



德州扑克

DEZHOU PUKE ZHANSHU YU CELUE FENXI

战术与策略分析 林楠 编著



成都时代出版社



◆ 林楠 编著

德州扑克：战术与策略分析



成都时代出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

德州扑克：战术与策略分析 / 林楠编著. —成都：成都时代出版社，2011.3

ISBN 978-7-5464-0349-6

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

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第025492号

德州扑克：战术与策略分析

DEZHOU PUKE: ZHANSHU YU CELUE FENXI

林楠 ◆ 编著

出品人 段后雷
责任编辑 李林
责任校对 许延
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 成都传媒集团·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 四川省南方印务有限公司

规 格 165mm×230mm 1/16

印 张 13.5

字 数 200千

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 978-7-5464-0349-6

定 价 25.00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) 37641415

目录



001>		
第一章 起源·历史	第一节	最流行的游戏 / 002
	第二节	德州扑克的历史 / 007
	第一节	发牌及座位分配方式 / 018
	第二节	下注形式 / 019
015>	第三节	发牌 / 025
第二章 游戏·规则	第四节	斗牌 / 026
	第五节	开牌次序 / 030
	第六节	彩池分配 / 034
	第七节	牌型大小规则 / 035
	第一节	基本技巧之读牌面 / 047
043>	第二节	德州扑克All-in的技巧 / 069
第三章 进阶·技巧分析	第三节	9人SNG泡沫期打法 / 072
	第四节	计算拿牌的概率 / 074
	第五节	高手进阶的五步攻略 / 075

第六节	错过听牌和形成一手牌	/ 096
第七节	你对手起手牌的范围	/ 102
第八节	德州扑克高手之一对一策略	/ 108

117 >

第四章 进阶·战术分析

第一节	基本攻守策略	/ 119
第二节	针对各种因素实施打紧策略	/ 127
第三节	研判对手，策略因人而异	/ 145
第四节	半偷机手段是最好的武器	/ 154
第五节	翻牌后下注策略之一	/ 158
第六节	翻牌后下注策略之二	/ 162
第七节	扑克比赛不同阶段策略	/ 168
第八节	“四读”掌控牌局	/ 170

175 >

第五章 进阶·心理分析

第一节	诈牌的心理战术	/ 177
第二节	翻牌前的一般建议	/ 179
第三节	扑克游戏中的情绪作用	/ 182
第四节	不限注德州扑克的基本策略	/ 186
第五节	不限注德州扑克之翻牌圈的打法	/ 190
第六节	翻牌圈中特定的几手牌	/ 194
第七节	转牌河牌时的打法	/ 205
第八节	无限德州扑克的现金技巧	/ 207

第一章

起源·历史

第一节 最流行的游戏

德州扑克是欧美当前最流行的扑克游戏，是有着上百年历史的扑克玩法，是一种斗智、斗勇的扑克游戏。玩过德州扑克的人都知道，德州扑克充满挑战性和戏剧性。从发底牌开始，你的第一大挑战就是估算自己的获胜概率和猜测对手的获胜概率。而随着接下来陆续出现的几张牌，各人的获胜概率也会跟着变。往往在开始看似机会渺茫的玩家可以在一瞬间扭转乾坤。这时就得看你怎么去把握当时的局面了。

控制局面靠的是胆量，而筹码是扑克牌局里的心理武器。玩家可以一次押上很多的筹码以吓跑对手，“偷机”得手，也可以在稳操胜券的情况下押上小数目，引对手上钩。在无上限游戏里，最刺激的场面无疑是有人“全押”——也就是把手上的所有筹码一次押上。这种背水一战的举动背后往往意味着有人将被淘汰出局。

所以说，德州扑克本身就是一个斗智、斗勇的游戏。在数学与战术中寻求刺激，在威吓、诡诈里求得生存。把对手“骗上贼船”或者吓跑的那种“得逞”的满足感和把一大堆赢来的筹码扫到自己



面前的那种成就感更是德州扑克最大的魅力所在。德州扑克是最流行的公共牌扑克游戏，也是最流行的竞技扑克游戏。

德州扑克在中国可能并不像斗地主那样为大多数人所知，但是在国外却是一个经典的热门游戏。随着《007 皇家赌场》和《扑克王》等影片将德州扑克搬上了大银幕，越来越多人也开始玩这个游戏，并渐渐喜欢上了它。它除了具有一般牌类游戏所共有的刺激性外，更为吸引人的是，在游戏的过程中玩家能够得到很多对于生活的领悟。

德州扑克的牌面由玩家手中的两张手牌和桌面上的五张公共牌组合而成。即便手牌不理想，结合了五张公共牌，依然可以组成好的牌面制胜。其实生活中许多事开始时也许并不尽如人意，但如果是在有赢的可能性的情况下却放弃了，那便是全盘皆输。德州扑克的五张公共牌会依次翻开，并且，伴随多轮次的投注每揭晓一张牌都有可能改变局势，这就是这个游戏吸引人之处。变化是德州扑克的灵魂，每开一张牌都是玩家一个重新选择的机会，你可以选择加注、观望或是放弃。放弃是一个挑战自己的过程，一旦弃牌，先前的投入将付诸东流，对于许多人来说这种损失难以接受。而其实冷静下来，适时放弃，亦能为今后保存实力，尽管有所损失，然而青山仍在。而赌气蛮干则会越输越多，陷入心理失衡的恶性循环，生活中难免会碰到类似的事情，而扭转乾坤的方法则更多地是应变和变通的能力并懂得适时地放弃。

在德州扑克中最为刺激的要算全押了，这意味着你可能一局输掉所有，也可能一局大获全胜。其实任何事情都是如此，高利润一定伴随着高风险，因此玩家除了要有过人的胆识外，更需要有敏锐的眼光和面对机遇时的果断。如此看来，德州扑克区别于一般游戏的最大特征便是对玩家心智的锻炼和提高，如何诱敌深入，何时

果断放弃；善于变通，懂得保全。它在让人放松和独立思考的同时，同样给了玩家许多生活的启示。

德州扑克的赛事有世界扑克大赛 WSOP (World Series of Poker) 和世界扑克巡回赛 WPT (World Poker Tour)，这两个赛事的标准比赛项目为“无限注”形式的德州扑克，也是世界扑克大赛的主要比赛项目。虽然理论上多达 22 名（如不销牌则 23 名）牌手可同时参与，德州扑克通常是 2 ~ 10 人游戏。德州扑克是最具位置性的扑克衍生游戏之一，因为所有轮数的下注次序维持不变，所以德州扑克是大多数美国赌场内最受欢迎的扑克游戏。德州扑克在美国以外的地区也十分流行，与桥牌的流行程度相当。

以无上限投注德州扑克为主要赛事的世界扑克大赛 (WSOP) 自上世纪 70 年代登陆美国以来，一年一度的赛事，使得越来越多的人对德州扑克有了一定的了解，这也是德州扑克开始大面积流行起来的标志。随着电视等各种媒体对各种国际比赛的直播，特别是互联网的传播与宣传，毋庸置疑，德州扑克已经成为了所有扑克游戏中最流行的一种玩法，几乎所有的网上扑克游戏室都会提供这种扑克游戏。在美国，如果有人说他在玩扑克游戏，那多半就是在玩德州扑克。德州扑克以其易学难精的特点在世界上吸引并凝聚了数量庞大的忠实玩家，受到各国棋牌爱好者的青睐，成为了当今风靡欧美的经典扑克游戏。而德州扑克也被人称之为“学一时，精一世”的扑克游戏。

世界德州扑克系列大赛每年有几十场比赛，比赛在赌城拉斯维加斯的各大赌场举行。其中以冠军大赛的奖金额最高，参赛人数最多，比赛最为隆重，北美各地的体育电视频道都有实况转播。这一赛事能够完全反映德州扑克在北美的流程度与发展趋势。

好莱坞的大导演
们绝不会浪费金钱去拍一
个没人知道扑克玩法的电影。

007 系列之：皇家赌场 (Casino Royale)

- ◎年代：2006
- ◎国家：美国
- ◎类别：动作 / 冒险 / 惊悚
- ◎语言：英语



大赌局(荣登榜首) (The Grand)

- 年代: 2007
- 国家: 美国
- 类别: 喜剧
- 语言: 英语



交易(赌城疑云) (DEAL)

- 年代: 2008
- 国家: 美国/荷兰
- 类别: 喜剧/剧情
- 语言: 英语



幸运牌手 (Lucky You)

- 年代: 2007
- 国家: 美国
- 类别: 剧情
- 语言: 英语



赌王之王 (Rounders)

- 年代: 1998
- 国家: 美国
- 类别: 剧情/犯罪
- 语言: 英语





第二节 德州扑克的历史

虽然德州扑克的来源并不明确，但是德州州立司法部认定罗比斯镇为游戏的起源地，起始于1900年代早期。

1967年，一群来自德州的玩牌高手将此游戏带到拉斯维加斯，当时此游戏并没有被称为“德州扑克”，而是被简单称为“扑克”。在最原始的抽牌扑克游戏中，牌手只能下注两次，但是在新式德州扑克游戏中则可以下注四次。换句话说，你的想法要更有策略性，这是一个比较有智慧及脑力激荡的游戏。

许多年来，只有拉斯维加斯的金块赌场提供此游戏。在那时，金块赌场的扑克房只是一个极简陋的场所。因为它的地点及装潢使它的扑克房吸引不到许多高阶层的牌手，因而专业牌手开始找寻一个环境更好的地点。在1969年，拉斯维加斯的职业牌手被邀请到拉斯维加斯大道上的杜恩斯赌场来进行德州扑克的游戏。这个新的地点以及新加入的扑克牌手为职业牌手创造出了一个报酬相当可观的游戏。

在企图创立博弈兄弟召集会失败后，Tom Moore在1969年的第二次年度博弈兄弟召集会中，办了有史以来第一次的扑克大赛，此扑克大赛包含许多游戏，其中包括德州扑克。在1970年，Benny跟Jack Binion取得了此召集会的权利，重新取名为“扑克世界系列大赛”，并将地点转移到拉斯维加斯的宾尼恩玛蹄赌场。新闻记者Tom Thackrey建议把此大赛的主要赛事改为无限注德州扑克。此建议即刻被班尼恩家族采用，从此之后无限注德州扑克成为

扑克世界系列大赛的主要赛事。在接下来的 20 年当中，职业牌手的数量继续稳定增长，在 1972 年增长至 100 多人，并在 1991 年突破 200 人。

在这期间，Doyle Brunson 出版了他第一本以德州扑克战略为主题的德州扑克指导书《Super System》。在 1978 年，尽管这本书一本要价 100 美金，但这本书因颠覆了传统德州扑克的玩法而畅销。《Super System》是第一本讲解德州扑克玩法的书，直到今日还被许多职业牌手视为德州扑克界中的《圣经》。几年后，Al Alvarez 出版了一本记载德州扑克世界系列大赛赛事内容的书。这本书详细介绍德州扑克职业牌手以及世界级扑克世界系列大赛的细节。这本书被公认为有能力把德州扑克推广给更多的德州扑克爱好者的第一本德州扑克指导书。

在 1980 年，玩德州扑克的玩家数量也在内华达州外迅速增长，虽然在当时，加州允许合法的扑克试玩抽牌游戏，但是德州扑克在加州仍被视为不合法。不过在 1988 年，德州扑克在新的法案之下总算被宣布为合法。很快，加州各扑克室开始提供德州扑克的游戏，但是技巧与几率的区分从来不在加州司法部对德州扑克的看法内。在 1980 年，知名作者 Terry Rogers 和 Liam Flood 在经历过一趟拉斯维加斯的旅程后，把德州扑克带进欧洲扑克牌手的世界。



德州扑克的编年史

1600年，首个扑克游戏：出现在法国 Gilet 和意大利 Primero 的纸牌游戏，有着现在德州扑克的元素：下注每手牌，如对子、铁支和三张同花色的牌。

1600-1790年的进化：扑克游戏在英国的 Brag、德国的 Pochen 和法国的 Poque 三地发展起来。游戏中拥有吓唬的元素，在德国和法国，这种游戏的名称已相当接近“扑克”。在德国版游戏中，玩家们在想过牌或翻牌时会以敲击桌面并说“*IchPoche!*”作为指示。

1790-1830年 Poque：在说法文的新奥尔良人中，来自 Persia 的水手教导法国移民玩纸牌游戏，这种游戏是从古老的波斯游戏演变而来的。游戏虽然用一副5套共25张牌和4名玩家进行。移民学习后将之改进成名为 Poque 的新游戏，说“我 poque(法语发音分为两节 po-que)一元”或“我 poque 你两元。”游戏首先发展成“Poqas”，然后逐渐演变成“Pokah”，最后是“Poker”。

我们可以忽略推这名称的由来，就好像它亦来自“poker”，一个词语用来形容扒手，或“迷魂党”，亦是魔术师所用的词语。

1829年，新奥尔良：这涉及《每日英语》中的男演员 Joseph Crowell 事迹，在 Helen M' Gregor 轮船上玩牌的事，每名玩家各发五张牌并且下注，然后谁拥有最大的一套组合便赢得全部筹码。他说这是由政治家 Henry Clay 发明并亦是他值得自豪的事。轮船沿着密西西比河行至俄亥俄州河，其间牌局仍然继续。从河流旁的城镇开始，牌局在篷车上沿着新的铁路由东至西一直进行。牌局中只有一个下注回合。玩家获发五张底牌后便没抽牌的回合。

1834年，作弊游戏：职业玩家 Jonathan H. Green 成为改革者，在 1834 年写下了最早的一本关于扑克的书。他把书名定为《作弊的游戏》，其后他把在密西西比河船上的游戏称为扑克。

游戏是由 20 张牌进行，只用 Aces, Kings, Queens, Jacks 和 10。由 2 ~ 4 名玩家进行，每人获派五张底牌，最好的一手牌胜出，受欢迎程度远超 Three-Card Monte。20 张牌扑克在受骗者眼中比 Three-Card Monte 更合理合法。

1837年，顺子和同花：在使用 52 张扑克牌时，加入顺子和同花，同时可容纳 4 人以上玩家同时游戏。

1848年，淘金潮：成千以上的淘金者长途跋涉前往西部，亦顺道把游戏带往当地。



1850年，百搭牌：扑克传入后被改革。

1861年，梭哈和抽牌：美国内战戏剧性地使扑克玩家数量激增，不论北方军或南方军的军营内都有成千军人在玩扑克。美国内战对梭哈和抽牌有着深刻的影响。当战争结束后，扑克已成为美国最受欢迎的纸牌游戏，两个或两个以上的人加上一副纸牌便可进行游戏。游戏中增加了可下注的回合数和技巧。吓唬已成为游戏中最重要的部分。

1872年，规则的确立：当美国部长 Robert C. Schenck 前往英国时，扑克亦随之返回欧洲大陆。Schenck 在皇家派对中把扑克介绍给英女皇维多利亚和出席的宾客。Schenck 应女皇要求写了一篇有关扑克的规则并纪录在《英国公爵夫人笔记》中，亦成为第一本阐述扑克规则的书。

1870年，扑克累积奖金：累积奖金的出现是为了防止玩家们用一些差劣的牌等待抽牌而参与危险的彩池。小丑在1875年变成百搭牌。

1880年，德州扑克的发明：总结各种各样的扑克游戏，德州扑克是最成功亦是玩家最佳的选择，亦为扑克引入公共牌概念。

1896年,《扑克筹码》:第一本游戏专门杂志出版。

1903年,彩池平分:高/低和最小的一手牌游戏出现。

1909年,立法对抗笨蛋:两名密苏里议员(Coran和Lyles)向州议会提交法案立法管制扑克玩家,避免“愚蠢的玩家在不知道每手牌的价值而每季损失数以百万计的金额”。

1911年抽牌游戏爆炸性增长:在1911年,加利福利亚州律师(Harold Sigel Webb)将暗牌(抽牌)列为技术性扑克游戏。但明牌(梭哈)只是一种机会主义游戏,所以被列为不合法。这导致新的抽牌游戏和百搭牌的发展。

1925年,公共牌:德州扑克和奥玛哈在这情况下引申出来,游戏雏型逐渐出现。

1930年,扑克用言语:无处不在的牌局反映出每日出现一定数目有关扑克的词组,同样地亦从非玩家中出现。Ace in the hole, beats me, blue chip, call the bluff, cash in, pass the buck, poker face, stack up, up the ante……这些词组随着筹码的起伏和百搭牌的逆转而产生。

1938年,英国禁令:大法官宣布扑克是一种机会游戏,



在俱乐部中被列为不合法直至1960年。其间扑克在私人游戏中仍然继续并以别称“吓唬”生存。在1960年，在俱乐部中已变成合法并抽取服务费，但不抽佣金。稍后在赌场内亦提供扑克游戏。

1965年，辛辛那提小孩：好莱坞的一部电影把扑克介绍给从未接触这种游戏的人，并带给他们愉快和兴奋。

1970年，世界扑克系列赛(W SOP)：第一场比赛在拉斯维加斯的Binions Horseshoe举行。游戏以德州扑克进行，现在已经成为主导。胜出者将成为全球扑克冠军。值得注意的是，前十二年中的冠军中有九名是美国人，其中有四名是德州人。

1978年，超级系统：《超级/系统：扑克力量课程》，作者是Doyle Brunson，结合了数字顶级职业选手的经验为扑克学习带来技术性改革。

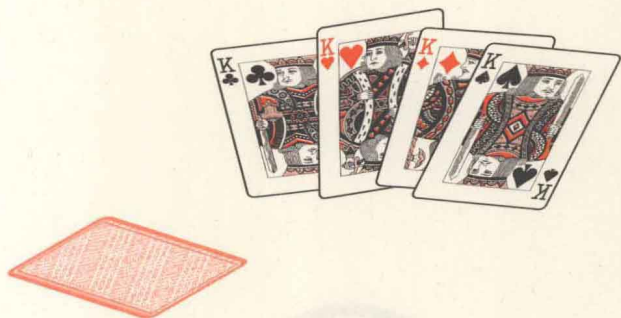
2000年，电视转播和互联网：定期的锦标赛电视转播（观众可以从桌上的玻璃孔观看选手们的底牌）和在线扑克室把扑克从牌室中带入人们的家中。

2003年，世界扑克巡回赛：一系列电视转播，把德州扑克和电视结合在一起，用微型镜头观看选手的底牌，2004年的彩池奖金以八百万突破纪录。

2004年，速度扑克赛：在线扑克的快速使扑克室内的速度看起来很慢，第一届的世界速度扑克冠军赛在爱沙尼亚首都塔林举行，选手只有15秒的时间考虑。

第二章

游戏·规则



正如大多数扑克游戏一样，德州扑克的目标是赢取彩池（即所有牌手于该局已下注筹码的总和）中的彩金。要赢得彩金，须在斗牌中胜出（即在有效的七张牌中，组成最大的五张牌型），或在下注时令所有其他牌手盖牌，放弃赢取彩金的机会。对高手来说，游戏目标并非赢取单局彩金，而是作出数学上正确的决定。因为如此一来，他可以尽量提高期望回报值，长远而言，赢钱会比输钱多。

德州扑克虽然上手很容易，但是想要成为一个真正的高手，除了要求玩家拥有优秀的情绪控制力、严密的逻辑思维力、出色的牌感等等基本素质，长期的实战锻炼也是必不可少的。

下面就为大家介绍国外几位明星级牌手的成长经历。两名华人，一名亚裔，他们都获得了极高的荣誉和丰厚的回报。还有越来越多的华人在大赛中获得冠军赢得奖金。



Johnny Chan(外号东方快车)

Johnny Chan 原籍中国广东，1962年移居香港，1968年移居美国 Phoenix, Arizona。后又迁往 Houston, Texas。Johnny Chan 是第一位赢得过两次世界扑克大赛 WSOP 的华人。Johnny Chan 也是第一位被介绍到世界扑克名人堂的亚裔(2002年)，他曾赢得九条冠军金项链。这样的荣耀只有两位选手(Doyle Brunson 和 Phil Helmuth Jr)获得过。不仅仅如此，他最辉煌的一页是他在1987、1988 连续两年赢得世界扑克大赛冠军，1989年他与冠军擦肩而过，获得亚军。在连续获得两年的世界扑克系列赛 WSOP 的冠军后，Johnny 当即成为扑克领域的一个神话。1988年度 WSOP 最后夺冠的一副牌简直就像是电影中的演绎。Johnny 在对阵 Erik Seidel 时，三张公共牌一出就拿到了顺子，但是他没有着急进攻，引诱 Seidel 在河牌时全押，自然 Johnny 轻易让对手出局，拿到了冠军的头衔。目前 Johnny 与 Doyle Brunson 共同保持着 WSOP 手镯的纪录。Johnny 仍然生活在拉斯维加斯，如果你参加世界上最高筹码的现金比赛，你会经常碰到 Johnny 这个强硬的对手。



David Chiu (老邱)

David Chiu 一个中国广西籍男子，在刚结束的2008年世界扑克巡回赛(World Poker Tour, 简称WPT)第六季的第15站中，凭借其高超的牌技力挫群豪，荣获德州无上限扑克赛冠军并且赢得三百四十万美元(折合人民币约2300万元)的奖金。据悉，老邱曾经是科罗拉多州一个餐馆的老板，牌手是他的第二职业。在成为了

锦标赛的参赛选手后，他以善于看透对方的“读心术”一举成名，被认为是世界上最好的无上限扑克的高手之一。



Yang 出生于老挝，他已婚并有 6 个小孩。家乡在美国加州，Temecula。

Jerry Yang 是一位 39 岁的心理医师，并在南加州从事社会工作。他拥有健康心理的硕士学位。Yang 在两年前开始打扑克，他是通过在 Temecula 的 Pechanga 娱乐场打资格赛获取的参赛资格，他的实际投入只有 225 美元。做社会工作的 Yang 已经决定将赢取的部分奖金捐给慈善机构。他的计划是将奖金的 10% 分别捐给三家慈善机构，包括希望基金、哺育儿童基金和 Ronald McDonald House。

第一节 发牌及座位分配方式

下盲注及切牌后进行发牌，无论是否由专属发牌者或牌手发牌，皆由按钮位置的下家开始派发，每张一轮，共两轮，每一个参加的牌手都会得到两张底牌。Howard Lederer 于其教学 DVD: Secrets of No-Limit Hold'em 中建议由牌手担任发牌者进行发牌，由发牌者之上上家进行洗牌，由发牌者之上家进行切牌，以降低作弊风险。

一般扑克锦标赛座位均采随机分配，除扑克室另有规定外，私人游戏多以抽牌比大小决定起始座位顺序及第一个发牌者位置。



第二节 下注形式

发牌员先将一副标准的 52 张扑克牌（没有大小王）洗好。（在赌场里，发牌员不能参加游戏，游戏开始前，发牌员给玩家各发一张牌，谁的牌最大，纽扣就先放在谁的位置。纽扣（庄家）是一块正反都写着“DEALER”一词的圆形塑料板，在每一局结束之后，纽扣会按顺时针方向从一个玩家移到下一个玩家。在赌场里，纽扣（庄家）的位置决定发牌前谁下盲注。

德州扑克发牌前需要紧挨纽扣（庄家）左边的两个玩家先下一定数量的筹码，这种初始筹码称为盲注，盲注分小盲注与大盲注两种。盲注的多少决定于你所玩游戏的大小，通常小盲注是最低下注筹码的一半，大盲注与最低筹码相等。下盲注是为了保证每局牌都有筹码可玩。

盲注放好以后，发牌员按顺时针方向开始发牌，小盲注得第一张牌，依次发下去，最后每个玩家各拿两张牌，这两张牌称为“底牌”。只有玩家知道自己的两张底牌是什么，这两张底牌决定你下一步如何玩，因此千万不能让其他玩家看到或猜到你的底牌是什么。

德州扑克下注分四轮进行，每轮下注玩家有多种选择。

第一轮下注——翻牌前，玩家拿到底牌，公共牌出现前下注。

第一轮下注是在玩家拿到自己的两张底牌以后，从大盲注左边的第一个玩家开始下注，该玩家有三种选择：弃牌，跟注，加注。

弃牌是指玩家觉得自己的两张底牌很差，从而放弃这手牌不玩，不需要下任何筹码。什么样的牌应该弃牌，后面会有介绍。

跟注是指玩家下与前面玩家同样的筹码，在上述情况下，该玩家若跟注，需下与大盲注同样数量的筹码。

加注是指玩家将筹码加倍，比如说大盲注为4分，你下注8分，称为加注。

然后第二个玩家开始下注，该玩家也有三个选择：弃牌，跟注，加注。跟注或加注都是以上一个玩家的下注额为参考。

然后依此类推，直到所有参与游戏的玩家的筹码相等为止。比如你开始跟注4分，你后面的玩家将筹码提高到16分，你若想继续玩下去，你必须再放12分进去，使你的总筹码额与桌上的最高筹码额相等。如果你觉得牌不怎么好，再放12分进去不值得，你可以弃牌，退出这局游戏，你开始放进的4分自动输掉。

第二轮下注——翻牌，三张公共牌出现后的下注。第一轮下注结束后，发牌员会将手中牌最上面一张弃掉，弃掉这张牌是为了防止有人偶然看见这张牌是什么。发牌员再发三张牌放到赌桌的中央，然后翻开这三张牌，这三张牌称为悬牌，为公共牌，玩家根据自己的底牌与这三张公共牌决定下一步如何下注。

二轮下注从纽扣左边第一个继续参与游戏的玩家开始，下注有三种选择：弃牌，看牌或下注。

看牌是指玩家不想下注，想看了下一张公共牌之后再决定是否下注，若是你前面的玩家下了筹码，你就不能再选择看牌。

下注指你是第一个下注的玩家，放筹码继续游戏，称为下注。后面的玩家可以选择弃牌，看牌（如果前面的玩家选择看牌），跟注，加注，再加注。

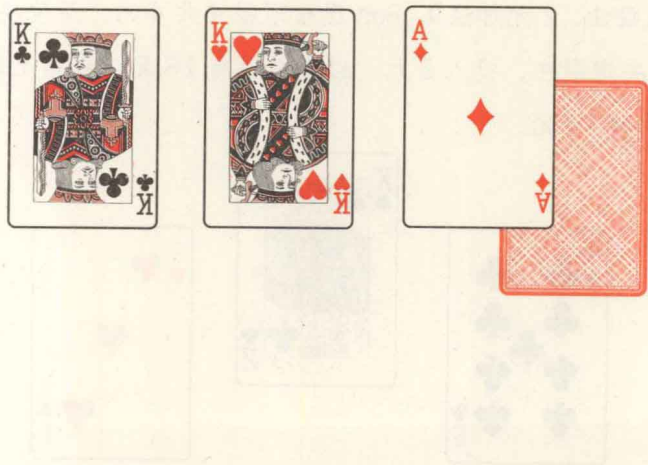
再加注是指前面玩家已经加注，你再增加筹码，称为再加注。同样，直到所有进入游戏的玩家筹码相等为止。



第三轮下注——转牌，第四张公共牌出现后的下注第二轮下注结束后，发牌员再弃最上面一张牌，再发一张牌放到前面三张公共牌旁边，然后翻开这张牌。这张牌是第四张公共牌，称为转牌。

现在玩家根据自己的底牌与桌上的四张公共牌进行第三轮下注，下注过程同第二轮下注。同样，直到所有进入游戏的玩家筹码相等为止。

第四轮下注——河牌，第五张公共牌出现后的下注第三轮下注结束后，发牌员再弃最上面一张牌，再发一张牌放到前面四张公共牌旁边，然后翻开这张牌。这张牌是第五张公共牌，称为河牌。现在玩家根据自己的底牌与桌上的五张公共牌进行第四轮下注，下注过程同上。



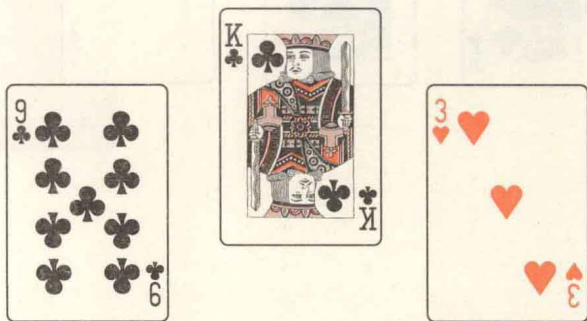
游戏例子

这是一个四名牌手参与的例子。牌手的底牌直到斗牌才会揭晓：

强制性下注：Alice 是发牌人，左方的 Bob 须下小盲注 1 元，而 Carol 须下大盲注 2 元。

翻牌前：Alice 发两张底牌给每名牌手，由 Bob 开始，自己最后。Ted 必须首先作反应，因为他是大盲注后的第一名牌手。他选择不下注（等于不跟盲注 2 元），所以须盖牌。Alice 跟注 2 元，Bob 再投入 1 元（加上原先的小盲注 1 元成为 2 元跟注），Carol 有权加注，但她选择“过牌”（check），首轮下注结束。彩池中现有 6 元，三名牌手每人投入了 2 元。

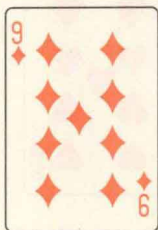
翻牌：Alice 现在翻开三张公共牌 $9\clubsuit K\clubsuit 3\heartsuit$ 。这一轮和其后的下注由发牌人左方的牌手（这局是 Bob）开始。Bob 选择过牌，Carol 开始下注 2 元，Ted 已经盖牌，而 Alice 另外加注 2 元（投入 4 元，2 元跟注，2 元加注），Bob 现在须跟注共 4 元，而他决定跟注。Carol 亦决定跟注，投入 2 元。彩池中现有 18 元，包括上轮的 6 元和这一轮的 12 元。



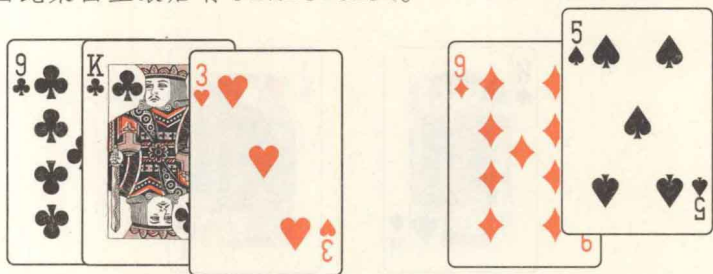
转牌: Alice 翻开转牌, 是 5♠。Bob 和 Carol 选择过牌, Alice 亦过牌, 转牌成了过牌轮, 彩池仍有 18 元。



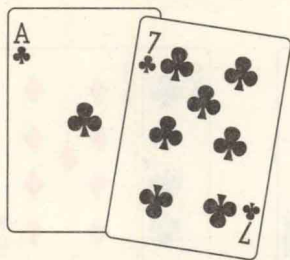
河牌: Alice 翻开最后一张河牌, 是 9♦,



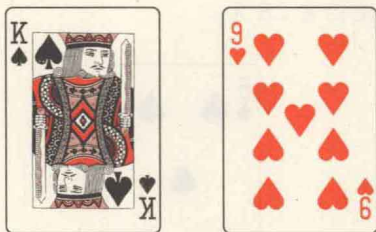
因此桌面上最后有 9♣K♣3♥5♠9♦。



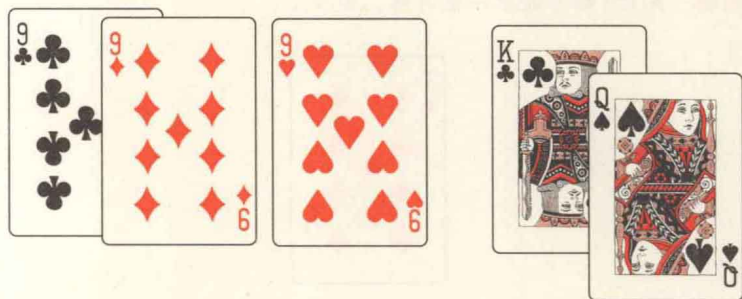
Bob 下注 4 元, Carol 跟注, 而 Alice 盖牌 (Alice 的底牌为 A♠7♣, 她原本希望河牌为梅花, 可组成同花)



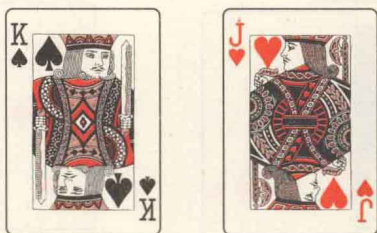
斗牌： Bob 翻开底牌 $Q\heartsuit 9\heartsuit$ ，



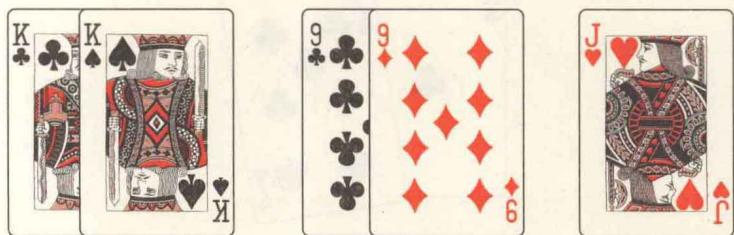
最大的五张组合为 $9\clubsuit 9\diamondsuit 9\heartsuit K\clubsuit Q\clubsuit$ ，即三条9，次大牌为 K-Q。



Carol 翻开底牌 $K\spadesuit J\heartsuit$ ，



最后手牌为 $K\clubsuit K\spadesuit 9\clubsuit 9\diamondsuit J\heartsuit$ ，即 K 和 9 两对，次大牌为 J。Bob 在斗牌中胜出，赢得彩池中的 26 元。





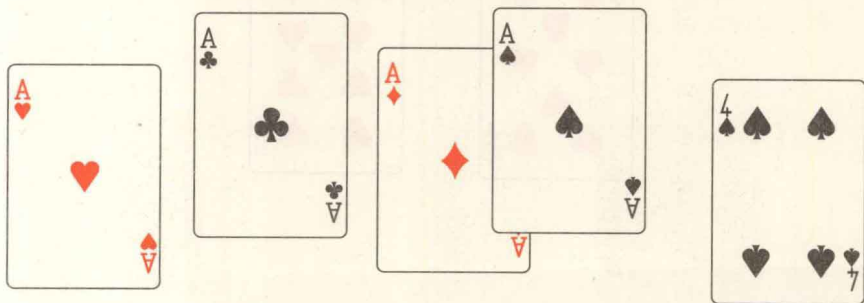
第三节 发牌

德州扑克只使用 52 张扑克牌，不使用鬼牌。游戏开始每家牌手获得面朝下的两张牌，作为牌手的“底牌”，是每个牌手唯一的个人牌，只能在“斗牌”时翻开，因此德州扑克算是一种封闭扑克游戏。

第一轮下注称为“翻牌前”，由下大盲注左方的牌手开始（如无盲注，则为发牌人左方的牌手），以顺时针方向继续。每轮下注持续，直至每个牌手都已为以下数种状态之一：盖牌、投入了与所有其他未盖牌的牌手所下的同等筹码、投入了所有筹码全下。

在“翻牌前”下注结束后，假使有至少两名牌手未盖牌，为防止作弊，发牌人须先销一张牌后，在桌面同时翻开三张公共牌，然后开始第二轮翻牌下注。这一轮及其后的下注，都是由发牌人左方第一个尚未盖牌的牌手开始，以顺时针方向继续。

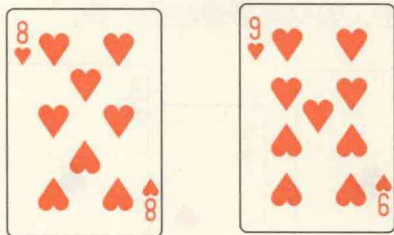
“翻牌”下注结束后，发牌人须再销一张牌后，翻开另一张公共牌，称为“转牌”（或“第四街”），开始第三轮下注。然后，发牌人再销一张牌后，翻开最后一张公共牌，称为“河牌”（或“第五街”），之后开始第四轮下注，如有需要最后须斗牌。



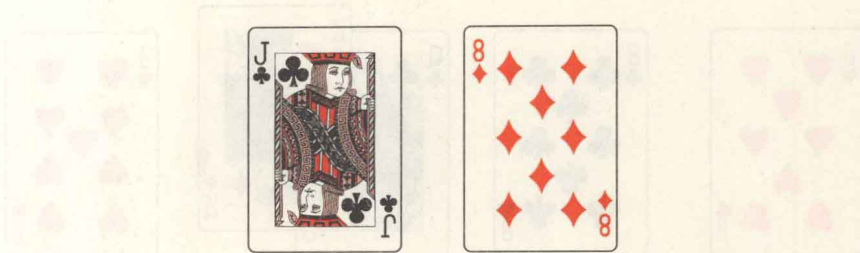
第四节 斗牌

如一名牌手加注，而其他所有牌手均盖牌，则此牌手无需开牌，可直接赢得彩池中所有的筹码。如有两名以上的牌手在最后一轮下注结束时仍未盖牌，则需进行斗牌。斗牌时，每名牌手以自己的两张底牌，加上桌面五张公共牌，共七张牌中，取最大的五张牌组合决定胜负，当中可包括两张或一张底牌，甚至只有公共牌。如只用公共牌，牌手最多只能希望和其他牌手对分彩池，因为其他牌手也必定能以公共牌组成同样的手牌。

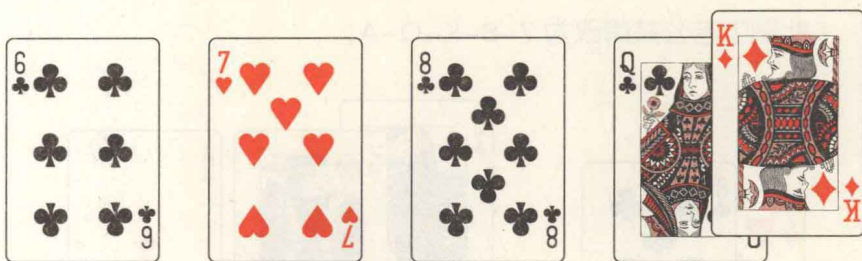
如多于一名牌手拥有最大的手牌，彩池由他们平等对分，不能平分的单数筹码由按钮后顺时针方向计第一名牌手获得。很多时候牌手拥有大小相若的手牌，但并非一模一样，需以次大牌决定胜负，若次大牌相同则依序比到使用的五张为止。比如说斗牌时剩下两牌手 A 及 B，B 持有底牌 9-8，



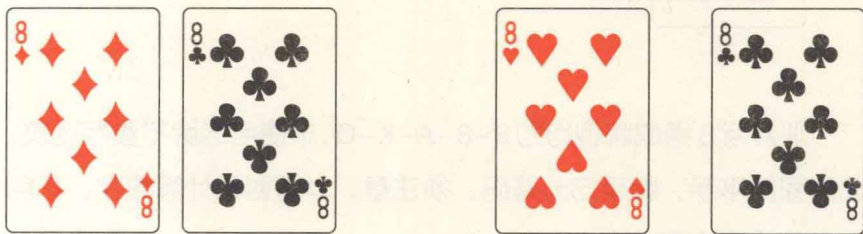
A 持有底牌为 J-8,



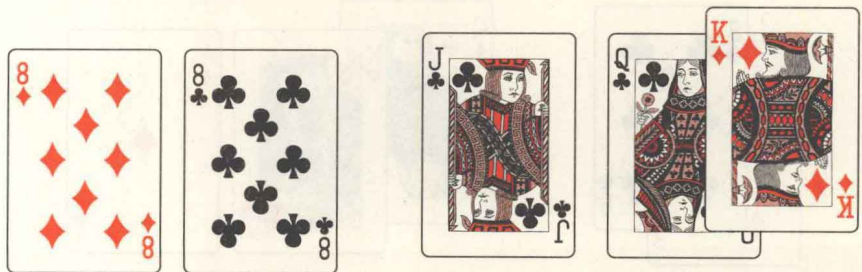
公共牌为 6-7-8-Q-K 时,



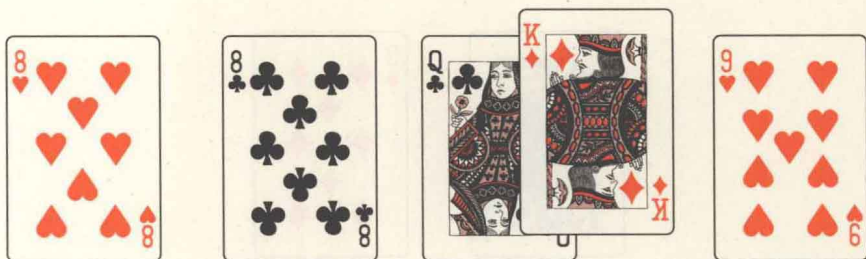
若 A、B 均未有同花牌型时，此时 AB 两牌手均持有一对 8，



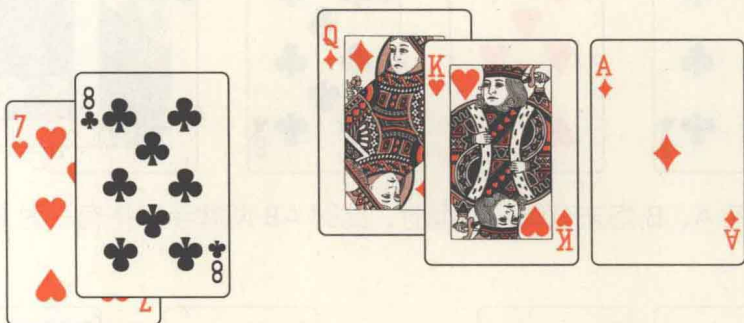
但 A 组成牌型为 8-8-K-Q-J，



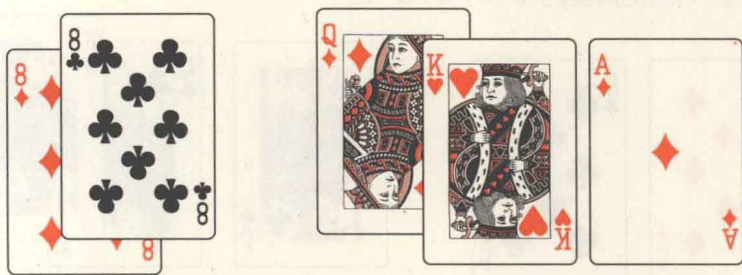
B 则为 8-8-K-Q-9，此时为 A 牌手获胜，

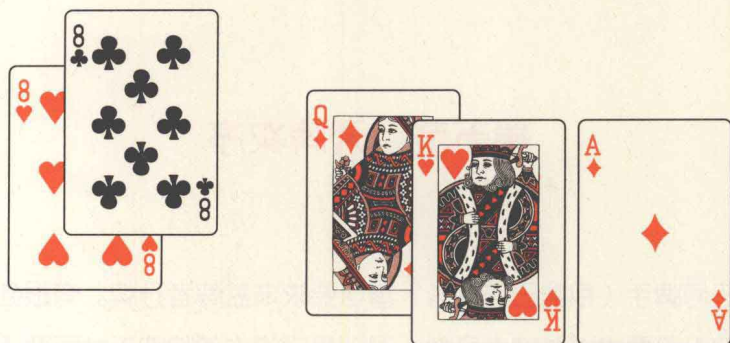


此例中若公共牌改为 7-8-K-Q-A，

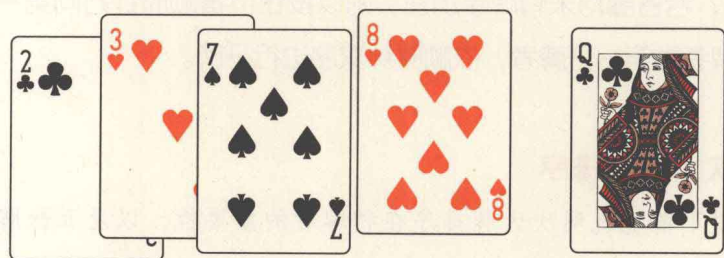


则 A 与 B 组成牌型均为 8-8-A-K-Q，未使用的牌不参与比较，此时即为平手，牌手均分筹码，须注意，斗牌时只计算数字，花色在德州扑克中不分大小。

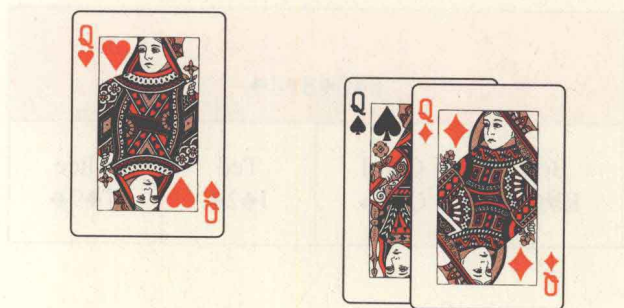




某五张公共牌翻开后，可判定该局的“最佳手牌”。例如，如桌面翻开了 2-3-7-8-Q，



如当中没有三张属相同花色，“最佳手牌”为三条 Q。



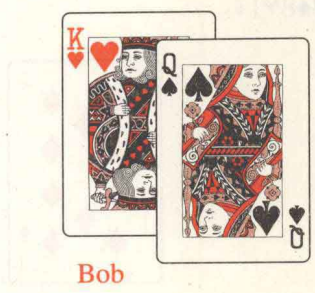
第五节 开牌次序

任何牌手（包含已盖牌者）皆可要求未盖牌者开牌。有跟到转牌圈的牌手可要求未盖牌者开牌。跟到最后的未盖牌牌手才可要求未盖牌者开牌。未盖牌牌手可依序自行决定是否开牌。其中以未盖牌牌手自行决定是否开牌最常被使用，开牌的顺序为最后加注者为第一开牌者，然后依顺时针方向，未盖牌牌手可自行决定是否开牌（亦可盖牌放弃），若各圈均未有牌手加注，则以按钮位置顺时针方向第一家尚未盖牌者为第一开牌者，依顺时针次序进行开牌。

次大牌和排序

以下情况说明次大牌排序在和牌时的重要性，以及五张牌规则的应用。转牌后，桌面的牌和牌手的底牌如下（牌手并不知道彼此的底牌）：

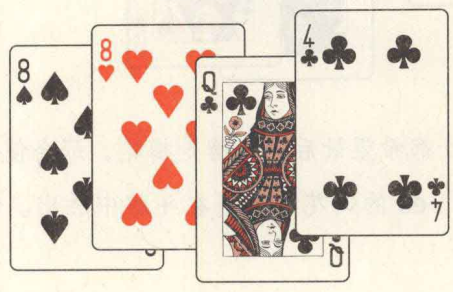
公共牌（转牌后）			
8♠Q♣8♥4♣			
Bob K♥Q♠	Carol Q♥T♦	Ted J♣2♣	Alice T♠9♣



