



扑克新星
— PKXX.NET —

扑克新星论坛掌门人 宋志威 (LeeJohnny) 著

这就是扑克，这就是生活 (That's poker, that's life)

POKER

德州 扑克

从新手到高手

首位职业教练经验技巧大公开



从**数学**、**逻辑**和**心理**三个方面 **完全解析**德州
扑克的魅力，让你脱离**99%**的平庸玩家
之列，成为**1%**的**顶尖玩家**之一



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

POKER

德州 扑克



从新手到高手

首位职业教练经验技巧大公开

宋志威 著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

德州扑克被誉为扑克界的“凯迪拉克”，它规则简单，上手容易，精通很难，玩家需要具有很高的智商和情商。

本书从一个职业玩家的视角，介绍德州扑克的数学问题，从彩池赔率、数学概率，以及期望值去分析德州扑克的数学问题；然后从零开始模拟建立德州扑克的逻辑模型，系统地分析出德州扑克的各个逻辑，过牌跟注、下注以及加注的原因，下注量的大小，如何利用位置，诈唬背后的逻辑分析，以及翻牌后各种局面的处理思路；最后，从心理上阐述德州扑克的几个心理误区，以及如何克服心理上的种种懒惰、情绪化、追损，并给出了解决的建议。总之我们将从数学、逻辑和心理三个方面完全解析德州扑克。

本书是启发性的入门和进阶教程，启发读者对德州扑克的思考方向，而不是纯粹给出正确的打法，相信读完之后读者能够自己思考各种局面的处理逻辑和方向。

图书在版编目（CIP）数据

德州扑克从新手到高手：首位职业教练经验技巧大公开 / 宋志威著. — 北京：中国铁道出版社，2014.9
ISBN 978-7-113-18374-5

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

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第075987号

书 名：德州扑克从新手到高手——首位职业教练经验技巧大公开
作 者：宋志威 著

策 划：苏 茜 吴媛媛

读者热线电话：010-63560056

责任编辑：吴媛媛

责任印制：赵星辰

封面设计：多宝格

出版发行：中国铁道出版社（北京市西城区右安门西街8号 邮政编码：100054）

印 刷：北京大兴县新魏印刷厂

版 次：2014年9月第1版

2014年9月第1次印刷

开 本：720mm×1000mm 1/16 印张：12 字数：237千

书 号：ISBN 978-7-113-18374-5

定 价：39.80元（附赠光盘）

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书，如有印制质量问题，请与本社读者服务部联系调换。电话：（010）51873174

打击盗版举报电话：（010）51873659

自序

你所不了解的德州扑克世界

很多德州扑克圈外的人可能觉得德州扑克就是比牌力大小，或者比谁更能诈唬，或者觉得德州扑克顶级高手是通过变牌而无往不胜。其实，德州扑克的世界里面发牌是完全随机的，不会因为玩家是菜鸟或者顶级高手而发不一样的牌，因此不会总是发给顶级高手好牌，发给菜鸟烂牌。发给双方好牌和烂牌的几率完全一样，菜鸟和顶级玩家拿到好牌和烂牌的概率也是完全一样，差别是顶级玩家总是能用手中的好牌赢最多的筹码，用烂牌输最少的筹码。在发牌几率完全一样的情况下，玩家可以选择自己要玩的起手牌（烂牌或者不想玩的牌弃牌就可以了），也可以选择玩更大的彩池。这些是德州扑克玩家能控制的，那些顶级玩家能将这种控制发挥到极致。

在本书中，我将从职业玩家的视角，建议大家选择什么样的起手牌，分析为什么会这么选择，以及各个起手牌在翻牌后的局面中如何去行动，怎么样去控制彩池或者做大彩池，怎么样去读对手的牌，以及如何管理资金，如何应对下风期和情绪化。总体而言，我们将从数学、逻辑和心理三个方面完全解析德州扑克，运用实际发生的具体牌例，结合图片以及德州扑克视频，更加生动讲解德州扑克的魅力。这本书不像一般的教程那样枯燥，相信您一定会一口气读完。

作为一个德州扑克职业玩家，我也会在本书中介绍很多顶级玩家不会告诉你的，你闻所未闻的德州扑克技巧。

比如，有一点德州扑克经验的人都知道，论牌力，三条A比三条8强，但是从职业玩家的视角看，三条A的价值远不如三条8那么大。为什么呢？因为当你有顶三条A的时候，对手有好牌的概率太低，你占用了3个A，对手有像

