

سپاسگذاری

مایلم از تام گاردنر و دیوید گارنراز بابت دادن این فرصت به من برای نوشتن از مولتی فول تشکر کنم؛ از بیل من به خاطر معرفی من به مولتی فول و راهنمایی های هر روزه اش سپاسگذارم؛ از ریچارد امیر و انتشارات کینگستون بابت اعتماد به من و ممکن ساختن این کتاب ممنونم؛ و از شما خواننده عزیز بابت اعتمادتان و خواندن این کتاب متشکرم.

بنده هم به عنوان مترجم (Ali_919191) امیدوارم رضایت شما پلیس های ایرانی و با ترجمه این منبع خوب به فارسی جلب کرده باشم با تشکر .

Insta : persianplo WWW.CASINOYAB.NET

کتاب رو با این شعر از دکتر شریعتی عزیز شروع میکنم که حکایت پلیس های اماهاست :

گاهی گمان نمیکنی و میشود گاهی نمیشود که نمیشود

گاهی هزار دوره دعا بی اجابت است گاهی نگفته قرعه ب نام تو میشود

گاهی گدای گدایی و بخت یار نیست گاهی تمام شهر گدای تو میشود

95/10/18



به کارگیری این کتاب

لروما نیاز نیست که شما تجربه های قبلی در پوکر اوماها داشته باشید تا این کتاب به کارتان بیاید. اگرچه لازم به ذکر است این کتاب با ذهنیتی برای تازه واردان پوکر نیز نوشته نشده است. چهار پیش

نیاز برای خواندن این کتاب وجود دارد: [telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

1. پیش از این هر دو حالت نو-لیمیت و لیمیت تگزاس هلدم را بازی کرده باشید.
2. برخی از استراتژی های هلدم را خوانده و فهمیده باشید.
3. با قواعد پایه پوکر آشنا باشید (برای مثال: فلاش پیست، فلاش از استریت بالاتر است، 9 بالاتر از 4 است و ...)
4. ذهن بازی در ارتباط با آنچه باعث برد شما در اوماها می شود، داشته باشید.

برخی از مهارت ها در تگزاس هلدم از پیش نیازهای طبیعی در یادگیری اوماها پات-لیمیت می باشد، زیرا بسیاری از مفاهیم در این دو پوکر مشابه هستند. در واقع لازم نیست شما حتما کتاب استراتژی های هلدم را خوانده باشید، اما قطعاً آشنایی قبلی با برخی مفاهیم مثل بلوف زدن، موقعیت، و آدزها در پات کمک کننده است. و اگر هر کدام از دو تست پیشین را گذرانده باشید سومین تست ضربه به حریف می باشد.

نقطه نظر چهارم سیاست می باشد. انتقال از هلدم به اوماها نیازمند تنظیم پیش بینی در ارتباط با اینکه یک دست چقدر باید بالا باشد تا برنده پات باشید. برای برنده شدن در اوماها حتی گاهی لازم است یک توپر، ست متوسط یا ست پایین، فلاش یا گاهی ناتز روی فلاپ را هم بریزی.

بهتر است برنامه را به طور خلاصه مرور نماییم.

بخش 1: اهداف در بازی. ما به شناسایی موقعیت های پات های بزرگ پرداخته و بررسی می کنیم که پس از دیدن فلاپ چه تصمیمی بگیریم.

بخش 2: قواعد پایه و مفاهیم کلیدی. برای افراد تازه وارد در این بازی، به قواعد پایه در اوماها پات-لیمیت می پردازیم. برای همه افراد نیز به مفاهیم کلیدی شامل قدرت احتمال یک دست و اهمیت فکر کردن، پرداخته می شود.

بخش 3: احتمال استریت. با چهار کارت، 13 کارت استاندارد برای احتمال استریت شدن وجود دارد، در حالی که 17 کارت محتمل استریت و حتی 30 کارت محتمل استریت وجود دارند. ضمناً اکثر پات های بزرگ در اوماها پات-لیمیت شامل یک یا تعداد بیشتری بازیکن با احتمال استریت شدن می باشد؛ که منطق احتمال استریت شدن را قابل فهم می کند. احتمال استریت از فاکتورهای بزرگ یگانه موثر بر ساختار شروع دست می باشد که در اینجا به آن می پردازیم.

بخش 4: شروع دست و بازی پری-فلاپ (پیش از فلاپ). دستهای قابل بازی را به چند گروه تقسیم می کنیم. سپس گروه ها را با توجه به قدرت مند، خوب، متوسط، لب مرز، و بد دسته بندی می کنیم. ضمناً موقعیت و مقدار بر دستی که با آن بازی می کنیم و چگونگی بازی کردن پیش از فلاپ موثر است.

بخش 5: پس از فلاپ. راهنمایی های بازی برای موقعیت های رایج پیش از فلاپ، شامل دو پر، ست (سه)، و فول (پایین تر) را ارائه می کنیم.

بخش 6: موقعیت ها و تمرین دست ها. شامل تمرین های دست های مختلف و موقعیت ها می باشد.

بخش 7: سر تیتزهای مختلف. مدیریت سرمایه، درس های سرمایه گذاران، برنامه هایی برای یادگیری پوکر به صورت حرفه ای.

بخش 8: اوماها لیمیت با تقسیم high/low . یک واحد در رایج ترین فرم اوماها، که همچنین سرمایه خوبی نیز ایجاد می کند. اوماها لیمیت hi/lo آسان ترین بازی اوماها می باشد، به علاوه از پیش نیازهای اوماها پات-لیمیت تقسیم hi/lo می باشد..

telegram: @casinoyabtelegram

WWW.CASINOYAB.NET



Casinoyab

بخش 1

اهداف بازی

لب مرز بودن برای بازیکن پوکر چه وقتی است؟
telegram: @casinoyabtelegram

میخواهم یک راز را با شما در میان بگذارم. اوماها پات-لیمیت بازی 50-50 نیست.

وقتی یک بازیکن معمولی در مورد اوماها پات-لیمیت فکر می کند، اولین چیزی که به ذهنش می رسد، تقابل آل-این (اعلام همه ژتون ها) میان بازکنی که روی فلاپ ست شده و بازیکن دیگری که احتمال استریت با احتمال فلاش شدن را دارد، می باشد. و درست است که گاهی با یک دست ست بالا روی فلاپ همه ژتون هایت را در مقابل یک دست بالا با احتمال برد، قمار می کنی. همینطور در این شرایط ممکن است شما یک دست فیوریت پایین (مورد علاقه خودتان) یا dog (برای مثال وقتی فردی k,Q,10,9 دارد و منتظر استریت شدن است، اما نمی شود)، در مقابل دستی با احتمال برد بالا داشته باشید. اما این موقعیت ها کمتر رایج اند و باید کمی در بازی پوکر قمار کنید، و کاملا دلیل سفسطه امیزی است که وقتی همه پولت را وارد بازی می کنی در شرایط قمار باشی.

پس لب مرز برای بازیکن پوکر کجاست؟ وقتی فلاپ را می بینیم چه کنیم؟

حقیقت این است که در پوکر- یا هر بازی اوماها- فاصله بین بازیکن خوب و بازیکن عالی به بزرگی فاصله بین بازیکن خوب و بازیکن بد نیست. و در PLO (پات-لیمیت اوماها) موقعیت های زیادی وجود دارد که در آنها بازیکن بی تجربه یا کم تجربه می تواند اشتباهاتی کند که برایش گران تمام شود و گاهی هم اینطور می شود.

معمولا یک بازیکن روی ناتز ها حساب کرده و تمام پولش را وسط می گذارد، که باعث می شود نه تنها هیچ موقعیتی برای برد نداشته باشد بلکه ممکن است با بازیکن دیگری که همان استریت را همراه با

احتمال بیشتر دارد، رقیب شوند. در مواقع دیگر یک بازیکن کم تجربه ممکن است پات را با آندرفول (فول پایین تر) یا ست میانی، یا فلاش بدون هیچ ناتزی، که ناگهان به اورفول (فول بالاتر) و تاپ ست (ست بالا) و ناتز فلاش تبدیل شده، ببرد. اما حالت معمول تر این است که بازیکنان ضعیف با دستی بدون ناتز شرط های بالا ببندند.

telegram: @casinoyabtelegram

وقتی بازیکن بازنده تمام پول خود را در چنین مواقعی شرط بندی می کند، بدشانسی نیست بلکه بازی بد اوست.

معمولا محرک بازی بردن تمام پول رقیبانان می باشد. برای رسیدن به این هدف لازم است وقتی پات بزرگی بازی می شود در شرایط مسلطی باشیم. که لازمه ی ان شناسایی موقعیت هایی است که به پات های بزرگ ختم می شود و اینکه بفهمیم نگه داشتن په دستهایی در این موقعیت سودآور است.

هدف ما موارد زیر می باشد:

WWW.CASINOYAB.NET

1. ناتز استریت
2. ناتز فول هوس
3. اورفول در مقایسه با آندرفول
4. ست درمقابل ست
5. فلاش در مقابل فلاش
6. تاپ ست + احتمالات
7. احتمال مسلط شدن

ناتز استریت

Casinoyab

بیشتر پات های بزرگ در اوماهای پات-لیمیت شامل یک یا چند بازیکن با احتمال استریت شدن یا دو بازیکن که استریت های همانند هم دارند، می باشد. مورد بعدی اغلب تقابل آل-این روی فلاپ است- و همانطور که می دانید پول بیشتری نسبت به اغلب موارد وارد بازی می شود.

فرض کنیم روی فلاپ داریم $9\spadesuit 6\clubsuit 5\spadesuit$ و 20 دلار در پات است. $10\spadesuit 9\clubsuit 8\clubsuit 7\spadesuit$; $A\heartsuit k\spadesuit 8\heartsuit$ ناز استریت می باشند. دیوید دستی با احتمال فلاش گشیز و احتمال استریت دارد. تا 20 دلار شرط می بندد و دیوید تا 80 دلار ریز می دهد، و پس از چندین بار ریز دادن دیگر هر دو بازیکن با مبلغ 1000 دلار آل-این می دهند.

کدام دست را بیشتر دوست دارید؟

واضح است که دست دیوید قوی تر است. چون او چندین احتمال دارد: 8 یا 7 هر کارتی از پیک، هر کارتی از گشیز، یا فول هوس باعث می شود دستش بالاتر رفته و پات را ببرد. اما تا ناز استریت دارد و هیچ ارتقا دیگری نداشته، در نتیجه دیوید روی دور می باشد. اساساً تا از نصف پات 20 دلاری، 1000 دلار کامل از پولش را روی دستی که هیچ شانسی برای برد ندارد از دست داده است. در این مورد دیوید 56٪ بدون هیچ ریسکی با یک نسبت 4:1 پول پات را برده است.

در صورتی که ممکن است دیوید با فلاپ بدی روبه رو می شد، و تعدادی حالت وجود داشت که امکان داشت تا برنده این پات باشد. هر کارتی از 7، 8، 10 می توانست باعث شود 8 یا 9 استریت بالاتری را تشکیل دهند، هر 7، 8 با دو برگ پیک باعث می شود فلاش شود و پات را ببرد، 6، 7، 8، 9 باعث می شود فول هوس شود، در حالی که 7، 8، 9، 9 یا 6، 6، 7، 8 برای ناز استریت و ست می تواند 7 کارت روی ترن و 10 کارت روی ریور را با ایجاد فول هوس ببرد.

در واقعیت، بازیکن ضعیف تر احتمال باخت کامل را نیم دهد. اما نکته واضح این است که: ما نمی خواهیم صرفاً روی فلاپ ناتز استریت داشته باشیم - می خواهیم ناتز استریت بر روی فلاپ با احتمال برد باشد.

از طرف دیگر، تام می تواند به اسانی از این دست خارج شود. زمانی که پات قوی است و شما یک ناتز استریت روی فلاپ بدون احتمال برد دارید، خیلی مهم است که با دقت تصمیم بگیرید - به خصوص وقتی دو کارت هم رنگ روی زمین هست. در این مورد اغلب بهتر است یا کال کنید یا اگر با ریز مواجه شدید فولد دهید. در بخش 5: پس از فلاپ، بیشتر به این ایده می پردازیم.

مفهوم #1 بازی بزرگ PLO. ناتز استریت که روی فلاپ خورده لزوماً به معنای برنده شدن شما در پات نیست.

مفهوم #2 بازی بزرگ PLO. بزرگترین خطا برای بردن بازی با ساختار ضعیف می باشد، که در بخش 3 به آن خواهیم پرداخت: احتمال استریت؛ خطای بزرگ دیگر گرفتن تصمیم های ضعیف پس از فلاپ است.

مفهوم #3 بازی بزرگ PLO. هنگامی که روی فلاپ ناتز استریت دارید، زمین دو خال هم رنگ دارد و شما خودتان احتمال فلاش شدن ندارید، برای شرط بندی یا ریز دادن با دقت عمل کنید. یک استثنای واضح آن وقتی است که شما ناتز استریت همراه با ست برای احتمال فول هوس را دارید، می باشد.

مفهوم #4 بازی بزرگ PLO. در PLO بعضی اوقات ممکن است درست باشد که ناتز استریت را روی فلاپ فولد دهیم.

مفهوم #5 بازی بزرگ PLO. تنها دستهای با پتانسیل بازی در پات های بزرگ را بازی کنید. بیشتر این دستها این قابلیت را دارند که روی فلاپ ناتز استریت همراه با احتمال بالا برای استریت بالاتر یا احتمال فول هوس باشند. معمولاً این دستها پتانسیل و احتمال فلاش را نیز دارند.

ناتز فول هوس

علاوه بر ناتز استریت دارای احتمال، احتمال ناتز فول هوس روی فلاپ را نیز دارید. برای مثال، فرض کنید فلاپ J, Q, Q باشد، و شما A, K, Q, J دارید، که ناتز فول کوئین و جک را دارید. شما شرط بندی می کنید و بازیکن دیگری که 9, 10, J, Q را برای تطابقت با فول هوس دارد، ریز می دهد و تمام پول وارد پات می شود. این موقعیت مناسبی برای شما می باشد چون شما نخواهید باخت. اما اگر روی ریور یک A یا K بخورد شما تمام پات را خواهید برد، که 47.4٪ احتمال دارد این اتفاق بیفتد.

این موقعیت را استوارت ریبون در پوکر پات-لیمیت و نو-لیمیت توصیف کرده، که شریک نگارشی وی باب کیفون می باشد. البته باید اضافه کنم درصدها دست مختلف اوهاها در واقع هیچ گاه ندیدم چنین موقعیتی رخ دهد.

مفهوم #6 بازی بزرگ PLO در بازی بزرگ PLO کارت های بزرگتر نسبت به کارت های کوچکتر مزیت دارند.

WWW.CASINOYAB.NET

اورفول در مقایسه با آندرفول

اورفول یکی از دستهای سودآور در PLO می باشد، در حالی که آندرفول ممکن است یکی از دستهای پرهزینه-به ویژه برای بازیکنان تازه وارد- باشد. در غیر این صورت نیز معمولاً بازیکنان خوب در رابطه با آندرفول اشتباهات بزرگی می کنند، با اطلاع از اینکه تنها یک دست می تواند آن ها را روی فلاپ شکست دهد.

اورفول در مقایسه با آندرفول در دو ساختار کلی روی فلاپ اتفاق می افتد. اول، فرض کنیم فلاپ 9 9 8 با پر بالا خورده است. یکی از بازیکنان اورفول 8 9 10 J دارد- 9 فول 8 برای ناتز فول هوس- در حالی

که بازیکن دیگر آندرفول 6 7 8 8 را برای فول 9 دارد. بازیکن با دست آندرفول هم ممکن است شکست خورده و هم احتمال باخت کامل را دارد.

حالت دوم این است که اگر فلاپ 8 8 9 باشد، که پر پایین خورده است. در این مورد بازیکن که پاکت 9 با دست 10 9 9 باشد اورفول بوده، در حالی که بازیکن با دست 10 9 8 آندرفول است که بازنده دیگری است.

اورفول در مقابل آندرفول همیشه اتفاق نمی افتد، اما غیر رایج هم نیست. و وقتی اتفاق می افتد هم بازیکنان خوب و هم بازیکنان بد در مورد اورفول عملکرد خوبی دارند، ولی بازیکنان خوب نسبت به بازیکنان بد خیلی کمتر در دست آندرفول می بازند. در بخش 5 در ارتباط با چگونگی بازی با دست اورفول و آندرفول عمیقتر صحبت خواهیم کرد.

مفهوم #7 بازی بزرگ PLO. آندرفول معمولاً برای بردن پات کم یا از دست دادن یک پات بزرگ است.

WWW.CASINOYAB.NET

ست در مقایسه با ست

ست پایین یا متوسط در اوماها پات-لیمیت بازی می شود. در هلدم ست معمولاً بلیط ورود به ریور است و دستی است که می توانید پات بزرگی را با آن ببرید. اما در اوماها تقابل ست با ست کمتر رایج است، از آنجایی که هر کسی 4 کارت از دیلر می گیرد بر خلاف احتمال بالا، حتی ست بالا معمولاً یک دست فیوریت است. و وقتی پات های بزرگ بازی می شود، ست پایین و متوسط صرفاً فیوریتی خلاف دستهای با احتمال بالا هستند. طبق این گفته بهتر است که تمام پات را با یک ست بالا ببریم تا اینکه یک ست متوسط یا بدتر. بهترین راه برای پیشگیری از گرفتن تصمیم های دشوار در مورد هر پیزی به جز ست بالا، معمولاً این است که از همان ابتدا با پره های پایین شروع نکنیم.

مفهوم #8 بازی بزرگ PLO. هنگامی که پات های بزرگ بازی می شود، ست پایین و متوسط معمولاً یا فیوریت پایین هستند یا big dog می باشند.

CasinoYab

مفهوم #9 بازی بزرگ PLO باید از پره‌های کوچک تر معمولاً پرهیز کرد. لازم به ذکر است که پر 7 کوچکترین پر است که می توان روی فلاپ بدون امکان استریت شدن وجود داشته باشد.

فلاش در مقابل فلاش

آل-این در تقابل فلاش با فلاش در PLO اتفاقی نادر است. معمولاً 3 کارت هم رنگ روی فلاپ شما را از حرکت باز می دارد. بازیکنی که آس پیک را در فلاپی با 3 خال پیک دارد، در این ست برنده است، چه او پیک دیگری در دستش داشته باشد یا خیر. اما معمولاً بازیکن ممکن است سرسختانه تصمیم گرفته و کال کند تا در ریور فلاش دیگری بیاید، اگر او در ارتباط با بلوف آس (بخش 5: پس از فلاپ) بداند نشان می دهد که ناتز فلاش را دارد، در صورتی که تنها آس دارد.

موارد دیگری نیز وجود دارد که بازیکن که ناتز فلاش را دارد، با شرط بزرگی از طرف بازیکنی که فلاش پایینتر از او را دارد مواجه شود. که بازیکن ممکن است احتمال ناتز فلاش به علاوه احتمال استریت یا ست یا حتی دو پر را داشته باشد؛ دوم وقتی است که از طرف مقابل با فلاش غافلگیر شوی.

برای مثال بیل $J\clubsuit J\heartsuit 10\spadesuit 9\clubsuit$ را دارد و اولن $A\clubsuit 7\clubsuit 6\heartsuit 5\spadesuit$ را دار. فلاپ $J\spadesuit 4\clubsuit 3\heartsuit$ می خورد که باعث می شود بیل ست بالا و اولین ناتز استریت باشد. ترن $5\clubsuit$ و ریور $K\clubsuit$ می خورد که باعث می شود اولن ناتز فلاش شده و بیل ناتز فلاش دوم شود. در این مورد بیل فکر می کند که فلاش خودش خوب است و امکان کم است که اولن دستی داشته باشد که شامل ناتز گشیز بوده و روی فلاپ شرط ببندد. بیل می خواهد که یک بار دیگر شرط را روی ریور افزایش دهد.

مفهوم #10 بازی بزرگ PLO به عنوان یک قانون کلی از گذاشتن پول زیاد در پات با هر چیزی به جز ناتز فلاش خودداری کنید.

تاپ ست + احتمالات

بودن در آخر تقابل آل-ای در ست مقابل ست خوب است، اما نیازمند شرط بندی بزرگتر می باشد: اول باید روی فلاپ ست باشید (1:7.9 وقتی که در دستتان یک پر دارید) ست شما باید ست بالا باشد (هر چقدر ست کوچکتر باشد احتمال این قضیه کمتر می شود)، همینطور فرد دیگری هم باید روی فلاپ ست باشد- و پس از آن باید او را متقاعد کنید تا چیپ هایش را وارد بازی کند.

telegram: @casinoyabtelegram

اغلب وقتی که شما روی فلاپ تاپ ست هستید و هیچ حرکت به خصوصی در PLO نمی بینید، بیشتر به نظر می آید در مقابل یک دست با احتمال بالا هستید تا ست پایینتر. و در PLO وقتی دستهای محتمل بزرگتر می شوند، می توانند یک دست فیوریت باشند. هدف ما این نیست که روی فلاپ صرفاً یک ست داشته باشیم بلکه می خواهیم یک دست چند وجهی داشته باشیم. که روی فلاپ یک ست با احتمال استریت و/یا فلاش داشته باشیم.

همچنین لازم به ذکر است که ست با احتمال ناتز فلاش در مقابل دست محتمل دیگری، دست فیوریت به حساب می آید. برای مثال $A \spadesuit 2 \clubsuit 9 \heartsuit 9 \spadesuit$ با فلاپ $9 \clubsuit 8 \clubsuit 4 \diamond$ فیوریت با درصد 63 در مقابل 37 برای دست $J \diamond 10 \clubsuit 7 \clubsuit 6 \diamond$ است (احتمال استریت شدن به همراه فلاش توسط 20 کارت). این یکی از دلایل ارائه این پیشنهاد است که "چهار کارت که همگی با هم در اشتراکند" تعریف آنچه باعث خوب شدن شروع یک دست در PLO می باشد را محدود می کند. در حالیکه دستی مثل $A \spadesuit 2 \clubsuit 9 \heartsuit 9 \spadesuit$ نسبت به دستی مثل $Q \diamond J \spadesuit 10 \diamond 9 \heartsuit$ قادر به دست آوردن فلاپی قابل قبول می باشد و بنابراین قابل تامل تر است، سخت است که برای دستی قوی تر از ست بالا با احتمال ناتز فلاش خوبی زده شود. همه دوست دارند که با دستی مثل $A \spadesuit 2 \clubsuit 9 \heartsuit 9 \spadesuit$ فلاپی با چیپ ارزان تر ببینند (آس سوت همراه با پر آف سوت).

مفهوم #11 بازی بزرگ PLO: هدف ما این است که تنها فلاپی برای تاپ ست ننیم بلکه فلاپی برای دستهای چندگانه بنیم. بهترین حالت قمار بازی با پر بدون رابط (ترجیحا سوت) با آس سوت می باشد.

ست در مقابل احتمال ناتز استریت با 13-کارت

YOUR HAND	OPPONENT'S HAND	FLOP	EQUITY % (YOU/OPP.)
9♣9♠3♥2♠	K♦Q♦J♠T♠	9♦8♣4♥	(56.5/43.5)
9♣9♠3♥2♦	K♦Q♦J♠T♠	9♦8♣4♦	(49.5/50.5)
T♥9♣9♠7♥	K♦Q♦J♠T♠	9♦8♣4♥	(62.2/37.8)
T♥9♣9♠7♥	K♦Q♦J♠T♠	9♦8♣4♦	(51.5/48.5)
J♥T♥9♣9♠	K♦Q♦J♠T♠	9♦8♣4♥	(71.0/29.0)
J♥T♥9♣9♠	K♦Q♦J♠T♠	9♦8♣4♦	(57.9/42.1)
A♦2♦9♣9♠	K♦Q♦J♠T♠	9♦8♣4♥	(58.5/41.5)
A♦2♦9♣9♠	K♦Q♦J♠T♠	9♦8♣4♦	(71.6/28.4)

ست در مقابل احتمال ناتز استریت با 16-کارت

YOUR HAND	OPPONENT'S HAND	FLOP	EQUITY % (YOU/OPP.)
9♣9♠3♥2♦	Q♦J♠T♠7♦	9♦8♣4♥	(50.5/49.5)
9♣9♠3♥2♦	Q♦J♠T♠7♦	9♦8♣4♦	(45.0/55.0)
T♥9♣9♠7♥	Q♦J♠T♠7♦	9♦8♣4♥	(60.7/39.3)
T♥9♣9♠7♥	Q♦J♠T♠7♦	9♦8♣4♦	(49.5/50.5)
J♥T♥9♣9♠	Q♦J♠T♠7♦	9♦8♣4♥	(64.7/35.3)
J♥T♥9♣9♠	Q♦J♠T♠7♦	9♦8♣4♦	(53.4/46.6)
A♦2♦9♣9♠	Q♦J♠T♠7♦	9♦8♣4♥	(52.7/47.3)
A♦2♦9♣9♠	Q♦J♠T♠7♦	9♦8♣4♦	(66.8/33.2)

ست در مقابل احتمال ناتز استریت با 20-کارت



YOUR HAND	OPPONENT'S HAND	FLOP	EQUITY % (YOU/OPP.)
9♣9♠3♥2♦	J♦T♣7♠6♦	9♦8♣4♥	(44.5/55.5)
9♣9♠3♥2♦	J♦T♣7♠6♦	9♦8♣4♦	(41.5/58.5)
T♥9♣9♠7♥	J♦T♣7♠6♦	9♦8♣4♥	(57.7/42.3)
T♥9♣9♠7♥	J♦T♣7♠6♦	9♦8♣4♦	(49.0/51.0)
J♥T♥9♣9♠	J♦T♣7♠6♦	9♦8♣4♥	(60.1/39.9)
J♥T♥9♣9♠	J♦T♣7♠6♦	9♦8♣4♦	(49.1/50.9)
A♦2♦9♣9♠	J♦T♣7♠6♦	9♦8♣4♥	(46.6/53.4)
A♦2♦9♣9♠	J♦T♣7♠6♦	9♦8♣4♦	(62.9/37.1)

telegram: @casinoyabtelegram

احتمالات مسلط شدن

حقیقت در ارتباط با plo این است که حدود 99٪ بازی بر اساس احتمال انجام میگیرد. با انتظارات کمی، اغلب در پاتهای بزرگ هنگامی که یک بازیکن روی فلاپ ناتز است و بازیکن دیگر ناتز دوم است مثل ناتز فلاش در مقابل ناتز فلاش دوم، رقابت می شود. همانطور که دیدیم وقتی دو بازیکن روی فلاپ ناتز استریت هستند نتیجه پایانی اغلب توسط احتمالات دوباره برای بازیکنان مشخص می شود. زمانی که بازیکنی J,T,9,8 دارد و فلاپ J,T می خورد و بازیکن رقیب J,Q,K,A دارد. دو برابر احتمال فول هوس بزرگتری را دارد. حتی در تقابل ست با ست شرایط بلاکر برای بازیکنی که ناتز دارد نیست، از انجایی که بازیکن با ست متوسط نیز ممکن است آدز استریت و/یا فلاش را برای گریز از این شرایط داشته باشد.

طبق این گفته بزرگترین اشتباهات در PLO در ارتباط با احتمالات بالا اتفاق می افتد. به علاوه اکثر پاتهای بزرگ در PLO متمرکز بر احتمالات مربوط به استریت می باشد. سه راه پایه وجود دارد که بازیکنی با احتمال مسلط یک پات بزرگ را از بازیکنی که کمتر به احتمالات اتکا می کند، ببرد.

1. وقتی بازیکنی با احتمال استریت بدون ناتز یک شرط بزرگ می بندد، وقتی دومین دست خوب

را داشته باشد، بازیکنی با تسلط احتمال ناتز استریت ارزش دست را اقتباس می کند.

2. بازیکنی با احتمال استریت بدون ناتز ممکن است روی ترن ناتز استریت شود؛ این به ویژه وقتی صحیح است که بازیکن یک دست آف-سوت داشته باشد یا احتمال استریت را زمانی که دو کارت هم رنگ روی زمین هست، دارد ولی خودش احتمال فلاش را ندارد.

3. بازیکنی که یک پر با احتمال استریت 13 کارت دارد نسبت به بازیکنی که احتمال استریت تکراری با 13 کارت دارد مزیت داشته و لازم نیست پیشرفتی کند تا بتواند برنده باشد.

مورد 1# احتمال مسلط در مقایسه با احتمال بدون ناتز

وقتی بازیکنی ناتز استریت روی فلاپ باشد از بازیکنی که ناتز استریت دوم را دارد پات بزرگتری نخواهد برد، این مورد زمانی که استریت پایینتر روی ترن یا ریور ایجاد شده کمتر صحیح است. در این مورد بازیکنی که مسلط به احتمال ناتز استریت باشد ارزش را از دست با احتمال پایین تر اقتباس می کند- زمانی که بازیکن با احتمال بیشتر شرط میبندد روی فلاپ و ترن - احتمالا با شرط بزرگتری زمانی که دست ناتز دوم روی ترن یا ریور است - از دست می دهد.

منظور از احتمال ناتز استریت، احتمال استریت با 13-کارت و 11-کارت شامل یک ناتز می باشد که در بخش سوم به آن می پردازیم.

فرض کنیم در یک بازی 5دلار/5دلار شما $J\spadesuit T\heartsuit 8\clubsuit 6\spadesuit$ دارید و فلاپ $3\heartsuit 7\clubsuit 9\spadesuit$ می خورد که به شما احتمال ناتز استریت با 16 کارت را می دهد- هر 8,6,5 یا 10 یا جک در ریور 59٪ احتمال دارد- با احتمال دو فلاش بکدور، در حالیکه یک کینگ یا کوئین روی ترن به شما 4 استریت بیشتر می دهد. اسمال بلایند(نیم گیر) $4\clubsuit 5\heartsuit 6\clubsuit 8\spadesuit$ دارد که احتمال استریت با 16 کارت را دارد اما 6 ناتز داشته و هیچ پتانسیلی برای فلاش با این دست وجود ندارد، در حالیکه هیچ کس دست با ارزشی ندارد. هم شما و هم رقیبتان 1000 دلار دارید.

بهتر است اینطور توضیح دهم که اگرچه فرمان دست شماست اما ممکن است برای رقیبتان نیز شانس
اتفاق بیافتد.

اگر همه چک دهند تا نوبت شما، شما 25 دلار شرط می بندید (پات کامل) و همه فولد می دهند و
شما برنده خواهید بود. اگر اسمال بلایند کال کند و روی ترن یا ریور 8،6 یا 10 بیاید، اسمال بلایند با
همه پول که در پات گذاشته را کال میکند یا پول بیشتری با شرط بندی بیشتر می بازد. اگر روی ترن 5
بخورد و همه پول وارد پات شود، شما او را شکست داده و تمام پات را با یک 10،8،6 یا جک خواهید
برد؛ اگر روی ترن 5 خشت یا 5 پیک بخورد، شما ممکن است روی ریور فلاش شوید. و اگر یک 4
بخورد که به رقیبتان تنها ناتز استریتی که ممکن است شما را شکست دهد را دادرد. شما هم هنوز 14
کارت دارید که استریت بالاتری شوید، که فقط سه تا از آنها شما را در پات با رقیبتان شریک می کند. به
علاوه اینکه اگر اتفاقاً 4 پیک یا خشت بخورد به شما احتمال فلاش همراه با احتمال استریت می دهد.

معمولاً پات سریعتر ساخته می شود به جای یک چک دادن فرد بلایند (گیر) روی احتمال شرط
میبندد. در این مورد او 25 دلار شرط می بندد و شما مقدار ماکزیمم 100 دلار ریز می دهید و او کال
می کند. حالا پات 225 دلار است و سه برابر بزرگتر از وقتی است که روی فلاپ شرط بسته و کال می
کند، و نه برابر شرط روی فلاپ است. ناگهان هزینه یک استریت بازنده روی ترن بسیار از حالت عادی آن
بیشتر است.

نکته این است که شما یک فیوریت خوب برای بردن وقتی که رقیبتان روی فلاپ، ترن یا ریور فولد می
دهد دارید یا پات بزرگی را خواهید برد. نکته جالب توجه در این مورد این است که اگر تمام پول در
بازی بود شما فیوریتی با نسبت 6:1 داشتید- اما تغییر دست رقیب به 8،7،6،5 به او یک پر میدهد و
شما فیوریتی با نسبت 5:4 خواهید شد. اگرچه در نظر داشته باشید که پوا ال-این می باشد؛ وقتی پولی
برای بازی باقی مانده باشد، 8،6،7،8، T فیوریتی برای بلوف دست 8،7،6،5 روی ریور می باشد، برای زمانی
که هر دو بازیکن فرصت را از دست می دهند.

مفهوم #12 بازی بزرگ PLO. بر احتمالات ناتز متمرکز شوید.

مفهوم #13 بازی بزرگ PLO. احتمال ناتز استریت بالا پتانسیل یک بازی بالا را دارد.

مورد #2 دستاورد فرصت

[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

احتمال استریت (یا حتی یک استریت ایجاد شده) به طور قابل توجهی ارزش خود را وقتی یک فلاش

ظاهر شود و خودتان احتمال فلاش شدن نداشته باشید و برخی دلایل دیگر از دست می دهد. اول اینکه

شما خودتان ناتز کمتری دارید و کارت های کمتری استریت شما را به فلاش روی زمین تبدیل می کند.

دوم اینکه شما خود حتی وقتی ناتز استریت روی ترن هستید منتظر فرصت دیگری می باشید.

هنوز، بازیکنان در این موقعیت روی احتمال استریت حساب می کنند، و خود را منتظر فرصت می بینند.

فرض کنیم شما $K\heartsuit Q\clubsuit J\heartsuit T\clubsuit$ دارید و فلاپ $9\heartsuit 8\clubsuit 2\heartsuit$ می خورد که به شما احتمال ناتز استریت با

13-کارت و احتمال فلاش و فلاش یک دور را می دهد. بازیکنی با دست $K\heartsuit Q\heartsuit J\heartsuit T\heartsuit$ منتظر فرصت

برای خود است که هر دو شما ممکن است روی ترن استریت شوید، با ایت فرض که کارت هم رنگی

خورده نشود.

از طرف دیگر بازیکنی با احتمال ناتز استریت با 13-کارت و ناتز فلاش نسبت به هر دست محتمل

دیگری مزیت دارد. لازم به ذکر است که در میز زیر این دست - یعنی $A\heartsuit J\heartsuit T\heartsuit 9\heartsuit$ با فلاپ $8\heartsuit 7\heartsuit 4\heartsuit$

احتمال ناتز استریت با 16-کارت را دارد.

YOUR HAND	OPPONENT'S HAND	FLOP	EQUITY % (YOU/OPP.)
$A\heartsuit J\heartsuit T\heartsuit 9\heartsuit$	$J\heartsuit T\heartsuit 9\heartsuit 6\heartsuit$	$8\heartsuit 7\heartsuit 4\heartsuit$	(73.1/26.9)
$A\heartsuit J\heartsuit T\heartsuit 9\heartsuit$	$J\heartsuit T\heartsuit 9\heartsuit 8\heartsuit$	$8\heartsuit 7\heartsuit 4\heartsuit$	(52.4/47.6)
$A\heartsuit J\heartsuit T\heartsuit 9\heartsuit$	$T\heartsuit 9\heartsuit 6\heartsuit 5\heartsuit$	$8\heartsuit 7\heartsuit 4\heartsuit$	(52.0/48.0)

Casinoyab

مفهوم #14 بازی بزرگ PLO. وجود دو کارت هم رنگ روی زمین احتمال استریت را بی ارزش می کند. در این شرایط وقتی خودتان کارت هم رنگی ندارید روی احتمال استریت حساب نکنید.

مفهوم #15 بازی بزرگ PLO. سه کارت استریت با آس سوت پتانسیل بازی بزرگ خوبی دارد.

مورد #3: احتمال مسلط پر + احتمال پوشش

ارزش یک پر به تنهایی اغلب در زمان وجود احتمال استریت با 13- کارت کمتر محاسبه می شود. لازم به ذکر است که در میز قبل دست J,T,9,8 - یک پر با احتمال ناتز استریت با 13- کارت - ارزشی دو برابر ارزش دست J,T,9,8 در مقابل دست A,J,T,9 دارد. گفته شده که یک پر و احتمال ناتز استریت با 13- کارت نسبت به احتمال استریت یا 13- کارت به تنهایی، مزیت بالاتری دارد، از انجایی که نیاز به اثبات برد ندارد.

WWW.CASINOYAB.NET

برای مثال، روی زمینی با T,9,4، برای پر تاپ و احتمال ناتز استریت با دست K, Q, J, T نزدیک به 4:1 نسبت به K, Q, J, 5 مورد علاقه تر است (احتمال ناتز استریت با 13 کارت به تنهایی). روی میزی با K, Q, 4 دست A, A, J, T تقریباً احتمال فیوریتی با نسبت 4:1 در مقابل A, I, T, 5 را دارد. این موضوع مربوط به ارزش بازی با دست در پری-فلاپ که همه 4 کارت با هم پتانسیل چندگانه دارند، می باشد.

مفهوم #16 بازی بزرگ PLO. علاوه بر دیگر موارد ممکن، سه کارت استریت با پر و چهار کارت مرتبط می تواند یک پر با احتمال استریت با 13- کارت ایجاد کند.

مفهوم #17 بازی بزرگ PLO. بازی با دستی تنها با سه کارت مفید تنها مزیتی برای بازی با موقعیتی خوب محسوب می شود.

حالا که چگونگی شکست دادن در بازی را فهمیدید، می توانیم به قوانین پایه و مفاهیم اوماها پات-
لیمیت پردازیم.

telegram: @casinoyabtelegram

WWW.CASINOYAB.NET



Casinoyab

بخش 2

قوانین پایه و مفاهیم کلیدی

اوماها پات-لیمیت چیست و چگونه بازی می شود؟
telegram: @casinoyabtelegram

یک پیش نیاز طبیعی برای یادگیری اوماها پات-لیمیت این است که شما اول باید کمی تجربه در بازی تگزاس هلدم داشته باشید، و ترجیحا با هر دو ساختار نو-لیمیت و لیمیت باشد، اگر نه ساختار پات-لیمیت نیز کافی است. با داشتن این تجربه اوماها بازی اسانی خواهد بود، از انجایی که اساس بازی ها نزدیک به هم می باشند. اگرچه تفاوت هایی میان این بازی ها وجود دارد که حائز اهمیت هستند، و تاثیرات ویژه ای بر استراتژی های بازی کردن بدون توجه به شکل بازی فردی دارد.

