



德州扑克

DEZHOU PUKE RUMEN YU TIGAO

入门与提高

赵春阳 编著



成都时代出版社

德州扑克入门与提高



德州扑克被誉为扑克界的凯迪拉克，它规则简单，上手容易，十分钟就可以学会，八岁到八十岁都可以玩。

德州扑克斗智斗勇，玩家需要具有很高的智商和情商，想要玩好并不容易。

德州扑克紧张激烈，随着公共牌的发出，玩家的优势劣势随时可以改变，一张牌的出现往往决定游戏的胜负。

德州扑克还经常出现有趣的牌局，令人回味无穷。

德州扑克为什么能让这么多的玩家如此着迷？你想与全世界的德州扑克高手较量，为国争光吗？这本小书将带你领略德州扑克独有的魅力。

还不会德州扑克？你out了！

ISBN 978-7-5464-0272-7



9 787546 402727 >

定价：24.80元



◆ 赵春阳 编著

德州扑克入门与提高



成都时代出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

德州扑克入门与提高 / 赵春阳编著. —成都: 成都时代出版社, 2011.4
ISBN 978-7-5464-0272-7

I. ①德… II. ①赵… III. ①扑克—基本知识 IV. ①G892

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第195743号

德州扑克入门与提高

DEZHOU PUKE RUMEN YU TIGAO

赵春阳 ◆ 编著

出品人 段后雷
责任编辑 干燕飞
责任校对 李 林
装帧设计 曹晓丽 闻立勇
电脑制作 原创动力平面设计工作室
责任印制 莫晓涛

出版发行 成都时代出版社
电 话 (028) 86619530 (编辑部)
(028) 86615250 (发行部)
网 址 www.chengdusd.com
印 刷 成都市书林印刷厂
规 格 165mm×230mm 1/16
印 张 12
字 数 180千
版 次 2011年4月第1版
印 次 2011年4月第1次印刷
印 数 5000
书 号 ISBN 978-7-5464-0272-7
定 价 24.80元

著作权所有违者必究。举报电话: (028) 86697083

本书若出现印装质量问题, 请与工厂联系。电话: (028) 87481198

还不会德州扑克？你 out 了！

2008年11月12日，中国的网民打开电脑，会发现一条新闻成了各大网站的头条：

“在美国内华达州拉斯维加斯举行的世界扑克大赛中，22岁的丹麦选手彼得·伊斯特盖特(Peter Eastgate)取得最终胜利，赢得915万美元，成为历史上最年轻的德州扑克冠军。”

这条新闻还配了一个图片，图片中姓“东门”的帅小伙面前放着915万美元的现金，一摞一摞地堆着，每摞10万。相信绝大多数中国人都是第一次见到这么多的现金，也是第一次听说德州扑克这个游戏。这不是电影，这是现实。新闻中“世界扑克大赛”的叫法并不准确，应该叫“世界扑克系列赛(World Series of Poker)”，简称WSOP，每年在美国拉斯维加斯举行一次。一年后的11月11日，一个比“东门”更年轻的小伙——乔·卡达(Jeo Cada)取代“东门”得到了他21岁光棍节最好的礼物——世界扑克系列赛最年轻的冠军，不过他赢得的奖金比“东门”少，“只有”845万美元。

其实,中国观众早在电影中就见识过德州扑克比赛,比如马克·戴蒙的《天才游戏》,艾瑞克·巴纳的《幸运牌手》,当然,最熟悉的还是007系列的《皇家赌场》。就连一直钟爱梭哈玩法的香港,也在2009年拍出了一部关于德州扑克的电影——《扑克王》。

不光是电影,很多电视台也推出了德州扑克的真人秀节目。比如GSN的《高筹码扑克》,BBC的《深夜德州扑克》和《挑战王牌》,还有ESPN的《世界扑克系列赛》。


喜欢流行音乐的朋友一定听过雷人女王Lady Gaga著名的单曲《Poker Face》。这首歌曲借用了许多德州扑克术语,如果你会玩德州扑克,一定能体会歌词双关含意的妙处。更骨灰的音乐发烧友可能还听过大胡子肯尼·罗杰斯(Kenny Rogers)的《The Gambler》,这位美国乡村音乐教父用他低沉的嗓音诠释了一个牌手对德州扑克和生活的理解。

在体育界,德州扑克也有很多粉丝。踢足球的维埃里,打篮球的巴克利,最著名的当属飞鱼菲尔普斯。他曾经在一次德州扑克比赛中进入决赛桌并拿到第九名,主办方还为他特制了一块金牌(虽然他的金牌已经够多了)。而他的现任女朋友就是他在打德州扑克时认识的一个发牌员。

最近几年,德州扑克在中国也开始流行起来,各大网络游戏平台都相继推出了德州扑克在线游戏。就连一些交友平台也参与其中,推波助澜。德州扑克相关网站如雨后春笋般一个接着一个地冒出来。中国也有了自己的德州扑克比赛——德州扑克嘉年华(CPC),并且成功举行了两届。最令人兴奋的是,中国广西籍玩家老邱(David Chiu)在2008年世界扑克巡回赛(World Poker Tour,简称WPT)总决赛中荣获冠军,并赢得340万美元,五星红旗第一次在德州扑克赛场飘扬。

德州扑克为什么能让这么多的玩家如此着迷?你想与全世界的德州扑克高手较量,为国争光吗?这本小书将带你领略德州扑克独有的魅力。

还不会德州扑克?你out了!



目录

| | | |
|---------------|------------------|-------|
| 1 > 前言 | 还不会德州扑克? 你outs了! | |
| ◆ | | |
| | 1.1 德州扑克的益处 | / 002 |
| | 1.2 德州扑克简介 | / 004 |
| 001 > | 1.3 德州扑克规则 | / 006 |
| | 1.4 德州扑克术语 | / 012 |
| 第一部分 | 1.5 德州扑克的游戏形式 | / 017 |
| 德州扑克基础知识 | 1.6 德州扑克在中国 | / 020 |
| | 1.7 习题 | / 021 |
| | 答案 | / 023 |
| ♥ | | |
| | 2.1 扑克四大定律 | / 026 |
| | 2.3 一手牌的要素 | / 033 |
| | 2.4 期望和期望值 | / 035 |
| 025 > | 2.5 彩池赔率 | / 039 |
| | 2.6 表面赔率和隐含赔率 | / 042 |
| 第二部分 | 2.7 计算出牌 | / 045 |
| 德州扑克基本理念 | 2.8 资金管理 | / 049 |
| | 2.9 习题 | / 051 |
| | 答案 | / 056 |
| | | |

| | | |
|-------|-----------|-------|
| 057 > | 3.1 翻牌前概率 | / 058 |
| 第三部分 | 3.2 翻牌前打法 | / 067 |
| 翻牌前技术 | 3.3 习题 | / 071 |



| | | |
|-------|------------|-------|
| 085 > | 4.1 翻牌后的行动 | / 086 |
| 第四部分 | 4.2 翻牌打法 | / 096 |
| 翻牌打法 | 4.3 转牌打法 | / 101 |
| | 4.4 河牌打法 | / 107 |
| | 4.5 习题 | / 110 |



| | | |
|----------|----------|-------|
| 137 > | 5.1 区域系统 | / 138 |
| 第五部分 | 5.2 全下 | / 139 |
| 短筹码与短桌技术 | 5.3 泡沫 | / 146 |
| | 5.4 钱圈 | / 154 |
| | 5.5 单挑 | / 156 |
| | 5.6 习题 | / 165 |

174 > 后记



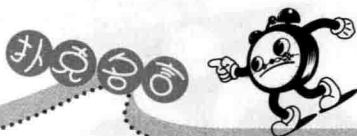
| | | |
|----------|------------|-------|
| | 附录1 牌型出现概率 | / 176 |
| | 附录2 出牌概率 | / 179 |
| | 附录3 底牌别称 | / 180 |
| 176 > 附录 | 附录4 德州扑克赛事 | / 181 |
| | 附录5 相关书籍 | / 181 |
| | 附录6 扑克名人 | / 183 |



第一部分

德州扑克基础知识

本章的内容主要是介绍一些德州扑克的基础知识，包括德州扑克的玩法、术语以及游戏形式。如果你已经对德州扑克有了很深的了解，那么你可以直接跳过此章。



That's poker, that's life.

这就是扑克，这就是生活。

——德州扑克谚语

1.1 德州扑克的益处

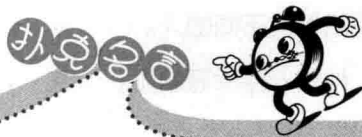
德州扑克与其他纸牌游戏最大的不同是，我们玩其他纸牌游戏通常就是为了休闲，而德州扑克不仅仅是一种休闲游戏，同时也是位好老师。玩德州扑克具有以下好处：

- ① 改善你的学习习惯。
- ② 提高你的数学思维水平。
- ③ 提高你的逻辑分析能力。
- ④ 让你养成专心做事的习惯。
- ⑤ 训练你的耐心。
- ⑥ 让你养成自律的习惯。
- ⑦ 训练你的长期专注度。
- ⑧ 告诉你放弃利益等于获得损失（反之亦然）。
- ⑨ 让你变得现实。



- 10 教你根据变化的局势作出调整。
- 11 教你用不同的策略对付不同的人。
- 12 教你摒弃地域、性别、种族等偏见。
- 13 教你如何处理损失。
- 14 教你客观看待问题。
- 15 教你如何计划。
- 16 教你如何应对骗子。
- 17 告诉你如何选择最适合你的“游戏”。
- 18 让你懂得后发制人的道理。
- 19 教你抓住重点。
- 20 教你如何应用概率论。
- 21 教你如何进行风险回报分析。
- 22 教你综合各种因素做出决定。
- 23 教你如何进入别人脑子里。
- 24 提高你的英语水平。
- 25 训练你的表演能力。
- 26 促使你锻炼身体。
- 27 训练你的记忆力。
- 28 提高你的挫折承受能力。
- 29 教你学会放弃。
- 30 让你变得勇敢。

请记住这 30 条德州扑克带能给你的益处，等看完这本书后请再来看此页，你会发现你已经明白了其中的内涵。等你玩德州扑克一年后第三次来看此页，你会发现这 30 条你都已经体会到了，不仅仅在牌桌上，更是在生活中。



Every cent of your long-term profit playing poker comes from exploiting your opponents' errors and predictable tendencies.

德州扑克的长期利益来自对手的错误和可预测的趋向。

— David Sklansky

1.2 德州扑克简介

在中国，如果我们对别人说“我们打扑克吧”，别人会说“好，玩什么？”我们知道，对方是在问我们要采取哪种扑克玩法。不过在美国，通常没有这种疑问，因为扑克（Poker）在美国指的就是德州扑克，纸牌游戏的英语统称叫“Playing Card”。德州扑克在20世纪初起源于美国德克萨斯州洛布斯镇，所以德州扑克又被叫做德克萨斯拿住扑克（Texas Hold'em Poker），简称为Hold'em或Poker，香港翻译成“德州话事啤”，内地通常叫做“德州扑克”。

德州扑克被誉为扑克界的凯迪拉克，这么说一点不为过。我们可以举出很多证据来支持这个观点，比如每届世界扑克系列赛最后一个项目是德州扑克，又比如德州扑克比赛有世界所有体育项目中最多的奖金，还比如在国外各大网络游戏平台上德州扑克的玩家最多，但最重要的一点是，德州扑克本身有巨大的魅力。德州扑克规则简单，上手容易，十分钟就可以学会，八岁到八十岁都可以玩。德州扑克斗智



斗勇，玩家需要具有很高的智商和情商，而且想要玩好并不容易。德州扑克紧张激烈，随着公共牌的发出，玩家的优势劣势随时可以改变，一张牌的出现往往决定游戏的胜负。德州扑克还经常出现有趣的牌局，令人回味无穷。

德州扑克是一种竞技游戏，不同于博彩游戏21点。21点的对手是娱乐场的发牌人员，而德州扑克的对手是参与游戏的其他普通玩家。德州扑克比赛中使用的筹码并不代表钱，它仅仅是一种计量单位，记录玩家赢得彩池的多少。德州扑克比赛的目的也不是为了赢得筹码，而是为了争取好的名次甚至是冠军。德州扑克虽然有随机事件，但对于一个德州扑克高手而言，随机概率是可以计算和控制的。德州扑克要求玩家有良好的逻辑分析能力、计算能力、专注度、记忆力、观察力、耐心、勇气、挫折承受力，甚至还要有表演能力和体力。德州扑克界有句很有名的谚语：“这就是扑克，这就是生活(That's poker, that's life)”，的确，从某种角度来说，德州扑克仿佛就是生活的浓缩，你要运用你的综合素质向生活挑战，扑克亦然。

在中国，一提到扑克游戏，一提到概率，往往就和赌博划等号，这种落后的观念十分可怕。正如世界冠军老邱所说：“赌博不是形式，而是态度。”心存幻想，不按规律办事，并无法承担失败的结果，这种行为就是赌博。比如想一夜暴富，用全部资金随意投资了一只股票，最后倾家荡产，这种行为就不是投资了，而是赌博。

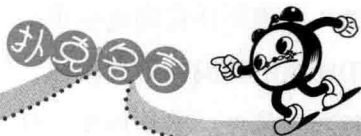
以锻炼思维、结交朋友为目的，抱着轻松的心态去参加比赛，用智慧和勇气争取最后的冠军，这就是德州扑克，一种健康的竞技游戏。

好，到这里不要着急往下读，你需要好好思考一下，先回答下面几个问题：

- ① 你是否善于学习和总结？

- ② 你是否善于观察和记录？
- ③ 你是否有足够的耐心去等待？
- ④ 你的心态是否足够成熟，可以接受被小概率事件击败？

如果以上问题的答案都是“Yes！”，那么请你继续读下去。



Poker is a game of memory, position, calculation, alertness, and patience.

德州扑克是关于记忆、位置、计算，冷静和耐心的游戏。

—— Dan Harrington

1.3 德州扑克规则

用牌：52张，一副扑克牌去掉两张王牌。

游戏人数：通常是2~10人，理论上支持22人同时游戏。

盲注：为了保证每局牌都有底注可玩，德州扑克设置了小盲注和大盲注。小盲注是指按照顺时针次序庄家的下一位玩家；大盲注是指按照顺时针次序小盲注的下一位玩家。大盲注要下的盲注通常是小盲注的两倍。

发牌：发牌一般分为五个步骤，分别为：

翻牌前 (Preflop)：先下大小盲注，然后发牌员从小盲注玩家开始按顺时针次序给每位玩家发两张底牌。发完底牌后由大盲注左边的玩家



首先选择下注、跟注、加注或者弃牌，然后按照顺时针方向，其他玩家依次表态，大盲注玩家最后表态。如果玩家有加注情况，前面已经跟注的玩家需要再次表态甚至多次表态。

翻牌 (Flop): 同时发出三张公共牌，由小盲注开始（如果小盲注已弃牌，由后面最近的没弃牌的玩家开始，以此类推）按照顺时针方向依次表态，玩家可以选择下注、跟注、加注或者弃牌。

转牌 (Turn): 发出第四张牌，由小盲注开始，按照顺时针方向依次表态，玩家可以选择下注、跟注、加注或者弃牌。

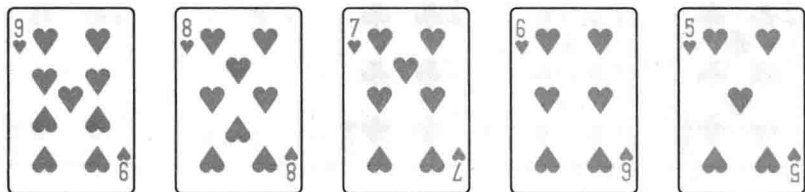
河牌 (River): 发出第五张牌，由小盲注开始，按照顺时针方向依次表态，玩家可以选择下注、跟注、加注或者弃牌。

摊牌: 从自己的两张底牌和桌上的五张公共牌中选出五张，不论手中的底牌使用几张（甚至可以不用手中的底牌），凑成最大的牌型，与其他玩家比较。四种花色不分大小，A 最大，2 最小。牌型一般分为十种，从大到小依次为：

皇家同花顺 (royal flush): 由 AKQJT (T 即扑克牌里的 10) 五张组成，并且这五张牌花色相同，比如：



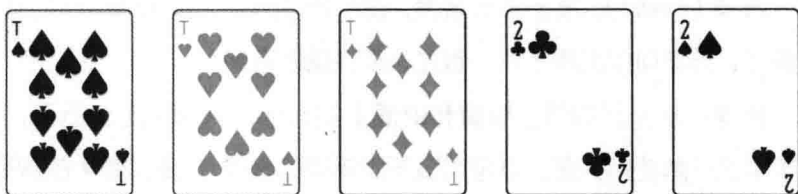
同花顺 (straight flush): 由五张花色相同的连续牌组成，比如：



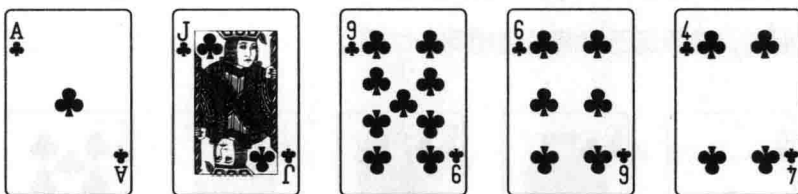
四头 (four of a kind): 四张同点数牌加上其他一张任意牌, 比如:



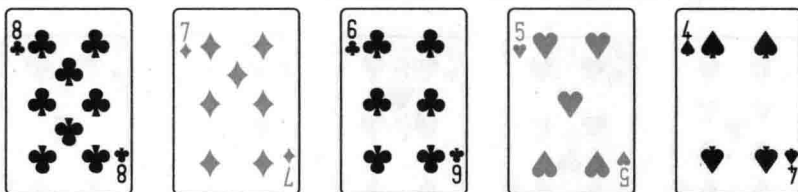
葫芦 (full house): 三张同点数牌加上另外一对牌, 比如:



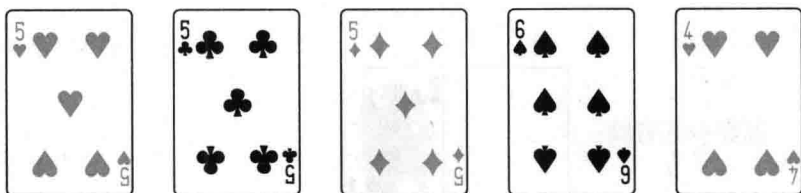
同花 (flush): 五张牌花色相同, 但是不构成顺子, 比如:



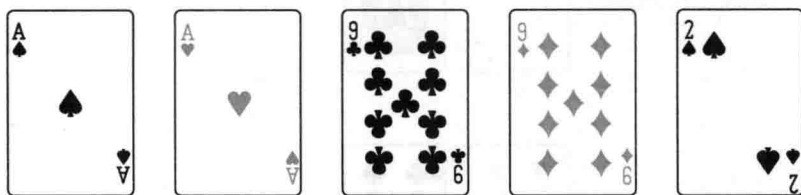
顺子 (straight): 由五张连续牌组成, 但花色不全相同, 比如:



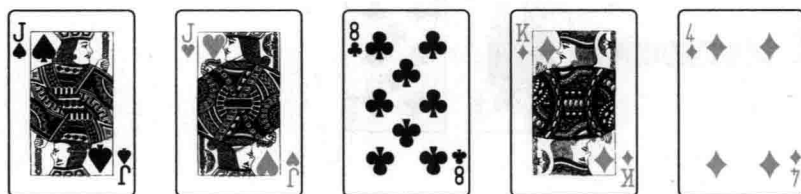
三头 (three of a kind): 三张牌点数相同，其他两张不同，比如：



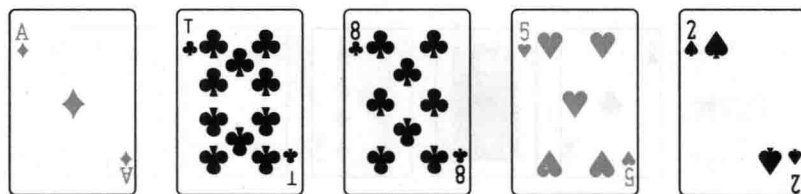
两对 (two pairs): 二组对牌加上一张杂牌，比如：



一对 (one pair): 一组对牌加上三张杂牌，比如：

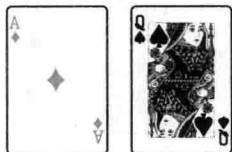


高牌 (high card): 不符合上面任何一种牌型的组合，由单张不连续不同花的牌组成，比如：

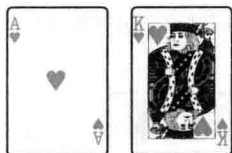


下面我们看一个例子，五个玩家看到河牌，摊牌后的情况如下：

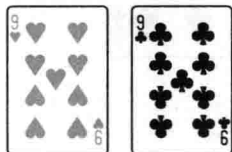
玩家一的底牌：



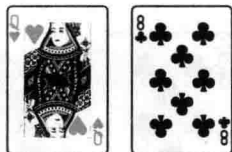
玩家二的底牌：



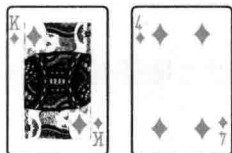
玩家三的底牌：



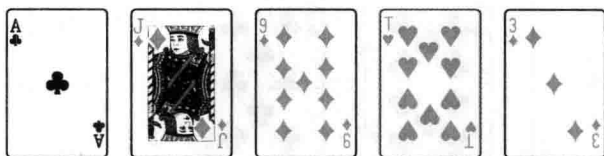
玩家四的底牌：



玩家五的底牌：

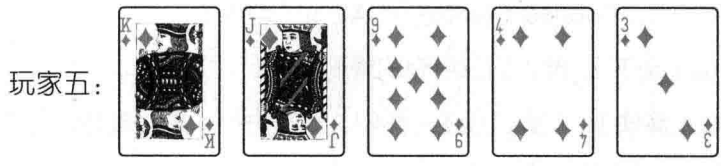
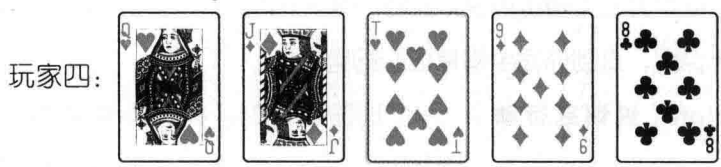
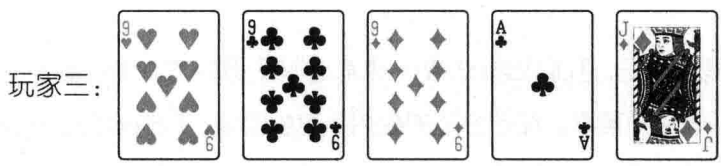
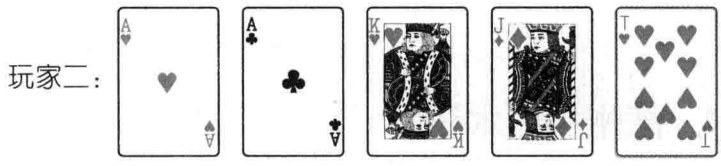
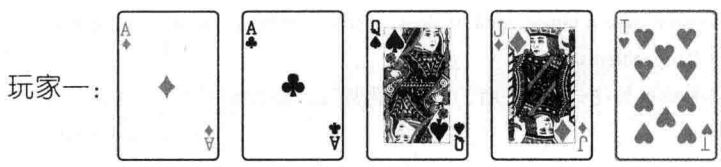


公共牌：

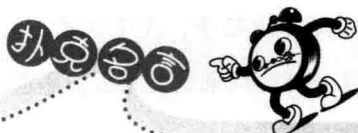


问题：这手牌获胜者是谁？

答案：玩家一有一对A，最大的边牌是Q；玩家二也是一对A，但是最大的边牌是K，所以玩家二比玩家一的成手牌大。玩家三有三头9，大于玩家二。玩家四是8到Q的顺子，大于玩家三。玩家五是K同花，大于玩家四。所以，这里获胜的玩家是玩家五。下面是玩家的成手牌：



德州扑克的基本规则就是这些了，和象棋一样，可以在几分钟之内就学会，但是想要玩好，可能需要一生的时间。



If you reraise a raiser, and he doesn't raise you back, you know he has kicker problems.

如果你反加注一个加注者，他没有再加注，那么他的边牌有问题。

—— Crandall Addington

1.4 德州扑克术语

了解规则后，我们还要知道一些术语以便更好地交流。德州扑克的通用语言是英语。在你今后的德州扑克生涯中，你将遇到很多来自外国的对手，不懂英文要吃大亏，所以这里的术语采用的是双语模式，排序也是按照英文字母的顺序。你不一定一口气把这节内容读完，可以当成字典查阅，直到你完全掌握它们的含义。

Action (说话或行动): 一个玩家的行为。德州扑克里共有七种行为：Bet (下注)、Call (跟注)、Fold (弃牌)、Check (让牌)、Raise (加注)、Reraise (反加注)、All in (全下)。

All in (全下): 推出自己所有的筹码。

Ante (底注): 一般出现在比赛中，比赛进行一段时间后，每个玩家每手牌前的强制下注，一般为大盲注的 1/10 左右。



Bad beat (小概率击败): 优势很大的成牌被一张小概率出现的牌击败。

Bank roll (资本): 投入德州扑克的资金。

Bet (下注): 第一个投入筹码的行为。

Betting Rounds (下注圈): 每一个牌局可分为四个下注圈。每一圈下注由小盲注玩家开始。包括 A、B、C、D。

A. Preflop round (翻牌前圈): 公共牌出现以前的下注圈。

B. Flop round (翻牌圈): 前三张公共牌出现以后的下注圈。

C. Turn round (转牌圈): 第四张公共牌出现以后的下注圈。

D. River round (河牌圈): 第五张公共牌出现以后, 即摊牌以前的下注圈。

Big stack (大筹码): 牌局中筹码较多的玩家。

Blinds (盲注): 在每一局开始时, 大盲注和小盲注玩家必须扔入的筹码, 这是对玩家强制性的下注, 以保证每局都有底注可竞争。

Blind out (盲杀): 由于盲注加大被淘汰。

Bluff (诈唬): 没有强牌的情况下通过下注使对手以为自己持有强牌, 从而迫使对手弃牌。

Board (桌面): 指桌上的五张公共牌。包括 Flop (翻牌)、Turn (转牌)、River (河牌)。

Flop (翻牌): 前三张公共牌。

Turn (转牌): 第四张公共牌, 也叫第四街 (The fourth street)。

River (河牌): 第五张公共牌, 也叫第五街 (The fifth street)。

Bubble (泡沫): 比赛中离进钱圈只差一个人的局势。

Bust (出局): 输光所有筹码离开牌局。

Button (按钮或庄家): 按钮是玩家顺时针轮流持有的一个标志, 持有按钮的玩家为这局牌的庄家, 每圈下注由庄家左侧的玩家开始到庄

家结束。

Buy in (买入): 参与这个游戏需要的钱。

Call (跟注): 与其他玩家投入相同的筹码。

Check (让牌): 采取观望态度，把行动的权利让给其他玩家。

Check-raise (让牌加注): 让牌引诱对手下注后再进行加注。

Connectors (连牌): 点数连续的底牌，比如 98、AK、32 等。

Cracked (打碎): 当一对漂亮的口袋 A 被人打败，这一对 A 就算是被“打碎”了。

Cut off (关煞位): 按钮玩家右边的第一位玩家。

Domination (主导): 两个玩家的底牌有一张相同，不同的牌中较小的一方就称为被对方主导。比如 AQ 被 AK 主导。

Draw (抽牌): 差一张或几张牌可以形成一手很强的牌，比如底牌是 K♥8♥，翻牌是 4♥7♥4♠，那么就可以说抽一张红桃。

Drawing dead (抽死): 无论发下什么牌，都已经被对手击败了。

Grinder (磨磨机): 一个格外小心，一点一点“磨”出成绩来的玩家。

Fake (作废): 如果你的底牌是 KK，对方的底牌是 AT，翻牌是 QQQ，转牌是 7，河牌又是个 Q，那么你的 KK 就作废了。

Fish (鱼): 菜鸟，初学者。

Fold (弃牌): 扔掉底牌，放弃这一局牌。

Freeroll (免费赛或音译为“富轮”): 为初学者准备的免费赛。

Heads up (单挑): 两个玩家一对一的游戏形式。

Hole cards (底牌): 牌局开始时发给每个人的两张牌。

Kicker (边牌): 如果两个玩家有相同的对子、三头等，则拥有较大的边牌（即不成对的最大的一张牌）的玩家获胜，把对手“踩在脚下”。比如上节中的那个例子：玩家二的成手牌为 A♥A♠K♥J♦T♥，玩家一的成手牌为 A♠A♠Q♠J♦T♥，我们就可以说，玩家二的边牌 K 比



玩家一的边牌 Q 大。

Margin hand (边缘牌): AT, KJ 这种容易被主导的底牌。

Monster (大牌): 一手很强大的牌。

Nuts (坚果牌): 当前局面可能出现的最强的牌, 比如公共牌是: $K♥9♥6♥2♥5♠$, 那么有 $A♥$ 玩家就有坚果牌。

On tilt (失控): 玩家情绪失控开始胡玩。

Open-ended straight (两端抽顺): 例如玩家底牌为 45, 翻牌中有 63, 那么再发一张 2 或 7 就可以形成顺子, 这种情况就叫两端抽顺。

Out (出牌): 可以使玩家获胜的公共牌, 比如一个玩家有一对 K, 对手有一对 A, 那么未发出的两个 K 就是拿着一对 K 的玩家的出牌。

Over pair (超对): 玩家底牌对子的点数比牌面公共牌中最大的牌还大就称为超对, 比如翻牌是 $K97$, 那么 AA 就是超对。

Pocket pair (口袋对): 两张点数相同的底牌, 比如 AA、KK、77、22 可以称作口袋 A、口袋 K、口袋 7、口袋 2。

Position (位置): 一个玩家相对于按钮的位置。随着按钮位置的变化, 每个人的位置也跟着变动。

Early Position (早段位置): 在九人局是前面三个位置。

Middle Position (中段位置): 在九人局是中间三个位置。

Late Position (后段位置): 按钮和大小盲注的位置。

Pot (彩池): 每一个牌局里玩家已下注的筹码总额。

Rag (抹布): 一张低数值并多数不能影响胜负的公共牌。

Rainbow (彩虹牌): 指公共牌的花色没有相同的两张, 比如翻牌为: $K♠7♠5♥$, 我们就可以说这个翻牌是个彩虹牌。

Raise (加注): 在前面玩家下注的基础上再增加下注。

Reraise (反加注): 在前面玩家加注的基础上再增加下注。

Set (暗三): 拿着一个口袋对子的情况下发下一张等值的公共牌

凑成的三头，由于比较隐蔽，被称为“暗三”。

Showdown (摊牌): 在最后一圈下注后仍然有两个或两个以上玩家，玩家就得通过摊牌比较成手牌大小判断胜负。

Side Pot (边池): 当有人全下而另一个筹码较少的玩家跟注的时候，通常会形成一个边池，筹码较少的玩家不参与这个边池里筹码的竞争。比如两个有2000筹码的玩家全下，另一个有1500筹码的玩家跟注，500筹码就是边池，有1500筹码的玩家不参与竞争这个彩池。

Starting hand (起手牌): 即底牌。

Steam (七窍生烟): 指玩家由于愤怒开始胡玩。

Streak (连胜): 连战连胜的状态。

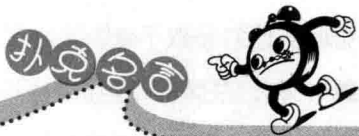
Suited (同花): 花色相同的牌。花色不同的牌叫 off-suited。

T (10): ten 的缩写，指扑克牌里的10。

Tell (习惯动作): 玩家的习惯动作。比如一个玩家拿到好牌的时候会后仰，那么后仰就是他的习惯动作。

Trap (挖坑): 在知道自己稳操胜券的情况下诱导别人加注，以增加自己将赢得的筹码数额。

UTG (枪口位置): under the gun 的缩写，大盲注左边的玩家，翻牌前他第一个说话，翻牌后，如果大小盲注不参与彩池，他还是得最先行动，位置十分不利，仿佛被置于枪口之下。



A man's true feelings come out in a poker game.

