

免責事項

本書には著者による意見や考えが掲載されている。その目的は本書で取り扱われている主題について、役に立ち、かつ情報となるような題材を提供することにある。本書に掲載されている情報はすべて教育目的に限られている。本書で概要が述べられている戦略が適切かどうかは個人によって異なっており、ある特定の目的を生み出すかどうか保証も確約もされるものではない。本書に掲載されている考えを何かに適用する場合には、それらの行動はすべて自己責任においてなされるものとする。本書は、著者ならびに出版社は本書に対していかなる個人的プロフェッショナルサービスを提供することも約束しないということが理解されたものとして、販売されている。

著者ならびに出版社は中でも特に、本書の内容のいかなる部分をも利用または適用した結果としてもたらされた、直接的および間接的な、個人的またはそれ以外の、負債、損失、リスクに対していかなる責任をも取らないことを宣言する。著者ならびに出版社はあらゆる個人および団体に対して、過ちまたは見落としによって引き起こされた、いかなる損失、損害、混乱に関しても、関知しない、すなわち免責であることを宣言する。

ESSENTIAL POKER MATH EXPANDED EDITION
Copyright © 2019 by Alton Hardin

Japanese translation published by arrangement with
Steven Austad c/o Taryn Fagerness
Agency through The English Agency (Japan) Ltd.

イントロダクション

あっという間の名著入り

私が本書のオリジナル版を出版したのは1年とちょっと前のことだったが、そのときは読者の間で好評だったらいいな程度にしか思っていなかった。当時、どちらかといえば無名に近いマイクロステークス専門のポーカーコーチであった私にとって、達人級のポーカープロや優れたライターたちで占められているポーカー本の市場でどれくらい売れるのか、自分でも疑っていたのである。ところが驚いたことに、そのオリジナル版はAmazonのポーカー本売り上げランクを一気に駆け上がり、ナンバーワンベストセラーとなったのだ。1年後の今、オリジナル版は11,000部以上を売り上げて、なおAmazonのベストセラーランキングに留まっている。

拡張、アップデート、そして進化

ベストセラーになったとはいうものの、オリジナル版には欠点もあった。私のような数学の素人を対象として簡潔にまとめ、読みやすくした点は多くの読者に好評であったが、中にはもっと長い分量でより包括的なものを熱望する人たちもいて、彼らはオリジナル版よりももっと詳細な説明入りの本を求めていた。それに応えるべく、私は数多くのレビューを読み、読者から寄せられたアイデアを心に刻み付けた上で、オリジナルの拡張版となる本書を執筆すべく第一歩を踏み出したのである。

当初私はオリジナル版に長めの説明といくつか例を加えて、内容を

少々拡張させるだけのつもりでいた。そのときは1カ月程度で草稿を書きあげようというのが目標だったが、そのゴールは達成されなかった。自分の本を読み返して書き直すうちにいろいろな穴が見つかり、それらを埋めるべく新たな章をいくつか付け加え、さらにすでにある章もすべて書き足すことにしたのである。その結果、30日ほどで終わるはずだった計画は何か月もかけた大仕事となり、そこで私は自分の情熱を試されることとなったのである。100ページのオリジナル版はその3倍の長さへと膨れあがった。

新版である本書は、オリジナル版を単に拡張しただけに留まっていない。内容はアップデートされ、新たなトピックやコンセプトが付け加えられ、はるかに内容が優れた本として生まれ変わったのだ！

なぜあなたは本書を必要としているのか

本書はすべてのポーカープレイヤーに向けて書かれている。初心者だろうと経験者だろうと、ノーリミットホールデム (NLHE: No-Limit Hold'em) をプレイする上での基本数学を上手く使いこなせない、またはそれをサボってきたというプレイヤーならば誰もが対象である。

本書で学べるのは基本的なポーカー数学で、あなたの上達のため、そして相手をプレイで上回るために必要なものであり、ポーカー数学の中でも土台となるような部分に焦点が当てられている。ここで学ぶのは、ポーカーテーブルに座っていれば毎回必要となる数学であり、おそらくあなたの相手が学ぶのをサボっているであろう数学なのだ。

ポーカー数学は理解するのも実践するのも簡単だというのに、ノーリミットホールデムプレイヤーには見過ごされがちだ。その結果、彼らは数学的に正しくないアクションを行っている。一見そんなことは大した問題にも見えないかもしれないが、そうした間違ったアクションは、上手いプレイヤーであろうと下手なプレイヤーであろうと長期

的には本来勝てる額よりもずっと勝ち額を小さくするし、本来負けてしかるべき額以上の負けへとつながる。そのような間違っただアクションは、もし基本的なポーカー数学を理解して使いこなしてさえいれば防げたはずなのである。

信じてほしい。ポーカーにとって本質的かつ必須の数学を理解して使いこなすのに、大学院レベルの数学も統計学もいらぬ。必要なのは基本的な算数と代数学の理解だけだ。

私は、あなたが本書を手にとってくれたことがとても嬉しく、あなたとポーカー数学の世界へと旅立つのが待ちどおしい。本書を読み終えるころには、あなたはポーカー数学についてはるかに理解を深めているだろう。そしてその結果、はるかに優れたポーカープレイヤーとなっているはずだ。

本書で取り扱わない事柄

本書は理論的ポーカー数学やゲーム理論を扱った上級向けの本ではない。ナッシュ均衡やゲーム理論的最適プレイのような高度なトピックについては本書では取り扱わない。ポーカー数学と理論についてより深く論じた本を求める読者には、マイケル・アセバイドー『現代ポーカー理論』(Runner-Runner)やMatthew Janda『Applications of No-Limit Hold'em』をお勧めする。

また本書は包括的なNLHE戦略の本でもない。本書の中ではプリフロップやポストフロップ戦略の両方で、できる限りポーカー数学に絡めた上で議論しようとは思っているが、ポーカーのあらゆる側面をカバーするつもりはない。もしあなたがポーカーを始めてまだ間もないのであれば、本書以外にノーリミットホールデム戦略全般を扱った本、Peter Clarke『The Grinder's Manual』やJames Sweeney『Dynamic

