

# エクスプロイト 戦略

相手の弱点を突き、駆け引きで勝つポーカー



## Exploitative Play in Live Poker

How to Manipulate your Opponents into Making Mistakes

by Alexander Fitzgerald

著者 アレクサンダー・フィッツジェラルド 訳者 松山 宗彦

 PanRolling

謝辞 .....	7
----------	---

## パート1 ライブポーカーの理論

第1章 シンプルに行こう .....	10
--------------------	----

このゲームには何も難しいところはない	10
他人がどう思おうが知ったことじゃない	11
でも他人がどう思うのかはやはり気になるのだろう？	11
自分の主張にリスクを負う	12
“The Myth of Poker Talent”には\$5,000の価値があると思っている人がいる理由	13
僕はどこで道を間違えたのか	16
フェアではなかった	17
チェックレイズ	18
本書の形式	19
過去2年の間、トーナメントポーカーはどのように変化したか？	20
この話はキャッシュゲームにもあてはまるか？	22
君のプレイは間違っている	23
さて…	26

第2章 ホモサピエンスはいかにポーカーをプレイしているか .....	27
------------------------------------	----

誰かこれを調べたことある人は？	27
この質問に答えてみてほしい	27
汝の敵を知れ	28
この相手についてはどうメモってあるか？	29
真のパワー	30
フィールドを知ることが重要な理由	31
狩りのスリル	33
ダイナ	35
堕ちたヒーロー	37

EXPLOITATIVE PLAY IN LIVE POKER  
by ALEXANDER FITZGERALD

Copyright © 2018 Alexander Fitzgerald. All rights reserved.

This edition is published by arrangement with D&B Publishing,  
80 Walsingham Road, Hove, East Sussex, BN3 4FF.

ホモサピエンスはポーカーをいかにしてプレイしているか(パート1)	45
◆ハンドクイズ1	54
ホモサピエンスはポーカーをいかにしてプレイしているか(パート2)	55
ブラッド・ギルバート対アンドレ・アガシ	56
GTOなんてクソだ	57
なぜクソなのかの解説	58
自分をつけ込める状態に置かなくてはならない	61

## パート2 エクスプロイトプレイ

### 第3章 プリフロッププレイ ..... 64

スターティングハンド表は何の役にも立たない	64
ボタンを買う	74
どうやってこれに気づいたのか	81
優位性はわずか5秒で崩壊する	84
◆ハンドクイズ2	86
◆ハンドクイズ3	87
◆ハンドクイズ4	90
◆ハンドクイズ5	91

### 第4章 スリーベット ..... 93

誤解を招く統計	93
キャッシュゲームプレイヤーと幼児	93
君がなぜ落后したかは分かっている	103
Full Tilt対PokerStars	108
ターゲットイング(標的選び)	110
バランスは取らなくていいのか?	125
スリーベットへのカウンター	129
アウトオブポジションからのスリーベット	132
◆ハンドクイズ6	139
◆ハンドクイズ7	140
◆ハンドクイズ8	141

### 第5章 フォーベット ..... 144

核攻撃オプションーフォーベットの脅威	144
--------------------	-----

### 第6章 チェックレイズ ..... 152

状況は変化している	152
一般的に考慮すべきこと	153
スタックサイズ	160
◆ハンドクイズ9	162
◆ハンドクイズ10	163
◆ハンドクイズ11	165

### 第7章 ドンクベット ..... 168

すべての可能性が閉ざされたとき、ドンキーが動き出す	168
バリューはターンにあり	170
ドンクオーバーベット	174
◆ハンドクイズ12	176
◆ハンドクイズ13	178
◆ハンドクイズ14	180
◆ハンドクイズ15	182
◆ハンドクイズ16	183

### 第8章 コンティニューエーションベット ..... 186

君が達成しようとしているものは何か?	186
◆ハンドクイズ17	194
◆ハンドクイズ18	195
◆ハンドクイズ19	197
◆ハンドクイズ20	198

### 第9章 トリプルバレル ..... 201

僕が成功させたあるトリプルバレルブラフ	201
僕が繰り出した最高のブラフ	202
トリプルバレルは愚かだ	204

レンジキャップ	205
◆ハンドクイズ21	213
◆ハンドクイズ22	215
◆ハンドクイズ23	217
<b>第10章 オーバーベット</b>	<b>219</b>
ノーマリットホールデムでもっと使われるべきプレイ	219
<b>パート3 エクスプロイトに向けた状況</b>	
<b>第11章 攻撃すべきボード</b>	<b>224</b>
フラッシュドロー	224
ストレートドロー	229
ミドルカード	230
<b>第12章 バリューを取る</b>	<b>232</b>
みんなここで台無しにしている	232
ターンでのバリューベット	238
<b>第13章 パッシブなプレイ</b>	<b>241</b>
マルチウェイポット	241
◆ハンドクイズ24	250
<b>第14章 フォールド</b>	<b>252</b>
最高に馬鹿なポーカープレイヤー	252
ワンペアを降りきれない奴を連れて来てくれ…	253
<b>第15章 君の優位性は何か?</b>	<b>258</b>
我々は何を達成しようとしているのか?	258
序盤対終盤	261
◆ハンドクイズ25	270

