

ポーカー トーナメント ファイナルテーブル戦略 ICM教本

Endgame Poker Strategy

The ICM Book

by Dara O'Kearney with Barry Carter

著者 ダラ・オカニー
バリー・カーター
訳者 松山 宗彦

ショーン・ウア・カーニーに捧げる

Endgame Poker Strategy: The ICM Book

Copyright © 2021 by Barry Carter and Dara O'Kearney
Japanese translation rights arranged with Barry Carter
through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

【目次】

本書読者についての仮定	6		
第1章 ICMとは何か？	11		
ICMの歴史	…15		
第2章 30分で学ぶICM	21		
負けのダメージは勝ちのメリットを上回る	… 22		
スモールペアは価値が下がる	… 23		
ブロッカーは価値が上がる	… 24		
誰が誰をカバーしているかが重要	… 25		
ショートスタックほどタイトにプレイせよ	… 26		
ICMが極端に影響するのは入賞バブルとファイナルテーブルバブルである	… 27		
ペイアウトがフラットなときや、マイクロ/メガスタックがいるときには、プレイをタイトに絞れ	… 29		
より小さめのフィールドでプレイせよ	… 30		
ヘッズアップではICMは関係なくなる	… 31		
			ペイアウトはバブルファクターに影響する … 62
			プレイ中にエクイティとバブルファクターを求める方法 … 70
			序盤のエクイティ … 71
			バブルにて … 71
			バブルが弾けた後 … 73
			バブルファクターについて最後に … 74
		第4章 チップが増えるほど1枚ごとの価値は下がる	77
		終盤でのミス対序盤でのミス	… 79
		レイトレジストレーション (開始後登録)	… 82
		リバイトーナメント	… 88
		戦略面で考慮すべき点	… 95
		第5章 梯子登り対優勝狙い	101
		梯子登りか優勝狙いか？	… 106
		優勝狙いでプレイできないときに、どうやって優勝狙いでプレイするか	… 110
		スキルの要素を考慮に入れる	… 113
		第6章 ICMはレンジの形状を変える	118
		第7章 ディール合意	136
		そもそもなぜディールするのか？	… 141
		ディールにおけるミス	… 149
		助け船ディール	… 152
		スワップディール	… 156
		スキルでの優位性	… 159
		ポーカーディールにおける「ブラックスワン」	… 163
		金以外の何かが交渉の対象になる場合	… 166
パート1 基本原理			
第3章 バブルファクター	34		
バブルファクター	… 36		
バブルファクターはどう使えばいいのか	… 45		
誰が相手か次第でバブルファクターも変わる	… 46		
極端なスタックサイズがいるテーブル	… 56		

ディーラの倫理 … 167			
第8章 ミスには大きなミスと小さなミスがある	171		
第9章 ゲーム選択	190		
フィールドの大きさ … 192			
1) ICMの練習となる … 193			
2) 分散の抑制 … 195			
3) メンタルゲーム … 198			
保証割れ(オーバーレイ) … 199			
開始後登録(レイトレジストレーション) … 201			
開始後登録に向けたトーナメントはどれか? … 208			
<hr/>			
パート2	実戦におけるICM		
第10章 ショートスタック	216		
ショートスタックのコールレンジ … 226			
第11章 ビッグスタック	238		
コールレンジ … 248			
第12章 平均的スタック	252		
コールレンジ … 262			
第13章 ポストフロップ	270		
ウェットなフロップ—ICMなし … 271			
ウェットなフロップ—ICMあり … 279			
ドライフロップ—ICMなし … 288			
			ドライフロップ—ICMあり … 292
			ビッグスタック対スモールスタック—ICMなし … 298
			ビッグスタック対スモールスタック—ICM … 302
			 プレイ以外の独習方法 310
			謝辞 313

本書読者についての仮定

この本を手にとったのであれば買う前に、もしもう手に入れたのなら読み始める前に、我々が読者について設定している仮定について話しておきたい。もし以下に述べる条件に当てはまらないのであれば、もしかしたらまだあなたはこの本に取り組むには早いかもしれない。もしあなたがシリアスに取り組んでいるプレイヤーであるとか、我々の前著をすでに読破済みというのであれば、このセクションを飛ばして次の章に進んでくれて問題ないだろう。

我々はあなたがすでにある程度の経験を積んだポーカープレイヤーで、少なくともポーカーを始めて6カ月は経っているものとみなしている。本書は「トーナメントのプレイを基礎から学ぶための本」ではない。ポーカートーナメントにおいてICMが影響を及ぼしてくるようなステージに入ったときに、あなたのプレイにどう修正を加えるかを論じたものだ。我々はあなたがすでにファイナルテーブルでのプレイを何度か経験しており、一度ぐらいは優勝したことがあるものと仮定している。

我々はあなたがハンドランキング、ポジション、ショートスタックプレイについてはある程度知識があり、なぜあるスタックがある程度の浅さになったら「シャブ」(オールインのこと)すべきなのか、なぜチップリーダーは他の相手をいじめることができるのか、なぜバブルはトーナメントの他のステージとは一線を画したもののなのかについてもそれなりに理解しており、ステーキングやファイナルテーブルでのディールというものも知っているものとみなしている。また、ポーカー用語、例えばシャブ、3ベット、ミニマムレイズ、スーテッドコネクター、ビッグブラインドのディフェンス、といったものも知っているものと仮定している。

現時点であなたに専門レベルの知識がなく、本書を通じてそれを理解するようになるだろうと我々が考えている概念が、インディペンデント・チップ・モデル (Independent Chip Model : ICM) である。やがて分かると思うが、ICMはポーカートーナメントにおいて実際のプライズ額が問題となってくるステージ、つまりバブルやファイナルテーブルをどう乗りきるかについてのガイドラインとなるのである。