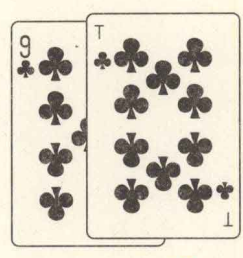
Bob



Carol

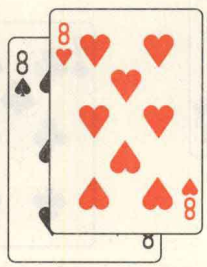


Ted



Alice

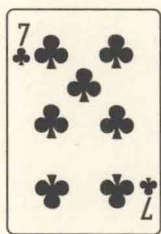
此时，Bob 以 $Q♠Q♣8♠8♥K♥$ 组成 Q 和 8 两对领先，



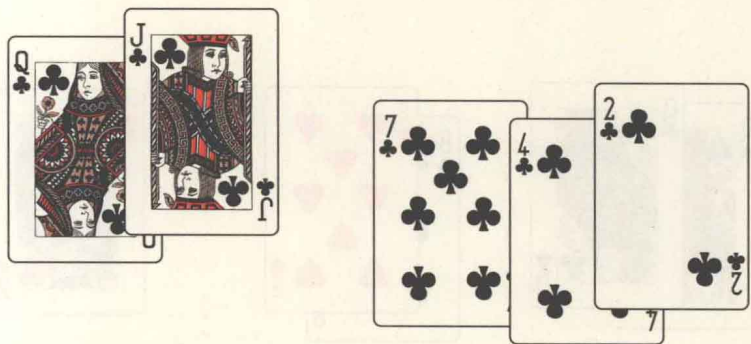
次大牌为 K，以此大过 Carol 的 $Q♥Q♣8♠8♥T♦$ 。



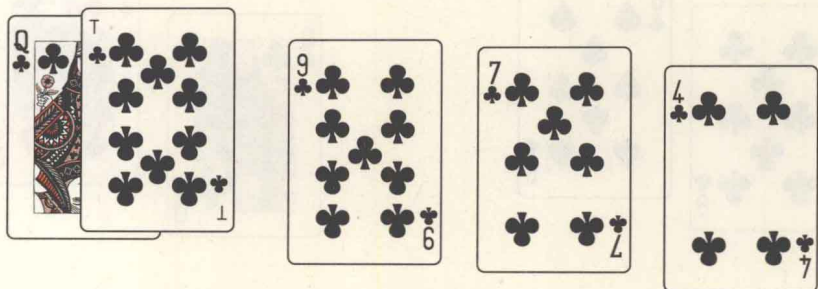
Alice 和 Ted 都希望最后一张牌是梅花，那会使他们都能组成同花，而在这局中 Ted 的同花较大可在斗牌中胜出。例如，若最后的牌是 $7♣$ ，



Ted 的同花会是 $Q-J-7-4-2$ ，



而 Alice 会是 Q-T-9-7-4。



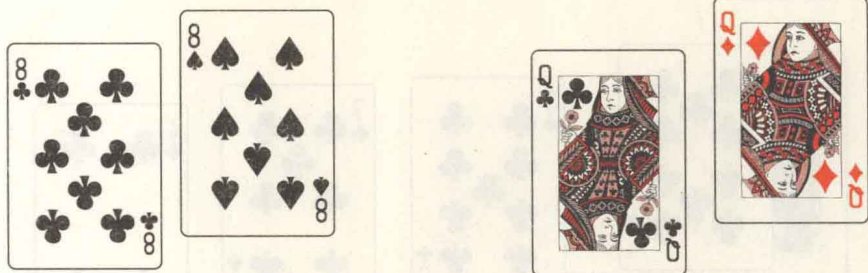
Alice 仍能胜出，如最后的牌是 J，她可组成顺子。



不过，这局最后的牌是 A♣，对他们都没有帮助。



Bob 和 Carol 仍有两对，但他们现在都以最后的 A 为第五张牌，组成 Q 和 8 两对，同时以 A 为次大牌。



Bob 的 K 不再被计算，因为现在桌面上的 A 同时成为两手牌的第五张牌，而一手牌只能由五张牌组成，所以他们只能把彩池对分。

第六节 彩池分配

当有一个或多个牌手全押时，超过此牌手压注金额的部分将会形成一个或多个边池。当一局结束而且所有已“全押”的牌手没有胜出时，边池和主池皆由牌面最佳获胜的牌手赢得。当一局结束而且有“全押”的牌手赢牌时，主池归该牌手，而边池由拥有第二大牌面的牌手赢得。在几个牌手全押形成多个边池时，依全押的顺序分配给最佳牌面的牌手，有最大牌面的牌手赢得该牌手全押前所累积的边池。已全押的牌手无法赢取全押后形成的彩池，最多只能自其他每个跟牌之牌手处取得相当于本身全押的总筹码数，全押后之下注可视为只在之后参与的牌手之间的独立输赢分配。无人跟注的边池（仅有一位牌手下注，其他牌手都盖牌）将会直接赢得该边池，形同退还下注于该边池的筹码。



第七节 牌型大小规则

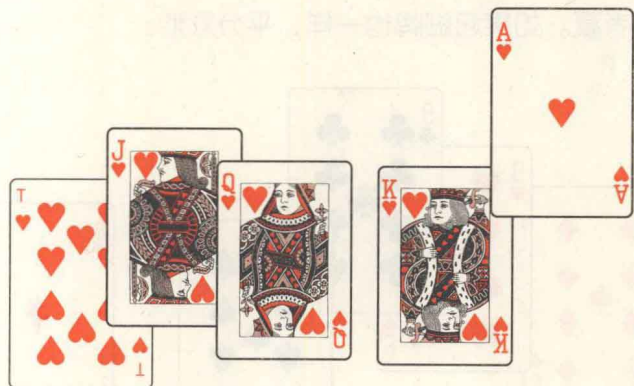
桌面上的牌不分花色，从大到小比牌（如：都有一对，对子大的胜出；对子相同，则比谁的单张更大）。若依次比完成大小相同，则均分筹码池内的筹码。

皇家同花顺 > 同花顺 > 四条 > 葫芦 > 同花 > 顺子 > 三条 > 两对 > 一对 > 高牌

皇家同花顺（同花大顺）

同花色的 A, K, Q, J 和 10。

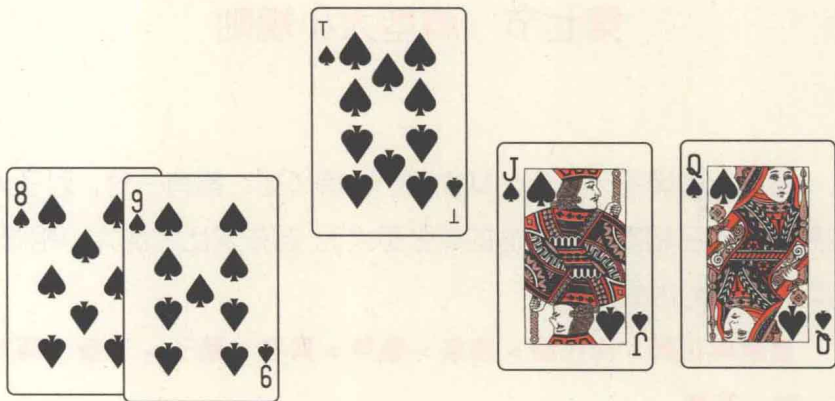
平手牌：除非公共牌开出皇家同花顺，则所有未盖牌的牌手平手均分筹码。



同花顺

五张同花色的连续牌。同时有同花顺时，数字最大者为赢家。

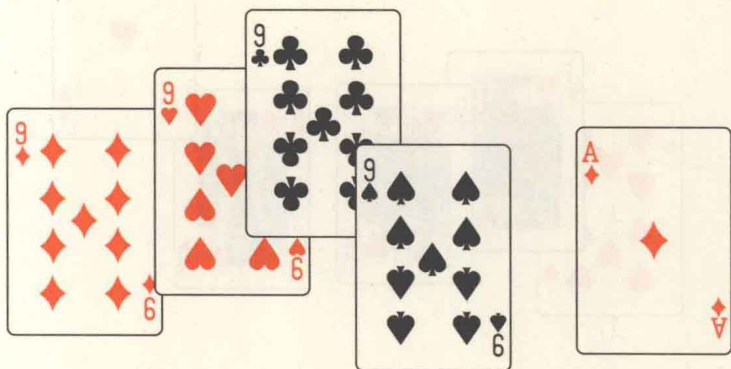
平手牌：公共牌开出同花顺为最大时，则所有未盖牌的牌手平手均分筹码。



四条

其中四张是相同点数但不同花的扑克牌，第五张是随意的一张牌。

平手牌：如果两组或者更多组摊牌，则四张牌中的最大者赢，如果一组人持有的四张牌是一样的（公共牌开出四条），那么第五张牌最大者赢。如果起脚牌也一样，平分彩池。

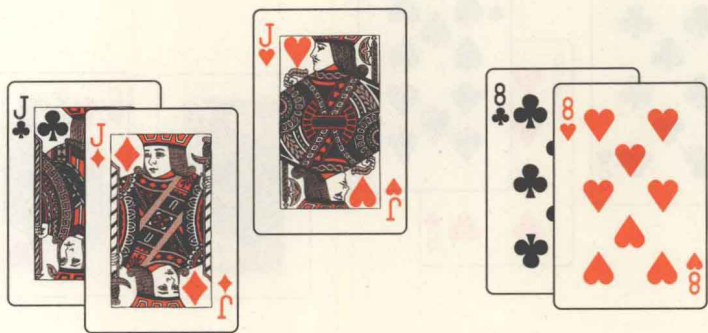


葫芦（满堂红，三带二）

由三张相同点数及任何两张其他相同点数的扑克牌组成。



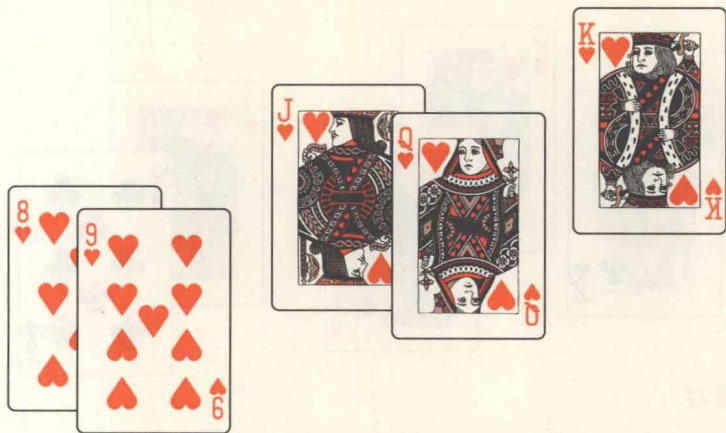
平手牌：如果两组或者更多组摊牌，那么三张相同点数中较大者赢局。如果三张牌都一样，则两张牌中点数较大者赢，如果所有的牌都一样，则平分彩池。



同花

此牌由五张不按顺序但同花的扑克牌组成。

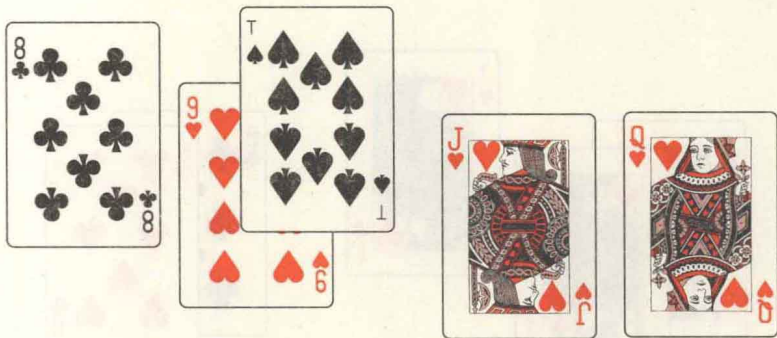
平手牌：如果不止一人有此牌组，则牌点最高的人赢得该局，如果最大点相同，则由第二、第三、第四或者第五张牌来决定胜负，如果所有的牌都相同，平分彩池。



顺子

此牌由五张顺序扑克牌组成。

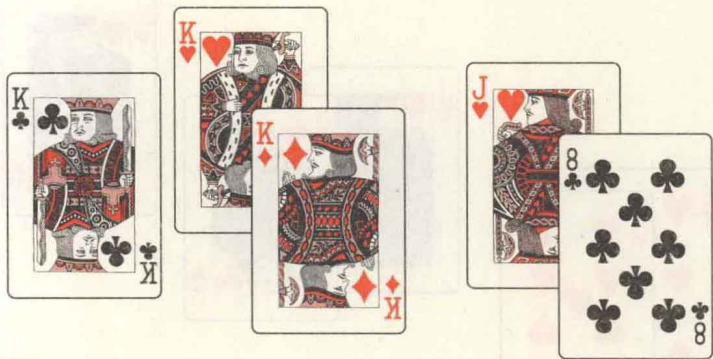
平手牌： 如果不止一人有此牌组，则五张牌中点数最大的赢得此局，如果所有牌点数都相同，则平分彩池。



三条

由三张相同点数和两张不同点数的扑克组成。

平手牌： 如果不止一人抓到此牌，则三张牌中最大点数者赢，如果三张牌都相同，比较第四张牌，第四张牌相同时比较第五张，点数大的人赢。如果所有牌都相同，则平分彩池。

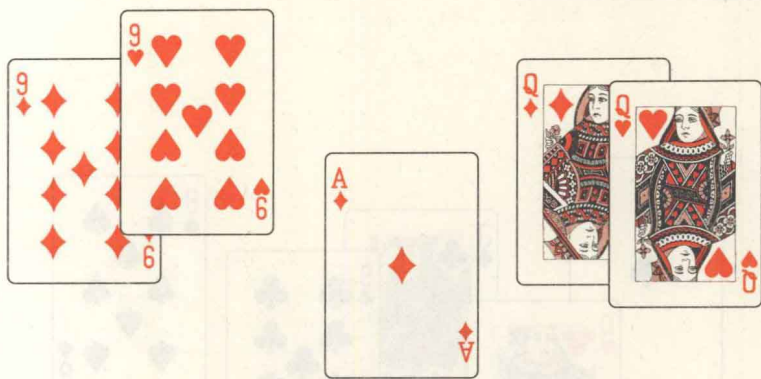


两对

两对点数相同但两两不同的扑克和随意的一张牌组成，共五牌。

平手牌： 如果不止一人抓到此牌，则牌点比较大的人赢，如果比较大的牌点相同，那么较小牌点中的较大者赢，如果两对牌

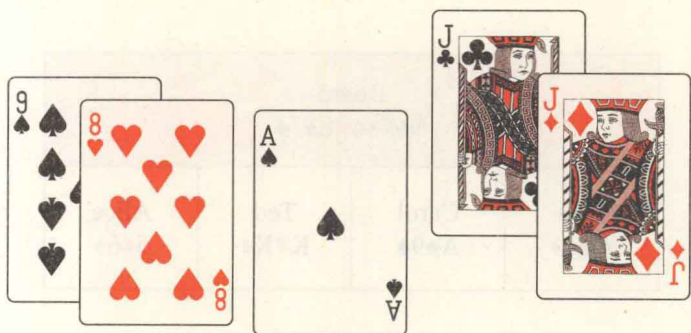
点相同，那么第五张牌点较大者赢。如果起脚牌也相同，则平分彩池。



一对

由两张相同点数的扑克牌和另三张随意的牌组成。

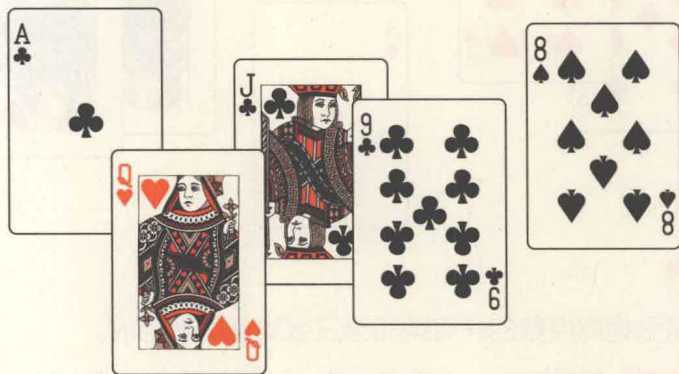
平手牌：如果不止一人抓到此牌，则两张牌中点数大的赢，如果对牌都一样，则比较另外三张牌中大的赢，如果另外三张牌中最大的也一样，则比较第二大的和第三大的牌，如果所有的牌都一样，则平分彩池。



高牌

由既不是同一花色也不是同一点数的五张牌组成。

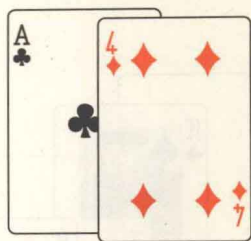
平手牌： 如果不止一人抓到此牌，则比较点数最大者，如果点数最大的相同，则比较第二、第三、第四和第五大的牌，如果所有牌都相同，则平分彩池。



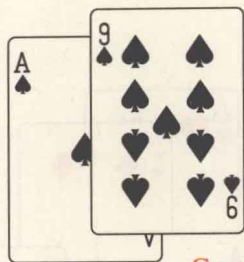
斗牌例子

以下是另一个斗牌例子：

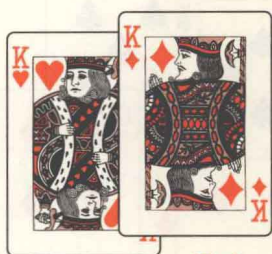
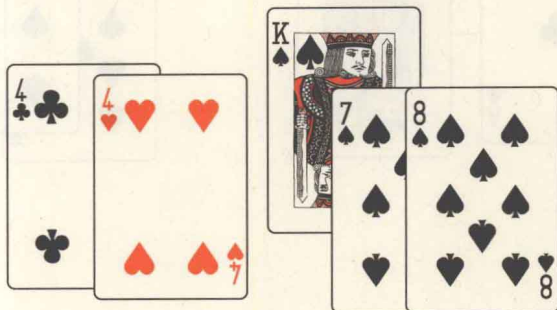
Board			
4♣K♣4♥8♠7♠			
Bob A♣4♦	Carol A♣9♣	Ted K♥K♦	Alice 5♦6♦



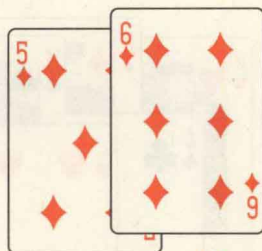
Bob



Carol



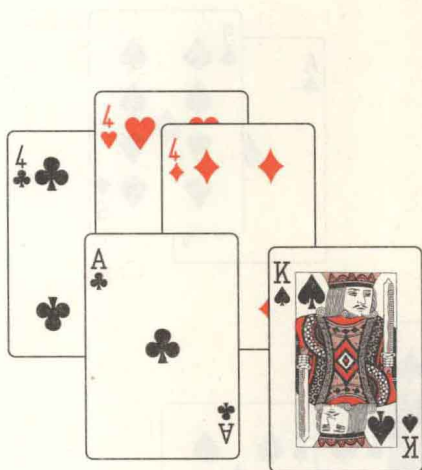
Ted



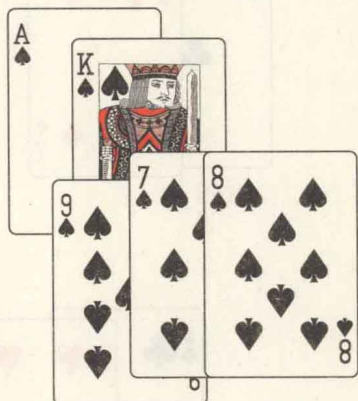
Alice

每个牌手以可用的七张牌中选五张组成最大的牌型，他们有：

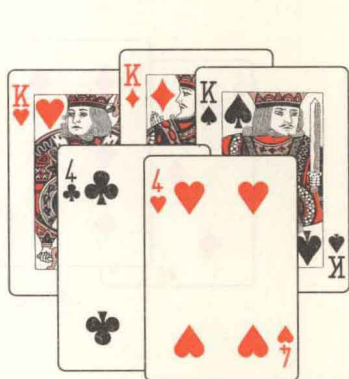
Bob	4♣4♥4♦A♣K♠	三条4、次大牌为A-K
Carol	A♣K♠9♠8♠7♠	同花
Ted	K♣K♥K♦4♣4♥	K葫芦搭一对4
Alice	8♠7♠6♦5♦4♥	顺子



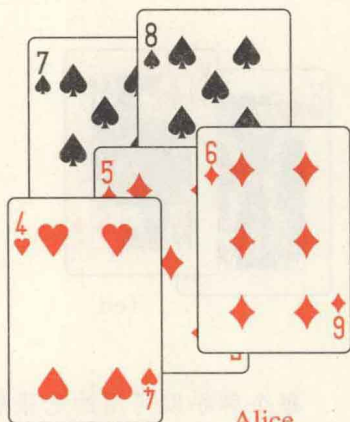
Bob



Carol



Ted



Alice

这个情况下，Ted的葫芦最大，Carol次之，Alice第三，Bob最小。



第三章

进阶·技巧分析



要想在德州扑克上成功，需要多方面的本领。总的来说这些本领与三个领域有关。

第一是战术。这是德州扑克策略的精髓，例如彩池比率和下注价值。这是多数初学者必须首先要学会的，并且这个领域对于很多高级玩家来说也是有待提高的。对于限注牌局来说，大部分都是程序化的、直接的玩法，所以这些概念就更为重要了。

第二是心理技能。这包括了“读心术”和观察别人的能力。懂得这一招的人十分擅长攻击打法，能让对方阵脚全乱，并且会根据对手的反应随时调整自己的打法。这几种技能对无限注比赛十分重要，尤其是现场比赛（针对互联网比赛而言）。并且这也是媒体喜欢关注并报道的地方，因为这些技能让职业德州扑克玩家看上去每个人都具有特殊的能力，如有神助一般。

然而，除非你玩的是高筹码的无限注比赛，否则这种心理技能暂时还不是很重要。在低筹码的比赛中，战术则显得更为重要。用直观的打法更能赢得高回报。并且对于在线德州扑克而言，想要记

住成千上万名对手的打法是非常困难的，更别说是观察其他人的打法特点了。简而言之，不要再认为纸牌是一个充斥了耍花招、不老实、玩心理游戏的一种比赛。其实心理技能在其中所占比重是很小的。

第三个领域常常被人忽略，但恰恰是最重要的：选择比赛的技巧。简而言之，是指如何选择合适你的比赛。无论能力高低，你的每小时收益率相对个人的能力而言更多地是依赖于你所参加的比赛。

小贴士

给初学者的10条建议

刚刚接触德州扑克的新手，没有实战经验，容易在一些问题上出现错误，这些都是不可避免的。以下就是给德州扑克初级玩家的一些建议。

(1) 在不能稳赢的情况下，绝不跟人家的全押。

(2) 在不能稳赢的情况下，一般不梭出。这条最关键，稳赢的牌并不经常出现，所以你可利用的机会并不多。在不一定稳赢的情况下，但手中有大牌时，经过慎重的分析判断，再梭出，是非常有技巧的。

(3) 表现不能太弱，不能有善心。表现一弱，容易被人家偷机。

(4) 在有把握的情况下，可以适当偷机。如果永不偷机，也没有关系，只是能稳偷的牌不偷太可惜了。偷机是一门艺术，千万不能因为冲动而偷机，人家也会很冲动地跟上的。

(5) 梭出是最大的一门学问。当拿到稳赢的牌时，多数情况下要梭出。只有在人家牌很小的情况下，估计不太会跟时，才不梭出，因为梭出人家全跑掉了，你就赚不到多少了。孙子说：兵者诡道也，能而示之不能。当人家加码再反加码，求胜欲望很强烈时，你有稳赢的牌而“不加”，让人家来梭出，是对梭的最高境界。

(6) 开始有小牌，最好放弃。多数情况下，跟下去只是多输一点而已。

(7) 心态要平和，该收手时就收手。在连着输的情况下，不能失去理智。连着输十多次的情况时有发生，有时会连着输一个晚上。在逆境中不冲动，不气馁。调整自己的心态，自己做自己的心理医生，是快速提高牌技的不二法门。学会总结很重要，赢时的心态怎样？输时的心态怎样？心态会告诉你一切。

(8) 在碰到非常冷静的对手时，最好别玩了，找其他人玩，除非你也是一个非常冷静的玩家。

(9) 四人一局时，你最好不是筹码最少的一个。筹码本身就是一种压力，一开始玩你就处于弱势，这是要尽量避免的。只有在冷静放松无后顾之忧的情况下，才能作出理智的分析判断。

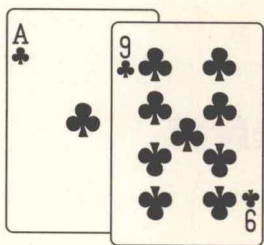
(10) 绝对不可以把全部的筹码拿出去玩，这是最重要的一条。可以把筹码放在账上，拿出百分之五或者百分之二十去玩。最好不要超过百分之二十，否则就处于高风险中。

第一节 基本技巧之读牌面

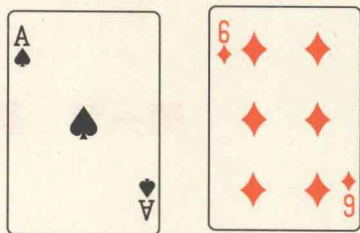
玩德州扑克最重要的一点是，在打牌过程中的每个阶段都能知道最好的牌是什么。翻牌前，相对比较简单，你所能看到的只是自己的两张暗牌；翻牌以后，在转牌和河牌时，牌面会变得比较复杂，连老手都经常会搞错。不信，请看下面的例子。

World Series of Poker 是世界级的扑克比赛，有很多世界级的高手参加。然而，就是这样的扑克比赛中也有读错牌面的情况发生。1989年，世界扑克锦标赛（World Series of Poker）冠军 Phil Hellmuth .Jr. 在他的《Bad Beat and Lucky Draws》一书中讲述了这样一个故事。

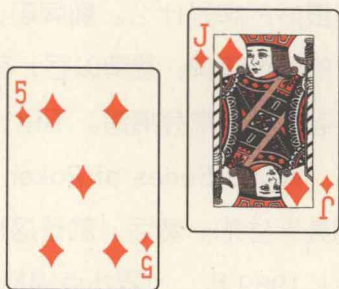
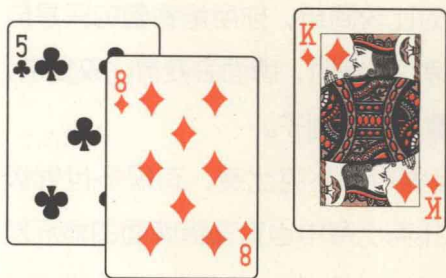
在2000年的World Series of Poker比赛中，在剩下最后18个人的时候，Hassan Habib 用 $\clubsuit A \spadesuit 9$ 在翻牌前加注到 \$25,000，他当时有 \$600,000 多的筹码（这是无限德州拿住扑克赛）。Taso Lazarou 当时只剩下 \$25,000 左右的筹码，持有不同色的 $\spadesuit A \heartsuit 6$ ，他选择了全部跟进。因为 Taso Lazarou 已经全进，所以他们都把牌翻开了。当时加上观战的大概有两百多人目睹了牌面是 5-8-K-5-J，主持人宣布 Taso Lazarou 被淘汰出局，Hassan Habib 赢得彩池。当 Hassan Habib 把筹码收好，Taso Lazarou 已站起来走人，下一手牌刚要开始的时候，Phil Hellmuth .Jr. 告诉 Taso Lazarou 这个彩池应该两人平分。Taso Lazarou 一想不错，赶快走回比赛桌，宣称刚才的彩池应该是平分，错误得到了纠正，Taso Lazarou 因此打进了最后的总决赛台（9人台）。



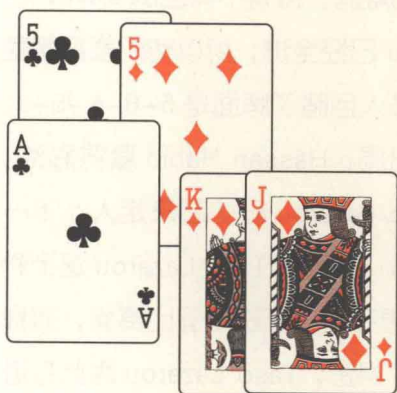
Hassan Habib



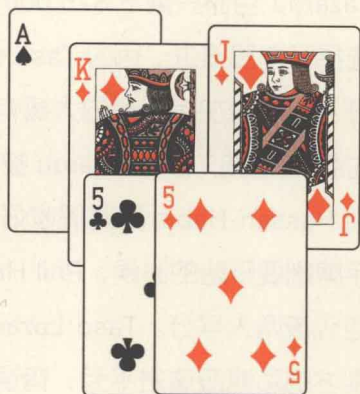
Taso Lazarou



实际上，按照规则每人从自己手上的两张牌和桌面的五张牌中选出最好的五张牌。Hassan Habib 所能组成的最好的五张牌为：5-5-A-K-J，而 Taso Lazarou 所能组成的最好的 5 张牌也是：5-5-A-K-J，所以大家一样大，应该平分彩池。



Hassan Habib



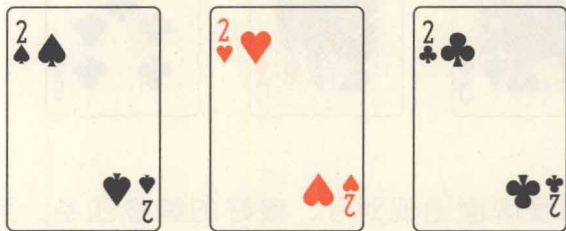
Taso Lazarou

像世界扑克锦标赛（World Series of Poker）这样的大赛都会出现读错牌面的情况，初学者更应该对阅读牌面多加练习。

一、读翻牌

翻牌后，桌面上会翻出三张牌。此时我们要立即分辨出可能最好的一手牌是什么。一般在一些玩德州扑克的娱乐场所里，如果发牌人发牌的速度比较快，你每小时能看 25 次以上的翻牌；如果是在网络上，你大概每小时能看到 50 次以上的翻牌，因为电脑发牌速度快。因而你将会有更多的机会学习读牌面。熟练之后，读牌面将变成你的潜意识，瞄一眼就知道可能最好的牌是什么。下面我们来看几个例子。

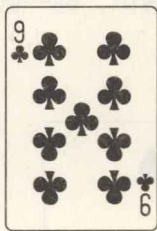
1.



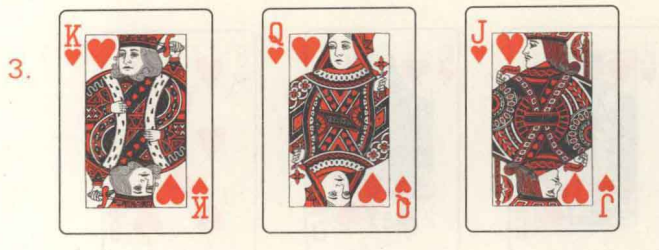
翻牌三条的几率比较小，当它确实发生时，最好的牌是四条 2，任何人手上持有一张 $\heartsuit 2$ ，而不管另一张牌是什么，都将是最大的一手牌。那么什么是第二大的牌，和第三大的牌？第二大的牌是对 A，第三大的牌是对 K，它们都组成葫芦。一般而言，如果牌面出现 222，那么其中一个玩家持有 2 的几率不大，因为一般的玩家都不会玩带 2 的牌，但如果翻牌出现 AAA，有 5 ~ 6 个玩家看翻牌，那么四条 A 的可能性大增，因为很多玩家都会玩带 A 的牌。现在我们换个角度来看问题，如果在翻牌前，你向下一看，是 AA，你加注进来，

有几个玩家选择跟注，最后有 5 ~ 6 个玩家看翻牌，那么你最希望翻出什么样的牌？翻出 AA + 另外一张牌？（这样你有四条 A，最大！）不！你最希望翻出的三张牌是 222！因为假如翻出 AA + 另外一张牌后，其他的玩家没什么好留恋的了，你一下注，大家将会全部选择弃牌，你赢不了多少。如果是翻出 222，由于翻牌前已加注，其他玩家持有 2 的机会很小，这时有你虽持有第二大的牌，但实际上你有 99% 的把握是最大的。翻出 222 后，任何持有暗牌对子的玩家都组成葫芦，任何持有两张单牌的玩家都有机会听（或搏）葫芦，你下注后可能有玩家会加你注，其他玩家可能会继续跟注，最后你会赢一个巨型彩池。

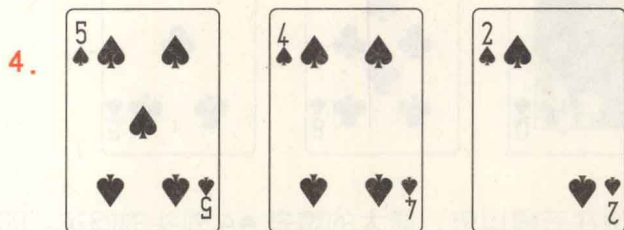
2.



任何时候牌面出现对子，最好的牌是四条。第二好的牌是葫芦。这里分几种情况。如果你手上没有 Q 和 9，那么最好的牌是四条 Q，假设其他玩家手上持有 QQ。如果你手上持有 Q 但没有 9，因为没有四条的可能，那么最好的牌是葫芦，最大的葫芦是另一玩家持有 Q9，第二大的葫芦是另一玩家持有 99。如果你手上持有 Q 和 9，那么你持有最大的牌。由于四条和葫芦不常见，一般情况下，牌面出现一对，你持有一张与这一对同等级的牌，翻出三条，你就有很大机会赢得彩池。在有限模式下，一般都要打到摊牌。



任何翻出三张同色 10 以上的牌，最大可能是成皇家同花顺。本例中，如果某一玩家持有 $\heartsuit A \heartsuit T$ ，将构成皇家同花顺。第二大的牌是同花顺，例如某一玩家持有 $\heartsuit T \heartsuit 9$ ，第三大的牌是 A 领头的同花，例如一个玩家持有 $\heartsuit A$ 和另一张任何 \heartsuit 。如果没有玩家有两张 \heartsuit ，那么最大的牌是某一玩家持有 $A T$ ，构成顺子。顺子下面最好的牌是三条，再下面是两对。



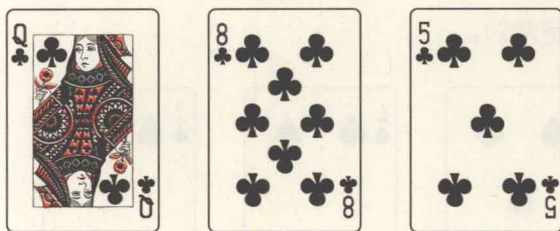
任何翻出三张同色的牌，且三张牌在五幅之内（五幅之内的意思是三张单牌最大和最小在五个等级之内，它们有可能构成顺子）。这时，如果你认为最大的牌是 A 领头的同花，那就错了。最大的牌是某一玩家持有 $\spadesuit 6 \spadesuit 3$ ，构成同花顺 $\spadesuit 6 \spadesuit 5 \spadesuit 4 \spadesuit 3 \spadesuit 2$ 。第二大的牌是某一玩家持有 $\spadesuit A \spadesuit 3$ 构成最小的同花顺， $\spadesuit 5 \spadesuit 4 \spadesuit 3 \spadesuit 2 \spadesuit A$ 。注意 $\spadesuit 6 \spadesuit 5 \spadesuit 4 \spadesuit 3 \spadesuit 2$ 比 $\spadesuit 5 \spadesuit 4 \spadesuit 3 \spadesuit 2 \spadesuit A$ 大。第三大的牌是 A 领头的同花，任何一个玩家持有 $\spadesuit A$ 和另一张 \spadesuit （非 $\spadesuit 3$ ）构成的同花。如果没有人持有两张同色，那么最大的牌是三条。

5.



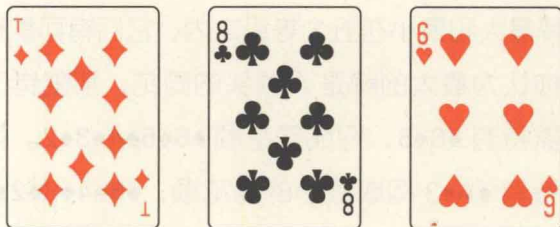
任何翻出三张同色的牌，且三张牌在五幅之外（五幅之外的意思是三张牌不可能构成顺子），最大的牌是 A 领头的同花。任何一个玩家持有 ♥A 和另一张任何 ♥ 构成同花，即最大的牌。如果没有人持有两张同花，那么最大的牌是三条。

6.



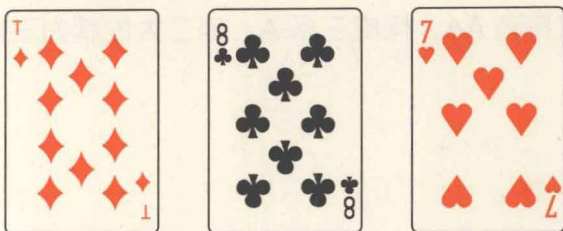
由于三张牌在五幅以外，最大的牌是 ♠A 领头的同花。即 ♠A 和另一张 ♠ 构成最大的牌。

7.



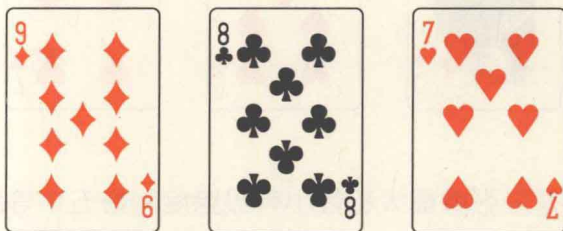
T 和 6 是刚好在五幅之内，牌面没有同花的可能，因此，最大的牌为顺子，持有 97 的玩家构成顺子。

8.



本例与例 7 只是把牌稍微变一下。本例中最大的牌 T 和最小的牌 7 跨四个等级。记住，凡是跨四个等级的牌，可以构成两种顺子。本例中任何玩家持有 J9 构成最大的顺子，任何玩家持有 96 也构成顺子，但不是最大的顺子。

9.



这里三张牌相连，或三张单牌最大和最小跨三个等级，这时有三种可能的顺子。任何玩家持有 JT，构成最大的顺子。任何玩家持有 T6，构成第二大的顺子。任何玩家持有 65 构成最小的顺子。

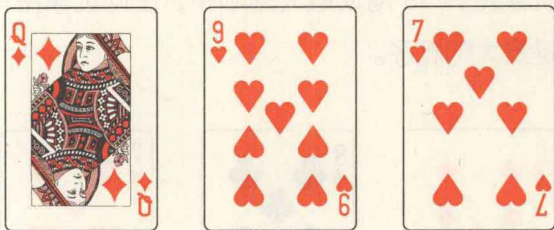
10.



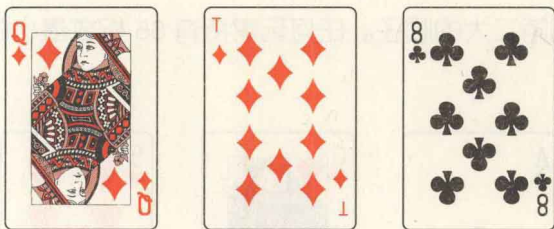
这里三张牌的等级跨度超过五，没有顺子的可能，最大的牌为某一玩家持有 AA，构成三条 A，第二大的牌为三条 Q，接着是三条 9。

总结一下：

(1) 凡是三张牌最大和最小牌等级跨度超过 5 个等级，即五幅以外，如 QX7 (X 代表 Q 和 7 之间的任何牌)，此时没有顺子的可能。



(2) 凡是三张牌最大和最小等级跨度刚好五个等级，即刚好五幅，如 QX8 (X 代表 Q 和 8 之间的任何牌)，此时只有一种可能的顺子。



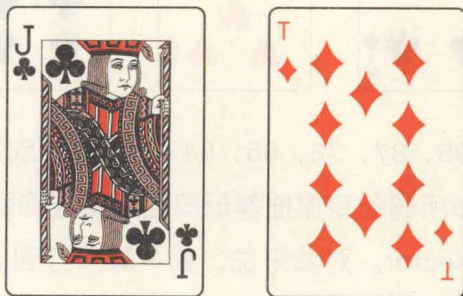
(3) 凡是三张牌最大和最小等级跨度为四个等级，如 QX9 (X 代表 Q 和 9 之间的任何牌)，此时只有两种可能的顺子。

(4) 凡是三张牌最大和最小牌等级跨度为三个等级，即三张牌相连，如 QJT，此时只有三种可能的顺子。

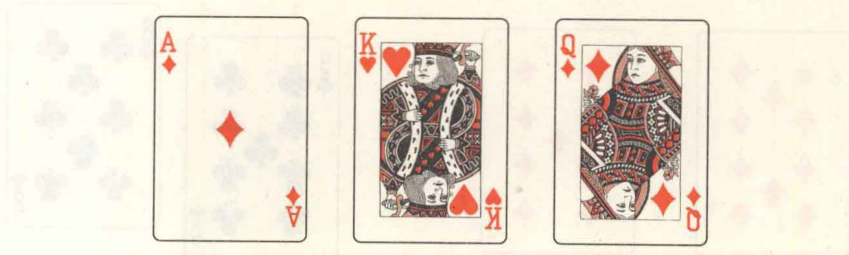


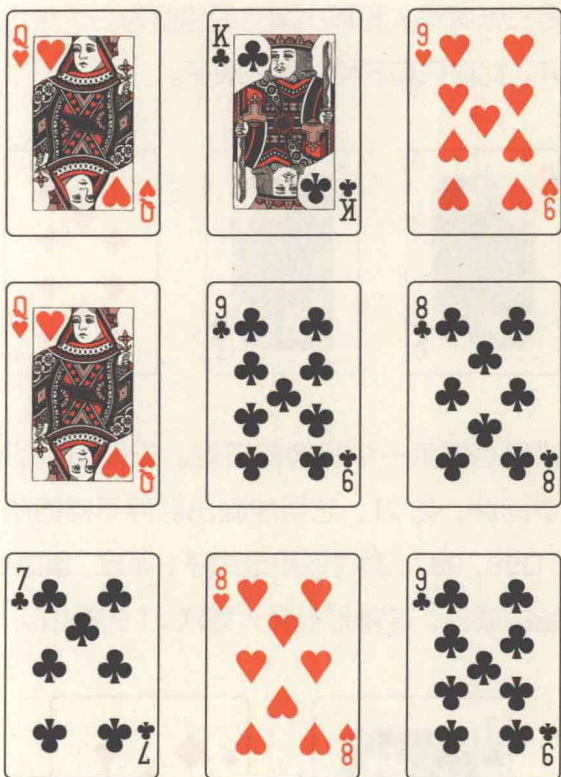
同时，这里也揭示一个打牌的道理。如果起手的两张牌是相连的，且是中间牌，如 JT，它可能翻出四种不同的顺子，如翻出 AKQ，KQ9，Q98，987，都可以组成顺子，而且，最重要的一点是：都是最大可能的顺子，这就是很多人喜欢 JT 的原因。

起手牌

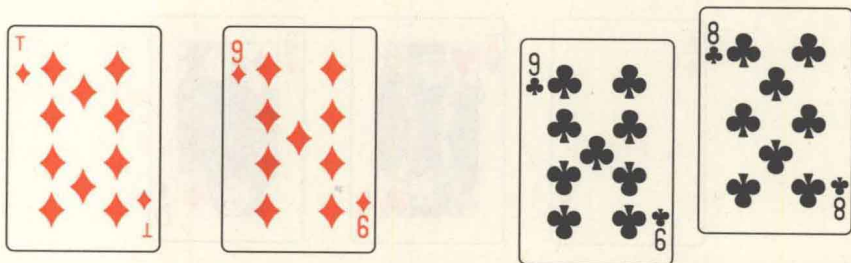


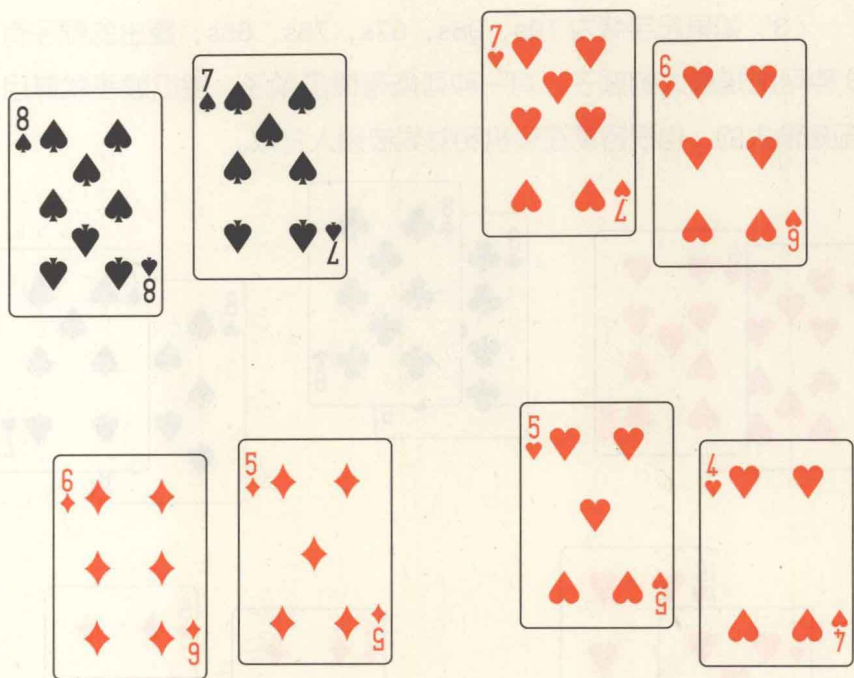
翻出





同样 T9, 98, 87, 76, 65, 54 等都能组成四种不同的顺子，这就是很多所谓的专家推荐玩同色且相连的两张牌。英文称为 Suited Connector。对我来说，我一般只打到 JT_s，位置不好时 JT_s 都会扔掉，其他的同色相连的牌如 T9_s, 98_s, 87_s, 76_s, 65_s, 54_s 尽量少打。



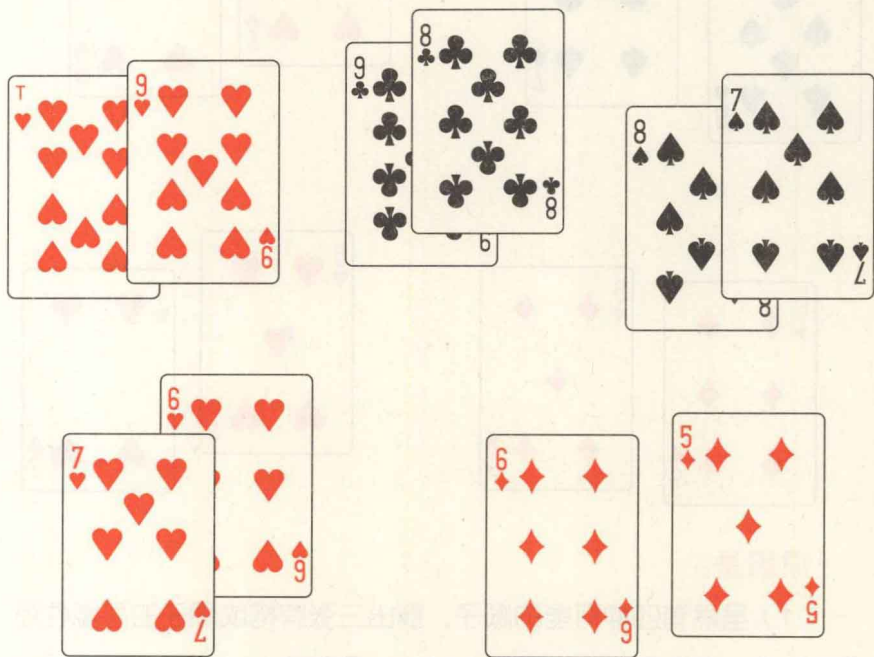


原因是：

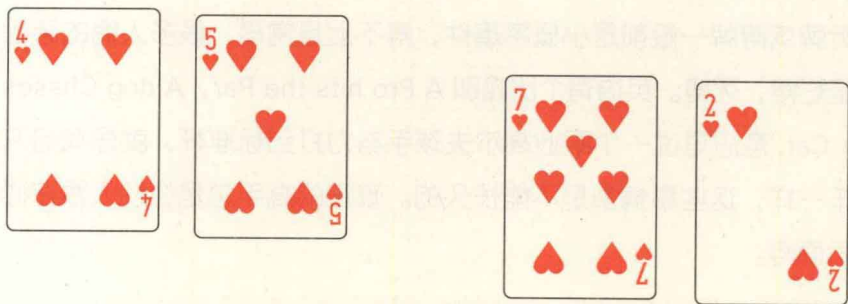
(1) 虽然有四种可能的顺子，翻出三张牌构成顺子的可能性还是比较小，具体多大？大概是 1.32%，几率是 1:75。

(2) 如果翻出的三张牌与手上的牌毫无关系，可能还是福音，经常的情况是发出的三张牌，让我们有机会听（或博）同花或顺子，花了很多筹码去跟注，结果什么也没听上，或什么也没博到。因为听牌或博牌一般都是小概率事件，博不上是常事，很多人输的原因是烂博，死博。英语有个比喻叫 A Pro hits the Par, A dog Chases a Car. 意思是说一个职业高尔夫球手努力打到标准杆，就像狗追汽车一样，这些事情都是不能长久的。真正的高手总是让别人跟在他后面博。

(3) 如果起手牌为 T9s, 98s, 87s, 76s, 65s, 翻出的顺子有3种可能是最大的顺子, 有一种可能是傻瓜顺子。傻瓜顺子就算目前是最大的, 也很容易在转机和河界被别人打败。



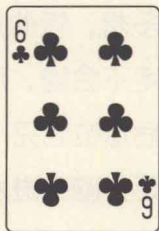
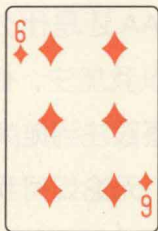
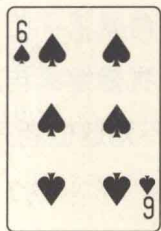
(4) 同色相连的牌最好是构成顺子, 如果构成同色, 那么像 ♥4♥5 构成的同花甚至输给 ♥7♥2 所构成的同花。记住, 德州扑克是一种大牌游戏, 牌越大越好。



二、读转机

牌到转机这一轮，牌桌上有四张牌，任一玩家可以从中选出最好的五张牌，各种组合会多一些，因而也复杂一些。打牌的过程一般是分析牌面，确定最好可能的几种牌，根据牌桌的行动和玩家的习惯和偏好推算玩家手上的两张牌，然后选择最好的对策。由于最好的牌在实际打牌中并不常见，作为练习我们一般将分析到第四最大可能的情况。

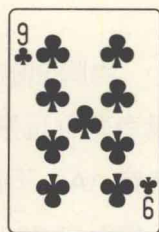
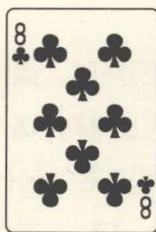
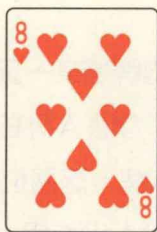
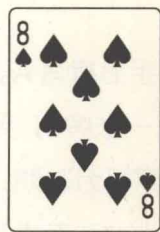
1.