一个男人的真实情感会在扑克中流露。

— Doyle Brunson

1.5 德州扑克的游戏形式

虽然德州扑克的规则是统一的，但是有很多种玩法，从下注限度可以分为限注和无限注两大类（本书将重点讨论无限注德州扑克的技巧），从游戏性质可以分为比赛和现金游戏。下面介绍几种比较流行的玩法。

Limit: 限注德州扑克。是指在每轮下注过程中，最高下注额有一定限制。以 100/200 有限下注德州扑克为例，100 和 200 是指限定加注额度，而不是盲注，100/200 有限下注德州扑克的盲注通常为 50/100。100 是指第一轮和第二轮的限定加注额度，200 是指第三轮和第四轮的限定加注额度。每轮下注过程中最多只能加注三次，第一轮第二轮下注过程中每次加注只能加 100。比如第一个玩家下注 100，第二个玩家只能加注到 200，第三个玩家只能加注到 300，第四个玩家只能再加注到 400。400 为这一轮的最高下注额，后面的玩家只能跟注不能再加注。第三轮第四轮下注过程中每次加注只能加 200，比如第一个玩家下注 200，第二个玩家只能加注到 400，第三个玩家只能加注到 600，第四个玩家只能再加注到 800。800 为这一轮的最高下注额，后面的玩家只能跟注不能再加注。

Pot limit: 彩池限注德州扑克。指每在轮下注过程中，下注额有一定限制，如果要加注，最多只能加彩池数量的筹码。

No limit: 无限注德州扑克。是指在每轮下注过程中，下注额上限没有限制，但如果要加注，加注额不能小于前面玩家的加注。比如你前面玩家下注 10，你可以加注到 50，你后面玩家若要再加注，则最少要加注到 90，当然他也可以加注到 100 或 200，甚至全下。无限注德州

扑克是一种风险更大但更富挑战性、刺激性的游戏，目前比较流行的玩法都是无限注的。

以下是几种无限注德州扑克的游戏形式：

MTT：multiple table tournament 的缩写，意为多桌锦标赛。世界大型扑克赛事大都采取这种比赛形式，比如我们前面提到的 WSOP。MTT 参赛人数多，比赛周期长，但前几名的奖金极高。MTT 比赛的盲注会随着时间增长，还会有底注（其他比赛也是如此）。每桌 6 ~ 10 位选手，当人数减少时会合桌，直到决出最后的冠军。

SNG：sit and go 的缩写，意为“坐下开”，也叫 STT（single table tournament），即单桌锦标赛。这种比赛在网上扑克室非常流行，凑齐人数就自动开始，通常有六人桌、九人桌和十人桌的比赛。玩家输掉筹码后就离开，直到决出最后的胜利者。拿九人桌为例，奖励分配为：冠军拿总参赛费的 50%，第二名拿 30%，第三名拿 20%。

WTA：winner take all 的缩写，类似 SNG，但是冠军拿到所有的奖金，第二名一分没有。从策略上，WTA 要打得比 SNG 更凶一些。

DON：double or nothing 的缩写，类似 SNG，但是一半选手获得奖金，一半选手没有奖金。拿六人桌举例，假设买入是 10+1 美元（加号后面是服务费），前三名比赛后都拿到 20 美元，后三名一分没有。从策略上，DON 要打得比 SNG 更紧一些。

Heads up：单挑，两个玩家一对一。由于只有两个人，拿到一手大牌的可能性很低，所以可以玩得凶些。

Cash game：现金游戏，网络扑克室最流行的游戏形式。一桌有两个人就可以开始，最多可容纳十个人，可以随时加入随时离开，筹码减少可以继续添加。

现金游戏和比赛最大的不同就是现金游戏的筹码代表其真实的价值，比如 1 美元的筹码就等价于 1 美元，而比赛的筹码仅仅是个计量

单位。拿 SNG 和 Cash game 对比来说，假设你参加十玩家 200+10 美元买入的 SNG，在交完服务费后，你的 200 转化成 2000（比赛中的筹码）。那么，每个筹码值 10 美分。

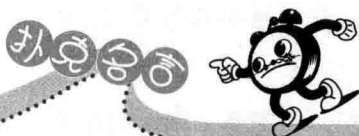
$$\$0.10 = \$200 / 2000 \text{ 筹码}$$

而如果你赢得了比赛，你拿到了所有 20000 筹码的奖励是 \$1000，而不是 \$2000，也就是说每个筹码贬值成 5 美分：

$$\$0.05 = \$1000 / 20000 \text{ 筹码}$$

筹码价值的差异是因为尽管被淘汰的人没有奖励，但是第三名和第二名赢了钱。如果比赛规定第一名赢所有的钱，那么每个筹码恒为 10 美分。

虽然德州扑克规则是一致的，但是针对不同形式游戏采取的策略不同。在很多人看来，现金游戏和比赛是两种截然不同的游戏，就算都是比赛，MTT 和 DON 的差别也很大，所以，选择一种适合自己的游戏形式十分重要。



I never drink when I play, no top player drinks while playing.

我打牌的时候从来不喝酒，没有哪位顶级玩家打牌的时候喝酒。

— Doyle Brunson

1.6 德州扑克在中国

虽然华裔德州扑克玩家 Johnny Chan 在 1987 年和 1988 年连续两次获得了 WSOP 冠军，但是德州扑克只到 2007 年才进入中国。

2007 年，中国大陆第一家德州扑克网络游戏平台——巴巴吧扑克正式上线，中国德州扑克玩家第一次体验到了在线德州扑克的乐趣。

2008 年，网上出现了很多关于德州扑克比赛和游戏的视频，比如 WSOP 和高筹码扑克。从此，中国德州扑克玩家可以坐在电脑旁欣赏德州扑克高手精彩的牌技了。

2008 年 3 月，中国第一家德州扑克俱乐部在京成立，成立至今，该俱乐部每个月都会组织活动，俱乐部的人数也越来越多。

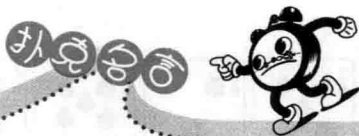
2008 年 4 月，中国广西籍玩家老邱（David Chiu）获得世界扑克巡回赛（WPT）冠军，并赢得 340 万美元。赛后老邱披着五星红旗的照片让人振奋。

2008 年 12 月 6 日，中国第一届德州扑克现场赛事“巴巴吧德州扑克嘉年华”在北京举行，吸引了 102 位来自全世界的德州扑克爱好者，最后来自上海的玩家“赢到不想赢”获得冠军。

2009 年，全国各大网络游戏平台陆续推出了德州扑克游戏，甚至连一些搜索引擎和 SNS 平台也有了网页版的德州扑克，德州扑克成了一项大学生和白领们新的社交游戏。

2009 年 12 月 4 日，第二届中国扑克嘉年华在北京举行。这届比赛由《牌手》杂志主办，参赛人数上升到了 141 位，并获得了诸多媒体的关注，最后玩家何扬帆获得胜利。

相信随着我国经济的不断发展和人们观念的逐渐改变，会有越来越多人热衷于德州扑克，到那个时候，中国人获得 WSOP 的冠军也就不只是梦想了。



If you can't spot the sucker in the first half an hour at the table then you are the sucker.

如果你进入牌桌三十分钟还没找到鱼，那么你就是鱼。

——电影《Rounders》

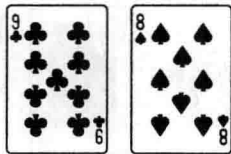
1.7 习题

- 习题 1:** 看一部关于德州扑克的电影。
- 习题 2:** 看几集德州扑克真人秀的电视节目。
- 习题 3:** 你当发牌员，找几个朋友玩玩德州扑克。
- 习题 4:** 参加三场线上德州扑克的免费比赛。
- 习题 5:** 总结自己的打法，确定你以后主要参与的游戏形式。
- 习题 6:** 解释下列名词。

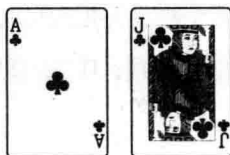
底注 主导 抽牌 边牌 枪口位置

- 习题 7:** 比较以下几组牌的大小。

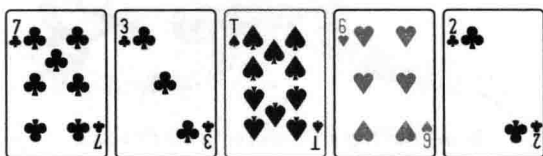
第一组: 玩家 A 的底牌:



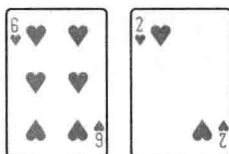
玩家 B 的底牌：



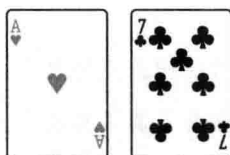
公共牌：



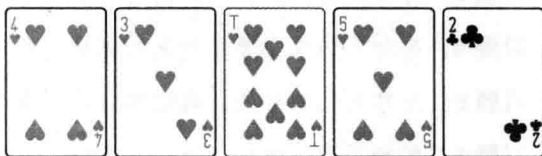
第二组： 玩家 A 的底牌：



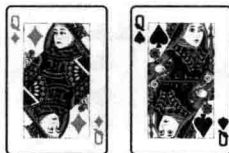
玩家 B 的底牌：



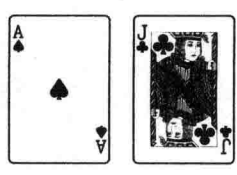
公共牌：



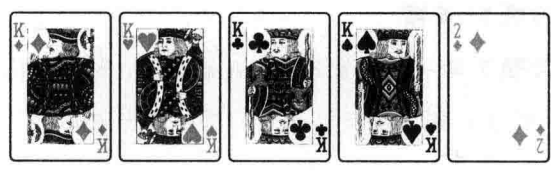
第三组： 玩家 A 的底牌：



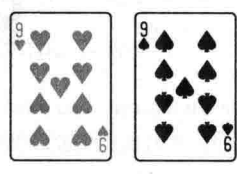
玩家 B 的底牌：



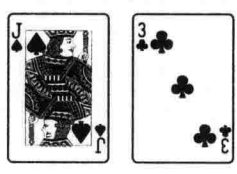
公共牌：



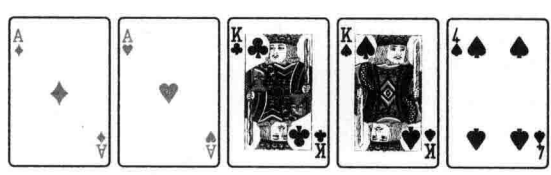
第四组： 玩家 A 的底牌：



玩家 B 的底牌：



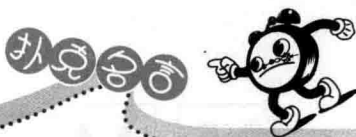
公共牌：



答案

习题 1—6 略

习题 7 第一组玩家 B 大，A 是顺子，B 是同花；第二组玩家 A 大，A 是同花顺；第三组玩家 B 大；第四组玩家 B 大。



Play mostly tight in a loose game, and mostly loose in a tight game.

在松的牌局要玩得紧，在紧的牌局要玩得松。

— Doyle Brunson



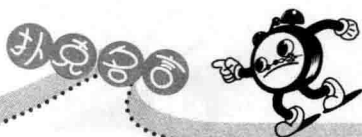
第二部分

德州扑克基本理念

如果你读过几本扑克教程，还玩过一段时间无限注德州扑克，你可能不需要阅读这章（虽然复习一下也没坏处）。如果你刚开始玩德州扑克，或者这是你第一本阅读的扑克教程，你应该非常仔细地阅读这章！实际上，你应该读两遍以上。虽然大部分玩家不太在乎像“期望值”和“彩池赔率”这样的概念，但是这些概念是成为高手必须跨过的障碍。

这章包含一些数学知识，但没有超过中学教学的范围，我们讲得也不会很快。扑克不是数学题，引入数学是为了帮助理解基本概念并培养一双敏锐的眼睛，让你能够看清局势和其中隐藏的逻辑关系。

让我们开始吧。



Serious poker is no more about gambling than rock climbing is about taking risks.

正规扑克的赌博因素不比攀岩的冒险因素多。

— Alfred Alvarez

2.1 扑克四大定律

扑克有很多规律，德州扑克比赛专家、1995年WSOP冠军丹·哈灵顿认为有四条最基本的定律，我叫它们“扑克四大定律”。这些定律不仅适用于无限注德州扑克，它们还是所有扑克游戏的基本原则。高手对这些原则理解得非常深刻，而且这些原则是合理且全面打法的基石。我们分析这本书的牌例时会反复用到它们，下面我们用理论形式表述。

定律 1：牌力定律

通常，你应该下注强牌，观让中等牌，放弃或许唬弱牌。

这个定律的每一点都很好理解。

① 很明显，当你非常可能获胜的时候，你希望通过下注你的强牌建立更大的彩池。

② 观让中等牌是因为你对自己的下注是否能得到回报没有把握。

③ 放弃弱牌的原因显而易见，用弱牌来诈唬可能就不那么好理解了，这么做是因为一旦你用弱牌诈唬成功，你就从没有价值的牌那里获得了利益。而如果你用有价值的牌（比如一个中对）诈唬输了，你就失去了那些牌本来拥有的价值，这就是为什么我们应该用弱牌诈唬，而不应该用有价值的牌诈唬的原因。

定律 2：进攻定律

通常，进攻（下注或加注）比保守（观让和跟注）更好。

进攻提供两种获胜方式：对手弃牌和摊牌获胜。保守只提供一种获胜方式：摊牌获胜。两种获胜方式比一种获胜方式更好。我们把因为对手弃牌而获得的价值叫弃牌收益——有时缩写为 FE（Fold Equity），扩大弃牌收益是无限注德州扑克的关键组成。

定律 3：下注定律

通常，一次成功的下注必须做到下列三件事中的一件：迫使强牌弃牌，使得弱牌跟注，造成抽牌赔率不合理。

下注可以通过三种方式盈利。如果你能把较好的牌赶出彩池，你就赢得了本应该输掉的一手牌；如果你使较弱的牌跟注，你就可以赢得更多的筹码；如果对手在抽牌，你要让他付出更大的代价。如果你认为下注不能达到上面三种效果中的任何一种，那么你不要下注。

定律 4：欺骗定律

不要总做同样的事情。

如果你想成为一个成功的牌手，你必须始终让你的对手猜不透你拿到的底牌和你下注的意义。为了达到这个目的，你必须确保你的行动有多种解释。

请牢记这四大定律，下面我们继续讲一些基本概念。



It's morally wrong to let a sucker keep money.

不去赢一个鱼在道德上是错的。

— Canada Bill Jones

2.2 读牌

你的底牌是 $T\heartsuit T\spadesuit$ ，翻牌是 $K\heartsuit T\clubsuit 6\clubsuit$ ，经过一番加注与反加注，对手全下，全场都在等着你的行动。你盯着对手，双手交叉放在鼻子和嘴之间，两个大拇指托着下巴，想了半分钟后，说：“你是 KK，没错吧？”然后你扔了你的暗三，对手把底牌亮出，果然是 KK，他大叫：“他妈的，你怎么知道的？”恭喜你，漂亮的弃牌。

以上的场景不是电影中的情节，也不仅仅存在于幻想中，这样的事情在德州扑克的世界里每天都会发生。

假设你完全知道对手手里是什么牌，那么你可以扔掉一手强牌，因为你知道对手的牌比你还强；你也可以坚持一手弱牌，因为你知道对



手的牌比你还弱,做到这两点你可以战胜任何人。1989年,WSOP冠军、扑克顽童菲尔·赫尔穆特(Phil Hellmuth)有个著名的“锦标赛三七法则”,即比赛的胜负三分看牌(比赛技术和数学理解)、七分看人(对对手的观察和分析)。一切数学计算都建立在对对手底牌的推断上,读牌能力是德州扑克的核心技术。读牌技术虽然是德州扑克诸多技术中是最难的,但同时它也是最令人着迷的,有时,猜出对手底牌比赢得一个大彩池更让人兴奋。

读牌不是香港赌片里的高科技老千术,那些能猜出别人底牌的扑克高手也没有什么特异功能,一切都建立在观察和分析的基础之上,是通过信息收集和研究推理得出的结论,用的是归纳法(收集)和演绎法(推理)。每个牌手都有自己的习惯,包括习惯动作和打牌方式,我们要做的就是观察这些习惯然后做出判断。举两个最简单的例子,你观察到一个对手之前五次拿到AA都舔了舔自己的上嘴唇,而拿到其他底牌他都不会这么做,那么我们有理由相信他第六次舔自己上嘴唇很可能也是拿到了AA;或者,你发现之前五次对手拿到AA都下注5BB(BB即Big Blind,大盲注),而其他底牌不会下这个数目,那么我们也有理由相信他第六次下5BB很可能拿到了AA。然而,现实中的读牌比上面说的这两种情况要复杂得多,但是读牌的方式无非就是这两种:身体语言和打牌方式。

身体语言包括面部表情和身体动作。如果你做了第一章的习题1,看了马克·戴蒙主演的电影《天才游戏》,里面有个场景你一定记忆犹新:马克·戴蒙的对手每次拿到一手大牌都喜欢拿起一块奥利奥饼干,放到耳朵边,听一下,然后弄碎,吃掉。马克·戴蒙第二次看见他做那样的动作果断地放弃了弱于对手的好牌,气得对手把出卖了他的奥利奥扔到一边。马克·戴蒙用自己的实际行动证明了对圣斗士用同样的招数是没有用的。然而,现实中可没有这么简单,参加现场比赛的大多数玩家都是

面无表情的扑克脸，很多人还戴着墨镜和帽子，甚至是口罩，把自己裹得严严实实，很像中东地区的妇女。但是高手通过细心观察还是可以发现一些人的身体语言，比如我们前面提到的那个赫尔穆特。他的一个比较著名的习惯动作就是当他诈唬的时候他会用双臂环抱自己的身体，仿佛给自己一个拥抱，求得安心。大多数玩家不会有赫尔穆特的水平，所以他们的习惯动作更多，你只要细心观察，就会发现他们的破绽。但是要注意，同样的动作对不同的对手可能意味着不同的含义，就算是同一个对手，当你知道他的习惯动作后，他会通过这个动作反作用你，让你以为你知道了其中玄机，而事实正好相反。优秀的牌手同时也是个好演员。

在网络扑克里，你无法观察到对手的身体语言，但是你可以更好地记录他们的打牌方式。现场扑克你只能凭借记忆记录对手，但是在电脑面前，你可以用笔记录。每个人记录对手的方式不同，我这里只介绍我的记录方式。我主要记录两点，一是参与彩池的频率；二是下注的方式。下面是我玩在线 SNG 比赛的时候对两个玩家的记录。

对玩家 Bob 的记录：

| Bob (10%) | | | 翻牌前 | | 翻牌后 | |
|-----------|-----|-----|----------|----|-----|----|
| 筹码 | 盲注 | 位置 | 下注 | 底牌 | 下注 | 牌型 |
| 2000 | 40 | UTG | 40 | KK | | |
| 1800 | 40 | UTG | 40 | AA | | |
| 1600 | 200 | BB | All call | AK | | |
| 2000 | 100 | SB | | | 1/3 | 抽花 |
| 1800 | 100 | BB | | | Pot | 超对 |
| 1000 | 400 | MP1 | All | K9 | | |

对玩家 Ted 的记录：

| Ted (30%) | | | 翻牌前 | | 翻牌后 | |
|-------------|-----|--------|-----|----|-----|----|
| 筹码 | 盲注 | 位置 | 下注 | 底牌 | 下注 | 牌型 |
| 2000 | 40 | MP3 | 120 | A7 | | |
| 2400 | 100 | Button | 400 | 66 | | |
| 1800 | 100 | SB | | | 1/2 | 中对 |
| 1300 | 200 | UTG | All | AJ | | |
| 1600 | 200 | SB | | | All | 顶对 |
| 1000 | 200 | MP2 | All | 77 | | |

我简单解释一下我的表格。第一行第一列的 Bob (10%) 和 Ted (30%) 指玩家的 ID 和参与彩池的频率。从第三行开始前三列分别记录玩家行动时的筹码数目、当时盲注、玩家位置；第四列和第五列记录玩家翻牌前的下注和底牌；第六列和第七列记录玩家翻牌后的下注和牌型。注意一下，记录第四列我采用的单位是筹码，而记录第六列我采用的单位是彩池，这是牌手间约定俗成的表达方式。MP1 即 Middle Position1，大家可以参照 1.4 德州扑克术语。对 Bob 的记录我用了个“All call”，意思是别人跟的时候他全下了，这不是标准的记录方式，只是我自己的记录习惯，实际上你也不需要什么记录标准，自己能看明白就可以了。

对比 Bob 和 Ted 两位玩家，我们大致上可以得出 Bob 比 Ted 更保守些，你要尊重他的加注，而对于 Ted 你可以大胆些。还有一些量化的统计，比如同样的位置和盲注，筹码也差不了多少，Bob 在 UTG 拿到 AA 和 KK 都选择了跟注，那么你就要注意了，盲注很小的时候他在枪口位置跟注很可能意味着他有大口袋。你得出的结论会随着数据越来越多变得越来越接近真实，这就是高手读牌的秘诀。

我曾经通过记录在翻牌前准确地判断出一个女性玩家的底牌。那是一次在线 SNG 比赛，还剩下五个玩家，盲注 200，我大盲注，她加注到 400。我查阅了一下我对她的记录，然后在弃牌前打字说：“AQ？”她拿下彩池后果然亮出 AQ。我很得意，等待其他玩家的赞扬，但是他们问我：“你有作弊软件？”Ok, that's poker, that's life。

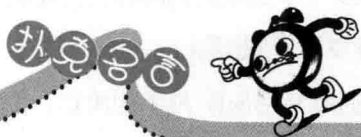
对手亮牌或摊牌是你记录的好机会，但是你一定要区分这两种行为的不同，摊牌是被动的，亮牌是主动的。通常情况下，对手摊牌代表他的真实打法，而亮牌除了有些菜鸟用来炫耀自己的牌技外，更多是用来迷惑对手，让对手以为自己会以亮牌这手牌的打牌方式来打牌，然后他们会变换方式。举例来说，对手用不同花的 27 成功地诈唬赢得一个彩池后，亮出自己的底牌，他的言外之意是：“我是个很喜欢偷的玩家，不用尊重我的加注。”但是他很可能从此变得谨慎，拿到大牌后才加注。德州扑克的高手和妖怪一样，都是善于变化的。对于初学者，如果你没有明确的目的，不要亮牌。

在网络扑克中，有时候你可以通过对手的思考时间来判断对手的底牌。比如一手牌对手想了很久才跟，那么很有可能是因为他有一手很难判断自己能否获胜的牌，这种两难的境地才使他犹豫。当然，一切规律都可以反作用。

有时候你没有时间来详细记录，特别是在现场比赛中，如果你带笔和本子记录每局牌，对手会嘲笑你。你只能凭记忆记牌，这对很多人来说不容易。初学者可以从只记录左右两个玩家开始，因为你常常要和他们战斗，慢慢地，你会记住越来越多的人。你也可以在初学的时候只把玩家简单地分为四种：TAG（Tight and aggressive）即紧凶型玩家，TP（Tight and passive）即紧消型玩家，LAG（Loose and aggressive）即松凶型玩家，LP（Loose and passive）即松消型玩家。松与紧指的是玩家翻牌前的风格，凶猛与消极指的是玩家

翻牌后的风格，对于不同的玩法你要采取不同的策略。比如对于比较紧的玩家你要尝试诈唬他，而对于比较凶的玩家你要尝试给他挖坑或 check-raise。通常的高手都是紧凶型玩家。

在观察对手的同时，你也要观察自己，你是否有习惯动作？你下注有无规律？如果有，要么改正它们，要么反作用它们。不要让对手利用你的习惯和规律，尝试改变自己，确保自己的每次行动有多种解释。



Hold'em is a game of calculated aggression: If your cards are good enough for you to call a bet, they are good enough to raise with.

德州扑克是一个进攻的游戏，如果你的牌好到可以跟注，那么它们就可以加注。

— Alfred Alvarez

2.3 一手牌的要素

初学者经常会问：“AJ强不强？”这是个任何有经验的牌手都无法回答的问题，或者说，这根本不是个问题，这个问题和讨论“300这个数大不大”一样没有意义。底牌只是影响一手牌强弱的诸多因素之一，我认为决定一手牌的强弱有以下十个要素：

1. 游戏形式。不同的游戏形式决定着不同的策略，比如现金游戏是赢取筹码的游戏，而比赛是生存的游戏。

2. 玩家数目。通常情况下，玩家数目越多玩家越紧，玩家数目越少玩家越松。

3. 玩家筹码。通常情况下，在比赛中筹码越少玩家越松，但是筹码多不代表一定会紧，因为大筹码输得起。

4. 玩家位置。在德州扑克里，位置有时候比底牌都重要，通常后行动的位置更有优势。

5. 玩家风格。你要清楚对手的风格，针对不同的对手采取不同的策略。比如对于磐石玩家（拿到很大的牌才会行动的玩家）就要多偷他，对于进攻性很强的玩家就要设置陷阱。

6. 你的风格。你的风格会影响对手的决定，而这些决定会反作用于你。比如你在对手的眼里是个谨慎的玩家，那么他们会尊重你的加注，当你被反加注了，证明他们的牌肯定不弱，这时候你要多想想自己的牌力究竟够不够强。

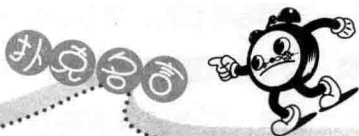
7. 盲注。现金游戏的盲注是不变的，但是在比赛中盲注会不断增加，甚至会有底注。盲注是玩家的生存线，你要清楚盲注对你构成的威胁。

8. 底牌。哦，是它们了，它们是你不得不考虑的因素，但是要注意，不要迷恋底牌，哪怕它们是AA。

9. 公共牌。不要因为公共牌对你有很大帮助就过分高兴，因为它们可能同时也帮助了你的对手；同理，不要因为公共牌很差就懊恼，因为你的对手可能比你更不想看见它们。

10. 下注情况。下注情况是你了解对手底牌的一个重要信息，但同时它也很迷人。不要以为对手下一个大注就意味着他的底牌很强，反之亦然。

我们在做一个决定之前，要综合这十个因素来考虑，随着自己水平的不断进步，你会对它们理解得越来越深刻。



A king can do no wrong ... unless it runs into an ace.

一个K不会使你犯什么错……除非它变成A。

— Anonymous



2.4 期望和期望值

在生活中，你对自己所做的每一项投资都希望得到回报，期望值就是你认为的（或你计算的）一次投入最终可以获得的平均价值，简称EV（Expected values）。

我们拿抛硬币的游戏来说明期望值的概念。假设我和你玩一个抛硬币的游戏，我抛硬币，你猜正反面，每猜一次你要花1元钱，猜对了我给你1.5元，猜错了你一无所获，你玩吗？当然，你也许会为了游戏的快乐宁愿赔钱也玩，但是我们这里假设你是以盈利的目的来考虑的。凭借经验你肯定会说不玩，原因就是期望值是负的。

50%的情况你会赢，赢可以获得1.5元-1元=0.5元，平均一下，你能赢0.25元。

$$0.25=50%\times 0.5$$

50%的情况你会输，输要失去1元，平均一下，你要输0.5元。

$$-0.5=50%\times (-1)$$

所以你的期望值为-0.25元

$$EV=50%\times 0.5-50%\times 1=-0.25$$

也就是说，你每玩一次要赔两毛五，所以，你不应该和我玩。

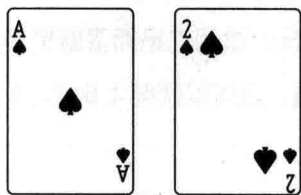
下面我们再来计算一下在中国非常流行的一种彩票玩法的期望值。这种玩法很简单，3 个数，每个号从 0 到 9，组成 3 位数（首位和第二位可以是 0），如果你猜中了这个 3 位数，那么你就中奖了。每张彩票 2 元钱，猜对了就能得到 1000 元钱。

1/1000 的概率你能赢，能赢 1000 元 - 2 元 = 998 元，平均下，你能赢 0.998 元；999/1000 的概率你会输，要输 2 元，平均下，你要输 1.998 元，所以你的期望值是 $0.998 - 1.998 = -1$ 。也就是说，你每买一张这种彩票，你要赔 1 元钱，或者说你买这种彩票要赔一半的钱。不过，这种彩票的期望值已经很高了，不信你可以计算一下双色球的期望值。

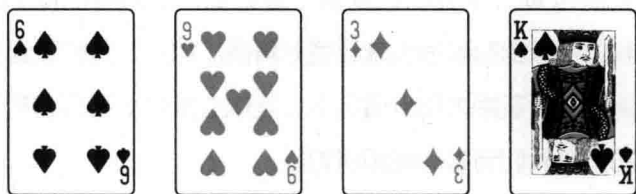
一个优秀的扑克玩家会用同样的方式思考手中的牌。他们从各种选择中做一个快速计算（或者估算），选择期望值最高的打法作为最后的决定，这有个小例子。

牌例

小筹码无限注德州扑克游戏。你的底牌是：



转牌出现后，桌面上有：



你有坚果同花抽牌，彩池现在有 50 个筹码，你面对一个紧消型（TP）的对手。现在你只剩下 20 个筹码，你的对手还有很多。他下注 20 个筹码，你必须用剩下的所有筹码来跟。从他的打法来看，你相信他下注一定有非常好的牌，至少是两对或三头。你的选择只有跟牌或弃牌。你应该怎么做？

这个问题很简单，不管怎么做，你跟注后这局牌都结束了。下注后，你的输赢取决于河牌是什么。如果是个黑桃，你就赢了，如果不是黑桃，你就输了。为了做决定，我们要计算每种打法的期望值，我们会选择期望值较高的打法。

我们从弃牌开始分析，因为弃牌的计算最简单。如果你弃牌你不会输钱也不会赢钱，因此你的期望值是 0。

“我已经扔进彩池的那些筹码呢！”你郁闷地大叫。忘了它吧，筹码已远，往事如烟。彩池里的筹码只属于彩池，不要管它是谁扔进去的。每个决定都是新决定，在这手牌没结束前彩池里的筹码不属于任何人。

让我们看看你跟注的情况，这有点复杂，扑克牌有 13 张黑桃，现在你看到了 4 张，两张在你手上，两张在桌面上。扑克牌一共 52 张，你看到了其中 6 张，这意味着还剩 46 张没出现，其中 9 张是黑桃，37 张是其他花色。所以河牌出现黑桃（赢）的概率是 19.6%。

$$0.196=9/46$$

不出现黑桃（输）的概率是 80.4%。

$$0.804=37/46$$

在我们继续前，让我们把这两个数近似为 20% 和 80%。在德州扑克里，我们计算的时候很少做到绝对精确。相反，我们欢迎那些快速而简单的近似值。在绝大部分情况下，近似值能带给我们和精确值一样的答案，却能为我们节省时间和精力。

所以 20% 的情况，我们会赢，得到 70 个筹码。（彩池里的 50 个筹码加上对手的 20 个筹码）。平均一下，你能赢 14 个筹码。

$$14=20\%*70$$

我们输的时候会输 20 个筹码。平均一下，我们损失 16 个筹码。

$$-16=-80\%*20$$

现在我们计算跟牌的期望值。因为跟牌后有两种可能，所以我们的期望值或者叫 EV，是两种可能的和，即 -2 个筹码。

$$-2=-16（输的时候）+14（赢的时候）$$

也就是说，每次跟注都要输掉 2 个筹码。

现在我们能够回答最初的问题了：跟注还是弃牌？跟注每次损失 2 个筹码，弃牌不损失，所以弃牌更好。弃牌不会赢钱，但是可以输得更少。

扑克里的每个决定都有期望值，简单的情况，就像上面的例子，一个优秀的选手可以在头脑中得出答案，更多复杂的情况，你要通过估算做出决定。你始终要选择可以让你获得最高期望值的打法，如果有两种期望值都为正的打法，你也要选择期望值较高的打法，因为少赢筹码等于输掉筹码。



When a man with money meets a man with experience, the man with experience leaves with money and the man with money leaves with experience.

当一个有钱人遇到一个有经验的人，有经验的人会拿着钱离开，而有钱人会拿着经验离开。

— Anonymous

2.5 彩池赔率

遇到上个牌例的那种情况，实际上我们不用通过描述那样计算彩池做出决定。我们有条捷径，就是比较彩池赔率和胜负比率，让我们看看是如何做到的。

彩池赔率是一个简单但极实用的概念，就是彩池里的筹码比上需要跟注的筹码。在上个牌例中，彩池里有 70 个筹码，你要花 20 个筹码来跟，所以彩池赔率是 $70 : 20$ ，或者 $3.5 : 1$ 。

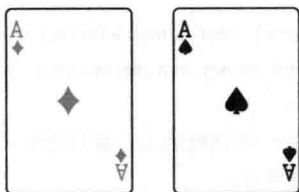
你一旦知道彩池赔率，就可以通过比较彩池赔率和胜负比率来决定是否跟注。如果彩池赔率比胜负比率好（即高），跟注可以赚钱；如果彩池赔率比胜负比率差（即低），那你不值得去冒险，你应该弃牌。

在上个例子中，有 9 张牌可以使你获胜，37 张牌可以使你被击败。所以胜负比率是 $37 : 9$ ，即略高于 $4 : 1$ 。彩池赔率（ $3 : 5 : 1$ ）比胜负比率低，所以你应该弃牌。

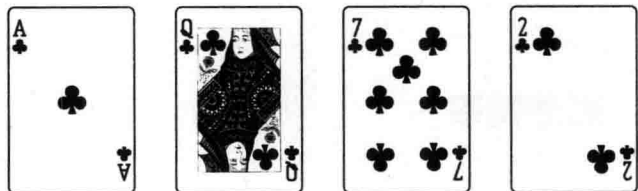
下面是另一个例子。

牌例

你拿着：



桌面上有：



彩池现在有 150 个筹码，你还剩 50 个，你面对两个对手，一个还剩 200 个，另一个剩 100 个。剩 200 个筹码的玩家全下，第二个玩家跟注。你该怎么办？

首先，因为你只剩下 50 个筹码，所以，现在的局势和第一个玩家下注 50 个筹码、第二个玩家跟注一样。彩池现在有 250 个筹码，跟注要花 50 个筹码。其余的钱将进入边池，不属于你。

所以彩池为你提供了 250 : 50，或 5 : 1 的彩池赔率。而你的胜负比率比这个更好吗？让我们来看看。

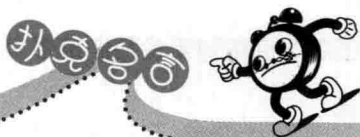
有四张梅花在桌面上，第一个玩家下注实际表明他有一张梅花在手里，而且非常可能是高梅花（如果没有梅花，他面临两个对手，没有好机会他不会下注的。）第二个玩家暗示他也有一张梅花。谁的同花更高？你不知道这也不是你的问题。现在你非常可能面临两个有同花的玩家，而你只有三头 A。



但是你不一定能输。不管你面临多少个拿着同花的玩家，你仍然可以通过击中四头或葫芦获胜，而且你可以精确计算使你获胜的河牌有多少。你可以抽三张 2，三张 7，三张 Q，还有一张 A。一共十张牌可以使你获胜。

还有 46 张牌没发下来，其中 10 张可以使你获胜，36 张使你被击败，36 : 10 的胜负比率，即 3.6 : 1，比 5 : 1 的彩池赔率要低。所以你应该跟注。你获胜的概率不大，但是一旦获胜，将赢得很多筹码。

如果你看得比较仔细，你会注意你的实际胜负比率比计算结果要好。所有的梅花都不会帮助你，因为桌面上都是梅花。你相信你的对手至少有两个你不想要的梅花。所以只有 34 张牌你不知道，里面仍然有 10 张胜牌。你的实际胜负比率是 34 : 10，也就是 3.4 : 1。如果这是你自己想出来的结论，你已经具备了成为扑克高手的某种潜质。



Once you start thinking you have nothing left to learn, you have everything to learn.

