujte.
4. Zavedajte se situacij z majhnim in velikim učinkom mehurčka. Pri velikem učinku igrajte previdneje, a vseeno izkoristite konzervativne igralce, prav zaradi njihovega učinka.
5. Minimalna moč, ki jo potrebujete za izenačitev all-in stave, je delež razpona, s katerim je vaš nasprotnik pripravljen staviti all-in. Ta odstotek je odvisen od PO in velikosti učinka mehurčka.
6. Sledite moji all-in/odstopi strategiji za igranje v heads-up igri proti dobremu in/ali agresivnemu nasprotniku. Ko igrate proti običajnemu nasprotniku, večkrat stavite all-in in izenačujte manjkrat kot to narekuje ta strategija.

KAKO ZMAGATI NA SNG TURNIRJIH ZA 50 DOLARJEV

Pri turnirjih z prijavnino 50 dolarjev stvari postanejo že precej resne. Seveda boste sem ter tja še vedno naleteli na kakega amaterja, ki je le zašel na te turnirje, a večina vaših nasprotnikov na teh turnirjev ima za sabo že več sto, če ne celo tisoč takšnih turnirjev. Gre torej za stare mačke turnirske scene, ki so sposobni sprejemati tudi najtežje odločitve in to kljub temu, da igrajo tudi na 40 turnirjih hkrati!

Če do sedaj še niste igrali na več kot 1 turnirju hkrati, je sedaj čas, da začnete. Prepričan sem, da se precej dolgočasite, ko v prvih stopnjah čakate na dobre karte in le redko vstopite v igro. Glede na to, da imate do sedaj za sabo kar nekaj odigranih turnirjev, lahko rečem, da se na teh turnirjih počutite že dovolj sproščene in pripravljene, da lahko začnete hkrati igrati tudi na več turnirjih hkrati. Kljub vsemu naj bodo vaši začetki previdni, predvsem pa začnite igrati na več mizah hkrati le na turnirjih, ki so vam znani in za katere mislite, da jih že obvladate. Tako vam priporočam, da raje začnete z igro na 2 turnirjih z vstopnino 30 dolarjev, preden se odpravite na turnirje z vstopnino 50 dolarjev. Ko se enkrat navadite na igranje na 2 turnirjih, jim dodajate nove turnirje, a delajte to postopoma in počasi, saj sicer ne boste utegnili spremljati dogajanja na vseh turnirjih, ki jih igrate. Začnite z 2 in nato postopoma dodajajte nove.

Začetna faza turnirja (stopnje 1-3)

Kmalu boste ugotovili, da večina igralcev na turnirjih tega ranga pozna nadaljevalne stave in jih tudi redno uporablja. Pogosto se boste srečali z njimi, zato ne bodite presenečeni, če bodo vaše nadaljevalne precej pogosto tudi izenačene. Da bi se prilagodili nasprotnikom, boste morali postati nekoliko bolj liberalni z izenačevanjem nasprotnikovih nadaljevalnih stav. Če boste želeli biti uspešni, običajno nadaljevalna stava na flopu ne bo zadoščala, da nasprotnik odvrže svoje karte, temveč boste morali na turnu in morda celo riverju, ponovno poskušati.

Če je nadaljevalna stava del nasprotnikovega vsakdana (kar pri večini nasprotnikov na tej stopnji tudi je), potem boste imeli proti takemu igralcu vedno vsaj prednost pozicije. V vsaki igri boste najprej čakirali, on bo izstrelil svojo stavo, nato boste zopet na vrsti vi in sedaj se boste lahko brez strahu odločali o svoji naslednji potezi. Odlično protiorožje nadaljevalni stavi je namreč poteza »check-raise«, ki postavi nasprotnika v težko situacijo. Pri tem boste seveda morali nekoliko spustiti svoje standarde, da bo za izenačitev običajno zadoščal že najvišji par na flopu ali pa celo par »iz rokava« (ki ga imate že ves čas v rokah), če na flopu pade le 1 karta, ki je višja od vašega para. A izenačenje stave vam nikoli ne bo prineslo dodatnih informacij, ki jih lahko dobite s potezo »check-raise«. Če ste vi višali in vam je nasprotnik nato vrnil z obrestmi, v primeru, da ne držite v rokah najboljše možne kombinacije, mirno odvrzite svoje karte. Če je na flopu padel as, je precej verjetno, da ga je nekdo res ujel, zato bodite v teh situacijah nekoliko bolj previdni. Kljub previdnosti lahko s kakšno stavo vseeno potipate, če je vaš par še vedno dovolj dober za zmago. Večina nasprotnikov z asom bo najverjetneje višala in tako boste takoj dobili odgovor na svoje vprašanje. Kot smo videli že v 7. poglavju, velja staviti tudi v primeru, da ujamete set in flop vsebuje asa.

Videli boste tudi, da na tej stopnji igralci izenčujejo nadaljevalne stave večkrat kot na vseh turnirjih z nižjimi vstopninami. A tu vam žal ne morem biti prav v veliko pomoč, lahko vam povem le to, da bodo včasih vašo stavo res izenačili z boljšimi kartami, spet drugič pa jo bodo le zato, ker želijo videti ali ste izvedli nadaljevalno stavo in s čim.

Namesto da napredujete po stopnjah, raje povečajte svoj dobiček in pridobite več izkušenj z igranjem pri več kot eni mizi hkrati.

Primer

S šibkimi kartami na poziciji BB ne stavite all-in.

Proti tovrstnim igralcem morate zato izvesti 2 prilagoditvi:

1. Občasno, kljub temu, da sta vas zgrešila tako flop, kot tudi turn, na turnu izvedite še eno nadaljevalno stavo (angl. *fire a second bullet*).
2. Če imate dobre karte, na turnu naredite potezo »check-raise« in to še bolj pogosto kot kadarkoli poprej. S tem boste na limanice dobili vse igralce, ki so samo čakali na to, da vi čekirate na turnu, saj so bili prepričani, da vas bodo s svojo stavo pregnali iz igre.

- ★ Slepe stave znašajo 15/30, večina igralcev ima še vedno 1.500 žetonov. Nahajate se na mestu pred gumbom (cut-off), do vas nihče ni vstopil v igro in v rokah imate Ks Qs. Višate na 120 in igralec s pozicije BB vašo stavo izenači. Na flopu Ac Td 8h nasprotnik čekira, vi stavite 150, on pa še enkrat več, vašo stavo le izenači. Naslednja skupna karta na mizi je 5d in nasprotnik ponovno čekira. Na tem mestu ne odnehajte takoj, temveč vsake toliko stavite 70% izkupička in pogledajte ali bo to pregnalo izzivalca. Možno je, da ima vaš nasprotnik le par desetk ali srednje velik par in ga samo zanima ali ste izvedli nadaljevalno stavo. Seveda ste, a mu tega ne pokažite. Če nasprotnik izenači tudi to stavo in na riverju ne ujamate svoje lestvice – odstopite. Tretji poskus kraje žetonov je običajno le metanje žetonov skozi okno.
- ★ Slepe stave znašajo 25/50 in vi imate 2.000 žetonov. Iz srednje pozicije višate na 200 z Ad As, igralec z gumba, ki ima 1.800 žetonov, pa vašo stavo izenači. Na flopu Qs 8c 7d stavite novih 350 žetonov, a nasprotnik tudi to stavo izenači. Turn prinese 7c. To je odlična priložnost, da poskušate izvesti »check-raise«. S čekiranjem boste izkazali svojo šibkost, kar bo nasprotnika verjetno spodbudilo k stavi, glede na to, koliko žetonov je že v igri in koliko ima še za seboj, pa bo verjetno stavil kar all-in.
- ★ Slepe stave znašajo 10/20 in vsi imate še po 1.500 žetonov. Igralec iz srednje pozicije viša na 60, vi pa s SB njegovo stavo izenačite z 8h 6h. Na flopu Kh Ts 5h čekirate, nasprotnik pa ponovno stavi 60. Najverjetneje gre za nadaljevalno stavo, zato se odločite raje za polovični bluff – višajte na 200.

Od 4. stopnje naprej (vsaj 5 igralcev še za mizo)

V tem delu turnirja je čas, da svojo agresivnost še povečate, še posebej, če ste po številu žetonov v samem vrhu. Višajte pogosteje kot doslej, vendar se za vsako ceno izogibajte dvobojem z igralci, ki imajo več žetonov od vas. Glede na to, da večina vaših nasprotnikov razume učinek mehurčka, lahko v tem delu turnirja uporabite tudi to strategijo. Tudi vaši nasprotniki se ne bodo hoteli zapletati z vodilnim igralcem, prav tako pa bodo pustili pri miru igralca z najmanj žetoni, saj je ta preveč nepredvidljiv. Sledite njihovemu zgledu, a vseeno poskušajte izkoristiti njihovo previdnost.

Samo peščica vaših nasprotnikov bo v tem delu turnirja postala res agresivna in to je vaša velika prednost. Bodite agresivni in kradite žetone igralcem, ki si ne upajo odgovoriti.

Igranje na mehurčku (za mizo še 4 igralci)

Sledite napotkom, ki sem vam jih dal že pri SNG turnirjih z vstopnino 20 in 30 dolarjev. Prepoznajte igralce, ki igrajo zelo konzervativno in razumejo učinek mehurčka.

Pomembno je, da odkrijete igralce, ki so pripravljene tudi v fazi mehurčka izenačiti stave z dokaj široko izbiro kart ali celo z zelo šibkimi kartami. Če najdete takega igralca, si to zabeležite in se izogibajte all-in stavam s slabimi kartami, saj utegne tak igralec vašo stavo izenačiti.

Pri razmišljanju o učinku mehurčka se ne smete omejevati na to, kako učinek deluje na vas, temveč na to, kako deluje na vaše nasprotnike. Če vaš nasprotnik čuti močan učinek z vaše strani, vi pa šibkega z njegove, je to idealna priložnost, da se z nasprotnikom malce poigrate. Na primer, ko so slepe stave že

dovolj visoke za to stopnjo in ste vi vodilni igralec, lahko stavite all-in s katerimakoli 2 kartama. To si lahko privoščite, ker vam tudi poraz ne bo prišel do živega, medtem ko utegne biti vsak poraz za nasprotnike že usoden in bodo končali turnir brez nagrade. Njim so njihovi žetoni veliko več vredni, kot vam, zato jih bodo poskušali prihraniti čimveč in jih bodo v igro spravili šele takrat, ko bodo imeli v rokah res dobre karte.

Del moči v teh situacijah vam prinaša tudi »fold equity«, dodana vrednost, ki jo pridobite, kadar se igralci niso pripravljene boriti za svoj delež žetonov v igri. Če imate nasprotnika, ki izenačita vašo stavo le v 10% primerov, potem v preostalih 80% primerov, vi pobere žetone brez pravega boja. Ko so slepe stave dovolj velike, kar ponavadi so, ko turnir doseže točk mehurčka, imajo vse ukradene slepe stave veliko vrednost in vašemu CSI dodajo 1 točko.

Kljub temu, da imate na svoji strani »fold equity« in bi, kot vodilni igralec, lahko stavili all-in v prav vsaki igri, vam svetujem, da to storite le v 80% primerov. Če bo nasprotnik izenačil vašo stavo in ugotovil, da ste stavili vse z zelo slabimi kartami, se bo njegovo spoštovanje do vas začelo manjšati, s tem pa tudi vaš »fold equity«. Posledično bodo vaša višanja večkrat izenačena, kar ni v vašem interesu.

Igralci v zlati sredini po številu žetonov, morate biti precej previdni pri svoji igri, saj se ne želite zapletati z igralcem, ki vas lahko z eno samo potezo izloči s turnirja. Kljub temu, v primerih, ko vodilni igralec ni več v igri, le prevzemite njegovo vlogo in poskušajte priti do poceni žetonov.

Če imate na razpolago le še majhno število žetonov, vam priporočam, da iz pozne pozicije stavite vse žetone z najboljšimi 20% kart, z gumba lahko to storite z najboljšimi 30%, če pa se nahajate na SB in so do vas vsi odstopili, pa lahko stavite vse s 60% - 100% najboljših kart. Manjši kot je vaš CSI, bolj pogosto morate staviti vse s pozicije SB. Velikost vaše stave, kadar niste na poziciji slepe stave, je namreč veliko manjša, zato z all-in stavami raje počakajte na ugodno pozicijo. Tega si ne morete privoščiti le takrat, ko imate za manj kot 2 CSI žetonov, saj morate v tem primeru staviti vse skorajda iz vsake pozicije, drugače tvegate, da vas bodo požrle slepe stave.

Vse dokler ne izveste, da vaši nasprotniki stavijo vse žetone s praktično katerimakoli kartama, izenačujte stave še naprej zelo konzervativno. Če ne veste, s čim nasprotnik stavi ali viša, predvidevajte, da ne poskuša le ukrasti slepe stave, dokler nimate dokazov o nasprotnem. Kadar vidite, da nasprotnik stavi vse s slabimi kartami, znižajte svojo oceno njegovih možnih začetnih kombinacij in temu ustrezno prilagodite svoj izbor kart, s katerimi ste pripravljene izenačiti njegove stave.

Slepe stave znašajo 200/400 (ante 25), še pred plačilom stav pa so imeli igralci naslednje število žetonov:

POZICIJA	ŽETONI
Srednja pozicija	5.000
Gumb	1.500
SB (you)	3.000
BB	4.000

Igralec, ki je prvi na vrsti stavi all-in, igralec na gumbu pa odstopi. Igralec, ki je stavil all-in le redko igra, še redkeje pa v igro spravi vse svoje žetone. Pogledate svoje karte – imate Ad Td. Ali izenačite?

Če pogledate tabele na prejšnjih straneh, ste se znašli v situaciji z močnim učinkom mehurčka. Če želimo izenačiti nasprotnikovo stavo, moramo v izkupiček 3.700 spraviti svojih 2.775 žetonov, kar nam daje PO 1,3 proti 1. Po nasvetu tabele lahko stavo izenačimo le s 15% najboljših kart, s katerimi bi stavil vse naš nasprotnik. Njegovo stavo lahko tako izenačimo le, če mislimo, da je nasprotnik pripravljen staviti all-in s 40% najboljših kart (15% od 40% znaša 6%). To se nam zdi za tega nasprotnika preveč svobodomiselnost, zato je pravila odločitev, da svoje karte odvržemo.

Ko mehurček počne, številni igralci postanejo bolj agresivni.

Primer

Če nasprotnik viša na 3BB, izenačite ali višajte z najboljšimi 30% kart, vsemi pobarvanimi veznimi kartami (54s+), ter pobarvanimi veznimi kartami z luknjo (če sta obe višji od 4).

Če nasprotnik viša na 2,5BB, izenačite ali višajte z najboljšimi 60% kart, svoje poteze pa malo premešajte, da nasprotnik ne bo vedel, s čim se spopada.

Če nasprotnik viša na samo 2BB, izenačite ali višajte z najboljšimi 80% kart.

Ne glede na to, koliko je vaš nasprotnik višal, lahko vi višate, če imate v rokah karte najboljših 10%-20% (odvisno od nasprotnikove agresivnosti). Proti bolj konservativnemu igralcu višajte le z najboljšimi kartami, medtem ko lahko proti agresivnemu igralcu višate z nekoliko širšim izborom začetnih kombinacij. A vedite, če se podajate v to avanturo, boste morali občasno izenačiti tudi nasprotnikovo all-in stavo.

Če se vam zdi, da igra vaš tekmelec precej zadržano in le redko viša z gumba, povišajte svoje standarde glede kart, s katerimi ste pripravljeni izenačiti njegovo stavo.

Po flopu nadaljujte z agresivno igro in stavite vedno, kadar nasprotnik ne izkazuje moči. Pogosta napaka, ki jo delajo igralci, je, da se prehitro vdajo. Dajte nasprotniku raje priložnost, da naredi napačno potezo. V heads-up igri je namreč zelo močan skorajda vsak par, zato se s takimi kartami nikar ne vdajajte prezgodaj, saj verjetno nasprotnik nima boljših kart od vas. Včasih je za zmago dovolj že nepovezan as ali celo kralj.

Ne pustite se nasprotniku in kmalu boste videli, kaj v dvoboju z njim lahko naredite in kaj ne.

Povzetek 11. poglavja

1. Občasno naredite nadaljevalno stavo tudi na turnu, kljub temu, da vas je flop popolnoma zgrešil.
2. Če imate dobre karte, lahko dokaj pogosto na flopu poskušate izvesti »check-raise«.
3. Pogosteje izenačite nasprotnikove stave, če sumite da gre le za nadaljevalne stave. Prav tako lahko poskušate vrniti udarec z višanjem ali celo s potezo »check-raise«.
4. Ko igra poteka na mehurčku, se vedno zavedajte vpliva učinka mehurčka na vas in vaše nasprotnike. Če veste, da so nasprotniki trenutno pod velikim pritiskom, lahko stavite all-in s praktično katerimakoli kartama. Prav na mehurčku se namreč izkažejo dobri igralci. Bodite agresivni in poberite nekaj žetonov. Sam imam na mehurčku nemalokrat srednje število žetonov ali le za malo vodim ter si do konca mehurčka priigram skorajda neulovljivo prednost.
5. Ko imata v heads-up delu turnirja oba igralca veliko žetonov, v polovici situacij višajte, v drugi polovici pa le izenačujte nasprotnikove stave.
6. Pomešajte svoje poteze, a ostanite agresivni. Napadite šibkost na flopu instavite, stavite, stavite!

SNG TURNIRJI ZA 100 DOLARJEV

Ko se vaši nasprotniki izboljšujejo, boste našli vedno manj priložnosti za višanje, zato morate izboljšati svoje znanje, kdaj izenačiti.

Ko dosežete ta nivo igre, boste opazili, kako se je, v primerjavi s turnirji nižjega ranga, kvaliteta vaših nasprotnikov kar naenkrat bistveno povečala. Kljub temu, da boste občasno še srečali kakšnega rekreativca, se boste za nagrade borili s celo vrsto profesionalcev, ki tovrstne turnirje igrajo za preživetje. Zaradi močne konkurence boste za uspešno nastopanje na teh turnirjih potrebovali ogromno znanja, prav pa vam bodo prišle tudi vse izkušnje, ki ste jih do sedaj že pridobili.

Kako dobri so vaši nasprotniki

Za začetek poglejmo, kako boste sploh našli vse te boljše igralce? Prepoznali jih boste po tem, ker igrajo prav tako, kot igrate vi - v zgodnji fazi turnirja bodo igrali konzervativno in vstopali v le malo iger, bolj ko se bodo višale slepe stave in se bo zmanjšalo število nastopajočih, bolj agresivni bodo postali. Na SNG turnirjih z vstopnino 20 in 30 dolarjev ste po 4. stopnji vedno imeli na pretek priložnosti, da pred flopom višate kot prvi, sedaj lahko na to kar pozabite! Te priložnosti na tovrstnih turnirjih verjetno ne boste dobili več kot enkrat na krog, pa še to običajno le takrat, ko se nahajate na poziciji UTF (tako za BB).

Kot ste torej verjetno razbrali že sami, boste na teh turnirjih imeli veliko več priložnosti, da izenačite all-in nasprotnika kot pa da sami stavite all-in. Prav zato je na tem mestu strategija izenačevanja stav še toliko bolj pomembna, brez razumevanja koncepta učinka mehurčka pa tukaj ne bo šlo več. Če se vam zdi, da bi lahko tovrstni turnirji postali vaša končna destinacija ali mislite na tem nivoju preživeti nekoliko več časa, vam priporočam, da vzamete v roke mojo knjigo *Kill Everyone*, v kateri boste našli vsa potrebna orodja za uspešno spopadanje s konkurenco na tovrstnih turnirjih.

Kraja s ponovnim višanjem

Do sedaj ste na višanje odgovorili s svojim višanjem le takrat, ko ste držali v rokah najboljše karte. Temu je bilo tako predvsem zato, ker so vaši nasprotniki igrali vse preveč konzervativno, kar pomeni, da so višali le takrat, ko so tudi oni imeli zelo dobre karte in bi tako v vsakem primeru vaše višanje izenačili. Na teh turnirjih pa boste začeli srečevati igralce, ki igrajo z zelo širokim izborom kart, s katerimi v primeru, da prvi vstopajo v igro, radi tudi višajo (še posebej iz pozne pozicije). Kljub temu, da so sposobni tako pogumnih potez, bodo ti nasprotniki kljub temu odstopili, če boste na njihovo višanje odgovorili s svojim. Kadar tako agresiven nasprotnik pred flopom iz pozne pozicije standardno viša na 2,5BB-3BB, če imata oba na voljo kar precej žetonov, stavite all-in.

Tehnične zahteve

1. Tako vi kot tudi nasprotnik morata imeti dovolj žetonov, da se vam ponuja ugoden »fold equity«. To pomeni, da morate vi imeti pred seboj vsaj 4-krat toliko žetonov kot je znašala nasprotnikova stava, nasprotnik pa toliko, da lahko izenači 3-kratno višanje svoje prvotne stave.
2. Izpolnjen mora biti tudi pogoj, da bo vaš nasprotnik odstopil vsaj v 50% situacij, v katerih je pred flopom višal. To pomeni, da mora biti njegov razpon začetnih kombinacij dovolj širok, a izbor kart, s katerimi enači stave, vseeno dovolj ozek, da se vam ta poteza posreči. Ta pogoj izpolnjuje večina profesionalcev, medtem ko rekreativci le redko.
3. Višati morate na tako visok znesek, da bo ob izenačitvi stave eden od vaju stavi all-in.
4. Vsi nasprotniki za vami, še posebej tisti na BB, morajo imeti dovolj žetonov, da lahko odstopijo od igre (igralci z malo žetoni so preveč nepredvidljivi).

Drugi faktorji

1. Kako močni so učinki mehurčka? Šibkejši kot je vaš učinek, več morate tvegati. A še bolj pomemben kot vaš, je nasprotnikov učinek mehurčka. Močnejši kot je pri njemu, več si lahko v igri z njim dovolite.
2. Kaj imate v rokah? Ko bo nasprotnik izenačil vašo stavo, bo običajno imel v rokah vsaj karte 3. kategorije. V takih primerih je kombinacija, kot je K10, preveč ranljiva, zato si raje želite imeti pobarvane vezane karte, ki vam dajejo v boju z AK ali katerim od velikih parov, še dostojne možnosti za zmago. To seveda ne pomeni, da ne smete višati s K10o, a je v situaciji, ko nasprotnik vašo stavo izenači, dobro imeti karte, ki niso tako zlahka premagane.
3. Koliko igralcev se še nahaja za vami in kakšen je vaš učinek mehurčka proti njim? Manj igralcev kot je še za vami in nižji kot je vaš efekt, lažje boste višali.
4. Kakšna je vaša podoba pri nasprotnikih? Če vas drugi vidijo kot konservativnega igralca, ki viša le z najboljšim izborom kart, potem je veliko večja verjetnost, da se ne bodo želeli zapletati z vami.

Ne pozabite, da niste edini, ki se poslužuje te poteze, saj jo lahko na vas preizkusijo tudi vaši nasprotniki. V primerih, ko je mehurček že zelo blizu in se za vami nahaja igralec, za katerega sumite, da bi znal narediti podobno potezo, se ne obotavljajte – stavite all-in ali odstopite. Ko bo vaš CSI znašal več kot 8, boste morali začeti igrati nekoliko bolj zadržano kot ste v prejšnjih nivojih, saj boste redno dobivali karte, ki ne trpijo vnovičnih višanj, a hkrati niso dovolj močne, da bi z njimi v igro spravili vse svoje žetone.

- ★ Za mizo je še vedno 5 igralcev, slepe stave znašajo 100/200. Vsi igralci do dobrega in zelo agresivnega igralca z 2.600 žetoni, ki se nahaja na gumbu, so odstopili, ta pa viša na 500. Vi se z 2.000 žetoni nahajate na SB in držite v rokah 4h 6h. Če ta krog še niste višali in mislite, da vas nasprotniki spoštujejo – stavite all-in!
- ★ Za mizo ste še 4 igralci, 7. nivo turnirja – slepe stave 200/400/ante 50. Igralec na SB ima 1.200, igralec na BB 1.600, igralec na UTG pa 4.100. Vi, ki ste na gumbu, imate pred seboj 6.600 žetonov. Precej konservativen igralec na UTG viša na 1.000 – stavite all-in! V tem primeru vam ni potrebno niti pogledati svojih kart, saj je ta igralec najverjetneje višal na 1.000 zato, da lahko v primeru vaše all-in stave, hitro odstopi. Njegov efekt je v tem trenutku dovolj močan, da lahko vašo stavo izenači samo z najboljšimi kartami, tudi če ve, da vi svojih kart niste niti pogledali.
- ★ Za mizo ste še 4 igralci, 6. nivo turnirja, slepe stave 100/200/ante 25. Vsi igralci pred vami so odstopili, vi pa se nahajate na SB, imate 2.800 žetonov in As 9h. Igralec na BB je profesionalac s 4.800 žetoni – odstopite! Da, prav ste prebrali, raje odstopite, kljub temu, da držite v rokah solidnega asa. Zavedajte se, da boste zato, da dobite 400 žetonov, verjetno morali tvegati kar vse svoje žetone, saj bo nasprotnik na vaše višanje na 600, verjetno odgovoril z all-in stavo. Vi ne boste mogli izenačiti njegove stave in boste stran vrgli še dodatnih 600 žetonov, ki bi vam kasneje lahko prišli še kako prav.

Stiskanje (angl. *squeeze play/power re-raise*)

Priložnost za stiskanje se pojavi, kadar igralec viša, nekdo za njim pa to višanje le izenači. Če v tej situaciji vi ponovno višate, stiskate prvotnega višatelja, ki se je znašel v neprijetni situaciji, saj ga ne skrbite le vi, temveč tudi igralec, ki se nahaja neposredno za njim. Z uporabo stiskanja boste pogosto dobili celo boljši »fold equity« kot pa takrat, ko nihče ni izenačil stave.

Slepe stave znašajo 50/100, za mizo je še vedno 6 igralcev, vsi pa imate med 1.500 in 3.000 žetonov. Eden od vaših nasprotnikov viša na 300, nekdo njegovo stavo izenači, vi pa ste na gumbu s 6h 4h. V tem primeru lahko poskušate s stiskanjem in stavite all-in. Prvotni višatelj skorajda zagotovo ne bo izenačil vaše stave, razen, če ima v rokah res odlične karte. Prav tako bo ta stava verjetno prevelik zalogaj za drugega nasprotnika, saj če ni imel dovolj dobrih kart za višanje, verjetno tudi ne bodo dovolj dobre, da izenači vašo all-in stavo.

Bolje je, da poskušate krasti s 76s kot s KTo, saj je manj možnosti, da boste dominirani, če bo vaša stava izenačena.

Primer

Primer

Primer

Stiskate lahko tudi s pozicij slepih stav, a če se boste lotevali teh podvigov, boste morali običajno v igro spraviti kar vse svoje žetone. Če boste namreč stavili premalo, se lahko zgodi, da kateri od nasprotnikov vašo stavo samo izenači, kar vam ne ustreza, saj se boste na flopu znašli izven pozicije. Stavite vse in problem bo rešen!

Igranje na mehurčku (v igri za zmago še 4 igralci)

Če je igra prišla že do mehurčka in ste vodilni v številu žetonov, za mizo pa še vedno sedi tudi igralec z najmanj žetoni, potem imate vi odličen »fold equity« s preostalima dvema igralcema. V taki situaciji vam priporočam, da višate vsakič, ko pred vami nihče še ni niti vstopil v igro, saj boste običajno te igre dobili povsem brez boja. Pri tem vam je v interesu, da igralec z najmanj žetoni ohranjate pri življenju, saj dokler ostaja v igri on, se vam preostala igralca ne bosta upala postaviti po robu in s tem tvegati izločitev. S tem se sicer odredate nekaj žetonom, vendar boste zato v sklepane boje prišli boljše pripravljene, oziroma vaša nasprotnika nekoliko slabše pripravljena.

- ★ Slepe stave znašajo 200/400, ante 25. Ste vodilni igralec s 6.000 žetoni in se nahajate na poziciji SB, medtem ko ima najmanj žetonov igralec na BB, ki jih ima le še 1.100. Igralci pred vami so odstopili, tudi vi odvrzite 4d 4s in podarite nasprotniku nekaj žetonov.
- ★ Podobna situacija kot zgoraj, le da ste sedaj vi na BB, igralec z najmanj žetoni pa na SB. On stavi vse, vi pa imate As Qc – izenačite! Igralec iz njegove pozicije bo namreč stavil all-in s celo vrsto različnih kombinacij, saj obupno potrebuje žetone za preživetje. Prednost je na vaši strani, izkoristite jo.

Igra proti 2 nasprotnikoma

Brez sprememb.

Heads-up del turnirja

Brez sprememb.

Povzetek 12. poglavja

1. Nasprotniki bodo pred flopom agresivno višali še preden igra pride do vas.
2. Igralci z močnim učinkom mehurčka, ki opravijo standardno višanje pred flopom, so idealne tarče za vaše dodatno višanje in s tem tudi krajo žetonov.
3. Nikoli ne delajte standardnih višanj na flopu, ko veste, da se za vami še nahajajo dobri igralci z več žetoni. Stavite all-in ali pa odstopite, srednje poti tu ni!
4. Občasno, če so pogoji za to pravi, poskušajte izvesti stiskanje:
 - a) veste, da je prvotni višatelj sposoben zapreti tudi zelo dobre karte,
 - b) vaše višanje je dovolj izdatno, da vam daje ugoden »fold equity«.
5. Ko igra doseže mehurček, igralcu z najmanjšim številom žetonov občasno podarite nekaj žetonov, da podaljšate to fazo igre.

TRETJI DEL

VEČMIZNI (MTT) TURNIRJI

13. POGlavJE

POZICIJA, POZICIJA, POZICIJA

Preden se spustimo v preučevanje večmiznih turnirjev (angl. Multi-table tournaments), najprej pogledjmo, zakaj na teh turnirjih tako pomembno vlogo odigra dobra pozicija. V igri NL Hold'em je ena najpomembnejših stvari prav pozicija, saj šele ko imate to prednost, da ste zadnji na vrsti in lahko počakate na poteze svojih nasprotnikov, dobite pomembne informacije, ki vam lahko v veliki meri olajšajo sprejemanje odločitev v težavnih situacijah. Dobra pozicija vam tudi omogoča, da dobite večino iger, ko je flop zgrešil vas in vaše nasprotnike.

Najboljši igralci na svetu se vseh teh prednosti še kako zavedajo, zato igrajo s pozicij tik pred gumbom in na gumbu z zelo širokim izborom kart. V takih primerih karte niti niso pomembne, saj igrate zgolj in samo na pozicijo, karte pa so drugotnega pomena. Če vam vseeno uspe kaj ujeti na flopu – še toliko lepše, a tudi če vam ne uspe, lahko združite moč pozicije z močjo žetonov in igro dobite povsem brez boja. Pogosto vam bo stava na višanje na podlagi informacij, ki ste jih dobili zaradi svoje pozicije, prinesla zmago, ki je sicer nikoli ne bi dobili.

Celo neizkušeni igralci bi morali iz poznih pozicij igrati več različnih začetnih kombinacij kot pa iz zgodnjih pozicij. Če imate pozicijo, je dovoljeno tudi zgolj limpati v igro, to pa lahko počnete že, če imate v rokah karte vsaj 8. kategorije, z istimi kartami pa lahko iz pozne pozicije celo izenačite manjše višanje. Če nato vaš nasprotnik na flopu samo čekira, stavite okrog 70% žetonov, ki so že v igri, ne glede na to, ali ste kaj ujeli ali ne. Če vaš nasprotnik stavi prvi in niste na flopu ujeli popolnoma nič, vam tudi odlična pozicija ne dopušča izenačenja stav.

V primeru, da je vaš nasprotnik staval, vi pa ste ujeli del flopa, je pri tem, ali boste odstopili, izenačili ali celo višali, veliko odvisno od kart v vaši roki in od strukture flopa. Recimo, da ste z gumba izenačili majhno višanje s 7h 6h, vaš nasprotnik pa je na flopu 7d 4s 2c staval polovico dotedanjega izkupička. Najverjetneje gre za nadaljevalno stavo z 2 višjima kartama, zato lahko v tej situaciji mirno premišljujete tudi o višanju. V taki situaciji vam bo višanje običajno že prineslo zmago, razen v primeru, da ima vaš nasprotnik v rokah boljši par od vašega, saj vas takrat čaka še višanje z njegove strani. Če pride do tega, povsem mirno odstopite, saj lahko skorajda z gotovostjo trdite, da je imel nasprotnik tokrat boljše karte od vas. Kot lahko vidite, vam daje pozicija tako fleksibilnost kot tudi vse potrebne informacije za sprejemanje odločitev tudi v zelo težkih situacijah.

Ko igrate proti zelo neposrednemu nasprotniku, lahko z gumba izenačite njegovo stavo, ne glede na nasprotnikovo pozicijo. Če nato nasprotnik čekira na flopu, poskusite s stavo, pri tem pa se ne obremenjujte s svojimi kartami, saj te ponovno igrajo povsem drugotno vlogo. V primeru, da vaš nasprotnik stavi na flopu, lahko izenačite nasprotnikovo stavo, če le ta znaša največ polovico izkupička ter imate vi v svojih rokah vsaj srednji par s flopa. Ne pozabite, za stavo ali višanje karte niso pomembne, ko pa izenačujete stavo nasprotnika, je dobro imeti v rokah karte, ki lahko zmagajo tudi potem, ko jih pokažete.

S pozne pozicije lahko igrate z več kartami kot z zgodnje, saj ste po flopu na vrsti zadnji, kar je velika prednost.

Vaši nasprotniki bodo nadaljevali s stavami, zato se spleča proti enemu nasprotniku na flopu izenačiti tudi s slabšo kombinacijo kart, kot je drugi par.

Številni igralci so do sedaj že prebrali odlično knjigo Dana Harringtona, *Harrington on Hold'em Volume 1*, v kateri avtor igralcem priporoča, da v primerih, ko višate pred flopom, stavite tudi na flopu, tudi če vas je flop popolnoma zgrešil. Harrington vam sicer priporoča, da stavite polovico pota, sam pa mislim, da je za začetek, dokler ne postanete bolj sproščeni v svoji igri, bolje, če v takih situacijah stavite 70% izkupička. Te nadaljevalne stave, kot jih je imenoval Harrington, so od nastanka njegove knjige postale že tako pogoste in vsakdanje, da se je z njihovo pomočjo celo zvišala vrednost nekaterih kombinacij kart. Če imate vi v rokah srednji par in vaš nasprotnik stavi polovico izkupička, gre najverjetneje za nadaljevalno stavo, zato jo lahko izenačite. Pogosto boste nato namreč videli, da bo igralec na turnu le čekiral in v večini primerov odstopil, če boste vi stavili v višini 70% izkupička.

Lahko se seveda zgodi tudi, da bo vaš nasprotnik še enkrat stavil na turnu, v tem primeru ste se znašli v precej težki situaciji. Če znaša njegova stava več kot 2/3 žetonov, ki so že v igri, bi jaz na vašem mestu najraje odstopil. Če je njegova stava nekoliko nižja (recimo 1/3 izkupička), bi sam to interpretiral kot šibkost in najverjetneje višal. Glede na nasprotnikovo majhno stavo, vaše višanje ne potrebuje biti preveč veliko, tako se mora zdeti le nasprotniku.

Če vse skupaj prikažemo na primeru: Recimo, da je vaš nasprotnik na flopu stavil polovico dotedanjega izkupička, vi ste njegovo stavo izenačili in sedaj izkupiček šteje že 1.000 žetonov. Na turnu se vaš nasprotnik odloči za stavo v višini zgolj 300 žetonov – kaj sedaj to pomeni? Možnosti sta navadno le 2: 1) v rokah ima slabe karte, a vas je s še eno stavo še zadnjič poskušal izriniti iz igre; 2) ima neverjetno močne karte in vas z manjšo stavo želi še bolj pritegniti v igro, saj računa na vaše višanje. V teh situacijah gre običajno za prvi primer, o tem pa ne morete biti prepričani vse dokler vam nasprotnik boljših kart ne pokaže. S srednjim parom bi sam v tej situaciji verjetno višal na 900. Če je res šibak, bo odložil svoje karte in bom pobral kar nekaj žetonov, če pa je močan, me bo verjetno višal, sam pa bom lahko mirne vesti odložil svoje karte, saj vem, da sem premagan. A kot sem že rekel, to se bo zgodilo le poredko, večinoma bo višanje zadoščalo za zmago.