顶对这样的牌的概率非常低，所以不会支付你太多筹码。比如，你有AA，翻牌是A83，三个A已经出现，对手有第四个A的概率非常低，这个是概率使然，所以大部分的时候你的三条A虽然很强，但是基本得不到太多的支付。但是三条8不一样，比如，你有88，翻牌是A83，还有三个A没有出现，对手有顶对A的概率就高很多了，这样对手支付给你一大笔筹码的概率就变得很高。牌力强弱和赢得筹码是两回事，德州扑克里面诸如此类有趣的现象还有很多，我会在本书中一一介绍。

再举一个例子，在J56的翻牌圈，我们持有78，有一个两端顺子听牌，当转牌出现10或者4，我们的牌就能成为顺子。假设对手此时持有99，对手也是个比较直接、比较谨慎的玩家，那么这手牌如何去玩？一个普通玩家的想法是，如果转牌击中我们需要的10或者4，我们就下注加注，没有击中的话，我们就希望便宜地看到下一张或者弃牌。一个职业玩家会考虑所有的可能：

- 在转牌出现10或者4，就下注榨取价值；
- 出现A或者K或者Q的高牌就下注诈唬，毕竟对手只有99，牌面已经有两张高牌，对手有非常高的概率弃牌；
- 出现7或者8，我们有对子能战胜对手的小对子以及一些单牌，就过牌便宜摊牌；
- 当牌面配对就过牌，比如，J或者5或者6，因为对子的牌面不适合诈唬。

首先德州扑克有52张牌，我们的两张底牌和翻牌的3张牌出现后，那么还有 $52-2-3=47$ 张牌没有出现，那么在转牌圈，我们能下注四张4、四张10、四张A、四张K、四张Q，共有20张牌能下注，如果是其他的牌就过牌。

那么，我们的听牌不仅有四张4、四张10的顺子出牌，还有12张A、K、Q的诈唬牌，这20张牌在转牌圈出现的概率是 $20/47$ ，也就是转牌圈有42.5%的几率帮助我们。所以我们在翻牌圈跟注，不仅仅是因为我们有顺子听牌可以追，而且还有很多牌可以让我们发动诈唬。

相信读完本书，你一定会体会到德州扑克的魅力，爱上德州扑克，并成为德州扑克世界的一员。

宋志威

2014年6月于武汉

前言

德州扑克目前在都市白领、娱乐明星、体育明星、公司高管、IT和金融从业人群中非常流行，为什么德州扑克受这些高学历、高收入人群青睐，德州扑克的魅力到底在哪里？

简单地说，德州扑克能帮助我们看清别人和自己。

在德州扑克的世界里面，有的人喜欢进攻，无所畏惧的下注、加注，这类人具有很高的创造性和侵略性，比较适合做开创性事业，但是他们的缺点也非常明显——只知道攻击别人的弱点，而看不到自己的弱点。

有的人老老实实耐心等待一手好牌，然后倾其一切地投入所有的筹码，这类人有原则、有纪律，做财务类的工作非常有效。

有的人面对输赢会大喜大悲，而有的人输了和赢了都是面不改色，这些都透露了人的性格。

如果你是一个老板，和你的员工玩玩德州扑克，就知道他们是什么样的性格，然后把他们放在合适的岗位。和客户玩德州扑克，就知道和他们做生意的时候采取什么策略更合适。和朋友玩德州扑克，也能知道朋友的性格，确定什么样的朋友可以深交，什么样的朋友不能深交。

玩德州扑克甚至可以帮助自己找到弱点和改造自己的弱点。在美国很多股票交易所的老板都要求交易员玩德州扑克，因为德州扑克是高波动的游戏，即使有优势也很容易在短期内输掉很多，对于如何管理资金以及控制情绪都有很大的锻炼作用。

德州扑克规则简单，上手容易，精通很难，因此对于德州扑克的学习和应用不是一天两天可以掌握的，读者朋友除了仔细阅读本书之外，还多加练习，掌握德州扑克的精髓。

读者可登录扑克新星论坛（<http://www.pkxx.net/>），与作者及众多德州扑克爱好者一同讨论学习，也可关注作者的微信、微博，与作者及时交流。同时，登录作者的优酷空间可以观看大量理论与实战视频，通过图书与视频的结合，让您全面体会德州扑克的魅力。

