

# ポーカー

Poker Satellite Strategy

How to qualify for the main events of  
high stakes live and online poker tournaments

by Dara O'Kearney with Barry Carter

# サテライト戦略

ビッグトーナメントへの扉を開く独自の戦法

著者 ダラ・オカニー  
バリー・カーター

訳者 松山 宗彦

---

## ダラ・オカニーへの称賛の数々

これまで対戦したことのある中でベストのサテライトプレイヤーは誰かと聞かれたら、いつだって私はトム・ホールだと答えてきた。私がサテライトのスペシャリストとしてプレイしていたころ、私が参加したゲームには常に彼がレギュラーとして君臨していた。彼と同卓でプレイするのは本当に厄介で、おかげで私はPokerTrackerデータベースと何時間もにらめっこして、どこかつけ入る隙はないか探したものである。だが同時に彼は本当にナイスガイで、彼の仕事に対する姿勢、あらゆることへの態度には、尊敬と称賛しかない。

「私がポーカーキャリアを積み上げる中で、そのほとんどの期間を、ダラと対戦し続けながら過ごしてきたように思う。私が『ザ・ツアー』に参加したのは22歳のときである。私は努力を怠らない者、ハンド数を数多くこなす者に対しては、敬意を欠かすことはない。だが一方で、運だけ野郎のことなどは気にも留めない。ダラは私が23歳のころ、私と同じぐらいのプレイ量をこなしていた。そのことはリスペクトせずにはいられない。サテライトというゲームでは、その場ではっきりした答えが出ないような場面で上手い決断を下さなくてはならず、それにはたくさんの経験を必要とする。与えられた状況の中で、そこから何が起きるのかを感覚的につかまなくてはならないのだ。サテライトという場で自分をしっかりコントロールできるプレイヤーは決して多くはない。この本はあなたたちに着実にものを考えるための術を身につかせ、自信を持ってビッグフォールドしたり、絶対につけ込めないようなビッグシャブをしたりといったとても大事なスキルを身に

つける手助けになるはずだ」

——トム・ホール

デイバ・バーンと初めて会ったのは2013年キプロスで開かれたヨーロッパ・ネーションズ・チャンピオンシップでのことだった（当時彼女の名前はバラウスカイトだった）。私たちはすぐに打ち解け、勉強仲間となった。彼女はライブで相手プレイヤーの癖<sup>テル</sup>を読む専門家であり、またあるハンドの流れでどの部分が一番の肝になっているかを言い当てる名人でもあり、これには私も大いに学ばせてもらった。彼女の方も私の理論面での知識だとかサテライト全般での専門的知識が役に立っていると思いたい。

「ダラはここ何年にも渡ってサテライトという分野で他者をリードしてきたし、結果を見ればそれは一目瞭然だ。この本はあなたの考え方やプレイ、そして、あなたにとってのサテライトというゲームを永遠に変えてしまうはずだ」

——デイバ・バーン

カルロス・ウェルチはプロのポーカープレイヤーにしてコーチでもあり、ライターもこなすし、ポッドキャストのゲストスピーカーとしても大人気である。本書（やそれに先立つ私のウェビナー）の元となった素材は、カルロスとベガスで交わした20分間の会話が元となっている。その年私はWSOPで幸運にも彼と宿泊先が同じだったのである。その会話の後で、カルロスはサテライトをプレイしに行き、私はベッドへと向かった。そして私が起きてみると、彼はWSOPメインイベントへのシートを勝ち取った上に、会話の内容をメモとして詳細にまとめて、その中でCOC（サテライト戦略の中核をなす概念で、本書内で説明されている）という用語を作り出していたのだった。

「私はシングルテーブルサテライトで10年以上の経験があって、自分のことをそれなりに上手いプレイヤーだと思っていた。そんな私でも、ある夏のベガスでダラと何度も交わした戦略についての議論からは多くを学ばせてもらった。あの議論の後、私はマルチテーブルサテライトでもレギュラーとなり、WSOPメインイベントのシートを始めとする素晴らしい成績を収めることができている。この本の中に盛り込まれている情報のおかげで、私はフィールドの中で頭一つ抜き出ている。私のように自信を持ってプレイするにはどうしたらいいかを学びたいのなら、ダラの書いたこの本を読むべきだ」

——カルロス・ウェルチ

アンドリュー・ブロコスはポーカープロで、コーチで、「Thinking Poker」というポッドキャストのホストで、Tournament Poker Edgeのトレーニング・インストラクターでもある。WSOP遠征で彼と同宿の友になれたのは幸運なことだった。

「ダラ・オカニーのことは世界最高のサテライトプレイヤーと呼んでいいのかもしれない。その核になる部分の戦略を誰よりも理解し、説明し、自ら実践しているのだけは確かだ。彼からは多くを学ばせてもらった。あなたも間違いなく同じように学べるはずだ！」

——アンドリュー・ブロコス

ギャレス・ジェームズはプレイヤーでありコーチとしてもスーパーハイローラーを相手にICMをコーチしている。彼はDr.トリーシャ・カードナーと共にポッドキャストをホストし、また戦略を教えるためのYouTubeチャンネル「MTTPokerSchool」も持っている。

「私がダラのウェビナーを受けたのは2017年のことで、その後我々はお互い学びあう友人となった。彼が様々な概念を明快に説明していく様子は衝撃的でさえあった。この本もサテライトで上達したいと心の底から願う人たちにとって必携の書となるのは間違いないだろう」