Vsi nasprotniki pa niso tako zelo premeteni, kar boste videli že po nekaj igrah z njimi. Ti igralci so običajno manj izkušeni in vam s svojimi stavami natančno povedo, kaj imajo v roki. Kadar imajo dobre karte ali jih ujamejo na flopu – stavijo, kadar jih je flop zgrešil pa le čekirajo. Kot je rekel že Amarillo Slim: »Če staviš, bom odstopil. Če čekiraš, bom stavil.« Proti igralcem, ki ne znajo zamaskirati moči svojih kart, ta pristop odlično deluje.

Kupovanje pozicije (angl. buying the button)

V igri No Limit Hold'em je pozicija tako pomembna, da se vam včasih spleča dobro pozicijo tudi kupiti. Recimo, da se nahajate 2 mesti pred gumbom in sta pred vami 2 igralca že vstopila v igro. V rokah imate karte kot sta 10h 9h ali 44, s katerimi bi običajno tudi vi le izenačili BB, vendar je to početje iz srednje pozicije precej tvegano, saj veste, da se za vami nahajata še 2 igralca z boljšo pozicijo od vas. Zgolj zaradi dejstva, da je v igri že toliko igralcev, bi namreč ta dva igralca lahko izenačila stavo, saj ju to stane bolj malo, vendar jima flop prinese odlično pozicijo za igro. Zato morate v situacijah, kot je ta, začeti razmišljati o višanju, le da tokrat to ni pogojeno z močjo vaših kart, temveč predvsem z željo po boljši poziciji. Če boste vi višali, boste iz igre najverjetneje pregnali igralca, ki še sedita za vami ter si s tem zagotovili najboljšo pozicijo na flopu. Z drugimi besedami, z višanjem si boste kupili pozicijo.

Kljub temu, da bi v običajnih razmera, s tovrstnimi kartami flop želeli videti čim ceneje, vam moč, ki jo s seboj prinese dobra pozicija na flopu, utemeljuje višanje pred flopom.

Povzetek 13. poglavja 13

1. Pozicija je zelo pomembna na NLHE turnirjih.
2. Pozicija vam daje fleksibilnost in vse potrebne informacije za sprejete pravilnih odločitev.
3. Naučite se prepoznavati in napadati nadaljevalne stave.
4. V določenih primerih se vam spleča kupiti pozicijo, saj tako pridobite boljšo pozicijo za igro na flopu.

RAZLIKA MED SPLETNIMI MTT TURNIRJI IN MTT TURNIRJI V ŽIVO

Razlika med spletnimi turnirji in turnirji v živo ni le v prizorišču, zato se morate na te spremembe pripraviti in prilagoditi. Igralec, ki igra enako tako na spletu kot tudi v resničnem svetu, bo namreč kaj hitro ugotovil, da si oba svetova, kljub temu, da gre za isto igro, nista prav nič podobna.

Na spletu je igra veliko bolj sproščena

Iz očitnih razlogov igralci na spletu igrajo veliko bolj sproščeno. K temu v veliki meri pripomore dejstvo, da lahko na spletu igrajo v udobju lastnega doma, kjer nihče ne strmi v njih in preži na vsak drobec informacij, ki bi mu pomagal pri sprejetju pravilne odločitve, prav tako pa ni pritiska navijačev ali TV kamer. To varno okolje ter udobje, ki ga prinaša igranje prek računalnika (karte so ves čas pred vami, ni potrebno šteti žetonov), pomeni da so igralci lahko pri igri veliko bolj sproščeni, kar s seboj prinaša tudi bolj svobodomiselnost in več poskusov blefiranja, kot jih boste srečali na turnirjih v živo.

K tej bolj liberalni igri svoj delež prispevajo tudi nižje cene spletnih turnirjev, saj ne le, da se spletni turnirji navadno ponašajo z nižjo vstopnino (tudi gostitelj na spletu navadno pobere manjši delež), tu se vaši stroški navadno tudi končajo, saj za igranje v svoji dnevni sobi ne potrebujete posebne žepnine, ni vam potrebno kupiti tuje valute, rezervirati hotelsko sobo ali kupiti letalsko vozovnico. Prav vsi ti dodatni stroški so eden od razlogov, zaradi katerega igralci na turnirjih v živo prilagodijo svojo igro in postanejo bolj konservativni. Njihov poglaviti cilj namesto zmage postane obstanek ter uvrstitev med prejemnike nagrad.

Lep prikaz vsega tega so NLHE turnirji z najnižjimi vstopninami v sklopu prvenstva World Series of Poker. Na teh turnirjih je igra tako veliko bolj previdna in konservativna kot na spletu, izjema so le t.i. »klicne postaje« (angl. calling stations) – zelo pasivni igralci, ki so na tovrstnih turnirjih zelo pogosti.

Ko igralcu na spletu izpadejo iz enega turnirja, lahko takoj izbirajo na katerem novem turnirju želijo sodelovati. Zato igralci na spletu običajno želijo hitro zbrati veliko žetonov ali pa v svojih poskusih, da dosežejo ta cilj, propasti, saj lahko tako znova poskušajo priti do denarja že na naslednjem turnirju.

Kako se prilagoditi na razlike v igri

Blefiranje: Ker je igra na spletu veliko bolj sproščena, to pomeni, da igralci igrajo s širšim izborom kart in jih hkrati tudi ni strah izenačiti stave, čeprav imajo v rokah zgolj povprečne karte. Vsi ti faktorji vam jasno govorijo, da morate **na spletu poskušati manj blefirati**, kot pa na turnirjih v resničnem svetu. Na spletu vaš nasprotnik z najvišjim parom na flopu in solidnim kickerjem svojih kart verjetno ne bo kar tako odložil, zato vas bodo vsi poskusi blefiranja kar drago stali. Nikar ne bodite presenečeni, če boste pri igranju na spletnem turnirju videli igralca, ki spravi na flopu Qh 9h 4c v igro vse svoje žetone s Qs Js, kljub temu, da je njihov nasprotnik agresivno stavil in višal ob vsaki prejšnji priložnosti. Na turnirjih v živo boste take situacije videli le redko, saj običajno nihče ne bo hotel tvegati s tako povprečnimi kartami.

Da bi čim boljše izkoristili to specifično naravo spletnih turnirjev, blefirajte manj, **ko imate v rokah res dobre karte pa stavite več**. Če na flopu ujamete set, ne čakajte in ne čakajte na nasprotnikovo potezo, temveč nemudoma stavite 70% pota. Če vaš nasprotnik odgovori z višanjem, samo izenačite njegovo stavo ter

Igra v živo je običajno bolj konzervativna kot igra na spletu, kar naredi blefiranje bolj učinkovito.

ponovno stavite na turnu. Pri tej stavi poskušajte izgledati šibko, zato stavite le 1/3 do največ 1/2 pot-a. Če vaš nasprotnik stavi vse svoje žetone (to bo običajno naredil z blefom ali najvišjim parom na flopu), izenačite njegovo stavo. Kadar nasprotnik le izenači vašo stavo na turnu, boste na riverju morali vi staviti all-in. Če ima v rokah res najvišji par na flopu, se pripravite, da bodo vsi njegovi žetoni končali v vaših rokah.

Ker je igra na turnirjih v živo toliko bolj previdna in konservativna, si lahko privoščite, da večkrat blefirate. Imate namreč odličen »fold equity« in vam za pozitiven EV ni potrebno zmagati toliko iger. Prav zato so na tovrstnih turnirjih, v primerjavi z igro na spletu, polovični blefi veliko bolj profitabilni, pogosto pa jo boste dobro odnesli tudi, če boste s svojim blefom predstavljali lestvico ali barvo. Na splošno vam bodo v primeru, da znate pravilno odigrati svojo vlogo, igralci prej nasedli na turnirjih v živo kot pa na spletu.

Nadaljevalne stave: Tudi nadaljevalne stave so bolj uspešne na turnirjih v živo kot pa na spletu in bi morale biti uporabljene na vsakem flopu, kjer ste pred flopom prav vi višali. Na spletu se bodo igralci vašim nadaljevalnim stavam pogosto postavili po robu, še posebej, če se z njimi ujema tudi struktura flopa, zato jih je potrebno opravljati z manjšim zadržkom.

Prevelike stave (angl. over-betting): Stava, ki je prevelika za določeno situacijo, je na spletu zelo učinkovita poteza, saj veste, da igralci izenačujejo stave s precej širokim izborom kart. Če imate med igro na spletu dobre karte, lahko v igro spravite veliko žetonov, saj se bo (občasno) vseeno našel nekdo, ki bo vašo stavo izenačil. Kot sem v tej knjigi omenil že večkrat, imajo nekateri igralci na spletu pravo fobijo pred odstopanjem in to lahko hitro izkoristite sebi v prid.

Ta poteza vam lahko pride prav tudi takrat, ko sumite, da vaš nasprotnik lovi svojo vlečko, saj mu stava, ki znaša več kot dotedanji izkupiček, ne bo dajala pravih PO, da bi jo izenačil z zgolj vlečko. Pasivni igralci oziroma »klicne postaje« imajo v tovrstnih situacijah navadno tako slabe PO, da se s tem vam celo poveča EV.

Povzetek 14. poglavja 14

1. Igralci na spletu igrajo veliko bolj sproščeno in tudi večkrat blefirajo, kot pa igralci na turnirjih v resničnem svetu.
2. Pri igranju na spletu se morate izogibati blefiranju. Stavite takrat, ko imate v rokah dobre karte.
3. Nadaljevalne stave so bolj uspešne na turnirjih v živo kot pri igranju na spletu.
4. Taktika prevelikih stav je uspešna predvsem na spletu.

ZAČETNE KOMBINACIJE V ZGODNJI FAZI TURNIRJA

Ko razmišljate o tem, da bi vstopili v igro z določeno kombinacijo kart, morate vedno najprej oceniti situacijo. Ker ni mogoče posploševati, je najbolje, da si pred sprejemanjem odločitev zastavite naslednjih nekaj vprašanj:

V kateri fazi turnirja se nahajate?

Kaj so v tej igri storili igralci, ki se nahajajo pred vam?

Na kateri poziciji se nahajate? Pri tem razmišljajte predvsem o igralcih, ki so še za vami, ne o tistih, ki so svoje že opravili.

Kakšen tip igralcev se trenutno nahaja na boljši poziciji od vaše?

Koliko žetonov še imate?

Koliko žetonov imajo še nasprotniki na boljši poziciji od vaše?

Šele ko poznate odgovore na vsa ta vprašanja, lahko namreč sprejmete informirano odločitev.

Kategorije začetnih kombinacij kart

Te kategorije so pri MTT turnirjih povsem identične tistim, ki sem vam jih podal že v poglavju namenjenem SNG turnirjem. A če smo že tukaj, vam jih bom še enkrat navedel, da vam ne bo potrebno vedno znova brskati po celi knjigi, da jih najdete. Še majhno opozorilo: Če šele začenjate igrati NL Hold'em, principov te igre ne zamenjajte s tistimi, ki veljajo pri Limit Hold'em igri. Kljub temu, da gre v osnovi za isto igro, z le nekoliko drugačnim sistemom stav, sta si obe različici, kar se tiče strategije in izbora začetnih kombinacij kart, različni kot noč in dan. Razvrstitev začetnih kombinacij kart (črka S pomeni »suited« oziroma v isti barvi):

1. kategorija: AA, KK

2. kategorija: QQ, AKs, AK, JJ

3. kategorija: AQs, AQ, 1010, 99

4. kategorija: AJs, KQs, 88, 77

5. kategorija: AJ, A10s, A10, KQ, KJs, 66, 55

6. kategorija: A9s-A2s, KJ, K10s, QJs, Q10s, J10s, 44, 33, 22

7. kategorija: A9-A2, K10, QJ, Q10, J10, 109s, 98s, 87s, 76s, 65s, 54s

8. kategorija: K9s, K9, K8s, Q9s, Q8s, J9s, 108s, 109, 97s, 98, 86s, 87, 75s, 76, 64s

Kombinacije kart, ki jih ne najdete na tem seznamu, so običajno primerne za igro le v primerih, ko se nahajate na poziciji BB in pred vami nihče ni višal, saj si lahko tako flop ogledate povsem zastonj. Lahko jih igrate tudi s pozicije SB, a le takrat, ko je pred vami v igro vstopilo že več igralcev in se ne morete upreti PO, ki podpirajo to, da v igro spravite še drugo polovico velike slepe stave.

Povsem drug primer je igranje kart, ki ne dosejajo niti 8. kategorije, kadar vaš CPR ne znaša niti več 4, vsi nasprotniki pred vami so svoje karte odvrgli, vi pa sedite največ 2 mesti oddaljeni od gumba. V takih

Limit in No Limit sta zelo različni igri, še posebej na turnirjih.

s = suited

Po pravilu palca,
se ne trudite
krasti slepih
stav, dokler ne
začnete plačevati
ante stav.

primerih je namreč dovoljeno staviti all-in s **katerimakoli 2 kartama**. A taka je pač narava igre NL Hold'em, in če tega ne morete narediti, potem v tej igri nimate prave prihodnosti.

Zgodnja faza turnirja

Dokler se v igri ne pojavijo tudi ante stave, kraja slepih stav ni prav smiselna. Pri tem bi namreč za dokaj majhen izplen tvegali preveč svojih žetonov, kar se v delu turnirja, kjer imate običajno na voljo še dovolj žetonov za igro, ne splača.

V tej fazi turnirja mora biti vaš cilj, da na flopu ujemate dobro kombinacijo, ki vam bo tudi prinesla veliko žetonov. Da bi ta cilj dosegli kar najlažje, si želite s srednje dobrimi kartami poceni ogledati veliko flopov, medtem ko morate z dobrimi kartami pred flopom izvesti tudi že kako višanje. Izjema so morda res le najboljše karte (AA, KK), katere sam imenujem premijske karte (angl. premium cards), saj do njih pridemo le redko, hkrati pa lahko običajno zmagajo, brez da bi se izboljšale. S tovrstnimi kartami je vaš cilj preprost – v igro že pred flopom spraviti čim več žetonov, če se le da, pa prav vse. Celo tako dobre karte kot so te, namreč ne držijo, kadar igrate proti več nasprotnikom, zato je omejevanje števila nasprotnikov pri igranju teh kombinacij bistveno za uspeh. Ta cilj lahko dosežete že z agresivnim višanjem.

Naslednje tri najboljše začetne kombinacije so QQ, JJ ter AK. Te kombinacije imenujem dominantne (angl. dominant), ker so pred flopom boljše od 97% vseh možnih začetnih kombinacij, premagajo pa jih lahko le premijske karte. Z njimi lahko višate ali na višanje nasprotnika odgovorite celo s svojim višanjem, vendar vseeno ne bodite z njimi preveč pogumni, saj še vedno obstajata 2 kombinaciji kart, ki vas lahko premagata. Če nasprotnik opravi že 3. višanje, bi sam nadaljeval z igro le z AA ali KK, medtem ko bi tudi te dominantne karte, mirno spustil iz rok. Če veste, da je vaš nasprotnik zelo svobodomiseln agresivnejš, vse karte 2. kategorije raje odvrzite.

Če imate v rokah karte, kot so 1010 ali AQs, lahko ponavadi povsem mirno izenačite nasprotnikovo višanje, saj v primeru, da vam uspe svoje karte povezati tudi s flopom, nasprotnik nikoli ne bo slutil, kaj ga čaka v nadaljevanju igre. Smiselno je igrati tudi s pobarvanimi veznimi kartami in pari, saj imate vsakokrat, ko uspete povezati te karte s flopom, v rokah zelo močno kombinacijo kart, ki je nasprotnik navadno ne bo mogel ugnati. Če šele začnate igrati NL Hold'em, vam priporočam, da sledite Pravilu 2 skozi 10, ki sem ga predstavil v 7. poglavju te knjige. Ko si boste nabrali že nekaj izkušenj, pa lahko začnete uporabljati Pravilo 5 in 10 in Pravilo 3 in 6, ki sta opisana v 8. poglavju.

Sedaj, ko poznamo celotno shemo začetnih kombinacij, si nekoliko podrobneje oglejmo tudi vsako kategorijo posebej:

1. kategorija (AA, KK)

S kartami iz te kategorije lahko višate ali ponovno višate iz vsake pozicije. Vsake toliko se bo našel nekdo, ki vam bo rekel, da je kdaj pametno odložiti kralje pred flopom – ne poslušajte ga! Če lahko s temi kartami že pred flopom spravite v igro vse svoje žetone, potem to tudi storite. Seveda vam bodo nekateri igralci rekli, da poskušajte iztržiti kar največ iz AA tako, da ob vsaki priložnosti opravite majhno stavo in upate, da jo bo nasprotnik izenačil ali celo višal, a vam že sedaj povem, da boste tako le zašli v težave. Če se boste posluževali teh nasvetov, se namreč pripravite, da boste kmalu imeli svojim prijateljem za povedati celo zalogo novih zgodbic o neverjetnih porazih (angl. bad beats). Če dajete igralcem z vlečkami dobre PO, da do konca izenačujejo vaše stave in običajno tudi kaj ujamejo, je to zgolj slabo za vas. Običajno namreč pri tem sploh ne boste mislili na kombinacijo, ki jo je ujel nasprotnik, temveč le na to, koliko žetonov lahko še pridobite od njega in to je recept za katastrofo. Če je le možno, poskušajte s tako dobrimi kartami pred flopom v igro spraviti vsaj 30% - 50% vaših žetonov, preostanek naj jim sledi na flopu, ne glede na to, kaj pade.

Če se na turnirju zapletete v igro z več nasprotniki in držite v rokah AA, vam pri igri na flopu vseeno svetujem nekaj previdnosti. Stavite toliko kot znaša pot in če vaš nasprotnik izenači stavo in nato na turnu čekira, čekirajte tudi vi! Če ste na turnu prvi na potezi vi, samo čekirajte in nato izenačite nasprotnikovo stavo. Lahko se zgodi, da bo vaš nasprotnik stavil še na riverju. Če se to zgodi, samo izenačite njegovo stavo, ne višajte. Sam vem, da je ase zelo težko odložiti, zato se z njimi raje ne spuščajte v težavne situacije, še posebej ne v zgodnji fazi turnirja. Če boste ase odigrali na ta način, poskušajte obdržati stave nizko.

V naslednjih nivojih, še posebej, če imate nižji CSI, lahko z asi igrate veliko bolj agresivno tudi po flopu. Tako ali tako boste verjetno igrali proti le 1 nasprotniku, proti kateremu pa so asi praktično nepremagljivi.

Slepe stave znašajo 100/200, ste v srednji poziciji in imate Ac Ad. Imate še 4.900 žetonov in višate na 600. Igralec na gumbu ima 6.100 žetonov in viša na 1.800. Kaj storite?

Štejete do 20 in nato stavite all-in! Seveda boste videli tudi igralce, ki bodo to višanje samo izenačili, a zakaj bi ga ter si za sabo pustili le 3.100 žetonov, ko pa je v igri že 2.700 žetonov! Možno je namreč tudi, da ima vaš nasprotnik kak nižji par (KK, QQ, JJ). Če bi v tem primeru že na flopu padla kakšna višja karta od nasprotnikovega para, iz njega ne bi izvlekli niti žetona več. Bodite pametni in raje spravite svoje žetone čim prej v igro!

Ste na poziciji tik pred gumbom (cut-off), imate 4.900 žetonov in karte Kc Kd. Ob slepih stavah 100/200, igralec iz zgodnje pozicije, ki ima sicer še 5.300 žetonov, viša na 600, eden od igralcev iz srednje pozicije pa to njegovo stavo izenači. Kaj storite?

Stavite all-in! Višanje na izkupiček bi v tem primeru znašalo 2.700 žetonov, kar je več kot polovica vaše celotne zaloge, zato si le izenačenja stave ne morete privoščiti. Raje izkoristite priložnost, ko ste še v prednosti in čim prej spravite v igro vse svoje žetone. Tudi če dobite samo 1.500 žetonov, ki so že v igri, boste s tem povečali svojo zalogo za 30%. Običajno bo vašo stavo izenačil eden od nasprotnikov, ki bo skorajda vedno v zaostanku za vami.

Na PokerStars turnirju Sunday Million (vstopnina 215 \$), ki se je končal med mojim pisanjem tega poglavja, je eden od igralcev (recimo mu Srečo), ki se je nahajal 3 mesta pred gumbom in je imel pri slepih stavah 300/600 še 23.000 žetonov, višal na 1.800, igralec z gumba (recimo mu Jože), ki je imel 12.000 žetonov, pa je šel še čez njega in povišal na 4.600. Srečo si je vzel nekaj časa za premislek in ravno, ko je začela tiktakati njegova ura (po približno 20 sekundah, se vam sliši znano?), je stavil all-in. Jožeta je ta poteza očitno presenetila, saj si je vzel precej časa za premislek, a je nato stavo izenačil, hitro pa se je igri pridružil še vodilni igralec s pozicije BB. Karte? Srečo: AA, Jože: 77, BB: AK. Skupne karte niso spremenile ničesar in ko se je ves prah polegel, je Jože ostal brez žetonov, Srečo pa je postal novi vodilni. In točno tako morate odigrati z asi tudi vi!

2. kategorija (QQ, AKs, AK, JJ)

Tudi s temi kartami lahko sodelujete v skorajda vsaki igri. Če ste prvi, ki vstopa v igro, lahko z njimi tudi višate, v zgodnjih fazah turnirja pa je sprejemljivo tudi, če z njimi samo izenačujete stave in višanja vaših nasprotnikov. Seveda lahko tudi višate. Če kdo odgovori s svojim višanjem, izenačite njegovo stavo. S svojimi potezami skušajte biti raznovrstni. Zadošča že, če v polovici situacij s kartami te kategorije višate, v drugi polovici pa le izenačujete nasprotnikove stave. Na ta način boste svojim nasprotnikom precej otežili delo, saj ne bodo vedeli, na kakšne karte naj vas postavijo.

Če imate AK in na flopu ujamete asa ali kralja, stavite približno 70% dotedanjega izkupička. Če nekdo pred vami že stavi, višajte na velikost pot-a, pri tem pa v ta znesek ne pozabite všteti tudi žetonov, ki bi bili potrebni za izenačitev nasprotnikove stave. Ne pozabite na nauke iz prejšnjih poglavij – če to višanje znaša več kot 30% vseh vaših žetonov, raje kar stavite all-in. Kadar zgrešite flop in je v igri z vami le še en nasprotnik ali pa skupne karte ne omogočajo prav veliko različnih kombinacij ali vlečk (kot na primer J73) in sta z vami v igri še največ 2 igralca, lahko vseeno stavite približno 70% dotedanjega izkupička. Če ti pogoji niso izpolnjeni, raje le čekirajte na flopu in nato odstopite, če kateri od vaših nasprotnikov stavi. Tudi, ko imate AK in na flopu naredite nadaljevalno stavo in nekdo viša, se raje ne zapletajte in le odstopite.

Če imate QQ ali JJ in je flop nižji od vaših kart in precej nepovezan, lahko igrate na isti način kot sem opisal zgoraj pri AK. Kadar na flopu pade karta, ki je višja od vašega para, stavite približno 70% pota, vendar nikoli ne izenačujete nasprotnikovih višanj. To lahko naredite tudi, ko pade as in ste v igri sami z 1 nasprotnikom. Če igrate proti 2 igralcema, raje samo čekirajte in soočeni s stavo, odstopite.

V 50% primerov na flopu pade as ali kralj.

Primer

Igralec iz zgodnje pozicije, ki ima 9.000 žetonov, viša na 600 (slepe stave 100/200). Imate Qs Qc in 10.000 žetonov. Višate na 2.100. Če bi izenačili stavo 600, bi bilo v igri skupaj 1.500 žetonov, zato naj bo vaša stava 2.100.

Vaš nasprotnik stavo izenači, na flopu padejo karte Jh 9h 5c. Nasprotnik čekira, kaj storite? All-in! Vsaka razumna stava bo obsegala več kot tretjino vaših žetonov, zato se ne obotavljajte in raje takoj stavite vse žetone, saj s tem na nasprotnika vršite še dodaten pritisk. Če on izenači vašo stavo, je namreč turnirja zanj konec. Vedite, da sta v tej situaciji vaši edini možnosti all-in in čekiranje ter odstop iz igre v primeru nasprotnikove stave. A če flop za vas še ni precej nevaren, kot v tem primeru, raje stavite vse. Če se še vedno ne morete odločiti, vam predlagam, da stavite ko ste prvi na vrsti. Če nasprotnik stavi pred vami, odstopite.

Ista situacija kot v zgornjem primeru, le, da je flop Ah 9h 5c in vaš nasprotnik stavi 3.000 žetonov. S to stavo se vaš nasprotnik obveže, da bo ostal v igri do konca in zato je verjetno pametno, če odstopite, saj ima nasprotnik najverjetneje boljše karte od vas.

3. kategorija (AQs, AQ, 1010, 99)

Karte iz te kategorije se najbolje obnesejo pri igri proti le 1 nasprotniku, zato odprite z višanjem vsako igro, v kateri do vas ni še nihče vstopil v igro. Če je višal že kdo pred vami, samo izenačite njegovo stavo, če pa je na to višanje nekdo že odgovoril z novim višanjem, je najbolje, da odstopite.

Primer

- ★ Ste na zadnji poziciji pred gumbom, imate 5.400 žetonov in Ac Qc. Slepe stave znašajo 100/200, igralec s pozicije UTG viša na 600, igralec 2 mesti za njim pa celo na 1.800 (od 7.800). Odstopite! Ne veste, kako močni ste v tej situaciji, poleg tega pa vas samo vstop v igro stane kar 20% vaše celotne zaloge. Prvo višanje se zdi močno, zato lahko pričakujete še zanimivo igro. Odstopite in počakajte na lepšo priložnost.
- ★ Ste na zadnji poziciji pred gumbom, imate 5.400 žetonov in Ac Qc. Slepe stave znašajo 100/200, nihče pred vami še ni vstopil v igro. Višajte na 600, saj ste prvi ki vstopa v igro, imate dobro pozicijo in močne karte. Stopite na gas!
- ★ Ste na zadnji poziciji pred gumbom, imate 5.400 žetonov in Ac Qc. Slepe stave znašajo 100/200, igralec iz srednje pozicije s 4.800 žetoni, pa viša na 600. Do vas vsi odstopijo – izenačite. Imate sicer močne karte in solidno pozicijo, a niste nepremagljivi, zato le izenačite.

4. kategorija (AJs, KQs, 88, 77)

Pri teh kombinacijah kart gre predvsem za to, da lahko z njimi kradete slepe stave. Če za vami ne sedi še vsaj 5 igralcev in ste prvi, ki vstopa v igro, lahko z njimi pred flopom tudi višate, če pa je kdo višal že pred vami, lahko s kartami 4. kategorije to višanje tudi izenačite. Glede na to, kako se igra razvija naprej, igrajte podobno kot bi igrali z vsakim srednjim parom. In kljub temu, da lahko s tovrstnimi kartami pred flopom izenačite celo višanja, je na flopu in še kasneje igranje z njimi dokaj težavno, če seveda niste ujeli najvišjega para, seta ali zmagovalne vlečke. Para, kot sta 88 in 77, pravzaprav niti ne morete več igrati, če je na mizi že kakšna višja karta, razen če ste, kot že rečeno, ujeli set. To pa naj bo s takimi kartami tudi vaš cilj, saj če vam uspe sestaviti set in ste naleteli na nasprotnika z najvišjim parom na flopu ali celo 2 paroma, lahko z nekaj sreče pridete do veliko žetonov.

Sprejemljiva taktika za igranje s kartami 4. kategorije, je tudi limpanje, saj lahko na ta način poceni vidite flop, brez da bi veliko tvegali, saj je naslednja poteza na flopu povsem preprosta. Če ste kaj ujeli stavite, če ne, odložite karte. Potrebno je omeniti tudi to, da imajo karte 4. kategorije velik potencial, a običajno niso zmagovite, če se ne izboljšajo.

Karte
4. kategorije
bodo potrebovale
pomoč, če
želite na koncu
zmagati.

- ★ Ste na zadnji poziciji pred gumbom, imate 6.900 žetonov in 8h 8c. Pri slepih stavah 100/200, igralec, ki je tretji na vrsti (6.100), viša na 600. Do vas vsi odvržejo svoje karte – kaj naredite? Če ste začetnik in se ravnate po Pravilu 2 skozi 9, potem odstopite. Teh 600 žetonov znaša več kot 8% vaših žetonov in je hkrati skorajda 10% žetonov vašega nasprotnika, zato raje odnehajte. Če pa se že malce bolj izkušen igralec, ki se ravna po Pravilu 5 in 10, lahko to stavo tudi izenačite, saj imate odlično pozicijo in dovolj dobre karte, da izenačite stavo do velikosti 10% žetonov igralca z manjšo zalogo.
- ★ Imate Ah Jh in se nahajate 2 mesti pred gumbom (angl. hijack) s 6.400 žetoni. Slepe stave znašajo 100/200, nihče pred vami še ni vstopil v igro. Višajte na 600, saj imate dobro pozicijo in odlične karte.

5. kategorija (AJ, A10s, A10, KQ, KJs, 66, 55)

V tem primeru gre za nadpovprečne karte, s katerimi lahko višate, če se za vami ne nahajajo več kot 4 igralci. Če se v zgodnji fazi turnirja nahajate v zgodnji poziciji, potem karte iz te kategorije raje kar takoj odvrzite, preden se boste zapletli s kom. Igrate lahko le para 66 in 55, a se morate pri tem držati pravil, ki sem vam jih povedal nekaj poglavij nazaj.

Z izjemo parov, s kartami iz te kategorije pravzaprav nikoli ne višate, saj boste doživeli le glavobole, ostali brez žetonov ali pa celo oboje. Kaj torej storite, ko iz pozne pozicije višate s 66 in nasprotnik z gumba ponovno visoko viša? Če povem povsem po pravici, za ravnanje v teh situacijah ni preverjenega recepta, zato se boste morali odločiti sami kaj boste storili, glede na to, proti komu igrate in kakšen razpon ima po vašem mnenju ta igralec. Če ima nasprotnik v rokah le 2 višji karti, potem ste za enkrat še celo favorit za zmago, a če ima v rokah višji par od vašega, se vam slabo piše. Seveda se občasno zgodi tudi to, da nasprotnik obrne manjši par, a se na to preveč ne zanašajte. Če hočete jasna pravila, potem s kartami te kategorije v zgodnji fazi turnirja raje sploh ne igrate. V nadaljevanju ali pozni fazi turnirja te karte pridobijo na moči, a dokler še niste med dobitniki nagrad, igrate z njimi sila previdno.

- ★ Sedite na 3. poziciji (11.400 žetonov) in imate v rokah As Tc. Slepe stave znašajo 100/200/25 in pred vami nihče še ni stavil. Odstopite, saj imate zelo slabo pozicijo. Če imate iste karte v pozni poziciji ali na gumbu, lahko višate na 600.
- ★ Sedite na 5. poziciji (11.400 žetonov) in imate v rokah 6s 6d. Slepe stave znašajo 100/200/25 in pred vami nihče še ni stavil. Višajte na 600, saj je to v okvirju pravil igranja nizkih parov, tudi če kdo izenači vašo stavo, se še vedno lahko elegantno izvlečete na flopu, bodisi s stavo, če ujamete set, ali pa čekirate in odstopite, če vas flop zgreši.

6. kategorija (A9s-A2s, KJ, K10s, QJs, Q10s, J10s, 44, 33, 22)

Če za vami sedijo še največ 3 igralci in vstopate v igro kot prvi, lahko s temi kartami tudi višate, a če konservativen igralec opravi svoje višanje, bodite pripravljeni odstopiti.

- ★ Ste na gumbu z 11.400 žetoni in imate As 5s. Slepe stave znašajo 100/200/25 in pred vami nihče še ni stavil. Višajte na 600.
- ★ Ste na zadnji poziciji pred gumbom, imate 4s 4d in 11.400 žetonov, ob slepih stavah 100/200/25. Pred vami še nihče ni vstopil v igro, višajte na 600, zaradi dobre pozicije ter Pravila 5 in 10.
- ★ Ste na poziciji UTG in imate 4s 4d (11.400 žetonov). Slepe stave znašajo 100/200/25. Odložite svoje karte. Standardno višanje znaša več kot 5% vaših žetonov, poleg tega pa ste na zelo slabi poziciji, zato raje odstopite in prihranite nekaj žetonov.

Primer

Nagrade za zgodnja junaška izenačenja stav ne obstajajo. Običajno imate dovolj žetonov, da odstopite.

Primer

Primer

S kartami 8. kategorije ni vredno igrati, razen če lahko v igro pridete poceni, saj nimajo dosti vrednosti brez dobrega flopa.

Primer

7. kategorija (A9-A2, K10, QJ, Q10, J10, 109s, 98s, 87s, 76s, 65s, 54s)

S kartami iz te kategorije lahko višate le takrat, ko prvi vstopate v igro in se nahajate na gumbu. Če kateri od nasprotnikov s slepih stav viša, odstopite, razen če velja Pravilo 5 in 10. Kart iz tega razreda nikoli ne igrajte izven pozicije, razen če imate pobarvane vezne karte in velja Pravilo 5 in 10.

Ste na gumbu z 12.400 žetoni in imate v rokah 9s8s. Slepe stave znašajo 100/200/25. Do vas ni še nihče vstopil v igro, zato višate na 600. Igralec s SB odstopi, igralec z BB viša na 1.800 žetonov, kaj storite?

Vaša odločitev je odvisna od vašega mnenja o nasprotniku. Če gre za agresivnega, a konzervativnega igralca, za katerega mislite, da poskuša le ukrasti žetone, ki so že v igri, potem stavite all-in. Postavite ga v neprijetno situacijo, saj tudi če izenači vašo stavo in pokaže AKo, je še vedno le rahel favorit za zmago.

Pobarvane vezne karte (angl. *suited connectors*): priporočam, da poskušate z njimi poceni videti flop, lahko pa izenačite tudi kakšno manjše višanje, če je to seveda v skladu s Pravilom 5 in 10. Pri tem sprejemate določeno tveganje, saj veste, da lahko ob ugodnem flopu dobite veliko žetonov.

8. kategorija (K9s, K9, K8s, Q9s, Q8s, J9s, 108s, 109, 97s, 98, 86s, 87, 75s, 76, 64s)

Prav te karte vas bodo največkrat spravile v neprijetno situacijo, a kljub temu v sebi skrivajo nekaj vrednosti, zato morate občasno tudi tvegati in poskušati igrati z njimi.

Pobarvane vezne karte z luknjo (J9s, 108s, 97s, 86s, itd) lahko igrate po Pravilu 3 in 6 le v naslednjih okoliščinah:

- Ste na gumbu in pred vami so igralci že vstopili v igro, a še nihče ni višal (izenačitev stave predstavlja le majhen delež vaših žetonov).

- Ste na poziciji SB in pred vami je vsaj 1 igralec že izenačil veliko slepo stavo.

S kartami te kategorije si občajno želite na flopu ujeti vsaj 2 para, močno vlečko (npr. hkrati barve in lestvice) ali pa par in še dobro vlečko barve ali lestvice.

Primer

Nahajate se na pozni poziciji, slepe stave znašajo 100/200 imate 7c 5c in 14.000 žetonov, nasprotnik iz zgodnje pozicije je višal na 600. Vsi do vas so odstopili, vi stavo izenačite (Pravilo 3 in 6). Na flopu Ah 7h 5d vaš nasprotnik stavi 1.500. Kaj storite?

Stavite all-in! Če ima vaš nasprotnik karte, kot so AK, bo le težko odložil svoje karte. Ker sta na mizi 2 srca, bo morda mislil, da sta stavili all-in z vlečko in bo prav zato izenačil stavo. Ste velik favorit za zmago – stavite all-in!

Za mizo je 9 igralcev, slepe stave znašajo 100/200/25, vi ste z 10.000 žetoni na gumbu in v rokah držite 7h 6s. Pred vami sta 2 igralca že vstopila v igro, nihče pa še ni višal – izenačite. Vaši PO so dovolj dobri, da tvegate 200 žetonov, imate odlično pozicijo in nihče od vaših nasprotnikov ni pokazal moči. Na flopu 4c 5d 7h prvi nasprotnik stavi 1.000, drugi njegovo stavo izenači. Kaj storite vi z najvišjim parom na flopu in odprto vlečko lestvice?

