
第1章 ニュースクール対オールドスクール NEW SCHOOL VERSUS OLD SCHOOL

ルースアグレッシブ

大規模なマルチテーブルトーナメントにおいてチップを集めることは、一種の芸術形態とも言え、様々なプレイヤーがこの偉業を達成するために、様々な方法を採用している。古典派（オールドスクール）のプレイヤーは、99⁺、AQs、AK（スーティッドの方が望ましい）といったビッグスターティングハンド（トップ5%くらい）が来るのをじっと待ってタイトにプレイし、これらのハンドからできるだけ多くの利益を上げようとする。このようなプレイヤーは、自分のハンドの強さを測るために、ベットやレイズを使うのだ。バリュー（訳注：ハンドの強さやドロウを完成させる可能性に基づく当該ハンドの価値）のあるハンドをアグレッシブにプレイするのがこのアプローチの特徴だ。

一方で、トーナメントの序盤において、小さなペア・ミドルペアからスーティッドコネクターまでといった投機的なハンドをプレイすることで、大きなインプライドオッズを獲得するプレイヤーもいる。彼らは、フロップをミスしたら、大きな勝負を挑まない。大きなペアでは、小さなポットを得るに留める。しかしながら、フロップでツープペア以上のハンドを掴んだら、AAやKKに夢中で離れられないプレイヤーを飛ばすのだ。

AAなどに夢中なプレイヤーにとっては、AAなどが来ることこそ、我慢強く待っていたものなので（AAかKKが来る確率はおよ

1. 「99⁺」とは99以上のポケットペアを指す。また、「JTs⁺」はJTs以上のスーティッドコネクター、「J9o⁺」はJ9o以上の1ギャップオフスートコネクターを指す。以下同じ。

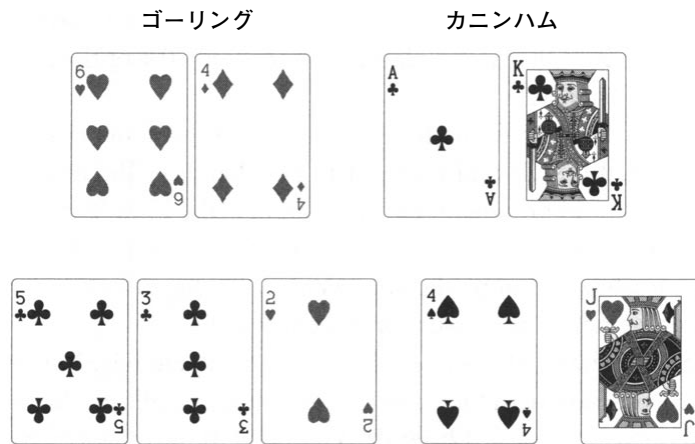
そ110ハンドに1回)、そこから最大限のバリューを引き出したいと思
い、オールインしても構わないと考えるのも自然だろう。しかしなが
ら、これこそが、今日の肉食系プレイヤーが探し求めているものなの
だ。トーナメントの序盤でAAと心中したら、あなたはきっと友人に
バッドビートストーリーを語ることだろう。実際のところ、これはバ
ッドビートなどではないのだ。特に多くのプレイヤーが陥りがちだが、
AAでスロープレイしていた場合はバッドビートなどでは決してない。
そのようなプレイヤーは単にトーナメントから退場しているだけで、
最近のプレイヤーの多くは喜んでそのように仕向けているのだ。ビッグ
ペアでスロープレイしたおかげでトーナメントの序盤で飛んでしま
ったり、捕まってしまうプレイヤーを、驚くほど多く見てきた。ハン
ドリーディングの能力が素晴らしくて、どの勝負に参加しても問題な
いと感じているのでなければ、AAでスロープレイするのは、特に多
くのプレイヤーがディープスタックとなるトーナメントの序盤では、
誤りであることが多い。

実際にも、トーナメントの序盤においては、AAで激しくオーバー
ベットした場合に、非常に大きな利益を上げることも多い。何年か
前のベラジオの25,000ドルバイイン50,000点スタートのWPTチャン
ピオンシップにおいて、ジム・マクマナスがAAでプリフロップで
50,000のオールインをしていた。彼は、QQを持っているプレイヤー
にコールされたが、多分ブラインドが小さいときにAAで50,000のベ
ットをするようなプレイヤーがいるとは誰も思わなかったのだろう。
このプレイについて聞かれたとき、プロプレイヤーのチップ・ジェッ
トは、「なんてことないさ。とにかくAAは、私のチップを集めるプ
ランには入っていない！」と答えていた。チップは間違いなく皮肉を
こめて言っているが、今日のニュースクールのプレイヤーは、チップ
の山を築くために大きなペアを必要としていないということは事実だ。
ニュースクールのプレイヤーは、トーナメントの序盤は、チップを