قواعد پایه و ساختار بلایند

WWW.CASINOYAB.NET

قواعد پایه اوماها نسبت به هلدم قابل شناسایی می باشد، جز این که هر بازیکن چهار کارت از دیلر می گیرد و باید از دو تا آنها با ترکیب سه کارت از زمین برای تشکیل بهترین 5- کارت ممکن، استفاده کند. که بر خلاف هلدم می باشد که در آن بازیکن تنها یک کارت از همه کارت هایش را با چهار کارت یا حتی همه 5 کارت برای تشکیل بهترین 5- کارت خود به کار می گیرد. نتیجه این است که شما باید دو کارت سوت را در دست خود داشته باشید تا بتوانید فلاش داشته باشید (برای مثال، $A\spadesuit 7\clubsuit 6\diamond 2\heartsuit$ روی زمینی با $9\spadesuit 8\spadesuit 4\spadesuit 3\heartsuit J\spadesuit$ فلاش نمی شود)؛ به علاوه وقتی روی زمین از یک کارت سه تا داریم (زمین شامل 9,9,9,X,X است) باید یک پر در دستتان داشته باشید تا فول هوس شوید.

همانند هلدم، اوماها نیز با دیلر در حال چرخش بازی می شود. دیلر با یک دایره سفید رنگ مشخص می شود که به آن مهره دیلر می گویند که پس از هر دست به صورت چرخشی به بازیکن سمت چپی داده می شود.

Casinoyab

اوماها پات-لیمیت معمولاً با دو یا سه بازیکن بازی می شود که مبلغ بلایند (گیر) را پیش از تقسیم کارت ها توسط دیلر می پردازند. برای مثال، در یک بازی 2 دلار/5 دلار بازیکن سمت چپ دیلر اسمال بلایند بوده (نیم گیر) و 2 دلار می پردازد، و بازیکن سمت چپ او بیگ بلایند (گیر) بوده و 5 دلار می پردازد. در بازی سه بلایندی 5 دلار / io دلار / 25 دلار بازیکن سمت چپ دیلر اسمال بلایند است و 5 دلار می پردازد، بازیکن سمت چپ او میدل بلایند است و 10 دلار می پردازد و بازیکن سمت چپ او بیگ بلایند است و 25 دلار می پردازد. بعضی بازی ها دو بلایند دارند و همینطور مقدار- مجزایی ورودی؛ برای مثال در بازی i دلار / 2 دلار با ورودی 5 دلار، یک بلایند 1 دلار و یک بلایند 2 دلار داریم ولی بازیکن باید برای ورود به بازی 5 دلار کال کند.

پیش از فلاپ هر بازیکن چهار کارت از دیلر می گیرد. بازیکن سمت چپ بیگ بلایند اول بازی می کند، و باید یا فولد دهد، یا مقدار بیگ بلایند و ورودی را کال کند و یا ریز دهد. این عمل در تمام طول میز ادامه دارد تا به بیگ بلایند برسد که آخرین فرد بازیکننده پیش از فلاپ است.

WWW.CASINOYAB.NET

سپس دیلر سه کارت را به رو روی میز قرار می دهد، و شرط روی نوبت انجام میگیرد. سپس دیلر کارت چهارم را روی میز قرار می دهد- کارت ترن- و یک بار دیگر روی نوبت شرط بندی صورت می گیرد. پس از آن دیلر کارت پنجم-کارت ریور- را روی میز قرار می دهد و دور آخر شرط بندی صورت می گیرد. روی فلاپ و هر دور شرط بندی، بازیکن اول سمت چپ مهره دیلر اول بازی می کند و بازیکنی که مهره دیلر را دارد آخر از همه بازی می کند.

اگر دو یا تعداد بیشتری بازیکن در دست پس از آن که شرط بندی روی ریور تمام شد باقی مانده باشند، باید کارت ها شو شوند. در چنین شرایطی بازیکن با بهترین 5 کارت- شامل دو کارت از دست خودش و سه کارت از روی زمین- برنده می شوند.

بازی پات-لیمیت

نیرنگ امیز ترین جنبه برای بیشتر بازیکنان در اماها پات لیمیت، ساختار شرط بندی در پات-لیمیت می باشد، زیرا هلدیم بیشتر با ساختار لیمیت یا نو-لیمیت بازی می شود. پات-لیمیت نیازمند آن است که حواستان به پولی که وارد پات می شود باشد. دیلر این کار را برای شما خواهد کرد و به شما خواهد گفت چه مقدار در پات وجود دارد و چقدر می توانید شرط ببندید، اما به نفعتان هست که خودتان قادر به انجام آن باشید.

کمترین شرط برای شروع یک دور شرط بندی مقدار ورودی می باشد که معمولا برابر مقدار بیگ بلایند است. برای مثال در یک بازی 5 دلار / 5 دلار کمترین مقدار که می توانید روی فلاپ بگذارید 5 دلار است. در بازی 1 دلار / 2 دلار با ورودی 5 دلار، دو بلایند 1 دلار و 2 دلار وجود دارد اما شما باید 5 دلار کال کنید تا بتوانید وارد بازی شوید. بنابراین کمترین مقدار شرط 5 دلار است. کمترین مقدار ریز برابر مقدار شرط است. بنابراین اگر بازیکنی 25 دلار شرط ببندد کمترین مقدار ریز برای بازیکن بعدی-اگر آل- این نباشد- برابر 50 دلار است (ریز 25 دلاری)؛ بازیکن بعدی می تواند در کمترین حالت 75 دلار ریز دهد (25 دلار مقدار ریز بازیکن قبلی بود).

بیشترین مقدار شرطی که بازیکن می تواند برابر با مقدار پات می باشد. اگر 25 دلار در پات باشد، بیشترین مقداری که بازیکن می تواند شرط ببندد 25 دلار است. اگرچه در بازی هایی که چیپ استفاده می شود، اغلب این مقدار افزایش می یابد. برای مثال در بازی 2 دلار / 3 دلار که همه شرط ها جز برای بلایند اصلی دلار است، بازیکن معمولا می تواند 183 دلار در پات شرط ببندد.

بیشترین مقداری که بازیکن می تواند در موقع مواجه با یک شرط ریز دهد برابر مقدار پات است. لازم به ذکر است که این شامل مقداری که بازیکن باید برای کال کردن شرط بگذارد می باشد. برای مثال اگر 25 دلار پیش از فلاپ در پات باشد و اولین بازیکن 25 دلار شرط ببندد، بازیکن بعدی می تواند 25 دلار کال کند و 75 دلار بیشتر ریز دهد که مجموعا برابر 100 دلار می شود. اگر 25 دلار پیش از فلاپ

در پات باشد اولین بازیکن 25 دلار شرط می بندد و بازیکن بعدی کال می کند، بازیکن سوم می تواند 25 دلار کال کند و 100 دلار ریز دهد که مجموعاً برابر 125 دلار می شود.

بهتر است به یاد داشته باشید که وقتی اولین بازیکن برابر مقدار پات شرط می بندد (25 دلار)، شما می توانید تا چهار برابر شرط او ریز دهید (100 دلار). اگر یک بازیکن تمام پات را شرط بندی کند و بازیکن دوم کال کند، شما می توانید 5 برابر مقدار شرط او ریز دهید؛ اگر مقدار شرط پات باشد و دو نفر کال کرده باشند، بازیکن بعدی می تواند 6 برابر مقدار شرط ریز دهد.

همچنین اگر 25 دلار در پات باشد، بازیکن اول 25 دلار شرط بندی کند و شما با بیشترین مقدار 100 دلار ریز دهید او می تواند 75 دلار کال کند - که مجموعاً 225 دلار در پات قرار می گیرد - و دوباره 225 دلار دیگر ری-ریز دهید.

در بازی زنده، لازم به ذکر است که بلایند کمتر برای شرط بندی پیش از فلاپ مثل بلایند کامل حساب میشود. در بازی 2 دلار / 5 دلار برای مثال، بازیکن اول در پات می تواند 5 دلار بیگ بلایند کال کند و 15 دلار ریز دهد (به جای 12 دلار) که نهایتاً 20 دلار می شود. در بازی 1 دلار / 2 دلار با ورودی 5 دلار، دو بلایند برای شرط بندی 55 دلار باید بدهند و بازیکن اول می تواند 5 دلار کال کرده و 15 دلار ریز دهد که مجموعاً برابر 20 دلار است.

خواندن زمین

در هلدم شما تنها به دست خود نگاه میکنید و زمین و بهترین 5 کارت دست خود را می سازید؛ آنچه می بینید همان است. اما در اوماها شما باید از دو کارت از دستتان استفاده کنید که با سه کارت از زمین همخوانی داشته باشد، نیازی که می تواند موجب گیج شدن شما شده و باعث خطاهای گران قیمتی شود - حتی برای بازیکنان با تجربه پوکر.

بباید مهارت شما را در خواندن دست آزمایش کنیم. ببینید هر کس چه کارتهایی دارد و کی برنده می شود.

1.	YOU	BOARD	ME
	K♠Q♣J♠T♠	K♠9♠8♠9♠9♥	A♠7♠6♠4♥

چه کسی می برد؟ شرمنده- شما بازنده اید. شما پر کینگ روی فلاپ بودید. اگرچه دو کارت بعدی ست 9 را رقم زد، و شما باید دو کارت از دست خود را بازی کنید. به همین علت شما فول هوس نیز نمی شوید. بنابراین دست شما ست 9 با های کینگ و کوئین است یا 9,9,9,K,Q. و دست من 9,9,9,A,7 و های آس و 7 من برنده است.

2.	YOU	BOARD	ME
	A♠K♥J♠J♥	J♠8♠7♠3♠2♠	Q♠J♠T♠9♠

برنده کیست؟ فلاش من با های کودین بهترین دست می باشد. شما باید با دو کارت از دستتان بازی کنید؛ بنابراین شما فلاش ندارید، به جز داشتن A♠.

3.	YOU	BOARD	ME
	A♠6♠5♠5♠	J♠8♠5♥J♠8♠	K♥Q♠J♥9♠

چه کسی برنده است؟ شما. شما فول 5 و جک را دارید. از انجایی که من باید با دو کارت از دستم بازی کنم فول هوس نمی شود-تنها ست جک. جالب است که بدانید در مقایسه با هلد، دابل پر روی زمین امکان فول هوس شدن شما را در مقابل رقیبتان کاهش می دهد.

4.	YOU	BOARD	ME
	A♠K♥Q♣J♦	A♦6♠6♣6♥6♦	2♠2♥2♦2♣

چه کسی برنده می شود؟ هر دو ما کاره (4 کارت یکسان) می باشیم. شما روی فلاپ دو پر بودید اما اکنون ست 6 و های آس و کسنگ هستید. من فول 6 و 4 دارم که برنده پات می باشد.

اوماها پات لیمیت: مفاهیم کلیدی

از آنجایی که اوماها پات لیمیت با بازی هلدِم تفاوت هایی دارد، باعث می شود تاثیر قابل توجه ای بر استراتژی های درست بازی بگذارد. 14 مفهوم کلیدی در زیر آمده است.

1. هدف اول PLO بردن تمام چیپ های رقیبمان می باشد. همانطور که در ارتباط با هر شرط

بزرگی در پوکر، هدف تنها بردن پات های زیاد نیست، بلکه بردن تمام چیپ ها می باشد. ما در

پات های کوچک نیز شریک خواهیم شد. اما هدف اصلی بردن شرط های بزرگ است.

2. تنظیم انتظاراتتان: دست ها در اوماها بزرگتر می باشند: با چهار کاردی که در دست دارید، هر

بازیکن 6 کارت دو تایی از دست های هلدِم را از دیلر می گیرد. در ریور، هر بازیکن 60 کارت 5

تایی ترکیبی دارد. در نتیجه باید انتظاراتمان را در ارتباز با آنچه باعث بردمان در پات می شود

تنظیم کنیم. در اوماها پر به ندرت باعث بردن پات می شود، و دو پر دستی بزرگ محسوب نمی

شود. اگر استریت یا فلاش ممکن باشد، ممکن است کسی داشته باشد و ناتز قطعاً با اوست.

3. از آنجایی که در PLO دست ها در مقدار ارزش به هم نزدیکند، تفاوت گسترده ای میان دستی

که پات های بزرگ را می برند و انهایی که در پات های چندگانه برنده نیستند وجود دارد. در

مقایسه با هلدِم دستهای قابل قبول کمی با نسبت فیوریت 2:1 برای هر هدزآپی وجود دارد.

اگرچه این فرض با این شرط است که قبل از فلاپ آل-این باشند و پات هدزآپی (بازی میان دو

نفر) باشد. در واقعیت بیشتر دست های اوماها چند گانه هستند و مقدار قابل توجهی پول در

بازی وجود دارد. همچنین به خاطر محدودیت های ساختار شرط بندی در اوماها پات لیمیت، برای یک بازیکن خیلی سخت تر است که پیش از فلاپ در اوماها پات لیمیت در مقایسه با هلدن نو-لیمیت، آل-این کند. این محدودیت ها تقریبا غیر ممکن می سازد که بتوان ارزش پات را برای بازیکنی که داوطلبانه کال کرده محاسبه کرد، که باعث می شود پات های چندگانه داشته باشیم.

در PLO با مقدار استک زیاد (استک مقدار ژاتونهای مقابل هر بازیکن می باشد) دستهایی برنده پات های بزرگ هستند که می توانند احتمال ناتز استریت روی فلاپ باشند یا دستهای چند وجهی مثل ست با احتمال استریت یا ناتز فلاش.

4. اوماها نسبت به هلدن بازی فلاپ است. به دلایل زیادی این قضیه وجود دارد. دلیل اول این است که بازیکنان بیشتری در اوماها نسبت به هلدن برای دیدن فلاپ می مانند. دلیل دیگر این است که پات های کمتری پیش از فلاپ در اوماها نسبت به هلدن تمام می شوند. سوم اینکه فلاپ تاثیر بیشتری بر ارزش دستتان در اوماها به نسبت هلدن دارد. برای مثال در هلدن پر آس در مقایسه با پر 6 زمانی که فلاپ نخورده ارزش دارد، و معمولا پر 6 باید منتظر یک 6 دیگر باشد تا بتواند در رقابت بماند. اما حتی پر 6 در اوماها می تواند احتمال استریت یا فلاش را داشته باشد. نتیجه این است که "بهترین دست" پیش از فلاپ نسبت به بهترین دست پس از فلاپ احتمال ماندگاری کمتری را در اوماها دارد.

5. البته ما به دنبال بهترین دست در فلاپ می باشیم اما این دست باید برای ریور هم مناسب باشد. این یک نکته کلیدی است زیرا هر دستی می تواند روی فلاپ ناتز باشد. اما همانطور که در بخش 1 نیز ذکر کردیم حتی ممکن است ناتز استریت نیز اگر احتمال دوباره نداشته باشد، نمیتواند ارزش ریز را داشته باشد، به خصوص اگر پتانسیل احتمال فلاش روی زمین وجود داشته باشد. ممکن است دو پر روی فلاپ "بهترین دست" حساب شوند، اما دستی نیست که

وقتی احتمال استریت و فلاش وجود دارد بخواهید ریسک کنید. ست کمتر در مقابل دو پر بالا با احتمال استریت و احتمال فلاش، دست 2:1 داگ است.

خلاصه این است که شما باید از بازی با دستی که ممکن است پس از فلاپ بخواهید دور بریزید، خودداری کنید.

[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)
6. احتمالات را برای ناتز در نظر بگیرید. این به ویژه در پات های چندوجهی درست است. نباید روی

احتمال یک دست برای بودن دومین دست خوب شرط بندی کرد. احتمال ناتز دوم خود راهی برای از دست دادن پول است. این بدان معنی است که ما روی احتمال فلاش با های کینگ و یا استریت آن حساب نمی کنیم و وقتی ست متوسطی داریم روی احتمال فول هوس حساب باز نمی کنیم.

7. احتمال ناتز فلاش به تنهایی ارزش کمی دارد. احتمال ناتز فلاش به تنهایی شما را به ریور نمی رساند. شرط برابر پات ادز هدزآپ 2:1 را می دهد اما شما ادز 4:1 برای فلاش شدن در کارت بعدی را دارید. مشکل این است که شما نمی توانید انتظار داشته باشید با احتمال فلاش به تنهایی برنده شوید و ظاهر شدن کارت فلاش روی زمین خود باز دارنده می باشد. به عبارت دیگر اگر بابت احتمال فلاش خود زیادی بپردازید نمی توانید در صورت باخت ارزش از دست داده را برگردانید.

برای داشتن ارزش واقعی، احتمال ناتز فلاش باید با چیز دیگری همراه باشد، مثل دو پر، ست، یا احتمال استریت.

8. احتمال استریت با 8-کارت به تنهایی بی ارزش است. احتمال استریت با 8-کارت در هلدم احتمال استریت بالایی محسوب می شوند اما در اوماها ارزشی ندارند، به ویژه وقتی چیزی همراه با آن نداشته باشید. برای این دلایل بسیاری وجود دارد. اول - مَثا احتمال فلاش - شما به ندرت آدز احتمال استریت را دارید. دوم، احتمال استریت با 8-کارت معمولاً برای افراد دیگر ممکن

است با احتمالات بیشتری وجود داشته باشد. سوم، در احتمال استریت با 8- کارت شما اغلب احتمال ناتز بودن را ندارید- برای مثال اگر شما 9,6,X,X داشته باشید و زمین 8,7,X باشد یا اینکه شما 7,6,X,X روی زمین 9,8,X باشید، 10 شما را دومین ناتز استریت می کند.

و با وجود احتمال استریت با 13-کارت، 17-کارت و یا 20 کارت چرا احتمال با 8-کارت حساب باز کنید؟

9. روی کیفیت خروجی حساب کنید نه کمیت آن. اشتباهی رایج و گران قیمت برای بازیکنان این است که روی فلاپ با ارقام کارت ها همراه شوند که ممکن است بتوانند استریت یا فلاش را تشکیل دهند و احتمال او را بی ارزش کنند. احتمال استریت با 17- کارت اگر کارت هایی که به شما احتمال استریت می دهند همین احتمال را با احتمال استریت بالاتر به کس دیگری دهند، برای شما بی فایده خواهد بود. برای مثال، شما T,8,6,3 دارید و فلاپ 9,7,2 می خورد که به شما احتمال استریت با 17-کارت را می دهد، که با ریور نزدیک به 62 درصد کامل می شود. ممکن است به نظر خوب بیاید اما شما در مقابل J,T,9,8 نسبت 3:1 احتمال داگ (در اینجا استریت نشوید و احتمالتان بسوزد) را در مقابل تاپ پر با احتمال ناتز استریت با 13 کارت دارید، همانطور که دست J,T,8,6 برای ناتز با 16 کارت دارد.

مشکل این است که بیشتر کارتهایی که به شما استریت می دهد به دستهای با احتمال ناتز استریت بالاتری را می دهد، که تقریباً به طور کامل هدف از احتمال را مغلوب می کند. خوردن ناتز استریت روی ترن (با 6 یا 5) ممکن است به شما فرصتی بدهد. طبیعتاً رقیب شما هنوز هم احتمالی دارد، که باعث می شود روی ترن به اندازه پات شرط بندی کند، اما تنها زمانی روی ریور خواهد پرداخت که احتمال بیشتری نسبت به شما داشته باشد. هر چه استک بیشتر باشد، مزیت بازیکن با احتمال ناتز استریت بالاتر می رود، اگرچه او خروجی کمتری برای استریت شدن داشته باشد.

طبق این گفته ها ما به دنبال احتمال ناتز استریت بالاتر می باشیم. و در بخش 3: احتمالات استریت، بیشتر به آن می پردازیم.

10. کارت آزاد ندهید. به ندرت یک دست انقدر قوی است که روی فلاپ اوهاها پات لیمیت، داشتن

برگ آزاد برایش مساله نباشد. کارت آزاد نه تنها ممکن است برایتان به قیمت از دست دادن پات تمام شود، بلکه ممکن است شما خود را به تله بیاندازید و حتی پات بزرگتری را ببازید، که در

ان پتانسیل بردتان کمترین مقدار است. برای مثال فرض کنیم شما 9,8,7,7 دارید و فلاپ

7,6,6 می باشد، هر کارت بالاتری که بیاید ممکن است به کسی فول هوس با پر بالاتری را

بدهد. و بنابراین شما که به دنبال دستیابی موقعیت هستید، ممکن است پول زیادی را با استک

خود در این موقعیت بپردازید.

دلیل دیگر، دستهای با احتمال در اوهاها ممکن است بزرگتر شوند مثل یک احتمال استریت

استاندارد با 13- کارت، در حالی که احتمال استریت با 17- کارت و 20- کارت هم وجود

دارد. ممکن است شما تاپ ست داشته باشید، با فلاپی معمولی و ممکن است کارت ترن برای

بازیکنی که اصلا علاقه به بازی در آن دست را نداشته احتمالی بالا رقم بزند. برای مثال شما

K♠K♦4♣3♥ را به عنوان بیگ بلایند دارید و فلاپ K♥8♣2♠ می خورد. شما روی فلاپ چک

می دهید به این امید که کسی راغب به بازی روی فلاپ شود و سپس چک-ریز می دهید، اما به

جای آن همه چک می دهند. اکنون روی ترن کارت 9♣ می خورد، و ناگهان J,T,7,6 احتمال

استریت با 20 کارت را پیدا می کند و در هدزآپ با شما برنده روی ریور مشخص می گردد؛ که

او احتمال فلاش داشته و او نیز حالا احتمال برد را دارد.

11. موقعیت مناسب میز ارزش بالایی دارد. بدون ترس دادن کارت آزاد، رقبا دوست دارند روی

دست خوب خودشان شرط بندی کنند. بنابراین در اوهاها به نسبت هلدن چک-ریز کمتر تناوبی

انجام می گیرد و چک بیشتر نشان دهنده ضعیف بودن دست است. به علاوه دست بالاتری نیاز

است تا روی زمین شرط بست وقتی که همگی اعلام چک کرده اند. که باعث می شود نفر آخر بازی بودن یک مزیت به حساب رود و پات اغلب با شرطی به اندازه خود پات بدون محاسبه آنچه خودتان دارید پر میشود.

بازیکنی که آخرین نفر است می تواند در چنین موقعیتی با داشتن کارتهایی که در شرایط دیگر برایش تصمیم گیری را سخت می کرد، راحت تر بازی کند (شامل آس، ست، دو پر، آندرفول، یا ستی روی زمین با احتمال بالا)، و وقتی روی فلاپ ست است آدز بالاتری دارد، و با فلاپ ناتز می تواند انعطاف بیشتری داشته باشد، و فرصت بلوف زدن را دارد که برای بازیکنانی که اول بازی کردند این فرصت ها وجود ندارد. مزیت جایگاهی دارای اهمیت بالایی در تقابل هدزآپ نیز می باشد. این ایده ها در بخش 5: پس از فلاپ، قابل درک تر خواهند بود.

12. با دستهای بالا و احتمالات بالای خود پات را سریعاً تشکبا دهید. نه تنها اعلام چک روی فلاپی با ناتز راهی برای باختن پاتی بزرگ است و یک کارت آزاد ممکن است شما را شکست دهد بلکه می توان با این اعلام پات کوچکی را برد. ارگ شما به اندازه پات کامل روی فلاپ شرط ببندید و یک نفر شما را کال کند، شما می توانید سه بار بیشتر روی ترن شرط بندی کنید: اگر پس از آن اگر دوباره روی ترن شرط بستید و فرد مقابل کال کرد، می توانید نه بار برابر مقدار پات اصلی روی ریور شرط ببندید. با اعلام چک روی فلاپ شما اطمینان می دهید که پات نهایی کوچک خواهد بود؛ با شرط بندی، شما به خودتان این فرصت را می دهید که پاتی بزرگ را ببرید.

همین موارد برای دستهای با احتمال بالا نیز درست است، که کوچکترین آن (احتمال استریت با 13- کارت) نصف مواقع روی ریور می خورد. شما باید پات را زودتر ایجاد کنید تا وقتی به موقعیت دومین دست قوی رسیدید، آنها به جای شرط های کوچک شرط های بزرگی با شما ببندند. و برایتان مهم نیست اگر فولد نیز بدهند.

13. هر چه بازیکنان بیشتر باشند، پوکر ضعیف تری را بازی خواهید کرد. این در ارتباط با هلدم نیز صحیح می باشد، اما بیشتر در اوماها صدق می کند. هر چه افراد بیشتری در یک دست باشند شما باید بیشتر حواستان را به دست خود متمرکز کنید به جای آنکه به شرط های رقبایتان دقت کنید. برای مثال فرض می کنیم فلاپ T,8,7 خورده است. اولین بازیکن به مقدار پات شرط می بندد؛ اگر شما پیش از فلاپ هدزآپ بودید با دو پر هم او را کال می کردید و می دیدید او روی ترن چه می کند. اما اگر 6 بازیکن در بازی باشند و یکی از بلایند ها به اندازه پات شرط بسته باشد 99 درصد مواقع او ناتز استریت را برایتان رو خواهد کرد.

14. دست رقبیتان نیز ممکن است ارزشمند باشد. این ایده تفکر باب کیفون است که در پوکر کلاسیک به آن اشاره کرده. کلیت آن این است که گاهی برای آنکه در این بازی برنده شوید مجبورید بلوف هم بزنید. مثالی که کیفون برای این شرایط آورده این است که وقتی فلاپ 3, J, 7 با رنگ های مختلف باشد و رقبیتان شرط می بندد، حداقل ست جک می باشد. کیفون اساساً معتقد است که بازیکنانی که مایل نیستند به گونه ای با کال کردن بلوف بزنند (با چیزی کمتر از ست) در خطر سه گانه اند- می توانند کال کنند و اشتباه باشد، می توانند کال کنند و وقتی رقبیشان دوباره شرط بست در ترن یا ریور فولد دهند، و یا ممکن است رقبیشان احتمالی دوباره پیدا کند.

وقتی شما استریت یا دو پر دارید و روی زمین فلاش وجود دارد، اگر کسی شرط ببندد شما باید دست خود را بریزید. به وضوح کال کردن تا ریور بدون داشتن ناتز فلاش و یا دومین ناتز استریت راهی برای شکست است. و وقتی شما با یک ست متوسط یا پایین یا دو پر شرط می بندید و ریز می دهید، احتمالاً در وضعیت خوبی نیستید. با ست معمولاً در مقابل ست بالاتر داگ خواهید شد و یا فیوریت کوچکی در مقابل دست محتمل بالایی دارید که موقعیت جالبی نیست.

در مقایسه با هلدوم در اوماها بلوف های کوچک نیست. بیشتر پات ها در اوماها چند وجهی می باشند و حرکات در اوماها بیشتر بر اساس ارزش دست می باشد. اغلب موارد فردی که شرط می بندد آنچه را که می گوید دارد. اگر او تنها یک آس داشت و ناتز فلاش نبود، باید گفت افرین شرط بنید خوبی بود. اگر تازه شروع به بازی اوماها کردید وقت (پول) خود را روی یادگیری بلوف هدر ندهید.

telegram: @casinoyabtelegram

قدرت احتمالات بزرگ

مقدار خالص دست دارای احتمال در اوماها بر روند بازی موثر است. در هلدوم نو-لیمیت بازیکن با احتمال استریت دو سر ممکن است اگر با ریزی که از پس آن بر نیاید مواجه شود فولد دهد. اما در PLO ترکیب مقدار احتمال و محدودیت ساختار شرط بندی در پات-لیمیت باعث می شود که غیر ممکن باشد که شما به خاطر کمبود پول از پات خارج شوید و بنابراین می توانید روی احتمال ناتز استریت با 13- کارت یا بیشتر، بدون هیچ ترسی از مواجهه با ریز زیاد، شرط بندی کنید.

به طور خلاصه می توانید با آنچه دارید شرط بندی کنید - در هر زمان و شرایطی که هستید - حداقل تا جایی که کسی بگوید که او هم دارد".

از انجایی که در اوماها خیلی بلوفهای ساده رایج نیست، بلوف چندگانه استفاده می شود. وقتی استک زیاد باشد و روی فلاپ آل - این نباشند، دست های محتمل دارای قدرتمند؛ به ویژه وقتی دارای مزیت موقعیت مناسب هستید. نتیجه این است که در PLO از آنچه فکر می کنید قمار کمتری می شود، زیرا دستهای محتمل بزرگتر قادرند در انتهای پات بدون هیچ مبارزه ای، با اندازه گیری آدزهایشان برنده باشند.

فرض کنیم شما $K\spadesuit Q\heartsuit J\clubsuit 4\spadesuit$ دارید. طبق معمول 5 بازیکن فلاپ را میبینند که $T\spadesuit 9\heartsuit 5\clubsuit$ می باشد، که به شما احتمال ناتز استریت با 13-کارت را می دهد. همه اعلام چک می دند تا نوبت شما و البته شما می خواهید روی پات شرط ببندید. شما به واقع نمی دانید چند نفر می خواهند شما را کال کنند -

هر چه افرادی که کال می کنند بیشتر باشد احتمال آرز بهتری نصیبتان می شود و بیشتر امکان دارد کسی استریتی از شما بهتر نیز بدست آورد؛ از طرف دیگر اگر یک بازیکن شما را کال کند شانس شما برای بردن پات بدون هیچ مبارزه ای بیشتر می شود. و البته اگر کسی کال نکند هم شما دست را می برید.

[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

نکته جالب توجه این است که قاعدتا نسبت 2:1 احتمال داگ شدن (یعنی کارتی که منتظرش هستید نخورد و شما عملا آنچه احتمال می دادید نرسید) در مقابل یک رقیب به تنهایی با دستی ضعیف مثل $Q♥J♥5♠2♠$ برای دو 5 بدون احتمال استریت دو سر و احتمال بکدور پیک را دارید. اما اگر استک زیاد باشد و پول آل-این روی فلاپ نباشد، شما هم امکان بلوف زدن به او را دارید و یا اینکه دستتان را روی ریور بسازید. زیرا حتی اگر او هم روی فلاپ و هم ترن شما را تنها با احتمال استریت دو سر کال کند، برایش سخت است که تنها با پر 5 وقتی شما روی ریور شرط می بندید شما را کال کند.

گاهی پنهان کردن قدرت مواجهه با عمل را دارد. فرض کنیم رقیبتان پیش از فلاپ ریز می دهد و شما با 5,6,7,8 کال می کنید که باعث می شود شما هدزآپ بازی کنید. فلاپ 4,5,T می ورد که به شما پر متوسط با 13- کارت پنهانی می دهد. رقیب شما با شما شرط بندی می کند، شاید AA داشته باشد یا تنها می خواهد شرط بندی را ادامه دهد؛ شما اغلب می توانید به او با یک ریز بلوف بزنید. به طور خودکار با دستی مثل Q,J,T,7 روی فلاپ 2,8,9 برای احتمال استریت با 16-کارت، شما دستتان برای ست تاپ کافی است و در صورت مواجهه با شرط بندی ریز می دهید؛ انجام این کار البته به شما اجازه می دهد بلوف متوسط یا پایین یا دو پر تاپ بزنید، به ویژه وقتی استک زیاد است و شما در مقابل بازیکنی رقابتی می باشید.

در آخر، دست با احتمال بالا چیزی دارد که یک دست معمولی ندارد و آن هم ارزش آن زمانی است که اتفاق بیافتد. اگر دست دارای احتمال به وقوع نپیوندد، بازیکن دارای احتمال شرط آخر را نخواهد

پرداخت؛ اما اگر دست دارای احتمال برنده شود، بازیکن دارای احتمال یک شرط یا بیشتر با بازیکن دیگر می بندد.

خلاصه ان این است که اگر این دستها به وقوع پیوند (دستهای دارای احتمال)، از قدرتمندترین دستان

ممکن می باشند. [telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

آدزهای پات در مقایسه با آدزهای ایجاد شده

زمانی که دارای احتمال هستید و با عملی مواجه می شوید، باید هر دو آدزهای پات و آدزهای ایجاد شده در موقعیت را در نظر بگیرید. وقتی با شرط بندی در هدزآپ مواجه شدید پات به شما آدزی برابر 2:1 می دهد؛ زمانی که با شرطی مواجه می شوید و کال می کنید آدز شما 3:1 می باشد؛ لازم به ذکر است که احتمال استریت با 13- کارت در مقابل دست کامل شده بوسیله کارت بعدی نسبت 2.5:1 دارد؛ بر اساس آدزهای پات، شما آدز مناسب برای احتمال هدزآپ را ندارید اما در مقابل دو رقیب آدز بیشتری دارید. اگرچه روی آدزهای ایجاد شده حساب کنید، احتمال استریت با 13- کارت در هدزآپ می تواند مناسب باشد.

یک چیزی که باید در نظر داشته باشید این است که اگر شما احتمال فلاش دارید، روی اینکه حتما پولی بدست آورید حساب نکنید؛ بنابراین شما آدز ایجاد شده ندارید. همین نکته برای زمانی که در دستتان ست دارید و روی زمین فلاش است صدق می کند، زیرا سخت است که انتظار داشته باشید کسی که فلاش دارد و روی زمین پر هست از شما ببازد، در صورتی که شما آدز خیلی کمی برای احتمال فول هوس دارید.

مزیت احتمال استریت بر احتمال فلاش و فول هوس این است که پوشش دهنده گی بیشتری دارد و در این موقعیت ممکن است شرط بندی شما روی ترن یا ریور جواب دهد و برنده باشید. همچنین وقتی

روی زمین فلاش داشته باشیم فرصت بهتری برای موقعیت دومین استریت قوی نسبت به دومین فول هوس قوی وجود دارد که نشان دهنده ارزش احتمال استریت می باشد.

یک مورد از شرایطی که شما آدز مناسبی دریافت نکرده اید ولی ادز ایجاد شده ای با خوردن فلاپ با ست بالا بدست می آورید، نشان دهنده موقعیت مناسب یافتن است. برای مثال فلاپ 6,6,5 می خورد و شما 9,8,7,6 دارید. یکی از رقبا اندازه مقدار پات شرط بندی می کند و نوبت شما می شود. شما به نظر میاید بهترین دستتان ممکن است ست 6 با کیکر 9 باشد، اما احتمال 4:1 وجود دارد که در کارت های بعدی 9 بیاید. بر اساس آدزهای پات کال کردن این شرط باخت است؛ اما اگر رقیب شما ناتز فول هوس روی فلاپ بود (دست او 6,5,x,x باشد) یا آندرفول بود (دست او 5,5,x,x باشد)، می توان روی اینکه در ترن هم شرط ببندد حساب کرد. اما اگر در ترن روی تمام پات شرط بست، شما احتمال 5:1 به جای 2:1 دارید که درست کال کنید یا خیر.

پیش بینی کردن WWW.CASINOYAB.NET

توانایی پیش بینی کردن یک مهارت منطقی است چه شما روی استک سرمایه گذاری کنید، شطرنج بازی کنید یا پوکر بازی کنید. بازیکنی که توانایی پیش بینی دارد یک مزیت رقابتی موثر خواهد داشت. این به ویژه در اوماها پات-لیمیت صدق می کند. بزرگترین تصمیم گیری برای یک دست روی ریور نیست بلکه روی فلاپ است. ولی از انجایی که بزرگترین تصمیم روی فلاپ می باشد، بیشتر بازیکنان بازی پیش از فلاپ را دست کم می گیرند.

وقتی جوان تر بودم مدتی شطرنج بازی می کردم. صادقانه بگویم که به عنوان یک سال سومی زیادی در بازی رقابتی می شدم (در سطح بین المللی در تورنمنت دوم که شرکت کردم نفر 29 شدم)، اما شطرنج بازی نیست که اگر آن را جدی نگیرید بتوانید به سطح بالایی برسید (همینطور پوکر). اما همانطور که

انتظار می ورد تفاوت زیادی در اندیشیدن هنگام بازی با یک فرد 8-9 ساله تا یک فرد دوره دبیرستان وجود دارد.

مرحله اول

وقتی دانش آموز سال سوم بودم بازی در سطحی ابتدایی انجام می گرفت. آنچه در شطرنج دیده می شد این بود که "دیدنی مهره وزیرت را زدم؟" یا "میدانی اگر ان مهره را حرکت دهی کیش می شوی؟" بیشتر رقبا بازی را با یک یا دو حرکت انجام می دادند.

در اوماها معادل این ها ان است که "فلاش را می بینی؟" البته، تفاوت کلیدی این است که بازیکن شطرنج نمی تواند بلوف بزند.

مرحله دوم

اگر بازیکن با تجربه باشد، بازی عوض می شود. در مرحله بعدی بازیکن متوسط حمله ها را در حرکاتی پیشرفته تر تنظیم میکند. بازی اینطور می شود: "ایا حریف می بیند که من با چه موقعیتی حمله خواهم کرد؟" یا "متوجه تله شدی؟"

در اوماها از این دست مطابقت ها وجود دارد. یک از انها این است که: "میبینی من احتمال چه چیزی را دارم؟" فلاپ T,9,2 می خورد و شما ست 10 هستید. اولین بازیکن 25 دلار شرط می بندد و شما 100 دلار ریز می دید، اما بازیکن بعد شما ریز شما را کال می کند. ترن عدد 8 خورده است. فراموش کنید- کسی که شما را کال کرده استریت شده. اگر پول زیاد باشد، انتخاب بدی خواهد بود اگر هر کاری جز اعلام چک انجام دهید و امیدوار باشید به شما احتمالی با قیمت خوب برای فول هوس دهد، در صورتی که شرط بندی دور ریختن پول است زیرا وقتی ریزی برابر اندازه پات می دهد شما باید فولد دهید.

مورد دیگر فرصت ناتز استریت است. در پات 25 دلار است و فلاپ $Q♣J♠T♠$ می خورد. دست شما $A♠K♣Q♠Q♦$ می باشد که ناتز استریت و احتمال فلاش را دارد. در حالی که بازیکن رقیب با استک بالا دست $A♥K♦8♥7♦$ را دارد. آیا متوجه شکست خود شدید؟

مرحله سوم telegram: @casinoyabtelegram

در مرحله بعدی بازیکنان تله هایشان را حتی پیشرفته تر از قبل می گذارند. تنها حمله تهدیدآمیز با سلاح است. شاید زمین $J♠T♣3♠$ باشد و شما $A♠K♣Q♠9♣$ را در دست دارید که با 16- کارت ناتز همراه با احتمال ناتز فلاش و احتمال دومین فلاش بکدور را دارد، و رقیبتان $Q♦9♥8♥7♦$ را با 16- کارت دارد. در این مورد برای ناتز استریت باید روی ترن یک 9 بیاید.

