

СОДЕРЖАНИЕ

На какие вопросы отвечает эта книга	4
Предисловие.....	6
Глава I. Покер: основные вехи	8
Глава II. Краткая история покера в России	30
Глава III. За покерным столом	40
Глава IV. Правила и логика покера	49
Глава V. Психология покера.....	94
Глава VI. Покер и жизнь.....	113
Литература	126

НА КАКИЕ ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЕТ ЭТА КНИГА

ПОЧЕМУ У ПОКЕРА НЕТ ОДНОГО ИЗОБРЕТАТЕЛЯ И ОТКУДА ОН ВЗЯЛСЯ?

Покер не придумал один человек: он вырос из разных карточных игр — от персидского ас-нас до европейских вариантов вроде похена и пока. *Глава I*

ПОЧЕМУ ПОКЕР ОФОРМИЛСЯ ИМЕННО В АМЕРИКЕ НАЧАЛА XIX ВЕКА?

Речные пути, жизнь на пароходах, шумные публичные места и привычка рисковать на Миссисипи сделали ставки и умение «читать людей» главными в игре. *Глава I*

ПОЧЕМУ ДОРЕВОЛЮЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ КУЛЬТУРА РОССИИ НЕ ОСТАВИЛА МЕСТА ПОКЕРУ?

В России прижились другие коммерческие игры — например, преферанс. Там важнее были расчет, договоренности и этикет, а не прямое столкновение характеров и блеф. *Глава II*

КАК ПОКЕР ПРИШЕЛ В РОССИЮ В КОНЦЕ XX ВЕКА И КАКИМ ОН БЫЛ СНАЧАЛА?

Он вошел через казино конца 1980-х и 1990-х — чаще в простых вариантах, без сильной школы, традиции и «передачи опыта». *Глава II*

ПОЧЕМУ ИНТЕРНЕТ И ТУРНИРНЫЙ БУМ В 2000-Х РЕЗКО ИЗМЕНИЛИ ОТНОШЕНИЕ К ПОКЕРУ В РОССИИ?

Онлайн сделал игру доступной, а турниры и сообщества укрепили мысль: результат зависит не только от удачи, но и от мастерства. *Глава II*

ПОЧЕМУ МЕСТО ИГРЫ ВЛИЯЕТ НА КАЧЕСТВО РЕШЕНИЙ, ДАЖЕ ЕСЛИ ПРАВИЛА ОДИНАКОВЫЕ?

Дом, клуб, казино и игра через интернет создают разную обстановку: где-то ошибка почти ничего не стоит, а где-то

бьет по кошельку и самолюбию. Из-за этого по-разному работает голова. *Глава III*

ЗАЧЕМ В ПОКЕРЕ ПОНИМАТЬ ЛЮДЕЙ ЗА СТОЛОМ, А НЕ ТОЛЬКО КАРТЫ?

За столом быстро видно, кто как играет: кто давит, кто осторожничает, кто легко заводится после проигрыша. Эти привычки важны не меньше, чем ваши карты. *Глава III*

ПОЧЕМУ ПОКЕР — ЭТО НЕ ПРОСТО ЗНАНИЕ КОМБИНАЦИЙ И ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДОВ?

Потому что это игра про выбор, когда вы не знаете всей картины. Каждое решение меняет ситуацию и влияет на то, что будет дальше. *Глава IV*

ПОЧЕМУ ПОЗИЦИЯ ЗА СТОЛОМ ДАЕТ ПРЕИМУЩЕСТВО И КАК ЭТО УСТРОЕНО?

Если вы ходите позже, вы успеваете увидеть, что сделали другие. Поэтому легче решить, стоит ли продолжать раздачу, поставить, попытаться изобразить сильную руку или спокойно выйти. *Глава IV*

КОГДА ПОКЕР НАЧИНАЕТ ВРЕДИТЬ И КАК ЭТО ЗАМЕТИТЬ ВОВРЕМЯ?

Опасные признаки — потеря меры, выгорание и привычка оправдывать свои ошибки вместо того, чтобы разбирать их. Важно вовремя останавливаться, если падают внимание и качество решений. *Глава V*

КАК ПОКЕР ПОМОГАЕТ В ЖИЗНИ, ГДЕ ПОЧТИ НИКОГДА НЕТ ПОЛНОЙ ЯСНОСТИ?

