

# 博弈人生



# 德州扑克

王秀斌 著



人民体育出版社

# 博弈人生之德州扑克

王秀斌 著



图书在版编目(CIP)数据

博弈人生之德州扑克 / 王秀斌著. —北京: 人民体育出版社, 2017

ISBN 978-7-5009-5121-6

I. ①博… II. ①王… III. ①扑克-基本知识  
IV. ①G892.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 018714 号

\*

人民体育出版社出版发行  
三河兴达印务有限公司印刷  
新华书店经销

\*

850×1168 32 开本 3.5 印张 50 千字  
2017 年 6 月第 1 版 2017 年 6 月第 1 次印刷

\*

ISBN 978-7-5009-5121-6

定价: 39.00 元

---

社址: 北京市东城区体育馆路 8 号 (天坛公园东门)

电话: 67151482 (发行部) 邮编: 100061

传真: 67151483 邮购: 67118491

网址: [www.sportspublish.com](http://www.sportspublish.com)

(购买本社图书, 如遇有缺损页可与邮购部联系)

# 序

时常惊叹中华文化的博大精深，一个“博”字就有四层含义：博爱、博古、博得、博弈。博爱：对家人、对朋友、对同胞、对大自然，有博爱之心；博古：成为见识广博、学识渊博、博古通今之人；博得：拼搏进取，实现理想；博弈：在博爱、博古、博得的道路上，博弈如同雨后天空中的那一道彩虹，为生命增添了色彩。若能做好“博”字的这四点，人生也算圆满精彩了！

如果博爱、博古、博得是在修佛，那么博弈便是成仙。干好博弈这活，仅有严谨执着似有不足，还需要神仙品小酒的那一点感觉。股票、期货、外汇，麻将、牌九、骰子，都属于博弈项目。今天要跟大家聊的是德州

## 博弈人生之德州扑克



扑克，这款发源于西方的游戏，已在中华大地风靡。

德州扑克十分钟便可了解规则上桌，但要精通却非常不易，博弈成分非常高。作为一个从小赌到大的温州人、各项博弈类游戏的爱好者，用自己的体会来形容一下德州扑克的高博弈性，就是会玩与不会玩差距太大了。几个人玩深圳麻将，都带了100块钱，赢家：输家是120：80，差距不大，水平差的运气好也能赢；玩斗地主，赢家：输家是150：50，水平对结果的影响很大，赢家恒赢，败者常败；玩德州扑克，我觉得是180：20，会玩和不会玩差距太大了，水平高要赢很容易，水平差就是派发福利。

2008年11月，年仅22岁的丹麦玩家彼得·伊斯盖特（Peter·Eastgate）获得了WSOP冠军金手链，同时赢得了915万美元的巨额奖金。大陆网站第一次报道了WSOP，满屏都是冠军彼得·伊斯盖特身前堆放巨额现金的图片，极具冲击力。2008年年底，德州扑克开始引入中国大陆，本人也是在那时候开始接触德州扑克的。

2011年，德州扑克在大陆开始加速发展，在投资

圈，有卖方专门组织培训，安排比赛，该项游戏得以迅速普及，到了2012年年底，已经形成非常庞大的玩家群体。在工作之余，与朋友、同事、客户玩个德州扑克，也已比较平常。

2012年12月初，去了一趟澳门，在威尼斯人酒店玩了几把，回来之后，决定好好研究一下德州扑克，既然要玩就把它玩好。买了网上可以买到的所有关于德州扑克的书籍；找出了欧美经典德州扑克书籍Top10书单，选读了其中针对现金桌的3本——《超级系统1》《超级系统2》《哈灵顿在现金桌》；看完了职业牌手现金桌《High Stakes Poker》的所有视频。

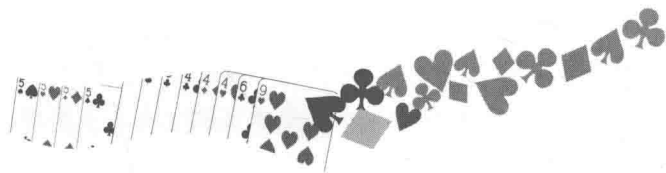
用了一个月的时间，做了上述准备工作，2013年再玩德州扑克时，已体现出一定的专业水准。感慨做许多事情，哪怕是一款游戏，用心与不用心，结果也会非常不一样。闭关修炼，学成出山，取得了非常好的战绩。在生活中，总赢是不受欢迎的，没过多久，参加的两个局的组织者，都好意劝告我，要适当输一点，不然就要被“屏蔽”了。在此背景下，我的德州扑克风格从紧凶

## 博弈人生之德州扑克



转为了松凶，形象从严谨变成了浪鱼，这样波动会很大，不能稳定赢。过了一段时间，发现虽然有时候会输，玩的时候波动很大，但实际上赢筹码比之前更快了。这让我对形象的价值有了更深的认识。

德州扑克于我来说，是业余生活的一项游戏，是茶余饭后朋友之间的有趣话题。接下来，就谈谈对德州扑克的认识与理解，我会毫无保留地与诸位分享。希望能将《博弈人生之德州扑克》写出深度，成为现金桌玩家的必读书籍，我会用心去写。

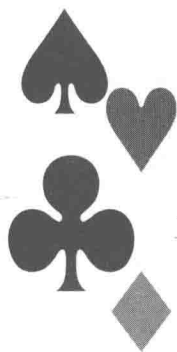




# 目 录

## 一、膨胀的底池 / 1

1. 膨胀的底池 / 1
2. 控制底池的膨胀速度 / 2
3. 控池的核心要素：筹码和位置 / 3
4. 德州扑克的精髓：全进（All-in） / 4
5. 弃掉起手的脏牌 / 5
6. 膨胀的底池：本人德州扑克理论的基础元素 / 6



## 二、胜率与赔率 / 8

1. “夹心”游戏 / 8
2. 各种博弈类游戏的赔付率 / 10





3. 出路 (Outs) 数与成牌概率 / 11
4. 胜率与成牌率的关系 / 14
5. 赔率  $\times$  胜率  $> 1$  便是机会 / 15
6. 赔率与隐含赔率 / 16
7. 积极经营、参与“胜率 = 成牌率”的牌局 / 17
8. 买保险防情绪失控 (Tilt) / 17

### 三、德州扑克常用概率表 / 19

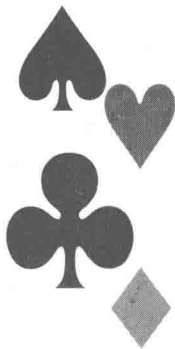
1. 拿到特定起手牌的概率 / 20
2. 你的口袋对子面临更大口袋对子的概率 / 21
3. 你的口袋对子面临超过一个更大口袋对子的概率 / 22
4. 你拿到  $A_x$  时面对对手更好的 A 的概率 / 23
5. 没有高牌出现在翻牌圈的概率 / 24
6. 形成某种特定牌的概率 (52 张牌中的 5 张) / 25
7. 形成某种特定牌的概率 (52 张牌中的 7 张) / 26
8. 牌力在翻牌圈提高的概率 / 27



9. 牌力在转牌圈提高的概率 / 28
10. 牌力在河牌圈提高的概率 / 29
11. 牌力从翻牌圈到河牌圈提高的概率 / 30
12. 在翻牌圈看到特定牌面的概率 / 31
13. 起手牌对任意牌胜率（一般情况下会低一点，对手起手牌有质量） / 32
14. 常见牌型对决胜率 / 34

#### 四、风格与形象 / 35

1. 鲨鱼必凶，弱鱼请紧 / 35
2. 形象的价值 / 36
3. 紧凶鲨鱼 / 37
4. 松凶鲨鱼 / 39
5. 紧弱瘦鱼 / 40
6. 松弱肥鱼 / 42
7. 暴鱼 / 44
8. 金龙鱼 / 47
9. 风格与形象 / 49
10. 状态与风格 / 50





11. 时刻注意自己当下的牌桌形象，制定风格策略 / 51
12. 顶级鲨鱼：紧凶形象下松凶，交替凶松形象下紧凶 / 51
13. 底牌的开牌价格 / 52

## 五、位置与筹码 / 53

1. 位置有多重要 / 53
2. 前位的原则 / 54
3. 后位的原则 / 55
4. 夹心位 / 55
5. 筹码的深浅 / 56
6. 短筹码的精髓：领先全进 (All-in) / 57
7. 深筹码的精髓：坚果牌全进 (Nuts All-in) / 58
8. 筹码与位置的乘数效应 / 59

## 六、叫注的目的 / 60

1. 叫注动作 / 60



2. 弃牌 (Fold) 的目的 / 61
3. 弃牌 (Fold) 时的心理因素 / 62
4. 明确的判断, 坚决的执行 / 63
5. 让牌 (Check) 的目的 / 64
6. 跟注 (Call) 的目的 / 64
7. 示强动作的目的 / 65
8. 从目的出发再来看叫注动作 / 66

## 七、常见起手牌的玩法 / 68

1. 牌型大小排序 / 68
2. 弃掉脏牌 / 69
3. 好的起手牌 / 69
4. 入池的目的 / 70
5. 对子的玩法 / 70
6. 同色的玩法 / 72
7. 连张的玩法 / 73
8. 同色连张 / 74
9. 按牌理打牌 / 75



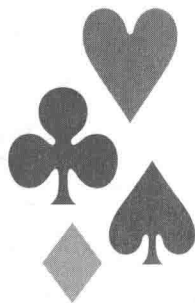
10. 深筹码处理关键牌的要点 / 76

八、诈唬与抓诈唬 / 79

1. 诈唬 (Bluff) 与抓诈唬 (Bluff) 本质 / 79
2. 诈唬 (Bluff) 的要点 / 80
3. 抓诈唬 (Bluff) 的要点 / 81
4. 风格与形象 / 83
5. 上注码大小合适的牌桌 / 84

九、心灵的力量 / 86

1. 德州扑克与投资的魅力 / 86
2. 赢在上桌前 / 87
3. 情绪控制 / 88
4. 上帝手中的骰子 / 90
5. 科学与艺术 / 92
6. 心灵的力量 / 93





## 一、膨胀的底池

德州扑克最重要的是筹码和位置，但要讲清楚为什么重要，还需要从膨胀的底池说起。

### 1. 膨胀的底池

德州扑克共有四轮叫注圈，分别为：

底牌圈 (Pre-Flop)，翻牌前的第一轮下注。

翻牌圈 (Flop round)，首三张公共牌出现后的下注圈。

转牌圈 (Turn round)，第四张公共牌出现后的下注圈。

河牌圈 (River round)，第五张公共牌出现，摊牌前的下注圈。

由于德州扑克有四轮叫注圈，如果打到河牌圈 (River



round)，底池 (Pot) 会膨胀得很大。举个例子：

大盲注 (Big blind)：10，最小买入 (Buy-in)：1000。

翻牌前，下注 (Bet) 到 5 倍大盲注 (BB) 看牌，4 家入池，底池变为 200；

翻牌圈，下注  $\frac{2}{3}$  底池：140，有两家跟注 (Call)，底池膨胀到 620；

转牌圈，下注  $\frac{2}{3}$  底池：400，一家跟注，底池膨胀到 1420；

河牌圈，下注  $\frac{2}{3}$  底池：900，一家跟注，摊牌，底池膨胀到 3220。

从上例可以看到，BB 为 10 的牌桌，翻盘后连开 3 枪，可以轻松打光 1500 的筹码，底池膨胀到 3000 以上。这个过程中如果出现加注 (Raise) 提速，底池将膨胀得更快。

在牌桌上，需要时刻提醒自己一个常识：底池是成几何倍数膨胀的。

## 2. 控制底池的膨胀速度

控池，是指控制底池的膨胀速度，放慢是控池，加快也

是控池。

底池是成几何倍数膨胀的，控制底池的膨胀速度非常重要。归纳下来有几个大方向：

(1) 在判断自己领先的时候，增加对手买牌成本，做大底池。

(2) 在判断自己落后，买牌赔率又不合适的情况下，果断弃牌。

(3) 在难以判断自己牌力是否大过对方时，控制底池膨胀，实现开牌。

(4) 上述判断都需要有动态的思维，避免因为翻牌圈的短视，而带来转牌圈或者河牌圈的难堪。

### 3. 控池的核心要素：筹码和位置

筹码和位置之所以重要，是因为它们是控池的核心要素。筹码的长短、位置的前后，直接关系到控池的策略。

后面会具体展开就不同筹码长度，以及不同位置的合理玩法的论述。





#### 4. 德州扑克的精髓：全进 (All-in)

在确认自己领先的时候，将筹码打到全进 (All-in)，是德州扑克的精髓。关于这句话，有三点解释：

(1) 全进 (All-in) 是指有人跟注的全进 (All-in)，或者推出去时筹码比例相对合理的全进 (All-in)。底池只有 50，手里筹码 1000 推出去，没什么意义。