得るためにありとあらゆるハンドでプレイする。彼らは、最適な戦略
として、スモールボール-小さいベット、レイズ、リレイズを行い相
手のバランスを崩し深く疑問を持たせ続けるプレイを採用している。
このようなプレイヤーは、事実上どんなハンドでもプレイできるので、
あなたを倒し得るどのようなハンドでも持っている可能性がある。実
際にも、(数人しか名前をあげないが)ダニエル・ネグラノ、ジェ
ムスファン・アリスティン、アレン・ゴーリング、パトリック・アン
トニウス、ガス・ハンセンといったニュースクールの雄は、大きなポ
ットを取るときには、常にありえないようなハンドをショーダウンす
るものだ。

実際に2007年4月のベラジオのトーナメントの例を見てみよう。
3,120ドルバイイン6,000点スタートのトーナメントでブラインドは50
-100、アレン・ゴーリングが26,000でチップリーダーだった。アレン・
カニンハムはテーブルのセカンドチップリーダーでスタートチップの
倍以上の13,000点を持っていた。

ゴーリングは、フロップをキャッチするために、たとえレイズが入
っていたとしても多くのハンドをプレイしていた。このハンドのとき
は、ゴーリングはUTGから6♥4♦でリンプしていて、3つ左のカ
ニンハムがA♣K♣で400にレイズした。ゴーリングは、コールして
ヘッズアップ。フロップは、5♣3♣2♥でゴーリングはナッツスト
レートヒットして、カニンハムがナッツフラッシュドロー&2オー
バーカード&ガットショットストレートドローとなった。ゴーリング
がチェックするとカニンハムが700ベットし、ゴーリングは1,600に
レイズした。カニンハムはコールした。ターンは4♠でゴーリングはカ
ニンハムにレイズするようなじって1,600ベットした。カニンハムは
5ハイスレートとナッツフラッシュドローがあるにも関わらず、引
っ掛からなかった。リバーはJ♥で、ゴーリングは6,000のベットで、
カニンハムは少し考えた後コールした。



このハンドでカニンハムは9,600負けて残りは3,400になってしまった。一方ゴーリングは35,000以上になって、スタートチップの6倍に達した。まだレベル2なのに！

ディープスタックトーナメントにおいて多くのハンドをプレイすることによって、ニュースクールの雄は、何を持っているか全く分からず、ハンドを読むことはできなくなるのだ。何を持っているのか分からない（実際に何でも持っている）ことだけでなく、彼らは、相手の弱さを嗅ぎつけると非常に多くのポットをスチールしようとしてくる。相手の考えを不確実にすることによって、望んでいるようにコールを引き出したり、よいハンドをフォールドさせたりして、チップの山をかき集めることも多いのだ。私の見解では、今日のゲームにおいてベストプレイヤーは、このようなルースアグレッシブ（LAG）戦略の改良型を採用している。

また、私の見解では、このルースアグレッシブスタイルを発展させることとなった大部分は、デンマーク人のガス・ハンセンに負うところが大きい。元バックギャモンプレイヤーであることから、ガスは、エクイティ（訳注：(長期的な確率的期待値に基づく)ポットの取り分)