Он учит действовать по косвенным признакам, проверять догадки и принимать решения без иллюзии, будто можно знать все заранее. *Глава VI*

КАК ПОНИМАТЬ ЦЕНУ ОШИБКИ И ВЫБИРАТЬ РАЗУМНЫЙ РИСК, А НЕ ИДТИ ВА-БАНК?

Покер приучает заранее думать о последствиях и держать запас прочности, чтобы одна неудача не рушила всю систему. *Глава VI*

Покер — редкая игра, в которой «сыграть правильно» и «выиграть» не одно и то же. В терминах теории вероятностей это называют ожидаемым результатом: решение может быть выгодным в среднем, даже если в конкретной раздаче оно приводит к проигрышу

ПРЕДИСЛОВИЕ

Покер — одна из немногих игр, которая давно вышла за рамки простого развлечения. В ней случай и расчет существуют рядом, не подменяя друг друга. Карты могут лечь удачно или неудачно, но то, к чему это приведет, определяется решениями игрока и ценой, которую он готов за них заплатить. Вероятно, поэтому покер на протяжении веков привлекал самых разных личностей — от авантюристов и профессиональных игроков до математиков, психологов и тех, кому интересно наблюдать за поведением людей в условиях риска.

История покера тесно переплетена с историей общества. Он возник на стыке культур, менялся вместе с образом жизни, технологиями и формами досуга, отражал отношение своего времени к деньгам, риску и честной игре. В XIX веке это была игра дорог и речных пароходов, в XX — казино и крупных турниров, в XXI — экранов, онлайн и глобальных сообществ. При всех этих изменениях внутренний принцип оставался прежним: принимать решения, не обладая полной информацией, и затем иметь дело с их последствиями.

Эта книга построена как последовательное знакомство с покером — от его происхождения и культурного контекста до устройства самой игры и логики решений за столом. В первых главах речь идет о том, как покер формировался, кто и где в него играл и почему он

приобрел тот облик, который мы знаем сегодня. Далее внимание смещается к практике: правилам, структуре раздач, комбинациям, ставкам и тем понятиям, без которых покер просто не складывается как игра.

Отдельные главы посвящены психологии — эмоциям, самоконтролю, реакции на проигрыши и длительные неудачные периоды. Завершающая часть книги выходит за пределы карточного стола и показывает, какие покерные привычки и способы мышления могут быть полезны в обычной жизни, где тоже приходится действовать в условиях неопределенности и ограниченной информации.

Почему в покере используют фишки, а не реальные деньги? Фишки делают ставки одинаково наглядными для всех участников, упрощают подсчет банка и снижают число спорных ситуаций. Эта деталь превращает игру в четко организованную систему

ПОКЕР: ОСНОВНЫЕ ВЕХИ

Азартные игры являют человека таким, каков он есть, когда риск становится реальным.

Джонатан Х. Грин

Покер — это история отношений человека с неопределенностью, риском и надеждой на выигрыш. Игра возникла стихийно, как естественный спутник торговли, путешествий, конфликтов. Она формировалась на перекрестках культур, впитывая в себя дух времени и характер людей, которые садились за игорный стол. В каждую эпоху покер отражал свою среду, ее страхи, амбиции и представления об удаче, поэтому всегда рассказывал о человеке больше, чем о собственных правилах. Через ставки и блеф в нем проявлялись жадность и хладнокровие, интуиция и расчет, стремление обмануть судьбу.

КАК СЛОЖИЛАСЬ ПРИВЫЧНАЯ КОЛОДА

Колода из 52 карт — результат европейской традиции, прежде всего французской. До нее в разных странах использовались колоды разного размера и с разными символами. Ас-нас, например, обходился всего 20 или 25 картами

ПОКЕР ДО ПОКЕРА: АС-НАС, ПОХЕН И ПОК

У покера сложная и богатая родословная. Он не появился ниоткуда и не был чьим-то изобретением — скорее, это результат долгого пути, который карточные игры прошли вместе с людьми, торговлей, войнами и развлечениями. Чтобы понять, откуда взялся покер, нужно проследить его историю через разные культуры — от персидских дворцов до немецких таверн и французских салонов.

Одна из самых убедительных и часто обсуждаемых версий ведет в Персию XVI–XVII веков, где была популярна игра ас-нас. В ней использовалась необычная по современным меркам колода: пять типов карт, каждый со своим

цветом фона, без мастей в привычном смысле. Каждое изображение повторялось по четыре или пять раз, так что колода состояла из 20 или 25 карт. В ас-нас использовались особые обозначения достоинств: ас (туз) и шах (король).