读者意见反馈表

亲爱的读者：

感谢您对中国铁道出版社的支持，您的建议是我们不断改进工作的信息来源，您的需求是我们不断开拓创新的基础。为了更好地服务读者，出版更多的精品图书，希望您能在百忙之中抽出时间填写这份意见反馈表发给我们。随书纸制表格请在填好后剪下寄到：北京市西城区右安门西街8号中国铁道出版社综合编辑部 苏茜 收（邮编：100054）。或者采用传真（010-63549458）方式发送。此外，读者也可以直接通过电子邮件把意见反馈给我们，E-mail地址是：4278268@qq.com。我们将选出意见中肯的热心读者，赠送本社的其他图书作为奖励。同时，我们将充分考虑您的意见和建议，并尽可能地给您满意的答复。谢谢！

所购书名：_____

个人资料：

姓名：_____ 文化程度：_____

职业：_____ E-mail：_____

通信地址：_____ 邮编：_____

您是如何得知本书的：

书店宣传 网络宣传 展会促销 出版社图书目录 老师指定 杂志、报纸等的介绍 别人推荐
其他（请注明）_____

您从何处得到本书的：

书店 邮购 商场、超市等卖场 图书销售的网站 培训学校 其他

影响您购买本书的因素（可多选）：

内容实用 价格合理 装帧设计精美 带多媒体教学光盘 优惠促销 书评广告 出版社知名度
作者名气 工作、生活和学习的需要 其他

您对本封面设计的满意程度：

很满意 比较满意 一般 不满意 改进建议

您对本书的总体满意程度：

从文字的角度 很满意 比较满意 一般 不满意

从技术的角度 很满意 比较满意 一般 不满意

您希望书中图的比例是多少：

少量的图片辅以大量的文字 图文比例相当 大量的图片辅以少量的文字

您希望本书的定价是多少：

本书最令您满意的是：

1.

2.

您在使用本书时遇到哪些困难：

1.

2.

您希望本书在哪些方面进行改进：

1.

2.

您需要购买哪些方面的图书？对我社现有图书有什么好的建议？

您更喜欢阅读哪些类型和层次的计算机书籍（可多选）？

入门类 精通类 综合类 问答类 图解类 查询手册类 实例教程类

您在学习计算机的过程中有什么困难？

您的其他要求：

目录

| | |
|--|-----------|
| Chapter 1 德州扑克基础知识 | 1 |
| 1.1 德州扑克简介 | 1 |
| 1.2 德州扑克游戏规则 | 2 |
| 1.2.1 牌型大小规则 | 2 |
| 1.2.2 具体玩法规则 | 5 |
| 1.3 德州扑克术语 | 7 |
| Chapter 2 德州扑克就是石头剪刀布的升级版 | 11 |
| 2.1 你一定玩过石头剪刀布的游戏 | 11 |
| 2.2 德州扑克的思维层次 | 13 |
| 2.3 德州扑克的牌力及其真实价值 | 15 |
| 2.4 德州扑克的盈利本质来源 | 18 |
| 2.5 德州扑克相对论——逆水行舟不进则退 | 20 |
| 2.6 筹码量和打法的关系 | 21 |
| 2.7 主宰踢脚的重要性 | 21 |
| Chapter 3 德州扑克的逻辑 | 24 |
| 3.1 德州扑克的内在逻辑——原来如此简单 | 24 |
| 3.1.1 强牌 | 25 |
| 3.1.2 中等牌 | 26 |
| 3.1.3 弱牌 | 26 |
| 3.1.4 牌力范围不再是简单的绝对强、中、弱 | 27 |
| 3.1.5 现实的德州扑克有多条街的多轮下注 | 27 |