エクイティという概念についても、ポーカーハンドとの関連において理解できているとみなす。例えばよく知られているのが、ほとんどのポケットペアはオーバーカード2枚に対してほぼ50/50の勝率があって、約50%のエクイティがあることだ。ポケットエースはすべてのハンドに対してフェイバリットであり、大半のレンジに対しては80%以上のエクイティを持っている。

本書で取り上げる例はどれも、ある特定の場面である特定のハンドをこうやってプレイせよと教えるためのものではなく、様々な異なる状況においてどのようなハンドレンジであればコールやシャブができるのか、それともフォールドすべきなのかを探究していくためのものである。ある場面でオールインをコールすべきかを見ていく場合、我々が見ているのはエースキングだとかポケットジャックスといった個々のハンドという観点からではなく、利益が出るコールのできるハンドレンジ全体、そしてコールすべきでないハンドレンジ全体という観点からである。

それを踏まえた上で、ハンドレンジを簡潔に表記するために、我々はそのレンジで一番弱いハンドを表示して、そのレンジを代表させることにする。例えば、相手のシャブレンジを、

AJs+, AT0+, KQs, 88+, A30-A40

と表記したとする。これが意味するのは、

A J、A Q、A Kのスーテッド
 A T、A J、A Q、A Kのオフスート
 K Qスーテッド
 8 8、9 9、T T、J J、Q Q、K K、A A
 A 3およびA 4のオフスート

である。これらのハンドがこのレンジにすべて含まれている。

またあるレンジをグリッド型の図表として表記する場合もある。以下のようなものだ。

AA	AKs	AQs	AJs	ATs	75%	11%	29%	A6s	22%	11%	A3s	A2s
AKo	KK	KQs	KJs	KTs	K9s	K8s	K7s	K6s	K5s	K4s	K3s	K2s
AQo	KQo	QQ	QJs	QTs	Q9s	Q8s	Q7s	Q6s	Q5s	Q4s	Q3s	Q2s
AJo	KJo	QJo	JJ	JTs	J9s	J8s	J7s	J6s	J5s	J4s	J3s	J2s
60%	KTo	QTo	JTo	TT	T9s	T8s	T7s	T6s	T5s	T4s	T3s	T2s
A9o	K9o	Q9o	J9o	T9o	99	98s	97s	96s	95s	94s	93s	92s
A8o	K8o	Q8o	J8o	T8o	98o	88	87s	86s	85s	84s	83s	82s
A7o	K7o	Q7o	J7o	T7o	97o	87o	93%	76s	75s	74s	73s	72s
A6o	K6o	Q6o	J6o	T6o	96o	86o	76o	66	65s	64s	63s	62s
A5o	K5o	Q5o	J5o	T5o	95o	85o	75o	65o	55	54s	53s	52s
A4o	K4o	Q4o	J4o	T4o	94o	84o	74o	64o	54o	44	43s	42s
A3o	K3o	Q3o	J3o	T3o	93o	83o	73o	63o	53o	43o	33	32s
A2o	K2o	Q2o	J2o	T2o	92o	82o	72o	62o	52o	42o	32o	22

この例では、ポケットペアが左上から右下への対角線上に並んでおり、ポケットエースズが左上の角に、ポケットツーが右下の角に置かれている。この対角線の右上に並んでいるのがスーテッドハンドで、例えばA 2 sとはエースとツーでスートが同じハンドのことである。左下の部分がオフスートのハンドで、A 2 oとはエースとツーの異なるスートでできたハンドのことである。

影のつけられているセルのハンドが、我々のレンジに含まれるハンドである。白いセルの中にあるハンドがフォールドとなる。影の濃さが異なるセルは、それぞれ違ったアクションを取るという意味だ。例えば、明るいグレーの影がついたセルのハンドは2ビッグブラインドへとレイズを意味し、濃いグレーのハンドは「シャブ」を意味する。セルの中にハンドではなくパーセンテージが記されているところはアクションの「分割」を意味する。あるアクションをそのパーセントで取り、それ以外は別のアクションを行うという具合だ。上の例だと、A 4 sでは11%の割合でシャブして、それ以外はミニマムレイズすることになる。

本書の大半はHoldem Resources Calculator、ICMIZER、Range Trainer Pro、PIOSolver、Monker Solverといったソルバーテクノロジーを厳密に運用することで生まれている。あなた自身は、本書から効果的に学び取るのにこうしたツールを自分で使いこなさなくても問題ないが、本書を読み終えたらICM計算機を使ってみることをお勧めしたい。

各章の終わりには、学んでおくべき最も大事な点を、キーポイントとして列挙してある。それに続いて「プロでさえも知らなかった」と我々が考える重要な概念も挙げてある。本書はICMというものに特に絞って焦点を当てた最初の本であり、それらの概念は、これまで才能あるプレイヤーでさえも知らなかったであろう先駆的な考えなのである。ここまで主張するのはかなり大胆だとも思えるが、そうする理由は、我々が本書の中でも中心となる主張、つまりほとんどのプレイヤーはICMをそれほど気にはしていないが本来はもっと真剣に扱われるべき重要概念である、ということを繰り返し強調したいからだ。もしここで論じられているポイントについてすでに知っているのであれば、それはそれで大いに結構なことである。

本書の各章で論じられる内容は、ポストフロップでの意思決定にお

いても役に立つのだが、話をシンプルにするために、主にプリフロップの部分に的を絞っている。本書の最後のほうでポストフロップについても論じているが、プリフロップほど詳細に論じていないので、読者の中でも経験豊かなプレイヤーはやや物足りなく感じるかもしれない。ポストフロップにおけるICMはそれ自体中身の濃いトピックなので、それで十分本が一冊書けるくらいである。我々としてもポストフロップは今後の著書で取り上げるべきテーマの候補であると考えている。

それでは前置きはこれぐらいにして、本題へと進むことにしよう。

ICMとは何か？

What is ICM?

