

はじめに:特別対談 ダン・ハリントン&桃太郎侍

ダン・ハリントン「日本の皆さんこんにちは。ダン・ハリントンです。

この度は日本で最も素晴らしいプレイヤーである桃太郎侍さんのご協力を得て、私の本を日本の皆さんにも読んでいただける事になりました。大変光栄です。」

桃太郎侍「(英語で)やぁダン久しぶりだね。」

ダン「Oh！桃太郎サーンお久しぶりです。あの時はベリーベリーお世話になりました。」

桃太郎侍「バッドビートに苦しんでいた時のことかい？なあに気にする事ないさ、君の実力を考えたら20万ドルなんて安いもんさ。現に君は一年も経たずに倍にして返してくれたじゃないか。僕にしてみれば固い投資だったよ、イージーコールさ。」

ダン「Oh～、なんてナイスガイ！今晚 お部屋に行ってもイイデスカ～？」

桃太郎侍「(それは困る)いや、いいんだよダン。それよりも、今回は素晴らしい君の本の話さ。」

ダン「Oh、ソウデシタ。今回の私の本は、第一章は基本的な打ち方の解説です。中級者以上には必要ないかもしれませんが、初心者の皆さんは是非とも読んで見る事をオススメします。」

桃太郎侍「第二章からはお待ちかねのHUDを使ったプレイ方法の解説になりますが、これは現在鋭意翻訳中ですのでもう少しお待ち下さい。」

ダン「それでは皆さんまたお会いしましょう。シーユー！」

桃太郎侍「Bye～！」

…と言う夢を昨日見たので、皆さんしっかり勉強するでござるよ。

フルリング vs 6 - Max

オンラインのキャッシュゲームは、現在2種類のゲームに大きく分かれています。9人で行うフルリングと6人の6 - Maxです。(ヘッズアップは高レートで広く行われていますが、非常に異なる打ち方になるので、本書では扱いません)

あなたは、どちらを選びますか？この2つのゲームの違いを検査してみましょう。

簡単に考えるために、フルリングゲームで最初の3人のプレイヤーがフォールドした状況を考えてみてください。この時の状況と6 - Max、何か違いがあるのでしょうか？

答えはNoです。3人のプレイヤーがフォールドしたと言う事以外は何の違いもありません。

しかし、3人のプレイヤーが悪いカードを引いてフォールドしたと言う事は、デッキの中にはハイカードがたくさん残っており、良いカードがさらに良くなる可能性が高くなるのと考えられるかも知れません。

しかし、本当にそうなのでしょうか？

例えば、最初のプレイヤーはATでフォールドしました。次のプレイヤーはA4で、次のプレイヤーはK6でフォールドです。これらはフルリングのゲームではごく一般的な事です。しかし、デッキの中のAとKはもう3/8になっているのです。

ハイカードがたくさんあると思っていたのに、実際のデッキの中は非常に弱いものだったのです！

フルリングのアーリーポジションではかなりの強さのハンドが必要となります。そのため多くのハイカードを含んだハンドもフォールドされてしまいます。

カードの除去による影響は、この場合は非常に小さくなります。

6 - Maxゲームと、フルリングで最初の3人のプレイヤーがフォールドした時とは理論的には違いはありません。しかし実際には、次の理由により明らかに違ってきます。

理由1: 6 - Maxでのプレイヤーのレンジはより広がっている

レンジとは簡単に、あなたがプレイするハンドの種類です。もしあなたがフルリングのUTGにいた場合、ハンドのレンジはかなり狭くなるでしょう。この場合、多くのプレイヤーは5~7%でのレンジでしかプレイしません。そんなに少ないの！？

その答えは簡単です。最初にBetする時というのは、自分のハンドがこの中で一番強いと思った時だけだからです。

自分のハンドが上位5%に入っていたとして、残りの全員がそれ以下の強さである確率ほどの位なのでしょう？

残り1人の場合その確率は95%ですが、2人の場合は90%となります。

$$0.95 \times 0.95 = 0.9025$$

残り8人を同様に計算すると、その確率は約66%となります。

$$(0.95)^8 = 0.6634$$

そのために、こういったハンドが来た時は嬉しいのです。

(ここで言う上位5%のハンドとは88+、AJs+などとなります)

これが上位10%のハンドの場合はどうでしょうか。これはまったくお勧め出来ません。

この場合、あなたがベストハンドを持っている可能性は43%まで、落ちてしまうからです。

10%の中でも下位のハンド(A9s、QTsなど)だった場合、ほとんど負けてしまう事でしょう。

もし、自分の前に何人かがフォールドしていた場合、ベストハンドとなるハードルは下がります。

その時はもっと弱いハンドでもオープンして行く事が可能です。SBまで全員がフォールドした場合、相対的にハンドの強さは上昇し、Q7oなどでも十分勝負になるでしょう。

フルリングのプレイヤーがアーリーポジションでオープンする場合、そのレンジは狭く強力なハンドだという印象があります。

結果として、強いハンド以外ではコールしにくくなり、ゲームはタイトになります。

しかし6 - Maxでは、UTGでも相手はたった5人です。それにより、オープンのレンジも広がります。

すると今度は、それに対してコールするレンジも広がります。

さらに、オープンレンジの広がりは、ブラフを含めたリレイズのレンジも広げる事になります。

微妙なハンドでオープンして来た相手をフォールドさせる事が出来るかも知れないからです。(この様なリレイズを3Betと呼びます)

オープンレンジが広がる事により、コールした方が良いのか、それともさらなるプレッシャーをかけた方が良いのか、色々なアクションが増える事になります。

ではフルリングの最初の3人がフォールドした時と同じプレイではいけないのでしょうか？

理論的には正しいはずですが、しかし、実際は最高レートのテーブルなどを除いて、違ってきます。

ほとんどのフルリングのプレイヤーはスローでタイトです、なので6 - Maxで最初の何人かのプレイヤーがフォールドした時や、テーブルがショートハンドになった時にうまく対応出来ないのです。

理由2: 6 - Maxのマルチテーブルは難しい

あなたもオンラインでプレイする場合、1テーブルにしぼってはいないと思います。お望みならば、何テーブルでも自由にプレイする事が出来ます。フルリングゲームは6 - Maxよりも長く時間がかかります。そのためにマルチテーブルでプレイしている人も6 - Maxより多くなります。しかしフルリングを8テーブルこなせる人でも、6 - Maxでは5 ~ 6テーブルが限度でしょう。

理由3: 6 - Maxでは、ブラインドでの不利は小さい

フルリングではブラインドでは参加費を払う必要があります。他の7人のプレイヤーはそうではありませんので、相対的に不利です。

6 - Maxでもそれは同じですが、ブラインドでの不利はフルリングよりも少なくなります。

その理由は簡単です。6 - Maxはブラインドでも、相手が自分より強い手を持っている可能性は下がります。相対的に良いポジションとなるからです。しかし、それを実践するためには、ブラインドで積極的にアクションしなくてはなりません。

これは最後の理由4にも関係あります。

理由4: 6 - Maxでは高いスキルを求められる

ABC Pokerとして知られる、タイトで機械的なスタイルはフルリングで生き残り、利益をあげるにはとても良いスタイルです。

しかし6 - Maxでは、高度なアクションとアグレッシブさのため、もっと多くのスキルを必要とします。

シンプルでタイトなスタイルは通用しません。

それでは具体的な質問に移しましょう。

もしあなたが、オンラインプレイヤーとして成功したいなら、6 - Maxとフルリング、どちらを選べば良いのでしょうか？

これまで、6 - Maxではフルリングよりも多くのスキルが必要であると説明して来ました。しかし、それは6 - Maxをプレイしなくてはならないと言う事ではありません。

問題なのは、6 - Maxが多くのスキルを必要とするため、スキルのあるプレイヤーが引き付けられ、ゲームがどんどん厳しいものになっていると言う事です。

もしあなたが、ある程度のレベルのプレイヤーなら、6 - Maxでもフルリングでも同じ結果を出せるでしょう。

(ただし、6 - Maxの方が結果のバラツキは激しくなります。ハンドレンジが広がる事によって、より多くのオールインやショウダ

ウンが起きるからです。)

もしあなたが、良いプレイヤーになりたいければ、まず6 - Maxを集中して行うべきです。

6 - Maxをマスターしたなら、6 - Maxとフルリングどちらでも好きなほうを選ぶ事が出来ます。

もしフルリングをプレイする事に決めたとしても、6 - Maxでのスキルは非常に役立つはずで

なぜなら、フルリングでも、シートが常に埋まっているとは限らないからです。

長期間テーブルが7 ~ 6人と言う事もありえます。その様な時に6 - Maxでの経験は、フルリングだけしか経験のないプレイヤーよりも、確実に有利になります。

Seat Names

本書では、フルリングと6 - Maxとで、同様の席の名称を使用します。
プリフロップでアクションする順から、次のようになります。

フルリング

UTG(アンダーザガン)、UTG+1

MP(ミドルポジション)、MP+1

HJ(ハイジャック)

CO(カットオフ)

BTN(ボタン)

SB(スモールブラインド)

BB(ビッグブラインド)

6 - Max

UTG

MP

CO

BTN

SB

BB

フルリングからUTG+1、MP+1、HJを除いたものが6 - Maxとなります。
本書では、全てこの名称を使用します。

Style:タイトとルーズ、アグレッシブとパッシブ

一般的にポーカープレイヤーを分類する時に、2通りの方法があります。

タイトとルーズ、アグレッシブとパッシブです。

この呼称は日常的に使われていますが、その意味を性格に確かめてみましょう。

タイトとルーズとは、プリフロップにおいて、どれだけのハンドで参加するかを表しています。

タイトプレイヤーのスターティングハンドのレンジは狭く、参加する前に確実なバリューを求めます。

一方ルーズプレイヤーのレンジもっと広く、時には非常に広い事もあります。

ルーズプレイヤーはフロップを見に行きのを好み、そのため投機的なハンドでも好んでプレイします。

アグレッシブとパッシブはポットに参加した後で、どうプレイするかを表しています。

アグレッシブプレイヤーは、ベットやレイズを好み、ポットを取るために常にプレッシャーをかけて行きます。

パッシブプレイヤーはチェックやコールを好みます。自分がベストハンドだと言う確言がなければポットを大きくしたがりがありません。

そしてブラフをする事を好みません。

この2種類の分類を使うと、4種類のプレイヤーがいる事になります。

1. タイトアグレッシブ
2. タイトパッシブ
3. ルーズアグレッシブ
4. ルーズパッシブ

タイトアグレッシブプレイヤーは強いハンドの時だけプレイし、レイズして来ます。彼がポットを取りに来た時は、常に何かを持っています。

タイトパッシブプレイヤーも強いハンドだけプレイしますが、レイズするのはモンスターハンドの時だけです。

それゆえに、このタイプは読みやすく、タイトパッシブ相手に大負けする事はないでしょう。

ルーズアグレッシブプレイヤーは危険です。彼らは多くのハンドでプレイし、フロップを見、ベットやレイズで攻撃して来ます。

そして一度モンスターハンドをヒットさせると、それをうまく隠して利益を上げる事も多くあります。

ルーズアグレッシブプレイヤーはハンドを読むことに長け、危険なシチュエーションを避けるスキルを持っています。そしてそのテーブルでの圧倒的な勝利者になる事もしばしばです。