Flop je za vas naravnost sanjski, v igri je že 3.000 žetonov in v primeru da stavite all-in, bosta nasprotnika najverjetneje odstopila. Postanite agresivni, stavite all-in!

Za mizo sedi 8 igralcev, slepe stave znašajo 200/400/25, vi imate 5.000 žetonov in se nahajate na SB, v rokah imate 6h 4h. Igralec s pozicije UTG in igralec z gumba sta oba samo izenačila slepo stavo. Kaj storite?

Izenačite BB tudi vi, saj imate odlične PO, stane pa vas le 200 žetonov. Kljub temu, da boste imeli najslabšo pozicijo na flopu, je to še vedno lahka odločitev.

Povzetek 15. poglavja

1. Samo z igranjem nabirate izkušnje, ki jih ne morete dobiti nikjer drugje.
2. Zapomnite si 8 kategorij kart ali pa si natisnite seznam in ga hranite ob računalniku. Prišel vam bo še kako prav.
3. V zgodnji fazi turnirja poskušajte na flopu sestaviti kombinacijo, ki vam bo prinesla veliko žetonov.
4. Med potencialom in trenutno vrednostjo, izberite potencial. To pomeni, da v zgodnji fazi turnirja izenačujete višanja s 77 (če pravila to dovoljujejo), a ne z AJ.
5. V zgodnji fazi turnirja raje izenačite višanja, kot da še sami višate, še posebej, če držite v rokah karte, kot so TT ali AQs. S tem boste prikrili pravo moč svojih kart in nasprotnika lažje presenetili, če vam uspe karte povezati s flopom. V kasnejši fazi turnirja, s tovrstnimi kartami višajte ali stavite all-in.
6. Uporabljajte Pravila 2 skozi 10, 5 in 10 ter 3 in 6.
7. Z dobrimi kartami in dobrimi vlečkami igrajte zelo agresivno. Če mislite, da nasprotnik viša samo zato, da bi pokradel izkupiček, bodite pripravljeni staviti tudi vse svoje žetone. Včasih morate tvegati svoj izpad, da ste lahko uspešni.

1. DEL: PRIPRAVA NA TURNIR

Prilava na turnir je skorajda tako pomembna, kot sama igra na njem. Ker vas bodo turnirji običajno zaposlili za kar nekaj ur, je najbolje iz okolice odstraniti vse motnje in stvari, ki bi vašo pozornost utegnile odvrti od igre (izključite TV, telefone, odstranite časopise, revije, ...). Poskrbite, da vam bo udobno, nikoli pa ne škodi niti, če si pripravite kakšno steklenico z vodo ter manjši prigrizek (nikoli čips ali čokolado).

Na poker turnir morate gledati kot na maraton, ne kot na sprint. Zato morate že od samega začetka nanj gledati dolgoročno. Na načrtujte česa pozno popoldne, kar vam lahko prepreči zmago na turnirju. Zakaj bi začeli nekaj, česar ne boste končali? Zakaj bi začeli projekt z idejo, da vam ne bo uspel? Začnite z idejo, da boste zmagali in temu posvetite tudi primerno količino časa. Zato lahko začnete z igranjem na 45-sedežnem turnirju na PokerStars.si. Le ti so označeni kot SNG turnirji, ker se začnejo takoj, ko se vsa mesta zapolnijo. Igrajo se na enak način kot večmizni turnirji, le da se končajo e v nekaj urah.

Če uporabljate kakšne medicinske pripomočke, jih imejte pri roki, nikakor pa telesa ne obremenjujte s stvarmi, ki jih ne rabi (kofein, sladkor, ogljikovi hidrati). Vse te snovi bi vam sicer začasno pomagale in vas nekoliko privzdignile, a bi kmalu tudi popustile, pri čemer bi se vaše telo znašlo v manjši krizi, česar pa ne želite doživeti sredi turnirja. Isto velja tudi za alkohol. Čeprav nekateri, med katerimi je tudi moj prijatelj Blair Rodman, pravijo, da jim 1 pivo pomaga, saj jih nekoliko sprosti in naredi malce bolj neustrašne, bo alkohol na turnirju igranje le otežil. Sam sem mnenja, da alkohol le zavira mojo zmožnost percepcije, na turnirju pa si nikakor ne morete privoščiti, da ne bi izkoristili vsake najmanjše informacije, ki vam jo ponuja nasprotnik.

Pomembno je, da se lahko na turnirju osredotočite le na igro. Razbremenite svoj um in naredite nekaj prostora za vse računanje in preišljevanje, ki ga boste morali opraviti tekom turnirja. Sam pred začetkom vsakega turnirja meditiram in se na ta način sprostim in pripravim za igro. Ta tehnika morda ni po vašem okusu, a vseeno poskušajte najti nekaj, s čimer boste lahko sprostili svoj um.

Sedaj, ko smo mentalno pripravljeni, je napočil čas, da začnemo z dejanskimi pripravami na turnir.

Za začetek poiščite strukturo stav turnirja, ki je prikazana v turnirskem lobbyju in nato kliknite na gumb »Podatki o turnirju«. Na tem seznamu boste našli podatke o trajanju posamezne stopnje na turnirju in naraščanju slepih in ante stav. Kot sem omenil že v enem od prejšnjih poglavij, ko enkrat poznate strukturo turnirja, lahko izračunate tudi svoj CPR, za vsako stopnjo turnirja posebej. To naredite tako, da seštejete obe slepi stavi ter temu dodate še znesek ante stave, pomnožen s številom igralcev za mizo. Če na primer slepe stave znašajo 200/400/50, znaša CPR $(400+800+(9 \times 50)) = 1.650$. Toliko vas bo stal vsak krog igre, tudi če v njej sploh ne boste sodelovali.

Nato si pripravite razpredelnico, vanjo vnesite CPR za vsako stopnjo posebej in ga pomnožite z 10. Tako boste dobili vrednost za število žetonov, ki jih morate imeti na vsaki stopnji, da imate CSI 10. Ta znesek vam bo namreč zadoščal za udobno igranje celih 10 krogov na vsaki stopnji. Spodaj sem razložil, zakaj je to tako pomembno:

Na tedenskem PokerStars Sunday Million turnirju začnete z 10.000 žetoni in slepimi stavami 25/50, vsaka stopnja pa traja 15 minut. Vaš CPR na začetku tako znaša 75, v tabelo pa zabeležite $75 \times 10 = 750$. Naslednja

Če niste hitri
v matematiki,
za vsako
stopnjo vnaprej
izračunajte CPR
in nekaj ključnih
CSI števil.

stopnja je 50/100, pri čemer za CSI 10, potrebujete CPR 150, oziroma 1.500 žetonov. Nato izračunajte to vrednost še za vsako naslednjo stopnjo, podobno kot vam to prikazuje spodnji primer:

STOPNJA	CPR	CSI-10	TRAJANJE
25/50	75	750	15
50/100	150	1,500	15
100/200	300	3,000	15
150/300	450	4,500	15
PREMOR			
200/400	600	6,000	15
300/600	900	9,000	15
400/800	1200	12,000	15
400/800/50	1650	16,500	15
PREMOR			

Tako ste si pripravili tabelo za prva 2 dela turnirja, po vsakem odmoru pa tabeli dodajte še naslednje 4 stopnje in tako nadaljujte vse do konca turnirja.

V čem pa je sploh smisel stolpca »CSI-10«? Znesek žetonov, ki jih predstavlja ta oznaka, je namreč tolikšen, da lahko na vsaki stopnji turnirja povsem sproščeno odigrate 10 krogov, brez da bi pri tem čutili pritisk pomanjkanja žetonov. Povedano drugače, če vaš CSI znaša vsaj 10, imate na voljo dovolj žetonov, da igrate tudi s špekulativnimi kombinacijami kart in izvajate poteze, ki jih v nasprotnem primeru ne bi mogli. Pod to mejo, boste morali svojo strategijo igre prilagoditi igranju z manj žetoni. Nisem pa edini, ki je mejo postavil na CSI 10, saj se z mano strinjajo tudi številni strokovnjaki in poznavalci, ki so si enotni, da je prav CSI 10 tista meja, pod katero morate narediti svoj stil igre nekoliko bolj previden in konservativen.

Ko boste sedli za mizo, si oglejte svoje nasprotnike in od kod prihajajo. Po lastnih izkušnjah vam lahko povem, da igralci iz Skandinavije igrajo nekoliko bolj agresivno, medtem ko igralci iz VB običajno igrajo precej konzervativno.

To so seveda le splošne smernice, saj boste več informacij o svojih nasprotnikih dobili šele, ko se boste z njimi pomerili v igri ali pa jih boste opazovali pri igri z drugimi. Na ta način si boste počasi ustvarjali sliko vsakega nasprotnika, ki vam bo v ključnih trenutkih prišla še kako prav.

Ko sedite za mizo in spoznavate svoje nasprotnike, preverite, če imate o katerem od njih že pripravljene kakšne beležke. Če jih imate ali ne, bodite pripravljeni, da boste tekom turnirja delali nove. Odkrijte nasprotnikove prednosti in slabosti, stil igre in si to zabeležite kar v zavihku 'Beležke', saj bodo tako vedno na doseg roke, ko se boste z nasprotnikom zapletli v dvboj. Sčasoma bodo vaše zbirke podatkov že zelo bogate in na spletu ga ne bo več igralca, ki bi se lahko skril pred vami.

Končno je napočil čas za igro. Zberite se in bodite pozorni na vsako potezo nasprotnikov, ne glede na to ali tudi sami sodelujete v igri ali ne. Pogosto boste največ informacij o igralcu dobili prav takrat, ko sami ne boste vpleteni v igro, saj se boste lahko popolnoma posvetili njegovim potezam. Če vidite igralca, ki s pozicije UTG viša z 10-8o, potem veste, da ta nasprotnik ne potrebuje ravno najboljših kart, da spravi v igro svoje žetone. Zabeležite si to. Beležite svoja opažanja in postopoma gradite profil za vsakega nasprotnika za vašo mizo.

Beležke so zelo dragocene, saj vam bodo običajno ravno te pomagale pri sprejemanju težkih odločitev. Ko opazujete igralce, poskušajte uganiti tudi to, kaj bi lahko ta igralec imel v rokah oziroma s kako širokim izborom kart igra. Skozi čas boste svoje bralne sposobnosti že izurili do te mere, da boste lahko prepoznali, ali nasprotnik v rokah drži dobre karte ali le blefira.

Dodatne informacije o turnirju in njegovem poteku boste našli v turnirskem lobbyju. Tam boste našli vse vrste informacij, od informacij o nagradah, trajanju in številu odmorov, kako dolgo turnir že traja, itd.

**Delajte si
beležke o ostalih
igralcih, saj
nikoli ne veste,
kdaj vam bodo
prišle prav.**

**Če igrate z
dobrimi kartami
na enak način kot
s slabšimi, bodo
vaši nasprotniki v
dvomih.**

Nekatere poker sobe, kot je PokerStars, nudijo tudi informacije o povprečnem številu žetonov igralcev v igri. Te informacije se posodabljaajo takoj, ko so igralci izločeni iz turnirja. Na voljo so tudi podatki o najvišjem in najnižjem številu žetonov in to za vsako posamezno mizo. Med igranjem lahko celo opazujete dogajanje na drugi mizi. Izkoristite tudi te informacije, saj nikoli ne veste, kdaj vam bodo prišle prav.

Zelo pomembno je, da ne pustite, da te informacije pritiskajo na vas. Če ugotovite, da ste začeli zaostajati za povprečnim številom žetonov, naj vas to ne prestraši ali spodbudi k bolj divji igri. Ohranite mirno kri in spremljajte svojo tabelo. Na turnirju naj vas vodi le ona in ne uspešnost drugih igralcev. Ko vaš CSI pade pod 10, morate nehati igrati s spekulativnimi kartami, ko pa pade pod 7, vaša igra postane povsem bipolarna – zarinite ali odložite. Za večino velikih akcij (soočenje velikih all-in stav) v igrah, ki jih običajno vidite po televiziji, pravzaprav stoji matematika in cel kup takih preglednic, kot jih imate vi.

Ko vaš CSI pade na 7 (kar je enako 10BB), je nastopil čas, da začnete z all-in stavami. A bodite pri tem početju konsistentni. Ne višajte več stav, saj vas bodo stale preveč žetonov. Ko v igro spravite vsaj 30% svojih žetonov, veste, da morajo ostali kmalu slediti v igro.

Kljub temu, da se vam zdi, da v takih trenutkih nimate nobene izbire, je še vedno imate povsem dovolj, a jo izkoristite tako, da vaši nasprotniki ne bodo vedeli, kaj držite v rokah. Ko stavite all-in, storite to s kartami, kot so A10, 44 ali pa AA. Ostanite konsistentni, ves čas enakomerno višajte, saj le tako ne boste nasprotnikom izdali informacij o moči vaših kart.

Standardizacija stav namreč s seboj prinese zakritje prave vrednosti kart. A ne mislite, da ste vi edini, ki to počne, saj se podobnih prijemov poslužujejo celo profesionalci, kot sta Howard Lederer in Chris »Jesus« Ferguson.

Povzetek 16. poglavja

1. Pred začetkom turnirja umaknite vse moteče elemente.
2. Ne začenjajte projekta, ki ga ne boste mogli končati.
3. Ne nabirajte si energije z vnosom umetnih sredstev.
4. Ko ne igrate, se posvetite igri nasprotnikov in jo poskušajte analizirati.
5. Ves čas skrbite, da imate CPR in CSI tabele narejene za vsaj naslednje 4 stopnje.
6. Preverite, če že imate beležke o nasprotnikih, hkrati pa ves čas izdelujte nove.
7. Igrajte močne kombinacije povsem enako kot igrate šibke, saj boste tako zakrili pravo vrednost svojih kart.

2. DEL: ZGODNJA FAZA TURNIRJA

V tej knjigi se posvečam NL Hold'em turnirjem - pojavu, ki je v zadnjih letih popolnoma obnorel svet. V nadaljevanju vam bom tako poskušal predstaviti osnovna načela, ki bodo še izboljšala vaše možnosti za uspešno nastopanje na tovrstnih turnirjih.

Pomemben del igre je razumevanje in razločevanje med različnimi tipi nasprotnikov. V osnovi obstajajo 4 različni tipi in sicer:

Liberalno-pasiven igralec (angl. Loose-Passive Player - LPP)

Drugo ime za takega igralca je tudi klicna postaja, saj ti igralci običajno izenačijo skorajda vsako stavo. Gre za tip trmastega in malce nespametnega igralca, ki se ohranja v igri še dolgo potem, ko mu vsi indikatorji že kažejo, da nima v njej več kaj početi. Zaradi tega, je pogosto označen tudi za »osla«. Igralci tega tipa pred flopom radi igrajo z zelo širokim izborom kart, še posebej, če jim je omogočeno limpanje. Tudi po flopu radi nadaljujejo z igro, kljub temu, da imajo v rokah običajno dokaj marginalno kombinacijo ali zgolj povprečno vlečko.

Ne poskušajte blefirati takega nasprotnika in vedno bodite pozorni na agresivnost z njegove strani, saj ta običajno pomeni, da ima v rokah res močne karte. Če takšen igralec pokaže moč in imate v rokah tudi vi dobre karte, se nikar ne obotavljajte – pritisnite na gas. Kadar ima dovolj dobre karte, da z njimi viša, jih običajno ne bo več odložil (kot sem že rekel - osel), zato mirno višajte, pri tem pa se ne bojte spraviti v igro veliko količino svojih žetonov. **Ključ za igranje proti tem »oslom« se skriva v tem, da nikoli ne blefirate, a vedno stavite celo preveč, kadar imate v rokah res dobre karte.** Na riverju lahko pogosto tudi stavite all-in in prav presenečeni boste, kolikokrat bo igralec tipa LPP vašo stavo izenačil iz čiste radovednosti, kljub temu, da je povsem očitno da je premagan. So idealen nasprotnik za graditev prednosti, a jih v fazi, ko se na turnirju delijo nagrade, običajno že dolgo ni več.

Liberalno-agresiven igralec (angl. Loose-Aggressive Player - LAG)

Igralci iz tega razreda obstajajo v številnih različicah, od premetenih, do ustrahovalcev, nekateri med njimi pa so preprosto nori. Skupno prav vsem med njimi pa je to, da radi igrajo in radi stavijo. Ključ za uspešno igranje proti tem nasprotnikom se skriva v tem, da se jim postavite po robu in jim ne pustite, da vas izkoriščajo. Ker tako radi igrajo, je razumljivo, da je njihov izbor kart veliko širši kot pri običajnem nasprotniku, to pa pomeni, da se pogosto znajdejo v igri s slabšimi kartami od vas. Prav zato lahko proti njim igrate zelo uspešno, če jih poskušate spraviti v past, tako da prikrijete pravo vrednost svojih kart in jim prepustite pobudo, kadarkoli imate v rokah karte, za katere smatrate, da lahko premagajo večino kombinacij iz njegovega širokega nabora. Po pravilu višajte z najboljšimi 50% kart, s katerimi mislite, da bi igral vaš nasprotnik. Pri tem bo mnogokrat potrebnega kar nekaj poguma, saj še posebej tisti najbolj agresivni igralci ne bodo želeli priznati poraza in tako se boste nemalokrat znašli v situaciji, ko boste morali sprejeti odločitev, ki postavi pod vprašaj vašo celotno prihodnost na turnirju.

Predstavniki tega razreda so običajno mladi (rad bi bil zvezda) igralci pokra, ki jih boste na običajnih turnirjih kaj hitro prepoznali, saj se držijo skupaj in debatirajo o večini situacij, ki se zgodijo na turnirju.

Liberalno-pasiven igralec je zelo obvezujoč. Izenačil bo vse vaše stave, sam pa bo le redko stavil berz dobrih kart. To pomeni, da lahko vzamete njegove žetone.

Gre za moderno različico igralcev, ki so se jih bali včasih – konservativnih-agresivnih igralcev, le da so ti pametnejši in boljši. Če je poker igra nepopolnih informacij, se včasih zdi, da imajo LAG igralci na voljo vse potrebne informacije, saj sprejemajo tudi najtežje odločitve z neverjetno lahkoto in gotovostjo. Dober primer igralcev iz te skupine so Patrik Antonius, Carlos Mortensen in Phil Ivey.

Najbolj premeteni so običajno veterani denarnih iger, saj imajo širok izbor orožij, ki vsa služijo le enemu namenu – da vas prepričajo o tem, kar oni želijo, da mislite. Ko jim to enkrat uspe, je vaš propad neizbežen. Običajno dobro berejo nasprotnike in prepoznajo še tako dober blef. Predstavniki: Freddy Deeb, Barry Greenstein, Sammy Farha.

Konservativno-pasiven igralec (angl. Tight-Passive Player - TPP)

Igralci iz tega razreda so se naučili, da so dobri igralci precej konservativni, a običajno nimajo dovolj poguma, da bi brez dobrih kartam stavili veliko žetonov. Tovrstni igralci se ne zavedajo pomembnosti kraje stav (še posebej, ko so že dovolj visoke) ter uspešnosti nadaljevalnih stav. Običajno bodo višali pred flopom z AK, a svoje karte nato kaj hitro odvrgli, če jih flop ne bo nagradil vsaj z najvišjim parom. Taki igralci se radi smilijo sami sebi in se včasih celo prepričajo, da zaradi slabih izkušenj z določenimi kombinacijami kart te niso tako močne, kot v resnici so.

Številni igralci na SNG turnirjih srednjega ranga (20 \$-50 \$) so prav konservativno-pasivni. Turnirje običajno končajo na 3. ali 4. mestu, pri tem pa ustvarjajo majhen dobiček. Konservativna igra je namreč večkrat ključ do dobre uvrstitve na SNG turnirjih, a za zmago boste morali pokazati tudi to, da si upate nadigrati nasprotnike. Proti igralcem iz te skupin pogosto stavite, še posebej, če začutite njihovo šibkost na flopu. Postopoma jim kradite žetone, a se ne soočajte z njimi, če nimate v rokah res najboljših kart.

Konservativno-agresiven igralec (angl. Tight-Aggressive Player - TAG)

Tak igralec ne igra ravno pogosto, a ko igra, noge nikoli ne spusti s stopalke za gas. Ko se enkrat odloči, da ima dovolj močne karte, bo običajno nadaljeval z agresivno igro vse do konca. V ta razred si vsaj v začetni fazi turnirja, želite spadati tudi vi, saj če ste opazili, igra natančno po pravilih, ki sem jih začrtal v prejšnjih poglavjih.

TAG igralci so običajno igralci stare šole, ki so bili včasih strah in trepet turnirjev, danes pa njihovo mesto prevzemajo LAG igralci. Vseeno si takega igralca ne želite za svojo mizo, saj je iz njega težko izvabiti žetone, ko pa je v igri, ima boljše karte od vas. Ker so to običajno že precej izkušeni igralci, jih s svojo igro le težko presenetite, saj so vajeni že skorajda vsega. Dobro se prilagodijo na različne situacije in prepoznajo vsako vašo potezo, bodisi legitimno ali ne. Predstavniki: TJ Cloutier, Dewey Tomko, Tom McEvoy.

Situacijski igralec

Vem, da sem zgoraj zapisal, da obstajajo le 4 razredi, situacijski igralec pa je pravzaprav nova, še boljša podzvrst TAG igralca. Kot vam pove že ime samo, gre za igralce, ki svojo igro prilagodijo situaciji, v kateri so se znašli in ne svojim kartam. Običajno si zapomnijo vse vaše pretekle napake in se na ta način pripravijo na spopad z vami. Če zaslutijo šibkost, bodo napadli, a le redko razmetavajo z žetoni. Da bi jih premagali, potrebujete boljše karte, včasih pa jih lahko premagate tudi z boljšo in bolj agresivno taktiko. Stavite, kot da res imate najboljše karte, ali pa jim te pokažite, saj drugače nimate pravih možnosti za zmago proti njim. Predstavniki: Doyle Brunson, Allen Cunningham, Andrew Black, Nenad Medic, Paul Wasicka.

Za vas je na turnirju najbolje, da svoj stil igre spreminjate. Tako bodite konzervativno-agresivni v zgodnji fazi turnirja, bolj ko se turnir bliža koncu, bolj liberalno-agresivni lahko postanete. Dobri igralci bodo storili pravo to, medtem ko se slabši ne bodo prilagodili in bodo še naprej igrali na enak način. Nikoli ne domnevajte, da igralec ni sposoben spremembe, saj boste v nasprotnem primeru zelo presenečeni. Opazujte nasprotnike, delajte zapiske in se prilagodite njihovi igri, le tako boste namreč uspešni na turnirjih.

Proti konzervativno-agresivnemu igralcu ni zabavno igrati, saj ko so v igri, običajno imajo dobre karte in stave vedno povišujejo.

**Ne razmišljajte
o tem, kakšen
tip igralca so
vaši nasprotniki.
Razmišljajte o
tem, kakšen tip
igralca mislijo
oni, da ste vi.**

Igranje na pasivnih mizah

Že na samem začetku turnirja boste kaj kmalu ugotovili, za kakšno mizo se nahajate. Če tako sedite za mizo, kjer že eno samo višanje, prinese zmago v igri, morate temu prilagoditi svojo igro, le ta pa bo verjetno precej drugačna v primeru, če bi sedeli za mizo, kjer v vsaki igri igralci stavijo veliko število žetonov. Če je vaša miza precej pasivna in igralci igrajo konzervativno, potem višajte bolj pogosto, a se umaknite če kdo odgovori z višanjem. Spet, če je miza pasivna, a igralci bolj svobodomiseln, si raje poceni oglejte več flopov in upajte, da tam kaj ujamete.

Igranje na agresivnih mizah

Pri igranju na tovrstnih mizah boste morali biti veliko bolj previdni, kot pri igranju na pasivnih mizah, saj ne glede na to, ali so agresivni igralci konservativni ali ne, so veliko bolj nevarni, kot pasivni igralci. Proti njim je težko igrati s špekulativnimi kombinacijami, saj v večino iger, zaradi stav in višanj, sploh ne boste mogli vstopiti s pravimi PO.

TAG igralci, bodo igrali le na najboljše karte, ali pa sploh ne, zato vsakič, ko bodo v igri, bodite pripravljeni na njihova občutna višanja. Običajno jih boste težko ujeli v past z različnimi barvami, lestvicami ali trisi/seti, saj se ti igralci točno zavedajo vrednosti svojih kart in v katerih primerih so lahko premagane. Uspešna strategija za igranje proti takim igralcem je zaostritev kriterija za vstop v igro, še posebej v zgodnji fazi turnirja. Ko se povečajo slepe stave, lahko izkoristite tudi kakšno priložnost, in jim pokradete nekaj žetonov. Če vas pri tem ujamejo, se raje umaknite.

LAG igralci so verjetno najtežji nasprotniki, s katerimi se boste srečali, saj igrajo s širokim izborom kart, pogosto stavijo in višajo, kar jih dela sila nepredvidljive. Izogniti se jim skorajda ne morete, a ko sodelujete v igri, se lahko z njimi tudi spopadete, saj veste, da večkrat vstopijo v igro tudi s precej povprečnimi kartami. Če se vam posreči, da proti tovrstnemu nasprotniku ujamete na flopu vsaj 2 para, mu ponudite dovolj vrvi, da se bo obesil kar sam. Kot pri borilnih veččinah, lahko tudi v spopadih z LAG igralci njihovo silo uporabite proti njim. Priporočam, da jim nastavite past (angl. trapping), tako da jim prepustite narekovanje ritma, a jim na koncu odgovorite z višanjem, ki bo spominjalo na krajo. Nasprotnik se temu običajno ne bo mogel upreti.

Prilagodite svojo strategijo nasprotnikovi igri

Osnovno pravilo pravi, če igrajo vsi za mizo konzervativno, potem igrajte vi nekoliko bolj pogosto in pogosteje tudi višajte, a ne izenačujte višanj brez dobrih kart. Če igrajo vsi za mizo precej odprto, boste morali vi igrati nekoliko bolj konzervativno, a še vedno agresivno. V večini primerov je zmagovita strategija prav nasprotna od tiste, ki se jo poslužujejo vaši nasprotniki. V vsaki situaciji morate biti pozorni na način igre nasprotnikov ter se na to prilagoditi. Za začetek zadošča, če svojo igro v 10% prilagodite igri nasprotnika, 90% pa naj imajo vpliva vseeno vaše karte. Več izkušenj kot boste nabrali, bolj se bo to razmerje spremenilo in manj se boste zanašali le na vrednost svojih kart.

Razumevanje svoje podobe v očeh nasprotnikov

Vaša podoba je način, na katerega nasprotniki vidijo vaš stil igre. Ta podoba se bo tekom turnirja seveda spreminjala, bodisi ker boste tako želeli sami, bodisi ker vas bodo v to prisilili drugi ali same okoliščine, ki vladajo v igri.

V več iger kot boste vpleteni, bolj odprti se boste zdeli nasprotnikom, večkrat ko boste višali, bolj boste videti agresivni. Ne pozabite, ta sloves se vas bo prijel, ne glede na to, ali je resničen ali ne. Tako boste na primer veljali za agresivneža, če boste v nekaj zaporednih igrinah vedno višali in zlahka zmagovali, saj nasprotniki ne bodo vedeli, da ste pravzaprav precej konservativen igralec, ki je v vsaki igri le ustrezno zaščitil svoje ase!

Napaka, ki jo naredi veliko začetnikov je, da poskušajo na turnirju zavestno ustvariti določeno podobo, pri tem pa žrtvujejo veliko žetonov in dobrih kart samo zato, da bi kasneje nasprotnike ujeli v svojo past. Ti napori jih stanejo EV, kar si je kasneje zelo težko priigrati nazaj. Ta taktika je povsem nesmiselna tudi

zaradi dejstva, da lahko nasprotnik, ki mu postavljate past, izpade že veliko prej, ali pa vas preselijo na drugo mizo in vsi napor, ki ste jih vložili v izdelavo svoje podobe, so bili zaman. Tudi če imate srečo in ostanete v družbi istih nasprotnikov, ni rečeno, da boste še dobili prave karte zato, da izkoristite podlago, ki ste si jo pripravili.

Seveda lahko združite oba pristopa in to tako, da v dani situaciji vedno sprejmete najboljšo odločitev, glede na svoje karte in podobo, ki so si jo o vas ustvarili vaši nasprotniki. Pustite, da se ta spreminja sama od sebe, skozi vaše dobre poteze. Zavedajte se podobe, ki se je ustvarila o vas in jo poskušajte tudi izkoristiti. Če dobite nekajkrat zapored dobre karte in zmagate, lahko sedaj svoj razpon nekoliko povečate in igrate bolj agresivno, kadar pa imate slabe karte in se zdi, da igrate zelo konzervativno, izkoristite to podobo in večkrat poskušajte ukrasti slepe stave.

Zadnje 3 od 5 iger ste zmagali z zgolj višanjem pred flopom. V roke dobite Ah Td, nahajate se 3 mesta od gumba in nihče pred vami ni vstopil v igro. Čeprav bi običajno v tej situaciji višali, tokrat raje odstopite, saj bodo nasprotniki, zaradi vaše igre v zadnjem času, vašo stavo izenačili ali celo višali s širokim naborom kart. Žal vi njihovih višanj, s kartami te kategorije in dokaj slabo pozicijo, ne morete izenačiti, zato se raje sploh ne zapletajte v igro.

Primer

Izdelovanje zapiskov o nasprotnikih

Prvih nekaj iger, ki jih boste odigrali proti novemu nasprotniku, bo na vas pustilo močan vtis in morda se ta vtis ne bo spremenil še dolgo časa, kljub temu, da bo vaš nasprotnik že spremenil način igre. A nikoli ne posvečajte posebne pozornosti eni sami igri oziroma si oblikujte mnenje o nasprotniku šele potem, ko ste ga opazovali že dlje časa, saj se včasih zgodi, da je nasprotnik naredil potezo, ki je ni želel ali se je zmotil in bi bilo za vas zelo neprijetno, če bi svoje mnenje o njem oblikovali le na podlagi te ene igre. Ne pozabite tega kar vidite, ampak vseeno akumulirajte več informacij, preden v svoji glavi izoblikujete podobo nasprotnika.

Običajno je za celovito analizo nasprotnika potrebno pri igri spremljati več ur. Tudi če z nekom ne preživite toliko časa, si lahko ves čas igranja z njim delate kratke beležke, ki jih ob naslednjem srečanju dopolnite. Tako boste čez čas dobili celoten profil določenega igralca, ki vam bo v veliko pomoč, ko se boste naslednjič pomerili z njim.

Sreča napram kvaliteti vaših odločitev

Ne zanašajte se na to, da vam bo le sreča prinesla uvrstitev na finalno mizo turnirja. Tja vas namreč lahko pripeljejo le kvalitetne odločitve. Da bi se uspešno izognili vsem pastem, ki jih na poti do finalne mize kar mrgoli, morate biti ves čas turnirja zbrani in pozorni na vse nevarnosti, ki prežijo na vas. Tudi takrat, ko boste igrali svojo najboljšo igro, se vseeno lahko zgodi, da vas bo izločil srečnejši nasprotnik, zato bodite vsake zmage še toliko bolj veseli.

Če vstopite v bitko bolj oboroženi in iz gre v igro sprejemate boljše odločitve kot vaši nasprotniki, boste tudi bolj pogosto prišli do finalne mize, kot oni. Seveda vam to ne bo uspelo vedno, ko si boste želeli, a vseeno boste pri finalni mizi večkrat kot vaši izzivalci. Ne pozabite, podoba, zbranost, samokontrola, potrpežljivost, neustrašnost in strateško planiranje so noge vaše finalne mize, sreča pa je le tenka plast na vrhu.

Kako število žetonov vpliva na vašo igro

Poker turnirji so narejeni tako, da na koncu dobimo zmagovalca, saj k temu stremijo vsi aspekti igre, na čelu s samo strukturo vsakega turnirja. Strošek igre se tako od stopnje do stopnje povečuje, ker izgubljate vedno več žetonov in je CPR večji od stopnje do stopnje, ne morete čakati v neskončnost na svoje ase in potem staviti all-in, zato je pomembno, kaj naredite s svojimi žetoni, da se lahko prebijete v zaključno fazo turnirja.

Da bi zmagali na turnirju, boste morali imeti srečo, toda če se osredotočite na prave odločitve, boste srečo redkeje potrebovali.

Včasih je proti igralcu z manj žetoni pred flopom boljše le izenačiti stavo, saj veliko igralcev stavi all-in, ne glede na flop.

Ko ostanete brez večine žetonov, vam pravzaprav preostane le še malo možnosti. V takem primeru običajno počakate na malce boljše karte in takrat stavite all-in. Višanje z malo žetoni ni več smiselno, zato vsakič, ko vaš CSI znaša 7 ali manj, preklopite na strategijo »all-in ali odstopi«.

Več žetonov kot imate, več si lahko privoščite. Z dovolj veliko zalogo žetonov lahko igrate tudi s kartami, ki bi jih sicer verjetno takoj odvrgli, lahko pa izvajate tudi pritisk na nasprotnike, saj slednji vedo, da se lahko spopad z vami konča z njihovo izločitvijo. Vaš cilj v zgodnji fazi turnirja naj bo vedno zbrati dovolj žetonov za naslednjo fazo (sam to tolmačim kot imeti vsaj 10 CSI na vsakem nivoju). Ves čas spremljajte stanje vaših žetonov in ne čakajte predolgo, preden se vključite v igro. Ko vaš CSI pade pod 10, bo vsak odstop še poslabšal vaš CSI, zato še pravočasno poskrbite, da boste imeli dovolj žetonov za trenutno in tudi naslednjo stopnjo turnirja.

Trapiranje z asi

Ni je lepše situacije v pokru, kot to, da držite v rokah par asov, nekdo pred vami pa je že višal! A včasih lahko to situacijo še izboljšate, če nasprotnikovo stavo le izenačite, saj v primeru, da flop nato zadane vašega nasprotnika, slednji ne bo mogel odložiti svojih kart in nato lahko z njim storite, kar želite. Običajno boste izvlekli iz njega vsaj še eno nadaljevalno stavo, še posebej, če se vaš nasprotnik nahaja na zgodnji poziciji, ko bo poskušal ponazoriti, da pred flopom ni višal brez razloga, čeprav temu morda v resnici sploh ni tako.

Druga različica iste taktike je limpanje v igro, vendar morate nato počakati, če bo kateri od vaših nasprotnikov višal. V tem primeru lahko ponovno postavite svojo past, tako da njegovo stavo le izenačite, seveda pa lahko tudi višate. Slaba stran pri trapiranju je to, da morda nasprotnik na flopu res utegne kaj ujeti in vi tega ne boste vedeli, hkrati pa boste v takem primeru običajno imeli tudi slabo pozicijo za igro. Že sedaj vas moram opozoriti tudi na naslednje; kadar igralec najprej le limpa v igro ter nato viša, večina igralcev takoj pomisli, da imate v rokah ase ali kralje.

Zares premetena poteza pa je, da poskušate nato ta stereotip izrabiti tudi, ko imate v rokah slabše karte, kot so AK, 55 ali 65s. Vsi vas bodo namreč postavili na zelo močne karte in v večini primerov boste že pred flopom dobili igro in kar nekaj žetonov.

Vabljenost igralcev z manj žetoni

Zamislite si naslednjo situacijo: vaš nasprotnik ima CSI med 8 in 12, vi pa imate od njega več žetonov. Nasprotnik pred flopom viša, vi pa držite v rokah AA ali KK. Če v tej situaciji višate, ga boste v večini primerov le izrinili iz igre, saj se ne bo želel zapletati z igralcem, ki ga lahko izloči. Zato njegovo stavo raje le izenačite in nato na flopu čakirajte, saj bo v večini primerov nasprotnik nato izvedel nadaljevalno stavo (včasih kar all-in), čeprav ga je flop povsem zgrešil. Nato le še dokončajte delo in mu poberite vse žetone.

Modrosti iz sveta pokra

Aforizem #1: »Turnirja ne morete dobiti v prvi uri ... lahko pa ga izgubite!«

Razlog, zakaj ta modrost drži, je povsem preprost, saj na turnirjih običajno nastopi več sto ali celo več tisoč tekmovalcev, na vsako mizo pa jih pride le 10. V prvi uri je tako zelo težko izločiti že svojih 9 nasprotnikov, kaj šele, da bi nato izločili še vse ostale igralce, ki bodo prišli na vašo mizo zapolniti vrzeli, ki ste jih naredili s prvimi izločitvami. Seveda bi si s tem priigrali veliko prednost, a je to, vsaj zaenkrat, praktično nemogoče doseči.