در این جا بازیکنی که قضاوت درستی می کند و متوجه تهدید می شود در مقابل حمله با فلد دادن انتخاب درستی می کند. بازیکنی که متوجه تهدید نمی شود ضربه جدی می خورد.

WWW.CASINOYAB.NET

مرحله چهارم

بازی پیچیده تر شده و حالا استراتژی ها و برنامه های واقعی وارد بازی می شود. کنترل سطح با ارزش- مرکز زمین- اکنون سیاست درستی می باشد. نه تنها تهدید با سلاح می باشد، اما توانایی ایجاد تهدید های چندگانه در این شرایط کلیدی است: دفاع در مقابل تهدید های چندجانبه سخت تر می باشد. و حرکات شروع کننده بازی اینها را رقم می زند.

پرسش ضروری در اوماها

بیشتر مواقع در هلد، سوال مهم موقع مواجه با فلاپ این است که "ایا من بهترین دست را دارم؟" اما در اوماها اغلب سوال این است که "میتوانم با این دست تا ریور پیش بروم؟"

Casinoyab

حقیقت این است که وقتی پات روی فلاپ 25 دلار است مهم نیست دست خوب چه باشد؛ آنچه مهم است این است که بهترین دست زمانی که پات 2000 دلار باشد و تمام کارت ها تا ریور هم روی زمین است می باشد. اگر من ناتز خود را با 16-کارت و احتمال ناتز فلاش به شما نشان دهم و شما با دو آس روی فلاپ بخواهید در بازی مرا همراهی کنید، به خاطر شجاعتتان شما را تحسین می کنم ولی در نهایت من پول شما را خواهم برد.

telegram: @casinoyabtelegram

در اینجا کیکر : نکته این است که تصمیم ما پیش از فلاپ بازی را برای بقیه ان دست رقم میزند.

موقعیت ما در میز فاکتوری مهم می باشد. اگر انتخاب کنید که با دستی آندرگان (UTG) بازی کنید، شما مزیت موقعیت را برای بقیه زمین در طول ان دست از دست می دهید. تا جایی که ما می دانیم بازی با دست وقتی آخرین نفر باشید نسبت به وقتی اولین نفر هستید اسانتر است. این واضح است که ما می خواهیم بیشتر دستهایمان را در موقعیت مورد علاقه مان بازی کنیم.

WWW.CASINOYAB.NET

دلیل دیگر اینکه کاملا واضح است که دستهای اوماها در ابتدای بازی ارزش نزدیک به هم دارند زیرا تفاوت اساسی آنها به چگونگی بازی بعد از فلاپ مربوط می شود که استک بیشتر است و پات ها چند جانی هستند. مشکل دست 7,8,9,Q این است که با خوردن فلاپ J,T,X چیزی جز مشکل تولید نمی کند. نتیجه ان است که این دست اساسا یک دست استریت 3 کاردی است. در مقابل اگر 7,T,J,Q باشد- ارزش بالاتری پس از فلاپ دارد زیرا خوردن فلاپ 9,8,X احتمال ناتز استریت را می دهد. در حالی که دستهایی که پتانسیل بازی های بزرگ را دارند انهایی است که می تواند به فلاپ با چندین روش حمله کند-برای مثال: دنباله سوت، یا دنباله سوت با پر.

که این ما را به یاد ایده اصلی این کتاب می اندازد: اساسا هر دستی می تواند روی فلاپ ناتز شود، اما دستهای به خصوص وقتی همه پولها وارد بازی شد و کارتها زده شد، برنده پول خواهند شد.

Casinoyab

بخش 3

احتمال استریت telegram: @casinoyabtelegram

بررسی احتمال استریت در اوماها

در اوماها پات-لیمیت بیشتر پات ها اغلب شامل دو استریت یا حداقل یک احتمال استریت بالا در مقابل ست یا دستی با احتمال یا هر دو می باشند. این حقیقت که پات های بزرگ در PLO حول استریت می گردد باعث می شود بفهمیم که احتمال استریت چقدر مهم و حیاتی است. همچنین در احتمال استریت در هلدوم و اوماها تفاوت‌های زیادی وجود دارد.

در هلدوم احتمال استریت دو سر یا احتمال گات شات استریت – که هر دو احتمال با 8 کارت اند- بزرگترین احتمالات استریت می باشند. اما در اوماها، احتمالات با 8 کارت اکثرا بی ارزشند، که دلایل مختلفی دارد:

1. به راحتی ممکن است نسخه برابری داشته باشند. ممکن است احتمالا مجبور به اسپلیت (نصف کردن پات) شوید و دست خود را تا ترن پیش برید تا شاید فرصتی پیدا کنید.
2. این احتمالات اغلب دستهای بدون ناز هستند و به راحتی مغلوب می شوند. برای مثال اگر شما J,8 باشید و فلاپ T,9,X باشد یک کوئین شما را استریت می کند، اما فردی که K J دارد را استریت بالاتر می کند. در هلدوم این نیازمند رقیبی است که استریت گات شات باشد؛ اما در اوماها رقیبی با دست K,Q,J,X می تواند روی فلاپ احتمال ناز استریت داشته باشد.

3. از انجایی که استاندارد در اوماها پات-لیمیت این است که به اندازه پات شرط بندی کنید، شما به ندرت آرز مناسب پات برای احتمال استریت با 8- کارت را دارید. و وقتی هم دارید ممکن است فرد دیگری دستی با احتمال مغلوب کنندگی شما را داشته باشد.

4. در اوماها احتمال استریت بالاتر می رود که احتمالات 13- کارت و 17- کارت نرمال می باشد، و گاهی تا 20 کارت نیز ممکن است- و لازم نیست حتی احتمال فلاش را همراه داشته باشد.

حقیقتاً وجود این احتمالات باعث بوجود آمدن عملکرد ویژه در اوماها شده است. استریت با 13- کارت به علاوه احتمال فلاش یا احتمال استریت با 17- کارت هر دو به سختی پول فلاپ را در مقابل ست معمولی علم می کند. احتمال استریت با 20 کارت فیوریتی با نسبت 5:4 است. به علاوه از انجایی که احتمالات خیلی بزرگ می شوند شما گاهی برای بالا بردن ارزش احتمالتان "بلوف چندگانه" می زنید. و با چنین احتمالات ممکن بزرگی چرا باید روی دستی با احتمال 8- کارت حساب کنید؟

کیفیت احتمالات متفاوت است، و شناخت پتانسیل استریت تان نیازی اساسی برای بازی بعد از فلاپ می باشد. به علاوه فهم احتمال استریت در اوماها برای انتخاب ظروف بازی با دست ضروری است.

احتمال استریت: درصد کامل شدن

NUMBER OF OUTS	COMPLETE BY TURN (%)	COMPLETE BY RIVER (%)
4	8.9	17.2
8	17.8	32.7
9	20.0	36.4
12	26.7	46.7
13	28.9	49.9
16	35.6	59.0
17	37.8	61.8
20	44.4	69.7

احتمال استریت با 13- کارت

احتمال استریت بالا استاندارد در PLO ، احتمال استریت با 13- کارت می باشد. عملا هر احتمال استریتی بالاتر از احتمال استریت با 8 کارت را احتمال استریت پوشش دهنده یا "رپ" می گویند- بنابراین به احتمالات استریت بالاتر در قسمت بعدی می پردازیم. چهار راه اساسی برای احتمال استریت

با 13- کارت با استفاده از دو کارت از زمین وجود دارد:

telegram: @casinoyabtelegram

1. با مرتبط ساختن کارت ها، مثل 9,8,2

2. فاصله یک کارتی، مثل 9,7,2

3. فاصله دو کارتی، مثل 9,6,2

4. هر دو کارتی از محدوده 10 تا کینگ، مثل K,Q,x – K,J,x – Q,T,x – Q,J,x – J,T,x

حالا راه کلیدی ان این است که: دو راه برای احتمال استریت با 13- کارت روی هر کدام از کارتهای این فلاپ ها وجود دارد؛ اگرچه تنها یک راه برای هر کدام از این فلاپ ها برای احتمال استریت با 13- کارت

وجود دارد که هر استریتی که احتمالش را دارید ناز باشد.

WWW.CASINOYAB.NET

جدول زیر را مطالعه کنید:

احتمال استریت استاندارد با 13-کارت

HAND	FLOP	OUTS	NUT OUTS
1. Q-J-T-x	9-8-2	13	13
2. X-7-6-5	9-8-2	13	3
3. J-T-8-X	9-7-2	13	13
4. X-8-6-5	9-7-2	13	3
5. T-8-7-X	9-6-2	13	13
6. 8-7-5-x	9-6-2	13	7

به اهمیت "بالا بودن" در زمین توجه داشته باشید. روی فلاپ 9,8,2 برای مثال دست Q,J,T,X احتمال ناز استریت با 13- کارت را تولید می کند، در حالی که داشتن سه کارت پایین تر - مثل

Casinoyab

5,6,7,X- احتمال استریت با 13 کارت را می دهد اما ناتز ندارد. دست اول به وضوح بالاتر از دست دوم است.

مشکل بیشتر روی فلاپ 2,7,9 وجود دارد که احتمال ناتز استریت با 13-کارت (X,8,T,J) احتمال مغلوب شدن با استریت با 13 کارت را دارد (5,6,8,X). بر خلاف J,T,8,X دست 5,6,8,X تنها می تواند ست 5 باشد تا برنده استریت شود. هر برگه دیگری بخورد بازنده خواهد بود. دست #6 احتمال استریت با 13-کارت با 5,X,7,8 و فلاپ 2,6,9 نسبت به X,7,8,T برای احتمال استریت ناتز با 13-کارت در وضعیت بهتری نیست. در واقع خوردن 5 روی ترن باعث می شود دست #6 بوسیله #5 (X,7,8,T) فرصتی بیابد، زیرا یک هسف یا هشت روی ریور دست #5 را استریت بالاتری می کند.

فلاپ پایه چهارم-هر دو کارتی از محدوده 10 تا K - احتمال رپ برادوی (وقتی زمین هم خود استریت است و شما نیز کارتهای استریت دارید، اصطلاح عامیانه: خط کش) را به وجود می آورد که رپ با ناتز 13 کارتی است که شما باید سه کارت دیگر برادوی را داشته باشید (T,Q,K,A). روی فلاپ 2,Q,K برای مثال داشتن دست X,T,J,A به شما ناتز رپ با 13 کارت را می دهد. اگرچه X,T,J با 13 کارت را می سازد و بنابراین هفت ناتز به جای سه ناتز داریم. تمام احتمالات رپ برادوی در زیر آورده شده؛ لازم به ذکر است که دست #1 و #2 و #4 شکلی یکسان را برای احتمال ناتز استریت با 13 کارت دنبال می کنند که در جدول های قبلی ارائه شد.

رپ برادوی



HAND	FLOP	OUTS	NUT OUTS
1. A-K-Q-x	J-T-x	13	13
2. A-K-J-x	Q-T-x	13	13
3. A-K-T-x	Q-J-x	13	13
4. A-Q-J-x	K-T-x	13	13
5. A-Q-T-x	K-J-x	13	13
6. A-J-T-x	K-Q-x	13	13

دوره‌های رپ: احتمالات 17-کارت و 20-کارت

احتمال درست در اوماها احتمالات استریت دور رپ می باشد. فرم پایه احتمال استریت با 17-کارت و 20-کارت می باشد، بنابراین ارزشمندترین آن رپ ناتز با 16-کارت است.

ناتز رپ 16-کارت و 20-کارت از همه 4 کارت دستتان استفاده می کند، و فرم استاندارد نیازمند دو کارت به خصوص روی زمین است. لازم به ذکر است که برای داشتن احتمال استریت رپ روی فلاپ، باید در دستتان یک GAP داشته باشید. و با استفاده از تنها دو کارت، سه راه وجود دارد که بتوانید رپ ناتز با 16-کارت شوید و یک راه برای رپ با 20 کارت وجود دارد:

1. سه کارت جاری با دو GAP متوسط؛ دستی مانند Q,J,T,7 در فلاپ 9,8,X رپ ناتز با 16 کارت را دارد.

2. اتصالات با دو GAP مجزا در میانه، Q,J,9,7 در فلاپ T,8,X رپ ناتز با 16 کارت را دارد.

3. رپ ناتز برادوی با 16-کارت، که شامل A,K,T,9 روی فلاپ Q,J,X است. لازم به ذکر است که هر دو A,K,Q,9 روی فلاپ J,T,X و A,K,J,9 روی فلاپ Q,T,X ساختاری مشترک همانند دستهای Q,J,T,7 و Q,J,9,7 می باشد.

4. ورود با دو GAP در میانه- مثل Q,J,8,7- احتمال رپ با 20-کارت را دارد. Q,J,8,7 روی
 فلاپ T,9,X یا J,T,7,6 روی فلاپ 9,8,X احتمال ناتز با 20-کارت و 14-کارت را دارد. که با
 عنوان رپ -MAINE TO SPAIN- شناخته می شود.

احتمال استریت با 20-کارت - در دست J,T,7,6 روی فلاپ 9,8,2 - نسبت به ست تنها در تقابل آل-
 این دست فیوریت محسوب می شود، اما اغلب زیادی روی آن حساب می شود. این احتمال توسط
 احتمال ناتز در Q,J,T,X مغلوب می شود. در واقع J,T,7,6 در فلاپ 9,8,2 برای احتمال رپ با 20-
 کارت حدودا نسبت 2:1 در مقابل دست Q,J,T,X داگ محسوب می شود.

جدول مقابل را مطالعه کنید:

رپ چهار-کارت

HAND	FLOP	OUTS	NUT OUTS
1. Q-J-T-7	9-8-2	16	16
2. J-T-8-6	9-7-2	16	16
3. A-K-T-9	Q-J-2	16	16
4. J-T-7-6	9-8-2	20	14

در غیر اینصورت، هر چهار کارتی با GAP می تواند روی فلاپ با 7t-کارت رپ پر تنها با دو کارت از
 زمین باشد، همانطور که از هر کدام از سه کارت در فرم های مقابل می باشد:

رپ سه-کارت

HAND	FLOP	OUTS	NUT OUTS
1. J-T-7-X	9-8-2	17	11
2. T-7-6-X	9-8-2	17	7
3. T-8-6-X	9-7-2	17	11

فرم J,T,7,X روی فلاپ 9,8,2 دارای 17 کارت استریت کننده می باشد اما فقط 11 تا از آنها دارای ناتز است. همینطور لازم به ذکر است که تهدید غلبه در دست #2 -T,7,6,X- که این نیز 17 کارت استریت کننده دارد اما تنها 7 کارت برای ناتز دارد و تنها می تواند با چهار 5 تمام پات را در مقابل J,T,7,X ببرد. دست J,T,9,7 و J,T,8,7 هر دو با 17-کارت رپ روی زمین 9,8,2 پر می شوند. دستی مثل A,J,T,7 با آس سوت می تواند با رپ 17 کارت با احتمال ناتز فلاش روی فلاپ 9,8,2 بخورد. طبیعتا تبدیل "x" به Q در Q,J,T,7 می تواند ر ناتز با 16 کارت ایجاد کند.

فرم T,8,6,X روی فلاپ 9,7,2 می تواند احتمال 17 کارت را داشته باشد ام تنها 11 تا از آنها می تواند ناتز باشد. دستی مثل T,9,8,6 با رپ 17 کارت روی فلاپ پر ایجاد کند؛ t,8,7,6 (GAP بالا) پر متوسط با رپ 1 کارت را ایجاد می کند. اگرچه در اولین حالت اضافه کردن اتصال بالا در J,T,8,6، احتمال استریت با 16-کارت همراه با ناتز را دارد- احتمال مغلوب کردن توسط دیگر دست ها را دارد.

رپ همراه با سه کارت کلیدی فلاپ

احتمال استریت قبلی همگی بر اساس دو کارت به خصوص روی فلاپ بود- دو اتصال، یک GAP، و دو- GAP. رپ های پیش رو هنگامی که سه کارت فلاپ می خورد اتفاق می افتند.

HAND	FLOP	OUTS	NUT OUTS
1. 9-8-6-5	T-7-4	20	14
2. J-T-8-6	Q-9-7	20	14
3. J-T-8-6	K-9-7	20	14
4. J-T-9-7	Q-8-6	16	16
5. J-9-8-7	Q-T-6	16	6
6. J-9-8-6	T-7-5	16	16
7. J-9-8-6	Q-T-7	16	6
8. J-9-7-6	T-8-5	20	14

لازم به ذکر است که دست 9,8,6,5 (با GAP میانی) می تواند احتمال با 17-کارت روی فلاپ 7,6,2 ایجاد کند اما با سه کارت به خصوص فلاپ -T,7,4- می تواند احتمال با 20 کارت و 14 ناتز ایجاد کند. به طور مشابه هر چه J,T,8,6 برای قمار مناسب تر باشد که احتمال ناتز با 16 کارت را روی فلاپ 9,7,2 ایجاد می کند، احتمال 20 کارت با 14 خروجی اگر فلاپ Q,9,7 یا K,9,7 وجود دارد.

فرم J,T,9,7 که احتمال 17 کارت با 11 ناتز روی فلاپ 9,8,X را ایجاد میکند، همچنین با فلاپ Q,8,6 ناتز استریت با 16 کارت را ایجاد می کند.

اگرچه، نواقص دست J,9,8,7- با یک GAP بالا- در اینجا نشان داده شده. شما واقعا نیازمند عدد 10 روی فلاپ هستید تا دستتان ارزش واقعی داشته باشد- همانطور که در T,6,5 برای احتمال ناتز استریت با احتمال دوباره با 13 کارت یا در دست T,7,6 برای احتمال دوباره ناتز استریت وجود دارد. در غیر این صورت شما با دست استریت با سه کارت بازی می کنید و نیازمند 6.5.X روی فلا می باشید تا دستی منطقی با احتمال داشته باشید. این دستها نسبت به دیگر حالتها GAP-تنها (J,T,9,7) و J,T,8,7 با GAP میانی و متوسط می باشد.

حالت J,9,8,6- با گپ یگانه بالا و میانی- یکی دیگر از دستهای با کیفیت است. این دست نیازمند فلاپ عالی T,7,5 است تا احتمال ناتز استریت با 17 کارت را داشته باشد. فلاپ Q,T,7 شرایط 16 استریت را فراهم می کند اما تنها 6 تا ناتز استریت می باشند. در غیر این صورت لازم است فلاپ T,7,X یا 7,5,4 بخورد تا این دست ارزشی داشته باشد. و در فلاپ T,7,X دست مغلوب با Q,J,9,8 است. که از همه دست ها به جز دست بزرگتر این ساختار مثل K,J,T,8 یا A,Q,J,9 خودداری می کنم. این دست کاملا درو ریختنی است.

دست #8- از فرم J,9,7,6 دست بی ارزشی است. اگر فلاپ در بهترین حالت T,8,5 بیاید احتمال با 16 کارت را ایجاد می کند اما تنها ده تا ناتز دارند. مشکل این است که این دست به اسانی مغلوب دست

Q,J,9,7 می شود. و ایا فلاپ های دیگری که بیاید را دوست خواهید داشت؟ ناتز استریت روی فلا با Q,T,8 شما را داوطلبانه منتظر دریافت فرصتی مثل دست A,K,J,9 می کند. و فلاپ 8,5,X احتمال ناتز استریت با 13 کارت را دارد.

لپ مطلب این است که همه دست ها با گپ بالا قابل تامل هستند و اکثرا این گونه دست ها به ندرت ناتز کافی برای برد ایجاد می کنند. تنها راهی که J,9,8,6 ارزش داشته باشد این است که سه کارت خوب روی فلاپ بخورد. J,9,8,7 نیازمند فلاپ 6,5,X است تا احتمال با 13 کارت را ایجاد کند- فلاپ Q,T,6 احتمال با 16 کارت را ایجاد می کند که اکثرا هم بی ارزش اند، اگرچه این دست احتمال 17 کارت را نیز دارد.

در مقایسه با ان دست J,T,9,7 می تواند احتمالات بالایی ایجاد کند. دست 9,8,6,5 با گپ یگانه در میانه خیلی قوی نیست اما می تواند روی فلاپ احتمال بالایی با بیش از یک راه ایجاد کند و پتانسیل ایجاد احتمال با 20 کارت را نیز دارد. دست J,T,8,6 پتانسیل مشابه را داراست.

رپ "داخلی"

احتمال استریت اخر اغلب با عنوان رپ "داخلی" شناخته می شود. برای مثال اگر فلاپ K,9,2 باشد و شما Q,J,T,X داشته باشید، می توانید ناتز استریت با خوردن ده، جک یا کوئین ایجاد کنید - کارتهای درون دو کارت روی زمین- برگشت- احتمال به معنای ان است که تنها احتمالی 9 کارته می باشد.

دو اه پایه دیگر برای ایجاد رپ با 9 کارت وجود دارد و هر دو نیازمندان است که روی فلاپ آس بخورد و شما سه کارت دیگر را داشته باشید (مثل K,J,T در زمین A,Q,X) و انگاه شما احتمال برادوی 9 کارته دارید که همه آنها ناتز می باشد.

یک احتمال استریت دیگر 9 کارته رپ چرخشی است. اگر روی فلاپ یک آس با دو یا سه سا چهار یا پنج بخورد داشتن سه کارت چرخشی دیگر احتمال استریت با 9 کارت را ایجاد می کند.

HAND	FLOP	OUTS	NUT OUTS
1. Q-J-T-x	K-9-2	9	9
2. 6-5-4-3	A-2-x	9	9
3. Q-J-T-9	A-K-x	9	9

telegram: @casinoyabtelegram موضوع های مرتبط

ساختار دستهای قابل بازی

حالا که احتمال استریت را بررسی کردیم، راجع به دستی که می توان با آن بازی کرد چه گفته شده؟ دستی شامل چهار کارت کاملا مرتبط رندوم مثل J,T,9,8 پتانسیل احتمالی بالایی دارد.

برای این که احتمال رپ را روی فلاپ داشته باشیم دستمان باید حداقل یک گپ یگانه داشته باشد و اگر نه دو گپ یگانه یا دو گپ داشته باشد. به علاوه هر چه گپ دست پایین تر باشد، احتمال شما قوی تر است. به علاوه آن در دست T,7,6,X بازی با دستی با دو گپ راه خوبی برای شکست است.

انچه آنالیزهای ما نشان می دهد آن است که دستهایی با فرم J,T,9,7 ، J,T,8,7 ، Q,J,T,7 ، Q,J,9,7 ، و Q,J,8,7 همه گی پتانسیل احتمال روی فلاپ را دارند.

دستهای محتمل خوب در مقایسه با متوسط

نشانه ی یک دست محتمل خوب آن است که چند فلاپ مختلف را می تواند با قدرت اداره کند. برای مثال چهار کارت خوب J,T,9,8 را در نظر بگیرید. چهار راه مختلف وجود دارد که J,T,9,8 می تواند روی فلاپ احتمال ناتز استریت با 13 کارت را داشته باشد - 8,7,X ، 7,6,X ، 9,7,X ، و T,7,X ، و هرگاه که روی فلاپ با آن دو پر باشید همچنین احتمال استریت دوسر را نیز دارید.

اساساً دستی متوسط مثل Q,J,9,7 نیازمند کارت به خصوصی است تا دست وقتی پات بزرگ بازی می شود دارای ارزش باشد. به منظور اینکه روی فلاپ احتمال بالایی داشته باشید دست نیازمند فلاپی به خصوص T,8,X می باشد تا فلاپ قابلیت احتمال استریت را داشته باشد؛ اما وقتی هم که فلاپ اینطور بخورد، نمی توانید فلاپ قوی تری داشته باشید.

telegram: @casinoyabtelegram

طبقه بندی دستهای محتمل بالا

من بهترین دستهای محتمل را با ساختار زیر در چهار کارت جاری مثل J,T,9,8 که بهترین شانس را برای فلاپی قوی دارد، دسته بندی کردم. علاوه بر گپ (پتانسیل عملکرد بازی)، J,T,9,7 نیز دستی بالا می باشد در حالی که J,T,8,7 کمی لب مرز می باشد. هر دو دست ها می تواند روی فلاپ رپ شوند در حالی که J,T,8,7 احتمال رپ با 20 کارت را دارد. این ساختارها، ساختارهای دستهای محتمل خوب می باشند.

WWW.CASINOYAB.NET
Q,J,T,7 یک دست دیگر با پتانسیل بازی بالا می باشد و در هر شرایطی ارزش بازی کردن را دارد. دست Q,J,9,7 کمی متوسط تر به حساب می آید اما پتانسیل احتمالی بالایی دارد، در حالی که Q,J,8,7 می تواند روی فلاپ احتمال با 20 کارت را داشته باشد ولی همچنین متوسط ترین دست می باشد. اینها ساختارهای دستهای متوسط ولی با پتانسیل بالای احتمال می باشند.

دست	نظر
J,T,9,8	می تواند روی فلاپ با راههای مختلفی با قدرت عمل کند
J,T,9,7	با گپ یگانه پایین جریان دارد؛ می تواند رپ ناتز با 13 کارت را در دو راه مختلف ایجاد کند در حالی که احتمال پر به علاوه رپ 17 کارت را دارد.
J,T,8,7	با گپ یگانه در میانه اجرا می شود.
Q,J,T,7	با دو گپ پایین احتمال رپ با 13 کارت را دارد. متوسط

دو گپ یگانه پایین، پتانسیل رپ ناتز با 16 کارت را دارد. Q,J,9,7

با دو گپ متوسط اجرا می شود و پتانسیل رپ با 20 کارت را دارد. Q,J,8,7

مقایسه

[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

از شش ساختار تا که در بالا آوردیم، می توانید با مقایسه به دستهای قابل بازی دیگر نیز برسید. برای

مثال، دست 7,6,4,2 ساختاری مثل دست Q,J,9,7 را دنبال می کند و 7,6,3,2 ساختار مشابه

Q,J,8,7 دارد. K,Q,J,9 مانند J,T,9,7 می باشد و A,,K,Q,9 ساختار مشابه G,J,T,7 دارد.

اگرچه کارتهای بزرگتر بهترند. دست A,K,J,9 بسیار بزرگتر از 7,6,4,2 که ساختاری مشابه دارد

است. وقتی که شما باید پیش از فلاپ با A,K,J,9 ریز دهید، دستی مثل 7,6,4,2 اول باید ببیند فلاپ

چگونه است و قطعاً نیازمند استک بیشتر و ادز ایجاد شده می باشد. تفاوت در این است که A,K,J,9

ارزش های- کارت را دارد و موقعیت بهتری برای دو پر بالا یا فول هوسی بالا یا حتی فلاش سوت دارد. به

عبارت دیگر تنها راه پول در آوردن با دست 7,6,4,2 آن است که فلاپی درست بخورد، مثل A,5,3 یا

K,5,3 یا 8,5,3.

لازم به ذکر است که پایین ترین دست قابل بازی 6,5,4,3 می باشد نه 5,4,3,2. زیرا 5,4,3,2 نمی

تواند احتمال ناتز با 13 کارت را روی فلاپ ایجاد کند- فلاپ A,2,X احتمال ناتز با 9 کارت را فقط

ایجاد می کند- و برای این دست غیرممکن است که روی فلاپ ناتز استریت با احتمال دوباره استریت

داشته باشد. حتی دست 6,5,4,3 نیز متوسط است زیرا تنها می تواند روی فلاپ X,3,2 یا X,4,2 با

13 کارت احتمال ناتز ایجاد کند. در مقابل چهار راه برای 7,6,5,4 وجود دارد تا احتمال ناتز استریت را

با 13 کارت ایجاد کند (X,6,3 ، X,5,3 ، X,4,3 ، X,3,2).

ساختار	قیاس
J-T-9-8	A-K-Q-J تا 6-5-4-3
J-T-9-7	A-K-Q-T تا 6-5-4-2
J-T-8-7	A-K-J-T تا 6-5-3-2
Q-J-T-7	A-K-Q-9 تا 7-6-5-2
Q-J-9-7	A-K-J-9 تا 7-6-4-2
Q-J-8-7	A-K-T-9 تا 7-6-3-2

ایرادات تاپ-گپ

احتمالا متوجه شدید که هیچ کدام از دسته‌های طبقه بندی شده که نام بردم در دست تاپ، گپ (پتانسیل عمل در بازی) ندارند. ایرادات دسته‌های تاپ-گپ نیازمند بررسی بیشتر می باشد.

بیا باید با ارزش هر دسته شروع کنیم- دستی با دو گپ بالا مثل J,8,7,6. این دست دور ریختنی می باشد. لزوما یک دست سه کارتی است. این دست اگر فلاپ T,9,X بخورد می تواند روی فلاپ باشد اما تنها 7 ناز دارید و با هر دستی از ترکیب Q,K,J,X مغلوب می شود. بنابراین رپ بی ارزش است؛ به عبارت دیگر تنها یک راه جود دارد که روی فلاپ رپ ناز با 13 کارت داشته باشید و آن هم به سختی بدست می آید. نتیجه آن که دستی با دو گپ بالا به طور روتین با انتظاری که از A,J,T,9 میرود، مغلوب می شود. دست K,T,9,8 در بهترین حالت لب مرز می باشد و هر چیزی پایین تر از آن بی ارزش است.

دست J,9,8,7 با یک گپ بهتر است اما در میانه با مشکلی مشابه مواجه است. فلاپ 7,6,5 ناز استریت می دهد اما احتمال دوباره وجود ندارد و دلیل آن گپ بالای آن است. همانطور که قبلا هم گفتیم این دست نیازمند 6,5,X یا T,6,5 می باشد تا احتمال استریت با احتمال دوباره داشته باشید یا آنکه فلاپ T,7,6 یا 6,5,4 باشد تا ناز استریت با احتمال دوباره را داشته باشید. این دست کاملا بی ارزش نیست اما قطعاً از J,T,9,7 و J,T,8,7 با گپ یگانه ضعیف تر است.

دستی با گپ بالا و متوسط مثل J,9,8,6 جز اینکه احتمال ناتز استریت با 13 کارت را دارند، لب مرز می باشند؛ K,J,T,8 با احتمال برادوی (A,Q,X) بهتر است. در حالیکه دستی با دو گپ یگانه بالا مثل J,9,7,6 کاملاً بی ارزش است زیرا به راحتی مغلوب می شود.

دست A,Q,J,T یا هر چهار کارتی از 9 یا بالاتر با اس (آس سوت) - بدون در نظر گرفتن درصد گپ دست بالایی حساب می شود. تفاوت در آن است که در این مورد - علاوه بر درصد های-کارت- تمام احتمالات بالای استریت ناتز می باشند. K,J,T,9 دستی متوسط است اما هر چیزی پایین تر از آن در بهترین حالت لب مرز می باشد.

ساختار دستهای لب مرز

حداقل باید کمی به ساختار دستهای لب مرز بپردازیم- که گاه دستهای قابل بازی با گپ بالا می باشند. به عنوان یک قانون کلی شما تنها باید این دستها را با کمترین مقدار و در موقعیت اخر بازی کنید. دست گپ متوسط و بالایی مثل K,J,T,8 در بهترین حالت لب مرز است. دستی با دو گپ یگانه بالا بی ارزش است.

دستی با دو گپ بالا باید ریخته شود مگر اینکه دستی با های-آس باشد. یک استثنا دیگر نیز اضافه می کنم که دست K,T,9,8 در موقعیت اخر می باشد.

دست	نظر
J,9,8,7	با گپ بالا اجرا نمی شود
J,9,8,6	با گپ بالا و متوسط اجرا می شود
J,9,7,6	با دو گپ یگانه بالا
K,T,9,8	با دو گپ بالا

وقتی روی فلاپ دو فلاش باشد

درصد دو فلاش روی فلاپ می تواند احتمال استریت باشد اگر دو کارت سوت در دستتان نداشته باشید.

فرض کنیم شما $Q\clubsuit J\clubsuit 8\spadesuit 7\spadesuit$ دارید و فلاپ $T\diamond 9\diamond 2\heartsuit$ می خورد. شما می توانید ناتز استریت داشته باشید اما اگر روی ریور یک خشت دیگر بخورد ممکن است کسی احتمال فلاش را داشته و دست شما را مغلوب سازد.

برای روشن کردن مسئله لازم به ذکر است که در دست $A\diamond A\spadesuit 4\clubsuit 3\clubsuit$ پر آس با احتمال ناتز فلاش تقریباً 3:2 نسبت به $Q\clubsuit J\clubsuit 8\spadesuit 7\spadesuit$ روی فلاپ $T\diamond 9\diamond 2\heartsuit$ فیوریت می باشد.

اهمیت سوت بودن

در مجموع احتمال بئوون ناتز فلاش خطای هزینه برداری است. در واقع شما نباید روی احتمال بدون ناتز فلاش وقتی احتمال اولتان است حساب کنید. اگر چه داشتن کارت سوت در دست با احتمالتان هدف های مفیدی ارائه می دهد. کارت های سوت:

1. می تواند در مقابل ست به شما احتمال اضافی دهد.
2. وقتی روی فلاپ استریت هستید به شما فرصت می دهد.
3. به شما دستی با احتمال غلبه بر دست محتمل استریت می دهد.
4. وقتی احتمال شما توسط استریتی بالا مورد غلبه واقع می شود برای تان به منزله راه گریزی می باشد.
5. در مقابل احتمال ناتز فلاش وقتی روی فلاپ احتمال استریت با احتمال فلاش دارید حکم دفاع را دارد.

باید بدانید که هر گاه قبل از فلاپ داوطلبانه چیپس وارد پات کنید باید این کار را با آگاهی پشتیبانی دستتان وقتی با فلاپ مورد علاقه مواجه شدید از تمام استک خودتان انجام دهید. داشتن احتمال فلاش به همراه ناتز استریت یا احتمال استریت بالا به شما اجازه می دهد تا وقتی روی زمین دو فلاش وجود دارد دستتان را با قدرت بازی کنید. طبق این گفته اگر انتخاب کنید با دست استریتی مثل J,T,9,8 بدون سوت بازی کنید - برای رقیبتان فرصت کوچکی ایجاد می کنید - بیشتر به خاطر پتانسیل فرصت یابی و همینطور ایجاد شرایطی برای خودتان تا فرصت یابید، وارد بازی شدید. و وقتی اندازه بلایند در مقایسه با اندازه پلاتی که بازی می شود ناچیز باشد - طبق معمول PLO - باید برای بازی با دستی محتمل اما بدون سوت خیلی کمتر راغب باشید.

می توانید منتظر دست بهتری باشید.

پیشنهاد PLO با دست استریت بدون سوت بازی نکنید.

WWW.CASINOYAB.NET تسلط و تشابه

دو چیز که باید هنگام احتمال استریت مایز دهید تسلط و تشابه می باشد.

تسلط زمانی اتفاق می افتد که شما احتمال استریت دارید که بدون ناتز است و/یا دستتان سوت نیست؛ مشکل این است که شما می توانید استریت باشید اما در مقابل فردی که احتمال استریت بالایی همراه با احتمال فلاش دارد بازنده خواهید بود. برای مثال اگر فلاپ 9,7,2 باشد و شما 8,6,5,4 داشته باشید، بازیکنی که J,T,8,6 داشته باشد بر شما غلبه خواهد کرد. هیچ استریتی باعث برد شما نمی شود وقتی روی ترن 5 بخورد شما تنها فرصت دارید. دستی مثل J,T,9,8 نیز بر شما غالب است؛ تنها در صورتی که ست 5 شوید می توانید استریت برنده داشته باشید و هر استریت دیگری که باشید بازنده اید. همچنین می شود روی ترن 5 بخورد و شما در ریور احتمال خود را از دست دهید.

Casinoyab

در حالیکه اگر دو فلاش روی زمین باشد و شما خود احتمال فلاش نداشته باشید، نه تنها کارتهای کمتری به شما نواز استریت می دهد بلکه شما خود را مغلوب فرصت فرد دیگری می کنید.

جالب است بدانید که نه تنها بسیاری از بازیکنان دوست داند روی احتمال بدون نواز حساب کنند، بلکه روی احتمال استریت دو سر هم به طور روتین بازی می کنند. بازی کنی که با دست 8,6,X,X احتمال استریت دو سر دارد با فلاپ 9,7,2 به ندرت آرز مناسب برای کال کردن را دارد. در حالی که بازیکن می تواند با یک ده استریت بازنده داشته باشد.

تشابه زمانی اتفاق می افتد که فرد دیگری احتمال استریت مشابهی را دارد مثل فلاپ T,9,2 و رو بازیکن که Q,J,X,X دارند که آنها باید اسپلیت (تقسیم) کنند. که این شانس کامل شدن استریت را کاهش می دهد و نیز پول کمتری بدست می آورید.

تشابه (و تسلط) مشکل بزرگتری می شود وقتی احتمال استریت دو سر وجود دارد، همانطور که تشابه دو کارت در دست شما نسبت به سه کارت راحت تر است. همینطور هر چه افراد بیشتری پس از فلاپ در بازی باشند احتمال وجود تشابه استریت بیشتر است.

پیشنهاد PLO: بر رپ نواز متمرکز شوید.

پیشنهاد PLO: از رپ آگاه باشید.

وقتی T,J احتمال نواز استریت ایجاد نمی کند

بازیکنان هلد می دانند که یکی از قابلیت های داشتن ده و جک این است که ممکن ترین استریت را ایجاد می کند و تمام آنها نواز می باشند. بنابراین وقتی بازیکن هلم اوماها بازی میکند، راحت است که فرض کنید داشتن ده و جک به این معناست که هر استریتی ایجاد شود نواز می باشد؛ در صورتی که در اوماها این درست نیست.

موردی که این قانون صدق نمی کند وقتی است که فلاپ K,Q,X بیاید. اگر شما J,T,9,8 برای رپ بودید مراقب باشید: تنها یک 9 یا اس می تواند شما را ناز استریت کند. جک کسی که A,T داشته باشد را استریت بالاتر می کند و ده کسی که A,J دارد را استریت بالاتر می کند. کسی که دست A,J,T,X را داشته باشد شما را می برد. این شرایط برای یک بازیکن ممکن است باعث اشتباه شود؛ اکثر مواقع J,T,9,X باید در مواجهه با حرکت بازیکن دیگری کناره بگیرد.