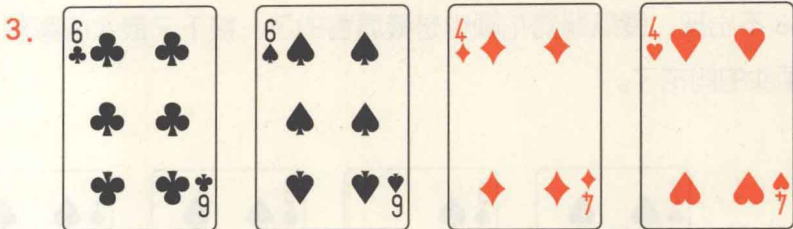
当牌面出现四条时，最大的牌是某一玩家手上持有 A。注意如果有两个玩家手上持有 AX（X 为除 A 外的任一张牌），另一玩家持有 AA，不管河界来一张什么牌，这两位玩家平分彩池，他们都只能组成 6666A，另一玩家的 AA 只能用上一张 A，有点悲哀。假设到河界再来一张 A，那么到河界还拿住牌的人，不管有多少人，也不管他们手上拿住什么牌，全部平分彩池。这就是为什么这种游戏叫拿住扑克，拿住牌就有机会，也只有拿住手上的牌才有机会赢彩池。一般牌不好时拿住牌是要付出代价的，所以玩牌的所有技术在于什么时候拿住牌，什么时候放下牌，什么时候引诱别人拿住牌，什么时候逼别人放下牌。拿住扑克是技术和心理的较量。当牌面出

现四条时，第二大的牌是某一玩家手上持有 K。我有一次在枪口位置持有 AQ，我选择加注，后面的玩家全部弃牌，大盲注位置的玩家，他再加注，这时我的 AQ 就显得较弱了，但我还是选择跟注，翻牌翻出 666，他下注，我加注（我的加注不好，选择弃牌是最好，跟注有些勉强。我当时估计他的牌是 AA、KK、QQ、AK，有可能是 JJ，如果是 AA，我基本没有机会，但如果是 KK、QQ、AK、JJ，我还有机会。我加注的目的是想阻止他进攻的势头，逼他在转机圈选择观望，这样我就可以在转机圈得到一张免费的牌），他再加注，使我很难堪，咬咬牙跟了一注。到转机圈，出乎意料地又来了一张 6，我立刻来了精神。那位老兄继续下注，这时我也不多想，管他是 AA 还是什么别的，反正我只有赢或平的可能，肯定不会输，所以我加注，他再加注，我毫不犹豫继续再加注，以后这位老兄一直跟注到摊牌，他手上是 KK，不知这位老兄是新手，还是脑子进水。无论如何我赢了一个大彩池。

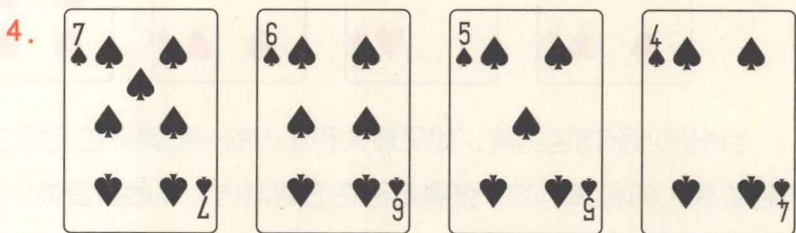
2.



最大的牌是四条 8，任何玩家手上持有一张 $\heartsuit 8$ 构成最大的牌。第二大的牌不是 AA，而是 99，任何持有 99 的玩家构成 9 的葫芦或 9 带 8 的葫芦，即 99988。持 AA 的玩家持有第三大的牌，他构成 8 带 A 的葫芦，即 888AA。第四大的牌是 8 带 K 的葫芦。

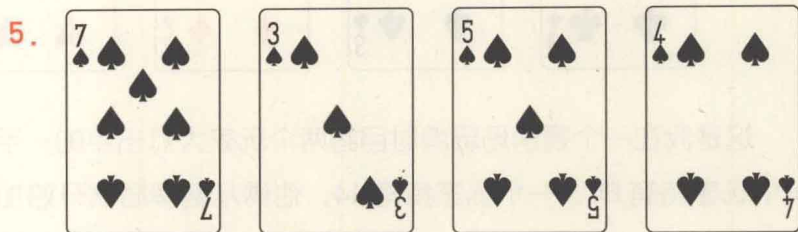


这是我在一个娱乐场玩牌时目睹两个玩家大打出手的一手牌，一个玩家持有 66，一个玩家持有 44，他俩从翻牌后就开始加注，再加注，一直到封顶，此时所有的其他玩家都被赶出，到转机圈开始还是下注，加注，再加注。所不同的是，这圈只有他们两个玩家，虽然是有限牌局但只剩两人时，他们可以不限加注次数，不封顶。所以两人都一直在加注，直到筹码少的玩家全进。我们不能过多地责备四条 4 的玩家，毕竟出现四条 6 的几率不大，但他打得确实不够冷静。正常加注到 4 倍就封顶，如果一个玩家在 5 倍 6 倍上还再加注，那么他一定持有一手非常强的牌。如果想到这一层，就不应该全进。本例中第三大的一手牌是某一玩家持有一个 6，构成 6 带 4 的葫芦，第四大的牌某一玩家持有一个 4，构成 4 带 6 的葫芦。

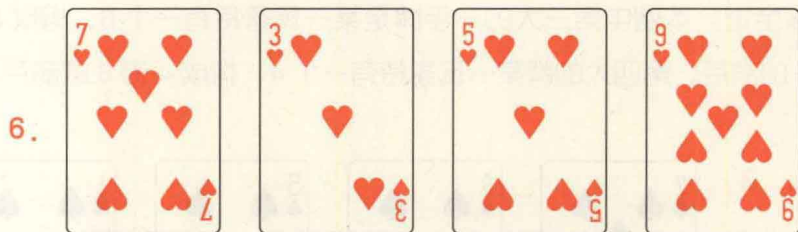


任何时候桌面出现 4 张同色且相连的单牌，同花顺的几率大增。虽然最大的牌是某一玩家持有 ♠9♠8 构成最大的同花顺，但如你手上持有 ♠8，你就持有最大的牌，因为 ♠8 就一张。你有别人就不会

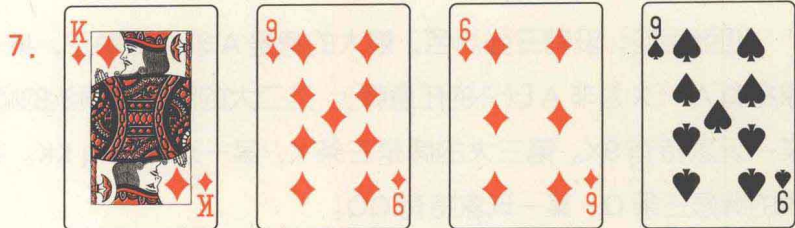
有。接下来最大的牌是某一玩家持有 $\spadesuit 3$ ，构成傻瓜端同花顺，只要 $\spadesuit 8$ 不出现，傻瓜端同花顺也是最厉害的了。接下来最大的牌就是 A 领头的同花了。



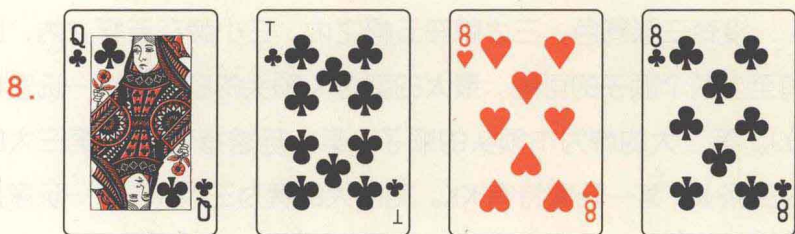
这是一个四张同色牌不全部相连，但最大和最小牌在五幅之内的牌面。虽然最大的牌是某一玩家持有 $\spadesuit 8 \spadesuit 6$ 构成最大的同花顺，但如你手上持有 $\spadesuit 6$ ，你就持有最大的牌了，同样因为 $\spadesuit 6$ 就一张。你有别人就不会有。接下来最大的牌是某一玩家持有 $\spadesuit 2 \spadesuit A$ ，构成傻瓜端同花顺，只要 $\spadesuit 6$ 不出现，傻瓜端同花顺就是最厉害的了。接下来最大的就是 A 领头的同花。



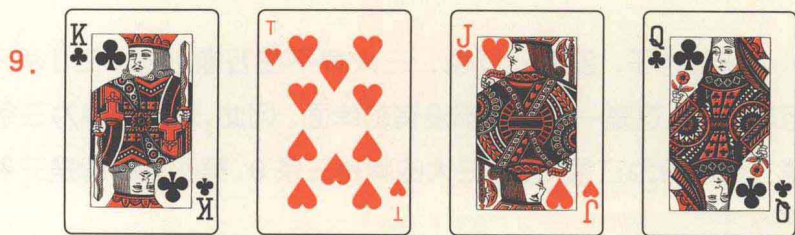
当出现四张同色的牌，如果最大和最小的一张牌不在五幅之内，先检查最大的和次小的一张牌是否在五幅以内，然后检查最小的和次大的一张牌是否在五幅之内。这样容易确定有无同花顺的可能。本例中，由于三大牌和三小牌都在五幅以内，因此有两个同花顺的可能。任何玩家持有 $\heartsuit 8 \heartsuit 6$ ，构成最大的同花顺，任何玩家持有 $\heartsuit 6 \heartsuit 4$ ，构成第二大的同花顺。接下来最好的就是 $\heartsuit A$ 和任意一张牌。



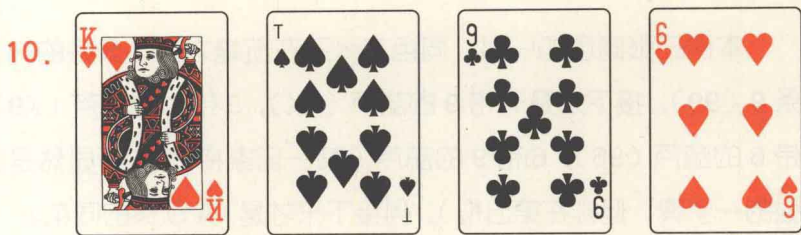
本例三张同色加一对，同色三张不在五幅之内。最好的牌为四条9（99），接下来是K带9的葫芦（KK），9带K的葫芦（K9），9带6的葫芦（96），6带9的葫芦（某一玩家持有66，显然是比较强的一手牌，但排在第五位）。再接下来才是♦A领头的同花。



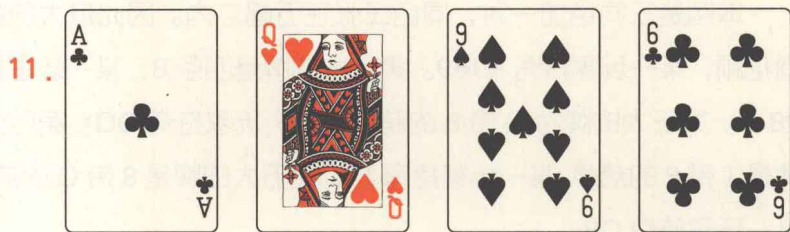
本例是三同色加一对，同色三张在五幅之内。因此最大的牌是同花顺，某一玩家持有♣J♣9。第二大的牌是四条8，某一玩家持有♥8♥8。第三大的牌为Q带8的葫芦，某一玩家持有QQ。第四大的牌是T带8的葫芦，某一玩家持有TT。第五大的牌是8带Q的葫芦，某一玩家持有Q8。



四张相连，没有三张同色，最大的牌是 A 领头的顺子，某一玩家持有 AX (X 为非 A 以外的任意牌)。第二大的牌是 K 领头的顺子，某一玩家持有 9X。第三大的牌是三条 K，某一玩家持有 KK。第四大的牌是三条 Q，某一玩家持有 QQ。



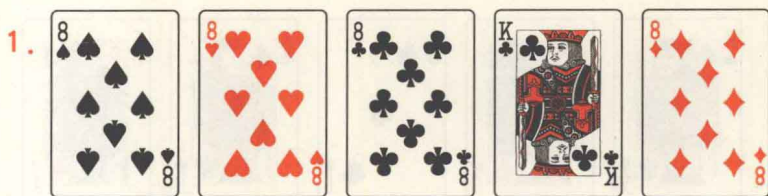
没有三张同色，三大牌在五幅之内，三小牌在五幅之内，因此有至少两个顺子的可能。最大的牌为 K 领头的顺子，某一玩家持有 QJ。第二大的牌为 T 领头的顺子，某一玩家持有 87。第三大的牌为三条 K，某一玩家持有 KK。第四大的牌为三条 T，某一玩家持有 TT。



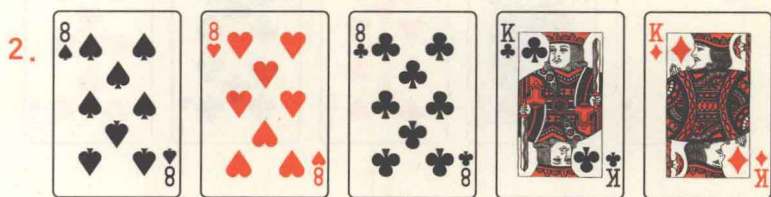
没有对子，没有三同色，三大牌不在五幅之内，三小牌不在五幅之内。这是一个什么都有的牌面。因此，最大的牌为三条 A。第二大的牌为三条 Q，第三大的牌是三条 9，第四大的牌是三条 6。

三、读河界

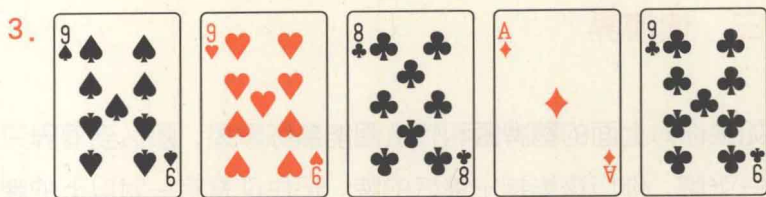
如果你对上面的翻牌圈和转机圈能熟练掌握，那么到河界只是再加一张牌，你应该能指出最好的牌。记住凡是有一对以上的牌面（包括牌面有三条），最好的牌是四条，然后是葫芦。凡是牌面有三同色以上，且有三同色在五幅之内，最好的牌是同花顺，然后才考虑同花。凡是牌面有三张牌在五幅以内就有顺子的可能。



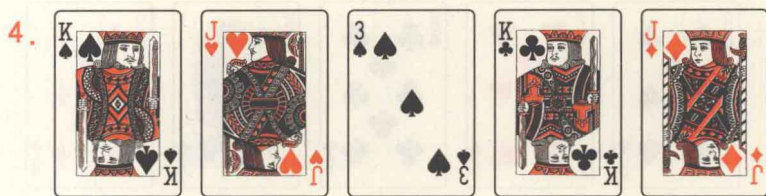
最大的牌是 8888A，某一玩家持有一张 A 和任意另一张牌构成最大的牌。如果没有玩家有 A，牌面最大，所有还拿住牌的玩家平分彩池。这手牌没有第三大的牌。



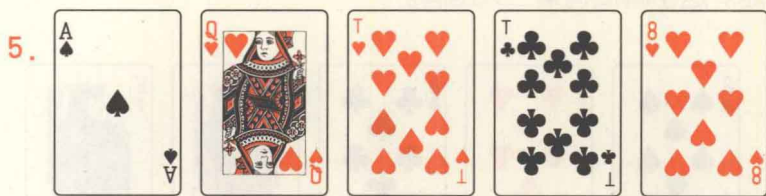
如果我说最大的牌是四条 8，你说对不对？答案是不对的。最大的牌是四条 K。四条 8 是第二大的牌。第三大的牌是 K 的葫芦，某一玩家持有 K 和另一张非 8 的牌。第四大的牌，是 8 带 A 的葫芦，某一玩家持有 AA。如果没有玩家持有 8X，KK，KX，AA，那么牌面最大，所有还拿住牌的玩家平分彩池。



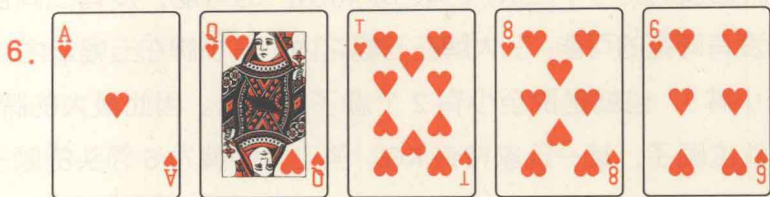
最大的牌是四条 9，接着是（三）A 带（两）9 的葫芦。再下来是 9 带 A 的葫芦和 9 带 K 的葫芦。



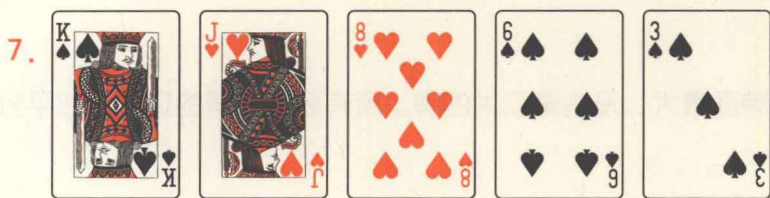
最大的牌为四条 K，接着是四条 J，K 带 J 的葫芦，J 带 K 的葫芦。



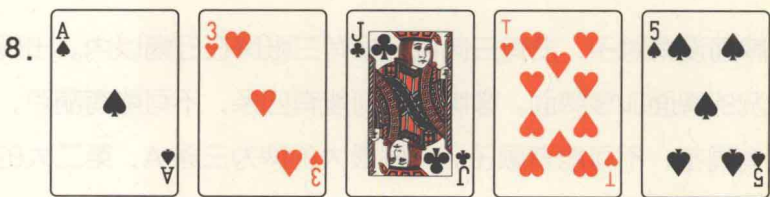
牌面有一对，有四条可能和葫芦可能；牌面有三同色；有同花可能，三同色在五幅之内，有同花顺可能。因此，最大的牌是同花顺，某一玩家持有 $\heartsuit J \heartsuit 9$ 。第二大的牌是四条 T，某一玩家持有 TT。第三大的牌是 A 葫芦，某一玩家持有 AA。第四大的牌是 Q 葫芦，某一玩家持有 QQ。



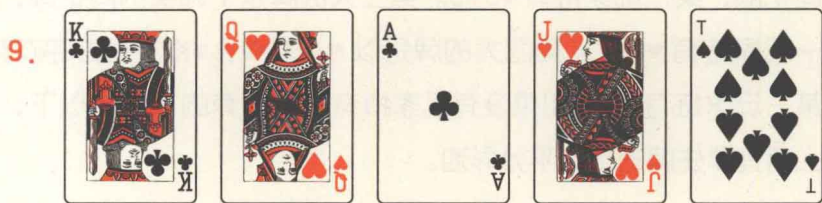
牌面没有对子，五张全部同色，大三张在五幅之内，中三张在五幅之内，小三张在五幅之内。因此，有三种可能的同花顺。最大的牌是皇家同花顺，某一玩家持有 $\heartsuit K \heartsuit J$ 。第二大的牌是 Q 领头的同花顺，某一玩家持有 $\heartsuit J \heartsuit 9$ 。第三大的牌是 T 领头的同花顺，某一玩家持有 $\heartsuit 9 \heartsuit 7$ 。第四大的牌是以 $\heartsuit A$ 领头， $\heartsuit K$ 为踢脚的同花，某一玩家持有 $\heartsuit K$ 。如果没有玩家持有 \heartsuit 或持有的 \heartsuit 在 6 以下，那么所有拿住牌的玩家平分彩池。



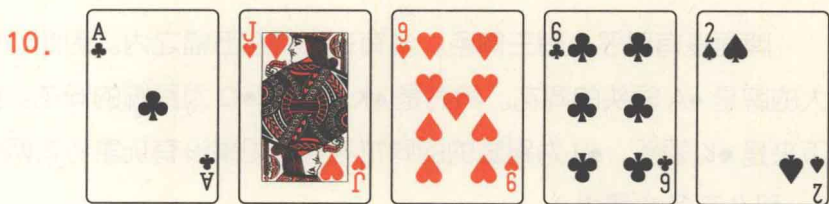
牌面没有对子，有三同色，没有三张牌在五幅之内。因此，最大的牌是 $\spadesuit A$ 领头的同花。然后是 $\spadesuit K$ 领头， $\spadesuit Q$ 为踢脚的同花。接下来是 $\spadesuit K$ 领头， $\spadesuit J$ 为踢脚的的同花等等。如果没有玩家持有两张 \spadesuit ，那么三条 K 最大。



牌面没有对子，也就没有四条和葫芦的可能；没有三同色，也就没有同花的可能；三大牌在五幅之内，三小牌在五幅之内（A可算小牌），也就是说至少有2个顺子的可能。因此最大的牌为A领头的顺子，某一玩家持有KQ。第二大的牌为5领头的顺子，某一玩家持有42。第三大的牌为三条A，接着是三条J。有一个原则你要记住，T和5是组成顺子的两张关键牌，没有一个顺子不包含T或5的。如果你手上没有T或5，同时牌面也没有T或5，那你一定没有顺子。



牌面最大，没有第二大的牌。所有还拿住牌的玩家全部平分彩池。



牌面没有对子，没有三同色，没有三张牌在五幅以内。出现这种情况的牌面叫零牌面。零牌面不可能有四条，不可能有葫芦，不可能有同花，不可能有顺子。本例最大的牌为三条A，第二大的牌为三条J，接着是三条9，三条6等。零牌面是最容易读的一种牌面。

第二节 德州扑克 All-in 的技巧

在扑克的领域中，恰当地借助 All-in 战术，也能攻其不备，立下奇功。

All-in 我们可以称之为全押，在无限额的牌局或锦标赛中最为常见，是指将你手中所有的筹码全部押入彩池。这是一步险招，如果你的筹码比跟注的对手少，这手牌一旦输了，你就出局了。所以我将全押称之为背水一战，不给自己留后路，要么一战成名，要么一败涂地。

全押是一种很厉害的战术，也是一种很危险的战术。但是风险越大，回报越大。不是有句话叫“富贵险中求”吗？要成为一名出色的玩家，All-in 的技巧一定要掌握。下面就是对 All-in 的几点建议。

1. 不要总等到拿到 Nuts（绝对好牌）时才 All-in。

尽管这样做你肯定不会输掉。但如果你总是如此，那么你对对手而言基本上等于是透明的。对手很容易就会知道你拿到好牌，也就很容易弃牌了。你根本赢不到什么牌。

2. 主动 All-in 比跟别人的 All-in 更正确。

主动 All-in 赢牌的途径有两个，一是最终摊牌比大小，二是迫使对手弃牌。而跟注 All-in 赢牌的途径只有一个，就是摊牌比大小。牌局风云变幻，除非你真正拿到绝对的好牌，否则每一张牌都可能使你万劫不复。

3. 如果你手中筹码领先很多，你很容易迫使你的对手弃牌。

即便你输掉这一手牌，也只是损失一小部分筹码，如果他们输掉，就直接挂了。他们自然也明白这个利害关系，不会贸然跟注，所以筹码领先时，适当多些 All-in。

4. 不要用 All-in 做单纯的偷机。

诚然你不必拥有最好的牌，但起码也要八九不离十。至少也要有足够的未现赢张，使你做成大牌。

5. 筹码少时，All-in 要谨慎。

因为很可能会有大筹码的人跟你，原因我们前面说过，你一输就死，他输了却无关痛痒。筹码少时更不要偷机。你筹码太少，不会有人怕你。要想 All-in，手中必须有真材实料。

6. 筹码少时，拿到大牌一定要 All-in。

这个时候完全没必要采用延迟打法。正如上文所说，那些大筹码的人很容易跟你，而且很可能不止一个人跟你，所以你的这一手大牌，盈利很可能不止是一倍，而是二倍三倍，甚至更好。

7. 如果你前几把牌玩得很紧，后几把牌可以适当多些 All-in。

因为你的对手很容易认为你只会玩好牌，所以 All-in 可以偷走很多盲注。如果你身处按钮位置，前面所有人都弃牌，那么 A-x 同花或任何一对，都可以 All-in。

8. 如果有筹码少的人 All-in，你最好是再加注并且 All-in。

这样做可以吓走其他人。如果你只是跟牌，他们很可能也跟进来，从而使你取胜的概率降低。吓跑他们与先前那人单挑，你优势大增。

9. 对付技巧型对手更有效。

技巧型对手在翻牌时有着极强的辨牌能力，很容易读出你的牌力大小，如果你在翻牌前就 All-in，逼着他们跟你，他们往往就会弃牌。越是高手，越不愿赌。

10. 临近钱圈时，多些 All-in。前几关时，尽量少些 All-in。

前几关，盲注很少。你的 All-in 几乎不会有人跟你，让你偷走盲注，对局面也没什么大影响。而一旦有人跟你，往往意味着他有着一手绝佳的好牌，你输掉的可能性大增。

在多人多桌锦标赛中，临近钱圈时，多数人会倾向于越玩越紧。因为他们每个人都有机会进入钱圈（这正是参加锦标赛的目标所在）。这个时候适当多些 All-in，更容易得逞，偷走盲注。

要做一个成功的比赛型选手，就要学会在恰当的时机 All-in，也要判断出对手 All-in 是什么类型的，是拿到了绝对好牌，还是因为筹码太少在做垂死挣扎，还是单纯是在偷机。下一次如果有人对你加注，你不妨直接 All-in，试试他的分量。

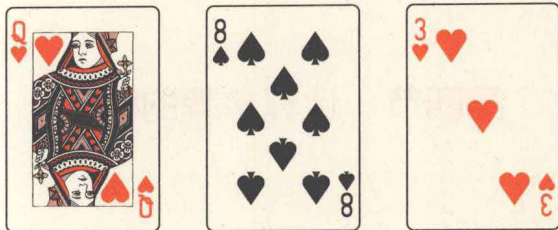
第三节 9人 SNG 泡沫期打法

在典型的9人单桌SNG中，前三名有钱，最关键的时刻就是还剩下4个人的时候。其中3人能获利，而1人将一无所得。没有什么比在9人SNG里得第四名更让人难过的了。

当你的筹码很少时，盲注增长得很大，每个人都想要赢钱。为了从SNG中赢利，你必须要学会如何打泡沫期。

在Full Tilt Poker，第一名能拿到彩池里的50%，第二名拿到30%，而第三名是20%。但不要让20%愚弄了你。因为一旦你进入前三名，60%的彩池已经锁定了，并且实际已经支付了。实质上，最后3位玩家只在争夺40%的彩池，而不是已经支付的60%。这就是为什么确保要进入钱圈的重要性所在。一旦你获得了那60%的位置之后，你就不用再打得很紧，做出艰难的弃牌决定。

这里有一个例子，你在SNG的钱圈泡沫期会和其他情况下打法有很大的不同。你筹码第二多，有3000，盲注级别100/200，你在大盲注位置，拿到了Ad-7d。筹码老大在庄家位置加注到600；小盲注弃牌，你跟注额外的400。翻牌是Q-8-3有两张方块，对你而言是非常好的翻牌。你看牌，对手做出了你不想要的举动：他下注两倍彩池，迫使你全下。你跟注的话，有3-2的彩池赔率，但风险是可能出局。



在大多数的锦标赛遭遇了这种情况，如果是在 SNG 的早期，或者已经过了钱圈泡沫期，你会跟注。但这里是特殊情况。你处在泡沫期，60% 的彩池将会被分享。如果你跟注，你大概有 50/50 的机会成为泡沫期出局的那个人，而从 60% 里一点也得不到。这里是一个需要让 SNG 奖金结构影响你的决定的场合。

一旦过了泡沫期，你的打法会急剧改变。再看看奖金结构：最后 3 名玩家为了剩下的 40% 来争夺。如果你从第三名前进到了第二名，你只多了 10%，但如果你从第三名到了第一名，可以多得 30%。这个 3 倍的奖励比上升 1 个名次要重要得多。所以你的目标变成了争夺第一名，但也不用过于担心结局是第三名。

你应该愿意为了获胜而用全部的筹码去冒险。如果你拿到了像 J-9 或垃圾 Ax 牌，如果某人尝试偷你的盲注，你就要上。全下。你不想被蚕食筹码，取得第二名，并不是胜利。

在这种结构下，最初的目标是钱圈。一旦你进入钱圈了，目标就变成了获胜。

第四节 计算拿牌的概率

flop 之后, 有 47 张玩家没有看到的牌, turn 之后, 还有 46 张。所以, 你有两次机会可以拿到你期望要的牌。用下面这个公式来计算拿牌的概率:

$$\% = 100[1 - (47 - N)(46 - N)/(47 \times 46)] =$$

$$100[1 - (47 - N)(46 - N)/2162]$$

其中: % = 在后两张牌里拿到期望牌的概率 (turn&river)

N=flop 之后期望牌的个数

turn 之后的概率:

turn 之后, 只有 46 张牌玩家没有看到, 所以概率的计算公式为:

$$\% = 100(M/46)$$

其中:

% = 在最后一张牌拿到期望牌的概率 (river)

M = turn 之后期望牌的个数

概率与 Odds 的换算:

$$\text{Odds} = \% : (100 - \%)$$

例如: 如果你在 flop 拿到 flush draw (差一张 flush), 那么你的期望牌为 9 张, 在 river 拿到一张同花的概率为 19.6%

$$\text{Odds} = 19.6 : (100 - 19.6) = 1 : 4.1$$

这种 Odds 不推荐看 river。

一些有用的概率 /Odds:

- 底牌为一对，flop 拿到三张的可能为 12% 或者 1:8;
- 底牌为 AK，flop 拿到至少一张 A 或者 K 的可能为 32% 或者 1:2;
- 底牌为两张同花，flop 另外两张同花的可能为 11% 或者 1:8;
- 桌面上三张同花，你手里为 Kx 同花，此时输给 Ax 同花的可能为 6%，或者 16:1 对你有利;
- 拿到两张同花的底牌的概率为 23% 或者 1:3。

第五节 高手进阶的五步攻略

1. 德州扑克位置的重要性

不管是多少人数的桌子，都可以笼统地划分为前位、中位、后位三种位置，也就是把桌上总人数按前后位置分成三组。位置越靠前越被动，越往后越占优。前位是较差的位置，只有提高出牌质量才能弥补先天不足的位置。在满座局中靠前的位置，小对子都不应该玩。中位，在之前没有玩家跟注或加注的情况下可以打得猛一点，但是也要考虑到后面还有玩家随时与你为敌。被前后玩家夹成三明治是中间位置的一个弱点，建议不要在中位玩太多连张或同花的牌，需要补牌被夹在中间是很痛苦的。应该多打对子，并且要打得凶，扔得快。后位，有利的位置，一些小连张小同花的牌也可以考虑跟，特别是进翻牌（前三张公共牌）的玩家很多的时候。在紧的桌子也可以利用位置多偷机一下，但在很松的桌子就不应该太随意出手，以免把优势的位置变为吸钱的黑洞。

位置的优势其实是个空架子，没有实实在在的牌武装它是没有用的。要利用位置，但不能依赖位置，记住是你决定在什么位置打什么牌，而不是位置决定了你打什么牌。有牌的话，即使没有好的位置，也可以在翻牌前或翻牌中加注来占领有利位置，也就是说，位置不是死的，跟玩家的处理方式方法息息相关。下面再说说几个比较特殊的位置。

小盲注，最差的位置，翻牌开始就是第一个叫牌，因此出牌质量格外重要。在翻牌中可以让牌或加注去夺取有利位置，也可以赶走一些中小对或想看后面牌的玩家，增加赢牌的几率。大盲注，虽然也同为较差的位置，但大盲注有一个不明显的优势，在翻牌前有最后行动权，平时都不显著，等拿到 AA、KK 的时候，大盲注就可以是一个敛财的位置。有时候因桌上情况也可以选择拿着好牌在大盲注当核潜艇，潜伏不动，到翻牌或者转牌（第四张公共牌）才给敌人以致命打击。庄家，最有力的位置，如果把牌桌比作一座山，庄家就是峰顶，势能最大，攻防战时如能配上凶猛火力，将对敌人起到强大的压制作用。并且从翻牌开始，庄家就是最后叫牌，可以随机应变，实虚参半，叫对手极不舒服。

2. 翻牌前的打法

翻牌前的一般建议：大多数情况下，你应该在持有大分值对牌（AA-QQ）和连牌（AK、AQ）时加注/再加注，让持低分值对牌和各种连牌的玩家为跟牌到翻牌圈付出代价。记住，如果对手抓到好牌，他们通常会有机会加倍下注（尽管很多新手意识不到这一点，在翻牌前有太多的弃牌）。

将大多数加注控制在 70% 和 100%（典型情况下，以 3 倍于大盲注的筹码下注相当于以 80% 彩池下注），以便在持牌较好的玩家

加注或跟注时节省下筹码。如果你前面有跟注的玩家，就以4~6倍于大盲注的筹码加注。

小心强大的紧缩型玩家（例如：如果坐在枪口下位置的强大玩家加注，你手中持有AQ时就应弃牌）。如果非常弱小的玩家进入牌局，则跟注和他们一起进入翻牌圈。基本上说，所有其他起手牌均为跟注牌。尽管在下盲注时你可能会用这些牌再加注进行防御，但当你从靠后位置第一个下注时也可能加注。经常混合打法，用你一般通常不玩的牌加注/跟牌/再加注。最好避免让对方很容易预测你的玩法。

如何通过前面玩家的行动改变玩法：

如果你前面有两三个跟注的玩家，手中如果没有最好的牌，如AK和AA-JJ，就不应加注，而在手中持有边缘牌时跟注，因为这些牌在多路彩池中效果很好。

如果有人加注，考虑加注玩家的情况，然后决定是否跟注、再加注或弃牌。如果这是个强势玩家，就再加注/弃牌。如果这是个弱势玩家，你更应该跟注，因为如果在翻牌时抓到好牌，你就有赢取大额彩池奖金的良机。手中持有AK和AA-JJ时，对强势玩家采用再加注的战术，目的是将他们赶出局，以便立即赢取彩池奖金，否则就应弃牌。你手中持有对牌、AK和AQ，如果你的位置好，很可能形成一对一拼杀，在弱势玩家加注时，你更应该跟注，否则应该再加注。你这样做的目的是在翻牌圈抓到好牌时套住他们，而不是在翻牌前将其赶出局。

跟注还是加注：

手中持有 AA-QQ、AK 和 AQs 时，在任何位置都加注。基本上说，所有其他起手牌都是跟注牌。尽管在下盲注时你可能会用这些牌再加注进行防御，但当你从靠后位置第一个下注时也可能加注。

3. 翻牌歌（前三张公共牌）

小对追大对，五倍以上不嫌累；

要是 TURN 上没戴着，八倍以下赶紧逃；

两大打对小，以一赚五值得搞；

TURN 上没捞到？七倍以上我还要！

INSIDE STRAIGHT DRAW 找以一当十才可要；

一般人少早扔掉，一对垫底凑热闹；

OPEN END FLUSH，三跟五涨位重要；

TURN 上一张没成套，五倍以上继续要；

中低一对不可饶，来张大牌就不妙；

人少宜打莫白饶，人多（五 OR MORE）先缓放一遭。

解说：

小对追大对，五倍以上不嫌累；

如果你是中间或者小的对子，如果彩池里面总的筹码是当前盲注的五倍以上（五倍的利），那就跟进。

要是 TURN 上没戴着，八倍以下赶紧逃；

如果在转牌（第四张公共牌）上你没有开出两对以上的牌，那么如果利在八倍以下，马上弃牌；如果在八倍以上，继续跟。

两大打对小，以一赚五值得搞；

如果你有两张比盘上的所有牌都大的手牌，如果底在五倍以上，那就跟进。

TURN 上没捞到？七倍以上我还要！

如果转牌上还没有给你的手上大牌配成对，如果利在七倍以上，那就跟，否则弃。

INSIDE STRAIGHT DRAW 找，以一当十才可要；

差一张凑成顺子，要十倍以上利才跟。

一般人少早扔掉，一对垫底凑热闹；

如果人少的话，那么 GUNSHOT DRAW 要尽快扔掉；如果你同时还有一个小对子，不妨等一轮看。

OPEN END FLUSH，三跟五涨位重要；

两头都可以补牌连成顺子或者四张同花，有三倍的利就跟，五倍的利就涨。

TURN 上一张没成套，五倍以上继续要；

如果这种牌在转牌上还没成，但是有五倍以上的利，那就接着跟。

中低一对不可饶，来张大牌就不妙；

中小的对子，即使是最大的对子也不要太急于加注，来张大牌就很难抉择。

人少宜打莫白饶，人多先缓放一遭。

当然如果人少的话，中小对子也要打得很冲，不要白让对手看牌；如果人多（五人或更多）的话，先 check（让牌）一圈，看看风头再说。

4. 起手歌（头两张牌）

小对子，看一看，松三紧四才划算；

一大对，别放慢，催租逼债心莫善；

两张大牌都可干，小心不要当陪练；

有人加倍宜谨慎，十尖钩 K 早了断；

同花又相连，松三紧四才赚钱；

坎一、隔二或隔三？四平五稳六平安；

同花“爱死害”（ACE HIGH），一般跟进都不赖；

如果 GAME 非常 TIGHT，四人陪练我就 TRY；

钩圈 K 小同花派，松四紧六捞外快；

同花人多好捧场，别赶后边赞助商；

前装怂长线放，后我把物价涨。

解说：起手歌（头两张牌）：

小对子，看一看，松三紧四才划算；

小对子值得进去看一看：如果打得很松，得有三人陪练才进；如果打得很紧，得有四人陪练才进。

一大对，别放慢，催租逼债心莫善；

如果是大对子，一定要加注，要让混进来的人交高价门票。

两张大牌都可干，小心不要当陪练，

如果手上是两张大牌可以进去看一看，但是小心不要被两个加注的人（比如两个大对子）夹在中间当别人的点心。

有人加倍宜谨慎，十尖钩 K 早了断；

如果有人 raise 了，要提高警惕，AT 或者 KJ 都要 fold。

同花又相连，松三紧四才赚钱；

相连的同花，可以进去看看：如果是 loose game，得有三人陪练才进；如果是 tight game，得有四人陪练才进。

坎一、隔二、或隔三？四平五稳六平安；

如果是隔一、隔二、隔三相连的同花，也可以有条件进去看看：隔一要四人、隔二要五人、隔三要六人。

同花“爱死害”（ACE high），一般跟进都不赖；

Ax 同花，一般都值得跟进。

如果 GAME 非常 TIGHT，四人陪练我就 TRY；

如果大家的手都很紧的话（tight game），有四个人进，Ax 同花就进。

钩圈 K 小同花派，松四紧六捞外快。

QJ 或者 Kx 同花也可以有条件地进：如果是 loose game，得有四人陪练才进；如果是 tight game，得有六人陪练才进。

同花人多好捧场，别赶后边赞助商；

如果你是同花牌，坐在前面就不要把后面的人赶走，人越多，彩池越大。

前装怂长线放，后我把物价涨。

前面的要慢慢加，后面的人要加注，把彩池做大。

小贴士

初学者常犯的错误

错误一：玩太多的起手牌

许多玩家没有耐心等待一手好牌，连续长时间弃牌，他们会着急不耐烦，开始玩一些不值得玩的起手牌。德州扑克是一种需要极大耐心的游戏，没有耐心，最好不要玩。

错误二：用错自己所处的位置

玩德州扑克，相对庄家的位置非常重要。同一手牌处于前面位置和后面位置时有完全不同的玩法。最佳位置是庄家的位置，因为所有玩家都在你之前下注、加注或弃牌，你可以根据每个玩家的行动决定自己如何下注。

错误三：认为自己天生会玩德州扑克

德州扑克不同于其他扑克游戏，它集数学、心理学、身体语言、自我控制等于一体，无论你认为自己如何优秀，总有需要改进提高的地方。

错误四：游戏过程中太情绪化

你一定要控制自己的情绪，而不是让自己的情绪控制你。特别是处于大输大赢的时候，很多玩家容易失去理智，感情用事，要么将赢的钱输掉，要么输得更多。

错误五：过于注意手中的牌而忽略对手是谁

记住，德州扑克，最需要考虑的不是你手中的牌，而是你的对手。同样的牌，面对不同的对手，可以有完全不同的玩法，因此了解你的对手是什么样的玩家非常重要。

错误六：玩牌太有规律

你研究你的对手，你的对手同样在研究你。如果你玩牌太有规律，很容易让对手猜出你手中牌的强弱。因此玩牌过程中要不时做出一些令人捉摸不定的动作，让对手猜不透你。

错误七：不知道什么时候离开牌桌

这一点，当你处于大赢或大输时尤为重要。无论输赢，适可而止，记住：明天你还可以再来！

错误八：完全凭自己的经验玩牌

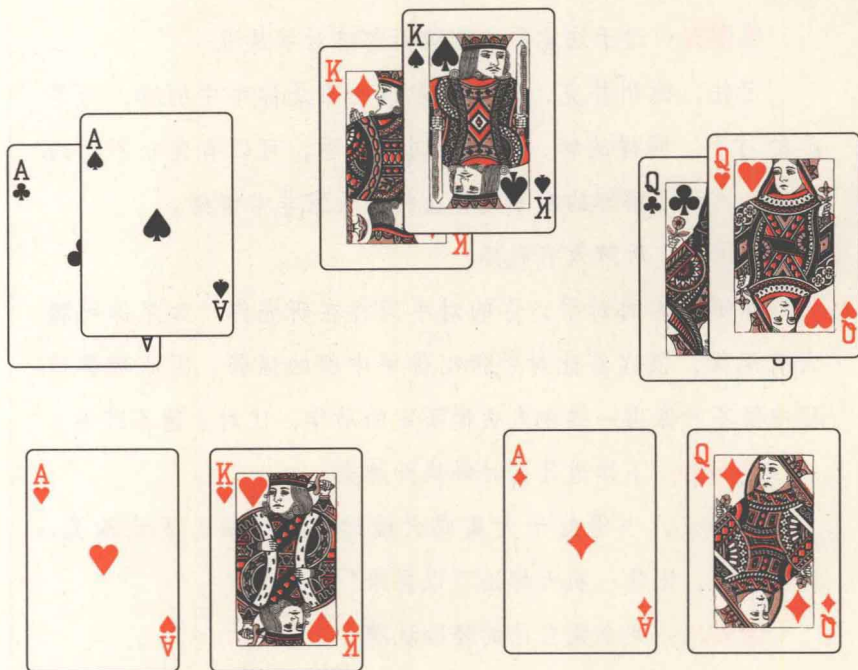
他山之石，可以攻玉，别人的经验，书本的知识，网络的信息，随手拿来，可以少走许多弯路。