——ギャレス・ジェームズ

ダラ・デイビーにあったとき、私には彼がダイヤの原石のように見えた。彼は当時ライブキャッシュをグランドしていたのだが、私が入ったのは彼の気性と勤勉さであった。彼をステーキングすると発表したとき、もっと凄そうなものがあるんじゃないの？というのが皆の反応であった。だがダラならちょっと誰かが助けてあげればオンラインMTTをクラッシュできるという信念は、間違っていなかったことが証明された。彼はすぐにオンラインでのゲームをクラッシュするようになったし、ライブでもUKIPTプレイヤーオブザイヤーに2度輝いている。6年後の今、彼はなおクラッシュし続けているのである。

「この本はお勧めしないわけにはいかない本です。ここに盛り込まれた情報はかつてないほどのハイレベルです。私は14カ月の間ダラ・オカニーからステーキングを受け続けたのですが、その間彼から得た知識は、6年経った今でも役に立っています」

——ダラ・デイビー

私がデビッド・ラパンに会ったとき、彼はポーカーから離れて、アメリカに住んでいた。彼はハイパーシックスマックスSNGをグランドして、わずかなROIで生活を成り立たせようとしていたが、そのゲームを選んだ理由は1時間あたり100ゲームプレイできるからというものであった。私は彼にもっと楽でストレスなしに稼げるからとサ

テライトを勧めた。彼は私の家に来てダラ・デイビー(当時私は彼にステーキングしていた)と一緒に何セッションかをグランドした。そこでたくさんプレイしたのが3xと呼ばれるゲームである。ストラクチャーが超速リバイ形式で、馬鹿でかいアドオンができるので、アドオンまでリバイを絶え間なく繰り返すゲームである。アドオンにたどりつくまでのリバイは平均すると11で、20リバイというのも珍しくなかった。そうしてダラと私は、ラパンがリバイさせられるごとにスクリーンの前で叫び声を上げるのを聞かされることとなったのだ。私は彼に、これを\$5のリバイトーナメントだと考えるのをやめて、\$50とか\$100バイインのトーナメントで、\$5ずつ刻んでバイインしているのだと考えたらどうだいと持ちかけた。そうすれば叫ぶのをやめてくれるだろうかと思ったのだが、残念ながらそうはなってくれなかった。

そんな風にティルトの問題を抱えたままだが、デビッドはそれでもオンラインサテライトのトッププレイヤーへと上りつめたのである。そこで私は彼にもこの本の推薦の言葉をお願いすることにした。

「誰もが認めるサテライトキングであるダラ・オカニーは、この本でサテライトクラッシャーになるために必要なすべてを伝授している。本書を読めば、あなたがビッグイベントにダイレクトバイインする日は永久に来ないであろう」

——デビッド・ラパン

キャット・アーンスピーについては、どれほど言葉を積み重ねても言い尽くすことはできない。彼女は女性プレイヤーの間にルネッサンスを引き起こし、ディーラーやポーカールームマネージャーを経験した後、いまはポーカーライター、オンラインポーカールームマネージャーとして活躍するかたわら、ローステークスポーカーの勝ち組でも

ある。

「レクリエーションプレイヤーである私は、プロ連中がそこかしこから寄ってきては、戦略を教えてやるから金を出せ、とってくるのに悩まされ続けてきた。そんな雑音ばかりの中であって、ダラのアドバイスだけは信用できたのだ。

ダラが持っている、ややこしい概念を私でも分かるような言葉で説明できる能力には、計り知れないぐらいの価値がある。私がポーカー上達のためにこれ以上何かできるかと聞かれたら、一番はおそらくオカニーの脳みそを食らいつくして、彼のポーカースキルごと吸収してしまうことなのではないだろうか。でもまあそれは無理なので、二番目である、彼が書き記した戦略を学びつくすことにしよう。

オカニーには本書のような本を書くだけの資格が十分にある。彼は絶対的サテライトマスターであり、莫大なサンプル数と長いキャリアでそれを証明している。サテライトというゲームの謎を解き明かすための鍵が欲しいなら、ダラ・オカニー以上の鍵は私には思いつかない」

——キャット・アーンスピー

私がサミアー・シンに出会ったのはとあるライブイベントでのことで、私たちはどちらもPokerStarsのサテライトを通過してそこに参加していた。彼は私に、SlowDoke（私のPokerStarsでのスクリーンネーム）は君か？とたずねてきたので、私がそうだと答えると、彼は自分がender749だと名乗った。サミアーは強豪サテライトレギュラーで、私たちはいろいろなサイトで何年にもわたり、毎晩闘いを繰り広げていたのだった。私たちはすぐに仲良くなり、SlowDokeとender749の関係から、ダラとサミアーの仲になったのである。

「ダラは達人の心を持ち合わせている。彼は凡人では成し得ない方法で、物事を見たり説明したりできる。彼と学びを共にできたのは私にとって幸運なことだった。断言してもいいが、この本はあなたをより優れたサテライトプレイヤーにするだけに留まらず、ポーカーについての考え方も大きく進歩させてくれるであろう」