本書を購入したということは、あなたはICMが何かについて、少しぐらいは理解しているのだろうし、少なくともその重要性ぐらいは認識しているのだろう。

インディペンデント・チップ・モデル (Independent Chip Model : ICM) とは、ポーカートーナメントにおいて、プレイヤーのリアルマネーでのエクイティを見積もるための公式である。トーナメントでのエクイティとは、自分のチップスタックをその時点でのリアルマネーでの価値に換算したものとなる。トーナメントにおいては目の前に積まれているチップの額面だけを基にして意思決定するのでは不十分である。自分の決断が実際にもらえるリアルマネー賞金額にどう影響を及ぼすかを知る必要があり、それこそがICMが表してくれるものなのだ。キャッシュゲームにおける意思決定では、チップとキャッシュの価値は1 : 1の比率である。もしあなたが\$ 1を10枚賭けて、あなたのハンドがそのまま逃げきれなかったら、あなたは\$ 10を失うことになる。これがChipEVと呼ばれるものだ。だがこれが\$ 10バイインのトーナメントで、あなたが最後の10枚のチップをコールで投入した場合、それは\$ 30相当のエクイティを失うことになるかもしれない。それはつまり、あなたのスタックには、ペイアウトストラクチャー*次第では、その段階で\$ 30の価値があったかもしれないということな

*訳註：ペイアウトストラクチャーとは、トーナメントにおいて各順位が受け取る賞金額の全体構成をいう。

のだ。

ICMを用いれば、自分のトーナメントチップの価値をキャッシュバリューへと概算できる。ほとんどのプレイヤーはICMが問題になるのはバブルに差し掛かったときだけだと思い込んでいるが、ICMはトーナメント戦略全般に影響を及ぼす。その中には以下のような事柄も含まれている。

- ・自分がプレイすべきスターティングハンド
- ・自分のベットサイジング
- ・トーナメントにどのタイミングで登録すべきか
- ・リバイすべきかどうか
- ・ステーキングにおける自分のマークアップ*
- ・ポストフロップをどうプレイすべきか
- ・どのプレイヤーを標的にアグレッシブに攻めたてるべきか、どのプレイヤーとの激突を避けるべきか
- ・ゲーム序盤での意思決定
- ・さっさとプレイしてハンドを進めるべきか、半歩して遅らせるべきか
- ・どのプレイヤーとパーセンテージスワップ**を行うべきか
- ・ファイナルテーブルでのディール***はいつ行うべきか、チップの割合をどのように決めるか

*訳註：ポーカーでは、他人に投資してもらった資金でトーナメントに参加して、入賞したら出資額に応じて分配するという「ステーキング」と呼ばれる行為が盛んに行われている。その際、実力・実績共に優れたプレイヤーは、賞金配分の比率を自分に有利に設定した上でステーキングを募集することがよくある。この自分に有利な比率のことを「マークアップ」という。

**訳註：「スワップ」については本書内で後により詳しく説明されるが、現時点では、同じトーナメントに参加するプレイヤー同士が獲得賞金の一部を後で交換する約束をすることで分散による賞金の上振れ下振れを抑えようという行為だと理解しておけばよいだろう。

***訳註：「ディール」とはトーナメント終了以前にプレイの勝ち負けでなく交渉で各プレイヤーの賞金配分を決めることである。これについても後に詳細に語られる。

- ・バブルや賞金の刻み目でコールをどれぐらいタイトに絞るべきか

ICMの世界については本書を通じて深く分け入るつもりなので、この時点で詳細な説明にはまり込むのは避けるようにしておきたい。ここではICMについてざっと概観しておくにとどめるとしよう。トーナメントでICMがどれほど大きな役割を果たすかを見るために、以下のような例について考えてみてほしい。あなたはバイイン \$1,000 のトーナメントをプレイしており、100人参加で、スターティングスタックは1,000チップである。その場合トーナメント開始時点での1チップの価値は \$1 ということになる。

そのトーナメントであなたはラッキーにも優勝者となり、100,000チップの山とともに記念写真に収まった。でもあなたが勝ち取ったキャッシュはどれぐらいだろう？ トーナメント開始時点で、この100,000チップは \$100,000の価値として各プレイヤーの間に配分されている。だが実際にあなたが手にしたのは \$25,000だとしよう。すると最初に \$1 の価値があったチップは1枚当たり \$0.25になってしまうのだ。いったい何が起きたのだろうか？

その賞金はファイナルテーブルに残ったプレイヤーの間でペイアウトという形で分配されたのだ。トーナメントにおいてチップのキャッシュバリューはペイアウトが行われるごとに下がっていくのである。プレイされているチップの全体量は変わらないのだが、金のほうはプライズプール（賞金全体）から差し引かれていくからだ。バブルが弾けるまでの段階では、チップのキャッシュバリュー全体は \$100,000 であるが、それでもただし、各スタックの価値は、それぞれが持っているチップの額面上の価値と一致しているわけではない。

例えばバブルにおいて、あるプレイヤーが全体の30%のチップ(30,000)を持っているが、そのトーナメントで優勝者に払われるのはプライズプールの25%であるとしよう。もしここでChipEVを用いて