5. 德州扑克打紧攻略

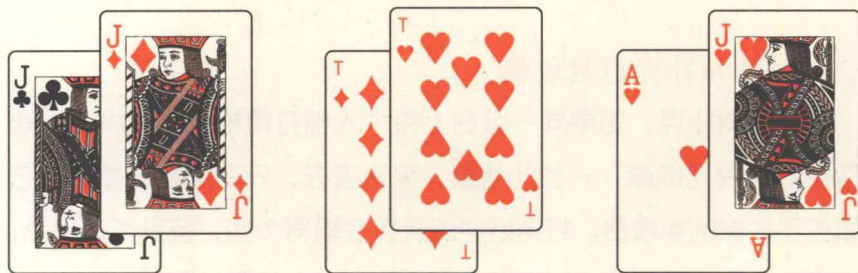
玩德州扑克，如果同一张台上每个人都打得松，那么将没人能取胜。一会儿你赢，一会儿他赢，来来去去，只有赌场是赢家，它赢去了大家的手续费。打得好些的玩家会输得少些，但是长远来说，没有人会赢。要想赢，只能在打得松的台子上打紧，别无他法。

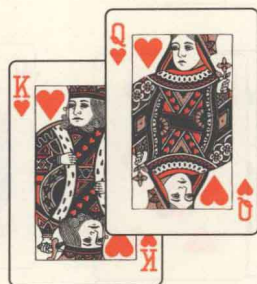
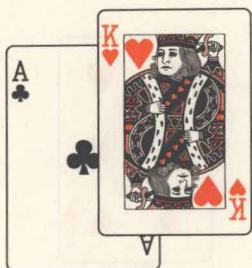
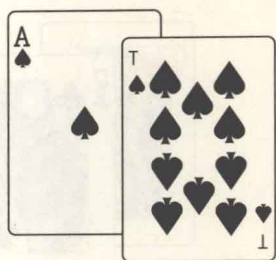
打紧策略就是起手要高，下面是经过很多玩家证实认可的起手牌分组：

第一组：AA KK QQ AKs AQs

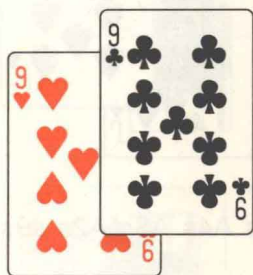


第二组：JJ TT AJs ATs AK AQ KQs

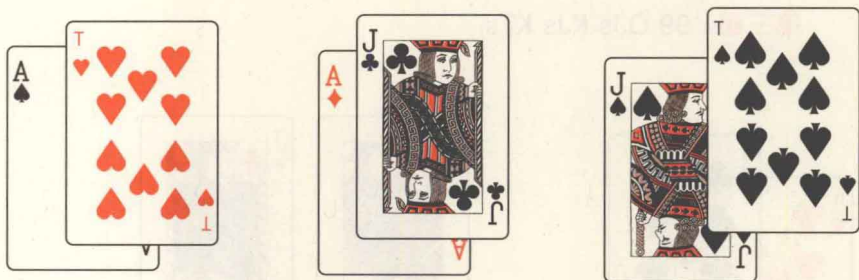
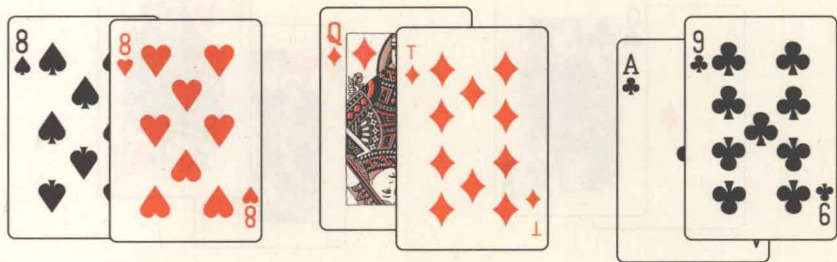
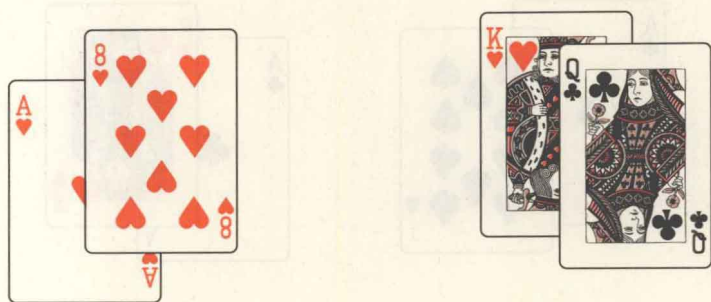




第三组：99 QJs KJs KTs

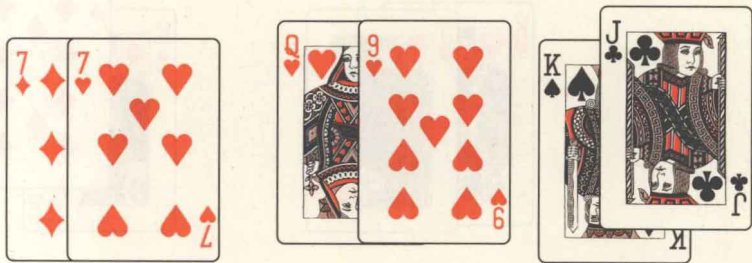


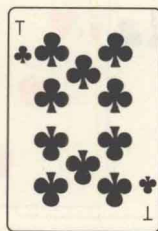
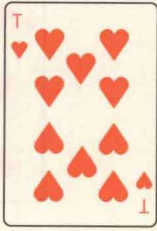
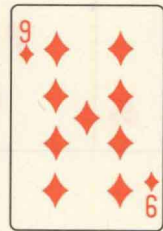
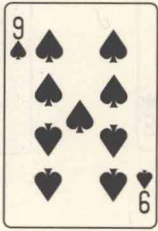
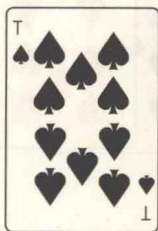
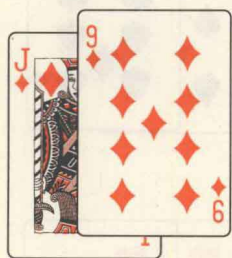
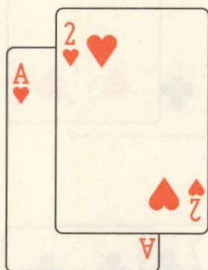
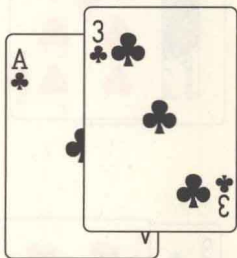
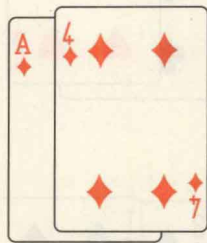
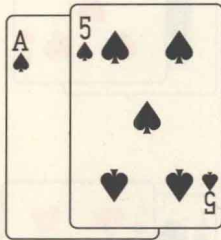
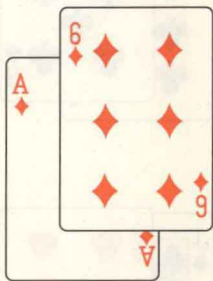
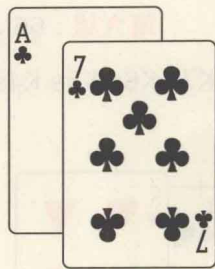
第四组：A8s KQ 88 QTs A9s AT AJ JT_s



第五组：77 Q9s KJ QJ JT_s A7s A6s A5s A4s A3s A2s J9s

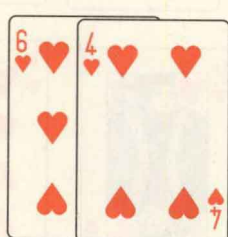
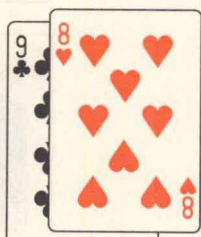
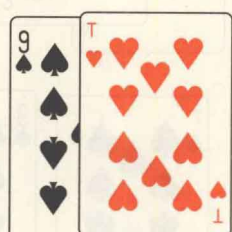
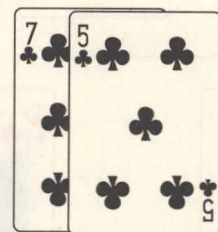
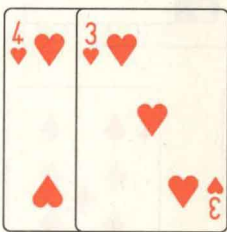
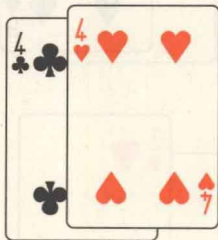
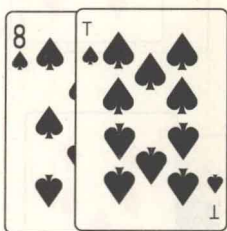
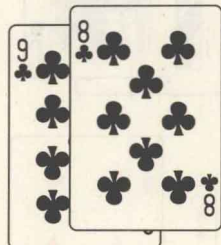
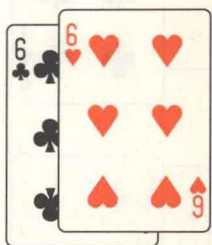
T9s K9s KT QT

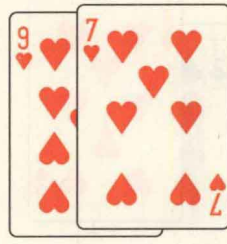
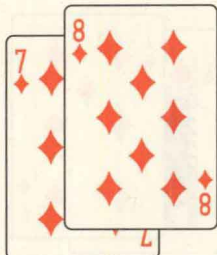
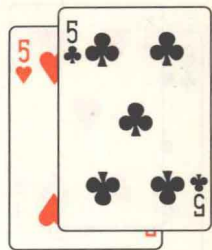
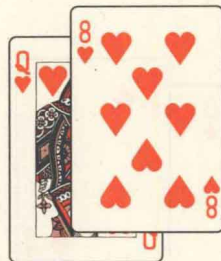
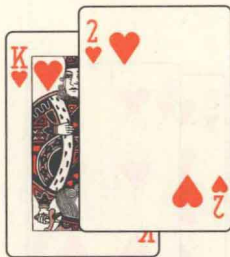
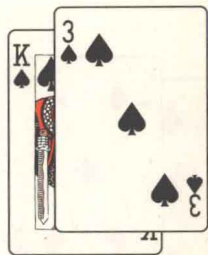
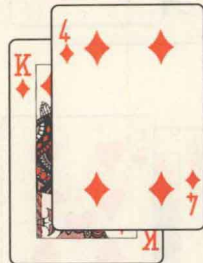
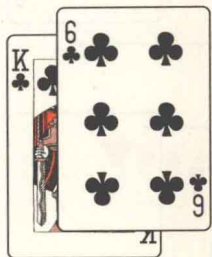
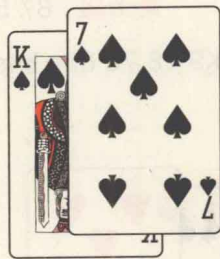
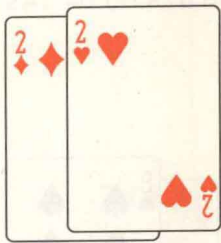




第六组：66 J8s 98s T8s 44 J9 43s 75s T9 33 98 64s 22 K8s

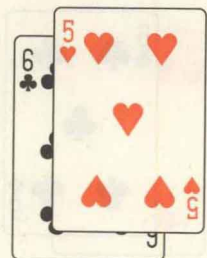
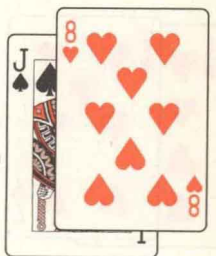
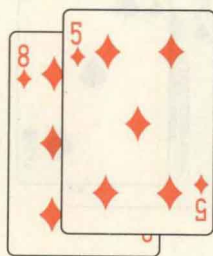
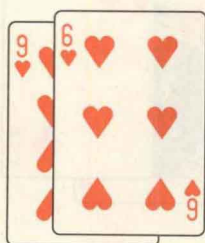
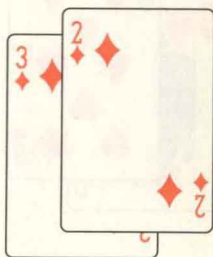
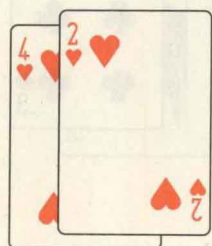
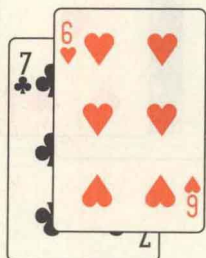
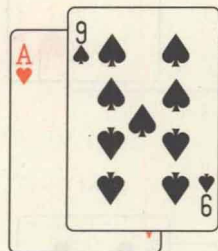
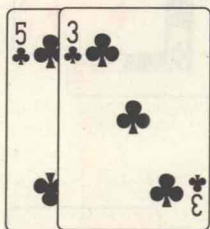
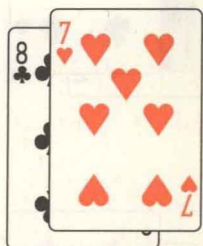
K7s K6s K5s K4s K3s K2s Q8s 55 87s 97s

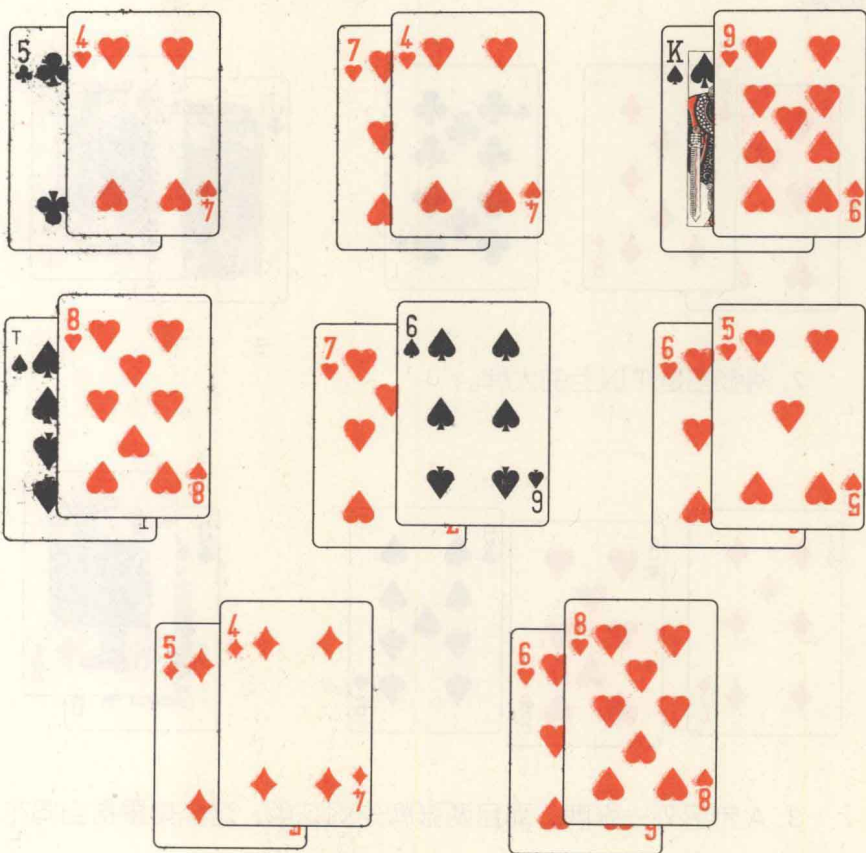




第七组：87 53s A9 Q9 76 42s 32s 96s 85s J8 J7s 65 54 74s

K9 T8 76 65s 54s 86s

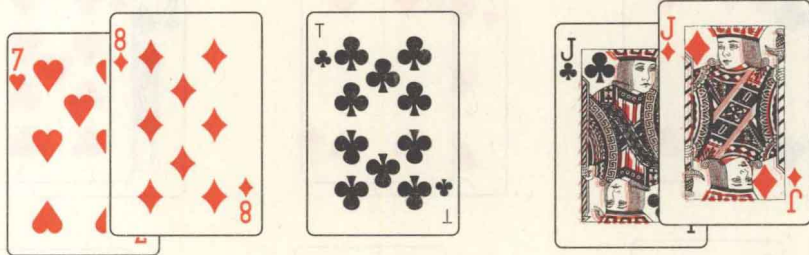




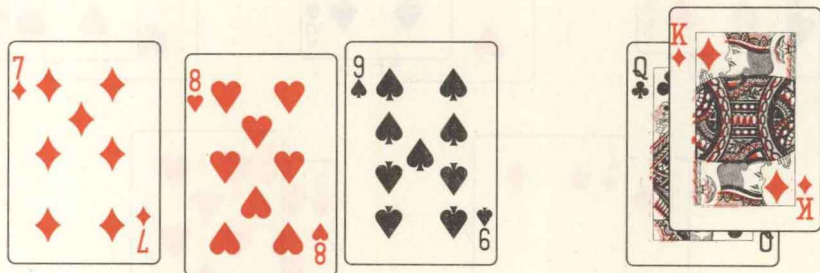
(T代表10, s代表同花)

简单又好记的方法是, 起手只打:

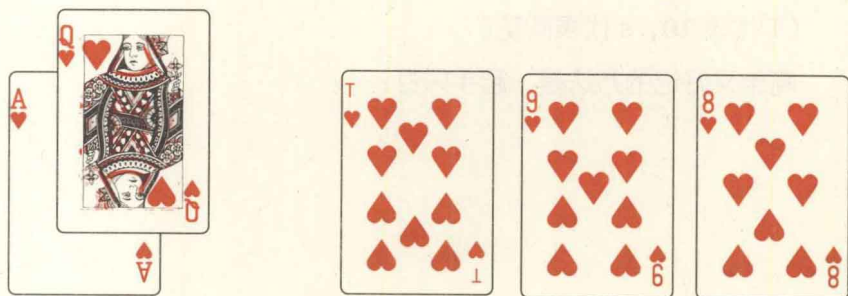
1. 对子。除了大对子，其他的对子，翻牌后没有得到三同号就扔掉。



2. 两张都是 T 以上的大牌。



3. A 带另外一张牌，而且两张牌是同花色，这样如果得到同花色就是最大的。



想要很快成为更好的玩家吗？按这十条技巧去做，可以提高你的扑克技能和收益。

1. 不要玩每一手牌 / 盖掉更多的牌

初学者所犯的首要错误可能就是玩太多的牌。当你刚刚玩扑克时，你非常想要玩扑克，那意味着在牌局中呆着不动没有成为行动中的一部分。但是玩更多的牌并不意味着可以赢更多，它通常意味着输更多。如果你发现自己参与一半以上发到的牌，那你需要提高对起手牌的要求。

2. 不要喝醉了玩牌

无数个夜晚我都会坐在那些看起来喝多了的玩家桌旁，他们玩得笨拙并会扔完他们所有的筹码。我也做过那样的事，有些晚上你只是和朋友们玩很低筹码的扑克，这样的游戏是娱乐。但是如果你在娱乐场，看到了醉鬼。事实上，虽然你喝完两杯后感到更放松，但是当然有人不喝酒也是如此，这会导致你玩得更大意，少了一份犀利。

3. 不要只是为了偷机而偷机

很多初学者知道偷机是扑克的一部分，但是偷机的量上不是非常确切。没有什么规则说一个人必须在玩扑克游戏的

过程中偷机一定的数量或者根本不偷机，但是很多玩家认为他们要是不偷机就不会赢。偷机只在某种情况下或对抗某种人的时候才能发挥作用。如果你知道一个玩家总是跟注到摊牌，理论上不可能偷机这样的玩家。不偷机比“只是为了偷机”而偷机更好。

4. 不要只是因为你已经在一手牌中就呆在这手牌里

另一个初学者普遍犯的错误就是认为“噢，我已经放入彩池那么多筹码了，我现在必须呆在里面。”不是的。你不能赢得这个彩池，只是往里面扔钱。有些例子可能表示彩池机会可以跟注，但是如果你确信你会被击败，你的牌没法提高成为最好的牌，你就应该立刻盖牌。你已经放入彩池中的钱已经不再是你的了，你把这手牌玩到最后也不能把那些钱拿回来。

5. 不要跟注一手牌到最后“让某人诚实”

这是接着上个技巧而言的。我看到很多玩家看另一个玩家最后的下注，看这手牌，并在他们扔掉最后的跟注时说“我知道你抓到了我，但是我不得让你诚实。”如果你不确定或者你要为以后玩牌积累信息，那么看玩家是否真的拿到一手牌是值得的，但是如果你真的觉得玩家拿到他所表现出来的那一手牌，而你被击败了，为什么还要输给他一堆你的筹码？那样的筹码一晚会累积很多。

6. 不要在疯狂、悲伤或情绪不佳时玩牌

当你玩扑克时，你不该用它来逃脱某种沮丧或者逃离坏运气的一天。情绪化玩牌，不理性，你不会玩出最好的水平。同样，如果在玩扑克游戏时，你输了一手大牌或者被对方偷机，觉得自己情绪有些激动，应该站起来、深呼吸，直到你感觉平静下来再玩牌。

7. 留心桌上的牌

当第一次开始玩牌时，你只是刚记住如何玩牌并留心自己手上的牌。但是你一旦拿到它们，看桌面上发生的情况就变得非常重要。要找出什么牌是符合翻牌的最好的牌。你一定要注意同花或顺牌的可能性。在七张牌梭哈中，当你考虑跟注对手时，要留心亮出的是什么牌和哪些人盖牌。

8. 留心其他的玩家

在玩牌时，你所能做到的一个最好的事情是观察对手，甚至是在你没有参与牌局的时候也要这样。如果你知道一个玩家总会在某个位置上加注，另一个玩家在偷机时有扑克暗示，第三个玩家盖掉每个再次加注，你就能利用这些信息帮助自己决定如何对抗他们。一旦你知道第三个玩家总是在河牌上盖掉再次加注，那样你就可以偷机或偷得彩池。

9. 不要在过于高限注的游戏中玩牌

很多理由让人们从通常玩的限注级别中向更高限注级别

移动。好的理由有他们在较低的限注级别游戏中总能赢牌，并已经准备好升一个级别，不好的理由有高限注游戏的列队更短或者你想给某人留下印象。不要玩那些让你在实际日常生活中要考虑数量的筹码，或者玩那些你不能输掉的钱。

10. 为你的技术水平和筹码找适合的游戏

你玩低限注级别游戏赢了一大笔筹码后不要马上进入高限注级别游戏的一个原因是，随着筹码的增加，坐在那里的玩家平均水平也在提高。你想成为牌桌上最好的一个，不是鲨鱼嘴下的鱼。如果你在低级别的游戏里能赚到筹码，为什么要改变？你在赢钱。高限注游戏中的上下幅度非常大，一晚赢的筹码在高筹码游戏中坚持不了多久。

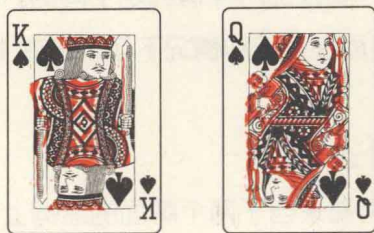
第六节 错过听牌和形成一手牌

这个问题让你很尴尬：

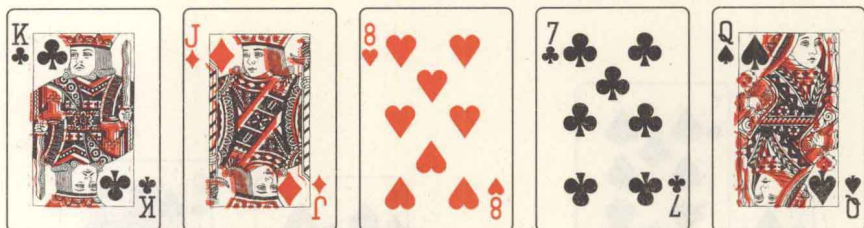
你在翻牌前已经跟注来自小盲注的加注，翻牌拿到最大的对牌。你在翻牌跟注下注，转牌感觉非常不确定，但是当你在最后拿到大牌时更加高兴。河牌让你拿到最大的两对牌，你可能领先。如果彩池现在是 10,000，你值得下注多少？

如果你说，“我不知道，我需要知道我的牌和桌面牌——这会改变所有的事情。”这样就对了。让我们看看在这两种情况下你所想的事情是如何变化的：

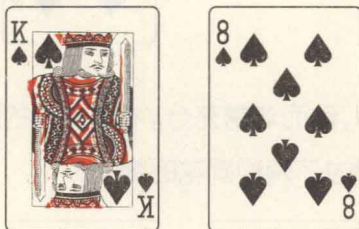
1. 你的牌是:



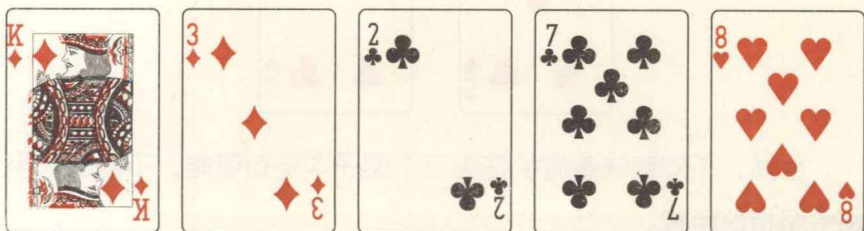
台面是:



2. 你的牌是:



台面是:

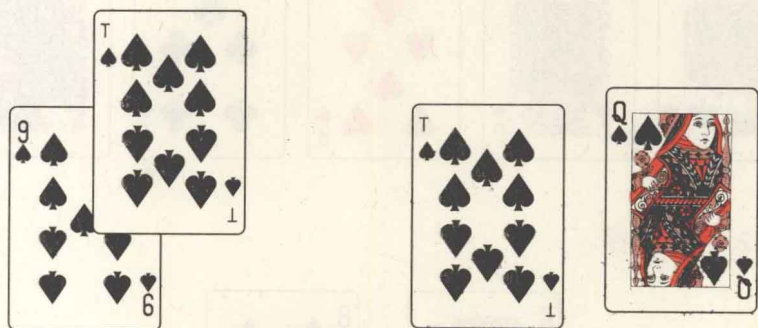


进阶·技巧分析

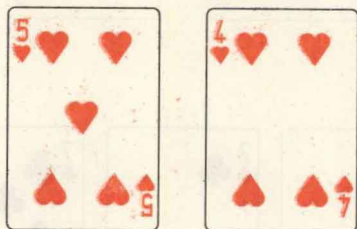
我们两次都是在翻牌拿到最大的对牌对 K，并在最后形成两个最大的对牌。然而，我会说两种情况是不同的。我们在第一种情况下只能下注 3,500，而在第二种情况下可以下注 10,000，整个彩池。

两手牌之间有什么不同？

所有的差异通常都来自于两个牌面的结构上。尽管台面 1 全是大牌，在最后不可能错过听牌。甚至在转牌，这里没有两张同花听牌，顺牌听牌如 $9\spadesuit 10\spadesuit$ 已经构成。像 $Q\spadesuit 10\spadesuit$ 的牌错过了顺牌，但是击中了对牌，所以玩家们不会在这上偷机。



台面 2 错过听牌，然而非常充分。像 $4\heartsuit 5\heartsuit$ 的牌完全错过了顺牌，事实上从转牌开始错过了两种同花听牌。



当然，不同意意味着偷机在第二个例子中更有可能，不错的对手将会坚持这手牌。

形成一手牌

两个台面中最大的不同是可能形成牌的数量。台面1的牌非常紧密（都连着），有三张牌在我们叫做的可玩区域（到更大的牌），我们可以假设其他玩家拿到像你一样的典型的起手牌，这意味着有很多可能形成套牌，两对牌或顺牌。

台面2相对来说牌比较散，自信的10,000刚刚不适合任何可能的牌，所以可能会被认为是偷机。

我们甚至可以更具体些，不仅谈可能形成的牌，而且还包括符合我们下注模式的牌——保守地跟注，接下来最后的下注在两种情况下都暗示河牌改变了我们的牌。这对我们的对手来说很难相信所看到的没有杀伤力的河牌8♥的故事，而意味着真的是击中了好牌。

值得下注的数量

我所说的有价值下注的大的不同部分是因为台面1，我们不能完全确信两个最大的对牌会获胜，所以我们保持筹码而保护自己。

然而，主要的原因是对我们对手牌的认识而做出的决策。在台面1，没有错过听牌，有很多可以形成的牌，不错的玩家会知道我们一定拿到了什么牌。

比如说我们的对手拿到A♦K♦，有最大的对牌——这实际上在这个台面上是边际牌。高价值的下注不幸告诉了事实——我们有些大牌——会让他放弃。3,500的筹码几乎不可能让对手放弃，它让我们的牌有更大范围的可能性——而一些牌他们可以打败。

在台面2，我们的对手发现很难相信我们高价值下注所表现出的情形，我们拿到一些大牌。很少能形成的牌和更多错过的听牌意味着他可能会帅气地支付我们筹码。事实上，他更可能拿出比

10,000 多出 4,000 的筹码。小的 4,000 的筹码看起来不像偷机，可以警告我们的对手实际上我们拿到一些牌，让他放弃较弱的牌。

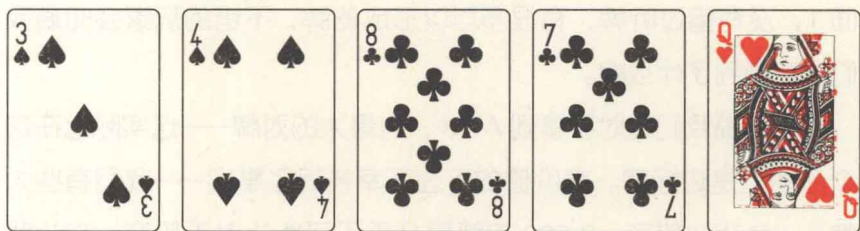
形成一手牌而错过听牌的几率

没有玩家曾经计算出数据，形成一手牌的理念：错过听牌的几率是一些好玩家知道的。（不用担心数学语言——你的几率只需要简单到多对少或者是少对多的情况）。这是两个例子：

1. 非常大——很多形成的牌，没有错过的听牌：



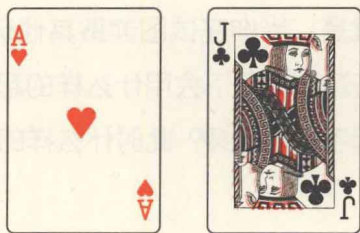
2. 非常少——很少能形成的典型牌，很多错过听牌：



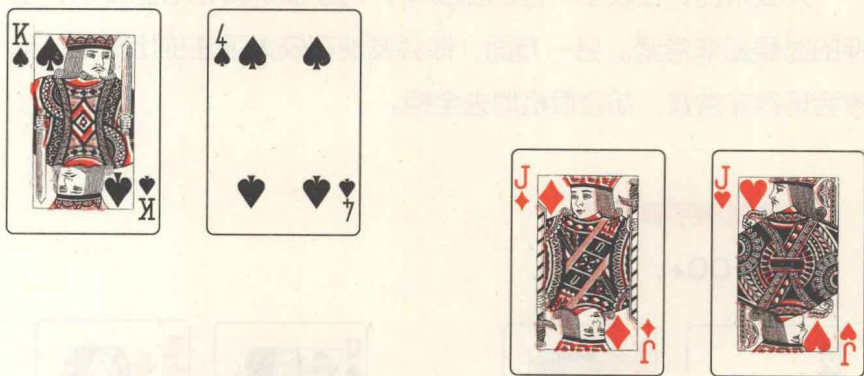
它如何影响我们的决策？

这个比率是目前你的对手有多大可能认为你偷机的重点。在形成牌的概率高而错过牌的概率低的情况下，你的对手更可能相信你。

比如说你拿到一手弱牌，如 $A♥J♣$ （台面 1 第三大的对牌）。狡猾的玩法是下注 10,000，来证实你的牌是偷机。如果你的对手运用这个逻辑，他会知道你根本不会没有牌来偷机。如果他不怀疑你用不寻常的方法玩牌，将边缘牌玩成偷机牌，你会信任你拿到大牌。



下注是游戏的一部分，游戏中一手牌和一手牌之间有偷机，事实上以反面呈现出来。在你的对手认为你非常可能偷机的情况下，如在台面 2，你应该用大牌来提高你的价值下注。变化还意味着你可以试着用小牌狡猾地下注。在台面 2，你可以用很小的 $K♠4♠$ 来得到对手额外的下注，如果你认为这是像 $J♦J♥$ 一样大的领先牌。



相反，如果没有机会让你完全偷机，你需要用小的下注让对手跟注。

第七节 你对手起手牌的范围

基本步骤

最基本的原理就是：当你在试图读取其他玩家起手牌的时候，你应该先问问自己在这种情况下会用什么样的起手牌来跟注？我们又会拿什么样的起手牌去全押？此时什么样的起手牌对我们来说才是最理想的？

当然，通常情况下你的对手们并不会玩得非常理想。他们要么玩得非常紧，要么玩得太松。为了能够了解我们的对手，以及更加准确地读取我们对手的起手牌我们应该在每次对手玩到摊牌的时候查看我们的对手都用什么样的起手牌来进行游戏。

大致来说，在较小下注的比赛中，玩家都玩得相对比较松，全押的时候却非常紧。另一方面，你会发现较大下注的比赛中，玩家会玩得非常紧，却会很松地去全押。

典型的起手牌范围

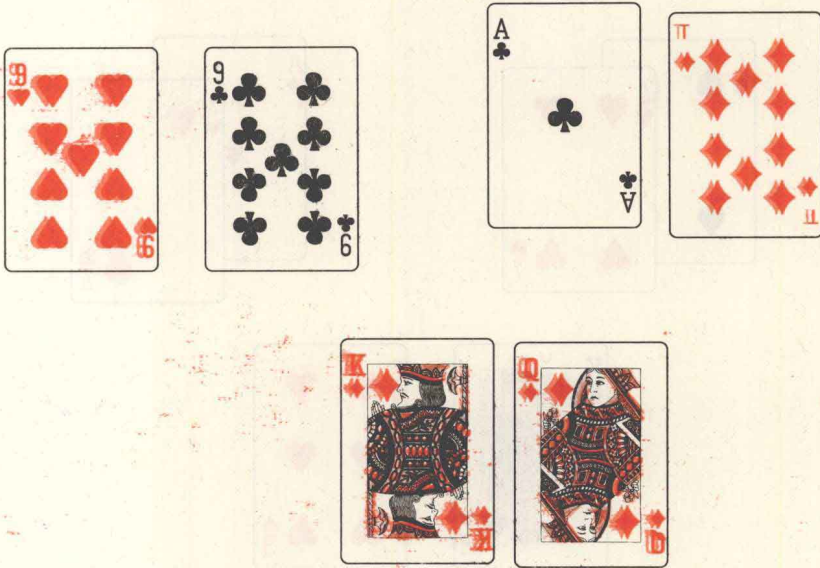
2.6% QQ+, AK



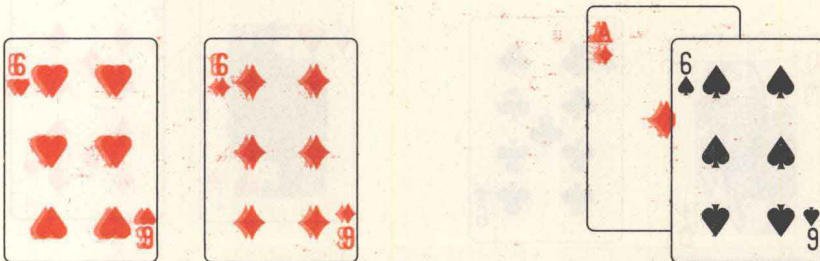
4.2% JJ+, AQ+

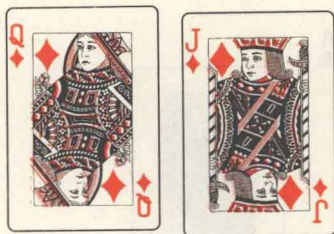
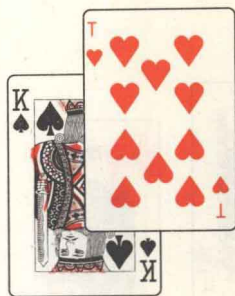


8.7% 99+, AT+, KQ+

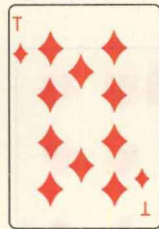
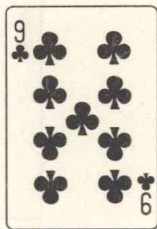
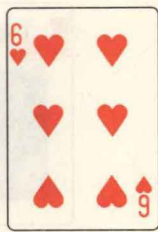
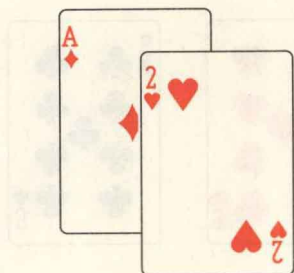
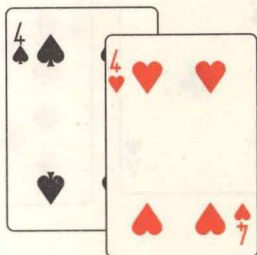


18.6% 66+, A6+, KT+, QJ+

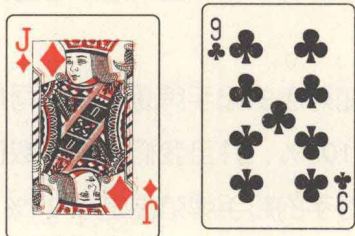
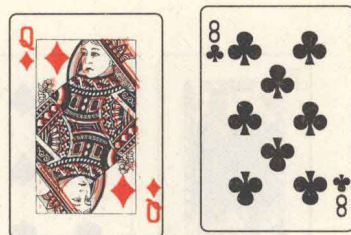
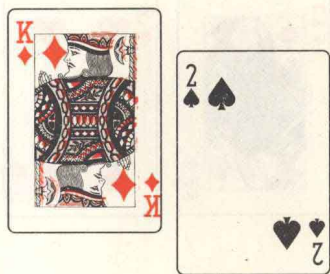
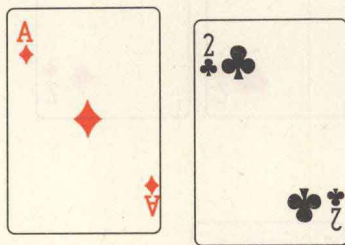
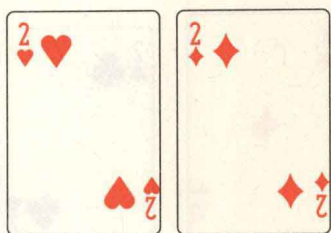




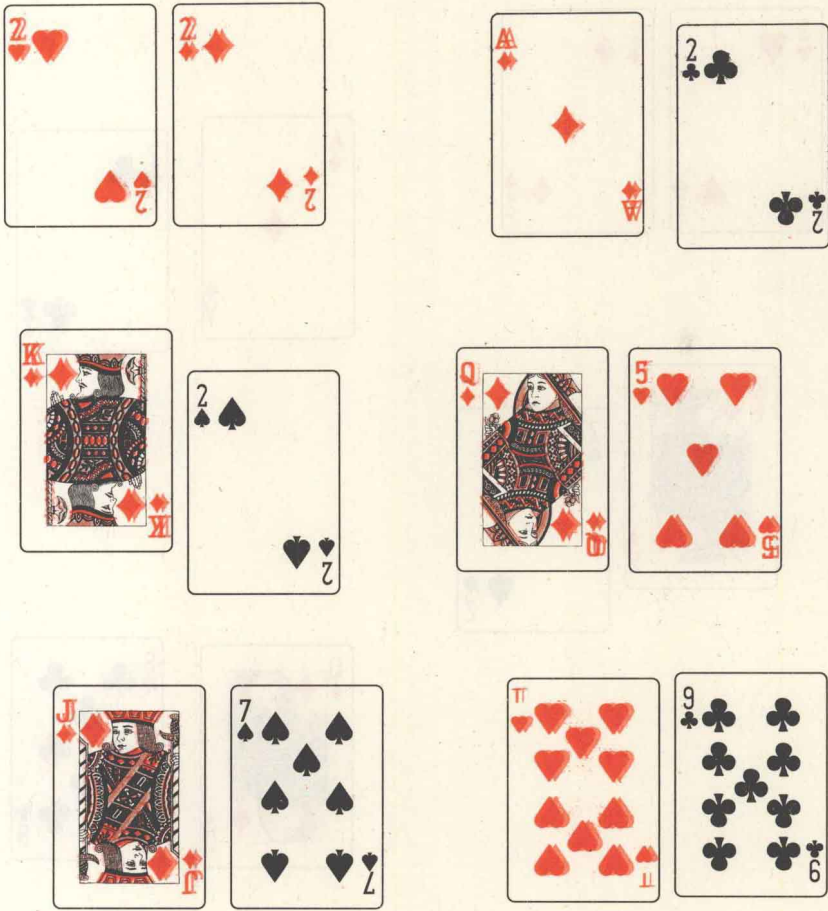
32.7% 44+, A2+, K6+, Q9+, JT+



40.9% 22+, A2+, K2+, Q8+, J9+



48.1% 22+, A2+, K2+, Q5+, J7+, T9+



起手牌范围概率为 0% 或 100% 基本是不可能的。

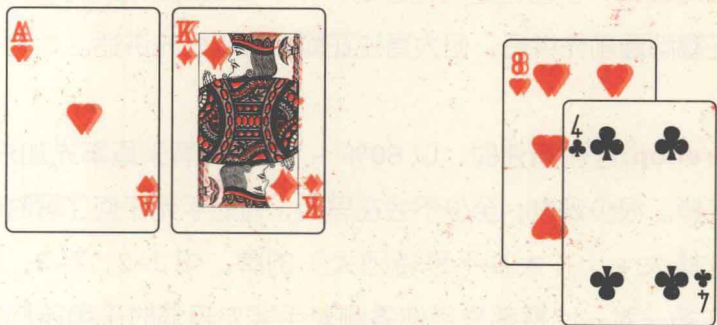
当然，能明确地得知对手的起手牌是几乎不可能的，但是我们知道该数值是从 0% 到 100%，并且我们知道该数值必将属于一定的区域。因此我们假设对手的起手牌范围是从 90% ~ 95% 开始而不是 100%。

我们猜测的对手的起手牌范围是否正确？

有时，你认为你已经准确地猜测出对手的起手牌。比如：有张 A 或者 K，或者是一对。而你认为你的起手牌要比他的起手牌要好，因此你跟注他的全押，然而你的对手却亮出了口袋对子 AA。大多数玩家都是因为自认为自己的起手牌要比对手的起手牌好而导致失败的。

正如标题所示，你现在就是在猜测对手的起手牌；以及他们会用这样的起手牌做什么样的决定。如果说对手起手牌正如你所猜测的一样，只不过有可能是你所猜测范围内最好的或者最差的。这并不意味着你的猜测出错了，因为他的起手牌仍然在你所猜测的范围之内。