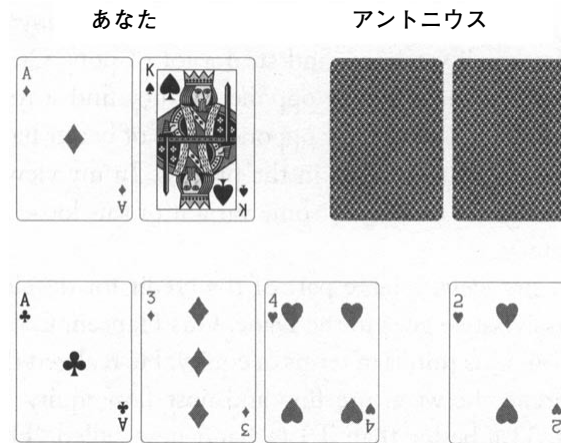
の観点から物事を考えている。彼は、プリフロップのエクイティとフロップ後のエクイティに大きく差が生じ得ることを認識していた。プリフロップにおいて、AKはT3（ハンセンと呼ぶ者もいるハンドだ）に対し67%の勝率があるが、フロップにTか3が出てAもKも出なかった場合には、AKの勝率は30%程度に下がる。フロップがAT3だった場合、AKはほぼ33%の勝率に落ち込んでいるが、それでもなお、AKを持っているプレイヤーはすべてのチップを賭けて勝負できるような強いハンドを持っていると思うかもしれない。プリフロップのレイズは、トーナメントの序盤ではチップ量と比較して小さなものであることが多いので、ガスは、多くのハンドを特にポジションのある場合にはプレイできると考えており、予想もできないハンドがヒットしたら相手を捕まえられると考えているのだ。

2002年のWPTのシーズン1のベラジオのファイブダイヤモンドトーナメントで、ガスは優勝するまで70%のハンドをプレイしていたとトッププレイヤー達が噂していたと友人から聞いた。

その他の北欧人もガスの足跡に続き、このスタイルを更に完成させ、更なる高みに到達させた。この中で最も優れたプレイヤーは、フィンランド人のパトリック・アントニウスだ。アントニウスは、ガスより更に多くのハンドでプレイするとともに、信じられないような注意力も有しており、また、恐れを知らない予測不可能なプレイヤーでもある。ベットとレイズを繰り返して、相手にすさまじいプレッシャーを与えるのだ。

あなたは、大きなトーナメントの序盤でAKを持っていてアーリーポジションから200にレイズしたとしよう。アントニウスがボタンからコール。フロップは、A♣3♦4♥だ。475のポットに400ベットするとコールされた。ターンは何の意味もなさそうな2♥だ。1,000ベットするとアントニウスは、望ましくないことに、1分くらい考えたあと1,500レイズした。このベットにコールするとリバーで残りのチ

ップの大半かすべてを賭ける決断を迫られる可能性が極めて高い状況だ。どうしたらよいのだろうか。



アントニウスは何を持っているのだろうか？ 33？ 44？ A3？ 4♦5♦？ A♥6♥？ 実際のところ、これらのすべてのハンドを持っている可能性があり、難しいところだ。このようなプレイヤーに対しては、ほとんどの初手の可能性をリスクなしに消すようなことはできない。セカンドベストではあるけれどもさらに良くなる可能性のあるハンドでも非常にアグレッシブにプレイしてくるし、既にナッツ（かそれに近いハンド）を持っている可能性もある。したがって、ターンでレイズされた場合には、本当に危険な状態にあると言える。この無害そうな2で彼はストレートができたかもしれない。伝統的なプレイヤーであれば、ほとんどブランク（訳注：意味のないカード。ラグともいう）だろうが、アントニウスは、2がよいカードであるかのようにベットしているし、そのプレイスタイルによって、この可能性を否定することができないのだ。さらに、あなたはアントニウスのことを知っているし、アントニウスも、あなたがアントニウスがリバ

ーで目一杯引き金を引くことができるということを知っていることを知っているの、完全なブラフの可能性も否定できない。この不確実性と恐れ知らずな部分によって彼の強さは構成されているのだ。この種のプレイスタイルがルースアグレッシブと呼ばれるものだ。

トーナメントライフが突然瀬戸際に立たされることもある。熟練したプレイヤーが自分が勝っていると主張しているようなベットをしているときに、トップペアトップキッカーですべてのチップを賭けてリスクを取ることができるだろうか？ トップペアやオーバーペアでオールインをしたプレイヤーが即座にコールされてセットやストレートを見せられるような場面を何度も観てきた。退散だ。

トーナメントの序盤でポジションのあるニュースクールのトッププレイヤーと戦うのは、地雷原を進むのと同じなのだ。一歩進めたら、OK。もう一歩進めたら、問題なし。3歩目でバーン！ 死体袋に詰められて空港に送られることになる。