一旦你认为你没有什么要学了，那么你什么都要学。

— Steve Badget

2.6 表面赔率和隐含赔率

下面让我们进一步来了解彩池赔率的概念。德州扑克里的彩池赔率实际上有两种：表面赔率和隐含赔率。表面赔率就是我们之前看到的那种赔率。你下注，这局牌就结束了，不会再有更多的行动。你或赢或输，而且你精确地知道你能赢多少：就是目前彩池里的那么多。

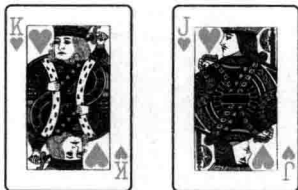
隐含赔率要复杂些。假设你的对手下注，但是这个下注不会逼你全下。如果你跟注，这手牌还可能其他的行动。如果你击中了你的牌，你在后面可能会再赢些筹码；如果你错过了你的牌，你不会再投入了。隐含赔率是彩池提供的后续行动的收益。

表面赔率可以直接计算，但是隐含赔率需要根据经验估算。你需要估计类似问题的答案：

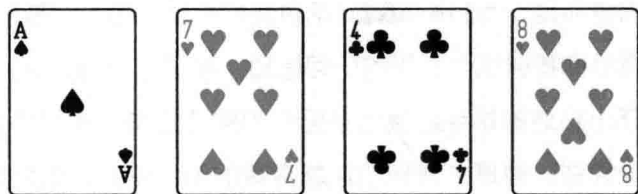
- 如果你击中了你的牌，你的对手会跟你接下来的下注吗？
- 他会跟多大的下注？
- 如果有很大可能性他会跟一个小注，很小可能性他会跟一个大注，那你应该下多大的注？

牌例

无限注德州扑克现金游戏。现在你拿着：



桌面上是：



你还有 500 个筹码，你的对手也有相同的数量。彩池现在有 180 个筹码，你的对手下注 100 个筹码。你确定翻牌让他组成了一对 A。你应该跟注还是弃牌？

通过上一个例子我们知道现在还有 46 张牌没看，9 张牌可以使你获胜，37 张牌使你被击败，所以我们有 37 : 9 的劣势击中胜牌，或者说大约 4 : 1。对手下注后彩池有 280 个筹码，跟注要花费我 100 个筹码。彩池提供的表面赔率是 280 : 100，或者说 2.8 : 1。单就这点看，我们不应该跟注，因为我们有 4 : 1 的劣势。

但是，如果你跟了 100 个筹码，还会有一轮下注。在河牌圈，彩池有 380 个筹码（180 加上他的 100 再加上你的 100），我和对手都剩下 400 个筹码。河牌对手可能会下注，甚至是全下。这是我们的优势，因为除非我们拿到了同花否则我们不会全下。如果河牌没有红心，要么他下注我们弃牌，要么他不下注我们摊牌。即使两种情况我们都输掉彩池，但是我们不会输更多的钱。

但是一旦河牌出现红心，会有下列几种可能：

- ① 他下注，我们加注，他跟或不跟。
- ② 他让牌，我们下一个小注，比如 100 个筹码。他有 4.8 : 1 的彩池赔率，这是个非常好的赔率，所以他跟。
- ③ 他让牌，我们下一个中等数量的注，比如 200 个筹码。现在他只有 2.9 : 1 的赔率，所以他跟注的可能性不大。但是他也可能跟。

④ 他让牌，我们全下。现在他只有 2 : 1 的赔率，所以他跟注的可能性非常小。但是他仍然有可能会跟。

现在的事实是，我们不知道同花对我们来说值多少个筹码，这是因为我没有给你提供这个对手的任何信息，除了他有一对 A。他是个不喜欢被赶出彩池的松手好战分子吗？如果是这样，他可能会跟注，甚至跟一个大注。他是个遇到加注就弃牌的胆小鬼吗？如果是这样，他可能会嘟囔着放弃这个彩池。他善于读牌吗？如果是这样，我们的同花就可能失去它的价值。

在不知道对手的情况下，我们有理由认为会在河牌有所收获。让我们估计一下河牌的加注，如果击中红心，那可能会收获 100 ~ 150 个筹码。

现在我们回到转牌跟注的问题上，看看新估价对决定的影响。现在，彩池有 280 个筹码，花费我们 100 个筹码来跟。我们有 2.8 : 1 的表面赔率，不够我们 4 : 1 的劣势。

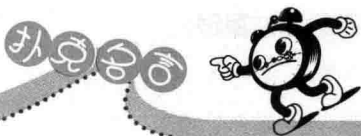
但是我们知道会在河牌赢得额外的 100 ~ 150 个筹码，而不会再输任何钱。

① 如果我们额外赢 100 个筹码，我们的隐含赔率是 380 : 100，或 3.8 : 1，仍然有点少。

② 如果我们额外赢 150 个筹码，隐含赔率就是 430 : 100，或者 4.3 : 1，非常合适。

看起来差不多，怎么办？在差不多的情况，我选择参与彩池。在转牌跟注，如果红心出现在河牌我就下 200 个筹码。这么做我不会犯大错，而且还有可能获得很好的回报。

在近似的决定中，你应该选择能给你建立积极形象的打法。一个容易兴奋，喜欢下注，喜欢跟注的、积极的牌桌形象要比那些非要拿到坚果才全下的磐石玩家形象有益得多。



In the long run there's no luck in poker, but the short run is longer than most people know.

长期来看，扑克没有运气因素，但是短期要比多数人认为的长很多。

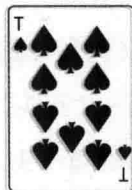
—— Rick Bennet

2.7 计算出牌

翻牌后，你经常会发现自己处在需要增强自己牌力才能获胜的境地，可以增强你的牌力使你获胜的牌我们叫“出牌”。翻牌或转牌后评估出牌个数是一项重要技术，如果你能计算出你的出牌，你就能知道你现在有多大的劣势，并知道彩池赔率是多少才值得跟注。

统计出牌包括计算和估算，有时候像是出牌的牌实际上并不一定是出牌。比如你在抽顺，而你的对手在抽花，可以使你凑成顺子的那些牌同时也会使对手凑成同花。另一种情况，如果你的对手表现得很强硬，但实际上他在诈唬，你根本不需要出牌。

下面这手牌是一个计算出牌的小例子。翻牌前你在中段位置，你拿着：



你加注，一个对手在后段位置跟。

翻牌是：



你让牌，你的对手下注。现在你什么都没有。多少出牌会使你获胜呢？

第一点要注意的是，你对手的牌有多种可能。翻牌你决定让牌是示弱的表现，所以他下注可能是种偷底尝试，也可能他真地击中了翻牌。让我们罗列一下他可能拥有的牌，看看每种情况我们有多少出牌。

◎**他有一手大牌**。他可能击中了两对或暗三。这种结果可能性不大，但是我们不能忽略。在这种情况下你需要顺子或同花才能取胜。你现在的牌我们叫双卡抽顺；也就是说，你需要一张 K 组成高内嵌顺子，或者一张 9 组成低内嵌顺子，有四张 K 和四张 9 可以帮助你，所以你的双卡抽顺出牌总数是 8。你还有一个后拉同花，转牌和河牌都发出黑桃你能抽到同花。转牌出现黑桃的机会是 $10/47$ ，接着在河牌出现黑桃的机会是 $9/46$ 。一个简单的算法是在转牌出现的 10 张黑桃里，只有其中的两张在河牌会形成同花，所以一共大约有两张后拉同花出牌。现在一共有 8 张顺子出牌，两张同花出牌，总计大约 10 张。

但是这并没有完，因为我们击中的出牌也可能会增强他的牌力。比如说，如果他现在有一个三头，转牌或河牌与桌面上的牌组成一对都会让他形成葫芦。如果他有三头，大约有 30% 的机会能增强牌力，如果他有两对，大约有 20% 的机会。算上这点，我们要把出牌的数量从



10 减到 7.5 或 8。

◎ **他有对 A**。这种情况发生在他用 Ax 跟注并在翻牌上形成了对 A。我们仍然需要增强牌力才能赢，所以和前面的例子差不多，只是一旦我们形成了顺子或同花他想击败我们非常难。这种情况我们把出牌认为是 10 张。

◎ **他有对 J**。他的底牌可能是 KJ 或 JT，在翻牌击中了中对，并认为你的让牌表示你没有 A。除了前面有的 10 张出牌，Q 现在也为我们提供了 3 张，总计 13 张。

◎ **他有低对**。他可能有对 9 或者对 7 这样的牌，他认为现在是拿下彩池的好机会。如果在这种情况下，3 张 T 也是你的出牌，一共 16 张。

注意，现在我们进入了灰色地带。在最后一种情况，T 无疑是我们的出牌，可以让我们获胜。但是如果你击中了 T，你仍然无法确定你的牌是否最好。Q 的情况稍好，但也存在类似的问题。除了顺牌很明朗，其他的都很模糊。

与我们前面给出的例子相比，上个例子更像现实世界中的牌局。之前我们说了太多的“哦，我在抽花，有 9 张出牌”或者“我在两头抽顺，我有 8 张出牌”。在现实牌局中，你不得不分析对手下注或让牌的含义，并据此调整你的出牌数目。在上个牌例中，我分析了顺子、同花、对牌的可能性，10 张出牌是个不错的平均值。我决定把这个数目作为我是否玩下去的依据。

记住，优秀的打法是一种平衡行为，考虑众多因素，权衡彼此，对所有情况加权平均后得出的打法。

作为帮助，这里有一张常见出牌表：

| 出牌数 | 抽牌 |
|-----|------------|
| 4 | 两对抽葫芦或内嵌抽顺 |
| 6 | 两超牌抽对 |
| 8 | 两头抽顺 |
| 9 | 抽花 |
| 11 | 抽花加对抽三头 |
| 12 | 抽花加内嵌抽顺 |
| 15 | 抽花加两头抽顺 |

这里有个小窍门，14张出牌将比成牌优势更大。

四二法则

如果你知道你有多少张出牌，并且想快速粗略地估计你获胜的百分比，那么用四二法则。

四法则：有两张牌要发，
如果看到底，你的胜率等于出牌数乘以4。

举例来说，如果翻牌后你有6张出牌，你的胜率是24%。

二法则：有一张牌要发，你的胜率等于出牌数乘以2。

举例来说，如果转牌后如果你有9张出牌，你的胜率是18%。

当还有两张牌没发时，我们可以用所罗门法则得出更精确的百分比。

所罗门法则：有两张牌要发，如果看到底，
你的胜率等于出牌数乘以 4，再减去出牌数减 8。

比如你有 14 张出牌，那么你的胜率近似为 50%。

$$50=14*4-(14-8)$$



I believe in poker the way I believe in the American Dream. Poker is good for you. It enriches the soul, sharpens the intellect, heals the spirit, and when played well, nourishes the wallet.

我相信扑克，就像我相信美国梦。扑克对你有益，它丰富你的心灵，提高你的智商，呵护你的灵魂，当你玩得好的时候，它还会充实你的钱包。

— Anonymous



2.8 资金管理

资金管理可能是最简单的一项技术，因为别的技术是告诉你做什么，而资金管理是告诉你不要做什么，不去做什么总比做什么要简单。但是不要以为它简单就不重要，相反，资金管理可能是最实用的技术。

我们平时经常听说“不要把所有鸡蛋放到一个篮子里”，这其实就是一种简单的资金管理技术。把鸡蛋放到几个篮子的目的是为了分散风险，不至于一败涂地。我在前面也说过，德州扑克不是赌博，如果你想

一夜暴富，那还不如去买彩票。资金波动是正常的，你不可能一路顺风，总有运气不好的时候，资金管理技术是告诉你如何控制好你的资金，把运气因素对你的影响降到最低。

举个简单的例子，我们玩一个掷骰子的游戏，掷出 1、2、3、4 你胜，掷出 5、6 我胜利。每次投掷结束，输的一方给赢的一方 1 元钱。现在你有 100 元钱，有两种游戏模式供你选择，A 是玩 1 次 100 元钱的，B 是玩 100 次 1 元钱的，你选择 A 还是 B？

答案很简单，B。因为虽然你有优势，或者说你玩这个游戏的期望值是正，但是你不能保证只投掷一次的情况一定赢。根据数学里的大数法则，样本越多实际值越接近理论值，所以投掷 100 次盈利的概率要比投掷 1 次大得多。有这个例子作铺垫，就好理解资金管理在德州扑克中的作用了。

假设你在德州扑克上投入了 100 元的资金，准备玩德州扑克现金游戏，并且你相信是可以长期稳定获利的，你是玩 1 次 100 元买入的还是玩 100 次 1 元买入的？为了降低风险，你会选择后者。

但是德州扑克的情况不像掷骰子那么简单，在掷骰子的游戏中，1 元和 100 元两种玩法你的胜率是不变的，都是 $2/3$ 。但是德州扑克的游戏不是这样，假设你的水平不变，通常 100 元游戏的盈利率比 1 元游戏的要低，因为在 100 元的游戏里，你的对手要比 1 元游戏里的水平高。

既然我们都知道升级（参与更大买入的游戏）会降低我们的盈利率，那么我们为什么还升级呢？因为我们追求的不是盈利率，而是单位时间回报率。举例来说，你玩 1000 手 1 元的牌局要花 10 小时，可以盈利 200 元，平均 1 小时回报 20 元；你玩 100 手 10 元的游戏要花 1 小时，可以盈利 100 元，平均 1 小时回报 100 元，所以我们应该玩后者。但是即使是这样，升级还是要慎重。

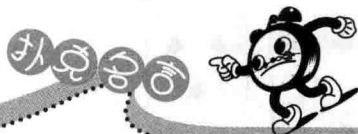
下面的两个法则希望初学者严格遵守：

1/20 法则

永远不要玩超过你资金 1/20 买入的现金游戏，
单挑，SNG，DON。

1/50 法则

永远不要玩超过你资金 1/50 买入的 MTT，WTA。



In a game of poker, I can put the players' souls in my pocket.
在玩扑克的时候，我可以把对手的灵魂装到口袋里。

—— Beausourire, Haitian Poker Player

2.9 习题

- 习题 1:** 扑克四大定律是什么？
- 习题 2:** 四二法则是什么？所罗门法则是什么？
- 习题 3:** 1/20 法则和 1/50 法则是什么？
- 习题 4:** 隐含赔率是什么意思？
- 习题 5:** 和你朋友玩德州扑克的时候观察他们的习惯动作。

习题 6: 在线玩 10 局 SNG，并记录你对手的下注方式。

习题 7: 构成一手牌的因素有哪些？

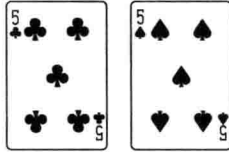
习题 8: 有一种轮盘赌游戏，1 元钱玩一次，小球会落到 37 个不同位置，猜对位置可获得 35 元钱，求这种轮盘赌游戏的期望值。

习题 9:

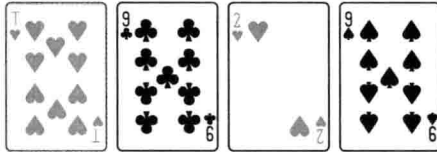
你的底牌是：



对手的底牌是：



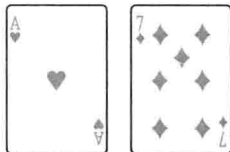
公共牌是：



你的出牌有几张？

习题 10:

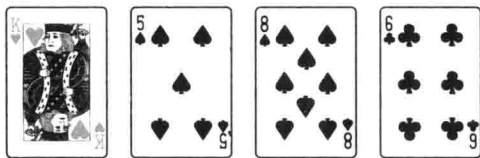
你的底牌是：



对手的底牌是：



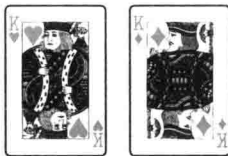
公共牌是：



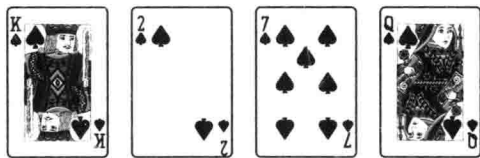
你的出牌有几张？

习题 11：

你的底牌是：

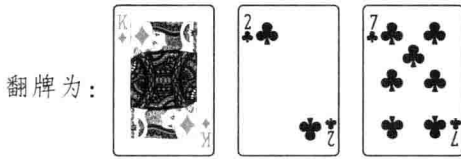


公共牌是：



你通过读牌确定对手有黑桃，现在彩池有 300 筹码，你还剩 100，对方下注 100，你的出牌有几张，胜负比是多少？彩池赔率是多少？你应该跟吗？

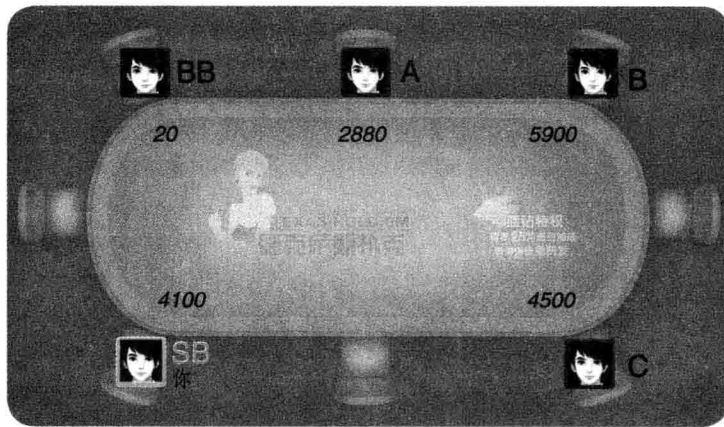
习题 12: 你和一个对手进入彩池，你们的筹码都有 2000 以上。



彩池有 300 筹码，该你行动，你应该下多少？

习题 13:

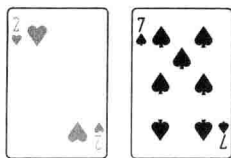
筹码与位置：



局势： 九人在线 SNG 中期。

盲注： 200/400

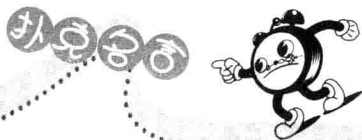
你的底牌：



到你说话： 玩家 A、B、C 都弃牌，现在彩池里有 600。

问题： 你该怎么办？

答案： 的确，27 不同花很弱，但是这里你不该弃牌，你只要再下注 220，对方跟注 20 后，你就能参与一个 620 的彩池，这几乎给你了 3 : 1 的彩池赔率。即使你面对 AK，你也有 1 : 2 的胜负比率。虽然你的底牌不强，但是彩池赔率和胜负比率却支持你全下。



To master poker and make it profitable, you must first master patience and discipline, as a lack of either is a sure disaster regardless of all other talents, or lucky streaks.

想玩好扑克，必须有耐心和纪律，两个缺一不可，无论其他的才能如何或运气多好。

— Freddie Gasperian

答案

习题 1 ~ 习题 7 略

习题 8: 约为 -0.054 元

习题 9: 24 张

习题 10: 8 张

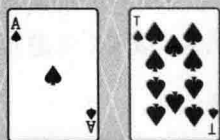
习题 11: 10 张出牌, 胜负比为 3.5 : 1, 彩池赔率是 5 : 1, 值得跟。

习题 12: 150 ~ 200 筹码。你要防止对方抽花。对于对方来说, 还有 47 张牌没看到, 如果他有两张梅花, 那么外面还有 9 张梅花可以使他获胜, 胜负比率为 38 : 9, 大于 4 : 1。下注 100 对方跟的话可以为他提供 4 : 1 的彩池赔率, 考虑到隐含彩池赔率, 你下注应该多于 100, 150 ~ 200 是个不错的选择。

第三部分

翻牌前技术

一场网络德州扑克游戏，你和一个对手进入彩池，你的底牌是：



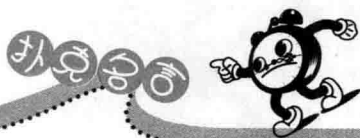
翻牌是：



没错，你拿到了皇家同花顺，这是你第一次拿到皇家同花顺，你成功地引诱对手全下，你很激动，非常激动，激动到你一激动就把加注点成了弃牌。“我做了什么？”你大叫，在今后的三天你像失恋的大二女生那样不停对人倾诉你的悲惨经历。这件事的确值得回忆，但是实际上你不必为此耿耿于怀，你不会因为扔掉皇家同

花顺输掉太多的钱。我的意思是长期来看，你不会因为弃掉皇家同花顺而输很多钱，你输钱更多是因为你拿T7这样的垃圾牌进入彩池。你一年也不一定拿到一次皇家同花顺，就算每次拿到你都扔掉，平均下来损失的钱也不会太多。但是，你每天，每小时，甚至每圈牌，都在因为拿到T7这样的垃圾牌进入彩池然后错过翻牌而输钱，虽然每次你可能只输掉一两个盲注，但是累积下来，一年将会很多。T7这样的牌的确可能会看出来葫芦，然后赢下一个大彩池，但是你不要忘记，你扔掉多少钱才看到了葫芦。

我讲上面的道理是想让你明白底牌的选择十分重要。在这章，我们将讨论你应该拿什么底牌进入彩池，也就是翻牌前的技术。为了给大家一个关于底牌强弱的直观感受，我先给出几种概率。



The only bad luck for a good gambler is bad health.
对于优秀牌手来说，坏运气只有健康问题。

— Benny Binion

3.1 翻牌前概率

虽然谨慎是对的，但是你不能非要等到拿到 AA 或 KK 才进入彩池，拿到这种天王牌的概率很低，下面是发牌的概率：

| 发给我…… | 概率 |
|------------|--------|
| AA | 0.45% |
| AA 或 KK | 0.90% |
| 任何对 | 5.9% |
| AK 同花 | 0.30% |
| AK 不同花 | 0.90% |
| AK | 1.20% |
| AA, KK, AK | 2.10% |
| 同花牌 | 24.00% |

德州扑克最强的五手牌是 AA, KK, QQ, JJ, AK，起手拿到这五手牌的概率是 3%，也就是平均每玩 33 手牌，你会拿到一次。

游戏人数不同，底牌的强弱也不同。如果每位玩家起手都全下，那么在人数不同情况下底牌最强的 20 种如下：

| 九人台 (nine Players) | | | | |
|--------------------|-----|--------|-------|--------|
| 排序 | 起手牌 | 赢 | 平 | 总计 |
| 1 | AA | 34.52% | 0.69% | 35.21% |
| 2 | KK | 28.91% | 0.67% | 29.58% |
| 3 | QQ | 24.60% | 0.82% | 25.42% |
| 4 | AKs | 21.28% | 2.70% | 23.98% |
| 5 | AQs | 19.62% | 2.98% | 22.60% |
| 6 | JJ | 21.25% | 0.97% | 22.22% |
| 7 | KQs | 18.95% | 2.75% | 21.70% |
| 8 | AJs | 18.37% | 3.24% | 21.61% |
| 9 | ATs | 17.39% | 3.49% | 20.88% |
| 10 | KJs | 17.77% | 2.99% | 20.76% |
| 11 | AK | 17.81% | 2.79% | 20.60% |
| 12 | QJs | 17.32% | 3.00% | 20.32% |
| 13 | KTs | 16.87% | 3.22% | 20.09% |
| 14 | TT | 18.66% | 1.13% | 19.79% |
| 15 | QTs | 16.50% | 3.22% | 19.72% |
| 16 | JTs | 16.43% | 3.28% | 19.71% |
| 17 | AQ | 15.93% | 3.09% | 19.02% |
| 18 | A9s | 15.33% | 3.44% | 18.77% |
| 19 | KQ | 15.40% | 2.84% | 18.24% |
| 20 | A8s | 14.61% | 3.61% | 18.22% |

六人台 (six Players)

| 排序 | 起手牌 | 赢 | 平 | 总计 |
|----|-----|--------|-------|--------|
| 1 | AA | 49.10% | 0.67% | 49.77% |
| 2 | KK | 42.70% | 0.66% | 43.36% |
| 3 | QQ | 37.59% | 0.77% | 38.36% |
| 4 | JJ | 33.22% | 0.88% | 34.10% |
| 5 | AKs | 29.77% | 2.60% | 32.37% |
| 6 | AQs | 27.91% | 2.90% | 30.81% |
| 7 | TT | 29.52% | 0.99% | 30.51% |
| 8 | KQs | 26.97% | 2.71% | 29.68% |
| 9 | AJs | 26.38% | 3.18% | 29.56% |
| 10 | AK | 26.51% | 2.70% | 29.21% |
| 11 | ATs | 25.12% | 3.44% | 28.56% |
| 12 | KJs | 25.49% | 2.96% | 28.45% |
| 13 | QJs | 24.82% | 2.96% | 27.78% |
| 14 | KTs | 24.29% | 3.20% | 27.49% |
| 15 | AQ | 24.47% | 3.01% | 27.48% |
| 16 | 99 | 26.30% | 0.87% | 27.17% |
| 17 | QTs | 23.68% | 3.18% | 26.86% |
| 18 | JTs | 23.40% | 3.22% | 26.62% |
| 19 | KQ | 23.62% | 2.80% | 26.42% |
| 20 | AJ | 22.78% | 3.31% | 26.09% |

四人台 (four Players)

| 排序 | 起手牌 | 赢 | 平 | 总计 |
|----|-----|--------|-------|--------|
| 1 | AA | 63.72% | 0.63% | 64.35% |
| 2 | KK | 57.99% | 0.64% | 58.63% |
| 3 | QQ | 53.23% | 0.72% | 53.95% |
| 4 | JJ | 48.87% | 0.80% | 49.67% |
| 5 | TT | 44.86% | 0.88% | 45.74% |
| 6 | AKs | 40.03% | 2.65% | 42.68% |
| 7 | 99 | 40.82% | 0.85% | 41.67% |
| 8 | AQs | 38.37% | 2.90% | 41.27% |
| 9 | AJs | 36.88% | 3.17% | 40.05% |
| 10 | AK | 37.09% | 2.74% | 39.83% |
| 11 | KQs | 36.78% | 2.80% | 39.58% |
| 12 | ATs | 35.55% | 3.44% | 38.99% |
| 13 | KJs | 35.32% | 3.05% | 38.37% |
| 14 | AQ | 35.30% | 3.01% | 38.31% |
| 15 | 88 | 37.27% | 0.87% | 38.14% |
| 16 | KTs | 34.04% | 3.30% | 37.34% |
| 17 | QJs | 34.27% | 3.07% | 37.34% |
| 18 | AJ | 33.68% | 3.30% | 36.98% |
| 19 | KQ | 33.72% | 2.90% | 36.62% |
| 20 | A9s | 32.74% | 3.68% | 36.42% |

| 两人台 (two Players) | | | | |
|-------------------|-----|--------|-------|--------|
| 排序 | 起手牌 | 赢 | 平 | 总计 |
| 1 | AA | 84.97% | 0.57% | 85.54% |
| 2 | KK | 82.10% | 0.58% | 82.68% |
| 3 | QQ | 79.63% | 0.61% | 80.24% |
| 4 | JJ | 77.16% | 0.65% | 77.81% |
| 5 | TT | 74.66% | 0.72% | 75.38% |
| 6 | 99 | 71.69% | 0.80% | 72.49% |
| 7 | 88 | 68.72% | 0.91% | 69.63% |
| 8 | AKs | 65.28% | 2.66% | 67.94% |
| 9 | AQs | 64.41% | 2.78% | 67.19% |
| 10 | 77 | 65.72% | 1.04% | 66.76% |
| 11 | AJs | 63.55% | 2.95% | 66.50% |
| 12 | AK | 63.49% | 2.75% | 66.24% |
| 13 | ATs | 62.66% | 3.18% | 65.84% |
| 14 | AQ | 62.57% | 2.87% | 65.44% |
| 15 | AJ | 61.63% | 3.06% | 64.69% |
| 16 | KQs | 61.58% | 2.97% | 64.55% |
| 17 | A9s | 60.68% | 3.49% | 64.17% |
| 18 | AT | 60.70% | 3.29% | 63.99% |
| 19 | KJs | 60.69% | 3.14% | 63.83% |
| 20 | 66 | 62.58% | 1.18% | 63.76% |

通过这个表我们大体上可以看出，人越少口袋越强，而且我们这个表是看到河底的结果，如果战斗在翻牌就结束，那么口袋更强。需要说明的一点是，九人局里最弱的牌不是不同花的 27，而是不同花的 26，这是因为 26 优于 27 的连牌能力小于 27 强于 26 的对牌能力。

下面是不同底牌类型翻牌形成手牌的概率。

口 袋

| 口袋翻牌成…… | 概 率 |
|---------|--------|
| 三头 | 10.80% |
| 葫芦 | 0.70% |
| 四头 | 0.20% |
| 三头以上 | 11.80% |

口袋之所以强，就是因为口袋有将近 12% 的概率在翻牌形成暗三以上的强牌，这是一个可以短期期待的概率。

同 花

| 同花翻牌成…… | 概 率 |
|---------|--------|
| 同花 | 0.84% |
| 差一张同花 | 10.90% |
| 差两张同花 | 41.60% |
| 河牌形成同花 | 6.4% |

同花底牌翻牌形成天同花的概率不到 1%，同花远没有我们想象的那么强。

A

| 关于 A | 概 率 |
|---------------|--------|
| 底牌有 A 翻牌出现 A | 17.2% |
| 底牌有 A 河牌出现 A | 27.67% |
| 底牌没有 A 翻牌出现 A | 22.6% |
| 底牌没有 A 河牌出现 A | 35.3% |

拿着一个 A 有将近 30% 的概率可以看出个 A，但是请不要忘记，对手也喜欢拿着 A 去看牌，边牌大的 A 才有价值。

杂 牌

| 杂牌翻牌成…… | 概 率 |
|-----------|--------|
| 至少一对 | 32.40% |
| 一对（用一张底牌） | 29% |
| 两对 | 2.00% |
| 三头 | 1.35% |
| 葫芦 | 0.10% |
| 四头 | 0.01% |

你可以简化记忆为，如果对方底牌不是口袋，那么他只有 1/3 的机会形成对牌以上的牌。

翻牌

| 翻牌本身形成…… | 概率 |
|----------------|--------|
| 三头 | 0.24% |
| 对 | 17.00% |
| 同花 | 5.20% |
| 彩虹牌 | 40.00% |
| 连续牌（例如 6-5-4） | 3.5% |
| 两张连牌（例如 K-5-6） | 40.00% |
| 没有连牌（例如 Q-5-2） | 56.00% |

我经常看到有人怀疑某些系统为了造成大牌间的对抗吸引玩家而故意设置经常出现三个相同的翻牌,其实这种怀疑是没有道理的。第一,这种结论一定要建立在大量样本上,这种样本不是几百手牌,而是上万手牌。第二,根据心理学中的视网膜效应,我们往往会觉得我们关注的事情发生的概率高,因为我们会选择性记忆那些我们关注的事情,而忽略那些我们不关注的事情,这与在孕妇眼里街上的孕妇比普通人眼里的多是一个道理。

底牌的强弱是相对的,比如在九人台 AK 排名第四,但是面对一个口袋 2 却没有优势,下面这个表就是翻牌前不同底牌全下的胜率。

| 翻牌前牌型 | 牌 例 | 胜 率 |
|---------------------|-----------------------|----------------|
| 两高牌 VS 两低牌 | AK VS 72 AK VS 54s | 68:32 59:41 |
| 高低牌 VS 两中间牌 | A5 VS K8 A5 VS T9 | 60:40 55:45 |
| 一高一次低牌 VS 一次高一低牌 | A6 VS Q2 A6 VS Q2s | 64:36 60:40 |
| 低对 VS 两高牌 | 22 VS J5 22 VS T9s | 53:47 46:54 |
| 一对 VS 一张高牌 | 66 VS K6 66 VS K5 | 69:31 70:30 |
| 一对 VS 两张低牌 | KK VS Q6 KK VS 54s | 88:12 77:23 |
| 高对 VS 低对 | KK VS 33 AA VS 77 | 81:19 80:20 |

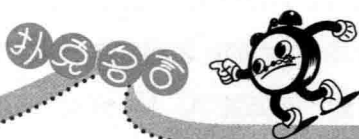
KK 面对 K2 有 94% 的胜率, 这是德州扑克翻牌前全下最大的优势。
 在面对 AA 的所有牌里, 同花 67 最强, 有将近 23% 的胜率。

很多时候你并不知道对手的底牌是什么, 下面这个表就是几种典型底牌面对对手所有随机产生的底牌的平均胜率。

| 底 牌 | 面对随机牌 (%) |
|-----|-----------|
| 27 | 35:64 |
| AA | 82:15 |
| 22 | 51:49 |
| 54s | 41:59 |
| QT | 57:43 |

| | |
|----|-------|
| J5 | 47:53 |
| 98 | 48:52 |

希望以上的各种概率没有把你的头脑搞晕，虽然数学可能让人讨厌，但是它可以客观真实地反映底牌的强弱。



If you're a competitive person and you commit yourself to something, you have no choice but to endure.