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| 3.1.6 现实德州扑克有位置的概念..... | 29 |
| 3.2 德州扑克的外在逻辑..... | 31 |
| 3.2.1 职业玩家和普通玩家的具体区别..... | 31 |
| 3.2.2 区别引申的概念..... | 33 |
| 3.2.3 德州扑克下注、弃牌、跟注的理由..... | 40 |
| Chapter 4 德州扑克的数学..... | 50 |
| 4.1 德州扑克的数学——小学三年级就够了..... | 50 |
| 4.1.1 常见手牌的组合和概率..... | 50 |
| 4.1.2 举例说明..... | 58 |
| 4.2 手牌范围..... | 63 |
| 4.2.1 根据对手历史来推出合理的范围..... | 63 |
| 4.2.2 范围、彩池赔率和隐含赔率..... | 63 |
| Chapter 5 德州扑克的心理..... | 70 |
| 5.1 要想战胜别人，先得战胜自己..... | 70 |
| 5.2 资金管理..... | 71 |
| 5.3 情绪控制——ABC状态..... | 75 |
| 5.4 牌桌选择..... | 76 |
| Chapter 6 翻牌前打法——起承转合的“起”..... | 77 |
| 6.1 所有人弃牌到我们，我们加注的起手牌选择..... | 77 |
| 6.1.1 我们在枪口位置第一个加注的范围..... | 77 |
| 6.1.2 我们在中间位置第一个加注的范围..... | 80 |
| 6.1.3 我们在关煞位置第一个加注的范围..... | 81 |
| 6.1.4 我们在按钮位置第一个加注的范围..... | 83 |
| 6.1.5 我们在小盲位置第一个加注的范围..... | 84 |
| 6.2 前面已经有人加注，我们的起手牌选择..... | 86 |
| 6.3 起手牌的微调..... | 92 |
| Chapter 7 翻牌圈打法——起承转合的“承”..... | 93 |
| 7.1 持续下注..... | 93 |
| 7.1.1 持续下注理论..... | 93 |
| 7.1.2 常见持续下注案例解析..... | 97 |
| 7.2 缠打..... | 104 |

| | |
|---------------------------------------|------------|
| 7.2.1 缠打理论..... | 104 |
| 7.2.2 缠打之前需要考虑的因素..... | 106 |
| 7.3 在翻牌圈认识自己的牌力确定后面的计划..... | 110 |
| Chapter 8 转牌圈打法——起承转合的“转”..... | 115 |
| 8.1 “开两枪”诈唬..... | 115 |
| 8.2 缠打（可参见7.2节）..... | 122 |
| 8.3 在转牌圈认识自己的牌力确定后面的计划..... | 122 |
| Chapter 9 河牌圈打法——起承转合的“合”..... | 131 |
| 9.1 摊牌价值..... | 131 |
| 9.2 在河牌圈认识自己的牌力确定计划..... | 133 |
| 9.3 河牌圈需要达到的目的..... | 136 |
| 9.4 对手的倾向影响我们在河牌的决策..... | 137 |
| Chapter 10 融会贯通..... | 147 |
| 10.1 听牌..... | 147 |
| 10.1.1 翻牌前的听牌..... | 147 |
| 10.1.2 翻牌前听牌的常见误区..... | 148 |
| 10.1.3 翻牌后的听牌..... | 150 |
| 10.1.4 玩听牌的一般准则..... | 157 |
| 10.1.5 玩听牌是一个不断权衡弃牌率和隐含赔率的过程..... | 158 |
| 10.1.6 坚果同花的玩法..... | 160 |
| 10.1.7 听牌一定要和缠打结合起来..... | 163 |
| 10.1.8 听牌要和“开两枪”结合起来..... | 164 |
| 10.1.9 听牌要和诈唬结合起来..... | 164 |
| 10.1.10 后门同花听牌..... | 165 |
| 10.2 彩池控制..... | 166 |
| 10.3 彩池管理..... | 169 |
| 10.4 AK的应用..... | 172 |
| Chapter 11 起身离开..... | 179 |
| 番外篇 小筹码策略..... | 181 |

Chapter 1

德州扑克基础知识

KEY POINT

在玩好德州扑克之前，你必须花半个小时了解德州扑克的规则和一些简单的术语，可能这些规则和术语有些枯燥，不过只有懂得规则和术语才能和其他的玩家同台竞技，有共同的交流语言。建议看完规则之后去网上的德州扑克游戏中用游戏币体验一下。