そのようなテーブルについてプレイを眺めていれば、重要な教訓に気づくだろう。モンスターハンドを持っているのでなければ、彼らの邪魔はしてはならないと。しかしながら、モンスターはめったに来ず、パトリックやその同類たちは恐ろしいほどのポットに参加しているので、避けるのは困難なのだ。そのために『KILL PHIL』においては、経験の浅いプレイヤーは、ビッグペアでオーバープレイをし、プリフロップで、“フィルたち”（とパトリックたち）の強さを無効化させるため、明確なガイドラインのもとブラインドと比較したチップ量に応じた「オールインorフォールド戦略」を取るよう勧めたのだ。チップ量が1周のブラインドとアンティの量の10倍以下になったら、この戦略は、最適に近くなる。

まだ『KILL PHIL』を読んでいないのならばぜひ読んでもらいたい。この続編で議論されている考え方についての明快な枠組みがそこには書かれている。

【ELKYのコメント】

今日のポーカーにおいて、このスタイルは間違いなく最も有効なスタイルだ。しかしながら、状況に応じて順応しゲームによって変え、テーブルの動き、自分のイメージ、ブラインドやチップ量を考慮する能力がトーナメントに勝つためには絶対的に必要となる。

序盤に投機的なハンドで数多くプレイに参加すること

ニュースクールのプレイヤーの多くのように、相手のハンドや相手の傾向が本当によく読めるようになった場合には、ニュースクールの戦術を相手に対して使うことができるようになる。ディープスタックでは、64sやT7sのようなハンドで小さくレイズすることができる。何人かリンパーがいた場合には、ボタンやレイトポジションからオフスートのコネクターやQ♠5♠のようなハンドでリンプしてフロップを見ることもできる。フロップで大きな役（ツーペア、トリップス、ストレートやフラッシュ）をヒットしたら、大きなポットを手にし、おそらくダブルアップすることができるだろう。753のフロップであなたがビッグハンドを手にしたと思うような人間は誰もいないだろう。あなたはアレン・ゴリングではないので、他のプレイヤーがあなたがこのフロップでストレートを引いたかもしれないと思う可能性は極めて低い。相手が大きなオーバーペアを持っていたり、ナッツフラッシュドローを持っていたりすれば、相手を飛ばすことができるのだ。

【ELKYのコメント】

この戦略は、ルースアグレッシブスタイルと組み合わせることにより、非常に利益の出るものとなる。この戦略を採用することで、小さな投資で大きなポットを獲得できることもあるだろう。

しかしながら、このスタイルを採用するには未だ慎重でなければならない。投機的なハンドを最適にプレイするには、成功したプレイヤーの支配領域であるリーディングスキルとフロップ後のスキルが要求されるのだ。

それほど熟練していないプレイヤーは、一般的にタイトなハンドから始めて、それから徐々に経験を積むにつれて、より多くの投機的なハンドをプレイするようにすることをお勧めする。

経験のあるプレイヤーには、トーナメントの序盤では多くのポットに参加することをお勧めする。実際のところ、チップ量が非常に大きい序盤は、熟練したプレイヤーがその能力を活かして相手から利益を得る最適の時間なのだ。多くのフロップを比較的安く見ることが可能で、スキルの劣ったプレイヤーが大きなミスを犯しがちなのが序盤だ。さらに、能力の高いプレイヤーは、経験の浅いプレイヤーを操り誤らせることができることもあるのだ。

イメージを作るために序盤はタイトにプレイすること

フロップ後にうまくプレイできるか不安なため、多くのハンドで参加し多くのフロップを見るというこの戦略があまり好ましくないと思う場合には、もうひとつ効果的な代替戦略がある。序盤は、極端にタイトなイメージを作り上げるためにほとんどハンドに参加しないこととして、後半で効果的にスチールを行うというものだ。この戦略によって、プレイできるハンドレンジ（ハンドの範囲）は、55+、AQs+、AK程度に狭まることとなる。スモールペアはプリフロップの小さなレイズにはコールできるかもしれないが、フロップでセットにならなければそれで終わりだ。99、TT、JJでは、レイズされた場合にはコールにとどめ、フロップでセットができるかフロップで低いカードが出てオーバーペアになることを期待しよう。ビッグペア(QQ~AA)では、プリフロップでアグレッシブにレイズ・リレイズを

しよう。

この戦略の目的は、相手にあなたがちゃんとした信頼のおけるハンドでだけ参加するプレイヤーだと認識させることにある。AAやKKを何回か見せてタイトイメージを強調するのもよいかもしれない。レベル4か5までには、周りのプレイヤーもきっと気づくだろう。そうになれば、幾分かアグレッシブなアクションを取ればかなりの確率でポットを取ることができることとなる。