——サミアー・シン

リハーズ・ドベリスはプロポーカープレイヤーでありコーチでもあり、私のサテライトウェビナー（ここで紹介された概念は本書でもほぼカバーされている）の受講生であった。彼はその後サテライト通過からサンデーメジャーへと出場し、そこで優勝したことをツイッターで教えてくれたのである（あなたにもし同じことが起きたら、ぜひ同じように教えてほしい。こういう成功話を聞くのが私には楽しみなのだ）。

「ダラのサテライト戦略から私が学んだ一番のことは、COCをどうやって上げるかという部分です。COCとは『入賞可能性（Chance of Cashing）』のことです。最近私は、888PokerのSunday Mega Deepを\$22サテライト通過から参加して\$27,669を勝ち取ることができました。彼が伝授するサテライトの知識は、通常のトーナメントにおいてもバブルプレイをしっかりとこなすための基礎となってくれるでしょう」

——リハーズ・ドベリス

イアン・シンプソンに出会ったのは、彼がIrish Openで優勝してポーカー界に名を轟かす直前のことであった。あれから、彼の面白さと猫好きについてはもはや伝説の領域に達している。

「この本は買っちゃダメだ！ これ以上、このイアン様のROIを下

げるんじゃない!」

——イアン・シン普森

さて、次にご登場いただく人と出会ったとき、彼はまだライブポーカーでは新参者であったにも関わらず、目を見張るような成績をトーナメントで収めていた。2017年WSOPメインイベントで8位、ロズバドフの25Kハイローラー、2018年オージーミリオンズのイベント17、JPマスターズで優勝、そして何よりも彼はWSOPEメインイベントを勝ったのである。一方で彼は私の知る限り世界で一番サテライトが下手なプレイヤーである。ある夜のことが、どちらも酔っぱらっているときに私は彼に突発的サテライトコーチングを授けることにした。教えたことの大半は、次の朝には二日酔いの頭痛とともにどこかに消えてしまったのではと思われるが、どうもそれ以降彼のサテライトプレイは少しばかりましになっているようにも見える。本書のために推薦の言葉を書くに当たって、彼は2つ条件を付けてきた。1つは名前を「スワッギー」にすること、もうひとつは写真を載せないことである。なぜシンクレア氏がそんな条件をつけてきたのか理解に苦しむが、ともあれ、ジャックの意思は尊重しなくてはなるまい。

「私はどんなトーナメントでも下手くそだったのだが、Dokeがコーチしてくれたおかげで、今では下手なのは通常MTTだけになっている」

——スワッギー

私がポーカーを始めたのは2007年のことだったが、ニール・チャニングはそころすでに、プレイヤーとしてもTVパーソナリティとしてもレジェンドであった。深夜のテレビポーカー番組でスターであった彼からは、他の誰とも一線を画するような鋭い知性とウィットが滲み

出ていた。私が初めて参加したメジャーライブイベントの最初のテーブルで彼を見たときには、私は大感激した。だからそれから1年も経たないうちにWSOPでお互いバチバチ火花を散らすようになったときには、正直現実感が湧かなかった。私の弟が彼のような著名人であることする人が他にいるのかと聞いてきたときには、それを誇りに思うと正直に言ったが、同時に問題になるハンドでは常にヒーローはややこしい立場に立たされるのだとも指摘しておいた。UTGからのプレイだったり、ボタンにいてUTGがオープンしたりしていて、スタックは20ビッグブラインドほどで、持っているハンドは微妙なハンド（大抵はエースクイーン）なのだ。場面はバブル近くで、ゲームはサテライトのときが大半だ。あのころからすでに、私はサテライトの男だったのだ。

「はるか昔からポーカープロには、何かあってもしがみつかるもの、頼れるものがあつた。良いキャッシュゲーム卓がどこにもなくても、次のビッグトーナメントにまで間があるときには、サテライトをプレイすればいいということだ。サテライトなら、他のプレイヤーは皆根本的な間違いを犯してくれるし、しかもどんなミスをしているのか自分自身じゃ分かってもない。こんな風に思えるのはダラのおかげじゃないか」

——ニール・チャニング



## 【目次】

ダラ・オカニーへの称賛の数々	1		
本書を効果的に活用するために	14		
<b>第1章 なぜサテライトをプレイするのか？</b>	<b>21</b>		
<b>第2章 30分で学ぶサテライト</b>	<b>28</b>		
バブルはオール・オア・ナッシングの世界である	29		
サテライトの哲学	29		
タイトにプレイして分散は抑えよ	31		
コールは避けよ	33		
「失うものは何もある」相手を攻め立てよ	34		
維持すべきスタック量の推定方法	36		
守りに入るべきときはいつか	38		
<b>第3章 ゲーム終盤</b>	<b>41</b>		
<b>第4章 ゲーム終盤——コール</b>	<b>43</b>		
ICM	43		
コールレンジ	46		
真正バブル	56		
COCを用いてオッズ計算を行う	62		
スモールスタックでスモールスタック相手にシャブを仕掛ける	64		
<b>第5章 ゲーム終盤——シャブ</b>	<b>69</b>		
10ビッグブラインド時のシャブレレンジ	72		
5ビッグブラインドでのシャブレレンジ	83		
		20ビッグブラインドでのシャブレレンジ	90
		完璧ではないプレイに対する修正	95
		ニットが1人いるときの修正	96
		ニットが複数いるときの修正	98
		ニットが複数いるときの修正 (アンダーザガン)	100
		あらゆるハンドでシャブするときの注意事項	102
		マニアック相手の修正	103
		マニアックが複数相手のときの修正	106
		マニアック相手の修正——アンダーザガンの場合	108
		ニットとマニアックが混在するときの修正	110
		完璧ではない相手に対する修正：まとめ	112
		異なるスタックサイズが混じりあっているときの修正	112
<b>第6章 ゲーム終盤——リシャブ</b>	<b>119</b>		
		リンプにかぶせてのシャブ	122
<b>第7章 メガサテライト</b>	<b>127</b>		
		ロビーから情報を得る	129
		メガサテライトにおけるCOC (入賞可能性) の計算	133
		牛歩戦術	136
		マイクロスタック戦略	139
		マイクロスタックを飛ばすためのリンプ	143
<b>第8章 ゲーム序盤</b>	<b>147</b>		
		分散、それは沈黙の殺し屋	151
		平均入賞スタック (Average Cash Stack : ACS)	152
		入賞可能性 (Chance of Cashing : COC)	154
		分散を抑える	156
		ゲーム序盤でのICM	160