Kot smo že omenili, je mogoče v prvi uri izločiti vse igralce na svoji mizi, a se bo pogosto zgodilo tudi to, da boste pri tem storili kako napako in med tistimi, ki so bili izločeni v prvi uri turnirja, se boste znašli tudi sami. Številni najboljši igralci na svetu so doživeli tudi že to, da so izpadli v prvi igri turnirja. Meni se je dolga leta temu uspelo izogniti, ampak ravno ko sem pisal to knjigo, me je doletelo tudi to. Na turnirju Victorian Championships v Avstraliji, sem v prvi igri na flopu ujel 2 para in naletel na nasprotnika s setom in po le 1 igri je bilo turnirja zame konec.

Če se to zgodi tudi vam, se zaradi tega nikar ne obremenjujte, še posebej, če je bila vaša odločitev podkrepjena z ustreznimi verjetnostmi. Sploh vam ne morem povedati, kolikokrat se je že zgodilo, da je kateri od igralcev v prvi igri na Glavnem dogodku WSOP dobil v roke ase, nekdo pred njim pa je že oznanil svoj all-in. Seveda je moral igralec z asi nasprotnikovo stavo izenačiti, a kaj, ko je nasprotnik nato ujel rešilno karto in sicer boljšega nasprotnika poslal med gledalce. Tudi asi žal niso nepremagljivi in obstaja kar 20% verjetnost, da vas bo nekdo premagal, a s tem se morate pač sprijazniti.

Aforizem #2: »Zato, da bi lahko živeli ... morate biti včasih pripravljene tudi umreti.«

Avtor tega znamenitega citata, ki dobro opredeli turnirski poker, je profesionalni igralec pokra in dobitnik WSOP zapestnice Dr. Max Stern. Na turnirjih strahu enostavno ne smete poznati. Če je pravilna poteza, da v določeni situaciji v igro spravite vse svoje žetone, potem to tudi storite. Mnogokrat sem že slišal zgodbe o tem, kako je igralec vedel, da nasprotnik ne bi izenačil njegove all-in stave, a enostavno niso bili dovolj pogumni, da bi tvegali vse svoje žetone. Prav na tem področju se pokaže razlika med dobrimi in povprečnimi igralci, saj so dobri igralci, takoj ko zaslutijo šibkost, pripravljene tvegati vse, za to pa so običajno tudi bogato nagrajeni. Zapomnite si, da igralec, ki si ne upa tvegati, nikoli ne bo zmagal na turnirju.

Aforizem #3: »Za izenačitev stave so potrebne boljše karte, kot pa za višanje.«

To modrost je mogoče dokazati celo matematično. Recimo, da igrate na turnirju in imate CSI 7, vaš nasprotnik pa je IBM-ov super-računalnik, ki je sposoben popolne igre. S koliko odstotki najboljših kart lahko vi stavite vse in s kolikšnim odstotkom lahko on vašo stavo izenači? Odgovor je, da lahko vi stavite all-in s kar najboljšimi 57% kart, medtem ko lahko računalnik vašo stavo izenači le z najboljšimi 36% kart. Bolj podrobno debato o tej temi lahko najdete tudi v moji knjigi *Kill Everyone*.

PRVIH NEKAJ STOPENJ NA MTT TURNIRJIH

Vaš cilj v tem delu turnirja je, da zberete kar se da veliko žetonov, te pa lažje izwabite iz manj izkušenih ali slabših nasprotnikov sedaj, kot pa kasneje iz nasprotnikov kot sta Phil Ivey ali Patrik Antonius.

Igrajte s kartami, ki vam lahko prinesejo velike zmage

Igrajte predvsem s kartami, ki nimajo očitne vrednosti, a lahko v pravih okoliščinah postanejo pošastno dobre. Tako vas bo stalo precej malo žetonov, da si ogledate flop, če pa boste na njem nato ujeli set, flush ali lestvico, vas nasprotnik zaradi previdne igre pred flopom na te karte ne bo stavil in prav to je vaša priložnost, da mu poberete vse žetone.

Poskušajte na flopu ujeti svoj set

V zgodnji fazi lahko dokaj zlahka igrate tudi z majhnimi in srednjimi pari, pri katerih je glavni cilj, da ujamete set. Ne pozabite, da je set sestavljen iz para, ki ga že držite v rokah in tretje karte na mizi in ne ene lastne karte in 2 skupnih (tris). Ko boste igrali s parom kot je 4c 4d in bo padel flop 9h 4s 2s, ne bodite presenečeni, če boste pobrali vse žetone nasprotniku, ki drži v rokah le A9. Če vas po drugi strani flop popolnoma zgreši, lahko svoje karte povsem mirno tudi odvržete in prav to je najlepše pri igranju manjših parov, saj vedno veste, pri čem ste.

Naj vam to pokažem še na primeru: Igrate na turnirju, slepe stave znašajo 10/20, vi pa imate še 2.000 žetonov (CSI > 66!). Igralec na poziciji UTG viša na 60, glede na Pravilo 2 do 9 lahko s svojim parom 44, v igro spravite največ 4% svojih žetonov. Nahajate se na gumbu in ker sta za vami le še igralca na slepih stavah, igralec, ki je višal, pa izkazuje veliko moč, saj je višal iz najbolj neugodne pozicije pred flopom, stavo izenačite, saj znaša le 3% vaše zaloge. V tistem trenutku si najbolj želite, da ima vaš nasprotnik v rokah AA ali KK, ker boste v primeru, da vi ujamete set, iz njega zlahka izvlekli veliko, če ne celo vse žetone, če vas flop popolnoma zgreši, boste svoje karte povsem zlahka tudi odvrgli. Če sumite, da ima nasprotnik karte, kot je AK ali AQ, lahko nato izvedete tudi nadaljevalno stavo in preverite, kako močni res ste. Recimo, da je flop za vas idealen - Qh 4s 2s. Če ima vaš nasprotnik AA, KK ali AQ, potem so njegovi žetoni praktično že vaši, saj skorajda ni variante, da bo nasprotnik svoje karte odložil. Situacija

Da bi živeli ... morate biti pripravljene umreti. Morate biti pripravljene tvegati vse svoje žetone, če je to pravi način za igro, drugače ne boste nikoli zmagali.

Pobarvani asi so dobre karte, da poskušate zmagati velike pote v zgodnjih fazah.

je idealna za vas, saj ste vložili le 60 žetonov, sedaj pa jih boste dobili 2.000. Vseeno ne bodite preveč pogumni, če je flop dokaj nizek, a vas vseeno zgreši (npr. 7h 5s 2d). Če nasprotnik čekira, poskušajte s stavo, če nasprotnik stavi prvi – odstopite!

Igranje s pobarvanim asom

V NLHE je še posebej močna kombinacija kart barva oziroma flush. Da bi jo sestavili potrebujete 5 kart iste barve, flush pa je najmočnejši, če vsebuje tudi asa. Z As 5s boste flush sestavili veliko hitreje, kot z Ac Qd, sam pa bi, predvsem zaradi potenciala in skrite vrednosti, v zgodnji fazi turnirja raje imel A5s, kot pa AQo. Sedaj ste zaradi mojih besed morda nekoliko zmedeni, saj celo knjigo predavam o tem, kako igrate le z visokimi in močnimi kartami, a vam povem, da imajo špekulativne karte, kot je A5s, v situacijah, ko imajo vsi igralci veliko žetonov, večjo vrednost, kot pa AQ. Z A5s boste namreč redkeje zašli v težave, saj če vas skupne karte ne zadanejo, lahko takoj odstopite, medtem ko vas lahko AQ varljivo ohrani v igri, na primer s parom asov, a vam bo na koncu nasprotnik pokazal AK in vaši načrti o zmagi na turnirju bodo splavali po vodi.

Moč A5s se tako pravzaprav skriva v njegovi šibkosti, saj ga boste lažje odvrgli, če boste postavljeni pred težko odločitev in če boste odigrali pravilno, z A5s ne boste izgubili niti ene velike igre, utegnete pa kakšno celo dobiti. Poleg tega, da imate potencial za flush, lahko z A5, na flopu 234, sestavite tudi dobro zamaskirano lestvico, ničkolikokrat pa je bila ta kombinacija kart usodna tudi za nasprotnike z močnejšimi asi, če je flop na primer prinesel skupne karte, kot so Ah 5h 2c. Zmagate lahko celo na flopu, kot je Ah Qh 2c, saj bodo številni nasprotniki z AK raje odložili svoje karte, kot pa da enačijo vaše agresivne stave.

Z As 5s je zelo verjetno tudi to, da boste na flopu ujeli močno vlečko. Idealen flop za vas bi tako bil recimo Ah 4s 2s, saj imate hkrati par asov, vlečko lestvice in še vlečko za najboljši možen flush. Vaš nasprotnik z AK utegne biti v tem trenutku sicer še v prednosti, a potem, ko na mizi obleži vseh 5 skupnih kart, je verjetnost, da izkupiček konča v vaših rokah, kar izdatna. Glede na to, da morata biti razdeljeni še 2 skupni karti in da vam lahko do zmage pomaga kar 15 skupnih kart, ste pravzaprav že sedaj favorit za zmago. Situacija kot je ta, kar sama kliče po agresivni igri, zato na takem flopu vedno stavite in če nasprotnik viša, stavite all-in. V nekaterih primerih boste zmagali že na flopu, tudi če nasprotnik vaš all-in izenači, pa ste vi še vedno favorit za zmago v tej igri (oglejte si temo Fold Equity).

Igranje s pobarvanimi veznimi kartami

Ko se pomikamo po lestvi najboljših začetnih kombinacij navzdol, kmalu pridemo do pobarvanih veznih kart (angl. suited connectors). Te imajo svojo vrednost, saj boste takrat, ko imajo vsi igralci pred seboj veliko žetonov, lažje sestavili zmagovalno kombinacijo, ki je nasprotniki ne bodo predvideli in njihovi žetoni bodo romali v vaše roke. Včasih lahko s tovrstnimi kartami tvegate celo vse svoje žetone, a le takrat, kadar ste vi tisti, ki narekuje tempo igre. Kadar vse tvegate z vlečko, to želite običajno narediti na ugodnem flopu, saj vas lahko še vedno rešita 2 skupni karti, v nekaterih primerih pa boste favorit za zmago že zgolj z močno vlečko. Če boste stavili all-in z vlečko na turnu, potem ste verjetno že v zaostanku in boste za zmago potrebovali rešilno karto. Z vlečkami je običajno na vaši strani »fold equity« in če se tako z 8c 7c najdete na flopu 9c 6s 4c/8d 6c 5h/Jc 8s 2c z do tremi nasprotniki, potem je običajno all-in povsem prava odločitev.

Ne pozabite, da vas v vseh teh primerih ne rešijo le karte iste barve kot jih imate vi, temveč tudi karte, ki vam podarijo lestvico, tris ali včasih tudi 2 para. Več outov kot torej imate, lažje boste na flopu spravili v igro vse svoje žetone, all-in pa je hkrati tudi boljša opcija, kot da bi na flopu čekirali in si potem razbijali glavo, ko nasprotnik spravi v igro vse svoje žetone. Opozorilo: Če vaše vezne karte niso v isti barvi, imajo veliko manjši potencial, kot bi ga imele, če bi bile pobarvane.

Če se odločite, da boste raje čekirali, bodite pripravljeni na nasprotnikovo stavo, ki jo boste lahko izenačili le, če bo dovolj majhna (največ polovico pota) in predvidevate, da nobeden od preostalih nasprotnikov ne bo višal. Svojo odločitev sprejmite na podlagi PO in IPO in če na flopu ne ujamate 2 parov ali pa vlečke lestvice/barve, samo čekirajte in nato odstopite, če stavi kateri od vaših

nasprotnikov. Še posebej v zgodnji fazi turnirja bodite previdni, saj vam lahko te karte prinesejo majhne zmage ali pa velike poraze!

Povzetek 17. poglavja

1. Zavedajte se svoje podobe v očeh nasprotnikov in jo izkoristite.
2. Za izenačitev stave potrebujete močnejše karte, kot pa za višanje.
3. V zgodnji fazi turnirja poskušajte flope videti poceni in jih nato dobiti s svojimi špekulativnimi kartami, a se pazite kart, ki vam lahko prinesejo majhno zmago ali veliko izgubo.
4. Na svoji strani poskušajte vedno, ko je to mogoče, imeti tudi »fold equity«.

3. DEL: SREDNJI DEL TURNIRJA (Z ANTE STAVAMI)

V igro so vstopile tudi ante stave, sedaj se turnir šele zares začneja. Vaš CSI se je zmanjšal, kar pomeni, da morate začeti igrati ali pa boste ostali brez žetonov. Ampak kje jih boste dobili? Ozrite se na desno, saj bodo žetoni prišli prav od tega igralca, ali pa od igralca pred njim. Če na vaši levi sedi dokaj pasiven igralec, lahko nekaj žetonov pričakujete tudi z njegove strani.

Žetoni se po mizi premikajo v smeri urinega kazalca

Zaradi dejstva, da gumb delivca vsako igro zamenja lastnika, se tudi žetoni za mizo gibajo v smeri urinega kazalca. Če bi lahko sami izbirali, bi si verjetno vedno želeli sedeti za LAG igralcem in pred konservativnim pasivnim igralcem, saj je to preizkušena formula za uspeh v pokru. Če sedite za mizo, se začnite kaj kmalu ozirati proti desni in odkrijte nasprotnike, ki bodo najverjetneje odstopali, medtem ko na levi strani poiščite pasivne igralce, katerim boste lahko kradli žetone. Če se tak igralec nahaja neposredno za vami, lahko vsakič, ko nihče drug ni vstopil v igro in ste vi na poziciji SB, on pa na BB, višate in tako pridete do nekaj dodatnih žetonov.

Igra iz pozne pozicije

Seveda je možno igrati iz prav vsake pozicije, a največkrat boste igrali najpomembnejše obračune iz zadnjih 5 pozicij (angl. hijack, cutoff, button, small blind, big blind). Igralci s teh pozicij običajno stavijo ali višajo s povsem povprečnimi kartami, saj vedo, da imajo za seboj le še nekaj igralcev in upajo, da bodo igro dobili že na tem mestu. Pred leti je bila to še zmagovita taktika, saj je stavo izenačil ali povišal le igralec, ki je imel v rokah skorajda najboljše karte, danes pa je situacija s prihodom mladih agresivnih igralcev, postala precej drugačna.

Preprost način kraje z all-inom

Ko vaš CSI pade na 7, vam preostaneta le 2 potezi – stavite all-in ali odstopite. V številnih primerih, ko do vas nihče ne bo vstopil v igro, boste imeli priložnost, da staviite all-in in tako pobereite vsaj slepe stave. To je lahko za vas zelo donosno, saj nasprotniki le poredko izenačujejo all-in stave s strani nepredvidljivih nasprotnikov z malo žetoni, vi pa si na ta način ponovno večate CSI in si odpirate možnosti za igro v nadaljevanju. V nekaterih situacijah je kraja celo edina prava možnost, zato sem tu dodal še dodatne 3. kategorije začetnih kombinacij kart, ki jih lahko uporabljate le, ko kradete stave.

9. kategorija: K2-K7s, K5-K8o, Q3-Q7s, Q9o, J6-J8s, J8-J9o, 105-107s, T8o, 95-96s, 85s, 74s

10. kategorija: K2-K4o, Q2s, Q2-Q8o, J2-J5s, J4-J7o, 102-104s, 106-107o, 93-94s, 96-97o, 84s, 86o, 43s

11. kategorija: Vse ostale kombinacije, vključno s 72o – najslabšo začetno kombinacijo!

Naslednja tabela je moja ocena kart, s katerimi utegne igralec na BB izenačiti vašo stavo, v odvisnosti od vašega števila žetonov in vaše pozicije. Seveda gre le za grobo oceno pri kateri uporabljam le svoje kategorije začetnih kombinacij, a se mi vseeno zdi, da utegne marsikateremu igralcu priti prav.

Najpomembjši igralci, ki jih morate razumeti, so tri sedeže levo od vas, saj boste njim kradli slepe stave.

Pogoji, da igralec z BB izenači vašo stavo (na podlagi vaše pozicije)

		CSI igralca, ki stavi all-in				
		7	6	5	4	3
Pozicija	SB	5. kategorija	6. kategorija	6. kategorija	6. kategorija	8. kategorija
	Gumb	4. kategorija	5. kategorija	5. kategorija	6. kategorija	7. kategorija
	Cutoff	4. kategorija	4. kategorija	5. kategorija	5. kategorija	6. kategorija
	2-4 mesta od gumba	3. kategorija	4. kategorija	4. kategorija	5. kategorija	6. kategorija
	Ostale pozicije	3. kategorija	3. kategorija	4. kategorija	4. kategorija	6. kategorija

Manj verjetno je, da bo kateri drug igralec, ki se ne nahaja na poziciji BB, izenačil vašo stavo. Če podatki iz zgornje tabele res držijo, potem lahko iz tega potegnete tudi strategijo, s katerimi kartami se še posebej splača poskušati pokrasti stave. To sicer presega nivo te knjige, ampak rezultati kažejo, da če vaš nasprotnik pogosto izenačuje stave, lahko vi kar precejkrat stavite all-in. Spodnja tabela vam bo povedala točno, kako pogosto to lahko storite.

Kdaj staviti all-in, če veljajo pogoji iz zgornje tabele

		CSI igralca, ki stavi all-in				
		7	6	5	4	3
Pozicija	SB	11. kategorija	11. kategorija	11. kategorija	11. kategorija	11. kategorija
	Gumb	11. kategorija	11. kategorija	11. kategorija	11. kategorija	11. kategorija
	Cutoff	10. kategorija	11. kategorija	11. kategorija	11. kategorija	11. kategorija
	2-4 mesta od gumba	7. kategorija	8. kategorija	9. kategorija	9. kategorija	9. kategorija
	Ostale pozicije	3. kategorija	4. kategorija	6. kategorija	6. kategorija	7. kategorija

Kot lahko vidite, je najboljša priložnost, da stavite all-in takrat, ko se nahajate na pozni poziciji in so vsi do vas odvrgli svoje karte. V tem primeru ima namreč le malo igralcev sploh priložnost, da izenači vašo stavo, pa še oni bodo to storili le redko. Vem, da bo včasih kar malce neprijetno, ko boste v rokah držali 2 nizki karti in boste morali vseeno v igro spraviti vse svoje žetone, a potem, ko se boste na to navadili, bo izginil tudi strah. Ne pozabite, da bi bili uspešni na turnirju, morate biti pripravljeni tvegati tudi vse svoje žetone.

Žal se bo vsake toliko časa zgodilo tudi to, da bo nekdo vašo stavo izenačil in vam pokazal zelo dobre karte. Nič zato, saj se navadno še vedno lahko rešite s kančkom športne sreče. A tudi če vam uspe preživeti, vas čaka več slabih novic kot pa dobrih, saj ste resda še vedno v igri za zmago, a ste izgubili vse spoštovanje svojih nasprotnikov, kar pomeni, da boste naslednjič, ko v igro spravite svoje žetone, potrebovali tudi dobre karte.

Če torej za mizo ugotovijo, da ste tat, lahko stavite all-in le še z naslednjimi kartami:

Najboljše karte za all-in stave proti klicnim postajam

		CSI igralca, ki stavi all-in				
		7	6	5	4	3
Pozicija	SB	10. kategorija	10. kategorija	10. kategorija	10. kategorija	10. kategorija
	Gumb	10. kategorija	10. kategorija	10. kategorija	10. kategorija	10. kategorija
	Cutoff	9. kategorija	9. kategorija	10. kategorija	10. kategorija	10. kategorija
	2-4 mesta od gumba	7. kategorija	8. kategorija	8. kategorija	8. kategorija	8. kategorija
	Ostale pozicije	3. kategorija	4. kategorija	6. kategorija	6. kategorija	6. kategorija

Ko ljudje vidijo, da ste nekajkrat kradli, tudi če ste dejansko imeli dobre karte, bodo začeli večkrat izenačevati, zato morate igrati malo bolj konzervativno.

Večina igralcev z majhnim številom žetonov ne stavi all-in tolikokrat, kot sem priporočal, zato boste potrebovali boljše karte, da izenačite all-in, kot da sami stavite all-in.

S tem, ko boste zmanjšali svojo agresivnost, boste dali nasprotnikom vedeti, da znate slabe karte tudi odložiti in upajmo, da si boste na ta način povrnili nekaj izgubljenega spoštovanja.

Kaj naj storite, če se znajdete na drugi strani in nekdo z majhnim številom žetonom ves čas stavi all-in? Za začetek ne domnevajte, da so njegove all-in stave v skladu z mojimi priporočili v tej knjigi, ker tega ne počne skorajda nihče. Kot sem napisal v 8. poglavju, redkeje kot vaš nasprotnik stavi all-in, boljše karte potrebujete, da njegovo stavo izenačite. Domneva, ki smo jo naredili glede tega, kako pogosto bodo drugi izenačili vaš all-in, v tem primeru velja tudi za vas.

In če sumite, da je nekdo tat slepih stav in ves čas napada vašo stavo? Morda ste celo videli, ko je moral pokazati svoje slabe karte, ali pa je morda celo prebral to isto knjigo, ki jo sedaj berete vi! Če je temu tako, potem bolj pogosto izenačujte njegove stave in ga tako kaznujte za dotedanje početje in morda bo v prihodnje bolj previden, ko se bo hotel polastiti prav vaše stave. Če ne boste ukrepali, se bo situacija le še bolj zaostрила, nasprotnik pa bo s še večjim veseljem kradel vaše stave. Priporočam, da izenačite stavo tako pogosto:

Kriteriji za iznačenje stav zelo agresivnih igralcev

		CSI igralca, ki stavi all-in				
		7	6	5	4	3
Pozicija	SB	8. kategorija	8. kategorija	8. kategorija	9. kategorija	9. kategorija
	Gumb	7. kategorija	7. kategorija	7. kategorija	8. kategorija	9. kategorija
	Cutoff	5. kategorija	6. kategorija	6. kategorija	7. kategorija	7. kategorija
	2-4 mesta od gumba	4. kategorija	5. kategorija	5. kategorija	5. kategorija	6. kategorija
	Ostale pozicije	3. kategorija	3. kategorija	4. kategorija	4. kategorija	5. kategorija

V naravi imajo agresivni igralci seveda več prestav, glede na to, katero stopnjo agresivnosti pa svojemu nasprotniku pripisujete vi, se recept za izenačitev njegove stave, skriva nekje med to in zgornjo tabelo.

Kraja s ponovnim višanjem

Če boste višali iz pozne pozicije, se bo vsake toliko našel kak agresiven igralec, ki bo zaslutil vašo šibkost in bo s pozicije slepe stave na vaše višanje odgovoril s svojim. S to stavo bo verjetno vas postavil pred odločitve, ki se tiče vašega preživetja na turnirju, saj ve, da z večino kart, s katerimi bi iz te pozicije višali, njegove stave ne morete izenačiti. A kakšne karte ima v rokah on? Če je dovolj prepričan v svoje bralne sposobnosti, kart praktično ne rabi! V primeru, da je prepričan, da boste njegovo stavo izenačili le, če držite v rokah vsaj par devetk, AK ali AQ, potem lahko stavite all-in s katerimakoli 2 kartama v roki.

Ker vemo, da je lahko tovrstno početje dokaj neugodno za večino igralcev, ki tega do sedaj še niste počeli, je Hoyt Corkins za vas pripravil seznam kart, s katerimi lahko višate: AK, AQ, AJ, A10, A9, A8, KQ, KJ, K10, K9, QJ, Q10, Q9, J10, J9, (karte, ki bi pri Blackjacku šteje vsaj 19 točk), vsak par ter pobarvane vezne karte tja do 54s. Pri višanju se boste v veliki meri še vedno zanašali predvsem na »fold equity«, ampak tudi, če nasprotnik vašo stavo izenači, je dobro imeti karte, ki vas vseeno rešijo pred izpadom. Seveda ne pričakujte, da vam bo ta poteza prav vsakič tudi uspela, saj boste kar nekajkrat tudi gladko izgubili in izpadli s turnirja, a tako je pač v pokru. Postavili ste se v položaj za zmago in to je bistveno, vedno se stvari pač ne morejo izteči po vaših željah, če želite gotovost, se lotite šaha. V pokru boste za svojo agresivnost in odločnost nagrajeni, saj se ravno tako ločijo dobri igralci od tistih plašnih.

Če je situacija obratna in ste vi na pozni poziciji in nasprotnik s slepih stav viša vaše stave, se mu boste enkrat pač morali postaviti po robu. Razmislite kako močne karte potrebuje za višanje, združite to s svojimi PO in dobili boste karte, s katerimi lahko njegovo višanje naslednjič izenačite. Še enkrat si preberite 8. poglavje, določite njegov razpon in se nato ravnajte po napotkih iz naslednje tabele:

Priporočila za enačenje all-in stav v večini turnirskih situacij

		All-In Pot Odds					
		2 proti 1	1,8 proti 1	1,6 proti 1	1,4 proti 1	1,2 proti 1	1,0 proti 1
Nasprotnikov razpon pri višanju	1. kategorija	1. kat	1. kat	1. kat	1. kat	1. kat	1. kat
	2. kategorija	2. kat	2. kat	2. kat	1. kat	1. kat	1. kat
	3. kategorija	3. kat	3. kat	2. kat	2. kat	2. kat	1. kat
	4. kategorija	4. kat	3. kat	3. kat	2. kat	2. kat	2. kat
	5. kategorija	5. kat	5. kat	4. kat	4. kat	3. kat	2. kat
	6. kategorija	6. kat	6. kat	5. kat	5. kat	4. kat	3. kat
	7. kategorija	7. kat	7. kat	6. kat	6. kat	5. kat	5. kat
	8. kategorija	8. kat	7. kat	7. kat	6. kat	6. kat	5. kat
	9. kategorija	9. kat	9. kat	8. kat	7. kat	6. kat	6. kat
	10. kategorija	10. kat	10. kat	9. kat	8. kat	7. kat	6. kat
	11. kategorija	11. kat	11. kat	10. kat	9. kat	8. kat	7. kat

Bližje kot smo mehurčku, bolj je potrebno standarde za enačenje nasprotnikovih stav prilagoditi vsaki določeni situaciji, a s tem se bomo ukvarjali že v naslednjem poglavju.

Slepe stave znašajo 100/200/25 (v igri je že pred začetkom 525 žetonov), zelo agresiven igralec iz srednje pozicije pa viša na 700. Vi imate za sabo še 2.000 žetonov in premišlujete o tem ali bi stavili all-in ali ne. Kako močne karte potrebujete za all-in? Če stavite vse, dajete nasprotniku PO 2,5 proti 1, kar bo zadoščalo, da bo izenačil vašo stavo s katerimakoli dvema kartama. Ampak vaše PO v resnici niso tako visoke, če na situacijo gledate, kot da vas je on pred flopom že postavil na all-in. Takrat vaš PO znaša 1,2 proti 1. Zelo agresiven igralec bo iz te pozicije verjetno višal le, če ima v rokah karte vsaj 6. kategorije, kar pomeni, da potrebujete vi, če želite staviti vse, vsaj karte 4. kategorije (AJs+, KQs+, 77+). Če je nasprotnik bolj konservativen, bo verjetno višal le s kartami 4. kategorije, kar pomeni, da lahko vi stavite all-in le s kartami vsaj 2. kategorije.

Primer

Dva minusa lahko tvorita plus

Še ena dodatna prednost pri kraji s ponovnim višanjem je tudi v tem, da zaradi nje izpadete neustrašni v očeh nasprotnikov. Verjemite mi, ko vam rečem, da profesionalci niti najmanj ne marajo biti v tej situaciji (sam jo naravnost sovražim) in če bodo nekajkrat videli, da ste jo izvedli, se vas bodo začeli izogibati. Profesionalec vas bo najverjetneje kaj hitro označil za manijaka in se ne bo zapletal z vami, razen če drži v rokah res dobre karte. Morda najbolj znan profesionalac, ki se bo izogibal tovrstnim obračunom, je Phil Hellmuth, ki v zgodnji fazi turnirja raje odloži karte, četudi je pred flopom rahli favorit, kot pa da bi se zapletel z nevarnim nasprotnikom. Sam se očitno s tem ne strinjam, saj vam pogosto pravim, da v taki situaciji stavite all-in!

Za svoje razmišljanje imam več razlogov, najbolj pomemben pa je zagotovo »fold equity«. Ko stavite all-in in veste, da obstaja 25% verjetnost, da bo vaš nasprotnik odvrigel svoje karte, naenkrat kombinacija, ki ima le 45% možnosti za zmago, dobi pozitiven EV. Denar, ki ga boste zaslužili, če igralec odstopi in denar, ki ga boste zaslužili, če v igri zmagate, vam namreč prinaša dobiček, čeprav veste, da bo nasprotnik vašo stavo izenačil v 75% primerov in pri tem običajno še obrnil boljše karte od vaših. Vem, da se vse skupaj morda sliši noro in skregano z logiko, a verjemite mi, tako je prav! »Fold equity« je namreč zelo močan zaveznik.

Leta 2007 je mlad igralec uspel priti do finalne mize enega od večjih turnirjev v Aziji. Na finalno mizo se je podajal s povprečno zalogo žetonov, pred začetkom dogajanja pa mi je zaupal, da bo v prvi igri, ko bo

Učinki mehurčka so na MTT turnirjih dosti manjši kot na SNG turnirjih.

Po pravilu palca,
ni vredno krasti
slepih stav,
dokler se ne
začnejo ante
stave.

igralce na njegovi desni višal, sam stavi all-in, brez da bi sploh pogledal karte. Igra se je začela in kar je omenil ta mladi fant, se je res zgodilo (med igro se je sicer moral pretvarjati, da je pogledal karte, a jih v resnici ni). Nasprotnik je odvrnil svoje karte. Ko se je situacija ponovila nekaj iger kasneje, je bil rezultat povsem enak, le da je imel sedaj ta mladenič precej več žetonov kot prej, hkrati pa si je pridobil tudi spoštovanje preostalih igralcev za mizo. Kmalu je postal vodilni igralec, saj so se vsi bali spopada z njim, ker je v prejšnjih igrah že pokazal, da je pripravljen za zmago tvegati prav vse. Še posebej so se ga bali igralci na njegovi desni, ki si naenkrat niso več upali igrati tako odprto kot poprej, saj so se bali, kaj bo naredil on. Strah je omejil njihovo agresivnost in povečal njihovo predvidljivost in tako se je tako z njimi še lažje spopadel. Več o temi »Fear Equity« si lahko preberete v moji knjigi *Kill Everyone*.

Ante stave so prišle v igro – začnite krasti!

Ko se v strukturo turnirja vpeljejo še ante stave, se dinamika igre povsem spremeni. Ne samo, da vas sedaj vsak krog stane več, ampak so se povečali tudi začetni izkupički. Ti so sedaj postali že tako veliki, da je potrebno začeti razmišljati o tem, da bi kakšnega ukradli. Če vam nasprotniki to dopuščajo, kradite!

Vstopite v igro z višanjem

Ko so v igro enkrat vpeljane ante stave in ste prvi na vrsti, vedno vstopite v igro z višanjem. Ne poskušajte »limpati« v igro, temveč raje poiščite minimalno stavo, ki bo vaš nasprotnike prisilila v to, da odvržejo svoje karte. Običajno je to 3BB, a če je miza zelo konservativna, lahko včasih zmagate že z višanjem na 2BB. Igralci, kot je Antonio »The Magician« Esfandiari, bodo pred flopom višali na 3BB z zelo širokim izborom začetnih kombinacij kart in to iz katerekoli pozicije. Pri slepih stavah 200/400/50 bo Antonio običajno višal na 1.100 in če bodo vsi odstopili, kot se večkrat zgodi, bo Esfandiari zaslužil 100% dobiček na svojo investicijo. Tudi če kdo iznenadi njegovo stavo, igre še ni konec, saj lahko Antonio na flopu ujame dobro kombinacijo kart in tudi na ta način premaga nasprotnika. Kot sem rekel že tolikokrat, je pomembno, da so vaše stave ves čas enake, saj boste tako zakrinkali pravo vrednost svojih kart in presenetili marsikaterega nasprotnika, ki bo mislil, da vas je ujel pri poskusu kraje, a bo padel točno v vašo past. Če bo že pred flopom kdo odgovoril z višanjem, lahko Antonio še vedno odvrže slabe karte, medtem ko lahko z močnimi stavi tudi all-in.

Ko višate iz pozicij, ki so kot narejene za krajo (angl. hijack, cutoff, button), se morate že takoj zavedati, kaj boste storili, če nekdo viša. Preden sploh višate, ne pomislite le na svojo potezo, temveč tudi na reakcijo nasprotnika. Večkrat sem že videl Chrisa Fergusona, kako je iz pozne pozicije višal in potem ko je nekdo višal, le to izenačil s povprečnimi kartami kot so K10o, J8s, 55, itd. In zakaj? Ker je želel, da si nasprotniki zapomnijo, da se njega ne da izriniti iz igre, saj bo on vedno izenačil njihova višanja. Takoj so vedeli, da od tedaj naprej višajo na lastno odgovornost in to povsem brez »fold equityja«, kar pomeni, da so sedaj za višanje dejansko potrebovali tudi dobre karte.

Mini višanje

Številni igralci sovražijo, ko kateri od njihovih nasprotnikov viša minimalno, saj ne vedo, kaj naj si o tem mislijo in kako naj reagirajo. Mini višanje je sicer najmanjše možno višanje, običajno na 2BB oziroma na dvakratni znesek stave. Sam vam ne priporočam, da to počnete pred flopom (razen morda v heads-up igri), po flopu pa je to lahko čudovit način, da nasprotnika poceni spravite iz igre, ali v igro spravite več žetonov. Vsekakor je mini višanje po flopu zelo močno orožje, a kot vsa druga orožja, ga morate uporabljati previdno in enakomerno, saj ne želite, da nasprotniki iz višine vaše stave izvejo, kako močni ste.

Slabši in manj izkušeni igralci bodo mini višanje običajno uporabili zato, da iz vas izvabijo več žetonov z močnimi kartami, običajno setom, medtem ko se bodo boljši igralci te poteze posluževali takrat, ko bodo igrali ali zelo močne karte ali pa prazen nič. Včasih se uporablja v kombinaciji s stavo na turnu, da iz igre izrinete igralca, ki je naredil nadaljevalno stavo. Tako na primer na flopu višajte njegovo nadaljevalno stavo, ko pa bo nasprotnik na turnu čekiral, stavite, in v večini primerov bodo njegove karte romale nazaj k delivcu. Da bi ta poteza uspela, ni potrebno, da imate v rokah dobre karte, pomembno je le, da jih nima vaš nasprotnik.

Z uporabo te poteze, igralca, ki je že opravil svojo stavo, prisilite v razmišljanje, če res želi nadaljevati z igro. Če želite na ta način izvesti dober blef, lahko to storite, če so na flopu padle same nizke karte, vaš nasprotnik, ki je ravnokar izvedel nadaljevalno stavo, bo zagotovo dvakrat premislil o tem, kako naprej. Jaz

osebno naravnost sovražim situacije, v katerih nekdo proti meni uporabi mini višanje, ne glede na to, ali imam v rokah dobre ali slabe karte. Tudi če imam najvišji par na flopu, namreč takoj začnem razmišljati, da me morda nasprotnik že ima in da verjetno ni več možnosti, da ga do konca prehitim.

Mini višanje lahko torej uporabite v celi seriji različnih situacij, a osnovna ideja, ki se skriva za njo je, da želite z močnimi kartami nasprotniku ponuditi dovolj dobre PO, da izenači vašo stavo. Na ta način boste do konca igre iz njega izvlekli še več žetonov, kot bi jih sicer. Idealna kandidata za mini višanje sta seveda AA in set, vsaj včasih je bilo temu tako. Dandanes igralci le izkoriščajo ta strah sebi v prid in z njimi poskušajo krasti. A na splošno ima mini višanje tudi veliko pozitivnih lastnosti!