کارت سوم زمین

یک چیز دیگر که باید از آن آگاه باشید کارت سوم زمین است. وقتی شما روی فلاپ رپ هستید کارت سوم ممکن است ارزش رپ شما را با ایجاد احتمال استریت بالاتری، پایین بیاورد. برای مثال اگر شما 7,6,4,2 دارید و فلاپ K,5,3 می خورد شما ناز رپ با 16 کارت را دارید. اما اگر به جای آن فلاپ 9,5,3 بیاید آنگاه یک 6 یا 7 شما را دیگر ناز استریت نمی کند و به جای آن دستی مثل 8,7,6,X بر

شما غالب می شود. WWW.CASINOYAB.NET



بخش 4

شروع دست و بازی پری-فلاپ

برای چه دستی باید پیش از فلاپ بپردازم، و چگونه با آنها بازی کنم؟
telegram: @casinoyabtelegram

یکی از مهم ترین تصمیماتی که باید بگیرید انتخاب این است که با چه دستهایی بازی کنید، زیرا تصمیم شما برای ورود به پات پیش از فلاپ برای بقیه دست بازی را تنظیم می کند. سه پرسش اصلی این است که با چه دستی باید بازی کرد، چه وقت با آنها بازی کنیم، و چگونه پیش از فلاپ با آنها بازی کنیم

شروع دست

اکنون همه می دانیم که بهترین دست استریت در اوماها پات-لیمیت A,A,K,K و A,A,J,T هستند که سوت دابل دارند. دستهایی مثل A,K,Q,J و $J,T,9,8$ دستهای خوبی هستند؛ با دستی که چهار کارت آن با هم هماهنگی دارند بازی کنید نه دستی که مرتبط نیستند. اما این واقعا به چه معناست، و دیگر با چه دستهایی می توانم بازی کنم؟

حقیقت این است که اگر شما بنشینید و منتظر دست A,A,K,K دابل سوت با چهار کارت مرتبط عالی بمانید، نمی توانید واقعا هیچ گاه اوماها بازی کنید. به علاوه تنوع بیشتری از دستها نسبت به بازی هلد، قابل بازی می باشد. اگرچه بیشتر دستهای قابل استریت شدن در ارزش به هم نزدیکند- برخی دستها نسبت $2:1$ به هم دارند- این زمانی درست است که پول ها قبل از فلاپ آل-این باشند و پات رقابت هدزآپ شده باشد. در بازی واقعی اختلاف زیادی بین دستهایی که می تواند برنده پات باشد و دستی که نمی تواند وجود دارد.

در استک های زیاد، بازی نقدی اوماها پات-لیمیت بیشتر بازی آدزهای ایجاد شده است و هر دستی که بازی می کنین باید برای بردن پات های بزرگ باشد. طبق این گفته از انجایی که هر پات به طور چندگانه رقابت می شود هر دستی دستی محتمل محسوب می شود- شامل دست A,A. و برای فهمیدن این که چه نوع دستی را می خواهید بازی کنید باید بدانید که می خواهید چه چیزی روی فلاپ بخورد. به عبارت دیگر دستهایی که می خواهید بازی کنید دستهایی که طبق اهداف بازی بزرگ در بخش 1 به آنها اشاره کردیم است.

که اینگونه می توان نام برد:

1. ناتز استریت با احتمال دوباره.
2. اورفول یا تاپ-ست همراه با احتمالات دیگر.
3. احتمال ناتز استریت بالا، همانطور که در بخش 3 توشیح داده شده.
4. ناتز فلاش یا احتمال ناتز فلاش.
5. ترکیب دستهای بالا.

یک دست شروع خوب به نوعی از همه چهار کارت استفاده می کند و در بهترین شکل می تواند به چند صورت روی فلاپ ظاهر شود. طبق این گفته دستهای قابل بازی در شروع را به 6 دسته اصلی تقسیم کرده ام: (1) رپ برادوی با های-آس یا کارتهای بزرگ، (2) دستهای استریت، (3) دستهای آس سوت، (4) دستهای پر-پلاس، (5) آس ها، (6) دستهای لب مرز.

و بعد از دسته بندی دستهای قابل بازی به این گروه ها، آنها را بر اساس کیفیت طبقه بندی می کنیم. این طبقه بندی دستها به اندازه گیری زمان و چگونگی بازی با دستهای مختلف پیش از فلاپ کمک میکند.

رپ برادوی های-آس و کارتهای بزرگ

به عنوان یک قانون کلی هر دستی شامل ده و کارتهای بالاتر از انقابل بازی است و دستی با احتمال خوب می باشد-به ویژه وقتی سوت باشد. تقریبا هر 4 کارتی از 9 و بالاتر معمولا قابل بازی هستند؛ لازم به ذکر است که هر دستی با 4 کارت 9 و بالاتر دستی با احتمال خوب در ساختار بخش 3 می باشد به جز دست K,J,T,9.

[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

دستهای با رپ برادوی های-آس - هر 4 کارتی بالاتر از 9- می تواند احتمال ناتز استریت ایجاد کند. اینها شامل A,K,Q,9 ، A,K,J,9 ، A,K,T,9 ، A,Q,J,9 ، A,Q,T,9 و A,J,T,9 می باشد. سه دست اول می تواند روی فلاپ احتمال ناتز استریت با 16 کارت را داشته باشد، در حالی که سه دست بعدی می تواند احتمال ناتز استریت با 13 کارت مختلف با دو شکل مختلف را داشته باشند. وقتی رپ برادوی با آس سوت همراه باشد پتانسیل بازی بزرگ را دارد و دست محتمل خوبی می باشد.

کارتهای بزرگ همچنین می توانند بهترین موقعیت را برای ایجاد دو پر تاپ روی فلاپ داشته باشند.

WWW.CASINOYAB.NET نظر

دست

K,Q,J,T چهار کارت از ده و بالاتر.

A,J,T,9 چهار کارت از 9 و بالاتر تا آس، وقتی آس سوت باشد دست محتمل خوبی است.

دستهای استریت: دستهای ران-دون و رپ

می توانید بفهمید که چرا بحث در ارتباط با احتمال استریت دارای اهمیت است- زیرا به ما می گوید که با چه دستی بازی کنیم. چهار کارت خوب ران-دون مثل A,K,Q,J تا کمتر از J,T,9,8 و 9,8,7,6 پتانسیل استریت خوبی را دارد. آنها به شما این فرصت را می دهد که روی فلاپ ناتز استریت با احتمال دوباره و احتمال استریت با 13 کارت و همینطور تاپ دو پر با احتمال استریت دو سر باشید.

Casinoyab

ران-دون پایین تر مثل 8,7,6,5 تا 6,5,4,3 متوسط تر می باشند. لازم به ذکر است که 6,5,4,3 پایین ترین ران-دون قابل بازی می باشد و 5,4,3,2 پایین ترین نیست.

ران-دون:

دست *telegram: @casinoyabtelegram* نظر

J,T,9,8 ران-دون متوالی. از A,K,Q,J تا 6,5,4,3.

دستهایی با احتمال رپ بالا حداقل یک گپ دارند یا دو گپ یگانه و یا دابل گپ دارند. ترجیحا این دستها را وقتی گپ ها در دست میانی هستند بازی کنید (اتصال دو کارت بالا). ران-دون با گپ یگانه در میانه قوی است و احتمال رپ دارد. دستی مثل Q,J,9,8 ران-دون با گپ متوسط می باشد- که کمی ضعیف تر است اما دست است که احتمال رپ با 20 کارت را نیز دارد.

بر اساس بحثمان در مورد احتمال استریت در بخش 3 که دستی مثل 7,6,4,2 ساختاری مثل Q,J,9,7 را دنبال می کند. A,K,Q,9 و 7,6,5,2 فرمی مثل Q,J,T,7 را دارند. این رپ ها متوسط می باشند: در اوماها HIGH/LOW بیل بوستون آرز های بدست آوردن کارتهای کلیدی روی فلاپ را برای بوجود آمدن رپ حدود 2:1 می داند. اما این دستها پتانسیل بازی در پات های بزرگ را نیز دارند.

همچنین ساختار Q,J,8,7 (دو گپ میان دو اتصال کننده) احتمال استریت با 20 کارت را دارد. اگرچه احتمال رپ با 20 کارت باعث می شود این دستها گمراه کننده باشند و همچنین این دستها پتانسیل ایجاد مشکل را نیز دارند- حتی وقتی روی فلاپ رپ باشند احتمال اینکه توسط دستی با احتمال ناتز استریت با 13 کارت مغلوب شوند وجود دارد.

دستی با دو گپ بالا باید دور ریخته شود به جز استثنای A,J,T,9. همه گپ های بالا لب مرز می باشند مگر اینکه آس داشته باشند.

دسته‌های رپ:

دست	نظر
Q,J,T,8	ران-دون با گپ یگانه. از A,K,Q,T تا 6,5,4,2.
Q,J,9,8	ران-دون با گپ میانی. از A,K,J,T تا 6,5,3,2.
Q,J,9,7	ران-دون با دو گپ یگانه. از A,K,J,9 تا 7,6,4,2.
Q,J,T,7	ران-دون با یک گپ دوگانه. از A,K,Q,9 تا 7,6,5,2.
Q,J,8,7	ران-دون با یک گپ دوگانه در میان دو اتصال. از A,K,T,9 تا 7,6,3,2.

دسته‌های آس سوت

با دسته‌های اس سوت شما امکان فلاپی چندگانه با احتمال ناتز فلاش را دارید. سه شکل اصلی برای آس سوت وجود دارد:

1. آس سوت همراه با کارتهای استریت
2. آس سوت با پر آف-سوت
3. آس سوت با دو کارت برادوی

بهترین دست استریت با آس سوت می باشد مثل $A\spadesuit 9\heartsuit 8\spadesuit 7\clubsuit$. این دستها وجه های چندگانه خوبی دارند زیرا می توانند روی فلاپ تاپ دو پر با احتمال ناتز فلاش، دو پر با احتمال استریت ذو سر و احتمال ناتز فلاش، یا احتمال استریت با 13 کارت با ناتز فلاش باشند. دست قابل بازی این نوع از A,J,T,9 تا A,6,5,4 می باشد. لازم به ذکر است که A,5,4,3 دست خوبی نیست زیرا نمی تواند روی فلاپ احتمال استریت ناتز با 12 یا 13 کارت باشد؛ ریسک بازی با این دست با خودتان است.

دست بعدی خوب در این نوع شامل ران-دون سه کارت با گپ می باشد، مثل A,8,7,5 یا A,8,6,5. این دست ها می توانند روی فلاپ با 13 کارت احتمال استریت و احتمال ناتز فلاش را داشته باشد. اگرچه این دستها نصف مواقع می تواند روی فلاپ احتمال استریت با 13 کارت را داشته باشد ولی احتمال استریت بدون ناتز خواهد بود (به دو شکل متفاوت این دستها می تواند احتمال استریت با 13 کارت را داشته باشد، یکی احتمال استریت ناتز با 13 کارت و دیگری احتمال استریت با 13 کارت که می تواند مغلوب شود). برای مثال وقتی شما A,8,7,5 دارید و فلاپ 6,4,X می خورد احتمال استریت ناتز با 13 کارت وجود دارد اما فلاپ 9,6,X احتمال استریت با 13 کارت را می دهد که ناتز نیست. دستهای با این ساختار از A,Q,J,9 تا A,6,5,3 ، و A,Q,T,9 تا A,6,4,3 می باشد.

لازم به ذکر است که از A,8,7,4 (A,J,T,7 تا A,6,5,2) پتانسیل رپ با 17 کارت را دارد. A,8,6,4 (A,Q,T,8 تا A,6,4,2) نیز می تواند این پتانسیل را داشته باشد اما به راحتی مغلوب می شود و گپ های زیادی دارد. در حالیکه A,8,5,4 (گپ دوپل بالا) نیز پتانسیل احتمال رپ با 17 کارت را دارد.

WWW.CASINOYAB.NET

HAND	COMMENT
A♠9♦8♠7♣	From A-J-T-9 down to A-6-5-4.
A♠9♦8♠6♣	From A-J-T-8 down to A-6-5-3.
A♠9♦7♠6♣	From A-J-9-8 down to A-6-4-3.
A♠9♦8♠5♣	From A-J-T-7 down to A-6-5-2.

آس سوت با پر آف-سوت متوسط می باشد اما پتانسیل بسیار قوی برای پات بزرگ دارد. با توجه به بخش اهداف بازی بزرگ که یک ست با احتمال ناتز فلاش نسبت به دستهای محتمل دیگر فیوریت می باشد. در بهترین شکل می خواهیم که پر آف-سوت و آس سوت داشته باشیم زیرا امکان احتمال ناتز روی فلاپ را وقتی ست دارید افزایش می دهد.

برای مثال فرض کنیم شما A♠2♠9♥9♣ دارید که به شما پتانسیل احتمال های-آس پیک را می دهد. شما ترجیح می دهید که خال دوم پیک باشد نه یکی از 9 ها. در این حالت نصف مواقع شما روی فلاپ

CasinoYab

ست دارید که کارت 9 پیک به شما موقعیت بهتر برای احتمال ناتز فلاش همراه با ست را می دهد. با این نوع از دست ها شما لزوما نیازی به پتانسیل استریت برای بازی ندارید. طبیعتا هر چه پر بزرگتر باشد بهتر است. لازم به ذکر است که پر هفت وقتی روی فلاپ ست بدون احتمال استریت روی زمین باشد، کوچکترین پر است.

[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

طبق این گفته بیشتر بازیکنان با هر دست دبل-سوت پر که شامل آس سوت باشد بازی می کنند؛ درحالیکه لزوما بی منطق است، اما ترجیح من پر آف-سوت می باشد، به ویژه با پرهای پایین تر.

آخرین نوع آس سوت با دو کارت برادوی می باشد که می تواند روی فلاپ رپ استریت برادوی با 13 کارت همراه با احتمال ناتز فلاش باشد. در ارتباط با دست A,K,Q,5 مزیت داشتن دستی با کارت گردان این است که پتانسیل استریت را اضافه می کند. که A,K,Q,5 نسبت به A,K,Q,7 امتیاز بالاتری دارد.

طبق این گفته این دستها متوسط می باشند و بهتر است با پول کمتری وارد فلاپ شوید.

WWW.CASINOYAB.NET

دستهای پر-پلاس

لازم به ذکر است که بالاترین احتمال استریت با آس روی فلاپ، احتمال استریت با 9 کارت می باشد. بزرگترین احتمال استریت با کینگ روی فلاپ، احتمال استریت با 13 کارت می باشد. در حالیکه کوئین می تواند با 16 کارت احتمال استریت ناتز ایجاد کند (A,K,T,9 روی فلاپ Q,J,X).

در حالی که جک یا ده می تواند احتمال استریت با 20 کارت را ممکن سازد.

نکته این است که هر چه پر کوچکتر باشد اهمیت داشتن پتانسیل چندگانه اگر احتمال ناتز فلاش ندارید بیشتر می شود. طبق این گفته پر هایی مثل QQ ، JJ یا TT نمی توانند یک دست خوب باشند مگر اینکه همراه آنها پیزی داشته باشید و در غیر اینصورت تقریبا لب مرز می باشند.

Casinoyab

دستی مثل $Q\heartsuit Q\clubsuit 9\heartsuit 3\clubsuit$ تقریبا دور ریختنی است زیرا یک دست یک وجهی است. با این حال اگر دست چندوجهی مثل $Q\heartsuit Q\clubsuit J\spadesuit T\heartsuit$ داشته باشید، انوقت چند احتمال خوب دارید: می توانید روی فلاپ احتمال استریت دو سر باشید که فلاپ باید $Q,9,X$ بیاید و یا می توانید احتمال استریت با 12 کارت و پر در دست خودتان باشید که فلاپ باید $9,8,X$ بیاید، که هر دو باید همراه با احتمال فلاش باشند. پر هایی با اتصال-مثل $7,6,5,5$ یا $9,9,8,7$ - مزیتی دارند که وقتی شما روی فلاپ ست هستید کارت روی فلاپ می تواند شما را استریت کند. این دست ها می تواند روی فلاپ ناز استریت با ست برای احتمال فول-هوس باشند.

واضح است که پر بالا با آس-سوت و کارت برادوی دیگر- مثل $A\heartsuit K\heartsuit K\clubsuit Q\spadesuit$ یا $A\spadesuit Q\heartsuit J\spadesuit J\clubsuit$ - دست دارای احتمال خوبی می باشد.

دست نظر

WWW.CASINOYAB.NET

$Q\heartsuit Q\heartsuit J\spadesuit T\heartsuit$

پر با اتصال سوت

دسته های دو گانه پر مثل $8,8,7,7$ یا $Q,Q,9,9$ نیز قابل بازی می باشند. طبق نظر ویلسون در برنامه نرم افزاری Turbo Omaha High شما می توانید روی فلاپ ست با 21:4 درصد مواقع با داشتن دست دو پر داشته باشید. احتمال این دست ها این است که درست است می توانند با درصد خوبی روی فلاپ به نتیجه برسند اما نتیجه دستی یک بعدی می باشد، مثل ست بدون احتمال استریت یا یک احتمال فلاش ضعیف. دستی مثل $K,K,3,3$ - یک پر بالا و یک پر پایین- به خاطر KK قابل بازی است اما دو پر پایین تری مثل $4,4,3,3$ تنها یک ست پایین ایجاد می کند و معمولا باید فولد داده شود. و نکته دیگر اینکه پایین ترین پر $7,7$ است که بتوان با آن روی فلاپ ست بدون احتمال استریت ایجاد کرد.

دست نظر

Casinoyab

دو پر بالا

Q♠Q♣J♠J♥

دو پر متوسط

8♥8♠7♦7♠

دسته‌های AA

[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

تاپ ست در مقابل تمام دست ها به جز احتمالات بالا فیوریت به حساب می آید. هیچ اورستی بالاتر از ست آس نیست، از این رو پر آس خود نشانه بلیط ورود به فلاپ است. به علاوه- همانطور که در بخش قبل نیز ذکر شد- وقتی با آس روی فلاپ ست باشید احتمال اینکه با احتمال استریتی مواجه شوید نسبت به وقتی ست جک دارید کمتر است.

طبق این گفته جز وقتی که قبل فلاپ آل-این باشد، هر دست AA دستی محتمل محسوب می شود. و مثل همه دسته‌های دیگر PLO کیفیت دست AA به کارتهای کناریش نیز بستگی دارد. برای مثال آس بدون سوت با کارتهای کناری غیر مرتبط- مثل A,A,8,3- دسته‌های متوسط یک وجهی هستند. در حالیکه نشانه دست AA قابلیت چند وجهی بودن روی فلاپ است.

ویژگی های کلیدی در دست AA:

1. آس سوت-یا دو. آس سوت به شما اجازه می دهد که امکان تاپ ست با احتمال ناتز فلاش را روی فلاپ داشته باشید. همچنین می تواند روی فلاپ اور-پر با احتمال ناتز فلاش باشد که همانطور که پیشتر گفتیم نسبت به رپ با 0 کارت همراه با احتمال ناتز فلاش نیز فیورریت محسوب می شود. حتی بهتر از آن آس دابل سوت می باشد که طبق نظر ویلسون در برنامه Turbo Omaha High می تواند روی فلاپ احتمال ناتز فلاش در 24 درصد مواقع را داشته باشد و می تواند احتمال ناتز فلاش دو گانه روی ترن ایجاد کند.

2. کارتهای برادوی. داشتن دو کارت برادوی می تواند پتانسیل رپ ایجاد نماید. برای مثال A,A,J,T می تواند روی فلاپ K,Q,X اور-پر با ناتز رپ با 12 کارت یا تاپ ست با ناتز استریت و

داشتن احتمالات استریت دیگر باشد. همانطور که در بخش 1 گفتیم رپ برادوی می تواند احتمالی غالب بر رپی تنها را ایجاد کند.

3. اتصالات. داشتن کارتهای جانبی (ساید کارت) - مثل A,A,8,7 - پتانسیل استریت را ایجاد می

کند. وقتی با آس سوت همراه شود شما دستی با احتمالات چند وجهی خوب دارید. برای مثال اگر شما $A\heartsuit A\clubsuit 8\spadesuit 7\clubsuit$ دارید و فلاپ $T\spadesuit 6\clubsuit 2\spadesuit$ می خورد شما احتمال ناتز فلاش با اور-پر و

احتمال گات-شات استریت را دارد. شما می توانید به راحتی روی احتمال ست آس پس از فلاپ وقتی شما استریت دارید و احتمال فلاش نیز همراهش دارید، حساب کنید.

4. دو پر. پر دوم احتمال برد را در فلاپ افزایش می دهد. همانطور که قبلا نیز گفتیم دو پر 21:4

درصد مواقع می تواند روی فلاپ برنده باشد. اگر با دابل سوت آس همراه باشد روی فلاپ می

تواند ست یا احتمال ناتز فلاش در 45 درصد مواقع باشد، در حالیکه فلاش روی فلاپ، فول

هوس یا کاره در 4 درصد اضافه تر مواقع باشد.

WWW.CASINOYAB.NET

با دادن این فاکتورها، می توانم AA را به سه دسته اصلی بر اساس کیفیت طبقه بندی کنم.

1. متوسط. AA با پتانسیل یک وجهی یا پتانسیل چندوجهی. که شامل همه دستهای بدون سوت

AA می باشد، و همینطور آس با یک سوت اما با پتانسیل کم دیگر. حداقل بیلیطی برای دیدن

فلاپ است.

2. خوب. آس دول سوت یا اس یک سوت با پتانسیل رپ برادوی (مثل A,A,J,T با سوت)، یا

کارتهای جانبی متصل (مثل A,A,8,7 با سوت یگانه)، یا پر دوم- به ویژه پر دوم بالاتر. اینها

دستهای قابل ریز خوبی هستند به خصوص در موقعیت آخر. اگرچه در بازی با استک زیاد،

معمولا باید با آس دابل سوت شما پتانسیل استریت یا پر دوم را ندارید همینطور که داشتن

دستی چند وجهی روی فلاپ سخت است.

3. عالی. آس های الترا. آس دابل سوت با پتانسیل رپ برادوی، اتصال و یا پر دوم بالا. هر چه پتانسیل بالاتر باشد، درصد آس وجه های چندگانه بیشتر می شود. بهترین دستهای شروع در PLO می باشد. دستی قابل ریز در هر موقعیتی.

دستهای لب مرز telegram: @casinoyabtelegram

دستهای لب مرز اساسا دستهای یک وجهی هستند. معمولا دست لب مرز دستی است که شامل سه کارت برادوی و یک کارت پایین، یا پر بالا با کارتهای جانبی معمولی یا پایینتر می باشد. مثالی برای این دست $K\spadesuit Q\clubsuit J\heartsuit 5\clubsuit$ یا $Q\clubsuit Q\heartsuit 7\clubsuit 3\spadesuit$ می باشد. هر دستی با آس سوت که شامل هیچ کدام از دسته های بالا باشد دستی لب مرز محسوب می شود، که کیفیت آن شامل دو، سه یا چهار تایی بودن نیم باشد. برای مثال $A\spadesuit J\heartsuit 7\spadesuit 6\clubsuit$ لب مرز است زیرا پتانسیل ناتز استریت را دارد ولی $A\spadesuit K\heartsuit 2\spadesuit 3\heartsuit$ یا $A\heartsuit 2\heartsuit 4\spadesuit K\heartsuit$ به طور کامل دستهای بدی یهستند زیرا این دستها استریت های بی ارزش زیادی ایجاد می کند.

WWW.CASINOYAB.NET

دستهای لب مرز معمولا در بیشتر دستها اولویت آخر را دارند و شرط های متوسطی دارند.

طبقه بندی قابلیت دستها

اکنون که در ارتباط با نوع دست ها بحث کردیم می توانیم آنها را بر اساس قابلیت دسته بندی کنید. شروع دست به چهار دسته اساسی تقسیم می شود:

1. خوب

2. متوسط

3. لب مرز

4. دستهایی که نباید با آن بازی کرد (بد)

خوب

دستهای خوب موقعیت بهتری نسبت به دستهای دیگر دارند تا روی فلاپ قدرتمندانه ظاهر شوند. این ها شامل دستهای خوب و "عالی" می باشد؛ چهار کارت از ده و بالاتر حداقل با یک سوت؛ چهار دست خوب سوت مثل K,Q,J,T ، J,T,9,8 و 7,6,5,4 می باشند و ران-دون پایین تر متوسط تر می باشد؛ ران-دون سوت با گپ پایین؛ چهار کارت از 9 و بالاتر تا آس سوت-رپ برادوی بزرگ شامل A,K,Q,9 ، A,K,J,9 ، A,K,T,9 ، A,Q,J,9 ، A,Q,T,9 و A,J,T,9 - و پره های بالا با سوت و کارتهای متصل مثل Q♦Q♣J♦T♣ . چهار کارت سوت ران-دون با گپ متوسط نیز تقریبا می تواند مشمول این دست باشد. این دست ها ، دستهایی است که می توانید با آنها بازی کنید و ریز دهید.

متوسط

دستهای متوسط نیازمند کارتهای ویژه ای است که بتواند دارای ارزش شود، اما وقتی این اتفاق بیافتد دستهای قوی و احتمالات خوبی ایجاد می کند. که شامل دستهای رپ مثل Q,J,8,7 ، Q,J,T,7 و Q,J,9,7 می باشد. این دستها همچنین شامل پر های کوچکتر با اتصالات سوت مثل 9♠8♦7♠7♦ ، پر با آس سوت مثل A♠8♠7♦7♣ و دستهای آس سوت با کارتهای جانبی استریت می باشد. رپ برادوی آس سوت با کارت متوسط نیز مشمول این دسته اند، در حالی که دستهای متوسط یک وجهی AA نیز جز همین دسته می باشد. با این دستها شما ترجیح می دهید با مبلغ کمتری اول فلاپ را ببینید، اگرچه این دستها می تواند اغلب برای ریز هم مناسب باشد، به خصوص وقتی استک زیاد باشد، پات چند وجهی رقابت شود و/یا شما موقعیت مناسبی دارید.

لب مرز

همانطور که قبلا هم بحث کردیم دستهای لب مرز دستهای یک وجهی هستند یا اساسا دستهایی با سه کارت و یک کارت خوب هستند-سوت- یا پر های بالای نامناسب مثل KK ، QQ و JJ . دستهای با

آس سوت ضعیف نیز شامل این دسته می باشند. این دستها می تواند معمولا به طور متوسط در جایگاه آخر بازی شود.

دستهایی که نباید بازی کنید (بد)

همه ی دسته های دیگر. دستهایی که پتانسیل احتمال دوباره ناتز، احتمال ابله، یا هر چیز مفیدی را روی فلاپ ندارند. 9,7,5,2 می توانند روی فلاپ رپ باشند اما به راحتی می توانند مغلوب دست دیگری شوند. دستی مانند $K\spadesuit 4\heartsuit 2\spadesuit 2\clubsuit$ اتلاف پول می باشد و یا ممکن است باعث شود یا پات بزرگی را ببازید و یا پات کوچکی را در مواقع کمی ببرید. این دستها را فولد دهید.

تست معجزه فلاپ

تست محک هر دست شروعی تست معجزه فلاپ می باشد. هر دست چهار کارتی را که بر می دارید تصور کنید بهترین امکان فلاپ برای این دست چیست: اگر ارزو کنید که ترجیح می دادید دست دیگری داشتید دستتان قطعا دست بدی است. طبق استراتژی بزرگ ما یک دست باید قابلیت ناتز استریت با احتمال ناتز فلاش یا تاپ ست با احتمال ناتز فلاش را داشته باشد.

برای مثال، فرض کنیم شما $K\spadesuit 4\heartsuit 2\spadesuit 2\heartsuit$ دارید. چه فلاپی نیاز دارید؟ ست شدن روی فلاپ نتیجه اش یا برنده شدن پات کمی بدون رقابت می شود و یا باختن پات بزرگی به دستی بالاتر، در حالیکه شما روی این شانس که با یک معجزه روی فلاپ پیک بخورد حساب نمی کنید. استریت بودن روی فلاپ نیز تنها باعث می شود پولتان هدر رود زیرا اگر پولی هم وارد پات شود شما احتمالا فرصتی نخواهید داشت.

در مقابل فرض کنیم شما $Q\heartsuit J\spadesuit 9\heartsuit 7\spadesuit$ دارید که دستی محتمل متوسط می باشد. فلاپ خوب $T\spadesuit 8\heartsuit 3\spadesuit \diamond$ می باشد که رپ ناتز با 16 کارت با احتمال استریت فلاش و احتمال بکدور فلاش را ایجاد

می کند. یک فلاپ معجزه ای $T\spadesuit 8\spadesuit 6\spadesuit$ می باشد که ناتز استریت با احتمالات دوباره استریت چندوجهی، احتمال دوباره فلاش پیک با احتمال استریت فلاش و احتمال بکدور خشت را ایجاد می کند.

تمرین دست ها

باید اینها را تمرین کنیم. دست زیر را در نظر بگیرید و فلاپ معجزه ای آن را تشکیل دهید. سپس تصمیم بگیرید که دست خوب، متوسط، لب مرز یا بد است.

$K\spadesuit K\heartsuit Q\heartsuit J\spadesuit$ تصور فلاپ مناسب برای این دست اسان است. فلاپ می تواند $T,9,8$ برای ناتز استریت با احتمال فلاش باشد. یا $T,9,X$ برای احتمال ناتز استریت با 12 کارت به همراه اور-پر باشد. این دست دستی خوب است.

این دست پتانسیل خوبی برای بازی بزرگ دارد. با فلاپ $6,5,4$ می تواند ناتز استریت باشد و با فلاپی مثل $6\spadesuit 5\spadesuit 2\heartsuit$ می تواند احتمال ناتز استریت با 13 کارت و احتمال ناتز فلاش را ایجاد کند، در حالیکه فلاپی مثل $A,7,6$ به شما دو پر بالا و احتمال استریت دو سر می دهد. این دست دستی خوب یا نسبتاً خوب است که ارزش بازی کردن در هر موقعیتی را دارد.

$J\heartsuit J\clubsuit 6\clubsuit 3\spadesuit$ لب مرز می باشد. پر جک دستی یک وجهی است و سوت یگانه تنها کمی باعث تغییر می شود. با این نوع دستها تنها شرط های معمولی ببندید.

این دست می تواند با فلاپ $J\heartsuit T\spadesuit X$ ناتز استریت با احتمال استریت و فلاش شود. و پتانسیل احتمال این دست را دستی با احتمال خوب می کند.

به جز احتمال استریت با 20 کارت، این دست پتانسیل ایجاد مشکل را دارد زیرا با وجود اینکه احتمال دوباره دارد اگر فلاپ $X,5,4$ بیاید این دست توسط دستهایی مثل $8,7,6,5$ یا $9,8,7,6$ با نسبتی 2:1 مغلوب می شود و داگ است. دستهایی مثل $7,6,5,2$ یا $7,6,4,2$ بهترند.

7♠6♣5♠5♣ دستی متوسط است اما پتانسیل بازی بزرگ را دارد زیرا می تواند روی فلاپ ناتز استریت با احتمال ست، احتمال ناتز استریت با 12 کارت و پر، یا ست با احتمال استریت دو سر باشد.

A♠J♠T♦T♣ این دستی با احتمال خوب است زیرا می تواند تاپ ست با احتمال ناتز فلاش و استریت با 12 کارت ایجاد کند. دستی متوسط است زیرا پتانسیل رپ یکسانی ندارد و همینطور احتمال ایجاد تاپ ست در آن کم است.

9♥7♦5♣3♠ دست کاملا بدی است، حتی اگر دابل سوت باشد. هر استریتی که روی فلاپ باشید با ساختاری متوسط خواهد بود. برای مثال اگر فلاپ 8,6,4 بخورد شما از دست T,9,7,5 شکست خواهید خورد. یا به راحتی توسط دست T,9,8,7 از بازی خارج می شوید. اگر فلاپ 6,4,2 بخورد شما 58 درصد/42 درصد در مقابل 8,7,5,3 داگ خواهید شد- البته بدون حساب سوت- زیرا 5 یا 7 به 8,7,5,3 استریت بالاتری می دهد ولی تنها یک 8 به شما احتمال برد دوباره را می دهد.

A♠2♠9♣9 متوسط است. تاپ ست با احتمال ناتز فلاش نسبت به احتمال دستیافتنی بزرگ دیگر یعنی پر بالاتر است. که می تواند دست خوبی برای ریز در جایگاه اخر باشد.

T♦T♠9♣4♠ لب مرز است. مثل دست J,J,6,3 این دستی یک وجهی برای بازی پایین می باشد.

K♦Q♠J♦8♠ متوسط است. این دست پتانسیل رپ ناتز با 16 کارت را دارد.

A♦9♦8♠6♠ متوسط است. این دست می تواند روی فلاپ احتمال ناتز استریت با 13 کارت و احتمال ناتز فلاش را داشته باشد. اگرچه با فلاپی مثل T,7,X و 7,5,X احتمال استریت با 13 کارت را دارد. یکی از آنها احتمال بدون ناتز می باشد. همچنین تاپ دو پر با استفاده از آس و یکی از کارتهای جانبی احتمال استریت ضعیفی را نیز ایجاد می کند (مثال A,9,7 و A,8,7 دو پر بالا با احتمال استریت دو سر ایجاد می کند)، در حالی که دستی مثل A,9,8,7 می تواند احتمال استریت ناتز دو سر را ایجاد کند (مثال: A,9,6 ، A,8,6 ، و A,7,6 دو چر بالا با ناتز استریت دو سر ایجاد می کند). به همین علت من

دسته‌های A,9,8,7 را به عنوان دسته‌هایی با احتمال خوب و تقریباً خوب دسته بندی کرده ام، اما دسته A,9,8,6 دستی متوسط است. شاید شما آنها را جور دیگری دسته بندی کنید.

دست $Q\clubsuit J\spadesuit 8\clubsuit 7\spadesuit$ دست متوسط رو به بد است. از نظر من به جز پتانسیل رپ با 20 کارت که خود سخت است، این دست به راحتی توسط هر دستی با K,Q,J,X مغلوب می شود. در حالیکه هر گاه روی فلاپ دو پر بالا داشته باشید دستتان یک وجهی است. این دست در مقابل دستی مثل J,T,9,8 که احتمال استریت دو سر را هر وقت که روی فلاپ دو پر باشد را دارد، دست بدی به حساب می آید.

دست $A\spadesuit 8\clubsuit 4\spadesuit 4\clubsuit$ دست بد است. این دست دو احتمال برگشت پذیر اصلی دارد. اول این است که پر 4 نمی تواند استریتی ایجاد کند، و دوم اینکه این دست دابل سوت می باشد. که احتمال ست بودن با ناتز فلاش را روی فلاپ کم می کند زیرا ست روی فلاپ به طور خودکار یکی از کارتهای آف-سوت را روی زمین می گذارد.

دست $K\spadesuit 9\heartsuit 6\clubsuit 6\spadesuit$ دست بدی است. خوردن فلاپی با احتمال ناتز فلاش و ست سخت است. پر 6 نمی تواند احتمال استریت ایجاد کند و احتمال ناتز فلاش دوم تنها پول دور ریختن است.

دست $Q\spadesuit J\spadesuit 7\clubsuit 6\clubsuit$ دست بد. دو دست هلد دست اوماها تشکیل نمی دهند. کمبود ارتباط پتانسیل بازی را پایین می آورد.

دست $7\spadesuit 7\heartsuit 6\spadesuit 3\spadesuit$ بد است. پر 7 ضعیف است و احتمال استریت با 16 کارت به راحتی مغلوب می شود. استریت بودن روی فلاپ امکان استریت بهتر دیگری را برای فرد دیگر رقم می زند.

دست $7\spadesuit 5\heartsuit 4\clubsuit 3\clubsuit$ تقریباً بد است. این دست احتمالات چندوجهی دارد اما تنها گپ بالا ویژگی اصلی آن است.



A♠K♦J♣4♠ کارت و احتمال ناتز فلاش برای دیدن فلاپ به اندازه کافی خوب است.

J♠T♣8♠6♣ احتمال رپ ناتز با 16 کارت را دارد.

J♠T♣9♠8♣ متوسط. این دست احتمال ناتز استریت با 13 کارت و دو پر با احتمال استریت دوسر و پتانسیل سوت ایجاد می کند. یک دست واقعی در PLO است.

Q♠Q♣J♠J♣ دو پر 21.4٪ مواقع روی فلاپ ست می شود.

A♠A♣8♠7♣ خوب. دابل سوت آس با اتصالهایی که راههای چندجانبه ایجاد می کند.

A♠A♣8♦2♥ متوسط. یک دست یک وجهی است و برای این که بتواند ادامه دهد نیازمند یک آس روی فلاپ است.

K♦J♥T♦9♠ لب مرز. گپ بالایی دارد اگرچه احتمال برادوی داخلی دارد.

8♥7♦5♥3♦ متوسط. دستی با پتانسیل رپ ناتز با 16 کارت می باشد.

Q♦J♠T♠8♦ خوب. درحالیکه این دست به قدرت دست Q,J,T,9 نیست اما دستی با گپ یگانه به اندازه کافی برای ریز دادن قوی است به علاوه اینکه پتانسیل رپ با 17 کارت را دارد.

پیش از فلاپ

مفاهیم کلیدی

برای بازی کردن پات-لیمیت اوماها پیش از فلاپ لزوماً یک راه وجود ندارد. برخی بازیکنان ممکن است بازنده باشند و ممکن است قادر باشند از آن بگریزند زیرا استک معمولاً زیاد است و آرز ایجاد شده در بیشتر بازی های PLO بالاست. لازم به ذکر است که وقتی راجع به بازنده بودن حرف می زنم منظورم

بازی با دستهای متوسط در بازی های بزرگ می باشد نه دستهای بد. طبق این گفته با دسته بندی دست ها بر اساس نوع آنها آماده بحث در ارتباط با مفاهیم کلیدی بازی پری-فلاپ بدون پرداختن به شیوه های بازی، صحبت کنیم.

دستهای خوب معمولا می تواند در هر موقعیتی و تحت بیشتر شرایط بازی شوند. در غیر این صورت، اندازه استک، موقعیت میز، عملکرد دیگر بازیکنان و میزان ریز های پری-فلاپ در بازی همگی بر نوع دستی که بازی می کنیم و زمان بازی با آنها تاثیر می گذارد.