レイトレジスタリング (開始後登録) … 165			
<b>第9章 ポストフロップ</b>	<b>171</b>		
<b>第10章 サテライトにおけるその他の考慮すべき要素</b>	<b>178</b>		
ライブサテライト特有の要素 … 178			
どんな内容がプライズパッケージを「美味しく」するのか? … 180			
純粋にT\$のためにプレイする … 181			
バンクロールマネジメント … 189			
HUD統計の中で役立つもの … 194			
<b>第11章 マイナーな形式のサテライト</b>	<b>198</b>		
勝者総取りサテライト … 198			
リバイ/リエントリーサテライト … 200			
可変リバイ額サテライト … 202			
フェイズサテライト … 206			
フリーロールサテライト … 210			
ダブル・オア・ナッシング (DoN) SNG … 211			
<b>第12章 メンタルゲーム</b>	<b>213</b>		
バブルで飛んだ後の失望感 … 215			
恐怖 … 217			
退屈 … 219			
自己顕示欲求 … 220			
ショートスタックを上手く取り扱えない … 222			
通常のトーナメントに上手く適応できなくなる … 224			
<b>第13章 サテライトでよくある場面</b>	<b>226</b>		
様々な標準レンジに対するエクイティ … 226			
			ランダムハンドに対するエクイティ … 227
			現実的なシャブレレンジに対するエクイティ … 229
			タイトレンジに対するエクイティ … 232
			好位置にはつけているもののカバーされている：コールする場合 … 234
			好位置にはつけているもののカバーされている：シャブする場合 … 236
			自分はショート、残りは全員ビッグ：コールする場合 … 238
			自分はショート、残りは全員ビッグ：シャブする場合 … 243
			バブルで2人がすでにオールイン、自分はそのうち1人をカバー … 249
			バブルで2人がオールイン、どちらも自分をカバー … 254
			バブルで2人がオールイン、自分がどちらもカバー … 256
			シートは2つ、残りは3人、2人がショート … 259
			同じ状況でGTOではない場合 … 261
			一番下の小さいプライズに関するICM … 262
			最後に 272
			謝辞 276



## 本書を効果的に活用するために

### HOW TO GET THE MOST OUT OF THIS BOOK

本書の議論から効率的に最大限を学び取れるよう、我々はポーカーに出てくる重要な概念について、読者はある程度基礎知識を備えているものと仮定している。もしあなたが以下で述べていくような仮定条件に当てはまらない場合、少しばかり自習しておいたほうが学習のスピードアップにつながるであろう。

最初の仮定は、あなたがポーカーのルールや、基本的な用語であるビッグブラインド、フロップ、3ベット、シャブ程度についてはすでに知っているということである。もしポーカーのルールさえも分からないというのであれば、ネットで検索してポーカーのやり方を覚えて、無料で提供されている教材で勉強して、それを終えてからサテライト特有の戦略に取り掛かることをお勧めする。

次の仮定は、あなたがマルチテーブルトーナメントの仕組みについて基本が理解できているというものだ。読者はマルチテーブルトーナメントはそれなりの回数をプレイした上で本書を読んでいるものとするし、プライズストラクチャーの違いも分かっており、トーナメントの各段階でどう戦略が変わってくるかも理解していて、キャッシュゲームとどこが違うのかも大体は分かっているものとみなす。ここからは当たり前のような話になるが、サテライトトーナメントとは何かについても分かっているものとする。通常のトーナメントとサテライトトーナメントのプレイの違いについて本書では詳細に取り上げていくが、サテライトではプライズの価値が全部同じであって、1人飛ぶご

とにプライズが上がるわけではないという点についてはすでに分かっているものとする。サテライトがそれ以外のトーナメントと一番違うのはここである。このことはバブルステージ（入賞者が決定する直前）を非常に重要なものにしてしているのである。

また、インディペンデント・チップ・モデル (Independent Chip Model: ICM) についても最低限は理解しておいてほしい。ICMとはひとつの計算モデルであり、これを用いればトーナメントの各ステージにおいて、自分のチップスタックの価値が実際の金銭価値でどれくらいあるのかを理解できる。これについては本書でもある程度詳細に説明していくので今の段階で専門家である必要はないが、本書を読み始める前にネット検索でもして、何の話であるのかを分かっておいたほうが話を理解しやすくなるだろうとは思われる。