◆ハンドクイズ26 272

## 第16章 トーナメントのステージ…………… 275

イントロダクション	275
序盤	277
ドッグファイト	282
バブル	284
入賞	288
ファイナルテーブル	291

## 第17章 実力診断テスト…………… 298

さあ、プレイの時間だ	298
◆ハンドクイズ27	298
◆ハンドクイズ28	300
◆ハンドクイズ29	302
◆ハンドクイズ30	304
◆ハンドクイズ31	305
◆ハンドクイズ32	307
◆ハンドクイズ33	309

## パート4 実践面で考慮すべきこと

## 第18章 テル…………… 314

本当は書くべきじゃなかったセクション	314
サミュエル・シャーティエ	314
ベースとなる自然な振る舞い	315
もう一人のフランス系カナダ人プロ	317
ハトのひなを見たことあるか?	321
彼は英語を話さない	322
ふたつのストーリーを比べる	324

<b>第19章 注意を払おう!</b> .....	<b>326</b>
最大の優位性	326
ノートを取る	327
<b>第20章 ポーカーと生活</b> .....	<b>333</b>
遠征中において	333
貯蓄	334
とりあえず屋根のある寝場所を確保する	335
航空運賃	336
飛行機以外の交通手段	337
胃袋を満たす	337
領収書	339
街中での交通移動	339
身体のケア	340
ゲーム選択	341
時差ぼけ対策	342
外の世界を遮断する	343
観光しよう	344
女性、酒、ドラッグ	345
すべてを楽しもう	349
結論	350

## 謝辞

僕のような人間が本を一冊書きあげられたことだけでも、感謝を伝えたい人は何百人という。その中でも特に名前を挙げて「ありがとう」という人のリストは短めにしておこう。

まずはタウンニー・ベイカーに、僕のような人間と一緒にいてくれることに感謝したい。彼女がトレーニングルームに通うことや、正しい食生活について教えてくれていなければ、本書は完成したかどうか疑わしい。

ジョナサン・リトルには、執筆と出版について多くを教わったことに感謝する。

D&B Publishingには感謝以上の思いがある。むしろ勲章をあげたいぐらいだ。本書は、僕が世界中でクライアントに教えながら書き続けたコーチングメモの集大成である。もしバイロンがそれを平均的読者でも分かるような形に再構成してくれなかったら、読むに耐えないものになっていたに違いない。

また僕の生徒たちにも、僕の教えを信じて取り入れ、結果を報告してくれたことに感謝したい。生徒たちが僕の戦略を何百回も試し、そのテストに耐えてくれた結果、ようやく僕は安心して自分のアイデアとして発表することができたのだ。生徒たちが熱心に僕の教えに取り組んで、メールで改善点を指摘してくれなかったら、本書は完成し得なかっただろう。

最後になったが、最も感謝を捧げたい人やグループ、存在がある。神、我が母、父、義父、姉妹である。こうした存在からのサポートを受けられなかったポーカープレイヤーが数多くいることは知っている。それはつまりその存在が僕の人生にいてくれることは、この上ないほ

---

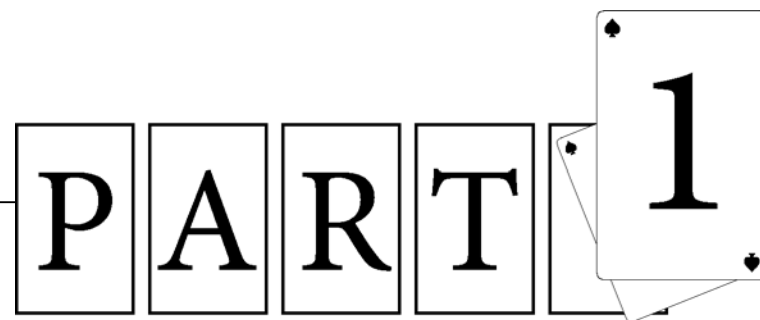
ど大切なことなのだ。

そして読者である皆さんにもありがとうといたい。僕は生まれてこの方ずっと「変な子」であり続けてきた。だが皆さんのような素敵な人たちが、そんな僕を変わり者のひとりとして受け入れてくれている。

そして、心の底から感謝したい。この地球上における最高の戦略ゲームという場で、職を与えてくれてありがとう。

本書を読んだ君たちが、このゲームで成功を収めるのを見る日が待ち遠しい。

アレックス・フィッツジェラルド



# ライブポーカー の理論

# シンプルに行こう

## このゲームには何も難しいところはない

ポーカーに何も難しいところはない。ポーカーコーチがわざわざ話を難しくしているだけなのだ。君はかつてのホームゲームで繰り返されてきたようなパッシブなゲームをプレイしたことはあるか？ 2004年ごろのポーカーだ。もしそうなら、あそこ誰もがリンプでプレイしていたのを思い出してほしい。そしてそんなある日、頭のいい奴がひとり現れた。その男はポーカー戦略サイトを見て、ポーカー本を読んだ。そしてレイズを仕掛け始めたのだ。それに対してどうしたらいいのか誰も分からなかったので、相手はコールした。それでレイザー相手に勝つこともあったが、それ以上に負けることのほうが多かった。