ルーズパッシブプレイヤーも又多くのハンドプレーします。しかし、ベットやレイズはベストハンドでない限り行いません。彼らは受動的でフロップがヒットした時でもそれが良いかどうかを確認するためキョロキョロします。彼らからバリューを得るのは簡単です。彼らがハンドをヒットさせた時に、少しだけ強いハンドを持っていれば良いのです。

あなたはタイトスタイルとルーズスタイルのどちらでも勝者となることができるでしょう。しかし、パッシブスタイルで勝者となるのはかなり困難です。

パッシブプレイヤーはハンドで勝つしかありません。ショウダウンまで行って、ベストハンドを見せるしかないのです。

アグレッシブプレイヤーは、二つの方法で勝つことができます。それは、ショウダウンで勝つとその前の段階で相手をフォールドさせる方法です。

いつでもよい手を持っているプレイヤーはいません。対戦相手をはじき出して、勝利する事が多くのハンドで必要とされるので

す。

パッシブにはもう一つ重要な欠点があります。もしあなたがパッシブにプレーしたとすると、対戦相手にフリーカードを与えてしまう事になります。

あなたが先行でチェックしたとします、すると相手もフリーカードを得るためにチェックするでしょう。もしあなたがベットしたならフォールドさせる圧力を与え、あなたのハンドを守る事になります。

パッシブプレーヤーはアグレッシブプレーヤーと比べて勝つ回数が少なく、金額も少なくなります。これが、成功したプレーヤーがアグレッシブスタイルを取る理由です。

素直なプレーヤーとトリッキーなプレーヤー

アグレッシブとパッシブに加えて、プレーヤーを分類するのに素直かどうかと言うのもあります。

素直なプレーヤーとはABCプレーヤーとして知られ、そのハンドの強さに沿ったプレーをします。ハンドが強ときはベットやレイズをしますが、弱い時はチェックやフォールドをします。

ABCプレーヤーはそのアクションでどんな手を持っているかすぐ分かります。

このスタイルは低レートของเกมでは有効です。なぜなら、多くのパッシブプレーヤーはそのサインに気づかないからです。そして弱いハンドで多くのお金を失います。ABCプレーヤーは常に良いハンドでベットするので、利益を得る事が出来ます。

しかしハイレベルของเกมではABCプレーヤーは隙だらけです。なぜならそこには彼等を注意深く観察している相手がいるからです。

一方でトリッキーなプレーヤーと言うのも存在します。

トリッキーなプレーヤーはまるで馬鹿のように見えます。彼らはモンスターハンドでチェックやコールをし、何も無い手でベットします。彼らはリバーでビッグハンドを明らかにしたり、ブラフでポットをスチールするのが大好きです。

マイクロレートではこのやり方はほとんどお金の無駄遣いです。彼らに手が入っていて、あなたにもっと良い手が入っている時、彼らは喜んでポットにお金を入れてくれるでしょう。いつでもそうなのです。

しかし、よりハイレートของเกมになるとその様な気前の良さはなくなります。素直なプレーヤーと、トリッキーなプレーヤーに挟まれてハンドを読むのは簡単ではありません。しかし、覚えておいてください、ビッグハンドを失敗した事は、あなたが読まれなようなりになるために、ゴールに到達するために必要な事なのです。

レンジ

ここでは本書におけるハンドの表記方法(22 + やATs + 等)が解説されていましたが、他のポーカー本とほとんど同じでしたので、割愛します。

ポジション

ポジションとは単純にハンドをプレーする順番の事です。ポジションがあるとは、相手の後にアクションする事で、ポジションがないとは相手より先にアクションしなければならない事です。

基本的に、ポーカーとは情報のゲームです。より多くの情報があれば相手のハンドに対して判断が下せます。そしてより良い決断も下せるでしょう。

あなたにポジションがある時、相手はあなたより先にアクションしなければなりません。それは、あなたに情報を与えているのです。ポジションがあれば、たくさんのポットを獲得でき、その獲得金額も大きいのです。ポジションがない時は、あまり多くのポットを取る事は出来ず、金額も小さくなります。

ノーリミットホールデムでは、ハンドをプレイする時はポジションがある事が肝心です。ポジションがない時は何かそれに代わるものが重要です。

それが、アーリーポジションではレイトポジションより強いハンドが必要となる理由です。もしあなたがアーリーポジションでレイズしてそれをコールされた時、あなたはそれ以降ずっとポジションの無い状態でプレーしなければなりません。ポジションの不利を埋めるためには、より良いハンドが必要です。もしあなたがボタンで、それより前のプレーヤーが全員フォールドしたとします。この時あなたは、広いレンジでオープンする事が出来ます。それはあなたにポジションがあるからです。

ポジションがない場合、強いハンドでも大金を得るのは困難です。なぜならその強さを、最初に表明しなくてはならず、相手はそれを見て判断することが出来るからです。

ドローカードはさらに困難です。フリーカードを得るためにチェックする事は、弱さを見せてしまっています。しかしチェックせずにベットする事は負けるかもしれないのにポットにお金を入れる事になります。後からレイズされる可能性もあるのです。

ブラフはさらに困難です。相手がチェックして弱さを見せる前にブラフをしなければならないからです。

出来るだけポジションのある状態でプレーするのが望ましいのです。

ノーリミットホールデムでの4つの基本

良いポーカーをプレイするためには多くのルールがありますが、特に重要な四つのルールがあります。

ここではそれを四つの基本戦略とします。これを理解したなら、あなたのプレイは基本に乗っ取ったものとなります。本書においてこの基本戦略は、何回も繰り返し目にすることでしょう。時には違うコンセプトや問題が語られることもあるかも知れませんが、すべてこの基本戦略の上で成り立っています。

基本的に、強いハンドでベットします。

中くらいのハンドではチェックや コールをします。弱いハンドではフォールドかブラフをします。

強いハンドでベットするのは当たり前です。これがポットを獲得するのに一番重要です。

中くらいの強さのハンドで、ベットせずにチェックするのは腑に落ちないかもしれませんが、中くらいのハンドにはバリューがあり、ショーダウンまで行けば勝つ可能性があります。もしあなたがベットとしたなら、弱い手を持った相手をフォールドさせる事は出来るでしょう。しかし、もしベットしてリレイズされたならフォールドせざるを得ません。ショーダウンまで行けば勝っていた手をです。

弱い手でフォールドするのは明確です。このような手でブラフするのはあまり良くありません。もしあなたがクズ手でブラフし、それにレイズされた場合はすぐにフォールドしなくてはなりません。しかし、多少のバリューのある手の場合、フォールドする事も出来ませんがカードを引いてショーダウンで勝つ可能性もあります。

アグレッシブはパッシブに勝る。

訳者注:ここではアグレッシブがパッシブより優っている説明がりましたが、前巻のスタイルの説明の所とほぼ同じでしたので省略します。

ベッティングの基本

良いベットとは次の三つをさせる事である。

1、強いハンドをフォールドさせる。

2、弱いハンドにコールさせる。

3、ドローハンドに、カードを見るための対価を払わせる。

アグレッシブなのは良い事ですが、あなたがベットをする時にはその目的を心に留めておいて下さい。ベットで自分より強い手をフォールドさせ、失っていたはずのポットを勝ち取ります。自分より弱い手にはコールさせ、勝った時の金額を大きくします。もし相手がドローハンドを持っていたなら、決してフリーカードを与えてはなりません。

ターンやリバーで良く起るのが、あなたが良いハンドを持っているが、ボードが非常に危険なものとなっている時です。この場合、あなたのベットに弱い手は降りてしまい、強い手だけがコールやレイズして来ます。このような時はベットはせず、なるべく安くショーダウンまで行のがゴールとなります。

いつも同じ事をしてはならない

ポーカーで勝つためには、相手にあなたが何を持っているかを悟られてはなりません。

いつも決まった打ち方では相手に見破られてしまいます。そのために様々なプレイをする様にして行かなくてはなりません。相手が強くなるにつれて、この戦略はより重要になります。ただし、ローレートではその様な相手はあまりいないので素直にプレイする方が最適です。

オープンハンドレンジ

あなたが6 - Maxにおいて、UTGにいる時どのような手でレイズするのが良いのでしょうか？

これに関しては簡単には答えられません。それはあなたのプレイスタイルと相手の事をどれくらい知っているかによるからです。

あなたがUTGでプレイするハンドをきちんと決めていたとしても、そのセッションに応じてオープンレンジを広げたり狭めたりする必要があります。

それでは典型的なタイトプレイヤーと幾分ルーズなプレイヤーのハンドレンジを見てみましょう。その後 どうやってハンドレンジを修正して行くかを見てみたいと思います。

適度なタイトプレイヤーがUTGの時はおよそ10%のレンジでオープンします。

これはそのハンドの一例です。

RangeNo. 1:

AA ~ 22

AKs ~ ATs

AKo ~ AJo

KQs

これだけがトップ10%の組み合わせではありません。違う組み合わせもあります。

RangeNo. 2

AA ~ 66

AKs ~ A9s

AKo ~ AJo

KQs, KTs, QJs, QTs, JTs

これら二つの組み合わせは、同じものも含まれていますが、プレイの仕方は異なります。

まず初めのレンジNo. 1ですが、すべてのペアが含まれています。これらのペアにはフロップでセットになると言う、確かなアドバンテージがあります。

そしてこのハンドレンジは、初心者にとってプレイするのが簡単です。

ハイカードのハンドは、トップペアになるかどうかだからです。

一方ミドルペアハンドは、判断が難しくなります。

2番目のレンジはローペアのハンドを除いて、スーテッドのブロードウェイカード(KJsやQTs)を入れています。それにより、フロップでセットになる率は減りますが、強力なドローハンドとなります。しかしドローイングハンドの扱いは、最初のグループと比べてポストフロップでのスキルがより必要とされます。

幾分ルーズ気味のプレイヤーのUTGでのハンドレンジはもう少し広くなります。

ここにその様なプレイヤーのハンドレンジの例があります。だいたい全てのハンドの17%位で構成されています。

RengeNo. 3

すべてのペア

AKs ~ A8s

AKo ~ ATo

すべてのスーテッドブロードウェイカード(KQs, KJs, KTs, QJs, QTs, JTs)

オフスーツのブロードウェイカード(KQo, KJo, QJo, JTo)

スーテッドコネクター(T9s, 98s, 87s)