さらにはエクイティという概念についても、ポーカーのあるハンドが持つエクイティという意味合いにおいて、理解しておくべきである。例えばよく知られているが、ほとんどのポケットペアはオーバーカード2枚に対して勝率がほぼ50/50なので約50%のエクイティがある。またポケットエースズはほぼ全部のハンドに対してフェイバリットであり、ほとんどのレンジに対して80%以上のエクイティがある。本書の終わりのほうで1章を割いて、サテライトでよく起きるシナリオで、代表的なハンドがよく出てくるレンジに対してどれくらいのエクイティがあるのかを掲載しておいた。必要に応じてその章を開いて、記憶を新たにしておくのもよいだろう。またオンラインでPCやスマホで利用できるような無料のエクイティ計算機がたくさんあるので、エクイティという概念になじみがない読者は、「ゲーム終盤」の章にかかる前には、ぜひダウンロードしてあれこれ試しておくといいだろう。

本書で例を取り上げる場合、それはある特定のハンドがある特定の場面でどうプレイするか教えるためのものではない。そうではなく、いろいろな状況の中で、どういうレンジのハンドでコール、シャブあ

るいはフォールドすべきなのかを定めるためのものである。ポーカープレイヤーは常にレンジで思考すべきであるが、特にスーパーサテライトではプリフロップで大きな決断を下さなくてはならなくなるので、各シナリオで取り扱うハンドの種類も数多くなり、それらのハンドすべてについて考えることが重要となる。オールインをコールすべきかどうかを考えると、エースキングであるとかポケットジャックスといった1つひとつのハンドの観点から考えるのではなく、どのハンドならコールして利益が出るかすべてを選んだ上で考えていかなくてはならない。それはまた同時にコールすべきではない全ハンドのレンジについて考えることにもなる。

それを踏まえた上で、本書においてハンドレンジを略号によって表記する場合、レンジに入る最弱のハンドを表記して代表させることにする。例えば、我々がコールするレンジを次のように表記したとしよう。

A J s +, A T o +, K Q s, 8 8 +, A 4 o - A 3 o

これは以下のハンドすべてが含まれるレンジを示している。

A J s + ⇒ A J, A Q, A Kのスイテッド

A T o + ⇒ A T, A J, A Q, A Kのオフスイート

K Q s ⇒ K Qスイテッド

8 8 + ⇒ 8 8, 9 9, T T, J J, Q Q, K K, A A

A 4 o - A 3 o ⇒ A 4とA 3のオフスイート

本書では、ゲーム中に発生しうる状況のどれかにスポットライトを当てる場合に、理想的なシャブレレンジだけでなく、そういうシャブに対する理想的なコールレンジも、表として載せてある。そうするのは

各シナリオでアグレッサー側とディフェンス側両方のプレイヤーの視点から見るようにするためである。例えばこんなシナリオについて考えてみよう。

GTOシャブレレンジ			
CO	40,000	100%	あらゆるハンド
GTOコールレンジ			
BU	10,000	1.8%	JJ+
SB	9,500	2.3%	TT+
BB	19,000	0%	コールできるハンド無し

この状況ではカットオフ (CO) のプレイヤーが最初のアクションで40,000チップを持っており、このテーブルではどんなハンドであってもシャブすべきである。一方でもし自分がボタン (BU) のポジションにいてCOが幅広いレンジでプッシュしてきていると思われるなら、J J、Q Q、K K、A Aのどれかのハンドを持っていればコールできる。一方でもし自分がビッグブラインド (BB) のポジションにいるのであれば、どんなハンドであってもフォールドすべきとなる。

今度の例ではテーブルのポジションごとのシャブレレンジのみが記されている。BBのレンジが載っていないが、それはBBが最後のアクションだからである。UTG+1のレンジはUTGがすでに降りていると仮定した上でのものであり、MP1のレンジはUTGとUTG+1は降りていると仮定した上でのものである。

ポジションごとのシャブレレンジ			
UTG	10,000	18.9%	33+, A2s+, ATo+, A5o, K9s+, QTs+, QJo, JTs
UTG+1	10,000	17.5%	44+, A2s+, ATo+, A5o, K9s+, KJo+, QTs+, QJo, JTs
MP1	10,000	22.2%	22+, A2s+, A9o+, A5o, K5s+, KTo+, Q9s+, QJo, J9s+, T9s+
MP2	10,000	24.1%	22+, A2s+, A9o+, A5o, K4s+, KTo+, Q9s+, QTo+, J9s+, T9s+
MP3	10,000	29.8%	22+, A2s+, A7o+, A5o-A3o, K3s+, KTo+, Q8s+, QTo+, J8s+, JTo, T8s+, JTo, T8s+, 98s
CO	10,000	39.1%	22+, Ax, K2s+, K9o+, Q4s+, Q9o+, J7s+, J9o+, T7s+, T9o, 97s+, 86s+, 76s, 65s
BU	10,000	51.3%	22+, Ax, K2s+, K6o+, Q2s+, Q8o+, J2s+, J8o+, T5s+, T8o+, 95s+, 98o, 85s+, 87o, 75s+, 64s+, 53s+
SB	9,500	78.9%	22+, Kx+, Q2s+, Q3o+, J2s+, J4o+, T2s+, T6o+, 92s+, 95o+, 82s+, 85o+, 72s+, 75o+, 62s+, 64o+, 52s+, 54o, 42s+, 32s+