Full Ring Poker』や、私の『Master Micro Stakes Poker』などを読むことを強くお勧めする。

イントロダクション 2

序章—本書の概要 14

イントロダクション …… 14

KISSアプローチと教授方法 …… 15

基本的ポーカー用語 …… 16

セクション1 入門トピック

第1章 ポーカーにおける数学の重要性 18

ポーカーの進化 …… 18

よくある誤解—カードをプレイするな、プレイヤーをプレイせよ
…… 19

ポーカーにおける2つの側面 …… 19

プレイを支える「後ろ盾」の変遷 …… 21

ポーカー進化の原動力 …… 23

結論 …… 24

第2章 基本となる概念 26

イントロダクション …… 26

テーブルポジションと頭字語 …… 26

ヒーローとヴィラン …… 27

ステッド対オフスートハンド …… 28

レンジベース思考とレンジ分析 …… 29

ポットサイズ比で表したベットサイズ …… 30

ビッグブラインド比での思考 …… 31

有効スタックサイズ …… 32

スタック対ポット比 (SPR) …… 35

有効スタック & SPRの練習ハンド …… 38

結論 …… 42

第3章 基本的プレイヤータイプ 43

汝の敵を知れ …… 43

完全なポーカープレイヤー …… 44

HUDは使わない …… 44

相手にラベルを貼る …… 45

プレイヤータイプ—イントロダクション …… 46

上手いプレイヤータイプ …… 47

下手なプレイヤータイプ …… 49

結論 …… 52

セクション2 基本的ポーカー数学の概念

第4章 確率とオッズ 54

イントロダクション …… 54

確率 …… 54

ポーカーでのシンプルな例 …… 55

オッズ …… 58

オッズからパーセンテージへの変換 …… 60

結論 …… 62

第5章 エクイティを理解する 64

イントロダクション …… 64

エクイティを理解する—コインフリップの例 …… 64

エクイティに関するただし書き—分散 …… 65			
サンプルサイズと分散 …… 66			
エクイティを理解する—ポーカーの例 …… 68			
エクイティを理解する重要性 …… 69			
ポーカープレイヤー必須のツール—Equilab …… 70			
プリフロップでよくあるエクイティシナリオ …… 72			
プリフロップ&ポストフロップエクイティ …… 73			
エクイティ分析のための練習ハンド …… 74			
結論 …… 79			
第6章 ポットオッズ	80		
イントロダクション …… 80			
ポットオッズ …… 80			
ポットオッズを比率として計算する …… 82			
ポットオッズをパーセンテージとして計算する方法 …… 84			
どちらの方法で行うべきか? …… 87			
ポットオッズが意味するものは何か? …… 88			
ポットオッズはなぜ重要なのか? …… 88			
オッズ—パーセンテージ表 …… 89			
ポットオッズ練習問題 …… 90			
切り上げと切り捨て …… 94			
結論 …… 95			
第7章 インプライドオッズ	96		
イントロダクション …… 96			
ポットオッズとインプライドオッズの比較対照 …… 97			
良いインプライドオッズ対悪いインプライドオッズ …… 97			
インプライドオッズが上手く働く場合 …… 98			
インプライドオッズが良い状況の例 …… 102			
インプライドオッズが作用しない場合 …… 106			
悪いインプライドオッズ状況の例 …… 109			
インプライドオッズの定量化 …… 111			
結論 …… 112			
第8章 よくあるドローアウト	114		
イントロダクション …… 114			
重要性 …… 114			
覚えておくべきアウト数 …… 115			
アウトの割引 …… 115			
練習問題にトライしよう …… 116			
結論 …… 120			
第9章 2と4のルール	121		
イントロダクション …… 121			
このルールの仕組み …… 121			
2と4のルールを証明する …… 124			
ガットショットストレートドローの例証 …… 125			
2と4のルールの精度 …… 127			
アウト—エクイティ対照表 …… 128			
簡単な練習問題 …… 129			
より複雑な場合の練習問題 …… 132			
結論 …… 138			
第10章 期待値 (EV) へのイントロダクション	139		
イントロダクション …… 139			
EVとは何か? …… 139			
長期的という観点 …… 140			
なぜ期待値は重要なのか? …… 140			

EVはどう使いこなすものなのか？ …… 140
 結論 …… 141

第11章 ここはコールできるか？ 142

イントロダクション …… 142
 3つのシンプルなステップ …… 142
 ポットオッズとエクイティを比較する …… 143
 練習問題にトライしよう …… 146
 興味深いインプライドオッズ手を再検討してみる …… 157
 結論 …… 163

セクション3 プリフロップに関わる概念

第12章 プリフロップオールインの状況 166

イントロダクション …… 166
 スタートハンドを配られる確率 …… 166
 よくあるプリフロップぶつかり合いのシナリオ …… 167
 練習ハンド …… 175
 結論 …… 183

第13章 セットマイニング、スティール、スリーベット ブラフの数学 184

イントロダクション …… 184
 セットマイニングの基本 …… 184
 ブラインドスティールの数学 …… 191
 スリーベットブラフの数学 …… 197
 結論 …… 204

セクション4 ポストフロップに関わる概念

第14章 ベストハンドでベットする 206

イントロダクション …… 206
 ボードテクスチャー …… 206
 ドローハンドのエクイティ(再訪) …… 209
 我々のベット=相手のポットオッズ …… 210
 どれぐらいベットすべきか？ …… 211
 練習問題にトライしよう …… 214
 結論 …… 219

第15章 セミブラフオールイン 221

イントロダクション …… 221
 セミブラフの定義 …… 221
 オールインエクイティのおさらい …… 222
 セミブラフでオールインすべき場面 …… 222
 セミブラフするときのゴール …… 223
 練習ハンド …… 224
 結論 …… 227

第16章 ブラフとヒーローコール 229

イントロダクション …… 229
 ヒーローコールとは何か？ …… 229
 毎回成功しなくてもいい …… 230
 ブラフはどれぐらいの割合で成功させればいいのか？ …… 231
 ヒーローコールはどれぐらいの割合で成功させればいいのか？
 …… 233
 結論 …… 234

セクション5 EV計算とコンビナトリックス**第17章 EV計算 236**

- イントロダクション …… 236
- EVについておさらい …… 236
- 基本的EV計算 …… 237
- EV計算の3ステップ …… 237
- 基本的EV計算例 …… 238
- セミブラフのEV計算 …… 241
- セミブラフのEV計算例 …… 242
- 結論 …… 245

第18章 コンビナトリックス 247

- イントロダクション …… 247
- ハンドコンビナトリックスとは何か? …… 247
- コンビナトリックスはどう用いるのか? …… 248
- ポケットペアコンビネーション …… 249
- ポケットペアコンビナトリックス練習ハンド …… 251
- ペアになっていないハンドの組み合わせ …… 252
- ペアになっていないコンビナトリックス練習ハンド …… 253
- プリフロップでのコンビナトリックス …… 254
- プリフロップコンビナトリックスハンド例 …… 255
- ポストフロップでのコンビナトリックス …… 257
- コンビナトリックスでバランスの取れたレンジを作り上げる
…… 260
- 結論 …… 262