如果你渴望胜利并全情投入，那么你除了坚持别无选择。

— Vince Burgio

3.2 翻牌前打法

下面我们来具体讨论一下不同底牌翻牌前的打法。我在 2.3 一手牌的要素这节曾经说过，脱离那十个影响牌力的因素讨论底牌没有意义，为了表达方便，我们把将要进行的讨论设定在如下情况发生：

- ① 这是一场九人 SNG 的比赛；
- ② 九个玩家的筹码差别不大；
- ③ 盲注相对筹码很小；
- ④ 你对其他玩家的打法没有什么了解。

我们的基本策略是谨慎，因为在比赛刚开始的时候，盲注较小，彩池往往不大，不值得为之冒太大的风险。下面我分几种情况进行讨论，不要死记硬背这些打法，我只是为你提供一种思考方式。

情况 1 你前面的所有玩家都弃牌

AA, KK: 当你在前段位置（一到三位）时，跟注，设一个陷阱。当你在中段位置（四到六位）和按钮时，加注（如果不强调加注的数量，一般指 3 倍大盲注，下同）。当你在小盲注时，跟注，此时你不必担心后面有很多玩家进入彩池，在单挑中，AA 和 KK 都非常强。

QQ, JJ: 除了小盲注的所有位置都要加注，在小盲注我会用 QQ 跟注，JJ 加注。

TT-88: 前段和中段位置跟注，按钮或小盲注加注。

77-22: 任何位置都要跟注。

AK: 任何位置都要加注。

AQ: 它们并没有你想象的那么强，在前段位置我会弃牌，在中后段位置我会加注。

AJ, KQ: 很危险的牌，前段和中段位置我会扔掉，按钮和小盲注我会加注。

同花连牌: 同花连牌也是投机牌，但是相对口袋形成大牌的概率低了很多，有时候便宜看进去也不错。前段位置我会弃牌，中段和后段位置可以跟注。

其他所有牌: 因为小盲注总有 3 : 1 的彩池赔率，拿到其他牌在小盲注可以跟注，在其余位置我会弃牌。

如果你前面有人加注，
那么你要拿着比在他的位置加注的牌更强的牌才能跟注。

情况 2 你在中段位置，前段位置有玩家加注到 3 倍大盲注

David Sklansky 在《高级玩家比赛教程》中提出了一个很重要的理论，这个理论简称为“间隔理论”。间隔理论简单实用，你应该记住它。当你遇到前面有玩家加注的时候，间隔理论就派上用场了。

AA, KK, QQ: 反加注到 10 倍大盲注。AA 的目的是为了扩大彩池，QQ 的目的是为了获得对手底牌更多的信息，KK 介于两者之间。

JJ-22: 跟注。这里我不得不提一个很著名的理论，虽然它没有名字，但是我叫它“1/15 理论”，提出这个理论的人是 2003 年 WSOP 冠军 Chris Moneymaker，他认为：

比赛早期，如果你跟注的花费小于你筹码的 1/15，
那么你可以跟注所有中小口袋。

“1/15 理论”是建立在暗三巨大的潜在回报率和很小的风险上，一旦你看出来个暗三，你可能会赢很多；没看出来暗三，大多数情况下你就弃牌了。输不会输太多，但是赢会赢很多，这就是暗三的强大。

AK: 加注、跟注或弃牌都可以，视对手风格和牌桌局势而定。

AQ: 如果是同花，可以考虑跟注；不是同花，弃牌。

其他所有牌: 弃牌。

情况 3 你在中段位置，前段有玩家跟注

AA-JJ: 加注到 4 ~ 5 倍大盲注。加注的目的有两个，一是扩大彩池筹码数，二是减少进入彩池的人数。

TT-22: 跟注。主要目的还是希望可以看出来暗三。

AK, AQ: 加注到 4 ~ 5 倍大盲注。加注的目的和高对一样。

同花连牌: 如果你后面的玩家都比较紧, 可以跟注; 如果比较松, 弃牌。

其他所有牌: 弃牌。

情况 4 你在后段位置, 前段位置有玩家加注到 3 倍大盲注, 中段位置有玩家加注到 9 倍大盲注

你现在的位置被称为三明治位置, 夹在两个玩家之间, 你的决定不会结束这圈下注, 这个位置非常不利。

AA, KK: 加注, 你的目的除了扩大彩池, 还希望赶走这两个加注玩家中的一个。

QQ: 通常会跟注, 如果有可靠的读牌信息我也可能会加注或弃牌。

所有其他牌: 弃牌。

情况 5 你在后段位置, 前面有三个玩家跟注

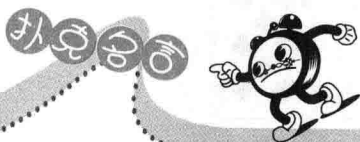
AA-QQ: 加注到 5 倍大盲注。你不希望太多人进入彩池。

JJ-22: 跟注。

AK: 加注到 5 倍大盲注。如果彩池够大, 甚至可以全下。

同花连牌: 跟注。

其他所有牌: 弃牌, 包括 AQ。



Hold'em - like life itself - has its defining moment. It's the flop. When you see the flop, you're looking at 71 percent of your hand, and the cost is only a single round of betting.

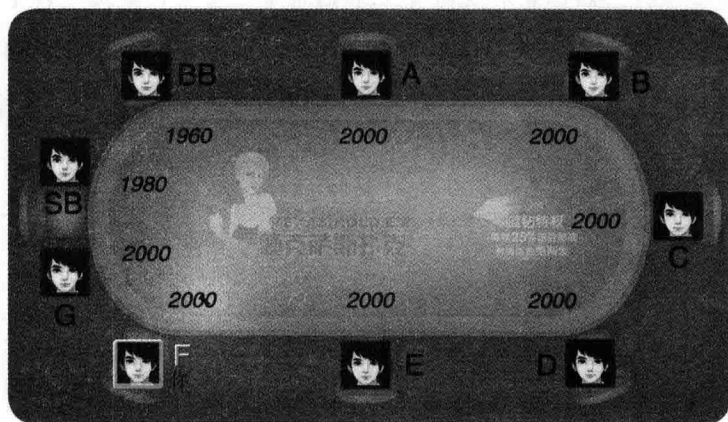
扑克就像生活，他的关键时刻是翻牌。当你看到翻牌，你只下了一圈注，但你却看到了71%的牌。

— Lou Krieger

3.3 习题

习题 1

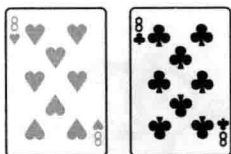
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 的第一手牌，你不了解对手。

盲注：20/40

你的底牌：



到你说话： 玩家 A 弃牌，玩家 B 跟注，玩家 C 到 E 都弃牌，彩池里有 100。

问题： 你该怎么办？

答案： 这是第一手牌，而且你对其他玩家没有什么了解，盲注还很小，这时候你应该趋向于保守。口袋 8 扔掉很可惜，加注又不够，前面有个溜入彩池的玩家对你来说是件好事，跟注，期待翻出个暗三。

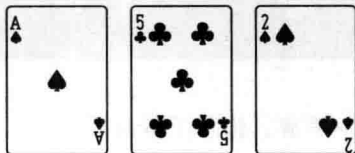
行动： 你跟注。玩家 G 弃牌，小盲注弃牌，大盲注加注到 160，玩家 B 弃牌，彩池里有 260。

问题： 你该怎么办？

答案： 彩池里有 260，跟注要花费你 120，这为你提供了大约 2 : 1 的彩池赔率。如果大盲注是两高牌，比如 AK，那么你们的实力差不多；如果他是 99+，那你就有大约 4 : 1 的劣势。由于两高牌的牌型要多于对牌，所以综合考虑，你的劣势大约在 2 : 1 左右，约等于彩池赔率，可跟可不跟。但是有两点支持你跟：第一，你的位置好于大盲注，以后的每个回合都是他先行动，你的位置可以免费帮你获得信息；第二，你有很高的隐含赔率，一旦你看出来一个暗三，那你可以大赚一笔，所以，这里应该跟。

行动： 你跟注。彩池里有 380。

翻牌：



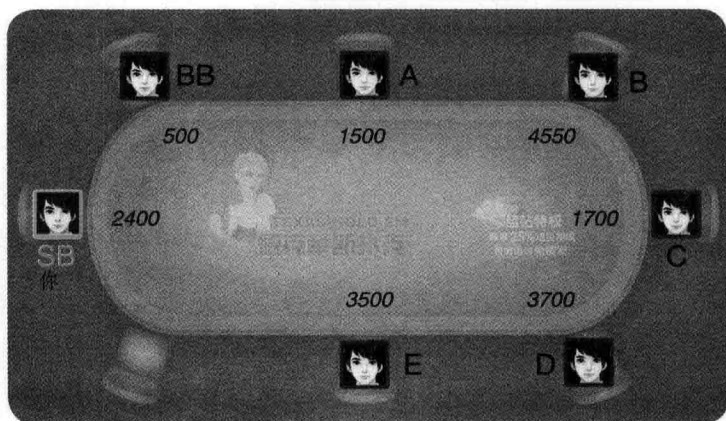
行动：对方下注 200，彩池里有 580。

问题：你该怎么办？

答案：虽然对方的下注很像在偷，但是这里你还要相信他。无论他有一个 A 还是有一个高对你都没有优势，比赛才刚刚开始，机会还有很多。虽然你白白扔进去了 160，但是你买到了一次机会，不要期待每次投资都获得回报，只要长期的期望值为正就可以。

习题 2

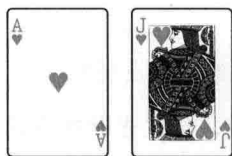
筹码与位置：



局势：9人 SNG 前期，两个玩家已经被淘汰了，玩家 D 很谨慎。

盲注：50/100

你的底牌：

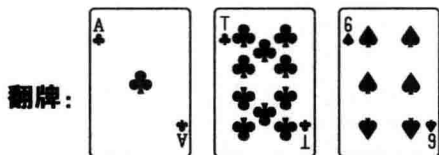


到你说话：玩家 A 到玩家 C 都弃牌，玩家 D 加注到 300，玩家 E 弃牌。彩池里有 450。

问题：你该怎么办？

答案：弃牌。你有三个不利因素：第一，你后面有个尚未行动的玩家，你现在正处在三明治的位置；第二，进入彩池后，每次都是你先行动；第三，AJ 并不强大，即使是同花，特别是你面对一个谨慎玩家时。

行动：实际上你跟注了 250，大盲注玩家弃牌，现在彩池里有 700。



问题：你该怎么办？

答案：两个好消息和两个坏消息。好消息一个是 大盲注玩家弃牌了，一个是你击中了 A。坏消息是有两个梅花，还有一个 T，梅花可以帮助对手形成同花抽牌，T 让你失去了战胜 Ax 牌型的机会——无论是 AK, AQ 还是 AT，你都无法战胜他。但是这里你还要下注，因为你先行动，你只能通过下注来获得更多信息，我会下 300。

行动：实际上你下了 400，对方跟，现在彩池里有 1500。



问题：你还有 1750 的筹码，你继续下注吗？

答案：回答下注或不下注都不对，你首先做的不是考虑下注还是不下注，而是要考虑对手跟注意味着什么。第一，他在抽花；第二，他拿到一手大牌在挖坑，如 AA, TT；第三，他拿到了一手不自信的牌，在等待你的进一步行动，比如 KK, QQ, AJ。由于对手是个谨慎玩家，我

更倾向于第二种，我会让牌。

行动：实际上你选择了继续下注，你下注了500。对手全下，你剩下1250，你该怎么办？

答案：你的筹码迅速从2400变成了1250，和买入中石油股票有一拼了。这是个骑虎难下的时刻，如果弃牌，就剩下1250了，下面的比赛将很艰难；如果跟注，输了你就被淘汰了。当然，你可能会赢，让筹码翻倍，但是根据对手的表现你获胜的概率不大，虽然很痛苦，但是我还是会选择弃牌。

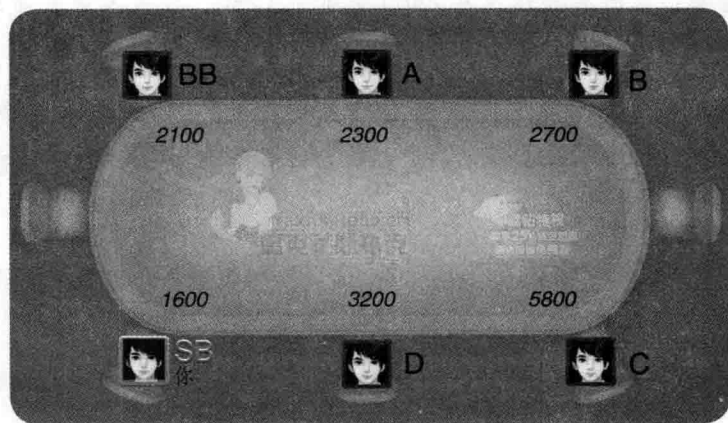
行动：实战中你选了跟注，对手亮出来AK，河牌是一个8♣，没有帮助你。

AK很强，AQ也不错，但是你要记住你在AJ上输了多少钱，而且你还将继续输下去。玩边缘牌一定要有一个重要的能力，就是扔掉第二好的牌，显然，这里我们的小盲注玩家不具备这个能力。

还有一点我要说明下，这里我对对手打法不敢苟同，AK在面对花面的时候跟注显得太软了，对手很可能是在抽花。当时彩池有1100，非常有吸引力，应该加注或全下拿下。虽然这次他赢了，但是下次呢？

习题 3

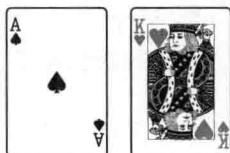
筹码与位置：



局势：九人 SNG 中期，还剩六个玩家。

盲注：100/200

你的底牌：



到你说话：玩家 A 弃牌，玩家 B 加注到 500，玩家 C、D 弃牌，现在彩池里有 800。

问题：你该怎么办？

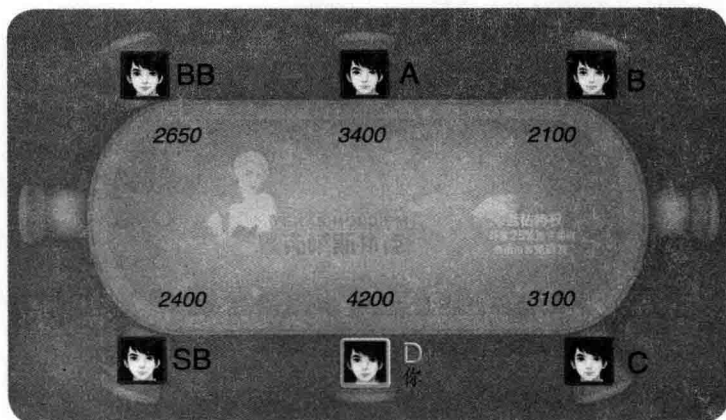
答案：这里你该全下。你现在只有 1600，彩池里有 800，是你筹码的 1/2，如果你全下所有人都弃牌，那你很高兴拿下这个不小的彩池。即使对方跟注，你也不必担心，只有对方拿着 AA 或 KK 你才有很大的劣势，但是你已经有一个 A 和一个 K 了，对方有 AA 或 KK 的可能性大大缩小了。还有一点，就是你的位置。你是小盲注，翻牌后你将第

一个行动，这很不利，全下可以消除这个位置劣势。

行动：你全下，大盲注弃牌，玩家B跟注，亮出A♥Q♣。翻牌是T♦A♦8♠4♥7♠，你的AK坚持到了最后。

习题 4

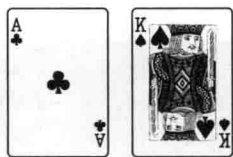
筹码与位置：



局势：九人 SNG 中期，还剩六个玩家

盲注：50/100

你的底牌：



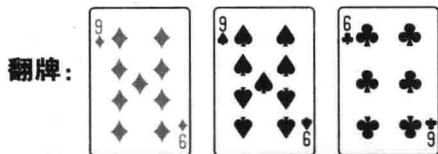
到你说话：玩家A加注到300，玩家B和玩家C都弃牌，现在彩池里有450。

问题：你该怎么办？

答案：跟牌。第一，AK是最强的非对牌，弃牌在这里明显太弱了；第二，全下有些草率，万一对方用QQ或JJ跟了你的全下，你只能把命运交给运气了，现在盲注还很小，你的筹码还很多，你还有充分的

时间利用你的技术；第三，你的位置很好，翻牌后你最后一个行动，你可以让位置而不是筹码帮助你获得更多信息。

行动：你跟注，大小盲注都弃牌，现在彩池里有 750。



行动：对方让牌。

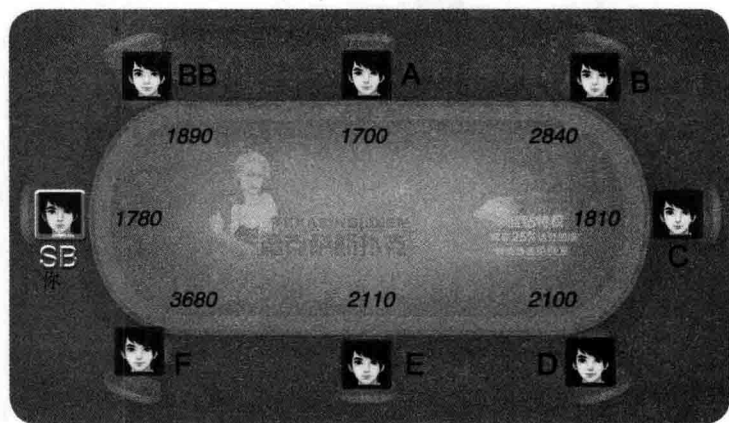
问题：你该怎么办？

答案：对方已经示弱了，这里你应该下注 1/2 彩池，这个下注保证你每三次只要赢一次彩池就可以收支平衡。如果对方反加注，那么你就弃牌，如果对方跟注，你根据转牌和转牌后对方的表现再做下一步的决定。

行动：你下注 400，对方弃牌。Good !

习题 5

筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 早期，玩家 F 很优秀，他已经淘汰了一个玩家。

盲注： 30/60

你的底牌：



到你说话： 玩家A跟注，玩家B、C、D、E弃牌，玩家F加注到240，彩池里有390。

问题： 你该怎么办？

答案： QQ是个很强的底牌，但是这里你不应该全下，加注600~700，这个加注足以看清前面玩家的牌力强弱。

行动： 你加注到810，大盲注玩家弃牌，玩家A全下，玩家F跟注，现在彩池里有4270。

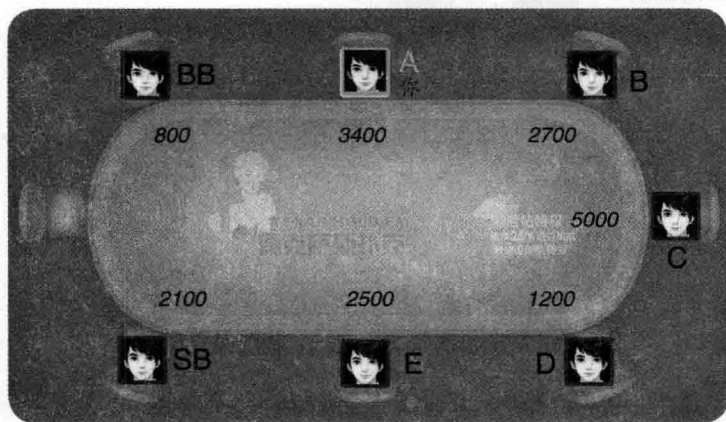
问题： 你该怎么办？

答案： 你加得有点多，可能因为这样下注你正好剩下1000个筹码，但是多余的下注没有实际意义，你应该学会节省。玩家A的全下很可能意味着他在拿大口袋挖坑，玩家F加注和跟注全下也意味着他的底牌很强，此时，你的QQ显然不够大了。这种情况，我只有拿到AA或KK才会跟注。

行动： 你弃牌，玩家A亮出KK，玩家F亮出AA，没出现第三个K。玩家A成功地吸引了两个人加注，他打得没错，但是很遗憾，他遇到了更强的AA。玩家F在你无意的帮助下赢得了一个大彩池。

习题 6

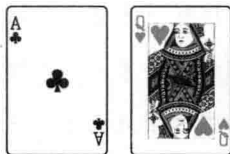
筹码与位置：



局势：九人在线中期，还剩七个玩家。

盲注：100/200

你的底牌：



问题：彩池里有 300，你第一个行动，你该怎么办？

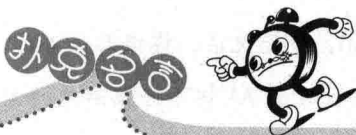
答案：弃牌。第一，在有七个玩家的桌子，AQ 不同花不强；第二，你在枪口位置，这个位置非常不好；第三，你后面有两个短筹码玩家，他们可能做出绝望的一搏，在单挑的时候 AQ 并不是很强。

行动：你加注到 600。玩家 B 到玩家 E 弃牌，小盲注玩家弃牌，大盲注玩家全下。彩池里有 1700。

问题：你该怎么办？

答案：问题到这里就简单多了，彩池为你提供了 1700 : 400 的赔率，大于 4 : 1，AQ 没有理由不跟。

结果：对方亮出 TT，很遗憾，最终你没击中 A 或 Q。不要抱怨你抛硬币输给了对手，AQ 在枪口位置加注是问题所在，你应该等待更好的机会。

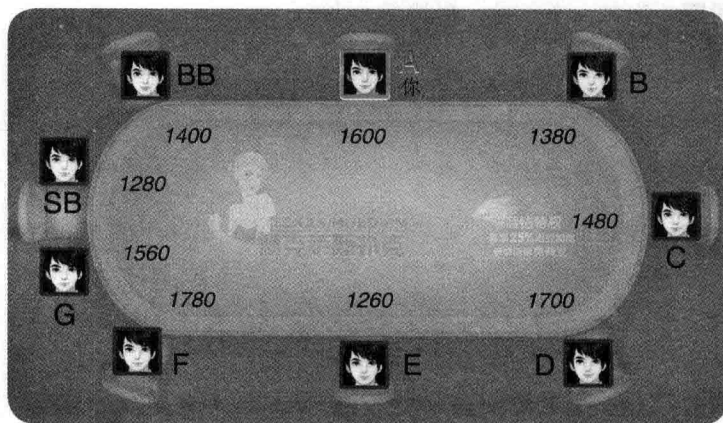


Aces are larger than life and greater than mountains.
AA比生命更高贵，比山更伟大。

— Mike Caro

习题 7

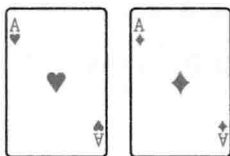
筹码与位置：



局势：在线 MTT 比赛早期，起始筹码为 1500。

盲注：20/40

你的底牌：

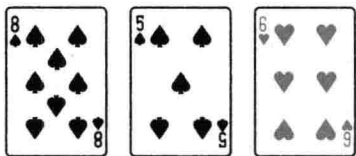


问题：彩池里有 60，你先说话，你该怎么办？

答案：盲注还很小，拿到 AA 你不应该满足只拿到那池底的 60。溜进去，等待对手加注。

行动：你跟注，玩家 B 弃牌，玩家 C 跟注，玩家 D 和玩家 E 弃牌，玩家 F 跟注，玩家 G 弃牌，小盲注跟注，大盲注让牌。彩池里有五个玩家，200 筹码。

翻牌：



问题：你第一个行动，你该怎么办？

答案：两个对你不利的消息：一是五个玩家进入了彩池！五个！二是翻牌有顺面和同花抽牌。这里一定要加注，看看对手们的反应。加注到 150 ~ 200 是不错的选择。

行动：你加注到 300。玩家 C 弃牌，玩家 F 跟注，大盲注和小盲注弃牌。彩池里有 800。

翻牌：



问题：到你说话，你该怎么办？

答案：你加注有些多，但是玩家 F 还是跟注了，你在行动前要思

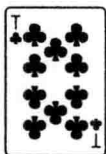
考他为什么会跟你。翻牌前他面对两个跟注玩家没加注，这表示他拿到大口袋或者两高牌的可能性不大，他很可能拿的是投机牌，比如 88、66、55、97 或者 87、67、A♠x♠，如果是前者，他在挖坑，如果是后者，他在抽牌。两者对你都不利，你应该继续下注，200 ~ 300 都好。

行动：你下注 260，你的筹码还剩 1000。对方加注到 600，你该怎么办？

答案：弃牌。对方露出了他的獠牙，他有一手大牌，暗三或顺子，K♠ 的出现让他开始担心同花的可能，所以他急于拿下这个彩池。记住，当转牌对方开始展现实力后，你要重新评估顶对的大小。

行动：实际上你跟注了，彩池里有 2000。你还剩下 660，玩家 F 还剩 840。

河牌：



问题：你还剩下 660，玩家 F 还剩 840，怎么办？

答案：让牌，期待他也让牌。

行动：你让牌，对方下注 200，彩池里有 2200，你该怎么办？

答案：弃牌，很明显，对方在尽可能扩大他的彩池，他担心全下把你赶走，他给了你 2200 : 200 的彩池赔率，虽然这个彩池赔率很合适，但是你没有必要再送筹码了。

行动：你跟注，对方亮出 9♥7♥，天顺。不要迷恋 AA，AA 不代表必胜。



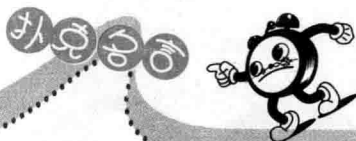
第四部分

翻牌打法

Gus Hansen 是个典型的攻击型牌手，但是你仔细观察他打牌会发现，他在翻牌前的确非常具有攻击性，但是翻牌后，他就变得异常精明。有一次他一语道破天机：“德州扑克是翻牌的游戏。”的确如此，翻牌后 60% 的公共牌都已经出现了，而且在转牌或河牌进一步提高牌力的可能性通常不会太大。

与翻牌前一样，翻牌后脱离 2.3 一手牌的要素中介绍的那十个因素讨论牌力的强弱仍然没有价值，为了便于说明，我们还是假设几个条件：

- ① 只有你和另一个玩家进入彩池；
- ② 你对他没有明显的读牌；
- ③ 你们的筹码相对盲注都很大。



Sometimes you'll miss a bet, sure, but it's OK to miss a bet. Poker is an art form, of course, but sometimes you have to sacrifice art in favour of making a profit.

有时候你会输，但是输了也很好。扑克是一项艺术，有时候你不得不为艺术献身。

—— Mike Caro

4.1 翻牌后的行动

翻牌后的行动包括下注、跟注、诈唬、观让、反加注、弃牌。下注可以分成价值注、试探注、最小注、控制注。诈唬可以细化为完全诈唬和半诈唬。

价值注

价值注名副其实，你相信自己现在非常可能拿到了最好的牌，你想让更多的筹码进入彩池。你不必在有绝对把握的情况下才下注，除了在你拿到坚果牌这种极其稀有的牌的情况下，你的牌最好仅仅是个猜测。但是在扑克里，你不得不依据猜测行动。通常价值注在半个彩池和一个彩池之间。

价值注的作用包括：

建立彩池：在扑克里，当你有优势时你的首要目的之一就是建立

彩池，而在你有劣势时则要维持彩池不扩大，价值注可以完成这个目的。

赶走好牌：如果你错了，没有拿到最好的牌，一个下注仍然可以让边缘牌弃牌，赢得一个你可能输掉的彩池。

控制赔率：如果你的对手正在抽一手可以击败你的牌，你应该通过下注阻止他获得合适的彩池赔率，他们要么不得不弃牌，要么在期望值为负的情况下参与彩池。

获得免费牌：你的下注给自己建立了一个有好牌的形象。接下来的下注圈比你牌好的对手可能会减少下注，给你一张免费牌。

试探注

试探注比价值注要小（常见的是三分之一到半个彩池）而且功能也不同。试探注发生在你不认为自己拿到了最好的牌，但是你又有一些原因想下注的时候。就像在草丛中的猎人，你在那里“试探”看看能打到什么猎物。

试探注的作用包括：

赢得彩池：意外收获。

建立控制：领先下注并建立一个强硬的形象可以使你获得一张或两张免费牌。

阻止大注：拿着边缘牌的玩家更倾向于下注而不是加注。领先下注可以使得本来想下一个大注的对手只是跟注，使你更便宜地看到下轮（或摊牌）。

赶走弱牌：在一个多人进入的彩池，试探性下注可以使得那些抽牌的人弃牌而避免跟出一个幸运牌击败你。

最小注

最小注指的是允许下注的最小数额，一般是一个大盲注。最小注

通常在两种截然相反的情况使用，一是拿到非常大的牌，一是拿到一手没信心的牌。也正因为最小注有两种解释，所以你的对手不会读出你的含义。

最小注的作用包括：

扩大彩池：拿到大牌的时候，比如葫芦，一方面担心下价值注或试探注会吓跑对手，一方面担心让到河牌对手没等到想要的牌造成自己一无所获，这种情况可以下最小注给对手极大的抽牌回报率以扩大自己的彩池。

赢得彩池：有时候，对手可能拿着一手毫无价值的牌，如果他不想偷注，那他面对任何下注都会弃牌。你可以通过最小的代价赢得一个彩池。

控制注

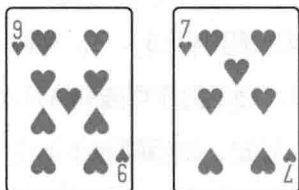
当你下注的时候，你实质上是在控制你对手跟牌的彩池赔率。控制彩池赔率的能力是无限注德州扑克的一大要素，它融合了许多技术。在有限注德州扑克里，下注的大小是预先设好的，随着彩池的增长，下注变得可以忽略不计了。如果玩有限注德州扑克时你在抽花，你大约有 4 : 1 的劣势，但是彩池非常大，你对手的下注仍然给你提供了 10 : 1 的彩池赔率，你轻松地，甚至不假思索地跟注。很多时候有限注德州扑克就是这样，因为成牌下的注很小，抽牌很容易获得一个非常非常好的彩池赔率，最终抽到牌。

但是在无限注德州扑克里，抽牌很成问题。如果你的对手想阻止你抽牌，他可以下一个彩池大小的注，把你抽牌的彩池赔率降低到 2 : 1 左右，要么你相信你有巨大的隐含赔率你继续，要么你只能弃牌。

从另一个方面来讲，下一个小注，可以给你的对手提供很好的彩池赔率，引诱你的对手留在彩池继续抽牌。让我们看下面这个典型的例子。

牌例

在线无限注德州扑克游戏，盲注 20/40。翻牌前，你之前所有人都弃牌，你在关煞位。你拿着：



你加了个小注到 80 个筹码。按钮弃牌，但是小盲注跟了 60 个筹码，大盲注弃牌。彩池现在有 200 个筹码，你在好位置，只有一个对手。

翻牌是：



你的对手让牌。这是一个非常吓人的翻牌，有三张高牌，而你的底牌只是 97。但现在，你有一个内嵌抽顺（J 可以使你成为顺子）。你不知道自己所处的境地，带着四张出牌，你让牌。

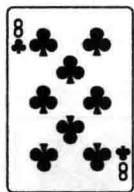
转牌是：



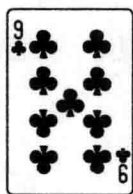
6♣ 对你有帮助，因为你又拿到了一个内嵌抽顺。这次在低端 8 会给你一个顺子，现在你可能有八张出牌。

你的对手现在下注 40 个筹码。这是非常奇怪的下注，给你提供了 6 : 1 的赔率。现在你看见了六张牌，所以还剩四十六张。在这些牌当中，就目前你了解的，八张会使你成为顺子并获胜，而三十八张会输。你抽牌的赔率是 38 : 8，或者说略小于 5 : 1。实际上你得到了跟注的合适赔率！额外还有隐含赔率。（你的对手可能有 AJ 这样的牌，如果真是这样，你就算抽到也无法获胜。但是，就目前对手下注的迹象并不符合拿到这样一手大牌的情况。）

你跟，使得彩池有 280 个筹码。河牌是：



你凑成了顺子。他让牌，你下注 160 个筹码。这个数量非常好；你十分确信你能赢这手牌，但是你又不想下的太多得不到回报。他跟，亮出：



你赢了一个不错的彩池。

注意你对手的行为。他在翻牌拿到了底对，但是他担心自己并不大。

不过你让牌了，而且转牌出现了一个无关紧要的牌，这时他想拿下彩池，但是他还是很害怕，所以下了个小注。这个注太小了，以至于给了你合适的抽牌赔率——用前面提到的两规则我们知道八张出牌有 16% 的机会抽到。结果你抽到了，并击败了他，而且在河牌多赢了 160 个筹码。假设他下了一个不小的注，比如说 120 或 140 个筹码，你可能在转牌就跑了，不会再奢望拿下彩池。

下注不应该符合你的牌力，而应该符合你在某种局势下的表现。

观让

观让看似是一种消极的行动，但是仍然是一个重要的策略，而且它可以带来许多好处。比如：

保护中等牌：如果你没有好牌，唯一获胜的办法就是诈唬。但是如果你有一个中等牌，我们叫“好到可以让牌的牌”。你不是很想下注，但是也没有弱到你非要诈唬才能获胜。相反，这手牌可能会摊牌获胜。这样你应该观让，冒最小的风险以图看到河底。

减少下注圈：假设翻牌后你拿到了顶对，现在这手牌可能是桌面最好的牌。但是如果每一圈你下注都被跟注，看到河底你的顶对没有提升牌力，你的牌可能就不是最好的了。这似乎有些自相矛盾。可能你有强牌，但是随着彩池成几何级数增长，这不是一手你每圈都想加注的牌。让牌是种解决方案。你可以选择翻牌观让转牌下注，或者翻牌下注转牌观让，每种方案都可以达到减少下注的目的。通过减少下注发生的圈数，你可以根据你的牌力维持彩池的数量。

诱捕：诱捕指的是观让一手好牌示弱，误导你的对手。你可以用 check-raise 快速收益，也可以再次让牌或跟注，保持欺骗的权利以便在下轮获得更多的利益。

反加注

反加注按发生情况可分为三种，第一种是对手加注你反加注；第二种是你让牌对手加注你反加注；第三种是你加注对手反加注你再反加注。反加注的作用包括：

展现实力：反加注通常是一种实力的展现，告诉对手自己有大牌，敢于和对手玩一个更大的彩池。

警告对手：如果你加注被反加注后再反加注，你是在告诫对手，“我的加注不是偷注，而是有很强大的实力做后盾，请尊重我的加注。”如果你让牌对手加注你反加注，你是在告诉对手，“你中计了，我是在 check-raise，不要以为我让牌我就没牌，下次我让牌你不要轻易下注！”反加注可以使你赢得更多尊重，使你的对手不愿与你竞争同一个彩池。

诈唬：一般来说，用反加注诈唬比直接诈唬效果更好，check-raise 通常被看作阴谋得逞的做法，而不是诈唬。

跟注

一场马拉松比赛，最后获得冠军的运动员往往是紧跟在第一名后面的那个家伙。想想，有个人像鬼魂一样跟在自己身后想甩都甩不掉是一件多么可怕的事情，跟注往往也给人这种感觉。跟注的作用有三点：