本書で取り上げるシナリオは種類が多岐に及んでいるので、表にはそれぞれが一番分かりやすくなるよう形式を選んでいる。表を見て情報があまりにも詰まりすぎのように思えても恐れることはない。これらの表は覚え込むことを前提としていないし、覚え込むべきでもない。

本書でこれらの表を用いるのは、2つのシナリオ間の違いに焦点を当てるためである。つまり、スタックが10ビッグブラインドのときと20ビッグブラインドのときでどう違うか、相手がタイトプレイヤーかルースプレイヤーかでどう違うか、といった点を浮き立たせるのである。だからレンジそのものを覚え込もうというのではなく、異なるシナリオの間でどのような変化が起きるのかを覚えるようにしてほしい。我々としては、特定の場面について覚え込む能力ではなく変化に適應する能力を伸ばしてもらいたいのである。

それぞれの例ではスモールブラインド (SB) とビッグブラインド

(BB) は各々のブラインドをすでに置いた後であると想定している。ブラインドだけスタックが少し少なくなっているのはそのためだ。特に記されていない限り、各スタックは10ビッグブラインドという設定で、スタックが10,000ということはブラインドは500/1,000のレベルにあることになる。話を単純にするためアンティは無いものとする。

本書でシャブすべきレンジやコールすべきレンジを示すときには、まず最初にゲーム理論的最適 (GTO) レンジを提示する。このレンジは、テーブルにいる全員が完璧にプレイするし、シャブもコールも正しいレンジで行うと仮定した場合のレンジを意味する。GTOをベースラインとするのは、特にタフなゲームにおいては、そういうレンジがつけ込むのが難しいからである。また相手が通常どんなプレイをしてくるのか分からないというときには既定の戦略としてGTOが優れているのである。とはいえ現実のゲームでは完璧なプレイができる者など誰もいない。本書でも話が進むにつれて相手プレイヤーへの読みがあってそこにつけ込めるといふときにどういふようにそこにつけ込んで行くかをお見せすることになるだろう。例えば相手が最適頻度よりも降りすぎるといふ場合にはどうするかといった具合だ。GTOレンジというのは、絶対にそこから離れないと一生の誓いを立てるべき対象ではない。相手がどんなプレイをするかが読めてきたら、そこからどう離れるかという基準点でしかないのである。

我々はあなたがプロではなくポーカーに真剣なアマチュアであると仮定している。本書でのアドバイスはアマチュアとプロ両方に向けたものである (実際かなり上級者対象のものも含まれている) が、大半はアマチュアに向けたもので、それによってプロアマ双方にとって取り組みやすいものになっているはずだ。

本書の内容は、サテライトをプレイする上で重要なものから順番に並べてある。まずはあなたのプレイにすぐに役立つような知識をいくつか伝授して、それに続いてサテライトのバブルステージについて詳

細に論じる。バブルこそが最も重要なステージだからである。その後で、様々なトピックについて関連性の高いものから順番に述べていく。だから典型的なポーカー本のような構成にはなっていないが、このほうがあなたのプレイにすぐさま恩恵をもたらしてくれるものと考えている。

最後にはっきりさせておきたいのが、本書でカバーするのはスーパーサテライト、つまり同じ価値のプライズが複数用意されているトーナメントである。サテライトの中ではこの形式が最も頻繁に開催されており、この形式こそが戦略指南書があってしかるべきだと考えるからである。本書ではプライズが1つだけの「勝者総取り」形式のサテライトは取り扱わない。このトナメ形式へのアプローチとしてはChipEV\*戦略が用いられ、これについてはキャッシュゲームと同じようなアドバイスが適切だからである。

では、前提となる部分の話はこれぐらいにして本題へと進むとしよう。

\*訳注：ChipEVとはトーナメントでやりとりされるチップの価値そのままに計算した期待値(EV)のことである。トーナメントでは、集めたチップ額で計算したEV(ChipEV)が実際にもらえるプライズのリアルマネーでの価値に基づいた期待値(\$EV)と一致しないのが大きな特徴となる。このChipEVと\$EVとの関係を表した計算モデルが、本書でも頻出するICMである。

## なぜサテライトをプレイするのか？

WHY PLAY SATELLITES?

本書を手に入れているということは、あなたにはあなたなりのサテライトをプレイする理由というのがあるのだろう。だがサテライトをプレイすべき理由には、すでに意識している理由以外にも、おそらくあなた自身が考えたこともないものもあるのではないだろうか。

サテライトをプレイすべき理由として一番分かりやすく、おそらく最初に来るものといえば、自分のバンクロールでは手が出せないようなイベントに、その何分の一かの費用で参加するチャンスであるということだろう。ワールド・シリーズ・オブ・ポーカー (WSOP) やヨーロッパ・ポーカー・ツアー (EPT) への参加があなたにとって手の届かない夢の世界であるならば、それをつかむベストの道筋はオンラインで参加パッケージを勝ち取ることである。バイイン \$10,000 とか €5,300 は無理でも \$215 なら出せるというのであれば、サテライトの腕前を発揮してその資金を上手く<sup>バ</sup><sub>レ</sub><sup>イ</sup>がし、お目当てのイベントのシートを獲得できるかもしれないのである。