Obveza, da dokončate igro

Kot smo govorili že v delu knjige, ki je posvečen SNG turnirjem, se vsakič, ko v igro spravite vsaj tretjino svojih žetonov, obvezete, da boste v igro spravili tudi preostale. Ko ste enkrat v igro spravili toliko žetonov, je namreč nesmiselno odstopiti. Če slutite, da bi lahko nasprotnikova stava oziroma višanje privedlo prav do te situacije, se odločite ali ste pripravljeni staviti vse na te karte, še preden spravite v igro svoj prvi žeton. Isto velja tudi za vaše nasprotnike. Če vidite, da je nasprotnik v igro spravil že več kot tretjino svojih žetonov, lahko v nadaljevanju pričakujete, da bo ponovno stavil ali celo takoj stavil all-in. Z drugimi besedami, v takih situacijah je vaš »fold equity« enak 0, saj če ste izenačili nasprotnikovo prvo stavo in veste kaj vas čaka, ne morete več odnehati. Edini nasvet, ki vam ga lahko dam za podobne primere je: Igrajte pametno, predvidite naslednjo potezo in se ji prilagodite.

Vrednostne stave

Kadar vaš nasprotnik ni pokazal nobene agresije, vedno stavite na riverju, kadar imate najvišji par in odličen kicker. Gre za vrednostno stavo, s katero preverite, kako močni pravzaprav ste. Številni nasprotniki bodo namreč vse do konca izenačevali vaše stave s povprečnimi kombinacijami, saj bodo do zadnjega trenutka še upali, da izboljšajo svojo kombinacijo. Kadar se to ne bo zgodilo, boste prišli do zmage, brez da bi pokazali svoje karte, če pa jim bo res uspelo kaj ujeti, boste to običajno prepoznali po višanju ali stavi, če so pred tem vedno najprej čekirali. Igralec, ki čekira, običajno igra vlečko in če čekira tudi na riverju, obstaja velika verjetnost, da svoje vlečke ni dokončal. Če ste do riverja s stavami želeli prikazati moč, potem bo vaš nasprotnik na koncu potreboval zelo dobre karte (vsaj 2 para), če bo želel staviti na riverju. Z vsaj 2 paroma lahko tudi vi skorajda vsakič izvedete nadaljevalno stavo, izjema so le primeri, ko skupne karte omogočajo vašim nasprotnikom preveč možnosti za sestavo boljše kombinacije kart od vaše.

Nadaljevalne stave

Koncept, o katerem smo tudi že govorili pri SNG turnirjih, so nadaljevalne stave. Kljub temu, da smo jih omenjali že prej, nadaljevalne stave (po zaslugi knjig Dana Harringtona) domujejo dandanes predvsem na MTT turnirjih. A čeprav danes nadaljevalne stave niso več nobena posebnost, je kljub temu povsem pravilno, da v večini iger, v katerih ste višali že pred flopom, na njem nato opravite nadaljevalno stavo. Če vaš nasprotnik v roki nima para, ga bo flop tako ali tako zgrešil v 2/3 vseh iger, tako da vam bo ta nadaljevalna stava večkrat prinesla zmago brez pravega boja. Nadaljevalna stava je pravzaprav stava, da vaš nasprotnik ni ujel ničesar in da ne more izenačiti vaše stave. A kot je z vsemi stavami, nekatere dobite, spet druge izgubite.

Ker praktično vsa literatura priporoča, da naj vaše nadaljevalne stave znašajo okrog 50% žetonov, ki so že v igri, vam jaz priporočam, da namesto tega stavite raje 70%, ker bo vaša stava tako bolj podobna vrednostni, kot pa nadaljevalni stavi. Čeprav bo stava izgledala bolj kot vrednostna, bodo številni (predvsem mladi) igralci kljub temu preverili, kako močni pravzaprav ste in bodo postregli s svojim višanjem, ali pa bodo izenačili vašo stavo samo zato, da vidijo, kaj boste storili na turnu. Odvisno od tega, s kakšnim nasprotnikom se borite, bo odvisno to, ali boste na turnu ponovno poskušali s stavo, ali boste raje čakirali in v primeru, da stavi nasprotnik, odstopili.

Stavne taktike po flopu

Podobno kot ste igrali na flopu, morate igrati tudi na turnu. Če imate v rokah vsaj najvišji par na mizi in so do vas vsi čakirali, stavite toliko, kolikor že znaša izkupiček igre. Če ste imeli na flopu par, ki je bil višji od

Če vaši nasprotniki v igro spravijo 1/3 svojih žetonov, so verjetno že pot zavezujoči, zato sklepajte, da boste videli showdown.

Čeprav lahko običajno odstopite, ko na turnu pride vlečka, bodite previdni, da bodo pametni agresivni igralci izenačili na flopu tudi brez dobrih kart, v upanju, da bodo dobili pot, če pride ključna karta.

vseh skupnih kart, a nato na turnu pade katera od višjih kart, nikar ne zaženite panike, nikakor pa se takoj tudi ne vdajte. Če vsi do vas čekirajo – stavite, a če kdo pred vami stavi ali kateri od nasprotnikov vašo stavo poviša – odstopite! Če imate na flopu najvišji par in je naslednja karta dokončala katero od vlečk, bodite pripravljeni odstopiti, če vaš nasprotnik stavi ali pa čekira in nato viša.

Nadzor nad igro

Recimo, da imate na turnirju 42.000 žetonov, slepe stave znašajo 200/400/50, vi pa ste v srednji poziciji dobili v roke AA. Ste drugi po številu žetonov, vaše višanje na 1.200 pa izenači le vodilni igralec s 50.000 žetoni. Na flopu 862 (mavrica) nasprotnik čekira, vi stavite 1.000 žetonov, nasprotnik pa vašo stavo izenači. Pade še 9 in nasprotnik se ponovno odpove svoji stavi, kaj pa sedaj? Najbolj pametno bi bilo, da čekirate tudi vi, saj je vaš nasprotnik izenačil vašo stavo na flopu, hkrati pa je to tudi edini igralec, ki vas lahko izloči s turnirja. Zadnja skupna karta je odprla možnost lestvice, zato, še preden storite karkoli, razmislite o tem, kaj boste storili, če stavite in nasprotnik odgovori z višanjem. Seveda lahko v igro spravite še 2.000 žetonov in počakate na njegovo reakcijo, a vam že sedaj povem, da ne boste prav nič zadovoljni, če vam nasprotnik vrne udarec z velikim višanjem. Če v takem primeru čekirate, boste ohranili nadzor nad igro in nad višino stav, s tem pa se boste tudi izognili težki odločitvi, ki bi vas utegnila stati vseh preostalih žetonov. Kadarkoli mislite, da močno vodite ali močno zaostajate, poskušajte ohraniti majhen izkupiček igre. S tem boste nasprotniku resda omogočili, da ceneje vidi karte in morda na koncu tudi sestavi kombinacijo, ki vas bo premagala, ampak tudi če pride to tega, nasprotnik kljub temu ne bo stavil all-in, če je v igri še premalo žetonov. Oglejte si celotno situacijo še z druge strani, s katere izgleda, kot da ima nasprotnik v rokah AK ali AQ in zato vedno, ko imate vsaj kak par, želite staviti nekaj majhnega, saj bo tudi nasprotnik, ki nima v rokah ničesar razen AK, verjetno vašo stavo izenačil. Če čekirate na turnu, lahko nato tudi izenačite njegov poskus blefiranja na riverju (če stava le ni prevelika).

V primeru, da nato vaš nasprotnik ponovno čekira na riverju, lahko vi stavite okrog 75% žetonov, ki so že v igri. Glede na to, kako se je igra odvijala, bo le malo igralcev čekiralo na riverju, če imajo v rokah karte, ki lahko premagajo vaš par asov. Če vaš nasprotnik tako čekira še tretjič zapored, ste lahko skoraj prepričani, da vas ne more več premagati in zato povsem mirne krvi opravite še svojo vrednostno stavo. Kot boste po nekaj odigranih tovrstnih situacijah videli sami, vam bo čekiranje na turnu, navadno pomagalo priti celo do več žetonov, kot bi prišli sicer, hkrati pa boste še vedno obdržali igro pod nadzorom in tako tudi v primeru, da čudežno izgubite, ne boste ostali brez vseh svojih žetonov.

Če ima vaš nasprotnik namesto 50.000 žetonov le 5.000 žetonov, je situacija seveda povsem drugačna. All-in!

Povzetek 18. poglavja

1. Žetoni vedno tečejo po mizi v smeri urinega kazalca.
2. Kraje slepih stav se večkrat zgodijo s poznih pozicij, do njih pa običajno ne pride, dokler se slepih stavam ne pridružijo tudi ante stave. Ko mislite, da imate opravka s tatom slepih stav, znižajte svoje standarde za stave in izenačevanje stav. Kadar nujno potrebujete žetone, razmislite o tem, da bi proti agresivnemu igralcu, ki redno krade slepe stave, stavili all-in.
3. Pozitiven EV imate lahko celo takrat, ko so vaše all-in stave zelo pogosto izenačene in je favorit za zmago vaš izzivalec.
4. Mini višanje z dobrimi kartami in vlečkami je lahko zelo uspešna zmagovalna taktika.
5. Nadzorujte velikost pota, ko ste, ali veliko boljši ali pa veliko slabši od nasprotnika.

4. DEL: NAGRADE SO BLIZU

Mehurček (angl. Bubble)

Na SNG turnirjih se mehurček pojavi, ko mora biti izločen iz igre le še en igralec, da preostali trije prejmejo denarno nagrado. Na večjih turnirjih z več kot 500 igralci se razširjen mehurček začne mizo pred denarno nagrado. Če je na turnirju plačanih prvih 45 mest, se razširjen mehurček začne od 54. do 46. mesta. Če je plačanih prvih 100 mest, je razširjen mehurček od 109. do 101. mesta, itd. Čeprav v osnovi izraz mehurček opisuje le izpad zadnjega igralca, ki turnir zapušča praznih rok (tako za večmizne kot SNG turnirje), pa dandanes ta izraz preprosto ne opiše več vsega pritiska, pod katerim so ves čas turnirja igralci, ki želijo priti do denarja. Skorajda vsakdo, ki nastopi na turnirju, si verjetno želi priti med dobitnike nagrad, zato na turnirjih, običajno, ko pride do te faze turnirja, igra praktično zastane. Na spletu se sicer še najde kak pogumnež, ki tvega nekoliko več in poskuša izkoristiti to situacijo, da si nabere nekaj žetonov, ampak takoj, ko se omeni beseda mehurček, igralci večinoma postanejo precej konservativni. To je tudi razumljivo, saj lahko vsaka, že najmanjša napaka v tem delu turnirja, pomeni, da boste končali praznih rok in tako je bil ves trud, ki ste ga vložili do takrat, popolnoma zaman.

Ker je pritisk v tem delu turnirja verjetno največji, se pogosto zgodi, da komu popustijo živci, nekateri igralci pa se celo poslužujejo posebnih taktik, samo da bi čim lažje prišli do svoje nagrade. V mnogih primerih so ti poskusi vsi »nagrajeni« z ustrezno kaznijo, a v redkih primerih tovrstni protesti celo spodbudijo uvedbo kakega novega ali spremembo starega pravila.

Igra za igro

Dober primer take posledice se je zgodil pred leti igralcu iz Las Vegasa, ki si je sredi igre na mehurčku vzel nekaj minut za razmislek o svoji naslednji potezi, medtem ko so preostale mize nadaljevale z igro. Ko so odgovorni izvedeli za to, se je rodilo pravilo, ki ga danes vsi verjetno že dobro poznamo in sicer, da se na mehurčku vedno igra igra za igro. Danes se to pravilo uporablja predvsem na neposrednem mehurčku, ko morajo prav vse mize dokončati trenutno igro, preden se lahko začne naslednja. Ker to pravilo v praksi velja le na mehurčku, se še kljub temu najdejo ljudje, ki poskušajo izkoristiti zadnje trenutke pred vpeljavo tega pravila v igro. Na spletu težav s tem ni, saj ima vsak igralec tako ali tako omejeno število časa, v katerem mora sprejeti svojo odločitev preden se igra prestavi na naslednjega igralca. Seveda se vedno najdejo igralci, ki poskušajo tudi tu zavlačevati in se nekako preriniti med prejemnike nagrad, a jim to običajno niti ne pomaga preveč, saj turnirska ura teče in čeprav oni zadržujejo igro, se stopnje med tem vseeno lahko povišajo, kar pomeni, da se s tem dvigne tudi cena vsake igre in vsakega kroga.

Imate veliko žetonov ... ali pač ne

Na turnirjih se pojavlja velika razlika med t.i. »deep stack« turnirji, kjer igralci že začnejo z več žetoni, kot na običajnem turnirju. Na tovrstnih turnirjih imajo igralci zaradi te sproščene strukture in večje zloge žetonov več svobode pri sprejemanju odločitev, medtem ko se na spletu vse skupaj odvija precej hitreje, večdnevni turnirji so prava redkost, običajno pa na spletnih turnirjih že po nekaj urah nastopi obdobje, ko lahko le še »molite in stavite all-in«. Sedaj, ko poznate kazalce, kot sta CPR in CSI, lahko te situacije predvidite in se jim tudi izognete. Odločitev o tem, kdaj boste stavili all-in, pa naj ostane samo v vaših rokah.

Agresivna igra na mehurčku

Ker večina igralcev na mehurčku postane zelo pasivnih in konservativnih, nekateri igralci poskušajo to slabost izkoristiti in tako priti do nekaj dodatnih žetonov. Leta 2007 sem na turnirju Aussie Millions na mehurčku sedel za isto mizo kot Finec Patrik Antonius, ki je v tej situaciji višal prav vsako igro! In če me

Na mehurčku profesionalni igralci pridobijo največ od njihovih pričakovanj, saj jih ni strah zelo agresivne igre.

**Priti je mehurčka
je redka
priložnost. Ne
zapravite je z
igro za povrnitev
svojega denarja.**

spomin ne vara, se mu nihče ni postavil po robu celih 13 iger! Po tako agresivni igri je bil svoj čas poznan tudi Phil Hellmuth, če se smem pohvaliti, pa sem pred kar nekaj leti tudi sam dobro izkoristil podobno situacijo na turnirju Aussie Millions, saj sem višal v 2/3 vseh iger razširjenega mehurčka in se tako prebil od igralca z zelo malo žetoni celo do vodilnega igralca. Če je agresivnost v nekaterih fazah turnirja ali situacijah vprašljiva, to ni ena od njih, saj je na mehurčku agresivna igra ključ do uspeha.

Psihologija mehurčka

Ko lahko igralci že čutijo, da je denar blizu, se običajno hitro razporedijo v 2 tabora:

1. tabor tistih, ki poskušajo le zdržati do denarja,
2. tabor tistih, ki želijo na koncu tudi dobiti turnir.

Igralci iz prvega tabora, so tisti, ki bodo na mehurčku postali zelo konservativni in se v igro sploh ne bodo mešali, če v rokah ne bodo držali res najboljših kart. Igralci s srednje velikim številom žetonov in tudi tisti z nekoliko manjšim številom žetonov, se bodo običajno izogibali dvobojem. Večkrat se bodo temu taboru pridružili tudi igralci, ki so si mesto na turnirju priigrali prek katerega od satelitov, saj je že najmanjša denarna nagrada običajno nekajkrat večja, kot pa je bila vstopnina za njihov satelit. Igra na mehurčku Glavnega dogodka WSOP je tako neprimerljivo bolj konservativna, kot pa je igra na spletnem turnirju z vstopnino 5 dolarjev.

Spomnim se, da je leta 2006, na turnirju Aussie Millions, kjer sem na koncu zmagal, bilo v nekem trenutku za mizami še 53 igralcev, od katerih jih je le 48 prišlo do nagrad in je Phil Ivey, ki je bil takrat 5. po številu žetonov, odgovorne vprašal, koliko znaša nagrada za osvojeno 48. mesto. S to potezo me je takrat popolnoma presenetil, saj tega ni rekel v šali, temveč je popolnoma resno vprašal, koliko znaša nagrada, čeprav je šlo za znesek, ki je bil tako nizek, da njemu verjetno ni pomenil prav nič. Vsakič, ko je izpadel še kakšen igralec, je Ivey to vprašanje zastavil znova in znova. Ne, tega ni storil zase, saj so bili njegovi apetiti veliko večji, to je storil zato, da so prav vsi igralci, ki so še bili na turnirju, slišali, koliko denarja bo dobil prvi igralec v nagradah. S tem je poskušal poudariti, koliko igralci tvegajo z vsako napačno potezo, samo zato, da bi oni igrali še konzervativneje, medtem ko bi jim on pokradel slepe stave. Nekaj časa mu je to res šla na roke, vendar je nato izpadel na 50. mestu brez nagrade, ko je poskušal zblefirati hladnokrvnega Jamila Dio. A bolj kot njegove poteze, je pomembna njegova želja po osvojitvi turnirja, kar je nakazal že v tem delu turnirja, saj si je hotel na čim lažji način zagotoviti dodatne žetone, ki bi mu kasneje, pri borbi za najvišja mesta, prišli prav. Kar lahko potegnemo iz tega je, da bolj ko se približujete tej točki na turnirju, bolj bodo najboljši igralci pritisnili na plin in začeli igrati vse agresivneje.

John Juanda je o tej temi celo napisal članek, v katerem je zapisal, da je prav mehurček priložnost, da si agresivni igralci obnovijo svoje izpraznjene zaloge žetonov. Proti tovrstnim igralcem se lahko ubranite tako, da ponovno višate, a da boste zelo agresivnega igralca prepričali v to, da se ne boste uklonili tako hitro, v igro spravite vse svoje žetone. Če boste namreč samo višali, ne bodite presenečeni, če bo vaš nasprotnik stavil all-in. Če bo vaš nasprotnik zaslutil, da vas lahko izrine iz igre, ne bo odnehal, dokler ne doseže svojega cilja.

A če lahko agresivne igralce zlahka višate, brez da bi pri tem držali v rokah prav najboljše karte, pa vam svetujem, da nikoli ne višate stav konservativnih igralcev. Verjemite mi, da si tega res ne želite početi. Eno je, da se želite upreti agresivnežu, ki vam krade stave, a konservativni igralci, ki stavijo na mehurčku, to je povsem druga zgodba. Če tak igralec viša na mehurčku, lahko svoj AK kar vržete v koš, saj bodite prepričani, da v primerjavi z nasprotnikovimi kartami ni vreden nič. Konservativni igralci namreč nikoli ne bodo tvegali vseh svojih žetonov, še posebej ne na mehurčku, če ne bodo v rokah držali AA ali KK.

Primeri igre na mehurčku (na MTT turnirjih)

Primer

Od uvrstitve med prejemnike nagrad vas ločijo še 4 izločitve. Nahajate se na poziciji pred gumbom, imate 14.800 žetonov (slepe stave 400/800/100), v roke pa ste dobili Ah 9h. Agresiven in precej konservativen igralec s pozicije UTG, ki ima vse skupaj 22.000 žetonov, viša na 2.800. Kaj storite? Odstopite! TAG igralec je višal iz zelo neprijetne pozicije. Vaše karte niso ravno najboljše, prav tako pa še niste obupani do te mere, da bi morali brezglavo staviti vse žetone, saj je vaš CSI še vedno nad 7. Kljub temu, da imate pozicijo, raje odstopite in počakajte na boljšo priložnost, da spravite v igro svoje žetone.

Podobna situacija kot zgoraj, le da ste sedaj z Ah 9h na gumbu, igralec, ki je višal na 2.400 pa ima le 18.000 žetonov in se nahaja neposredno pred vami. Stavite all-in! Resda vaše karte niso najboljše, a vaš nasprotnik se nahaja na poziciji, ki je kot nalašč za krajo slepih stav, zato ste lahko prepričani, da bo odstopil v 90% iger, kjer boste vi stavili all-in z boljšo pozicijo od njega. Nasprotnik najverjetneje ne bo hotel tvegati preveč, saj če se zaplete z vami in izgubi, ostane brez večine žetonov in njegova uvrstitev med prejemnike nagrad se bo kar naenkrat znašla pod vprašajem. Kombinacija »fold equity« in vaših možnosti za zmago, naredi to situacijo pozitivno v smislu EV.

Od uvrstitve med prejemnike nagrad vas ločijo še 4 izločitve, nahajate se na gumbu z 52.000 žetoni (CSI 14,5) in držite v rokah Kc Qh. Slepe stave znašajo 600/1200/200 (CPR = 3600), igralec iz srednje pozicije, ki ima le 11.000 žetonov, pa viša na 4.000. Kaj boste storili? Odstopite! V tej situaciji namreč nimate »fold equity«, saj je nasprotnik v igro spraval že preveč žetonov, da bi lahko iz nje še izstopil, hkrati pa s svojimi kartami najverjetneje tudi zaostajate za nasprotnikom.

Podobna situacija kot v prejšnjem primeru, le da ima nasprotnik ki viša na 3.600, vse skupaj 26.400 žetonov, in se nahaja 2 mesti pred vami (angl. hijack). Igralec, ki se nahaja za njim ima 32.000 žetonov in izenači njegovo stavo, kaj pa storite vi? Stavite all-in! Kot sem povedal že nekaj poglavij nazaj, lahko v NLHE uspevajo le najbolj pogumni. Zgoraj opisana situacija je namreč idealna, da v igro spravite vse svoje žetone, saj imata oba nasprotnika na razpolago še dovolj žetonov, da se sodelovanju v tej igri še lahko odpove. Če odstopita igralca s pozicij slepih stav in igralec, ki je prvi višal, nima kart najboljših 2% (AA-JJ, AK), boste verjetno že pred flopom pobrali 10.800 žetonov, brez da bi sploh obrnili svoje karte. Občasno bo vaše višanje izenačil nasprotnik s srednje velikim parom (66-1010) in se boste znašli v klasični 50-50 situaciji z 2 višjima kartama. Tudi če izgubite, to še ne pomeni nič, saj imate več žetonov od obeh potencialnih izzivalcev. Kljub temu, da prav pogosto do tega ne bo prišlo, vas moram opozoriti, da bo občasno vašo stavo izenačil tudi nasprotnik s precej boljšimi kartami od vaših in vas v primeru, da sreča ravno ni na vaši strani, tudi premagal. A strah pred tem najhujšim scenarijem, vam ne sme preprečiti tega, da napravite pravo potezo in stavite all-in.

Ker so nagrade na turnirjih tako bogate, je lahko mehurček finalne mize še bolj ekstremen od denarnega mehurčka.

Izenačevanje all-in stav pred mehurčkom

Kot sem že povedal, večina igralcev, takoj ko zasliši besedo mehurček, postane preveč konservativna. Določena stopnja zvišanja standardov je na tej točki turnirja seveda potrebna, a ne do te mere, kot to počne večina igralcev. Pri igranju v obdobju zadnje mize pred mehurčkom, vam kljub vsemu priporočam, da izenačujete all-in stave z 1 kategorijo boljšimi kartami, kot bi to storili sicer. Če imate pred seboj povsem povprečno število žetonov in vas lahko stava, ki jo nameravate izenačiti, stane vsaj 80% žetonov, raje zaostrite svoje kriterije za izenačenje celo za 2 kategoriji. Ker bo pred mehurčkom le malo igralcev pripravljenih tvegati vse svoje žetone, lahko upravičeno domnevate, da tisti, ki se lotevajo tovrstnih podvigov, to počnejo le z najboljšimi kartami.

Na vseh večjih turnirjih svojo igro podobno prilagodite tudi v fazi pred finalno mizo. Na nekaterih največjih turnirjih je še pomembnejše kot to, da se izognete navadnemu mehurčku to, da se izognete mehurčku finalne mize. To se še najbolj izkaže vsako leto na Glavnem dogodku WSOP, kjer celotno dogajanje snemajo tudi TV kamere in je uvrstitev na finalno mizo pravzaprav življenjski cilj vsakega igralca.

Učite se iz svojih napak

Na turnirjih vsi delamo napake, a kot igralec se boste še naprej razvijali samo, če boste svoje napake analizirali in se iz njih tudi kaj naučili. Sam sem pri analizah po turnirjih naravnost neizprosno do sebe in ničesar ne pripisujem nesreči ali kateri drugi olajševalni okoliščini. Če to storim, namreč škodujem le svojemu razvoju, zato bodite pozorni na svoje napake, saj jih le tako naslednjič ne boste ponovili.

Napake obstajajo v veliko različnih oblikah, sam pa sem jo nazadnje storil ravno pred nekaj dnevi, na zadnjem turnirju, na katerem sem nastopil. Turnir sem sicer končal na 4. mestu, a mi to ni ravno v tolažbo, saj so do

**Ko se trudite
priigrati čim
več žetonom,
ne tvegajte po
nepotrebem. Že
to, da prejmete
denarno nagrado
je boljše, kot če
je ne.**

nagrad prišli le najboljši 3 (1. mesto- 50.000\$, 2. mesto – 30.000\$, 3. mesto – 20.000\$). Napaka, ki sem jo storil, je bila predvsem v tem, da sploh nisem pogledal strukture nagrad in tako sploh nisem vedel, da bodo nagrajeni le najboljši 3 igralci. Poleg tega je bilo jasno, da sem bil med preostalo družino prav jaz najbolj izkušen in verjetno tudi najboljši igralec, kar bi me moralo prepričati, da sem pri svoji igri nekoliko bolj previden, vsaj dokler ne dosežem plačanih mest. A kot že rečeno, storil sem napako, se pognal za zvezdami in končal praznih rok.

Na tistem turnirju je imel vodilni igralec 50.000 žetonov, oba preostala nasprotnika sta imela nekaj več kot 15.000 žetonov, medtem ko sem imel sam najmanj, 13.400, žetonov. Slepe stave so znašale 400/800/100 (CPR 1.600) in jaz sem imel CSI nad 8. Ravno sem se začel prebijati po lestvici proti vrhu, ko sem na poziciji SB dobil v roke KQo (karte 5. kategorije). Do mene nihče ni vstopil v igro, jaz pa sem višal na 2.400. Pravilna poteza, v duhu knjige Kill Phil, bi bila, da svoje žetone spravim v igro. Temu sem se izognil, saj sem bil prepričan, da bom svoj cilj dosegel tudi s precej manjšo stavo. Četudi bi nasprotnik mojo stavo le izenačil, sem bil prepričan, da bi ga lahko nato nadigral na flopu. Igralec na poziciji BB je povišal na 5.000. Če bi izenačil njegovo stavo, bi se tako ali tako obvezal, da bom ostal v igri vse do konca, zato sem se raje odločil, da stavim all-in. Pri tem morate seveda razumeti, da sem s svojo potezo dajal nasprotniku točno prave PO, da mojo stavo izenači, saj moj all-in praktično ni imel praktično »fold equity«. Nasprotnik je mojo stavo seveda izenačil in mi pokazal QQ, kar je na koncu zadoščalo za zmago in tako sem kljub vsem naporom, ki sem jih vložil ta dan, na koncu ostal praznih rok. Svoj poraz bi lahko povsem preprosto pripisal pomanjkanju sreče, a resnica je takšna, da sem pač storil napako.

Šele ko sem po turnirju analiziral svojo igro, sem odkril, kje sem naredil napako. V tisti situaciji moj nasprotnik pravzaprav sploh ni mogel imeti kart, proti katerim bi bil sam favorit, saj je bil preveč konservativen, da bi vstopal v igro s slabimi kartami. V najboljšem primeru sem tako lahko upal, da bi mi pokazal JJ, a bi tudi s temi kartami še vedno bil on v prednosti. Proti tem kartam bi dobil celo odlično ceno, saj bi moral za 16.200 žetonov (1.600 + 2.000 + 1.600 + 11.000) vložiti le svojih 11.000 (PO 1,5 proti 1). A kaj, ko je imel nasprotnik ravno karte iz skupine, ki je nisem mogel premagati (AK, AQ, AA, KK, QQ), saj bi bil v primeru, da bi nasprotnik držal v rokah AJ ali A10, točno toliko v zaostanku, kot nakazujejo PO.

V tem primeru mi matematika sicer ni dajala jasnih znakov ali naj stavim vse svoje žetone ali ne, vendar je bila moja napaka, da sem prej spregledal cel kljub namigov, ki bi me lahko rešili pred izločitvijo. Če bi namreč odstopil po nasprotnikovem višanju, bi imel še vedno žetonov za približno 7 krogov in bi se kasneje še lahko boril za boljše uvrstitev. Glede na to, da so igrali moji nasprotniki zelo konzervativno, bi imel v nadaljevanju tudi še dovolj priložnosti, da bi s krajo na hitro prišel do žetonov. Bil sem tudi najbolj agresiven igralec za mizo, kar bi moral izkoristiti sebi v prid, saj bi lahko moji TAG soigralci moje stave lahko izenačili le z najboljšimi kartami.

Resnica je takšna, da se v tistem trenutku ne bi smel zanesti le na »pot odds«, temveč bi moral v svojo odločitev vključiti tudi vse druge informacije, ki so mi bile na voljo (a vseh takrat niti nisem poznal). Običajno je to, da pozabiš na denarni del igre in se posvetiš le igranju na zmago prednost, a pri meni je bila to le slabost. Kadarkoli na turnirju pride do podobne situacije, se EV igralcev, ki nista vpletena v igro, drastično poveča. Če se sedaj še enkrat ozrem na to igro, vem, da bi moral odložiti svoje karte in počakati na svojo priložnost.

Lahko ste prepričani, da te napake ne bom ponovil prav kmalu, prav taka analiza, kot sem jo prikazal tukaj, pa se vam kasneje skorajda vedno bogato poplača.

Povzetek 19. poglavja

1. Če je vaš cilj na turnirju prilesti čim višje, potem na mehurčku igrajte zelo agresivno.
2. Vedno ocenite nasprotnikovo igro in predvidite ali jo boste lahko nadzorovali.
3. Opazujte igro na svoji mizi. Ali vi nadzirate igro?
4. Analizirajte svoje napake in se iz njih tudi kaj naučite.

5. DEL: MED DOBITNIKI NAGRAD

Super, uspelo se vam je prebiti med dobitnike nagrad, kaj pa sedaj? Za trenutek si vzemite predah od igre in ocenite svoj CSI. Nato pogledajte še CSI vaših nasprotnikov in ugotovite, kdo med vami ima največ in kdo najmanj žetonov. Pri tem vam seveda ni potrebno biti zelo natančni, saj zadošča že približek. Koliko žetonov ima v povprečju vsak igralec? Če igrate turnir pri PokerStars, potem boste vse te informacije našli v turnirskem lobbyju. Če igrate na turnirju v živo, pa boste vse te informacije običajno našli na katerem od TV zaslonov, ki so razporejeni po prizorišču. Sedaj, ko imate na razpolago vse te informacije, pogledajte, če turnirsko povprečje zadošča za svobodno igranje na vaši mizi (CSI vsaj 10), ali se približuje del turnirja, ko bodo vaši nasprotniki začeli v skoraj vsaki igri staviti all-in. Pri odločanju o tem, kako boste nastopili v tej fazi turnirja, morate namreč vzeti v zakup vse te informacije.

Ocenjevanje igralcev

Verjetno ni nobeno presenečenje, če vam povem, da vstopate v del turnirja, kjer si bodo izločitve sledile kot po tekočem traku. Vsi igralci, ki se vam je uspelo prebiti do sem, ste namreč že upravičeni do denarnih nagrad, kar za nekatere zadošča in taki igralci v tej fazi turnirja začnejo igrati zelo liberalno in agresivno. Igralci, ki so na zadnjih nekaj stopnjah komaj še sledili, bodo sedaj začeli z all-in stavami, saj se zavedajo, da nimajo več česa izgubiti, lahko le pridobijo.

Katero taktiko lahko uporabite, da boste kar najbolje izkoristili to situacijo? Na splošno se izogibajte igralcem, ki bi utegnili v rokah imeti res dobre karte in se zapletite v dvoboje le z igralci, za katere ste prepričani, da lahko v rokah držijo katerikoli 2 karti. To, kakšne karte utegne imeti v rokah vaš nasprotnik, lahko ugotovite le tako, da ga opazujete pri igri. V nadaljevanju sem vam navedel nekaj napotkov, ki vam bodo pomagali pri ocenjevanju nasprotnikov:

1. Bodite pozorni na karte, ki jih pokažejo nasprotniki. Če opazite, da igralec viša z zelo širokim izborom kart, potem lahko tudi njegove stave izenačite s širšim izborom. Hkrati to pomeni tudi to, da boste sedaj za višanje potrebovali boljše karte, saj veste, da bo nasprotnik v večini primerov izenačil vašo stavo.
2. Poiščite igralce, ki se ne zavedajo pomena dobre pozicije, oziroma je ne znajo izkoristiti. Igralec, ki bo igral s povprečnimi kartami tudi izven pozicije, je namreč idealna tarča za vaše napade. Seveda ne smete pozabiti tudi na igralce, ki pozicijo sicer poznajo in cenijo, a je ne želijo uporabiti, če ne držijo v rokah kart iz najboljših 2-3 kategorij. Velik del izkoriščanja dobre pozicije je tudi to, da stavite, kadar vsi ostali čekirajo. Igralci, ki ne morejo staviti brez dobre kombinacije kart, izgubijo večino iger, v katere so vpleteni in če že morajo oni izgubiti, zakaj ne bi vi zmagali.
3. Poiščite igralce, katerim je koncept pot odds tuj. Vsak igralec, ki lovi svojo vlečko v situaciji, kjer mu vsi kazalci kažejo, da sploh ne bi smel biti, dela napako, ki jo lahko vi izkoristite. Če na primer na turnu stavite cel pot, vaš nasprotnik pa lovi vlečko barve, ima PO za izenačitev vaše stave 2 proti 1, v resnici pa zaostaja kar 4 proti 1. Vaš nasprotnik se morda ne zaveda, da v tej igri ne bi smel sodelovati, a vi se, in to poskušajte tudi izkoristiti.
4. Poskušajte najti tudi igralce, katerim je tuj koncept »implied pot odds«, saj vam bodo ti igralci pogosto dovolili, da si poceni ogledate skupne karte ter tako na lahek način ujamate kombinacijo, ki bo premagala tudi njihove najboljše karte. Neizkušeni igralci bodo z asi pogosto skušali iz vas izvleči čim več žetonov z majhnimi stavami ter vam pri tem ponujali odlično priložnost, da ujamate svojo lestvico ali barvo in jim nato pobere vse žetone. Kaj je sploh lepšega od tega?

Poskušajte igrati več proti slabšim igralcem, kot proti boljšim.

Primer

5. Označite si igralce, ki prepogosto vstopajo v igro. Kadar igralec viša v 30%-40% vseh iger, to običajno počne z zelo širokim izborom kart, saj enostavno ni mogoče, da bi tolikokrat v roke dobil dobre karte. Ti igralci so idealne tarče za krajo z višanjem, običajno pa jih boste spravili iz igre, če boste stavili all-in, saj oni s svojimi kartami ne bodo mogli izenačiti tako velike stave.

Nahajate se 2 mesti pred gumbom, imate 54.000 žetonov in v roke ste pravkar dobili Jh Jd. Slepe stave znašajo 600/1200/100, LAG igralec (32.000), ki se nahaja neposredno pred vami, pa viša na 2.400. Kaj storite? Višajte na 7.200, saj vam v tej situaciji ni potrebno spraviti v igro vseh vaših žetonov, da bi odigrali pravilno, po drugi strani pa tudi ne smete zgolj izenačiti stave ter tako igralcem za sabo omogočiti, da si poceni ogledajo flop. Verjetnost, da ima LAG nasprotnik v rokah dobre karte, je dokaj majhna, kar le še podkrepi podatek, da je ta igralec višal šele potem, ko so pred njim 3 igralci že odstopili.

Če boste višali in bo ta nasprotnik stavil all-in, bi jaz stavo izenačil iz več razlogov. Za začetek imate več žetonov, poleg tega ima v rokah verjetno karte, kot so AQs ali 77, ki sicer imajo nekaj vrednosti, a v primeru, da se ne izboljšajo, niso kos vašim kartam. Ni mi všeč njegova poteza z višanjem po 3 odstopih, konec koncev pa igrate proti LAG nasprotniku in to s kartami 2. kategorije. Celotna situacija za vas lepša skorajda ne bi mogla biti.

Izločanje obupanih nasprotnikov

Kdo v igri bo najverjetneje imel povsem povprečne karte, a bo z njimi vseeno stavil vse žetone? Igralec, ki ima CSI z vrednostjo 3 ali celo nižjo, si ne more več privoščiti, da čaka na dobre karte, zato bo stavil all-in z zelo širokim naborom začetnih kart. Seveda si ne želite nasprotnikom podarjati žetonov, a ko ugotovite, kako obupan je določen nasprotnik, lahko njegovo stavo izenačite s katerima koli 2 kartama.