挖坑：当你有一手几乎不可战胜的牌（比如葫芦，A 同花）的时候，你怕对手被你的加注打跑，那么你可以选择冷静地跟注，以吸取更多筹码。

抽牌：当你的牌需要进一步加强才能战胜对手的时候，如果赔率或隐含赔率合适，那么你可以跟注抽牌。但是要注意，在比赛中，抽牌需要的彩池赔率要比现金游戏中大些，因为在比赛中筹码越多越不值钱。

观望：有时候你不知道自己的牌究竟比对手强还是比对手弱，这时候可以跟注结束这一个下注圈，观察对手下一个下注圈的行动后再做出决定。

诈唬

诈唬的意思是——弱牌尝试装作大牌下注以期望赢得本来不能赢得的彩池。

除了使你在处于劣势的时候可以赢牌，诈唬还有其他的重要功能。比如：

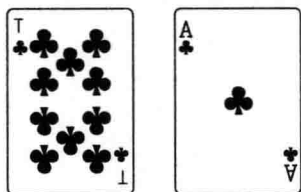
开启未来的（诈唬）下注：也被称为“多重打击”。如果你在翻牌诈唬被跟，你不一定非要放弃这手牌。你可以在转牌再次诈唬（“开第二枪”），如果你再次被跟，你可以在河牌继续（“开第三枪”）。如果对手不是拿到很强的牌很难连续跟三个渐增的下注。如果你连开三枪那么你获胜的机会会非常高。但是倘若不成功，你就可能会失去所有筹码。

建立信任：在扑克里，如果你从不诈唬，你就不会有收益。一旦你的对手弄清你的下注意味着下注的真正含义，他们基本上就会知道你有什么牌了。一旦这样，你只会赢得一些小彩池而输掉大彩池——这是失败的症结。为了当你拿到一手大牌时使对手跟你，必须让他们相信你有能力诈唬。所以每隔一段，你必须来一次诈唬。

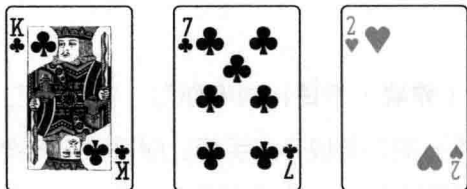
半诈唬

半诈唬，由 David Sklansky 创建的术语，一种独特的下注类型，不完全是价值注也不完全是诈唬，兼有两者的特点。半诈唬应用在抽牌对抗一手可能的成牌的时候。这种下注有两种获胜方式：对手的成牌弃牌或者我们抽到牌击败对手。

举个例子，假设你有：



翻牌是：



你有一张梅花抽牌和一张过牌（A，比桌面上的牌都大的牌），有十二张出牌，你可以领先下注。如果你的对手弃牌，你赢得彩池，是一个不坏的结果。如果你的对手有一对，他可能跟注。如果你没有击中转牌，你在翻牌的强硬可能使对手失去下注的勇气，这样你能获得击中河牌的机会。有十二张出牌，如果看两张牌，你有 44% 的机会成牌。

用点数学知识会显示半诈唬的威力。让我们再来看看那手牌，假设你确信下注后对手 30% 会弃牌，而如果对手跟注，你大约有 44% 的机会击中你想要的牌并摊牌获胜。如果我们的估算是正确的，你会有 30% 的机会立即获胜，还有 30.8% 的机会摊牌获胜。

$$30.8 = 0.7 \times 0.44$$

总共你有 60.8% 的获胜机会。你的半诈唬为你提供了实实在在的优势（虽然如果下注过高你会损失）。

在你准备半诈唬前，请注意几种情况可能会让你的乐观估计失算。比如：

① 相对于对手的牌，你认为对手有 30% 的弃牌可能性太高了。

② 当你半诈唬时，你的对手可能加注而不是跟注，如果这样，你的计划就落空了。

③ 如果转牌你没抽到牌，你不一定会免费看到河牌，你的对手可能会下一个大注迫使你弃牌。

④ 你成牌了，但是你发现对手的牌更大。

简单来说，半诈唬是你兵工厂中的一种武器，但不是绝对能获胜的策略，慎用。

弃牌

在电视上，观众更愿意看到两个牌手全下，公共牌发得跌宕起伏，最后，转牌落后的玩家靠小概率河牌惊天逆转。这样的镜头的确吸引眼球，仿佛在看悬念大片，但是在一个优秀牌手看来这样的牌局技术含量很少。我认为最好看的场面不是击中小概率河牌赢得彩池，而是经过慎重思考，扔掉了一手非常强的牌，而对手恰恰比自己的牌更强，比如读出对手是 AA 扔掉了自己的 KK，读出对手是 A 同花扔掉了自己的 K 同花。弃牌的作用包括：

减少损失：如果你已经判断出自己被击败了，那么就没必要让自己的损失更大。减少损失等于获得收益。当然，如果跟牌需要的筹码微乎其微，可以帮助自己看到对手的底牌，那么也可以考虑在已经确认被击败的情况下跟注。但千万注意，不要因为自己的好奇心而下注。

不给对手隐含赔率：如果你控制了对手抽牌的彩池赔率，但是他还是选择抽牌，并且抽中，那你要弃牌。虽然他赢得了这手牌，但是他会想：“这个家伙不会给我很高的隐含赔率，以后彩池赔率不合适我不跟注了。”这会对你以后的控制有很大的帮助。

建立形象：如果你经常弃牌，对手会认为你很紧，这时候你可以

适当地进行诈唬。



If hold'em were easy, everyone would do it.

如果德州扑克很简单，那么每个人都可以玩好。

—— Bonnie Damiano

4.2 翻牌打法

Gus Hansen 是个典型的攻击型牌手，但是你仔细观察他打牌会发现，他在翻牌前的确非常具有攻击性，但是翻牌后，他就变得异常精明。有一次他一语道破天机：“德州扑克是翻牌的游戏”。的确如此，翻牌后 60% 的公共牌都已经出现了，而且在转牌或河牌进一步提高牌力的可能性通常不会太大。

与翻牌前一样，翻牌后脱离 2.3 一手牌的要素中介绍的那十个因素讨论牌力的强弱仍然没有价值，为了便于说明，我们还是假设几个条件：

- ① 只有你和另一个玩家进入彩池；
- ② 你对他没有明显的读牌；
- ③ 你们的筹码相对盲注都很大。

情况 1 大牌

这里我说的大牌指的是一些很难被战胜的牌，比如同花顺、四

头、葫芦、天同花、没花面的天顺。注意，我说的是很难，而不是不能，除非你拿到坚果牌，否则你始终有被击败的可能。如果你每次输掉一手葫芦就像失恋的大二女生一样到处抱怨，哭爹骂娘，那么我建议你看看2008年WSOP四头A输给皇家同花顺的那手牌。爱德华·墨菲说过：“可能发生的事情就一定会发生（Anything that can go wrong will go wrong）”。但是在扑克世界里，你不可能只在拿到坚果牌的时候才敢放开玩，上述的几种牌型从长期盈利的角度看已经足够大了。拿到这些牌你应该挖坑，尽量多赢一些筹码，因为这样的机会实在难得。拿到大牌我通常这样打：

我先行动：让牌，如果对手加注，我通常会跟注，继续挖坑等待对手往里跳。

我后行动：如果对方下注我会跟注隐藏自己的实力。如果对方让牌我通常也会让牌，等他下次行动后我再决定，但如果对手是“跟注机器”（那些特别喜欢跟注的玩家）玩家，我会下试探注或最小注扩大彩池。

情况2 暗三

如果你认真看了第三章，你会发现我对口袋牌情有独钟，因为没有什么比翻牌拿到暗三更让人感到兴奋的了。暗三像狙击手一样致命而又隐蔽，躲在暗处给对手来个爆头。即使对手在转牌形成了同花或顺子，河牌你仍然有20%的机会形成葫芦或四头战胜他。虽然同花连牌在翻牌无论拿到天同花还是天顺都比暗三大，但是这种概率连2%都不到，根本不值得期待。更郁闷的是，翻牌给了你一手抽牌，抽不中会让你损失很多。口袋不是这样，翻牌后你形成同花的概率要大于10%，而一旦没有形成，那也没关系，你可以毫无遗憾地扔掉小对。拿到暗三我会这么打：

我先行动：如果没花面或顺面，我会按照大牌那么去玩暗三。如果有很强的花面或顺面，比如三个同花牌或三个连续牌，那么我会下一个大注争取在这里拿下彩池。如果有同花或顺子的抽牌，我会下个控制注，对方跟注我根据转牌再做决定。如果对方反加注我会跟注挖坑或者反加注，对方弃牌我也会很高兴。如果对方弃牌我拿下彩池后我会亮牌，告诉对手我的试探注非常有威力，为以后偷注做准备。

我后行动：如果有花面或顺面，对方加注我会反加注以澄清我的牌力，对方让牌我会下控制注。如果没有花面或顺面，对方加注我会跟注，对方让牌我会让牌或下试探注。

情况3 两对

我们这里的两对指的是公共牌没有对牌情况下的两对。两对的情况比较复杂，我们假设翻牌为三张不同的牌，我们分别叫最大翻牌，中间翻牌，最小翻牌，那么两对可能是最大翻牌和中间翻牌组成的，也可能是中间翻牌和最小翻牌组成的，两者的强弱有很大差异。两对不像暗三那么强，对方只要一个三头就可以击败你，所以拿到两对我们不应该拖下去，应该尽早结束战斗。

我先行动：在没花面或顺面的情况下，如果我是最大翻牌和中间翻牌或者最大翻牌和最小翻牌组成的两对，我会选择让牌挖坑。如果我是中间翻牌和最小翻牌组成的两对，我会加注争取拿下彩池。

我后行动：在没花面或顺面的情况下，如果我是最大翻牌和中间翻牌或者最大翻牌和最小翻牌组成的两对，对方让牌我会让牌挖坑，对方加注我会反加注。如果我是中间翻牌和最小翻牌组成的两对，对方让牌我会加注，对方加注我会反加注。

情况4 强对

强对指的是一个大的超对或一个大顶对顶边牌，比如 AA、KK、QQ 这样的超对和 AK 翻出来个 A 或 K，AQ 翻出来个 Q 这样的顶对顶边牌。强对在翻牌不错，是翻牌可以 All in 的最小牌型。

我先行动：在没有花面或顺面的情况下，我会根据情况选择让牌挖坑或下试探注。如果有花面或顺面，我会下注 3/4 彩池到 1 个彩池。

我后行动：在没花面或顺面的情况下，对方让牌我会下试探注，对方下注我会反加注。在有花面或顺面的情况下，对方让牌我会下 3/4 到 1 个彩池，对方加注我会反加一个大注拿下彩池。

情况5 边缘牌

边缘牌包括顶对弱边牌，中对。这样的牌不强，遇到对手强烈加注你要果断扔掉。玩好边缘牌需要很强的读牌能力，优秀的玩家可以扔掉第二好的牌。

我先行动：下试探注看对手的反应。

我后行动：对手强烈加注我会弃牌，对手下试探注我会跟注，对手让牌我会下试探注。

情况6 抽牌

在现金游戏中，我们只要够得上彩池赔率就可以抽牌，比如你确定你抽花能赢，那么在翻牌全下的情况，彩池赔率只要在 2 : 1 以上就值得去冒险。但是在比赛中，你必须要有更大的彩池赔率才值得抽牌，因为前面我已经证明过，在比赛中，筹码越多越不值钱，所以在比赛中应该尽量少玩抽牌，八张出牌（两头抽顺）以下的抽牌尽量不要去玩。

我先行动：如果是八张出牌以上的抽牌，我会下一个试探注，如果八张以下，我会让牌。

我后行动：如果对手让牌，我有八张以上的出牌，我会根据我的读牌情况选择下半诈唬或者让牌。如果对手加注，我的出牌在十五张（花顺两抽）以上我会加注甚至全下拿下彩池，但在十五张以下，除非彩池赔率特别高我会跟注，否则我会弃牌。

情况 7 面对抽牌

面对抽牌一定要做到两点：第一，不要给对手合适的彩池赔率。面对对手的抽牌，我们通常要下一个较大的注来确保我们可以赶走抽牌的对手，虽然我们知道筹码越多越不值钱，但并不代表对手也知道。第二，不要给对手反向隐含赔率（即对手抽中牌后你跟注使对手获得的赔率）。一旦对手抽中牌，你要果断弃牌。通常我们不确定对手的出牌有几张，控制彩池赔率的能力是建立在良好的读牌能力基础之上的。

我先行动：如果你成功地读出了对手的抽牌、出牌数，那么下注要较临界下注（就是彩池赔率和胜负比率相等的下注）大些，比如面对转牌抽花要下一个彩池。

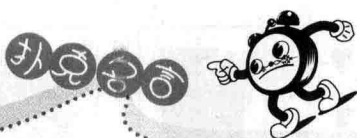
我后行动：和先行动一样，一定不要给对手合适的彩池赔率。

情况 8 什么都没有

什么都没有不代表你会输掉这手牌，你仍然可以通过你的技术赢得彩池，也就是我们说的诈唬。但是不要滥用它们，诈唬偶尔用一用才有效，“狼来了”说多了就没有人相信了。诈唬的成功与否不光是运气问题，还取决于你的读牌能力。

我先行动：如果我是两个超牌（比如我的底牌是AK，翻牌出现J73），有时我会选择诈唬；如果我的底牌很差，我通常会让牌。

我后行动：如果对方让牌，我会按照我的读牌结果选择诈唬；如果对方加注，我通常会弃牌。



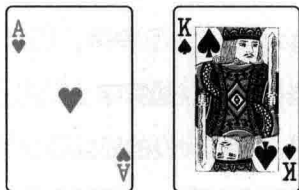
The single greatest key to winning is knowing thy enemy — yourself.
获胜的关键是了解你的敌人——你自己。

— Andy Glazer

4.3 转牌打法

通过对翻牌打法的讨论我们可以知道，如果两个人进入彩池，翻牌拿到顶对和不错的边牌已经很理想，但是随着转牌的出现，一个顶对就显得不那么有力了。有个理论很好地说明了这个道理，这个理论是由用户名为“Baluga”的玩家在世界上最好的德州扑克论坛“2+2”上提出的，所以叫做“Baluga 理论”。我们先来看一个笔者在一次比赛中的真实牌例。

这局牌发生在中国德州扑克嘉年华比赛的早期，盲注是 100/200，大家的筹码都差不多，你的底牌是：



你在小盲注位置，按钮玩家加注到 500，你跟注，大盲注玩家跟注，

翻牌是：



你加注到 1000，大盲注玩家弃牌，按钮跟注，转牌是：



你继续下注 1000，按钮玩家反加注到 3000，你该怎么办？

答案：这里你应该弃牌，只有一对不够。你已经展现了你的强硬，但是对手不但没有怕，反而反加注，这表明对手不会拿着边缘牌，也不会抽牌，他应该是两对或暗三。事实上他的底牌是 $Q\heartsuit Q\spadesuit$ 。

上面这个牌例的道理就是“Baluga 理论”的核心内容：

通常，如果你在转牌面对一个强烈的加注，
你要重新评估你的一对的牌力。

在讲翻牌打法的时候我们说过，在翻牌顶对顶边牌是可以全下的最小的牌型，按照“Baluga 理论”，在转牌，顶对顶边牌显然是不够的。下面我们在这个理论的基础上，对翻牌中我们提到的八种情况进行讨论，看看他们在转牌该怎么打。我们假设的环境还是这三点：

- ① 只有你和另一个玩家进入彩池；
- ② 你对他没有明显的读牌；

③ 你们的筹码相对盲注都很大。

情况 1 大牌

同花顺、四头、葫芦依然强大，拿到这些牌的时候依然可以按照翻牌后拿到这些牌的打法来玩，挖一个深坑等着对手跳。但河牌或转牌拿到同花就不像翻牌拿到天同花那么放心了，你要担心更大的同花和葫芦。比如你拿到了 Q 同花，你加注，对方反加注，这时候你就要考虑对方是不是有 A 同花或 K 同花。同花一般很明显，桌面上有三张花色相同的牌，但是葫芦就比较隐蔽了。你拿到同花，而桌面上有两张一样的牌，如果这时候对手表现得很强硬，你就要考虑他是不是拿到了葫芦。如果你拿到了顺子，除了要考虑是否有更大的顺子或葫芦之外，你还要考虑对手是不是有同花。

我先行动：如果你读出对手会加注，那么你应该让牌来挖坑。但是如果读出对手在抽牌，那么你要下一个对方可以接受的下注，否则一旦对手在河牌没等到他要的牌你就赚不到筹码了。

我后行动：如果对手加注我会跟注，如果对手让牌我会下一个类似偷盲的小注。因为如果你让牌了，那么在河牌牌力没增强的情况下他很可能继续让牌，不要给对方免费牌。

情况 2 暗三

没有花面和顺面的暗三依然很强大，但是你要时刻注意你的威胁，河牌的出现会让你的暗三变得毫无价值。如果转牌不是彩虹牌，那么河牌就有形成同花的可能，而且一旦桌面的五张牌都出现了，那么它们有顺面的可能性会大大增加。所以拿到暗三在转牌不要轻易给对手免费牌。

我先行动：如果有花面或顺面你要下一个彩池左右的大注，用来

澄清牌力或控制彩池，如果没有花面或顺面，你要加一个较小的试探注。对手一旦弃牌你要亮牌，告诉对手我加注往往意味着我有大牌，获得筹码的同时也获得对手的尊重。

我后行动：对手让牌我会下试探注。对手加注，如果有花面或顺面我会反加注，如果没有我会跟注。如果有花面或顺面而且对手表现得很强硬，我会考虑弃牌。

情况 3 两对

前面说过，翻牌的最小全下牌是顶对顶边牌，到了转牌，我觉得最小的全下牌应该是两对，而且是较大的两对。两对进一步增加牌力，但变成葫芦的可能性很小，只有大约 1/12，所以拿到两对应该尽量在转牌结束战斗。

我先行动：下注，1/3 到半个彩池，如果对方反加注，你要冷静思考，根据对手的风格和牌面的情况选择反加注、跟注或弃牌。

我后行动：对方让牌我会加注，对方加注我会根据情况选择反加注或者跟注。

情况 4 强对

根据 Baluga 理论，在转牌强对已经不那么强了，一般来说，对手加一个大注或全下的时候，你要重新评估你一对的牌力。

我先行动：如果翻牌你拿到了强对，加注后对方跟注，而转牌对你毫无帮助，这时候你要下一个连续注，你的目的不是要扩大彩池，而是要通过这个下注来打探对手的虚实。你不该让牌，因为这等于向对手表明了你的恐惧。

我后行动：如果对手让牌，我会下 1/2 彩池看看对手的反应。如果对手加注，你要根据具体情况和对手风格选择反加注、跟注或者弃牌。

通常在没把握的情况下，我会选择跟注。

情况 5 边缘牌

边缘牌在这个时候什么都不是了，你的下注和诈唬的区别已经不大，除非你读出对方的牌力比你还弱，否则不要跟注。

我先行动：你仍然可以下一个小点的试探注，不过遇到反抗要果断弃牌。

我后行动：如果对手让牌我也让牌，看一张免费牌；如果对手加注我通常会弃牌。

情况 6 抽牌

这时候只有河牌没有发下，即使花顺双抽的抽牌率也不到 1/3，如果对手加注，无论你在什么位置都要求你有极大的彩池赔率才能跟注。

我先行动：我会让牌，希望对手给我免费牌；如果对手加注，视彩池赔率而定。

我后行动：如果对手让牌，那么我很高兴得到一张免费牌；如果对手加注，视彩池赔率而定。

情况 7 面对抽牌

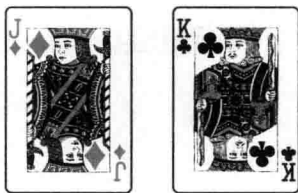
当你转牌面对抽牌的时候还是应该像翻牌时候一样，做到控制彩池赔率和不给对手隐含赔率。但是有一点要注意，当你在转牌面对抽牌的时候，不要给对手免费牌，因为如果河牌对手没抽到，那么面对你在河牌的下注他会欣然弃牌，你就无利可图了。

我先行动：加注，较临界下注大些，如果彩池够大可以全下拿下这个彩池。

我后行动：对方让牌一定要加注，不要给免费牌。

情况8 什么都没有

桌面上有四张牌，你什么都没有，这两个因素综合作用的结果就是很可能对手有牌，如果这个彩池对你没有特别的意义（比如输掉就被淘汰了），那么应该选择让牌或弃牌，不要浪费你的筹码。但是，对于某些特定的牌型，转牌与河牌比翻牌更适合诈唬。举下例子，你拿着：



翻牌是：



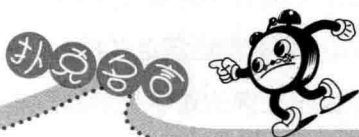
翻牌对方下一个彩池，你跟注，转牌出现了一个：



这时候如果你非常想拿下这个彩池可以反加注，造成你抽牌成功的假象。

我先行动：让牌。特别局面和特定牌型可以选择诈唬。

我后行动：对方加注弃牌，对方让牌，特别局面和特定牌型可以选择诈唬。



Poker is not a game in which the meek inherit the earth.

在扑克游戏里，老实人没有地位。

— David Hayano

4.4 河牌打法

河牌与转牌虽然都是发下一张牌，但是两者的差别却是巨大的。首先，现在桌面上有五张牌，情况变得更复杂了。我们前面提到了 Baluga 理论，现在我们可以基于 Baluga 理论的基础上更进一步，提出一个更普适的规律。虽然这个规律没有 Baluga 理论那么简明，但是它更有普遍性，我们称之为牌力递减规律：

通常，如果在转牌或河牌你的牌力没有增强，那么它们就减弱了。

其次，也是河牌与翻牌、转牌最大的不同，那就是河牌是最后一张牌，发完它发牌就结束了，所以不能有抽牌了。基于以上两点，我们开始讨论河牌的打法。当然，玩家数目、筹码、盲注、读牌情况和转牌相同。

情况 1 大牌

同花顺、四头、葫芦还是很强大，但是如果你一路加注，对方一路跟注，那么你就要注意你的K花或者后端顺子的大小了。假设现在你确定你的牌足够获胜了，那么你应该这么打：

我先行动：如果你读出来你的对手是个喜欢偷盲的玩家，而且之前你河牌让牌后遇到对手加注都弃牌了，那么你可以让牌打个 check-raise。这么做不光可以使你赢得更多的筹码，还可以让你的对手意识到你河牌的让牌不一定是示弱的表现，使他不致轻易偷牌，这会增加你获得免费摊牌的机会。但是对于一个很紧的玩家，你要下一个他会跟注的最大注，不要去钓他的鱼。

我后行动：这种情况比较简单，只要加一个适当的注，不让对手免费摊牌就可以了。

情况 2 暗三

没有花面、顺面的暗三还是很强，但是你要注意，桌面上最多会有五种暗三，你的暗三够强吗？小暗三输给大暗三很正常，扔不掉也不是什么错误，但是你不应该有盲点。

我先行动：如果没有花面或顺面我会按照大牌的方式打，如果有花面和顺面我会下一个试探注，根据对手的行动决定我该怎么办。

我后行动：如果有花面或顺面对方加注我会根据情况考虑跟注或弃牌，对方让牌我通常会让牌。如果没有花面或顺面对方加注我会视我的暗三大小选择跟注或反加注，对方让牌我会下注。

情况 3 两对

在河牌我的最小跟注全下牌还是两对，但是与转牌不同，我有顶两对才能全下。

我先行动：如果我的两对是较大的两对，我会根据牌面选择加注或让牌；如果我的两对是较小的两对，那么我会让牌。

我后行动：如果对手加注，我会根据牌面选择跟注或弃牌；如果对手让牌，我会根据牌面选择加注或让牌。

情况4 强对

它们已经不强了，但是你在很多时候还能获胜。在河牌，强对很像翻牌的边缘牌，需要你有很好的读牌能力才能打好。

我先行动：大部分情况我会让牌，但是有些时候我读出我比对手大我会下注。如果遇到强烈的加注我会弃牌。

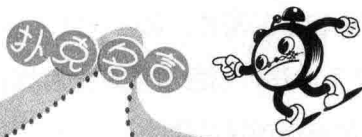
我后行动：对手让牌大部分情况我也会让牌，但是如果我有强烈的读牌我也会下注。如果对手加注我会根据读牌选择跟注或弃牌。

情况5 边缘牌和什么都没有

如果在河牌你仅仅有边缘牌那么等同于你什么都没有，只能通过诈唬来获得彩池，诈唬也是有条件的。

我先行动：让牌。特别局面和特定牌型可以选择诈唬。

我后行动：对方加注我会弃牌，对方让牌我也会让牌，特别局面和特定牌型可以选择诈唬。



Sometimes you'll miss a bet, sure, but it's OK to miss a bet. Poker is an art form, of course, but sometimes you have to sacrifice art in favour of making a profit.

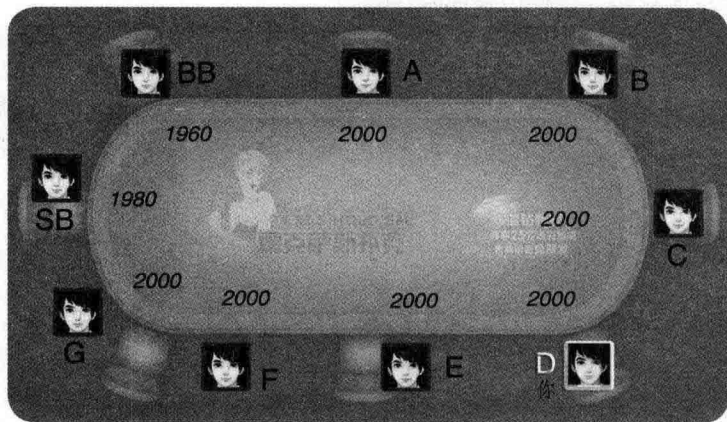
有时候你会输，但是输了也很好。扑克是一项艺术，有时候你不得不为艺术献身。

— Mike Caro

4.5 习题

习题 1

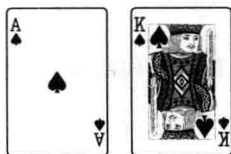
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 的第一手牌，你不了解对手。

盲注：20/40

你的底牌：



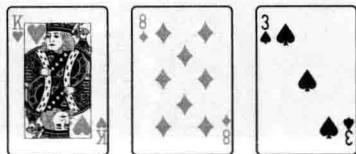
到你说话： 玩家 A 到玩家 C 都弃牌，彩池里有 60。

问题： 你该怎么办？

答案： AKs 是最强大的非对底牌了，你肯定要加注，我建议加注到 160。

行动： 你加注到 120，玩家 E 和玩家 F 弃牌，玩家 G 跟注，大小盲注弃牌，在彩池里有 300。

翻牌：



问题： 你先行动，你该怎么办？

答案： 首先，翻牌前你的加注有些少，但是无所谓，效果达到了，只有一个对手和你竞争彩池。虽然你的位置不好，但是翻牌对你非常有利，没有花面或顺面，你拿到了顶对顶边牌，加注或者让牌都可以，但是这里我会让牌。原因之一是我希望对手加注然后我反加注多赢些筹码；原因之二是为了以后做准备，如果我这次成功地通过反加注拿下彩池，那么对手会忌惮我的让牌，他们会想：“这家伙的让牌可能是在挖坑，我们不要偷他。”这会使我看到更多的转牌和河牌。

行动： 你让牌，对手下注 200，彩池里有 500，你该怎么办？

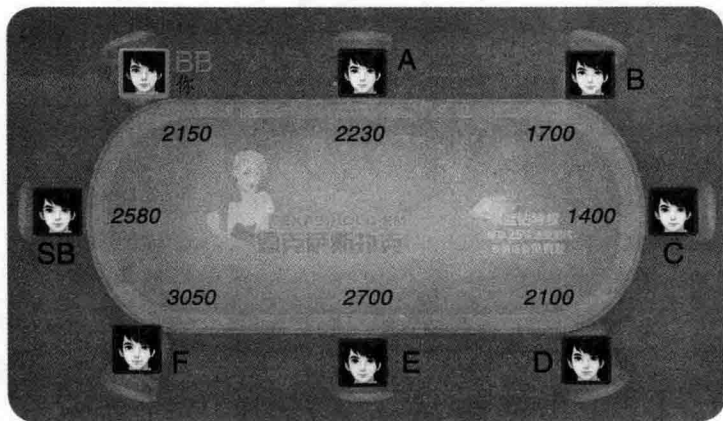
答案： 我会加注拿下这个彩池。虽然你是顶对顶边牌，但是如果对方的底牌是个口袋或者击中了一个 K，那么他只要一张牌就可以击败你，这是比赛的初期，你应该稳点，以后的机会还有很多。500 的彩池

已经不少了，你应该很高兴地拿下。

行动：你加注到 500，对方想了很久，然后弃牌。

习题 2

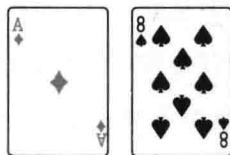
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 早期，已经淘汰了一个玩家。

盲注：30/60

你的底牌：



到你说话：玩家 A 到玩家 C 都弃牌，玩家 D 加注到 180，玩家 E、

玩家 F、小盲注弃牌，彩池里有 270。

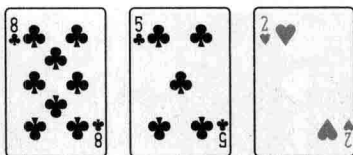
问题：你该怎么办？

答案：虽然你的底牌很弱，但是有两点支持你应该跟注。第一，彩池赔率。你只要投入 120 就能参与一个 270 的彩池，在有个 A 的情况下，你获得了大于 2 : 1 的彩池赔率，这已经非常好了。第二，你不能让你

的对手觉得你好欺负，这是你的盲注，你要保护它，你要向对手传达一个信息：即使我底牌不强，也休想轻易抢夺我的盲注。

行动：你选择跟注，彩池里有 390。

翻牌：



问题：你先行动，你该怎么办？

答案：不要着急做决定，先来分析一下翻牌。你拿到了顶对，这没错，但是事实上你的牌并不强大。如果对方的底牌是个中口袋就可以击败你，而且这里既有花面又有顺面。但是，你还要下注，拿下彩池最好，如果对方跟牌你根据转牌再做决定，如果对方反加注你可以弃牌了。你没有好位置，你只能通过下注获得信息。

行动：你下注 200。对方跟注，彩池里有 790。

转牌：



问题：你先行动，你应该怎么办？

答案：先来分析对手的跟注意味着什么。他可能击中了暗三在挖坑，也可能在抽梅花，还有可能他什么都没有，只是怀疑你在偷注，等待你继续行动。这里你还要继续下注，你希望获得更多的信息。

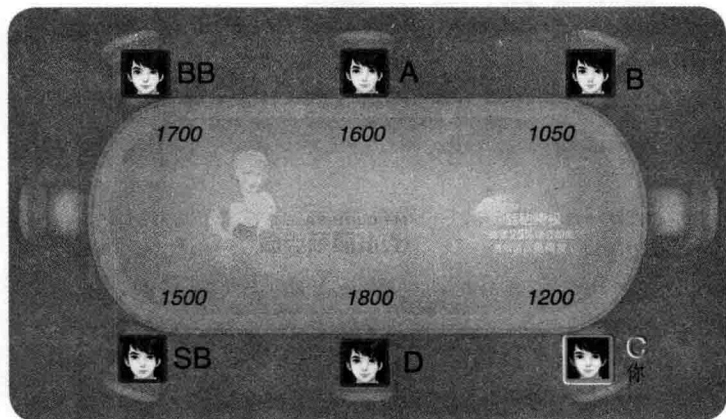
行动：你下注 200。对方全下。

问题：你该跟注还是弃牌？

答案：弃牌，不用考虑，你已经被击败了，也不要去想对手的底牌是什么，那和你毫无关系。

习题 3

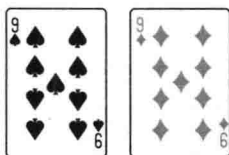
筹码与位置：



局势：六人 DON 中期，起始筹码为 1500，大盲注玩家很紧。

盲注：50/100

你的底牌：



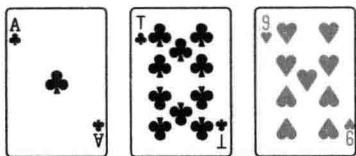
到你说话：玩家 A 和玩家 B 弃牌，彩池里有 150。

问题：你该怎么办？

答案：还剩下四个玩家，你的位置也不错，这种情况口袋 9 值得玩。我会下注 250，在 DON 中，盲注 100 的时候这个下注已经足够赶走一个谨慎的玩家了，省 50 是 50。

行动：你下注 250，玩家 D 跟注，大盲注和小盲注弃牌。彩池里有 650。

翻牌：

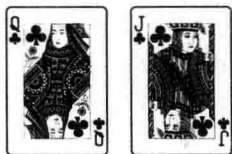


问题：你先行动，你该怎么办？

答案：你击中了暗三，但是不要太高兴，桌面上既有花面又有顺面，这很危险。现在彩池里有650，大于你现在拥有筹码950的一半，而且在DON中，筹码贬值比SNG更快，所以你应该果断地拿下这个彩池。全下！

行动：你全下，对方跟注。

他亮出来：



并在河牌击中了个梅花。对方花顺双抽，你输得不遗憾。



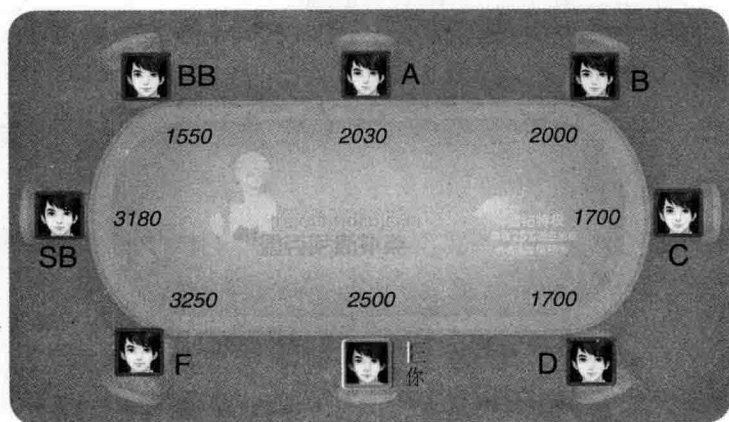
Limit poker is a science, but no-limit is an art. In limit you are shooting at a target. In no-limit, the target comes alive and shoots back at you.