また、サテライトに出ることによって、自分の財布では手が出せないようなイベントに参加するチャンスが得られるだけでなく、サテライトを経ることでメンタルゲームの上でも優位性が得られる。あなたが手を伸ばそうとしているプライズプール(賞金総額)は自分の資金力では本来手を出せないレベルのものであり、自分としてはたった \$215 でこれに参加できているのだと考えることができるのである。だからストレスも軽く済むであろう。トーナメントの生死がかかった決断



の場面でも、この二度と経験できないかもしれない遠征を自分はたったの\$215の費用でできているのだと思えば、肩をすくめて、利益につながるようなリスクを受け入れることができるのである。本書では後半でサテライトにおける正しいバンクロールマネジメント（これはあなたがプロかアマチュアかで違ったものとなる）についても探求していくが、とりあえず本書ではあなたは自分が負けて無くなっても困らない金でプレイしているものという前提で話を進める。

ライブイベントへのサテライトパッケージには現地への交通費やお小遣いが含まれていたり、サテライト通過者限定のイベント、ディナーや親睦会、現地ツアーなどがトナメ以外の時間に組まれていたりすることがよくある。そういうのがあれば、サテライトを通過すれば早飛びしたとしても少なくとも休暇旅行はエンジョイできる。またオンラインポーカールームの中には、同じサテライト通過者の間で最後までトーナメントに生き延びた参加者に対して「生き残り」<sup>ラストロンガー</sup>プロモーションを開いているところがあり、特別なプライズが設けられていたりもする。

クリス・マネーメイカーがまだアマチュアプレイヤーだったころにWSOPのメインイベントで優勝した話は有名だが、彼はそれを\$86のサテライトで勝つところから始めている。サテライトを通過した上で本戦に参加し、バイイン\$86のトーナメントではあり得ないような\$2.5ミリオンという賞金を勝ち取ったのである（彼のこのシンデレラストーリーは検索して追いかけてみるだけの価値がある。何しろ彼はそのトーナメントをサテライトだと知らずに参加したのである）。サテライトにはそこから首尾よく勝ち上がれば莫大なプライズを手にするチャンスがあるのだ。

ここまで取り上げたものは、サテライトをプレイする理由としてわざわざ言うまでもないほど明らかである。だがサテライトはそれ以外にも様々な理由で穴場となっているのである。

その最初の理由は、ポーカー界全体を見渡しても、サテライトは一番オーバーレイ（保証割れ）を起ししやすい種目であるということだ。ポーカーにおけるプライズの保証とは、主催者があらかじめ告知したプライズプール（賞金総額）のことで、それを満たすだけの参加者が集まらなかったときは、不足分を主催者が自腹を切って補填することを保証している。例えばあるオンラインポーカールームがバイイン\$10のサテライトを開催し\$100のシート10本を保証したとしよう。ところがそれを満たすには最低100人は参加が必要なのに対して50人しか集まらなかったとする。その場合主催者がその割れた保証分\$500を補填しなくてはならないのである。これはつまり、実質的に\$20バイイン相当のトーナメントを\$10で、難易度が変わることなくプレイしていることになるし、サテライトということであれば、獲得できるシートが倍増したのと同じとなるのである。通常なら主催者は保証額を設定する上で参加者数の予測をととても正確にやってのけるものなのだが、ことサテライトとなると、特にライブイベントへのサテライトでは、頻繁に予想を外すのである。あるイベントがどれぐらい関心を集めているのかを主催者が完全に読み損なって、保証されたシート数が参加登録者とほぼ同じで、1ハンドもプレイしないでシート獲得などということもあるのだ。さすがにそこまでは滅多に起きないが、サテライトのレギュラーであれば誰でもこんなことを経験しているのである。

サテライトをプレイすべき理由にはそれ以外にもある。それ自体が金を稼ぐ手段にもなり得るのだ。例えばあなたがすでに参加パッケージを勝ち取っているところに2つめのパッケージを勝った場合、ほとんどのルームではそのパッケージをキャッシュに換算した相当分をクレジットしてくれる。私がPokerStars UKIPTのサテライトリーダー

ボード\*で2回トップを取ったことはポーカー界でもかなり知られているが、そのときはイギリスまたはアイルランドでのイベントパッケージ£2,000相当をまず1つ勝ってからイベントが始まる前にもう10回勝ったりしている。それはつまりイベントに参加する前にすでに£15,000以上を稼いでいるということなのだ。また主催者の中には、勝ち取ったイベントから登録解除して、その相当分を「トーナメントドル(T\$)」というもので受け取ることを認めているところもある。このT\$というのはリアルマネーと同じ価値があるが、利用手段がそのサイトでのトーナメントバイインに限られているというものである。T\$はそのルームでプレイするのに使わなくてはならないものの、どれに参加するかにはあなたのほうに柔軟性があるというわけだ。ライブカジノで行われるサテライトについては、その場で現金を渡すというのが通常である。つまりサテライトは金を稼ぐ手段としても機能するのである。ただし、その際いくつか調べておかななくてはならないこともある。

- A. 「登録解除不可」と明記されていて、そのトーナメントに参加が必須かどうか調べておく。
- B. 複数シートを獲得した場合の登録解除についての主催者側の規約を調べておく。
- C. 対象となるイベントがいつ始まるのかチェックする。オンラインでイベント開始がもう間もないというときは、サテライト通過後自動的にそのシートに着席させられて登録解除する余裕がないかもしれないのだ。(まあそれも必ずしも悪いことでない場合もある。私自身このミスをやらかしたことがあるが、結果的にその