やがてガス・ハンセンがテレビのポーカー番組でプレイし、全部レイズして全部勝つのをみんなが目当たりにした。誰もが彼みたいにプレイしたがった。そうして徐々に何年もの時間をかけて、全員がなんでもオープンするようになった。そうしてポーカーは現在に至る。もし相手がなんでもかんでもレイズしてくるなら、なんでもかんでもスリーベットすべきとなる。するとそれはまるで、ビッグブラインドがふたつ置かれているのと同じようなものなのだ。実質的なビッグブラインドは、レイトポジションからの30%のハンドによる義務ともい

えるレイズなのである。ビッグブラインドがふたつあって、2番目のビッグブラインドともいえるレイズが、ディーラーから「トップ30%のハンドがあると宣言が出ました、アクションお願いします」と言われているのと変わらないとしたら、君としてはそれをレイズしないわけにはいくまい。10-9oでレイズ、Q-8sでもレイズだ。本来の意味での「スリーベット」はしないようなハンドである。

## 他人がどう思おうが知ったことじゃない

僕は長年ゲーミング会社のコンサルタントをしてきた。彼らの内部報告書を見た。そこで分かったのは、ポーカープレイヤーの85%から95%が負けているということだ。通常はほぼ95%に近いプレイヤーが負けている。この数字はライブのカジノポーカーだと高くなる。レイクが高いからである。これが意味するのはただひとつ。みんなから馬鹿にされてこそ、初めて君は上手くプレイできているのだということだ。つまり、君のプレイが他のみんなから認められるようなものである限り、それは君が負け組から認められているのにほかならない。勝とうと思ったら、相手が怒り出すようなプレイを繰り返す、つまり相手が採用している負けにつながる戦略の逆を行かなくてはならないのだ。君はポーカーテーブルで目立った存在だろうか？ あるいは周りの負け組連中に受け入れられた存在だろうか？

## でも他人がどう思うのかはやはり気になるのだろうか？

君は心の中でこんな驚きの声を上げたことはないだろうか。それも幾度となく。「ええ！ あんなハンドでオープンするの？」。だがそれを見た君は、それに対抗するプレイを仕掛けただろうか？ 弱いハン

ドでオープンしてくる相手ばかりのテーブルで、最後に戦争を引き起こそうとしたのはいつだったか？ もしかして君は、テーブルのみんなから「毎度おなじみ何でもスリーベットするクソ野郎」扱いされるのを嫌がってきたのではないだろうか？

## 自分の主張にリスクを負う

もしリスクを負ってでも自分の意見を通そうとしないのだとしたら、君は何者でもないのと変わらない——。

ナシーム・ニコラス・タレブ

僕は前の著書である“The Myth of Poker Talent”の中で、ポーカーの勉強方法について話した。本書では、僕が勉強して得られた結論について話そうと思う。エクイティ計算機とライブイベントで集めたデータをぎゅっと凝縮して、理解しやすい大局的なレッスンとして提示していこう。ライブポーカーは僕のそういう研究にぴったりな対象である。というのもライブプレイの99%では相手のことを何も知らないままにプレイするからだ。そういう状況では、大多数の相手であればエースハイやスリーオブアカインドをどうプレイするかというデータに基づいて判断を下さなくてはならない。ここで僕は自分が得た結論をシンプルな形でお伝えするつもりだ。ポーカーコーチの多くはそれを嫌がるが、それはあるアイデアについてシンプルに見せてしまうと、それに対する説明責任が起きるからだ。もしアイデアが複雑であれば、教える側は常にこう言い逃れができる。「君は僕の言ったことを理解できていない。だから間違ったプレイをしているし、負けているのは君が悪いのだ」。もしあるアイデアがシンプルであり、なおかつそれで上手いかわらないのであれば、教わる側としては、いったい誰のせいなのか勘違いしようがないのである。

## “The Myth of Poker Talent”には \$5,000の価値があると思っている人がいる理由

“The Myth of Poker Talent”は書きたいから書いたというような本ではない。書かずにはいられなかったから書いた本だ。この本をまだ読んでいない人に申し上げると、あの本の中で提示したシンプルな命題は「ポーカーとは魂の読み合いをするゲームではない。このゲームは要するに、組み合わせを数え上げるゲームなのだ。それをやってくれるソフトウェアがあるし、それを厳密な分析や研究と融合させることによって、ハンドリーディングのスキルをトッププロ並みに引き上げることができるのだ」というものだった。僕があれを書いた理由は、ポーカーを教える中で募るイライラをどうにかするためだった。