(2) 确认自己领先，不仅是指在河牌圈，而是在底牌圈、翻牌圈、转牌圈，或者河牌圈，任何时候，只要确定自己领先，最好是坚果牌 (Nuts)，追求在第一时间打到全进 (All-in)。

(3) 时刻注意筹码的深度，包括自己的筹码，以及对手的筹码，要知道全进 (All-in) 时，是以相对短的筹码为准的。注意考虑如果当前下注圈打不完筹码，下一轮的应对策略。

举 2 个例子：

底牌圈，底牌 AA，在此阶段，AA 是坚果牌 (Nuts)，那么就要争取尽快打到全进 (All-in)。如果是短筹码，推进



去相对容易，如果筹码稍长，至少要在翻牌圈打光筹码。如果筹码较深，深到要跟对手打到转牌圈，或者河牌圈，那么AA的起手优势将荡然无存，翻牌（Flop）发出来之后就要尽快忘掉抓到AA的快感，按照正常思路打牌。

转牌圈，手中的牌已成最大的顺子，牌面有同花听牌（Flush Draw）。这种情况要毫不犹豫打到全进（All-in），让买牌的手付出最大成本，即使被买到同花也不留下潜在赔率。

筹码越深，控池难度越大，在领先的下注圈打到全进（All-in）的难度也越大。筹码深到一定程度，往往只有打到河牌圈才能全进（All-in），在河牌圈之前将筹码全部推进去将非常困难。在现金桌，两个深筹码玩家往往会避开正面交锋，更喜欢选择短筹码的软柿子捏，就是这个原因。短筹码策略相对好掌握，要想成为现金桌的高手，玩好深筹码是一门艰难的必修课。

### 5. 弃掉起手的脏牌

什么是脏牌，没有延展性的牌就是脏牌。小牌不等于脏



牌，67 同色 (Suited) 是很好的起手牌，有很强的延展性。脏牌最简单的例子就是不同色 (Off Suit) 的大劈叉。这类牌没有什么延展性，到后期没有发展，越往后越被动。

这类牌赢只能赢玩到翻牌圈的局，输却要输玩到转牌圈或者河牌圈的局。再重申一次，底池是以几何倍数膨胀的。脏牌大概率是赢小输大。

不少杰出玩家都提醒要弃掉脏牌，大多是站在看牌成本积少成多的角度。但我觉得脏牌入池最大的风险是没有延展性，在转牌圈或河牌圈时，容易出现极其被动的情况。

脏牌没有延展性的简单例子：翻牌圈中两对，转牌圈或河牌圈被公对淹没。这样的牌例在现实牌局中太常见了。

## 6. 膨胀的底池：本人德州扑克理论的基础元素

在“序”中曾提到过，德州扑克会玩和不会玩差距很大，水平高赢筹码很容易，水平差就是送筹码。这是因为德州扑克有 4 轮下注圈，底池以几何倍数膨胀，这一过程富有极其深奥的变化。

围绕 4 轮下注圈和膨胀的底池这一基础元素，融入筹码

## 一、膨胀的底池



长短、位置前后、风格形象等核心要素，为读牌、下注提供依据，深奥的德州扑克将被揭开层层面纱。



## 二、胜率与赔率

### 1. “夹心”游戏

在交流德州扑克胜率、赔率之前，先给大家介绍一款小游戏：夹心。简单介绍一下这个游戏的规则：

(1) 玩家坐一圈，设定一个底注。例如 5 个人，底注 10，那么初始底池就是 50。

(2) 摇骰子，或者发张牌比大小，确定第一个叫注的人。游戏开始后，按顺时针轮流叫注。

(3) 叫注规则：叫注者上家发牌，先发两张牌，例如发出来“3、10”两张牌，叫注者可选择叫注或者不叫注，如果叫注，可以选择叫多少，范围：【底注金额，整个底池】。接着上例，如果叫注，最少 10，最多满池 50。



(4) 夹心：接着再发一张牌，发出前两张牌中间的牌，夹心成功，玩家获胜。接着上例，玩家叫注 30，发出一张 8，那他就赢了，底池还剩 20。如果发出来是 2 或者 10，都属于夹心失败，玩家输 30，底池变为 80。

(5) 底池上限：100 倍底注。这款游戏为了控制风险，有一条保护规则，如果叫注的人不断夹心失败，底池膨胀超过 100 倍底注，就把底池平均分掉，重新开始。接着上例，底池超出 1000，就可以均分底池了。

这是一款最简单的需要计算胜率、赔率的游戏。玩家叫注后，获胜的概率接近：夹心数 / 13。接着上例，发出了“3、10”两张牌，中间是 4、5、6、7、8、9 六个数，夹心成功的概率接近：6/13，精确概率： $(6 \times 4) / (13 \times 4 - 2)$ ，考虑了已经发出的 2 张牌。

夹心成功后，赔付额等于下注额，所以只需要考虑胜率是不是超过 50%便可以了，不需要计算得那么精细。看到发出“3、10”，中间是 4、5、6、7、8、9 六个数，知道夹心成功概率接近 6/13 就可以了。

这款游戏的合理叫注策略：

(1) 夹心数  $\geq 7$ ，叫注；夹心数  $\leq 6$ ，不叫注。因为



$7/13 > 50\%$ ,  $6/13 < 50\%$ 。由于输赢都是下注额的等额，所以胜率超过 50% 叫注，低于 50% 不叫注，就这么简单。

(2) 叫注金额：如果叫注，就叫满池。胜率超过 50%，不用在叫注金额上浪费时间和精力，永远叫注满池。

(3) 如果底池接近上限，叫注满池，赔率更合适。接着上例，底池 800，叫注满池，赢了赢 800，输了输  $800 - 1600/5 = 480$ 。用 480 的风险博  $800 + 480 = 1280$  的底池。出现了赢输额与下注额不相等的情况，只要胜率超过  $480/1280$ ，就可以博了。这种情况，有 5 个夹心数就可以叫满注了，因为  $5/13 > 480/1280$ ，胜率  $(5/13) \times$  赔率  $(1280/480) > 1$ 。

寻找胜率  $\times$  赔率  $> 1$  的机会，是博弈的精髓。

记得多年前在上海，玩过一次“夹心”，一个很开心的夜晚，K 歌喝酒欢笑嬉闹。那天在第一时间，做了上述这道简单的数学题，结果毫无意外，成了当晚最大的赢家。

## 2. 各种博弈类游戏的赔付率

福彩、体彩的奖金赔付率为 50%，这是一款非常不划算

的游戏，用咱老百姓的话说，100 块进来就变 50 了。彩票的魅力在于大奖的金额巨大，赔率很高，但赔率  $\times$  中奖率，总体来算就变成了可怜的 50% 了。

什么是希望，就是买一张彩票；什么是绝望，就是买一堆彩票。这句话基本道出了买彩票的精髓。

六合彩的赔付率为 40/48。48 选 1，选中了 1 赔 40；赔率 40 倍，中奖率 1/48。庄家优势是 8/48，庄家优势没有福彩、体彩那么大，但基本上也是一款很不划算的游戏。

美式轮盘，有 38 个数字：1 至 36，一个零 (0) 及一个双零 (00)，庄家优势是 2/38，差不多 5.26%。网络版本用的都是只有一个零 (0) 的轮盘，庄家的优势减少到 2.7%。

百家乐的庄家优势只有 1% 左右，是各种游戏中优势最少的一种。这也是为什么百家乐如此风靡的原因。

上述游戏，胜率  $\times$  赔率均  $< 1$ ，庄家的利润就在于此。

### 3. 出路 (Outs) 数与成牌概率

言归正传，回来继续聊德州扑克。这一篇主要交流胜率、赔率，就从出路 (Outs) 讲起吧，出路 (Outs) 是指一



## 博弈人生之德州扑克



个玩家在某个阶段所可能获胜的几种方法，用东方人的习惯表述就是听几张牌。

常见牌型的出路 (Outs) 数：

手对买暗三条 (Set)，2 个出路 (Outs)，也就是听 2 张牌；

买卡顺，4 个出路 (Outs)；

两对买葫芦 (Full House)，4 个出路 (Outs)；

一对买两对，5 个出路 (Outs)；

买两头顺，8 个出路 (Outs)；

买同花，9 个出路 (Outs)；

暗三条 (Set) 买葫芦 (Full House)，转牌圈 7 个出路 (Outs)，河牌圈 10 个出路 (Outs)；

花顺两抽 (卡顺)，12 个出路 (Outs)；

带对买花，14 个出路 (Outs)；

花顺两抽 (两头顺)，15 个出路 (Outs)。

每个出路 (Outs) 大概 2% 多一点的概率。举例说明吧：

翻牌圈发出 3 张牌，买两头顺，8 个出路 (Outs)。一共 52 张牌，台面 3 张，手里 2 张，还剩余 47 张，发下一张牌每张牌的概率为  $1/47$  (2.13%)，转牌成顺的概率为  $8/47$





同样道理，如果是在转牌圈全进（All-in），成牌率就是出路（Outs）数乘上  $1/46$ （2.17%）。

#### 4. 胜率与成牌率的关系

成牌了不一定就能获胜，你成顺了对手可能是花，你成花对方可能是葫芦。老生常谈的，花面上不买顺，葫芦面上不买花，就是这个意思。

不难理解，上面提到的成牌概率要略高于实际的胜率。

翻牌圈全进（All-in），几种常见牌型最终胜率：

带对买花，14 个出路（Outs），胜率：50%左右，记住 14 个出路（Outs）差不多打平。所以花顺两抽（两头顺），15 个出路（Outs），略微占优；花顺两抽（卡顺），12 个出路（Outs），略微落后。

买同花，9 个出路（Outs），胜率：32%左右，接近  $1/3$  的概率能赢。

买两头顺，8 个出路（Outs），胜率：28%左右，略多于  $1/4$  的概率能赢。

翻牌前全进（All-in），几种常见牌型胜率比：



AA 对 KK，胜率比大概 4 : 1；

AA 对 AK，胜率比大概 93 : 7；

KK 对 AK，胜率比大概 7 : 3；

AK 对 QQ，胜率比大概 46 : 54；

AK 对 AQ，胜率比大概 3 : 1；

AQ 对 KJ，胜率比大概 63 : 37；

AJ 对 KQ，胜率比大概 6 : 4。

时代在发展，现在的 APP 很强大，已有很多计算成牌率和胜率的 APP 了，可以下载一个平时查着玩，查多了就记住了。

### 5. 赔率 $\times$ 胜率 $> 1$ 便是机会

玩德州扑克，经常讲赔率合不合适，该不该上，用最简单的公式来套，赔率  $\times$  胜率  $> 1$  就该上。

关于胜率，上面的文字已介绍不少，赔率 = 最终底池总额 / 投入成本。举例来说吧，底池 100，翻牌发出来后买同花，胜率接近 1/3，对手还有一家，如果筹码短的一方刚好还有 100，那么全进 (All-in)，赔率刚好合适。



投入 100，最终底池变成 300，赔率 3 倍，胜率  $1/3$ ，三把赢一把，刚好保本。用公式套，胜率  $=1/3$ ，赔率  $=300/100=3$ ，胜率  $\times$  赔率  $=1$ ，刚好合适。

投入 100 刚好合适，以此类推，需要投入的筹码超过 100，就不划算了，胜率  $\times$  赔率  $<1$ ；需要投入的筹码少于 100，更加合适，胜率  $\times$  赔率  $>1$ 。