Ko igralec stavi all-in in njegova stava znaša vse skupaj le 2,5BB, lahko izenačite z vsemi kartami, ki jih imate v rokah. V najslabšem primeru ima nasprotnik 66% odstotkov za zmago, če vi njegovo stavo izenačite z 2 povsem naključnima kartama in če vam PO ponujajo dovolj dobre možnosti, da v igro spravite nekaj žetonov, to tudi storite. Priporočam vam celo, da včasih tako stavo izenačite, brez da bi sploh pogledali svoje karte, da se ne boste obremenjevali s tem kako slabe so in ali ste res sprejeli pravo odločitev. Če se sodelovanju v taki igri odpoveste, boste morda prihranili nekaj žetonov, a boste zamudili lepo priložnost, da se znebite nasprotnika in si hkrati še pridobite spoštovanje ostalih igralcev.

Primer

★ Nahajate se na položaju BB, pred seboj imate 34.000 žetonov, v roke pa ste dobili Ah 4s. Slepe stave znašajo 600/1.200/100 (CSI=12) in igralec pred gumbom stavi all-in za 5.500 žetonov. Njegove stave do vas ne izenači nihče. Nasprotnik ima CSI 2 in verjetno stavi all-in z vsemi kartami, vaše pa so dovolj močne, da izenačite njegovo stavo. Izenačite, saj tudi če vam pokaže KK ali podobno dobre karte in zmaga, ne boste ob prav veliko žetonov.

★ Nahajate se na poziciji BB, imate 19.000 žetonov (CSI=7) in držite v rokah 7c 2h. Slepe stave znašajo 600/1.200/100, igralec na gumbu (2.900 žetonov) pa stavi all-in. V igri ni več nikogar razen vaju dveh – izenačite! Stane vas namreč le 1.700 žetonov, dobite pa jih lahko 5.600 Pri teh številkah in okoliščinah, ki veljajo v tej igri, lahko stavo izenačite, brez da bi sploh pogledali svoje karte.

Izoliranje nasprotnikov

V tej fazi turnirja se bo pogosto zgodilo, da bo kateri od igralcev z najmanj žetoni stavil all-in. Če imate vi in igralci za vami veliko več žetonov od tega igralca, in imate vi v svojih rokah še karte, s katerimi bi radi igrali, ste postavljeni pred težko odločitev ali samo izenačiti nasprotnikov all-in ali višati ter se morebiti znebiti tudi drugih nasprotnikov.

Če boste samo izenačili nasprotnikovo stavo, ne bodite presenečeni, če bodo vašemu zgledu sledili še drugi

Manj žetonov ima igralec, večja je verjetnost, da bo stavil all-in z naključnimi kartami.

igralci, ki sedijo za vami. Pogosto igralci napačno razumejo, da jim igranje z več nasprotniki izboljša EV, ker se proti igralcu, ki je v igro že spravil vse svoje žetone, borita kar dva (ali več) igralca. Za vas bo pogosto boljša izbira višanje, saj boste na ta način **izolirali** igralca, ki je pred vami že stavil all-in, in s tem izboljšali svoje možnosti za zmago. Igralci, ki imajo malo žetonov običajno stavijo all-in z vsemi mogočimi kombinacijami kart in prav to si vi tudi želite. Če se boste kljub temu bolj nagibali k temu, da bi le izenačili stavo, se spomnite tudi na to, da s tem dajete agresivnim igralcem, ki imajo boljšo pozicijo od vas, idealno priložnost da višajo in vas tako izrinejo iz igre.

Kot rezultat te dinamike, boste morali s svojimi močnejšimi kartami običajno tudi zaščititi tiste bolj ranljive karte, tako da boste le izenačili nasprotnikove stave, medtem ko boste s srednje močnimi kartami tudi višali.

Če imate pozicijo (med višateljem in gumbom), potem vam priporočam da:

- le **izenačite** stavo z AA, KK, QQ in kartami 4. ter 5. kategorije. Z gumba lahko izenačite stavo celo s kartami 6. kategorije.
- **Višajte** z AK, AQ, JJ, 1010 in 99.

Če ste **izven pozicije** (SB), vam priporočam da:

- le **izenačite** stavo z AA, KK, QQ in kartami 6. kategorije;
- **višajte** z AK, AQ, JJ, 1010, 99 in vsemi kartami 4. in 5. kategorije.

Zagotovo ste sami že opazili, da morate v primerih, ko nimate na razpolago dobre pozicije, igrati bolj agresivno. To je potrebno predvsem zaradi tega, ker ste v primeru, da vašo stavo izenači tudi igralec z BB, na flopu nato prvi na vrsti. Da bi se temu izognili, poskušajte igralca na BB prepričati v to, da se mu ne splača vstopati v igro. Če boste le izenačili nasprotnikovo stavo, boste to naredili ali s svojimi najmočnejšimi ali najšibkejšimi kartami, kar bo povsem zmedlo vaše nasprotnike in vam prineslo tudi nekaj strahospoštovanja.

Imate 28.400 žetonov in se nahajate na gumbu. Slepe stave znašajo 600/1.200/100, LAG igralec dve poziciji pred vami pa je ravnokar stavil all-in (5.400 žetonov). V rokah držite Ac Jh, kaj boste storili? Samo izenačite njegovo stavo, saj si s tem puščate odprta tudi vrata, če se slučajno zgodi kaj nepredvidljivega. Imate pozicijo in ste v idealnem položaju za igro.

Identična situacija kot zgoraj, le da se tokrat nahajate na poziciji SB. Kaj storite? Stavite all-in! Ker morate odigrati igro do konca v slabi poziciji, si želite iz igre pregnati vse morebitne izzivalce. Najpametnejša poteza na tem mestu je all-in. Ste opazili, kako pomembno vlogo igra pozicija?

Imate 32.000 žetonov, ste na SB (slepe stave 600/1.200/100), v rokah pa držite 6h 6d. Igralec s pozicije »cutoff« stavi all-in v višini 5.300 žetonov. Na vrsti ste vi, vendar je za vami, na poziciji BB, zelo agresiven igralec z 38.000 žetoni. Kaj storite? Stavite all-in! Ne želite si izenačiti nasprotnikove stave in se nato soočiti z višanjem s strani agresivnega igralca na BB, ki bo imel do konca igre boljšo pozicijo kot vi. Razen če boste na flopu ujeli set, tako ali tako ne boste mogli nadaljevati z igro, zato je zapletanje v tovrstne situacije popolnoma nesmiselno. Namesto, da nasprotniku sploh ponujate vse te možnosti, raje kar takoj stavite all-in in postavite njega v neprijetno situacijo. Slednji običajno vaše stave ne bo mogel izenačiti, razen če ima v rokah dobre karte, saj bi bil poraz zanj prehud. Sedaj upam, da znate reagirati v tovrstnih situacijah, saj se morate zavedati, da bo že prvega nasprotnika težko premagati, ni pa vam potrebno še dodatno greniti svojega življenja s tem, ko v igro vabite še enega nasprotnika.

Obramba proti izolacijski igri

Ko razmišljate o tem, da bi se branili pred poskusi izolacijske igre, morate vzeti v zakup cel kup faktorjev, kot so število vaših žetonov, moč vaših kart ter stil igre vašega nasprotnika. V nadaljevanju si poglejte, kako vsi ti faktorji, vplivajo na vašo odločitev.

Upoštevajte, da bodo vaši nasprotniki prav tako igrali izolirane igre, zato če nekdo ponovno viša igralca, ki je all-in, to še ne pomeni nujno, da ima odlične karte.

Primer

Primer

Če imate majhno število žetonov, stavite all-in vsakič, ko menite, da ne stave ne bo izenačena.

Primer

- ★ Igralec iz srednje pozicije, ki ima še 10.400 žetonov, viša na 3.600 (slepe stave 600/1.200/100). Igralec tik pred gumbom, stavi all-in (31.000). Vi ste se pravkar preselili na to mizo, zato o svojih nasprotnikih ne veste še ničesar. Nahajate se na poziciji SB in v rokah držite Ac Kd. Ali boste izenačili stavo ali ne, je sedaj odvisno od tega, koliko žetonov imate. Če je vaš CSI višji od 25 ali nižji od 10, stavo izenačite. Če se nahajate med tema dvema ekstremoma in nimate nobenih dodatnih informacij o nasprotnikih, raje odstopite.
- ★ Podobna situacija, kot v zgornjem primeru, le da se sedaj nahajate na BB in imate v rokah 9c 9h. Če je vaš CSI višji od 25 ali nižji od 10, stavo izenačite. Če se nahajate med tema dvema ekstremoma in nimate nobenih dodatnih informacij o nasprotnikih, raje odstopite.
- ★ Še enkrat podobna situacija kot na vrhu, vendar s to razliko, da sedaj veste, da je igralec, ki je stavil all-in, LAG. Nahajate se na poziciji BB in v rokah držite 9c 9h. Pred seboj imate 39.000 žetonov – izenačite! Čeprav se zdi, da se boste morali sedaj spopasti z 2 nasprotnikoma, je vaša pozornost v resnici usmerjena le na LAG igralca. Možno je, da bo ta igralec vašo stavo izenačil in vam pokazal ali nizek par ali pa 2 visoki karti (npr. KQ). Če bi imel namreč on v rokah res boljši par od vašega, verjetno ne bi odigral te igre, tako kot jo je. Verjetno bi raje višal na 10.000 žetonov

Napadanje igralcev z malo žetoni

To je verjetno edini del turnirja, kjer vam priporočam, da se odpravite na lov za igralci z najmanj žetoni. Vsakič, ko ste vodilni igralec in imate vsaj 4-krat toliko žetonov, kot vaš nasprotnik, lahko mirne krvi začnete z all-in stavami. Stavite all-in v vsaki igri, da boste imeli avtomatično pokritega vsakega nasprotnika, na ta način pa ne boste svojim nasprotnikom izdali ničesar o moči svojih kart, saj boste enako ukrepali tako s slabimi, kot tudi dobrimi kartami. To potezo lahko uporabite z vsakim parom, vsakim asom, vsakima 2 karama v isti barvi ter vsako kombinacijo kart, ki bi v Blackjacku dosegla vrednost 15 točk. Veliko vlogo v teh primerih odigra »fold equity«, zato bodo vaši nasprotniki pogosto tudi odložili veliko boljše karte od vaših, samo zato da se izognejo spopadu, v katerem lahko izgubijo vse svoje žetone.

Branjenje pred napadi

Vsakič, ko vaš CSI pade pod 5, ste se znašli na samem repu lestvice in počasi bo potrebno staviti all-in, preden vam zmanjka žetonov. V tej situaciji lahko stavite all-in s katerikoli kartama želite, a le če veste, da nihče ne bo izenačil vaše stave, v nasprotnem primeru raje počakajte na kaj solidnega. Če je kdo pred vami že izenačil BB, ga ignorirajte in višajte na 6BB, za vsakega igralca, ki je še izenačil BB, pa svojemu višanju dodajte še po 1BB. Čeprav se vam trenutno verjetno zdi nemogoče, da bi vstopili v igro s tako malo žetoni, kljub temu, da so prej 3 igralci že izenačili BB, a se s tem sploh ne obremenjujte preveč, saj prav nihče od njih ni prikazal kake moči in tako vsi najverjetneje le želijo videti kak poceni flop. Če je temu res tako, bodo ob vašem višanju vsi odložili svoje karte in tako boste vi prišli do novih žetonov.

To potezo boste zlahka izvedli vsakič, ko boste imeli v rokah karte z vsaj nekaj vrednosti, kot so katerikoli par, katerikoli as, pobarvane vezne karte (celo take z luknjo) ter vsaka kombinacij kart, ki bi v Blackjacku dosegla vrednost vsaj 19 točk. Če poskušate to izvesti na precej konservativni mizi, lahko te standarde tudi spustite za kako stopnjo ali dve. V tem primeru se vam ne splača biti previden, temveč le agresiven. Raje namreč velikopotezno pogorite, kot pa da vas požrejo slepe stave.

Za izenačenje višanj boste seveda potrebovali boljše karte kot za all-in stave, a načeloma lahko izenačite nasprotnikovo stavo s kartami vsaj 5. kategorije (vaš CSI=5), vsaj 6. kategorije (CSI=4), vsaj 7. kategorije (CSI=3 ali 2) in vsaj 8. kategorije, če je vaš CSI=1.

Nahajate se 2 mesti pred gumbom in v rokah držite 9h 8h. Slepe stave znašajo 600/1.200/100, vi pa imate 10.700 žetonov. Do vas nihče ni vstopil v igro, kaj storite? Stavite all-in! Standardno višanje presega 30% vaše zaloge, zato se vam bolj splača vse žetone spraviti v igro kar takoj, saj tako pridobite še »fold equity« in priložnost, da zmagate v igri, brez da bi sploh videli flop.

- ★ Nahajate se 1 mesto pred gumbom in v rokah držite As Js. Slepe stave znašajo 600/1.200/100, vi pa imate 13.000 žetonov. Pred vami še nihče ni vstopil v igro – stavite all-in! Če ste si že ogledali tabelo v prilogi C, boste videli, da vaše karte spadajo med 10% najmočnejših kombinacij, zato je edino pravilno, da z njimi takoj stavite all-in. Če kdo izenači vašo stavo, so vaše možnosti za zmago še vedno dobre, v večini primerov pa boste igro tako ali tako dobili že pred flopom.
- ★ Nahajate se 1 mesto pred gumbom in v rokah držite Qs 9s. Slepe stave znašajo 600/1.200/100, vi pa imate 10.400 žetonov (CS=4). Pred vami ni še nihče vstopil v igro – stavite al-in! Obupani ste, saj nujno potrebujete žetone. Ne izpustite nobene priložnosti, da si priigrate nekaj žetonov.

Povzetek 20. poglavja

1. Ocenite vse preostale igralce na turnirju, še posebej tiste za vašo mizo.
2. Ocenite situacijo in svojo igro prilagodite nasprotnikom.
3. Izolirajte nasprotnika in se naučite braniti pred tovrstnimi potezami.
4. Napadajte igralce z malo žetoni!
5. Ko vam preostane le še malo žetonov, igrajte agresivno, še posebej, če pred vami še nihče ni vstopil v igro.

6. DEL: FINALNA MIZA

Začetno prilagajanje nastavitvev

Super! Uspelo se vam je prebiti do finalne mize! »Finalna miza« je sicer tudi moj vzdevek, ki mi ga je pred leti nadel direktor turnirja v Crown Casino v Melbournu, ki je rekel, da si ta vzdevek zaslužim, ker se na finalno mizo uvrstim tako pogosto. Kljub temu, da sem že praktično del inventarja na finalnih mizah različnih turnirjev širom sveta, dobim še danes tisti poseben občutek prav pred nastopom na vsaki finalni mizi. Edina stvar, ki je še bolj zanimiva od udeležbe na finalni mizi, je zmaga! Sedaj, ko ste se igralci z 2 miz prestavili na 1 samo, katere so tiste stvari, ki jih morate prilagoditi, da boste uspešni tudi v tem delu turnirja?

Pravkar ste prišli iz igre proti 5-6 nasprotnikom, kjer nihče ni hotel izpasti in je bila agresivna igra zelo donosna, v situacijo, ko je miza zopet povsem polna in boste morali svojo agresivnost ponovno začeti brzdati. Iz zgodnjih pozicij boste lahko ponovno igrali le zelo ozek izbor kart, s tem pa se boste tudi trudili izboljšati svojo podobo v očeh nasprotnikov. V tem delu turnirja si želite prepričati nasprotnike, da agresivna pošast, ki je divjala po mizi še pred nekaj minutami, sedaj spi in da je ponovno dovolj varno, da vstopijo v igro. S tem se bodo vaši nasprotniki nekoliko bolj odprli, kar boste kasneje, ko boste v igri ostali le najboljši, ponovno kaznovali z agresivno igro.

Prilagodite se manjšajočemu se številu igralcev

Na finalni mizi so prednosti, ki jih s seboj prinaša dobra pozicija, še toliko bolj pomembne. Iz zgodnjih pozicij zato še naprej ne igrajte prevečkrat, medtem ko iz poznih pozicij še naprej igrajte agresivno in pritiskajte na nasprotnike, še posebej, če ste se na finalni mizi znašli na desni strani kakšnega precej pasivnega igralca. Z vsako izločitvijo razširite svoj izbor kart, s katerimi ste pripravljene vstopiti v igro. To se vam bo sicer sprva zdelo skregano z razumom, a manj kot je igralcev v igri, slabše karte vam zadoščajo za višanje. Od trenutka, ko vas je še polna miza, do trenutka, ko sta v igri za naslov le še 2 igralca, vedno vstopite v igro z višanjem. Če se vam zdi, da imate dovolj dobre karte, da vstopite v igro – **višajte**, če temu ni tako, **odstopite**.

Igranje proti 4 nasprotnikom

Številni igralci bodo v tem delu turnirja igrali preveč pasivno in konzervativno, saj bodo le čakali na naslednjo izločitev, da se prebijejo do bogatejše nagrade. Ves čas bodo tudi čakali na dobre karte, s katerimi bi lahko svoj obstoj na turnirju še podaljšali. Ne bodite taki tudi vi, saj vam karte, ki za igranje ne potrebujejo razmišljanja, navadno ne bodo padle, zato postanite aktivni in si sami pripravite priložnosti za zaslužek.

Če ste ubogali moje napotke, potem ste si v prvih stopnjah finalne mize pridobili nazaj ugled konservativnega igralca, ki ga lahko sedaj tudi dobro izkoristite. Začnite se spravljanje na igralce, ki imajo srednje velike kupe žetonov, saj ti igralci običajno še niso obupani in se z vami ne bodo zapletali v dvoboje brez najboljših kart. Čakajte na situacije, ko lahko konservativnega igralca višate iz pozne pozicije, kar lahko naredite celo s kartami, kot sta 87s ali AQ. Po isti potezi posežite tudi v primeru, da je nekdo že višal pred vami, eden od nasprotnikov pa je to stavo tudi že izenačil. Tako boste dosegli efekt stiskanja, ki sem ga že opisal v enem od prejšnjih poglavij. Igralec, ki je višal prvi, se je sedaj nenadoma znašel v zagati, saj ne ve kako bo ravnal igralec za njim. Če bo odložil svoje karte igralec, ki je višal prvi in tudi drugi v rokah nima asov ali kraljev (običajno jih ne bo imel), boste na lahek način prišli do dodatnih žetonov. Prav igre kot so ta, pa na koncu utegnejo turnir prevesiti na vašo stran.

Ponovno lahko višate tudi, če držite v rokah pobarvane vezne karte, prvotno višanje pa je izvedel

konservativen igralec s srednjim kupom žetonov, ki se nahaja na vaši desni. Ste opazili, kako so v tem primeru pomembne okoliščine?

V prejšnjih delih turnirja v podobnih situacijah ne bi niti razmišljali o vstopanju v igro. Sedaj pa greste še korak dlje, saj si ne želite le poceni ogledati flopa, temveč boste agresivni že pred njim. Če vašo stavo kdo izenači, nadaljujte s pripovedovanjem zgodbe o moči z nadaljevalno stavo na flopu. Pri tem se ne obotavljajte, temveč v igro spravite kar konkretnih 70% dotedanjega izkupička, razen če: 1) ste od nasprotnika dobili dodatne informacije, ki so vas prepričale, da ni vredno v igro spravljati dodatnih žetonov; 2) ima flop bolj slabo strukturo, ki vam ni naklonjena (npr. imate Ac Kc, flop: Jh Th 9c/8d 7d 6d). Če je izpolnjen katerikoli od teh pogojev, raje samo čekirajte in če vaš nasprotnik postreže s stavo, svoje karte odložite.

Bodite agresivni

Agresivni igralci dobivajo turnirje. To je dejstvo. Kdaj je nazadnje kak predstavnik »stare šole« pokra osvojil WPT naslov? Mike Sexton sicer pravi, da je predstavnik stare šole, a je, odkar je videl po TV, kako igrajo mladi uspešni igralci, prilagodil svoj način igre njihovemu. Pojav pokra na TV je na splošno privabil za poker mize celo vrsto mladih igralcev, ki so v želji po zmagah in bajnih zaslužkih prišli v svet pokra in s seboj prinesli svojo tekmovalnost in agresijo.

Agresivna igra lahko na finalni mizi pomeni razliko med 3. in 1. mestom, saj boste z agresivno igro dobili nekaj iger, brez da bi sploh pokazali svoje karte, a kljub vsemu vaš cilj ostaja, da pripravite svoje nasprotnike do te mere, da izenačijo vaše stave takrat, ko držite v rokah najboljše karte. Recimo, da je na finalni mizi še 5 igralcev, vi pa ste v zadnjih 3 od 5 iger, višali z 8c 7c, As 10s in 9h 9c. Začne se nova igra in vi ponovno višate, kateremu od vaših nasprotnikov pa je sedaj tega že dovolj in se pridruži igri. V taki situaciji boste z dobrimi kartami bogato poplačani za ves svoj trud. Če vam uspe dobiti ase, potem ko ste višali že v prejšnjih 3 igrah, pa se je tokrat vse izšlo vam v prid in sedaj je edini problem, s katerim se soočate, kako nasprotnike pripraviti do tega, da v igro spravijo vse svoje žetone. Ne pozabite, držite se pravila enakomernih stav, kjer vedno opravite enako stavo, saj le tako pred nasprotniki skrijete pravo vrednost svojih kart.

Na enak način igrajte z močnimi in šibkimi kartami

To vam ne bo omogočilo le, da boste igrali v več igrah, temveč boste s tem tudi dobili varljivo podobo. Vašim nasprotnikom se namreč ne bo niti sanjalo, s kakšnimi kartami ves čas višate, zato vas bodo verjetno označili za agresivnega igralca, kar boste kasneje lahko izrabili proti njim. Z enakimi stavami boste poskrbeli, da bodo vaši nasprotniki v dvomih, saj ne bodo vedeli kakšen je vaš stil igre, vi pa jim ga za nobeno ceno ne razkrijte. Če želi vaš nasprotnik priti do informacij o vas in vaši igri, naj jih drago plača, zato nikoli ne obračajte svojih kart, kadar to ni potrebno.

Dogovori

Na skorajda vsaki finalni mizi napoči trenutek, ko bo nekdo od igralcev ali pa turnirskega osebja predlagal, da preostali igralci, ki ste še v igri za zmago, sprejmete poseben dogovor ter si tako razdelite nagradni sklad. Običajno na delitev vplivajo številni dejavniki, od števila žetonov ter do položaja slepih stav. Več gradiva na to temo lahko najdete v moji knjigi Kill Phill.

Ne pozabite, da vam dogovora nikoli ni potrebno sprejeti. Če imate svoje zadržke glede dogovora, ga raje zavrnite. To je vaša pravica, do katere ste upravičeni iz več razlogov – lahko vam je všeč pozicija za mizo, morda želite s tem še dodatno vršiti pritisk na svoje nasprotnike, ali pa vas le zanima, če ste sposobni priti do konca. A razlog, zakaj ne želite sprejeti dogovora, ostane le vaša stvar in nihče nima pravice zahtevati, da mu svojo odločitev obrazložite.

Pogosto, ko je dogovor sprejet, se igralci dogovorijo, da si bodo del nagradnega sklada razdelili že takoj, za drugi del pa se bodo pomerili v igri. Po mojem mnenju je to zelo dobra ideja, saj na ta način takoj dobite nekaj denarja, hkrati pa se ohrani tudi vse vznemirjenje finalne mize, saj boste morali pokazati svojo najboljšo igro, če boste želeli priti tudi do drugega dela nagrade in seveda tudi zmage. Na Sunday Million turnirju pri PokerStars je potrebno, kadarkoli se sklepa dogovor, pustiti del nagrade tudi za končnega

Agresivni igralci zmagajo na turnirjih.

Vrednost kart se povečuje, ko imate vedno manj žetonov, saj tekmujete le proti enemu nasprotniku. K6 so zdaj dobre karte, KT pa odlične!

zmagovalca turnirja, saj se tako ohrani tekmovalna napetost turnirja. Kljub temu, da se pri delitvi nagradnega sklada običajno za osnovo uporabi število žetonov, ki jih ima še ima na razpolago vsak od igralcev, se to meni zdi pošteno le, če sta v igri za zmago samo še 2 igralca, saj v nasprotnem primeru pride do preveč enakomerne delitve, v kateri jo običajno najbolje odnese najslabši igralec. Prav zato se mi zdi, da bi morali pri sklepanju dogovorov vedno upoštevati naslednje pravilo:

Če ste eden od vodilnih igralcev, potem se potegujte za delitev na podlagi trenutnega stanja žetonov, če pa ste z žetoni bolj na tesnem, zahtevajte več kot proporcionalno delitev nagradnega sklada.

Pri delitvi nagradnega sklada, še preden razdelite nagradni sklad, od njega odštejte nagrado za najslabše uvrščenega, pomnoženo s številom igralcev, ki sodelujejo v dogovoru. Šele preostanek nato razdelite tako, kot ste se dogovorili. Če znaša celoten nagradni sklad turnirja 200.000 \$ in so bile prvotno zastavljene nagrade za najboljše 3 tekmovalce 100.000 \$, 60.000 \$ in 40.000 \$, potem od nagradnega sklada najprej odštejee 120.000 \$, saj bo vsak od igralcev prejel vsaj 40.000 \$, preostanek nagradnega sklada pa bo razdeljen pod pogoji, ki ste je jih dogovorili.

Igra v heads-up delu turnirja

Heads-up igra je povsem svoj svet, ki ni primerljiv s katerimkoli drugim delom turnirja. Tako bi na primer pri igranju proti 2 nasprotnikoma večino svojih slabih kart, povsem mirne vesti odvrgli, medtem ko to v heads-up delu turnirja naredite le z 10% res najslabših kart. Včasih ne drži niti to, vendar je to odvisno od vaše ocene nasprotnika in njegovega razpona.

Pri tem se je potrebno navaditi tudi na spremenjeno vrednost kart, saj je na primer v heads-up igri K6o dobra kombinacija, K10o pa že zelo dobra kombinacija kart, s katero lahko vstopite v skorajda vsako igro. Več o kartah si lahko preberete v prilogi C, heads-up igri pa smo se posvetili tudi že v enem od prejšnjih poglavij, zato lahko prelistate nekaj strani nazaj in našli boste vse odgovore na vaša vprašanja.

Če želite izvedeti strategijo, ki je ne morejo ugnati niti svetovni asi, kot sta Daniel Negreanu in Phil Ivey, vzemite v roke mojo knjigo *Kill Everyone*, v kateri sem razkril številne skrivnosti, ki vam bodo omogočile, da boste začeli igrati kot pravi profesionalc. Če igrate na spletu, imate lahko knjigo vedno kar pred seboj, saj vam bo pomagala v številnih težkih situacijah, medtem ko si boste za nastopanje na turnirjih v živo, vsa moja pravila in nasvete morali zapomniti, saj vas bodo v večini igralnic in poker klubov gledali precej grdo, če boste poskušali k mizi prinesiti tovrstno literaturo.

Eden najpomembnejših aspektov heads-up igre je zagotovo pozicija, saj je igralec, ki se nahaja na gumbu, hkrati tudi SB in mora pred flopom reagirati prvi, medtem ko je na flopu prvi na potezi nasprotnik, ki se nahaja na poziciji BB. Zaradi tega razmerja moči vam je z matematičnega stališča s pozicije SB dovoljeno igrati kar 90% vseh najboljših kombinacij kart. Če želite višati ali le vstopiti v igro je odvisno od vas, vaše ocene situacije in ocene nasprotnika. Predlagam vam, da svoje poteze občasno malce premešate in tako pustite nasprotnika v negotovosti glede kart v vaših rokah. Če se nahajate na poziciji BB, lahko pred flopom višate z močnimi kartami, kot so asi z dobrim kickerjem ter praktično vsemi pari. Če je nasprotnik na gumbu višal na 2-3BB, vi povišajte na 4-5-kratni znesek. Vaš cilj je, da igro dobite že pred flopom, saj na flopu ne želite igrati izven pozicije. Še vedno velja staro pravilo, da če višanje obsega več kot 30% vseh vaših žetonov, raje kar takoj stavite all-in.

Če se odločite, da boste višali v skoraj vsaki igri v heads-up delu turnirja, ne boste naredili večje napake, saj v tovrstni igri navadno zmaga agresivnejši igralec. Bolje je biti preveč agresiven kot pa preveč pasiven, saj si želite ves čas dvoboja vršiti pritisk na nasprotniku in ga prisiliti v to, da naredi napako. Če vaš nasprotnik ni preveč agresiven in običajno le čaka na to, da bo končno dobil močne karte, s katerimi se vam bo lahko postavil po robu, samo upajte, da jih boste takrat dobili tudi vi. A dokler ne pride do tega, le mirno nadaljujte z agresivno igro in nasprotniku počasi jemljite žetone, dokler mu jih ne bo ostalo tako malo, da bo prisiljen staviti allin. Takrat pa ga le še pokončajte!

Heads-up igra je običajno prava miselna vojna, v kateri zmaga bolj agresiven, pogumen in dovzeten od obeh igralcev. Johnny Chan, ki je 2 leti zapored osvojil Glavni dogodek WSOP, je nekoč dejal, da v heads-up delu turnirja nikoli ne želi narediti napake, saj je bilo potrebnega preveč trdega dela, da je do njega sploh prišel in zato ne želi zapraviti svoje priložnosti.

Povzetek 21. poglavja

1. Pravkar ste prešli z igre proti 5-6 nasprotnikom na igro za polno mizo. Prilagodite svojo igro tej situaciji.
2. S svojimi najmočnejšimi kartami igrajte ravno tako, kot igrate z najšibkejšimi.
3. Če igrate veliko iger, se ne čudite, če vam nasprotniki ne bodo verjeli, da držite v rokah močne karte.
4. Agresivni igralci imajo večje možnosti za zmago, kot plašni igralci.
5. Ko v kratkem obdobju večkrat višate zapovrstjo, dvignite svoj standard za višanje.
6. Kadar ste vodilni igralec, pri sprejemanju dogovoror zahtevajte delitev na podlagi količine trenutnih žetonov, kadar pa niste ravno v vodstvu, zahtevajte določeno premijo.
7. V heads-up igri igrajte z večino kart, ki jih dobite.
8. V heads-up igri je izredno pomembna pozicija. Kadar je nimate, višajte in odgovarjajte z višanji, a le če imate močne karte.
9. Heads-up bitko običajno dobi agresivnejši od obeh igralcev, zato se raje nagibajte k agresivnosti kot pa previdnosti.

4. DEL – PSIHOLOGIJA

22. POGlavJE

ZNANJE PROTI SREČI

Pravkar vam je uspelo dobiti turnir in zagotovo ste navdušeni. Odigrali ste morda igro življenja, pravilno ste ocenili določene situacije, opravili ste nekaj ključnih blefov, nekajkrat ste se iz igre pametno umaknili, brez dvoma pa ste dobili tudi nekaj all-in obračunov, ki bi se sicer lahko končali z vašo izločitvijo. Pomembno je priznati, da je vsaka zmaga sestavljena iz 2 komponent - vašega znanja in tudi športne sreče.

Če se ozrete nazaj na svojo zmago, boste kaj kmalu ugotovili, da sami do zmage verjetno ne bi prišli, če vam nekajkrat na pomoč ne bi priskočila tudi boginja sreče. Običajno na te situacije hitro pozabimo in si zapomnimo le tiste, kjer smo se izkazali, a brez kančka sreče, se danes ne bi mogli pohvaliti s to zmago, zaradi katere ste sedaj tako ponosni. Seveda ni bila sreča edini razlog za vašo zmago, saj zato, da sploh pridete do situacij, kjer vam lahko na pomoč priskoči sreča, potrebujete izkušnje, znanje in smisel za sprejemanje pravih odločitev. Turnirski poker tako združuje vaše dolgoročno znanje s kratkoročno srečo. Če imate le eno in ne drugega, boste verjetno le težka osvojili kak turnir. Soavtor moje knjige Kill Phil, Blair Rodman, je leta 2007 prišel do svoje prve WSOP zapestnice. Za njo se ni potegoval prvič, a če je tudi prejšnjič vsakokrat pokazal odlične igre, mu je v ključnih igrah zmanjkalo malce sreče in je bil izločen. Po tej zmagi je priznal, da je imel v nekaterih situacijah kar precej sreče. In kakšno razliko v rezultatu je le ta prinesla! Sreče običajno ne boste imeli neomejeno količino, a ko jo boste imeli, jo izkoristite.

Sreča se lahko pojavi na turnirju v različnih oblikah. Včasih je to že dejstvo, da ste dobili v roke boljše karte od nasprotnika, kot se je leta 2006 zgodilo Jamieju Goidu, ki je tistega leta na Glavnem dogodku WSOP večkrat dobil v roke QQ, medtem ko je imel njegov nasprotnik v rokah JJ. Ko sem sam dobil v heads-up igri proti Jasonu Grayu v roke kralje, medtem ko je on dobil dame – tudi to je sreča. Ne samo, da sem imel srečo in pred flopom v roke dobil boljše karte, temveč nasprotnik ni imel sreče, da bi me s pomočjo skupnih kart premagal.

Leta 2006 me je na Glavnem turnirju Aussie Millions, ki sem ga na koncu tudi dobil, večkrat rešila sreča, saj sem dvakrat stavil all-in s kralji, Kenna James pa je mojo stavo izenačil z A9 oziroma AQ. Nasprotnik ni nikoli ujel asa in moji kralji so zdržali. Sem imel v obeh primerih pred flopom boljše karte? Seveda! Ampak ali sem imel tudi precej sreče, da nisem izgubil? Prav tako! Možnosti, da bom preživel oba obračuna, so bile približno 50-50 (angl. coin flip). Vse skupaj je bilo res kot met kovanca – če pade grb, sem izločen, če pade cifra pa zmagam Glavni turnir Aussie Millions.

Koliko znanja je na turnirjih in koliko sreče? Sam bi rekel, da za zmago potrebujete 75% znanja in 25% sreče. V vsaki igri je kljub temu še vedno lahko veliko odvisno od sreče. Tudi če spravite v igro žetone z AK in ima vaš nasprotnik AQ, boste še vseeno izgubili 1 od vsakih 4 tovrstnih obračunov. To je čista statistika. Tudi če imate kar 75% možnosti za zmago, kar je veliko, ni zagotovila, da boste igro na koncu res tudi dobili. Nekateri igralci, se v primerih, ko jih premaga igralec s slabšimi kartami, obnašajo, kot da ima srečo le ta nasprotnik. A to ni res, saj po zaslugi statistike že vnaprej veste, da boste izgubili ¼ tovrstnih iger.

**Bolj kot delate
na svoji igri,
manj sreče boste
potrebovali.**

V ZDA obstaja zelo znan primer, ki sedaj sega že dobrih 20 let v preteklost, ko je igralec pokra Billy Baxter tožil ameriško davčno upravo. Slednji namreč niso želeli sprejeti, da je lahko profesionalno igranje pokra poklic, saj so se sklicevali, da je poker igra sreče in ne znanja. Potem, ko je sodnik na sodišču v Renou (Nevada) slišal vse, kar je imel povedati odvetnik davčne uprave, se je ta obrnil proti temu odvetniku in ga še enkrat vprašal: »Ali res mislite, da je v pokru pomembna le sreča?« Odvetnik je odgovoril pritrdilno, nakar mu je sodnik odvrnil: »Morda se vam zdi, da je to resnica, ampak vam lahko zagotavljam, da če se vi usedete za poker mizo skupaj z g. Baxterjem, nimate prav nobene možnosti za zmago!«

Resnica je taka, da do sedaj novinci pravzaprav niso imeli možnosti, da premagajo profesionalce na njim domačem področju, a z vsemi informacijami, ki so danes na voljo igralcem (v obliki knjig, člankov, DVD-jev, TV prenosi turnirjev), je boj za zmago postal veliko bolj enakovreden. Z informacijami, ki jih ponujajo skupnosti, kot sta cardrunner.com in cardacademy.com, se je krivulja učenja pri novincih drastično spremenila. Dandanes se tako lahko novinci v roku nekaj mesecev naučijo vsega, kar so se profesionalci včasih učili celo kariero. K bolj enakovrednemu stanju na mizah je pripomogla tudi sama igra NLHE, ki je z možnostjo številnih all-in stav in podobnih situacij ponudila možnost za zmago tudi mladim, neustrašnim tekmovalcem.