限注德州扑克是科学，无限注德州扑克是艺术。在限注德州扑克里，你在打靶；在无限注德州扑克里，靶子活了并且会打你。

— Crandall Addington

习题 4

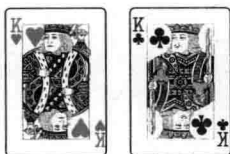
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 早期，已经淘汰了一个玩家。

盲注：30/60

你的底牌：



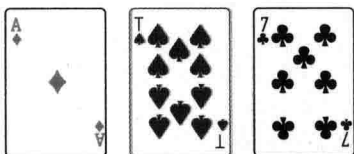
到你说话：玩家 A 加注到 120，玩家 B 到玩家 D 都弃牌，彩池里有 210。

问题：你该怎么办？

答案：这里你不能跟注，因为你后面还有三个未行动的玩家，你不希望太多的人进入彩池，所以这里应该加注，比如加注到 350 或者 400。

行动：你加注到 300，玩家 F 弃牌，大小盲注弃牌，玩家 A 跟注，彩池里有 690。

翻牌：



行动：对方下注 300，彩池里有 990，你该怎么办？

答案：信息很多，我们一个一个解读。第一，翻牌前对方跟注，你的加注有些少，对方只要 180 就能参与一个 510 的彩池，这对你读牌有些障碍，但是多少可以说明，对方有一手值得玩的牌。第二，翻牌出现了个讨厌的 A，现在对方只要有 A 就比你大，而且这非常有可能。第三，翻牌后对方下了个试探注。综合这三点，你无法判断对手究竟有什么牌，这里我会选择跟注，让我的位置帮助我。

行动：你跟注，彩池里有 1290。

转牌：



行动：对方全下。

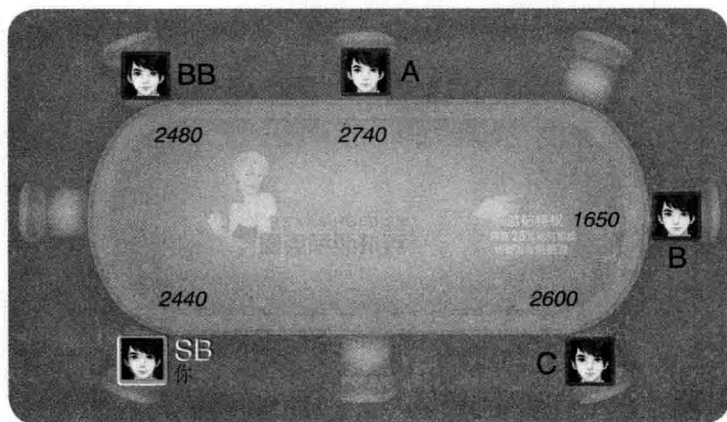
问题：你该怎么办？

答案：Q♣ 的出现使牌面出现了花面和顺面，对方的下注非常可能是想赶走抽牌，这意味着他的底牌非常可能有 A。当然，也许他是口袋 Q，甚至可能是 KT 这样的边缘牌，但是有 A 的可能性很大，翻牌前过小的加注使你陷入了困境。比赛才刚刚开始，你还有机会，抛弃你的侥幸心理，也抛弃你的底牌。

行动：你弃牌。

习题 5

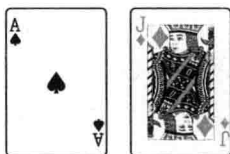
筹码与位置：



局势：六人在线 SNG 早期，已经淘汰了一个玩家，玩家 A 很紧。

盲注：30/60

你的底牌：



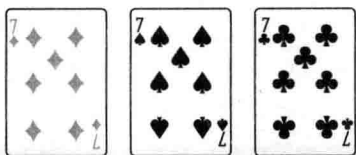
到你说话：玩家 A 加注到 120，玩家 B 和玩家 C 弃牌，现在彩池里有 210。

问题：你该怎么办？

答案：AJ 在五人局已经不错了，但是这里我还是会选择跟注，原因一是因为玩家 A 在枪口位置加注说明他的底牌不会太差，AJ 很容易被 AK 或 AQ 主导。原因二是我后面还有个尚未行动的玩家，我在三明治位置。

行动：你跟注，大盲注玩家弃牌，彩池里有 300。

翻牌：



问题：你先行动，该怎么办？

答案：很遗憾，这是德州扑克，不是老虎机。翻牌出现三头的情况小于千分之三，但是始终会发生。你虽然什么都没有，但是对方也可能什么都没有。这里我会选择下个试探注。

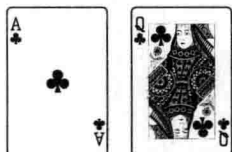
行动：你下注 100。对方反加注到 400。

问题：跟注，弃牌还是全下？

答案：你下注有点少。对方加注到 400 虽然可能是反偷，但是更可能是实力的展现，相信他有口袋，弃牌。

行动：你弃牌。

对方获胜后亮出：



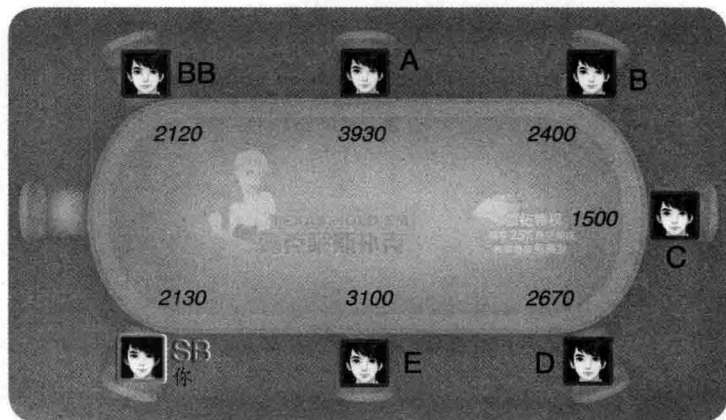
Cards are war, in disguise of a sport.

扑克是伪装成游戏的战争。

— Charles Lamb

习题 6

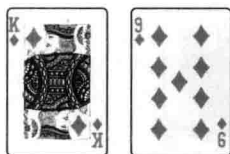
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 中期，已经淘汰了两个玩家。

盲注：50/100

你的底牌：



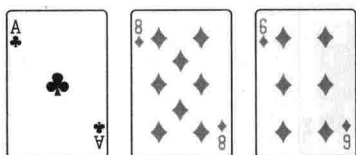
到你说话：玩家 A 到玩家 E 都弃牌，彩池里有 150。

问题：你该怎么办？

答案：在只有两个玩家的时候 K9s 已经不错了，加注可以考虑。但是这里我会选择跟牌，第一因为我的位置不好，第二因为 K9s 并不真正强大。

行动：你选择加注到 200，对方跟。彩池里有 400。

翻牌:



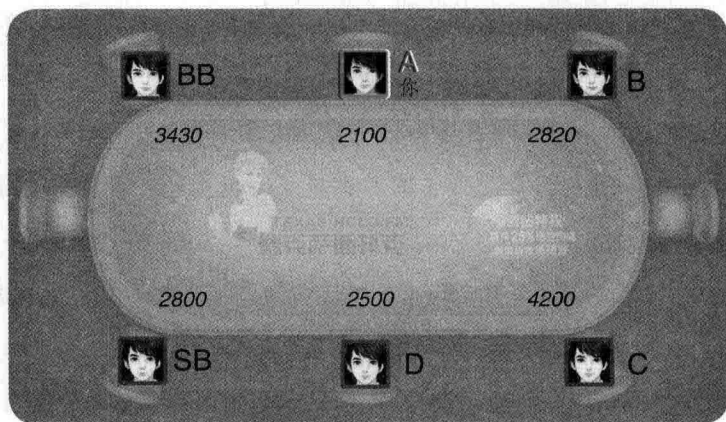
问题: 你先行动, 你该怎么办?

答案: 翻牌前加注也可以, 但是你加注的有点少, 对方有位置, 而且你给了他 3 : 1 的彩池赔率, 他没有理由不跟注。翻牌对你来说喜忧参半, 喜的是有两张方块, 忧的是你并没有真正的成手牌, 但是不要紧, 对手可能也没有。这里应该采取半诈唬, 下半个彩池, 如果拿下, 很好。如果对方跟注, 你期待同花的出现。如果对方加注, 视他加注数量再决定。

行动: 你下注 100。对方弃牌。你虽然下得有些少, 但是对手并没有抵抗, 你拿下了彩池。

习题 7

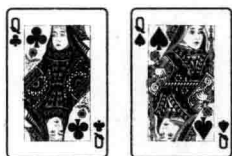
筹码与位置:



局势: 九人在线 SNG 中期, 已经淘汰了三个玩家。

盲注: 50/100

你的底牌：

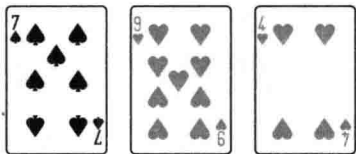


问题：你先行动，你该怎么办？

答案：你的筹码处于劣势，很幸运，这个时候你拿到了一个大口袋。如果我的底牌是AA或KK，在这里我会跟注溜进去，但是QQ没强大到这个程度，所以这里我会标准加注。

行动：你加注到300。玩家B跟注。玩家C和玩家D弃牌，小盲注跟注，大盲注弃牌。彩池里有1000。

翻牌：



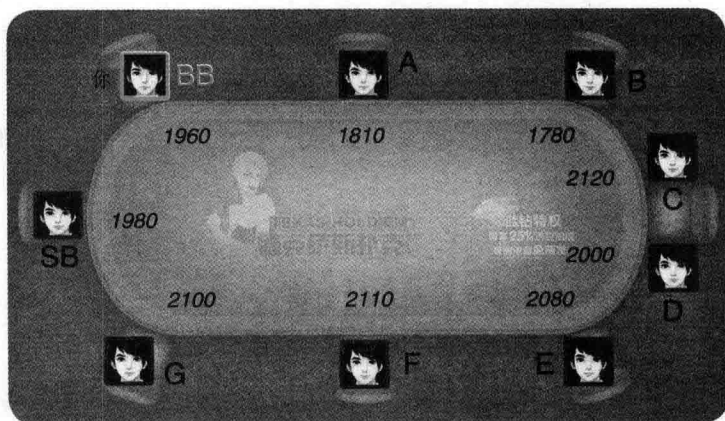
行动：小盲注让牌，你该怎么办？

答案：没有出现A或K，但是既有花面又有顺面，你现在还剩下1800，彩池里的筹码超过你的一半，有一手超对的情况下你应该坚决拿下这个彩池。全下！不给你的对手抽牌的余地。

行动：你全下，玩家B弃牌，小盲注跟注。他亮出Q♥T♥，在河牌他拿到了一个3♥，把你淘汰出局。你输了，但是并不代表你打错了，这就是扑克，这就是生活。小盲注在面对枪口玩家加注，枪口下一位玩家跟注，后面还有一位未行动玩家的情况下拿QTs跟注不是明智的选择。翻牌后，面对全下抽花也不好理解，我只能解释为他以为Q和T都是出牌。但是在比赛中，这样的选手有很多，他们正是我们盈利的原因，我们应该感谢他们，这次不合理的抽牌获胜的经历会使他继续这么乱玩下去。记住他的名字，看见他就和他一桌玩，你会长期获益的。

习题 8

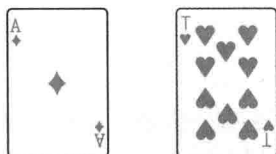
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 早期，你不了解对手。

盲注：20/40

你的底牌：



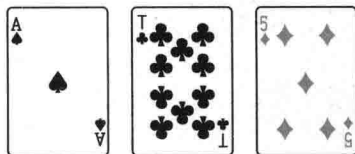
到你说话：玩家 A 到玩家 D 弃牌，玩家 E 加注到 80，玩家 F 跟注，玩家 G 跟注，小盲注弃牌。彩池里有 260。

问题：你该怎么办？

答案：虽然 AT 很危险，但是大于 6:1 的彩池赔率支持你用任何牌跟注了。

行动：你跟注。

翻牌：



问题：你先行动，你该怎么办？

答案：非常好，你拿到了两对，而且翻牌没有花面，顺面也很弱。你后面有三个玩家，你应该好好利用这种机会，让牌，期待打个 check-raise。

行动：你让牌，玩家 E 加注到 100，玩家 F 弃牌，玩家 G 跟注。彩池里有 500。

问题：你怎么办？

答案：你的目的达到了，现在的问题是，你要加注多少？现在有两个玩家，你应该下一个可以拿下彩池的大注，400 应该正好。

行动：你下注 400，玩家 E 弃牌，玩家 G 跟注。彩池里有 1200。

转牌：



问题：你该怎么办？

答案：在转牌发下之前，你就应该思考玩家 G 的跟注意味着什么，他拿着什么牌敢于一直跟注。不像抽牌，因为卡顺抽中的概率太低，不值得跟这么大的下注，现在你最怕的是口袋 T 或者口袋 5。这里要让牌吗？不，还应该继续下注以获得信息，你还有 1480，下注 200 看看对手的行动。

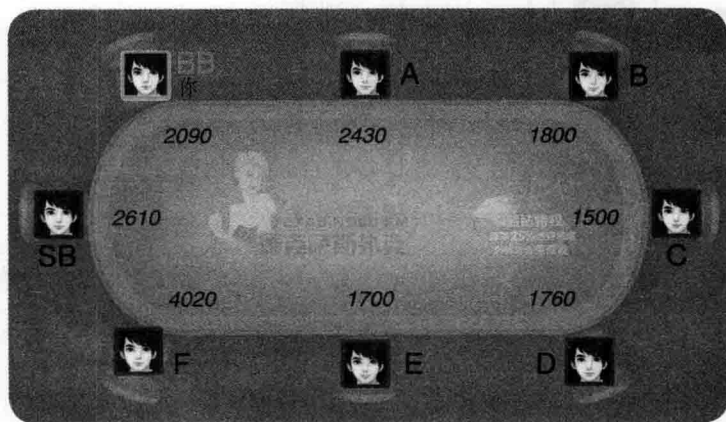
行动：你下注 200，对方全下，你怎么办？

答案：越来越像口袋 5，你还有 1280，在 SNG 的早期足够多了，弃牌，再找好机会。

行动：实战中你跟注了，对方亮出口袋 5，但是河牌你击中了一个 T。Lucky boy！

习题 9

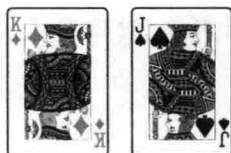
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 早期，已经淘汰了一个玩家，玩家 F 比较松。

盲注：30/60

你的底牌：

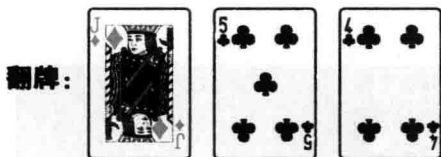


到你说话：玩家 A 到玩家 E 都弃牌，玩家 F 加注到 180，小盲注玩家弃牌，彩池里有 270。

问题：你该怎么办？

答案：虽然你拿着边缘牌，但是这里有三点支持你跟注。一是位置。你在大盲注位置，你不能轻易放弃你的大盲注，让对手觉得你好欺负。二是彩池赔率。你只要 120 就可以参与 270 的彩池，彩池赔率大于 2 : 1，这对于你的底牌足够了。三是对手的信息。对手很松，而且他在按钮位置，这都可以降低他参与彩池的底牌范围。基于以上三点，你应该跟注。

行动：你跟注，彩池里现在有 390。



问题：你先行动，下注还是打一个 check-raise ？

答案：你拿到了顶对，还有不错的边牌，非常好，但是这里你还是不能打 check-raise。虽然对手很松，也许会在你让牌的情况下加注，但是同花连牌对你的威胁很大，你要严格控制彩池赔率。在这里我会下注 300 ~ 400，展示我的牌力，迫使对手弃牌。

行动：实战中你让牌。对手下注 200，现在彩池里有 590。

问题：你该怎么办？

答案：首先，虽然你没有加注，但是也不错，对手加注了，现在是你打一个 check-raise 的时候了，我建议下 600 左右。

行动：你加注，但是只加注到 400，对方跟注，现在彩池里有 1190。

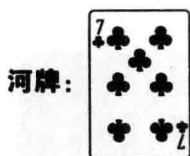


问题：你该怎么办？

答案：首先我们要说的是你的加注太小了，彩池里有 990，对方只要 200 就可以跟注，这给了对手 5 : 1 的彩池赔率，他没有理由不跟。转牌对你毫无帮助，而且形成了顺面，但是除非他有 A3 或者 63 否则对他也没有帮助，这时候你应该继续下注，我建议下 500。

行动：实际上你让牌了，对手下注 200，你跟了，现在彩池里有

1590, 你也剩下 1370。

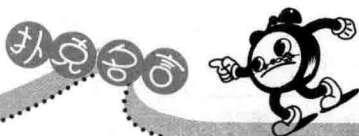


问题: 到了河底, 你该下注吗?

答案: 第三张梅花出现了, 这是你最不愿意看到的, 而且还有两种顺牌的可能, 让牌, 看看对手怎么行动。

行动: 你让牌, 对手也让牌, 亮出来 $K♥T♠$, 你赢得了彩池。

对手打法很怪, 但是比赛中就是有这样的家伙。



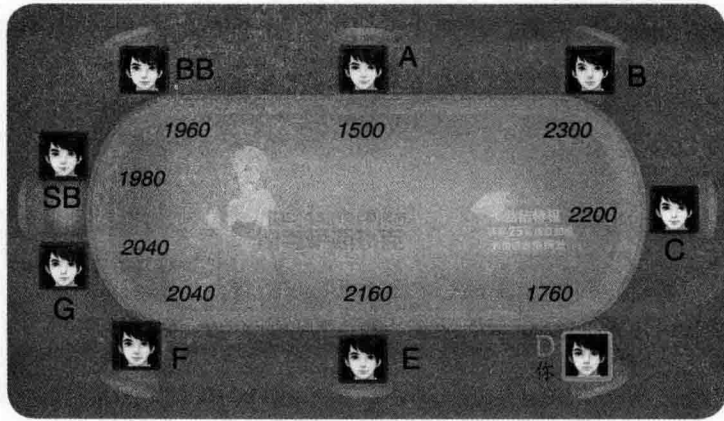
Life is like a game of poker: If you don't put any in the pot, there won't be any to take out.

生活就像扑克游戏, 如果你不付出, 就不会有回报。

— Jackie Mabley

习题 10

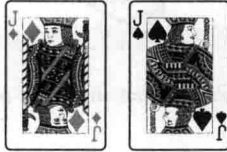
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 的早期。

盲注：20/40

你的底牌：



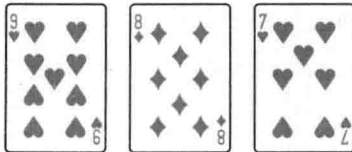
到你说话：玩家 A 到玩家 C 都弃牌，彩池里有 60。

问题：你该怎么办？

答案：你的底牌和你的位置不足以使你跟牌溜入，这里应该加注，160 是个不错的选择。

行动：你加注到 120，玩家 E 弃牌，玩家 F 跟注，玩家 G 和大小盲注玩家弃牌，彩池里有 300。

翻牌：



问题：你先行动，你该怎么办？

答案：翻牌对你来说还不错，你的口袋变成了超对。但是翻牌有很强花面和顺面，这是你不愿意看到的，你应该下 3/4 彩池左右来控制彩池，比如 240。

行动：你下注 240，对方跟注，彩池里有 780。

转牌：

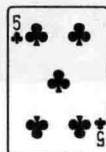


问题：你怎么打？

答案：你得到了你最想要的牌，唯一的遗憾就是如果玩家 F 有个 T，这会使他的顺子大于你的暗三，但是看起来不像，因为如果他是 TT 或 AT，他会因为担心同花抽牌而加注。即使他有一个 T，河牌你还有四头或葫芦的可能。继续下注。

行动：你下注 400，对方跟注，彩池里有 1580。

河牌：

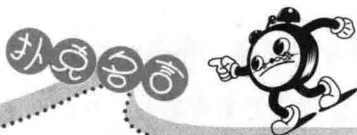


问题：你该怎么办？加注还是让牌？

答案：66 也成为可以击败你的一手牌，不过对手看起来不像 66，因为如果他拿着 66 不太可能会在转牌跟一个 400 的大注。综合我们的分析，他 TT 和 66 的可能性都不太大，所以这里应该下注。

行动：你下注 200。对方跟注，亮出 AA。

他慢打了他的 AA，翻牌前不能算错，但是转牌那种危险的牌型他还是跟注是个巨大的错误。



Opportunity may knock, but it seldom nags.
机会会到你家，但不会常来。

— David Mamet

习题 11

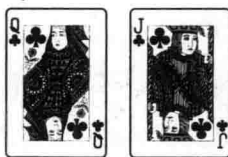
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 的早期，已经淘汰了一个玩家。

盲注：30/60

你的底牌：



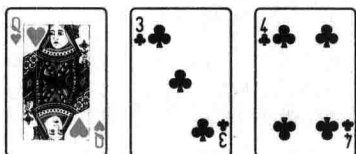
到你说话：玩家 A 到玩家 D 都弃牌，玩家 E 跟注，玩家 F 弃牌，彩池里有 150。

问题：你该怎么办？

答案：加注有点太松了，虽然你有两张人牌，但是它们不够强大，跟注是个很好的选择。

行动：你跟注，大盲注让牌，彩池里有180。

翻牌：



问题：你先行动，你该不该加注？

答案：你拿到了顶对，还有一个同花抽牌，现在的问题不是该不该加注，而是要加多少？我建议加注到2/3彩池，这个彩池足以让你明白当前的局势。

行动：实际上你下注了180，一个彩池，大盲注弃牌，玩家E跟注。彩池里有540。

转牌：



问题：现在你该怎么办？

答案：对手翻牌的跟注表明他有一些东西，可能有个Q，也可能在抽牌，这个K没有帮助，也可能没有帮助他。你的位置不好，你仍然要通过下注确定你的情况，半个彩池有些大，我建议下180。

答案：你下注200，对方跟，彩池里有940。

河牌：



问题：你该怎么办？

答案：天空没有飘落梅花，你现在只有一个第二大对，这在河牌前什么都不是，对方的两次跟注很可能意味着你已经被击败了，所以你不应该爱上这个彩池，不要去偷，让牌。

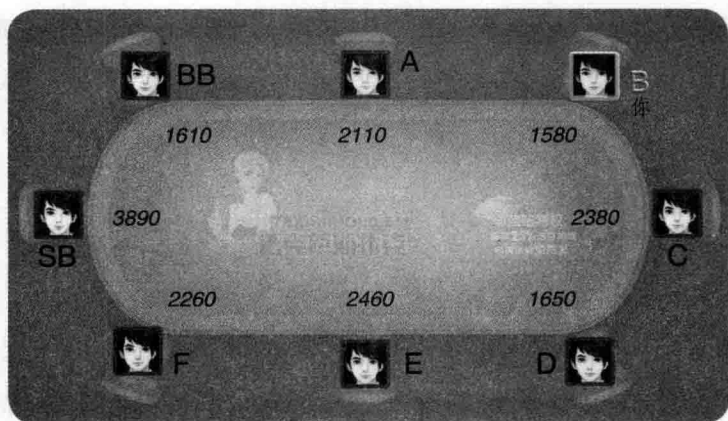
行动：你让牌，对方下注 100，你该怎么办？

答案：这个下注几乎表明了对手已经有很强大的一手牌，他怕在河牌前什么都赚不到，给了你一个大于 10 : 1 的巨大彩池赔率，虽然我的理性告诉我我不该跟，但是有时候我还是会跟，我想看看对手到底是什么牌。

行动：我跟注，对方亮出 A♠J♠，他拿到了最小顺子。你应该高兴，幸亏你没击中同花，否则你可能输掉所有筹码。

习题 12

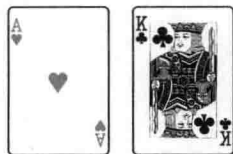
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 早期，已经淘汰了一个玩家。

盲注： 20/40

你的底牌：



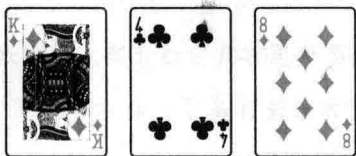
到你说话： 玩家 A 弃牌，彩池里有 60。

问题： 你该怎么办？

答案： 标准的加注，3 或 4 倍大盲注都可以。

行动：你加注到 120，玩家 C 和玩家 D 弃牌，玩家 E 跟注，玩家 F 弃牌，小盲注跟注，大盲注弃牌。彩池里有 400。

翻牌：



行动：小盲注让牌，该你行动，你该怎么办？

答案：你拿到了顶对顶边牌，这在翻牌非常强，但是翻牌有两个方块，这是你不愿意看到的，这里应该下注一个彩池左右，赶走那些抽牌的玩家。

行动：你下注 240，玩家 E 跟注，小盲注弃牌。彩池里有 880。

转牌：



问题：你应该下注吗？

答案：翻牌你下注 240 有点少，不足以赶走抽牌的玩家。转牌的 K 虽然让你形成了三头，但是实际上帮助不大，如果对方是暗三，你还是落后，如果你主导对方，现在还是主导。你不应该太高兴，还是应该下注防止对方抽花。现在彩池里有 880，建议下一个 600 左右的控制注。

行动：你实际下注 400，玩家 E 跟注，现在彩池里有 1680。你还剩下 820。

河牌：



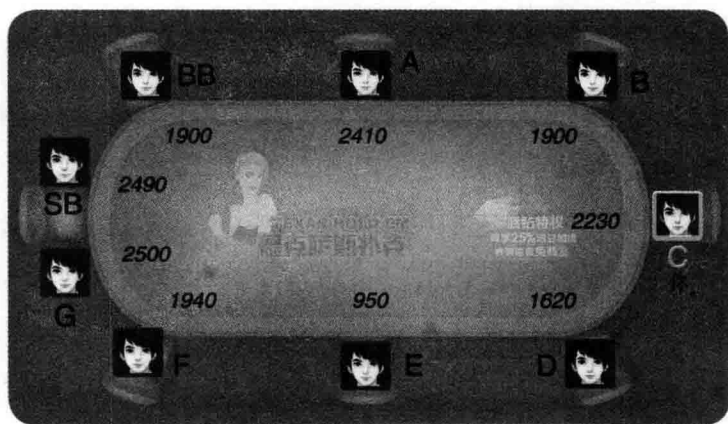
问题：第三张方块出现了，你该下注还是让牌？

答案：在回答这个问题前，你应该回答另一个问题“如果你让牌，对方全下，你会选择跟注还是弃牌？”如果你选择跟注，那么这里你就应该下注，如果你选择弃牌，那么这里你就应该让牌。对于这手牌来说，彩池里有1680，如果你下注对方跟注你赢了，彩池还会更多；你还剩下820，如果你让牌对方下注你跟注你还会更少。拿下这个彩池你将有2680以上的筹码，输掉你将少于820，这会使你进入前三的机会变得十分渺茫。所以，你没有选择，全下，期待对方没有同花。

行动：你让牌，对方全下，你跟注，对方是T♦T♥，输给了你的三头K。但是你要记住，本来你不必这么提心吊胆地赢下这手牌，只要控制好彩池。

习题 13

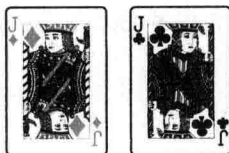
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 早期，玩家 F 比较松。

盲注：20/40

你的底牌：

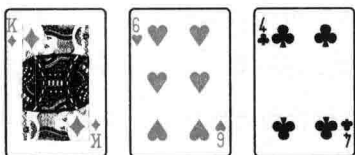


到你说话： 玩家 A 和玩家 B 弃牌，现在彩池里有 60，你该怎么办？

答案： 你拿到了一个大口袋，它可能是现在最好的牌，你要加注，3 或 4 个大盲注都可以。

行动： 你加注到 200，玩家 D 和玩家 E 弃牌，玩家 F 跟注，玩家 G 和大小盲注都弃牌，现在彩池里有 460。

翻牌：



问题： 你先行动，你该怎么办？

答案： 有一张过牌 K，但是它不一定对你的对手有帮助，这里你要下一个试探注，200 ~ 250 比较合适。如果对方跟注或者加注，意味着他的牌很可能比你大。

行动： 你下注 200，对方跟注，现在彩池里有 860。

转牌：



问题： 你该怎么办？

答案： 太棒了！在没有花面和极弱的顺面情况下你拿到了暗三，由于玩家 F 比较松，所以我们这里应该让牌，给对手翻牌加注是一个偷注的假象，挖个坑让他跳。我管这种翻牌后加注转牌让牌的打法叫 raise-check，打这种战术需要你在转牌击中一个梦幻的出牌。

行动：你让牌，对手下注 400，你假装想了很久后跟注。现在彩池里有 1660。



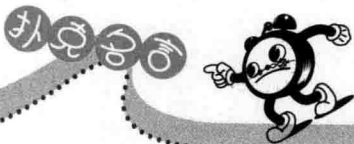
行动：该你行动你该怎么办？

答案：转牌下注圈你的战术成功了，现在你要继续贯彻你的战术，接着让牌。虽然这样你可能会由于对手的让牌少赢一些筹码，但是这样做有两个好处，一是一旦对手加注你可以赢一个大彩池；二是你拿下这个彩池后在今后的牌局对方会忌惮你的河牌让牌，不敢轻易去偷你。

行动：你让牌，对手下注 500，彩池里有 2160，你还剩 1430，玩家 F 还剩下 640。这时候你该怎办？

答案：全下。对手只剩下 640 了，如果他扔掉这手牌几乎和这次比赛的前三名告别了，所以他只能一搏了，这是你赢得大彩池的机会，你一定要全下。

行动：你全下，对手考虑很久后跟注，他亮出 $K\heartsuit Q\clubsuit$ 。他的筹码都是你的了。



Poker is the only game for a grown man. Then, your hand is against every man's, and every man's hand is against yours.

扑克是一项成人的游戏，你对抗所有人，所有人也对抗你。

— Somerset Maugham

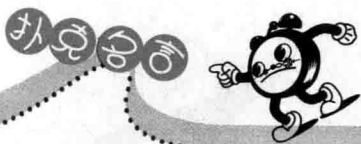


第五部分

短筹码与短桌技术

当 NBA 进入第四节，两队比分 105 : 104，你会看到与第一节完全不同的场景：每次得分球员都会大喊大叫，每次失误球员都会垂头丧气，如果裁判的判罚有争议，球员会围在他旁边不停地说话仿佛想吃掉他。德州扑克的比赛也是一样，随着筹码和人数的减少，玩家开始变得饥不择食，他们会拿着垃圾牌不惜冒着被淘汰的危险全下来争取每一次盲注，每一个筹码。此时，你会切实感到对手眼睛里冒出的火焰的温度。即使不是现场比赛，你也会感到对手名字或头像里放出的阵阵杀气。在这种情况下，我们之前介绍那种谨慎略带保守的打法就不适用了，否则你就会像高峰时期挤公交车的绅士一样，谦让只会让你赶不上胜利的班车。

当比赛进行了一段时间，随着筹码和对手减少，你就要扩大你的底牌范围，尝试拿诸如 AT, KJ, 88 这样的边缘牌参与战斗。通常来说，筹码越少，对手越少，你的底牌范围应该越大。有时在只有两个玩家的情况下，底牌有一张 K 已经足够大了。



If you know poker, you know people; and if you know people, you got the whole world lined up in your sights.