このNo.1~3までの内、UTGでのオープンレンジとして正しいものはどれでしょうか？

ポーカーにおいて、そう言った質問に明確な答えはありません。

そのテーブルの状況やプレイヤーによって全てが正しいハンドレンジとなり得ます。

ただ1つのハンドレンジを決めてしまうのではなく、状況によってどのハンドレンジが良いのかを見つけなくてはなりません。

もしあなたがマイクロステークスのビギナーで、ノーリミットホールデムを始めたばかりならば、レンジNo.1がお勧めです。

大きなアドバンテージのあるハンドはあまり多くありませんが、フロップ後のプレイはとても簡単です。フロップが開かれた後、オーバーペアや、トップペアストロングキッカー、セットなどが出来ているかまたは何も出来ていないかのどちらかです。初心者がプレイしやすい状況と言えます。

一方、レンジNo.3は弱いブロードウェイカードや、スーテッドコネクターを多く含みます。これらのハンドをプレイする時、フロップ後に多くのミドルペアやドロートハンドが現れます。このような状況では、多くの経験と適切な判断が必要とされます。その人のポストフロッププレイにかかっているのです。

一般的にあなたがこのようなプレイヤーなら、狭いレンジでオープンすべきです。

1. 初心者である
2. フロップ後のプレイに自信がない

もしあなたが自分のスキルに自信があるなら、いくらリリースになる事は賛成です。

あなたは自分のいるテーブルによってレンジを調節していかなければなりません。

他のプレイヤーがタイトならオープニングレンジはリリースにします。

ブラインドがスチールし易かったり、プリフロップでのレイズが少なかったり、ポストフロップであまり抵抗されない場合などもそうします。

もし他のプレイヤーがリリースなら、その逆にします。

タイトにプレイして、強いハンドでしか参加しない様にするべきです。

そして最後に、他のプレイヤーがあなたの戦略に対応してきたら、あなたはまたレンジを修正しなくてはなりません。

リリースにプレイしていて他のプレイヤーが積極的に参加して来る様になったら、タイトにするべきです。タイトにプレイしていて、相手が簡単に降りるようになったら、リリースにして行きましょう。

レイトポジションからのオープン

UTGからCO、BTNに移るにつれ、オープンレイズのレンジは広げて行ける事が出来ます。その理由としては:

1. あなたより後の人数が減るので、誰も参加して来ないと言う可能性が増える
2. フロップ後にポジシヨンの的に有利になる可能性が増える

UTGの時は、まだ後ろに5人のプレイヤーがいます。誰かが、良いハンドを持っているかも知れません。そしてその5人の中には、フロップ後に自分より有利なポジションの人が3人もいます。(ブラインドの2人を除く全員です)

しかしCOなら、フロップ後に自分より後のポジションの人は一人しかいません。(BTNです)

レンジの広げ方には明確なルールはありませんが、UTGで約10%のレンジでオープンするタイトなプレイヤーの場合、前述の RangeNo. 1を次のように広げて行きます。

1. MPでは約15%のレンジ
2. COでは約22%のレンジ
3. BTNでは約30%のレンジ

前述のRangeNo. 1を思い出してみましょう。

RangeNo. 1:

AA ~ 22

AKs ~ ATs

AKo ~ AJo

KQs

これがMPでの15%のレンジになると、

AA ~ 22

AKs ~ ATs, **A9s, A8s**

AKo ~ AJo, **ATo**

KQs, **KJs, KTs, QJs, QTs, JTs, T9s, 98s**

KQo, KJo

が加わります。

COでの22%レンジでは、

AA ~ 22

AKs ~ ATs, A9s, A8s, **A7s, A6s, A5s**

AKo ~ AJo, ATo, **A9o, A8o**

KQs, KJs, KTs, QJs, QTs, JTs, T9s, 98s, **87s, 76s**

KQo, KJo, **KTo, QJo, QTo, JTo**

が加わります。

BTNでの30%レンジでは

AA~22

AKs~ATs, A9s, A8s, A7s, A6s, A5s, **A4s, A3s, A2s**

AKo~AJo, ATo, A9o, A8o, **A7o~A2o**

KQs, KJs, KTs, QJs, QTs, JTs, T9s, 98s, 87s, 76s

KQo, KJo, KTo, QJo, QTo, JTo

K9s, K8s, K7s, Q9s

が加わります。

スモールブラインドでのオープンレンジは少し異なります。残りのプレイヤーはBB1人だけですが、あなたに対してポジションがあります。この場合BTNと同じレンジでオープンするのが良いでしょう。しかしBBが頻繁にコールしてポジションを使って来るなら、COのレンジに変えた方が良くも知れません。

これらのレンジはタイトスタイルの時のものです。もしあなたが、もっとルーズなスタイルなら、UTGのレンジは17%にして、それから広げて行って下さい。

オープンレイズのベットサイズ

あなたが1 \$ / 2 \$ の6 - MaxゲームのUTGにいる時に、クインペアが入りました。もちろんあなたはオープンレイズしますが、さてどのくらいのレイズをすべきでしょうか？

オープンレンジと同じく、この問題にも明確な答えはありません。

状況によって様々なレイズのサイズがあります。

ではここで、いくつかのレイズサイズを見て、そのメリットとデメリットを比較してみましょう。

1. ミニマムレイズ: ミニマムレイズとはbbの倍のレイズです。この場合は\$ 4になります。

2. ビッグレイズ: NLHEではあなたはレイズのサイズを自由に決められます。

bbの5倍から6倍(\$ 10 ~ \$ 20)がビッグレイズと言えるでしょう。

3. スタンダードレイズ: もっとも一般的なレイズサイズはbbの3倍から3.5倍となります。この場合\$ 6 ~ \$ 7です。

\$ 7のサイズのレイズはポットサイズレイズとされています。

ポットサイズレイズを行うには、まずコールした場合のポットを考えます。

コールに必要な金額と、そのポット額を合わせたものがポットサイズレイズとなります。

この場合コールに必要な金額は\$ 2。コールするとポットサイズは\$ 5になります。(bb \$ 2 + sb \$ 1 + コール \$ 2)

足してポットサイズレイズは\$ 7となります。

ポットサイズレイズは何が良いのでしょうか？一般的に次の2つの利点があるとされています。

1. 投機的なハンドで参加するにはオッズが合わない
2. 適度な強さのハンドが参加出来る位には小さい

NLHEではほとんどのレイズがポットサイズかそれより少し小さい位です。

なぜそれが良いのか、例題を見てみましょう。

例題: オンライン6 - Max (\$ 1 / \$ 2) ポジションUTG

ハンド: As Qs

3つのレイズサイズについて、検証します。

ミニマムレイズは\$4のレイズでポットは\$7になります。あなたの後ろにいる3人のプレイヤーは\$4で参加することが出来ます。

この時のオッズは7:4、もしくは1.75:1です。

ブラインドであればオッズはもっと良くなり、BBでは3.5:1のオッズでコール出来ます。これはほとんどのハンドでオッズに合ってしまうです。

例えば8h7hの様なハンドでも1.5:1であなたのハンドは負けてしまいます。

Jd2cの様な完璧なゴミハンドであっても、2.3:1で負けてしまうのです。

つまり、ミニマムレイズは全てのハンドに正しいオッズを与えてしまうのです。

ビッグレイズ(\$10.5bb)にはその様な問題はありますが、また別の問題があります。良いハンドを持った者だけが、コールして来るからです。

ブラインドを獲得出来て良い気分かも知れませんが、負けた時やコールされた時にそのつけを払わなければならないのです。

ポットサイズレイズ(\$7)はちょうど良いバランスです。投機的なハンドには、厳しいオッズを与え、しかも弱いハンドがすべて逃げ出してしまう程でもないからです。

レイズサイズの変更

あなたのオープンレイズサイズを常に3 ~ 3.5 bbにする事は悪いことではありません。

そうする事によって、相手に情報を与える事がないからです。ただ、低レートของเกมでは相手にあまり注意を払っていないので、それ程気にする事はないでしょう。しかし、レベルが上がるにつれ相手に情報を与えない事は非常に重要になって行きます。

しかし、ポジションによってレイズサイズを変える事は構いません。

例えばアーリーポジションの場合、強いハンドを持っていたとしてもポジションがありません。

この場合は大きくベットします。その理由は2つ、まず自分よりポジションのある相手を排除する事と、良い手なのでポットを大きくするという事です。

レイトポジションでそれ程強い手だが、ポジションがある時は、小さくレイズします。このような場合ポットは小さくしておいた方が良いでしょう。

あなたが、ポジションによってレイズサイズを変えるという戦略を取る場合、次のようなチャートを用いると良いでしょう。

UTG 4bbレイズ

MP 3.5bbレイズ

CO 3bbレイズ

BTN 2.5bbレイズ

プリフロップでのリンプ

あなたの前のプレイヤーが全員フォールドして順番が回ってきた時、2つの選択があります。1つは、これまで述べてきた通りレイズする方法と、もう1つはコールする方法です。コールはリンプと言われています。リンプとは最小の金額で参加する事です。リンプするプレイヤーは大体弱いハンドである事が多く(スモールペアやスーテッドコネクターなど)、レイズする程強くないがフロップは見たいと思っています。リンプは低レートでは良く行われますが、ハイステークスになる程見られなくなります。

ここで重要なアドバイスをしますが、**リンプはしてはいけません。**

前に誰も参加していないならレイズすべきです。

常にレイズする事によって、誰も良い手を持っていなければポットを獲得出来ますし、コールされてもフロップで強さを主張する事が出来ます。

あなたの相手は、あなたがプレミアハンドなのかそれともスーテッドコネクターの様な手なのか判断が付きません。あなたは読みにくい、危険な相手となるでしょう。

強い手でレイズし、弱い手でリンプしていたらすぐにばれてしまいます。

あなたがリンプしたら、後ろのポジションの相手はレイズします。これはアイソレーションレイズと言われています。

あなたにはフォールドするか、悪いポジションと弱い手でコールするしかなくなります。レイズでオープンした時よりもっと多くの金額をポットに入れなければならないのです。

リンプは、強いハンドと投機的なハンドをバランス良く使いこなす強いプレイヤーにとって、合理的ではありません。

もしあなたが、そうでなくともゲームを簡単にし、間違いを減らすためにレイズする事は大切です。

プリフロップでの3Betと4Bet

もしあなたの前にレイズした人がいて、あなたも参加したい場合2つの選択肢があります。コールするかレイズするかです。どのような状況で、レイズするのがベストなのでしょう？

(訳注: 原文ではここで、3Bet(リレイズ)と4Bet(リ・リレイズ)に関する用語の説明がありました但省略します。)

例: \$100NL(\$1/\$0.5)であなたはフルスタック(\$100)を持っています。

UTGのプレイヤーが\$3.5にレイズ、BTNが\$11に3Betしポットは\$16になりました。他のプレイヤーはフォールドし、UTGは\$35を4Betし、ポットは\$47.5になりました。

BTNはフォールドするか、コールするか、5Betするかですが、ここでの5Betはオールインとなります。100bb持ちでの5Betはだいたいオールインとなるのが普通です。200~300bb程のスタックがあれば別です。

NLHEの初期の頃は、皆タイトでしたのでオープンレイズは強いハンドの証でした。3Betは最高に強いハンドで4Bet以上とはすなわちAAかKKを表していました。

しかし、オンラインNLHEが始まって、多くのプレイヤーが広いレンジでオープンレイズするようになりました。しかし3Betに対してはまだタイトで、コールや4Betはベストハンドでなければなりません。