スタックの価値を測ると、それは\$30,000ということになる。だがそれだと優勝賞金の\$25,000を越えてしまうのである。ここでそのバブルで、同じく30,000チップを持った第2のプレイヤーがいて、この2人がオールインでぶつかり合ったとしよう。これをChipEVで見ると、\$30,000をリスクにかけて\$30,000を取りにいつていることになり、必要なエクイティは50%となる。

だがペイアウトという形で賞金が他のプレイヤーにも支払われるため、そのスタックに\$30,000の価値はなくなってしまう。その点を明らかにするために極端な例をひとつ作ってみた。以下の表には、残りプレイヤー11人が、もし仮に現在の順位のまま終わった場合のペイアウト、各プレイヤーのスタック量、そして何より大事な、それらのスタックがリアルマネーでどれくらい価値があるかが記されている。

プレイヤー	(この順位での)ペイアウト	スタック	エクイティ
1	\$25,000	30,000	\$17,415.67
2	\$18,000	30,000	\$17,415.67
3	\$15,000	8,000	\$10,404.29
4	\$12,000	7,000	\$9,743.41
5	\$9,000	6,000	\$9,003.63
6	\$7,000	5,000	\$8,163.62
7	\$5,000	5,000	\$8,163.62
8	\$4,000	3,000	\$6,025.98
9	\$3,000	2,000	\$4,554.70
10	\$2,000	2,000	\$4,554.70
11th	\$0	2,000	\$4,554.70

見ての通り、我々がヒーローのスタックの価値は、ChipEVでみた場合の\$30,000とは程遠いし、トーナメントに優勝した場合に得られる\$25,000ともかけ離れている。このスタックの現時点での価値は、\$17,415.67である。ここでもう1人のスタック30,000を吸収したとし

てもエクイティが2倍の\$34,831.34になるわけではない。優勝賞金が\$25,000なのにそんなの不可能だ。ヒーローのエクイティは実際には\$21,570.34となる。これはつまり\$17,415.67をリスクにかけて、\$4,154.67を勝ち取ったにすぎない。もしこの場面にいたのがあなただったとしたら、\$17kをリスクにかけて\$4kを取りに行くためにはどれほど強いハンドが必要だろうか？ 50/50のコインフリップなので自分の全チップを喜んで投入できるだろうか？あるいはエーサイズが必要だろうか？エーサイズでも十分強いと言いきれるのだろうか？

トーナメントにおいてはChipEVがそのまま使える場面はあり得ない（ヘッズアップを除く）し、チップとエクイティの価値が1:1の比率になることもない。どちらかのプレイヤーが相手よりも多くをリスクに掛けている。それにどちらのプレイヤーも、自分が失うチップの価値のほうが、自分が勝ち取るチップの価値よりも大きくなる。またフィールドに残っているプレイヤーは、たとえ同卓でないプレイヤーであっても、自分のアクションに影響を及ぼすのである。

もし上の例をみて何のこともやら分らず途方に暮れてしまったとしても心配には及ばない。本書を読み終わるころには理解に必要なツールが身についているし、どんな決断についてもICMがどの程度影響を及ぼすかを直感的に分かるようになることだろう。だがその前に、まずはICMの歴史についてざっと見ておこう。

ICMの歴史

インディペンデント・チップ・モデルと呼ばれるようになる以前の1987年、ICMはマルムス・ハービルの公式という名前前で誕生した。これはメイソン・マルムスによって考案された、ファイナルテーブルでのディールのために用いる数学モデルで、デビッド・ハービルが1973

年に発表した競馬予想に用いるモデルが基になっている。簡単にいうと、このモデルはあるプレイヤーがあるペイアウトポジションで終了する確率を計算によって求めるためのものである。このモデルでは、一番多くチップを持ったプレイヤーは1位で終わる可能性が高く、その確率はそのプレイヤーが持っているチップスタックの総チップ量に対する割合と完全に一致しているとみなす。つまりもし総チップ量の25%を持っていたとしたら、1位で終わる可能性が25%だと考えるのである。そこから先はそのプレイヤーが2位で終わる確率を他のプレイヤーが1位になる確率を基に計算して、さらに3位、4位と下がっていき、話はどんどん複雑になっていく。こうして残ったプレイヤーがそれぞれいったい何位で終わるかの組み合わせの数は、すぐにその桁数が、宇宙に塵がいくつ存在するかの桁数ぐらいまでに膨れ上がってしまう。だがファイナルテーブルでのディール目的程度であれば、マールス-ハービル公式は、これを用いたICM計算機があればこれあって、計算可能なのである（無料で使えるICM計算機はwww.icmpoker.comからダウンロードできる）。

ICMという概念がディール目的を越えて、どのようにプレイするかに影響を及ぼし始めるまでには、それからかなりの時間がかかっている。最初にインディペンデント・チップ・モデルという言葉がポーカー掲示板で使われた例は、2007年ごろのものが確認できる。このときプレイヤーは初めて、キャッシュゲームとは異なり、自分たちがリスクにさらしているエクイティは見返りに対して1:1の比率になっているわけではないことに気づいたのである。すなわちそれはフォールドを増やして、レンジをタイトにして、フォールドエクイティが最大になるようプレイするのが正しくなることを意味する。ICMはシットアンドゴー（Sit & Go: SNG）トーナメントの分析にうってつけであり、初期にICMを取り入れたプレイヤー、その一部であるICMに基づいたソルバーソフトの使い手は、すべてSNGのグラインダー