ブラックフライデー\*が起きて、僕は一夜にして\$100,000を失った。そのときこう思ったのだ。「二度とポーカーに頼った生活は送るわけにはいかないな」と。ポーカーというゲームを心の底から愛しているが、ポーカーとは友達以上のものになってはならないことが分かった。専業のプロフェッショナルポーカープレイヤーとしての生活は楽しかった。僕には決してメジャーリーグ級の才能があったわけではないが、WCOOPやSCOOPなどのイベントで優勝できたし、WPTやEPTでファイナルテーブルに残ることもできた。あのころは毎日、ポーカーをプレイするのが楽しかった。だが人は年齢を重ねると、収入の多角化が必要になってくる。養うべき家族が増えるにつれ、定期的な収入がありがたくなってくるものなのだ。僕がコーチングを始めたのは

\*訳注:ポーカー界における「ブラックフライデー」とは2011年4月15日、アメリカにおいて3つのメジャーオンラインポーカーサイト(PokerStars、Full Tilt Poker、Absolute Poker/Ultimate Bet)が司法当局からの命令で通信遮断され、この国でのオンラインポーカーが事実上禁止となった事件を指す。またこれと同時にポーカーサイトの運営上の問題が発覚し、プレイヤーへの返金が行われないという事態も多く発生した。



2011年のことである。自分の会社を「アサシナート・コーチング」と名付けた。だが自社のウェブサイトもなければ、秘書もいなかった。スケジュール管理のためのカレンダーソフトウェアの使い方さえも知らなかった。だがそれでも僕はデジタル世界へのドアを開いたのだ。

最初のうちコーチングは趣味の範囲であり、それで家賃とかケーブルテレビや電気代とか食費の助けになればいいなと思う程度のものであった。ポーカーのコーチングは僕にとってプレイの5倍は難しかったし、エネルギーも必要だった。その考えは今でも変わっていない。だがコーチングの経験を積むにつれ、この仕事を面白くてたまらないと思うようにもなった。ポーカーの問題を深く追求していくのは、挑戦的でもあり、やる気をそそられもするし、魅力的でもあった。自分が教えた生徒が勝つものを見るのは誇らしくもあった。8年の間、僕のコーチとしてのスキルは上がり続けた。ありがたいことに、生徒たちも勝ちを積み重ねるようになった。コーチとして腕を磨くためにクラスを受講したこともある。僕のレッスンには即効性があった。そこではすぐに実践できるようなアドバイスをしてきた。それでも僕は、レッスンの終わりを毎回こんな言葉で締めくくっていた。「今日使った Cardrunner EV/Flopzilla だけどさ、あれを次のレッスンまでに自分でも使ってみてくれ。感触をつかむ程度でいいから」。だが、98%の生徒は何もしようとはしなかった。このことは僕にとってイライラの種となった。みんなそれができるぐらいの知力は十分持ち合わせていたというのに。問題の一部は、僕が生徒と共に作業できる時間のあまりの短さにあった。僕自身、自信を持ってノーリミットホールデムがプレイできるようになるまで25,000時間以上かかった。だが僕の生徒の中で一番長い時間レッスンを受けた者でも、受講したのは20時間のレッスンパッケージでしかなかった。これでは雀の涙ほどでしかないではないか。

ふたつめの問題は、レッスンの中で1、2時間ほどソフトウェアを

使ってみせるだけではまったくもって不十分なことだった。僕が何をやっているかの要点はつかんでくれたが、完全に使いこなすところまではいかなかった。そんな知識のギャップがあったがために、ポーカーの勉強に全力投入しようという気には、生徒たちはなれなかったのだ。彼らにとっては努力の無駄遣いのように思えたのだろう。短時間の間僕がソフトウェアを使ってみるのを見学するというだけでは足りなかった。自分でレンジを作ろうとすると、最初の数時間で困難にぶちあたり、時間の無駄のような気がして、生徒たちは挫折を味わった。僕自身、初めて Cardrunners EV を使ってみたときには確かに挫折の思いを味わった。全然上手く使いこなせなかったからだ。だが数時間ほど悪戦苦闘するうちに、プログラムについて本当に単純なミスを犯しているのに気づいた。そして100時間も使いこなすころには、誰もがやるようなミスを5つほどやっているのも分かった。そしてこう思ったのだ。「こういう問題をまとめてガイドブックを作れないかな。で、生徒たちが上手くソフトウェアを使いこなせないときに、その本を渡せばいいじゃないか。それで生徒のプレイも効率的に上達するはずだし、問題は解決だ」