Danes imate vsi igralci dostop do informacij, ki so bile včasih na voljo le profesionalcem. Ko sam pišem knjige, se vedno trudim predstaviti vse informacije, ki jim imam o določeni temi, čeprav se s tem svojim pristopom številni moji kolegi profesionalci ne strinjajo. Včasih razkrijem tudi skrivnosti, za katere profesionalci ne želijo, da jih poznate. Zakaj? Zato ker mislim, da je dvig nivoja igre in s tem tudi celotnega pokra, v našem skupnem interesu. Tudi če vam razkrijem določene skrivnosti, se s tem še ne podre hierarhija, ki velja v svetu pokra, saj se bodo tisti najboljši igralci vedno znašli in ostali korak pred konkurenco. Internet nam je omogočil, da imamo danes na dosegu roke več informacij, kot jih vsebuje ameriška kongresna knjižnica, sedaj je samo vprašanje, ali jih znate najti in pravilno uporabiti.

Če želite postati dobri na kateremkoli področju, se morate učiti in vaditi. Preučiti morate delo tistih, ki so na tem področju delovali pred vami, si ogledati njihove poteze in nato začeti igrati in vaditi. Govorjenje, v nasprotju s tem, kaj pravijo mnogi, nima dodane vrednosti. Dokler vaša zadnjica ne sedi na stolu in se v igri ne začne vrteti denar, je vse skupaj le teorija, brez prakse. Kako se počutite, ko imate dobre karte (dobre, ne odlične), vaš nasprotnik pa v igro spravi cel kup žetonov? Kako se počutite, ko veste, da morate v določeni situaciji blefirati? Ali ste sposobni sprejeti težke odločitve? Nadzorujete svoje dihanje? Vaš srce nori? Preveč mežikate? Navdajate nasprotnike s strahom in spoštovanjem? Ali ste roža, ki bo pod prvim pritiskom uvenela? Ste dovolj pogumni, da pravično ocenite svojo igro? To so resna vprašanja, ki si jih mora zastaviti vsak nadebudni igralec pokra. Seveda je poker še več kot le ves ta pritisk, je tudi način sprostitve in odlično orodje za druženje s prijatelji. Kar nekaj vprašanjem z zgornjega seznama se lahko pri igri na spletu tudi izognete, zato se le odpravite na splet, poiščite turnir z vstopnino, ki ustreza vašemu proračunu, sprostite se in zabavajte. Učenje bo prišlo samo od sebe.

Skozi leta sem opazil, da so igralci, ki večkrat slavijo na velikih turnirjih, tisti igralci, ki nimajo le želje po zmagi in premagovanju nasprotnikov, temveč so pripravljene za svoj uspeh tudi delati. Povsem fino je, včasih celo zelo dobrodošlo, da imate srečo, ampak če želite biti res uspešni v pokru, vas sreča ne bo ponesla do tega cilja, temveč boste morali igro vzeti zelo resno in vložiti celo kopico dela. Sreča vas morda resda obožuje, a tudi ona rada vidi, da trdo poprimete za delo ...

Naj vam povem nekaj primerov, ko je sreča na pomoč priskočila meni. Pri moji prvi večji turnirski zmagi na turnirju St. Maarten Open smo bili v igri za zmago še 3 igralci. Sam sem imel najmanj žetonov in sem stavil all-in z 9h 8s, eden od nasprotnikov pa je mojo stavo ekspresno izenačil s parom desetk. Flop J77 mi ni dal ravno veliko razlogov za veselje, a sta do konca na mizi pristali še karti 6 in 5, ki sta mi čudežno podarili lestvico (sestavil bi jo seveda tudi z 10, a bi potem moj nasprotnik ujel full house). Ta zmaga me je vrnila v igro in mi dala poleta, da sem turnir na koncu tudi dobil. Kakšno razliko lahko naredi kanček sreče, kaj!

Nekaj let kasneje sem v pariškem poker klubu Aviation Club nastopal na NLHE turnirju z vstopnino 1.000 € in v igri za naslov nas je bilo še 5 tekmovalcev. Igral sem zelo agresivno in vse bolj je postajalo jasno, da imajo nasprotniki tega počasi dovolj. V kratkem času sem se prebil s 4. mesta po številu žetonov, na

Ne glede na to, kako dobri ste, na dolgi rok boste imeli enako stopnjo sreče ali nesreče kot kdorkoli drug.

**Več kot se
naučite, bolj se
boste zavedali,
koliko se je treba
naučiti.**

2. in sem se nahajal na gumbu. V prejšnjih 3 igrah se mi nihče ni upal postaviti po robu, ko sem višal in sem tako gladko prišel do novih žetonov, sedaj pa sem v roke dobil par rdečih asov. Ponovno sem višal, vodilni igralec pa se je odločil, da ima tega dovolj in je mojo stavo izenačil. Na flopu Ks 3d 2d je, na moje presenečenje, nasprotnik stavil all-in! Izenačil sem njegovo stavo in videl, da je stavil all-in z Qc Js! Popoln blef! Z zmago v tej igri bi dobil 80% vseh žetonov v igri, s čimer bi postal glavni favorit za zmago. A očitno mi takrat to ni bilo usojeno, saj sta do konca na mizi pristali še karti As in 10c, ki sta nasprotniku podarili lestvico. Sreča pa taka!

A tako je to v pokru, enkrat ti sreča pomaga do zmage, spet drugič priskoči na pomoč vašemu nasprotniku. Na dolgi rok se te situacije poravnajo, prevladata pa vaše znanje in kvaliteta. Ne glede na to, kakšne rezultate boste dosegli na začetku svoje kariere, ostanite skromni in se zavedajte, da se morate naučiti še kar precej, preden boste postali res dober igralec. Če vam uspe priti do denarja ali celo zmagati na kakšnem turnirju, to pomeni, da ste imeli v ključnih trenutkih na svoji strani tudi srečo. Seveda gre za izjemen dosežek, ampak to je zgolj začetek dolge poti. Po takem zmagoslavju se opomnite, da ste šele učenec in ne učitelj. Najboljši igralci na svetu vedo, da se lahko še marsikaj naučijo in tega tudi nikoli ne nehajo početi. Ostanite osredotočeni in se učite. Na poker morate gledati kot na znanost in hkrati tudi umetnost, več kot boste o tej čudoviti igri izvedeli, bolj se boste zavedali, da je še veliko stvari o njej, ki jih še ne veste.

Povzetek 22. poglavja

1. Za zmago na turnirju sta potrebna tako znanje, kot tudi sreča.
2. Sreča vas lahko doleti v številnih različnih oblikah, a običajno je zelo pomembno, da dobite v pravem trenutku v roke prave karte.
3. Zato, da bi vam priskočila na pomoč sreča, se morate najprej sami postaviti v situacijo, v kateri lahko do tega tudi pride.
4. Celo sodišče v ZDA je moralo priznati, da v pokru veliko vlogo igrata znanje in izkušnje in da samo s srečo v pokru ne pridete prav daleč.
5. Bistvo pokra so informacije. Več kot jih imate o igri in drugih igralcih, bolj uspešni lahko postanete. Učite se in igrajte, kolikor vam le čas dopušča.

INFORMACIJE, KI JIH IZDAJAMO

Ko preučujete svoje nasprotnike, iščete katere informacije vam oni izdajajo. Flop je razdeljen, vaša nasprotnica pa hitro pogleda svoje žetone in nato odvrne pogled. Opazili ste njeno mimiko, govorico telesa ter še nekatere druge informacije, ki vam lahko povedo, kako močna oziroma šibka je v določeni situaciji. Sedaj že imate zaupanje v svoje sposobnosti ocenjevanja nasprotnikov in mislite, da je nasprotnica zelo močna. In res, takoj se odloči za stav! Vaša osredotočenost in pozornost za detajle se je izplačala, saj ste se izognili potencialno zelo neugodni situaciji.

Pri preučevanju nasprotnikov morate razlikovati med 2 pomembnima pojmom:

1. Informacije, ki jih nevede sporoča nasprotnik (angl. tells), vam razkrijejo kako močan oziroma šibak je nasprotnik v določeni situaciji. A bodite pri interpretaciji teh informacij sila previdni, saj vam bodo boljši nasprotniki običajno z njimi sporočali točno tisto, kar boste želeli videti. V večini primerov vam te informacije pridejo še kako prav, vendar če sedi na drugi strani mize izkušen profesionalc, ne pripisujte njegovim potezam prevelike teže.
2. Podoba, ki si jo izoblikujemo na podlagi izkušenj (angl. read), se razlikuje od zgornjih informacij v tem, da gre tu pravzaprav za skupek informacij, ki smo jih o nasprotniku zbrali skozi opazovanje ali interakcijo z njim. Skoraj vsi najboljši igralci na svetu so sposobni iz nasprotnikovih potez izluščiti njegov način igre, brez da bi pri tem namensko sploh preučevali nasprotnika. Ne pozabite, da gre pi tem predvsem za umetnost, ki jo izpopolnite skozi leta izkušenj in ne znanost, zato izsledki niso skorajda nikoli 100% pravi.

Pred kratkim sem igral na turnirju New Zealand Championship in v začetku drugega dne sem se zapletel v precej zanimivo igro s pozicije SB. Pri slepih stavah 400/800/100 sem sam imel nekje okrog 45.000 žetonov (CSI=22,5), nasprotnik, s katerim sem se spopadel, pa je imel več žetonov od mene. S pozicije SB sem le izenačil veliko slepo stavo z 10s 8h, agresivni igralec, ki sem ga dobro poznal in se je nahajal na mestu za mano, pa ni višal. Na flopu Qc 10c 8c, sem sicer ujel spodnja 2 para, a možen je bil tudi flush, sam pa v rokah nisem imel niti enega križa. Odločil sem se, da potipam situacijo in sem v igro spravil novih 1.200 žetonov. Moj nasprotnik je brez razmišljanja višal na 3.600. Kaj pa sedaj? Iz izkušenj sem vedel, da zagotovo v rokah nima flusha, brez da bi pri tem sploh analiziral podatke, ki jih bom sedaj analiziral za vas.

V bitki med igralcema na slepih stavah bi agresivni igralec običajno višal pred flopom z vsakim parom, asom in večino kraljev, zato je dokaj malo verjetno, da ima nasprotnik že set ali pa vlečko barve z asom ali kraljem. Pred flopom bi me najverjetneje višal tudi s Q10 in verjetno tudi s Q8, zato verjetno nima niti teh kart. Kolikor poznam igralca, vem, da bi v primeru, da na flopu ujame flush brez asa ali kralja, višal za veliko več kot le 2.400 žetonov. Če torej nima flusha, seta ali 2 para, kaj torej lahko ima? Sam predvidevam, da ima nasprotnik v roki najvišji par na flopu in verjetno še vlečko barve ali lestvice (npr. Qh5c, 10d9c, Jc3h). Na podlagi te analize lahko pridemo do zaključka, da imam sam bolje karte od nasprotnika.

Ker vem, da je moj nasprotnik zaljubljen v koncept »fold equity«, sem se odločil da samo višam in mu tako pokažem, da v tej igri pravzaprav nima »fold equity«, saj sam ne nameravam zapustiti igre. Višal sem na 15.000 in sem bil že takrat odločen, da razen v primeru, če na turnu pade še en križ, v igro spravim še preostale žetone. Na moje presenečenje me je nasprotnik prehitel in stavil all-in! Klub temu, da sem sedaj tvegat obstanek na turnirju, sem bil prepričan, da nasprotnik nima lestvice, flusha ali seta, možnost, da ima morda Q8, pa je postala nekoliko bolj verjetna. Kljub temu sem bil prepričan, da sem trenutno boljši in

Za razliko od filmov, informacije, ki jih nevede sporoča nasprotnik, niso nikoli 100% točne.

Če ste se prav odločili, bodite veseli, četudi rezultat ni bil po pričakovanjih.

sem njegovo stavo izenačil. Obrnil je Jc7d, z vlečko barve in vlečko lestvice in res sem bil na flopu sam še vedno rahel favorit za zmago (55%-45%). Mojo prednost je le še povečala 3h, ki je padla na turnu, a je nato za konec na mizi pristala še 2c, ki je nasprotniku podarila barvo in moral sem se posloviti. V tej situaciji pač nisem imel sreče, a tako je pač v pokru. Tudi ko dobro preberete nasprotnika in odigrate povsem pravilno, včasih kljub temu ne zmagate.

»Tell« je veliko bolj specifičen kot »read«, saj se nanaša na trenutno situacijo in vam razkriva moč oziroma šibkost nasprotnika. Kot sem povedal že na prejšnji strani, ne zaupajte tem informacijam prehitro, saj so pogosto ustvarjene z namenom, da vas pripravijo do tega, da storite točno tisto, kar si nasprotnik želi. Tako bo na primer igralec agresivno vrgel žetone v igro, če vas bo želel prepričati, da je močan, ko običajno ni.

Pri igri na spletu ali v resničnem svetu vam bo v največjo pomoč pri prepoznavanju prave moči nasprotnikovih kart njegov vzorec stav. Ali je smiseln? Ali pripoveduje isto zgodbo? Ali se ujema z načinom igre, ki bi ga nasprotnik uporabil, ko ima boljše karte od vas? Če so odgovori na ta vprašanja negativni, potem se lahko pogosteje odločite, da izenačite nasprotnikovo stavo. Če se vam zdi, da nasprotnikove stave pripovedujejo resnično zgodbo, potem boste manj naklonjeni temu, da izenačite njegovo stavo, a vseeno se kar ne predajte. Pomemben vpogled v nasprotnikov način razmišljanja vam bodo omogočile situacije, v katerih bo on primoran pokazati svoje karte. Pri PokerStars lahko med igro večkrat pogledate razplet prejšnjih iger in tako vsakič znova analizirate nasprotnikove poteze. Ko se vam bo zazdelo, da ste odkrili njegov način igre, si ga zabeležite, saj vam bodo te informacije prišle prav v kasnejšem obračunu z njim.

Informacije, ki jih sporočamo med igro na spletu

Pri igranju na spletu ne boste opazili kdaj se nasprotniku tresejo roke, če ima prekržane roke in noge ter kam je usmerjen njegov pogled. A boste tudi pri spletni igri opazili določene informacije, ki vam jih sporoča vsak nasprotnik. Ena najbolj običajnih je čas, ki si ga igralec vzame, preden naredi svojo naslednjo potezo. Sicer ne vemo, ali je medtem kak otrok prevrnil pijačo, ali stoji kdo pred vrati in trka ali pa gorijo zavese v nasprotnikovem stanovanju, a vsak daljši premor običajno napoveduje neko pomembno potezo. Če nasprotnik čaka dolgo časa in nato le čekira, ima običajno dokaj slabe karte in bi si rad le zastonj ogledal še naslednjo skupno karto. S premorom vas želi prepričati, da je premišljeval tudi o stavi. Ne nasedite mu in stavite!

Če si igralec vzame za premislek še dodaten čas (aktivira časovno rezervo) in nato stavi, si raje poiščite varno zatočišče, saj ima nasprotnik pogosto odlične karte, a vas želi prepričati, da je v težki situaciji in ne ve kako naprej. Verjetno je večino časa premišljeval le o tem, kako veliko stavo boste vi še izenačili. Skorajda vedno gre le za igranje, s katerim vas želi nasprotnik prepričati, da ostanete v igri. Takšne situacije si je dobro beležiti, saj prvič ali drugič, ko naletite na kaj podobnega, ne boste vedeli kaj si misliti, a ko nasprotnik ponovi isto potezo že tretjič, ste verjetno zaslutili nekaj pomembnega o njegovem načinu igre.

Zelo znan spletni igralec, katerega ime pa ne bom razkril, vedno zavlačuje, kadar ima v rokah zelo dobre karte. Tako vedno počaka, da se izteče skorajda vsa njegova časovna zaloga in nato viša velik znesek. Prav vsakič, ko je kdo izenačil njegovo stavo, je ta igralec nato pokazal odlične karte in gladko premagal nasprotnika. Prav nasprotno velja za večino amaterjev, ki običajno reagirajo zelo hitro z odličnimi in slabimi kartami, nekaj več časa pa si vedno vzamejo s srednje močnimi kartami, saj ne vedo, kako najbolje odigrati z njimi.

Profesionalci, kot je recimo Chris »Jesus« Ferguson si zato, da ne bi iz njihovega reakcijskega časa mogli sklepati o moči njihovih kart, tako vedno vzamejo enako količino časa za razmislek, ne glede na to, kakšne karte držijo v rokah. Ko bodo igrali proti amaterjem, boste videli, da bodo celo oni prilagodili svojo igro pričakovanjem nasprotnika in mu tako pripravili presenečenje ali dve. Ne odločajte se le na podlagi nasprotnikovega reakcijskega časa, temveč vzemite v zakup tudi pozicijo, ki je običajno bistvena pri sprejemanju odločitev tako pred, kot tudi na flopu.

Še en dejavnik, ki vam bo povedal veliko o nasprotnikovem znanju je tudi to, ali matematika in verjetnost vplivata na njegovo igro. Če nasprotnik namreč igra, brez da bi sploh pomislil na številke, ki podpirajo ali nasprotujejo njegovi potezi, potem je to zelo šibak nasprotnik, ki se ravna po svoji intuiciji. Zabeležite si ta

podatek o njem in ga izkoristite naslednjič, ko se vam za to ponudi priložnost.

Opazujte tudi, če »implied odds« vplivajo na vašega nasprotnika. Ali sploh razume ta koncept in ga uporablja za sprejemanje svojih odločitev. Ali izenači nasprotnikovo all-in stavo z zgolj vlečko, ko tega ne bi smel? Ali v primerih, ko nasprotnik ujame svojo vlečko, vseeno izenačuje njegove stave? Vse te informacije vam lahko v nadaljevanju prinesejo veliko žetonov.

Pogostost vstopanja v igro je pomembna tako pri igri na spletu, kot tudi v resničnem svetu. Če imate za mizo igralca, ki sodeluje v 80% vseh iger, potem veste, da si flop pogosto ogleduje z zelo širokim izborom kart. Morda vam ga bo uspelo ujeti v past, še posebej, če bo preveč pogumen na flopu ali na turnu. Bodite pozorni na to, kako tovrstni igralci odigrajo z vlečkami in poskušajte te njihove slabosti tudi izkoristiti.

Še en potencialen namig o pravi vrednosti nasprotnikovih kart so lahko stave čudnih zneskov, ki na prvi pogled izgledajo zelo grozeče. Primer tega bi bila stava 99 \$, ki se v nasprotju z dolarjem višjo stavo izplača v obliki 11 žetonov. V teoriji igralci namreč raje izenačijo stavo, ki obsega manj žetonov, četudi so ti višje vrednosti. Ko bo tako naslednjič vaš nasprotnik stavil 99 \$, namesto 100 \$, lahko takoj posumite, da s to stavo nekaj ni v redu.

Informacije, ki jih sporočamo med igro v živo

Ko preučujete igro nasprotnika na turnirju v živo, boste imeli na voljo celo kopico informacij, ki vam niso dosegljive pri igranju prek spleta. Sedaj namreč vidite, kako nasprotnik pogleda flop, kako se igra z žetoni, kako le te spravi v igro in kako gleda vas. Ker vedo, da jih podrobno analizirate, bodo številni nasprotniki želeli ravnati povsem v nasprotju s svojimi kartami, kar pa običajno izpade nekoliko prisiljeno.

Kot pri vseh stvareh, se tudi tu običajno lahko zanesete na klasiko – igralec, ki se dela, da je šibak, je najverjetneje močan in obratno. Kako boste to prepoznali? Igralci, ki si dajo največ opravka z vsem drugim, le z igro ne, imajo običajno v rokah zelo močne karte, še posebej, če si ravno takrat, ko so na vrsti, privoščijo oddih od vseh teh »motenj«.

Po drugi strani, če igralec strmi v vas, razmetava z žetoni in se pogovarja s kom za mizo, običajno blefira. Če želite izvedeti kaj več, vam priporočam knjigo, ki jo je napisal Mike Caro, tej temi pa sem se v svojih knjigah *Kill Phil* in *Kill Everyone* posvetil tudi jaz.

Neizkušeni igralci se bodo običajno izdali tudi s tem, da se bodo pripravili, da odvržejo svoje karte, še preden so sploh na vrsti, strmeli bodo v flop, ki jih ni zadel ali pa v svoje žetone, če jih je.

Ti znaki so tako vsakdanji in pogosti, da verjetno ni škode, če jih v nadaljevanju malce podrobneje opišemo.

Priprave za izstop, še preden ste na vrsti

Številni novinci želijo čim prej videti svoje karte. Če te niso po njihovih željah, hitro izgubijo zanimanje za njih in se že začnejo pripravljati, da jih bodo odvrgli. Če tako sedite nekaj mest pred gumbom in vidite, da se igralci za vami že pripravljajo, da bodo odvrgli svoje karte, izkoristite situacijo in poskušajte pokrasti stave. Da bi se izognili dajanju informacij nasprotnikom, pogledajte svoje karte šele takrat, ko ste na vrsti. Na ta način boste prej lahko spremljali reakcije igralcev, ko pogledajo svoje karte, hkrati pa tudi že ocenili, kdo vse ne namerava ostati v igri. Vse te informacije so vam lahko v veliko pomoč pri sprejemanju odločitve o tem ali vstopiti v igro ali ne.

Buljenje v flop

Neizkušeni igralci, ki gledajo v flop, običajno niso ujeli ničesar. Ko jih flop zadane, začnejo namreč umikati svoj pogled, saj s svojimi očmi ne želijo razkriti, katera karta jih je zadela. Kadar niste vpleteni v igro, si vzemite čas in analizirajte poteze nasprotnikov. Če opazite pri katerem od igralcev določen vzorec, vam lahko to kasneje pride še kako prav.

Stave v čudnih zneskih so lahko blefi, saj igralec poskuša zbrati kup žetonov, da bi zmanjšal možnost izenačenja.

Igralci, ki zvito gledajo v svoje žetone, so pripravljeni staviti

Pogled v žetone

Nasprotniki, ki s pogledom večkrat oplazijo svoje žetone, najverjetneje nameravajo staviti. To je lahko voda na vaš mlin, saj če vidite, da je nasprotnik močan, raje odstopite in se ne zapletajte v igro, ki vas bo le stala veliko žetonov. Spet po drugi strani, če držite v rokah najboljše karte, samo izenačite BB ali stavite in počakajte, da nasprotnik viša. Nekateri igralci se ne ustavijo zgolj pri pogledih, temveč še preden so na vrsti, že pripravijo žetone za svojo naslednjo stavo. Tudi ta informacija vam lahko pride prav, a jo najprej vseeno preverite, saj se bodo izkušenejši igralci posluževali tega trika, da iz igre izrinejo slabše igralce.

Kadar boste igrali proti profesionalcu, se raje sploh ne zanašajte na znake, ki vam jih sporoča, saj so le ti običajno napačni oziroma pripovedujejo zgodbo, ki vam jo želi povedati nasprotnik. Pred leti, ko sem igral na enem od turnirjev, je za mojo mizo sedel tudi britanski profesionalni igralec pokra Ben Roberts, ki je sedel na gumbu in je medtem, ko so se igralci še odločali o svoji naslednji potezi, že prijel karte v roko in se pripravil, da jih odvrže. Vsi igralci do njega so odvrgli svoje karte, Roberts pa je nato zagrabil žetone in višal. Videti je bilo, kot da nima namena igrati, a se je potem, ko je videl, da nihče drug ni vstopil v igro, premislil in se odločil da pokrade slepe stave. Sam sem bil takrat na poziciji BB in sem izenačil njegovo stavo. A kot se je izkazalo kasneje, me je Roberts dobro prinesel okoli, saj je na presenečenje prav vseh za mizo, na koncu pokazal par asov!

Leta 2007 nas je na Glavnem turnirju Aussie Millions, od začetnih 700 igralcev, v igri za zmago ostalo le še 36, ko se je zgodila naslednja zanimiva igra. Vsi smo že imeli zagotovljene denarne nagrade, ko sem sam višal iz srednje pozicije s Kc 9c, moja stavo pa je izenačil le Gus Hansen na BB. Flop je prinesel 2 kraljici in 2 križa, Gus je čekiral, jaz pa sem v igro spraval 25.000 žetonov (okrog 35% izkupička). Gus je odgovoril z višanjem na 75.000, a se mu je roka, ko je v igro nesel žetone, vidno tresla. To lahko pomeni 2 stvari: pri neizkušenih igralcih dobre karte, pri bolj izkušenih pa živčnost ob blefiranju. Ker je Danec profesionalni igralec pokra, nisem verjel, a se mu roka trese zaradi vznemirjenja ob ujeti dobri kombinaciji, vendar sem bil vseeno prepričan, da te poteze ni zaigral. Odločil sem se, da obstaja realna verjetnost, da me blefira, zato sem z drugo najboljšo vlečko barve stavil all-in. Gus se ni obiral in je nemudoma izenačil mojo stavo ter obrnil Ac Qs! Izkazalo se je, da sem povsem napačno prebral njegovo tresenje in sem bil za svojo napako tudi kaznovan s statusom gledalca.

Povzetek 23. poglavja

1. »Tell« je specifična poteza ali lastnost v določeni situaciji, medtem ko je »read« osnovan na podlagi informacij iz prejšnjih iger.
2. Podaljšana reakcija, ki vodi v stavo, običajno nakazuje moč, medtem ko podaljšana reakcija, ki vodi v čekiranje, izkazuje šibkost.
3. Zaigrana moč običajno pomeni slabe karte, zaigrana šibkost pa močne.

BLEFIRANJE

Končno je prišlo na vrsto tudi poglavje o blefiranju, na katerega ste novinci tako dolgo čakali! Vsi igralci, ki se šele začenjate ukvarjati s pokrom, verjetno mislite, da se prav v blefiranju skriva čar pokra. Za vas verjetno ni boljšega občutka, kot da spravite v igro žetone z zelo slabimi kartami in nato opazujete nasprotnika, ki mora odstopiti.

Če tudi vi mislite tako, potem vas moram razočarati, saj so take igre, kot je opisana zgoraj, v svetu pokra, dandanes prava redkost. Igralci sicer redno blefirajo na flopu ali turnu, vendar tisti pravi, veliki blefi, od igralca zahtevajo veliko poguma. Seveda boste na prenosu finalne mize kakšnega turnirja opazili tudi kakšno tako pogumno potezo, a pravi profesionalci se v take avanture sploh ne spuščajo, temveč vam raje poberejo žetone z majhnimi stavami in višanji. Ne bom vam sedaj rekel, da blefiranja v pokru ni in da to ni pomemben del igre, ker je, a običajno igralci, za katere mislite, da na veliko blefirajo, v večini primerov v rokah skrivajo zelo dobre karte. Dobri igralci vam bodo kak svoj blef tudi pokazali, a to le zato, da boste naslednjič, ko bodo stavili all-in, vi verjeli, da verjetno spet blefirajo in izenačili njihovo stavo.

Prva stvar, ki jo morate razumeti pri blefiranju je ta, da za blef potrebujete res slabe karte. S povprečnimi kartami ste namreč dostikrat že dovolj dobri, da lahko igro zmagate tudi brez tveganja, zato je bolj priporočljivo le izenačiti nasprotnikove stave ali pa izvesti blokirno stavo, da ohranite nadzor nad igro. Če boste stavili, boste navadno iz igre pregnali le igralce s slabšimi kartami od vaših, igralci z dobrimi kartami pa se bodo le redko ustrašili vaše stave. Za blefiranje tako, vsaj sedaj na začetku, potrebujete naravnost obupne karte.

Polovični blef

Najbolj običajni in najuspešnejši blefi so t.i. polovični blefi, kjer spravite v igro žetone s kartami, ki so trenutno sicer takrat še v zaostanku, a imajo vseeno potencial, da na koncu sestavijo zmagovito kombinacijo. Recimo, da imate v rokah Ah Jh in ste blefirali na flopu 10h 5s 2h. Trenutno nimate v rokah niti še 1 para, a imajo vaše karte vseeno velik potencial, saj vam lahko prinesejo zmago, če na mizi pristane katerakoli srčeva karta, običajno pa bo ob takšem flopu za zmago zadoščal tudi že par asov ali fantov. Proti nekaterim drugim višjim kartam ste v tej situaciji pravzaprav favorit že na samem flopu. Ko v to enačbo dodate še vaš »fold equity«, kmalu ugotovite, da je v tej situaciji povsem pravilna poteza all-in. Če s tem prestrašite nasprotnika, boste zmagali brez boja, tudi če vašo stavo kdo izenači, imate še vedno dovolj možnosti, da igro na koncu dobite z boljšo kombinacijo kart.

Polovični blefi so odlično orožje, s katerim na svoji strani obdržite tudi »fold equity«, kar mora biti vedno tudi vaš cilj. Ob prebiranju te knjige ste se do sedaj verjetno že naučili najpomembnejše pravilo pokra:

Ko stavite ali višate, lahko igro dobite na 2 načina. Ko stavo zgolj izenačite, lahko zmagate le tako, da nasprotniku pokažete boljšo kombinacijo kart od njegove.

Pri polovičnih blefih vam običajno niti ni potrebno biti favorit, da stavite all-in. Kadarkoli imate vsaj 14 outov, ste favorit, a situacija ni dosti drugačna, tudi če imate le 12 out-ov in vseeno poskusite s polovičnim blefom. Vaš nasprotnik ne ve, da igrate vlečko, saj vedno obstaja tudi možnost, da imate v rokah 2 para ali set, zato je pravzaprav v velikem zaostanku. Že ta pritisk bo včasih zadoščal, da vaš nasprotnik odloži svoje karte, kar lahko izkoristite predvsem v primerih, ko veste, da bi poraz v tej igri pomenil nasprotnikovo slovo od

Vedno je bolje biti igralec, ki stavi ali viša, kot igralec, ki izenačuje.

Če boste blefirali,
se prepričajte,
da odigrate tudi
preostali del
igre na način,
ki sporoča,
da imate, kar
predstavljate.

turnirja. Kombinacija outov in žetonov, ki jih boste dobili, če nasprotnik ne izenači vaše stave, dela polovični blef eno najmočnejših orožij, ki jih imate. Ne pozabite, da se lahko včasih tudi 2 minusa spremenita v plus.

Kljub vsemu bodite pripravljeni tudi na to, da bo včasih nasprotnik vašo stavo tudi izenačil in v določenem odstotku primerov boste igro tudi izgubili. To vas bo lahko stalo veliko žetonov, oziroma boste celo izločeni iz turnirja, a vse to je le del igre. Spomnite se na staro dobro modrost iz sveta pokra, ki pravi, da **če niste pripravljeni tvegati vsega, ne boste imeli priložnosti zmagati**. A kljub temu, nikar ne skrbite, saj boste takrat, ko bo nasprotnik vašo stavo izenačil, v večini primerov ujeli svojo rešilno karto in zmagali. Običajno boste na turnirjih morali izvesti tudi tako tvegano potezo, če se boste hoteli prebiti do finalne mize.

Karte, s katerimi lahko izvedete polovični blef:

1. Vlečka barve ali vlečka lestvice z 2 kartama, ki sta višji od flopa.
Primer: Imate Kh Qc, flop Jd Ts 5h.
2. Vlečka barve in vlečka lestvice.
Primer: Imate 8h 9h, flop 10h Jc 4h
3. Vlečka barve ali lestvice in par.
Primer: Imate 6s 7s, flop 4 5 6.
4. Vlečka barve in vlečka lestvice »v trebuh« (angl. gutshot draw).
Primer: Imate 8h 6h, flop 5h 9h Ac.

Polovičnega blefa ni potrebno vedno narediti ravno na flopu, saj ga lahko izvedete tudi na turnu. Recimo, da držite v rokah Ad Jd in na flopu padejo karte Kd Qc 8s. Pred flopom ste višali, na flopu ste izstrelili nadaljevalno stavo v višini 70% izkupička, vaš nasprotnik pa je stavo izenačil. Turn nato prinese karto 3d. Sedaj imate na razpolago 8 kart, ki vam bodo podarile nepremagljivo kombinacijo, še dodatne 4 pa bodo dokončale vašo lestvico. Možno je, da boste zmagali tudi že s parom asov, tako da imate skupaj kar 15 outov. Nasprotnik je prvi na vrsti in stavi 60% izkupička. Možno je, da vas poskuša ujeti na limanice z 2 paroma ali setom, a najbolj verjetno je, da ima le 1 par in poskuša s to stavo ugotoviti, kako dober je. Preizkuša vas, zato mu vrnite uslugo in stavite all-in!

Tudi če bo nasprotnik vašo stavo izenačil z AK, boste še vedno zmagali v 27% primerov, saj vam bo padel flush ali lestvica.

Pravi blef

Veliko redkeje kot na polovični blef boste naleteli na pravi blef, v katerem bo igralec spraval v igro vse svoje žetone, brez kakršnekoli možnosti, da zmagaja, če kateri od nasprotnikov izenači njegovo stavo. Da bi bila ta strategija uspešna, se mora na mizi navadno pojaviti karta, ki bo prestrašila vašega nasprotnika in se bo hkrati ujemala s kartami, ki jih poskušate predstavljati. V nadaljevanju sem vam navedel nekaj primerov takih situacij.

Predstavljate lestvico, flush ali oboje: Recimo, da imate v rokah 10d 10c, nahajate se na gumbu in pred flopom izenačite višanje na 2.400 žetonov konservativnega a hkrati agresivnega igralca iz zgodnje pozicije. Slepe stave znašajo 400/800/100, oba igralca pa imata skupaj okrog 40.000 žetonov. Vsi ostali igralci odstopijo in si sama ogledata flop 2d 4h 7d. Vaš nasprotnik stavi 3.000, vi pa višate na 10.000. Nasprotnik vašo stavo izenači in vam se zdi, da ima višji par od vašega. Na mizi nato pristane skupna karta 9s in oba čekirata. Za konec river prinese še Ad in vaš nasprotnik ponovno čekira. To je idealna situacija, da poskusite z blefom. Precej malo možnosti je, da boste zmagali, če čekirate, glede na to, kako ste odigrali, pa bi stava izgledala precej močno. Veste, da je vaš nasprotnik TAG in da je višal iz zgodnje pozicije, kar običajno kaže na zelo dobre karte. A če ima vaš nasprotnik v rokah le enega asa, potem ni razumljivo, zakaj bi izenačil vašo stavo na flopu. Če ima v rokah 2 asa, potem verjetno ne bi čekiral na riverju, prav tako pa bi poskušal v igro spraviti še nekaj dodatnih žetonov, če bi na koncu ujel svoj flush. Glede na to, da nima asa ali flusha, zaigrajte, kot da ste z zadnjo karto vi ujeli svojo kombinacijo in stavite all-in!

Druga največja karta na mizi dobi svoj par na turnu: ker mnogi igralci tudi s samo srednjim parom izenačijo nasprotnikovo stavo na flopu, so lahko tovrstne okoliščine usodne za igralca, ki v rokah drži le najvišji par na flopu. Recimo, da so na mizi skupne karte Ks 9c 7d, vi v rokah držite As 7s, vaš nasprotnik pa na flopu opravi majhno stavo, ki jo vi izenačite. Na turnu nato pade karta 9h. Če vaš nasprotnik ponovno stavi, višajte, še posebej, če imata oba na razpolago še veliko žetonov. V nasprotnikovih očeh bo tako postala povsem realna možnost, da držite v rokah devetko in bo verjetno odstopil.

Gledano s povsem tehničnega vidika, gre v tem primeru sicer za polovični blef, saj imate še 5 outov, ki vas lahko rešijo iz zagate, če ima vaš nasprotnik res par kraljev. Ker obstaja dokaj majhna verjetnost, da boste to igro dobili, če nasprotnik vašo stavo izenači, morate biti, še preden v igro spravite svoje žetone, prepričani, da bo ta poteza uspela. V nasprotnem primeru, se je raje sploh ne lotevajte. Če mislite, da je nasprotnik sposoben odložiti najvišji par na flopu, stavite vsaj toliko, kolikor žetonov je že v igri. V primeru, da imata oba precej žetonov, lahko poskušate igrati kot profesionallec in na turnu izvedete mini višanje, ter nato na riverju, če vaš nasprotnik čekira – stavite all-in!

Opozorilo: Ne pretiravajte z blefiranjem. Skrbno izberite situacije, v katerih ste lahko z blefiranjem uspešni. Ne pozabite, blefiranje z outi (polovični blef) je vedno varnejše od čistega blefiranja.

Povzetek 24. poglavja

1. Blefiranje je osnovni del pokra.
2. V največjih igrah igralci blefirajo manj, kot si to vi mislite.
3. Veliko bolj pogosto je blefiranje, s katerim dobite manjšo igro, kot pa blefiranje, ki bi pripeljalo do velikega zmagovalstva.
4. Ohranjajte »fold equity« na svoji strani, kolikor se pač le da.
5. Polovični blef ohrani »fold equity« na vaši strani in vam hkrati daje 2 načina, da zmagate.
6. Čistokrvni blefi so včasih uspešni, če skupne karte podkrepijo zgodbo, ki jo poskušate predstaviti nasprotniku. Ključ do uspeha je običajno dovolj velika stava, v trenutku, ko na mizi pristane karta, ki je nasprotnik ni želel videti.