であった。ICMはとても複雑な概念であり、ポーカー戦略におけるこの新たな考え方を全面的に取り入れ始めるのには、シングルテーブルトーナメントこそが最適のゲームだったのだ。マルチテーブルトーナメントに用いるには複雑すぎるが、9人プレイヤーのゲームならばICMについて鍛錬を積む場として理想的だったといえる。

オンラインでまだSNGが盛んだった時期にポーカーのキャリアをスタートさせ、そこで腕を磨いた者たちは、そうして得たICMの知識をマルチテーブルトーナメントにも応用し始めた。私自身ポーカーキャリアをスタートさせたのはSNGグラインダーとしてであって、そこからサテライトトーナメントへと移ることができたのである。サテライトこそがICMが究極的なかわり合いを持つゲーム形式なのだ。私が著した最初の著書である『ポーカーサテライト戦略』（パンローリング）を手にしてくれれば分かるだろうが、サテライトにおいては、シャブすれば相手がレンジの100%、つまりエーズであってフォールドするのが正しくなるために、こちらのレンジの100%でシャブするのが正しくなる場面が起き得る。サテライトはICMが強く影響する究極的な形式なのだが、そこで学んだレッスンはすべてのトーナメントにも応用できるし、私たちが最初に出した本は、通常トーナメントをより深く理解するためにも役に立っていると聞いている。

ポーカーブームも盛りをすぎたころにはSNGの人気も下がり、ICMについて私たちが学んだような形で学ぶ人もいなくなった。MTTレギュラーの中にはトーナメントの世界に直接飛び込んできて、ICMに関心も払ったことのないグループがまるまる一世代いるのだ。そういうプレイヤーはChipEVに基づいたプレイスタイルで、運がよければそれでそのままプレイできていた。バブルではプレイをタイトに絞れということぐらいは分かっていたが、それ以外にはほとんどのプレイヤーがICMを無視していたのである。それどころかICMというのが馬鹿にされていた時期さえ存在していて、ICMを勉強してい

るプレイヤーは下手なオールドスクールニットだとさえみなされていたのである。ICMに対するよくある批判は「優勝狙いでプレイする」ほうが優れているという考え方だ。一般に流布している見解として、ICMを取り入れることで最低入賞こそ増えるものの、ビッグプライズを賭けての争いからは遠ざかるというのがある。本書の中で我々は、そのような神話を一掃するつもりだし、ICMを理解していれば入賞も優勝も増えるはずだということをお見せするつもりである。

ここ3、4年の傾向として、ICMはより幅広いプレイヤーの間で普通に議論されつつあるように思われる。プレイヤーたちは、荒っぽくルースなプレイが「ICM的にはただの博打」であり金を失っているというのに気づいたのである。また世界のトッププレイヤーにサテライトや昔のSTEPS SNGのようにICMが強く影響する形式で腕を磨いた者がいる、というも彼らは見てもいる。スーパーハイローラートーナメントのような鋭いICM的センスを身につけたプレイヤーたちが競い合う場で、ほかとは異なるプレイが繰り広げられているのを目撃したのだ。さらには、DTO、MonkerSolver、PIOSolverといったソルバーテクノロジーもICMを意識するようになっている。

私から見て、同じプロ仲間でも10年以上のキャリアがありながら、ICMについてほとんど知らない、あるいは全く知らない者が多いのには驚きである。私に教わりに来た生徒にはICMのことなど何も知らない者が多いし、複数日にまたがるトーナメントの最終日に勝ち残ってから、ICMについて基礎を教えてほしいと頼んできたりさえるのである。世界でもトップクラスと目されているハイプロフィールプレイヤーのどれほどが「優勝狙いでプレイせよ」という見せかけのお題目に乗かってICM的過ちを犯しているのかは注目に値する。私の知っているベストプレイヤーは例外なくICMを理解しているし、そういうプレイヤーにしか私はステーキングしないし、スワップもしない。

今こそが、ICMについて詳細に探究しておくべきときなのである。現在手に入る学習素材だけでもICMについて学び始める上でとても優れていると思うが、我々がそれらに対して抱いている批判が、今のところ受けられるコースや使えるソルバーは、何をやるべきかについて教えてはくれるが、なぜそれをやるのかの説明が足りないというものである。そこで教えられているのはどのハンドをフォールドするか、コールするか、シャブするかであり、できることならそれらを全て覚え込んで対処できればそれで十分と考えているようだ。我々がこれまで出した2冊の本、『ポーカーサテライト戦略』と『PKO Poker Strategy』でも、ある程度の範囲で同じことが行われている。そうしたのはサテライトやPKOがポーカーの形式としてはニッチなものであり、そのような説明が、サテライトやPKOと通常トーナメントとの違いを見せるのに一番だろうと考えたからだ。そのためにベストなのが、トーナメントの形式によってハンドレンジがどれほど違ってくるかを比較するというやり方だったのである。

本書では、我々は第一の原則に立ち返ることにする。様々な異なる場面でどういうレンジをプレイするべきかという話はあまり取り上げない。その代わりに我々はICMの根本原則というものに焦点を当て、それによっていろいろな異なる状況に直面しても、それらに体系的に修正と適応ができるようにしていきたい。ICMはあなたがポーカートーナメントでやることすべてに影響を及ぼすし、それどころか最初のハンドをプレイする前の段階での意思決定にさえも影響する。そのような幅広く関連性を持った内容の本を書こうと思ったら、ポーカーという世界の基本に精通するほかはないのである。

ここまでの話を聞いて、とても自分には無理だなどとおびえることはない。本書はアマチュアプレイヤーを读者として念頭に置いた上で書かれているし、本書の内容について行くために最新のソルバーを購入する必要もない。もしあなたがソルバーテクノロジーを使いこなし