例えば、レイトポジションのレイザーにリレイズをした場合、かなりの確率でポットを取れるはずだ。他のプレイヤーは何時間もあなたが普通よりもタイトなプレイをするのを見ているし、あなたが微妙なハンドを1つ2つショーダウンするまでは、スチールしているなどと誰も疑わないだろう。あなたが微妙なハンドを1つか2つショーダウンした場合には（まだあなたが残っていれば）、今度はまた殻に籠って、状況が回復するまでしばらく待つべきだ。

【ELKYのコメント】

テーブルイメージを作るというのは重要なコンセプトだ。イメージを作るためには、テーブルブレイクのスピードと順番を認識しておくことが重要だ。例えば、会場が広大なWSOPのトーナメントの序盤は、最初のラウンドで何回もテーブル移動をすることは珍しくない。そのような場合には、プレイヤーのテーブルイメージはあまり役に立たず無関係となるのだ。テーブルブレイクの順序が発表されていなければ、トーナメントディレクターに聞こう。しばらく同じテーブルにいることが分かれば、テーブルイメージを作ることで高い効果を生むことができる。

一方、トーナメントの終盤においては、テーブルイメージは重要な要素となる。しかしながら、次のような考え方が不可欠だ：テーブルイメージを作るために決して自分のプレイスタイルを外

してはならない。私の意見では、重要なのは、各ハンドを最適にプレイすることであり、テーブルイメージについて、重要なのは、テーブルイメージを作るのではなく自分のイメージを認識しておくことなのだ。

トーナメントの序盤におけるブラインドスチール

重要なのは、トーナメントの序盤に可能性のあるハンドをプレイすることと、ゴミ手でブラインドスチールを試みることをとを区別することだ。ブラインドが小さいときは、ほとんどのプレイヤーにとってブラインドをスチールする理由はない。WSOPのメインイベントで30,000点持ちブラインド50-100のときを例にみてみよう。ボタンからはブラインドをスチールするためにどのようなハンドでもレイズしなければならないとどこかで読んだかもしれない。150のチップを獲得してもチップ量は0.5%しか増えないので、ほとんどのプレイヤーは、ゴミ手でこのような少ない見返りのために参加することは避けるべきだろう。ハイカードがなかったりストレートの可能性のないオフスートカードはマックすべきだろう。

「ほとんどのプレイヤー」と言ったが、素晴らしいプレイヤーの中には例外もいる。しかしながら、彼らの目的は、ブラインドの150という地点にはないのだ。ブラインドが諦めたらそれはそれでOK。小さな利益が得られる。しかし、300にレイズしてコールされたら、そこからゲームが始まるのだ！ このようなプレイヤーは非常に経験豊富でハンドを読むことに長けているので、フロップ以降で相手を圧倒し、おそらくこの過程で非常に多くのチップを獲得することができる。相手がチェックすれば、彼らはほぼ毎回ベットして相手がフロップをミスしたら（大体3分の2の確率だ）、即座にポットを奪っていくのだ。相手が抵抗すれば、小さなベットや、レイズ、チェックレイズをしてハンドレンジを特定してくるだろう。相手が持っているハンドに

ついでの手掛かりを得たら、彼らは、同じような状況における過去の経験を基に状況を分析するのだ。自分が勝っていると思ったら、利益を最大化するアプローチを採用してくる。相手が勝っていると思ったら、しっぽを巻いて逃げだすのではなく、相手を測り、相手がコールできないベットをすることができるかと判断したら、躊躇なくベットしてくる。反対に、負けていて相手をベットで降ろすことができないと判断したら、勝負の序盤でフォールドするのだ。ときには、プロは小さなポットを失うこともあるが、負けるよりもはるかに多くの勝負で勝つ可能性がずっと高いだろう。

トーナメントの熟練者は、予測不可能性（どんなハンドでも持っている可能性がある）、すぐれたリーディング、ベットの威力、大胆さとポジションによって、多くの場合、中級者を打ち負かすことができる。実際にも、これらの特性によって、熟練者は偉大なプレイヤーとなっているのだ。彼らは、ディープスタックノーリミットホールデムトーナメントにおいて、プリフロップのプレイはあまり意味がないと認識している。熟練者はプリフロップのエクイティをあきらめる代わりに後の勝負でより多くの利益を得ようとする。中級者はこのようにできない。ボタンから640のようなハンドでレイズすることは、負のプリフロップエクイティを示すが、アレン・ゴーリングやパトリック・アントニウスであれば、このような小さなプリフロップのマイナスは、ディープスタックの勝負におけるフロップ後のプラスのエクイティで打ち消すことができるのだ。