1. وقتی خارج از موقعیت بازی می کنید، اولویت اول شما این است که پات را پری-فلاپ چند وجهی نگه دارید. پس از فلاپ دست بالاتری لازم است تا نسبت به موقعیت آخر وقتی همگی اعلام چک داده اند بازی کرد. و در واقع چیزی که نمی خواهید اتفاق بیافتد این است که ریز دهید و با بازیکن قبل از خودتان هدزآپ شوید زیرا نسبت به او مزیتی ندارید مگر اینکه فلاپی قوی داشته باشید. واضح است که شما فلاپ های بیتری را از آنچه بازی می کنید از دست می دهید و اغلب ممکن است یا اعلام چک داده و فولد دهید و یا اینکه در دست بازی کنید. طبق این گفته شما باید معمولا یا به اهستگی در دست عمل کنید و یا اگر ریز می دهید کم باشد. و وقتی ریز می دهید تنها با دستهای خوب باشد.

2. دستهایی مثل $Q\heartsuit J\spadesuit 9\heartsuit 7\spadesuit$ معمولا بیشتر برای ایجاد دو پر بالا یا پر بالا مناسبند که به این معناست که شما می توانید فلاپهای بهتر پیدا کنید که با کارتهای بالاتری روی آنها شرط بندی کنید، به ویژه در جایگاه آخر که همه اعلام چک کرده اند تا نوبت شما.

3. دستهای دارای احتمال مثل $7\heartsuit 6\spadesuit 5\heartsuit 2\spadesuit$ معمولا نیازمند استک بالا و آذهای ایجاد شده می باشند.



4. دستهای لب مرز در موقعیت آخر تنها با شرط های متوسط بازی شوند. دستهای لب مرزی مثل $K\spadesuit Q\heartsuit J\spadesuit 5\heartsuit$ یا $K\heartsuit K\spadesuit 7\spadesuit 2\spadesuit$ کاملاً بی استفاده نیستند، اما وقتی می خواهید با آنها بازی کنید لازم است که هم با مقدار پول کمی فلاپ را ببینید و هم مزیت موقعیت را داشته باشید.

5. در بازی که پری-فلاپ خیلی منفعل نباشد می توانید با دستهای متوسط در هر موقعیتی بازی کنید. اگر در بازی هستید که 5 یا 6 بازیکن همه فلاپ ها را می بینند و ریز پری-فلاپ کم است می توان با دستهای متوسط در هر جای میز که باشید بازی کنید. اینها برای استک های کوچک بازی هم آنلاین و هم حضوری رایج است.

6. در بازی که خیلی منفعل نیست ولی استک بالایی دارد، دستهای متوسط می تواند در هر شرایطی بازی شود، اگرچه بازیکنان سفت و سخت ترجیح می دهند این دستها را در موقعیت آخر بازی کنند. حتی در بازی با ریز پری-فلاپ دستهای متوسط می توانند از هر موقعیتی بازی شوند اگر پات چندوجهی رقابت کند و استک زیاد باشدف که می توان گفت استک متوسط دو برابر بالاتر از ورودی یا بیشتر می باشد. اینگونه بازی ها برای بازی های نقد که معمولاً بالاترین بازی یک روم هستند مناسب است. اگرچه بازی با این دستها خارج از موقعیت ممکن است فلد های قابل توجهی را ایجاد کند ، زیرا ممکن است روی تعداد زیادی فلاپ چک-فولد بدهید. طبق این گفته بازیکنان سفت و سخت تر این دستها را برای موقعیت آخر نگه می دارند.

7. دستهای متوسط در بیشتر شرایط می توانند در موقعیت آخر بازی شوند. مگر اینکه پول آل-این باشد و شما با ریز و ری-ریز مواجه باشید، در غیر این صورت دستهای متوسط در موقعیت آخر قابل بازی هستند. شما با دست متوسطی مثل 7,6,4,2 به صورت هدزآپ ممکن است نخواهید بازی کنید اما دست بزرگتری مثل T,9,7,5 برای موقعیت هدزآپ در جایگاه آخر مناسب است. در واقع هر چهار کارتی در موقعیتی با رقیبی در هدزآپ قابل بازی است اما باید برای ریز دادن با

دست متوسط باید استاندارد پایینی را در نظر داشته باشید، به خصوص در بازی با بازیکنی که سمت چپ باشد. طبق این فرض شما در استک کمی بازی نمی کنید.

8. هر دست AA دارای احتمال است، مگر اینکه بتوانید همه یا بیشتر پولتان را قبل از فلاپ

بگیرید. آس ها مثل دستهای دیگر محتمل در اوماها می باشند و باید همانطور بازی شوند. این به این معناست که باید با آس به آرامی عمل کنید و ریز خود را برای دست خوب AA محدود

کنید. تنها استثنا وقتی است که تمام یا بیشتر پولتان را قبل از فلاپ بگیرید، زیرا بر آس نسبت به دیگر دستهای هدزآپ فیوریت می باشد.

9. از ریز های بالا با AA خودداری کنید مگر اینکه بتوانید همه یا بیشتر پولتان را قبل از فلاپ

بگیرید. بزرگترین اشتباه ریز بالا پری-فلاپ می باشد. آنچه اتفاق می افتد این است که شما

نصف دستتان را از دست می دهید و تنها احتمال دارد یک بازیکن با شما رقابت کند که احتمال

برد را برای خود می دهد. اگر با AA ریز دادید، به رغیبتان فرصت اجاد آدز برای از بین بردن

WWW.CASINOYAB.NET

احتمالتان را ندهید.

10. موقع مواجهه با ریز و ری-ریز بهتر است هر دستی با A را فولد دهید. معمولاً ریز بالا نشان دهنده

این است که رقیبتان AA دارد. اگر استک زیاد باشد شما با دستی مثل 9,8,7,6 دو بل سوت

بازی می کنید اما دستی مثل A,K,J,9 را موقع مواجهه با ریز های بسیار بالا فولد می دهید، زیرا

هر دست AA غالب است و از بین بردن احتمالات آن بسیار دشوار است.

11. در موقعیت آخر باید پیش از فلاپ با دستهای خوبتان ریز دهید. در PLO دو دلیل خوب برای

ریز پیش از فلاپ وجود دارد و آن برای ساخت پاتی با ارزش و دیگر حفظ شرایط می باشد. شما

باید در موقعیت آخر (سه جایگاه آخر) با دستهای خوب ریز دهید. همچنین با دستهایی مثل

A♠A♣J♠T♣ و یا A♠K♦Q♥J♠ می خواهید که پات را از بلایند بقاپید. که مسئله ای نیست

فقط به خاطر داشته باشید هدف اصلی شما چند وجهی نگه داشتن پات است زیرا نمی خواهید

در نهایت هدرآپ شوید و خود را درگیر شرط بندی بعد فلاپ نمایید. اگر می خواهید در جایگاهی غیر بلایند ریز دهید سعی کنید کوچک باشد، تقریبا 3 تا 4 برابر بیگ بلایند.

12. هزینه بازی سفت و سخت تنها به اندازه بلایند است در حالیکه بازی غیرمنفعل می تواند به

قیمت همه استک شما باشد. یکی از مهمترین فاکتورها این است که بیگ بلایند در PLO در مقایسه با آنچه بعد از فلاپ وارد پات می شود تاثیر گذار نیستند. منتظر ماندن برای دست

مناسبی برای بازی کردن هزینه زیادی ندارد. اگر شما ران-دون کوچک بدون سوت دارید مثل

7,,6,5,4 هزینه بازی نکردن فقط به اندازه بلایند است، در حالی که بازی با چنین دستی

ممکن است برایتان یک فاجعه ایجاد کند. پیشنهاد من این است که منتظر دستی بمانید که

برای هدفتان مناسب باشد، دستهای بد را فولد دهید و از بازی با دستهای لب مرز خارج از

موقعیت مناسب پرهیز کنید.

تمرین موقعیت ها WWW.CASINOYAB.NET

بهتر است چند یک از این ایده ها را تمرین کنیم. فرض کنید که بازی 2 دلار / 5 دلار می باشد و همه 1000 دلار استک دارند.

شما از دیلر $A\clubsuit A\diamond T\heartsuit 6\spadesuit$ در جایگاه پایین گرفته اید. سه بازیکن مقابل شما با احتیاط عمل می کنند.

شما چه می کنید؟

پاسخ: کال. این دست AA بدی است. اما می خواهید فلاپ را ببینید اما قطعا با این دست هم حاضر به

ریز دادن نیستید.

شما از دیلر $A\spadesuit A\clubsuit T\spadesuit 5\clubsuit$ در جایگاه پایین می گیرید. سه بازیکن مقابل شما با احتیاط عمل می کنند.

شما چه می کنید؟

پاسخ: ریز. آس سوت دابل در جایگاه آخر ارزش ریز را دارد.

شما از دیلر $A\spadesuit A\clubsuit J\spadesuit T\heartsuit$ در جایگاه پایین میگیرید. سه بازیکن احتیاط می کنند. شما چه می کنید؟

پاسخ: ریز. آس با دو کارت برادوی و آس سوت پتانسیل چندوجهی کافی برای ریز را دارد.

شما از دیلر $A\spadesuit A\clubsuit J\spadesuit T\heartsuit$ را در اسمال بلایند می گیرید. سه بازیکن با احتیاط می کنند و یک ریز

داریم. شما چه می کنید؟
telegram: @casinoyabtelegram

پاسخ: ریز. در بازی با استک زیاد ایجاد کردن پاتی برای ارزش با دستی با احتمال خوب در پات ریز

نشده برایتان مساله ای نیست. اگرچه در مواجهه با ریز نباید ری-ریز دهید زیرا ریسک هدزآپ را دارد که

ممکن است باعث فاجه شود.

شما از دیلر $A\clubsuit A\heartsuit J\clubsuit J\spadesuit$ می گیرید. چه می کنید؟

پاسخ: ریز. دستی با آس با پر دوم و سوت یگانه در هر موقعیتی دست مناسبی برای ریز است.

شما از دیلر $A\spadesuit A\heartsuit 7\spadesuit 6\clubsuit$ می گیرید. بازیکنی از بازیکنان اول ریز می دهد و دو نفر هم کال می کنند.

چه می کنید؟

پاسخ: کال. به خاطر داشتن آس نباید ریسک ری-ریز را بکنید. یکی از مزیت های کال کردن اگر همگی

بعد از فلاپ چک بدهند این است که آنها آس ندارند. اعلام چک از موقعیتی نشان دهنده ضعف می

باشد. ری-ریز شما را تبدیل به هدف می کند.

شما از دیلر $A\spadesuit A\clubsuit T\spadesuit T\clubsuit$ در جایگاه پایین می گیرید. یک ریز و دو کال هم وجود دارد. چه می کنید؟

پاسخ: ری-ریز. پر دوم با دو سوت این دست را دستی با درصد بالا می کند که میتوانید با آن ری-ریز

دهید. هدف رسیدن به ست می باشد.

شما از دیلر $A♠A♦J♠3♣$ در جایگاه پایین می گیرید. بازیکن بعد شما 25 دلار ریز می دهد، سه بازیکن کال می کنند و هر دو بلایند کال می کنند. چه می کنید؟

پاسخ: فقط کال. شما می توانید 00 دلار ریز دهید اما شما استک 1000 دلاری دارید که ممکن است احتمال شما را از بین ببرد. به جای بردن پات ممکن است با چند نفر که کال کردند مواجه شوید که می خواهند احتمال اس شما را از بین ببرند و شکستتان دهند.

شما از دیلر $A♠A♦J♠3♣$ می گیرید. بازیکن بعدی 25 دلار ریز می دهد و سه نفر کال می کنند. اسمال بلایند کال می کند ولی بیگ بلایند تا 180 دلار ری-ریز می دهد. چه می کنید؟

پاسخ: ری-ریز. شما می توانید تا 665 دلار ریز دهید که دو سوم از است شما را در پات قرار می دهد. رقیب دیگر آدزی برای ردیابی اس شما ندارد و شما در مقابل هر دستی جز دست AA دیگری فیوریت محسوب می شوید.

WWW.CASINOYAB.NET

شما از دیلر $K♠Q♣J♠T♦$ می گیرید. چه می کنید؟

پاسخ: با اهستگی و یا ریز کوچک عمل می کنید. شما می خواهید پات را بسازید و برای اینکه بتوانید پات را چند وجهی (برای اینکه چند نفر در پات شرکت کنند) نگه دارید ریز کمی می دهید.

شما از دیلر $T♠9♣8♠7♦$ در موقیت میانی می گیرید. و سه بازیکن به آرامی عمل می کنند. چه می کنید؟

پاسخ: ریز. این دست محتمل خوبی می باشد و ه بازیکن در مقابل شما را از چند وجهی بودن پات مطمئن کرده اند. ریزی سه تا چهار برابر بلایند قابل قبول است.

شما از دیلر $A♠K♣Q♠4♣$ در پایین میگیرید. سه بازیکن در مقابل شما با اهستگی عمل می کنند. ه می کنید؟

CasinoYab

پاسخ: کال. به نظر من این دست برای ریز دادن کافی نیست.

شما از دیلر $7\spadesuit 6\diamond 5\heartsuit 2\clubsuit$ میگیرید. چه می کنید؟

پاسخ: کال. این دست محتمل متوسطی می باشد که اگر استک زیاد باشد و پات ها چند وجهی باشند می تواند قابلیت ریز را داشته باشد. اگر چه در بازی که پری-فلاپ ریز داده شده در پات ها اغلب افراد کمتری به رقابت می پردازند.

شما از دیلر $A\spadesuit K\clubsuit Q\heartsuit 9\diamond$ نمی گیرید. چه می کنید؟

پاسخ: ریز. هر چهار کارتی از 9 و بالاتر از آن تا اس سوت ارزش ریز را دارد.

شما از دیلر $A\spadesuit 2\heartsuit 9\clubsuit 9\diamond$ در موقعیت پایین می گیرید. سه بازیکن عملکرد با احتیاطی داشتند. چه می کنید؟

پاسخ: کال. این دست پتانسیل بازی بزرگ را دارد اما دستی متوسط است. این دست در هر موقعیتی باید کال شود.

شما از دیلر $8\spadesuit 7\diamond 6\heartsuit 5\clubsuit$ در موقعیت پایین میگیرید. سه بازیکن به آرامی عمل می کنند. چه می کنید؟

پاسخ: ریز. دستهایی با ساختار احتمالی خوب در موقعیت آخر دستهای قابل ریز می باشند به ویژه در پات های چند وجهی.

شما از دیلر $8\diamond 7\clubsuit 5\diamond 3\spadesuit$ در موقعیت پایین میگیرید. سه بازیکن با احتیاط عمل میکنند. چه می کنید؟

پاسخ: کال. این دستی متوسط با پتانسیل بازی بزرگ می باشد.

شما از دیلر $Q\spadesuit Q\clubsuit J\heartsuit T\diamond$ می گیرید. چه می کنید؟

پاسخ: کال. شما با دستی که پر دارد و انتظار آس یا پرهای دوبلی مثل Q,Q,J,J می رود، ریز نمی دهید.

شما از دیلر $Q\heartsuit J\clubsuit T\spadesuit T\diamond$ در موقعیت پایین می گیرید. سه بازیکن با احتیاط بازی می کنند. چه می کنید؟

پاسخ: ریز. این دست ارزش کافی برای ریز در موقعیت پایانی را دارد.

شما از دیلر $5\heartsuit 5\clubsuit 2\heartsuit 2\clubsuit$ می گیرید. چه می کنید؟
telegram: @casinoyabtelegram

پاسخ: فولد. شما نمی خواهید که روی فلاپ ست پایین باشید.

شما از دیلر $8\heartsuit 7\diamond 6\heartsuit 5\clubsuit$ می گیرید. چه میکنید؟

پاسخ: کال. این دستی با ساختار خوب محتمل است اما وجود کارتهای کوچک ان را متوسط می کند. ریز به بازی شما خاتمه خواهد داد.

شما از دیلر $Q\diamond T\heartsuit 9\diamond 8\clubsuit$ در موقعیت پایین می گیرید. یک ریز و دو کال وجود دارد. چه می کنید؟

WWW.CASINOYAB.NET

پاسخ: فولد. این دست در قسمت بالایی گپ دارد.

شما از دیلر $Q\diamond J\clubsuit 9\diamond 7\clubsuit$ در موقعیت پایین می گیرید. یک ریز و دو کال وجود دارد. چه می کنید؟

پاسخ: کال. این دستی محتمل متوسط است که پتانسیل بازی بزرگ را دارد. در حالیکه بازیکنان سفت و سخت ممکن است این دست را در هر موقعیتی در مواجهه با ریز فولد دهند، مزیت این دست ان است که موقعیت پایینی قابلیت بازی این دست را بالا می برد.

شما در موقعیت پایین دست $A\diamond 8\heartsuit 7\diamond 6\heartsuit$ را دارید. یک ریز و یک ری-ریز وجود دارد. چه می کنید؟

پاسخ: فولد. در حالیکه این دست احتمال بازی بزرگی را دارد ریز و ری-ریز نشان دهنده آس می باشد که بر دست شما غالب است، کال کردن دو شرط با دستی که یک آس دارد درست نیست.

بخش 5

Casinoyab

پس از فلاپ

پس از فلاپ چگونه باید بازی کنم؟

اوماها پات-لیمیت بازی فلاپ است- حتی بیشتر از هلد. در مجموع مقدار پولی که قبل از فلاپ وارد پات می شود در مقایسه با آنچه بعد از فلاپ وارد پات می شود بسیار ناچیز است. یک پات 25 دلاری می تواند به پاتی 2000 دلاری با چشم بر هم زدن تبدیل شود. در مقایسه با هلد اکثر مواقع دو بازیکن پات را با ادعای تصاحب پات خواهند گرفت این تقابلات معمولاً شامل وقتیهایی است که بازیکنی با ست در مقابل بازیکنی با احتمال بالا قرار می گیرد. دیگر مواقع یک بازیکن تا انتها به ان دست خواهد یافت و معمولاً به این خاطر است که بازیکن دیگر اشتباه بزرگی کرده است.

طبق این گفته، بازی درست بعد از فلاپ کلید پول درآوردن از این بازی می باشد. این به معنای پول در آوردن از دستهای خوب و احتمالات و باخت کمتر با داشتن دستهای بد می باشد. و درحالیکه بلوف در اوماها در مقایسه با هلد کمتر است، فرصتهای بلوف مختلف خوبی در اوماها وجود دارد که بعداً در این بخش به آن می پردازیم.

مبارزه اصلی

اینجا لپ مطلب بازی ادا شده:

1. اگر داری، شرط ببند.
2. اگر احتمال ناتز بالا داری اما مثل آن است "که شما دارید" تا زمانی که معلوم می شود "کس دیگری دارد". پس نظر خود را دوباره ارزیابی کنید.

ممکن است ساده به نظر بیاید اما در 50 درصد مواقع این اتفاق می افتد؛ بقیه بازی در حاشیه بازی می شود. و در مواقع لب مرز بازیکنی که آخرین نفر باشد تمام مزیت ها را دارد. یکی از دلایل آن این است

که دست بزرگتری لازم است تا به عنوان نفر اول شرط ببندی تا به عنوان آخرین نفر و وقتی همگی ضعف نشان دادند بازی کنی. به علاوه بازیکنی که مزیت موقعیت را دارد در موقعیت لب مرز هم بیشتر می برد و هم کمتر می بازد. و در آخر بازیکن با مزیت موقعیت می تواند به امنیت پات وقتی ال-این نباشد ضمانت کند.

[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

همانطور که متوجه شدید استراتژی ما بر پایه برد پات های بزرگ است. و نصف شرط بندی روی ناتز و احتمالات آن می باشد و بقیه آن مربوط به موقعیت.

اندازه شرط بندی

به عنوان یک قانون کلی باید معمولا به اندازه مقدار پات روی فلاپ و ترن شرط بسته و ریز دهیدف در غیر این صورت زمین یا پر است یا احتمال فلاش وجود دارد. مزیت شرط بندی همیشگی به اندازه مقدار پات این است که رقیبتان نمی تواند از مقدار شرط بندی متوجه شود شما روی دستی ایجاد شده یا دستی با احتمال شرط بسته آید.

WWW.CASINOYAB.NET

در حالیکه دستهای دارای احتمال ممکن است انقدر بالا روند که نیازمند شرط بندی پایین روی پات نباشید. به جای آن شما روی برخی احتمالات ضعیف تر شرط ببندید یا در غیر این صورت رقیب را به شرط بندی با دستی بد راغب کنید.

ست روی فلاپ

وقتی روی فلاپ تاپ ست با ناتز شوید، بازی معمولا به سمت استریت می رود. اکثر مواقع شما باید شرط بندی را بیشتر کنید. ممکن است معمولا چک-ریز دهید اگر از بلایند انتظار شر بندی داشته باشید، بنابراین نباید همیشه این کار را انجام دهید. در موقعیت آخر ممکن است گاهی با تاپ ست کال کنید و سپس روی ترن ریز دهید. همچنین اگر همگی اعلام چک کنند تا شما، و زمین چیزی مثل

K,7,2 باشد بدون رنگ و احتمالی، بهتر است شرط بندی کمتری از مقدار پات کنید. اگرچه ترجیح من ان است که در هر حال به اندازه پات شرط ببندم.

یک چیز که نباید انجام دهید کارت ازاد دادن است، از انجایی که کارت ترن ممکن است احتمال استریتی قوی ایجاد کند. همچنین یکی از مزایای اعلام چک-ریز به عنوان اولین نفر این است که چک-ریز اهمیت دستتان را برای بقیه پایین می آورد، در حالیکه شرط بندی ممکن است باعث حرکتی از ست پایین یا معمولی و یا دو پر شود.

در ارتباط با ست متوسط و پایین باید مراقب باشید. مشکل این است که اگر با انها پات بزرگی بازی کنید معمولا یا فیوریتی کوچک در مقابل دستی با احتمال بالا می شوید و یا در مقابل ست بالاتر داگ خواهید شد. ست پایین بسیار ضعیف است و اغلب می تواند در مقابل دو پر بالا داگ باشد؛ روی زمین $T\clubsuit 9\heartsuit 2\clubsuit$ ست دو در مقابل دست $J\clubsuit T\heartsuit 9\clubsuit 8\spadesuit$ نسبت 2:1 داگ است.

در موقعیت اخر، اگر همه اعلام چک کردند شرط بندی کنید و اگر با شرط و ریز مواجه شدید فولد دهید. اما وقتی به وضوح مشخص است که با دستهای ضعیفی مقابله باید ماکزیمم مقداری که می توانید ریز دهید و سعی کنید پات را ببرید. در جایگاه اول معمولا ترجیح می دهم شرط ببندم و در مقابل ریز فولد دهم. اما اگر شما ست پایینی روی فلاپی مثل $T\spadesuit 9\clubsuit 5\spadesuit$ دارید بهتر است از همان ابتدا اعلام چک کنید و ببینید بقیه چه می کنند. در واقع ست پایین در مجموع باید در مقابل پاتهای چندگانه فولد داده شود مگر اینکه با شرط بندی احتمالا با بلوف طرف باشید. بازی با ست متوسط در مواجه با یک شط اندازه مقدار پات کمی گمراه کننده تر است، و واقعا یک پاسخ وجود ندارد، جز اینکه باید ترجیحا پات های بزرگ را با ان بازی نکنید. شما واقعا نمی توانید در مقابل شرطی بر اساس بلوف فولد دهید و ممکن است در مواجه با شرطی از بازیکنی در موقع اولیه با زمین با احتمال شرط بندی خوبی داشته باشید.

اما اگر به جای اینکه روی فلاپ ست باشید احتمال استریت یا فلاش بود چه؟ اکثر مواقع با این دست خداحافظی کنید، اگرچه بیشتر بازیکنان تنها یک کارت از زمین را بر می دارند (برای تکمیل بهترین 5 کارت خود). طبق این گفته اگر شما یک کارت را فقط بردارید قطعاً احتمال ست پایین را ندارید، و ایجاد فول هوس ممکن است به کسی فول بالاتری بدهد. همچنین با دست ست متوسط لزوماً احتمال قوی نخواهید داد و یا معمولاً آرز احتمال را ندارید و میتوانید احتمال یک بازنده را داشته باشید.

بازی با دو پر

دو پر می تواند یکی از گمراه کننده ترین دستها در بازی اوماها باشد. همانند ست متوسط و پایین شما نمی توانید تنها روی داشتن دو پر برای ورود به پاتی بزرگ حساب کنید. اگر پات بزرگی بازی کردید دلیل آن این است که اشتباه می کنید. حتی تاپ دوپر هم به تنهایی نمی تواند مناسب یک حرکت اساسی و بزرگ باشد. طبق این گفته چگونگی بازی با دو پر به چند فاکتور بستگی دارد:

WWW.CASINOYAB.NET

1. چه دو پری داشته باشید
2. تعداد بازیکنان در این دست
3. عملکرد دیگر بازیکنان
4. کارتهای زمین
5. چه چیز دیگری همراه با دو پر دارید
6. موقعیتتان در زمین

در یک کلام دو پر دست بدی است. در صورت روبرویی با هر عملی دو پر پایین باید فولد داده شود. حتی رقابت با دست کوچکی مثل دو پر بالا اشتباه است. ولی اگر همه اعلام چک کردند و شما نفر آخر بودید، معمولاً خود من شرط کوچکی میبندم و سعی میکنم پات را ببرم.

همانند دو پر پایین، پر متوسط و بالا به راحتی توسط دست کوچکی مثل تاپ پر نیز شکست می خورد. به عنوان یک نتیجه پر متوسط و بالا نیز معمولا در صورت مواجه شدن با هر عملی باید فولد داده شوند مگر اینکه همراه ان احتمال منطقی تری داشته باشید، مثل احتمال ناتز فلاش با احتمال ناتز گات شات استریت. در بازی در جایگاه بلایند نیز معمولا ترجیح می دهیم اگر فلاپ چیزی مثل 3,5,k بود ترجیح می دهیم با تاپ پر و یا پر پایین شرط ببندیم.

دلیل اصلی برای فولد دادن دو پر پایین یا متوسط در مواجه شدن با شرط بندی این است که شما در نهایت با بازیکنی که به خاطر شرط بندی پیش از فلاپ به نظر می رسد آس دارد هدزآپ نشوید. همچنین لازم به ذکر است که ران-دونی مثل 8,9,T,J نمی تواند پر متوسط ایجاد کند.

دو پر بالا

دو پر بالا معمولا ارزش شرط بندی را دارد، اگرچه ارزش ان به شرایط مختلفی بستگی دارد، شامل تعداد بازیکنان در این دست، عملکرد رقیبان، کارتهای روی زمین، چیز دیگر همراه با ان دارید یا خیر، و موقعیتتان در جایگاه. واضح است که دو پر بالا در تقابل هدزآپ نسبت به پاتی چندوجهی با ارزش تر است. دوپر بالا همینطور وقتی همگی اعلام چک می کنند نسبت به وقتی که با شرط بندی و ریز مواجه شوید نیز ارزش بالاتری دارد. در مورد دوم بهترین کار فولد دادن است.

دوپر بالا بدون هیچ ارتقا دهنده ای نیازمند تامل است، به ویژه وقتی زمین احتمالات بالا داشته باشد. برای مثال اگر شما $9\spadesuit 8\diamond 7\heartsuit 7\clubsuit$ داشته باشید و فلاپ $9\heartsuit 8\clubsuit 2\heartsuit$ بخورد، خود من در جایگاه اخر در صورتی که همه اعلام چک کرده باشند، شرط می بندم؛ اگرچه در جایگاه اول چک-ریز نیز در نظر خواهم داشت زیرا این دست می تواند دست خوبی باشد. ممکن است در صورت مواجه شدن با شرط فولد دادن را نیز در نظر بگیرم به خصوص وقتی بعد از من هم بازیکنانی هستند که باید بازی کنند. مشکل در اینجا ان است که حتی اگر دو پر شما خوب باشد شما به راحتی ممکن است احتمال خود را از

دست دهید و ممکن است در مقابل احتمالی بالا داگ شوید. اگر شما به جای آن دست $J♥T♦9♠8♥$ را روی همان فلاپ دارید، با داشتن دوپر بالا به همراه احتمال ناتز استریت دو سر و احتمال فلاش باید ریز را در نظر گیرید، به خصوص وقتی در پات تعداد کمی بازیکن برای رقابت وجود دارد یا استک پایین باشد و پول آل-این باشد. حتی اگر پول ها ال-این نباشد باید ریز دهید تا شاید احتمال فلاش بالاتر و استریت بالا برای افزایش شانس بردتان در پات را بدست آورید.

ارزش اصلی داشتن تاپ دوپر به تنهایی به اندازه دستی با احتمالات ایجاد شده دیگر نیست اما اگر در مقابل فردی باشید که تنها ست متوسط یا پایین دارد، شانس این را که بدون رقابت روی فلاپ پات را ببرید دارید. طبق این گفته دوپر بالا می تواند در صورتی که با ناتز احتمال فلاش یا احتمال ناتز استریت دو سر همراه باشد، دستی بسیار قوی باشد.

اور-فول، آندر-فول و دستهای سه تایی

بزرگترین فاکتور برای چگونگی بازی وقتی روی زمین پر وجود دارد ساختار زمین می باشد. ارزش ست وقتی فلاپ $J,J,6$ بیاید نسبت به ارزش آن در فلاپ $J,6,6$ بسیار متفاوت است. درحالیکه ارزش داشتن $J,6$ در زمین $J,J,6$ نیز از زمین $J,6,6$ نیز بسیار متفاوت می باشد. تنها چیزی که مطمئنا وجود دارد این است که پری باز وجود دارد و شما خود ست ندارید و در چنین دستی معمولا در صورت دیدن هر عملکردی این دست را فولد می دهید.

اور-فول

وقتی روی فلاپ اور-فول مثل T,T,X,X روی زمین $T,9,9$ باشید و یا روی فلاپ $T,T,9$ دست $T,9,X,X$ را داشته باشید باید شرط بندی کنید و معمولا به اندازه مقدار پات شرط ببندید. به خصوص روی فلاپ $T,T,9$ وقتی یک پر بالا وجود دارد، شما باید احتمال اینکه رقیبی فول هوس بالاتر شود را بدهید. در

صورت مواجهه با شرط بندی روی اين فلاپ اغلب بايد با مقدار ماکزيمم ريز دهيد زيرا بازيکني با ست نيز با شما فاصله چندانى ندارد.

در مورد دست T,T,X,X در فلاپ T,9,9 شما نياز داريد کسى با دست ست يا دست T,9,X,X با اندر-فول با شما شرط بندی کند. شما قطعاً بايد روي فلاپ شرط ببنديد؛ در غير اين صورت شما پات کوچکی را در بهترين حالت خواهيد برد، و يا احتمالاً کارتی ازاد می دهيد که احتمالاً ممکن است باعث شکست شما شود که شاتباهی گران قيمت خواهد بود. در صورت مواجهه با شرط می توانيد کمی متفاوت تر بازی کنید. در مقابل بازيکني که سعی دارد با ست از شما پيشی بگيرد، من به شخسه ريز را در نظر می گيرم. در مقابل بازيکني قوی روي فلاپ تنها کال کنید.

آندر-فول

اندرفول نيز ممکن است دستي گران در PLO باشد زيرا معمولاً يا باعث برد پات کوچکی می شود و يا در نهايت پاتی بزرگ را می بازيد. همانند اور-فول ساختار زمين فاکتور مهمی است.

وقتی پر بازی در میانه باشد (برای مثال شما 7,6,X,X داريد و فلاپ 7,6,6 می خورد) تنها یک دست وجود دارد که شما از ان بترسيد و ان اورفول (7,7,X,X) می باشد. با اين نوع دستها بايد روي فلاپ شرط ببنديد، زيرا قطعاً نمی خواهيد کارت ازاد بدهيد و پات بزرگی را ببازيد. اما اگر کسى ريز داد و یک يا دو نفر کال کردند، شانس های شما احتمالاً شکست خورده اند؛ در مورد دومی یک بازيکن احتمالاً 6 دارد و دیگری 7,7,X,X دارد. اگر اين یک شرط بندی باشد و کسى ريز دهد بايد احتمالاً اين دست را فولد دهيد. اما در صورت مواجهه شدن با یک شرط بندی تنها برای کوچک نگه داشتن پات بايد کال کنید. و اگر شرط بندی کرديد و فقط یک نفر کال کرد، تصميم گيري با خودتان است.

ولی وقتی پر باز بالا باشد (برای مثال 7,7,X,X داريد و فلاپ 8,8,7 می خورد)، نه تنها ممکن است احتمال شما در مقابل بازيکني با 8,7,X,X با اور-فول بازنده باشد، بلکه هر رقیبی با ست می تواند با

دستی بالاتر از 9 دوبرابر احتمال فول هوس بالاتر را داشته باشد. درحالیکه در رقیب ممکن است ست داشته باشند که در این شرایط 18 کارت وجود دارد که می تواند آنها را فول هوس کند، با این فرض که یکی از آنها همین الان هم شما را شکست نداده باشد. داشتن اندرفول در چنین فلاپی موقعیتی دوگانه است.

[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

فرض کنید شما 9,9,X,X دارید و فلاپ T,T,9 می خورد. اگر بقیه تا شما اعلام چک کردند باید شرط بندی کنید. اگر شرط بندی با ریز دادند احتمالا باید فولد دهید؛ در واقع معمولا در مقابل یک شرط و کال کردن آن توسط فرد دیگر باید فولد دهید. در مقابل تنها یک نفر که شرط بسته می توانید روی فلاپ و شاید ترن کال کنید ولی اگر رقیب روی ریور دوباره شرط بندی کند احتمالا شما را شکست خواهد داد. اگر شما استک کمی دارید و یک ریز شما را ال-این کند، شما باید ریز ال-این دهید.

همچنین لازم به ذکر است که وقتی فلاپ Q,Q,J باشد با زمانی که فلاپ Q,Q,5 باشد بسیار متفاوت است، زیرا ممکن است رقیبتان وقتی کارتهای زمین رنگ (رتبه) نزدیکی دارند احتمال فول هوس داشته باشند. من بیشتر ترجیح می دهم روی فلاپ Q,Q,5 ریز دهم و نه فلاپ Q,Q,J.

لپ کلام این است که شما با اندرفول، بدون در نظر گرفتن ساختار فلاپف پات های بزرگ بازی نکنید.

ست

ست یک موقعیت دیگری است که پتانسیل مشکل را نیز دارد. ساختار زمین و موقعیت میز فاکتورهای بزرگی برای اندازه گیری ارزش ست می باشند.

وقتی پر پایین بازی وجود دارد، ست ارزش کمی دارد. اگر زمین Q,7,7 باشد و شما 9,8,7,6 داشته باشید، اگر در موقعیت آخر بودید و همه اعلام چک کردند، شرط بندی خواهید کرد، اما اگر شرط بستید و کسی کال کرد، بهتر است چک دهید و دست را بریزید. در جایگاه اول، بهتر است بیشتر چک و فولد دهید. شما همچنین باید ست های پایین را فولد دهید مگر اینکه متوجه شرط بندی با بلوف شده باشید

Casinoyab

(یعنی طرف دستی ندارد و صرفا با دیدن ضعیف بودن دست رقبا می خواهد پات را ببرد)، که در این مورد میتوانید کال کنید و ببینید رقیبتان روی ترن چه می کند.

وقتی یک پر بالا داریم- مثل 9,9,8 - ست ارزشی دارد به خصوص وقتی کارتهای بالاتری داشته باشید، و به ویژه وقتی پتانسیل داشتن مزیت را دارید. در این نوع فلاپ ها اغلب باید خودتان روی ست شر ببندید. اگر با ریز مواجه شدید معمولا نباید کال کنید مگر اینکه سه کارت بالا را داشته باشید (مثل Q,J,T,9) که به شما سه کارت 9 را برای فول هوس می دهد.

طبق این گفته دستهای ست تقریبا لب مرز هستند مگر شما هم موقعیت داشته باشید و هم کارتهای بالا. فرض کنیم شما Q,J,T,9 دارید و فلاپ 9,9,8 بخورد. اگر رقیبتان روی پات شرط ببندد می توانید کال کنید. اگر روی ترن زیاد شود رقیبتان اگر فول هوس باشد مایل به شرط بندی دوباره می باشد که شما مزیت ادا ایجاد شده را دارید. اگر روی ترن فرصتی نیابید و رقیبتان هم اعلام چک کند شما می توانید یا شرط ببندید (اگر فکر می کنید رقیبتان یا بلوف زده و یا با دستی کمتر از ست شرط می بسته) یا کارت ازاد دهید.

ناتز استریت روی فلاپ

وقتی روی فلاپ ناتز استریت باشید وقتی با چک مواجه شدید باید شرط ببندید. وقتی با شرط بندی مواجه شوید و یا اگر شرط ببندید و با ریز مواجه شدید، عملکردتان به کارتهای روی زمین و اینکه دیگر چه چیزی همراه با استریت دارید و موقعیتتان روی میز چیست بستگی دارد. برای مثال اگر $J\heartsuit T\spadesuit 2\heartsuit 2\spadesuit$ بیگ بلایند باشد و فلاپ $9\spadesuit 8\heartsuit 7\heartsuit$ باشد به شما ناتز استریت را میدهد اما احتمال دوباره ای نیست در حالیکه با دو قلب روی زمین، باید روی پات شرط ببندید اما اگر با ریز مواجه شدید فولد دهید. اما اگر به جای آن $Q\heartsuit J\heartsuit T\spadesuit 9\spadesuit$ را روی همان فلاپ داشته باشید با احتمال استریت و ناتز استریت و احتمال دوباره فلاش، باید تمام فلاش را ببرید.

وقتی فلاپ ناتز استریت بدون احتمال دوباره باشد ولی موقعیت داشته باشد شما انعطاف پذیری بیشتری دارید. فرض کنید $J\spadesuit T\diamond 7\spadesuit 6\clubsuit$ را دارید و فلاپ $9\heartsuit 8\heartsuit 7\clubsuit$ بخورد. در مقابل شرط بندی و ریز باید قطعا فولد دهید. اما در صورتی که تنها با شرط بندی مواجه شدید میتوانید در این موقعیت کال کنید. اگر زمین پر باشد و یا دل بخورد و رقیبتان چک دهد، می توانید شرط بندی کنید که نشان دهنده این است که فلاپ را با ست و با احتمال فلاش کال کرده بودید. حتی اگر رقیبتان یک فلاش داشته باشد برای کال کردن پات بزرگ با فلاش پایین سخت است. شما می توانید از موقعیتتان به عنوان یک مزیت برای وقتی که استک زیاد باشد استفاده کنید.