ているようなプレイヤーであった場合は、それはそれで本書は理想的な学習の友となってくれるだろう。

では、ICMがニットのためだけにあるのではないことを探究していこう。だがその前にICMがどうあなたのプレイに影響するのか、一通り概観しておくことにしよう。

第 2 章

30分で学ぶICM

ICM in 30 minutes

本書を最も上手く活用するためには、この本をハンドレビュー、ソルバーによるシミュレーション、コーチングといった、あなた自身による独学のコンパニオンのものと位置づけるのがよいだろう。本書の内容は何度も復習すべきようなものであり、ノートを取りながら読むべきである。ここから学べるレッスンはすぐに役立つようなものが大半だが、中にはさらに勉強を積み重ねなければならないようなものも含まれている。

それには時間がかかるし、この本は一気に読み通せるようなものでもない。また読み終わるまでポーカーはプレイしないなど考えなくてもよい。仮にあなたがこの本をビッグトーナメント出場が決まってから直前に購入して読んでいるなんていうのもかまわない。そういうわけで、我々はまず、あなたのプレイにあるだろう問題点のうちICMに関連したもので、すぐに修正して結果を得られるようなものについてお話するところから始めたいと思う。この本では、ICMによってあなたのプレイにどのような変化がもたらされるのか、なぜそうすべきなのか、その理由を学んでほしいと思っている。だがそれを学ぶまでの間、いまから述べていくアドバイスに詳しい説明がなくてもそのまま信頼してもらえるのであれば、そうした変化によってただちに勝率がアップするはずである。

負けのダメージは勝ちのメリットを上回る

このことはおそらくICMの根本哲学であり、頭の中にすぐにも刷り込んでおきたい。前の章で述べた通り、ChipEVでプレイするキャッシュゲームとは異なり、チップ対キャッシュの価値が1:1の比率にならないために、トーナメントにおいて、あるハンドであなたが勝ち取れる分は、そのためにリスクにかけなくてはならない分を上回ることにはないのである。例えば500チップをコールして1,000チップを取りに行くというのは、リスクリターンが見合っているとしてもおかしくない。だがこれをトーナメントエクイティで見ると\$50をリスクにさらして\$30を取りに行っていることにもなり得るのである。

したがって、この事実をそのままプレイに反映させて修正すると、トーナメントではキャッシュゲームの場合よりタイトにプレイせよということになる。プレイに参加するにはキャッシュゲームよりも強いハンドが必要なのである。なぜならリスクがより大きくなる分、勝率を上げなくてはならないからだ。

実戦において何をすべきかというと、自分のレンジの一番弱い部分を、特にベットにコールする場合に削り取ることになる。もしキャッシュゲームのコールレンジが44+, KJs+, AT0+, A9s+だったとしたら、それをちょっとばかり絞って77+, KQs, AQ0+, AJs+なんていうレンジにするのである。

バブルの近辺では特にコールレンジを劇的に絞るべきである。最低でも88+, AQs+, AJ0+程度にはすべきだし、おそらくそれよりもっとタイトにしたほうがいいぐらいだろう。トーナメントの真正バブルにおいては、ICMについてもっと深く学ぶまでの間、プレイするレンジをQQ+, AKsぐらいにしておけば、大きなミスは犯すことはないであろう。

本書を読み進めるにつれ、いったいどういう要因が影響してコール

レンジが広がったり狭まったりするのかについて学んでいくが、それまでの間は、まあほとんどの場合には勝っているだろうというハンドでのコールにとどめておくべきである。

スモールペアは価値が下がる

ハンドを選択する上で1つ心に止めておくべきなのが、スモールペアについてである。スモールペアはキャッシュゲームならばセットメインを仕掛けられればそれでオーケーとなるハンドだが、これがトーナメントになると、それも入賞間近になると、その価値が劇的に下がるのである。入賞が近づいているときや、自分のスタックが浅くなっているときには、66より下のポケットペアはプレイするレンジから完全に落としてしまってもいいぐらいなのだ。

そうなる理由はコールされた場合にドミネイトされているか、少なくともオーバーカード2枚とぶつかっているからである。トーナメントの後半において、コインフリップになるというのは決してよいこととは言えない。テレビのポーカー番組では何だか運命を賭けた大勝負みたいにカッコよく描かれているが、現実は違うのだ。またスモールペアはエクイティを上手く実現できない。数多くのフロップでICMプレッシャー*に耐えられずにフォールドさせられてしまうからである。例えば自分が持っているのが55でフロップが9-T-Kだったとしたら、それ以上ポットに金を入れて行くのは難しく、せいぜいチェックダウン（ショウダウンまでチェックで回ること）で終わるの

*訳註：ICMプレッシャーと言う用語について本文中で明示的に定義されることはないが、すでに説明されている通り、ICMが強く影響する場面では、勝ち取れるチップの価値が、失うかもしれないチップの価値より落ちるために、ハンドへの参加には強いハンドがなくてはならず、参加をためらってしまうというプレッシャーであると考えればいだろう。

に期待するぐらいしかできないのである。

ICMがアクションに影響するような状況では、スタックが浅めになっている場合がほとんどである。だからどのみちスモールペアをインプライドオッズ頼みでプレイするというのは無理というのが普通なのだ。

トーナメントにおいてポケットペアをオープンフォールドしてしまうというのは、一見すると弱々しいプレイだと感じてしまうかもしれない。だが「現状ベストハンド」を過大評価するのはとても危険なプレイの穴となる。スモールペアがとても強くプレイできる場面というのが確かに存在はする。だがそれを学ぶまでは、降りておくのが賢明である。