1.1 德州扑克简介

德州扑克，20世纪初开始于德克萨斯洛布斯镇，据传是当地人为了消磨时光，发明了一种可以让很多人同时参与的扑克游戏。1925年，德州扑克第一次传入德克萨斯州的达拉斯市，后来又传至拉斯维加斯，自此德州扑克就被发扬光大了。

德州扑克根据下注限制分为有限、无限、底池限额三种，其中无限注德州扑克规则简单，以绝对优势受到大家的喜爱。以无限投注德州扑克为主要赛事的“世界扑克大赛”（WSOP）自20世纪70年代登陆美国以来，一年一度的赛事，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，使得越来越多的人对德州扑克都有了一定的了解，这也是德州扑克开始大面积流行起来的标志。随着电视、媒体对各种国际比赛的直播，特别是互联网的传播与宣传。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，也被人称为“学一时，精一世”的扑克游戏。

不过德州扑克真正爆发式的发展是在2003年，一个叫做Chris Moneymaker的年轻人通过网络扑克参加卫星赛，获得WSOP的门票，然后一路击败包括Johnny Chan、Phil Ivey和Dan Harrington这些偶像级的职业扑克明星，最后与Sammy Farha的单挑对决中，他的牌坚持到了赛终，拿到了250万美元的巨额奖金和WSOP的

冠军金手链。在Chris Moneymaker获胜后的3年之内，大概200万人加入了在线德州扑克游戏中，自此德州扑克变成了无可争议的最流行的扑克游戏。

1.2 德州扑克游戏规则

游戏人数2~10人，用牌52张（没有大小王）。游戏是从底牌和公共牌中选出最大的5张牌，组成“成手牌”，与其他玩家比较，牌型大的胜出。



1.2.1 牌型大小规则

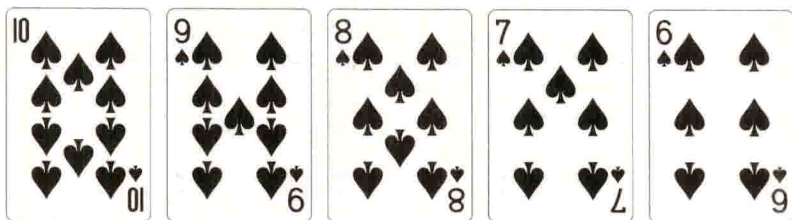
德州扑克游戏共经过四轮押注：在游戏开始时，由发牌员向每个玩家发2张底牌，进行第一轮押注；发3张公共牌后进行第二轮押注；发第4张公共牌后进行第三轮押注；发第5张公共牌后进行第四轮押注。押注结束后所有剩余玩家将成手牌进行比较，牌型最大者赢得筹码。