多说一句，已经在底池中的筹码属于底池，不属于你，计算赔率时不需要考虑已经投了多少在底池中，只需要考虑还需要投入多少。

## 6. 赔率与隐含赔率

在牌没发完就全进（All-in）的情况下，赔率是死的，该不该上比较好计算。但更多时候，是在底池膨胀的过程中，来考虑自己要不要买牌，或者考虑要让对手花多大的代价买牌。

在考虑当下赔率的情况下，还需要考虑隐含的赔率。隐含赔率跟自己中牌的隐蔽性、对手的牌力、中牌后自己的牌力、玩家的风格都有很大的关联。

总体来说，隐蔽性越好隐含赔率越大，中牌后牌力越强，隐含赔率越大风险越小。

### 7. 积极经营、参与“胜率 = 成牌率”的牌局

一般情况下，胜率会略低于成牌率，但当你听坚果牌 (Nuts Draw) 时，或者读死了对手的牌，确定自己成牌便能获胜的时候，胜率便等于成牌率。积极经营、参与“胜率 = 成牌率”的牌局。

这种情况下，计算胜率、赔率会更加准确。一旦成牌后，也更有机会获得隐含赔率，需要承担的风险也会较小。

再次重申起手牌的重要性，以及对待“战斗面”的谨慎态度。A花清K花，葫芦清同花，大葫芦清小葫芦，葫芦洗顺子，同花洗顺子，两对输暗三，在牌桌上太常见了。

### 8. 买保险防情绪失控 (Tilt)

有些牌局会有人卖保险，双方全进 (All-in) 亮牌之后，可以计算出落后方的准确出路 (Outs) 个数，然后为领先方



提供保险服务。保险的利润差不多 25%，出路 (Outs) 数较多就买不起保险了。

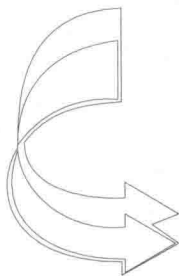
因为保险利润丰厚，所以一般不建议买保险。如果要买，基本上在这 2 种情况下：出路 (Outs) 数很少，买保险防情绪失控 (Tilt)；撞见“鱼 call”（指水平很差的跟注），拿意外收获买保险，防情绪失控 (Tilt)。

从经济的角度，买保险肯定是亏本的生意，但德州扑克，情绪的控制非常重要，一旦情绪失控，将会带来灾难性后果。买保险最大的意义就在于防情绪失控 (Tilt)。



### 三、德州扑克常用概率表

感慨互联网时代，学习的便捷，现在有很多手机软件方便玩家随时查看成牌率和胜率。但有一些概率表，还是建议玩家在上桌之前就有个大概了解，最好是记住。下面是本人收集与整理的部分常用概率表，小伙伴们需要了解的包括但不限于此。







## 1. 拿到特定起手牌的概率

表 1 拿到特定起手牌的概率

起手牌	概率%	比率
特定的口袋对子 (AA, KK)	0.453	219.75:1
口袋对子 QQ+	1.36	72.53:1
口袋对子 JJ+	1.81	54.25:1
口袋对子 TT+	2.24	43.24:1
任何口袋对子	5.88	16:1
特定的非对子牌 (AKo, AKs...)	1.21	82.64:1
两个特定的同花牌 (AKs, Aqs...)	0.302	330.12:1
同花牌	23.53	3.25:1
同花连张	3.92	24.5:1
T 或更大的同花牌	3.02	32.11:1
连牌	15.7	5.37:1
T 或更大的连牌	4.83	19.7:1
两张 Q+ (AQ, KQ...)	4.98	19.08:1
两张 J+ (AJ, KJ...)	9.05	10.04:1
两张 T+ (AT, AT, KT...)	14.3	5.99:1

注：s 表示同一花色；o 表示不同花色；+ 表示以上牌力，如 Q+ 表示 Q 以上牌力。

### 三、德州扑克常用概率表



## 2. 你的口袋对子面临更大口袋对子的概率

表2 口袋对子面临更大口袋对子的概率

(单位: %)

起手牌	1 玩家	2 玩家	3 玩家	4 玩家	5 玩家	6 玩家	7 玩家	8 玩家	9 玩家
KK	0.49	0.98	1.47	1.96	2.44	2.93	3.42	3.91	4.39
QQ	0.98	1.95	2.92	3.88	4.84	5.79	6.73	7.66	8.59
JJ	1.47	2.92	4.36	5.77	7.17	8.56	9.92	11.27	12.59
TT	1.96	3.89	5.78	7.64	9.46	11.24	12.99	14.7	16.37
99	2.45	4.84	7.18	9.46	11.68	13.84	15.93	17.95	19.9
88	2.94	5.8	8.57	11.25	13.84	16.34	18.73	21.01	23.18
77	3.43	6.74	9.94	13.01	15.95	18.74	21.38	23.87	26.19
66	3.92	7.69	11.3	14.73	17.99	21.04	23.89	26.51	28.9
55	4.41	8.62	12.63	16.42	19.96	23.24	26.23	28.92	31.29
44	4.9	9.56	13.95	18.06	21.86	25.32	28.41	31.09	33.34
33	5.39	10.48	15.26	19.67	23.7	27.29	30.4	33	35.03
22	5.88	11.41	16.54	21.24	25.46	29.14	32.22	34.64	36.33



### 3. 你的口袋对子面临超过一个更大口袋对子的概率

表 3 口袋对子面临超过一个更大口袋对子的概率

(单位: %)

起手牌	2 玩家	3 玩家	4 玩家	5 玩家	6 玩家	7 玩家	8 玩家	9 玩家
KK	<0.001	0.001	0.003	0.004	0.007	0.009	0.012	0.016
QQ	0.006	0.018	0.037	0.061	0.091	0.128	0.171	0.22
JJ	0.017	0.051	0.102	0.171	0.257	0.36	0.482	0.621
TT	0.033	0.099	0.2	0.335	0.504	0.709	0.95	1.226
99	0.054	0.164	0.33	0.553	0.836	1.177	1.58	2.045
88	0.081	0.244	0.493	0.828	1.253	1.769	2.378	3.084
77	0.112	0.341	0.689	1.16	1.758	2.487	3.351	4.353
66	0.149	0.454	0.918	1.55	2.353	3.335	4.503	5.861
55	0.191	0.583	1.182	1.998	3.04	4.318	5.84	7.619
44	0.239	0.728	1.48	2.506	3.821	5.438	7.371	9.635
33	0.291	0.89	1.812	3.075	4.698	6.699	9.099	11.919
22	0.349	1.068	2.18	3.706	5.673	8.107	11.034	14.484

### 三、德州扑克常用概率表



#### 4. 你拿到 Ax 时面临对手更好的 A 的概率

表 4 拿到 Ax 时面临对手更好的 A 的概率

(单位: %)

起手牌	1 玩家	2 玩家	3 玩家	4 玩家	5 玩家	6 玩家	7 玩家	8 玩家	9 玩家
AK	0.245	0.489	0.733	0.976	1.219	1.46	1.702	1.942	2.183
AQ	1.224	2.434	3.629	4.809	5.974	7.126	8.263	9.386	10.496
AJ	2.204	4.36	6.468	8.529	10.545	12.517	14.445	16.331	18.175
AT	3.184	6.266	9.25	12.139	14.937	17.645	20.267	22.805	25.263
A9	4.163	8.153	11.977	15.642	19.154	22.52	25.745	28.837	31.799
A8	5.143	10.021	14.649	19.038	23.202	27.152	30.898	34.452	37.823
A7	6.122	11.87	17.266	22.331	27.086	31.55	35.741	39.675	43.369
A6	7.102	13.7	19.829	25.523	30.812	35.726	40.291	44.531	48.471
A5	8.082	15.51	22.338	28.615	34.384	39.687	44.561	49.041	53.16
A4	9.061	17.301	24.795	31.609	37.806	43.442	48.567	53.227	57.465
A3	10.041	19.073	27.199	34.509	41.085	47	52.322	57.109	61.416
A2	11.02	20.826	29.552	37.315	44.223	50.37	55.84	60.706	65.037



## 5. 没有高牌出现在翻牌圈的概率

表 5 没有高牌出现在翻牌圈的概率

起手牌	翻牌圈没有高牌		转牌圈没有高牌		河牌圈没有高牌	
	概率%	比率	概率%	比率	概率%	比率
KK	77.45	0.29:1	70.86	0.41:1	64.7	0.55:1
QQ	58.57	0.71:1	48.6	1.06:1	40.15	1.49:1
JJ	43.04	1.32:1	32.05	2.12:1	23.69	3.22:1
TT	30.53	2.28:1	20.14	3.97:1	13.13	6.61:1
99	20.71	3.83:1	11.9	7.40:1	6.73	13.87:1
88	13.27	6.54:1	6.49	14.40:1	3.1	31.26:1
77	7.86	11.73:1	3.18	30.44:1	1.24	79.64:1
66	4.16	23.04:1	1.33	74.18:1	0.4	249:1
55	1.86	52.76:1	0.43	231.56:1	0.09	1110.12:1
44	0.61	162.93:1	0.09	1110.12:1	0.01	9999:1
33	0.1	999.00:1	0.01	15352.33:1	<0.01	353125.67:1



## 6. 形成某种特定牌的概率 (52 张牌中的 5 张)

表 6 形成某种特定牌的概率 (52 张牌中的 5 张)

特定牌	数量	概率%	比率
皇家同花顺	4	0.0001539077	649737:1
同花顺	36	0.0013851695	72193.5:1
四条	624	0.0240096038	4163.99:1
葫芦	3744	0.144057623	693.17:1
同花	5108	0.1965401545	507.8:1
顺子	10200	0.3924646782	253.8:1
三条	54912	2.1128451381	46.3:1
两对	123552	4.7539015606	20:1
一对	1098240	42.2569027611	1.366:1
高牌	1202540	50.1177394035	0.995:1



## 7. 形成某种特定牌的概率 (52 张牌中的 7 张)

表 7 形成某种特定牌的概率 (52 张牌中的 7 张)

特定牌	数量	概率%	比率
皇家同花顺	4324	0.003232063	30939:1
同花顺	37260	0.027850748	3589.57:1
四条	224848	0.168067227	594:1
葫芦	3473184	2.596102271	37.52:1
同花	4047644	3.025494123	32.05:1
顺子	6180020	4.619382087	20.65:1
三条	6461620	4.829869755	19.7:1
两对	31433400	23.49553641	3.26:1
对子	58627800	43.82254574	1.28:1
高牌	23294460	17.41191958	4.74:1

## 8. 牌力在翻牌圈提高的概率

表 8 牌力在翻牌圈提高的概率

起手牌	在翻牌圈提高到	概率%	比率
口袋对子	三条或更好	12.7	6.9:1
口袋对子	三条	11.8	7.5:1
口袋对子	葫芦	0.73	136:1
口袋对子	四条	0.24	415.67:1
两张单牌	对子	32.4	2.1:1
两张单牌	两对	2	48.5:1
同花牌	同花	0.842	118:1
同花牌	同花听牌	10.9	8.17:1
同花牌	后门同花听牌	41.6	1.4:1
连牌 45o-TJo	两端顺子听牌	9.6	9.42:1
连牌 45s-TJs	顺子听牌/同花听牌	19.1	4.21:1
连牌 45o-TJo	顺子	1.31	75:1





## 9. 牌力在转牌圈提高的概率

表 9 牌力在转牌圈提高的概率

你的牌	在转牌圈提高到	概率%	比率
同花听牌	同花	19.1	4.24:1
两端顺子听牌	顺子	17	4.9:1
内听顺子	顺子	8.5	10.76:1
三条	四条	2.1	46.61:1
两对	葫芦	8.5	10.76:1
一对	三条	4.3	22.26:1
两张单牌	对子 (与底牌形成)	12.8	6.8:1



## 10. 牌力在河牌圈提高的概率

表 10 牌力在河牌圈提高的概率

你的牌	在河牌圈提高到	概率%	比率
同花听牌	同花	19.6	4.1:1
两端顺子听牌	顺子	17.4	4.74:1
内听顺子	顺子	8.7	10.5:1
三条	四条	2.2	45.46:1
两对	葫芦	8.7	10.5:1
一对	三条	4.3	22.26:1
两张单牌	对子 (与底牌形成)	13	6.7:1