ブロッカーは価値が上がる

その裏返しとして、スモールペアをレンジから取り除いた分を、相手のビッグハンドをブロックしているハンドで埋め合わせすることができる。本書を読み進めるうちに、トーナメントの後半において、スーテッドエースやスーテッドブロードウェイハンドの価値が上がってくるのに、あなたは気づくことになるだろう。

そうなるのは自分の手元にエースがあるときには、相手がエースを持っている確率が下がるからである。トーナメントにおいてはコールレンジがタイトになるので、もし自分がエースを1枚持っている、相手にフォールドしてもらえらる可能性が上がることになる。というのも典型的な相手のコールレンジはAA、AK、KK、QQ、JJといったハンドでできているからである。例えばもし22でレイズした場合、相手を持っているかもしれないAKの組み合わせは16通り、AAは6通りあることになる。だがこれがA2sでのレイズとなると、相

手のAKの組み合わせは12個になり、AAは3つにまで減るのである。A2sを持っている場合にビッグAxとぶつかっている可能性は22のときに比べて、30%も下がるのである。

影響力こそそこまで大きくないものの、K9sやQTsといったスーテッドブロードウェイハンドについても同じことが言える。そういうハンドは、ブロッカー1/2枚分もしくは1/4枚分と考えればいだろう。そういうハンドではレイトポジションからのほうが強くプレイできる。というのも、もしアーリーポジションからレイズするとそこにぶつかってくるのはほぼ間違いなくAxであろうからだ。AxやKxをプレイする場合はスーテッドのほうがより好ましく、それはコールされた場合、ドミネイトされていたとしても、アウトが残るからである。だがもしレイズが返ってきて、まだ手元にチップが十分に残っているときにはフォールドすべきである。

A5sを配られてレイズする場合、それは何も自分が強いハンドがあるからレイズしているのだとは思わないほうがいい。そうではなく、自分がレイズしているのは、相手がプレイにとどまれるようなハンドを持っている可能性が低いからなのだと考えるべきなのだ。

誰が誰をカバーしているかが重要

入賞に近づけば近づくほど、意思決定の際に、自分がその決定次第で飛ぶリスクがあるかどうかの方がより重要な要素となってくる。テーブル全体で誰があなたを飛ばせるぐらいスタックを持っているか、誰が今にも飛びそうか、誰がその中間にいるかは、常に注意を払っておかなくてはならない。

自分が飛ばせる相手に対しては、広めのレンジをプレイできる。相手のほうはあなたが相手だとタイト目にプレイしなくてはならないか

らだ。自分がカバーしているプレイヤー相手のときは、アグレッシブにプレイして、相手からポットを奪い取れるケースが増えるのである。トーナメントの後半ステージでブラインドが高い状況では、フォールドエクイティがより重要度を増してくるので、争いあうことなくポットを取れるチャンスを最大化したいのである。

もしあなたのほうがカバーされている側の場合は、プレイをパッシブ寄りにするべきだし、リスクも避ける方向でプレイすべきだ。ポットコントロールを多用し、薄いバリューベットも避け、キャッシュゲームだったらコールしたであろうハンドもフォールドする心づもりでいるべきだ。どのみち相手のほうはあなた相手によりアグレッシブにプレイしてくるはずなので、パッシブなスタイルでプレイしたほうが、全体としてチップも増えるはずなのだ。

自分のスタックは、より大きいほどアグレッシブなプレイが可能となる。もし自分のスタックが相手のスタックより5%ほど大きいというだけであれば、お互いの与えあう脅威はほぼ同等のものとなる。もしあなたが相手より2倍大きいスタックを持っているなら、あなたのほうがやりたい放題できる。同様にもしあなたが超ショートスタックのときは、どの相手に対しても大した脅威は与えられないであろう。ただし残ったプレイヤーのうち、あなたと同じようなショートスタックで、あなたとのぶつかり合いでも大きなダメージとなるような相手がいれば、その相手こそアグレッシブに攻める標的とすべきである。

ショートスタックほどタイトにプレイせよ

これは広く知れ渡っている知見とは対立しているし、直感にも反している。多くのプレイヤーは自分がショートになったら、ギャンブルに出てブラインドアウト（ブラインドで削られきってしまうこと）す

るのを避けるべきだと信じている。だがそれは間違いだ。前の章で手短かに説明した通り、自分のスタックが小さくなるほど、チップ1枚当たりのエクイティ上の価値は上がってくるのである。

あなたに残された数少ないチップの価値は他のプレイヤーのチップと比べて価値が大きくなる。直感には反するよう思えるかもしれないが、ショートスタックになればなるほど、プレイをよりタイトに絞るべきなのだ。どれくらいタイトに絞ったらいいのかについては、さらなる探究を必要とするが、現時点で言えるのは、自分がショートスタックになってしまったら、できる限りレンジも狭く絞るべきだということである。

自分がショートの際にスティールを仕掛ける相手を選ぶ場合、標的とすべきはあなたの次にショートのプレイヤーである。そういうプレイヤーは自身がショートになりたくないと思っているので、あなたからでも最も脅威を与えられる対象なのだ。確かにビッグスタックのほうがより広いレンジでコールしてくれるので勝つチャンスも上がるのだが、それよりも争うことなくポットを取れるのであれば、そのほうが好都合なのである。

ICMが極端に影響するのは入賞バブルとファイナルテーブルバブルである

バブルに入ったらプレイを超タイトに絞るべきだという点については、おそらくすでにご存じだろう。それはまあ納得がいくことで、最低入賞を確保する直前にバストするなんて最悪のタイミングではないか。その点についてはICMなんていう言葉を聞いたことがないようなアマチュアプレイヤーでさえ分かっており、バブルではそうした者たちが牛歩するのを目撃するはずだ。トーナメントバブルで敗退のり