По правилам ас-нас поразительно напоминал будущий покер. Обычно играли вчетвером, каждый получал по пять карт, обмена не было, а ставки делались на силу комбинаций. Побеждал не только тот, у кого карты были сильнее, но и тот, кто умел убедить соперников в превосходстве своего набора. Блеф допускался, более того, он был центральным элементом игры. В конце XIX века европейские наблюдатели прямо сравнивали ас-нас с покером, отмечая, что в нем нет комбинаций вроде флеша и стрита. Ас-нас был широко распространен в XVIII веке, но постепенно вышел из моды; после исламской революции в Иране в 1979 году азартные игры оказались под жесткими ограничениями, и ас-нас окончательно предали забвению.

Почти одновременно, но независимо от Персии, в Европе формировались свои предшественники покера. Уже в 1441 году в немецком Страсбурге была зафиксирована игра пох, или похен (*Poch, Pochen*). Название связывают со стуком по столу: сначала буквально, а затем и в переносном смысле — «делать ставку». Похен стал одной из ранних карточных игр, где важную роль играли торги. Игроки могли повышать

Само понятие блефа появилось раньше покера. Оно связано с играми на ставки, где исход зависит не только от комбинаций, но и от поведения игрока. Смысл блефа — заставить соперника принять неверное решение, поверив не картам, а уверенности оппонента

Историки до сих пор спорят о происхождении покера, потому что карточные игры редко распространялись в неизменном виде. Их приносили моряки, солдаты и торговцы, а правила неизбежно подстраивались под местные привычки и условия игры

ставки, отказываться от борьбы или изображать уверенность, когда основной для нее не было. Блеф в этой игре был осознанной стратегией.

Похен состоял из нескольких этапов, и самым напряженным оказывался тот, где шла борьба за комбинации. Игроки начинали понимать: выигрыш зависит не только от карт, но и от того, как ты себя ведешь, как смотришь на соперника и когда решаешь идти до конца. Эта идея — что ставки могут быть важнее самих карт — позже станет краеугольным камнем покера.

Во Франции немецкий похен трансформировался в игру под названием «пок» или «поке» (*poque*). Французская версия была более изящной: использовались колоды с меньшим числом карт, за столом могло сидеть до шести человек, а сама игра делилась на четкие этапы. Многие историки считают, что через французское *poque* в английский язык пришло слово *poker*.

Ученые долго спорили о том, какая из этих игр была прямым предком покера. В 1937 году Р. Ф. Фостер в справочнике *Foster's Complete Hoyle* уверенно заявлял, что американский покер напрямую происходит от персидского ас-наса. Современные исследователи чаще склоняются к версии о французском происхождении, указывая на сходство правил и терминологии с поком. Но все больше историков сходятся в другом: покер не был копией одной конкретной игры. От ас-наса он унаследовал структуру комбинаций и психологию

противостояния, от похена — торги и блеф, от пока — форму и название. А настоящее рождение игры произошло тогда, когда она попала в среду, где риск, деньги и характер ценились выше традиций.

АМЕРИКА НАЧАЛА XIX ВЕКА: ЗАРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Покер сформировался в Америке, стране, которая находилась в процессе становления. Здесь еще не было устойчивых иерархий, привычных европейских традиций и жестких социальных рамок. Ценились не происхождение и титулы, а личная смелость, предприимчивость и готовность рисковать. В такой среде карточная игра, построенная на ставках, блефе и умении читать людей, оказалась на своем месте.

Французские переселенцы привезли пок в Новый Орлеан в конце XVIII — начале XIX века. Город был особенным даже по американским меркам. Здесь сходились торговые пути, смешивались языки и культуры, а законы часто уступали место договоренностям и здравому смыслу. Новый Орлеан стал воротами к Миссисипи — главной транспортной артерии страны. Вместе с хлопком, сахаром и табаком по реке путешествовали деньги, авантюристы и азартные игры.

Здесь пок начал быстро меняться. Французская версия, сравнительно камерная и салонная, столкнулась

Ранние американские версии покера были значительно жестче современных. Колоды были меньше, комбинаций, соответственно, тоже, а роль ставок — выше. В результате игра быстрее превращалась в противостояние характеров, где важнее выдержка, чем сами карты

Салун на Диком Западе был не просто баром, а местом встреч, обмена новостями и сделок. Карточный стол в салуне служил своеобразной проверкой: за несколько раздач становилось ясно, кто склонен к риску, а кто предпочитает осторожность

с американской реальностью — крупными ставками, суровой конкуренцией и отсутствием светских условностей. Колода постепенно расширилась до привычных 52 карт, появились новые комбинации, а сама игра стала прямолинейнее и жестче. Покер перестал быть развлечением и превратился в способ быстро понять, кто перед тобой: осторожный игрок, авантюрист или человек, готовый идти до конца.