牌型大小规则：同花顺>四条>葫芦>同花>顺子>三条>两对>一对>高牌，下面具体介绍各种牌型。

① 皇家同花顺：由同花色的A、K、Q、J和10（扑克牌中的10可用T表示）组成。



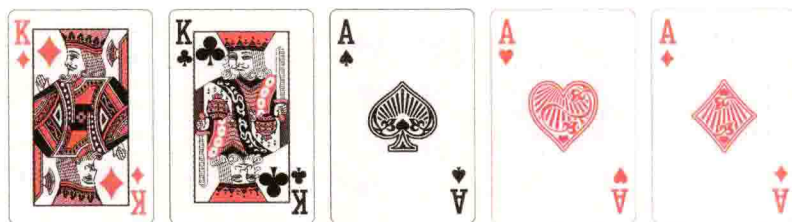
- ② 同花顺：由五张同花色的连续牌组成。



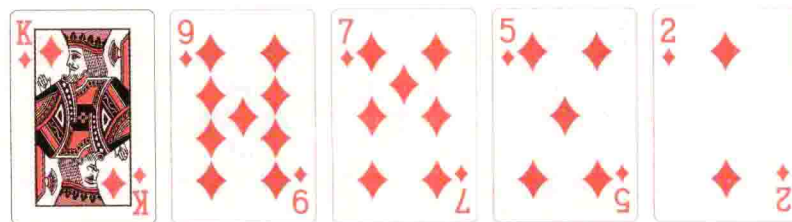
- ③ 四条：由四张相同点数的扑克牌加上其他一张任意牌组成。



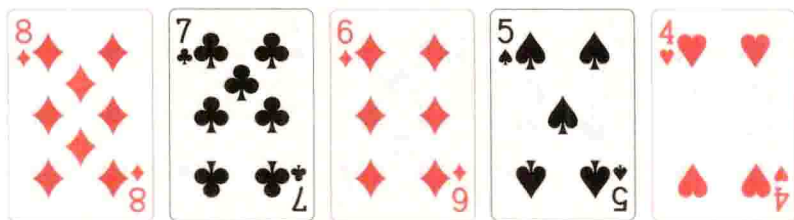
- ④ 葫芦：由三张相同加上任何两张相同的扑克牌组成。



- ⑤ 同花：由五张花色一样的扑克牌组成。



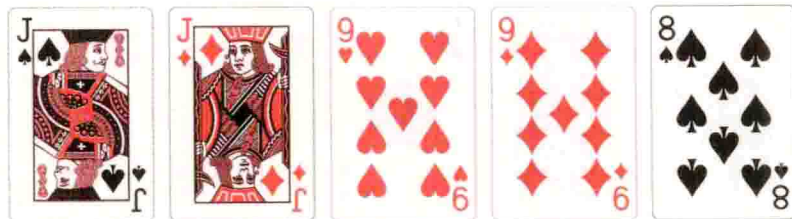
- ⑥ 顺子：由五张连在一起的扑克牌组成。



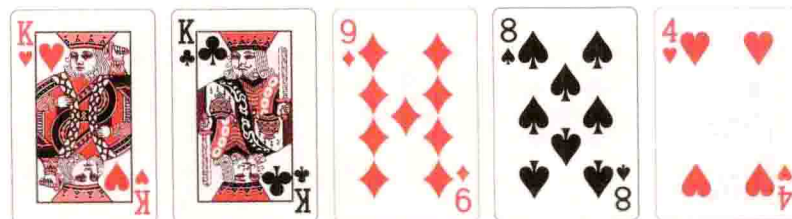
- ⑦ 三条：由三张相同点数和两张不同点数的扑克牌组成。



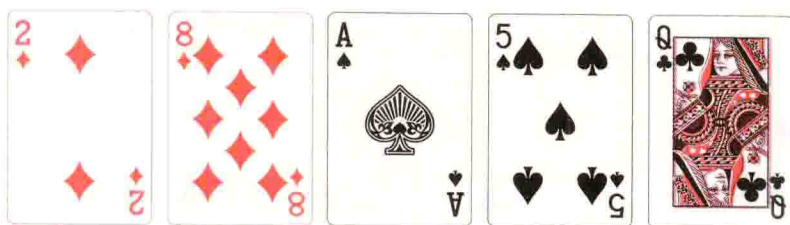
- ⑧ 两对：两组对牌加上一张任意杂牌组成。



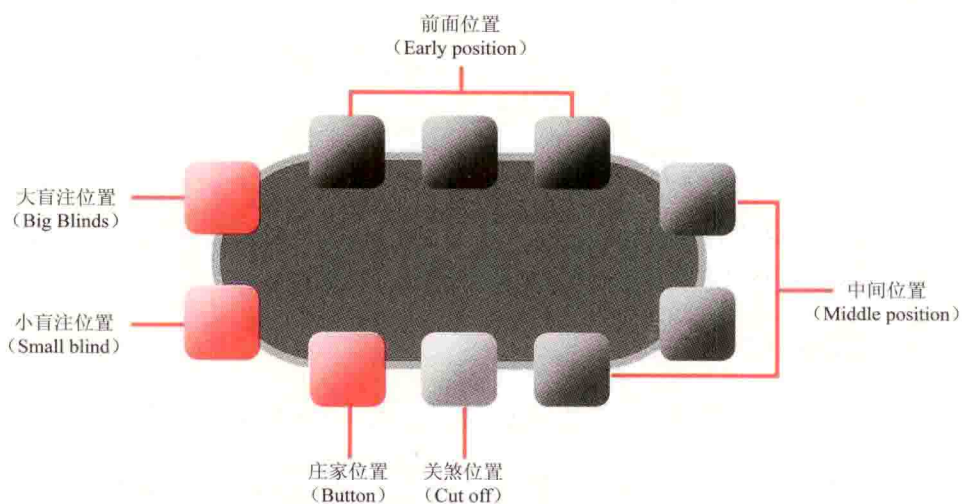
- ⑨ 一对：一组对牌加上三张任意杂牌组成。



⑩ 高牌：由单张不连续不同花色的牌组成。



1.2.2 具体玩法规则



1. 庄家

游戏开始首先要确定庄家 (Button, 也称按钮) 的位置。第一局庄家位置由系统随机指定, 以后每局庄家位置按照顺时针方向下移一位。

2. 盲注

在德州扑克中有两个位置是强制性下注, 庄家左边相邻的是小盲注位置, 小盲注左边的是大盲注位置。为了游戏能够在一开始就有基本底注, 盲注位置在发牌前就下注, 并且每轮由不同的玩家支付。比如我们玩的是0.5/1级别的德州扑克游戏, 小盲注强制投入小盲0.5个筹码, 大盲注强制投入1个筹码。

3. 底牌

下盲注后从下大盲注玩家开始按顺时针方向每人发两张牌，皆为暗牌，称底牌或起手牌。

4. 第一轮下注

(1) 发底牌后，大盲注左边的玩家开始从以下几项行动中选择其一。

- 弃牌：放弃本手牌，不参与彩池。
- 过牌：观望态度。
- 跟注：下注的筹码与上家的注额相同。如果前面没有人加注就是跟注1个大盲注，也叫跛入（Limp）。