只有当你猜测他的起手牌应该有 A 或 K，或者是一对的时候，结果发现他确实用 84 这样的起手牌去全押的时候就说明你的猜测出错了。



用合适的起手牌去应对你的对手

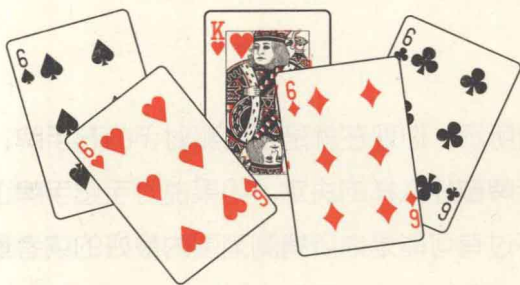
例子：

Villain 的起手牌范围为 4.2%(JJ+, AQ+), 因此他是个非常紧的玩家。

ATo 对这样的起手牌范围有 26% 的赢率。

87s 会有 32.4% 的赢率。

因此, 此时我们用 87s 去全押要比 ATo 去全押赢率高。



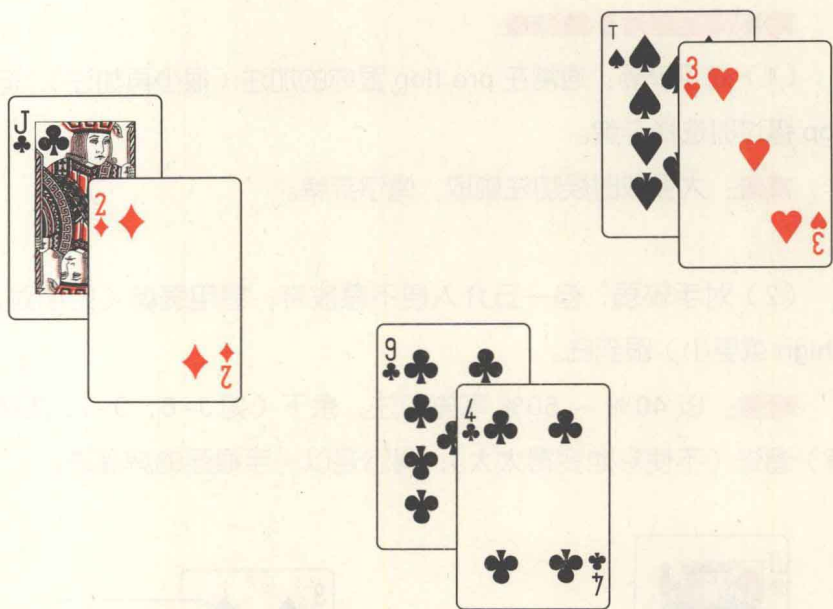
第八节 德州扑克高手之一对一策略

了解对手类型很关键, 有多种风格可以致胜。

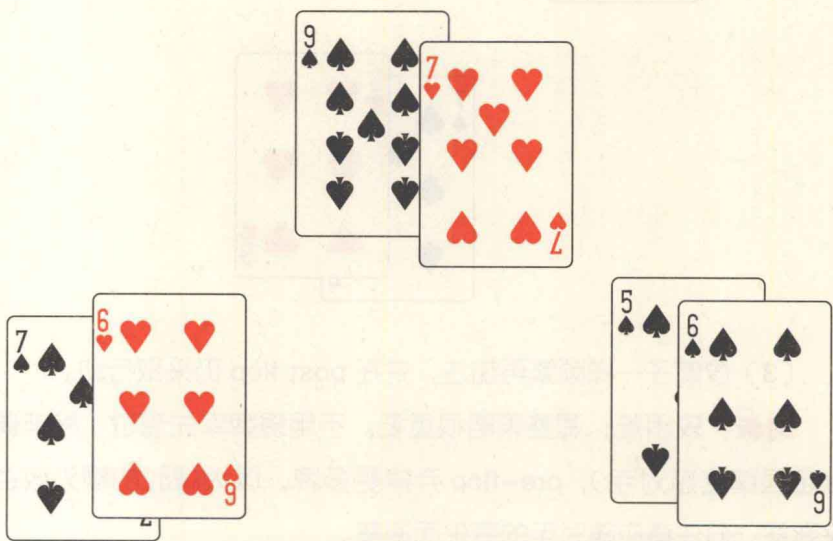
牌局规则: 小盲注是大盲注的一半, 按钮玩家应是小盲注; 小盲注在翻牌圈前先讲话, 但大盲注在翻牌圈之后先讲话。

preflop: 在小盲注时, 以 80% ~ 85% 的牌采取率先加注, 剩下牌弃掉。很少溜进, 至少不会在早期, 对对手无任何了解时溜进。

弃掉大 + 小 (大并不是特别大) 的牌, 如 J-2, T-3, 9-4; 因为许多一对一比赛都是当你猜测对手实力较弱时采用压制打法, 而这种牌做不到这一点。



倾向玩更多相连牌，如 9-7，7-6 以至 6-5；经常会因听牌而产生额外收益——以对抗采取压迫打法、易于攻击的对手。



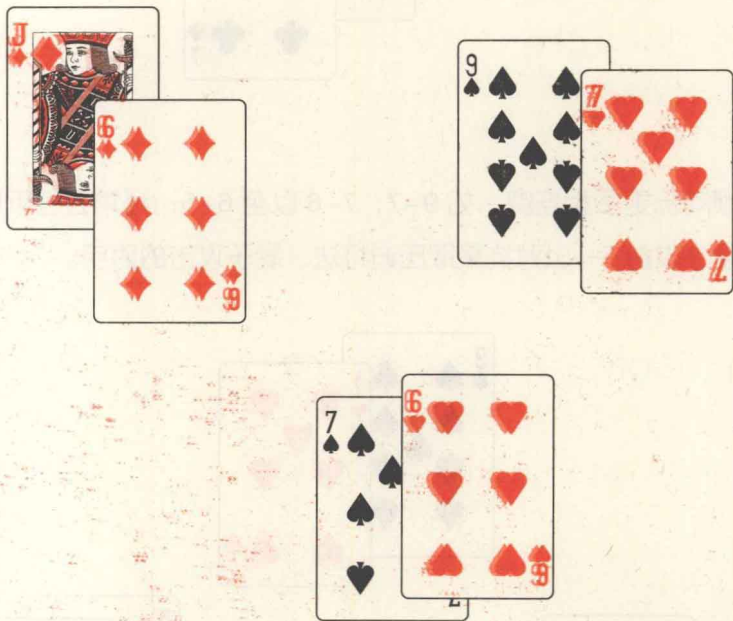
对不同类型对手的策略:

(1) 对手较弱: 通常在 pre flop 跟你的加注 (很少再加注), 但 flop 错过时选择弃牌。

对策: 大多数时候加注偷取, 偶尔弃牌。

(2) 对手较弱, 但一旦介入便不愿放弃, 易用弱牌 (如小对, Ahigh 或更小) 跟到底。

对策: 以 40% ~ 50% 率先加注, 余下 (如 J-6, 9-7, 7-6 等) 溜进 (不使彩池变得太大); 偶尔混以一手很强的牌溜进。



(3) 像疯子一样频繁再加注, 并在 post flop 仍采取行动。

对策: 较困难, 调整策略很重要。不用弱牌率先溜进 (除非偶以超强牌迷惑对手), pre-flop 弃掉更多牌, 以大牌时的额外收益来弥补; 但注意应随对手的变化而调整。

德州扑克有限注的一对一比赛：一个基本的策略

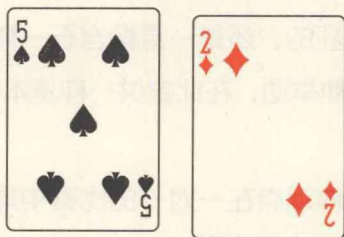
首先一点是，一对一比赛和满桌和短手比赛有着很大的区别，在一对一的比赛中几乎没有什么理论可言。几乎没有什么令人惊讶的，该种比赛中的举动极大地依赖于对手的举动，并且使用与其他比赛类型相同的方式对获取详尽的概率分析并没有什么帮助。

打一对一的比赛，其至关重要的是其具有高度的可变性，并且基于所看到的对手的举动，你要快速改变举动。而且，存在不只一种可以取得一对一比赛的成功打牌风格。能思考到在比赛中将要发生什么的玩家在比赛中是能够成功的，而不管他们正常的打牌风格是超级激进的、疯狂的，还是一直像岩石一样坚硬。然而，人们在某处不得不开始某种举动，在此提供一种基本的策略。

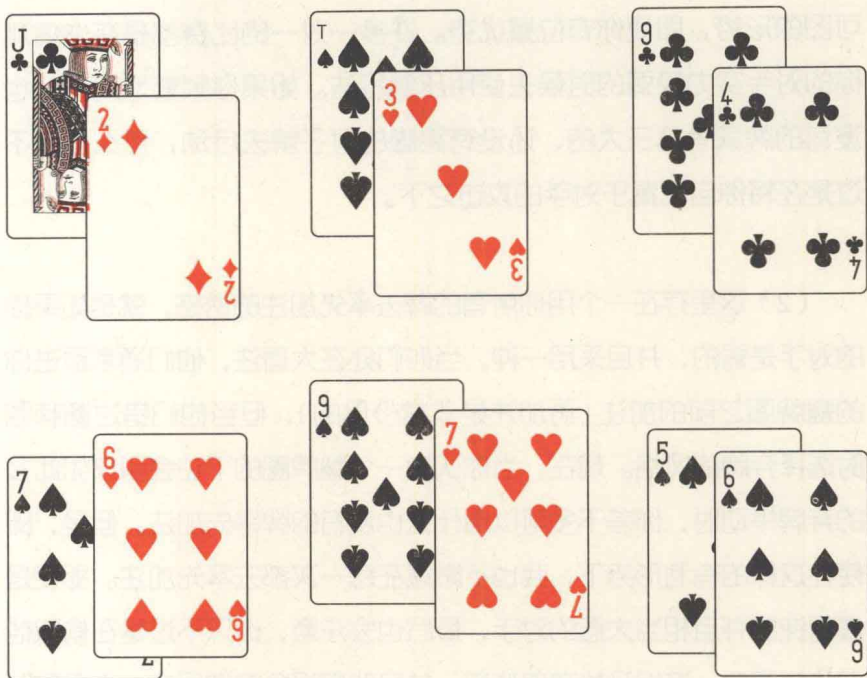
我当然不是说这种观点在一对一的比赛中具有决定性，实际上是远不止这些。我并不确信我的观点适合每一个玩家，我甚至也不确信它们是正确的。我所说的就是它们适合我，并且我运用它们已经取得成功。但是我曾经也和很多其他明显擅长参加一对一比赛的玩家玩过，他们有着各自不同的打牌风格。

首先是技术上的一点。在我的观点里，打一对一的比赛“正确”的方法是小盲注应该正好是大盲注的一半（不包括15-10或者3-1）而且按钮玩家应该也是小盲注。小盲注应该在翻牌圈前首先讲话，但是大盲注应该在所有的翻牌圈之后首先发言。这个不同于在人人弃牌一直轮到小盲注的现金比赛中所采取的举动，观察到这一点也是同样重要的。

在一对一的比赛中采取行动时，小盲注在每一次处理时都有一个很大的优势。除了他们下了大盲注一半筹码的事实外，小盲注在翻牌圈之后的几轮中也占有位置上的相当不错的优势。因此在小盲注位置采取行动比大盲注采取行动要容易得多。当小盲注采取行动时，我的总体计划是对我的 80% ~ 85% 的牌采取率先加注，剩下手牌弃掉。我不会去溜进，至少不会在一个阶段的早期，我对我的对手没有任何的了解的时候，去选择溜进。我将丢掉除了比如 5-2 这样明显的垃圾牌之外，那些具有“大-小”结合的，而“大”并不是特别的大的一些牌。



这意味着是比如 J-2, T-3, 9-4 这样的牌，我更加倾向于玩更多相连的比如 9-7, 7-6 以至 6-5 这样的牌。这些牌经常会因为听牌而产生额外的收益——对抗采取压迫打法易于攻击的那些对手——这些额外的机会是然让玩家相当地值得去玩这样的牌。相反像 J-2 这样的牌就不适合这样做。你没有任何的摊牌价值，而且，构成对 2 经常会导致你要么赢得一个小的彩池，要么感觉不得不为一手强牌去争斗，而结果却会损失一个更大的彩池。



有些玩家在小盲注位置从来都不会弃掉任何的一手牌，至少一直是溜进。有些玩家经常会把用所有手牌去率先加注当作自己的一种默认打法。在卷入真正可怕的一手牌时，我实在是看不到任何的优势——即使当你有位置的优势——有两个主要的原因：

(1) 如果你的对手与你竞争，并且你将能看到翻牌圈时，在大概 95% 的机会中，你将会有：

- A 什么牌也没有
- B 第三大的对子，没有踢脚。

以我的观点，在长时间的较量过程中，这些完全不能作为有利可图的形势，即使你有位置优势。许多一对一的比赛都是在你猜测你的对手实力较弱的时候去使用压制打法。如果你频繁地用什么也没有的牌或者第三大的、还没有踢脚的对子牌去行动，那么你只不过是在将你自己置于对手的攻击之下。

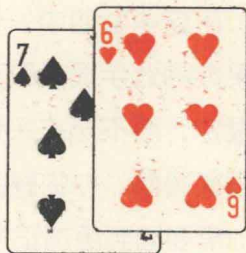
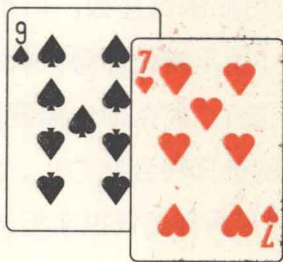
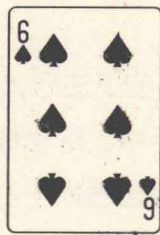
(2) 这里存在一个用你所有的牌去率先加注的诱惑，就是如果你的对手是弱的，并且采用一种，当他们处在大盲注，他们通常跟进你的翻牌圈之前的加注（再加注是非常少见的），但当他们错过翻牌圈时选择弃牌的风格。现在，当你认为一个翻牌圈的下注会引来如此多的弃牌举动时，你差不多可以用什么也没有的牌率先加注。但是，即使在这样的有利形势下，我也不愿意在每一次都去率先加注。即使是最迟钝的并且相当大意的对手，最后也会注意，你只不过是在偷取他们的钱而已，这将开始激怒他们，并且他们将会向你反击。大多数时候去偷取而偶尔弃牌是一个不错的策略。现在它看来仅仅像是你得到了一手不错的，但并非是异常好的牌，并且你的对手将会更多地倾向于持续他们的弱的、被动的举动。在这样的情况下，翻牌圈之前偶尔弃牌可能会放弃一些应得的利益。然而，这是一个值得做的投资，向你的对手临时投掷一些骨头，以使他们得到满足，并且阻止他们跳起来去反击你，这样做是很值得的。

正像我早先提到的一对一比赛的举动就是去适应你的对手一样，当我得到有关我的对手是如何打牌的一些暗示时，这就是我调整这个策略的基本观点。

(1) 他们采用像上面的第二种所预示的那种虚弱无力的打牌风

格。现在我只需要采取这个基本的策略——这里没有理由去做任何改变。

(2) 他们以一种虚弱无力的风格去打牌，但是一旦他们介入彩池，也是很难将他们从彩池中赶走的。他们一贯会用弱牌比如小对子，A-单张大牌，甚至更小的牌一直跟到底。现在我大概40%~50%会去率先加注，但余下的那些牌，像J-6, 9-7, 7-6等等，我会尝试去溜进。我希望与这些玩家在彩池对抗，尤其是在位置上对抗，但是当我拿有一手弱牌的时候，我并不想要彩池变得太大。我用一手差不多的牌，通过下注去获取筹码，并且使它们赢利。但是，我所要关心的并不是通过拿有什么也不是的牌去进入彩池和翻牌圈之前溜进而去将这个筹码归还回去，以达到这个平衡。这些玩家并不需要去特别关注，因此我并不非常担心，通过偶尔地拿一手很强的牌溜进，来混合我的打牌方式。



(3) 他们打牌像个疯子——频繁地再下注，并在翻牌圈和之后几轮又采取行动。去对付他们很困难，但是至关重要的是去调整，否则你只是发现你自己在用弱牌玩许多大的彩池，并且这将使你面临作出很多艰难的决定。

现在我不愿意去做的是用弱牌去率先溜进。疯子将仍会加注，而且，我已经显示了我有一手弱牌。我可以通过偶尔溜进的方式，设法去推敲、精练这个策略。这个计划就是当他加注的时候，我将有希望以赢得彩池而结束这手牌，并且摊开后是 KK 这样的牌。下次我通过采取更多机敏的、紧迫的加注而使他跟进，并且我之前所打的牌也许已经使他放松了一点警惕。这样做是可能的，但是我不喜欢这样打牌。当我有足够的运气去得到一手好牌，我想用我的大牌采取正常的率先加注的举动，以引来再加注，并建立一个大彩池。我不想将它浪费在茫然地去保护、在那阶段的稍后的一些溜进彩池的弱牌的希望上。

当得到更多的下注后，我更喜欢去表现得更加无情，翻牌圈之前弃掉更多手牌。这里你知道，你极有可能会得到三倍下注，因此你的计划将是亏损一些盲注。为的是建立一个更大的彩池，此时你有一手很不错的牌，并且也比你的疯子对手占有更好的位置。在这些彩池中，你额外的收益将超过亏损的盲注数。但是，如果你的对手现在改变并停止激进的下注（比平常更愿意弃牌或者跟注，而不是去采取他惯常的三倍 - 下注），那么你也需要进行再次调整。你的翻牌圈之前对牌的无情的选择将到此为止，现在你需要回到更加正常的策略，否则你只是在将你的钱拱手相送。

第四章

进阶·战术分析

要在扑克中获胜，最重要的技巧莫过于纪律。事实上，其他所有的技巧都要依赖于纪律。你必须按照纪律等待一手好牌、一个好的时机，等等。纪律意味着你不会出现在不应出现的牌局中，意味着你会克制自己不去参与会给你惹来麻烦的牌局，意味着你可以像专业选手一样管理筹码以及从错误中汲取教训。始终可以控制情绪也是很重要的。永远都不要在醉酒、疲劳和情绪失控的时候玩牌。还有，你要时刻提醒自己是否做到了最好。

如果你一直研究你的对手，你就会发现很多东西。玩牌的大部分时间你不会参与牌局，你应该利用这些时间去观察你的对手。注意每个玩家如何玩他手中的牌，然后用这些信息去对付他们。倾听他们的谈话也很重要，很多玩家都会告诉你他们会放弃什么样的牌以及为什么他要这么玩。试着去猜他们手中的底牌，然后在你跟他对局时你就会知道他们 Check、Bet、Raise 什么样的牌。同时，你也要注意你自己在牌桌上留下的印象。你会发现，有些人根本不会观察游戏，当你跟他们对局时，你的牌桌印象几乎形同虚设。

一个好的玩家是难以猜透的，而且可以变换手法。这依赖于你的对手和你在桌上留下的印象。如果你的对手打得松，你就应该打得紧；反之，对手紧你应该松一点，总是要走在你的对手前面。在恰当的时机变换手法以出奇制胜。

如果你不能管理好你的筹码，就不可能成为一个长期的赢家。筹码管理意味着你只会玩你承受得起的游戏。好多技术不错的玩家最终输掉都是因为他们玩的游戏超越了筹码底限。即使你技术再好也会有运气不好的时候，你必须有足够的筹码以撑过这段时间。

第一节 基本攻守策略

德州扑克的规则简单，要做一个高手却很简单。作为一个德州扑克高手，应该集运气、与玩家斗智斗勇的气势、耐性、纪律性于一身。一个成功的德州扑克玩家，不仅要掌握基本的攻守策略，还要能认清对手的各种玩牌伎俩，根据不同的对手，采取不同的策略，只有知己知彼，才能百战不殆。无论对手是弱是强，作为一个德州扑克玩家都应该掌握下面一些基本策略：

1. 要面无表情 ((StoneFace))

在实际的赛事中，不管是拿到好的牌还是差的牌，都要做到喜怒不形于色，让对手无法根据你的举止表情猜出你手中牌的好坏。否则的话，就减少了自己获胜的几率。

2. 起手要高

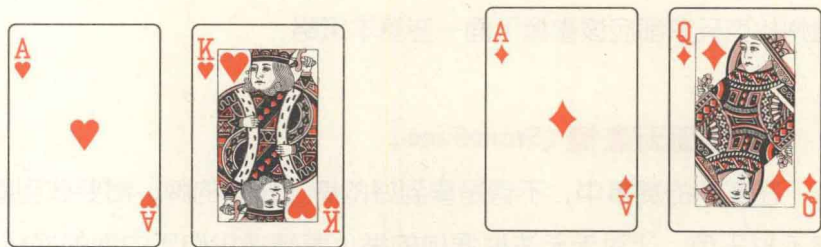
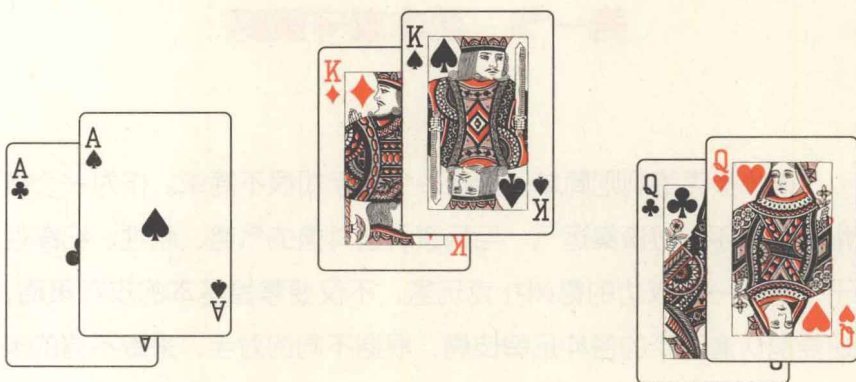
所谓起手要高就是说尽量避免开始两张牌不好的局面出现。如果开始两张牌不好就扔掉，无任何损失，只有好牌才打。通过电脑成千上万次的验算，测算出不同的起手牌最后赢的几率，所谓好牌就是赢的几率在 15% 以上的牌，如果其他玩家的起手不够高，长此



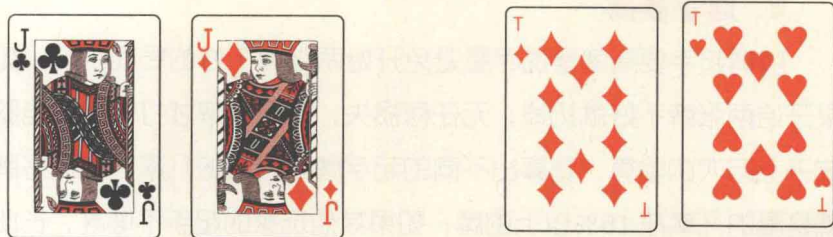
以往，只要你能占他们7%的优势，扣掉5%庄家的手续费，你潜在的收益率就有2%，你就能够赢取筹码。

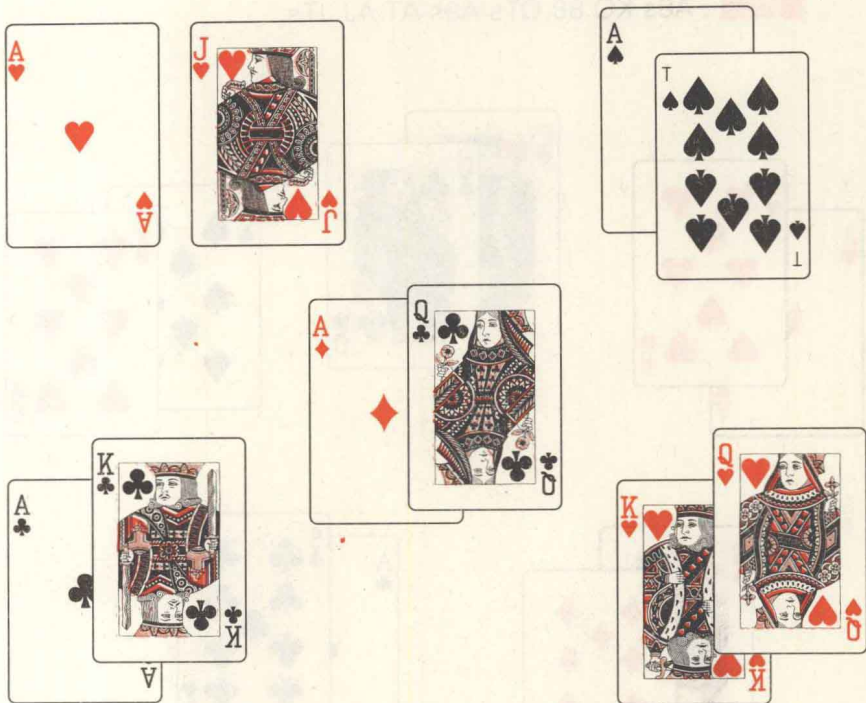
知道自己两张牌后，要下注还是要放弃，与牌桌上有多少个玩家有关。一般来讲，10人台，初学者可以打以下的牌：

第一组：AA KK QQ AKs AQs

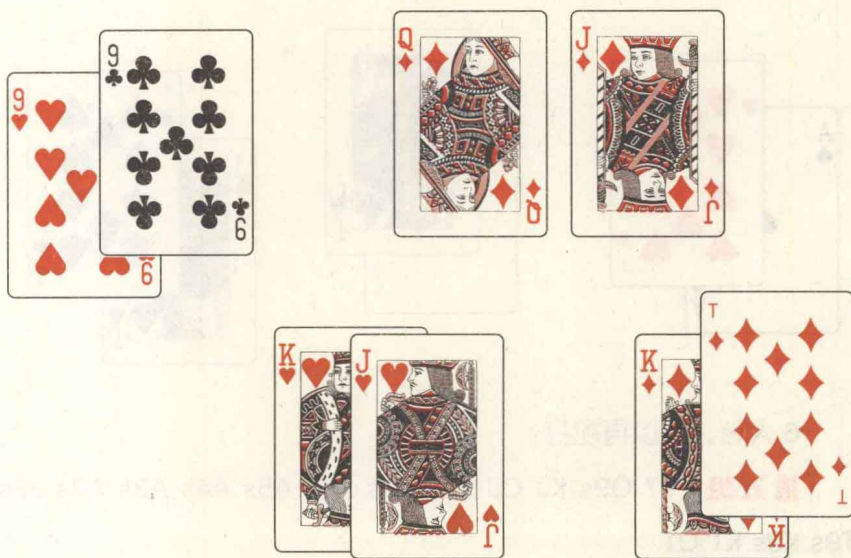


第二组：JJ TT AJs ATs AK AQ KQs

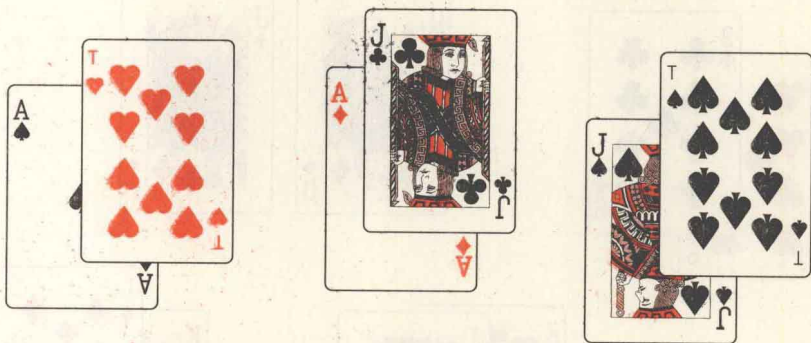
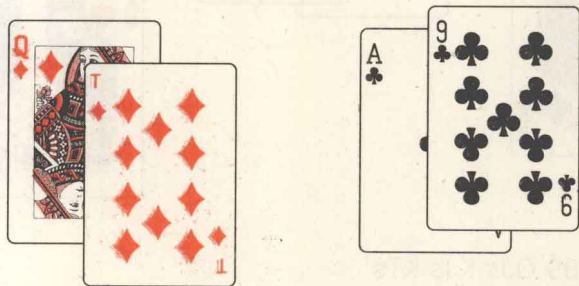




第三组：99 QJs KJs KTs

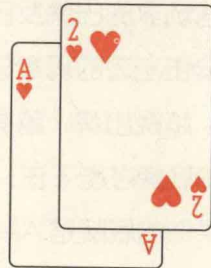
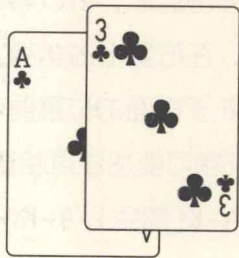
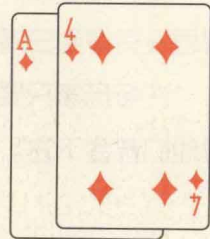
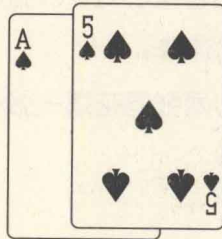
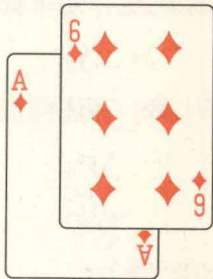
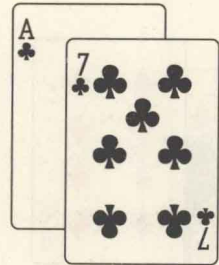
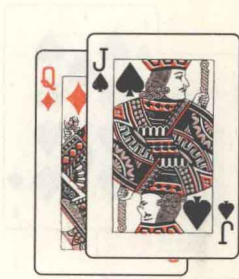
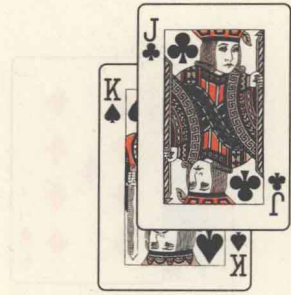
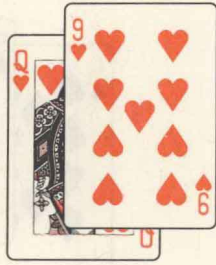
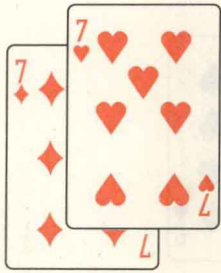


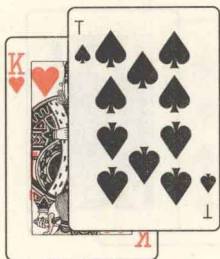
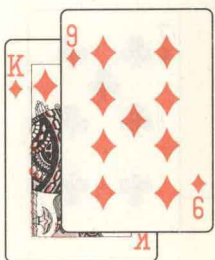
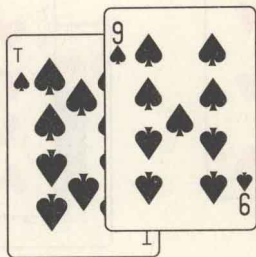
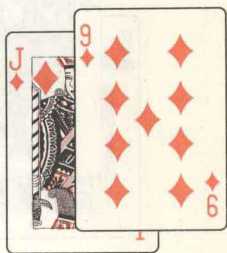
第四组： A8s KQ 88 QTs A9s AT AJ JT_s



6人台，可以再加打：

第五组： 77 Q9s KJ QJ JT_s A7s A6s A5s A4s A3s A2s J9s
T9s K9s KT QT





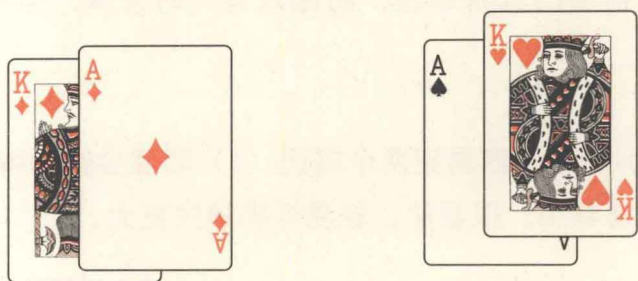
位置在后面，可以加看中小对子。打小对子的原则是，如果翻牌后没有得到三同号，就弃牌。

许多玩家只要底牌为两张同花或一张 A 加一张小牌，在任何位置他们都会下注。

3. 位置、耐心与强牌是玩德州扑克致胜的关键

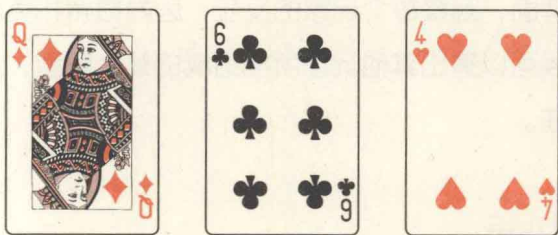
整个游戏过程中，按钮 (D 的位置) 总是最后一个出牌，他可以看到其他玩家的出牌反应，收集到相对多的信息，所以具有位置优势；而按钮左边的玩家总要第一个出牌，在位置上占劣势，所以位置越后，越晚出牌，越具有优势。当你处于前面的位置时，你需要非常强的底牌才能下注，因为你后面的玩家可能加注再加注。

如果你的底牌是 A-A, K-K, Q-Q, A-K (同色), A-K (不同色), 无论你处于那个位置都要加注。



4. 在三张公共牌翻开以后的原则是，你手上持有最大牌，或者有可能发展成最大牌，否则就要考虑弃牌。

“有可能发展成最大牌”一般是指发展成同花和顺子，因为三带两（葫芦）可遇不可求。



如果你没有一对最大牌（如果第一、二、三张公共牌为 Q-6-4，最大一对牌应为一对 Q），而且你形成同花和顺子的机会不大，你应

进阶·战术分析

该考虑放弃，因为通常在一张赌桌有七个玩家的情况下，需要组成两对或更好的牌才会赢。

如果玩家减少，好牌出现的机会也减少，因此只有三或四个玩家的时候，可以玩得大胆一些，凶一些。

5. 转机，如果你认为你的牌很好，毫不犹豫地加注。如果你前面的玩家加注，而你只有一对大牌，你应该考虑弃牌。

6. 河底，玩家易犯两个错误（1）明显会输的牌也跟注（2）轻易弃牌。很显然，轻易弃牌损失更大。

7. 以气势压倒对手

有了好牌要加注，要掌握优势，主动进攻，不要怕加注。游戏中的对手越少，你就越应该加注，而非跟注。六人台，当你持有好牌时，通常上策是加注，其次是弃牌，下策才是跟注。

8. 认真观察牌面

认真读牌面，观察每个玩家的反应，因为德州扑克用五张共用牌，很多时候可以猜出其他玩家所能组成的最大牌型，从而确定自己是否该下注。

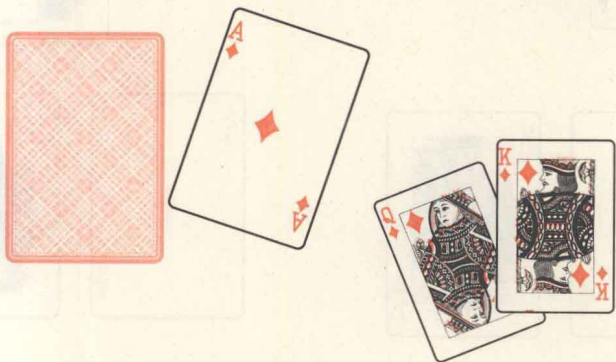
9. 研判对手

注意对手都玩什么样的底牌，对你下注很有帮助，但不要被对手的某些伎俩所偷机，因此要留意观察。你也可以利用对手的弱点，来欺骗他们，偷机他们。

时刻了解你的对手在想什么，你认为他有什么牌？你认为他觉得你有什么牌？他认为你觉得他有什么牌？如果你可以在这方面胜过你的对手，你便有了优势。但这需要反复锻炼和时间的积累。

10. 变化打法，迷惑对手

玩扑克有时要改变自己的打法，以迷惑对手。如果你总是起手高，当你加注时，对手就知道你一定持有好牌，他们全部弃牌，你拿到了好牌也赚不到太多钱，很可惜。所以有时拿差牌，要偷机，即使对手发现也没关系，这可以为你下次大赢奠定基础。

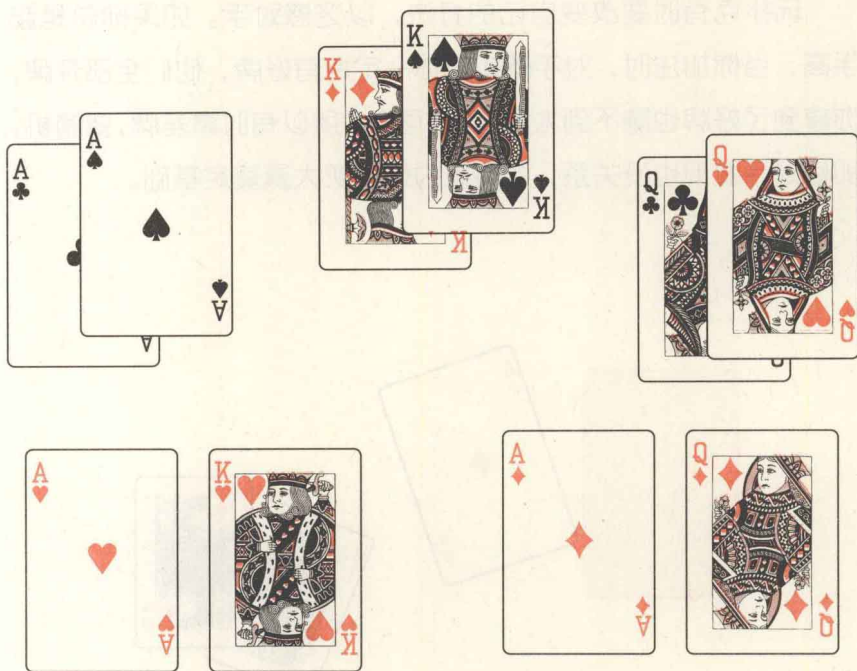


第二节 针对各种因素实施打紧策略

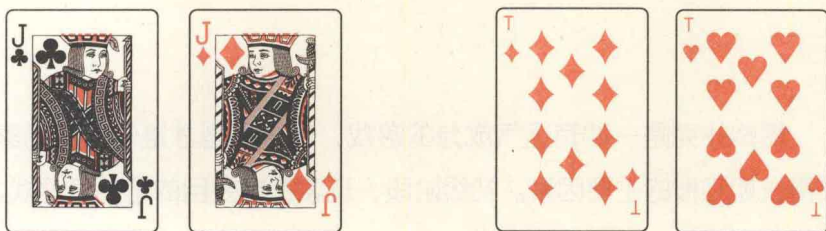
德州扑克是一种有运气成分的游戏，但是技能才是使每个玩家获得长期回报的主要因素。初级阶段，玩家的主要目的是熟悉游戏，培养自己对牌、对手等的直觉。

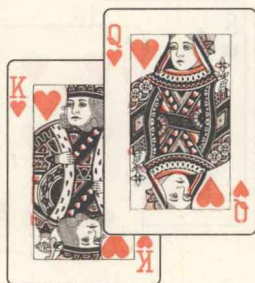
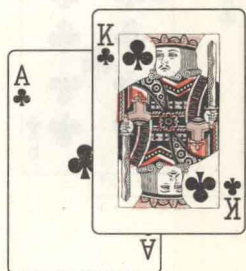
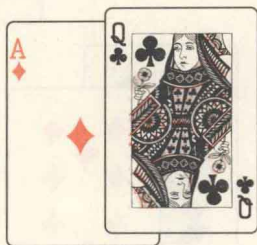
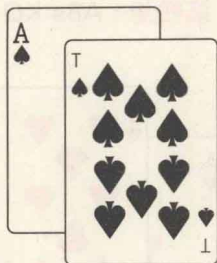
打紧策略就是起手要高，选择起手牌还需要考虑人数、位置、对手等因素：根据有关专业人士在电脑上进行的成千上万次试验结果和实际玩牌经验，总结了如下起手牌分组：

第一组：AA KK QQ AKs AQs

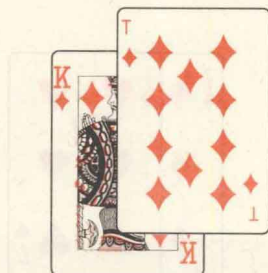
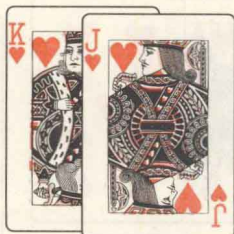
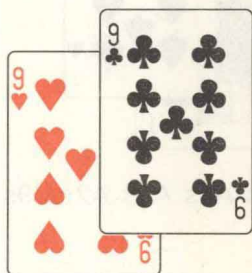


第二组：JJ TT AJs ATs AK AQ KQs

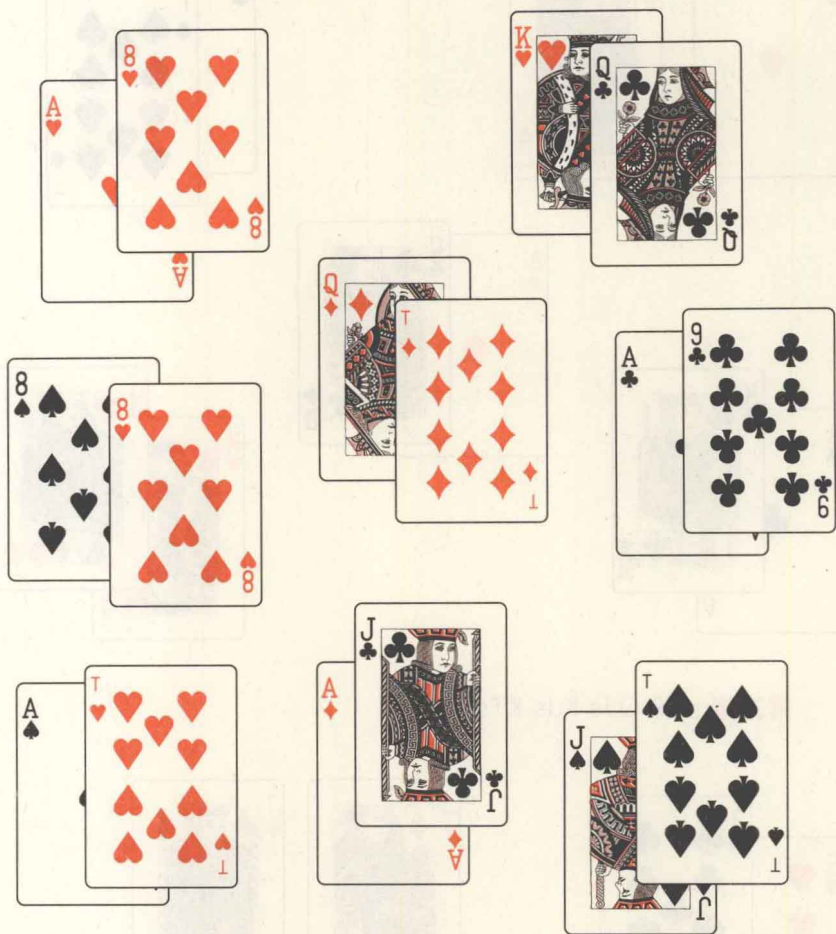




第三组：99 QJs KJs KTs

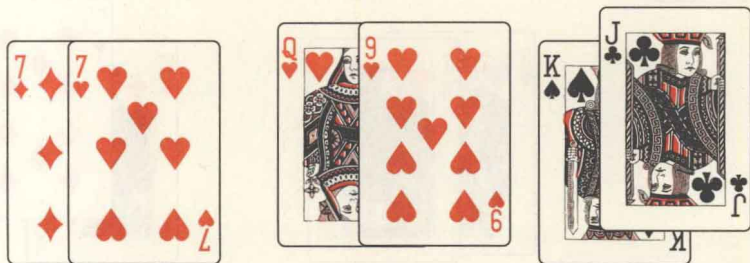


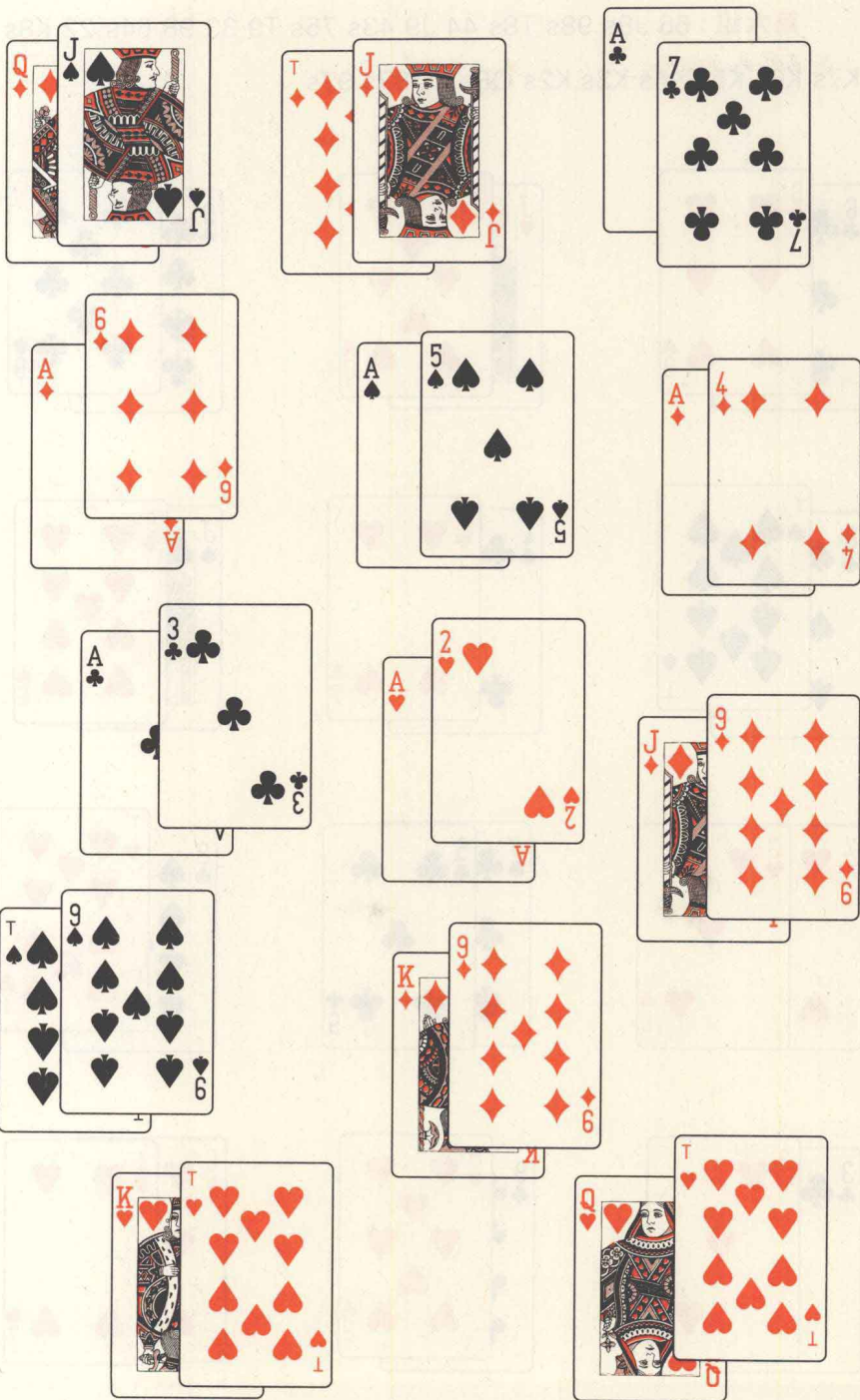
第四组：A8s KQ 88 QTs A9s AT AJ JT_s



第五组：77 Q9s KJ QJ JT_s A7s A6s A5s A4s A3s A2s J9s

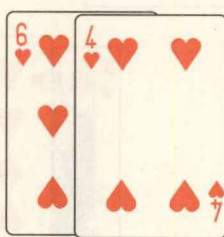
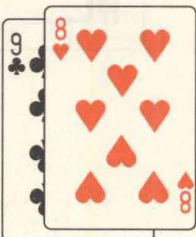
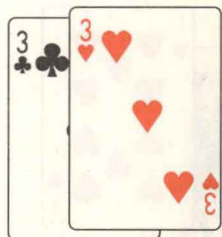
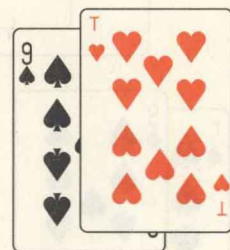
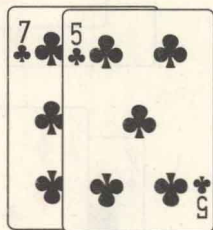
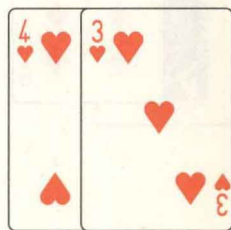
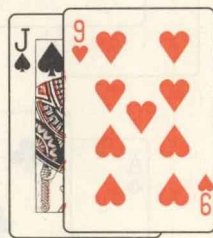
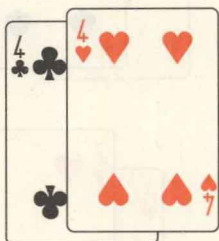
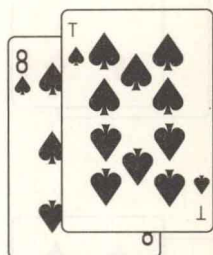
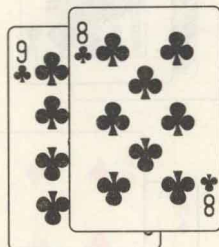
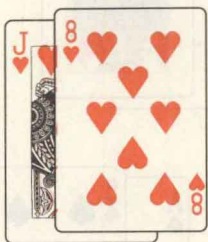
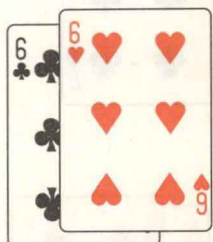
T9s K9s KT QT