## 11. 牌力从翻牌圈到河牌圈提高的概率

表 11 牌力从翻牌圈到河牌圈提高的概率

你的牌	从翻牌圈到河牌圈提高到	概率%	比率
同花听牌	同花	35	1.86:1
后门同花听牌	同花	4.2	22.8:1
两端顺子听牌	顺子	32	2.13:1
内听顺子	顺子	17	4.88:1
三条	四条	4.3	22.26:1
两对	葫芦	17	4.88:1
一对	四条	0.09	1100:1
一对	三条	8.4	10.9:1



## 12. 在翻牌圈看到特定牌面的概率

表 12 在翻牌圈看到特定牌面的概率

翻牌圈	概率%	比率
三条	0.24	415.67:1
对子	16.9	4.91:1
三张同花	5.17	18.34:1
两张同花	55	0.82:1
杂色	39.8	1.5:1
三张相连的顺子	3.45	27.99:1
两张相连的顺子	40	1.5:1
互不相连的牌	55.6	0.799:1



### 13. 起手牌对任意牌胜率（一般情况下会低一点，对手起手牌有质量）

表 13 对任意牌胜率（一般情况下会低一点，对手起手牌有质量）

起手牌	1 玩家	2 玩家	3 玩家	4 玩家	5 玩家	6 玩家
AA	85.2%	73.4%	63.8%	55.9%	49.2%	31.1%
KK	82.4%	68.9%	58.3%	49.8%	43.0%	26.1%
QQ	79.9%	64.9%	53.5%	44.7%	37.9%	22.2%
JJ	77.5%	61.1%	49.2%	40.2%	33.6%	19.3%
TT	75.0%	57.5%	45.2%	36.4%	29.9%	17.1%
99	72.1%	53.6%	41.1%	32.6%	26.7%	15.6%
88	69.1%	50.0%	37.5%	29.5%	24.0%	14.5%
AKs	67.0%	50.7%	41.4%	35.4%	31.1%	20.7%
77	66.3%	46.6%	34.4%	26.8%	21.9%	13.7%
AQs	66.2%	49.4%	39.8%	33.7%	29.3%	19.2%
AJs	65.4%	48.2%	38.5%	32.2%	27.9%	18.1%
AKo	65.3%	48.2%	38.6%	32.3%	27.9%	17.2%
ATs	64.6%	47.1%	37.2%	31.0%	26.7%	17.3%

### 三、德州扑克常用概率表



(续表)

起手牌	1 玩家	2 玩家	3 玩家	4 玩家	5 玩家	6 玩家
AQo	64.4%	46.8%	36.8%	30.4%	25.9%	15.6%
AJo	63.6%	45.5%	35.3%	28.8%	24.3%	14.3%
KQs	63.4%	47.1%	38.2%	32.5%	28.3%	18.6%
66	63.3%	43.3%	31.5%	24.5%	20.1%	13.0%
A9s	62.8%	44.5%	34.5%	28.3%	24.1%	15.4%
ATo	62.7%	44.3%	34.0%	27.5%	23.0%	13.4%
KJs	62.6%	45.9%	36.8%	31.1%	27.0%	17.6%
A8s	61.9%	43.5%	33.5%	27.3%	23.2%	14.8%
KTs	61.8%	44.8%	35.6%	29.8%	25.8%	16.9%
KQo	61.5%	44.4%	35.2%	29.3%	25.0%	15.1%
A7s	61.0%	42.4%	32.4%	26.4%	22.4%	14.3%
A9o	60.7%	41.6%	31.1%	24.6%	20.2%	11.2%
KJo	60.6%	43.1%	33.7%	27.7%	23.5%	13.9%
55	60.3%	40.0%	28.9%	22.5%	18.5%	12.4%
QJs	60.2%	44.2%	35.7%	30.2%	26.2%	17.2%
K9s	60.0%	42.3%	33.0%	27.2%	23.3%	14.9%
A5s	59.9%	41.5%	31.8%	26.0%	22.2%	14.5%
A6s	59.9%	41.2%	31.3%	25.5%	21.6%	13.9%



## 14. 常见牌型对决胜率

表 14 常见牌型对决胜率

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



## 四、风格与形象

### 1. 鲨鱼必凶，弱鱼请紧

德州扑克玩家被划分为紧凶、松凶、紧弱、松弱四种风格。

如果你觉得自己是鲨鱼，或者想成为鲨鱼，那么一定要凶。下重注，可以打对手的弃牌率，收下更多的底池；下重注，在自己有牌的时候，可以获得更多的价值。我所欣赏的鲨鱼都是凶的，没怎么见过弱鲨鱼。

如果你觉得自己还是一条弱鱼，那么请你一定要紧。紧可以保证你不输，至少是不会输很多。鲨鱼捕鱼，最怕的就是紧：一加注就跑，能跟上来的都比你大；牌巨大也不加注，等你偷；你隐藏得再好，下个重点的注，他读不出你的牌，





他也能弃。面对这样的紧鱼，鲨鱼嚼一嘴的渣渣。所以如果你觉得自己水平还有待提高，保护自己最好的办法就是紧。

## 2. 形象的价值

你怎样对待这个世界，这个世界就会怎样对待你！你简单，别人对你也就简单；你复杂，这个世界对你也就复杂。这个道理在德州扑克中尤其适用，本人将其称之为形象的价值：

(1) 你是紧手，很少输大锅，但有牌时别人也不会轻易支付你足额的价值；你很少支付对手的价值注，同样你也会被偷走很多底池。

(2) 你是浪鱼形象，输得很快，但稍微有点牌，就能收大锅，赢起来也快。

(3) 你跟注特硬，用高张就敢抓诈唬（Bluff），可能会为此支付很高的成本，但对手会因此轻易不敢偷你的底池。

各种牌桌形象没有优劣之分，每一种形象都有自己的价值。紧手形象可以多偷锅，浪鱼形象有牌时可以猛下注，自然有人支付。



在牌局中，很多时候不用去断定单把牌是打对了，还是打错了。因为每一把牌都会成为你形象的一部分，需要做的就是接下来的牌局中，利用好你的形象，打出形象的价值。

### 3. 紧凶鲨鱼

#### ♣ 紧凶风格的特点

(1) 很难输筹码。比较注意起手牌，入池后有牌才下注，要下注往往是下重注，这样的玩家很难输筹码。

(2) 更容易收下底池。由于形象较好，下注容易得到尊重，又喜欢下重注，对手的弃牌率会较高，所以在下注后，经常收下底池。

(3) 更容易验出对手底牌。玩德州扑克很多时候可以下注 (Bet)，或者加注 (Raise)，也可以弃牌 (Fold)，最好不要仅仅是跟注 (Call)，因为弱跟注 (Call) 很难获得对手牌力信息。紧凶的玩家通过下注 (Bet) 或者加注 (Raise)，更容易获得对手牌力信息，以便制订下一步的行动计划。



(4) 有大牌难以获得足额的价值。紧凶玩家较少入池，入池后经常拿下底池，形象好，很少有对手愿意陪他玩到河牌圈（River round），所以有牌时很难获得足额价值。如果真有对手陪他玩到河牌圈（River round），那么往往是有大牌。

(5) 现实牌局中，紧凶玩家较少入池，入池后要么果断弃牌，要么收一些较小的底池，慢慢积攒筹码。只有遇到冤家牌时，才会有对手陪他打出较大的底池。

### 紧凶风格玩家的提高

(1) 如果你在底牌圈（Pre-Flop）加一个邀请注（其他玩家加这个级别的注，会有一堆人跟注），其他玩家纷纷弃牌，或者最多到翻牌圈（Flop round），你再开一枪，没中牌就毫不犹豫地赶紧弃牌，那么说明你已经太紧了。牌友们会认为这样的玩家是来无趣机械地赢筹码的，而不是来“玩牌”的。这种紧法很难赢到很多筹码，也不会很受欢迎。

(2) 调整在局中合适的紧松度，如果形象过于好，那么就借助形象，多偷一些底池。诈唬（Bluff）被抓也不用

担心，下一把有牌时，对手会因此而愿意支付你更多的价值。

#### 4. 松凶鲨鱼

##### ♣ 松凶风格的特点

(1) 有望成为大赢家。一场牌局下来，最大的赢家经常是松凶风格的玩家。能偷能抢，大锅频频参与，小锅也不放过。

(2) 有牌时可以获得足额价值。由于玩得较松，经常是一副浪鱼形象，所以有牌时可以获得足额价值。

(3) 筹码波动较大。由于经常入池，有牌重锤，没牌也要偷，所以筹码波动很大。

(4) 维护浪鱼形象需要支付较高的成本。如果持续没牌，要维护浪鱼形象，筹码会掉很快。

(5) 松凶风格经常入池，要么偷要么抢，对读牌能力要求较高。经常面对桌上的各位对手，需要实时解读牌桌上各位玩家的风格特点和当下状态。



### ♣ 松凶风格玩家的提高

(1) 提高读牌能力。因为入池率较高，要玩更多手牌，需要应对的局面更复杂，自然对读牌能力要求更高。

(2) 实时关注对手的风格、状态。紧手往往只需要盯着牌桌上的一两条弱鱼就行了，松凶玩家往往需要面对更多不同的对手，需要及时了解牌桌上各位玩家的风格，以及实时关注其当下的状态。

(3) 如果形象很差，差到下注时基本得不到尊重，很难获得对手的弃牌率，那么说明太松了，需要紧一点。迫使对手弃牌，收下底池是德州扑克很重要的获利手段，总不能把把打到开底牌。

## 5. 紧弱瘦鱼

### ♣ 紧弱风格玩家的特点

(1) 紧弱玩家很难输筹码，同样也很难赢筹码。本篇开头就提到过，紧可以保证你不输，至少是不会输很多。弱则



注定了你很难赢，至少是很难赢很多。

(2) 现实牌局中，将紧弱到极致的玩家称之为“蹲蹲”。拿把大牌在那里蹲着，守株待兔，等着你下注。这样的选手基本放弃了赢大锅的机会，同时给人留下极其无趣的深刻印象。

(3) 有牌时难以获得足额价值。不喜欢主动加注，自然就放慢了底池膨胀的速度。形象过于好，真下一个大一点的注，对手惊叹一声“这得多大的牌呀”，毫不纠结就弃了，不会支付足额的价值。

(4) 容易被偷走底池。被读出牌不够大，很容易被偷。知道你跟注(Call)能力弱，弃牌率高，不偷你偷谁。

#### 紧弱玩家的提高

(1) 紧弱是鱼，凶一点就是鲨鱼了。“紧弱”跟“紧凶”就差一个“凶”字，有牌时敢于下注，敢于下重注就是鲨鱼了。

(2) 选择人数较多的长桌玩。长桌还有紧弱的生存之地。要了解一个玩家的风格，你只需要问他一句“喜欢长桌还是短桌”，就能知道个大概，松手喜欢短桌，紧手喜欢长



桌。讲少于6个人没法打，此人必是紧手；说人太多了没意思，超过7个人就不好玩了，这哥们肯定是松手，喜欢各种操作。在长桌，总会有人有牌，松手的操作空间小，牌大的人更容易收下底池；但在短桌，情况会完全不一样，松手的操作空间会大很多，能有更多的办法收下底池，玩家人数越少，对松手越有利。

## 6. 松弱肥鱼

### ♣ 松弱玩家的特点

(1) 在牌桌上，喜欢把松弱玩家称之为“三星 Any-call”。一直在跟注 (Call)，从未有加注 (Raise)，这就是传说中的肥鱼，如果你在牌桌上遇到这样的玩家，就放开了锤他吧。

(2) 喜欢入池，翻牌圈 (Flop round) 自己不怎么加注，但不管其他玩家加多少，他都要进来看翻牌 (Flop)。

(3) 有点概念就要看到底。特别喜欢看牌，只要有听牌 (Draw)，就买到底，难得弃一把，还得来一句：发一张看

看。但又不会加注 (Raise)，没有打对手弃牌率的认识。

(4) 读牌能力差，也没有验牌意识，所以很少有下注 (Bet) 或者加注 (Raise) 的动作。有牌也难以确定自己是不是领先，所以最好的办法就是打到开牌，“Anycall”就是这么来的。