これは有利な状況です。

例えば、6-MaxのBTNにいる時、COがオープンレイズしたとします。

今までの傾向から、COはおよそ20%のレンジでオープンしていると思われます。ここで3Betした場合、COは上位4%のレンジ(AA~TT, AK, AQ等)でのみコールや4Betすると考えられます。

この場合あなたは、どんなハンドでも3Bet出来るのです！

彼は75%でフォールドします。そしてフォールドしなかった時にすべてあなたが負けたとしても利益が出るのです。

(ブラインドの2人はフォールドするとします。だいたいそうです。)

3Betを9bbとした場合、次の計算を見てみて下さい。

あなたは75%の確率で4.5bb(COのレイズ3bb+ブラインド1.5bb)を獲得できます。

$4.5 \times 0.75 = 3.375$ bbの利益

25%の確率で3Betした9bbを失います。

$9 \times 0.25 = 2.25$ bbの損失

合計すると $3.375 - 2.25 = 1.125$ の利益

こうした3Betのやり方は、「ライト3Bet」と言われています。

ステッドコネクターや、スモールペア、それ程強くないブロードウェイカードなどで3Betするやり方は、プレミアハンドでしかプレイしない多くのプレイヤーを駆逐しました。相手がフォールドすれば確実な利益が得られますし、フロップ後に強くなる事もあるからです。

ライト3Betは近いうちにライト4Betに取って代わられるでしょう。

しかしこれらの戦略は、ハイステークスで行われているものであって、ミドルステークスにまで浸透するにはもう何年かかかるでしょう。

マイクロステークスでは今やっと始まったばかりです。

3Betや4Betの正しい扱いは、あなたのプレイしているステークスや相手の傾向にも寄ります。

ライト3Betに反撃するのは難しくありませんが、それにはオープンレイズの戦略を良く理解しなくてはなりません。もう一度言いますが、このセクションで述べた事は、マイクロやスモールステークスで勝つための戦略です。

フロップでのヘッズアップとマルチウェイ

プリフロップでのベットが終わったら、次はフロップです。

ここでのポイントは、自分のハンドの強さを知るためのほとんどの情報はフロップで得られると言う事です。

ここで、何人のプレイヤーが残っているかによって、プレイの仕方は非常に異なります。

あなたと、もう1人の相手しか残っていない時の事をヘッズアップと言います。

それ以上の人数がいるのを、マルチウェイと言いますがフルリングではこれは珍しくありません。

6 - Maxではヘッズアップの場合がほとんどです。

ヘッズアップでは、お互いフロップをミスする事が多いので、色々と考えなくてはなりません。マルチウェイでは誰かにヒットして強いハンドになっている事が多いです。

それでは、それぞれのケースにおいて、プレイヤーの人数が与える影響について検討してみましょう。

ヘッズアップの場合

フロップでヘッズアップの場合、あなたのプレイはいくつかの要因によって左右されます。

それを見てみましょう。

アグレッサー: プリフロップで最後に(又は1人だけ)レイズした人をアグレッサーと言います。

彼はフロップでハンドの強さを主張しています。相手がフロップで何かヒットさせていない限り、それに変わりはありません。

もしあなたがアグレッサーなら、フロップでもほとんどベットします。

あなたがアグレッサー以外なら、そのベットを受けてプレイを続けるかどうかを判断しなくてはなりません。

ポジション: あなたが相手より後にアクションする場合、ポジションがあるとします。

あなたは相手のアクションを見てから判断できるので、ポーカーでは大変有利です。

もし相手が、あなたの判断を狂わそうとして強いハンドでチェックしたとします。しかしそれは高い代償を払う事になります。

相手がチェックした後あなたもチェックすれば、あなたはフリーカードを得ることが出来るのです。

ポジションがあるという事はそれだけでプレイを続ける理由となり、ポジションのない相手はそれだけで諦める事にもつながります。

ハンドの強さ: ほとんどのフロップ後のプレイは、あなたのハンドがどのくらい強いのかによります。

ハンドの強さによって、どうプレイするべきなのか見てみましょう。

1. モンスターハンド(クアッズ、フルハウス、フラッシュ、ストレート等)

これらのハンドは現時点では最強で、ショウダウンしても勝てるでしょう。

これらのハンドの不利な点は、相手のハンドにはあまりヒットしていないため、あまり強くアクション出来ないと言う事くらいです。これらのハンドでは、ポットを大きくしたくとも相手がついてきてくれないのです。

2. とても強いハンド(セット、2ペア等)

これらのハンドはほとんどの場合勝っているため、フロップでもターンでもベットします。

もし相手がドローハンドだった場合、最後に逆転されてしまう事もあるかも知れませんが、長期的に見れば多くの金額を勝ち取る事が出来るでしょう。

3. 強いハンド(オーバーペア、トップペア)

これらのハンドがあなたの主力です。

フロップではベットして、出来ればそのままポットを取ってしまいましょう。

フロップでチェックして、ターンでベットするのは危険です。

もしあなたがベットしても相手がついて来た時は次の事が考えられます。

- A. あなたより強いハンドを持っている
- B. 強いドローハンドを持っている
- C. ブラフをするための布石である

オーバーペアやトップペアはフロップではかなり強い手です。

しかし、リバーまで行ってその手に進展がなかった場合、大きく負けてしまう事が多いです。

4. 中程度の強さのハンド(トップペア以外のペア等)

これらのハンドはフロップではベストかも知れませんが、しかしボードにオーバーカードが出てしまうと非常に負けやすいハンドです。

ミディアムペアのハンドではなるべく安(シールドダウンまで行く)のがベストです。

ミディアムペアは、相手がパッシブな時はやり易いのですが、アグレッシブが相手の時はプレイするのが難しいです。

5. ドローハンド(フラッシュ・ストレートドロー、コンビネーションドロー)

これらのハンドの扱いがNLHEでは非常に重要です。

相手が強いハンドを持っていて、あなたがこのようなドローハンドを持っている時、相手のスタックをすべて奪える可能性があるからです。

一般的にフロップではオッズが合う事が多いのでコールします。

しかしそれでダメな場合、ターンではオッズが合わない事が多いのでコールしません。

6. 何も無い手

ブラフに使う手です。うまく使えばそんな手でも勝つことが出来ます。

相手も何も出ていない場合などに、特に有効です。

フロップがマルチウェイ(多人数)の場合

マルチウェイの場合、フロップのプレイは劇的に変化します。

プレイヤーの人数が多いため、ショウダウンまで行った時のハンドの強さは、ヘッズアップの時よりも強くなります。

より強いハンドと当たると言う事は、それぞれのハンドのフロップでの扱い方にも影響します。

マルチウェイでどの様にプレイを変えるかを要約したものを次にのべます。

1. とても強いハンドの場合、スロープレイは絶対してはいけません。

マルチウェイで最値に近いハンドを持っている時は、誰かしらドローストランドを持っている可能性があります。

誰かがコールしてくれるなら、もちろんベットすべきです。

2. 強い、もしくは中程度のハンドの場合

普段より大きくベットします。

トップペアトップキッカー(TPTK)などは、いつもより価値が下がります。

なぜなら、すでに誰かがもっと強い手を完成させている可能性と、強い手をショウダウンまでに完成させてしまう可能性があるからです。

TPTKのようなハンドではほとんどの場合ベットしますが、カウンターにはくれぐれも気をつけなくてはなりません。

TPTKよりハンドが弱い時は、ヘッズアップの時よりも頻りにチェックします。

3. ドローストランドだが、オッズがあまり良くない場合

マルチウェイの場合、ドローストランドを完成させれば誰かがコールしてくれる可能性があります。

オッズが少しくらい悪くても、コールする価値はあります。

4. もしブラフをするなら、いつもより慎重に行わなければならない

ポットが大きくなるにつれて、ブラフの成功率はヘッズアップの時よりも下がります。

ですので、弱いハンドでブラフをする頻度は少なくなります。

多くのプレイヤーは強いハンドでは、スロープレイせず大きくベットします。

弱い手ではブラフせずにチェックやフォールドをします。

そのためマルチウェイでは、次のような単純な法規則があります。

マルチウェイでのベッティングアクションは、そのままそのハンドの強さを表している事が多い。

フロップでのベットの種類

フロップでのベットの仕方には色々な種類があります。

強いハンドではなるべく多くの金額を入れさせたいですし、弱いハンドでも相手がフロップをミスしたと思えばブラフしてフォールドさせます。

プリフロップであなたが(レイズして)リードを取っていた時は、弱みを見せないためにベットします。

フロップでのベットには正当な理由があります。加えて、フロップでベットしない事にも理由があるのです。

フロップでのベットはいくつかのグループに分けられます。いつ、どんな時にそれらのベットアクションをするのか見てみましょう

バリューベット

一番シンプルなフロップでのベットはバリューベットです。

フロップで自分のハンドがベストだと思ったら(TPTKなど)ベットします。

それによりポットを大きくし、また危険なドローハンドをフォールドさせます。

もし誰かがコールして来ても、おそらくはベストハンドでプレイ出来ますし、全員がフォールドしてしまえば、そのまま勝利出来ます。

例: 6 - Max(1 \$ / 2 \$)、UTG

ハンド: KsQs

あなたは6 \$ にレイズ。BTNとBBがコール。

ポット19 \$。

フロップ: Qh7h2d

あなたのハンドはTPとグッドキッカーとなりました。

BBはチェックしてあなたの番です。

あなたのハンドは強、相手がこれ以上のハンドを持っているとは思えません。

あなたは14 \$ をバリューベットします。

BTNはフォールド。BBはコールしました。

ポットは47 \$ です。

あなたのバリューベットには3つの効果がありました。

恐らくはベストハンドでポットを大きくし、1人をフォールドさせました。

またそれによってポジションを得たのです。

1人がコールしましたが、これには4つの理由があると考えられます。

1. あなたより良い手を持っているが、罠にかけるためレイズではなくコールした。
2. あなたより悪いペアを持っているが、あなたが何を持っているか分かっていない。
3. ハートを2枚持っていて、フラッシュを作りたい。
4. 何も持っていないがフロート(コール)した。後でブラフするための布石。