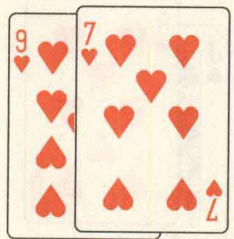
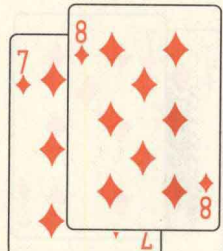
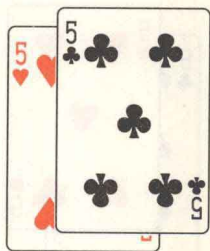
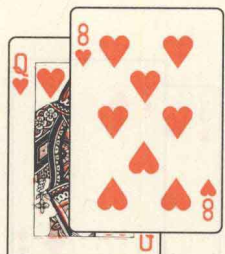
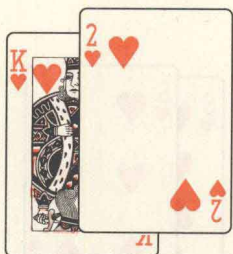
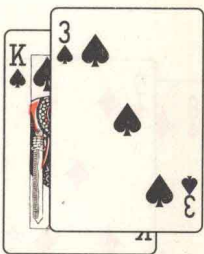
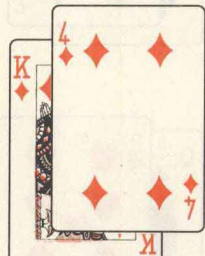
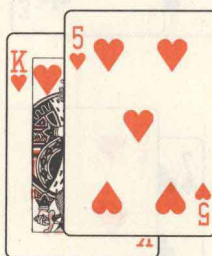
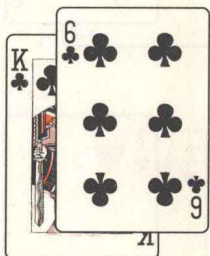
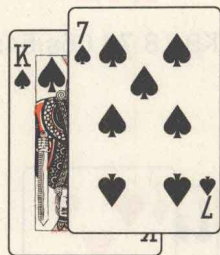
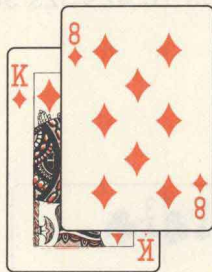
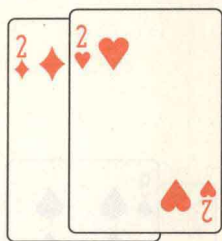




第六组：66 J8s 98s T8s 44 J9 43s 75s T9 33 98 64s 22 K8s

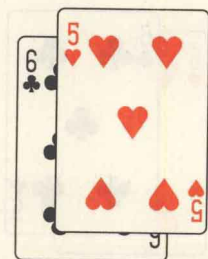
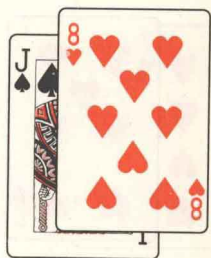
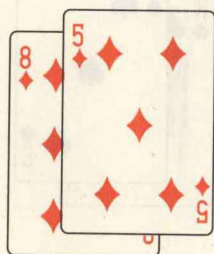
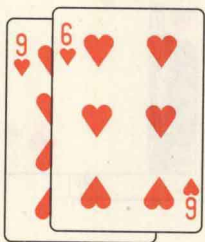
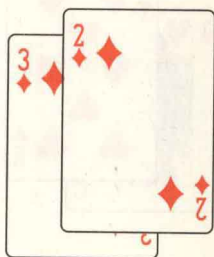
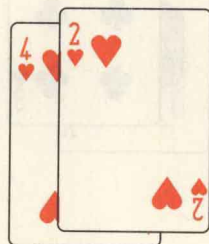
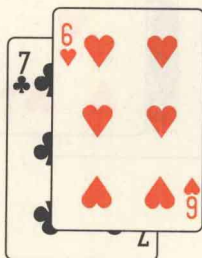
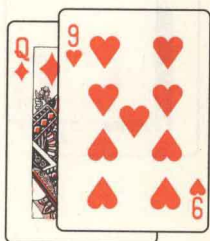
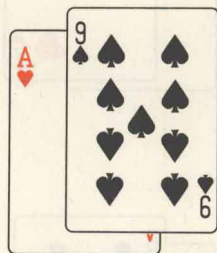
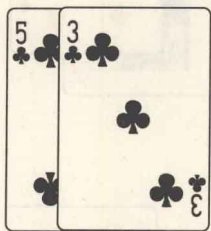
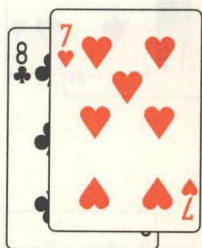
K7s K6s K5s K4s K3s K2s Q8s 55 87s 97s

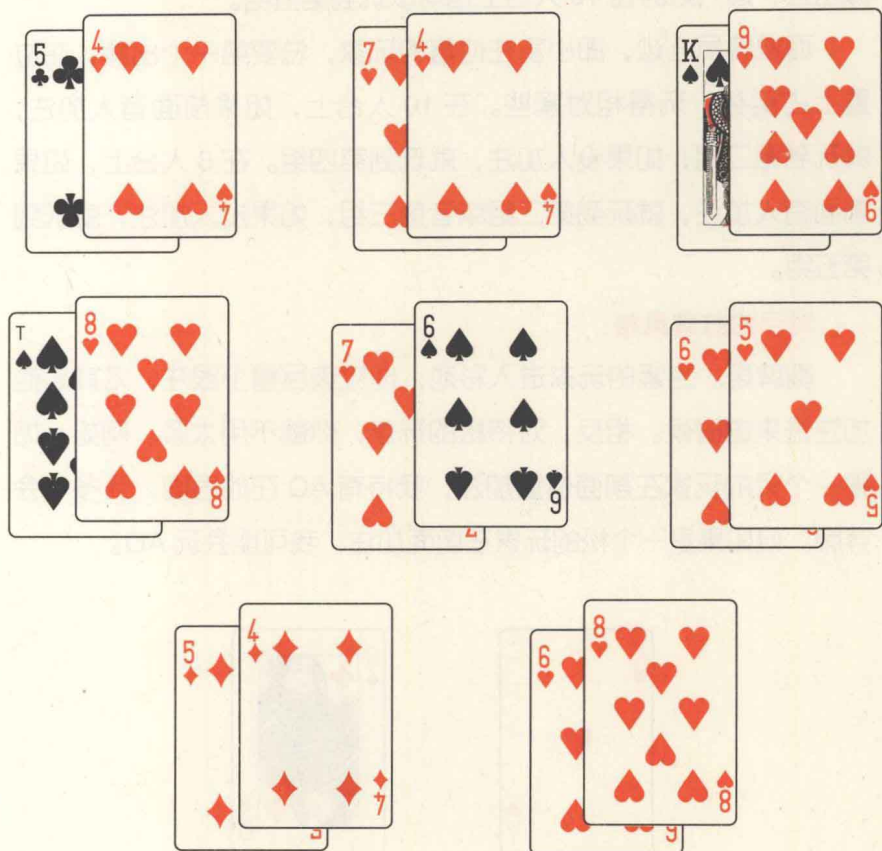




第七组：87 53s A9 Q9 76 42s 32s 96s 85s J8 J7s 65 54 74s

K9 T8 76 65s 54s 86s





同时，选择起手牌还需要考虑以下因素：

玩家人数：

通过电脑上进行的成千上万次试验结果，可以看出不同的牌，当人数不同时，牌的价值会发生变化，排序也有所改变。在 10 人台上，别人持有好牌的机会就大，你的起手牌一般玩到第四组。在 6 人台上，别人持有好牌的机会就小，你的起手牌一般玩第五组。

你所在的位置：

发牌员位置的玩家总是最后一个出牌，可以看到其他玩家的出

牌反应，收集到相对多的信息，所以具有位置优势，起手牌可以稍微松些，运气好时在 10 人台上也可以玩到第五组。

而发牌员左边，即小盲注位置的玩家，总要第一个出牌，在位置上占劣势，玩得相对紧些。在 10 人台上，如果前面有人加注，就玩到第二组，如果没人加注，就玩到第四组。在 6 人台上，如果前面有人加注，就玩到第二组或者第三组，如果没人加注，就玩到第五组。

对手的打牌风格：

翻牌前。当紧的玩家进入彩池，你应该尽量少跟注，尤其是他加注进来的时候。相反，对待松的玩家，你就不用太紧。例如，如果一个紧的玩家在前面位置加注，我持有 AQ 在他后面，我多半会弃牌。但如果是一个松的玩家在前面加注，我可能会玩 AQ。



翻牌后。要很有选择性地偷机松的玩家，他们更倾向于用弱牌跟注，所以很难偷机他们，让他们弃牌。如果松的玩家同时又很凶，你可以引诱他们向你偷机，因为他们经常拿弱牌下注，想赢得彩池。而另一方面，紧的玩家会放下弱牌，有时甚至是踢脚较小的顶对，因此偷机或准偷机对他们比较有效。对于紧的对手，引诱跟注也是一个好策略，因为他们对早期的下注可能会放下任何弱牌。

翻牌以后的基本策略是对待紧的玩家要凶，对待松的玩家采取保守打法。尝试把紧的玩家偷机出彩池。

翻牌前与翻牌后的区别：

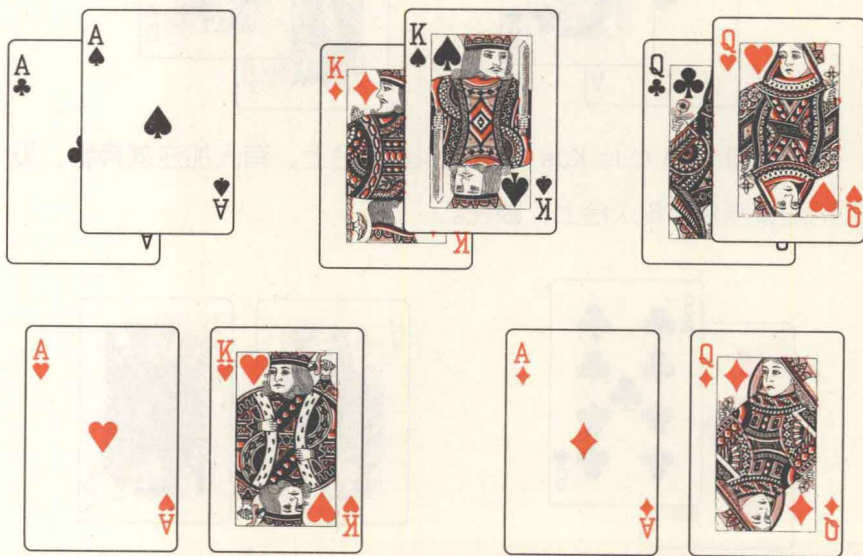
值得指出的是，关于有的玩家在翻牌前和翻牌后对松和紧的把握不一样。例如，有些高级玩家在翻牌前玩得松，玩很多手，但翻牌后，他们的决策卓越。有很多世界级的超一流选手就是这样。如：三次世界冠军（1981，1982，1997）Stu Ungar 翻牌前的打法可谓超级松和超级凶，翻牌后别人通常搞不清他在什么位置，而他通常能准确判断对手，以至于他十几岁时就没人愿意和他玩牌，他的打牌风格，无人能成功模仿。

而同时有的玩家起手很紧，但过于喜欢他的起手牌导致他翻牌后玩得很松。

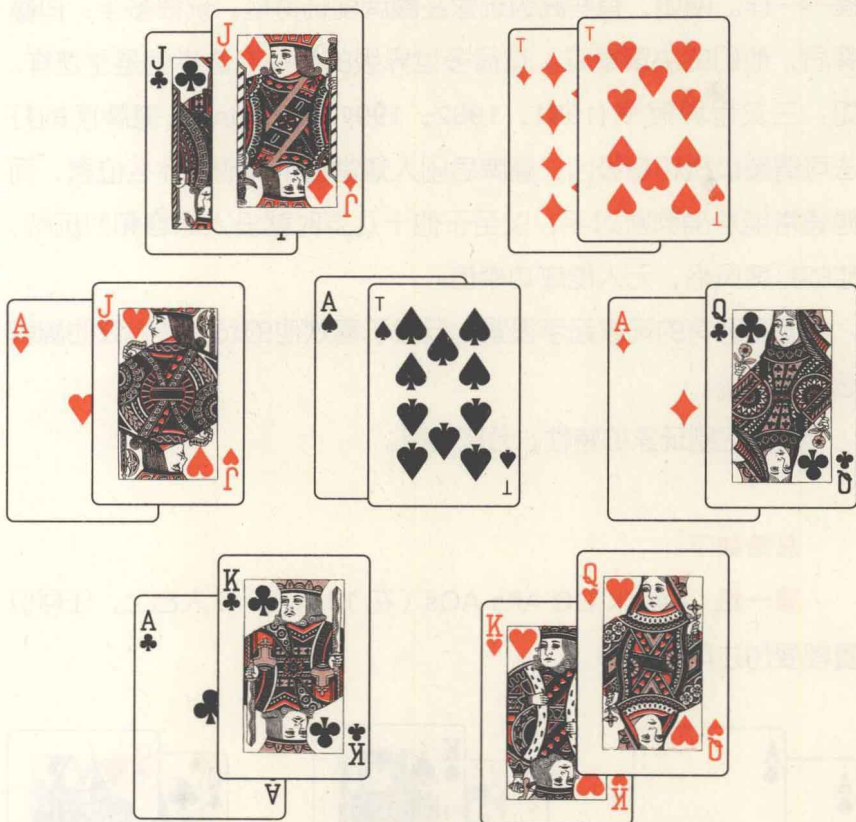
注意区别玩家的特性，分别对待。

总结如下：

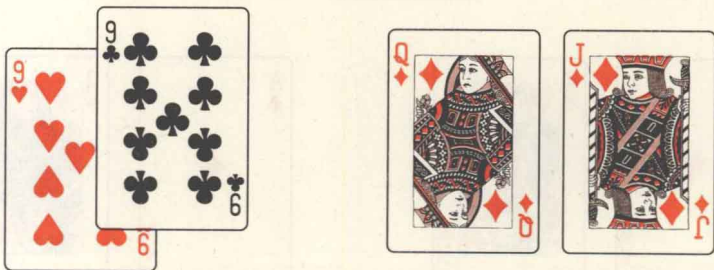
第一组：AA KK QQ AKs AQs（在10人台、6人台上，任何位置都要加注再加注。）

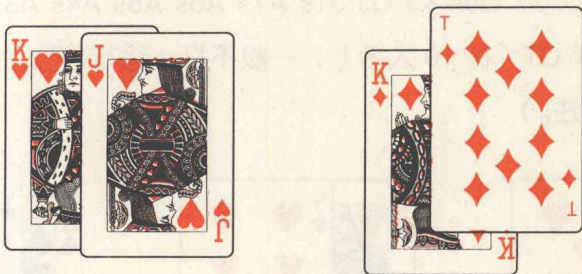


第二组： JJ TT AJs ATs AK AQ KQs (在 10 人台上，任何位置都跟注。6 人台上，前面位置跟注，中间及后面位置加注。)

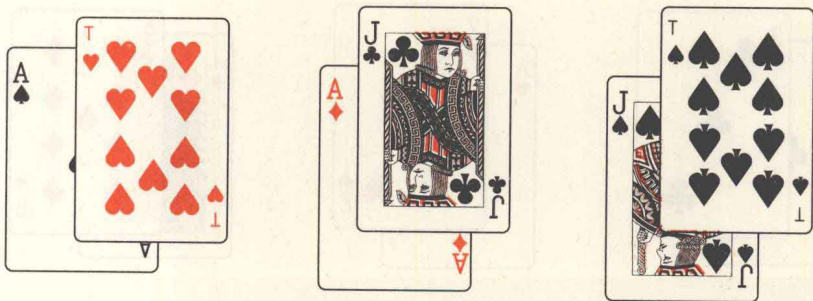
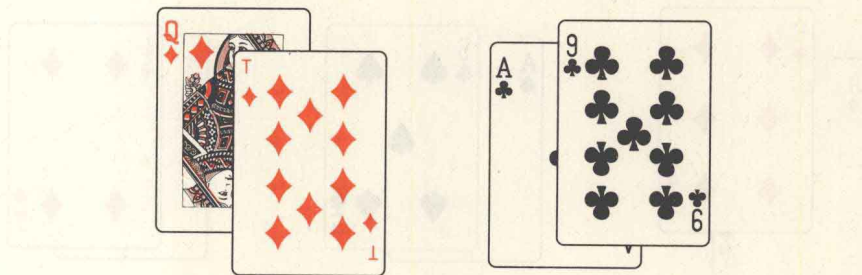


第三组： 99 QJs KJs KTs (在 10 人台上，有人加注就弃牌，没人加注就跟注。6 人台上，跟注。)



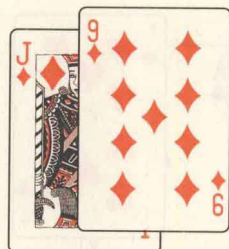
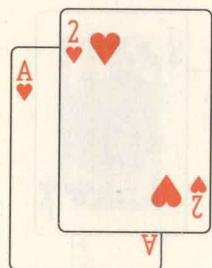
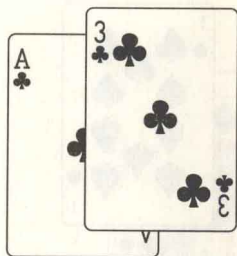
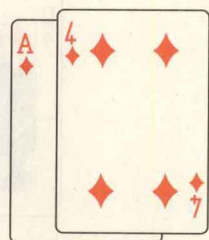
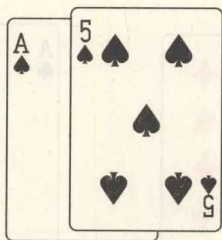
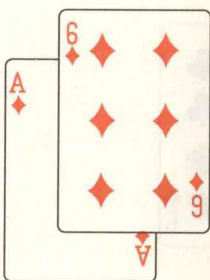
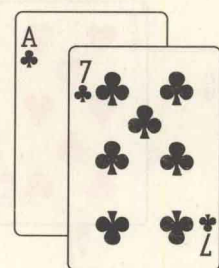
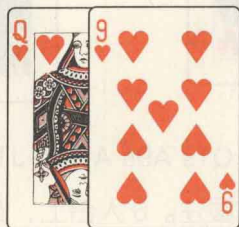
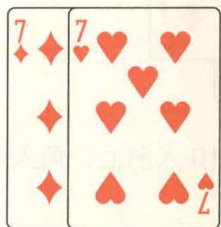


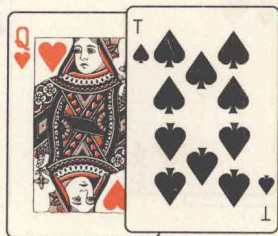
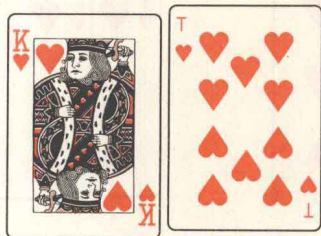
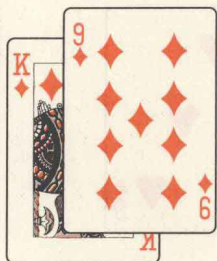
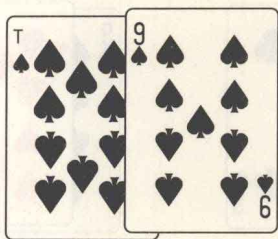
第四组：A8s KQ 88 QTs A9s AT AJ JT_s（在 10 人台上，有人加注就弃牌，没人加注就跟注。6 人台上，跟注。）



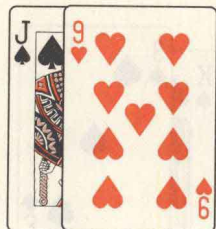
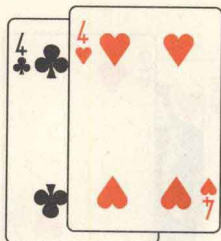
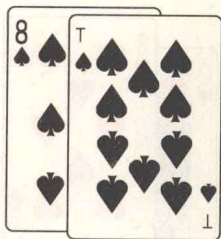
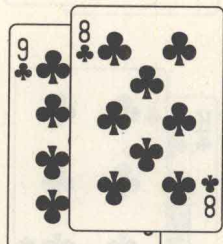
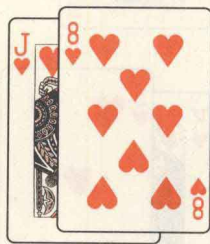
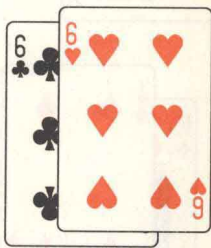
第五组：77 Q9s KJ QJ JT_s A7_s A6_s A5_s A4_s A3_s A2_s J9_s

T9_s K9_s KT QT (在10人台上，一般不打，除非运气，位置好。6人台上，跟注。)

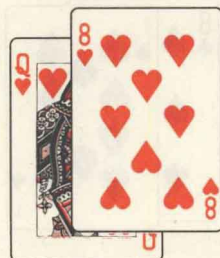
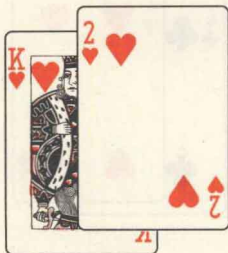
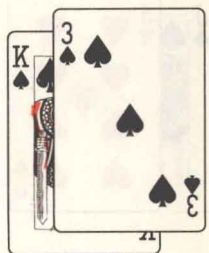
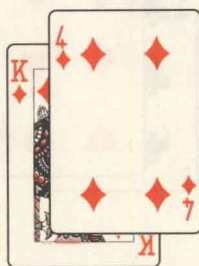
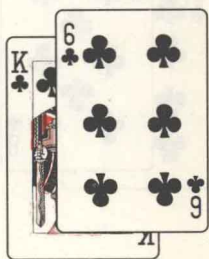
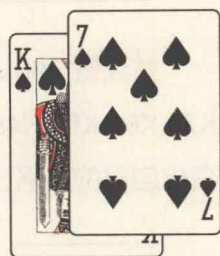
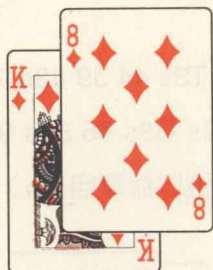
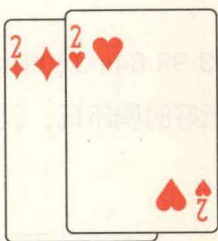
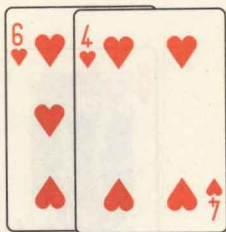
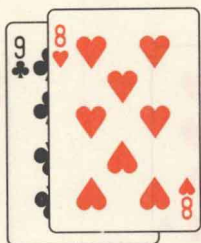
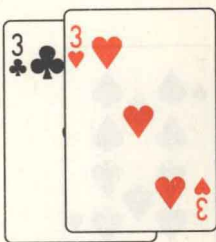
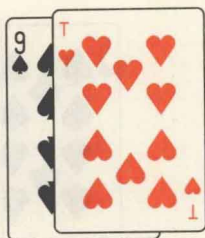
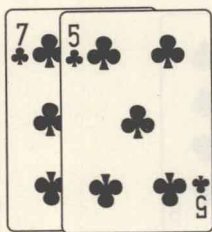
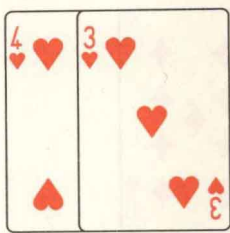


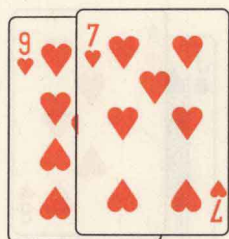
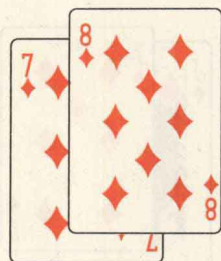
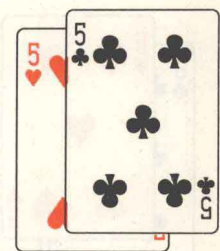


第六组：66 J8s 98s T8s 44 J9 43s 75s T9 33 98 64s 22 K8s
 K7s K6s K5s K4s K3s K2s Q8s 55 87s 97s (运气好时偶尔玩，以
 变化自己的风格，让对手难以揣摩自己。)

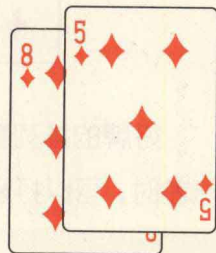
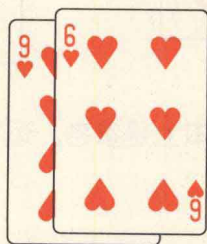
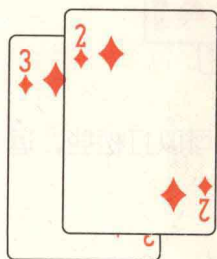
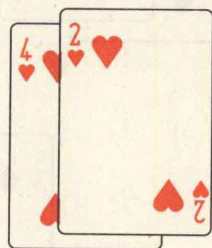
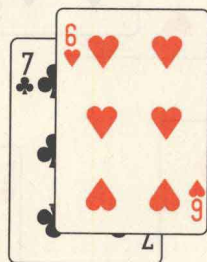
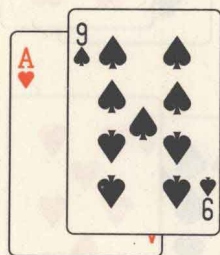
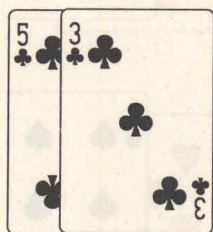
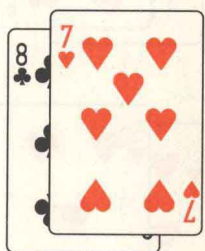


进阶·战术分析

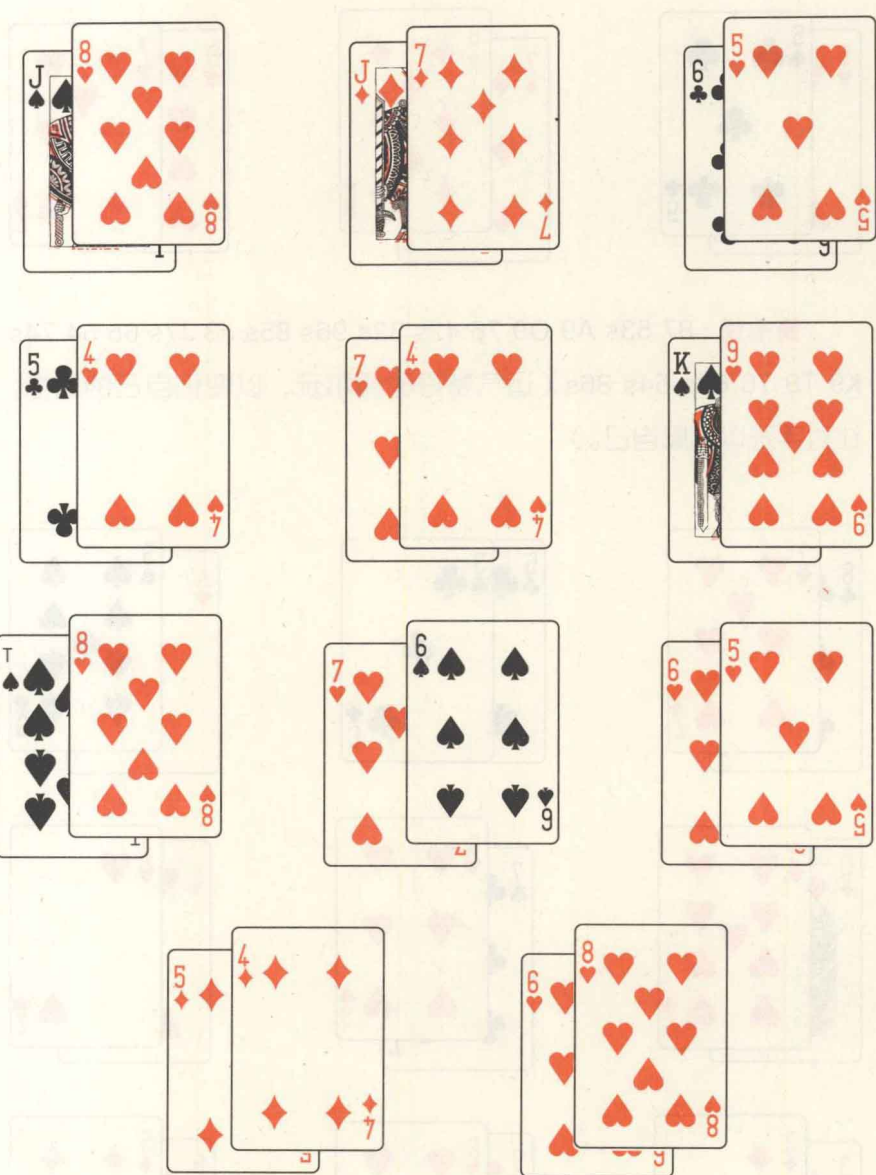




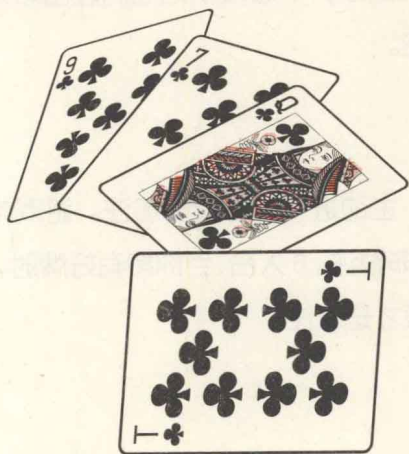
第七组：87 53s A9 Q9 76 42s 32s 96s 85s J8 J7s 65 54 74s
 K9 T8 76 65s 54s 86s (运气特好时偶尔玩，以变化自己的风格，
 让对手难以揣摩自己。)



进阶·战术分析



好牌的排列顺序，基本上是参考。运气好时，可以打松些，运气差时，可以打紧些。



第三节 研判对手，策略因人而异

在德州扑克游戏中，玩家想要得到最终的胜利，应该要针对不同的对手，使用不同的策略，不能一概而论。

激进（凶）的或保守的玩家

凶的玩家倾向于加注较多并且会尝试许多偷机性打法，这类玩家只要有机会，他们就会偷机。相反，保守型玩家，倾向于只有拿到非常强的牌才加注，你通常不用担心他们会经常偷机。比如，保守如磐石型玩家在转机加注是非常危险的。倾向于拿边缘牌跟注或加注凶的、有诡计的玩家，当遇到磐石型的或保守型的玩家应放下边缘牌。

当你持有很强手时，又松又凶的玩家向你下注，你通常是让他们向你进攻，你只是跟，不想过早把他们赶出彩池，你可以等到转机甚至河界才加注。

该凶就要凶

要掌握优势，主动进攻，不要怕加注。游戏中的对手越少，你就越应该加注，而非跟注。6人台，当你持有好牌时，通常上策是加注，其次是弃牌，下策才是跟注。

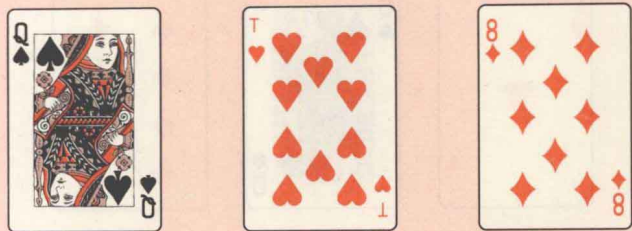
小贴士

阅读牌面的三条规律

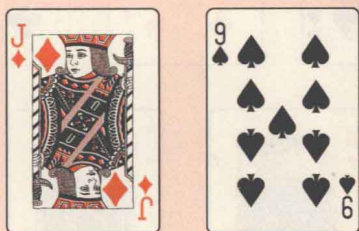
“一切皆有可能”，现在很流行这句话。用于德州扑克，这句话同样正确。实战中常见AA大战顺子，顺子大战同花，同花大战葫芦，四条大战同花顺等。之所以会出现这种情况，一方面固然是因为持牌级别比较低的玩家不肯相信对方会持有更大的牌，同时往往也是因为玩家对牌面可能出现的几种大牌不甚清楚。因此，正确读牌面，不论对新手还是玩得久一点的玩家都是很重要的。其实，即使玩得久的朋友，往往对牌面的阅读也不能说是很清楚。

规律一：牌面有三张牌在五个数以内就有顺子的可能。

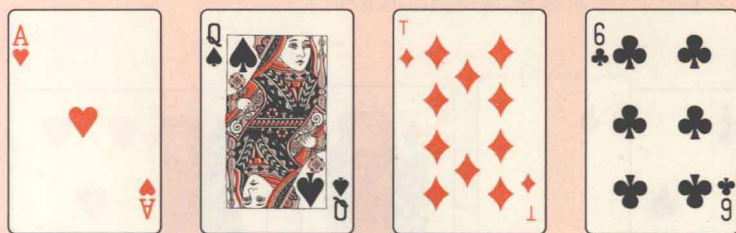
例一：翻牌圈牌面 QsTh8d



牌面没有同花的可能，且QT8在5个数以内(Q, J, T, 9, 8)，因此最大的牌为顺子，一玩家持有J9。

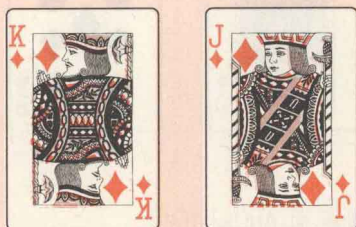
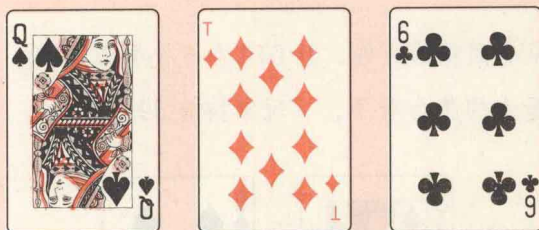


例二：转机圈牌面 AhQsTd6c



三张大牌AQT在五个数以内，有顺子的可能，三张小牌QT6外在五个数以内，因此不会构成顺子。所以最大的牌是持有JK的玩家，拥有最大的顺子。

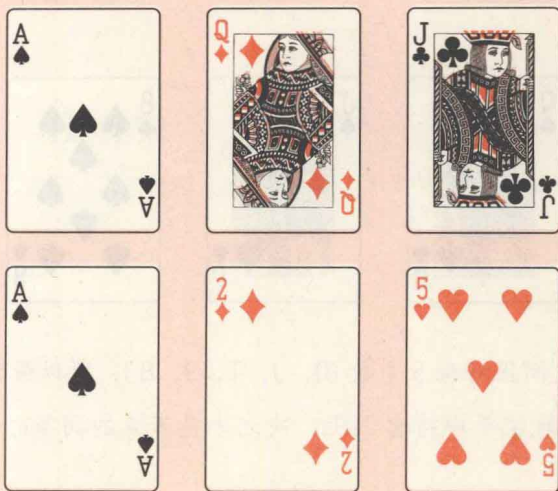




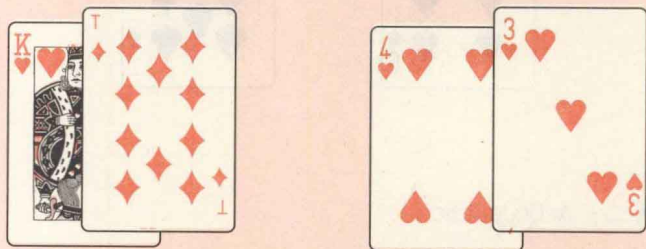
例三：河界圈牌面 As2dQdJc5h



AQJ 在五个数之内, A25 在五个数之内, 因此有两种的顺子。



玩家分别持有 TK 和 34。



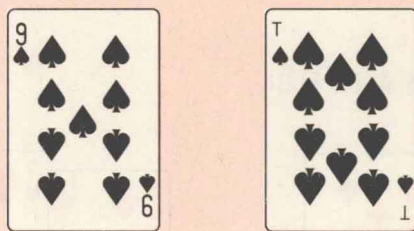
注意：T 和 5 是组成顺子的两张关键牌，没有一个顺子不包含 T 或 5 的。如果手上没有 T 和 5，同时台面也没有 T 和 5，那么就一定没有顺子。

规律二：牌面有三张同花以上，且有三同花在 5 个数之内（含 5 个数），最大的牌是同花顺，在 5 个数之外，最大的牌是同花。

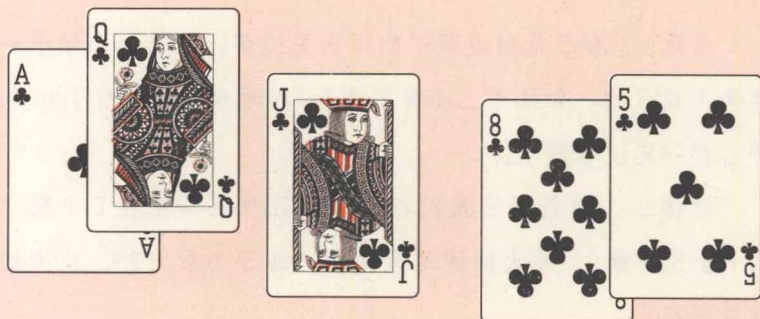
例一：QsJs8s



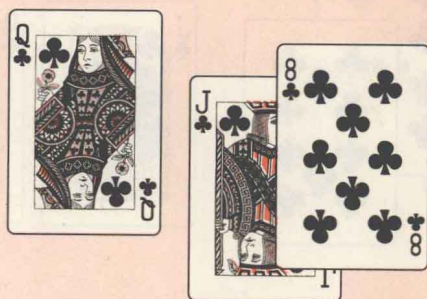
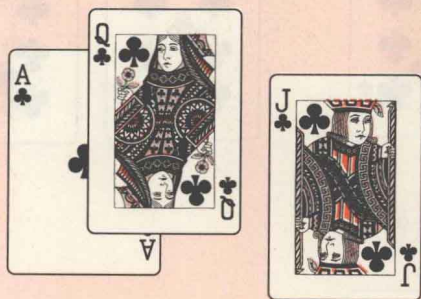
Q8 之间正好跨 5 个数 (Q, J, T, 9, 8)，所以最大的牌是同花顺，玩家手中持有 Ts9s，次之才是带 A 的同花。



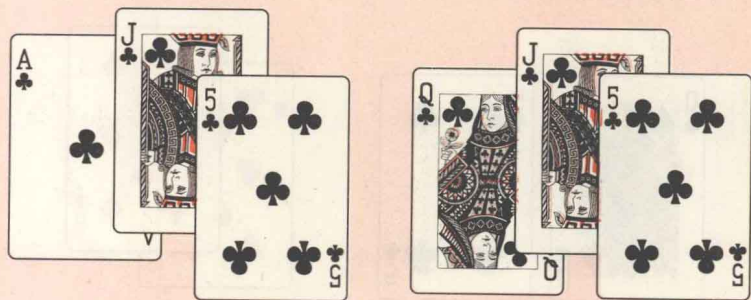
例二：AcQcJc8c5c



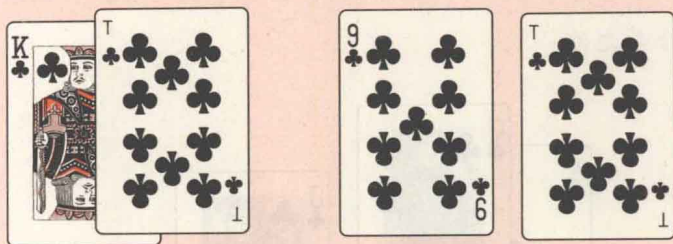
牌面三张同花牌，AQJ，QJ8，在五个数之内，其他组合，在五个数之外。



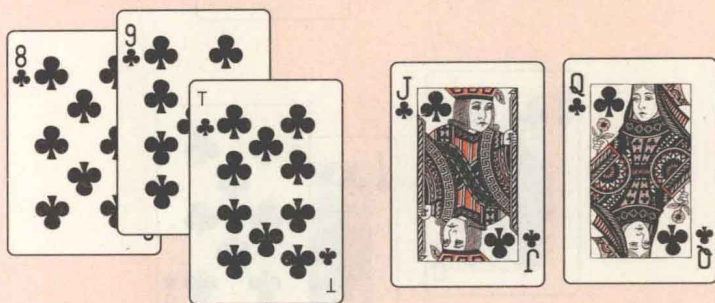
比如 AJ5，QJ5，因此有两种同花顺。



玩家分别持有KT，此时构成皇家同花顺；9T，

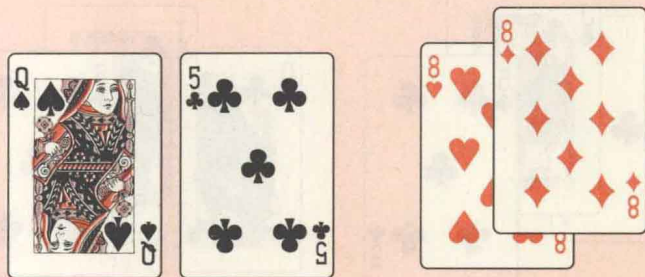


构成 89TJQ 同花顺。

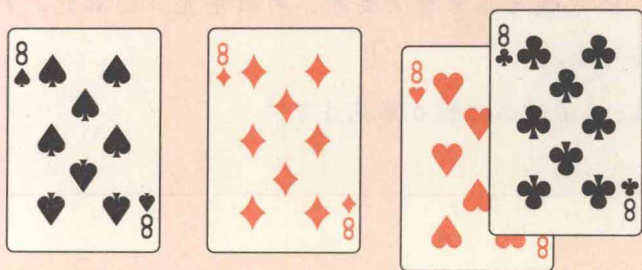


规律三：牌面有一对（包括牌面有三条），最大的牌是四条，然后是葫芦。

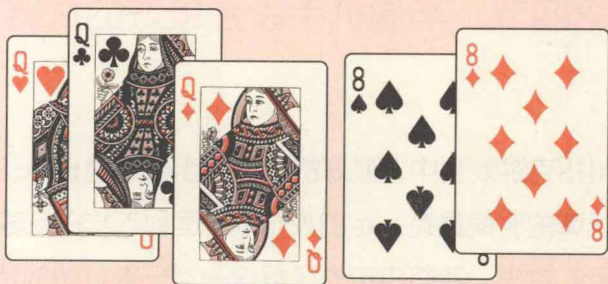
例一：Qs5c8h8d



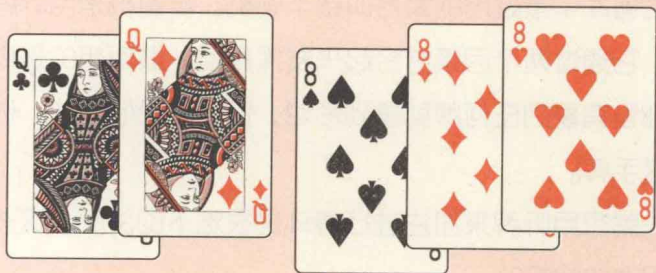
此牌面最大牌是四条8，玩家持有88；



次之是Q带8的葫芦，玩家持有QQ；



第三大是8带Q的葫芦。玩家持有Q8。



牌面有三同花，且在三个数之内，因此最大的牌是同花顺，有一对，第二大的牌是四条，第三大的牌是A葫芦，第四大可能的牌是Q葫芦。



虽然不一定每次都会出现最大牌，但牢记以上规律，知道有什么大牌是非常有必要的，对新手尤其是如此，须知一切皆有可能。

注：s 黑桃 h 红桃 c 草花 d 方片

第四节 半偷机手段是最好的武器

在德州扑克游戏当中，最好的扑克选手也是有弱点的，尽管这些选手在玩牌的时候具有一定的攻击型。面对这样的玩家，应该怎样来对付呢？首先，我们应该先了解这一类玩家打牌的特点，了解了他们的特点，我们自己也就能够成为一个攻击型玩家了。攻击型选手的武器库中最好用的武器叫做半偷机。半偷机是用听牌来下注或加注，它通过两个因素结合起来发挥作用。最理想的是你的对手放弃，你没有拿到任何牌就拿到彩池，但是如果他跟注，你仍有机会赢得这手牌。