Če boste blefirali na prazno, položite močno stavo. S polovičnim blefom se le odpovedujete svojim žetonom.

KAKO SE IGRA TEXAS HOLD'EM

IGRA: Hold'em je vrsta pokra, ki se igra z 52 kartami.

LESTVICA: Pri igranju se uporabljajo standardne vrednosti kart. Če o njih niste prepričani, si preberite Prilogo B.

GUMB (angl. button): Gumb predstavlja delivca in je pred začetkom igre naključno položen pred enega od igralcev. Po vsaki odigrani igri se gumb v smeri urinega kazalca premakne za eno mesto naprej.

SLEPE STAVE: Igralca, ki se nahajate za gumbom delilca, morata še pred začetkom vsake igre vplačati prisilne stave.

ANTE STAVE: Po določenem času trajanja turnirja se v igro uvedejo tudi ante stave, ki jih mora v vsaki igri plačati vsak igralec. Kdaj vstopijo v igro in koliko znašajo, je odvisno od strukture turnirja.

IGRALCI: Za mizo je običajno med 8-10 igralcev, vendar se to število na turnirjih manjša z izločitvami. Ko za mizo sedi še manj kot polovica igralcev, se igra t.i. »short-handed«.

MEŠANJE: Pred vsako igro je potrebno zmešati karte in tako spremeniti njihov vrstni red v kompletu.

DELJENJE: Potem ko so karte premešane, delivec vsakemu igralcu v dveh krogih podeli po eno zaprto karto (s skrito vrednostjo). Prvo karto dobi igralec na poziciji majhne slepe stave.



IGRA PRED FLOPOM: Potem ko so bile karte razdeljene dobi vsak igralec priložnost, da naredi svojo potezo (odstopi, izenači stavo, viša). Prvi je na potezi igralec, ki se nahaja za igralcem, ki je vplačal veliko slepo stavo (angl. big blind), nato pa se igra v smeri urinega kazalca seli od igralca do igralca. Če igralec odstopi, vrne svoji karti delivcu ter pri tem ne razkrije njune vrednosti. Kadar igralec izenači stavo, pomeni, da izenači veliko slepo stavo. Višati pomeni staviti vsaj dvakratni znesek velike slepe stave ali predhodnega višanja, pri čemer v igri No Limit Hold'em, velikost stave navzgor ni omejena. Najvišja stava je all-in, kar pomeni, da v igro spravite vse svoje žetone. Vsako višanje med minimalnim višanjem in all-in stavo je še vedno višanje.

ZAŽIGANJE KARTE: Preden lahko igralec na mizo položi skupne karte, mora odložiti oziroma »zažgati« karto, ki se nahaja na vrhu kupčka. To je potrebno storiti po koncu vsakega kroga stav, še preden se obrne naslednjo skupno karto.

FLOP: Potem ko je zažgal vrhnjo karto, delivec položi na sredino mize 3 karte z vrha kupčka in pokaže njihove vrednosti. To so skupne karte, ki jih lahko pri sestavljanju kombinacij uporabijo vsi igralci za mizo, ki še sodelujejo v igri. Prve tri skupne karte se imenujejo FLOP.

KROG STAV: Vsem obrnjenim skupnim kartam vedno sledi krog stav. Igra je na tem mestu podobna kot pred flopom, le da se lahko tukaj stavi tudi odpoveste (čekirate), če pred vami seveda nihče še ni stavil.

TURN: Potem ko je zaključen drugi krog stav, delivec ponovno odvrže vrhnjo karto s kompleta in na mizo položi naslednjo skupno karto z razkriti vrednostjo. Ta skupna karta se imenuje TURN.

KROG STAV: Turnu sledi 3. krog stav.

RIVER: Po zaključenem 3. krogu stav delivec s kompleta ponovno odvrže vrhnjo karto in na mizo položi še zadnjo skupno karto, seveda z razkriti vrednostjo. Ta skupna karta se imenuje RIVER.

ZADNJI KROG STAV: Potem ko je na mizo položena še zadnja skupna karta, sledi še zadnji krog stav.

SEKUNDARNI IZKUPIČEK (angl. side pot): Do tega pride, ko so v igri vsaj še 3 tekmovalci, pri čemer je eden od njih v igro že spravil vse svoje žetone, preostala 2 pa imata več žetonov od njega. V igri NL Hold'em se lahko vsak igralec poteguje le za toliko nasprotnikovih žetonov, kot jih ima pred seboj. Če preostala igralca (2 ali več) v igri, stavita več kot ima žetonov igralec, ki je »all-in«, gredo njune stave v poseben sekundarni izkupiček in za te žetone se lahko na koncu borita le igralca, ki sta vanj tudi prispevala.

RAZKRITJE (angl. showdown): Po opravljenih še zadnjih stavah, morajo igralci, ki še sodelujejo v igri, pokazati svoje karte in predstaviti svojo najboljšo kombinacijo 5 kart, ki jo lahko sestavijo s poljubnim kombiniranjem lastnih 2 in 5 skupnih kart.

IZLOČITEV: Ko je nekdo all-in in s tem tvega vse svoje žetone, v primeru poraza ta igralec ostane brez žetonov in je izločen s turnirja. Posledično mora tak igralec tudi zapustiti svoje mesto za mizo.

RAZVRSTITEV KOMBINACIJ PO KVALITETI

V igri Hold'em velja povsem običajna hierarhija kombinacij kart, vsi, ki je še ne poznate, pa si jo lahko preberete v nadaljevanju:

- 1) Najboljša kombinacija kart pri pokru je kraljeva lestvica (angl. *royal flush*): A-K-Q-J-10 (v isti barvi)
- 2) Temu sledi barvna lestvica (angl. *straight flush*), ki ga sestavlja 5 zaporednih kart v isti barvi. Najmanjša je lahko A-2-3-4-5. Če ste opazili, lahko as uporabite pri sestavljanju tako spodnje, kot tudi zgornje lestvice.
- 3) Sledi poker (angl. *four of a kind*), ki ga sestavljajo 4 karte iste vrednosti (npr. AAAA).
- 4) Na 4. mestu po moči se nahaja *full house*, ki je kombinacija 3 kart iste vrednosti in para. Najvišji možen full house je AAACK, najnižji pa 22233. Moč full housa vedno določajo 3 karte iste vrednosti.
- 5) Naslednja je barva (angl. *flush*), ki ga sestavlja 5 kart v isti barvi. Najmočnejša barva je A-K-Q-J-9, najslabša pa 7-5-4-3-2. Barva kart ne vpliva na moč kombinacije, pomembna je le moč kart.
- 6) Sledi lestvica (angl. *straight*), ki jo sestavlja 5 kart zaporednih vrednosti, pri čemer je lahko as uporabljen za sestavo najvišje ali najnižje lestvice.



Je lestvica, vendar si zapomnite, da je



tudi lestvica, saj as ni le najvišja karta, ampak se lahko uporabi tudi za lestvico 1 – 5. Če se pri kolesu (angl. *Wheel*) ali lestvici z najvišjo karto 5 uporabi kot 1, jo lahko premaga katerakoli druga lestvica, na primer lestvica z najvišjo karto 6. Če je hold'em postavitev:



Karte  premagajo karte 

Saj najboljših pet kart v obeh primerih sestavi lestvico, vendar je prva višja.

7) Za eno stopnjo slabša kombinacija od lestvice je tris/set, ki ga sestavljajo 3 karte iste vrednosti. Največji tris je AAA, najnižji pa 222. V igri Hold'em lahko tris/set sestavite na 3 različne načine. Prvi način je, da na flopu padejo vse tri karte iste vrednosti. To je najšibkejši tris, saj ga bodo imeli tudi vaši nasprotniki. Glede na stranske karte, je najboljša možnost AK. Če ima kdorkoli boljšo kombinacijo od te (katerikoli par), bo imel full house, ki premaga tris.



Prve karte izgubijo proti drugim (full house).

Drugi način, da imate tri karte iste vrednosti je, da na flopu pade par, ki ga lahko povežete z eno od kart v vaši roki. To se imenuje tris in te karte so že močnejše.



Zadnji način, da imate tri karte enake vrednosti je, da sestavite set. To pomeni, da imate v roki par, ki pa ga lahko povežete z eno od kart na flopu. Gre za dokaj močno kombinacijo, posledica katere je običajno veliko akcije, saj je vrednost vaše kombinacije kart prikrita.



8) Nekoliko slabša kombinacija sta 2 para. Najvišja 2 para sta AAKK, najnižja pa 3322. Pogosto lahko slišite dva para opisana najprej po višjem paru, na primer »asi gor« (angl. aces up) ali v našem dugem primeru, »trojke gor« (angl. threes up).



To lahko beremo kot »devetke gor«, čeprav boste lahko slišali tudi »dva para« ali »devetke nad štiricami« (angl. nines over fours).

9) Zadnja povezana kombinacija je 1 par, pri čemer je najvišji par seveda AA, najnižji pa 22. V ogromno Hold'em igrah zmaga en par.

10) Zadnje mesto na lestvici zasedajo nepovezane kombinacije kart, pri čemer je najboljša kombinacija enaka kot pri flushu, le da v tem primeru karte niso iste barve (A-K-Q-J-9). Zapomnite si, da boste s to najboljšo kombinacijo nepovezanih kart le redko zmagali.

Nikoli ne predvidevajte, da imate zmagovalne karte, ali da ste premagani na riverju. V vsakem primeru je najbolj varno, da pokažete svoje karte. Na spletu bo računalnik samodejno izbral najboljšo kombinacijo kart.

Povzetek Priloge B

1. V naraščajočem vrstnem redu, vsaka kombinacija kart, premaga kombinacijo, ki je omenjena pred tem: nepovezane kombinacije kart, en par, dva para, tris/set, lestvica, barva, full house, poker, barvna lestvica, kraljeva lestvica.
2. Imeli boste nekaj full house kombinacij, vendar bodo kombinacije, s katerimi bi premagali full house, redke. Ne pričakujte pokra ali barvne lestvice v vsaki igri! Nekateri ljudje igrajo leta, preden sestavijo prvo kraljevo lestvico.

KATEGORIJE KOMBINACIJ PRED FLOPOM

V sami knjigi in tudi v drugi literaturi na temo pokra boste večkrat zasledili, da lahko določene stave izenačite le z določenim odstotkom najboljših kart. V nadaljevanju sledi razpredelnica, iz katere je jasno razvidno, katere karte spadajo v določen razred.

RAZVRSTITEV KART V RAZREDE (v igrah, kjer vi višate):

Odstotki	Karte
Najvišjih 2%	JJ+, AKs
Najvišjih 4%	99+, AKo, AQs+
Najvišjih 6%	99+, AQo+, ATs+, KQs
Najvišjih 8%	77+, AQo+, ATs+, KTs+, QTs+, JTs
Najvišjih 10%	66+, AJo+, A9s+, KTs+, QTs+, JTs
Najvišjih 15%	33+, ATo+, A7s+, KQo, K9s+, Q9s+, J9s+, T9s
Najvišjih 20%	22+, A9o+, A3s+, KJo+, K9s+, QJo, Q9s+, J9s+, T8s+, 98s
Najvišjih 25%	22+, A7o+, A2s+, KTo+, K9s+, QJo, Q9s+, JTo, J9s+, T8s+, 98s
Najvišjih 30%	22+, A3o+, A2s+, KTo+, K8s+, QTo+, Q8s+, JTo, J8s+, T8s+, 97s+, 87s
Najvišjih 35%	22+, A2+, K9o+, K5s+, QTo+, Q8s+, JTo, J7s+, T9o, T7s+, 97s+, 86s+, 76s, 65s
Najvišjih 40%	22+, A2+, K8o+, K2s+, Q9o+, Q5s+, J9o+, J7s+, T9o, T6s+, 96s+, 86s+, 75s+, 65s, 54s
Najvišjih 45%	22+, A2+, K7o+, K2s+, Q9o+, Q4s+, J9o+, J5s+, T8o+, T6s+, 98o, 96s+, 85s+, 75s+, 64s+, 54s
Najvišjih 50%	22+, A2+, K4o+, K2s+, Q9o+, Q3s+, J8o+, J4s+, T8o+, T6s+, 98o, 95s+, 87o, 85s+, 74s+, 64s+, 54s
Najvišjih 60%	22+, A2+, K2+, Q6o+, Q2s+, J8o+, J3s+, T7o+, T4s+, 97o+, 95s+, 87o, 84s+, 76o, 74s+, 64s+, 53s+, 43s
Najvišjih 70%	22+, A2+, K2+, Q2+, J4o+, J2s+, T6o+, T2s+, 97o+, 94s+, 86o+, 84s+, 76o, 74s+, 63s+, 53s+, 43s
Najvišjih 80%	22+, A2+, K2+, Q2+, J2+, T2+, 94o+, 92s+, 85o+, 84s+, 76o, 74s+, 63s+, 53s+, 43s
Najvišjih 90%	22+, A2+, K2+, Q2+, J2+, T2+, 92+, 83o+, 82s+, 74o+, 72s+, 64o+, 62s+, 54o, 52s+, 43s
Najvišjih 100%	Katerikoli 2 karti

PRIPOROČENO GRADIVO

Kill Phil, Blair Rodman in Lee Nelson. Huntington Press, 2005.

Kill Everyone, Lee Nelson, Tysen Streib in Kim Lee. Huntington Press, 2007.

Harrington on Hold 'em: Volume 1, 2, 3, Dan Harrington in Bill Robertie. Two plus Two Publishing, 2004, 2005, 2006.

Pot Limit and No Limit Poker, Stewart Reuben in Bob Ciaffone. 1999.

Tournament Poker for Advanced Players, David Sklansky. Two Plus Two Publishing, 2003.

The Theory of Poker, David Sklansky. Two Plus Two Publishing, 1994.

No Limit Hold 'em [Theory and Practice], David Sklansky in Ed Miller. Two Plus Two Publishing, 2006.

POKER IZRAZI

Agresivno (angl. Aggressive): Pogosto staviti, višati ali ponovno višati.

All-in: Staviti vse preostale žetone v igri.

Akcija (angl. Action): Ko gre v času igre v pot veliko število žetonov.

Ante: Obvezni znesek, ki ga morajo prispevati v pot vsi igralci, še preden so karte razdeljene.

Around back: Biti na pozni poziciji.

As v barvi (angl. Suited ace): Držati asa ter še eno karto v isti barvi.

Backdoor barva (angl. Backdoor flush): Narediti barvo tako, da ujamete dve zaporedni karti iste barve na turnu in riverju.

Barva (angl. Flush): Kombinacijah petih kart iste barve. Glejte Prilogo B.

Barvna lestvica (angl. Straight flush): Pet zaporednih kart, vse v isti barvi. Oglejte si Prilogo B.

Blank: Karta, ki ne izboljša že obstoječih kombinacij.

Bluf (angl. Bluff): Kadar stavite s slabimi kartami, da bi zmagali in pri tem prepričate nasprotnika, da odstopi.

Blocking bet: Majhna stava, običajno na riverju, ki vašega nasprotnika odvrne od tega, da bi stavil več.

Bingo: Ujeti zmagovalno karto.

Brezplačna karta (angl. Free card): Dovoliti, da se naslednja karta obrne brez stavljenja.

Biti izključen (angl. Getting busted): Izgubiti vse svoje žetone.

Board: Karte, ki so na sredi mize obrnjene navzgor in so na voljo vsem igralcem, ki so še v igri.

Bricks-and-mortar: Fizična lokacija, kot igralnica, kjer lahko igrate poker.

Broadway lestvica (angl. Broadway straight): Lestvica, ki je sestavljena iz AKQJT— najvišja možna lestvica.

Buljenje (angl. Stare-down): Gledanje nasprotnika določeno količino časa z namenom iskanja informacij, da sprejmete odločitev.

Busted (tudi Bust-out): Igralec, ki je izločen iz tekmovanja.

Busted flush draw: Karte z možnostjo barve, ki pa na koncu niso sestavile zelene kombinacije.

C-stava (angl. C-Bet): Nadaljevalna stava.

Check-raise: Najprej čekirati, nato pa višati stavo drugega igralca.

Chip-chop: Dogovor pri finalni mizi, ki temelji na številu igralčevih žetonov.

Chop: Razdeliti pot, kadar imata dva ali več nasprotnika enako kombinacijo kart, ko so bile že vse karte razdeljene.

Chopping: Osvojiti več majhnih potov proti vašemu nasprotniku.

Come: 'on the come' opisuje stave, višanja in polovične blefe, ki so narejeni s kartami z majhno trenutno vrednostjo, a velikim potencialom.

CPR: Strošek kroga igre.

CSI: Indeks statusa žetonov.

Cut: Karto/e z zgornjega dela kupa položiti na spodnji del kupa, kot se to običajno naredi pred deljenjem.

Cutoff (CO): Pozicija eno mesto desno od gumba.

Čez vrh (angl. Over the top): Višati, ponovno višati ali staviti all-in, potem ko je drug igralec že stavil ali višal.

Deliti (angl. Deal): (1) Razdeliti karte. (2) Dogovor za razdelitev pota v denarni igri ali denarne nagrade na turnirju.

Delivec (angl. Dealer): Tisti, ki podaja karte igralcem.

Denarna igra (angl. Ring game): Polna ali skoraj polna igra (ne turnir), običajno z 8 ali več igralci.

Dominiranje (angl. Dominate): Situacija, v kateri imata igralca različni kombinaciji kart, a z eno skupno karto, pri čemer je kicker enega igralca višji od drugega. Na primer, AK dominira nad AQ.

Double through; Double Up: Zmagati igro, v kateri ste stavili all-in in pri tem vsaj podvojiti stanje svojih žetonov.

Downcard[s]: Karte, ki jih vidi in uporabi le en igralec. Imenovane tudi 'lastne karte'.

Drawing dead: Kadar vas nobena karta ali karte ne more pretvoriti iz poraženca v zmagovalca.

Duh (angl. Ghost): Oseba, ki s slabo igro dosledno zmaguje.

Dva para (angl. 2-pair): 2 kombinaciji dveh kart iste vrednosti, kot je 9944. Oglejte si Prilogo B.

EV: Pričakovana vrednost

Enojna vrzel (angl. One-gapper): Karte, kjer manjka ena številka, kot je 97.

Fear equity: Vrednost, ki jo dosežete z ustrahovanjem nasprotnikov (z agresivno in nepredvidljivo igro).

Feltd: Izločiti nekoga. Prvi je ta izraz začel uporabljati Phil Laak.

Flop: Tri skupne karte, ki se obrnejo navzgor po prvem krogu stav.

Fold equity: Vrednost, ki nastane kadar nasprotnik odstopi, namesto da stavi ali viša.

Forward motion: Pomikati se proti potu z žetoni.

Full house: Kombinacija kart, ki je sestavljena iz treh enakih kart in para.

Gestalt: Razumevanje, ki je večje od vsote njegovih delov.

Gumb (angl. Button): Akrilni disk, ki ponazarja delivca (vse igre, ki se igrajo v igralnici ali na spletu, uporabljajo profesionalnega delivca). Gumb se pomakne okrog mize v smeri urinega kazalca vsakič, ko se igra konča in narekuje, kje se začnejo deliti karte ter pozicijo slepih stav.

Hand: Karte, s katerimi začnete.

Heads-up: Igra dveh igralcev.

Hijack: Sedež, ki se nahaja dve mesti na desno od gumba.

Hladna izenačitev (angl. Cold call): Kadar izenačite eno ali več višanj in nimate pred tem nič v potu.

Hole: Pozicija igralca za mizo.

Hollywooding: Igranje.

Igralnica, klub, hiša (angl. Casino; card room; club; host; house): Lokacije poker iger.

Indeks statusa žetonov (angl. Chip Stack Index - CSI): Strošek kroga (slepih in ante stav) glede na število vaših žetonov.

Instantna izenačitev (angl. Insta-call): Izenačiti takoj, kar običajno namiguje na močne karte.

In the tank: Čas, ki je potreben za dolg razmislek, običajno dolg nekaj minut.

Izenačiti (angl. Call): Izenačiti stavo, ki je bila opravljena.

Izpostavljene karte (angl. Exposed card): Karte, ki se po nesreči obrnejo, da jih vidijo vsi igralci.

Karte v barvi (angl. Suited hand): Držati dve karti v isti barvi.

Kicker: Katerakoli stranska karta.

Kolo (angl. Wheel): Lestvica z najvišjo karto 5.

Kraja (angl. Steal): Namen, da osvojite pot brez najboljših kart.

Kraljeva lestvica (angl. Royal Flush): Najboljša možna kombinacija kart v igri Hold'em, lestvica v barvi z najvišjo karto as. Oglejte si Prilogo B.

Lastne karte (angl. Hole cards): Ekskluzivne karte, ki jih pred flopom prejme vsak igralec.

Lay down: Odstopiti.

Lestvica (angl. Straight): Pet zaporednih kart, ne glede na barvo. Oglejte si Prilogo B.

Limit: Poker, kjer so stavni limiti v vsakem krogu vnaprej nastavljeni.

Limpanje (angl. Limp): Izenačenje minimalnega zneska pred flopom.

Look you up: Izenačiti drugega igralca.

Loosey-goosey: Igralec, ki sodeluje v preveč igrah.

Loviti (angl. Chasing): Izenačevati stavo v upanju, da ulovite karto, ki vam bo pomagala zmagati igro.

Majhna slepa stava (angl. Small blind): Obvezna stava v višini polovice velike slepe stave, ki jo v vsakem krogu opravi igralec, ki se nahaja na levi strani od delivca.

Maniak (angl. Maniac): Oseba, ki nepremišljeno igra veliko število iger.

Mavrica (angl. Rainbow - flop): Flop treh skupnih kart, vse tri različnih barv.

Mikro limiti (angl. Micro-limits): Zelo nizki limiti, vedno le na spletu. Nižji, kot se jih da najti v pravih igralnicah.

Mehurček (angl. Bubble): Eno mesto pred dobitniki nagrad.

Mini višanje (angl. Mini-raise): Minimalno višanje.

Mizne stave (angl. Table stakes): Stave, ki so omejene na znesek žetonov, ki ga imate pred seboj ob začetku igre.

Mrtvi denar (angl. Dead Money): (1) Igralec, ki vstopa na dogodek, na katerem ima malo možnosti za zmago. (2) Žetoni, ki so jih v potu pustili igralci, ki niso več aktivni v igri.

Mrtvo hladno (angl. Stone-cold): Absolutno. Večkrat se uporablja za blef ali najboljšo kombinacijo kart. »Bil je na mrtvo hladnem blefu« ali »Imel je mrtvo hladne kombinacije kart.«

Muck: Odložiti karte oz. odstopiti.

Na psu (angl. Underdog): Kombinacija kart, ki ima manj kot 50% možnosti za zmago.

Nadaljevalna stava (angl. Continuation bet): Stava na flopu po višanju pred flopom, ne glede na vrednost vaših kart.

Nalaganje (angl. Loading up): Organizirati stavo ali višanje, preden jo dejansko pošljete v pot.

Napačna delitev (angl. Misdeal): Preklicana razdelitev kart zaradi napake.

Ne v barvi (angl. Unsuted): Dve karti različnih barv.

Nepovezane karte (angl. No pair): Najnižja kombinacija kart. Oglejte si Prilogo B.

Neverjetni poraz (angl. Bad beat): Izgubiti igro na matematično neverjetni način.

No-brainer: Igra, ki se praktično odvija sama.

No-limit: Kadarkoli lahko stavite celotni znesek žetonov, ki jih imate na razpolago.

Nut-flush: Najboljša možna barva.

Nuts: Najboljša možna kombinacija kart.

Odstopiti (angl. Fold): Odločiti se, da ne boste igrali za zahtevano ceno.

Offsuit: Dve lastni karti, ki nista iste barve.

Open-ended: Vlečka lestvice, ki je lahko dokončana, če ujamete karto na katerikoli strani sekvence. Primer: 6789.

Osel (angl. Donkey): Trmast igralec, ki izenači skoraj vsako stavo.

Par (angl. Pair): Dve karti iste kategorije.

Past (angl. Trap): Pripraviti nekoga, da prispeva žetone v pot, čeprav imate vi močne karte.

Play back: Ponovno višati višanje, običajno višanje igralca, ki je na pozni poziciji.

Ploy: Namenoma napačno predstaviti vrednost svojih kart.

Pocket par (angl. Pocket pair): Dve lastni karti iste vrednosti, ki hkrati tvorita par.

Poke: Zaloga denarja.

Post-flop: Po flopu.

Pošast (angl. Monster): Zelo močne karte ali močna vlečka.

Pot: Žetoni ali denar, ki je bil vložen v igro.

Pot-limit: Maksimalna stava, ki je omejena z višino pota.

Poker (angl. Quads): 4 enake karte. Oglejte si Prilogo B.

Polovični blef (angl. Semi-bluff): Staviti ali višati s trenutno najslabšo kombinacijo kart, ki pa ima možnost, da postane zmagovalna.

Ponovno višanje (angl. Re-raise): Višati višanje, tako da stavite vsaj dvakratnik nasprotnikovega višanja.

Ponovna kraja (angl. Re-steal): Ponovno višati igralca, za katerega menite, da ne viša z dobrimi kartami in sumite, da bo zaradi svoje pozne pozicije ukradel slepe stave s slabimi kartami.

Poteza (angl. Act): Odstopiti, izenačiti ali povišati stavo, ko ste na vrsti.

Pozicija (angl. Position): Razmerje do slepih stav ali do drugi (aktivnih) igralcev.

Pozicija za krajo (angl. Steal position): Pozna pozicija, običajno gumb, cutoff ali hijack.

Pozna pozicija (angl. Late position): Biti eden izmed zadnjih igralcev na potezi pred flopom.

Predstavljati (angl. Represent): Staviti ali se obnašati na način, ki prepriča nasprotnika, da imate drugačne karte, kot jih v resnici imate.

Pre-flop: Poteze, ki jih naredite, preden pride do flopa.

Premik (angl. Move): Igrati na osvojitvev pota, po možnosti brez najboljših kart.

Prevelika stava (angl. Over-bet): Staviti več kot je pričakovano, mogoče celo veliko več kot znaša pot.

Priti čez vrh (angl. Come over the top): Ponovno višati ali še enkrat višati ponovno višanje.

Profiliranje (angl. Profiling): Način kategorizacije stila nasprotnikove igre.

Razkritje (angl. Showdown): Trenutek, ko morajo igralci pokazati svoje karte, da se določi, kdo je zmagal po zadnjem krogu stav.

Read: Združiti številne drobce informacij, da ugotovite, kakšne karte najverjetneje drži vaš nasprotnik in temu primerno ukrepate.

Riba/ovca (angl. Fish): Slab ali neizkušen igralec, ki redno izgublja.

River: Ime za zadnjo skupno karto v igri Hold'em.

RNG: Generator naključnih števil.

ROI: Donosnost na investicijo.

Runner-runner: Uloviti pomembno karto tako na turnu, kot tudi na riverju, ki spremeni poraženca v zmagovalca.

Rush: (1) Zmagati serijo iger ali več možnih iger v kratkem časovnem obdobju. (2) Zadovoljstvo, ki ga prinese dobro odigrana igra.

Satelit (angl. Satellite): Turnir, kjer zmagovalec napreduje na dražji turnir.

Set: Kombinacija 3 kart iste vrednosti, pri čemer ima igralec v rokah par, tretja karta a se nahaja na mizi.

Shorthanded: Igra s 6 ali manj igralci.

Shuffle: Mešanje kart, da je njihova razdelitev naključna. Na spletu se za to uporablja generator naključnih števil.

Sit-n-go (SNG): Eno ali dvomizni turnir.

Slow roll: Pokazati zmagovalno kombinacijo kart z zamudo. Smatra se za slabo potezo.

Skupne karte (angl. Community cards): Karte, ki so na sredini mize obrnjene navzgor. Uporabi jih lahko katerikoli igralec, ki še sodeluje v igri.

Slepa stava (angl. Blind): Obvezna stava, ki mora biti opravljena preden so karte razdeljene, da se igra začne. V igri No Limit Hold'em znaša majhna slepa stava polovico velike slepe stave.

SNG: Sit-n-go.

Sooted: Žargon za karte v barvi. Pogosto se uporablja posmehljivo, kadar gre za igralce, ki preveč radi igrajo s kartami v isti barvi.

Spike: Dobiti zmagovalno karto.

Srednja pozicija (angl. Middle position): Običajno 4. ali 5. igralec za slepimi stavami.

Stack: 1) Dvajset žetonov v določeni vrednosti.
2) Skupno število žetonov, ki jih imate na razpolago.

Stacked: Žargon v no-limit igri, ki se uporablja za označevanje pridobitve vseh nasprotnikov žetonov.

Standardno višanje (angl. Standard raise): V igri No-Limit Hold'em takrat, ko igralec viša na trikratni znesek velike slepe stave.

Staviti (angl. Bet): Plačati znesek z dajanjem žetonov v igro.

Stavna linija (angl. Betting line): Linija, pod katero si organizirate svoje žetone, še preden začnete staviti. Žetone, ki presegajo linijo, običajno pomenijo stavo, ki je ne morete vzeti nazaj.

Stranski pot (angl. Side pot): Sekundarni pot, ki nastane, kadar je en igralec all-in, dva ali več igralcev pa še zmeraj ostanejo v igri.

Street: Krog stav, ki sledi vsaki odprti skupni karti.

Strel (angl. Gutshot): Vlečka lestvice, ki jo bo dokončala le ena specifična karta. Na primer: 3567. Le 4 lahko zaključi to lestvico.

Strošek kroga (angl. Cost per round - CPR): Strošek kroga igre, vključno s slepimi in ante stavami.

Struktura (angl. Structure): Razpored za zviševanje slepih in ante stav na turnirju.

Stud: Vrsta pokra, kjer so nekatere karte odkrite, nekatere pa zakrite.

Suhi pot (angl. Dry pot): Pot s tremi ali več igralci, kjer je en igralec all-in, ostali tekmovalci pa tekmujejo za prazen stranski pot.

Šibka stava (angl. Weak lead): Nizka stava po flupo ali turnu, navadno do višine 1/3 pota.

Šibko-konzervativnež (angl. Weak-tight): Pasivni igralec.

Tekstura (angl. Texture): Izgled kart/mize/igre.

Tilt: Igrati slabo, ker ste pred tem izgubili igro ali igre, pogosto kot rezultat neverjetnih porazov.

3 iste karte (angl. 3-of-a-kind): Tri karte iste vrednosti. Oglejte si Prilogo B.

Tris (angl. Trips): Kombinacija 3 kart iste vrednosti, pri čemer se 2 od njih nahajata med skupnimi kartami (na mizi), tretjo pa držite v rokah vi. Oglejte si Prilogo B.

Trojna stava (angl. Three bet): Ponovno višanje. Zaporedno višanje stave in višanja.

Turnir (angl. Tournament): Dogodek, na katerem so igralci postopoma izločeni, dokler en igralec nima vseh žetonov.

Turbo: Pospešen turnir, kjer se slepe in ante stave zvišujejo hitreje kot običajno.

Turn: Včasih imenovan tudi četrta ulica. Skupna karta, ki je obrnjena, ko se zaključijo stave na flopu.

Under the gun (oz. UTG): Prva oseba, ki je na potezi, potem ko so karte razdeljene (pred flopom).

Up card(s): Prikazan del vaše kombinacije kart.

Up front: Eden izmed prvih treh igralcev, ki so na vrsti v pokru.

V barvi (angl. Suited): Dve karti iste barve.

Velika slepa stava (angl. Big blind oz. BB): Največja od obveznih stav, ki jo morajo opraviti igralci še preden so karte razdeljene. Namen te stave je začetek igre. Običajno se nahaja dve mesti levo od gumba.

Velika stava (angl. Big-bet): V Pot Limit ali No Limit pokru, kjer lahko vsakič, ko ste na vrsti, stavite katerikoli znesek, enak ali večji od velike slepe stave.

Videti (angl. See): Igranje z izenačevanjem stave ali višanja.

Višanje (angl. Raise): Staviti vsaj dvakrat več kot je stavil zadnji igralec (ali znaša slepa stava).

Višja karta (angl. Over-card): Karta večje vrednosti, kot so skupne karte, ki že ležijo na mizi.

Višji par (angl. Over-pair): Par, ki je višji od skupnih kart, ki že ležijo na mizi.

Vlečka (angl. Drawing hand): Kombinacija kart, ki potrebuje določeno karto, da postane zmagovalna kombinacija.

Voditi pot (angl. Leading at the pot): Biti prvi, ki stavi v katerikoli pot.

Vrednostna stava (angl. Value bet): Stava igralca, ki meni, da ima najboljšo kombinacijo kart.

Vrzeli (angl. Gappers): Karte, kjer so številke preskočene. Na primer: 97 je enojna vrzel, J8 je dvojna vrzel in 73 je trojna vrzel.

WCOOP: World Championship of Online Poker.

WPT: World Poker Tour.

WSOP: World Series of Poker.

Zavezani za igro (angl. Pot-committed): Staviti ali višati toliko, da odstop ni več smiseln, ker ste v igro spravili že velik delež vseh svojih žetonov. V tej knjigi je stava 1/3 vaših žetonov ali več dovolj, da odstop ni več priporočljiva opcija.

Zažiganje (angl. Burn): Položiti zgornjo karto iz kupčka s sprednjo stranjo navzdol preden se razdelijo skupne karte.

Zgodnja pozicija (angl. Early position): Eden izmed prvih igralcev na vrsti (prve tri pozicije za slepimi stavami).

Znotraj lestvice (angl. Inside Straight): Imeti vlečko lestvice, ki je lahko dokončana le na en način. Glej Strel.

Zrak (angl. Air): Igra, ki ni vredna nič; nanaša se na potezo s slabimi kartami.

Žetoni (angl. Chips): Igralni pripomočki z dogovorjeno vrednostjo, ki omogočajo stave in so poleg kart bistveni za igranje pokra.

Živ igralec (angl. Live player): Igralec, ki sodeluje v velikem številu iger.

Žive karte (angl. Live hand): Karte, s katerimi še igrate (jih še niste odložili).

Zdaj, ko ste prebrali knjigo *Igrajmo poker* (angl. *Let's Play Poker*), ki jo je napisal zmagovalac turnirja Aussie Millions in Team PokerStars Pro igralec Lee "Final Table" Nelson, boste morda želeli prebrati tudi ostali dve knjigi v triologiji: *Kill Phil* in *Kill Everyone*.



Kill Phil—The Fast Track to Success in No-Limit Hold 'em Poker Tournaments

(napisala Blair Rodman in Lee Nelson)

Strategije v knjigi *Kill Phil* so bile zasnovane tako, da lahko tudi novinci tekmujejo z najboljšimi igralci na svetu.

- ★ Obvladajte "Kill Phil novinca" v eni uri in se nato preizkusite na svojem prvem turnirju.
- ★ Vpeljite napredne strategije iz knjige *Kill Phil*, ko pridobite dejanske ozkupnje.
- ★ Prilagodite svojo igro za spletne turnirje, sit-n-go turnirje in enomizne satelite.

Kill Everyone—Advanced Strategies for No-limit Hold 'em Poker Tournaments and Sit-n-Go's

(napisali Lee Nelson, Tysen Streib in Kim Lee)

Kill Everyone se začne, kjer se je *Kill Phil* končal. Je odlična mešanica dejanskih izkušenj, poker matematike ter računalniške konjske moči, ki ustvarja nove koncepte in napredne strategije, ki še niso bile natisnjene, za večmizne turnirje, sit-n-go turnirje in satelite.

Kill Everyone razloži, kako izbrati pravo strategijo za pravo igro, ponuja dejanske taktike in predstavlja nova orožja v igri turnirskega pokra, vključno s:

- ★ strahom in fold equity,
- ★ uravnošeno igro,
- ★ faktorji mehurčka,
- ★ strategijami končne igre,
- ★ optimalno heads-up igro
- ★ in še veliko več!



Vsebuje dodatno poglavje za igralce denarnih iger, sestavljeno s strani asa spletnih denarnih iger ter zmagovalca WSOP zapestnice leta 2007 Marka Vosa, ki vam bo pomagalo razviti vašo no-limit hold 'em denarno igro.

PokerStars.si
Odkrij v sebi zvezdo pokra