セクション6 結論と参照教材**第19章 結論、そして私から「おめでとう！」 264**

- ポーカー用語集 …… 266
- 参照表 …… 278

著者紹介 285

序章——本書の概要

イントロダクション

オリジナル版と同じように、本書は初心者・経験者を問わず、すべてのポーカープレイヤーを想定して書かれている。長年ポーカーをプレイしてきた中で私はあることに気付かされた。大半のポーカープレイヤーに欠けているもの、まだまだ足りていないもの、それこそが基本的ポーカー数学なのだということだ。上手いプレイヤー、中でも特にオンラインの上級プレイヤーは、その多くがポーカー数学を熟知している。しかし初心者やライブのローステークスプレイヤーはそうではない。なぜだろうか？ その原因は主に数学に対する悪いイメージであったり、ポーカー数学は自分には難しすぎるという誤解に基づくものだったりする。

はっきり言っておく。ノーリミットホールデムにおける本質的かつ必須のポーカー数学を学ぶには、算数と代数学の基本が分かっていたら十分である。本書ではあなたがポーカー数学を容易に習得できるよう、私がガイドとなって共に一步一步学んでいくことにしよう。やがてあなたはそういう数学を自分のプレイにおいて即座に苦もなく実践できるようになるであろう。プレイ中に数学的に正しいアクション、最も利益が出るアクションを行うために必要なことはすべてカバーするつもりだ。そしてそれは、ポーカー数学を根本的に理解できていない相手に対して劇的に大きな優位性となってくれることだろう。

あなたが本書を読み終えたときのゴールとして私が設定しているのは、ここで学ぶ数学的ツールの数々を、ポーカーのセッション中にも、テーブルを離れて過去のプレイを分析しているときにも、即座に苦も

無く使いこなせるようになることである。

ワクワクしてこないだろうか？ そう望んでいる。なぜなら私のほうは、もうワクワクが止まらないのだ！

それでは始めようではないか。ポーカー数学の世界へと旅立つ出発点として、まずは本書がポーカー数学を解説する上でのスタイルと基本的な用語について概観して、それから第1章でポーカー数学の重要性について話すことにしよう。

KISSアプローチと教授方法

NLHEポーカー数学というものを教えていく上で、本書では「KISSアプローチ」（“Keep It Simple Student”：生徒諸君、シンプルに行こう）を採用する。

本書において提示する概念はすべて、読者が初めて触れるものとみなして話を進め、それらを分かりやすく教えていくつもりだ。本書は段階的に学習できるよう構成されている。まず基本的な話から始めて、基礎となる知識を築き上げ、さらにその上により複雑なコンセプトやトピックを積み上げていくといった具合だ。よってこの本は最初から順に読み進めてほしいし、各章の間を飛ばしたりするのはお勧めしない。この本は前から順番に読むことを念頭においてデザインされているのである。

本書は次の5つのセクションでできており、各セクションでは独立した概念を扱っていく。



基本的ポーカー用語

本書の巻末には、ポーカー用語集が収録されている。もし分からないポーカー用語があったら、そこを開いて定義を参照してほしい。よく使われるポーカー用語の大半はそこでカバーするように努めた。だがここではすべての用語までは網羅するところまではできなかったの、もし用語集にない言葉が出てきたら、PokerNews.comのポーカー辞書 (www.pokernews.com/pokerterms) などを参照するといいたいだろう。

セクション1

入門トピック

【セクションイントロダクション】

導入部となるこのセクションでは、本書全体の基盤となる部分を築き上げていく。まずはポーカーにとって数学がどれほど重要かについての話から始める。すなわちそれはポーカーというゲームが主に経験による知識とテル（相手の癖を見抜くこと）に頼っていたゲームから、現在のようなゲーム理論と数学によって確立されたゲームへの進化の話である。その後でテーブルポジションや本書で用いられる略語、ハンドレンジやレンジ記述法、有効スタックサイズといった、ポーカーで絶対に必要となるトピックについて幅広く述べていく。そして最後に基本的なプレイヤータイプについても学ぶことにしよう。

ポーカーにおける数学の重要性

ポーカーの進化

ポーカーというゲームはここ何年かの間に、経験的知識、読みやテル（相手の癖を見抜くこと）に頼ったゲームからゲーム理論や数学の上に深く根差したゲームへと大きく進化してきた。このことは現代ポーカーに関する書物やトレーニング教材だけに留まらず、テレビのポーカー番組においてもはっきりと表れている。

2000年代前半において、テレビのポーカー番組でよく聞かされたのが「これは凄いコールだ!」とか、「このブラフはエグいですね!」とか、「なんという素晴らしい読みでしょう!」といったコメントであったが、そういうコールやブラフ、ベットの裏にある数学について考察がなされることは全くないか、あってもごくわずかだった。

そのような環境のもとでは、当時のプレイヤーが、テーブル上で観察した「テル」や「読み」に基づいて決断を下していたのはごく自然なことであった。だが今日ではテレビのポーカー番組においても、ワールドポーカーツアー（WPT）のトニー・ダンストのようなコメンテーターが当たり前のようにポーカー数学を持ち出してコメントしており、そのことは読みベースのポーカーから数学やゲーム理論ベースのポーカーへのシフトを際立たせている。

よくある誤解—— カードをプレイするな、プレイヤーをプレイせよ

あなたがある程度のポーカー経験者で、中でも特にライブポーカーの経験をお持ちなら、誰かがこんなことを言うのを聞いたことがあるのではないだろうか。「ポーカーってのは、プレイヤーをプレイするものなんだ。カードをプレイしてちゃダメなんだよ」

実際私自身もこの言葉を何度も、特に初心者やライブでのローステークスプレイヤーの口から聞いている。逆に「コールしたのは君のレンジに対してかなりエクイティがあって、君がすごくいいポットオッズをくれたからだよ」とか、「ポットオッズが5:1もあってアウトもエクイティもたっぷりあるんだから、コールは当然だね」なんていう言葉を聞くことはほとんどない。

残念なことにポーカーにおいて数学というものは、テルや読みと比べると、不当に軽んじられたり無視されたりしがちだが、数学は読みやテルと同じぐらい重要、いや、もっと重要だとさえ言えるかもしれないのである。実際、これら2つは兄弟のようにお互いが調和しあっている。以下ではその話をしよう。

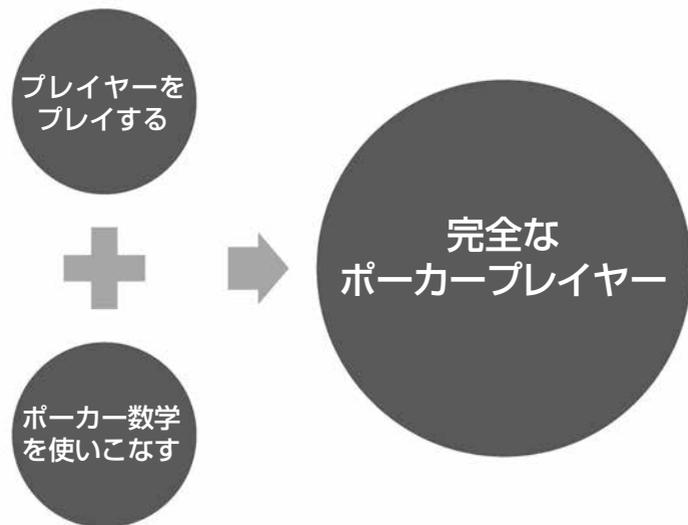
ポーカーにおける2つの側面

ポーカーの分析には2つの側面がある。1つは相手を読むこと。そしてもう1つは、読みやテルに基づいた決断が数学的にも正しいかを確認することである。相手を読んで手に入る情報——読み、テル、傾向——は、相手のハンドがどんな「レンジ」でできていそうかを判断する助けとなる。読みというものは相手が持っていそうなのは完成ハンドなのかあるいはドロウハンドか、そしてそれらがどれぐらい強い