首先就想用听牌来加注进行搏斗是很难下的决心。这些牌不是该简单跟注的牌吗？

如果你有坚果同花听牌和两端开口的顺牌听牌，我们可以计算出你实际上能赢得彩池的机会为 55%。这意味着什么，55% 的机会下筹码押入彩池时会回报给你。你更可能让对手放弃，但是如果他跟注，你只要投入 50% 进入彩池就可以从中得到 55%。比如说

你在三人的彩池中拿到坚果同花听牌。如果你的加注在两个地方等到跟注（你这里的投入总共是 33%），你有 36% 的机会拿到同花意味着情况对你是有利的。我们所说的是这些听牌要比他们看上去的情况强很多。即使你只是对抗一个对手，你有 36% 的机会赢得彩池，在这里加上他会放弃的几率，也让半偷机成为非常强的玩法。

为什么半偷机非常关键？

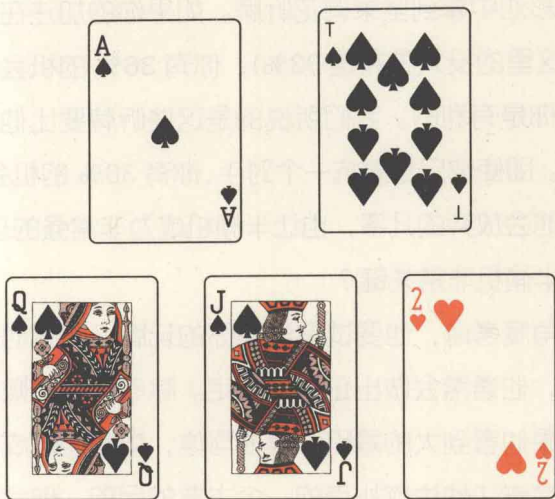
从对手角度考虑，他要试图读懂你的玩牌。如果他知道你只会用大牌加注，他通常会做出正确的决定。除非他能击败你否则就会出彩池。如果他看到大的筹码不是很可信，或者能形成一手牌或者半偷机，你会成功地达成扑克的一个主要的目的。你会引领你的对手做出错误的判断。他不只是在末半偷机时有时候放弃最好的牌。他而且会在你拿到更好牌的时候更经常地跟注你。

这是最有利可图的攻击型方法之一，你在拿到大牌时会得到更多行动。

构建好的半偷机

就像在你完全偷机时一样，你必须构建半偷机，这样你的对手会发现它是可信的。这个问题的关键是你应该用类似你在玩一手大牌的方法下注这手牌。

让我们假设一种情况，你用黑桃 A10 从大盲注跟注一个加注。你在对决中看到翻牌 QJ2，有两张黑桃。一个很容易读懂的玩家用这样的听牌下注，但是用很强的牌玩会过牌，希望能过牌加注。如果循规蹈矩的对手抓住了这一点，他们总是会做正确的事情而不犯任何错误。



相反，如果你翻到听牌，用过牌加注玩这手牌。不要让过牌加注太大，特别是在你用一手强牌也不会那样做的时候。

一种很灵活的技术会让你的牌看起来更强，它就是两阶段偷机。这个理念是你在翻牌进行小的过牌加注，要尽可能的小，好让对手不得不跟注，然后在转牌接着下很大的注。翻牌的下注通常会增强你在转牌的偷机。

甚至更强的玩法是三阶段偷机。好的选手可以在翻牌决定他们要在所有三阶段都下注，即使他们错过这手牌也要一直下注到河牌。在一手牌的河牌没有拿到任何牌就下注是完全的偷机，但是事实上他有全部的半偷机一部分功能。如果你要在最终没能拿到任何牌而偷机，这实际上是最好的情节，因为这是你在前面每个阶段上已经展示了全部实力后的偷机。

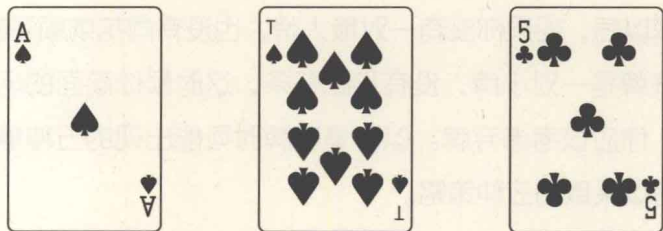
偷机适宜的选手

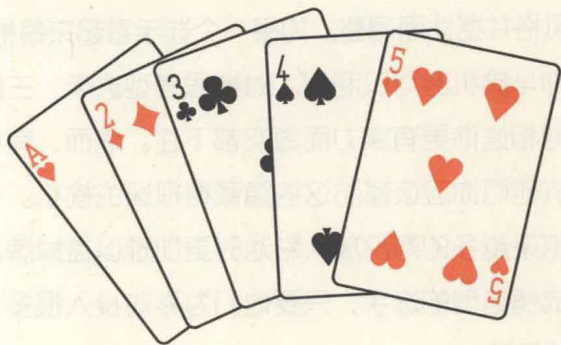
声明我们所依据的是“对手认为过牌加注是很强的牌”的情况，

这只是大部分玩家的真实情况。在玩游戏的过程中，你会学会发现不同选手的风格并据此而调整。如果一个选手看起来很怕别人下注，那么当然在你半偷机时可以利用。对抗思考型选手，三阶段偷机会让他们更好地相信你更有实力而每次都下注。然而，有很多选手完全相反，对抗他们你应该谨防这些隐藏得很深的偷机。一些选手发现在他们把越来越多的筹码放入彩池时更加难以盖掉牌。他们是那种被我描述成情绪型的选手，只要他们为彩池投入很多，他们对彩池的依附性就很强。

半偷机的延伸

最明显进行半偷机的情况是当你在挺同花牌或顺牌时，但是当你台面牌上击中最小的对牌时这也是很有效的行动。例如，台面是AT5，你对你的对手感觉不确定，决定用65加注他。这会让他拿着口袋对牌而做出艰难的决策，甚至是一张很弱的A，他都可能放弃。如果没有，当然你仍有机会牌。有五张牌会让你形成两对或三张一样的牌。因为只要很少的几张机会牌（五张从翻牌开始有20%的机会），你需要觉得对手放弃的机会很大。





第五节 翻牌后下注策略之一

翻牌后下注取决于手中牌的实力，对手的数量，在转底或彩池获得一手好牌的几率以及对对手握有的牌实力的评估。看了翻牌以后，是否要弃牌、下注或加注是玩家要做的第二个重要决定，如果手中的牌不是很好，那这个决定相对来说就显得比较昂贵了。原因在于看了翻牌以后，手中牌的强弱已经确定 71% 了。即看了翻牌之后，你已经知道了七张牌中的五张牌，那就是这手牌的 5/7，相当于 71%，这些信息足够玩家判断是否继续玩下去了。一般来讲，看过翻牌以后，如果你没有一对最大牌，也没有同花或顺子的可能，如果你底牌是一对小牌，没有形成三条，这时候你前面的玩家下注或加注，你应该考虑弃牌。以下是翻牌时可能出现的五种情况，以及玩家可以采取的五种策略。

看注 - 加注：如果你坐在加注的上家，在翻牌时你拿到台面上最好的牌。让你的下家下注，轮到你的时候再加注。先看注，让你的下家（也就是那个加注的人）先下注，轮到你的时候再加注。

第一种情况：底牌加上三张公共牌中有一个一对

1. 如果是桌面上最大对子，并且另外一张牌也是大牌。

迅速加倍

如果你坐在前面的位置，可以考虑看注 - 加注

2. 如果是桌面上最大对子，并且另外一张牌是中等类型牌或者小牌。

如果对手紧的话，最好看注或者盖牌。

如果是坐在下注的下家，可以考虑加注。

期望其他人除了也拿到最大对子但是另一张大牌的对手盖牌。

期望剩下的对手在转牌的时候会看注。

3. 如果是桌面上中等或者最小的对子。

最好看注或者盖牌。

除非你还有其他的好牌的可能，如同花，或者顺子。

4. 底牌如果是一对。

如果这一对是台面上最大的牌，按类型 1 处理。

如果不是台面最大对子，则通常盖牌，除非台面上的压注特别多。

5. 如果拿到两对。

如果是台面上最大的两对，需要玩得更有进攻性，下注 - 加注 - 再次加注，不要让对手免费看第四张牌。

不是台面上最大的两对，同样需要玩得进攻性，但是不要再次加注，也是不要让对手免费看第四张牌。

6. 手上一对，并且台面上也有一对。



翻牌压注

如果很多玩家（五人以上）都跟注的话，注意会有人已经拿到三张了。

如果跟注的话，在转牌时看注，

第二种情况：底牌加上三张公共牌中有一个三张。

1. 手里的一对加上公共牌的一张。

这种牌要好好利用，因为其隐蔽性比较强，需要玩得快点，加注或者再次加注，需要玩得更有进攻性。

例外：采取跟注的战术

你很肯定你的牌是桌面上最大的（即使再拿一张或者两张牌），而且可以冒险让对手再看一张牌来获利更多或者考虑到桌面上的牌有可能比你大的牌型，比如三张公共牌是同花，或者可能是顺子。

2. 手里的一张加上桌面上的一对。

考虑到对手可能也拿到三张，并可能拿到葫芦，所以拿到三张但是剩下的那张牌点小的话，不要玩得更有进攻性，采用下注或者跟注的战术，不要加注或者再次加注。

如果手里剩下的那张牌牌点大的话，可以玩得更有进攻性，但是不要再次加注。

第三种情况：拿到顺子或者同花台面，也就是差一张成为顺子或者同花）

1. 这个时候希望留住更多的玩家，然后赢他们。

2. 你的战术应该是跟注或者看注。

3. 如果台面上剩下的玩家少的话，最好盖牌，因为赢利和拿到

期望的牌的比率小。

玩的时候考虑下列因素：

1. 如果既是同花又是顺子的话（均差一张牌成牌），可以等的牌多，是一手牌力强的好牌。

如果你在后面的位置的话，可以考虑加注。

如果在有人加注的话，可以采用看注。

2. 顺子台面 vs 同花台面

如果翻牌里面有两张同花，注意你的对手可能在等同花。

如果翻牌就有三张同花，而你在等顺子，此时可以翻牌。

3. 台面上有对子

注意对手可能会有葫芦。

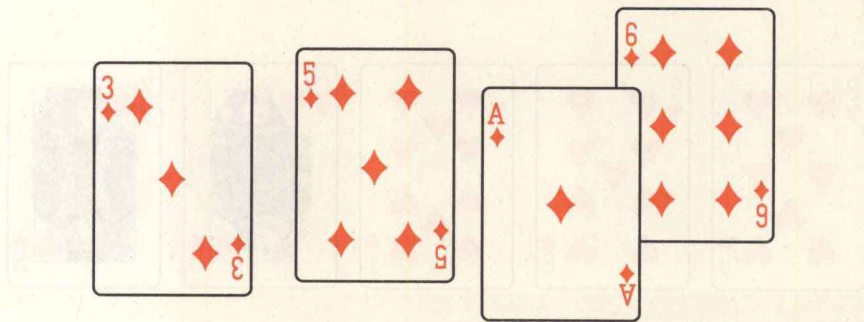
当桌面上有对子，不要再等差一张的顺子。

4. 如果桌面上有三张同花且是顺子

只有你手里有同一花色 A 或者 K 才跟。

不要加注，因为你的对手可能会拿到同花顺（当然如果是你拿到大的同花顺除外）。

如果你的位置比较好，可以考虑加注，然后在转牌的时候看注，来多看两张牌。



第六节 翻牌后下注策略之二

第四种情况：成牌：跟手上的牌正好配成好牌（顺子，同花，四条等）

1. 顺子

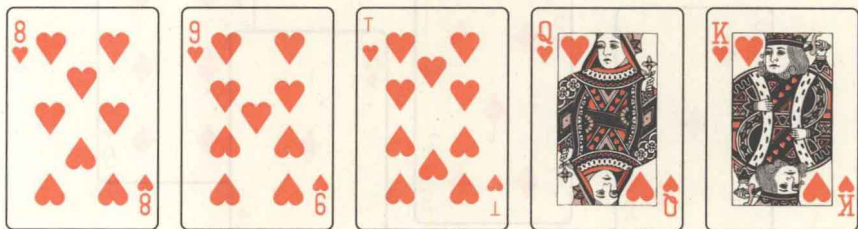
这是成牌里牌力最弱的牌型，很容易输给其他高等级的牌。

必须玩得快，加注，再次加注。

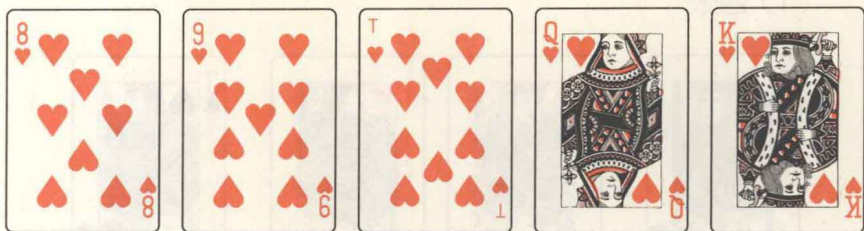


2. 同花

如果手上没有同花的 A，则需要玩得快，把你对手的同花大牌吓走，如果转牌也是同种花色，则看注或跟注。

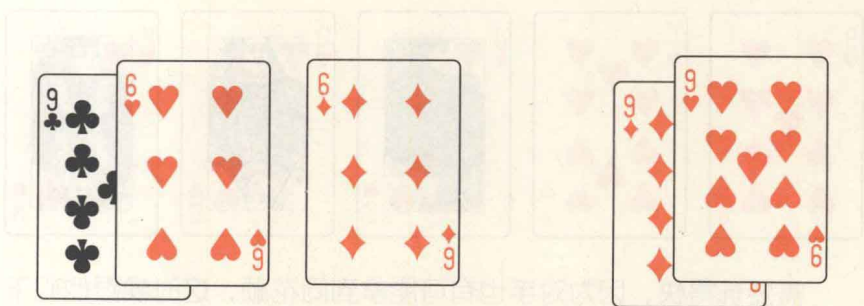


如果你手上有同花的 A

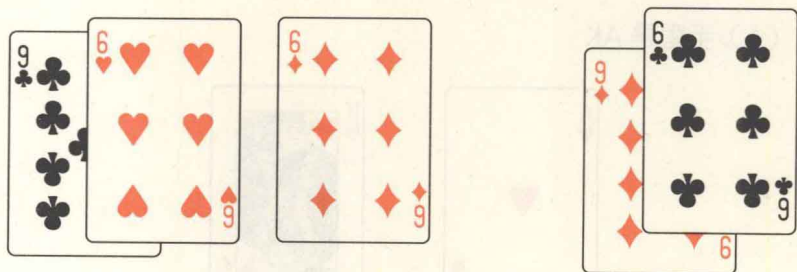


3. 葫芦

如果你的葫芦是桌面上最大的那个，（比如，桌面 966，你的手上 99），则玩得慢或者较慢，下注或者再加注一次。



如果你的葫芦是桌面上小的那个，（比如，桌面 966，你的手上 96），则需要玩得快，下注，加注，不要再次加注。



4. 四张同花顺

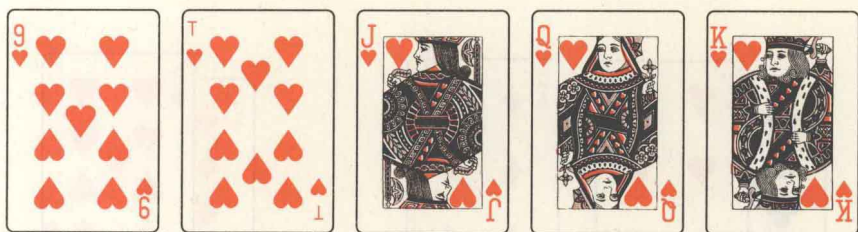
(1) 四张



翻牌的时候看注。

如果有人下注或者加注的话，立刻跟着加注。

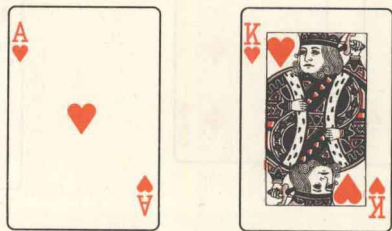
(2) 同花顺



需要玩得快，因为对手也有可能拿到同花顺，这时候跟他们下注，加注，再加注。

第五种情况：手上两张牌，但是翻牌里什么也没有碰到

(1) 手里是AK



在下列情况下注

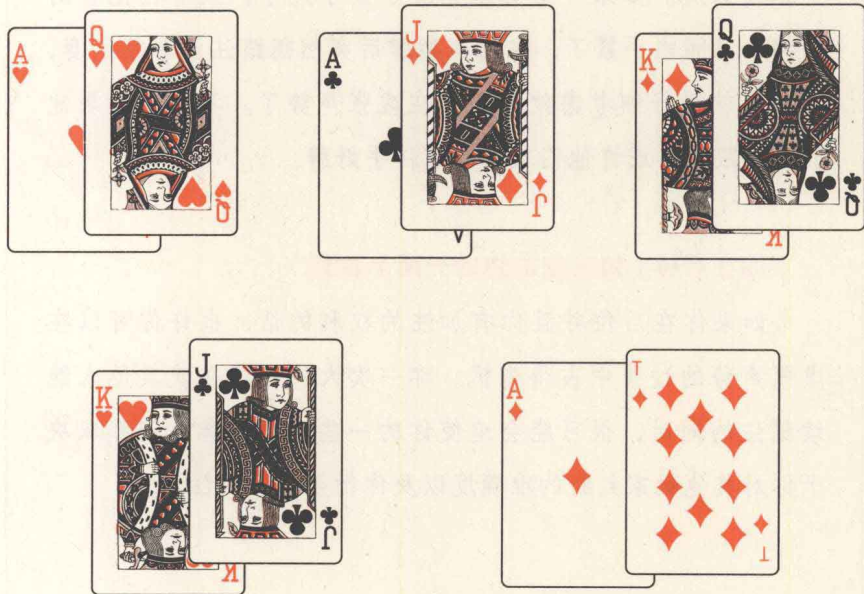
假设任意出现一张 A 或者 K 的话，你的对会是最大，

或者你还有其他的可能牌型（同花，顺子）。

或者你感觉某人想免费看牌。

如果台面上的牌点小，且不能成大牌，并且玩家不具有进攻性，
可以再看一两张牌。

(2) 手里是其他大牌点的牌：(AQ AJ KQ AT KJ)



除非可能形成同花，或者顺子，否则盖牌。

如果台面上的牌点小，且不能成大牌，并且玩家不具有进攻性，
可以再看一两张牌。

(3) 其他牌均盖牌

玩家玩得手紧时

当玩家在牌局中表现得手松，或者手紧时，都能成为对手虚张声势的目标。如果他们没有一手合适的牌，他们倾向于迅速封牌。如果一名玩家已经手紧了几手，或者在比赛的大部分时间内手紧了，在出现翻牌后突然想跟注后继续比赛，那么你就得仔细考虑他是不是在虚张声势了。不过，如果他们愿意跟进，或许他们就真的有一手好牌。

你在后位（如庄家右边的一两个位置）

如果你在后位并且你有加注的权利的话，也许你可以在虚张声势的过程中占得先机。你一次大的加注在使其他人继续跟注的同时，很可能会迫使你的一些对手封牌。这都取决于你对其他玩家判断的准确度以及你行为的一致性。

命中与失误

如果你加注了一手很大的 Pre-Flop 并认为你将会在翻牌之后有所斩获，可事实并非你所预料，在你的对手是否了解这点的的问题上你一直都占有先机。显而易见的，当你手里有一手牌时的处境会比一手都没有时好得多。

惧怕我

虚张声势，对扑克来说就是一种理解和感知。这同样也是一种尊敬。你能通过赢得一手漂亮的牌来赢得对手的尊重，你将从你的对手那里获知这一点。那些玩家，出于对你的尊敬，也会惧怕你，并且当你虚张声势时，更容易盖牌。保持一致性并且确定你能将正打的这手牌打得像你以前取胜时一样。

不好的翻牌

如果翻牌不是太好时，很多玩家会立即封牌，尤其是当他们手里一无所有从而无从开始时。如果更低的牌在转牌和河牌出现，你就有可能成功获胜。否则，它会反咬你一口。

Flopping Pairs

观察其他玩家这是极其重要的。这特别适用于那些已经封牌的玩家。如果有一对子在翻牌中出现，并且有时你能知道谁有一张牌，由此你就能评估自己的机会。要时刻牢记的是，其他玩家可能也在和你做相同的事情，并且那就是在你在这种情况下虚张声势时需要牢记在心的关键。

什么时候不要虚张声势

当只有一个对手或是彩池很小时，不要去虚张声势。如果你看注然后他下注，那么非常有可能的就是他在虚张声势。

当你虚张声势的意图已经被识破了的时候，就不要再这么做了。你已经不幸地被贴上了水平低劣的虚张声势者的标签。让他们忘记那手牌并且作为一名正直的玩家而开始重塑名声。那么不久你将得到另一个机会！

第七节 扑克比赛不同阶段策略

初期阶段策略是：紧和凶

在世界各大德州扑克比赛冠军（无论是 TJ, Doyle, Harrington, 还是 Phil Gordon）的书中，他们都强调这一点，扑克比赛初期阶段要紧和凶。

扑克比赛初期阶段要紧，就是起手高，只玩好牌。一旦有好牌，就要打得凶，争取把筹码建起来，让自己的筹码遥遥领先，这样下一阶段就会轻松很多，可以稳打，先争取进入前三名，保证得到奖金再拼搏。

扑克比赛初期阶段打得紧，当别人在战斗时，你就可以利用这个机会，研判对手，确定谁很在意保护盲注，那么以后阶段他的盲注就难偷一些；对于玩得又紧又保守的玩家，以后他的盲注就容易偷。此外，还要观察谁喜欢偷机等等，这些信息很宝贵。记住小心的玩家更容易对付，以后可以好好利用他们这一点，采用偷机策略，偷他们的彩池。而且初期阶段的盲注比较小，也不值得冒太大风险去偷。

记住，每一个筹码都是宝贵的。

中期阶段策略是：分情况对待，该偷就要偷

如果初期阶段运气好，筹码遥遥领先，这一阶段就会轻松很多。不轻易冒险，先争取进入前三名，保证得到奖金再拼搏。

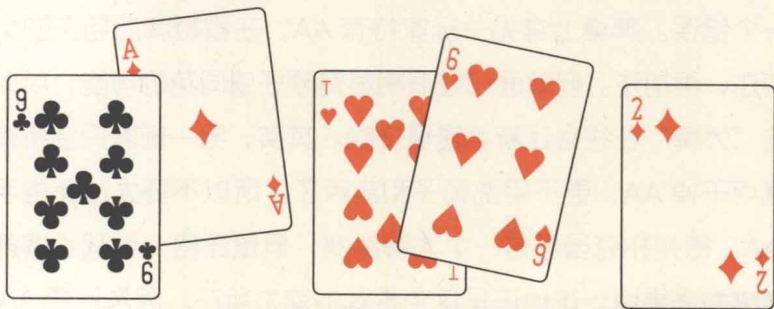
如果初期阶段没有积累太多筹码，这时就要抓住任何时机去偷捕猎物。一般来说，偷机筹码太多和太少的人都不容易成功。筹码多的人，他不在乎，完全有可能跟注，筹码少的人，由于他的机会不多了，所以随时有可能全进；筹码中等的人，由于他们都想进入前三名，所以不爱冒险，可以多偷机他们。

在无限额的单桌扑克比赛或者多桌扑克比赛中，当你的筹码不到大盲注的5倍时，如果你是第一个投注的话，只要有一点点牌，就可以考虑把所有筹码押上，赌没有人会跟注，抓紧时间偷一些盲注。

后期阶段策略是：应该玩得适当松

如果你的筹码很多，可以很容易洗劫那些筹码少、非常急切地想赢钱的玩家。

你可以降低起手要求，玩得更积极主动，甚至可以每次都偷对手的盲注，如果他被逼急了，就会拿差牌与你全进，正中你的下怀。



第八节 “四读” 掌控牌局

尽管在网上玩德州扑克中运气是输赢的一个因素，但是最终的决定因素还是技术。技术是一个很宽泛的词，什么是高技术？很难用一两句话来概括，因此在这里我们把它分成了四个部分进行介绍。

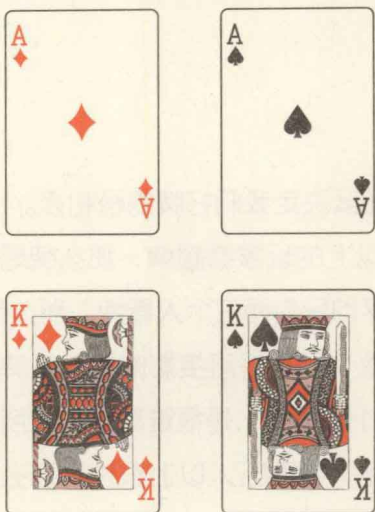
既然长期无运气可言，或者说运气对每一个玩家都是一样的，但有的玩家赢，有的玩家输，又是什么原因呢？那就是技术。所谓技术，无非是将德州扑克仅有的四个动作（盖牌、下注、看注、加注）能根据具体情况做出合理选择，以做到每一手牌尽可能地赢利最大化和损失最小化。技术是一个宽泛的名词，所包含的内容很多，这里着重将新手不太好把握的几点介绍一下。

一、读牌

这里不是要介绍牌的大小，而是要谈两个新手容易犯的错误。

首先，太过迷信手头所谓的大牌（AA，KK等）。这是玩家常犯的一个错误。牌桌上常见一玩家持有AA，在看翻牌后与三四个对手加注，再加注。但牌面已经很明显有顺子或同花的可能，所以这样的“大牌”往往会让新手输很多钱。其实，另一玩家只要持有两对就可干掉AA，更不用说顺子和葫芦了。所以不要太过迷信手中的AA。德州扑克虽然是一个大牌游戏，但是任何一手起手牌都有可能成为坚果牌。这也正是这个游戏的魅力所在。因为只要AA或

KK 等大牌就能赢牌，那每人都会等这几副大牌再玩，这个游戏是不可能具有吸引力的。



其次，难以放弃已失败的大牌。能否根据情况放弃大牌，这也是判断玩家是否脱离新手的一个标志。当然新手还很难一下做到。比如底牌 AA，平均每 221 手才能来这么一次。因此即便牌面已经很凶险，比如对自己无帮助的四张同花、四张连牌，其他玩家又加注、再加注已经很多，但新手还是舍不得放弃，一直会跟到河界，甚至还会主动加注，这通常会导致输很多筹码，是一个很严重的错误。

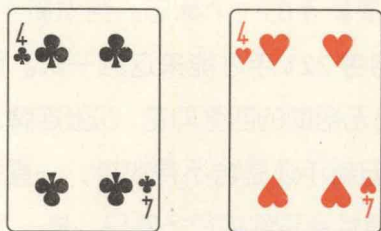
二、读位

位置对玩德州扑克也是很重要的。因为有的牌需要结合不同的位置来决定如何打。以十人桌为例，一般而言，大小盲注及其左面的三个位子，是前面位置。打法要比较紧，因为我们不知道后面的玩家会有什么牌。紧挨着的三个位置是中间位置，最后两个位置是

后面位置。位置越靠后越有利，可以打得相对松一些，因为可以利用位置优势，从前面对手的行动来推测对手持有的牌，从而做出正确决定。位置的重要性也是新手需要时间才能把握的。

三、读势

牌桌气势的松和紧决定我们打牌的松和紧。一般而言，十人桌，如果平均有五六个以上的玩家看翻牌，那么牌局气势比较松，可看一些边缘牌；如果平均只有两三个人看牌，那么牌局气势就比较紧。相应打得也要紧。这个势，将直接影响我们看牌的数量。比如底牌44，如果牌面没有什么帮助，是很难赢牌的。所以牌桌气势偏紧就可弃牌，但牌桌较松，有四五人以上跟注，那么就可跟注看牌，因为从概率上来说还是划算的。



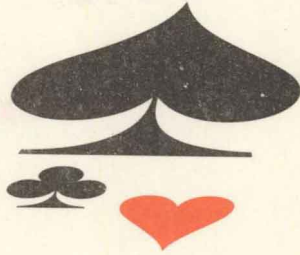
四、读人

德州扑克是玩家之间的较量，并不只是牌的较量。也就是说，根据对手的特点，通过打法，只要能让对方相信我的牌比他大，放弃他手中的牌就赢了；同样，还可让对手误认为我没有牌而上当。所以一定要好好地研判对手，才能赢利最大化，损失最小化。比如

要知道对手持何牌会加注，何时会跟注，是否喜欢诈唬。是经常加注，再加注（凶），还是很少加注（保守），等等。因此同一手牌，根据不同的对手，我们的打法应当是不一样的。

这几个要素最难的就是读人，如果能读懂对手的风格，对其持牌猜得八九不离十，从而打牌收放自如，那么玩牌就是一种艺术，玩家应当步入高手之列了。当然这需要时间和悟性。但如果打牌初期把握不是很准，新手依然可以有必胜的法宝，那就是打法偏紧。要知道玩有限低码的玩家大多水平不是很高，因此只要打得紧，往往就可赢取筹码。而且可以结合扑克场给的首存或再存红利，以顺利度过四到六个月比较困难的新手期。

为此，一定要学会：**读牌、读位、读势和读人。**



第五章

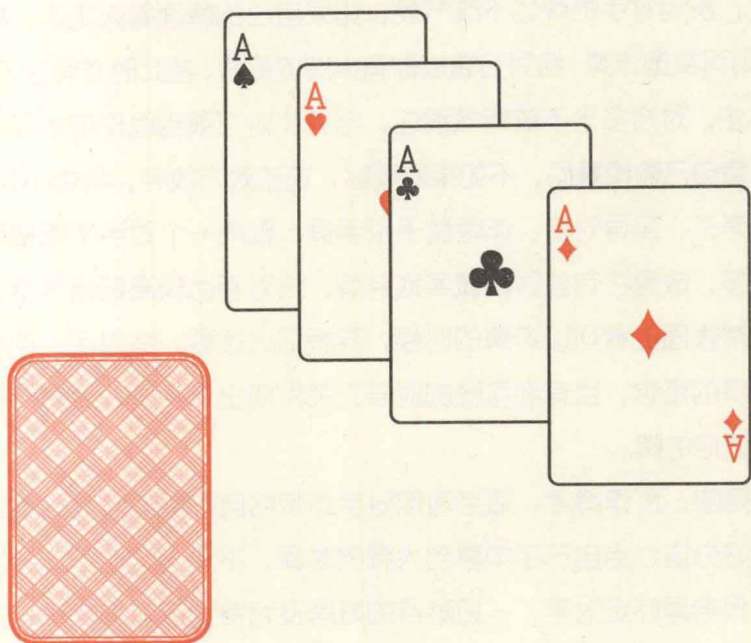
进阶·心理分析

各种扑克比赛，无论是单桌、多桌、卫星德州扑克比赛，还是免费扑克比赛、非免费扑克比赛，生存是基本法则，坚持到底才是最后的胜利，任何时候都不要轻言放弃。有很多人，中途只剩 50 个筹码，还有转运的机会，而且如果得到转机，那就是鸿运当头，宜将剩勇追穷寇，最后会取得好名次。

新手可以先玩单桌扑克比赛。单桌扑克比赛是多桌扑克比赛的最好练习。策略大同小异，最大的区别是单桌比赛常常不用一个小时就比完了，而多桌比赛需要超过四个小时。新手可以参加各大在线扑克游戏室的免费扑克比赛。

玩扑克比赛总的原则就是要凶，要打出气势，让别人怕你。要做投注的人，而不是跟注的人，要主动下注，而不是被动地跟注。记住，投注的人有两种机会赢，一种是通过亮出最大的牌，另一种是如果每个人都弃牌的话，你就不战而胜！

如果你的某个对手打得过于激进，利用这一点，当你有一手好牌时让他误认为你的牌不好，然后击败他。研判对手的时候，要防止被别的玩家正确研判。这需要变化你的打法，比如同样的牌，有时下注，有时观让之后再加注。你的对手就很难评判你的模式。



第一节 诈牌的心理战术

德州扑克玩的不完全是手气，还需要过人的技巧，其中诈牌就是一门比较复杂的技巧，诈牌并非完全靠勇气。瞎诈往往偷机不着反蚀一把米，害人不成反害己，自己飞了自己。

首先，了解对手：诈牌的时候要充分了解对手的打法，如果对手是比较保守、不爱冒险的玩家，则诈牌比较容易得逞；如果对手是属于不跟到底誓不罢休的主儿，那么，你的诈牌对他毫无作用。



其次，观察牌面：当对手的牌面总体比自己的小，而且不主动下注，表明对手的牌还不成气候；如果自己的牌面看起来大，底牌小，则可实施诈牌，给对方造成你有大牌的假像，若此时发牌还不多，你下注，对方多半不敢贸然跟注，与其让对方跟到底形成顺子或者同花使自己输掉筹码，不如果断梭哈，迫使对方放弃，得点小利。

第三，误导对手：诈牌属于杀手锏，跟同一个对手不能使用次数太多，故意在有些时候诚实地弃牌，给对方比较高的信誉度，就是常常表面上看可以诈牌的时候，弃牌给大家看，给对方一种你不会诈牌的感觉。当有利可图的时候，突然使出杀手锏，对方一般不敢低估你的牌。

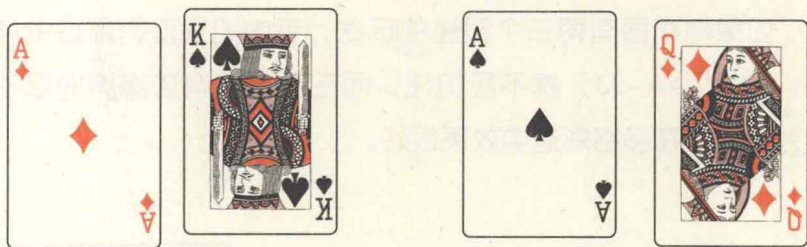
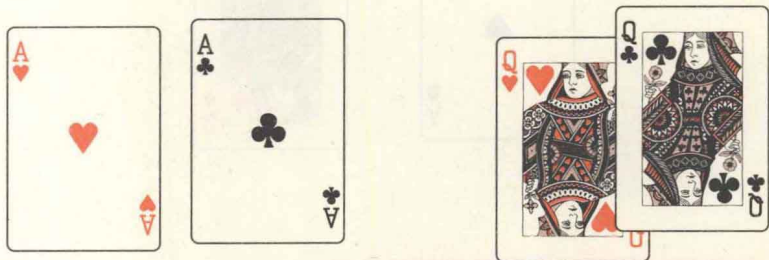
第四，反诈牌术：适当利用对手诈牌给自己增加收入也不失为一种好办法，当自己手中拿到大牌的时候，不要一味地下注，因为这样很容易吓走对手，一把难得的好牌没有得到应有的收获，未免有些可惜。所以，对自己的大牌要格外珍惜。拿到大牌尤其是顺子、葫芦的时候，选择不加或者加最少的注，让别人认为自己的牌不大，然后对手可能会以为你是一手烂牌而图谋使诈，是否捉鳖就全由你来说了算，主动权在你手里。不要埋怨自己拿到大牌，别人都不跟了，多从自己这边找找原因，打草惊蛇是妨碍你获胜的最大原因。

第五，诈牌换风：有时候总是轮不到你说话，牌一直都比别人小，手气不顺的时候，就要在连连弃牌这个时候抓准时机，诈一把，这时候你前面的屡屡弃牌就没白弃了，客观上给你诈牌作了良好的铺垫。对手看你连续放弃多次，这次果断下注，你诈牌成功的概率就大大增加了。往往诈牌成功后牌很快就顺起来了，我想可能是因为改变了发牌顺序造成的吧。

总之，对手的胆怯 + 牌面上看你的赢面大 = 诈牌成功。而识别诈牌需要理智的分析而非愚勇，分析对手的牌路、底牌以及心态。

第二节 翻牌前的一般建议

大多数情况下,你应该在持有大分值对牌(AA-QQ)和连牌(AK、AQ)时加注、再加注,让持低分值对牌和各种连牌的玩家为跟牌到翻牌圈付出代价。记住,如果对手抓到好牌,他们通常会有机会加倍下注(尽管很多新手意识不到这一点,在翻牌前有太多的弃牌)。

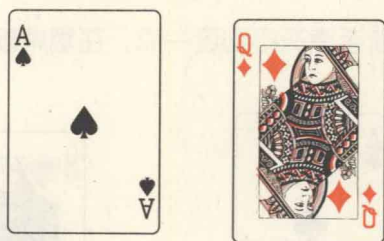


保持最好的一手牌。在不限注德州扑克中,如果手中持有第二好的牌却紧追不舍,则会付出沉重代价。

将大多数加注控制在 70% 和 100%(典型情况下,以 3 倍于大盲注的筹码下注相当于以 80% 彩池下注),以便在持牌较好的玩家加注或跟注时节省下筹码。如果你前面有跟注的玩家,就以 4 ~ 6 倍于大盲注的筹码加注。

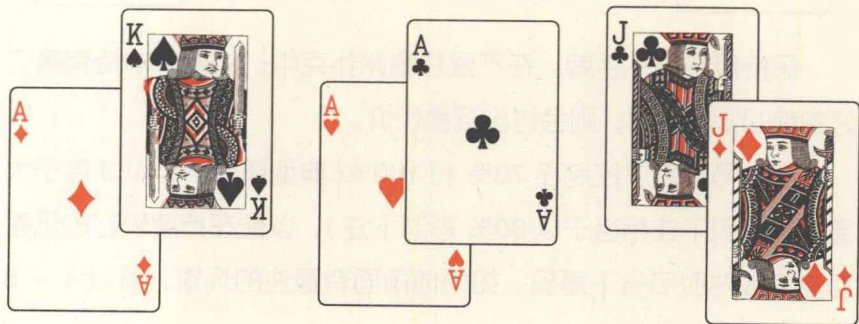


小心强大的紧缩型玩家（例如：如果坐在枪口下位置的强大玩家加注，你手中持有AQ时就应弃牌）。如果非常弱小的玩家进入牌局，则跟注和他们一起进入翻牌圈。基本上说，所有其他起手牌均为跟注牌。尽管在下盲注时你可能会用这些牌再加注进行防御，但当你从靠后位置第一个下注时也可能加注。经常混合打法，用你一般通常不玩的牌加注、跟牌、再加注。最好避免让对方很容易预测你的玩法。

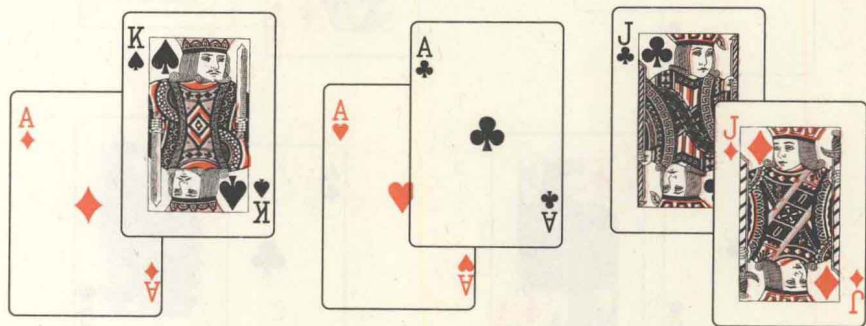


如何通过前面玩家的行动改变玩法：

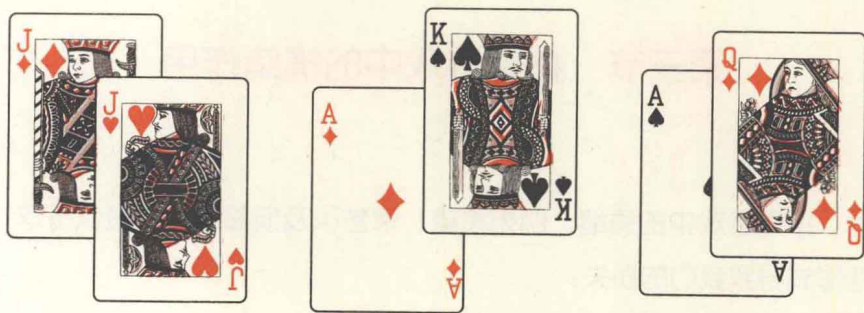
如果你前面有两三个跟注的玩家，手中如果没有最好的牌，如：AK和AA-JJ，就不应加注，而在手中持有边缘牌时跟注，因为这些牌在多路彩池中效果很好。



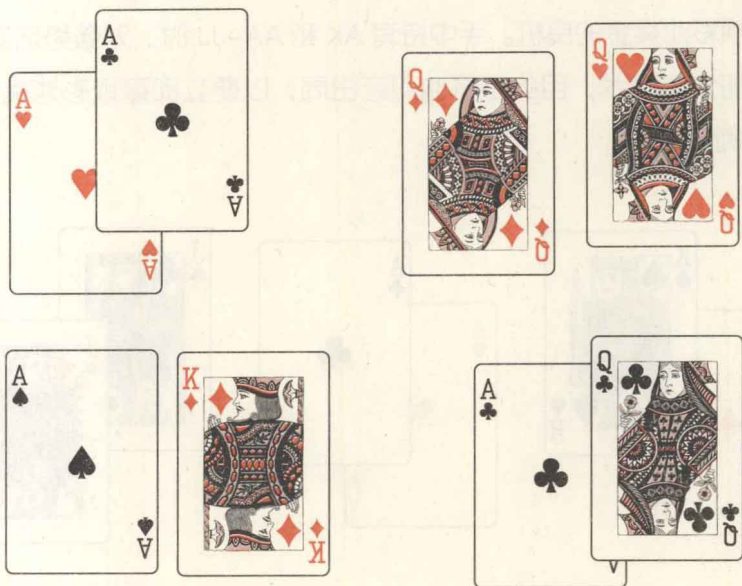
如果有人加注，考虑加注玩家的情况，然后决定是否跟注、再加注或弃牌。如果这是个强势玩家，就再加注、弃牌。如果这是个弱势玩家，你更应该跟注，因为如果在翻牌时抓到好牌，你就有赢取大额彩池奖金的良机。手中持有AK和AA-JJ时，对强势玩家采用再加注的战术，目的是将他们赶出局，以便立即赢取彩池奖金，否则就应弃牌。



你手中持有对牌、AK和AQ，如果你的位置好，很可能形成一对一拼杀，在弱势玩家加注时，你更应该跟注，否则应该再加注。你这样做的目的是在翻牌圈抓到好牌时套住他们，而不是在翻牌前将其赶出局。



跟注还是加注：手中持有 AA-QQ、AK 和 AQs 时，在任何位置都加注。



基本上说，所有其他起手牌都是跟注牌。尽管在下盲注时你可能会用这些牌再加注进行防御，但当你从靠后位置第一个下注时也可能加注。

第三节 扑克游戏中的情绪作用

扑克游戏中的情绪，例如希望、荣誉以及愤怒，会通过以下这些形式导致我们的损失：

- * 忽视或错误地理解对手提供的信息

- * 给出关于自己牌的信息
- * 依靠本能而不是逻辑来做出判断

德州扑克从本质上来说是个对信息进行分析处理的游戏，David Sklansky 在介绍他的“Fundamental Theorem of Poker”时写道：“德州扑克的精髓在于将对手的下注行为以及那些公共使用的牌这些不完整的信息结合起来，拼凑出一个完整的图画，与此同时，不让对手得到关于你的牌的任何你不想让他得到的信息。”

情感会妨碍上面两个任务的实施。他们会导致我们忽视或者误解对方泄露出的信息，并致使我们给出太多的信息。我们变得透明而盲目，这是个非常致命的组合。

忽视或者误解信息

当我们变得情绪化时，我们处理信息的方式也就越来越主观。我们选择去相信我们希望或者害怕的东西，而忽视那些来自对手的信号。我们都犯过那些盲目的错误，然后对自己说，“天哪，我怎么会那么严重地错误解读了局势？那些信号太明显了。”

因为情绪扭曲了我们的思维能力，而导致我们错误地估计对手拿的牌，错误地估计对手的水平 and 策略。愤怒导致我们忽视了对方的攻击信号，以及展示出来关于其手中大牌的信息。恐惧导致我们忽视或者误解那些对手其实很软弱的信号，而夸大那些对手故作强硬的信息，最终逃避对抗，选择放弃。此外，盲目自信也会导致各种各样的误解和扭曲。

这些情绪的作用往往并不只是暂时的，他们会逐渐演变成我们打法的一部分。打个比方，三十个很口渴的人看着一杯水，悲观者哀叹，“只剩下半杯了。”乐观者欢呼，“还有半杯呢。”然而，要成为出色的玩家，你必须尝试着去估算出杯中水的精确体积。

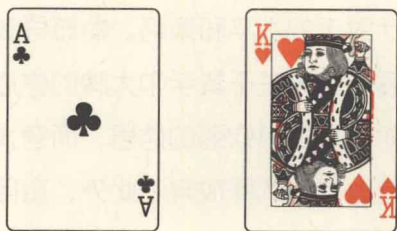


情绪化的反应和一个玩家的风格息息相关。一个谨慎而消极的玩家经常是悲观的，他们非常害怕损失，所以他们四处寻找变得过度谨慎的理由。他们在危险并不存在的时候仍然会感受到危机的存在，好像每堆灌木丛之后都藏有一头熊一样。

比如，即使逻辑上并没有任何原因让他相信对手有个很大的牌，他还是不敢去加注他自己比较小的牌，而这会使他的利润减少。如果他非常怯懦的话，他总是去考虑最差的情况。如果牌面上有三张同花，或者三张连着的牌，他就不敢去下注，即使其中两张是在转牌和河牌出现的，而下注的情况很明显地表明其他玩家并没有。他过度地悲观怯懦：

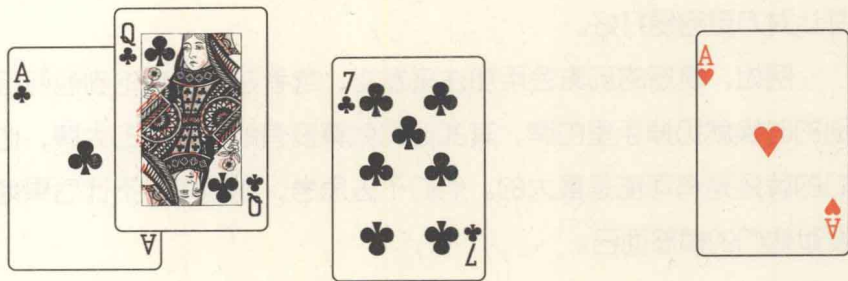
- * 导致他无法从自己可以获胜的牌中赚取最大的利润
- * 导致他作出会使他们失掉整个彩池的决定
- * 导致他没法击败任何出色的玩家