#### ♣ 松弱玩家的提高

(1) 注意起手牌质量，减少入池频率。按概率计算，如6人桌，6把有一把牌最大，9人桌，9把才有一把最大，把把都参与完全没必要。

(2) 克制好奇心，学会计算中牌概率和底池赔率，按照教科书牌理去玩牌，而不是凭感觉有听牌 (Draw) 就跟注 (Call)。

(3) 学会读牌。不要只盯着自己的底牌，强迫自己去解读对手的底牌。了解自己的牌力很重要，但解读能不能大过对手的牌力更重要；知道自己的牌力能不能强过对手的牌力很重要，但最终目的是拿下底池，拿下尽可能大的底池。解读牌力，最终是为了制定拿下底池的策略。时刻提醒自己，最终的目标是拿下底池，而不是看自己的底牌和公共牌



拼成了什么牌。

(4) 在试着去读牌的基础之上，逐步培养打对手弃牌率，在领先情况下做大底池，尽量打出牌力价值的意识。

## 7. 暴鱼

### ♣ 暴鱼的特点

(1) 所谓暴鱼，牌风极其彪悍火暴，下注根本不看底池，也不算赔率，爱信不信，爱跟（Call）不跟（Call），锤到你跟（Call）不动，抡得你接不住。

(2) 下注根本不看底池，听牌（Draw）就敢全进（All-in），领先下注也不怕把鱼打跑，重锤狂抡。你读牌读错一把，他就能让你元气大伤；同理，抓住暴鱼，自然就是暴利。

(3) 暴鱼的筹码波动极其剧烈。刚才还在水下，转眼就是大赢家；刚赢了一个大锅，下一把就送出去了。

(4) 暴鱼不是来玩牌的，不是来赢筹码的，也不是来送

筹码的，他是来找刺激的。重锤出去，看你的反应，把巨大的跟注（Call）压力甩给你。暴鱼负责简单粗暴，让对手去长考费脑。让筹码剧烈地波动，寻找那一丝豪赌的快感！

#### ♣ 如何抓暴鱼

(1) 更加注意起手牌质量。你要想清楚，入池后底池会膨胀得很快，很容易打出大底池，牌力不够大，没有足够的延展性，支撑不了打到河牌圈（River round）。

(2) 用大牌默默地跟注（Call），控池并拿下底池。尽量控制底池膨胀的速度，有暴鱼在，底池膨胀的速度已经是飞快了，不需要再去做大底池，只有在坚果牌（Nuts）的时候才有必要加注（Raise），免得惊动了暴鱼，打乱了他加注的节奏，又或者他直接把你推了，接都接不动。

(3) 用坚果牌（Nuts）跟暴鱼决战。暴鱼不按牌理下注，所以很难读出暴鱼的底牌，同时，暴鱼也基本不清楚你的底牌，他在那狂锤，你默默地跟注（Call），他也很难获得更多的信息。他不了解你，所以等机会用坚果牌（Nuts）与其决战，你不清楚他，所以这是最稳妥的策略。



### ♣ 暴鱼的提高

(1) 佛与魔仅在一念之间，暴鱼与鲨鱼也只是一步之遥。只要把握拿捏好简单粗暴的度，暴鱼就是松凶大鲨鱼。

(2) 暴鱼下注不看底池，不算赔率，我觉得这不是问题。本篇开头也讲过，这是形象的价值，就这么打，自然有人不信，过来支付。

(3) 暴鱼需要拿捏的是一个度。如果翻牌前，大家都等着你加注，翻牌后也都等着你来偷，很明显，全桌人的战术都是围绕你来制定的，成为全桌人的目标，那么肯定是太松了。难以通过下注获得对手的牌力信息，那也是太松了，松到对手只需默默地跟注（Call）了。

(4) 还是讲度的问题。可以不看底池暴力加注，但要有收放自如的能力。不能打到自己没有退路，更不能读出对方牌力强于自己，很少出路（Outs）或者没有追牌的情况下，还去跟注（Call），这就是传说中水平很差的跟注，俗称“鱼Call”。



## 8. 金龙鱼

### ♣ 金龙鱼特点

(1) 金龙鱼的核心特点：钱多牌技差。钱多是指不珍惜筹码，经常干“鱼 Call”的事儿；牌技差体现在没有足够的读牌、控场能力，又喜欢频繁操作，给对手留下足够多的信息。又浪又没有能力拿下底池，这就是传说中的无刺金龙鱼。

(2) 金龙鱼往往有一定的牌龄，见过别人偷，见过别人抢，看似了解各种操作手段。但本质上并没有真正领会造锅、控池、诈唬 (Bluff)、抓诈唬等技能的精髓。就如同有两三年驾龄的半新司机，正是最危险的时候。功底不够，又去操作，自然会对手留下足够多的信息。牌力不够被人偷，有点牌力足额支付。

### ♣ 如何抓金龙鱼

(1) 准确读牌是抓金龙鱼的核心。只要有缝隙，就能

撬得动，金龙鱼会偷、会抓偷、会造锅，与金龙鱼的互动足够多，缝隙便够大。他会偷，你抓偷可以获得很高的利润；他会抓偷，所以会支付你足额的价值注；他会造锅，你就有机会赢下一个大底池。你抓，或者不抓，金龙鱼就在那里，你若想抓，请准确读牌，读对了，金龙鱼会给你足额的回报。

(2) 金龙鱼是牌桌上很受欢迎的玩家，他跟其他玩家有足够多的互动，不论能不能抓到他，至少他是一个有趣的玩家。

### ♣ 金龙鱼的提高

(1) 金龙鱼在向着松凶鲨鱼迈进的道路上。随着读牌能力的不断提高，对诈唬 (Bluff)、抓诈唬 (Bluff)、造底池 (Pot)、下价值 (Value) 注等技能的进一步理解，金龙鱼有望成为松凶鲨鱼。

(2) 建立在读牌基础之上的操作。操作最终是为了拿下底池，操作的过程有获得对手信息的目的。不过脑的操作，只会为对手提供信息，奉送筹码。



## 9. 风格与形象

风格不等于形象。许多时候风格与形象是相近的，松弱就是浪鱼，紧凶就是鲨鱼。但风格并不等于形象，风格是自身的特点，形象是在对手眼中的状态。

经常有人讲，要在紧的局里玩得松，要在松的局里玩得紧。这句话讲得没错，但不够透彻。更严谨的表述应该是：紧局紧形象松风格，松局松形象紧风格。

紧局紧形象松风格。紧手多的局，玩家弃牌率高，要多去偷底池，心里想着多偷就行了，外在形象肯定是越紧越好，这样才更容易偷得到。尽量不要亮底牌，最好偷一晚上，都别打到河牌圈（River round），偷得到收锅结束，偷不到弃牌结束，就是不亮底牌。其他人问你底牌，尽管往大了说就对了，记住要一脸的诚恳。

松局松形象紧风格。松局的特点是玩家下注活跃，跟注（Call）积极。有大牌时可以获得很足的价值（Value），偷牌容易遭遇“鱼 Call”，不好偷。所以在松局要玩得紧，有大

牌才上，领先牌放开了重锤就对了。同样的道理，心里知道有牌才上就行了，外在的形象越松越好，越松的形象有大牌时的价值（Value）越足。

## 10. 状态与风格

玩家的风格不是一成不变的。见过许多玩家在盈利时是风险厌恶型，玩得很紧；一旦水下，马上玩得很松，希望尽快翻本；到了深度水下，直接变成有点概念就想赛一把的赌徒，俨然风险喜好型。

德州扑克玩家有一种状态叫作情绪失控（Tilt），俗称“毛掉了”，一旦被打毛了，情绪失控（Tilt）开始胡玩，加速损失筹码。一般连续几次领先被追上（Bad beat），玩家容易情绪失控（Tilt）。

在现实牌桌上，“水上紧如处子，水下浪人荡妇”的选手不在少数，也经常看到被打得情绪失控（Tilt）的玩家。一个好的德州扑克玩家要及时了解对手的风格，时刻关注对手当下的状态。当然，控制好自己的状态更是重要。



### 11. 时刻注意自己当下的牌桌形象，制定风格策略

抛开紧局、松局外在环境不讲，从自身出发，外在形象紧时要松，形象紧，更容易偷到底池，那就去偷吧；外在形象松时要紧，偷底池刚被抓了2把，形象很差，那就有牌再上吧，牌大就重锤，不信你的玩家会支付你足额的价值。

一个好的玩家，不仅要及时了解对手的风格以及关注其当下的状态，也要时刻注意自己当下的牌桌形象，以制定风格策略。反形象的下注往往会有超额收益。

### 12. 顶级鲨鱼：紧凶形象下松凶，交替凶松形象下紧凶

有人问紧凶好，还是松凶好，得到的回答往往是紧凶更稳定，风险小，松凶在牌运好的时候，容易实现大赢。但我今天想说的是，顶级鲨鱼是这样一种状态：紧凶形象下松凶，交替凶松形象下紧凶。如果你认真看了本篇的前面部





分，应该能够理解我所讲的是怎样一种状态。

最近出来一个新词，我觉得用来形容这种顶级鲨鱼很贴切：全能神！能偷、能抢、能诈唬（Bluff）、能抓诈唬；开牌没他大，弃牌总觉得他在偷；有时下注很合理，有时胡乱打；战斗面总是下重注，打你不信，弃牌不甘心，开牌他真有牌，一抓一脸血；大锅要拿下，小锅不放过，复杂牌面他收锅，干燥牌面也归他；等你真有牌，开一枪，他跑得比兔子还快；玩了大半天，基本看不到他的底牌；打得你很难受，想拼又使不上劲，不拼他就在那收锅。这样的顶级鲨鱼，不是全能神是什么！

### 13. 底牌的开牌价格

底牌是有价格的，轻易不要亮你的底牌，争取在最终开牌前结束战斗，少亮底牌有利于收下更多的底池。让对手支付更多的筹码来购买你的底牌信息。一直在收锅，从来不亮牌，这是怎样一种状态！只有对底牌的开牌价格有足够认识的鲨鱼，才能凶到骨子里。



## 五、位置与筹码

### 1. 位置有多重要

围棋、象棋、五子棋、斗地主，各种棋牌博弈类游戏，先手都有非常明显的优势。德州扑克是位置靠后有优势，可以先看到对手做动作，得到更多的信息，再作决策。德州扑克的位置优势要明显大于其他棋牌类游戏的先手。原因在于德州扑克有4轮叫注圈，每一轮都有这个优势，而其他游戏的先手只有开局时的那一下。

都说位置重要，但很少有人认真评估过位置到底有多重要。象棋、围棋这种一局要下很多步，只是开局时的一步先手，优势都非常明显。德州扑克一共就4轮叫注，位置靠后的，每一轮都有位置优势，这个优势太大太大了！一把牌越



是打到底，叫注圈越多，位置靠后的优势越大，底池也越大，大底池（Pot）经常被位置靠后的人收下，就是这个道理。

在现实牌局中，同样的牌力，位置靠后，赢可以赢得更多，输可以少输；位置靠前，想赢与牌力匹配的足额筹码更难，更容易输掉超额的筹码。

## 2. 前位的原则

(1) 在前位，有位置劣势，对入局的起手牌要求更高。弃掉更多的牌，减少入局次数。

(2) 可快可慢的，选择快打。每一轮都有位置劣势，战斗回合越早结束越好。在前位，要么暴力下注，要么弃牌，少一些默默地跟注（Call）。

(3) 德州扑克讲究守正出奇，前位更应重视“守正”。不犯错，不报侥幸心理，少做无谓动作，控制底池膨胀，“no zuo no die”。

(4) 降低预期。能赢的牌经常赢得少，输赢两可的往往丢掉底池，这都是很正常的事情。





深筹码一场牌局下来，最重要的是等待机会来临，玩好几把关键牌。

深筹码玩家，一定要时刻注意对手的筹码量，面对不同筹码深度，策略完全不同。两个深筹码除非赶上冤家牌，一般都会尽量规避，或者努力控池，避免短兵相接。

### 6. 短筹码的精髓：领先全进 (All-in)

(1) 短筹码核心特点：对于领先牌来说，优势在于风险可控，不给对手买牌的合适赔率；对于听牌来说，就是劣势，买到了牌也难以获得足额赔率。

(2) 基于短筹码的特点，其玩法精髓在于只玩领先牌。AA、KK、QQ、AK，拿到这样的大牌才上，底牌圈 (Pre-Flop) 就努力把筹码推进去，如果底牌圈 (Pre-Flop) 筹码打不完，也要尽量做大底池，翻牌 (Flop) 发出来就可以直接闭着眼睛全进 (All-in) 了。对照上面罗列的胜率赔率表，这种无脑打法是完全合理的。