یک موقعیت جالب دیگر وجود دارد که بحث کردن درباره آن لازم است. فرض کنید فلاپ $8\spadesuit 7\clubsuit 4\spadesuit$ بخورد و شما $6,5,X,X$ دارید که ناتز استریت دارد ولی بدون احتمال دوباره. این دست خوبی نیست زیرا هر $5,6,9,10$ یا جک استریت بالاتری ایجاد می کند، در حالیکه احتمال فلاش پیک نیز وجود دارد. اگر بازیکن اول دست شرط ببندد و شما آخرین نفر باشید می توانید کال کنید؛ اما اگر شرط بندی شود و هنوز هم بازیکن برای بازی بعد از شما باشد باید فولد دهید، به خصوص اگر آل-این نباشد و پولی برای بازی باقی مانده باشد.

در واقع بیشتر بازیکنان سفسطه گر که با آنها بازی کرده ام به طور روتین با ناتز استریت در جایگاه اول روی زمینی سنگین مثل $T\diamond 9\heartsuit 7\clubsuit$ و یا $8\spadesuit 7\clubsuit 4\spadesuit$ اعلام چک می کنند.

بازی بر اساس احتمال

تا کنون راجع به دستهای تشکیل شده صحبت کردیم. اگرچه بازی بزرگ در PLO بر اساس احتمالات می باشد.

به عنوان یک قانون کلی باید روی دستهای محتمل بالا شرط ببندید، یعنی احتمال ناتز استریت با 13 کارت، احتمال ناتز فلاش با احتمال شات استریت، یا هر چیز بالاتر از آن. شما شانس با نسبت

2.5:1 برای احتمال ناز استریت با 13 کارت را دارید؛ اما از انجایی که تنها نسبت 2:1 در مقابل یک نفر که کال کرده دارید، شما با بلوف یا استریت شدن در ریور فیوریت محسوب می شود (که 50 درصد مواقع اتفاق می افتد). در مقابل اگر دو نفر کال کنند شما نسبتی 3:1 برای پول دارید که هنوز هم پتانسیل پرداخت را ندارد (اگرچه لازم به ذکر است که رقیب با احتمالی مشابه ارزش دست شما را پایین می آورد).

حتی زمانی که شرط می بندید و با ریز مواجه می شوید، شما در مقابل رقیب برای احتمال استریت با 13 کارت که تنها یک کارت دیگر هم مانده، ادز دارید و ادزهایتان بهتر از ادز احتمال ناز استریت با 16 کارت می باشد. در این موارد شما می توانید روی احتمال بدون ترس مواجه شدن با ریز حساب کنید و این پیش از در نظر گرفتن ادز اضافه شده احتمال فلاش می باشد.

نه تنها شرط بندی روی احتمال باعث می شود رقیبتان فرصت فولد را داشته باشد، همچنین به شما ابتکار عمل می دهد. اگر هم شما و هم رقیبتان احتمالی داشته باشید و آن را از دست بدهید شما حق اولیه برای بلوف زدن روی ریور را دارد. اگر زمین پر باشد می توانید اغلب شرط دیگری ببینید و نشان می دهد که شما احتمالاً فول هوس دارید. با فرض اینکه رقیبتان احتمالی داشته باشد او نمی تواند شرط دیگری را کال کند (تنها استثنا وقتی است که کارتهای بالای زمین روی ترن پر شوند- برای مثال زمین T,9,4,T شود که در این شرایط رقیبتان می تواند ست شود و احتمال فول هوس را داشته باشد). یا شاید رقیبتان کارتی با احتمالی ضعیف داشت مثل احتمال استریت که می تواند روی ترن بلوف بزند.

شرط بندی روی احتمالات ممکن است احتمالات ضعیف را با کارتهایی مشابه بازنده کند و یا باعث شود دستی با احتمال ضعیف شرط بندی کند و بعد وقتی دومین دست خوب هستید با شرطی بزرگ تر مواجه شوید. به علاوه شرط بندی و ریز روی احتمال ممکن است شما را از این حقیقت که شما تنها احتمال دارید دورتان کند. که کمک میکند رقیبتان وقتی دومین استریت خوب خود را دارد با شما شرط ببندد.

لپ کلام این است که شرط بندی روی احتمال زمانی که احتمالتان ناتز باشد اشتباه نخواهد بود. طبق این گفته 7 فاکتور کلیدی برای اندازه گیری چگونگی بازی با احتمال وجود دارد:

1. اندازه احتمال
2. کیفیت احتمال
3. کارتهای روی زمین
4. عملکرد رقیبانتان
5. موقعیتتان در میز
6. تعداد بازیکنان باقی مانده در این دست
7. اندازه استک

اندازه احتمال

چند خروجی دارید؟ احتمال ناتز فلاش تنها برای رسیدن تا مرحله ریور کافی است و همینطور احتمال استریت با 8 کارت. اما اگر اور-پر هستی یا حداقل گات شات استریت همراه با احتمال ناتز فلاش دارید شما دستی کافی برای کال کردن اندازه مقدار پات دارید.

شما حداقل 13 کارت برای احتمال ناتز استریت نیاز دارید- یا چیزی مثل احتمال ناتز فلاش با گات شات احتمال ناتز استریت یا اور-پر دارید- تا به عنوان بلایند وارد شرط بندی کنید. در مواجهه با شرط باید فقط با احتمال ناتز استریت با 13- کارت کال کنید مگر اینکه فرصتی پیدا کنید که فردی که شرط بسته در مقابل ریز، فولد دهد (شما فکر می کنید که دارد بلوف میزند)، اما با احتمال ناتز استریت با 16- کارت ریز دهید. شما باید اگر احتمال فلاش همراه با احتمال استریت را دارید ریز دهید.

دلیل مورد آخر این است که می خواهید احتمال فلاش بالاتر را داشته باشید و شانستان را برای برد دست افزایش دهید و همینطور ارزش دست را نیز بالا ببرید.

کیفیت احتمال

ایا احتمال ناتز را دارید؟ شما باید وقتی در جایگاه اول هستید از شرط بندی با دستی بدون احتمال ناتز، و همینطور در مواجهه با شرط بندی از شرط بندی بر اساس احتمال بدون ناتز پرهیز کنید. همینطور واضح است که شما روی احتمال استریت یا فلاش اگر زمین پر باشد حساب باز نکنید. همچنین شما بر احتمال فول هوس وقتی دست ست متوسط یا پایین دارید و احتمال فلاش یا استریت وجود دارد حساب نمی کنید

کارتهای روی زمین

اگر دو فلاش روی زمین باشد و شما خود احتمال فلاش را ندارید باید از شرط بندی روی احتمال استریت با 13- کارت وقتی نفر اول هستید پرهیز کنید و از احتمال استریت در مواجهه با شرط بندی اجتناب کنید.

WWW.CASINOYAB.NET

عملکرد رقیبان

اگر شرط ببندید و با ریز مواجه شوید-یا ریز دهید و با ری-ریز مواجه شوید- اگر تنها احتمال ناتز استریت با 13 یا 16 کارت را دارید باید احتمالا کمی عقب نشینی کنید زیرا رقیبتان میگوید ست دارید.

موقعیتتان در میز

احتمالی با کیفیت بالاتری لازم است تا از جایگاه اول نسبت به جایگاه آخر شرط بندی کنید. شما میتوانید با احتمالی تقریبا خوب نیز از جایگاه آخر شرط بندی کنید وقتی رقیبتان اعلام چک داده اند. برای مثال شما ممکن است روی احتمال استریت دو سر، رپ بدون ناتزی مثل J,T,8,6 روی زمین Q,9,4 ، و یا رپ ناتز با 13 کارت حتی وقتی روی زمین دو فلاش وجود دارد، شرط بندی کنید. اگر همگی فولد دهند شما برنده می باشید.

تعداد رقیبان باقی مانده در دست

بهتر است با احتمال مثل رپ بدون ناتز یا احتمال ناتز استریت با 13-کارت روی زمینی با دو فلاش وقتی هدزآپ هستید شرط ببندید تا اینکه همین دست را روی زمینی با پات چندوجهی شرط ببندید. همینطور وقتی روی فلاپ شرط می بندید و احتمال ضعیفی روی ترن دارید تعداد افراد باقی مانده در دست مشخص می کند که دوباره شرط ببندید یا خیر. برای مثال فرض کنید دست $K\heartsuit Q\heartsuit J\spadesuit 6\heartsuit$ را در جایگاه پایینی دارید. فلاپ $T\spadesuit 9\diamondsuit 6\diamondsuit$ می خورد که به شما احتمال ناتز استریت با 13-کارت را می دهد اما همراه با دو فلاش روی زمین می باشد. همه چک می دهند تا نوبت شما و شما روی پات شرط می بندید و ترن هنوز مشخص نیست. من در مقابل دو رقیب چک می دهم و کارت ازاد را اگر فرصتش باشد می گیرم. اما در مقابل یک رقیب دوباره شرط می بندم تا فرصتی پیش بیاید که رقیبم فولد دهد.

اندازه استک

اگر شرط ببندید و با ریز مواجه شوید- یا ریز دهید و کسی ری-ریز دهد- اندازه استک ممکن است بر تصمیم شما برای ری-ریز دادن روی فلاپ و یا منتظر ماندن و دیدن ترن اثر گذار است. فرض کنیم شما $A\diamondsuit J\diamondsuit T\heartsuit 9\heartsuit$ دارید و فلاپ $8\diamondsuit 7\heartsuit 4\diamondsuit$ می خورد که به شما امکان احتمال ناتز استریت و احتمال ناتز فلاش را می دهد. رقیب شما 25 دلار شرط می بندد و شما 100 دلار ریز می دهید و اکنون او تا 325 دلار ری-ریز می دهد، ککه به نظر می آید او ست داشته باشد. اگر شما یا او استک پایینی داشته باشید- فرض کنیم شما دست را با 400 دلار در مقابلتان شروع کردید- شما می توانید ال-این دهید. اگرچه در صورتی که هر دوتان با استک 1000 دلار بازی می کنید، تنها باید کال کنید؛ اگر زمین روی ترن پر شود شما می توانید بیخیال احتمال خود شوید. و اگر به جای آن کارتی معمولی روی ترن خورد می توانید در این دست به بازی خود ادامه دهید.

بلوف زدن و دیگر بازی ها

این حقیقت که دست ها در اوماها می توانند بسیار بزرگ باشند باعث ایجاد فرصت های بلوف مختلفی می شود زیرا می توانید وانمود کنید خیلی از دست ها را دارید وقتی رقیبتان چیز خاصی ندارد. این کار اغلب وقتی شما مزیت موقعیت را نسبت به رقیبتان دارید جواب می دهد.

بلوف آس telegram: @casinoyabtelegram

بلوف آس بلوفی مشهور است که در زمانی که رقیبتان موقعیت خاصی ندارد می توانید استفاده کنید. وقتی سه سوت روی زمین وجود دارد (احتمال فلاش ممکن است) - معمولاً روی فلاپ - بازیکنی با آس سوت فیوریت برنده این پات می باشد، چه فلاش را در دستش داشته باشد یا خیر. یکی از کیفیت های لازم استک زیاد می باشد.

برای مثال فلاپ $8\spadesuit 7\heartsuit 2\spadesuit$ می خورد و شما آس پیک دارید. در این پات شرط بندی کنید. به طور خودکار اگر کسی با شما شرط بندی کند می توانید روی فلاپ کال کنید و یا روی ترن در صورتی که او اعلام چک کرد شرط بندی کنید و یا اگر او دوباره شرط بندی را ادامه داد ریز دهید.

بلوف آس برخی مزیت ها را نیز دارد. فرض کنیم فلاپ $K\clubsuit 8\heartsuit 3\clubsuit$ بخورد و شما $A\clubsuit A\heartsuit 6\heartsuit 2\spadesuit$ دارید. شما با پر اس به راحتی می توانید شرط ببندید - به ویژه در جایگاه آخر - زیرا می توانید روی پات اگر در ترن یا ریور گشیز خورد بلوف بزنید. استک باید برای این بازی زیاد باشد.

برد/شتن پات روی فلاپ

از آنجایی که استراتژی ما بردن پاتهای بزرگ است، همچنین می خواهیم سهم حقیقی خود را از پات روی فلاپ نیز بگیریم. مزیت بازی کردن به عنوان فرد آخر این است که رقیبان وقتی اعلام چک می دهند معمولاً ضعیف می باشند. اغلب پات را می توان با مقدار شرط بندی به اندازه پات، بدون توجه به آنچه که داریم، بدست آوریم.

بهترین فلاپ ها برای شرط بندی فلاپ های جدا می باشند، مثل K,7,2 یا Q,8,3 با رنگ های مختلف؛ اگر شما تاپ پر یا اور-پر باشید به طور خودکار شرط خواهید بست. اگرچه نمی توانید روی فلاپی با قابلیت بالا و مرتبط چنین بلوفی بزنید. برای مثال اگر امکان استریت وجود داشته باشد-مثلا با فلاپ 8,7,6 - نمی توانید این بلوف را بزنید تا پات را تصاحب کنید زیرا ممکن است کسی ست با احتمال استریت را داشته باشد. همینطور نمی خواهید روی فلاپی با اتصالهایی مثل K,7,6 شرط بندی کنید زیرا ممکن است کسی با احتمال استریت شما را کال کند. طبیعتا شما پر بالا را در مورد اخر شرط خواهید بست زیرا پر بالا برای شرط بندی وقتی رقیبتان اعلام چک داده کافی است.

بازی در دیگر موقعیت ها

تعداد مختلفی از انواع بازی وجود دارد که در آنها مزیت موقعیت وجود دارد. ما تا کنون تنها راجع به برداشتن پات وقتی همگی اعلام چک می دهند حرف زدیم. همینطور راجع به مزیت موقعیت وقتی روی فلاپ استریت بدون احتمال دوباره حرف زدیم؛ در چنین موقعیتی می توانید شرط بندی کنید اگر زمین پر باشد و رقیبتان چک دهد، می توانید شرط ببندید و نشان دهید احتمال فول هوس را دارید.

بازی دیگر وقتی است که روی فلاپ احتمال ناتز فلاش را داشته باشید و احتمال استریت وجود دارد. فرض کنید شما $A\heartsuit J\clubsuit 6\spadesuit 5\diamondsuit$ دارید که دستی با شرط بندی متوسط و اس سوت می باشد. فلاپ $T\heartsuit 9\clubsuit 2\spadesuit$ می خورد که به شما احتمال ناتز فلاش را می دهد. یک بازیکن در موقعیت اول روی پات شرط می بندد و شما کال می کنید. ترن هشت دل می خورد که احتمال استریت را قوی میکند. اکنون رقیبتان چک می دهد. شما باید به اندازه کل پات شرط بندی را افزایش دهید و وانمود کنید ناتز استریت با Q,J,X,X دارید. رقیبتان ممکن است دوپر یا ست داشته باشد و حتی اگر کال کند تنها فرصت دیگری را روی ریور ایجاد میکند اگر کارتی پوچ بخورد.

بازی بلوکه

بلاکر ها اغلب باعث سو استفاده می باشند. بلاکر اساس وقتی است که شما یک پر در دستتان دارید که کارتی کلیدی برای استریت است، که باعث می شود احتمال استریت فرد دیگری را پایین آورد. برای مثال اگر شما Q,Q,4,3 داشته باشید و فلاپ K,J,T بخورد، تنها دو کوئین برای دیگری باقی می ماند تا بتواند استریت شود. با دانستن این مطلب می توانید شرط ببندید و نشان دهید استریت دارید و سعی کنید پات را تصاحب کنید. اگرچه برخی بازیکنان این ایده را بینهایت جدی می گیرند و هر گاه بلاکر دارند شرط می بندند. مشکل این است که انقدرها هم داشتن یک کوئین برای فرد دیگر بعید نیست.

طبق این گفته بلاکر ها استفاده خوبی به عنوان بخشی از موقعیت بازی دارند. برای مثال شرط بندی روی دست Q,Q,4,3 روی زمین K,J,T وقتی بلایند هستید ایده خوبی نیست زیرا ممکن است توسط بازیکنی که استریت یا ست دارد کال شوید و نمی دانید که کدام دست را دارد. اما اگر به جای آن این دست را در موقعیت پایین داشتید و همه اعلام چک داده بودند شرط شما فرصت بسیار بهتری برای برد پات را دارد. و حتی اگر کال شود شما برای امتحان شانس دیگری روی ترن راغب تر خواهید بود که شاید رقیب اعلام چک کند و شما دوباره شرط ببندید.

استفاده دیگر آن در پات با تعداد بازیکن کم می باشد. چند وقت پیش در بازی 5 دلار/2 دلار با 10 دلار ورودی بازی می کردم که دست من A♥8♠8♦7♥ بود. در موقعیت اولیه فرصت مناسبی داشتم، اما با رقیبی مواجه شدم که 40 دلار ریز داد. کال کردم و فلاپ 9♠7♦6♥ خورد که به من احتمال استریت با پر را داد. رقیبم 50 دلار شرط را به 90 دلار افزایش داد. خب می توانید تقریبا متوجه شوید که او استریت ندارد. ولی به جای ریز می توان با کال کردن نشان دهید که استریت دارید و روی ترن وقتی چک داد شرط بندی کنید.

شرط بندی استمراری



صلاح مورد علاقه بازیکن هلدوم نو-لیمیت شرط بندی مداوم است. که معمولاً شامل ریز دادن پیش از فلاپ با هر دو کارتی در هر موقعیتی است و شرط بندی نصف مقدار اندازه پات روی فلاپ وقتی رقیب ضعیف است و چک می دهد، می باشد. در بازی های با استک پایین این کار جواب می دهد.

اما در PLO Hi باید مراقب باشید زیرا ممکن است برایتان مشکل ایجاد کند. برای مثال شما پیش از فلاپ در موقعیت آخر ریز می دهید و همگی روی فلاپ چک می دهند، اغلب شرط بندی روی فلاپ درست نیست زیرا رقیبتان ممکن است به راحتی چک دهند چون می دانند شما شرط بندی خواهید کرد- احتمالاً با آس. یا پیش از فلاپ در موقعیت اول ریز دهید؛ در این مورد فکر خوبی نیست اگر سعی کنید روی زمین بدون هیچ دستی یا احتمالی تنها با آس شرط ببندید.

این دلیل اصلی می باشد که باید معمولاً تنها با اس در موقعیت آخر در مواجهه با ریز، کال کنید: وقتی همه اعلام چک می کنند می دانید که همیشه به این سادگی نیست که آنها انتظار دارند شما شرط ببندید و با پاتی که روی آن شرط بسته شده با درصد بالاتری آن را تصاحب کنید. به علاوه وقتی که شرط بندی متناوب با چیزی مثل پر بالا و یا اور-پر انجام می دهید باید همیشه به اندازه مقدار پات شرط ببندید زیرا هر چیزی مثل شرط بندی متناوب هلدوم برای بلوف زدن و یا ران-دون می باشد.

شرط بندی روی ریور

روی فلاپ و ترن باید به اندازه تمام پات شرط ببندید مگر اینکه زمین پر یا فلاش باشد. اما مقداری که روی ریور شرط میبندید منعطف است.

معمولاً اگر تمام مدت روی احتمال شرط ببندید و آن را از دست دهید هنوز هم می توانید نشان دهید ست دارید و دو/سوم پات روی ریور شرط ببندید. وقتی برای ارزش شرط بندی می کنید، گاهی ممکن است شرطی برابر نصف مقدار پات ببندید تا بقیه را تشویق به کال کنید. در دیگر مواقع ممکن است برابر مقدار کامل آن شرط ببندید تا بلوف بزنید به خصوص وقتی دستی مثل بکدور فلاش یا استریت دارید، یا

استریتی که برای موقعیتان کمتر مناسب است (A♠A♣6♠5♣) داشته باشید و زمین K♠9♦3♠4♣7♥ باشد).

اساسا همان مقدار که فکر می کنید رقیبتان ممکن است کال کند باید شرط ببندید. اگر چیزی نداشته باشید باید هر مقدار که فکر می کنید باعث می شود رقیبتان فولد دهد شرط ببندید و یا اگر روی دست نمی توانید خیلی حساب کنید چک دهید. طبق این گفته شرط بندی در PLO نسبت به هلدن نو- لیمیت ارزش کمتری دارد. برای مثال شما به ندرت روی ست تنها به خاطر ارزش شرط می بندید وقتی پر باز روی زمین وجود دارد، و شما معمولا با دو پر شرط می بندید زیرا تنها روی این حساب می کنید که دستهایی که از شما بهترند کال شوید.

همینطور ممکن است بخواهید شرطی را به دلایل مختلفی بگیرید. برای مثال ممکن است یک شرط کوچک غیر معمول روی ریور با فلاش یا استریت به این منظور که کسی که شرط بالایی نبسته شما را کال کند. وقتی خارج از موقعیت باشید، شرط کوچک دو هدف را دنبال می کند که یکی شرط ارزشی و یکی شرط بلاک کردن می باشد. برای مثال شما ممکن است ناتز استریت دوم یا فول هوس کوچک یا فلاشی ضعیف روی ریور داشته باشید؛ اگر چک دهید رقیبتان ممکن است شرط بزرگی ببندد که شما برایتان کال کردن آن سخت باشد و اغلب باعث می شود اشتباه کنید (کال کردن با دستی بد یا فولد دادن دستی خوب). اما شرطی کوچک ممکن است باعث کال کردن با دست بدی شود در حالیکه دست بهتری شما را ریز خواهد داد، که به شما اجازه می دهد از دست بد برای مبلغ شرط کوچک بگریزید. اگرچه همیشه نمی توانید شرط نصف پات ببندید وقتی شما قوی هستید اما به خاطر شرط کوچک ضعیف به نظر آمدید و رقیبتان هر بار که شرط کوچکی ببندید شروع به ریز دادن می کند.

هر کار می کنید باید شرط بندی هایتان متفاوت باشد به این معنا که وقتی "دارید" یک مقدار و وقتی بلوف می زنید مقداری دیگر شرط ببندید.

بخش 6

موقعیتها و سوالات تمرین دستها
telegram: @casinoyabtelegram

مجموعه ای از تمرین موقعیت ها و سوالات در ارتباط با دستها

هیچ جایگزینی برای تجربه وجود ندارد، بنابراین احساس کردم که شروع برخی تمرین موقعیتهای بازی که در سالهای اخیر تجربه کرده ام، از محدوده 0.25 دلار/0.05 دلار آنلاین تا 5 دلار/2 دلار/10 دلار و 2 دلار/5 دلار/10 دلار بازی زنده در شمال، غرب و در طول گونه های پوکر دنیا در لاس وگاس، کمک می کند. و پس از آن برخی دستها را از شروع تا پایان در فرمت امتحان بازی می کنیم. در دستهایی که مقدار استک داده نشده فرض کنید استک زیاد است و پول قابل توجهی برای بازی باقی مانده است.

PLO: موقعیتها

- بازی \$10/\$2/\$5. شما دست $J\heartsuit T\spadesuit 9\heartsuit 7\spadesuit$ را دارید و تصمیم میگیرید کمی اوضاع را بهم بریزید و 30 دلار ریز دهید. یک بازیکن پشت سر شما کال می کند و همه سه بلایند کال می کنند. 5 بازیکن وجود دارند و 150 دلار در پات وجود دارد. فلاپ $J\heartsuit 8\spadesuit 6\heartsuit$ می خورد که به شما تاپ پر با احتمال استریت با 17-کارت را می دهد. بلایند چک می دهد و شما 150 دلار شرط می بندید. تنها یکی از بلایندها کال می کند. و ترن $8\spadesuit$ میخورد که به شما احتمال فلاش با دو پر جک و 8 می دهد. رقیب شما 300 دلار شرط می بندد. او 400 دلار دیگر دارد و شما هم همینطور. چه می کنید؟

پاسخ: فولد. باید حداقل روی اینکه رقیبتان 8 دارد حساب کنید که در این مورد احتمال شما از بین خواهد رفت. فولد بازی با احتیاطی می باشد.

- بازی آنلاین \$2/\$1. شما دست $7\spadesuit 6\diamond 5\clubsuit 2\heartsuit$ را دارید. شما با اهستگی عمل می کنید و بازیکن بعد شما کال می کند، بازیکن بعدی ریز می دهد و دو بازیکن او را کال می کنند. فلاپ $A\spadesuit 4\diamond 3\clubsuit$ می خورد بیگ بلایند چک می دهد. چه می کنید؟

پاسخ: به اندازه پات شرط ببندید. اهسته رو نباشید می خواهید همه پولها را ببرید. در دستی واقعی من به اندازه پات شرط می بندمف بازیکن بعد ن تمام پات را ریز می دهد و کسی که پری-فلاپ ریز داد حالا ال-این می کند. نفر بعدی فولد داده و من ری-ریز دادم که باعث شد بقیه بازیکن ها ال-این شدند. فردی که پری-فلاپ ریز داد دست $K\clubsuit K\diamond 3\clubsuit 3\heartsuit$ را با ست 3 دارد؛ بازیکن دیگر $7\clubsuit 6\heartsuit 5\heartsuit 4\clubsuit$ برای پر و رپ ناتز با 13 کارت بدون احتمال فلاش دارد. 7♦ روی ترن می خورد که به هر دو ما استریتی مشابه می دهد اما $Q\clubsuit$ روی ریور خورده به من فلاش برنده را می دهد.

- بازی آنلاین \$0.05/\$1. شما دست $Q\heartsuit Q\diamond 5\diamond 5\clubsuit$ را دارید و پس از چند نفر دیگر به آرامی عمل می کنید. دو بازیکن پس از شما کال می کنند و همینطور اسمال بلایند، و بیگ بلایند چک می دهد. شما 7 دلار شرط می ببندید و بازیکن بعد شما 28 دلار ریز می دهد. یک نفر دیگر فولد می دهد. شما چه می کنید؟

پاسخ: فولد. شما احتمالاً دست خوبی ندارید و حتی اگر داشته باشید احتمال استریت نیز ندارید. - بازی 5دلار/5دلار/10دلار. شما $K\spadesuit K\clubsuit J\spadesuit 9\clubsuit$ در موقعیت پایین دارید. یک بازیکن میانی به اهستگی پیش می رود و بازیکن بعدی 50 دلار ریز می دهد. شما کال می کنید و هر دو نفر

انها کال می کنند. 210 دلار در پات می باشد. فلاپ $A\heartsuit K\heartsuit 7\clubsuit$ می خورد که به شما ست دوم را میدهد. اعلام چک داده می شود تا فردی که ریز داده که او 200 دلار شرط می بندد. شما 1000 دلار دیگر در پات دارید و کسی که شرط بسته هم همینطور. چه می کنید؟

پاسخ: فولد. تنها دستی که اینجا می توانید شکست دهید تاپ دو پر است و فردی که شرط می بندد اگر همراه آن احتمال دیگری نداشته باشد شما را کال نخواهد کرد (مثل $AX, KX, Q\heartsuit J\heartsuit$). اگر او احتمالی مثل دست $Q\heartsuit J\heartsuit T\diamond X$ داشته باشد، از این موقعیت فاصله زیادی دارد. و اگر آس داشته باشد شما بازنده خواهید بود. اساسا اگر او کال کند شما یا فیوریتی کوچک و یا داگ خواهید بود. ریزی اندازه پات تا 800 دلار می باشد و برای شما به قیمت پات تمام می شود زیرا ریز قبلی هم 200 دلار بود. بنابراین شما 1000 دلار را برای بردن 400 دلار ریسک می کنید.

- بازی $\$10/\$5/\$2$ که در جایگاه پایین هستید و بلایند ده دلاری وجود دارد و اسمال بلایند پیش از فلاپ به عنوان اولین نفر بازی می کند. شما دست $Q\heartsuit J\clubsuit T\spadesuit 9\clubsuit$ دارید. سه بازیکن بازی می کنند و شما 40 دلار ریز می دهید و دو بازیکن کال می کنند. فلاپ $8\spadesuit 7\clubsuit 6\spadesuit$ بخورد که به شما ناتز استریت با احتمال دوباره استریت و فلاش می دهد. بقیه چک می دهند. شما چه می کنید؟

پاسخ: به اندازه کل پات شرط ببندید. اهسته روی نکنید. شما نمی خواهید کارت آزاد به کسی با دو پر یا ست بدهید؛ اما مهمتر از آن میخواهید پات را زودتر تشکیل دهید و به رقیبان فرصت دهید تا تمام پولشان را در آن بگذارند.

- بازی $\$2/\1 آنلاین. شما $A\spadesuit 9\heartsuit 8\spadesuit 8\heartsuit$ دارید. سه بازیکن و شما به اهستگی عمل می کنید. اسمال بلایند 14 دلار ریز می دهد. بیگ بلایند فولد می دهد اما سه نفر دیگر کال می کنند و شما نیز کال می کنید. 5 بازیکن در پات 72 دلاری هستند. فلاپ $\heartsuit 2\diamond 8\spadesuit 9$ می خورد.

که به شما ست دوم را می دهد. اسمال بلایند 72 دلار شرط می بندد و همه فولد می دهند.

شما 130 دلار دیگر دارید و کسی که شرط بسته هم همینطور. چه می کنید؟

پاسخ: ریز ال-این. ست 8 شما به نظر می رسد بهترین دست می باشد، به ویژه اینکه شما 9 نیز

در دستتان دارید که برای کسی که شرط بسته داشتن تاپ ست را سخت تر می کند. به علاوه

کسی که شرط بسته ریزی که در پری-فلاپ داد نشان می دهد احتمالا اس یا دستی مثل

K,Q,J,T دارد.

- بازی 1 دلار/2 دلار آنلاین. شما دست $A\spadesuit A\diamonds 5\clubsuit 4\heartsuit$ در جایگاه آخر را دارید. یک بازیکن نفر

اول به اهستگی عمل می کند و بازیکن میانی 4 دلار ریز می دهد و دو نفر کال می کنند.

شما کال می کنید. اسمال بلایند 28 دلار ری-ریز می دهد و بیگ بلایند فولد می دهد اما

بقیه کال می کنند. 146 دلار در پات وجود دارد و این کال کردن 24 دلار دیگر اضافه می

کند. اسمال بلایند مجموعاً 176 دلار دارد و شما حدود 300 دلار دارید و همه را در این

دست پوشش می دهید. چه می کنید؟

پاسخ: ری-ریز ماکزیمم دهید. شما در اینجا شانس این را دارید که بیشتر پولتان را پیش از فلاپ

با آس وارد پات کنید یا در غیر این صورت اسمال بلایند را ال-این کنید. حتی اگر اسمال بلایند

شما را کال کند هدزآپ خواهید شد، و بقیه بازی را ترک خواهند کرد. اگر او آس داشته باشد هر

دو شما با احتمال 50/50 برنده بازی می شوید و اگر اس نداشته باشد شما در مقابل هر دستی

که ممکن است داشته باشد فیوریت محسوب می شوید.

- بازی آنلاین 0.05 دلار/1 دلار. شما $T\spadesuit 9\clubsuit 3\spadesuit 3\clubsuit$ در بیگ بلایند دارید. سه نفر به آرامی

عمل می کنند و اسمال بلایند فولد می دهد و شما چک می دهید. فلاپ $K\heartsuit 3\heartsuit 2\diamonds$ می

خورد که به شما ست دوم را می دهد. چه می کنید؟

Casinojab

پاسخ: شرط ببندید. این زمین خوبی است تا بتوانید روی آن شرط ببندید، که شامل یک کارت بزرگ و دو کارت کوچک می شود. اگر کسی ریز داد می توانید فولد دهید.

- بازی آنلاین 0.05 دلار/1 دلار. شما $7\heartsuit 7\clubsuit 5\heartsuit 5\clubsuit$ دارید. یک بازیکن میانی با ریز 3 دلار شروع می کند. بقیه کال می کنند، شما و همینطور هر دو بلایند هم کال می کنند. 5 بازیکن در پاتی 15 دلاری هستند. فلاپ $K\clubsuit 9\clubsuit 5\spadesuit$ می خورد که شما را ست پایین می کند. هر دو بلایند اعلام چک می دهند و کسی که پری-فلاپ ریز داده بود 7 دلار شرط می بندد و باقی کال می کنند. برای شما تنها 7 دلار برای کال وجود دارد و در پات 29 دلار موجود است. چه می کنید؟

پاسخ: ریز پات. هیچ کس هیچ قابلیت خاصی نشان نداده، و بلایند چک داده و کسی که پری-فلاپ ریز داده بود اکنون ریز پایینی داده و باقی فقط ریزی ضعیف را کال کردند. شما احتمالاً بهترین دست را دارید. اگر بلایند شما را ری-ریز داد می توانید بیخیال شوید اما در اینجا باید با ریزی بالا از دستتان پشتیبانی کنید.

- بازی آنلاین 0.05 دلار/1 دلار. شما $K\heartsuit Q\clubsuit 9\spadesuit 8\spadesuit$ در جایگاه وسطی دارید. سه نفر شامل شما به اهیتگی عمل می کنید و اسمال بلایند چک می دهد. فلاپ $Q\spadesuit 8\clubsuit 5\spadesuit$ می خورد که به شما دوپر بالا با احتمال فلاش می دهد. بلایند اعلام چک می کند و نفر بعد 4 دلار شرط می بندد. تنها 4 دلار برای کال وجود دارد و در پات 8 دلار است. چه می کنید؟

پاسخ: ریز. در پات های با تعداد نفرات کم کسی که شرط می بندد نیازی نیست چیز زیادی داشته باشد، دومین دست بودن کافی است. دوپر شما احتمالاً بهترین دست است. مقدار ماکزیمم که می توانید ریز دهید و منتظر برد دست باشید.

- در بازی آنلاین 0.05 دلار/1 دلار. شما 9♥8♠7♥6♠ دارید. یکی از بازیکنان اولیه 2 دلار ریز می دهد و دو نفر کال می کنند. شما کال می کنید و بیگ بلایند و یک نفر دیگر نیز کال می کند. فلاپ 9♦6♥2♥ می خورد که شما را دو پر بالا و احتمال استریت دو سر و احتمال فلاش می کند. بلایند چک می دهد و یک نفر 7 دلار شرط می بندد و دو نفر کال می کنند. برای شما 7 دلار برای کال وجود دارد و در پات 32.5 است. شما 92 دلار دیگر دارید و فردی که شرط بسته هم این مبلغ را پوشش می دهد. چه می کنید؟

پاسخ: بیشترین مقدار 56.5 دلار ریز دهید. دو پر بالا شما ممکن است در مقابل شرط های ضعیف بقیه بهترین دست باشد. اما اگر نباشد هم بعید است که بازیکنی دیگر دست بهتری داشته باشد. تنها کاری که نباید بکنید کال کردن خالی است زیرا می خواهید احتمال فلاش بزرگتر و احتمال استریت غالب تری پیدا کنید. و اگر نخواهید فولد دهید باید ریز دهید. ترجیح می دهید پات را ببرید، اما دست کافی برای ری-ریز ال-این را هم دارید.

- بازی 2دلار/4 دلار آنلاین. شما 8♦8♠9♣A در جایگاه اولیه دارید. همگی اهسته رو عمل میکنند و بیگ بلایند چک می دهد. فلاپ 3♠9♦9♠ می خورد که شما را ست می کند. شما 28 دلار شرط می بندید و بازیکن بعدی بیشترین مقدار 112 دلار را ریز می دهد. بازیکن آخر ری-ریز ال-این می دهد که مجموعا 220 دلار است. باقی بازیکنان 300 دلار دارند و شما نیز او را تحت پوشش دارید. چه می کنید؟

پاسخ: فولد. یک بازیکن 3,3,X,X برای اندر-فول و دیگری 9 دارد. پر 8 در کارت شما در مقابل آنها ناچیز است.

- بازی آنلاین 1دلار/1 دلار. شما 9♥8♦7♦6♥ در موقعیت میانی دارید. بازیکن مقابل شما با ریز 6 دلار کال می کند. شما کال می کنید. بازیکن پایینی کال می کند، و بیگ بلایند هم

کال می کند. فلاپ $\heartsuit 2 \spadesuit 9 \clubsuit T$ می خورد که شما را پر دوم با احتمال استریت با 13 کارت می کند. بیگ بلایند چک میدهد و ریز دهنده در پری-فلاپ 25 دلار شرط می بندد. چه می کنید؟

پاسخ: فولد. رپ این دست تنها مشکل ساز است. telegram: @casinoyabtelegram

- بازی آنلاین 1دلار/2 دلار. شما $A \spadesuit K \clubsuit Q \diamond J \heartsuit$ در جایگاه دوم دارید و با ریز 5 دلار شروع می کنید. دو نفر شما را کال می کنند و بیگ بلایند و اسمال بلایند نیز کال می کنند. فلاپ $K \heartsuit J \diamond 9 \spadesuit$ می خورد که به شما دو پر بالا با ناتز احتمال فلاش و احتمال گات شات استریت می دهد. اسمال بلایند چک می دهد اما بیگ بلایند 25 دلار شرط می بندد. فردی که شرط بسته 90 دلار دیگر دارد. و شما 400 دلار دارید. چه می کنید؟

پاسخ: باید ریز دهید. درست است که کال کردن راه مناسبی برای کشاندن بقیه به بازی است اما شما در هدزآپ در مقابل استریت تنها 60 درصد احتمال برد دارید. حتی در مقابل استریت با احتمال فلاش شما باز هم فیوریت محسوب می شوید. اگر مسی بخواهد به این دست پیوندد عالی است.

- بازی آنلاین 1دلار/2 دلار. شما $T \diamond 9 \heartsuit 7 \spadesuit 6 \clubsuit$ دارید. یک بازیکن میانی 6 دلار ریز می دهد، شما، بیگ بلایند و دو نفر دیگر کال می کنید. 5 بازیکن در زمین است و 31 دلار در پات می باشد. فلاپ $T \heartsuit 8 \heartsuit 5 \diamond$ می خورد که به شما پر بالا و احتمال استریت با 17- کارت را می دهد. همه چک می دهند. شما 31 دلار شرط می بندید و تنها بیگ بلایند کال می کند. ترن 5 پیک می خورد و بیگ بلایند چک می دهد. 93 دلار در پات وجود دارد و این به خاطر عملکرد شماست. چه می کنید؟

پاسخ: دوباره شرط ببندید. شرط بندی روی فلاپ باعث شده نشان دهید که احتمالاً است ده برای فول هوس دارید پس سعی کنید پات را بگیریید.