В конце 1820-х годов английский актер Джозеф Коуэлл, путешествовавший по США, оставил одно из первых описаний американского покера. Он писал о четверых игроках, использующих колоду из 20 карт, где каждый получал по пять, а победа доставалась тому, кто соберет лучшую комбинацию или заставит соперников отказаться от борьбы. Это был уже не французский пок и не немецкий похен, а самостоятельная американская игра, простая по правилам и беспощадная по сути.

В те же годы в Новом Орлеане начали появляться игорные дома; в источниках упоминаются заведения, работавшие в городе уже в начале 1820-х годов и предлагавшие посетителям рулетку и карточные игры, включая покер. Подобные дома быстро стали центрами городской жизни. Здесь встречались плантаторы, торговцы, моряки и люди, ищущие быстрых денег.

Настоящий расцвет покера, однако, произошел не в стационарных игорных домах, а на воде. Пароходы, курсировавшие по Миссисипи и ее притокам,

превратились в плавучие казино. На них играли сутками, пока судно медленно шло от города к городу.

Речные казино сформировали новый тип игроков — профессионалов. Эти люди жили за счет игры, постоянно перемещались и нередко прибегали к нечестным приемам. Меченые карты, подмены, сговор — все это стало частью покерной реальности. Джордж Девол, шулер и автор мемуаров, вспоминал 1840-е годы как золотое время и описывал, как на одном пароходе могли одновременно идти несколько покерных партий. Однажды он, выдавая себя за торговца лошадьми, выиграл 4300 долларов еще до прибытия судна в Новый Орлеан — огромную по тем временам сумму.

Распространенность шулерства была настолько велика, что в 1843 году Джонатан Х. Грин опубликовал книгу *An Exposure of the Arts and Miseries of Gambling* — один из первых систематических трудов о карточных мошенничествах. Грин не был практикующим игроком, но на протяжении многих лет изучал азартные игры и общался с профессионалами. Его книга подробно описывает приемы шулеров, в том числе использовавшиеся на речных судах, и дает ясное представление о масштабе проблемы: обман был не случайным нарушением, а частью устойчивой системы.

Опасность игры в покер была вполне реальной. В 1835 году в Висксберге, штат Миссисипи, пятерых профессиональных игроков линчевали после

Пароходные игроки часто возили с собой специальные приспособления для обмана: крапленые колоды, липкие составы, скрытые метки. В ответ возникла целая система защиты от шулеров — от пристального наблюдения за руками до обязательной смены карт

Одна из причин, почему покер быстро прижился в Америке, — его гибкость. В него можно играть на символические суммы или на серьезные деньги по одинаковым правилам. При этом психологическое напряжение игры меняется радикально

обвинений в мошенничестве и насилии, связанных с игрой. После этого многие профессиональные игроки предпочитали держаться на воде, подальше от сухопутного правосудия. Покер окончательно закрепил за собой репутацию игры, в которой на кону стоят не только деньги, но и жизнь.

При этом покер на реке привлекал не только авантюристов. Марк Твен, в юности работавший лоцманом на Миссисипи, неоднократно упоминал карточные игры в своих воспоминаниях и художественных текстах. Хотя он не делал покер центральной темой, его наблюдения подтверждают: игра была неотъемлемой частью жизни на реке.

Речные пароходы сыграли ключевую роль еще и потому, что здесь покер окончательно закрепился как игра с реальным денежным риском. В Европе карточные игры часто оставались социальным ритуалом, на реке же каждая ставка имела ощутимый вес. Это сформировало особый стиль игры — осторожный, наблюдательный, ориентированный не только на выпадающие карты, но и на людей, их манеру игры и решений. Покер перестал быть отвлекающей игрой и стал практикой принятия решений в условиях неопределенности.

Когда в середине XIX века железные дороги начали вытеснять речной транспорт, пароходные казино постепенно сошли на нет. Но покер к этому моменту уже изменился. Он вышел из замкнутого пространства судов с новым

набором правил, легенд и репутацией игры, в которой выигрывает не самый удачливый, а самый внимательный и хладнокровный. В таком виде он распространился дальше — на Дикий Запад, где ему предстояло стать частью американского мифа.