この後のプレイは今以上は取り上げません。

それはターンとリバーでのカードと、そのプレイヤーのスキルによるからです。

ブラフ

もしプリフロップでレイズしたものの、フロップで何も出来なかった場合はブラフを行う事が出来ます。
フロップでのブラフは特定のカードが現れた場合に特に効果的です。

例6 - Max(1 \$ / 2 \$), MP

ハンド: Th 9h

あなたは7 \$にレイズ。SBがコールし、他はフォールド。

ポット16 \$

フロップ: Ah Js 4c

SBはチェック。

あなたはフロップをミスし、しかもオーバーカードが2枚も出ています。

しかし、プリフロップでレイズしたハンドには、多くの場合Aが含まれています。

相手は簡単に何かヒットしたのだと信じるでしょう。

あなたは11 \$をベット、SBはフォールドしました。

セミブラフ

セミブラフは現状ではベストハンドとは言えないが、アウトを引けばベストとなるようなハンド(ドローハンド等)でベットやレイズをする事です。

相手がその場でフォールドしたり、コールされてもその後でベストハンドに変わる可能性があるので、セミブラフは非常に有効です。

例6 - Max(1 \$ / 2 \$), UTG

ハンド:8h 7h

あなたは7 \$ にレイズし、BTNがコール。他はフォールド。

ポット17 \$

フロップ:Qh Jh 4c

あなたはチェック、BTNは10 \$ ベット。

あなたは30 \$ にレイズしました。

現時点ではあなたの手は8ハイで、とてもベストハンドとは言えません。(そうでない事もありますが)

しかしあと8枚残っているハートを引けばフラッシュですし、8や7も後3枚ずつ残ってます。

あなたがレイズすれば恐らく相手は降りるでしょうが、もしそうでなくとも勝てる可能性があります。

セミブラフにはアウトが存在します。一方単なるブラフにはアウトがなく、ベストハンドになる可能性は非常に小さいのです。

コンティニューエーションベット(Cbet)

コンティニューエーションベットはプリフロップでのアグレッサーがフロップでもベットする事です。

あなたがフロップでレイズし、コールされました。そしてフロップで、もう1度Cbetします。

Cbetは相手に大きなプレッシャーを与えます。

Cbetはバリューベットの時もあれば、セミブラフの時も、純粋なブラフの時もあります。

しかし、相手もフロップをミスした時や、スモールペアしかない時などはプレイを続けるのは困難になります。

CbetはNLHEでは基本的なアクションです。強いプレイヤーはだいたい60～70%位の頻度でCbetを行います。

ドンクベット

ドンクベットとは、プリフロップでレイズしていないプレイヤーがフロップで最初にベットする事です。

ドンクベットは一般的に、弱くて経験の浅いプレイヤーの証拠でもあります。

もしあなたのハンドが強かった場合、普通チェックしてプリフロップのレイザーまで回します。

彼にベットさせてからレイズすれば、より多くの金額を勝ち取る事が出来ます。

例6 - Max(1\$ / 2\$)、BB

ハンド:9h 8h

UTGが6\$にレイズ。BBのあなたはコール。他はフォールド。

ポット13\$

フロップ:8s 7s 3c

あなたはトップペアと弱いキッカーになりました。普通のプレイヤーはここでチェックして、レイザーがどうするのかを見ます。

しかしあなたは10\$をベットしました。UTGはフォールドします。

あなたのドンクベットは、レイザーにフロップがヒットした事を教えてしまいました。

レイザーは2枚のハイカードを持っていましたが、(賢明にも)降りる決心をしたのです。

あなたは勝ちましたが、チェックしてUTGにCbetさせた方がもっと多くの金額を勝ち取れたはずでした。

インフォメーションベット

インフォメーションベットはあなたのハンドの強さを相手の反応から探るためのベットです。
中程度の強さのハンドの時に良く行われます。

しかし、ほとんどの強いプレイヤーはこのプレイを間違いたと見なしています。

一旦チェックして、フロップやターンでの相手のプレイから推測した方が良い方法です。

なぜなら、同じ情報をコストなしに、又いたずらにポットを大きくする事なく得られるのですから。

フロップのテクスチャー(模様)を理解する

フロップでのプレイの要は、フロップのテクスチャーを理解する事です。

ここでは異なるタイプのフロップについて述べます。

フロップのスートはバラバラ(レインボー)なのか？

2種類(2トーン)なのか？

全て同じ(モノトーン)なのか？

カードの数字は連続しているのか、バラバラなのか？

ボードにペアはあるのか、ないのか？

プリフロップでのベッティングと、フロップのテクスチャーを合わせて考えて見れば、次の様な疑問にはおのずと答えが出るはずで

1. 自分のハンドはどれ位強いのか？
2. このフロップは相手のプリフロップのアクションの助けになるのか？
3. 相手はあなたがプリフロップでしたアクションと、このフロップがかみ合っていると思うだろうか？

答えが出せたら、その後のベッティングプランをまとめてみましょう。

もしハイペア以上の手が出来ていたら、バリューベットをします。

ポットを大きくし、ドローハンドを降ろさせます。

しかし、フロップで何もヒットしていなかったら、難しい決断を迫られます。

自分がアグレッサーなら、Cbetを打つのか、それともチェックしてターンを見に行くのか。

アグレッサーでない場合も同じです。

ほとんどの場合、相手はベットして来ます。

この後もプレイを続けるのか、それともフォールドして損失を抑えるのかを決める必要があります。

ここで幾つかの例題を見て、フロップのテクスチャーによってどんなプレイをしたら良いかを考えてみましょう。

例6 - Max(0.1 \$ / 0.25 \$), MP

ハンド: Ah Jh

あなたは0.75 \$にレイズ。COとBTNがコール。

ポット1.85 \$

フロップ: Qh 6c 2d

さてどうしたら良いでしょう？

この様なフロップをドライなフロップと言います。

ドライフロップはA以外のハイカードが1枚で、数字とスーツはバラバラです。

ほとんどのハンドにはヒットせず、ドローもありません。

これはCbetを打つのに理想的なフロップです。

なぜなら、プリフロップでコールした場合、次の様なハンドを持っている事が多いからです。

1. ミドル～スモールペア

2. Aとミドル～スモールキッカー

3. 中位のスーテッド(J9sや97s)

ドライフロップにはほとんどのハンドがヒットしません。

例外はペアを持っている時位ですが、それもほとんどありません。

相手はあなたもフロップをミスしているかも知れないとは思いますが、ハイペアを持っている可能性もあるので、ベットについて行く事は難しくなります。

例: 6 - Max(0.25 \$ / 0.5 \$), UTG

ハンド: A s 9 s

少しルーズ気味に打って、1.75 \$ にレイズしました。

COがコールして他はフォールド。

ポット4.25 \$

フロップ: J h T h 9 c

さてどうしたら良いでしょう？

こう言ったフロップをさっきとは逆にウェットなフロップと言います。

コーラーが持っていがちなミドルカードが連続しています。

コーラーのハンドにQ J T 9などが含まれていたら、ペアやストレートローが出来ているかも知れません。

もうすでに2ペアやセット、ストレートを完成させている可能性もあるのです。

それに引き換え、あなたにはボトムペアしかありません。

ここはチェックするのが賢明でしょう。

たとえベットしても、相手のハンドとフロップがかみ合っていた場合は決して降りる事はないでしょう。

仮に相手がスモールペアしかなかったとしても、ここは勝負する所ではありません。

しかし実際には、ここであなたが3.5 \$ をベットした所、COは11 \$ にレイズ。

あなたはフォールドせざるを得ませんでした。

例: 6 - Max(0.25 \$ / 0.5 \$), BTN

ハンド: 6h 6c

COが1.5 \$ にレイズ。BTNのあなたはコール。他はフォールドしました。

フロップ: 8h 8c 2c

COは2 \$ ベットしました。

さてどうしたら良いでしょう？

ペアのあるフロップはドライフロップの1種です。

ペアフロップにヒットするハンドは極わずかです。

COの手が別のペアハンドでなければ恐らく何も出来ていないでしょう。

加えて、フラッシュもストレートのドロウもありません。

と言う事は、この控え目な6のペアが現在ベストハンドだと考えられます。

しかし、もしこれがベストハンドだとしても、コールとレイズどちらをすれば良いのでしょうか？

この場合はレイズするのが良い選択です。

もし相手がオーバーカードを2枚持ってブラフしている場合(1番ありそうな状況です)、勝つためにはレイズしなくてはなりません。

もしコールに留めてしまった場合、多くの見たくないカードが現れる可能性があります。

例えばコールして、ターンでAが出たとします。相手がベットして来たら、我々には相手がAをヒットさせたのかを知るすべはありません。

自ら窮地に足を踏み入れてしまう事になります。

そこであなたは6 \$ レイズし、COはフォールドしました。

例 4:6 - Max(0.25 \$ / 0.5 \$), UTG

ハンド: Jd Jc

あなたはUTGから1.5 \$ レイズ。SBがコールして、他はフォールド。

SBは多くのハンドで参加して来ます。

ポット3.75 \$

フロップ: As 9c 2s

SBはチェックしました。さてどうしたら良いでしょう？

Aハイフロップは他のフロップとやや異なります。

イニシャルレイザーがAを持っている事は多いため、実際はそうでなくともCbetを打ちます。

しかし、コーラーのハンドにAがヒットしているかどうかは、そのテーブルのレベルによって大きく変わって来ます。

ローステークスでは多くのルーズプレイヤーがAと弱いキッカーでコールして来ます。するとこの様なフロップではAがヒットしています。

彼らはAやポケットペアを捨てる事が出来ません。アグレッサーは

相手より強いキッカーを持っていれば、彼らのスタック全てを奪う事が出来ます。

一方ハイステークスでは、この時点でコーラーがAを持っている事はまれです。

AKなどを持っているプレイヤーは(時にはAQでも)3Betして来ますし、Aとミドル~スモールキッカーではUTGのレイザーに対してドミネイトされている恐れがあるので、大抵フォールドされます。

その様なハイステークスのゲームではアグレッサーがCBetを打つのに何の心配もありません。

このケースでは、SBはルーズで、またハイステークスでもないので、Aを持っている可能性はあります。

しかし、彼のハンドにはAがない事も多いので、チェックするよりベットした方が良いでしょう。

あなたが2.5 \$ ベットすると、SBはフォールドしました。

フロップ後のベットサイズ

フロップを見て、あなたはベットをする事にしました。

さてどの位のベットをすれば良いのでしょうか？

一般的にはポットサイズの半分からポットサイズと同額位までが普通です。

ベットサイズはハンドの強さや、フロップのテクスチャー、スタックサイズ、相手の情報などによって決まります。

幾つかのベットサイズの例と、そうした理由を見てみましょう。

1. ハーフポット以下のベット

スモールベットをするプレイヤーには何種類かいます。

マイクロステークスのプレイヤーはミニマムベットを良くします。

彼らはただベットしたいだけで、それ以上の理由はありません。

もう1つはインフォメーションベットです。しかし、これはすでに述べた通りあまり良いプレイではありません。

1番理に叶っていると思われるのはブロックベットです。

あなたがもしチェックしたら、相手はベットして来るだろうと予想したとします。あなたのハンドはそれにコール出来ない事はないのですが、そんな時は先に小さくベットして相手がただコールしてくれる事を期待します。