ソフトウェアを使ってポーカーを勉強する本というアイデアを、D&Bポーカーが買ってくれた。そうして本を執筆することになったのだ。だがポーカーソフトウェアを使っていて、上手く使いこなせていると感じたことは一度もなかった。プログラムの使いこなし方を学んだのは必要だったからにすぎない。何百ページもの分析を書き連ねながらも、何か自分は間違ったことをしているのではないかという懸念が常につきまとっていた。だから本を出したときの反応は、僕にとって驚きだった。「これまでに読んだポーカー本の中でも最高の書であり、他を大きく引き離している」。あるポーカーサイトのレビューは、こんな評価を下していた。別のあるポーカープレイヤーはこんなことを言ってきた。「この本は発禁にするか、一部\$5,000で売るべ

きだよ」。僕の心の内にはこんなジョークが沸き起こった。「俺は革命を起こしたんだ」。このガイドブックがあれば、僕の生徒たちの学習スピードも急上昇してくれるはずだ。そんな風に思った。だがそうはならなかったのだ。

## 僕はどこで道を間違えたのか

“The Myth of Poker Talent”には多くのネタが詰め込まれている。例えば、その中で僕は、あるボードでは目をつぶってターンやリバーで何が出るか関係なしにトリプルバレルを打ち込んで利益を出せるのだというのを証明して見せた。もちろんその場合、なんらかのパラメーターが条件として存在している。相手がビッグブラインドにいて、そのため相手としては幅広くコールしなくてはならないし、フロップでのレンジにはキャップがかかっているという想定だ。また相手がリバーでコールするのはセカンドペア以上のときだけとする。そのような仮定の上でだ。とはいえ、これって素晴らしい知見じゃないか！トリプルバレルを打つべき場面なんてそう滅多にあるわけじゃあないわけだし！でもそんなこと誰も気にかけもしなかったのだ。この本のこのセクションは生徒たちの間で議論を巻き起こしてくれるものと思っていた。でもこの部分に目を留めた者さえいないようだった。

本のその部分を読み返してみて、その理由が分かった。この最終的な推論に到達するまでの間に、何ページにも渡ってこまごました話が書き連ねられていたのだ。本をざっと読み進めているような人ならば、たぶんこのセクションそのものを飛ばしてしまっているのだと思う。これにはがっかりさせられた。“The Myth of Poker Talent”という本が多くプレイヤーの上達に役に立ったことはとても嬉しいが、もっと多くの人に読んでもらいたいのだ。だが知性豊かなある読者が言ったように、「感情的な動機に基づいた考え方であっても、それが現

実的でないとは限らない」のである。もし読者が長く複雑な計算を用いてまでポーカーをプレイしたくないと考えているなら、別の形で手助けしていく必要があるのだ。

## フェアではなかった

読者全員に、僕と同じレベルの熱意でポーカーの勉強に取り組んでほしいと期待するなどというのは、フェアではなかったのだ。ほとんどの人たちがやりたいのはポーカーをプレイすることであって、勉強ではない。僕のクライアントのうち、90%は普通の仕事に就いている。子どもがいる者も多い。そんな彼らはポーカーをプレイする時間をひねり出すことだって難しく、ましてや勉強の時間なんて無理な話だ。彼らは僕みたいに週60時間もポーカーには費やせないのである。

そんなわけで本書については、読者のみなさんと新たな合意を設けることにしよう。君のやるべきことは、大好きなポーカーで上達するために学習することである。勉強するのは自らの満足感と楽しみのためだ。僕の仕事は君が成功するための最短の道を提供することである。僕がポーカーについて考えていることすべてを君に説明することではない。それだけは絶対に望まないと誓う。僕の前著を参照して、この本に出てくる僕のプレイをチェックするのは構わない。だがこの本で僕が目指すのは、最高に熱心な教師になることではなく、ベストの教師となることなのだ。ベストの教師とは最高に頭のいい教師のことではない。できる限り多くの情報を生徒に伝えられる教師のことだ。ベストの教師と最高に熱心な教師には大きな違いがある。

この点が長い間、僕の頭の中から抜け落ちていたように思う。なぜ僕がマシュー・ジャンダのような、ポーカーそのものはそれほどプレイしていないと自分でも認めている人物からあれほど多くの情報を手にした一方で、偉大なプレイヤーの言うことからさして多くを学んだ

わけではないのか、その理由が分かっていなかった。

そうなった理由は最高のプレイヤーが必ずしも最高のコーチではないからなのだ。最高のプレイヤーの話は、聞く分には楽しいが通常のポーカーゲームでその通りに上手くいくわけではない。どうやったら効率的にものごとを教えられるのか、もっと優れた例はゴルフの名コーチであろう。彼らはかつてプロだったかもしれない。今でも全米オープンに出場したり、ツアーでプレイしているかもしれない。そんな彼らがゴルフについて何を考えているのか語れば、優に数冊分の本がで上がるだろう。だがそんな知識豊かな彼らであっても、コーチとして君を教えるときには、一度にひとつのポイントに的を絞って話すのだ。「ドライバーを打つときには腰をこうひねるんだ」とか、「パッティングのときの手の位置はここだ」といった具合だ。そしてコーチの目の前で生徒にその動作を繰り返させるのだ。