ハンドなのかを教えてくれるのだ。

そこに基本的なポーカー数学を持ち込んで、そうした読みやテルを補完するのである。その目的は自分のとるアクションが、利益の出る頻度を最大にし、損失につながる頻度を最小にできるかを確認することだ。ポーカーでは利益が出るようなアクションのことを「+EV（期待値プラス）プレイ」と呼び、損失が出るようなアクションを「-EV（期待値マイナス）プレイ」と呼ぶ。

我々のゴールはポーカーテーブル上でできるだけ多く+EVプレイを行うことである。EVというものが何かよくわからなくても心配には及ばない。EVやEV計算の方法については第10章から17章にかけて詳しく説明していく。



上の図から分かるように、完全なポーカープレイヤーとは相手を読むプレイヤーであると同時に、プレイ中に数学を使いこなして数学的にも正しい+EVなプレイができるプレイヤーのことなのだ。相手

を読むことばかりに専念して数学を無視するプレイヤーは、不完全なポーカープレイヤーである。その逆に相手を読むとはせず、アクション全てを数学のみに基づいて行うプレイヤーもまた、不完全なプレイヤーである。

世界最高にして最も利益を上げているプレイヤーは、相手への読みも素晴らしくポーカー数学にも精通している。図にも表れている通りポーカーにおいて数学は、相手を読む能力との上手いバランスで用いられたときに、長期的な成功を収める上で本質的かつ必須なものとなるのである。

プレイを支える「後ろ盾」の変遷

ドイル・ブランソンは、1979年に出版され大きな影響を与えた著書『Super System』の中でこう述べている。「ポーカーは人をプレイするゲームである……。それがポーカーのすべてなのだ」

世代最強クラスのプレイヤーであるブランソンが頭角を現したのは、ポーカーが経験的知識、直感、そして読みとテルのゲームだった時代である。1979年の時点でブランソンはすでに\$1ミリオン以上の勝ちを収めていたが、その手法は「プレイヤーをプレイする」やり方、今日では「エクスペロイトポーカー」と呼ばれているやり方で、プレイヤーは相手のプレイに穴を見つけて、テルやプレイ傾向、一般的な弱みを利用して、そこにつけ込んでいくのである。

ブランソンのプレイスタイルと対照的なのが、世界的トップクラスの女性プレイヤーであるリブ・ボアリーだ。彼女は天文学者にしてTeam PokerStars Proのメンバーでもある。Hendon Mob Poker Indexによると、ライブでの総勝ち額が\$3ミリオンを越えている。

ボアリーはゲーム理論と数学に基づいた現代的スタイルのポーカー

をプレイする。2016年にオックスフォードユニオンソサエティで行われた「ポーカーを裏で支える科学」と題された講演で、ボアリーはこのゲームにおける2つの主な側面についてこう説明している。

「ポーカーは技能であり科学でもあると広く考えられています。技能的側面は、プレイヤーがゲームをプレイ中に感じ取る創造性や直感に根差しています。科学の部分とは、そうした創造的なプレイを導き出すために用いる方法論であり論理です。どちらのアプローチにも利点がありますが、今日ではポーカーに対して定量的にアプローチするプレイヤーこそが、最強と言えるでしょう」

さらに続けてボアリーは、ポーカーが長年の間にどのように進化してきたかについて次のように語っている。

「実際問題このゲームは10年前と比べると、大きく様変わりしています。昔はというと、ほとんどのプレイヤーはポーカーテーブル上で長年のプレイを通じて得た経験的知識を基にしてプレイするのに長けていました。今日では最高のプレイヤーとは非常に分析的なアプローチをとる者たちであり、彼らは数学的な分析を用いたり、数学の一分野であるゲーム理論を応用しているのです」

2016年のドキュメンタリーである「Kid Poker」の中で、ダニエル・ネグラニューは、オンラインプレイヤーによってポーカーにどのような変革をもたらされ、彼自身なぜ現代理論や戦略を学びなおさなければならなかったについて述べている。

「ポーカーがどんどん進化して変化を続ける中で毎年勝ち越し続けてきたという事実を、僕はとっても誇りにしているんだ。オ

ンラインポーカーはこのゲームを様変わりさせた。大勢のプレイヤーが突然ものすごく強くなった。そんな中で基本的な部分や数学とか統計とか数字とかに集中して一生懸命勉強するっていうのは楽しかったよ。僕は数字オタクなんだ。強い若手の子らが勉強するようなことを僕も学びなおして、彼らについていこうと思ったんだ」

ポーカー進化の原動力

今の話は何を示しているのか？ ノーリミットホールデム (NLHE) は大きく進化して、もはや経験的知識や読みとテルだけのゲームではなくなったということだ。世界最高のプレイヤーは読みやテルだけでなく、そこに綿密な数学とゲーム理論に基づいた意思決定法を組み合わせているのである。

オンラインポーカーが出現し拡散したこと、それに伴ってすごい数のポーカーソフトウェアツールが現れたことは、ポーカーの進化を裏で後押しする原動力となってきた。オンラインポーカーの出現によって、オンラインプレイヤーをアシストするソフトウェアも現れたのである。そのようなソフトウェアのおかげで、ポーカーの統計的及び数学的な側面への理解を深められるようになった。それによってゲーム理論というものにスポットライトが当てられるようになったのだ。ソフトウェアの種類は幅広く、人工知能ベースのトレーニング、エクイティとレンジ分析、トーナメントにおけるインディペンデントチップモデル (ICM) トレーナー、ポーカートラッキング、ヘッズアップディスプレイ (HUDs) など多岐にわたる。

ポーカーソフトウェアツールが数多く登場したことに加えて、オンラインポーカーの出現によってポーカープレイヤーは1年で100万ハ

ンドを越える数をプレイできるようにもなった。ライブプレイヤーがプレイできるのは1時間で30から40ハンドぐらいであろうが、オンラインプレイヤーはマルチテーブルとファストフォールドポーカーのおかげで1時間に200から1,000ハンドもプレイできるのである。1セッションが平均3時間と仮定すると、ライブプレイヤーは1セッション当たり120ハンドほどをプレイするのに対して、オンラインプレイヤーは同じ時間でプレイできるハンド数が3,000にも達するのである。