豪放激进的玩家则往往过于乐观，他们热爱大家都频繁下注的热闹，他对局势总是做过于乐观的假设，这给了他们更多的理由去游戏。如果有人在翻牌前加注而翻牌没有 A 和 K，他们就认为那人拿着的是 AK。



如果翻牌来的是 A、Q 和 7，他们手里拿着一张 A，另外一张是小牌，他们就认为那人拿着 KK。如果某一桌上最谨慎小心的那个人在河牌的时候加注，他们会希望这是那人偶一为之的不符合其性格的举动，于是他们再加注自己其实很一般的牌，然后被对方下注

到封顶，输给那人拿着的不可能再大的强牌。他们不能控制自己的乐观主义，并犯下了很多严重的错误。



泄漏太多的信息

玩德州扑克是需要欺诈的，如果我们的对手能够猜透我们拿着的牌，清晰地阅读我们的思路，并预期我们的策略，他们就可以轻易地击败我们。当我们变得情绪化时，我们经常把自己的想法暴露出来。我们都看到过那些平常并不容易读懂的玩家因为太过冲动而变得“透明”。有些人变得如此激动，他们等不到轮到自己行动的时候就抓着大把的筹码准备下注了。

你可能不会变得如此明显，但是，当你变得情绪化的时候，你很可能也给出了过多的信息给对方。比如，你可能会很明显地显示出自己准备盖牌而邀请对方向你投机。

或者你开始在拿着大牌的时候下重注，而弱牌的时候则下小注。你如何泄漏信息并不重要，任何帮助对方阅读你的思路的举动都会让你自己付出代价。

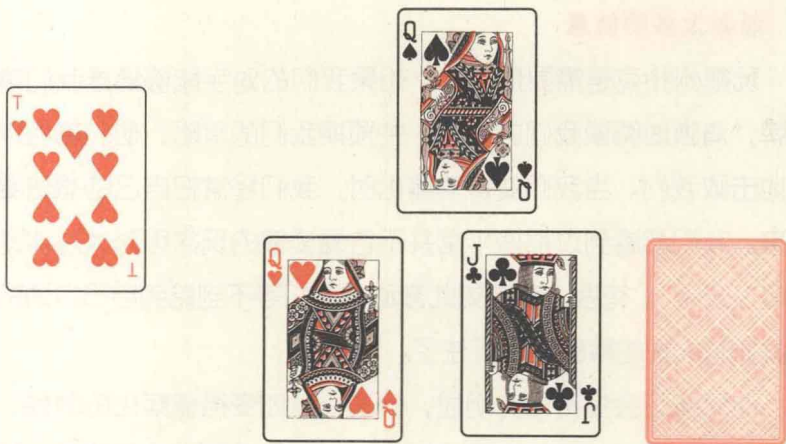
不经思考的反应

这类反应是直接的、本能的，就好像你看到有拳头向你面上打过来而自动保护自己的反应一样。我们身体的反应机制是为了避免各



种物理威胁而设计的，实际上，在其中一些保护反应中根本没有涉及到大脑的功能。但德州扑克是一种思考的游戏，这些本能的反应会扭曲我们的思维，泄露信息，直接影响到我们技术水平的发挥，并让对方更容易打好。

例如，愤怒的玩家会用加注来发泄，或者在还没有轮到他们行动的时候就扔掉手里的牌，其实他们就算没有抽到理想的大牌，他们的牌还是有可能是最大的。他们不去思考，他们只是不计后果地发泄他们的愤怒而已。



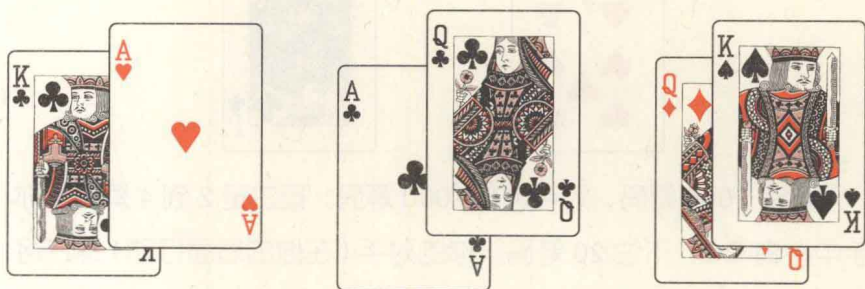
第四节 不限注德州扑克的基本策略

不限注德州扑克不适合新手参加，因为这种游戏要求而且也非常强调紧缩、进攻型的玩法。此外，它还要求玩家有高超的察言观色能力，让你“斗人”而非“斗牌”。作为新手，如果你有兴趣尝试

一下不限注德州扑克，就应该从低买进的不限注锦标赛开始。这是因为，你在每场比赛中所冒的筹码风险不大，同时也将或多或少地被强制学习紧缩、进攻型的打法风格（因为这是锦标赛中大家一般偏爱的玩法）。

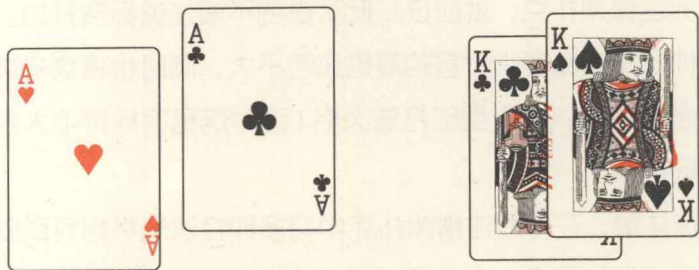
应该注意，在不限注德州扑克中有多种打法风格均可取胜。很有可能发生这种情况，在一场不错的游戏中，一个优秀玩家如果每手牌都玩，从长远来看可能会赢钱，但如果相同的玩家只玩 15% 的牌，可能仍会赢到同样多的钱。

不限注德州扑克与限注德州扑克之间的最大区别在于位置和牌值。在不限注德州扑克中，位置要重要得多，因为你的决定会给筹码量带来较大影响。如果你在不限注德州扑克中借助位置套住某个玩家，就可以赢得对手的全部筹码，而不像在限注扑克中只能多赢得一些筹码。在你玩不限注德州扑克时，大的同花连牌，如 AK、AQ 和 KQ 的价值会降低，因为手中持有这些牌时，你更可能赢得小额彩池奖金，而失去大额彩池奖金。而且，在玩不限注德州扑克时，所有对牌的价值均会增加，因为当你凑成同分值的两张底牌和一张公共牌时，就可以将全部筹码押上赢取双倍筹码。



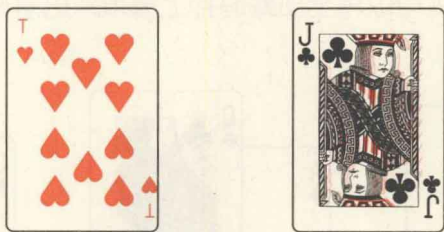
大分值的对牌，如 AA 和 KK，也会在不限注德州扑克中增加价值，因为你又一次有机会套住对手，赢取他的全部筹码。





在不限注德州扑克中，随时记录你和对手在桌上的筹码量十分重要。筹码数量的变化对游戏方式有很大影响。以下是一些示例：

你有 500 筹码，而你的对手有 25 筹码，盲注为 2 到 4 筹码。你坐在大盲注的位置，手中持有 JT，而你的对手坐在第一个位置（被称作枪顶着头的位置），押上全部筹码。所有其他玩家都弃牌。很明显，这种情况下你应该弃牌，因为这时候你绝对位于下手，为了赢取他最后的 25 筹码，要多拿出 21 筹码冒险不是一种有利可图的玩法。如果你的对手也有 500 筹码，就可以跟牌，因为多下 21 筹码有机会赢得 500 筹码。至于是否跟注，则根据翻牌后对手玩法好坏来决定。

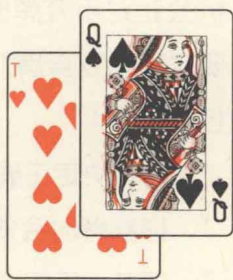
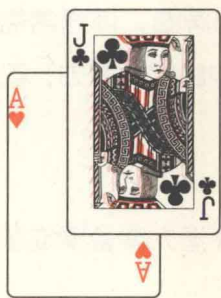


你有 1000 筹码，对手也有 1000 筹码，盲注是 2 到 4 筹码。你手中持有 QQ，下注 20 筹码。你的对手（在你的后面行动）现在将 1000 筹码完全押上，除非你知道对手没有 AA 或 KK，否则就应弃牌。如果你的对手同样操作，而其全部筹码只有 60 筹码，则你就应在对方押上全部筹码后跟注，并希望他最好没有 AA 或 KK。



不限注德州扑克的最佳建议

玩太多手起手牌：在标准的2到4筹码不限注游戏中，你应该有20% ~ 30%的查看翻牌比率。就是说，在第一位置持有AJ时弃牌，中间位置持有KJ时弃牌，靠后位置持有QT时弃牌。



牌桌的选择：只玩你占有优势的游戏。在牌桌前坐下来时，你至少需要有两三个实力较弱的玩家。

“与玩家斗智斗勇”：一定要快速分析对手情况：谁玩次牌、谁在遇到进攻时弃牌、谁在拿牌时下注、谁在手中持有弱牌和拿牌时跟大注、虚张声势会对谁起作用、谁会虚张声势等。

“押注还是弃牌”：弃牌或下注/加注（在你占优势的情况下）。如果没有好的理由（如为了套住对手），你应该避免跟注。

认真对待大部分大筹码和加注：特别是在转牌和河牌时尤应如此，因为大部分玩家不会虚张声势。

第五节 不限注德州扑克之翻牌圈的打法

翻牌圈的玩法在不限注德州扑克中非常重要，关键是要决定你手中的相对牌力。从长远来看，你应该发展一种能力，即在怀疑手中的牌是第二好时敢于弃牌，这是非常重要的。你必须确定手中的相对牌力，在面临牌力可能是第二强的严重风险时弃牌，在你想保护手中的好牌防止他人抽到你更强的牌时，或当你有机会让对手弃牌时，下注是很自然的举动。在翻牌圈，你通常需要“加注或弃牌”。你永远需要在翻牌圈评估手中的相对牌力，这极为重要！

为了决定正确行动，必须要考虑多种因素：

你翻牌时会得到什么牌？你的相对牌力如何（潜力牌会凑成顺子、同花、三同点，以及公共牌对子等）？

如果有人翻牌前加注，是谁（通常会有另一次下注）？这是何种类型的玩家？

你相对加注玩家的位置如何？

玩家人数(面对三个或以上对手时很难虚张声势,对手很有可能抓到强手牌)?

你和对手的筹码数量

在有人下注时,如果没有很好的理由怀疑对手的牌力,你就应该弃牌。因为他们在“设定赔率”,你必须做出适当决定。记住,你的对手手中可能持有任何牌,从坚实的最强牌到垃圾牌。即便你的牌不错,与很多潜在的牌相比,也很可能处于弱势。

当然,你不会永远弃牌。实际上,当你很可能持有最好的牌,或你认为对手很弱时,就应该不时加注反击。这样一来,你就在“设定赔率”,并迫使对手做出决定(而且可能是错误决定)。

尽量少跟注,除非你有很好的理由跟注(如与有极强牌力的对手周旋或在多路彩池中争取凑成最强牌)。在不限注德州扑克中,你通过跟注得到“好牌”的几率不大,除非对手下注极小或让你得到免费牌。拿着普通牌跟注,你就让自己进入了“猜测游戏”,在这种情况下,要取得胜利,必须良好地解读对手并“采取行动”。

不限注德州扑克之翻牌时的典型情况

非常强的牌(顶级双对牌、三同点)

在不容易抓到好牌的牌桌上通常要放慢节奏,诱敌深入,诱使对方虚张声势或让他们凑成第二强的牌。

但如果牌桌容易抓到好牌,同时有多个玩家,则需要你加大押注,让他们为抽到好牌胜出付出代价。他们的跟注额越大,错误就越严重。这就是你在扑克游戏中赢取筹码的方法:让其他玩家因为穷追猛打而付出代价。



强牌 (牌力超过公共牌的底牌对子、带一张踢脚牌的顶级对子等)

总体上说,押注额应基本相当于彩池金额,以保护手中的牌(如将持有超过公共牌牌力的对手挤出牌局,并让持有潜力牌的对手付出代价)。

但当你面临对手押大注或加注时,可能需要弃牌。在这种情况下,有人可能持有更大的对子、三同点或连牌,在翻牌后可能凑成双对牌。一般来说,你不应该将全部筹码押在顶级对子上!

如果你押注后在好几个位置有人跟注,就必须考虑手中的牌是否最好,因为你的对手不太可能全都是在等待好牌。

中等牌力的牌 (带一张较弱踢脚牌的顶级对子、第二强的底牌对子等)

在大多数情况下,如果你位于靠前位置,面对多个对手或经常放慢打法的狡猾玩家,就应该避免玩这样的牌。你想得到一张免费牌,在转牌时抓到好牌提升牌力,或可能在最后位置的玩家下注后,跟注或加注。

然而,如果你在最后的位置,而其他人让牌到你时,你就应该下注。

如果你面临他人下注(或被其他人加注)则应弃牌。这时候主动权不在你手中,并可能只有另外2~5张牌的机会。

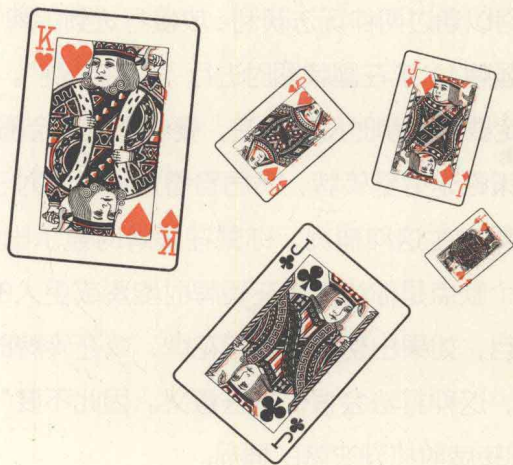
潜力牌 (同花最强牌或顺子最强牌)

如果你有11张或以上牌的机会,手中握有最强同花或顺子潜力牌(需要至少有一张牌大于公共牌),你就可以通过下注/让牌或

加注 / 加注等混合战术立即赢得彩池奖金，或在后几轮比赛中凑成最强牌取胜。

如果你的对手是“跟注站”，这个策略就会赢得很少的奖金，因为你无法通过半虚张声势赢得大量彩池奖金。持有这手牌时，如果你的筹码不多而彩池奖金相当丰厚，其中一个选择就是让牌 - 加注 / 全押加注。这样你就有两种获胜方式，不是迫使对手弃牌，就是抓到好牌战胜他们。如果有 8 ~ 14 张牌的机会，你就有 33% ~ 53% 的成功几率。

有时，由于存在潜在几率，正确的玩法是在翻牌时别人下注而你跟注。这种玩法取决于你和对手的筹码量和下注量。如果一个筹码很多的弱势玩家下注，而你也有很多筹码，跟注就可能很好，因为如果在转牌时抓中好牌，你就可能赢得双倍奖金。



第六节 翻牌圈中特定的几手牌

没有缺陷的强牌（四同点、最强满堂彩、最强同花、最强顺子）

在这种情况下，翻牌时你主要考虑使用哪种打法获得最大回报。如果没有人采取主动，就建设彩池（通常使用小额下注/加注来增加彩池赔率）。在多路彩池游戏中，当你以彩池奖金的30%~50%下注时，很多等待好牌的玩家和其他弱牌玩家会跟注/加注。如果你想积极地增加彩池奖金，一定要给对手采取行动/虚张声势留有足够空间。

有缺陷的强牌（低分值的满堂彩、非最强同花、非最强顺子）

这样的牌可以通过两种玩法获利：放慢打法到转牌（如果转牌后你手中仍保持强牌），或在翻牌圈时进行“加注大赛”。

如果你决定要在翻牌时反复加注，要做好投入全部筹码的准备。有时，较好的策略是等到转牌，然后看看是否出现对任何人都没有价值的牌。如果发生这种情况，你就在转牌时显示出真正的实力。这种打法的一个缺点是你让对手在转牌时能凑成更大的同花、顺子或满堂彩。而且，如果出现第四张同花牌，或在转牌时只出现凑成顺子的一张牌，这种打法会很快失去意义。因此不要“死拿着牌不放”，以免出现转牌时抓到次牌的情况。

顶级/中等/低分值三同点（用底牌凑成的三同点）

如果牌桌非常有协调性（2/3同花和2/3连牌），你就要发动进

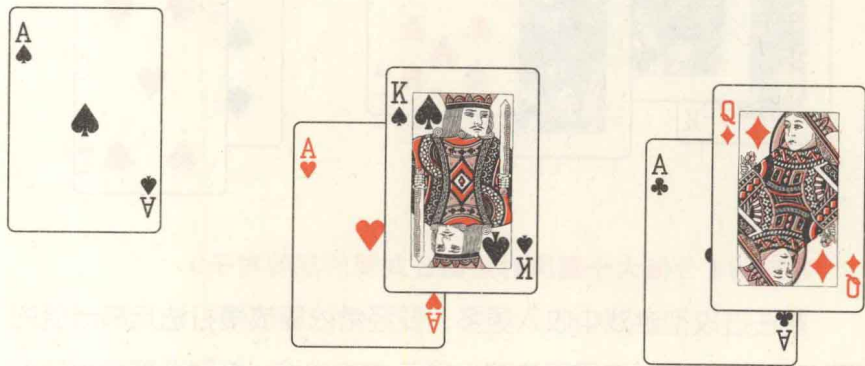


攻，努力将对手挤出牌局。因为到转牌时，几乎任何牌都会增加凑成好牌的可能。有很多玩家可能穷追不舍，因此以 200% ~ 300% 的彩池金额下注不会有错。如果有人已经在翻牌时凑成了顺子或同花，你仍有约 34% 的机会将牌力至少提升到满堂彩。假如牌桌不协调，你可以通过谨慎跟注或下注放慢打法，尝试诱敌深入。如果有些牌处在“可玩区”，谨慎下注效果最好，因为这时有人通常持有好牌。记住，手中持有极强的牌时，只要不会有对手抓中好牌的太大风险，你就要给对手留有虚张声势的空间。永远考虑牌局中还剩下哪些类型的对手。

顶级双对牌或顶对和底对（与两张底牌分别成对）

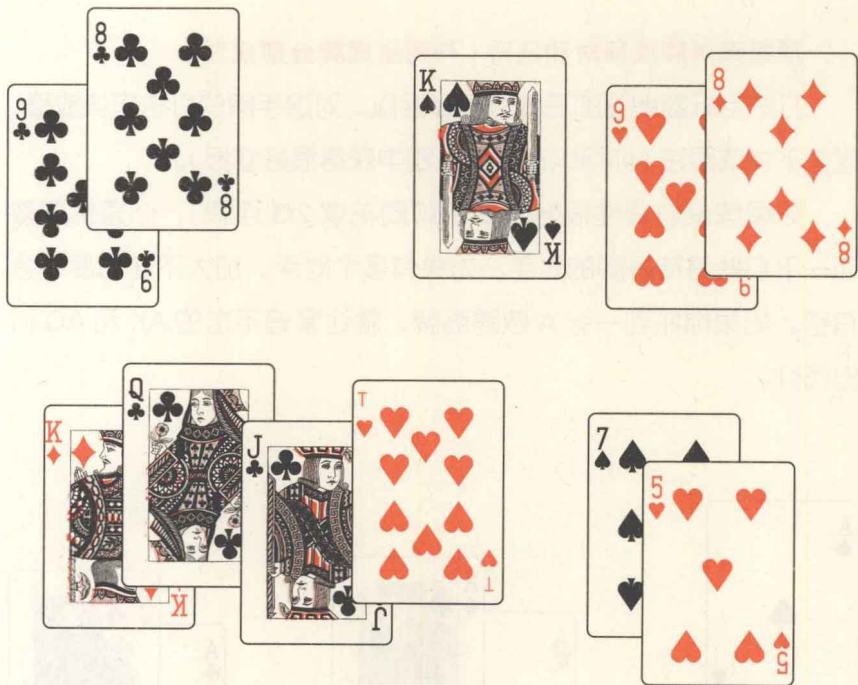
打法与玩翻牌圈的三同点相当近似。对这手牌的打法应该放慢，谨慎下注或跟注（你可以在后面几圈中获得很好回报）。

如果牌桌协调性很好（2/3 的牌同花或 2/3 连牌），你通常要教训一下那些等待好牌的对手。如果有多个对手，加大下注力度不会有错。如果你抓到一张 A 做踢脚牌，就让紧追不舍的 AK 和 AQ 付出代价。



双底对

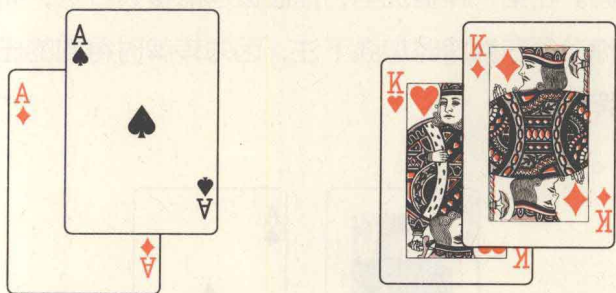
你需要通过下注和加注保护彩池。这手牌看起来很强，但很可能被其他人抓到牌后超出。一般来说，你用连牌来凑成这手牌，这样总会有可能至少形成顺子。例如，如果你持有 98s 而翻牌得到 K-9-8，那么在转牌时得来的任何 K、Q、J、T、7、5 都会使牌力增加，而且如果你再加上形成同花的潜力牌，情况甚至会更糟。如果转牌时桌面的公共牌形成对子（而你未形成满堂彩），就要当心，因为持有超对牌的人已经形成了比你的牌力更强的双对牌，或者会有人凑成三同点。



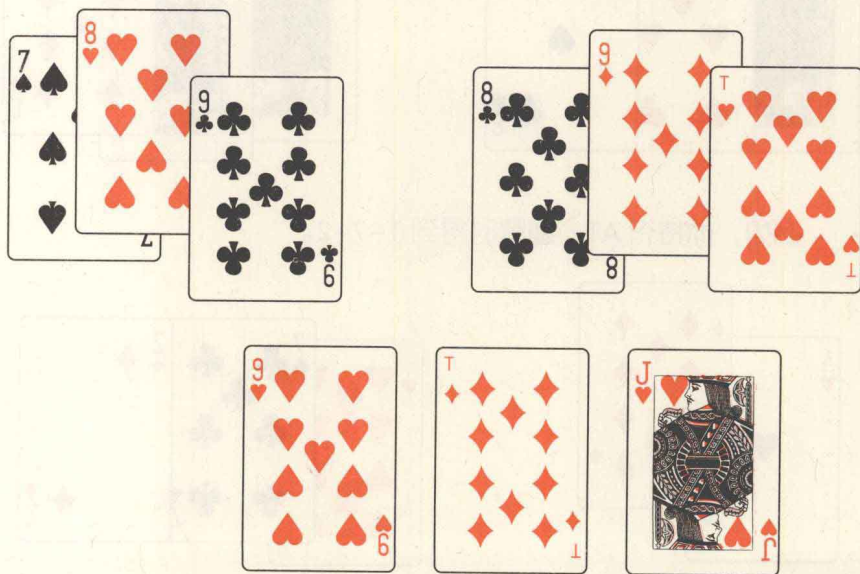
超对牌（分值大于翻牌时最高公共牌的底牌对子）

要在进攻型游戏中收入更多，要经常依靠放慢打法玩高分值的超对牌（AA-KK），使用跟注或小额下注的战术，希望在翻牌前针对

某人再加注。手中持有大对牌时，要避免与一或两个以上的对手进入翻牌圈。如果牌桌没有协调性，而你与一或两个对手对局，考虑采用慢速打法玩超对牌。如果你手中是中等分值的超对牌，情况就很不相同了。你要在翻牌时赢得彩池，因为在转牌时，超牌如果凑成好牌，就对你的牌有威胁。

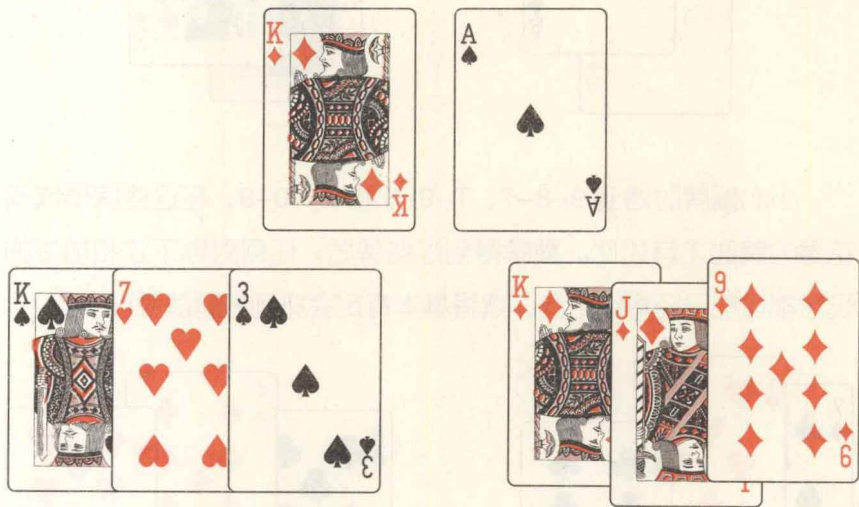


小心翻牌时遇到 9-8-7、T-9-8 和 J-10-9，在这些牌形成同花潜力牌时尤其如此。翻牌得到这些牌后，任何对你下注和加注的玩家都可能已经将你击败，或将基本肯定会抓到好牌战胜你。

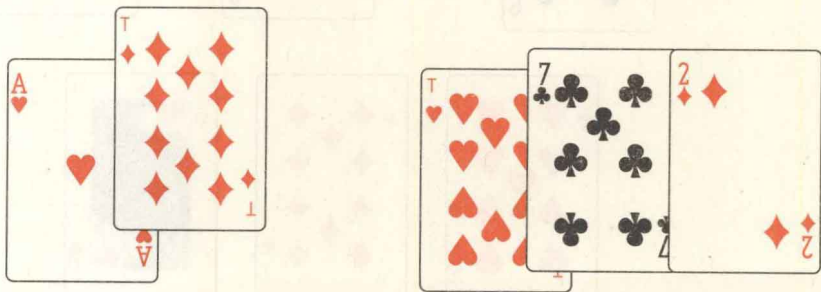


顶对、A 做踢脚牌

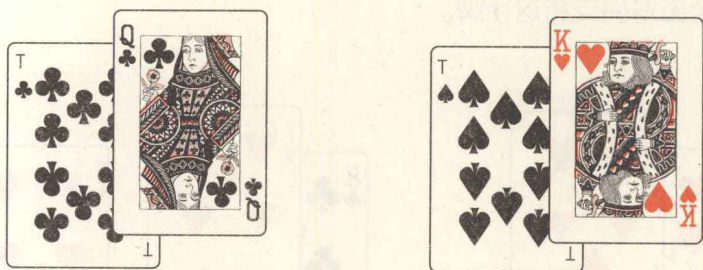
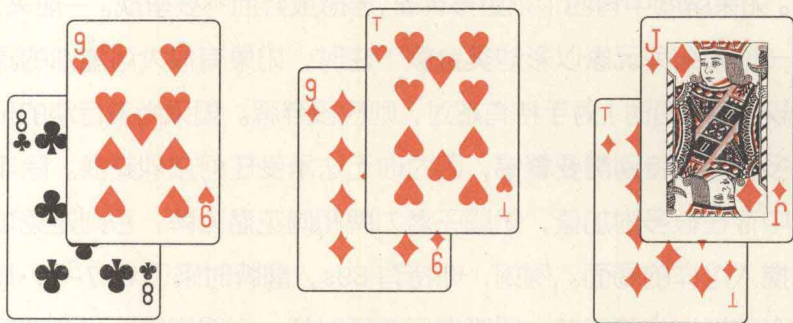
在大多数情况下在翻牌圈下注（并持续到转牌），因为你在牌局中通常会有持较弱踢脚牌或较差一手牌的弱势玩家。如果牌桌具有协调性，确保以彩池相同金额下注，以保护自己的牌。在你手中持有 AK 时，翻牌圈看到 K-7-3 彩虹和带有同花潜力牌的 K-J-9 会有很大不同。在第一种情况中，你应该考虑慢速打法，而在第二种情况中，你必须在翻牌时加强下注，因为转牌时得到的任何一张牌都会提升牌力。



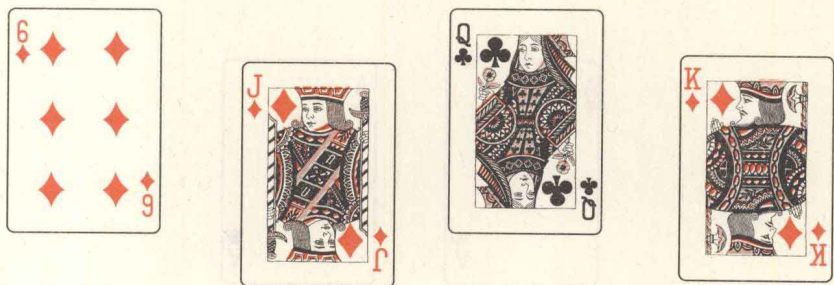
例如，你持有 AT，翻牌时得到 T-7-2。



你想在翻牌时赢得彩池，或迫使持有 89、T9、JT、QT 和 KT 的玩家为穷追不舍付出代价。

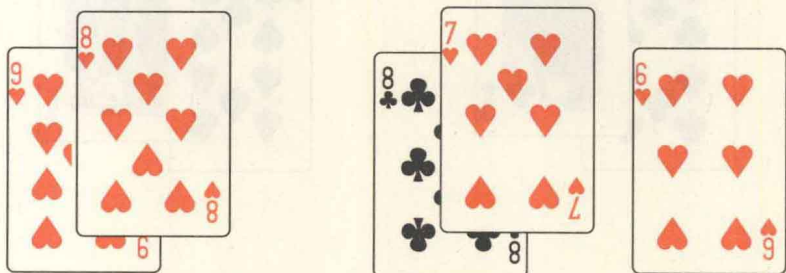


此外，转牌时出现任何 6、J、Q 或 K 都会提升牌力。

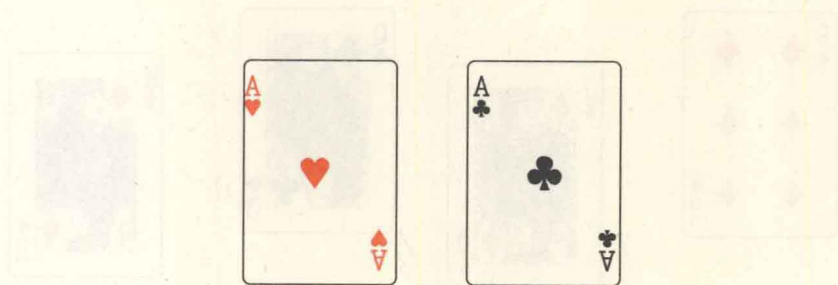


顶级对、较弱踢脚牌

在未加注的牌局中，如果你的牌是最好的，下一般的注赢取彩池。如果牌局中有四个或更多玩家，考虑放弃而不要争战。一般来说，在一位紧缩型玩家以彩池奖金额下注时，如果有很大可能你的踢脚牌较小或（有时）对手持有超对，则应该弃牌。如果尚未行动的玩家很多，你则特别需要警惕，因为你无法承受任何激烈交战。除非牌局中存在很多附加值，如顺子潜力牌和同花潜力牌，否则避免过深地搅入这样的局面。例如，你持有 89s，翻牌时来了 6-7-8，其中两张牌与你的牌同花。尽管你只有顶对加一张踢脚牌，也要做好准备用全部筹码支持这手牌。



这手牌给你 20 张牌的机会可以战胜持有 AA 的对手，因此让你更容易获胜。



二级对子(底牌对子分值介于高分值和中等分值公共牌之间)

典型弃牌或下注牌。如果你处于靠后/最后位置,有最多两个对手在翻牌时让牌,你应该在未加注的牌局中下注,跟进的弱勢/松散玩家可能持有中等对子或潜力牌。紧缩型玩家可能放弃较弱的顶级对子或其他潜力牌。如果有强势对手在你前面下注,特别是在你后面有其他玩家尚未行动时则弃牌。如果你下注,对方跟注,在大多数情况下你应弃牌。唯一的例外是你有很大把握对方是弱勢/进攻型玩家在等待好牌。如果是这种情况,你则应该再加注或跟注,并等到转牌时看看会发生什么情况。

中对、A为踢脚牌

根据牌桌、玩家或对手人数第一个下注或让牌-弃牌。如果你最后一个行动,而且其他人让牌给你,考虑下注。在你玩Axs牌时,这种情况相当多见。对于这种类型的翻牌不要涉足过深,这非常重要。在持有Axs牌时,你要凑成双对、三同点、一个对子和最强同花潜力牌等。然后你可以套住较弱的同花、AK(你持有双对时)和踢脚牌小于A的三同点。

中对、较弱踢脚牌

当牌局中只有两或三名玩家时,让牌-弃牌或当让牌到你时利用位置下注。有时让牌到你时拿一张免费牌,希望至少凑成双对。如果有对手下注,则弃牌。

三级对子(分值低于翻牌后第二张牌的底牌对子)

让牌-弃牌或在让牌到你时利用位置下注,而牌局中只有两三

个玩家。有时可以在让牌到你时拿一张免费牌，希望至少凑成双对。如果对手下注，则弃牌。

低对、A 为踢脚牌

一律弃牌。你可能会追求两张牌的机会（获得三同点），而 A 可让对手凑成更高的双对。不管哪种情况，你最多只有五张牌的机会。如果你决定下注，则应纯粹有利“虚张声势”（玩家很少、位置考虑、翻牌后没有人头牌出现等）。

低对结合低踢脚牌

一律弃牌。不要在最后位置下注根据情况下注或在让牌到你时在最后位置让牌。

带有九张牌或更多机会的最强潜力牌（可凑成 A 同花、两张超牌和顺子、同花顺子）

不要跟注，永远考虑下注、加注或让牌 - 加注给对手施加压力。在仅与一两个对手对局时，如果他们会放弃好牌，最好对他们采取进攻性措施。靠着 12 张牌的机会（如可凑成带有 A 踢脚牌的同花，你有 9 张牌的机会凑成最强牌和 3 张牌的机会凑成顶级对），你将共有 50% 的机会在转牌和河牌时得中。通过让对手在翻牌圈全押，如果有人跟注，你通常会赢得翻倍奖金，而且你有很大机会在翻牌圈赢得彩池奖金。但记住让对手全押，而不要在全押后跟注。

靠后的位置为这种牌带来了额外优势，因为你可以根据前面的动作决定是否再加注、下注、让牌、加注或弃牌。如果你的筹码不多，而彩池奖金很可观，考虑全押，即便你是第一行动者。

注：要在一对一的情况下跟注 75% 的彩池奖金，需要有 30% 以上 (14 ~ 15 张牌的机会) 彩池赔率。甚至将河牌时的潜在额外获胜机会算入“潜在彩池赔率”，你仍不希望超过 80% 的一对一下注。记住抽牌的目的是形成最强牌。确保不要与最强牌对阵而“抽到死牌”。

非最强牌需要 9 张或以上牌的机会

准备好放弃非最强牌的潜力牌，在已加注的多路彩池中尤其如此。你不想穷追不舍，最后在抓到好牌时失去全部筹码。在大多数情况下，你应该避免在第二强或第三强的潜力牌上下注或穷追不舍，特别是同花潜力牌，你经常会遇到对方拿着同花 A 的情况。持有第二强的潜力牌时，你可以在未加注的牌局中下一次大注，尝试立即赢得奖金。

有 8 张牌或更少机会的非最强牌潜力牌

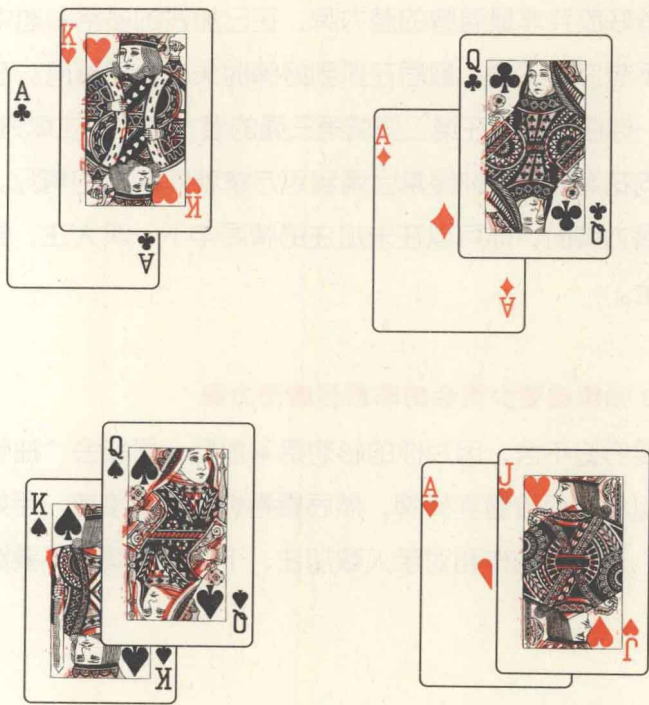
不要穷追不舍，因为你的彩池赔率很低，可能会“抽到死牌”，你需要以最小代价看到转牌，然后看看你是否能凑成一手好牌。根据牌桌、玩家、动作和对手人数加注、下注或弃牌。不要跟注浪费金钱。

超牌：AK, AQ, KQs, AJs

这些牌在面对强大或弱小对手时都要小心行事。强势玩家知道，作为紧缩型的玩家，你在翻牌出现低牌时通常会持超牌。这使你在优秀玩家虚张声势加注时，以及在弱势玩家手持次牌跟注 / 穷追不舍时处于不利地位。如果牌桌上没有人头牌 (A、国王、王后或杰克)，你可以以 70% ~ 80% 彩池奖金额下注，进行虚张声势 / 半虚张声势，表示你有超牌。你尤其应该在对手不超过两人时在翻牌前加注跟进。



避免形成用这手牌下注（代价颇高！）的习惯，在翻牌后没有人头牌时对阵同花/连牌及多个对手。你会损失金钱和“虚张声势的财富”，这些打法应该留给更好的牌。记住，如果面对的是一两个对手，而翻牌后得到无关紧要的牌时，你的超牌可能仍旧是最好的牌。



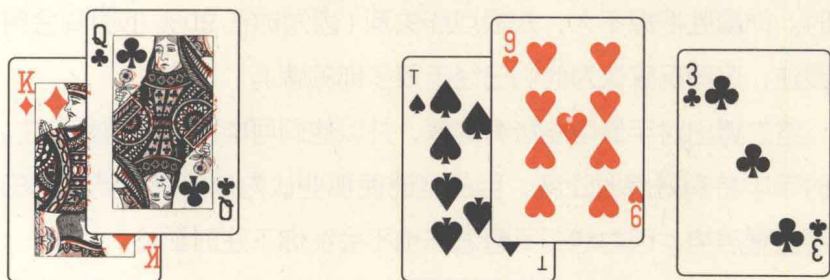
第七节 转牌河牌时的打法

作为一般规则，你仍要首先行动，建设彩池。

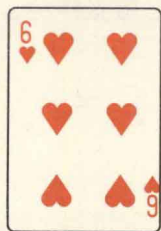
如果你在翻牌时为潜力牌下注，则必须使用最佳判断并决定是否再次出击。记住随着游戏进行，要不断重新评估手中的牌。

不要在手中持有中等牌力的牌时跟大注，除非你的对手是一个惯常使用虚张声势的人或一个情绪明显波动的玩家。

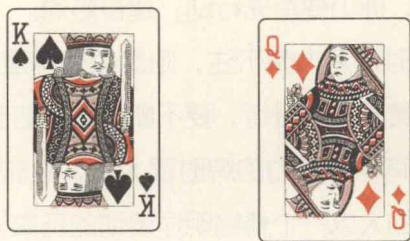
如果你手中握有某种潜力牌，并发现对手半虚张声势，可以使用威胁性的加注 / 下注对付紧缩型玩家，但必须要等待时机，摸清对手情况。例如：你手中持有 KQ，翻牌来了 10-9-3。



唯一的对手下了小注，你跟注，现在抓到 6，这还让你形成了同花潜力牌。



如果你觉察到对手的弱势，当他再次下注时，应该以半虚张声势加注。你很可能比对手多至少 12 张牌的机会（任何 J 或同花牌）凑成更好的一手牌，而且可能有多至 18 张牌的机会（如果一张 K 或 Q 会为你赢得彩池）。



不限注德州扑克之河牌时的打法。

避免下注，除非你很有把握在摊牌时获胜，特别是面对强悍对手时。你赢把握不大，却很可能失利（因为你在 90% 的时间会得到跟注，这些玩家认为他们已经击败了你的牌）。

努力猜出对手最可能持有的牌，并以他们可能跟注的额度下注。有时手中持有好牌时让牌，目的是诱使那些认为你没有抓到好牌的对手虚张声势，因为他们不管怎样也不会在你下注时跟注。

通常在你持有最好牌（而且在河牌时没有出现提升牌力的牌）时应该小额下注。这个下注额会吸引持有较差牌的玩家跟注。

当你凑成（最强）牌时，通常以 80% ~ 120% 的彩池奖金额下注，表明你抓中了牌，或是在虚张声势。这种下注会产生与小额下注一样多的跟注。

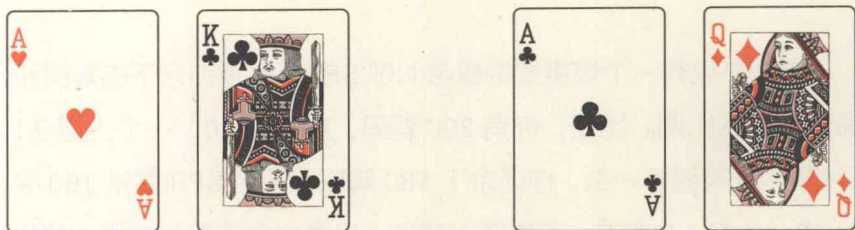
第八节 无限德州扑克的现金技巧

德州扑克有一个最重要的概念叫做 SPR，就是你余下的筹码和彩池筹码的比例。比如，你有 200 筹码，加注到 20，一个人跟注，彩池是 40 筹码多一点，你还余下 180 筹码，那么 SPR 就是 180 除以 40，大约 4.5 左右，不需要很精确。这是个很重要的数据。我的理解就是它反映了你余下的筹码和彩池筹码的比例，根据这个比例，你可以更好地决定去留。

一般说来，一副对的牌，你希望这个值越小越好。比如对 A，对 K，如有可能，翻牌前全押是最好的。当然不会每次都有这机会。所以，在打大对的时候，SPR 最好小于 4，自己努力设计。你有 200 筹码的话，拿了对 A，如果有信心有人跟你 50 的话，你就加注到 50，总之，越多越好。进去的越多，你余下的越少，翻牌以后就越好打，别人也不敢，也不能去偷你。



AK、AQ 这类大牌，希望的 SPR 是 4 ~ 7，比大对稍大一些。因为你还需要去中牌，如果不中，后面还可以退出，所以，不要陷入太多。

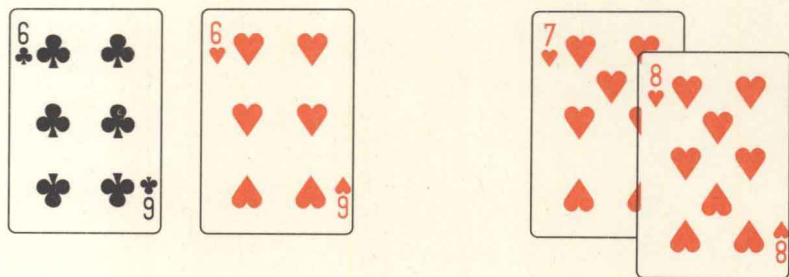


对于打得紧的人来说，多数牌是靠大对子赢的，所以，凡是希望一副对子赢的情况，努力使 SPR 小于 7。

你的大对最怕中等的 SPR，就是 13 左右。这样一到翻牌你很难打，如果你中了大对，全押的话，彩池筹码太少，不一定值得。如果你软了，余下的钱很多，别人有机会偷你。所以，13 附近的 SPR 值，对于一副大对是最不利的，要努力回避。比如，你有 600，玩 5 ~ 10 的游戏，你在第一个位置拿了对 A，你想少量加注，但没有人配合，扔进去 10 后，你余下 590，3 个人跟，锅里 40，这时候 SPR 大约是 12，对于对 A 来说是最难打的。

如果 SPR 再大，超过了 20，情况又变了，你进去的钱少，后面有更多的余地决定去留。比如你还是 600，玩 1-2 人的 game，还是上面的例子，你拿了对 A 在第一个位置，下注 2 个筹码，后面没人配合，锅里不到 10，你还余下将近 600，SPR 非常大，现在你可以重新审时度势，根据翻牌，再重新开始打。

13 这样的 SPR，最适合成手牌，比如小对，比如同花顺。当你拿了对 6 或者同花 78 什么的，希望 SPR 在 13 左右。所以，不同的牌，需要不同的 SPR 值。尽量让自己的牌在自己希望的 SPR 里，让对手的牌在对他最不利的 SPR 值里。



当然，SPR 不是一个僵死的概念，有许多变通。有了这个重要的概念，确实使许多难缠的局面变得简单了。



德州扑克：战术与策略分析



德州扑克是欧美当前最流行的扑克游戏，
是有着上百年历史的扑克玩法。

在德州扑克这个游戏里充满了各种机会，
你可以虚张声势，也可以孤注一掷。

玩过德州扑克的人都知道，
这个游戏充满挑战性和戏剧性。
往往开始看似机会渺茫的玩家可以在一瞬间扭转乾坤。

ISBN 978-7-5464-0349-6



9 787546 403496 >

定价：25.00元