スクを負ってプレイするには非常に強いハンドが必要であり、本書の中でも、ポケットキングスがフォールドになる場面や、エースキングステッドがイージーフォールドになる場面が何度も現れるのを目にすることだろう。

だが同時にそれは、もしあなたにビッグスタックがあるのなら、相手が超タイトにプレイすべきなのにつけ込んで、アグレッシブにプレイして行けるということを意味する。もしあなたが超ビッグスタック持ちならば、バブルをできるだけ長引かせて、入賞までなんとか粘ろうとしている相手から小さなポットを数多く奪い取りに行くべきである。ショートスタックが超タイトにプレイしなくてはならないことの裏返しとして、ビッグスタックがあれば超アグレッシブにプレイできし、それを最大限発揮できるステージがバブルなのである。

入賞バブルほどには知られていないが、ICMが次に最も強く影響する段階はファイナルテーブルバブルである。そうなる理由は、大半の賞金がファイナルテーブルに入ってから分配されるし、1人飛ぶごとに賞金上積みは刻み目もより大きくなるからである。したがってファイナルテーブル直前でもやはりできるだけタイトにプレイすべきなのだ。

賞金はその大半がファイナルテーブルで分配され、ICMが大きな役割を果たすものの、いったんファイナルテーブルにたどりついたら、その役割は思ったほどではなくなる。というよりむしろ、1人飛ぶごとにICMの影響はどんどん弱まってくるのである。4人残りの段階では6人残りの段階よりもICMの影響はそれほど強くない。なぜなら、すでに確保できている賞金、つまり失うことのない金が増えているからである。

だが現実のプレイで見られる傾向として、ファイナルテーブルにおいてプレイヤーはタイトになりがちだ。その理由は、何位になればいくらもらえるという特定の賞金がちらついてくるからである。確かに

3位の賞金というのは人生において大きな意味があるような額なのかもしれないが、だからといってICMの観点からすれば、プレイヤーがバブルのようにプレイすべき理由とはならないのである。

詳細な部分について学ぶ前に現段階でとりあえず行える修正としては、ファイナルテーブルになったら1人飛んで賞金がアップするごとに、よりルースにプレイして構わなくなるということである。

ペイアウトがフラットなときや、マイクロ/メガスタックがいるときには、プレイをタイトに絞れ

それ以外にレンジを大きくタイト側に絞るのが正しくなる場合としては、自分のスタックサイズやペイアウトからみて、優勝狙いよりも2位を確保するほうが重要になってくるケースがある。そういう例の1つとして挙げられるのが、ペイアウトがフラットで、2位、3位、4位の賞金が1位と比べて大差がないというケースである。

典型的なファイナルテーブルでのペイアウトとしては残り4人でこのようなものがある。

- 1位：\$ 2,200
- 2位：\$ 1,000
- 3位：\$ 800
- 4位：\$ 600

それに対して、フラットなファイナルテーブルとしてはこのような例が挙げられる。

- 1位：\$ 1,900

2位：\$ 1,100

3位：\$ 900

4位：\$ 700

同じ様な展開が起きるのが、1人が飛びぬけたチップリーダーになっているような状態で、例えば総チップの半分以上を持ったプレイヤーがいる場合である。またそれとは矛盾しているように思えるかもしれないが、今にも飛びそうなマイクロスタックが1人いる場合にもそれが起きる。

このような3つの状況では、通常よりもタイトにプレイすべきである。その理由については本書の中でおいおい説明するが、マイクロスタックがいる場合、それはあなたにとってその次の賞金はほぼ確定されているということであり、それなのにそのプレイヤーより先にバストしてしまうのは大惨事だからである。またチップリーダーの優勝がほぼ決まっているような場合、大きなリスクを冒してそのリーダーにチップ量で追いつこうとするよりも、2位の賞金を目指すほうが現実的となるからである。ペイアウトがフラットな場合には、賞金の梯子を一段一段着実に登るのが一番利益が出てくるからである。今の段階では、我々の言うことをそのまま飲み込んでくれればいい。こういう展開が起きているときにはタイトに絞るほうが全体としてより稼げるのである。

より小さめのフィールドでプレイせよ

ICMについてより多くを学べるのは、小さなフィールドのMTTでプレイした場合で、オンラインならばそれは大体参加者が50-200プレイヤーぐらいのトーナメントだと、我々は考えている。その理由は

バブルやファイナルテーブルでのプレイをより多く経験できるからだ。SNGやMTTSNGのグラインダーが、大型トーナメントのプレイヤーに比べて、ICMについてより深く理解している理由は、そのような場面に自分を置くという経験が豊かだからなのだ。

我々が思うに、そういうトーナメントのほうが全般的にぬるめだし、メンタルゲームの観点から見てもややこしいことになりにくい。控えめに言っても、ICMのコツを学んでいる段階では、フィールドが小さめのMTTをたくさんプレイすべきである。

ヘッズアップではICMは関係なくなる

残りプレイヤーが2人になった瞬間、どちらのプレイヤーも2位の賞金は保証され、あとは1位賞金との差額を賭けてプレイすることになる。このときだけが、ChipEVのみを考慮してプレイできる場面である。というのも競うべきプライズは1つしかないからだ。ヘッズアップになるとどちらのプレイヤーも降りすぎになるというのをよく見かける。そうなるのはトーナメントそのものの優勝がかかってくるからなのだが、実はこのときこそがChipEV上でちょっとでも勝っていると思ったら、そういう優位性を取りに行くプレイをすべき瞬間なのである。