一定時間あたりにプレイできるハンド数がこうも上がったことで、NLHEにはとてつもない恩恵と劇的な結果をもたらされた。

- ・オンラインポーカープレイヤーにとって学習曲線を駆け上がる時間が劇的に短縮した。
- ・ポーカーで勝つことがはるかに難しくなった。
- ・ポーカーにはより深い思考レベルがもたらされた。

結論

以上で分かるように、ポーカーというゲームはここ何年かの間に劇的な変化を見せ、その結果今日では統計的及び数学的分析に深く根差したゲームとなっている。もはやポーカーは経験的知識や読みとテルにのみ頼ったゲームではない。好む好まざるに関係なく、ポーカーでの長期的成功にとって数学は極めて重要となっているのである。

確かにポーカーテーブル上で数学を使いこなさなくても、優れたプレイヤー、勝てるプレイヤーでいることは可能だが、そのようなプレイではベストハンドを持っているときの勝ちも少なくなるし、微妙な場面で利益の出ないコールをしての負けも増えるはずだ。

それに留まらず、ステークスを上げてよりタフで力のある相手と対

するようになったときに、数学なしではプレイも勝ち取れる額も天井に突き当たることになるだろう。

忘れないでほしい。完全なポーカープレイヤーとは、相手から読みやテルをたやすく手に入れられる者であり、同時に、プレイ中に数学を使いこなして自分のアクションが数学的にできるだけ正しいことを確かめられる者なのである。

基本となる概念

イントロダクション

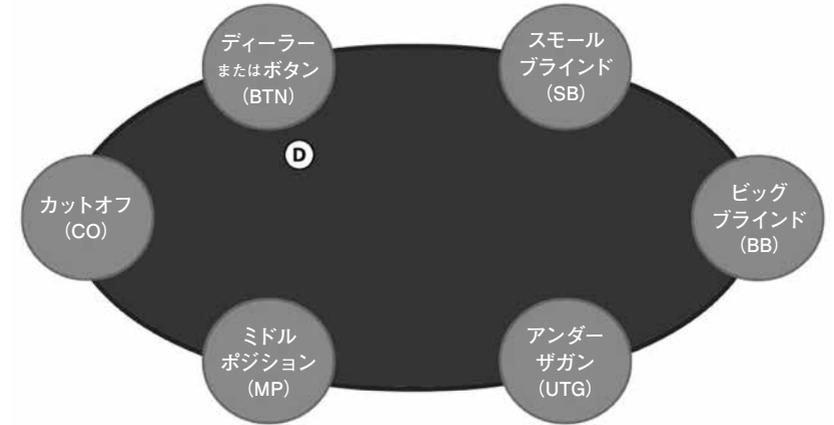
ポーカー数学の世界、今あなたが知りたくて仕方ないだろう世界へと飛び込んで行く前に、初歩的な概念の話から始めなくてはならない。

この章ではポーカーにおける基本的トピックについて幅広くカバーしていくことにする。全部が数学に関連しているわけではないが、本書からできるだけ多くを学ぶためには重要な概念であり、ポーカーをプレイする中に日常的に用いることになるだろうものばかりである。

なお私は大事な情報についてカバーするとき、あるいは例示したり練習ハンドについて論ずるときに「我々」という主語で語るが多くなる。それは、読者と私とでそうした例やハンドを一緒に考え作業していこうという理由からである。

テーブルポジションと頭字語

本書におけるハンド例や練習問題では、テーブルポジションを表すのにそれぞれに対応した頭字語を用いる。本書で学んでいく概念はフルリングと6マックスのNLHEの両方に適用できるが、話をシンプルにするために6マックスのテーブルを用いることにする。



上図では、6マックステーブルでのポジション名とそれぞれの頭字語が表されている。

以下にもう一度リストアップしておく。

- SB=スモールブラインド
- BB=ビッグブラインド
- UTG=アンダーザガン
- MP=ミドルポジション
- CO=カットオフ
- BTN=ディーラー／ボタン

ヒーローとヴィラン

ハンド例や練習問題の中で、私自身やあなたのことをヒーローと呼ぶ場合がある。ポーカープレイヤーがハンドを分析するとき、あるいはハンド履歴をレビューするとき、我々は自分自身のことをヒーロー

と呼ぶ。その逆に、相手のことはヴィラン（悪役）と呼ぶのが一般的である。本書では、あなたやあなたの相手について言及する場合にはこれらの呼称を用いることにする。

スーテッド対オフスートハンド

本書では、例えばエースキングスーテッドのようなスーテッドハンドをAKsと表記する。またエースキングオフスートのようなオフスートハンドはAKoと表記する。つまりハンドの後に付いている「s」や「o」がそのハンドがスーテッドかオフスートかを示しているのである。

- ・ AKs = A♣ K♣、A♦ K♦ 等々
- ・ AKo = A♦ K♥、A♠ K♦ 等々

ハンドレンジとレンジ表記

ハンド例を見るときや練習問題に取り組む際に、特定のハンド以外にハンドレンジというものについて言及する場合がある。ハンドレンジとは何かを理解しておくこと、そしてハンドレンジ表記を普通に読み取れるようになっておくのは重要である。ハンドレンジとはヒーローまたはヴィランがプレイのときに持っている可能性があるスターティングハンド全体の集合のことである。

ハンドレンジの議論では、ポーカーの世界で一番よく使われている標準的なレンジ表記法を用いる。その基本的な表記法について見て行こう。

- ・ ポケットペア全部 — 2 2 +
- ・ ポケットジャックス以上 — J J +
- ・ K Q 以上 — K Q +
- ・ A J スーテッド以上 — A J s +

プラス (+) の記号に注目してほしい。この記号はすべてのハンドを列挙する代わりに略号として用いられている。

- ・ ポケットペア全部 (2 2 +) — 2 2、3 3、4 4、5 5、6 6、7 7、8 8、9 9、T T、J J、Q Q、K K、A A
- ・ ポケットジャックス以上 (J J +) — J J、Q Q、K K、A A
- ・ K Q 以上 (K Q +) — K Q、A J、A Q、A K
- ・ A J スーテッド以上 (A J s +) — A J s、A Q s、A K s
- ・ ヴィランのハンドレンジ — T T +、K J s +、A J + — T T、J J、Q Q、K K、A A、K J s、K Q s、A J s、A J、A Q s、A Q、A K s、A K

レンジベース思考とレンジ分析

レンジベースでの思考は、ポーカーにおいては重要な概念である。ある状況において相手にどんなハンドがあり得るかを推定しようとする際、我々はそれらのハンドをレンジという概念でとらえていく。相手が持っているかもしれないハンドをある1つのハンドだと特定してしまうのではなく、ある範囲の複数ハンドであると考えるのである。レンジでとらえるほうが簡単だしより現実的でもある。