これによって、最小のコストで次のカードを見れるのです。

ブロックベットは主にターンやリバーで行われますが、フロップでも可能です。

2. ハーフポットサイズのベット

ハーフポットベットはドライフロップでのC Betで良く行われます。

ドライフロップはドローもなく、フロップをミスしたらプレイを続けるのは困難です。

ハーフポットベットはそれ以上続ける気のないプレイヤーと、フロップがヒットしてレイズするプレイヤーとに振り分けるのに十分な大きさです。

ハーフポットベットは3回に1回以上相手がフォールドすれば良いので、リスクとリターンがとても良いのです。

3. ポット2/3 ~ 3/4サイズのベット

このサイズはバリューベットにピッタリです。ポットを大きくしたい時や、ドライではないフロップのC betに用います。

例えば9c8d3cの様ないくつものドローがあるフロップの場合、大きくベットしてドローのオッズを合わなくさせるのです。

4. ポットサイズのベット

ポットサイズのベットは、非常にウェットなフロップで、あなたに手が入っている時、ドローハンドに代償を払わせるために行います。

例えばあなたがQhJdでフロップがQsJcTsだとします。

あなたはすでに2ペアを完成させていますが、ドローに負ける可能性があります。

この場合のポットサイズベットは、コミット(後に引けない状態になる事)する事なく、ドローを退ける事が出来ません。

5. ポットサイズ以上のベット

ポット以上のベットは通常はあまり行われません。

この様なベットはボードのテクスチャーよりは、スタックサイズの問題となります。

例えば、フロップの時点でポットが20 \$ だとします。あなたのスタックは30 \$ しかなく、相手は十分なスタックを持っています。

もしあなたがポットサイズベットをして、相手がコールした場合ポットは60 \$ になり、あなたのスタックは10 \$ だけになってしまいます。

ターンで相手がベットしたら、もうコミットしているので、自動的に残りすべてのスタックをコールせざるを得ません。

この様な場合は、ポットサイズ以上であっても、全てをベットしてしまいましょう。

これらは決まったガイドラインと言う訳ではありません。

あなたはベットサイズから相手が何も情報を得られない様に、変えて行かなくてはなりません。

しかし、ここで述べた様にベットサイズには何らかの意味があるのが普通です。

最後に:ここで述べた事は、フロップでヘッズアップになっていた時を想定しています。

マルチウェイの場合はいつもより、大きくベットして下さい。

誰かがコールした場合は大きくポットを取れますし、ドローハンドがいる場合、そのオッズを下げる事が出来ません。

ターンでのプレイ

ターンまで来ると、5枚のボードの内4枚のカードが出た事になります。

自分のハンドが最終的にどうなるか、だいたい分かって来たと思います。と、同時に相手のこれまでのアクションを注意深く見ていたら、相手のハンドについても見当をつけられるはずです。

ターンでの重要な事は、カードは後1枚しか残っていないと言う点です。

ターンで強いハンドであると言う事は、フロップの時よりも嬉しい事です。相手が逆転するためのチャンスは、後1回しか残っていません。

同じ事は負けている場合にも言えます。ターンで何もヒットしなかった場合、そのまま負けてしまう可能性は大です。

これらの事実はターンでのプレイで重要な意味を持ちます。

ではここで2つの最重要事項を見てみましょう。

1. バリューベットはこれまでより強く打つ

フロップの時点でポットが10 \$。

あなたはハイペアで、相手はフラッシュドローだとします。

2枚のカードが残っている場合、あなたの勝率はフラッシュドローに対して約2:1です。(66%。他にアウトがない場合)

あなたは8 \$をベットし、相手はコールしました。

これは両方とも理に叶っています。

あなたはポットを大きく出来ましたし、相手は18 \$のポットを8 \$でコール出来るので、オッズは $18:8 = 2.25:1$ となります。

(もしフラッシュが完成したら、それ以上の金額を勝ち取れるでしょう)