こういうシステムに従えば、次のプレイですぐに役立つ優位性が手に入るであろう。プロに何を言われたのか、ちゃんと覚えていられる。言われたことだけに集中できる。そうやって君は上達するのだ。そのようにしてゲームの様々な側面で一つひとつ上達を繰り返せば、そのうちスクラッチのゴルファーになれるかもしれない。そうなったらPGAツアーに参戦を考えてもいいだろう。だがそのためには、一步一步、ひとつのことに焦点を当て続ける必要がある。ささいな技術的な変化が、やがては大きな変化へとつながっていく。ゴルフをいっばいプレイしなくてはならないのは変わらないが、このような方法論があれば、そこまで到達できるチャンスが大きくなるはずなのだ。

## チェックレイズ

「お前にはこんな本出してほしくなかったと、マジで思うよ」。ある友達に電話で僕にこんなことを言ってきた。

「そうか。あのさ、ひとつ教えてやろうか。本を出すとそれが自分の名刺代わりになるのさ」。僕はこう答えた。

「お前のプレイが(あるカリフォルニアのカードルーム)でどんな奴らの助けになると思う？」

「誰だい？」

「40代とか50代の奴らさ。俺がJ-5-4のボードでコンティニュエーションベット打つと、もうチェックレイズが返ってこないなんてあり得なくなっちゃったからな」

“The Myth of Poker Talent”を出して以来、僕はこんな会話を何度も交わしてきた。生徒の中にはこんなことを言ってきた者もいる。「もうチェックレイズをああいボードでは絶対に打ちませんよ。みんなあなたの本のあの章を読んでるんだから」。僕としては、なぜあのチェックレイズという強力なプレイが、僕の生徒たちの目には留まったというのに、他の者はスルーしたのかを知りたかった。本のそのページを開いて見たとき、その理由が分かった。その部分は会話調で書かれていたのだ。数学の部分はごくわずかな数字だけを使って簡素化されていた。それはまるでゴルフのコーチが技術的なことを簡素な言葉でかみ砕いているようなものだったのだ。

## 本書の形式

“The Myth of Poker Talent”を出してから、僕の下には新規の生徒たちがやって来るようになった。自分が出した本は自分の名刺代わりだというのが現実になったのだ。そこで驚いたのが、ほとんどの生徒はプロのポーカープレイヤーではなかったことだ。今では僕のクライアントは専門的な職業に就いていたり、肉体労働者だったりする。医者、弁護士、聖職者、看護師、ビジネスコンサルタント、電気技師、DJ、バーテンダー、ITスペシャリスト、トラック運転手、政治家、

そんな人たちが僕のデジタル門戸を叩いてきたのである。彼らが一樣に口にするのは同じようなことだった。「あの本に書いてあることをもう少しシンプルに説明してもらえませんか？ 部分的にはすごくよく分かったところもあって、それについては稼ぎにつながったんですよ」。本書は彼らのそんなリクエストに応えようとするものである。

## 過去2年の間、トーナメントポーカーはどのように変化したか？

僕としてはトーナメントポーカーがタフになったとは思っていない。ビッグブラインドを降りる者もいないし、オープンレイズも増えていない。彼らはスリーベットにアウトオブポジションからフラット\*したがる。ビッグブラインドはベットサイズに関係なくコールしたがる。これはとてもいい傾向だ。ところでフィールド\*\*の名誉のために申し添えておくと、ビッグブラインドからのフラットを増やすのも、アウトオブポジションからスリーベットをフラットするのも間違っているわけではない。

もし君が2.5ビッグブラインドのオープンレイズをして、リレイズに対して降りたら、君はそのようなプレイで100ハンドあたり250ビッグブラインドを失う。これは金にすると相当額を失っていることになる。J-Jが100ハンドで稼ぐ額に相当するのだ。だがもしスリーベットにアウトオブポジションからでもフラットしてフロップを見に行

\*訳注: 今日ではフラットコールというのはコールとはほぼ同義で用いられており、「フラット」のみで動詞的に用いられることも多い。本書の原書でもそれが多用されている。そこでそれに従い本書でも「フラットする」という言葉を「フラットコールする」の意味として用いることにする。

\*\*訳注: ポーカーに限らず、ゲームやスポーツの競技において、「フィールド」とは、その競技に参加しているプレイヤー全般の集合を指す。「あるトーナメントのフィールド」と言う場合は「そのトーナメントに参加しているプレイヤー全体」となり、「1-3NLHEのフィールド」という場合には「キャッシュゲームプレイヤーの中でも1-3NLHEを主戦場に行っているようなプレイヤーの集合」となる。

ったら、100ハンドあたり250ビッグブラインドまでは失わない。その相手と闘うことである程度の金はセーブできるのだ。だがそれでも90%のプレイヤーはアウトオブポジションからのフラットで金を失う。そして金を失わなかった残りの10%の多くはただ運が良かっただけなのだ。