それはなぜか？

その理由は、ポーカープレイヤーが何かを行う場合、それがプリフ

ロップレイズであれ、アイトレーションレイズ、スクイズプレイ、3ベット、4ベット、スティー、コンティニューエーションベット、ブラフなどであれ、そのプレイを繰り出し得るのはただ1つのハンドではなく複数のハンド、すなわちある範囲のハンドレンジからだからだ。

そしてそのレンジは、彼らのプレイスタイル、傾向、(オンラインなら) HUDの統計などに基づいて我々が推定できる。相手にありそうなハンドレンジをある1つのハンドにまで絞り込もうとするのは、難しいというよりも現実的ではないのである。

ハンドレンジを理解して、それを心に思い描くことができるというのはポーカーにおいて重要なスキルだ。相手がどうプレイするか観察することで、彼らにどんなレンジのハンドがありそうかを洞察できるからである。相手にありそうなハンドレンジがどのようなものかを読み取るというのは、習得を目指すべき重要な能力である。

本書では相手の読み方やリアルなハンドレンジの作り方を直接取り上げて教えることはないが、例や練習問題の中でレンジベースの思考を用いるケースは出てくる。我々のゴールはそうしたシナリオについて思考を巡らせるときに、特定のハンドだけでなくハンドレンジで考え始められるように手助けすることである。

ポットサイズ比で表したベットサイズ

プレイするのがカードルームだろうがオンラインだろうが、ベットサイズをポットサイズとの比率で考えるというのは身につけておきたい習慣である。というもどのステークスであろうと、それが世界共通だからだ。例を挙げるなら、1/3ポットのベット、1/2ポットのベッ

ト、3/4ポットのベットといった具合だ。

1/3ポットサイズのベットというのは、それがバイイン \$10のゲームでも \$200のゲームでもその意味は変わらないが、「フロップで \$12ベットする」というのはそれがバイイン \$10のゲームか \$200ゲームかで大きく異なってくる。まさにその理由で、ポーカー戦略記事、動画、本では多くがベットサイズをポットサイズとの比率で表記している。また誰かから指導を受けたりプレイしたハンドについてフィードバックをもらうときにも、この表記法が用いられるであろう。

さらには、ベットサイズにはポットサイズを基準とした標準的なサイズというものが存在する。いろいろな状況の中で、ここはポットの何々分の1をベットすべきだ、というような言い回しをあなたは何度も聞くことになるはずだ。そうした理由で、ポットサイズ比でのベットサイズというものに慣れておくべきなのである。

ビッグブラインド比での思考

スタックやポットサイズをビッグブラインド (bb) との比率で考えるというのは大事な概念である。ポーカーの世界ではその方法が本、動画、掲示板などで広く用いられているからである。それはスタックサイズやポットサイズを言い表すときや、ポーカー戦略を語る場合にも受け継がれている。例えばポーカーコーチは「プリフロップでは3bbレイズするのが一般的だ」とか、「オンラインのキャッシュゲームでマルチテーブルするときには、常に100bbのスタックを維持させておこう」という言い方をする。

ベットサイズをポットサイズとの比率で表すのと同様に、ハンドの議論においてもビッグブラインド比が広く用いられている。これによって、どのステークスをプレイしていても関係ないような、ポーカー

の世界共通用語となっているのである。プレイしているのがオンラインでの\$2バイインのマイクロステークスであろうと、地元のカードルームでの\$5-\$10NLHEであろうと、100bbの意味するところはどちらでも同じである。

こうした表現に慣れてもらうために、本書のハンド例では、実際のキャッシュでの賭け額で表したり、ビッグブラインドで表したりを両方行うことにする。

ポーカーにおいて「ビッグブラインド」とは、2つの意味のうちどちらかを指す。テーブルでのシートポジション表記か、ベットサイズを表すための共通用語としての使われ方だ。

本書では両方とも出てくるので、それぞれに対して別の頭字語を当てることにする。

- BB — テーブルシートポジション
- bb — ベットサイズ用語

有効スタックサイズ

有効スタックサイズは絶対に理解しておきたい重要な概念である。なぜならプレイするすべてのハンドにおいて、どのような戦略で臨むかは有効スタックサイズによって決定づけられるからである。

では有効スタックとはいったい何か？ 有効スタックサイズというのはハンドに参加している2人のプレイヤーにおける、小さいほうのスタックサイズに他ならない。これが表わしているのは、ある相手に対してあなたが勝ったり負けたりし得る額の上限である。

例を1つ見ていきながら、この概念について説明しよう。あなたも相手もプリフロップでオールインしたとする。あなたはハンド開始時

点で\$150を持っており、相手には\$40しかない。つまりポットに入るのは最大で\$80なので、ハンド終了時点で勝ったり負けたりできるのは、あなたも相手も最大で\$40となる。

この例は話がとてもシンプルだが、プレイするハンドが常にヘッズアップになるとは限らず、マルチウェイ(多人数ポット)になることもある。そこでスリーウェイポット(3人ポット)の例を1つ挙げておこう。

○例

- スモールブラインド (SB) : \$80スタック
- ビッグブラインド (BB) : \$150スタック
- あなた : \$400スタック

●SB対BB

BBがSBから勝ったり負けたりできる額は、最大で\$80である。というのもSBはスタックが\$80しかないからだ。SBの方もBBから勝ったり負けたりできる最大額も\$80で、それはBBには\$150のスタックがあるにしても、SBが賭けられる最大額は\$80だからである。従って有効スタックサイズはSBとBBの間では\$80となる。

●SB対あなた

あなたがSBから勝ったり負けたりできる額は、最大で\$80だ。というのもSBはスタックが\$80しかないからだ。SBの方もあなたから勝ったり負けたりできる最大額も\$80で、それはあなたには\$400のスタックがあるにしても、SBが賭けられる最大額は\$80だからである。従って有効スタックサイズはSBとあなたの間では\$80となる。

●BB対あなた

あなたがBBから勝ったり負けたりできる額は、最大で\$150だ。というのもBBはスタックが\$150しかないからだ。BBの方もあなたから勝ったり負けたりできる最大額も\$150で、それはあなたには\$400のスタックがあるにしても、BBが賭けられる最大額は\$150だからである。従って有効スタックサイズはBBとあなたの間では\$150となる。

1ハンドにおける複数の有効スタックサイズ

ある1つのハンドの中で有効スタックサイズは複数存在し得る。この点は大事で、特に複数のオールインが発生している場合にはその重要性が増す。例えばSB、BB、あなたの3人参加のゲームにおいては3つの有効スタックサイズについて考えなければならなくなるかもしれない。