ポーカーはゼロサムゲームだ。1人のプレイヤーが期待値プラス(+EV)であれば、他のプレイヤーは、同じ額だけ期待値マイナス(-EV)となる。あなたがテーブルでベストか2番目に上手いプレイヤーであれば、640のようなハンドでプレイすることは価値があるが、そうでなければ、このようなハンドで参加することは、チップを失うプレイでしかないのだ。マックして次の勝負に移ろう。

序盤に投機的なハンドでプレイすることをお勧めするというときの投機的なハンドとは、小さなペア、スーティッドコネクター、1ギャップのスーティッドコネクター、A X sを指す。後述の5&10%ルール(85頁参照)及び3&6%ルール(113頁参照)がこれらのハンドでいくらベットすべきかの参考になるだろう。オフストコネクターもボタンやSBではリンプすることが可能だ。ゴミハンドでブラインドをスチールすることだけは避けなければならない。

トーナメントの終盤におけるブラインドスチール

5ラウンドか6ラウンドを過ぎると、ブラインドスチールは、より利益が上がるものになる。実際に、ブラインドスチールは不可欠なものとなるのだ。特にアンティが出てくるようになってから当てはまる。スチールする頻度に影響を与える要素としては、

- ・ビッグブラインド(BB)のスタックと比したあなたのスタック。一般的に相手のチップ量が多ければ多いほど、スチールするのは困難となる。
- ・BBのプレイヤーのタイプ。トップ10%でなければリレイズしないパッシブなプレイヤーがベストだ。頻繁にリレイズするアグレッシブなプレイヤーから効果的にスチールするのは困難だ。
- ・あなたのハンドバリュー。明らかなことだが、ハンドが強ければ強いほどレイズしやすくなる。頻繁にリレイズするアグレッシブなプレイヤー相手には、スチールハンドの強さの基準を上げる必要がある。そうであっても、頻繁にリレイズするプレイヤーに対しては、87s・76s等のハンドでオールインする必要があるかもしれない。たまにはAAでコールされるかもしれないが、ときにはそのようなリスクを冒さなければテーブルの支配権を取り戻せないのだ。相手がモンスターハンドを持っていなければあなたのプレイは成功

するだろう。

- ・あなたのテーブルイメージ。直前に何回かブラインドをスチールしていれば、リレイズに耐えられるようなハンドでしかスチールレイズしてはならない。ブラインドを2回スチールした直後にビッグペアやAKが来たときは目が覚めるほどスイートだ。セミアグレッシブなプレイヤーのほとんどは、あなたの3回目のレイズにコールしてくるだろう。
- ・BBのプレイヤーが直前に大きなポットを取った場合には、その相手はスチールのよい候補だ。ポットを取ったばかりでいい感じのチップ量になったプレイヤーは最高のターゲットだ。そのようなプレイヤーはプレミアムハンドがなければめったに参加してこない。ただし、そのプレイヤーがプロなら、このアドバイスは無視してもらいたい。プロの中には「ラッシュをプレイする」のを好む者もあり、大きなポットを取った後のハンドは必ず参加する者もいる。ドイル・ブロンソンとプレイしたことがあれば、このような事態に遭遇したことだろう。

ビッグムーブ

トーナメントの序盤において、ときにはチップの山を築くビッグムーブがやってくることもある。これについては、これまで説明した内容とは違った考え方で考えなければいけないかもしれない。特定の対戦ハンドについてのオッズを知り、犠牲を恐れない勇気を持ち、適正なリスクを冒す必要があるが、これらの能力がなければ、トーナメントにおいて継続的に結果を出せる可能性は、極めて低いものになるだろう。