如果你了解扑克，那么你就了解人；如果你了解人，那么整个世界都向你敞开。

— Brett Maverick

5.1 区域系统

按照筹码相对于盲注的多少，我们把德州扑克比赛分为五个阶段，在不同的阶段你应该采取不同的打法。为了便于理解，借用电脑游戏里人物的血量，我们把这五个阶段按照颜色区分。

绿色区域：你有 20 个以上大盲注。这是一个健康的区域，位于这里你会感到安全舒适。在这个区域你可以尝试各种打法，保守的，进攻的，你也可以犯点小错，有时候冒点险也是值得的。

黄色区域：你有 10 ~ 20 个大盲注。在这个区域你应该采取我前面介绍的那种谨慎的打法，不要轻易出手，如果有一手大牌（如 QQ，AK），面对加注可以尝试全下。

橙色区域：你还有 6 ~ 10 个大盲注。你已经很危险了，任何盲注都值得你为之战斗。这时候你只有两种行动：全下或弃牌。拿到一手较好的牌（如 AJ，TT），趁着还可以对对手造成伤害全下去抢盲注。

红色区域：你只有 1 ~ 5 个大盲注。这个时候你已经闻到死亡的气息了，理论上讲，如果你前面的玩家都弃牌了，拿到任何底牌都可以全下。这时比赛的技术成分变得不大了，运气无比重要。

黑色区域：你的筹码小于 1 个大盲注，也叫死亡区域。虽然历史上也有在这个区域翻盘并获得比赛冠军的例子，但这种概率比中彩票大不了多少，在这个区域你只能期待奇迹的发生。借用《北斗神拳》里健次郎常说的一句话：你已经死了。

此外，你还需要记住一个非常特殊的点，我叫它生死线。

生死线：3 个大盲注。如果你的筹码比 3 个大盲注小，理论上，你吓不走任何对手了，一个成熟的牌手，面对 3 倍以下的全下，无论拿到什么牌都会跟的。你一定要在筹码逼近 3 个大盲注前全下，哪怕你的底牌是不同花的 27。

你永远不要被盲注拖死，这不仅关系到比赛输赢，还有牌手的荣誉。正如著名牌手瓦哈迪说的：“为了生存，你必须选择去死。”

5.2 全下

在短筹码的情况下，全下是个简单有力的手段。全下除了是实力的展现，还有三点好处：

- ① 消除位置劣势；
- ② 获得心理优势；
- ③ 先下手为强。

这三点我要解释下。第一点比较好理解，当你全下后，对手跟注的话就摊牌了，不存在谁先行动谁后行动的问题了，如果你处于劣势位



置，那么相当于全下帮你消除了这种劣势。第二点也不难，当你全下时等于你告诉了你的对手：“我没有退路了，如果你非要和我玩命，我也没办法了。”你把球踢给了对手，让他选择是拼命还是退一步。第三点有点复杂，我通过一个例子来说明：

牌例 1

局势：这是 \$100+10 的 SNG 第一手牌，所有人弃牌到两个超进攻型的盲注，玩家 A 和玩家 B。两个人反复加注再加注直到翻牌前全下。玩家 A 扔出 A♦K♦，而玩家 B 亮出 2♥2♥。

问题：两个人的平均收益有什么变化？

答案：A♦K♦ 和 2♥2♥ 的胜率几乎相等（49.77% 对 49.60%），极大可能一个人要翻倍一个人要被淘汰。所以有人会认为“玩家 A 或玩家 B 中的一个马上将离开，而其他人不会受影响。”

这个观点的错误在于比赛中的筹码不是钱。早期翻倍仅仅翻倍了你的筹码，而不是你的平均收益。具体来说，如果你赢了，比赛中你的筹码会翻倍，而你的平均收益不会翻倍，会比两倍少。这是因为筹码越多越不值钱，败者失去的筹码价值要大于胜者得到的筹码价值。因此玩家 A 和玩家 B 会由于他们轻率的摊牌都受到损失，因为每人都在用整个比赛的平均收益去冒险，而对于钱而言，得到的却比两倍平均收益要低。所以在多次 SNG 比赛后，玩家 A 和玩家 B 的筹码将会变少，而且不可能通过上述的方式弥补损失。

但是平均收益并不如此明显。在一个十玩家参赛费为 \$100+10 的 SNG 比赛中，总共平均收益为 \$1000，我们假设每个玩家有相同的技术，那么基本上有相同的起始期望值 \$100。假设玩家 B 的 2♥2♥ 获胜，这样玩家 A 失去了他的平均收益 \$100，玩家 B 得到的比 \$100 少，比如说 \$90，那剩下的 \$10 被其余玩家获得。每个人都分得了 \$10 的一小份，

这源于一个本来可能赚钱的玩家被干掉了的结果。

所以在玩家 A 和玩家 B 竞争的例子中，玩家 A 和玩家 B 都是长期平均收益的损失者，而其他的玩家则是长期平均收益的获利者。

假设玩家 B 用他的 2♥2♥ 获胜，而且继续鸿运当头，一个接着一个淘汰玩家。如果你扔掉每一手牌，以便你的筹码保持不变（你必须扔的盲注忽略不计），那随着玩家被淘汰你在盈利。举例来说：

| 玩家数 | Bob 的筹码 | 你的筹码 | 你的平均收益 |
|-----|---------|-------|--------|
| 10 | t2000 | t2000 | \$100 |
| 9 | t4000 | t2000 | \$102 |
| 8 | t6000 | t2000 | \$106 |
| 7 | t8000 | t2000 | \$114 |
| 6 | t10000 | t2000 | \$128 |
| 5 | t12000 | t2000 | \$150 |
| 4 | t14000 | t2000 | \$189 |
| 3 | t16000 | t2000 | \$271 |
| 2 | t18000 | t2000 | \$320 |

所以在这个例子中，你在没赢一个筹码的情况下平均收益有超过 200% 的增长。这可能有些极端，因为只有一个玩家不断地赢得筹码，但这反映了一个基本理念：每个对手被淘汰你都获得平均收益。

如果你讨厌计算这种数学关系，你可以用 David Sklansky 的“间隔理论”来解释，即如果你在前面有人加注，那么你要拿着比在他的位置加注的牌更强的牌才能跟注。

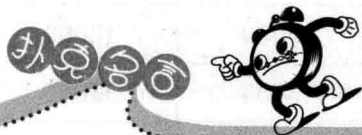
全下是件痛苦的事情，因为你不得不面对被淘汰的危险（除非你



拿到坚果牌), 但是有时候全下也是件很潇洒的事情, 想想, 从桌子上站起来, 推出所有筹码, 然后说: “I’ m all in ! ” 多牛! 也正是这种潇洒的动作让很多人迷恋全下, 而忘记了一些可以达到比全下效果更好的选择。

不是全下的全下

也许你会诧异这节的题目“不是全下的全下”, 是的, 有时候全下可以不用所有筹码, 比如下面的例子。



Losing is like smoking. It's habit forming.

失败就像吸烟, 是个坏习惯。

— Puggy Pearson

牌例 2

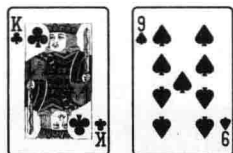
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 中期。

盲注：200/400

你的底牌：



到你说话：彩池里有 600，你先行动。

问题：你该怎么办？弃牌？全下？跟注？

答案：跟注或弃牌明显太弱了，你现在不到四个盲注了，下局还是你的大盲注，K♣9♠ 在五入局也是说得过去的底牌，你必须战斗。我相信绝大多数人都会选择全下，但是我会选择加注到 1200。“这和全下没有区别啊，你只剩下 350 了，难道别人加注你会弃牌？”也许你会这样问，是的，别人加注我不会弃牌，1200 与全下在筹码数量上的确差别不大，但是在心理上的含义却不同。

全下在很多玩家看来是一种绝望的行为，底牌的实力并不一定强。



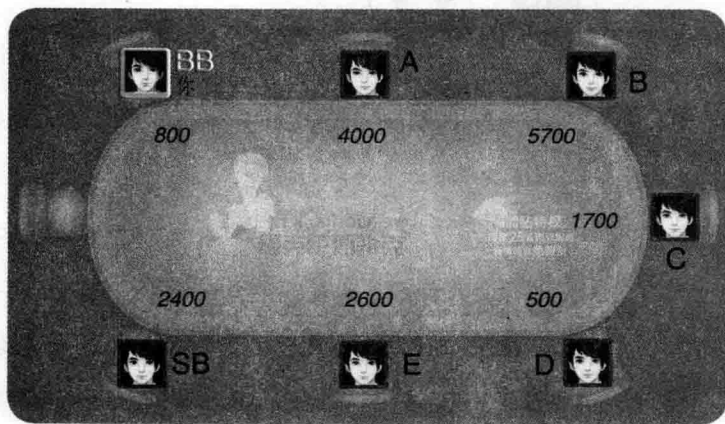
但是这里下注 1200 是标准的三倍加注，在很多时候这是实力的体现，而且剩下的筹码还会让其他玩家认为“这个家伙不是在玩命，他还有后手”。的确，如果对方拿到 QQ 这样的底牌我们的行为看起来多此一举，但是当他拿到 KT 这样的边缘牌的时候，你的这种打法也许就会起到作用。我们要做我们能做的一切争取胜利，哪怕作用很小。

顿挫

顿挫在英语叫 (stop and go)，借用中国象棋的术语，我翻译成顿挫。顿挫也是比赛中后期的一项技术，作用和“不是全下的全下”类似，但是与其相反的是，“不是全下的全下”是下很多筹码而留下一小部分，而顿挫是先跟注一小部分再全下。我还是通过一个例子来说明吧。

牌例 3

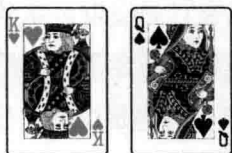
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 中期。

盲注：100/200

你的底牌：



到你说话： 玩家 A 到玩家 D 都弃牌，玩家 E 加注到 400，小盲注弃牌，彩池里有 700。

问题： 你该怎么办？弃牌还是全下？

答案： 当然不会弃牌，很多玩家在这个时候会毫不犹豫地全下，把命运交给上帝。其实，我们在弃牌和全下之间还有另一种选择：跟注。跟注后无论出现什么翻牌马上毫不犹豫地推出剩下的 400。

在短筹码的情况下拿到还算不错的底牌 $K♥Q♠$ ，你必须得战斗，而不能坐以待毙被盲注吃死。如果你全下，彩池中有 1300，玩家 E 只需要 400 就可以看到河底，大于 3 : 1 的彩池赔率值得他用任何牌去跟注。况且，无论你的形象如何他都会认为你的全下是在做绝望一搏，而不是实力的展示，所以你根本不能期望把他打跑。

你应该跟注，跟注后，无论翻牌是什么，翻牌一出现你要毫不犹豫地全下，给对手你击中了翻牌的假象。这时候池底有 900，如果他没击中翻牌，或者他拿着一个小口袋而翻牌出现了两到三张过牌，他可能会考虑省下那 400 选择弃牌，如果你的形象很紧或他是翻牌后的消极玩家，他弃牌的可能性更大。即使对方跟注，也不过是把一次全下的行动在中间停顿了下，但是你却因为这个停顿获得了在你和对手都没击中翻牌的情况下额外的取胜机会，这时候你的位置劣势转化成了优势，这就是为什么跟注然后全下比直接全下更有利的原因。

对于 SNG 中后期的短筹码，拿到一手可以一战的牌，面对一个（注意，如果对手有两个以上，顿挫的效果会大打折扣）赶不走的对手，选择跟注，然后无论翻牌是什么都扔出剩下筹码的这种战术就是顿



挫。顿挫是个有效的战术，特别是面对消极型玩家效果更好。但是很多人在拿到可以一战的牌都会很高兴地全下，他们的理由是“大部分情况翻牌后全下对方都会跟注”，的确是这样，但是仅仅是大部分情况，还有一些小部分情况我们不能忽视，因为我们追求的是长期利益。

顿挫战术相当于溺水人的稻草，用它虽然不能保证活下来，但是至少有活命的可能。



One day a chump, the next day a champion. What a difference a day makes in tournament poker.

第一天还是个笨蛋，第二天就成为了冠军。这就是扑克比赛一天的不同。

— Mike Sexton

5.3 泡沫

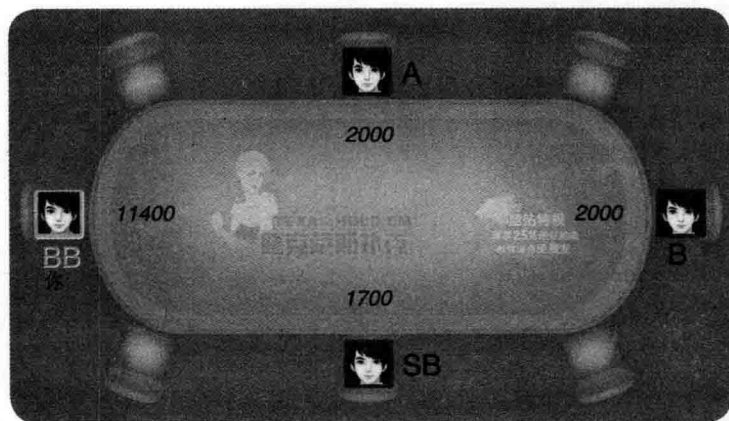
泡沫（Bubble）指的是还差一位玩家就是钱圈的阶段，比如 SNG 的四人局。这个名称很形象，如果在这个时候被淘汰了，前面的努力的确会像泡沫一样破碎。这个阶段的打法与你的筹码息息相关，你的筹码数量会导致一些不同以往的决定，比如用不同花 27 全下，比如扔掉 KK，下面我以九人 SNG 的四人局为例介绍五种技巧。

1. 展现强硬

当你是大筹码的时候，面对不会对你造成伤害的玩家，你一定要表现得十分强硬，你可以用任何牌接他们的全下，也许你会输掉一手牌，让某个小筹码翻倍，但是你做了一个重要的宣言：“我无论拿到什么牌都会接你们的全下，不要想吃我的大盲注！我无所畏惧！”这会起到很好的威慑效果，可以使你保住更多的大盲注。下面看一个牌例。

牌例 1

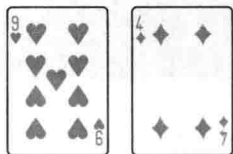
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 后期。

盲注：300/600

你的底牌：



到你说话：玩家 A 弃牌，玩家 B 全下，小盲注弃牌，彩池里有 2900。

问题：你该怎么办？弃牌还是全下？

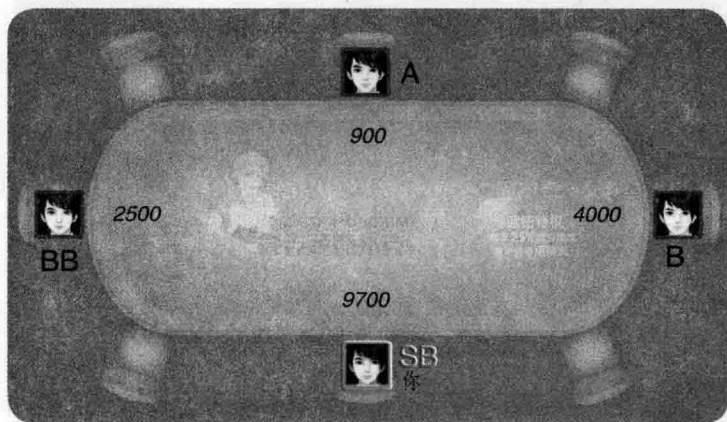
答案：跟注，不要犹豫。虽然 9♥4♦ 是很弱的牌，虽然你很可能输掉这手牌，但是你还是要全下。现在你的筹码要远远多于其余三个对手，他们已经不能对你造成大的伤害，你要让他们尊敬你，告诉他们：“想偷我的大盲注一定要冒死亡的危险！”如果是现场比赛，你可以把这句话小声说出来，如果是在线比赛，你可以把这句话打字告诉你的对手们。

2. 偷盲

如果你是大筹码，并且优势很大，你就不应该仅仅满足于进入钱圈，而是要为争夺冠军做准备。这时候，你要利用中筹码想保守进钱圈的心态，尝试去偷中筹码的盲注。

牌例 2

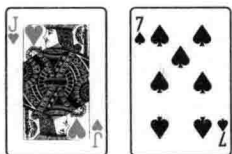
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 后期。

盲注：300/600

你的底牌：



到你说话： 玩家 A、B 弃牌，彩池里有 900。

问题： 你该怎么办？

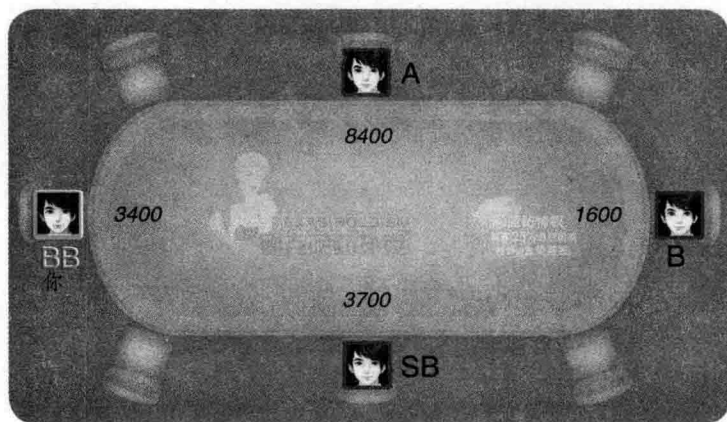
答案： 虽然 J♥7♠ 不是什么强牌，但是这种情况下你还是要全下。大盲注玩家没有一手足够强的牌不会跟，因为玩家 A 很快就会被淘汰了，即使他赢下这手牌，他也没有十足的把握取得更高的名次，但是输掉，却连钱圈都进不去。利用他的保守开始累积筹码吧。

3. 合作

在泡沫阶段，你在筹码没有明显优势的时候首要目的是进入钱圈。有时候，你甚至要与其他大筹码或中筹码合作，一起把小筹码的玩家淘汰掉。

牌例 3

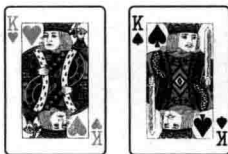
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 后期。

盲注：300/600

你的底牌：



到你说话：玩家 A 弃牌，玩家 B 全下，小盲注跟，彩池里有 3800。

问题：你该怎么办？跟还是全下？

答案：你的底牌很强大，现在如果你全下，不出意外小盲注玩家会弃牌，因为你的全下意味着你的底牌很强，小盲注玩家没必要和你拼命，他可以借你的手淘汰掉小筹码玩家进入钱圈。你有很大的可能会赢得这手牌，但是不要忘记，你还是可能会输。而让小筹码翻三倍，对你造成威胁，这是你不愿意看到的。

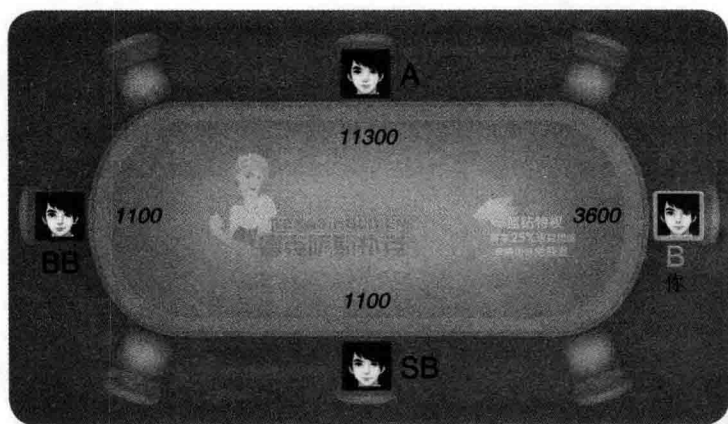
你应该跟注，而且不管发什么公共牌，你都和小盲注玩家让到底。虽然小盲注的介入会降低你的获胜率，但同时也会降低小筹码获胜率，使你有更大的可能进入钱圈，然后再做进一步战斗。这不是什么作弊行为，是每个有经验玩家都会采用的技巧。

4. 渔翁战术

我为这个战术起名渔翁战术是借用“鹬蚌相争，渔翁得利”这个成语。有时候你要制造其他玩家的矛盾，从中获利。

牌例 4

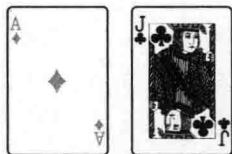
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 后期。

盲注：300/600

你的底牌：



到你说话：玩家 A 弃牌，彩池中有 900。

问题：你该怎么办？

答案：你的底牌不错，如果你全下，小盲注非常可能会弃牌，而大盲注已经不能再弃牌了，会和你拼命。虽然 A♦J♣ 不错，但是即使面对 970 这样的垃圾牌也没有绝对的优势，仍然有 30% 以上可能性输掉。一旦输掉这手牌，你将只剩下 1900 筹码，这是你不愿意看到的。这时候你应该弃牌，保持你 3600 的筹码，让大小盲注去争夺这个彩池。大小盲注无论谁放弃这个彩池，都将剩下 1100 的筹码，而对方则变成 2000，这是他们不能接受的，所以他们一定会为这个彩池斗得头破血流。

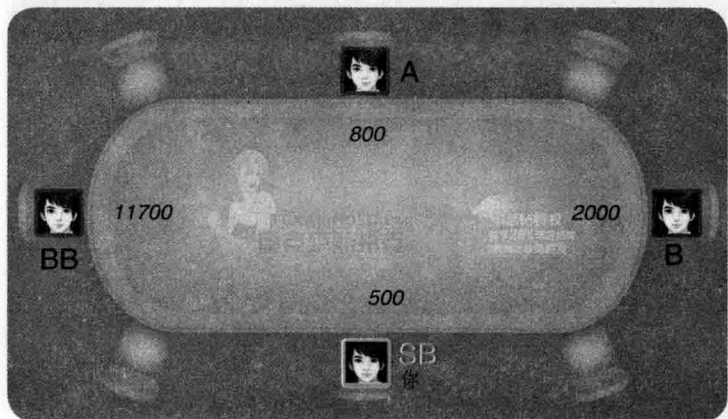
而一旦他们全下，即使不淘汰掉一个人，也最多剩下 300 的筹码，可以保证你顺利进入钱圈。

5. 忍耐

忍耐对于德州扑克十分重要，特别是在比赛中，忍耐更是难能可贵的品质。比赛不是比谁的筹码多，而是比谁活得长，有时候你只要活下来就够了，哪怕只有一个筹码。

牌例 5

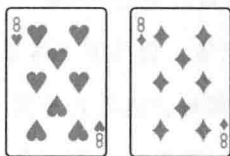
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 后期。

盲注：1000/2000

你的底牌：



到你说话：玩家 A 和 B 弃牌，彩池里有 3000。

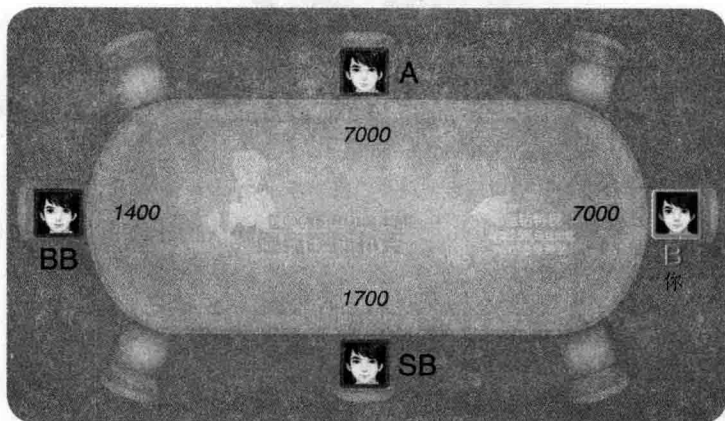
问题：你该怎么办？弃牌还是全下？

答案：虽然口袋8已经不强了，但是这里你还是要弃牌。即使你赢了，你只有3500的筹码，仍然不能逃过一次大小盲，输了就更惨了。你弃牌后，虽然只剩下500的筹码，但是这已经足够了，因为玩家A和玩家B都要经过盲注的洗礼，期待他们被淘汰吧。

有时，即使你的筹码很多，你的底牌很好，你也要忍耐。看下面的例子。

牌例6

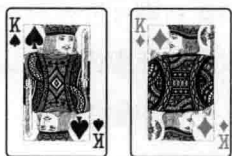
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 后期。

盲注：300/600

你的底牌：



到你说话：玩家A全下，彩池有7900。

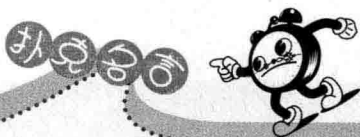
问题：你该怎么办？弃牌还是全下？

答案：K♠K♦已经非常强大了，但是这里还是要弃牌。玩家A表现



了他的强硬，他可能是个口袋，也可能是Ax，我们不希望看到后者，因为那样我们接他的全下他将有接近30%的胜率。现在的局面对你很好，你非常可能至少获得第二名，但是输掉这手就会一无所有，放弃吧，等就剩下你们俩的时候再找他算账！这种情况我只有拿到AA才会跟注。

在实际比赛中，泡沫阶段要比以上几种情况复杂得多，你可以把上述牌例看成模型，不必生搬硬套，学会其中的技巧就可以了。



The commonest mistake in history is underestimating your opponent; happens at the poker table all the time.

历史上最常见的错误是低估对手，在牌桌上也一样。

— General David Shoup

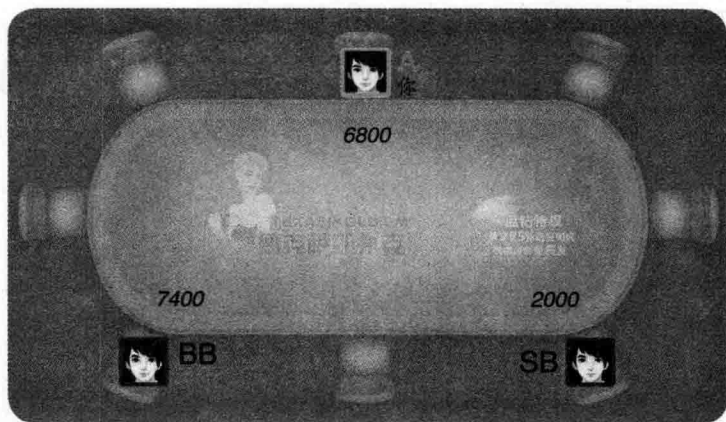
5.4 钱圈

当你进入钱圈，你就可以松口气了，因为你的第一个目标完成了，起码这次的收益为正了。但是不要大意，你应该更加认真地对待比赛，因为你的对手更强了，更因为你的下一个目标是冠军。

通常来说，比赛奖金的结构是鼓励进攻的，即奖金差是递增的。我们拿九人SNG来举例，第一名拿到50%，第二名拿到30%，第三名拿到20%。第一名的奖金是第二名和第三名奖金的总和，这就要求我们在进入钱圈后打法更富于进攻性，我们看下面这个牌例。

牌例 1

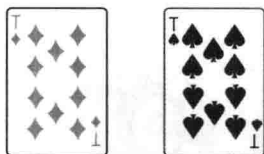
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 后期。

盲注：600/1200

你的底牌：



到你说话：彩池里有 1800。

问题：你该怎么办？

答案：这里应该全下。现在只有三个玩家，T♦T♠ 已经非常强大了，你不可能扔掉这手牌，跟注太弱，加注又缺乏力度，根据我们在前面的讨论，你应该全下，把问题抛给对手。

行动：实际上你加注到 3000。小盲注玩家弃牌，大盲注玩家全下，现在彩池对你来说有 11000。

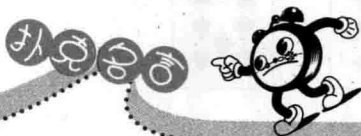
问题：你还剩 3800，你该怎么办？

答案：你的选择无非是两种，第一，弃牌，第二，跟注。弃牌



后，你还剩 3800，小盲注还剩 2000，大盲注将会有 12200，你最可能得到第二名。如果你跟注，输了就被淘汰了，赢了你的筹码将变成 14200，小盲注的筹码为 2000，大盲注的筹码为 1800，你几乎就是冠军了。但是你的胜率有多大呢？你的对手可能是大对也可能是小对，我觉得这两个的可能性可以抵消；另一种可能就是你的对手是两高牌，这样你略有优势。在没有明显读牌的情况下，我倾向你的胜率是 50%。现在我们可以把问题简化为：如果你弃牌肯定获得第二名，如果你跟注，你 50% 可能第一，50% 可能第三，你跟吗？到这里，答案就很明显了，当然跟了，因为 $50\% \times 50\%$ 总奖金（第一名的奖金）+ $50\% \times 20\%$ 总奖金（第三名的奖金）= 35% 总奖金 > 30% 总奖金（第二名的奖金）。

通过这个例子我想说明，在进入钱圈后，一定要玩得凶狠些，为了更高的名次，你值得去冒被淘汰的危险。



If you always start with the worst hand, you never have a bad-beat story to tell.

如果你每次都拿到烂牌，你永远不会被小概率击败。

—— Chuck Thompson

5.5 单挑

单挑是那么迷人，最后活下来的两个家伙，一个在左边，一个在

右边，中间是近千万的美金，周围是全世界的目光。在这光鲜的背后，我却感觉单挑和中国足球有点像，它们都是那么粗暴和充满欺骗。粗暴是因为进入单挑阶段筹码相对盲注一般不会太多，而且只面临一个对手，可以最大限度地扩展起手牌的范围，有时候木棒和石头就可以打败敌人了，你没有必要非要拿着 AK47 或 M4A1 才去战斗。充满欺骗是因为在单挑阶段成手牌不会太强，击中一个顶对已经很难得了，这就给诈唬和挖坑创造了更多的机会。

单挑阶段运气和勇气很重要，但是技术也占了很大一部分，特别是在长筹码的情况。通常来说，玩家数目越少对技术的要求越高。

底牌等级

在讨论单挑的技术前，我先给出一个单挑时候的底牌等级表，通过这个表你可以知道哪些牌在单挑中是前 10% 好的，哪些是前 20% 好的，哪些是最不好的。关于这个表更多的信息我会在后面给出。

10% 好的牌（面对随机牌有 62% 以上的胜率）

对牌： AA-66

同花非对牌： AK-A8, KQ-KJ

不同花非对牌： AK-AT

20% 好的牌（面对随机牌有 58% 以上的胜率）

所有以上的牌

对牌： 55

同花非对牌： A7-A3, KT-K8, QJ, QT

不同花非对牌： A9-A7, KQ-KT, QJ



30% 好的牌（面对随机牌有 55% 以上的胜率）

所有以上的牌

对牌：44

同花非对牌：A2, K7-K5, Q9, Q8, JT, J9

不同花非对牌：A6-A3, K9-K7, QT

40% 好的牌（面对随机牌有 52% 以上的胜率）

所有以上的牌

对牌：33

同花非对牌：K4-K2, Q7-Q5, J8, T9

不同花非对牌：A2, K6-K4, Q9, Q8, JT, J9

50% 好的牌（面对随机牌有 50% 以上的胜率）

所有以上的牌

对牌：22

同花非对牌：Q4-Q2, J7-J5, T8, T7, 98

不同花非对牌：K3, K2, Q7-Q5, J8, T9

60% 好的牌（面对随机牌有 47% 以上的胜率）

所有以上的牌

同花非对牌：J4-J2, T6, T5, 97, 96, 87

不同花非对牌：Q4-Q2, J7-J5, T8, T7, 98

70% 好的牌（面对随机牌有 44% 以上的胜率）

所有以上的牌

同花非对牌：T4-T2, 95, 94, 86, 85, 76, 75

不同花非对牌：J4-J2, T6, T5, 97, 96, 87

80% 好的牌（面对随机牌有 41% 以上的胜率）

所有以上的牌

同花非对牌：93, 92, 84, 83, 74, 65, 64, 54

不同花非对牌：T4-T2, 95, 94, 86, 85, 76

90% 好的牌（面对随机牌有 38% 以上的胜率）

所有以上的牌

同花非对牌：82, 73, 72, 63, 62, 53, 52, 43

不同花非对牌：94-92, 84, 83, 75, 74, 65, 64, 54

10% 差的牌（面对随机牌有 32% 以上的胜率）

同花非对牌：42, 32

不同花非对牌：73, 63, 53, 43, 82, 72, 62, 52, 42, 32

首先我要提醒一下，你不必花费时间去记住这个表，你只要在脑海里大体形成一个底牌强弱的感觉即可。下面是几点结论或说明：

- ① 同花牌并不强。在单挑中，同花只会比非同花增加 2% 的胜率。
- ② 连牌也不强。在多人桌时，大部分情况获胜至少需要顶对，但是在单挑中，有时候一个底对就够了。所以在单挑中，最弱的牌不是不同花 27 或 26，而是 23。
- ③ 所有口袋都很强。即使最小的口袋 22 面对随机牌看到河底也有 50% 的胜率。如果仅到翻牌阶段，口袋更强，因为翻牌后非口袋牌仅有 1/3 的概率形成对牌。



④ 被主导并不可怕。即使你被主导，你仍然有 30% 左右的胜率。比如 AKs 对 AQs 的胜率为 71.3%，KTo 对 K8o 的胜率为 67.6%。

⑤ 不要畏惧任何非对牌。如果对方的底牌不是口袋，那么你不用过分担心。比如 Ako 对 JTo 的胜率为 63.2%。A2o 对 JTo 的胜率为 54.5%，KTo 对 Q4o 的胜率为 61.2%。

翻牌前策略

大盲注位置和小盲注位置的差别很大，会直接导致你要采取不同的策略，下面我分开来谈。

翻牌前你在小盲注

小盲注是个较好的位置，翻牌前彩池为小盲注提供了 3 : 1 的彩池赔率，翻牌后小盲注总是后说话，所以你要玩得有侵略性。

① 你几乎可以用任何牌跟注。如果对手总对你的跟注进行加注，那扔掉那些垃圾牌——后 20% 的牌。

② 如果你有 15 个以上盲注，前 30% 的牌是潜在加注牌；如果你的筹码不够 15 个盲注，前 40% 的牌是潜在加注牌。拿到潜在加注牌，2/3 的情况加注，1/3 的情况跟注。如果你拿到了大口袋 AA，KK，QQ，那么反过来，1/3 的情况加注，2/3 的情况跟注。

③ 如果你的跟注被加注了，跟注所有的 Ax，所有口袋，还有前 30% 的牌。

④ 如果你的跟注被全下了，可以跟注前 20% 的牌。

⑤ 如果你的加注被反加注（包括全下）了，跟注前 10% 的牌和所有对，也可以根据情况跟注前 20% 的牌。

⑥ 如果你的盲注小于 8 个盲注，前 30% 的牌都可以全下或跟对手的全下。

翻牌前你在大盲注

大盲注的位置不好，翻牌后总是先行动，所以你要尽快结束这手牌。

① 你的对手跟注，如果你的盲注在 8 个以下，全下前 30% 的牌，如果盲注在 8 到 15 个，加注前 30% 的牌，但不用全下；如果你的盲注大于 15 个，加注前 20% 的牌。

② 你的对手加注，用前 30% 的牌跟注，用前 20% 的牌反加注。但是你要注意，如果一个保守的玩家加了个大注，你要用前 20% 的牌跟注，用前 10% 的牌反加注。

③ 如果你的对手全下，用前 20% 的牌跟注。

翻牌后策略

翻牌后对手非对牌形成一对的概率只有 1/3，所以有很大的机会去偷注。我们按照成手牌强弱逐个说明。

① 顶对和顶对以上。在单挑中，翻牌击中顶对已经很强了，几乎相当于九人桌的暗三，你可以挖坑，但是最好不要拖到河牌。顶对以上的牌非常强，要好好利用，可以把坑挖得深些。

② 中对。翻牌击中中对也不错，相当于九人桌的顶对顶边牌，但是随着转牌和河牌的发下，你要根据对手的表现重新评估你的牌力。

③ 底对。有一对总是好的，但是不要过于留恋。

④ 什么都没有。什么都没有不代表你一定会输，因为对手什么都没有的可能性也很大，如果你先行动或者对手让牌，可以尝试去偷注。



SAGE 策略

SAGE 是 SNG 后期 (Sit And Go Endgame) 的缩写, 是 SNG 单挑阶段的一种策略。如果筹码较少的玩家筹码小于 8 个大盲注, 可以采用 SAGE 策略。

第一步: 计算牌力

SAGE 策略把底牌的强弱进行量化, 具体方法为:

- ① A=15, K=13, Q=12, J=11, 其他牌的分值等于自己的点数;
- ② 手上最大牌的分值乘以 2, 加上另一张牌的分值;
- ③ 如果底牌是口袋, 那么在得分的基础上加上 22;
- ④ 如果底牌是同花, 那么在得分的基础上加上 2。

如果你的底牌是 AA, 那么你的底牌分值为 $15*2+15+22=67$; 如果你的底牌是 Q7s, 那么你的底牌分值是 $12*2+7+2=33$ 。如果你的底牌是 23o, 那么你的底牌分值是 $3*2+2=8$ 。

第二步: 计算 R 值

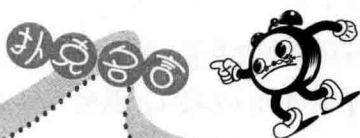
R 值是两个单挑玩家中筹码较少的玩家的筹码与当前大盲注的比值。比如现在两个玩家的筹码分别为 6000 和 3000, 大盲注为 2000, 那么 R 值为 $3000/2000=1.5$ 。

第三步：查表判断是否该全下或跟全下

SAGE 表如下：

| R | 小盲注全下 | 大盲注全下或跟全下 |
|---|-------|-----------|
| 7 | 26 | 30 |
| 6 | 25 | 29 |
| 5 | 24 | 28 |
| 4 | 23 | 26 |
| 3 | 22 | 24 |
| 2 | 21 | 17 |
| 1 | 17 | ANY |

表中 R 的最大值是 7，因为只有 R 小于 8 时 SAGE 策略才适用。表中第二列是小盲注全下需要的底牌分值，第三列是大盲注全下或大盲注跟全下需要的底牌分值。需要提醒的一点是，如果 R=1，那么你在大盲注无论拿到什么牌都要全下或跟全下。下面我通过一个牌例来说明这个策略。



Being able to pit your wits against literally hundreds of other people is really exciting and ultimately the biggest single challenge for a poker player.