- ・SB対BB
- ・SB対あなた
- ・BB対あなた

有効スタックサイズがどれぐらいかは常に知っておかなくてはならない。これは基本ポーカー戦略の中でも最重要な概念である。なぜならあるハンドでどうプレイするかは相手のスタックサイズ次第で大きく影響されるからだ。優れたプレイヤーである我々は最低でも100ビッグブラインドのスタックサイズを維持しておくのが普通だが、相手プレイヤーのスタックサイズの方は大体20bbから400bbあたりで幅がでてくる。相手の中にはショートスタックをプレイする者もいるしディープスタックをプレイする者もいて、毎ハンド相手のスタックがどれぐらいかを考慮に入れなくてはならない。なぜなら有効スタックサ

イズの違いによってプレイヤーの戦略が劇的に変わってくることが多いからだ。

本書ではいろいろな有効スタックサイズの相手に対してどうプレイすべきかまでは深く立ち入らない。が、この概念をより深く理解するために、スタック対ポット比 (SPR) について紹介しておこう。

スタック対ポット比 (SPR)

スタック対ポット比は、「SPR (Stack to Pot Ratio)」の略称で知られている。この概念はポーカーにおいてとても重要であり、ぜひとも理解しておかなくてはならない。これが何かはその名が表す通りだが、この概念はハンドをどうプレイするかにとつてもなく大きな影響を及ぼす。SPRとは、現在のポットサイズと自分のスタックサイズを比較したものである。

SPRは有効スタックサイズをポットサイズで割った値として表される。これは下にある簡単な式から計算できる。

・SPR=有効スタック/ポットサイズ

SPRはあるハンドに我々がどれぐらいコミット (深入り) しているかの指針だととらえることができる。大まかなルールとしては、SPRが小さいとき、プレイヤーはハンドによりコミットしやすくなる。一方でSPRが大きいとき、あるいはスタックがより深いときには、プレイヤーはナッツでもない限りそう簡単にハンドにコミットはしてこないはずだ。

またSPRにはもう1つのとらえ方もある。それは「リスクに対する報酬」の比率という考え方だ。プレイヤーは自分の有効スタックサイ

ズをリスクにさらして、あるサイズのポットを取りにいっていると言える。有効スタックサイズが小さいときには、ポットを取りに行くためにリスクにさらす分は相対的に小さいが、有効スタックサイズが大きときにはポットを勝ち取るためにリスクにさらさなくてはならない分が相対的に大きくなるのである。

例をいくつか挙げよう。なお全部の例においてポットサイズは\$18だが、それぞれ例ごとに有効スタックサイズは異なるものになるよう設定している。1番目の例では有効スタックは\$20、2番目は\$80、3番目の例では\$175とした。

SPR=有効スタックサイズ/ポットサイズ

○ \$20ショートスタックの例

- ・有効スタックサイズ：\$20
- ・ポットサイズ：\$18
- ・SPR： $20/18=1.11$ SPR

○ \$80ミドルスタック例

- ・有効スタックサイズ：\$80
- ・ポットサイズ：\$18
- ・SPR： $80/18=4.44$ SPR

○ \$175ディープスタック例

- ・有効スタックサイズ：\$175
- ・ポットサイズ：\$18
- ・SPR： $175/18=9.72$ SPR

有効スタックサイズとSPRによるレバレッジ

有効スタックサイズとSPRから発生するレバレッジ（影響力）は、ハンドを適切にプレイするための指針となる。ポーカーには様々な変数が関与しており、そこには相手のプレイスタイル、ボードテクチャー、そのハンドで起きたアクションなどが含まれる。そうした変数の中でも有効スタックサイズとSPRは自分のハンドをどのように適切にプレイするかを決めるのに役立つ。

プレイヤーがハンドに参加するとき、彼らは有効スタックサイズとSPR次第で異なるプレイをしていく。一般的にはSPRの小さいショートスタッカーは微妙な手でも、そのハンドにより深くコミットしてくる。その逆にSPRの大きいディープスタッカーは、微妙な手でのハンドへのコミットが浅くなりやすい。

SPRの大小に応じてどういうハンドでプレイヤーがよりコミットしてきそうかを説明するために、参照ガイドとして下記にまとめた。

● SPRガイドライン表

SPR	SPRサイズ	コミットするハンド
ロー	0～2	オーバーペア、トップペア、ボトムツーペア
ミドル	3～6	トップツーペア、セット、ナッツでないフラッシュ&ストレート
ハイ	7+	セット、ナットハンド

上の表から分かるとおり、SPRが下がるほど、プレイヤーはより弱いハンドでコミットする傾向にある。だがSPRとスタックサイズが上がるにつれ、相手がコミットしてくるのは超強力なハンドでのみになる可能性が高いのである。

SPRから分かるのは、主に以下のような事柄である。

- ・低SPR=有効スタックサイズが小さい（ショートスタッカー）
- ・低SPR=弱めのハンドでコミット
- ・高SPR=有効スタックサイズが大きい（ディープスタッカー）
- ・高SPR=強めのハンドでコミット

有効スタック&SPRの練習ハンド

練習ハンド#1 アグレッシブなショートスタッカー

アクションはフォールドで回り、我々はBTNでA♥8♥を持っておりスタックは162bbである。SBにアグレッシブな21bbスタック持ちがいて、BBにはまともなレギュラーがいて100bbを持っている。我々は3bbへとオープンレイズして、SBとBBは共にコールする。フロップは、A♣T♠3♠である。SBとBBはチェックし、我々は9bbのポットに5bbをベットする。SBは残り18bbのスタックをオールインしてきて、BBはフォールドした。

我々はコールすべきかフォールドすべきか？

プリフロップの時点でSBはすでにショートスタックだった。相手はアグレッシブなので、我々としては彼がフロップかターンでオールインレンジにある中でも幅広いハンドでコミットしてくるだろうとみなさなくてはならない。

このフロップでのSBのチェックジャム（オールイン）レンジはかなり広めで、弱めのエースや3のセットの可能性もあれば、ストレートドロウ、2ペアコンボのいくつかがあって、33、ATs-A2s、KQs、QJs、42s、ATo-A2o、KQo、QJo、42oのようになる。強めのエースとテンのセットは除外してよさそうだ。というのも、それだったら彼はプリフロップで3ベットしてきただろうからだ。

彼のこの想定レンジに対しては、我々はリバーに達した時点でエクイティが60%のフェイバリット（有利）なのである（エクイティとは何かと、それをEquilabを用いて簡単に計算する方法については後で述べる）。

それに加えて、彼がチェックジャムしたときのSPRは1.3なので、彼はこの場面でもかなりライトにスタック全部を入れてくるだろうとみなしている。こうした情報を合わせ考えると、我々にとってここはまあイージーコールである。

またポットオッズのほうも2.5:1で我々にとってかなり有利になっている。これはつまりこの場面では29%の割合で正しくコールできればいいことを意味する（ポットオッズとその詳細な計算方法についても本書の後の方で述べていく）。ポットオッズが29%ということは、我々はポット全体の29%にあたる分だけをコミットさせればいいという意味であり、その一方で60%の勝率を見込めるということは、ここはイージーコールとなるのである。