- 加注：增加到大于1个盲注的下注额。

(2) 一人结束行动后按顺时针方向下一玩家获得行动权，直到不再有人弃牌，且每人已向彩池投入注额。已弃牌玩家不再有行动权。

5. 翻牌及第二轮下注

(1) 发三张明牌作为公共牌，此次发牌称为“翻牌”，所有人可见。

(2) 从小盲注玩家开始按顺时针方向做同于第一轮的行动，直到不再有人弃牌，且每人已向彩池投入注额。已弃牌玩家不再参与游戏。

6. 转牌及第三轮下注

(1) 发第四张明牌作为公共牌，此次发牌称为“转牌”，所有人可见。

(2) 从小盲注玩家按顺时针方向做同于第一轮的行动，直到不再有人弃牌，且每人已向彩池投入注额。已弃牌玩家不再参与游戏。

7. 河牌及第四轮下注

(1) 发第五张明牌作为公共牌，此次发牌称为“河牌”，所有人可见。

(2) 从小盲注玩家按顺时针方向做同于第一轮的行动，直到不再有人弃牌，且每人已向彩池投入注额。已弃牌玩家不再参与游戏。

8. 摊牌和比牌

四轮下注都完成后，若仍剩余两名或两名以上玩家，则摊牌进行比大小。

比牌时，每位玩家用手中的2张底牌与5张公共牌中任选5张组成最大成手牌进行比较。胜者赢得底池所有筹码。若有多人获胜，则平分底池筹码。

TIPS

无限德州扑克投注规则说明

- ❶ 可以在任何时间以任何资金下注，不超过玩家在牌桌上的余额即可。
 - ❷ 加注时必须至少是上次加注额的两倍，除非玩家没有足够资金而被迫全押。
 - ❸ 下注金额必须至少相当于大盲注，除非玩家没有足够资金而被迫全押。
 - ❹ 全押。当一个玩家加注或企图跟注却筹码不足时，他可以选择全押。当有玩家全押时，他会跟进他所有的筹码，底池被分为主池和边池。其他玩家多出全押玩家筹码的注额将都会被加入边池，此全押玩家将不可能获得边池而只可能赢得主池的筹码。同理，当多个玩家全押时可能出现多个边池。
- 一局结束时从可能赢取玩家最少的奖池开始比较，每个奖池的赢得者可能相同，也可能不同。

1.3 德州扑克术语

行动/叫注/说话 (Action)：一个玩家的行为。德州扑克牌里有7种行为（下注、跟注、弃牌、过牌、加注、再加注、全押）：

下注 (Bet)：第一个投入筹码的行为。

跟注 (Call)：跟随众人押上同等的注额。

弃牌 (Fold)：放弃继续牌局的行为。

过牌 (Check)：在无人下注的情况下把决定权“让”给下一位。

加注 (raise)：把现有的注码抬高。

再加注 (Re-raise)：在别人加注以后再加注。