ビッグブラインドからのプレイでも同じことが起きる。ビッグブラインドでマックし続けたら、100ハンドあたり100ビッグブラインドを失う(当たり前だ)。だがレイザーに対してちょっとばかり闘いを挑むだけで、ビッグブラインド分いくらかをセーブできる。数字を改善するのにそれほどの努力はいらぬ。さて、僕が今した話はたしかに真実なのだが、こうした戦略が広く行きわたったころには、真実の度合いがより高かったのだ。

それはなぜか？ 2012年ごろに話を巻き戻してみると、この戦略が流行ったころ、オープンレイズの額は2ビッグブラインドであった。コールするポットオッズはものすごく良かったのだ。だが君から大きくスリーベットしても、プリフロップでの君からのオープンレイズ額を大きくしても、まだ相手はアウトオブポジションからコールしてきた。それによってアウトオブポジションからのコーラーにはとんでもない額の損失が発生していた。僕は常にビッグブラインドの4倍をオープンする。こういう大きな額のオープンをするスリーベットしてくる者は誰もいないが、それでもビッグブラインドはコールしてくる。平均的な相手はロージャックで6-4sをスリーベットされても降りないし、UTGでのJ-9sでさえ降りない。そうなるQ-Joのようなハンドはバリューでスリーベットすべきとなる。こんなハンドはかつてならツーベットするハンドでさえなかったのだ。そしてもし相手がアウトオブポジションでコールし続けるなら、君にとってそれは良いことだ。君がどれほど下手くそだろうと関係がない。相手がアウトオブポジションからビッグポットを大したくないハンドでプレイし

たがるなら、君にとってそれは利益となるのである。

## この話はキャッシュゲームにもあてはまるか？

僕の戦略はライブゲームにおけるキャッシュゲームとトーナメント両方での全体的傾向をもとにして作り出されている。僕はこれらの戦略について、世界中でライブのデータを取り続けている人たち何百人ものプレイヤーからアドバイスを受けた。この本は主に北米におけるライブのポーカートーナメントとキャッシュゲームをもとにデザインされている。カリブ海地域や、ラテンアメリカでも通用するだろう。その地域のプレイヤーは多くが北米からの人も多し、北米流プレイに強く影響されているからだ。これらの戦略は西ヨーロッパや英語が話されている地域でも通用する。バイイン\$3,500までのトーナメントであれば上手く機能するであろう。キャッシュゲームであれば\$2/\$5までは上手くいく。

だがラスベガスとなると、ものすごい数のポーカープレイヤーが集中しているために話は変わってくる。ラスベガスという市場においては、トーナメントなら\$2,000までに限られるであろう。また\$1/\$2以外のキャッシュゲームでは僕はこの戦略は使わない。ここでのプレイブックを用いて、多くのロシア人プレイヤーを相手にPCA (Poker Stars Caribbean Adventure:ポーカーのメジャートーナメント)でデビューしたことはある。\$5,000のイベントとしては、僕はこの戦略をWPT (World Poker Tour)プラハのファイナルテーブルで用いたが、そこでのフィールドは主に東ヨーロッパの人たちで構成されていた。僕の見ただと、あの地域の人たちは僕が何をやっているのかを一番よく分かっていたように思う。それでも多くの相手は僕の仕掛けた罠にはまってくれたが、中には賢く立ち回る者もいた。バイインが\$1,000以下のイベントになると、この戦略のことに気づくプレイ

ヤーの数はグッと少なくなる。そういうトーナメントでは、リスクの大きいブラフを減らすよう修正した。スリーベットも減らした。相手のオープンが少なめだったからだ。同じ理由でビッグブラインドからのチェックレイズも減らした。僕の思うには、この戦略は地球上で行われているノーリミットホールデムのゲームのうち、キャッシュゲーム、トーナメントを問わず、99%で通用する。特に君がどういうゲームを探し求めるべきか分かっているならば上手くいやすい。もしできるならば、北米のトーナメントでプレイするのがいいだろう。相手プレイヤーの穴が一番顕著だからだ。

## 君のプレイは間違っている

さてそろそろ僕の話にも慣れてくれたと思うので、カードをどうプレイするかの話を始めよう。まずはポーカーについて君が知っていることの大半はたわごとなのだとことを分かってもらわなくてはならない。ポーカーは単なる娯楽や気晴らしではない。バッドビートで負けてふくれっ面をしているような奴は、馬鹿にしか見られない。これはハスリングペテンを仕掛けるのゲームなのだ。そのことに一点の曇りもない。ただしペテンといってもこれは、箱庭の中で繰り広げられるハスリングのゲームと言っているだろう。つまり、紳士同士がそのときだけ合意のもとでのペテンの掛け合いを繰り広げて、それが終わったら家に帰って、社会の正直なメンバーに戻るというわけだ。

それを踏まえた上で、ポーカーはハスリングのゲームとして始まったのであり、これをペテンの仕掛け合いだと捉えているようなプレイヤーに見返りが与えられる。タイタニック号の乗組員たちは、金持ちの船客にポーカーを持ちかけるカードのイカサマ師たちに目を光らせておくよう命令されていた。あれは1912年の話だった。ポーカーは最初20枚のデッキからスタートした。ミシシッピ川を上り下りする蒸気