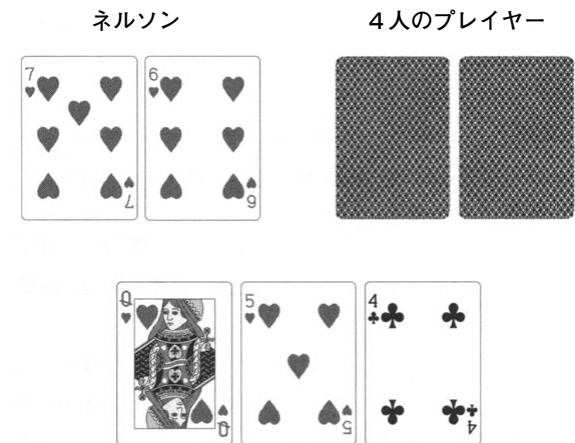
2006年のオージーミリオンズのメインイベントの序盤で、私はめったにない状況に遭った。私は厳しいテーブルについており、オーストラリア人プロのジェイソン・グレイが左に座っており、マーク・フォス

と何人かの成功しているタフなオンラインプレイヤーが続いていた。すべてのプレイヤーが20,000点持っており、このハンドが来るまでの最初の1時間はあまり大きな動きがなく過ぎていた。

ブラインドは50-100で私はUTGから7♥6♥で225にレイズした。私はアーリーポジションでは、大きなハンドか投機的なハンドでこのように小さなレイズをよくするのだ。

ジェイソン・グレイとマーク・フォスがコールをして、2人のタフなインターネット予選通過者がコールした。ポットは1,175だ。

フロップは、Q♥5♥4♣。



チェックするとジェイソンは1,000ベットしてきた。驚くことにフォスも他の2人もスムーズコールだ。私の番にアクションが戻ってきたところで、しばらく考えてからアクションすることにした。私はフラッシュドローとオープンエンドストレートドローを持っている。9枚のカードがフラッシュを完成させ、更に6枚のカードがストレートを完成させる（8枚のストレートカードから2枚のフラッシュカードを引いた数だ）。15のアウツがあるので（アウツの数え方が分からな

ければ、『KILL PHIL』を読んでもらいたい)、フォールドすることは全く考えなかった。

オッズを知ること

最初の直観ではコールすべきかと考えたが、その後、他のプレイヤーがナッツフラッシュドローを持っている可能性も高いと考えた。結局のところ、4人のプレイヤーがポットサイズに近いベットにコールしているのだ。ナッツフラッシュドローがいれば、私のアウトは、ハートでない6枚のストレートを作るカードのみと劇的に減ってしまう。私は、自分のハンドが、セットか高いフラッシュドロー以外のハンドについては、どんなよいハンドと比べても、少なくとも同率の勝率を持っていると認識していた。このようなドロー満載のフロップでレイズをしてセットを守らないような愚かなことはしないと考えられるため、ジェイソンを除いてはセットを持っている可能性は低いと考えた。このポットに参加しているプレイヤーはすべて上手いプレイヤーだ。私のハンドでどのようにプレイすべきだろう。

この背景情報を基に、私はアクションプランを実行した。20,000のオールインだ。どのようにしてこの決断に至ったのか。最初にフロップでオールインした場合のヘッズアップのオッズを計算した。

- ・オーバーペアに対しては56%。
- ・ツーペアに対してはイーブン。
- ・セットに対しては40%。
- ・Aと低いカードのフラッシュドロー (A♥2♥、A♥3♥など) については37%。
- ・Aと高いカードのフラッシュドロー (A♥K♥、A♥J♥など) については35%。

逆説的だが、ヘッズアップになった場合最も勝率が悪いハンドはナッツフラッシュドローなので、これらのハンドが参加している可能性はいかにもありそうだが、フラッシュドローを降ろすためにレイズする必要があったのだ。オールインをすればこれらのハンドは降ろせそう。経験豊かなプレイヤーであれば、私が計算したように、ツーペアについては35%の勝率しかなく、私が一番持っていそうなセットであれば33%の勝率しかないことは分かるはずで、コールすることはかなり困難だ。フラッシュドローを降ろせた場合には、いない可能性が高いがセットがいたとしても、十分よいオッズとなるのだ。