- بازی آنلاین 1دلار/2 دلار. شما $A\spadesuit K\heartsuit Q\spadesuit 3\clubsuit$ دارید. و 5 بازیکن می خواهند فلاپ را ببینند. فلاپ $Q\heartsuit 9\clubsuit 3\spadesuit$ می خورد که شما را پر بالا و متوسط میکند. شرطی برابر مقدار پات وجود دارد. چه می کنید؟

پاسخ: فولد. شما نمی خواهید درگیر پر بالا و متوسط شوید و به ویژه نه روی فلاپ که دو کارت بالا از نظر امتیاز به هم نزدیکند.

- بازی 2 دلار/5 دلار. شما $K\clubsuit Q\heartsuit T\heartsuit 9\clubsuit$ دارید. شما 20 دلار ریز می دهید. و بیگ بلایند و دو نفر دیگر کال می کنند. فلاپ $A\spadesuit T\spadesuit 9\heartsuit$ می خورد که به شما دو پر و احتمال گات شات می دهد. بیگ بلایند 80 دلار شرط می بندد و نوبت شما می شود. چه می کنید؟

WWW.CASINOYAB.NET

پاسخ: فولد. دو پر متوسط و گات شات خوب نیست.

- بازی 0.05 دلار/1 دلار. شما $7\heartsuit 6\clubsuit 6\clubsuit 5\heartsuit$ در جایگاه میانی دارید. بازیکنی میانی 2 دلار ریز می دهد و شما کال می کنید. اسمال بلایند 10 دلار ریز می دهد. و تنها ریز دهنده اول و شما او را کال می کنید. سه بازیکن و 32 دلار در پات داریم. فلاپ $Q\spadesuit 6\spadesuit 3\clubsuit$ می خورد. که شما را ست دوم می کند. بلایند 32 دلار شرط می بندد. بازیکن دوم با 20 دلار ال-این می کند. شما 100 دلار دیگر دارید و کسی که شرط بسته نیز شما را پوشش می دهد. چه می کنید؟



پاسخ: با 100 دلار آخر خود ال-این کنید. فردی که شرط بسته با ری-ریز قبل از فلاپ نشان داده احتمالا اس دارد تا ست کوئین که تنها دست بهتر از شماست. درصد بازی نشان می دهد باید ال-این کنید.

- بازی 1 دلار/2 دلار. شما $K\heartsuit Q\heartsuit J\heartsuit$ در جایگاه میانی دارید. با ریز 4 دلار شروع می کنید و دو نفر شما را کال می کنند. اسمال بلایند و بیگ بلایند نیز شما را کال می کنند. 5 بازیکن و 20 دلار در پات می باشد. فلاپ $Q\clubsuit 9\spadesuit 9\heartsuit$ می خورد که شما را اور-فول می کند. هر دو بلایند چک می دهند. چه می کنید؟

پاسخ: شرط ببندید و امیدوار باشید کسی که 9 دارد را وارد بازی کنید. شما می خواهید پات را زود ایجاد کنید و چیزی که قطعا نمی خواهید چک دادن و دادن کارت آزاد است. ریز پری-فلاپ شما مزیت این هدف را اضافه میکند.

WWW.CASINOYAB.NET

- بازی \$10/\$5/\$5. شما $T\clubsuit T\heartsuit 8\clubsuit 7\spadesuit$ در میانه دارید. همگی تا اسمال بلایند اهسته رو عمل می کنیم. اسمال بلایند و میدل بلایند کال کرده و بیگ بلایند چک می دهد. فلاپ $Q\heartsuit 8\spadesuit 8\clubsuit$ می خورد که به شما ست هشت با کیکر 10 می دهد. همگی چک می دهند. شما چه می کنید؟

پاسخ: شرط ببندید. شرطی حدود 30-40 دلار (نصف دو/سوم از پات) مناسب میباشد وقتی تمام زمین تا شما اعلام چک داده اند.

- بازی 2 دلار/5 دلار. شما $9\spadesuit 8\heartsuit 7\spadesuit 6\heartsuit$ دارید. سه بازیکن اهسته رو عمل می کنند و شما 20 دلار ریز می دهید و تنها بیگ بلایند و آن سه بازیکن کال می کنند. فلاپ $Q\heartsuit 8\spadesuit 8\clubsuit$ می

خورد که به شما ست 8 می دهد. بلایند چک می دهد اما بازیکن اهسته رو اول 100 دلار شرط می بندد و همه تا شما فولد می دهند. چه می کنید؟

پاسخ: فولد. شما می توانید احتمال QQ یا Q8 از دست رفته داشته باشید و کیکر شما بی ارزش است.
telegram: @casinoyabtelegram

- در بازی 0.05 دلار/دلار. شما $\heartsuit 10 \heartsuit 9 \clubsuit 9 \heartsuit 6$ دارید. همگی چک می دهید. فلاپ $\spadesuit A \spadesuit A \clubsuit 9 \diamondsuit$ می خورد که به شما اندر-فول می دهد. شما 6 دلار شرط می بندید و دو بازیکن فولد می دهند اما بازیکن بعدی 24 دلار ریز می دهد. بازیکن بعد او ری-ریز ال-این با مجموع 28 دلار می دهد. فرد ریز دهنده مجموعاً 98 دلار دارد و شما نیز او را تحت پوشش دارید. 22 دلار برای کال وجود دارد و پات 64 دلاری است. چه می کنید؟

پاسخ: فولد. شما همین الان هم احتمالاً شکست خورده اید. وو اگر نه بازیکنان نشان می دهند که حداقل اس دارند.

- بازی 1 دلار/2 دلار. شما $\spadesuit K \heartsuit K \diamondsuit 7 \clubsuit 7$ در جایگاه میانی دارید. همگی اعلام چک می دهید. شش بازیکن در پات 12 دلاری هستند. فلاپ $\spadesuit A \spadesuit A \heartsuit 7 \heartsuit$ می خورد که شما را اندر-فول می کند. تا بازیکن روبه روی شما چک می دهند که 10 دلار شرط می بندد. شما و بازیکن بعدیتان کال می کنید. و بقیه فولد می دهند.

بازیکن اول 110 دلار دارد و شما 340 دلار و بازیکن بعدیتان 260 دلار دیگر دارید. سه بازیکن و 24 دلار در پات می باشد. ترن 9 خشت می خورد. بازیکن رو به روی شما 20 دلار شرط می بندد. چه می کنید؟

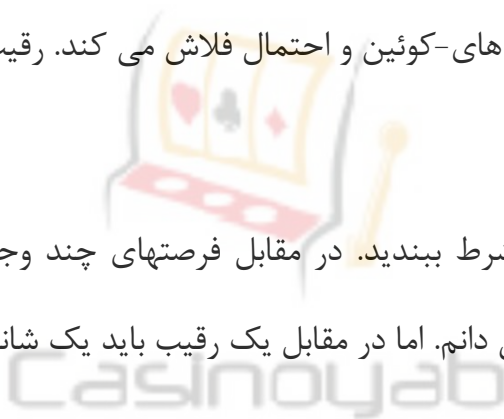
پاسخ: فولد. شما در میان دو بازیکن با حداقل ست اس مانده اید. 9 ممکن است به بازیکن بعد شما کمک کند- با فرض اینکه روی فلاپ شکست نخورده باشید. اگر هر کدام از بازیکنان فول باشند، تقریباً کارت روی ریور نیز برای آنها کمک کننده خواهد بود. اگر استک کم بود و پول ها ال-این بود بازی در این دست مشکلی نداشت. اگرچه اگر کال کنید در صورتی که بازیکن بعد شما ریز بدهد مجبور به فولد دادن خواهید شد یا در غیر این صورت باید هنگام شرط روی ریور فولد دهید. هیچ کدام از حالت ها به نظر درست نمی آید.

- بازی 2 دلار/5 دلار. شما $4\heartsuit 4\clubsuit 5\spadesuit 5$ دارید. بازیکنان پیش از شما به اهستگی عمل می کنند و شما چک می دهید. فلاپ $K\heartsuit Q\heartsuit 5\heartsuit$ می آید که شما را ست پایین میکند. شما چک می دهید. بازیکن بعدی 5 دلار شرط می بندد و یک نفر کال می کند. اسمال بلایند فولد می دهد. 5 دلار کال است با پات 15 دلاری. چه میکنید؟

پاسخ: فولد. یک بازیکن فلاش دارد و دیگری یا فلاش دارد یا ست بالاتری از شما دارد. شما نسبت 3:1 دارید، اما تنها 5.5:1 امکان فول هوس را روی ترن دارید. شما با ست پایین احتمال فول هوس را ندارید. بهترین تصمیم در اینجا فولد است.

- بازی 2 دلار/5 دلار. شما $A\heartsuit Q\clubsuit J\clubsuit 4\heartsuit$ در میانه دارید و 5 بازیکن مایل به دیدن فلاپ هستند. فلاپ $Q\heartsuit 8\heartsuit 3\clubsuit$ می خورد که به شما تاپ پر می دهد. همه اعلام چک می کنند. شما شرط می بندید و یک نفر کال می کند. ترن کینگ گشیز می خورد که شما را احتمال گات شات استریت با های-کوئین و احتمال فلاش می کند. رقیب شما چک می دهد. چه می کنید؟

پاسخ: دوباره روی پات شرط ببندید. در مقابل فرصتهای چند وجهی همیشه چک دادن را به عنوان کارت ازاد دادن می دانم. اما در مقابل یک رقیب باید یک شانس دیگر نیز به خود بدهید.



- بازی \$2/\$1 با \$5 ورودی. شما $A\spadesuit A\heartsuit K\spadesuit K\heartsuit$ در جایگاه میانی دارید. شما 20 دلار ریز می دهید و سه بازیکن کال میکنند. فلاپ $9\heartsuit 6\diamondsuit 2\heartsuit$ می خورد که به شما احتمال ناتز فلاش با دو پر می دهد. بازیکن اول چک می دهد. شما چه می کنید؟

پاسخ: روی پات شرط ببندید. پر آس با احتمال ناتز فلاش برای شرط بندی روی فلاپ کافی است، امکان هیچ استریتی روی فلاپ نیست و ست نیز استریتی روی زمین ایجاد نمی کند، از این رو این کارت قطعاً نیازمند ریز می باشد. داشتن اور-پر دوم به شما احتمالی برای تاپ ست می دهد.

- بازی 2 دلار/5 دلار. شما $J\heartsuit J\spadesuit T\heartsuit 9\clubsuit$ در جایگاه پایینی دارید. یک بازیکن اهسته رو عمل می کند و دیگری 20 دلار ریز می دهد و دو بازیکن بعد از او کال میکنند و شما، اسمال بلایند و بازیکن اهسته رو نیز کال می کنید. 6 بازیکن و 125 دلار در پات است. فلاپ $T\diamondsuit 8\heartsuit 5\clubsuit$ می خورد که به شما اور-پر با احتمال ناتز استریت دو سر و احتمال فلاش بکدور می دهد. بازیکن قبل از ریز دهنده پر-فلاپ چک می دهد و او در مقابل 40 دلار شرط می بندد. بازیکن بعدی 93 دلار ریز می دهد و بعدی فولد می دهد. شما 1000 دلار دارید، بازیکنی که شرط بسته 350 دلار و بازیکنی که ریز داده 300 دلار دارد. دو بازیکن دیگر حدود 500 و 800 دلار دارند. چه میکنید؟

پاسخ: پات را ریز دهید. در حالیکه دست شما ارزش ریز ندارد، بازیکن ریز دهنده پری-فلاپ و بازیکن بعدی او استک ضعیفی دارند. به علاوه شما 10 دارید که احتمال وجود ست ده را برای دیگری کمتر می کند که در این مورد شما قادر خواهید بود تا بازیکنی را که ست دارد وادار به فولد کنید. استک به اندازه کافی زیاد است تا شما بتوانید پر آس یا دو پر یا ست پایینی را مجبور به فولد کنید. و اگر کسی هم عکس العملی داشت شما اور-پر و احتمال استریت ناتز دو سر و احتمال فلاش بکدور را دارید.

- استک بسیار زیاد در بازی 5 دلار/5 دلار. شما $A\heartsuit A\clubsuit 8\clubsuit 3\spadesuit$ در جایگاه میانی دارید و با استک 1500 دلاری بازی می کنید. بازیکن مقابل شما 25 دلار ریز می دهد. شما کال می کنید. نفر بعدی 50 دلار ریز می دهد. و بازیکن اول او را کال می کند و شما و ریز دهنده اصلی نیز کال می کنید. 4 بازیکن و 210 دلار در پات است. فلاپ $J\clubsuit 9\heartsuit 4\clubsuit$ می خورد که به شما آس پر با احتمال ناتز فلاش می دهد. بازیکن اول چک می دهد. بازیکن ریز دهنده در پری-فلاپ 100 دلار شرط می بندد. چه می کنید؟

پاسخ: به اندازه کل پات یعنی 510 دلار ریز دهید. با اور-پر و احتمال ناتز فلاش شما دست کافی برای ریز دادن کل پات در مقابل استک ضعیف بقیه افراد دارید. شما در مقابل هر دست احتمالی می توانید مقابله کنید و نیز پر آس و ناتز فلاش را برای پشتیبانی د صورتی که یکی از رقبای شما داشته باشد دارید. به علاوه فردی که شرط بسته به نظر نمی آید که ست باشد زیرا پیش از فلاپ ریز داده و بعد از آن روی فلاپ با دیدن فلاپ چند وجهی با زمین محتمل قوی عملکرد ضعیفی داشته. شما باید به بازیکنان بعد از خودتان توجه کنید که ببینید چقدر متمایل به شرکت در پات است؛ و جز همه اینها شما دستی دارید که برای عملکردی گمراه کننده در اینجا کافی است.

- استک زیاد بازی $\$10/\$5/\$5$ با ریز های مستمر پیش از فلاپ. شما $6\spadesuit 6\clubsuit 4\clubsuit 3\heartsuit$ در جایگاه اول دارید. یک بازیکن فولد می دهد و شما اهسته رو عمل میکنید و بازیکن بعدتان کال می کند. یک بازیکن در میانه 60 دلار ریز می دهد. بلایند فولد می دهد. و بازیکن اول کال می کند. شما و بازیکن بعدی نیز کال می کنید. فلاپ $Q\clubsuit 5\heartsuit 2\heartsuit$ می خورد که به شما رپ ناتز با 12 کارت را می دهد. بازیکن اول چک می دهد. شما چه می کنید؟

پاسخ: یا تمام پات را شرط ببندید و یا با هدف ریز دادن چک دهید. شرط بندی روی احتمال در اینجا مثل ضربه به حریف است. اگرچه فرصت خوبی برای چک-ریز نیست. نکته کلیدی این است که

فلاپ خوبی به نظر می آید و هر بازیکن جنگجویی اگر در ابتدا چک داده در این فلاپ بازی خواهد کرد. و با دلایل منطقی شرط می توانید برای ریز دهنده با قصد ریز دادن هر شرطی اعلام چک کنید. بازی پیش از فلاپ خود به تنهایی نیازمند بحث بیشتر می باشد. در بازی با ریز های مستمر پیش از فلاپ با دستی که قابلیت ریز دادن را ندارد وارد نشوید. طبق این گفته دست $6\heartsuit 6\clubsuit 4\clubsuit 3\spadesuit$ در بهترین حالت لب مرز می باشد، زیرا بازی با ست های کوچک خارج از موقعیت مناسب سخت است. به علاوه گپ بالای دست، پتانسیل چند وجهی بودن روی فلاپ را پایین می آورد. دست قابل قبول تر $4\clubsuit 5\clubsuit 6\clubsuit 6\spadesuit$ می باشد و قابل قبول تر از آن $6\spadesuit 6\heartsuit 6\clubsuit 7\clubsuit 8\clubsuit$ با پر پایین در دست می باشد.

PLO: سوالات دستها

در اینجا تمرینات رایگانی برای امتحان دستهای PLO ارائه شده است. که با مقیاس 10 امتیازی نمره داده می شود. لازم به ذکر است که بازی ایجاد شده در دست ممکن است بهترین بازی نباشد. همچنین در دستهایی که اندازه استک داده نشده فرض کنید استک زیاد است و پول قابل توجهی برای بازی باقی مانده. اگر اطلاعات بیشتر می خواهید کتاب استوارت روبن را با عنوان "چقدر در اوماها پات-لیمیت خوب هستید؟" پیشنهاد می کنم.

دست #1

1. بازی 2دلار/5دلار. شما $J\heartsuit T\spadesuit 9\clubsuit 3\spadesuit$ دارید. تنها بازیکنان میانی کال می کنند و بقیه فولد

می دهند. شما:

a. اعلام چک؟

b. ریز؟

2. شما کال می کنید و بیگ بلایند چک میدهد. فلاپ ♠2♥9♦t می خورد که به شما دو پر بالا می دهد. شما:

a. اعلام چک

b. شرط می بندید؟
telegram: @casinoyabtelegram

3. 15 دلار شرط می بندید و هر دو بازیکن کال می کنند. 60 دلار در پات است. ترن 5 خشت می خورد که به شما احتمال فلاش به همراه تاپ دوپر می دهد. شما:

a. اعلام چک؟

b. شرط بندی؟

4. شما 60 دلار شرط می بندید و تنها بیگ بلایند کال می کند. ریور آس خشت می خورد که شما را فلاش میکند. شما:

a. چک
WWW.CASINOYAB.NET

b. \$100 شرط

c. \$180 شرط

5. شما چک می دهید و رقیبتان 180 دلار شرط می بندد. شما:

a. فولد

b. کال

c. ریز

دست #1: نمرات و آنالیزها

1. A (10)، b (0). این دست خوبی نیست و بدترین موقعیت را دارد اما شما سه کارت خوب برای استریت و سوت همراه با آن دارید و شما تقریباً می توانید وارد بازی شوید. مگر اینکه از

Casinoyab

بیگ بلایند انتظار ریز داشته باشید، دست خودتان برای کال کافی است. ریز دادن خودتان اشتباه است.

2. a (2) b (10). تاپ دو پر در اینجا ارزش شرط بندی را دارد. یک کاری که انجام نمی دهید

ان است که کمتر از مقدار پات شرط ببندید زیرا در صورت امکان می خواهید پات را ببرید. چک دادن با قصد ریز استراتژی خوبی نیست زیرا می خواهید پات بزرگی را تنها با دو پر بازی کنید.

3. a (2) b (10). چیزی تغییر نکرده. دو امتیاز برای چک دادن خیلی منصفانه است.

4. a (10) b (2). فرصت خیلی خوبی برای فلاش وجود دارد. اگرچه رقیب شما فلاش دارد و

احتمالا بهتر از شماست، با این فرض که او دست محتمل خوبی مثل a, k, q, x را با دو خشت داشته. به علاوه رقیب شما زمانی شرط را کال می کند که مطمئن باشد شکستان می دهید و شما نمی خواهید که شرط ببندید و در مقابل ریز فولد دهید اگر واقعا او بتواند شما را شکست دهد. شرط بندی نصف پات یک شرط بندی متوقف کننده است. طبق این گفته بهترین شرط شما چک دادن و دادن فرصت بلوف به رقیبتان است.

5. a (2) b (10) c (0). پات کامل رقیبتان احتمالا به این معناست که او یا ناتز دارد یا چیزی

ندارد. فولد دادن در این موقعیت بسیار ضعیف است مگر اینکه بدانید رقیبتان قادر به بلوف زدن نیستو ریز دادن هدف خاصی نخواهد داشت. کال کنید و پات را همراهی کنید.

دست #2

بازی \$5/\$2. شما $T\clubsuit 9\spadesuit 6\clubsuit 5\heartsuit$ در جایگاه میانی دارید و سه بازیکن در مقابل شما به اهستگی عمل می کنند.

1. شما:

a. فولد؟

b. کال؟

c. ریز؟

2. شما کال می کنید. بازیکن میانی و اسمال بلایند کال می کنند و بیگ بلایند چک می دهد.

7 بازیکن و 35 دلار در پات است. فلاپ $Q♥J♦8♥$ که به شما ناتز استریت می دهد. اسمال

بلایند 350 دلار دیگر دارد؛ بازیکن بعد شما 600 دلار دارد و شما هر دو را پوشش می

دهید. شما:

a. فولد؟

b. کال؟

c. ریز؟

3. فرض کنید به جای آن یک شرط بندی و یک ریز در مقابلتان بود. شما:

a. فولد؟

b. کال؟

c. ریز؟

4. دوباره فرض کنید که شما به جای اسمال بلایند بودید و با شرط مواجه میشدید و چند

بازیکن پس از شما عمل می کردند. شما:

a. فولد؟

b. کال؟

c. ریز؟

5. شما کال می کنید و بازیکن پایت فولد می دهد. ترن 9 پیک می خورد رقیبتان چک می

دهد. شما:

a. چک؟

b. شرط؟

6. فرض کنید به جای آن رقیبتان 150 دلار شرط می بست. شما:

a. فولد؟
telegram: @casinoyabtelegram

b. کال؟

c. ریز؟

7. شما 150 دلار شرط میبیدید. رقیبتان دقیقه ای فکر می کند و بعد کال می دهد. ریور 4

خشت می خورد. رقیبتان دوباره چک می دهد. شما:

a. چک؟

b. شرط بندی؟

دست #2 نمرات و آنالیزها WWW.CASINOYAB.NET

1. a (6)، b (10)، c (0). این دست برای ریز مناسب نمی باشد. پتانسیل مشکل را دارد و حتی

اگر دو-گپ شما برای رپ 20 کارت بخورد، من سعی میکنم با آن بازی کنم اگر بتوانم با پول کمی فلاپ را ببینم.

2. a (4)، b (10)، c (0). از انجایی که شما روی فلاپ ناتز هستید این فلاپی نیست که

بخواهید داشته باشید زیرا دیگر احتمال دوباره ندارید و دو فلاش روی زمین است. ریز دادن

بدترین بازی ممکن است. فولد دادن بهترین انتخاب است اگر به جای آن شرط بندی- و ریز

به شما وجود داشت یا شما با شرطی مواجه می شدید و بعد شما بازیکنان دیگری برای بازی

بودند، زیرا شما به راحتی احتمالتان را از دست می دهید و احتمالاً برای اسپلیت (تقسیم)

بازی میکنید. اما در اینجا شما می توانید بازی کرده و با کسی هدزآپ شوید که در این مورد

کال قابل قبول تر خواهد بود. همینطور لازم به ذکر است مزیت فلاپ 8,J,L,Q در مقایسه یا J,T,7 یا 8,7,4 این است که فقط دو کارت بالا وجود دارد که باعث شود روی آن فلاپ استریت ایجاد شود.

3. a (10)، b (0)، c (0). در این مورد با این دست نباید کاری کنید زیرا چون در بهترین حالت فقط با بازیکن دیگری اسپلیت می شوید.

4. a (10)، b (2)، c (0). این یک موقعیت سخت دیگر است اما وقتی بازیکنی برای بازی مانده باشد، من ترجیح می دهم احتمال بد ناتز استریت را فولد دهم.

5. a (4)، b (10). شما فرصت دارید که با KT ناتز استریت باشید که در این مورد باید قادر باشید رقیبتان را با شرط بندی به اندازه پات مجبور به فولد استریت کنید.

6. a (10)، b (0)، c (0). شما باید روی دست رقیبتان حساب کنید زیرا ممکن است ناتز استریت باشد زیرا شرط بسته و به خصوص از انجایی که اگر نداشت حتما باید می ترسید که شاید شما چنین دستی داشته باشید.

7. a (4)، b (10). برای بازیکنی کم پیش می آید روی فلاپ شرط ببندد، ناتز استریت روی ترن شود و بعد دو بار چک دهد. طبق این گفته اگر او استریتی مثل شما داشته باشد دلیلی ندارد که پات را با او شریک شوید. دوباره روی پات شرط ببندید و رقیبتان از آزمایش کنید.

دست #3

بازی 2 دلار/5 دلار. شما $A\heartsuit Q\clubsuit J\spadesuit 8\heartsuit$ دارید. شما بلایند هستید. سه بازیکن و اسمال بلایند به اهیتگی عمل می کنند.

1. شما:

الف. چک؟

ب. ریز؟

2. شما چک می دهید. 5 بازیکن و 25 دلار در پات است. فلاپ $A\heartsuit T\spadesuit 9\clubsuit$ می خورد که به شما تاپ پر و رپ با 17 کارت و احتمال ناتز فلاش را می دهد. اسمال بلایند چک می دهد. شما :

الف. چک؟

ب. شرط بندی؟

3. شما 25 دلار شرط می بندید و یک نفر کال می کند. 75 دلار در پات وجود دارد. رقیبتان 400 دلار دیگر دارد و شما هم او را پوشش می دهید. ترن 3 گشنیز می خورد. شما:

الف. چک؟

WWW.CASINOYAB.NET

ب. شرط بندی؟

4. شما 75 دلار شرط می بندید و رقیبتان کال می کند. ریور چک دل می خورد که شما را ناتز استریت دوم می کند. 225 دلار در پات وجود دارد. چه می کنید؟

الف. چک

ب. شرط بندی 100 دلار.

ج. 225 دلار شرط بندی.

5. شما چک می دهید و رقیب 200 دلار شرط می بندد. شما:

الف. فولد.

CasinoYab

ب. کال

ج. ریز

دست #3: نمرات و آنالیزها

telegram: @casinoyabtelegram

الف (10)، ب (0). این دست خوبی است اما دستی که با آن ریز دهید نیست.

2. الف (2)، ب (10). این فلاپ برای شما همانی بود که می خواستید. هدف شرط بندی است زیرا در جایگاه بلایند بودن این امکان را می دهد که احتمالات مشابه و دستهایی مثل K,Q,X,X که ممکن است شکستتان دهد را کسی نداشته باشد.

3. الف (2)، ب (10). چیز خاصی تغییر نکرده بنابراین شما می توانید با یک شرط بندی پات را ببرید. باید همچنان فشار وارد کنید.

WWW.CASINOYAB.NET

4. الف (10)، ب (6)، ج (0). رقیبتان دوبار کال کرده و یا دوپر بالا و یا دست K,Q,J,X را دارد که در این مورد او ناتز استریت شده است. به طور خودکار میتوانست چیزی مثل Q,J,T,9 یا Q,J,X,X با خال پیک داشته باشد. توقف شرط بندی 100 دلار یا بیشتر کاملا هم فکر بدی نیست زیرا شما در صورت مواجه شدن با ریز فولد خواهید داد. چک دادن قابل قبول تر خواهد بود. اگر رقیبتان شرط ببندد تصمیم با خودتان است.

5. الف (10)، ب (4)، ج (0). در مقایسه با دست اول به نظر میاید امکان اینکه رقیبتان K,Q,J,X را داشته باشد وجود دارد و بنابراین ناتز استریت می باشد. من ترجیح می دهم فولد دهم.

دست #4

Casinoyab

بازی 0.05 دلار/1 دلار آنلاین. شما $A\heartsuit T\heartsuit T\clubsuit 2\spadesuit$ در جایگاه میانی دارید. بازیکن اول اهسته رو عمل می کند.

1. شما:

الف. فولد؟
telegram: @casinoyabtelegram

ب. کال؟

ج. ریز؟

2. شما اهسته رو عمل می کنید و همینطور سه بازیکن دیگر به علاوه اسمال بلایند، بیگ بلایند چک می دهد. فلاپ $T\heartsuit 8\heartsuit 8\clubsuit$ میخورد که به شما اور-فول می دهد. تا بازیکن مقابل شما چک می دهند و او 7 دلار شرط می بندد. 14 دلار در پات و 7 دلار برای کال کردن است. فردی که شرط بسته 100 دلار دیگر دارد و شما هم 180 دلار دارد. چه می کنید؟

WWW.CASINOYAB.NET

الف. فولد.

ب. کال.

ج. ریز

3. 21 دلار ریز می دهید و رقیب کال میکند. ترن 3 خشت می خورد و رقیب چک می دهد.

شما:

الف. چک

ب. شرط بندی

Casinoyab

4. شما 49 دلار شرط می بندید و رقیبتان کال م میکند. ریور 8 پیک می خورد و رقیب چک می دهد. شما:

الف. چک

ب. شرط بندی
telegram: @casinoyabtelegram

5. فرض کنید رقیبتان به جای این کار 75 دلار شرط می بست. شما؟

الف. فولد.

ب. کال

ج. ریز

دست #4 نمرات و آنالیزها
WWW.CASINOYAB.NET

1. الف (0)، ب(10)، ج(2). شما دست خوب و متوسطی دارد. کال بهترین انتخاب است.
2. الف(0)، ب(8)، ج(10). اشتباه بازی کردن این دست سخت است. در مقابل بازیکنی که می تواند در مقابل ریز با ست فولد دهد، من ترجیح می دهم کال کنم. در مقابل بازیکنی معمولی ری زمی دهم تا پات را بسازم.

3. الف(0)، ب(10). شما اینجا قطعاً باید شرط بندی کنید. و باید شرط اندازه کل پات باشد.

4. الف(10)، ب(0). رقیبتان واضح است که 8 دارد و احتمالاً شما را شکست می دهد. چک دهید.

5. الف(10)، ب(0)، ج(0). تصور این فرض سخت است وقتی رقیبتان 8 نداشته باشد.

دست #5

Casinoyab

بازی \$10/\$5/\$2. با 6 بازیکن. بلایند 10 دلاری مجبور به ریختن 10 دلار است و بازی با اسمال بلایند شروع می شود. شما $A\clubsuit A\heartsuit T\clubsuit 7\spadesuit$ دارید. دو بلایند اول کال می کنند و بازیکن بعدی کال می کنند، بازیکن بعدی او فولد می دهد. نوبت شماست.

1. شما: telegram: @casinoyabtelegram

الف. فولد؟

ب. کال؟

ج. ریز

2. شما تا 35 دلار ریز می دهید و بازیکن آخر فولد می دهد. اسمال بلایند تا 135 دلار ری-ریز می دهد و نوبت شماست. شما دست را با 1200 دلار شروع میکنید و رقیبتان تایم زیادی دارد.

شما: WWW.CASINOYAB.NET

الف. فولد.

ب. کال.

ج. ری-ریز

3. شما کال می کنید. فلاپ $T\heartsuit T\heartsuit 3\clubsuit$ که شما را ست 10 می کند. رقیبتان 250 دلار شرط

می بندد. شما

الف. فولد؟

ب. کال؟

Casinoyab

ج. ریز؟

دست #5 نمرات و انالیزها

1. الف(0)، ب(4)، ج(10). شما دست AA دارید که خیلی خوب نیست. اسن دست برای ریز دادن کافی است. من خیلی با آس ریز ماکزیمم نمی دهم. طبق این گفته با بیگ بلایند که

telegram: @casinoyabtelegram

پس از شماست، حداقل به اندازه کافی باید ریز دهید تا او از بازی بیرون رود.

2. الف(0)، ب(4)، ج(10). شما می توانید 435 دلار بدست بیاورید. از انجایی که این برایتان

765 دلار دیگر باقی می گذارد و رقیبتان کال می کند کمتر نگران از بین رفتن دستتان

هستید و حالا که هدزآپ می شوید تنها یک شرط دیگر باقی می ماند. ری-ریز در این مورد

با ری-ریز در این زمین فرق دارد. به علاوه اگر او آس داشته باشد او ری-ریز خواهد داد و

پول ال-این می شود؛ اگر او تنها کینگ داشته باشد، نمی خواهید تنها با کال کردن به او

WWW.CASINOYAB.NET

فلاپ ازاد دهید.

3. الف(0)، ب(2)، ج(10). اگر احتمال فلاش همراه با ست داشتید کال کردن مناسب تر بود.

اما در این مورد شما به رقیبتان فرصت ازاد برای فلاش تنها با کال کردن می دهید. در اینجا

پایان دادن پات برایتان مهم نیست.

دست #6

بازی \$2/\$1 آنلاین. شما ♠7♥6♥5 در موقعیت ئوم دارید. یک بازیکن کال می کند.

1. شما:

الف. فولد

ب. کال

Casinoyab

ج. ریز

2. شما کال می کنید. سه بازیکن بعد شما کال می کنند و اسمال بلایند فولد می دهد و

بیگ بلایند چک می دهد. 6 بازیکن و 11 دلار در پات است. فلاپ $Q\spadesuit Q\heartsuit 7\clubsuit$ می خورد

که به شما فول هوس پایین می دهد. بلایند چک می دهد. و بازیکن دیگر 4 دلار شرط می بندد. او 128 دلار دارد و شما نیز او را تا 340 دلار پوشش می دهید. چه می کنید؟

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

3. 25 دلار ریز می دهید و نوبت کسی که شرط بسته می شود که کال می کند. ترن 2

پیک می خورد و رقیبتان چک می دهد

الف. چک
WWW.CASINOYAB.NET

ب. شرط بندی.

4. 61 دلار شرط می بندید و رقیب کال می کند. ریور 4 گشنیز می خورد و رقیب چک می

دهد و چه می کنید؟

الف. چک

ب. شرط بندی

دست #6. نمرات و انالیزها

1. الف(2)، ب(10)، ج(0). این دست دستی متوسط قابل بازی است.

2. الف(0)، ب(4)، ج(10). شرط بندی بازیکن روی فلاپ $Q, Q, 7$ از شرط بندی روی فلاپ

$A, A, 7$ متفاوت است زیرا به نظر می آید کسی که شرط بسته دست $A, 7, 6$ دارد. با فرض

اینکه رقیبتان ست باشد به نظر نمی آید در اینجا فول هوس شوید به خصوص با توجه به شرط بندی ضعیفش در فلاپ. شما باید ماکزیمم ریز را با امید به اینکه پات را ببرید یا در نهایت با بازیکنی هدزآپ شوید، بدهید. اگر کسی کال کرد می توانید دوباره محاسبه کنید که

دست شما چقدر از دست او پایینتر است.
telegram: @casinoyabtelegram

3. الف(0)، ب(10). اگر تا همین جا شکست نخورده باشید، پر به او کمک کرده است. شرط

بندی دیگری می شود.

4. الف(4)، ب(10). 4 روی ریور به نظر نمی آسد به او کمک خاصی کرده باشد. اگر استک

بیشتر بود من چک دادن و شو کردن(نمایش) کارتها را در نظر می گرفتم. اما رقیبتان نیز

46 دلار دیگر دارد و شما نیازی نیست نگران ریز دادن او باشید. من 46 دلار دیگر او را

شرط خواهم بست.

WWW.CASINOYAB.NET

دست #7

بازی 2 دلار/5 دلار. شما $A♥K♠T♠6♦$ در بیگ بلایند دارید. سه بازیکن اهسته رو عمل می کنند و

همینطور اسمال بلایند.

1. شما:

الف. چک

ب. ریز

2. شما چک می دهید و فلاپ $A♦J♣4♠$ می خورد که شما را پر آس می کند. اسمال بلایند

چک می دهد. شما:

الف. چک

Casinoyab

ب. شرط بندی

3. شما چک می دهید و همه چک می دهند. ترن کوئین دل می خورد که شما را ناز استریت

می کند. شما:

الف. چک [telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

ب. شرط بندی؟

4. شما 25 دلار شرط می بندید و یک بازیکن فولد می دهد و بازیکن بعدی تا 50 دلار ریز می

دهد و اسمال بلایند فولد می دهد. شما:

الف. فولد

ب. کال

WWW.CASINOYAB.NET

ج. ریز

5. شما کال می کنید و ریور کوئین پیک می خورد. 125 دلار در پات است و نوبت شماست. چه

میکنید؟

الف. چک

ب. شرط بندی

دست #7: امتیازات و انالیزها

1. الف (10)، ب (0). از داشتن فلاپی ازاد خوشحال باشید.

Casinoyab

2. الف(10)، ب(0). شما چیزی ندارید و نمی خواهید بدون داشتن چیز خاصی در زمین شرط ببندید.

3. الف(0)، ب(10). شما باید برای پشتیبانی از دستتان به اندازه پات شرط ببندید.

4. الف(0)، ب(10)، ج(0). نمی خواهید ری-ریز دهید زیرا احتمال دوباره ندارید. لازم نیست در اینجا حتما فولد دهید و ممکن است هدزآپ شوید و با ریزی متوسط مواجه شوید. کال کنید و ریور را ببینید.

5. الف(2)، ب(10). اگر قیبتان A,K,Q,T داشته باشد او روی فلاپ شرط می بست. طبق این گفته برای رقیبتان سخت است که هم استریت باشد و هم روی ریور دستش کامل شود. شما می توانید نشان دهید که فول هوس دارید؛ شرطی حدود 60 دلار تا 70 دلار مناسب است. اگر با ریز مواجه شدید می توانید فولد دهید.

WWW.CASINOYAB.NET

دست #8

بازی آنلاین 1 دلار/2 دلار. شما 9♠8♦6♣4♠♣ ایدی. یک بازیکن اول 7 دلار ریز می دهد و نوبت شما می شود. این اولین باری است که در طول چند ساعت بازی امشب او پیش از فلاپ ریز داده.

1. شما

الف. فولد

ب. کال

ج. ری-ریز

2. شما کال می کنید. هم اسمال بلایند و هم بلایند آخر فولد می دهد. اما بیگ بلایند کال می کند. 3 بازیکن و 22 دلار در پات وجود دارد. فلاپ 9♦7♥4♠ می خورد که به شما پر بالا و

CasinoYab

پایین می دهد با احتمال استریت دو سر. بلایند چک می دهد و ریز دهنده پری-فلاپ 12 دلار
شرط می بندد. شما:

الف. فولد

ب. کال
telegram: @casinoyabtelegram

ج. ریز

3. شما 46 دلار ریز می دهید. بیگ بلایند فولد می دهد و ریز دهنده پری-فلاپ کال می کند.
ترن 7 خشت می خورد. رقیب چک می دهد. شما:

الف. چک می دهید

ب. شرط بندی

WWW.CASINOYAB.NET

دست #8: امتیازات و انالیزها

1. الف(8) ب(10) ج(0). شما عملکردی چند وجهی را ترجیح می دهید اما شما مزیت موقعیت را ندارید بنابراین اگر در این دست در نهایت بعد از فلاپ هدزآپ شوید در موقعیت بدی نخواهید بود. فولد دادن هم مشکلی ندارد چون می توانید با دستهای بهتری بازی کنید.
2. الف(0) ب(4) ج(10). شما لزوما می دانید بلایند کیست اما شرط کوچک از جانب ریز دهنده پری-فلاپ نشان می دهد او احتمالا اس دارد. شما باید اندازه پات ریز دهید. کال شدن توسط دستی که اس دارد برای شما مشکلی نخواهد بود.