練習ハンド#2 ディープスタックのジレンマ

上手でアグレッシブな相手が、MPから380bbのスタックを持って3bbをレイズしてくる。COがコールして、我々がBTNで手札を見るとJ♣J♦である。我々は244bbのスタックを持っており、12bbへとスリーベットする。MPはコールしてCOはフォールドする。ポットには28.5bbが入った状態でフロップが開いて、T♦6♠2♦と出る。MPはチェックし、我々は16bbをベットしてMPはコールし、ポットは60.5bbとなる。ターンは8♠である。MPは再びチェックし、我々が37bbをベットするとMPはそれを110bbへとチェックレイズしてきた。さてどうすべきか？

ハンド開始時点での有効スタックサイズが244bbというディープスタックであるために、我々はちょっとしたジレンマに置かれている。

フロップでの有効スタックSPRは、8.14であった。さらにはターンになってもまだ3.6である。

このようにフロップでは高SPRでターンでも中SPRという状態では、ヴィランは超強力なハンドなしにはチェックレイズしてこないだろうと考えていい。それに加えてどちらもハンドをディープスタックで始めており、どちらも上手いプレイヤーなので、スリーベットポットでオールイン状況まで行くには超強力ハンドがあるはずだと考えられる。

我々はプリフロップでのスリーベットによってかなりの強みを見せている上に、フロップとターンでもコンティニュエーションベットを打っているのだ。こうした情報からみて、現時点で我々のJ♣J♦はブラフキャッチャー以上のものではなく、おそらくオーバーペア、セット、ストレートなどとぶつかっているのだろう。

MPのレンジ内にQQが入っている可能性は十分にある。有効スタックサイズ244bbでアウトオブポジションにいてのQQは、フォーベットするのに慎重になったかもしれないのだ。TT、88、66、22というのも十分にあり、これらはセットになっている。それに加えて97sの可能性もある。これもまたディープスタックでのスリーベットポットでは、上手くプレイできるハンドである。

またMPにはA♠K♠またはA♠Q♠の可能性もあるが、それ以外のブラフコンボは彼のレンジにはない。これらの情報を合わせ考えると、MPはこのハンドで91%のフェイバリット（有利）である。

つまりここはイージーフォールドだ。

練習ハンド#3 アンノウンの相手のプレイ

我々はアンノン（対戦履歴のない全く知らないプレイヤー）ばかりに囲まれて100bbを持って座っており、全員が最低でも100bbを持っている。UTGが3bbへとオープンレイズして、MPがそれをコールして、COはフォールド。我々がBTNで手札を見ると7♦8♦である。

我々はコールして、SBはフォールドし、BBはコールする。ポットは12.5bbでフロップが開かれ、9♣T♣K♥と出る。BBはチェック、UTGは8bbをコンティニュエーションベット、MPはコール。我々はオープンエンドストレートドロ（OESD）でコールし、BBはフォールドする。ポットは36.5bbとなりターンへと進む。ターンはJ♦である。UTGは22bbをベットしてCOはそれを44bbへとレイズしてきた。さてどうすべきか？

我々には下側のストレートが完成しているものの、キングハイストレートには負けている。フロップでのSPRは7.8あったので、フロップではいろいろなアクションを取れる余裕があり、また強いハンドなしでのコミットは気軽にはしたくなかった。だがターンへと進む時点でSPRは2.4へと下がっている。これによって我々のハンドはどうすべきかがはっきり見えづらくなっている。

SPRが下がったところにストレート完成となると、ここはSPRだけで判断する限りではイージーコールに見える。だがしかし、SPRだけに頼るわけにはいかない。ここは相手がどんなレンジでプレイしているか直感的にでも洞察してみなくてはならない。

我々が問うべきは、UTGとMPのレンジがどんなハンドでできていそうかである。UTGはこのターンでクイーン無しに2人相手にめがけてセカンドバレルを打ち込んでくるだろうか？ MPはクイーンなしにスリーウェイポットでレイズしてくるだろうか？ 可能性としては、少なくともどちらかはクイーンを持っていてキングハイストレートを完成させていそうだ。

しかしながら相手が本当に勝ちハンドを持っているのかどうか確信まではできないという点は問題として残る。というのも、どちらの相手も完全なアンノンだからである。彼らのプレイスタイルや傾向がどんなものか我々には分からないし、このハンドの前にこのテーブルでのハンドで何かがあって、彼らがティルトしているのかもしれない。

が、それも知る由はない。そんなわけだから、ここでフォールドすると、相手プレイヤーのタイプによっては、ある程度の割合で、ベストハンドをフォールドしてしまうことになるのだろう。だがそれでもやはり大多数の相手に対しては、ここは負けていると考えざるを得ないのだ。

従ってアンノウン2人に対しては、有効スタックの深さとSPRを考えるところはフォールドだと言えよう。

結論

本章では幅広いトピックを取り上げた。数学ベースの話もあれば、ポーカープレイヤーなら誰でも知っておくべき概念としてあらかじめ取り上げたトピックもあった。有効スタックサイズとSPRについても基本的な部分を説明したが、これらはポーカーをプレイする際には常に意識しておくコンセプトである。またレンジベース思考についても手短かに論じた。

本書ではレンジベース思考やハンドリーディングそれ自体に焦点を当てて論ずることはないが、私としてはこの方法論を練習問題やハンド例の中にできるだけ多く登場させるつもりだ。

本章の締めくくりはアンノウンを相手にプレイする練習ハンドであったが、これは意図的にそうしたものだ。次の章では基本的なプレイヤータイプ、それぞれのタイプのプレイスタイル、そして傾向について学んでいくつもりである。

基本的プレイヤータイプ

汝の敵を知れ

優れたポーカープレイヤーになるためには、相手というものを熟知していなくてはならない。古代中国の将軍であり戦略家である孫子は、著書『孫子』において以下のように述べている。

「敵を熟知し己をも熟知しておれば、百戦して無敗も成し得る。己のみを熟知し敵を知らざれば、勝ち負けを繰り返す。己も知らず敵も知らざれば、常に自らを危険にさらすこととなる」

——孫子

戦いに勝つには、自分自身を知るだけでなく相手をも知らなくてはならない。ポーカーテーブルに座るといえるのは、常に戦闘に参加するということだ。相手は友ではなく、敵として扱わなくてはならない。相手を打ち負かすには、自分自身の強みと弱みだけでなく、相手の強みと弱みも知っておく必要がある。

ポーカーも戦争も同じで、あるタイプの戦略はあるタイプの相手に対して有効だが、別のタイプの相手には有効ではない。これはポーカーにおいて「プレイヤーをプレイする」部分の中核である。相手がどのようなタイプかに応じて、何が有効で何がそうでないかを熟知しておかなくてはならないのである。