既にポットには5,000入っている。コールするプレイヤーは更に19,000出すこととなり、私は、相手にコールされた場合には20,000のベットで24,000得るリスクを冒すことになる。オーバーペアやツーペアに対しては1.2:1のオッズがあり、いずれも私のハンドのほうが優位である。ジェイソンか可能性は低い但他的プレイヤーが考えにくいセットを持っている可能性はあるが、その場合1.5:1で不利であり、1.2:1のオッズしかないがこの程度のリスクは喜んで取るべきものだ。ほとんどのプレイヤーはセットを降りないだろうが、スタックの5%しか出しておらず大きなトーナメントの序盤というこのような状況では、ボトムセットではフォールドするプレイヤーもいるかもしれない。あとで詳細に説明するフォールドエクイティを考えると、オールインがベストプレイだと確信した。誰もセットを持っておらず全員フォールドする可能性が高いが、不幸にもセットとぶつかったとしてもまだまだたくさんアウトがある。

さて相手がどのようなになったか見てみよう。ジェイソンのハンドはハートのAのないAAだった。オールインされて更にまだ後ろに3人のプレイヤーがいるので、ジェイソンは即座に(そして適切に)フォールドした。彼は、セットやモンスタードローがいる可能性が高く、多分不利だと分かっていたのだ。その他のプレイヤーの誰かが彼のA

Aより強いだろうということが分かれば、フォールドするという決定自体は簡単なものだ。

マーク・フォスの決断はもっと簡単だ。彼はTTだったので即座にダウンした。

次のプレイヤーは本当に難しい決断を迫られていた。彼は5 4 ツーペアを持っていたのだ。6分ほど考えたあと、最終的に彼は自分でクロックを要請した！ こんなことをするプレイヤーを見たことがない。彼は自分で期限を区切ったのだ。結局彼はフォールドした。彼は多分自分のハンドは私の持っていそうなハンドと比べてもそれほどよくはなく、Qのセットを持たれていて事実上ドロイングデッド（訳注：どのようなカードが出ても逆転の可能性がない状態）になっていると考えたのだろう。たった1,225ベットしただけで残り19,000ほど残っているのに、飛んでしまうことを避けるために、嫌々ながらツーペアを捨てていた。ところで、仮に私がQQを持っていたとしても、同じようにプレイしていただろう。したがってツーペア以上のハンドを持っているのではないかという彼の恐怖は正しいものだった。いいハンドとブラフを同じようにプレイすることは、この本でくり返し強調するテーマだ。読めないということは、熟練したトーナメントプレイヤーの誰もが持っている才能だ。同じようにプレイすることでブラフをいいハンドが守るのだ。

最後のプレイヤーは、まさしくAと小さいハートのナッツフラッシュドロワーを持っていた。彼の視点からは、彼は誰がナッツフラッシュドロワーを持っているか知っているので、相手は、既に完成したハンド、一番可能性が高いのはセットだというのが容易に想定され、その場合には、2:1で不利だということが分かっている。イージーフォールドだ。

私の視点からは、この勝負から多くの正の効果が生まれる。序盤でのチップ獲得の大きな一歩としてチップを25%増やただけでなく、「フォールドエクイティ」と「フィアエクイティ」といった心理学的

な優位も獲得したのだ。トーナメントの序盤であってもすべてのチップが脅かされる可能性があるという事実は、私が参加している勝負に参加することを躊躇させることだろう。フォールドエクイティとフィアエクイティの組合せこそが、ノーリミットホールデムのトーナメントにおける強力な武器なのだ。

【ELKYのコメント】

ポットオッズを知ることは、ノーリミットよりリミットの方がより重要かもしれない。もちろん、ノーリミットにおいてもポットに対するオッズを数学的に理解しておくことは依然必要だ。特にコールするか否かを決定する際にはそうだ。ノーリミットにおいては、インブライドオッズに対する知識を習得することをお勧めする。インブライドオッズは、不完全情報その他の要素により、ポットオッズより若干抽象的でまた数学的にはより複雑なものだ。

フォールドエクイティ

ベットやレイズをした場合には、勝負に勝つ方法は2つある。相手がフォールドすればその場でポットを取れるし、すべてのカードが配られたあとにベストハンドをショーダウンすれば勝つことができる。コールする場合には、即座に勝つことはできない。コールをし続けた場合は、勝負に勝つ方法はたった1つしかない。ベストハンドをショーダウンすることだ。

明らかなことだが、フォールドするとポットに対してどのような権利を主張できなくなる。どれだけポットに対してエクイティを持っていたとしても、消え去ってしまうのだ。屈服してしまったのだから。ホールデムにおいて、すべてのカードが明らかになるまでは、完璧に強いハンドというのはほとんどない。KKを持っていてフロップがK