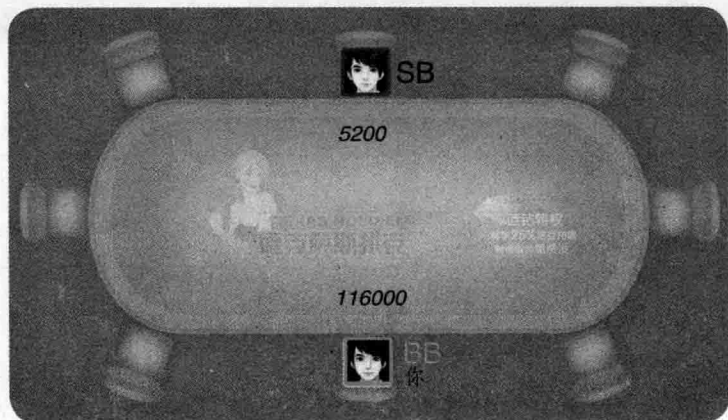
可以用自己的智慧对抗几百个人的确让人兴奋，这也是一个牌手的最大挑战。

—— Tim Page



牌例

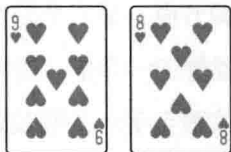
筹码与位置：



局势：SNG 单挑阶段。

盲注：400/800

你的底牌：



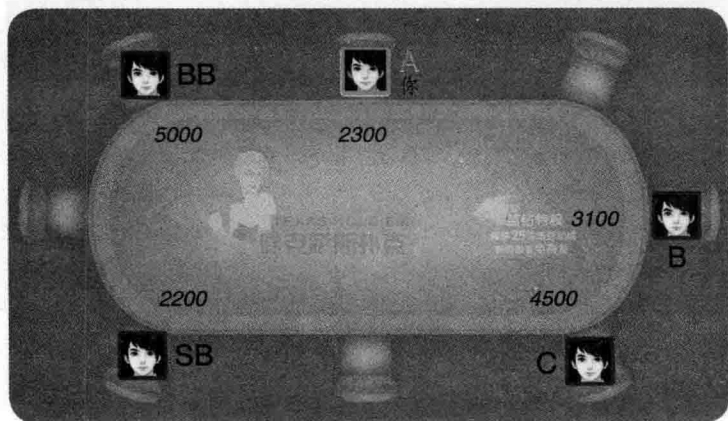
到你说话：小盲注全下了，你该怎么办？

答案：R 值为 $5200/800=6.5$ ，小于 8，所以可以用 SAGE 策略。计算你的底牌分值， $9*2+8+2=28$ 。查表，当 $R=6$ 时，在大盲注需要 29 才可以跟注，但你的底牌分值只有 28，所以应该弃牌。

5.6 习题

习题 1

筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 中期。

盲注：300/600

你的底牌：



到你说话：彩池里有 900，你先行动。

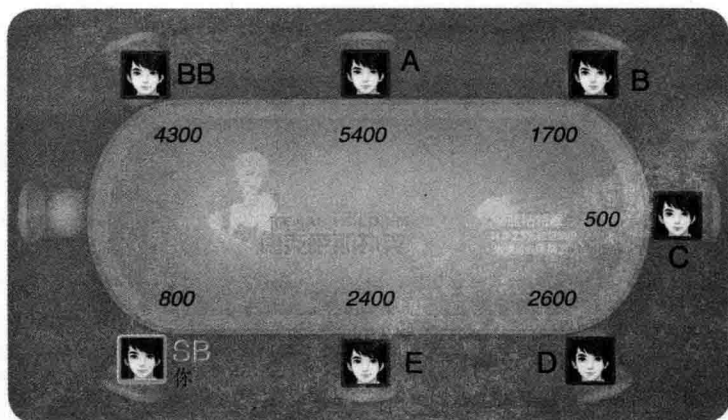
问题：你该怎么办？弃牌？全下？跟注？

答案：下手牌就是你的大盲注了，你现在的筹码不到 4 个大盲注，你不能坐以待毙。Q♥T♠ 在五人局里是不错的底牌，这手牌不能放弃。全下太过简单了，缺少技术含量，这里应该下注 1800，不是全下的全下，向对手传达你有强底牌的信息。

行动：你下注 1800，所有人都弃牌，彩池里的 900 归你了。

习题 2

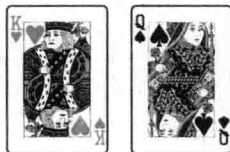
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 中期。

盲注：100/200

你的底牌：



到你说话： 玩家 A 到玩家 D 都弃牌，玩家 E 加注到 400，彩池里有 700。

问题： 你该怎么办？

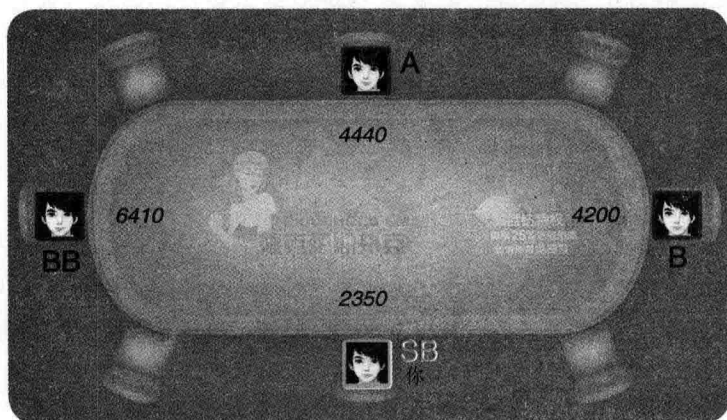
答案： 这手牌和牌例 5.3 很相似，但是仔细看会发现不同，因为你的决定无法结束这次下注，后面还有个筹码大玩家没行动。这时候你不应该打顿挫，因为如果你跟注，大盲注玩家只要扔进去 200 就可以参与一个 1000 的彩池，这对于一个大筹码玩家是笔划算的买卖。假设你跟注，大盲注也跟注，彩池现在有 1200。翻牌后你扔出去你剩下的 400，这给了任何跟注的人 1400 : 400 的彩池赔率，稍微有点牌的手都会

跟。而且，两个人进入彩池，翻牌对他们有帮助的可能性也变大了。

这时候你应该选择全下。全下后，如果大盲注的底牌不是很强，他面对一个加注和一个反加注是不会参与彩池的，况且他在你和玩家E中间，他的跟注不会终结这次行动，“三明治”位置会让他很尴尬。

习题 3

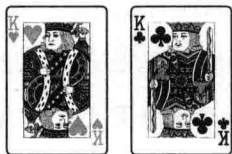
筹码与位置：



局势：九人 SNG 后期。玩家 B 是个紧凶型玩家，在一次比赛中你曾经用暗三反加他，他再反，你 ALL，他跟，淘汰了他的超对。另一次比赛中，你再次反加他，他扔掉了顶对顶边牌。

盲注：200/400

你的底牌：



行动到你：A 弃牌，B 加注到 800，彩池有 1400。

问题：你该怎么玩？



答案：你在需要的时候拿到了德州扑克里第二好的牌，非常棒，但是你首先要做的是冷静下来，想想该如何行动。如果不是点错，你不会弃牌，行动一共有以下四种可能：

① 加注到 1600。这种选择应该和弃牌一样不予以考虑，加注到 1600，你还剩 550，就算翻牌出现一个 A 你也不能扔掉你的 KK，扔掉你就废了，与直接被淘汰的唯一区别就是要浪费你更多时间。站在对方的角度来说，如果跟你的 1600 翻牌没有击中他的牌，他也会继续跟那微不足道的 550。如果他能跟你的 1600，就会跟你的全下，所以，如果你想加注到 1600，就全下。

② 全下。全下是个不错的选择，你有一手非常好的牌，如果对方是 AA，那就没办法了，that's poker, that's life。除此之外，你非常希望对手跟你，而且你在小盲注，全下可以消除你的位置劣势。如果对手跟你，你至少有 2/3 的机会可以把筹码翻倍，而玩家 B 只剩下不到 2000 的筹码了，这会使你的局面得到极大的缓解。但是现在的问题是，如果对手弃牌，你能接受吗？我认为你不应该接受，对手弃牌，你拿到彩池，筹码变成 3550，玩家 B 是 3400，你仍然面临着困境。在泡沫阶段，运气成分很大，你应该尽量避免和对手去拼运气，现在就是一个好机会，你要尽最大可能重创玩家 B，而不是等着和他拼运气。那么玩家 B 弃牌的可能性大吗？很大，首先，他在按钮位置，他即使牌差些，位置也可以帮助他，所以他有权利打得松些，他完全有可能拿着 AT，KJ 这样的牌去偷注；第二，他曾因为跟你的反加注而被淘汰，也曾因为尊重你的反加注而获益，所以当他拿到边缘牌的时候他会倾向于选择弃牌。如果你面对的是一个不了解你的松凶型选手，全下是正确的，但是很遗憾，他不是这种人。

③ 加注到 1200。如果你加注到 1200，彩池有 2600，而对方只要 400 就可以跟你，你为他提供了 6 : 1 的彩池赔率，加上他的好位置，

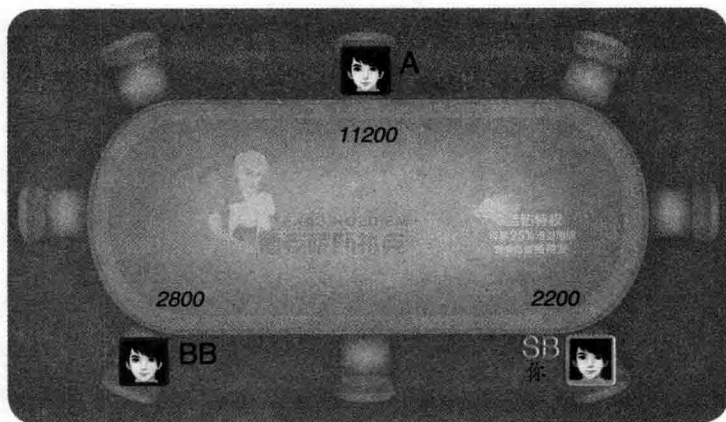


他没有理由不跟，你非常可能会因此多收益 400，而且如果他看到了一个非 A 对，也许你还能把筹码翻倍。这看起来不错，但是有两个问题：第一，你暴露了你的牌，你敢反加他，按照他的经验，他虽然会跟你，但是他会非常小心。由于你的位置不好，他会根据你翻牌后的行动再决定。第二，你给了他用最小成本击败你的机会，一旦翻牌看出来一个 A，你就很尴尬了。冒着被淘汰的风险仅仅能使你多赢 400，这个风险回报率显然不合适。

④ 跟注。这是个正确的选择。跟注的好处有三点：第一，你隐藏了你的大牌。如果在长考后再做出跟注的决定效果会更好，一旦翻牌没有 A，应该马上让牌，让对手以为你很弱，以便争取翻倍。第二，可以让彩池多一个玩家，增大了你筹码翻倍（甚至更多）的可能。你跟注后，大盲注因为筹码很多，应该也会跟一下（如果他反加，更好），这样彩池就有三个玩家，2400。翻牌后，如果没有 A，你可以 check-raise，在后面有两个玩家的情况下，check-raise 成功的可能性要远大于面对一个玩家（因为他们看成非 A 对的概率变大了）。第三，你还给自己还留了一个机会（虽然这个机会很小），如果翻牌出现一个 A，你让牌，盲注加注或大盲注让牌玩家 B 加注，在可以确定对手有 A 的情况下（这需要你的读牌能力），可以考虑扔掉，这样你 1550 的筹码仍然还有些机会。

习题 4

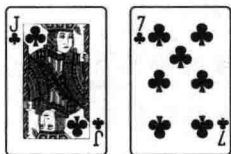
筹码与位置：



局势：九人在线 SNG 后期。

盲注：600/1200

你的底牌：



到你说话：玩家 A 弃牌，彩池里有 1800。

问题：你该怎么办？

答案：这里应该全下。玩家 A 弃牌，把战斗留给了你们。现在彩池里有 1800，如果你弃牌，大盲注将拿下彩池，筹码变成 4600，而你还是 2200，不到两个盲注，非常危险。如果你全下赢下这手牌那大盲注将变成 1200，而你的筹码将变成 5600，只要一次全下就可以和玩家 A 交换筹码数目。也就是说，这手牌是生死牌，你和大盲注都扔不起。虽然你的 J7 同花不算强，当然，在单挑中也不是很弱，但这不是问题，我想说的是，这时候底牌的强弱已经无关了，既然你知道扔掉就是死，那么即使拿到 23 也应该搏一搏。

习题 5

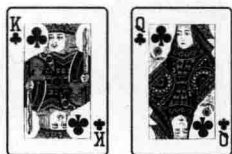
筹码与位置：



局势：MTT 单挑阶段

盲注：8,000/16,000，底注 2,000

你的底牌：



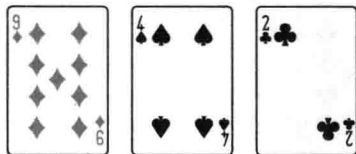
到你说话：小盲注跟注，彩池里有 34,000。

问题：你该怎么玩？

答案：K♣Q♣ 是前 10% 的好牌，你应该加注，你的大盲注位置很不好，你应该很高兴看到对手被你赶走，你应该下注到 60,000 或 70,000。

行动：实际上你加注到 40,000，对方跟，彩池有 80,000。

翻牌：



到你说话：你该怎么办？

答案：翻牌加得有些少，没有赶走对手。翻牌出现了，虽然你没击中中牌，但是你有两张过牌，你应该尝试去偷这个彩池。下注 40,000 到 60,000 是不错的选择。

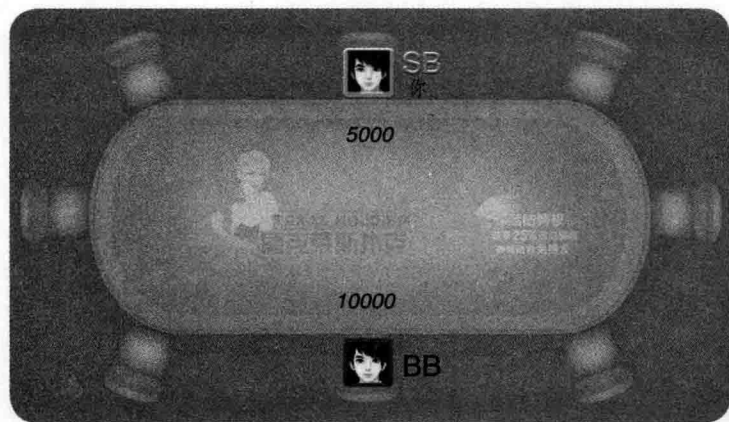
行动：你实际上下注了 80,000，对方全下，你怎么办？

答案：你下得太多了，在对方眼里你可能在偷注，他的全下展现了他的实力，你除了 6 张可能的出牌什么都没有，不要冒险，扔掉吧。

行动：你弃牌，后来你知道，对手的底牌是 9♥8♠

习题 6

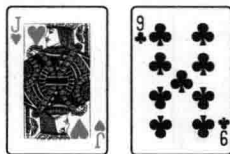
筹码与位置：



局势：SNG 单挑阶段。

盲注：1000/2000

你的底牌：



到你说话：彩池里有 3000，你该怎么办？

答案：先来判断下我们是否可以用 SAGE 策略， $5000/2000=2.5 < 8$ ，所以我们可以用 SAGE 策略。先计算你的牌力， $11*2+9=31$ 。再去查表， $R=2$ 时，在小盲注位置只要 21 就可以全下，你的牌力是 31，所以这里应该全下。

行动：你全下，对手弃牌，彩池归你了。



后记

首先感谢你读完了这本书，我希望这本书不仅帮你学会了德州扑克，提高了德州扑克技巧，喜欢上了德州扑克，更重要的是这本书帮助你认识了德州扑克这位无声的老师，通过它，你学到了很多。还记得我在第一章写的德州扑克会带给你的30个益处吗？我相信，你现在已经明白了它们的内涵。

我在本书中介绍的打法是一种偏保守的打法，因为这是我采用的打法，也非常适合初学者。但是你要知道，这不是最好的打法，或者说，根本没有最好的打法。高手可以根据不同的对手，不同的局势切换自己的打法，所以我在这里我要强调一个词：变化。

德州扑克是门技术，要像学游泳和学编程那样去学。我能给你的理论知识就是这些了，剩下的就要靠你自己通过实战来学习。如果你想成为一名德州扑克高手，那么我建议你准备好一个小本子，记录你每天的德州扑克经历，不断发现和纠正自己的错误。

还要提醒你，有德州扑克的生活很精彩，但是只有德州扑克的生活很悲哀。德州扑克非常有趣，但是不要沉迷其中，这个世界还有很多事情值得你去关注，特别是你的家人与朋友。

德州扑克只是一种游戏和一个竞赛项目，不要把它当成赌博。

最后我要感谢一些人和一些事。

首先要感谢德州扑克。玩德州扑克的这几年，我经历了很多，收获了很多。我体验到了运动员获得冠军的那种喜悦，也品尝到了与金牌失之交臂的那种遗憾。我英语和数学的水平大大提高，我变得更加耐心，学会坦然地放弃，对投资也有了新的理解。每当生活或工作中遇到不

如意的事情我的心态更加平和了，有时候耸耸肩说声“*That's poker, that's life*”就过去了。

感谢巴巴吧扑克，我的德州扑克从这里起步和提高。它是我的德州扑克故乡，熟悉而亲切，在那里我用“故宫海棠”这个ID度过了一段快乐又激情的时光，认识了一些志同道合的朋友。本书中很多牌例就是取自我在巴巴吧网络游戏平台的真实牌例。

感谢中国德州扑克嘉年华，嘉年华实现了我的一个梦想。小时候我的梦想之一就是参加一次奥运会，现在看来，这个梦想可能永远无法实现了。但是在2009年12月我以另一种形式体验到了一个业余选手参加奥运会的那种快乐，我参加了第二届中国德州扑克嘉年华。虽然我最后只取得了49名，但是嘉年华使我获得了和全国高手过招的机会，感受到了现场大型比赛的气氛，作为一个业余牌手，我已经很满足了。更重要的是，在这次比赛中我见到了以前在网上打牌的老朋友，也结识了一些喜欢德州扑克的新朋友。这种经历和这些朋友是我一生的财富，它们远远比名次更重要。

感谢我的牌友刺喉鱼、木子、小小小偷、欢乐树熊、风风、雨人纪念、贼拉生猛、天天向下、Jack·琼、小嘴蚊子、thsyln1120、jorad2000等人，和你们打牌非常快乐。

感谢仪玉莉主任，在你的帮助下，我成为了一名合格的教师。

感谢我的父母，没有你们，就没有我的今天。

最后，再次感谢正在阅读这本书的你。谢谢。



Nobody is always a winner, and anybody who says he is, is either a liar or doesn't play poker.

没有人是常胜将军，如果有人说他，要么他在撒谎要么他不玩扑克。

— Amarillo Slim

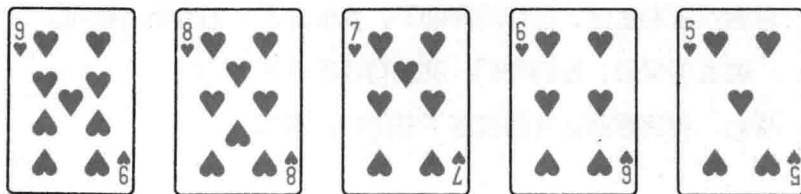
附录

附录1 牌型出现概率

皇家同花顺 1/650000



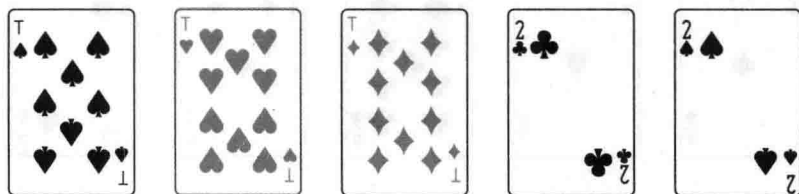
同花顺 1/72200



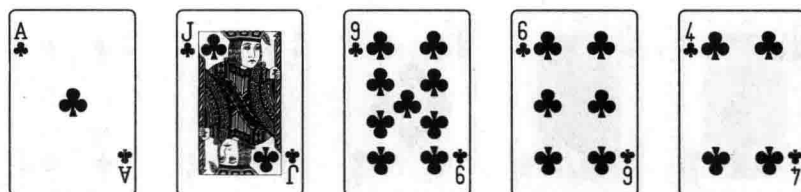
四条 1/4200



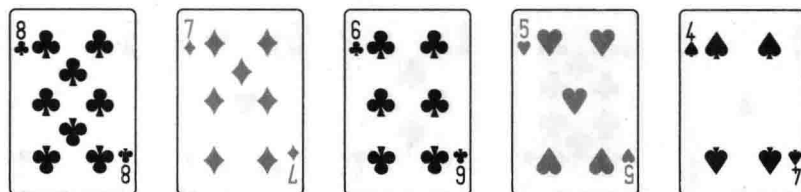
葫芦 1/700



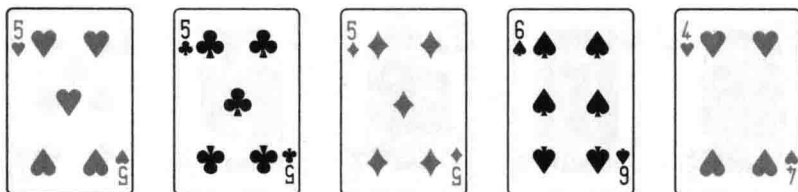
同花 1/510



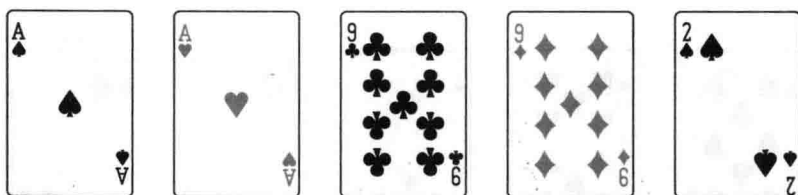
顺子 1/250



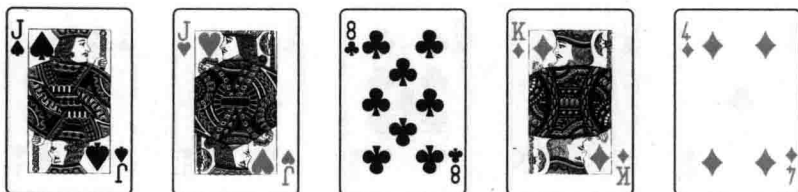
三头 1/48



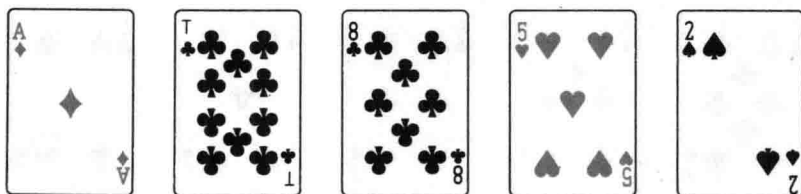
两对 1/21



一对 1/2.4



杂牌 1/2



附录 2 出牌概率

| 当前牌型 | 成牌牌型 | 出牌 | 翻牌后 概率 | 转牌后 概率 |
|-------------|-----------------|----|-----------|-----------|
| 两端顺子 及同花 | 顺子 / 同花 / 一对 | 21 | 72.32% | 47.73% |
| 两端顺子 及同花 | 顺子 / 同花 | 15 | 54.10% | 32.60% |
| 单头顺子 | 顺子 / 一对 | 10 | 38.40% | 21.70% |
| 四张同花 | 同花 | 9 | 35% | 19.60% |
| 两头顺子 | 顺子 | 8 | 31.50% | 17.40% |
| 三头 | 葫芦 | 7 | 27.80% | 15.20% |
| 单张 | 一对 | 6 | 24.10% | 13% |
| 一对 | 两对 / 三头 | 5 | 20.40% | 10.90% |
| 两对 | 葫芦 | 4 | 16.50% | 8.70% |
| 单头顺子 | 顺子 | 4 | 16.50% | 8.70% |
| 一对 | 两对 | 3 | 12.50% | 6.50% |
| 口袋 | 三头 | 2 | 8.40% | 4.30% |
| 三头 | 四头 | 1 | 4.30% | 2.20% |



附录 3 底牌别称

| 底牌 | 别称 |
|----|--------------------------|
| AA | 美国航空 (American Airlines) |
| AK | 老滑头 |
| AQ | 老女人 |
| AJ | 黑杰克 (借用 21 点的叫法) |
| A8 | 死人牌 (Hickok 被枪杀时拿着这手牌) |
| A3 | 烟灰缸 (Ashtray) |
| KK | 金刚 (King Kong) |
| KQ | 皇家婚礼 |
| KJ | Kojak |
| QQ | 双重约会 |
| Q7 | 电脑牌 (电脑算出的最平均的牌) |
| JJ | 杰克一家 |
| J5 | 杰克逊五人组 |
| TT | 一毛钱 (Dimes), 10 分 |
| T2 | 道尔·布朗森牌 (他用这手牌两次获得冠军) |
| 99 | 大力水手 |
| 88 | 雪人 |
| 77 | 日落大道 |
| 72 | 啤酒牌 (如果你运气很差, 可以去喝酒了) |
| 66 | 66 号公路 |
| 55 | 限速 |
| 44 | 大酒瓶 |
| 33 | 螃蟹 (像侧过来的螃蟹) |
| 22 | 鸭子 |

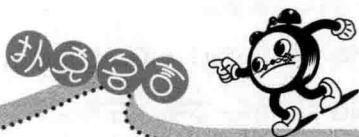
附录4 德州扑克赛事

1. CPC。中国德州扑克嘉年华(China Poker Carnival)，中国大陆地区的德州扑克大型赛事，由巴巴吧网络游戏平台于2008年创立，已举办两届。

2. APT。亚洲扑克锦标赛(Asian Poker Tour)，主要是亚洲选手参加，但最近几届也吸引了一些欧美高手。

3. WPT。世界扑克巡回赛(World Poker Tour)，2002年创立的比赛，在不同国家巡回举办。

4. WSOP。世界扑克系列赛(World Series of Poker)，世界创办最早、影响力最大的扑克比赛，从1970年第一届比赛以来，制造了许多传奇。



Poker: the art of civilized bushwhacking.

扑克：文明的战争艺术。

— Nick Dandalos

附录5 相关书籍

1. 《哈灵顿在牌桌上1-3》(Harrington On Hold'em 1-3)。作者：丹·哈灵顿。哈灵顿是1995年WSOP的冠军，他的这三本书主要讲比赛打法。全书语言流畅，严谨不失幽默，哈灵顿的风格偏紧，很适合初学者，是每一个比赛选手的必读书。



2. 《超级系统 1-2》(Super System)。作者：道尔·布朗森。两届 WSOP 冠军的力作，喜欢攻击流打法的朋友一定要看看这两本书。

3. 《小额限注德州扑克》(Small Stakes Hold'em)。作者：Ed Miller, David Sklansky, Mason Malmuth。主要讲限注德州扑克的打法，最好的限注德州扑克书籍，被誉为限注德州扑克圣经。

4. 《无限注德州扑克理论与实践》(No Limit Hold'em Theory and Practice)。作者：David Sklansky, Ed Miller。扑克理论著作，在这本书里作者创造了很多后来被广泛应用的概念，比如半诈唬、三明治等。

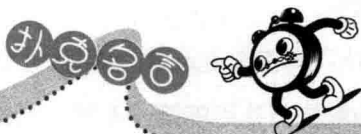
5. 《小绿皮书》(Little Green Book)。作者：Phil Gordon。很全面的一本扑克书，德州扑克的百科全书。

6. 《揭秘每一手牌》(Every Hand Revealed)。作者：Gus Hansen。很特别的一本书，这本书不讲理论和打法，而是对作者在一次比赛获得冠军的每一手牌的实录。

7. 《SNG 比赛策略》(Sit'n Go Strategy)。作者：Collin Moshman。专门讲 SNG 打法的一本书，在扑克界评价很高。

8. 《底牌 I》和《底牌 II》。作者：阿梅。国内第一本关于德州扑克的小说，讲述了一个天才牌手成长为巨鲨王的故事。

9. 《牌桌阅人术》。作者：乔·纳瓦罗、马文·卡林斯。译者：李晰皆。国内出版的一本专门研究如何阅读对手“马脚”的译著，作者分别是前 FBI 探员和普林斯顿大学心理学博士，打现场桌的必读书。



When your opponent's sitting there holding all the aces, there's only one thing to do: kick over the table.

如果你的对手总是拿到AA，你唯一能做的事情就是把桌子踢翻。

—— Dean Martin

附录6 扑克名人

Chris Ferguson: 他每次出现在公众面前都是那套装束，一顶草帽，长头发，胡子拉碴。他曾经在9个月内从0美元打到1万美元，并把这些钱捐献给了儿童基金会。他喜欢摇摆舞，他和他的父母都拥有博士学位。

Chris Moneymaker: 他本来是田纳西州的一个会计，靠网络卫星赛获得WSOP的资格，结果拿到了冠军，之前他没玩过现场扑克。Moneymaker是他的真实姓名。

Dan Harrington: 在他拿到扑克世界冠军前，他多次获得过国际象棋和西洋双陆棋的冠军，他的著作《哈灵顿在牌桌上》可能是影响最大的德州扑克书籍。比赛中他喜欢戴一顶绿色的帽子。

Daniel Negreanu: 由于超强的读牌能力，他被人们称为神童，虽然年龄已经不小了，但是人们还喜欢叫他这个外号。他很健谈，看他打扑克不仅可以欣赏到他高超的牌技，还会被他的笑话逗乐。

David Sklansky: 德州扑克理论家，他的两本书《无限注德州扑克理论与实践》和《小额限注德州扑克》都被奉为德州扑克的经典作品，



他还创造了很多扑克理论。

Doyle Brunson: 扑克界的传奇人物，两届 WSOP 冠军，他的《超级系统》成为很多人接触德州扑克的第一本书。虽然他的年龄很大了，但他仍然坚持参加 WSOP 的比赛，不过要借助一根拐杖。

Gus Hansen: 丹麦人，可能是世界上最好的进攻型玩家，他曾经登上上半年输钱排行榜第一名，被称为“恐怖的丹麦人”。

Phil Ivey: 虽然他没有拿过 WSOP 的冠军，但是很多人认为他才是世界上最好的扑克选手。他曾在三天内赢得 1600 万美元。他长得很像老虎伍兹，所以他的外号是“扑克老虎”。

Phil Hellmuth: 1989 年 WSOP 冠军。由于他喜欢搞笑并且脾气火爆，外号叫“扑克顽童”。他可能是最高调的扑克冠军，喜欢在赛场 cosplay 一些名人，比如巴顿将军和凯撒大帝。

Jennifer Harman: 最著名也是最成功的女性玩家，她赢得的奖金总额在女性扑克玩家中排名第一。她曾经因为肾移植手术休战一年，但是复出后的她赢得了深夜德州扑克比赛的冠军。她有两个孩子四条狗。

Johnny Chan: 华裔德州扑克世界冠军，曾经拿过两次 WSOP 的冠军和一次亚军，他打牌速度很快，被称为“东方快车”。他在比赛中喜欢用一个橘子压牌。

Scotty Nguyen: 越南人，14 岁到美国后迫于生计当了发牌员，后成为 WSOP 冠军。他的口头禅是“baby”，1998 年 WSOP，Scotty 对 Kevin McBride 说，“Baby，如果你跟了这手牌，一切就结束了！”McBride 跟了，果然结束了。

Stu Ungar: 两届 WSOP 冠军，Stu 早期喜欢吸食毒品，并且热衷于赛马和足球彩票，当别人问他“你赢那么多钱用来干什么”的时候，他说“赌博”。1998 年 11 月 22 日，他死于拉斯维加斯的一家廉价旅馆。

Tom “durrrr” Dwan: 他可能是在线扑克史上最具有影响力的玩家。

他的扑克生涯从 50 美元开始，短时间内变成了 700 万，他还因为参加百万美元单挑赛而名声大噪。



"How long does it take to learn poker, Dad?" "All your life, son."

“学习扑克需要花多久，爸爸？”“一生，孩子。”

— David Spanier