船の中でプレイされるうちに、デッキの枚数は52枚となったが、それはプレイヤーである船客たちを混乱させるためだったに違いないと僕は確信している。ポーカーにおけるオッズは相手を混乱させるためのものだ。君のほうで混乱してはいけない。ポーカーのほぼあらゆる場面でオッズがどうなっているかについて、100,000語以上読んでほしいから知りたいという人は、僕の前著を読んでいただきたい。

ここから先、具体的なコンセプトについてあれこれ話していくつもりだが、常に頭の隅に置いておいてほしいことがひとつある。

自分よりスキルの劣る相手とカードゲームをプレイしているとき、君のやっているのは実質的にプールハスラー\*と同じことである。

プールハスラーは常に勝つわけではない。ビリヤードホールをうろついていて一番面白い見ものは、プールハスラーが逆にハスリングにハマる瞬間だ。だが今ではビリヤード場でそんな駆け引きが見られることはほぼなくなってしまった。だがポーカーは別だ。ポーカーにおいてはゲームそれ自体に「相手に勝たせる」ような仕組みが組み込まれている。オッズさえも理解していないようなプレイヤーを相手に君が負けているのを見たら、君のことを負け組だと思ふことだろう。だがそんな相手は、君が掛け金を吊り上がるまでゲームを流しているだけだなどとは分かっていないのだ。

さらに、これ以上ない真実を述べておこう。これも忘れてはならない。

\*訳注: プールハスラーとは賭けプール(ビリヤード)のプロのことである。ビリヤードのような実力が顕著に結果に現れるゲームで賭け勝負をして勝つには、実力で劣る相手に勝負を受けさせなければならない。そのための口八丁手八丁の駆け引きがハスリングであり、彼らがプールハスラーと呼ばれる所以である。

プールハスラーはトリックショット(難しいショット)を毎回決められるわけではない。

もし仮にコーナーポケットに10回中9回沈められるとしても、ミスする可能性は常にある。どれほどの名人であっても関係ない。「カモ」相手に掛け金を吊り上げたところでミスする可能性はある。さらに残念なことに、ポーカーにおいては、勝率90%は絶対に得られないのだ。どんなに頑張っても80%が限界である。大抵は60%あたりの勝率でプレイし続けることになる。

ポーカーは面白いゲームだ。でもポーカーはただのゲームでしかない。完全情報ではなく、不完全情報でもってプレイするゲームでもある。運に左右される部分もあるが、完全に運だけに支配されているわけではない。スキルも部分的には影響するが、スキルだけですべてが決まるわけでもない。これはハスリングするゲームだが、常にハスラーが勝つわけでもない。これはアーティストから勝ちを盗み取って、勝った分をサイエンティストに献上するが、その勝ち分がハスラーに強奪されたのちに、再びアーティストのもとに還元されるカードゲームなのである。これは笑ってしまうぐらいの欠陥ゲームである。君の運が正しく収束を見せるのは、君の死後500年ぐらいが必要であろう。負けを取り戻すためのゲームなどないので、そんなことは考えないほうがいい。ポーカーは素晴らしく無意味な、素敵なゲームだ。チェスは知識のゲームであり、ポーカーは知恵のゲームだ。誰にでもいつでも勝てるチャンスがある。もしこのゲームに勝ちたければ、今いったことを事実として受け入れなくてはならない。たとえそのことに憎しみを覚えたとしてもだ。

さて…

用意はいいだろうか？ よろしい。僕も準備万端だ。皆さんの旅のお供ができて光栄だ。だがカードをどうプレイするかをお教えする前に、君自身の敵について理解しておいてもらう必要がある。次の章の話は、今後我々がどのハンドをプレイするか、そのすべてを変えてしまうはずだ。

## 第2章

# ホモサピエンスはいかにポーカーをプレイしているか

## 誰かこれを調べたことある人は？

Googleで、「株式市場トレンド分析」と打ち込んで検索したら、いったいどれぐらいの数がヒットすると思うだろうか？ 正解は49,000,000である。では同じくGoogleで「ポーカーフィールドトレンド分析」で検索したら、どれぐらいヒットするか？ 390,000であった。まあ悪くない。ただし検索でトップにきた記事は、2015年WSOPメインイベントの優勝者予想の記事であった。二番目の結果は、どうすれば人口分析が可能になるかについての記事だったのだ。

## この質問に答えてみてほしい

- ◆メジャーリーグベースボールの平均打率はどれぐらいか？
- ◆NBAプレイヤーの平均PPG（一試合当たりの得点）はどれぐらいか？
- ◆NHLの平均PPGはどれぐらいか？
- ◆サッカープレミアリーグのPPGはどれぐらいか？
- ◆君が常連となっているポーカールームでの平均スリーベット率はどれぐらいか？