しかし、ターンのカードがどちらにもヒットしなかった場合、彼のフラッシュの勝率は約4:1(20%)になってしまいます。

ここでベットされた場合、フォールドせざるを得ないため、あなたのベットはフロップよりも非常に有効です。

2. ドローハンドはこれまでよりも弱くなる

上記の例からも分かる様に、ドローハンドはほとんどそのオッズが合わなくなります。

ハーフポットのベットですら、そのオッズは3:1となり、一方でフラッシュドローのオッズは4:1、オープンエンドストレートドローのオッズは5:1です。

ドローハンドの持ち主は、リバーまでにさらなる金額を投入しなければならなくなります。

ターンでのベット

以上の事を念頭に置いて、ターンでの正しいベットを検討してみましょう。

1. ハンドが十分強い場合

十分強いハンドを持っていた場合、勝った時の利益を大きくするためにベットします。

ここでのキーワードは「十分強い」です。

ハンドの強さを判断するには、いくつかの要因があります。

フロップの時点で、オーバーペアやTPTK、TPグッドキッカーだった場合なのは、ベストハンドと考えてベットします。

しかし、ボードが危険な感じだったり、多くのプレイヤーが残っている場合もあります。

例えば

ハンド: As Js

相手が3人いる状態でフロップが

Jh Th 9d だった場合、あなたはTPTKですが、全く喜べる状態ではありません。

もちろん勝つためにはここでベットしなければなりません。

がしかし、もしコールやレイズされた場合、勝つのは難しくなります。

ハンドが完成して行くにつれて、相手はそれに見合った金額を要求して来るでしょう。

TPTKがベストである可能性はどんどん下がって行きます。

リバーまで行くとトップペアの様なハンドは、中くらいの強さになってしまいます。

ブラフキャッチ(相手のブラフにコールして勝つ事)には良いですが、ベットやレイズするのは危険です。

あなたが相手の情報を何か得ていたら、それによってやり方を変える事も必要です。

タイトな相手には十分に注意しましょう。タイトプレイヤーは強いハンドなしには、深くまで追って来る事はありません。

ルーズでパッシブなプレイヤーにはどんどんベットして行きましょう。時にローステークスなどでは、彼らはボトムペア程度の手でも付いて来てくれます。

2. 強いハンドをフロップでチェックした場合

フロップで手が出来たからと言って、常にベットしてはいけません。

プレイの仕方を変えて見せるために、時にはベットせずにチェックします。

相手はその事を知りませんから、あなたがチェックしたらすぐにベットして来るでしょう。

ですが、あまり頻りに行ってはいけません。

しかし、それ程良い手ではない場合、小さなポットをプレイしたい時もあります。

その様な時はポットを小さく保つためにチェックします。

しかしあなたがフロップでチェックして、相手もチェックした場合、ほとんどはターンでベットしたくなると思います。

しかしその時には、相手がランダムに2ペアなどをヒットさせている可能性もある事を忘れてはいけません。

3. フロップでチェック、ターンでも手が出来なかった場合

フロップで全員がチェックした時は、恐らく誰も手が出来ていません。

その時にターンでベットするのは理にかなっていません。恐らくはポットを取れる唯一のチャンスでしょう。

4. フロップでCbet(ブラフ)をしたが、コールされた場合

何年か前にCbetが普及し始めた頃、多くのプレイヤーは強い手が出来ていなければフォールドしていました。

しかしCbetと言うのが広く知れ渡ると、弱いペアやドロートハンド、また何も出来ていなくてもコールするプレイヤーが増えて来ました。

そのためにターンでもCbet(ブラフ)する事が行われる様になりました。これをダブルバレルと言います。

この2回目のベットはかなりの強さの主張であり、コールするのは困難です。

フロップでブラフした場合の何割かは、このセカンドバレルを取り入れてみて下さい。

5. あなたに強いハンドが出来ているが、相手にドロートハンドがある場合

前述した様に、多くのドロートハンドはターンでのベットにはオッズが合わなくなります。

ベットすれば相手をフォールドさせるか、もしくはオッズに合わない間違っただけのコールをさせる事が出来ます。

6. クーラーが出る前にベットする

ドロートハンドに対してベットする理由は、実際には相手がドロートハンドでない場合もあるからです。

あなたがトップペア・グッドキッカーの様な強い手を持っている時に、フロップでベットし、コールされたとします。

フロップには、フラッシュドロートもストレートドロートもあり、あなたは相手が何かのドロートを持っているのだと思ったとします。

しかし相手がコールしたのは、そのためだけとは限りません。

彼は中くらいの強さのハンドを持っており、逆にあなたの方がドロートハンドでベットしているのではないかと考えたのです。

この場合、彼はショウダウンまで行くのを望んでいますが、あなたがドロートをヒットさせるのを恐れてもいます。

しかしターンでドロートに関係ないカードが出た場合、もしあなたがベットしても恐らく相手は再びコールするでしょう。

一方あなたが、相手の震や大きくなったポットを恐れてベットしなかった場合の事を考えて見て下さい。

リバーでドロートが完成する様なカードが出た場合、あなたはレイズされるのを恐れてチェックします。

同じ理由で相手もチェックします。

ショウダウンで勝つ事は出来ましたが、これでは獲得出来たはずの金額をみすみす失った事になります。

あなたはターンでもベットすべきだったのです。

このようなカードの事をクーラーと呼びます。クーラーカードは危険なボードを作り、身動きを取れなくさせます。

もしあなたが強い手を持っているのなら、クーラーカードが出る前に、相手がドロートであろうとなかろうとベットすべきなのです。

7. リバーでオールインするためのセットアップベット

あなたが強いハンドを持っていて、相手もショウダウンまで行くような手を持っている場合、全てのスタックを奪い取る事が出来ます。

リバーでオールインするためには、うまくターンでセットアップのベットを行わなくてはなりません。

例えばあなたがストレートを完成させていて、相手はプリフロップでもフロップでもコールして来ました。

現在ポットは20 \$。あなたも相手も残りのスタックは80 \$だとします。

ここであなたが10 \$のハーフポットベットを(相手に縛りさせるために)して、相手はコールしたとします。

ポットは40 \$で、残りのスタックは両者ともに70 \$です。

この状態でリバーでオールインした場合、スタックと比較してかなりのオーバーベットになってしまいます。

相手は逃げてしまうでしょう。

しかしターンで20 \$のポットサイズベットをした場合、コールされればポットは60 \$となり、残りのスタックサイズと同じになりま

す。

ここでのオールインはポットサイズベットと同じになり、相手がコールしてくれる可能性は上がります。

ターンでのチェック

これまでターンでのベットについて述べてきましたが、ターンでのチェックはどのようなのでしょうか？
どんな時にチェックしたら良いのかを見てみましょう。

1. Cbetを失敗した後にチェックする。

ダブルバレルはそれ程頻りに行うものではありません。

手が出来ず、またボードも良くない時はチェックし、ベットされたらフォールドしましょう。

2. トラップとしてのチェック

あなたが良くCbetするなら、時には強いハンドでもチェックする事も必要です。特にアグレッシブな相手には有効です。

恐らく彼はベットして来るでしょうから、あなたはそれにコールやレイズを返します。

このプレイによって、相手はあなたの事を読めない危険なプレイヤーと思うでしょう。さらに、1ベット分を多く獲得出来るのです。

3. 相手を誘い込むチェック

もしターンでのあなたの手が非常に強いものでしたら、ベットする事で相手をおびえさせ、フォールドさせてしまうかも知れません。

ターンでベットしたら、リバーでもベットせざるを得なくなり、全てのスタックを失ってしまうかも知れないと考えるのです。

我々はこれをレバレッジの法則と呼んでいます。

あなたがターンでのベットを和らげる事によって、相手の恐怖心を減少させます。

ターンでチェックする事で損失が小さく限定的になったので、リバーでのベットに相手はコールしてくれる可能性が出るのです。

4. ブラフキャッチャーとしてチェックする

ブラフキャッチャーとなるハンドはショウダウンでのバリューのあるハンドです。

しかし、この場合はベットしてはいけません。

ベットすれば、自分より強いハンドにだけコールされ、弱いハンドには逃がられてしまいます。

しかし、ターンでチェックする事によって相手が弱いハンドでブラフして来る可能性があります。

そのブラフを狙い撃つのです。

リバーでのプレイ

リバーはNLHEで1番大事な場面です。

ここまで、プリフロップ～ターンまでの全てのアクションとボードをあなたは見て来ました。

全ての情報は出揃いました。

加えて、リバーでのベットはこれまで以上に大きくなります。オールインも珍しくありません。

強いプレイヤーのエッジ(有利な所)は1番情報が多く、1番金額の大きいリバーで最大となります。

リバーでのプレイをマスターする事は、NLHEをマスターするためのカギとも言えます。

リバーでどの様にプレイするかは、そのハンドによって異なります。

ここでは、ハンドを幾つかに分類して、そのプレイ方法を検討してみましょう。

1. ナッツを持っている場合

リバーでナッツを持っている事はめったにありませんが、非常に嬉しい事です。

しかし、ここで正しくプレイしなくてはなりません。

最もシンプルな方法は、リバーでナッツを持っていたら、「そのままオールインする」です。

驚かれたかもしれませんが、実践するのはとても簡単です。

もしあなたが普通サイズのベットをした場合、その内の何割かはコールしてくれるでしょう。

一方オールインした場合は、ほとんどコールされません。

しかし、もしコールされた場合は非常に大きな利益を上げる事が出来ます。

これはフォールドされやすい事を考慮しても、小さくベットしてコールされた時の利益を上回ります。

ではナッツが出来ているのに、オールインしない状況と言うのはあるのでしょうか？

まずプレイ方法を変えて見せる場合はオールインはしません。

いくら頭の弱く相手でも、いつかはあなたがナッツでオールインしている事に気付くでしょう。

1番良いのは、相手の手がそこそこ良く、ショウダウンまで行きたい様な手の時です。

良くあるのは、ドローがないのに、相手がチェックとコールでついて来るパターンです。

こんな時、相手はトップ～ミドルペアを持っていて、ブラフキャッチしようとしている事が多いのです。

このような時は、大きくベットすると、フォールドしてしまいますので、ハーフポット位をベットするのがちょうど良いでしょう。

2. とても強いハンドを持っているが、ナッツではない時

この場合、前もってある事を考えておかななくてはなりません。

それは、「もしベットして相手がオールインして来たら、コールするのか？」と言う事です。

答えがYesなら、前述のナッツハンドと同じ様にプレイします。

しかし答えがNoの場合は、すなわち相手の方がナッツを作っている可能性があると言う事です。

この場合はなるべく安く(ショウダウンまで行)方金を取ります。

小さくベットするかチェックし、相手のベットがそれ程大きくなければコールします。

3. そこそこ強いハンドの場合

ここではナッツでもセカンドナッツでもないが、そこそこ強いハンドについて述べたいと思います。

そこそこ強いハンドと言うのはかなり広い意味になってしまいますが、例えばペアのあるボードでクアッズやフルハウスはナッツ

ですが、ストレートやフラッシュはそこそこ強いハンドとなります。

ペアもなく、スーツもバラバラなボードの場合、ストレートはナッツで、セットは強力なハンドですが、ツーペアはそこそこ強いハンドになる訳です。

多くのプレイヤーが犯す間違いは、ここで逃げ腰になってベットしない事です。ベットしないとこれらのハンドはただのブラフキャッチャーとなってしまいます。

5枚のまったく異なるカードがボードに並んだ時、様々な強いハンドが考えられるので、良くこの間違いを犯してしまいます。ストレートや5種類の別々のセットの可能性があるので。

あまりにも多くの可能性があり過ぎて、経験の浅いプレイヤーはツーペアぐらいのハンドではベット出来なくなってしまうのです。基本的にそこそこ強いハンドなら、適切なベットをするだけのバリューがあります。

もしベットしてトラブルに巻き込まれた時は、リバーの前にさかのぼって相手のプレイを検査しなくてはなりません。

相手は本当にセットを持っているのか？

ガットショットでコールして来たのか、そしてそれを本当に完成させたのか？

思い出して下さい、ほとんどの場合、相手のアクションはハンドの強さを表しているのです。

それでも、相手の手が自分より弱そうだと思ったら、喜んでベットして行きましょう。

そしてこの事も覚えておいて下さい、あなたがベストハンドを持っていてもいなくとも、リバーでベットしてコールを引き出す事は、あなたの利益を増進させます。

リバーでのベッティングスキルは、大金を獲得するスキルとなるのです。

4. 何かしらのバリューのあるハンドの場合

リバーでカードが落ちて、ワンペアだったのが、2ペアになったとします。

あなたはこれでベストハンドになったと思うかも知れませんが、それ以上ポットにチップを入れてはいけません。

ポジションがある時に相手がチェックしたら、自分もチェックしてショウダウンを選択します。

もし相手が小さいベットをして来たならコールします。これをクラインコールと言います。

ほとんどは負けています。しかし、この時のポットオッズは5~6:1くらいはあるはずで、何回かに1度勝てれば、元は取れるはずで。

相手が大きくベットして来た場合、このオッズは悪くなってしまいます。

この時は少し覚悟が必要です。何回に一回かはコールして、相手に簡単にブラフ出来ない相手だと思わせます。

今までの経緯を思い出して、本当に相手に強い手が入っているかを考えます。

もし、彼のベットが妥当なものだと思えるなら、フォールドしましょう。しかし、何か怪しい感じがしたらコールします。

負けている事もあるかもしれませんが、ブラフを打ち破る事が出来ます。

5. 何も出来ていない場合

リバーで何も手が出来ていない場合はフォールドか、ブラフするしかありません。

大抵の場合はフォールドします。

しかし、相手にあなたがリバーでベットするのは、強い手が出来ている時だけだと言う事を悟らせないために、時々ブラフする事は必要です。

ここではブラフする時のルールをいくつか挙げてみました。

A. ブラフはショウダウンバリューのない手で行う

何も出来てない手でブラフしたら、もし相手がレイズして来たならすぐにフォールド出来ます。

しかし、セカンドペアの様な手でブラフベットしてしまうと、相手のブラフでのレイズにもフォールドせざるを得なくなってしまいます。

勝ち目のあるハンドでブラフしてはいけません。

B. それまでに誰かがハンドの強さを主張していたらブラフしてはならない
きっと相手はしぶしぶながら、コールして来るでしょう。

C. コーリングステーションにブラフしてはならない
これは明白です。彼らはきっとコールして来ます。

D. 矛盾したストーリーでブラフしてはならない
あなたがターンでもハンドの強さを主張していた場合、リバーでの主張も妥当なものとなります。

E. リバーでスクエア(怖い)カードが出た時にブラフする
良いスクエアカードとは、ボードでミドル~ローペアが出来た時や、ストレートを完成させ得る様なカードです。
これはあなたがペアのハンドやドローを持っていて、それを引き当てたと言う主張が出来ます。
しかし、弱いプレイヤーはボードに3枚の同じスーツのカードが出た時にブラフします。
強いプレイヤーはそれを良く知っていて、あなたも同じだろうと思っています。

6. ハイカード(例えばA)がハンドに含まれている時

もしあなたと相手が、両方ドローハンドだった場合、ハイカードだけでも勝つ可能性があります。
こう言う場合はブラフせず、ショウダウンを選択します。

期待値 (Expected Value, EV)

ポーカーでのすべての判断は、そのバリューに基づいて下されます。

このバリューの事を期待値(EV)と呼んでいます。

状況によっては、このEVを直接計算出来る事もありますが、一方で相手のハンドとアクションを予想してEVを推測する事もあります。

そして様々な可能性がある中でEVが高いものだけを選んでプレイするのです。

それでは例題を見てみましょう。

6 - Max(1 \$ / 2 \$), BTN

ハンド: Ks Qs

UTGが7 \$ にレイズ、MPがコール。

BTNの自分もコールしました。(残りスタックは120 \$)

ポット24 \$

フロップ: As 9c 8s

UTGが20 \$ ベット、MPはフォールド。

あなたはナッツフラッシュドローですのでコールしました。

ポット64 \$。あなたの残りスタック93 \$。

ターン: 2d

ここでUTGがオールインして来ました。あなたはフラッシュドローのままです。

相手は恐らくトップペア以上の手を持っていると思われるですが、コールすべきでしょうか？

その答えは、コールした時とフォールドした時のEVを計算してみれば分かります。

この例では、非常に簡単に計算する事が出来ませんが、実際には推測を交えて計算しなくてはなりません。

フォールドした場合の期待値は0です。それ以上をポットに入れる事はせずに立ち去ります。

覚えておいて欲しいのは、今までにポットに入れた27 \$ は、ここでは計算に入れません。

それはもうすでに自分の手を離れて、ポットになってしまっているのです。あなたは新たにポットに入れるチップの事だけを考えなくてはなりません。そしてフォールドする場合、それは0です。

一方、コールする場合60 \$ が必要で、ポットにはすでに124 \$ があります。

つまり124 \$ を獲得するために、60 \$ をリスクにさらす訳です。

恐らくKやQがヒットしただけでは勝てないでしょう。

勝つためにはフラッシュを引かなくてはなりません。

フラッシュとなるカードは、残り46枚の内、9枚あります。

なので、もしコールした場合、9/46で勝つ事が出来ます。(19.5%)

残りの37/46では負けてしまいます。(80.5%)

同じ事を9アウトツあると言います

簡単に20%で勝ち、80%で負けるとして、EVは次の様になります。

勝つ時: $0.2 \times 124 \$ = 24.8 \$$

負ける時: $0.8 \times 60 \$ = -48 \$$

トータル: $-23.2 \$$

つまりコールした場合、平均でこれだけ負けてしまうのです。

もちろん一度だけの勝負なら、勝つ事もあるでしょう。

しかし同じ状況を何百回、何千回も繰り返すと平均して $-23.2 \$$ の損失となるのです。

これをポーカー用語でネガティブEVと言います。

そしてここではフォールドするのが正しいプレイとなります。

ポットオッズ

プレイ中に前述のEVを計算出来る事はまれです。しかしポットオッズを用いて簡略化する事が出来ます。

ポットオッズとは、ポットとコールするのに必要な金額との比です。

先程の例ではポットは124 \$ で、コールするには60 \$ が必要です。ポットオッズは $124:60 = 2.07:1$ となります。

ポットオッズが高いと、ハンドがヒットした時に大きな見返りがあります。そのため、負ける可能性が高くとコールします。

ポットオッズが低い時はその逆になります。

この問題を解決するために、ポットオッズとハンドが完成するオッズを比較して見ます。

ポットオッズの方が大きければ、コールすべきですし、そうでなければフォールドします。

先程の例では、ナッツフラッシュが完成するオッズは4.1:1です。

ポットオッズはこれよりも小さいので、ここはフォールドするべきです。

この様にポットオッズを利用する事によって、簡単にEVと同じ結果を得る事が出来ます。

エクスペドオッズとインプライドオッズ

ポットオッズについてもう少し詳しく見てみましょう。

ポットオッズには2種類あります。

エクスペドオッズとインプライドオッズです。

エクスペドオッズはその後で何れアクションが起きなかった時のオッズです。

見えているオッズがそのままのオッズになります。あなたはオッズが良ければコールし、悪ければフォールドします。

例えば、前述のターンでのオールインにコールするかどうかと言う問題ですが、これはコールかフォールドかを選択した時点でアクションは終わりますのでエクスペドオッズとなります。