ДИКИЙ ЗАПАД: ПОКЕР ИЛИ СМЕРТЬ

Поселения Дикого Запада возникали стремительно и хаотично: сегодня это была стоянка золотоискателей, завтра — уже городок с салунами, борделями и игорными столами. Законы здесь либо отсутствовали, либо действовали формально, оружие носили почти все. В таких условиях покер стал своеобразной формой общения с высоким риском.

Салуны были центрами местной жизни. Здесь заключали сделки, выясняли отношения, искали работу и, конечно, играли в карты. Покер идеально вписался в эту среду: он не требовал долгих объяснений, позволял быстро понять, с кем имеешь дело, и сразу проверял соперника на прочность. Но главное, он соответствовал духу времени, в котором ценились самообладание, решительность и готовность отвечать за свои поступки.

Одним из самых знаменитых персонажей той эпохи был Джеймс Батлер Хикок, более известный как Дикий Билл Хикок. Он служил разведчиком, был превосходным стрелком и профессиональным игроком. Современники

В городках Дикого Запада покер был не просто развлечением. В условиях, где отсутствовали банки, стабильные доходы и формальные договоры, карточная игра становилась одним из способов быстро обменяться деньгами и проверить расчетливость и хладнокровие участников

Многие профессиональные игроки в покер в XIX веке вели кочевой образ жизни. Они перемещались между речными портами, шахтерскими поселками и пограничными городами, появляясь там, где еще не сложились устойчивый круг постоянных игроков и привычные правила игры

отмечали его привычку сидеть за покерным столом спиной к стене, чтобы видеть вход, и держать револьвер под рукой. Это была не поза и не театральный жест, а стремление к элементарной безопасности. В покере Дикого Запада проигрыш мог стоить не только денег, но и репутации, а иногда и жизни.

История гибели Хикок в 1876 году в Дедвуде — один из немногих эпизодов покерной истории, хорошо зафиксированных в источниках. Дикий Билл действительно был убит Джеком Макколлом во время игры в покер. Макколл подошел сзади и выстрелил, воспользовавшись тем, что Хикок оказался спиной к двери — в редком для него положении. В руке у Хикок были две черные пары, тузы и восьмерки. Позже эта комбинация получила название «рука мертвеца». Детали самой раздачи в разных свидетельствах расходятся, но сам факт убийства за покерным столом сомнений не вызывает.

Другой известный персонаж эпохи — Док Холлидей. По профессии он был стоматологом, но из-за болезни и пристрастия к азартным играм стал профессиональным игроком. Холлидей не прославился как выдающийся стратег, однако его репутация человека, сохранявшего спокойствие в самых напряженных ситуациях, делала его опасным соперником.

Покер на Диком Западе редко оставался «чистой» игрой. Шулерство, сговоры и попытки давления были обычным делом. Однако в отличие от речных

казино, где мошенничество часто сходило с рук, в салунах разоблачение могло закончиться мгновенно и жестоко. Это создавало парадокс: блефовать и хитрить было допустимо, но явный обман становился опасным. В результате сформировалась особая культура игры, где психологическое давление и умение читать соперника ценились выше технических приемов.

В этой среде покер окончательно утвердился как игра характера. Умение выдерживать паузу, не выдавать эмоции, принимать решения под давлением и жить с их последствиями становилось важнее знания комбинаций. Карты были лишь инструментом, а главным полем игры — сам человек.

К концу XIX века эпоха Дикого Запада начала уходить. Города становились более упорядоченными, усиливалась власть закона, а покер постепенно перемещался из салунов в клубы и казино. Но образ покера как игры риска, мужества и холодного расчета уже сложился. Позже он ляжет в основу покерного мифа, который переключается в литературу, кино и массовую культуру XX века.

ЛАС-ВЕГАС: КАК ПОКЕР СТАЛ ПРОФЕССИЕЙ

Если Дикий Запад сделал покер игрой на выживание, то Лас-Вегас превратил его в ремесло, а затем — в профессию. В первой половине XX века покер постепенно покинул салуны и подпольные

В эпоху Дикого Запада покер начал восприниматься как игра репутации. Игрока оценивали не только по выигрышам, но и по поведению: умению держать себя, соблюдать договоренности и не провоцировать конфликт. В среде, где насилие было рядовым явлением, это имело важнейшее значение