3. الف (0) ب (10). 7 خشت دوپر شما را از بین می برد. اگرچه چک دادن بد نیست. به علاوه شما می توانید با ریز دادن روی فلاپ نشان دهید دو پر بالا دارید. کال کردن شرطی دیگر برای رقیبتان سخت خواهد بود. شرطی از 60 دلار تا 70 دلار خوب است.

دست #9 telegram: @casinoyabtelegram

بازی \$2/\$1 با ورودی 5 دلار. شما $A\clubsuit K\heartsuit Q\spadesuit 8\clubsuit$ در جایگاه میانی دارید. دو بازیکن با 5 دلار وارد بازی می شوند.

1. شما:

الف. فولد

ب. کال

WWW.CASINOYAB.NET

ج. ریز

2. شما کال می کنید. یک بازیکن فولد می دهد اما بازیکن آخر کال می کند. اسمال بلایند 20 دلار ریز می دهد. بیگ بلایند فولد میدهد و تنها یکی از بازیکنان اول کال م میکند. چه می کنید؟

الف. فولد

ب. کال

ج. ری-ریز

3. شما و بازیکن آخر کال می کنید. فلاپ $J\spadesuit 7\clubsuit 3\heartsuit$ می خورد. همگی چک می دهند. شما

الف. چک

Casinoyab

ب. شرط بندی

4. شما و بازیکن آخر چک می دهید. ترن 10 گشنیز می خورد که شما را احتمال ناتز استریت

با 13 کارت و احتمال ناتز فلاش می شوید. چک می دهند تا شما. شما:

الف. چک [telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

ب. شرط بندی

دست #9 نمرات و آنالیزها

1. الف (0) ب(10) ج(6). ریز دادن فکر بدی است و من ترجیح می دهم اگر 8 گشنیز خورد

ریز دهم تا 9 گشنیز. ترجیح من این است که در اینجا هسته رو عمل کنم و از انجایی که

رپ برادوی و اس سوت برای دید فلاپ خوب است، می توانید با هزینه کم آن را ببینید.

2. الف(0) ب(10) ج(0). در این موقعیت این دست را فولد نمی دهید. و قطعاً ری-ریز هم نمی

دهید.

3. الف(10) ب(4). فلاپ بدی برای بلوف نیست اما باید چک دهید و امیدوار باشید که بازیکن

آخر کارت ازاد به شما بدهد و یا کمکی در ترن یابید. یکی دیگر از دلایلی که ریز نمی دهم

این است که ریز دهنده عادت به ریز قبل از فلاپ و بعد چک دادن و کال کردن هر شرطی

است تا احتمال بکدور پیدا کند.

4. الف(0) ب(10). کارت ترن برای شما هوشمندانه است. و هدف تنها شرط بندی است.

دست #10

بازی \$1 / \$2 با ورودی \$5. شما $A\spadesuit Q\heartsuit 6\spadesuit 4\clubsuit$ در جایگاه آخر دارید. دو بازیکن هسته رو عمل می

کنند.

1. شما:

الف. فولد

ب. کال

telegram: @casinoyabtelegram

ج. ریز

2. شما و هر دو بلایند کال می کنید. فلاپ $K\heartsuit J\spadesuit 3\clubsuit$ دارید که به شما احتمال گات شات

استریت می دهد. دو بلایند چک می دهند. بازیکن بعد 25 دلار شرط مب ندد و بازیکن بعدی او

کال می کند. شما:

الف. فولد

ب. کال

WWW.CASINOYAB.NET

ج. ریز

3. شما کال می کنید و دو بازیکن دیگر فولد می دهند. ترن 5 گشنیز می خورد که به شما

احتمال ناتز استریت با 12 کارت می دهد. بازیکن اول 75 دلار شرط می بندد و بازیکن دیگر

کال میکند. سه بازیکن و 325 دلار در پات است. شما:

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

دست #10: نمرات و انالیزها

Casinoyab

1. الف(8) ب(10) ج(0). اس سوت با پتانسیل استریت ناتز برای دیدن فلاپ با شرطی متوسط در جایگاه اخر کافی است. فولد کار منطقی نیست.

2. الف(10) ب(2) ج(0). شما تنها احتمال گات شات ناتز استریت را دارید و نسبت 3:1 برای

کال کردن دارید. پتانسیل بکدور را دارید.
telegram: @casinoyabtelegram

3. الف(0) ب(10) ج(2). کارت ترن برای شما مثل معجزه است. بهترین کار کال کردن است به

خصوص وقتی می توانید ادزهای ایجاد شده قابل توجهی داشته باشید و میتوانید استریت کوچکی شوید.

دست #11

بازی \$2/\$1 با ورودی \$5. 7 نفر در بازی اند. شما $A\clubsuit A\heartsuit K\heartsuit 3\spadesuit$ را دارید.

1. چه می کنید؟
WWW.CASINOYAB.NET

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

2. کال می کنید و هر دو بلایند و بازیکنی دیگر کال می کنند. فلاپ $K\clubsuit 9\heartsuit 3\clubsuit$ می خورد که

به شما پر پایین می دهد. هر دو بلایند چک می دهند. شما :

الف. چک

ب. شرط بندی

3. شما 20 دلار شرط می بندید و تنها بازیکن بعد شما کال می کند. ترن 9 گشنیز می خورد.
شما:

الف. چک

ب. شرط بندی
[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

4. 45 دلار شرط می بندید و رقیبتان کال می کند. ریور 4 گشنیز می خورد. چه میکنید:

الف. چک

ب. شرط بندی

دست #11: نمرات و آنالیزها

1. الف(0) ب(10) ج(2) می خواهید دست را بازی کنید و تنها سوال این است که ریز می دهید یا خیر. با دست خوب AA بهتر است وارد بازی شوید. این به ویژه در ساختار این بازی به خصوص درست است زیرا تنها 3 دلار در پات است. با ریز دادن تنها خود را تبدیل به طعمه ای برای فرد دیگر می دهد.

2. الف(0) ب(10). تنهایک بازیکن بعد شماست و شما باید با پر بالا و متوسط شرط ببندید. هینطور داشتن اور-پر یا اس گشنیز برا پشتیبانی بد نیست.

3. الف(2) ب(10). 9 گشنیز ممکن است شما را شکست دهد. اما در صورتی که رقیبتان K,9,X,X داشته باشد در حالت دیگری دستتان بد نیست. با شرط بندی می توانید نشان دهید که فلاش یا فول-هوس دارید و بازیکنانی با فلاش پایین یا ست را راغب به فولد کنید.

4. الف(8) ب(10). دوباره شرط بستن بستگی به این دارد که فکر می کنید رقیبتان چه دارد. تنها چیزی که رقیبتان می تواند بار دیگر با ان کال کند فول هوس است. اگر او تنها ست 9

داشته باشد 4 به او کمک خواهد کرد. اگرچه بازیکن خوب تنها با ست 9 کال نمیکنند. طبق این گفته ها ترجیح می دهم با بازیکن بدی شرط ببندم تا بازیکن خوب (با این فرض که بازیکن به اندازه کافی بد نباشد (یا باهوش) تا شما را تنها با ست کال کند.

دست #12 telegram: @casinoyabtelegram

بازی \$5/\$2. شما $A\heartsuit Q\spadesuit Q\clubsuit 8\heartsuit$ در موقعیت میانی دارید. بازیکن مقابل شما 20 دلار ریز می دهد.

1. شما:

الف. فولد؟

ب. کال؟

ج. ریز؟

WWW.CASINOYAB.NET

2. شما کال می کنید و همینطور بازیکن اخر، اسمال بلایند. و بیگ بلایند فولد می دهد. فلاپ

$A\heartsuit A\clubsuit 6\heartsuit$ می اید که به شما ست اس با کیکر کوئین می دهد. همه چک می دهند. شما:

الف. چک

ب. شرط بندی

3. 60 دلار شرط بندی می کنید و فقط اسمال بلایند کال می کند. ترن کینگ پیک می خورد.

رقیبیتان چک می دهد. شما:

الف. چک

ب. شرط بندی.

Casinoyab

دست #12: نمرات و آنالیزها

1. الف (0) ب (10) ج (0). با این دست می خواهید فلاپ را ببینید و دلیل خوبی برای ری-ریز در پات وجود ندارد.

2. الف (0) ب (10). شرط بندی خود کار انجام میگیرد. telegram: @casinoyabtelegram

3. الف (0) ب (10). کینگ پیک کارت خوب/بد است. شما می توانید یا احتمالتان را به AK از دست دهید، کارت کینگ پیک کارتی برای بلفو به رقیبتان با A6 یا 66 می باشد، یا در غیر این صورت او را تشویق به فولد دادن اس کند که می تواند شما را شکست دهد.

دست #13

بازی 5 دلار/5 دلار. شما $A\clubsuit K\spadesuit J\heartsuit T\clubsuit$ در آخر دارید. دو بازیکن اهسته رو عمل می کنند و بازیکنی میانی 25 دلار ریز می دهد. بازیکن بعدی فولد می دهد و نوبت شماست.

WWW.CASINOYAB.NET

1. شما:

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

2. شما کال می کنید و هر دو بلایند فولد می دهند ولی هر دو بازیکن اهسته رو کال می کنند. فلاپ $Q\heartsuit 9\clubsuit 2\spadesuit \diamond$ می خورد که به شما رپ ناتز با 13 کارت می دهد. همه چک می دهند. شما:

الف. چک

ب. شرط بندی.

3. شما 110 دلار شرط می بندید و بازیکن اول فولد می دهد و بازیکن بعدی کال می کند و ریز دهنده پری-فلاپ فولد وی دهد. ترن 4 گشنیز می خورد. رقیبتان چک می دهد. شما:

الف. چک

telegram: @casinoyabtelegram
ب. شرط بندی

4. شما 330 دلار شرط می بندید و رقیب کال می کند. ریور 4 می خورد. رقیب چک می دهد. شما:

الف. چک

ب. شرط بندی

دست #13: نمرات و آنالیزها

WWW.CASINOYAB.NET

1. الف(0) ب(10) ج(2). این دست محتمل خوبی است و اگر در مقابل شما کسی روی چات ریز نمی داد خودتان ریز می دادید.

2. الف(0) ب(10). دلیل خوبی برای چک دادن با ناتز رپ با 13 کارت وجود ندارد. با شرط بستن شانس برد پات را دارید. و حتی اگر کسی کال کند شما ابتکار عمل دارید که به شما اجازه می دهد بعدا پات را ببرید حتی اگر نتوانید ثابت کنید.

3. الف(0) ب(10). 4 گشنیز کارت خوبی است که به شما احتمال ناتز فلاش را نیز می دهد. حتی بدون آن نیز باید با احتمال ناتز استریت با کارت را در مقابل رقیبی که چک می دهد ایجاد کنید.



Casinoyab

4. الف(0) ب(10). شما ممکن است با چک دادن برنده بازی نشوید اما مهمترین چیز آن است که رقیبتان اگر شما شرطی ببندید که نتواند کال کند، نمی تواند برنده باشد. شرط نصف دو/سوم پات مناسب می باشد.

دست #14 telegram: @casinoyabtelegram

بازی سبک 1دلار/2دلار. شما $A\clubsuit K\clubsuit Q\clubsuit 5\heartsuit$ در جایگاه میانی دارید. چهار بازیکن وارد بازی می شوند.

1. شما:

الف. فولد

ب. کال

WWW.CASINOYAB.NET

ج. ریز

2. شما، بازیکن آخر و اسمال بلایند کال می کنید و بیگ بلایند چک می دهد. فلاپ $J\heartsuit T\spadesuit 8\clubsuit$ می خورد که شما را احتمال ناتز استریت با 13 کارت می کند. یکی از بازیکنان اول 16 دلار شرط بندی می کند. شما:

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز



3. شما و یکی از بلایند ها کال میکنید. ترن 4 گشنیز می خورد. بازیکن اول شرط میبندد و کسی که روی فلاپ شرط بسته 20 دلار دیگر شرط بندی می کند. شما:

الف. فولد

ب. کال [telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

ج. ریز

دست #14: نمرات و انالیزها

1. الف(0) ب(6) ج(0). این دست لب مرز می باشد و گشنیز سوم کمی نمی کند. طبق این گفته اگر بتوانید با مبلغ کمی فلاپ را ببینید برایتان مساله ای نیست.

2. الف(0) ب(10) ج(2). فردی که شرط می بندد نشان می دهد که نائز استریت دارد که در این مورد ریز با احتمال نائز با 13- کارت کار خاصی نمیکند.

3. الف(0) ب(4) ج(10). شرط بندی 20 دلاری بازیکنی در پات 64 دلاری روی این زمین نشان دهنده ضعف است؛ اگر او نائز استریت داشت روی تمام پات شرط می بست تا شما را مجبور به شرط بندی روی استریت بالاتر یا فول هوس کند. شما با ریز اندازه پات او را راغب به فولد میکنید و اگر هم کال کند همه چیز را از دست نمی دهید.

دست #15

بازی 1دلار/2 دلار با 5 دلار ورودی و 7 بازیکن. شما به عنوان رقیب من در این دست بازی می کنید. شما 600 دلار استک دارید و من هم استک برای پوشش همه میز دارم. شما $A\spadesuit K\diamond 6\spadesuit 5\diamond$ در جایگاه اخر دارید. من با ریز 15 دلار از جایگاه دوم شروع می کنم و نوبت شما می شود.

1. شما

الف. فولد

ب. کال

telegram: @casinoyabtelegram

ج. ریز

2. شما تا اسمال بلایند کال میکنید و بیگ بلایند فولد می دهد. فلاپ $8\spadesuit 3\heartsuit 2\clubsuit$ میخورد که به

شما احتمال ناتز فلاش با احتمال گات شات استریت میدهد. بلایند چک می دهد (استک 1000

دلاری) و من 40 دلار شرط میبندم. شما:

الف. فولد

ب. کال

WWW.CASINOYAB.NET

ج. ریز

3. شما و بیگ بلایند کال می کنید. ترن آس دل می خورد. بلایند چک می دهد و من 165

دلار شرط می بندم. شما

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

4. شما کال می کنید و بلایند فولد می دهد. ریور 9 خشت می خورد. من 350 دلار شرط می

بندم. شما:

Casinoyab

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

telegram: @casinoyabtelegram

دست #15: نمرات و انالیزها

1. الف(10) ب(4) ج(0). این دستی لب مرز است و ریز من نشان می دهد که دستی دارم که

بر دست شما غالب است. چیزی که برای شما واضح است این است که ممکن است پات هدزآپ شود و شما موقعیت آن را دارید.

2. الف(0) ب(4) ج(10). از انجایی که شما احتمال ناتز فلاش را دارید، باید با خود فکر کنید

من چه دستی دارم که ممکن است شما را اگر ریز دادید کال کنم؟ جواب این است که

دستهای زیادی وجود ندارد و شما خودتان احتمال بسیار قوی دارید. واضح است که من AA با احتمال ناتز فلاش ندارم.

3. الف(0) ب(10) ج(8). دانستن اسنکه از این کارتها چه دست هایی ایجاد می شود سخت

است. مگر اینکه دلیلی داشته باشید که فکر کنید من ست اس دارم و شما باید روی اینکه

من یا AA داشته باشم و با دستی مثل 6,5,4,3 یا 7,6,5,4 برای استریت حساب کنید که

پیش از فلاپ ریز داده ام. اگر من را باور نداشته باشید ریز خواهید داد مگر اینکه با بستن

شرط بزرگ دیگری روی ریور با یک پر مشکلی نداشته باشید.

4. الف(10) ب(4) ج(0). اگر شما روی فلاپ ریز داده بودید اکنون مشکلی نداشتید. مگر اینکه

شما فکر کنید که من بلوف می زنم.

در یک دست واقعی بازیکن (بر حسب اتفاق دوست من) معتقد بود که من روی ترن بلوف می زدم اما در نهایت روی ریور وقتی احتمال خود را از دست داد فولد داد. دست من $Q\heartsuit Q\clubsuit J\spadesuit J\clubsuit$ است.

دست #16 telegram: @casinoyabtelegram

بازی سبک 2 دلار / 5 دلار. شما $K\clubsuit J\clubsuit T\spadesuit 3\clubsuit$ دارید. سه بازیکن اهسته رو عمل میکنند.

1. شما:

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

WWW.CASINOYAB.NET

2. شما، بازکن اخر، اسمال بلایند کال می کنید و بیگ بلایند چک می دهد. فلاپ $Q\heartsuit T\clubsuit 9\spadesuit$

می خورد که به شما ناتز استریت می دهد. هر دو بلایند چک می دهند و اولین بازیکن 35 دلار

شرط می بندد. شما چه میکنید؟

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

3. شما و بازیکن اخر کال می کنید و هر دو بلایند فولد می دهند. ترن 9 گشنیز می خورد.

بازیکن اول چک می دهد. شما چه میکنید؟

Casinoyab

الف. چک

ب. شرط بندی

4. بیايد فرض كنيم کارت ترن كوئين گشنيز بود. بازيكن اول چك مي دهد. شما:

telegram: @casinoyabtelegram

الف. چک

ب. شرط بندی

5. بيايد جور ديگري امتحان كنيم. فرض كنيد فلاپ $Q\heartsuit 9\spadesuit 2\clubsuit$. بلايند چك ميدهد. بازيكن

اول باز هم 35 دلار شرط ميبنند. شما چه ميكنيد:

الف. فولد

WWW.CASINOYAB.NET

ب. كال

ج. ريز

6. در فرضيه دوم فلاپ $Q\heartsuit 9\spadesuit 2\clubsuit$ آمد و همه چك مي دهند. شما:

الف. چک

ب. شرط بندی

7. در فرضيه سوم فلاپ $Q\clubsuit 9\spadesuit 2\heartsuit$ مي ايد. بلايند چك مي دهد و بازيكن اول تنها كال مي

كند. ترن 9 خشت مي خورد. رقيب چك مي دهد. شما:

الف. چک

ب. شرط بندی

Casinoyab

8. در فرضیه 3 فلاپ $Q\clubsuit 9\heartsuit 2\spadesuit$ می خورد. بلایند ها چک می دهند اما بازیکن اول 35 دلار شرط می بندد. شما:

الف. فولد

ب. [telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram) کال

ج. ریز

دست #16: نمرات و آنالیزها

1. الف (10) ب (2) ج (0). این دست جالبی است. عنوان دست "عالی" احتمالا زیاد است اما من ان را از ست بهتر میدانم.

2. الف (2) ب (10) ج (0). بدون احتمال دوباره نمی خواهید وارد پات شوید. اگرچه شما مزیت موقعیت را نسبت به کسی که شرط بسته دارید و فقط یک بازیکن بعد شما برای بازی باقی مانده. اما هنوز هم نمی خواهید بیخیال پات شوید.

3. الف (8) ب (10). اگر بازیکن بعد شما روی فلاپ فولد میداد، بلوف زدن روی ترن برای شما اسان میشد. سوال این است که با آنچه بازیکن میانی شرط بسته به نظر میرسد ست دارد و حتی اگر شرط ببندید ریز نمی دهد. به طور خودکار او ممکن بود احتمال ناتز فلاش یا چیزی مثل $A\spadesuit K\spadesuit XX$ برای گات شات و احتمال ناتز فلاش داشته باشد. می توانید چک دهید و ببینید چه دارد یا امیدوار باشید او احتمال فلاش باشد و با یک شرط بندی وارد پات شوید. در واقع در نهایت 75 دلار شرط بستم و هر دو بازیکن فولد دادند.

4. الف(10) ب(0). در این مورد باید روی ترن چک دهید زیرا هیچکسی با ست کوئین با کارتهای بالاتر از 10 احتمال فول هوس را ندارد، فرض میکنیم او هم هنوز چنین چیزی ندارد. این احتمال اینکه بتوانید با یک شرط روی پات بلوف بزنید را کاهش میدهد.
5. الف(10) ب(2) ج(0). حساب کردن روی احتمال استریت وقتی دو فلاش روی زمین باشد و خود احتمال فلاش ندارید فکر خوبی نیست.
6. الف(0) ب(10). وقتی در موقعیت اخر هستید و همه چک می دهند می توانید با شرطی به اندازه پات دست را کنترل کنید و پات را برای خود کنید، اگر نه هم ان را ببرید.
7. الف(10) ب(0). اینکه بازیکنی با ست روی فلاپ شرط ببندد و بعد روی ترن چک دهد عجیب نیست. اینجا با دست اصلی که در ان روی فلاپ استریت بودید فرق دارد. در این مورد رقیبتان احتمالاً استریتی مشابه دارد و شما با کال کردن روی فلاپ نشان دادید احتمال فول هوس دارید و وقتی زمین پر بود روی ترن شرط بستید. در این مورد رقیب احتمال میدهد شما اتمال استریت دارید و به شما با چک دادن فرصتی می دهید تا بلوف بزنید با در غیر این صورت در ریور استریت شوید و بپردازید.
8. الف(0) ب(4) ج(10). با رپ ناتز با 13 کارت و احتمال فلاش می توانید حداقل یک ریز دیگر بدهید. می توانید ست متوسط یا دو پر بالا را بدون هیچ مبارزه ای فولد دهید و همینطور دوست دارید احتمال ناتز فلاش اگر وجود داشته باشد بدست آورید. و حتی اگر کال یا ری-ریز شوید در مقابل ست معمولی پول کافی را دارید.

دست #17

بازی 2 دلار/5 دلار با 8 بازیکن. شما $T♥9♥8♣7♠$ دارید.

1. شما:

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

[telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

2. شما 15 دلار ریز می دهید. بازیکن آخر فولد می دهد ولی هر دو بلایند کال می کنند. فلاپ

♠5♥3♣T به شما تاپ پر با احتمال فلاش می دهد. هر دو بلایند چک می دهند. شما

الف. چک

ب. شرط بندی

3. 45 دلار شرط می بندید و بیگ بلایند کال می کند. ترن 8 پیک می خورد که شما را دو پر

بالا با احتمال استریت دو سر میدهد. رقیبتان چک میدهد. شما:

WWW.CASINOYAB.NET

الف. چک می دهید

ب. شرط میبندید

4. 135 دلار شرط می بندید و رقیب کال می کند. ریور کوئین خشت می خورد و رقیب چک

می دهد. شما:

الف. چک

ب. شرط بندی

دست #17: نمرات و انالیزها

1. الف(0) ب(4) ج(10). در این بازی دیدن تنها ورود سخت است.

Casinoyab

2. الف(0) ب(10). پر بالا به تنهایی برای شرط بندی در این دست کافیت.
3. الف(0) ب(10). یکی از دلایل اینکه اینگونه ران-دون ها قوی هستند ان است که کمک گرفتن اسان است.
4. الف(10) ب(0). شما دست کافی برای نمایش دارید و نمی توانید روی اینکه توسط دستی پایین تر از خودتان کال شوید حساب کنید.

دست #18

بازی 5 دلار/5دلار/10 دلار. شما $A\clubsuit Q\clubsuit Q\heartsuit T\spadesuit$ دارید. دو بازیکن وارد بازی می شوند

1. شما:

الف. فولد

WWW.CASINOYAB.NET

ب. کال

ج. ریز

2. شما 30 دلار ریز می دهید. بازیکن اخر فولد می دهد. اسمال بلایند کال می کند. بیگ و

میدل بلایند فولد می دهند و دو بازیکن اول کال می کنند. فلاپ $J\clubsuit 8\heartsuit 4\spadesuit$ می خورد. همه

چک می دهند. شما:

الف. چک می دهید

ب. شرط بندی



3. شما 125 دلار شرط میبندید و یک نفر کال می کند. هر دو 1500 دلار استک دارید. ترن کودین دل می خورد که به شما ست کوئین و احتمال استریت جدید می دهد. رقیبتان 385 دلار شرط می بندد. شما:

الف. فولد telegram: @casinoyabtelegram

ب. کال

ج. ریز

4. شما کال می کنید. ریور آس پیک می خورد. رقیب چک می دهد. شما:

الف. چک

ب. شرط بندی

WWW.CASINOYAB.NET

دست #18: نمرات و انالیزها

1. الف(0) ب(7) ج(10). با پر بالا و اس سوت و احتمال رپ برادوی، پتانسیل کافی برای ریز دادن در جایگاه اخر را دارید.

2. الف(2) ب(10). اور-پر به تنهایی برای شرط بندی و گرفتن این پات کافیت. شما همینطور احتمال گات-شات ناتز استریت همراه با ان دارید.

3. الف(0) ب(10) ج(0). رقیب شما اینجور که نشان میدهد استریت دارد. شما ناتز فول هوس با ده خروجی دارید به علاوه ناتز استریت با سه خروجی و احتمال استریت دوباره با سه خروجی هم دارید. این دست برای ریز کافی نیست اما برای کال کردن کافیت.

Casinoyab

4. الف(10) ب(2). دو ویژگی اصلی برای بلوف زئن وجود دارد. یکی اینکه قابل باور باشد. و در مقایسه با دست #2 داشتن K,T برای ناتز استریت با توجه به فلاپ برای شما احتمال خیلی کمی دارد. برخی بازیکنان نسبت به دیگران تمایل کمتری برای فولد دادن دارند. برای مثال در مقابل بازیکنی که روی ریور با زمین پر کال می کند، نباید هرگز شرط ببندید. در دستی واقعی رقیب من استریت داشت با دست: T♥9♦9♠5♦

دست #19

در بازی 2 دلار/5 دلار/10 دلار (با جایگاه میانی). شما A♠K♦Q♠9♦ دارید. هر دو بلایند کال می کند و بازیکن رو به روی شما اهسته رو عمل می کند.

1. شما:

WWW.CASINOYAB.NET

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

2. شما 40 دلار ریز می دهید. بازیکن میانی فولد می دهد ولی بقیه بازیکنان کال می کنند. 4 بازیکن و 170 دلار در پات وجود دارد. فلاپ J♠T♦5♠ می خورد که شما را ناتز رپ با 16 کارت و احتمال ناتز فلاش می کند. اسمال بلایند چک می دهد ولی بیگ بلایند 170 دلار شرط می بندد و بازیکن بعدی فولد می دهد. شما:

الف. فولد

ب. کال

CasinoYab

ج. ریز

3. شما 680 دلار ریز می دهید و اسمال بلایند فولد می دهد. بیگ بلایند ری-ریز 2210 دلاری

می دهد. شما حدود 3500 دلار دارید و رقیبتان هم شما را پوشش می دهد. شما:

الف. فولد [telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

ب. کال

ج. ری-ریز

4. شما کال می کنید. ترن 3 گشنیز می خورد. رقیبتان ال-این میکند. شما:

الف. فولد

ب. کال WWW.CASINOYAB.NET

دست #19: نمرات و آنالیزها

1. الف(0) ب(2) ج(10). این دستی با احتمال خوب است و ارزش ریز برای ساختن پات را دارد.

همینطور می خواهید بازیکن دیگری نیز به پات بپیوندد.

2. الف(0) ب(2) ج(10). فلاپی بهتر از این نمی شد. ریز دهید. اگر باغث شوید ست متوسط یا

پایین و دوپر بالا نیز فولد دهند بد نیست.

3. الف(0) ب(10) ج(4). از انجایی که در مقابل ست فیوریت محسوب می شوید، مزیت اضافی

برای اینکه به دست متعهد باشید ندارید. برای مثال اگر فقط کال کنید و روی ترن استریت و

یا فلاش ایجاد کنید رقیبتان اگر ست داشته باشد خود را متعهد می کند در هر صورت ریور

را ببیند، که نسبت 3:1 بهتر از پول خودش بدست می آورد. با کال کردن تنهایی اگر زمین پر شود از این دست میگریزید.

4. الف (0) ب (10). کال به صورت خودکار انجام می گیرد.

دست #20 telegram: @casinoyabtelegram

دست تورنمت. سومین دست تورنمت است. بلایند ها \$50/\$25 می باشد و شما نفر اخر با استک 4000 دلاری هستید. شما ♠5♥9♣T♠Q هستید. بازیکنی استکی اندازه استک شما دارد و 175 دلار ریز می دهد.

1. شما:

الف. فولد

WWW.CASINOYAB.NET

ب. کال

ج. ری ریز

2. شما کال میکنید. فلاپ ♣4♥4♠T می خورد که به شما پر 10 و 4 می دهد. رقیب 400 دلار شرط میبندد. شما:

الف. فولد

ب. کال

ج. ری ریز

3. شما کال می کنید. ترن 2 پیک می خورد. رقیب چک می دهد. شما:

Casinoyab

الف. چک

ب. شرط بندی

4. شما 1000 دلار شرط می بندید. رقیب بعد از فکر کردن کال می کند. ریور 7 خشت می خورد. رقیب چک می دهد. شما:

telegram: @casinoyabtelegram

الف. چک

ب. شرط بندی

دست #20 نمرات و آنالیزها

1. الف (10) ب (8) ج (0). این دست خیلی دست خوبی نیست. رقیب البته مثل شما فکر می

کند، که اگر شما فولد دهید می تواند پول بلایندها در پات را بگیرد. اگرچه کیفیت دست بیشتر نامربوط است زیرا هر دستی از PLO Hi برای بردن در فلاپ، داگ است. اما وقتی

بلایندها از بازی خارج شدند شما در این موقعیت هدزآپ خواهید شد. این به طور خودکار

شما را برای برد این دست فیوریت می کند. محدودیتهایی برای بازی در اینجا وجود دارد؛

برای مثال من قطعاً ست، دستهایی مثل k,9,6,2 یا دستهایی با پر پایین مثل k,t,4,4 را

فولد می دهم. من همینطور چهار کارت غیر قابل بازی کوچک را نیز فولد می دهم، مثل

3,4,6,8 یا 2,3,4,7. اما شانسم را در این دست امتحان میکنم. در بازی تورنمت شما باید

زودتر چیپها را وارد پات کنید تا اگر در موقعیت شرط بندی خوبی قرار گرفتید رقیبتان

ریسک تمام شدن چیپهایش در این دست را داشته باشد نه شما.

2. الف (2) ب (10) ج (4). رقیب شما با مقدار قابل قبولی وارد پات می شود. ریز دادن گزینه

خیلی بدی هم نیست اما من ترجیح می دهم برای تصاحب پات کال کنم و روی ترن وقتی

رقیب چک می دهد شرط بندی کنم. از بین رفتن احتمال روی این فلاپ پر مثل این ان است که این فلاپ نامربوط است.

3. الف (0) ب (10). با چک دادن رقیبتان شما می توانید طبق برنامه شرط بندی کنید.

4. الف (2) ب (10). رقیبتان با کال کردن روی ترن برنامه شما را بهم می زند. او احتما زیاد اور- پر دارد و با چک دادن نخواهد برد. سوال این است که می توانید با شرط بندی دوباره او را

راغب به فولد کنید یا خیر. و به نظر من بیشتر بازیکنان دوست ندارند روی سومین دست تورنمت چیهپهایشان تمام شود. اگر دوباره شرط ببندید رقیب احتمالا فکر می کند شما ست 4 دارید.

من 2000 دلار شرط بستم و او فولد داد.

دست #21

WWW.CASINOYAB.NET
دست تورنمت دیگر. این دست چند دست بعد از بازی قبل بود. بلایند هنوز 25 دلار/50 دلار می باشد. و شما $A\spadesuit A\diamond Q\clubsuit 8\heartsuit$ دارید. بیگ بلایند هنوزم در بازی نیست. یک خانم در جایگاه اول اهسته رو عمل می کند. بازیکن دست قبل 225 دلار ریز می دهد. خانم تا کنون چند فلاپ را بازی کرده اما به نظر نمی آید که واقعا بخواهد مشارکتی داشته باشد او 3800 دلار استک دارد. بازیکن اخر با 1700 دلار بازیش را شروع میکند.

1. شما چه میکنید؟

الف. فولد

ب. کال

ج. ری-ریز

2. فرض کنید شما همگی 5000 دلار استک داشتید. شما:

الف. فولد

ب. کال

telegram: @casinoyabtelegram

ج. ری-ریز

3. در دست واقعی. شما ری-ریز تا 775 دلار می دهید. بازیکن خانم فولد می دهد و بازیکن آخر

کال میکند. فلاپ $J\heartsuit 7\spadesuit 6\heartsuit$ می خورد. شما:

الف. چک

ب. شرط بندی

دست #21 نمرات و آنالیزها WWW.CASINOYAB.NET

1. الف(0) ب(5) ج(10). در تورنمت PLO که همگی استک کمی دارند و با استانداردهای بازی

نقد است و دست اول داده شده، آس ها پیش از فلاپ با قدرت بیشتری بازی می شود.

بازیکن آخر تنها 1700 دلار استک دارد؛ شما می توانید با 775 دلار پیش روی کنید که در

این مورد برای او فقط 925 دلار پس از فلاپ باقی می ماند. با ری-ریز می توانید یا باعث

شوید او فولد دهد و یا به دستی که می تواند در مقابل هر چیزی که او دارد فیوریت باشد،

متعهد بمانید. پرسش اصلی این است که آیا بازیکنان دیگر این دست بعد از ری-ریز خواهند

ماند یا خیر. برخی بازیکنان ممکن است بمانند حتی با استک 3800 دلار. اگر فکر می کنید

این همان مورد است می توانید کال کنید.

2. الف(0) ب(10) ج(2). در این مورد

Casinoyab

3. الف(0) ب(10). شما می خواهید روی فلاپ در هر صورت شرط بندی کنید.

دست #22

دست تورنمت. در میانه اوله تورنمت هستیم و این دومین دور شما در میزی جدید است. بلایند 100دلار/200دلار است. پس از یک رقابت ال-این و چند باخت دیگر در چند فلاپ، استک شما

3600 دلار شده. دست شما ♣4♠9♦J♠ در جایگاه اخر است. در بازیکن وارد بازی می شوند.

1. شما:

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

WWW.CASINOYAB.NET

2. شما، اسمال بلایند کال می دهید و بیگ بلایند چک می دهد. فلاپ ♠3♣3♦T♣ می خورد. سه

بازیکن اول چک می دهند اما بازیکن بعدی 400 دلار شرط می بندد. لازم به ذکر است که چند

دست قبلتر، همین بازیکن شرطی مشابه روی فلاپ 5,5,9 با دست Q,Q,X,X بسته. بازیکن

7000 دلار استک دارد و دیگر بازیکنان شما را پوشش می دهند. شما:

الف. فولد

ب. کال

ج. ریز

3. شما کال می کنید و همه فولد می دهند. ترن ده دل می خورد. رقیب چک می دهد. شما:

CasinoYab

الف. چک

ب. شرط بندی

4. شما 1000 دلار شرط می بندید و رقیب کال میکند. ریور 8 پیک می خورد و او چک می

دهد. شما: [telegram: @casinoyabtelegram](https://t.me/casinoyabtelegram)

الف. چک

ب. شرط بندی

دست #22 نمرات و آنالیزها

1. الف(6) ب(10) ج(0). این دستی لب مرز است اما شما فرصت این که با پول کمی وارد پات

شوید دارید.

WWW.CASINOYAB.NET

2. الف(10) ب(4) ج(0). راحت ترین و بهترین پاسخ این است که شما خود ست ندارید و بهتر

است از این پات بگذرید. شما چیز خاصی راجع به فردی که شرط بسته نمی دانید. پاسخ

پیچیده تر و خطرناک تر این است که شاید کسی که شرط بسته ست ندارد و بلوف می زند.

و شاید بتوانید دوباره وانمود کنید ست یا دستی مثل T,T,X,X دارید.

3. الف(0) ب(10). ده دل روی ترن تقریبا فرصت شما را برای وانمود کردن به داشتن دستی

مثل T,T,X,X از بین برده است. اما هنوز می توانید وانمود کنید که ست ده شدید.

4. الف(2) ب(10) سوال اصلی این است که رقیب شما با چه دستی میتواند شرط شما را کال

کند. او با ست 3 نمی تواند کال کند، و هشت نیز کمک خاصی به او نمی کند. در دست

واقعی من 1800 دلار شرط بستم که تمام دارایی من به جز استک کوچکی از چیپ سبز

رنگ بود. رقیب من گفت فکر می کنم شما هم فول هوس دارید. و کال کردن و نشان داد که A,3,7,8 دارد.

فکر می کنم درست باشد که نمی شود به برخی بازیکنان بلوف زد و من باید می دانستم ممکن است رقیبم یکی از اینجور بازیکنان باشد. اگرچه نمی توان او را خیلی تحسین کرد زیرا روی ترن کال کرد در صورتی که هیچ گونه مطمئن نبود که من بلوف می زنم زیرا هنوز احتمال این فول هوس مشخص نبود. و ممکن بود او را در این تورنمت شکست دهم.

من با دست Q,T,9,8 به 700 دلار ریز ال-این دادم؛ یک بازیکن کال کرد و بازیکن بعدی 2700 دلار ری-ریز ال-این با دست A,A,X,X داد و بازیکن دیگری که در این دست ریز داد A,J,8,3 داشت. همین بازیکن بعد از آن شرطی به اندازه پات را با احتمال گات-شات کال کرد. او a,8,7,6 داشت و فلاپ 4,3,2 با دو دل بود. او روی فلاپ شرطی اندازه پات را کال کرد؛ ترن ، بود و او دوباره شرطی برابر پات را کال کرد که او را ال-این کرد. حتی با وجود این که رقیبش دستش را نمایش داد که A♥,Q♥,Qx,9x بود.

من در واقع پیش رفتم تا استک متوسط رو به بالا ایجاد کنم اما در نهایت با دست Q♦J♦8♣7♣ در بیگ بلایند داشتم و فلاپ T♦9♣4♣ خورد که به من احتمال استریت با 20 کارت و احتمال فلاش بکدور را داد. من روی پات شرط بستم و توسط بازیکنی با استک بالا ریز داده شد که K♠J♥T♠9♦ با دو پر بالا و گات شات داشت. من کال کردم. ترن Q دل خورد که به من استریت ناتز دوم را داد اما به رقیبم ناتز استریت داد و پات پایان یافت.

تمام



telegram: @casinoyabtelegram

WWW.CASINOYAB.NET



Casinoyab