インプライドオッズは少し異なります。

例えば、あなたがベットにコールしたとしてもプレイはそれで終わる訳ではありません。

次のターンやリバーで新たなベットが起きるかも知れません。

あなたのハンドがヒットしたら、もっと多くのチップを獲得出来るかも知れませんが、ヒットせずそれ以上ポットにはつき込まないかも知れません。

インプライドオッズはあなたが最終的に勝った時に得られる金額を推定して求めるオッズなのです。

例えば、

6 - Max(1 \$ / 2 \$), BB

ハンド: 2d 2h

UTGが6 \$ にレイズして、2人がコール。

ポット21 \$

あなたがコールするには4 \$ が必要です。

BBのあなたにはポジションがなく、相手が3人もいますが、もしセットを引いたら勝ると仮定します。

フロップで2がもう1枚出る可能性はオッズにして7.5:1となります。

これはあまり良いオッズとは言えませんが、ポットオッズで考えてみると、ポット21 \$ に対してコールには4 \$ 必要なので、ポットオッズは5.2:1となります。

これはさほど悪くないオッズですが、ハンドの完成するオッズよりかなり良い訳でもありません。
通常ならばフォールドします。

しかし、もしセットが出来ればもっと大きなポットを獲得出来るはずで

例えばフロップが

Ah Qs 2c

となった時、3人の内誰かがAをヒットさせている可能性があります。

UTGが16\$ベット。他の2人はフォールド。

あなたはそれを40\$にレイズします。

UTGはこの時点でフォールドしましたが、ポットはさっきよりも16\$増えました。

このプラス分を考慮したものがインプライドオッズです。

今のは簡単な例ですが、実際はインプライドオッズは様々な要素から決定されます。

多くの方が、このインプライドオッズを高く見積もってしまいがちです。

あなたはハンドがヒットし、相手は何も出来ていない事を想定していますが、実際はハンドがヒットしているにも関わらず、大敗してしまう事もあるのです。

(例えば前述の例で、相手がAAやQQを持っていた場合など)

インプライドオッズは現実的に考えるべきであり、控え目に計算するのが良いでしょう。

リバースインブライドオッズ

インブライドオッズの考え方は、現時点では強くないが、後に強くなる可能性を秘めたハンドに影響を及ぼしました。スモールペアやコネクター、スーテッドなどはセットやストレート、フラッシュになる可能性があります。相手がオーバーペアやペアの様な手を持っている時にこれらの手が完成すると、相手のスタックを大きく奪える事もあります。インブライドオッズを秘めたハンドはフロップでヒットしなければ小さな負けで済みますが、ヒットした時は大きく勝つ事が出来ます。

一方で、そうでないハンドの場合は逆の事態になる事があります。

例を見てみましょう。

100NL6 - Max, BTN(スタック106 \$)

ハンド: Ac 7h

MPが3.5 \$にレイズ、COはフォールド。

ポットは5 \$。コールするには3.5 \$ 必要なので、ポットオッズは $5:3.5 = 1.4:1$ です。

あなたにはAと、ポジションがあるのでコールします。

ブラインドの2人はフォールドしました。

ポット8.5 \$

フロップ: As Jd Td

MPはチェック。あなたはトップペアと弱いキッカーです。

あなたは相手のハンドがどの位強いのかを測るために5 \$ ベットしました。

するとMPは15 \$ にレイズして来ました。

さてこれはどうしたら良いでしょう？

この場合はすぐにフォールドすべきです。フロップでベットしたのは失敗でした。

Aと弱いキッカーの様なハンドはリバースインブライドオッズを持っています。

この様なハンドでは、ポットにチップを入れれば入れる程 大きく負けてしまいます。

A7oの様な手でフロップでAや7がヒットした時に最も良いのは、ベットして相手がすぐにフォールドしてくれる事です。

そして小さいポットを獲得します。

ゲームが進んでポットが大きくなるにつれ、あなたのトップペアと弱いキッカーはセカンドベストとなってしまいます。

インブライドオッズがある時の逆の状態になるのです。

そしてこれ以上この手を続けるのは非常にマイナスです。

スタックサイズ

訳注:ここではショートスタック戦略(プレミアムハンドを待ってプリフロップでオールインする)や、ビッグスタックの時の注意点などが書かれていましたが、そういう場面はあまりなさそうなので省略します。

ちなみに、ショートスタック戦略は過去の遺物で、ショートスタックになったら直ちにリバイすべきだとハリントンは言っています。

ハンドの強さとポットサイズ

NLHEにおいて、ハンドの強さとポットサイズをマッチさせる事は大切です。

我々はすでに、強いハンドでは大きなポットを、弱いハンドでは小さなポットをプレイすべきだと学びました。

強力なハンドではポットを大きくし、それ程でもなければポットを小さく保ったままショウダウンを目指します。

これは極当たり前の事なのですが、実践するのはなかなか難しくもあります。

TPTKの様な手が入った時はベットして行くのは当然ですが、しかしベットを続けて行くとポットサイズは指数関数的に大きくなってしまいます。

ベットしてポットを大きくするのは簡単ですが、それにはハンドの強さが伴っていないてはならないのです。

例: 200NL6 - Max, BTN(スタック220 \$)

ハンド: Ks Qs

COが6 \$にレイズ。このCOとは短い時間しかプレイしていませんが、標準的なタイトプレイヤーの様です。

あなたは彼がスティールを試みているのではないかと考え、またハンドもまあまあ強さなのでにレイズしました。

COはコールし、他はフォールド。

ポット33 \$

フロップ: Kh 9c 3d

あなたはトップペアとセカンドベストなキッカーとなりました。

COはチェック。あなたはハーフポットを少し超える20 \$をベットします。

このフロップではドローもなく、あなたはここで勝てる予定でした。

しかしCOはコールしました。

ポットは73 \$。あなたの残りスタックは73 \$です。

ターン: 8d

COはチェックしました。

あなたのハンドは依然としてトップペアであり、COは強気なアクションを見せていません。

あなたは相手を降るさせるためにさらに60 \$をベットした所、COは155 \$をオールインして来ました。

ポットは288 \$で、あなたは95 \$でオールインにコール出来るので、オッズは3:1です。

そしてトップペアなら降りる事は出来ません。

あなたはコールしました。

COハンド: 9h 9d

ミドルセットが出来ていました。

リバー: Ah

あなたは190 \$を失ってしまいました。

これは何が悪かったのでしょうか？

あなたはそれ程バカな選択をした訳ではありません。

すべての場面において、あなたは最もアグレッシブなプレイをしました。それは悪くありません。

しかしそれにより、ポットがあなたのフルスタックと同じ位に大きくなってしまったのです。

このようなハンド(トップペアセカンドキッカー)では小さなポットをプレイすべきです。

ベットサイズの急激な増加はゲームでは良く見られます。

あなたはフロップやターンでチェックするのが良い方法だったのです。

フロップであなたはトップペアで、ボードはドライでした。

もしあなたの手がベストなら相手にはアウトがほとんどありません。

もし彼の手が88なら、残りの8は後2枚しかありません。

Ts9sなら、9のペアとなり、アウトは5枚です。(Tが3枚 9が2枚)

KdJcなら3枚だけです。

つまりチェックしても、相手がアウトを引ける可能性は低く、ポットを小さくしておけたのです。

もちろんフロップでベットしたのは悪くありません。

しかしターンではチェックピハンドするのが正しいやり方です。

もしあなたのハンドがベストなら、そのままショウダウンまで行っても良かったのです。

しかしターンでベットした事によって、相手にあなたのフルスタックを奪えるチャンスを与えてしまいました。

ターンでのチェックはポットコントロールと言われています。

あなたの手が、大きなポットをプレイする程欲しない時はベットを制限します。

ではビッグポットをプレイするのはどんなハンドなのでしょう？

それは難しい質問です。相手やボード次第で異なります。

しかし、一般的にはワンペア程度ならスモール、セットやストレート、フラッシュなどはビッグハンドと言って良いでしょう。

スタックポットレシオ (SPR)

スタックポットレシオ (SPR) とは、スタックとポットがプレイにどんな影響をもたらすかを簡単に判断するためのものです。これはプリフロップが終わった時点で一番小さいスタックとポットサイズより求めます。

例えば

200NL6 - Max, BTN(スタック250 \$)

UTGは大きく負けてスタックは70 \$しかありません。

プリフロップでUTGは7 \$にレイズ。あなたはコールし、他はフォールドしました。

この時のSPRはいくつでしょう？

現在ポットは17 \$ (ブラインド3 \$、レイズとコールが7 \$ずつ)、ショートスタックのUTGは残り63 \$です。

SPRは $63 \div 17 = 3.7$ となります。

このSPRをどう使うのでしょうか？

1. これはショートプレイヤーがどの位コミットし易いかを表しています。
2. その状況で、どんなハンドをプレイしたら良いかを示します。

SPRが小さいと、そのプレイヤーはそれだけコミットし易くなります。

この3.7と言うのはとても小さい値です。

恐らくこのショートスタックは直ぐにオールインする事になるでしょう。

もし彼が普通に15 \$ ベットした場合、ポットは32 \$ で残りスタックは48 \$ です。

もしあなたがレイズする時は、ポットサイズのレイズでもオールインでもほぼ同じです。(相手がもう48 \$ しかないため)

仮にコールした場合でもポットは47 \$ となり、ターンでのベットはオールインになるでしょう。

一方でSPRが高い場合(10以上)、プレイヤーはコミットする事なくベットを続ける事が出来ます。

SPRの違いはプレイするハンドの違いにもなります。

SPRが小さい場合

ペアやハイカードの様な、すぐに強さを発揮出来るハンドが望ましいです。

すぐに強さを発揮出来るとは、すぐにオールイン出来るという事です。

SPRが高い時はドローハンドの様な、後々のストリートで強くなるハンドが向いています。

スーテッドやコネクターなどです。

SPRが高いと言う事はコールして次のカードを見に行けると言う事です。SPRが高い時はハイカードのハンドは向いていません。

フロップの段階でSPRを計算する習慣をつけておけば、その後のプレイでミスする事を防ぐ事が出来ます。