(3) 短筹码拿到同花连张，可以群殴，绝不单挑。买牌赔率不合适，要尽量弃掉需要买牌的连张或者同花。但多人



入池的局，给了合适赔率，可以进来摇奖。记住大原则：只玩一对多，不玩一对一。

## 7. 深筹码的精髓：坚果牌全进 (Nuts All-in)

(1) 深筹码，既是深筹码，也是短筹码。如果你是牌桌上的筹码领先者 (Chip leader)，那么你的筹码长度是由对手决定的，对手是短筹码，这一局你也变成短筹码了。所以筹码越深，越需要时刻观察对手的筹码量。

(2) 深筹码买牌的隐含赔率高，起手牌的范围可以更广，入局后公共牌与其相关联的可能性也越大，玩法的弹性也很大。深筹码总是给对手很大压力，一方面筹码深可以一把清掉对手，另外起手牌范围广，玩法弹性大，也增加了对手读牌的难度。

(3) 深筹码的精髓：坚果牌全进 (Nuts All-in)。筹码越深，隐含赔率弹性越大，也越难把握，如果出现判断失误，或者领先被追上 (Bad beat)，损失会非常惨重，深筹码面对大底池 (Pot)，最重要的就是确定性，所以其精髓就在于坚果牌全进 (Nuts All-in)。



### 8. 筹码与位置的乘数效应

(1) 深筹码在后位，再有一把好牌，就如同大资金在牛市，抱着牛股。机会来临，猛干一票，这是筹码与位置的乘数效应发挥到极致的情況。

(2) 短筹码在前位或者后位，差别就没那么大了，反正打法简单粗暴，输赢风险可控，回合少弹性小。

(3) 很多人讲控池的重要性，总会提到“赢下与牌力相符的底池”。而我想说：“赢下与牌力、位置、筹码深度相符的底池。”





## 六、叫注的目的

### 1. 叫注动作

每一轮叫注圈，所有能做的叫注动作（Action）就是这些：让牌（Check）、弃牌（Fold）、跟注（Call）、下注（Bet）、加注（Raise）、让牌—加注（Check—Raise）、再加注（Re—Raise）、全进（All-in）。这些叫注动作可以分为两类：示弱动作与示强动作。很明显，让牌（Check）、弃牌（Fold）、跟注（Call），属于示弱动作；下注（Bet）、加注（Raise）、让牌—加注（Check—Raise）、再加注（Re—Raise）、全进（All-in），属于示强动作。

做出每一个叫注动作（Action）都要有明确的目的，要有这个意识，非常重要。轮到自己叫注了，要结合起手牌、

公共牌、筹码深浅、位置前后、对手情况，思考一下自己打算怎么干，期望达到什么效果，要清楚自己叫注的目的。

### 2. 弃牌 (Fold) 的目的

弃牌 (Fold) 意味着结束这一把，止损出局。学会弃牌 (Fold) 非常重要，少输就是赢，筹码一是靠赢赚出来的，二是靠守留下来的。

(1) 弃掉没有延展性的起手牌，底牌圈 (Pre-Flop) 就弃牌。所谓没有延展性，就是没有发展空间，中了牌都不确定是不是领先，进来是干什么的都说不清楚的脏牌。脏牌在后期没有发展，越往后越被动，赢只能赢一点，输经常输很多。

(2) 确定自己落后，弃牌止损。公共牌全部发出来了，通过读牌确定落后对方，就要弃牌。这句话很像废话，但在现实牌局中，经常会听到这样的自白“我已经知道他领先了，但我就想看他的底牌”。

(3) 买牌赔率不合适，弃牌。综合考虑买中后是否确定领先，以及隐含赔率等因素后，如果赔率不合适，就要停止买牌，弃牌出局。



### 3. 弃牌 (Fold) 时的心理因素

应该弃掉的牌，能不能弃得掉，是高手与菜鸟的重要差别之一。弃不掉牌往往存在这样一些心理因素：

(1) 盲注不贵，进来摇奖。有些玩家拿到任何起手牌，都要去看翻牌 (Flop) 的三张公共牌，以满足自己的好奇心。还有一些很夸张的菜鸟，根本不做判断思考，经常跟注 (Call) 到底，要看全部公共牌，以及对方的底牌，江湖人称“三星 Anycall”。这些都是很好的牌友，人家是来娱乐的，那你就慷慨地让他娱乐，放开了赢他的筹码好了，反正他也不在乎，他是来花钱买看牌的快感的。

(2) 已经投入这么多了，不想弃。其实，扔到底池里的筹码属于底池，不再属于你，每一次叫注都是新的，别给大脑那么大负担好吗。

(3) 我牌挺大的，弃不掉。比较常见大同花清掉小同花，经常会听到小同花说，我就输那么几手牌，弃不掉。打到河牌圈 (River round)，当对方下了一个重注，要决定跟注 (Call) 还是弃牌 (Fold) 时，要考虑的不是我的牌大不

大，而是我的牌能不能大过对手。

### 4. 明确的判断，坚决的执行

写到这里忍不住又要感慨几句，德州扑克跟投资太像了。无论什么起手牌都想进来看公共牌，不管有没有机会，空仓就难受；投入越多弃牌越难，只要被套就刹不下手；手里的牌越大越不愿意弃牌，个股了解越深信心越足，系统风险来临死得越惨。

德州扑克的弃牌，类似于投资的斩仓，都是止损。这个动作太重要了，能不能做得到，往往决定了盈利还是亏损，生存还是消亡，高手还是菜鸟。

不论德州扑克还是投资，要想提高，本人推崇“明确的判断，坚决的执行”。每一次判断都要有明确的答案，根据判断的结果做最合理的决策，再坚决执行落实。随着判断能力的提高，水平自然就提高了。判断模棱两可，决策犹豫不决，对了暗暗窃喜，输了抱怨运气，这些都是菜鸟的行为。

上面提到的弃不掉牌的情况，只要坚决摒弃侥幸心理，明确判断，执行自然也就坚决了。不怕判断错，但方法一定



要对，只要方法对，水平会逐步提高的，越往后错就会越少。

提到弃牌 (Fold) 时，写下了这段推崇“明确的判断，坚决的执行”的文字，因为写在这里最合适，对下面将要提到的其他叫注动作依然适用。

## 5. 让牌 (Check) 的目的

(1) 买牌时，以尽可能少的成本看牌。控制底池膨胀，示弱降低看牌成本。

(2) 在前位，让对手先做动作，静观其变。让牌—加注 (Check-Raise) 就是在做完让牌 (Check) 动作之后，衍生出来的。

(3) 牌力特别大，让对手买牌，等待对手犯错。已经中了四条或者葫芦 (Full House) 了，就让对手买牌吧，买中点东西才能打出价值。要是没买中，等着对手偷也行呀。

## 6. 跟注 (Call) 的目的

(1) 买牌时，支付看牌成本。

(2) 中等牌力，控池开牌。有一定牌力，又不足以膨胀底池，那就尽量控制底池，实现开牌。

(3) 牌力很大，隐藏实力，让对手买牌或者犯错。尤其是中了暗三条 (Set)，又读死对手是顶对的时候，就装作一副买花买顺的样子，默默地跟注 (Call)，让对手表演好了。

### 7. 示强动作的目的

下注 (Bet)、加注 (Raise)、让牌—加注 (Check-Raise)、再加注 (Re-Raise)、全进 (All-in)，都属于示强动作，而且越来越强。

(1) 牌力领先，拿下底池。以这个为目的，就要给对手一个不合适的买牌赔率。

(2) 发展空间大，做大底池。买牌也是牌力，出路 (Outs) 足够多，买中就是坚果牌 (Nuts)，就可以按领先牌来打，如果对方跟不动，就直接拿下底池，如果能够跟进来，底池快速膨胀，中牌价值更高。

(3) 验牌。通过下注，了解对手信息。希望通过下注，看对手的应对，来了解更多的信息。



(4) 给对手犯错误的机会。尤其是在后位，牌力又很强的情况下，可以下注 (Bet) 一个较小的注码，给对手犯错误的机会。

(5) 诈唬 (Bluff)。牌面发出半诈唬 (Semi-bluff) 的机会，下注拿下底池。

(6) 做出越强的动作，需要越强的牌力支撑，筹码越深对牌力要求越高。所以只有在坚果牌 (Nuts) 时，才会深筹码全进 (All-in)。

## 8. 从目的出发再来看叫注动作

轮到自己叫注了：第一要看前面的人做过什么动作；第二判断自己是领先还是落后；第三确定要出局还是继续；如果继续，第四考虑是否要让底池膨胀；第五考虑选择尽快拿下底池，还是打到最后开牌获胜。

叫注之前，思考了上面这些问题，再考虑进去筹码深度与位置情况，就知道自己要干什么了，这就是叫注目的。明确叫注目的之后，能做的动作就这么多，在里面选择匹配的动作就行了。



德州扑克是一款比较复杂的游戏，有科学又有艺术，讲概率又讲博弈。在谈不好量化的艺术与博弈之前，先努力打好科学与概率的基础吧。





## 七、常见起手牌的玩法

### 1. 牌型大小排序

——同花顺——四条——葫芦——同花——顺子——三条——两对——一对——高牌，德州扑克的基本牌型就这些，大小排序就这样。你大概会疑惑，书都写到这了，怎么才开始介绍基本规则。都翻到这一篇了，相信你肯定也看出本书不是来普及规则的。我是想说，很多时候最基础的东西，往往是最重要的。

在现实牌桌上，同花顺和四条很少见，只有“高牌、一对、两对”的牌力很难打出大池底（Pot）。所以一场牌局下来，绝大部分关键牌都是在“葫芦、同花、顺子、三条”这几个牌型中展开的。这就是最基础、最本质、最重要的事情。



### 2. 弃掉脏牌

所谓脏牌，就是不能形成“葫芦（暗葫芦）、同花、顺子、三条（暗三）”的起手牌。再进一步，就是来了你想要的公共牌，也很难找到自己牌力大小位置的牌。大劈叉进来，中了顶对你要担心踢脚（Kicker）没对手大，中了两对，你要担心自己是小两对，还要担心对手是暗三条（Set）、同花（Flush）或顺子（Straight）。不连张的同色（Suited）小牌进来，中了同花也不确定领先不领先，这也属于脏牌。找不到牌力大小位置，赢基本赢不大，输经常输很多。另外这种起手牌延展性很差，随着公共牌的增加，牌力增强的概率较小，越是打到河牌圈（River round），越是不利。

### 3. 好的起手牌

所谓好的起手牌，就是能形成“葫芦（暗葫芦）、同花、顺子、三条（暗三）”的牌。同样再进一步，就是中牌之后，知道自己牌力大小位置的牌，随着公共牌的发出，牌力增强



的概率大，有延展性的牌。再深入来讲，最强的牌力是坚果牌（Nuts），能形成坚果牌（Nuts）的起手牌就是好的起手牌。形成坚果牌（Nuts），可以明确自己的牌力大小位置，这一点至关重要，尤其是深筹码。

不难发现，好的起手牌大范围就是：对子、同色、连张。同色最好是带 A 的同色，连张最好是同色的连张。

### 4. 入池的目的

不同的起手牌，入池之后的功能属性是不同的，对子是为了中暗三条（Set）的，同色是为了中同花的，连张是为了中顺子的。不要忘记入池的初衷，当你的同色或连张中了顶对，往往是一个陷阱；大对子入池，看到帽子就要忘记翻牌前的优势；买花、买顺的，到后面玩成了 2 对，经常输大锅。

### 5. 对子的玩法

一个很重要的事情，德州扑克坚果牌（Nuts）与非坚果牌（Nuts）有本质区别。德州扑克不是看自己牌有多大的游



戏，而是看自己牌有没有对手牌大的游戏，所以坚果牌（Nuts）与第二大的牌有本质的区别。

所以 AA 与 KK 也有本质区别，AA 在翻牌前是坚果牌（Nuts），多深的筹码都可以全进（All-in），而 KK 需要防着 AA。

(1) AA 的玩法。AA 要单独讲一下，在翻牌前它是坚果牌（Nuts），翻牌前能全进（All-in）是最理想的。如果是短筹码，要努力在翻牌前就打到全进（All-in），如果翻牌前打不完，也要尽量做大底池，翻牌（Flop）发出来，就闭着眼睛把剩下的筹码推进去。如果筹码较深，翻牌圈（Flop round）还没有拿下底池，筹码也打不完，就要忘记最初的优势，要知道此时牌力比高牌进来中了一个顶对强不了多少，而且后面的延展性很差。

(2) KK、QQ、AK 的玩法。这里把 AK 也当大对子来看待，这几手牌很多时候跟 AA 玩法差不多。拿到这几手牌，一个很重要的事情，就是要在翻牌前确认自己的牌力大小位置。如果我拿到 KK，轮到我叫注，都是要加注（Raise）一下的，对手没有再加注（Re-Raise）回来，基本可以确定对手不是 AA，这一个动作得到的验牌信息非常重要。AA 在翻



牌前很少会平跟 (Call)，除非筹码非常深，对手又打算慢打。KK 在确认翻牌前领先的情况下，翻牌 (Flop) 没有发出帽子，短筹码就可以闭着眼睛全进 (All-in) 了。

(3) 小对子的玩法。小对子就是进来中暗三条 (Set) 的，没中暗三条 (Set)，有人下注，就毫无压力地弃掉。

(4) 大对子比较适合玩短筹码，长筹码如果不能在翻牌圈 (Flop round) 或之前结束战斗，优势将荡然无存。许多时候，为了避免底池在翻牌圈 (Flop round) 或之前过快膨胀，而之后又控制不住局面，深筹码经常会把 JJ、QQ，甚至 KK，当小对子来玩，筹码越深大对子的优势越小。

## 6. 同色的玩法

重要的事情要再讲一遍，德州扑克坚果牌 (Nuts) 与非坚果牌 (Nuts) 有本质区别。德州扑克不是看自己牌有多大的游戏，而是看自己牌有没有对手牌大的游戏，所以坚果牌 (Nuts) 与第二大的牌有本质的区别。

带 A 的同色，与其他同色有本质区别，它中了同花，就是最大的花 (Nuts 花)。当然还有同花顺，就是太少见了。



(1) 带 A 的同色，是最好的同色，中花就是最大的花（Nuts 花）。带 K 或者 Q 的同色，翻牌前就弃掉一点都不可惜，最大的问题就是中了牌之后，不能确定自己牌力大小的位置。如果入池了，中了牌也要警惕 A 花，要有控池意识，见了太多 A 花清掉 K 花的，K 花觉得自己很大所以弃不掉，自己再大没有对手大又有什么用。

(2) 买花的进来一定要牢记自己是干什么来的。中个顶对，或者中个两对，如果不注意控池，就极有可能吞下苦果。

### 7. 连张的玩法

重要的事情讲三遍，德州扑克坚果牌（Nuts）与非坚果牌（Nuts）有本质区别。德州扑克不是看自己牌有多大的游戏，而是看自己牌有没有对手牌大的游戏，所以坚果牌（Nuts）与第二大的牌有本质的区别。

(1) TJ，是最好的连张。TJ 可以形成 4 种顺子：789TJ、89TJQ、9TJQK、TJQKA，而这 4 个顺子，都是坚果牌（Nuts）。

(2) 67，也是很好的连张。67 也可以形成 4 种顺子：



34567、45678、56789、6789T，虽然形成的顺子是否是坚果牌 (Nuts)，往往还需要看另外两张公共牌。但 67 的好处在于，起手牌大概率与其他入池的玩家不冲突，当牌面发出一堆小牌时，往往可以拿下底池。

(3) 可以形成顺子的起手牌，除了连张之外，还有类似于 68、79 隔一个数，58、69 隔两个数，8Q、9K 隔三个数的牌型。连张能形成 4 种顺子；隔一个数能形成 3 种顺子；隔两个数只能形成 2 种顺子；隔三个数只能形成 1 种顺子，而且除了 AT 之外，其他隔三个数形成的顺子都不是坚果牌 (Nuts)。

要玩顺子，一定要拿挨得紧的两张牌入池，两张牌隔得越开，形成顺子的牌型越少、概率越低，成牌后是坚果牌 (Nuts) 的可能性越小。

## 8. 同色连张

同色连张是很好的起手牌，可以同时听花听顺，中牌的概率也就大了很多。

(1) 拿着同色连张，一个很重要的事情，就是判断中牌

后是否领先。这决定着在听牌时，是否要去买牌、中牌后要怎样叫注。

(2) 花顺两抽的牌，中牌的概率在提升，但中牌后是否领先往往不确定。所以读牌尤其重要。

(3) 花顺两抽的牌，买牌的出路 (Outs) 数较多，这也是牌力，所以下注策略空间很大，可以控制底池膨胀，控制买牌成本，也可以进攻直接拿下底池，或者做大底池，以便利于中牌后获得更大价值。

### 9. 按牌理打牌

什么是按牌理打牌：拿较好的起手牌入池，清楚自己是进来干什么的，根据起手牌与公共牌，以及对手的叫注动作，形成判断并作出应对，最终执行的叫注动作有明确清晰的目的，再观察对手的应对动作，捕捉更多的信息，为下一步行动做好准备，力争拿下底池，并尽可能多地赢取筹码。

高手打牌，叫注的逻辑是清晰的，是讲牌理的，认真读牌是有非常大价值的。在现实牌桌上，会遇到乱棍打死老师傅的情况，有些牌友经常拿脏牌入池，下注毫无章法，





最终靠买牌爆冷 (Bad beat) 拿下底池。遇到这样的对手，千万注意不要乐出声来，赢他们的筹码比在自家后院割韭菜还容易。

## 10. 深筹码处理关键牌的要点

深筹码处理关键牌的核心要点是：控制底池膨胀的节奏。

所谓关键牌，就是形成大底池 (Pot) 的牌局，这往往有三个条件：双方深筹码、落后方有的追、底池持续膨胀。

一把典型的大底池 (Pot) 牌例：翻牌圈 (Flop round) 花顺两抽面，有人中暗三条 (Set)，有人买牌；转牌圈 (Turn round) 买牌的人中顺子或同花；河牌圈 (River round) 再发出公对，中暗三条 (Set) 的玩家成了葫芦 (Full House)。如果双方都是深筹码的话，有很大可能打出一个大底池 (Pot)，而且这把牌谁拿下底池都正常，就看这个过程是怎么下注的了。

这把牌买花买顺的玩家，要想拿下底池，只有一个机会，就是在转牌圈 (Turn round) 上全进 (All-in)，或者至少是下很重的注，筹码量要让对手买牌赔率不合适。

中暗三条 (Set) 的玩家要想拿下底池，在翻牌圈 (Flop round) 有两种选择。要么控制底池膨胀，即使对手转牌圈 (Turn round) 中牌，也推不出来，还有河牌圈 (River round) 追的机会，追上了还有隐含赔率，哪怕对手转牌圈 (Turn round) 上直接推出来了，因为入池不深，弃牌也不会伤到筋骨。另一种选择，在翻牌圈 (Flop round) 就把大部分筹码推进去，甚至直接打到全进 (All-in)，增加对手买牌成本，即使转牌圈 (Turn round) 被对手买中，也不给对手太多的隐含赔率，自己剩下的筹码扔进去，在河牌圈 (River round) 买牌的赔率也是合适的。

中暗三条 (Set) 的玩家最尴尬的情况就是翻牌圈 (Flop round) 让底池有所膨胀，到了转牌圈 (Turn round)，对手中牌后，可以全进 (All-in) 推出来，套池已深，但河牌圈 (River round) 买牌赔率又不合适，这是最差的结果。

深筹码处理关键牌，一定要注意控制好底池膨胀的节奏，这是高手与菜鸟最重要的分隔线。这句话听得懂的自然懂了，听不懂的记在心里，多交学费，以后慢慢会懂的。

写这一篇时正值南方的雨季，窗外的雨淅淅沥沥，反而让黑夜越发孤寂。这样的夜，不愿坠入繁华，更不愿安然睡

## 博弈人生之德州扑克

去，站在阳台点一支烟，听风听雨凝望夜空。此情此景，再适合思考人生不过了。感慨人生如牌局，其残酷之处在于，生命只有一次，没有弃牌重来的机会，无论拿到什么底牌，都要玩到底。当你不幸拿到一手烂牌，依然要努力经营你的人生，在垂暮之年回顾一生，成败得失、悲欢离合皆是风景，没有懊悔“我本可以”，大概就算是玩好了这一局吧。

## 八、诈唬与抓诈唬

孙子兵法讲：古之善战者，先为不可胜，以待敌之可胜。不可胜在己，可胜在敌。意思是说，高手都是先让自己立于不败之地，等敌人暴露破绽就干翻他。不败在于自己不犯错，能胜在于抓住对手犯错。此话适用于一切竞技场，德州扑克诈唬（Bluff）与抓诈唬（Bluff）的精髓亦在于此。

### 1. 诈唬（Bluff）与抓诈唬（Bluff）本质

诈唬（Bluff）属于德州扑克高阶动作，抓诈唬（Bluff）更为高阶。诈唬（Bluff）与抓诈唬（Bluff）的本质是：攻击对手的弱点与破绽。这门武功的要诀就一句话：做好自己不犯错，耐心等待对手犯错。进一步来讲，就是按牌理打牌，



要求自己保持叫注的合理性，逻辑的一致性。面对对手，精准读牌，抓住对手的破绽，拿下底池。

一场牌局下来，有些牌是必胜的，或者是输定了的，我们通常称之为冤家牌。但冤家牌是少数情况，更多时候玩家对底池的争夺是非常激烈的，谁都有机会拿下底池，而这一过程势必要诈唬 (Bluff) 与抓诈唬 (Bluff)。能不能练好这门武功，决定了你赢筹码是靠牌技还是靠运气。

### 2. 诈唬 (Bluff) 的要点

(1) 保持叫注的合理性，下注逻辑的一致性。这是避免被抓的前提，只有做好了这一条，再谈通过诈唬 (Bluff) 拿下底池才有意义。

(2) 当你清晰地读出对手没有牌力时，就去诈唬 (Bluff) 吧。只要你下注，对手就会把底池让给你。

(3) 当你扮演的角色，对手会认为你中牌了的时候，就去诈唬 (Bluff) 吧。比如翻牌前加过注，翻牌 (Flop) 发出 A，就借势开一枪吧。又例如，对手在领打，大概率是顶对或者超对，你在后面默默地跟注 (Call)，发出花面、顺面，

就重锤吧，只要读死了对手的牌，基本接不动两枪。

(4) 半诈唬 (Semi-bluff)，在买牌 (Draw) 的路上，可以开一枪，要么直接拿下底池，要么做大底池。常说别人下注 (Bet) 你会跟注 (Call)，不如自己先下注 (Bet)。这句话在半诈唬 (Semi-bluff) 时尤其适用。

(5) 诈唬 (Bluff) 筹码的量要到位。把握好下注的筹码量是一个非常重要的技术活，就诈唬 (Bluff) 这一环节而言，下注太小对手看牌赔率合适，或者愿意支付看牌成本，下注太大，对手也容易不信。在保证自己下注的合理性的前提下，要根据对手的风格下合适的注码。有些铁头，怎么打都不走的，另一些玩家，下个小注，人影都没了。所以这个所谓合适的量，只可意会不可言传了。

### 3. 抓诈唬 (Bluff) 的要点

(1) 抓诈唬 (Bluff) 的精髓在于：抓住对手下注的不合理性。一位牌友之前总结过抓诈唬 (Bluff) 的心得，甚是经典，他说：“牌面上，顺也不怕、花也不怕、葫芦也不怕，一直在下注，那大概率就是在诈唬 (Bluff)。”这句话基本说



出了抓诈唬 (Bluff) 的精髓，对手下注存在明显的不合理性，手中的底牌扮演的角色前后逻辑不一致，这就是破绽，抓他就对了。

(2) “当你的敌人犯错的时候，千万不要去中断他。”这句话是拿破仑说的，我猜他当时一定坐在牌桌上。当对手在诈唬 (Bluff)，你读死了他在诈唬 (Bluff)，尤其是自己大牌在手时，不要惊动对手，不要去打断他，就让他在诈唬 (Bluff) 的道路上一直偷到底。

(3) 给对手一个诈唬 (Bluff) 的机会。还是那句话：别人下注 (Bet) 你会跟注 (Call)，不如自己先下注 (Bet)。这句话有适用的环境，那就是在公共牌还没有全部发出来的情况下，可以打个弃牌率，抢先下注 (Bet) 比默默跟注 (Call) 要好。这里要讲两个“别人下注 (Bet) 你会跟注 (Call)，就让对手先下注 (Bet)”的情况。

当公共牌全部发出来了，河牌 (River) 发出了花面或者顺面，给了对手借牌面诈唬 (Bluff) 的机会，你下注的话，对手要么秒弃，要么能跟上来的都比你大，如果此时别人下注 (Bet) 你会跟注 (Call)，那么就让对手先下注 (Bet)，给对手一个诈唬 (Bluff) 的机会。

另一种情况，当转牌（Turn）发出花或者顺的听牌（Draw）面，一个明显的半诈唬（Semi-bluff）的机会，如果此时别人下注（Bet）你会跟注（Call），那么有两种让对手先下注（Bet）的选择。一种是对手下注（Bet）后，不惊动他，如果河牌（River）没中，他还会再偷一枪，抓个满的，如果中牌了就把底池让给他；另一种选择是，对手下注（Bet）后，直接暴力加注（Raise），接下来要么直接拿下底池，要么让对手支付因半诈唬（Semi-bluff）而大幅增加的买牌成本。

（4）用诈唬（Bluff）抓诈唬（Bluff）。这是抓诈唬的很高的境界，需要非常自信的读牌能力，以及绝对过硬的心理素质。读出对方在诈唬（Bluff），但自己手里也没有牌力，如果用跟注（Call）来抓诈唬（Bluff），极有可能出现“抓鸡没鸡大”的悲剧。这个时候加注（Raise）回去是拿下底池的最好办法。

### 4. 风格与形象

之前有一篇讲风格与形象的，在这里要专门再提一下，





在诈唬 (Bluff) 与抓诈唬 (Bluff) 时，要时刻关注自身与对手的风格及形象，这一点尤其重要。

自身形象很差，那就尽量不要去偷了，对方很容易不信你，抓你诈唬 (Bluff)。抓对手诈唬 (Bluff) 时，也要看对手当下的状态，明显情绪失控 (Tilt)，下注不合理，就去抓他。

优秀的玩家要善于玩反形象，对手觉得你情绪失控 (Tilt) 了，有牌就重锤，让对方来抓诈唬 (Bluff)。形象好，对手认为你下注很价值，那就多偷一些底池。这个度如何把握就看玩家自己发挥了，经常说德州扑克怎么打都合理，就是这个意思。

### 5. 上注码大小合适的牌桌

一个人在牌桌上的心理素质跟经济实力有关系，但也不是完全正相关。见过不少有钱人下一个大一点的注诈唬 (Bluff)，脸红手颤，说话结巴；也见过一些穷屌丝，深筹码推全进 (All-in) 偷底池，脸不红心不跳。

心理素质明显不过关的玩家，下注诈唬 (Bluff) 之后，会有一些外在表现，有些人会抖腿，人类基因记忆里遇到危





## 九、心灵的力量

在金融圈，非常流行德州扑克，因为德州扑克与投资有太多的共通之处。一个基金经理在牌桌上的表现，往往反映了他的投资风格。投资与德州扑克都是展现人性并放大人性的游戏，最终比拼的都是心境修为，较量的是心灵的力量。

### 1. 德州扑克与投资的魅力

投资被称为人生的最后一个职业，其魅力在于复利，可以用最初的小资金滚雪球，成就最终的大资本。而德州扑克做好了资金管理，也可以从小局一路赢到大局，让财富上升很多个台阶，实现财务自由。

投资与德州扑克这两款游戏，无疑充满了魅力，令高学

历、高智商人群趋之若鹜。

## 2. 赢在上桌前

本人对待投资与德州扑克有一个很重要的理念，就是要赢在上桌前：

(1) 保持良好的生活习惯，坚持锻炼，注意休息，保证上桌时头脑清晰、精力充沛。

(2) 认真学习关于德州扑克理念与技巧的书籍以及相关视频，能够牢记常用概率表，把各种牌型的要点了然于胸。

(3) 做好资金管理，有多强的资金实力上多大的牌桌，有充足的资金储备（Bankroll）来支持足够多的买入（Buy-in），上牌桌就是来无压力玩牌的，不让资金压力使技术动作变形。

(4) 只上公平的牌桌，公平的牌桌是不抽水的牌桌，可以放心没人会作弊的牌桌。

上牌桌前，就要比对手做更多的功课，以更好的竞技状态来参与游戏。投资何尝不是如此，收盘后不做足功课，开

盘就交易，是很难获得成功的。

### 3. 情绪控制

在牌桌上，只要有人被打情绪失控 (Tilt) 了，或者到了牌局临近结束，整个牌桌的风险偏好会急剧上升，输赢的波动会显著加大。对于高手而言，这是收割的黄金时段。

如果有玩家被洗了一个大底池 (Pot)，或者经历了被爆冷追上 (Bad beat)，就有可能导致情绪失控 (Tilt)，俗称被打毛了。玩家的心理素质有高低差异，所以情绪失控 (Tilt) 的阈值也会不同，有些玩家被爆冷 (Bad beat) 一把就毛了，而另一些心理素质过硬的，连续被爆冷 (Bad beat)，技术动作也不会变形。

玩家情绪失控 (Tilt) 之后，会有这样一些表现：翻牌前稍微有点牌力就会下注 (Bet)，甚至暴力加注 (Raise)，为了尽快扳回败局，会在翻盘前就努力做大底池；翻牌后，稍微有点概念就要参与，买牌赔率不合适，明显是负期望值的情况下，还是会跟注听牌 (Draw)，基本不看胜率与赔率

了，只要有博的机会就会干到底；没中牌的情况下，诈唬（Bluff）的动作会增多，不甘心放弃底池。整个表现就是风险偏好急剧上升，叫注动作（Action）的合理性大幅下降，这个时候就是筹码加速沦陷的时候。

在牌局临近结束的时候，牌桌的风险偏好也会大幅上升，局中还是浮亏浮盈，一结束就落实了。在牌桌上能清醒地认识到牌局明天还会有，坦然平静接受结果的输家是少数，大多数玩家在水下的情况下，都希望在当晚就扳回来。经历的很多牌局，输赢波动最大的时候，往往是牌局的最后半小时。

优秀的玩家，在经历了冤家牌输掉大底池（Pot），甚至被连续爆冷（Bad beat）击败的情况下，依然能够保持平静。在牌局出现玩家情绪失控（Tilt），或者进入牌局的最后阶段，整个牌桌的风险偏好都被带起来的时候，更加要保持冷静，技术动作不能变形。有一些高手，会直接买个深筹码，借助自己看上去像是情绪失控（Tilt）的形象，打一个对手不信，一把清掉对手的筹码，不得不警惕。

在牌桌上，只要情绪不失控，就输不了太多。那些惨败的玩家，都是在情绪失控（Tilt）之后，被彻底击沉的。



#### 4. 上帝手中的骰子

另起一段，讲讲怎样控制情绪，尤其是如何应对逆境。顺流而下易，逆水行舟难，顺风球好打，浮盈的账户好做，水上的玩家从容，在顺境中做正确的事会相对容易，但是在逆境中，会变得艰难。

自己无疑是幸运的，在作为基金经理管理公开产品之前，经历了2015年6月开始的暴力闪电熊。见证了太多几千万级别、几亿级别，甚至几十亿级别账户的灰飞烟灭，个中体会只有亲历者才能感受。经历股灾，人生观、价值观受到巨大冲击，在之后长达半年的时间里，就此进行了深刻思考。

与好兄弟每隔几天就要深度探讨一次，一杯酒一支烟，从策略到心态，从投资到哲学，从财富到人生，我们从不同的角度、更高的维度去反思这一轮股灾。这位未来必将在投资界成为大师的兄弟说过一句话，分享给大家：“运气是上帝在摇骰子，但你可以决定是否给上帝那把骰子。”本人也有一句话分享给大家：“生活可以有波折，人生不应有回撒。”这两句话，是我们6个月思想碰撞的精华。







力量。就德州扑克而言，看过这么多书，经过深刻的思考，经历实战的洗礼，如今又将心得体会落笔成文归集成册，只要执行自己所写下来的，拉长了时间看，就会稳定获胜，成为大赢家。生活中很多事情都是相通的，经过深刻思考，长远规划的人生，可以做到：生活会有波折，人生不会回撤。

### 5. 科学与艺术

德州扑克与投资有许多共通之处：都讲概率，需要在不完全信息下作决策；追求能攻能守，有机会时下重注，没机会时不参与；注重风险控制，情况不妙坚决止损；了解自己，避免恐惧和贪婪；读懂对手，清楚其形象与风格。

这一系列特点，很容易让人提到科学与艺术这两个词。投资与德州扑克，到底是科学还是艺术，我想应该是先科学再艺术，要讲艺术也是在科学的基础上讲艺术。另外，也要因人而异。有些人没有艺术细胞，全是科学，那就追求点艺术吧。还有一些人，全身上下全是艺术，那就努力讲点科学吧。



## 6. 心灵的力量

人是由灵魂与躯壳组成的，用躯壳活久了，不要忘记灵魂的存在。灵魂有一项重要功能叫感知能力。跟姑娘擦肩而过，目光交汇的瞬间可以感知她对你有没有意思；在谈判桌前，听对方的语速音调可以感知其报价是不是底价；在牌桌上，可以感知对手的底牌，对手的每一个动作、每一个眼神、每一口呼吸都在传递其底牌的信息。职业选手都是套个帽衫，带个墨镜，再来一张毫无表情的扑克脸，这是对感知能力的防御工事。哪怕是这样，强烈的感知能力也是可以将其穿透的。本人基本不玩在线扑克，喜欢跟牌友当面玩，享受感知的快乐，读牌，也读人。

德州扑克的牌桌，是灵魂通透程度的测试地，是心灵力量的竞技场。一个人在牌桌上的表现，能体现其智慧与理念，彰显其格局与气魄。

关于德州扑克，我已毫无保留地进行了分享，来约一场心灵力量的较量吧！

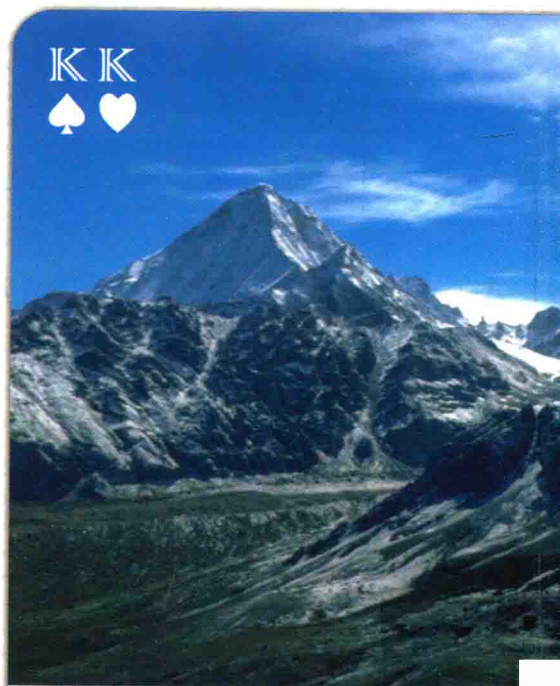
## 博弈人生之德州扑克



这本书对我帮助太大了，我要与作者交流一下心得：



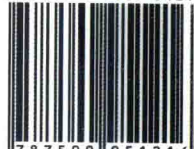
KK



6

5

ISBN 978-7-5009-5121



9 787500 951216 >

责任编辑 / 姚垚  
美术编辑 / 刘泉  
技术编辑 / 刘艾兰

定价：39.00元