\*訳注：リーダーボードというのは、オンラインポーカールームがあるイベントのシリーズを開催する際に、プロモーションの一環としてそのシリーズで好成績を挙げたプレイヤーをランク付けして、ランキング上位者にプライズを与える制度のことである。

Super Tuesdayイベントで優勝して、自身のオンラインでの最高成績\$86,286を獲得したのである)

本書執筆時点で、各オンラインポーカーサイトでは、サテライト複数通過者に対してそれぞれ異なる規約を設けている。現時点での規約を列挙してすぐにその情報が古くなってしまいうのはここでは避けておきたい。新しいイベントに挑戦するときには、サテライトについての規約をチェックするというのは習慣づけておきたいところだ。変更は随時行われている。

そしてなにより、ここまでの話をさておいてもサテライトがプレイすべきゲームになっている最大の理由はある。それは通常行われているポーカーゲームの中でもサテライトが群を抜いてぬるいゲームとなっているという点だ。サテライトがパターン化しやすい、解決可能な形式のポーカーであることを考えるとこれは変な話にも思える。だがそのようなパターン化と解決は全員がゲーム理論的最適プレイ(GTO)でプレイしていることを前提としているのだ。でも実際にはそんなケースはほぼないと言っていい。

サテライトで最も頻発する最大の過ちというのは「優勝狙いでプレイする」というもので、それだと通常のMTTではチップスタックが最大になるかもしれないが、サテライトにおいてはそんな戦術は自ら死を招いているようなものである。サテライトでは同じ価値のプライズを目指してプレイしているのだから、終了時点でチップ全体の50%を持っていようが、1ビッグブラインドを持っていようが、手に入るプライズは同じなのである。分散が大きくなるような場面で自分のチップをリスクにさらすのは、それがMTTやキャッシュゲームなら利益が出るような場面であっても、サテライトでは致命的な間違いとなるのである。サテライトというゲームでは分散を小さくすることがすべてなのだ。



そのようにレクリエーションプレイヤーがサテライトのバブルで失わなくてもいいチップを失っている一方で、MTTレギュラーの強いプレイヤーがICMに応じて必要な修正ができないケースも見られる。またレギュラーはタイトになりすぎる場合もあって、これは我々には良いニュースだ。バブルで簡単に降ろせるからである。どちらにせよ、MTTレギュラーの多くはサテライトというものを見下しており、成功に必要な努力を怠っている。それどころかMTTプレイヤーの中には、本書の存在を知ったらこんな簡単なゲームのために本一冊なんていないよと端からバカにしてくる者が結構いるはずだが、そんなMTTレギュラー連中こそがサテライトのプレイで基本的なミスをしているのである。

サテライトがぬるいからといって、サテライトを専門にするとプレイそのものが下手になると心配する必要は全くない。ポーカー界には「上手いサテライトレギュラーは下手なMTTレギュラー」だという誤解があって、サテライトに特化するのとは通常のトーナメントでは勝てないからだと思われている。こんな見方が生まれるのは多分、メジャートーナメントでアマチュアプレイヤーが初心者のようなミスをやらかすのを見かけたら、それはたいていがサテライト通過組だからである。つまりその見方には選択バイアスがかかっているのである。だが大型サテライトをクラッシュ\*し続けているレギュラーを見ると分かるが、世界的なトップクラスのプレイヤーばかりである。PokerStarsの昔懐かしいStepsサテライトで上位を占めていたプレイヤーや、本書執筆時点でpartypokerのPPLリーダーボードの上位にいるプレイヤーは、誰もがオンライン最大のMTT勝ち組だったり、ライブのスーパーハイローラートーナメントの強豪だったりする。サ

\*訳注：ポーカーではあるゲームで勝ち越すだけでなく、圧倒的な勝ちを取めている状態を表現するのに「クラッシュする」（踏みつぶす）という言葉がよく用いられる。

テライトのフィールド\*にもやはり釣り鐘曲線型の分布が発生しており、全体では弱いプレイヤーが多数を占めているが、サテライトのスペシャリストにも世界的ベストプレイヤーはいるのである（そしてもちろん中央部分にいるプレイヤーにとっても稼げる余地は十分にある）。サテライトのレギュラーは特にICMについては精通しており、この点では上位にいるMTTレギュラーをも上回っているぐらいである。だからサテライトはぬるくてレベルも低い、ICMの専門家として成長するには無限の可能性を秘めているのである。

こんな状況が起きているのは、サテライトというものがポーカーガチ勢のコミュニティから見過ごされてきており、稼げる種目のままでいるからに他ならない。本書ではあなたに今あるプレイの穴をすぐに修正できるような手段を提供するとともに、あなた自身の努力でそこからさらに先へと進めるような枠組みを提示する。そのためにまずは一番手軽に改善できて、しかもプレイに最大限のインパクトをもたらせるような部分を要約してお話するところから始めることにしよう。

\*訳注：あるゲームをプレイするプレイヤーの全体を一般的表現として「フィールド」と呼ぶことがよくある。例えば「このトーナメントのフィールド」とはあるトーナメントに参加しているプレイヤー全体のことであり、「ラスベガスの\$1/\$2NLHEのフィールド」とはラスベガスのカジノでステークスが\$1/\$2のノーリミットホールデムをプレイしたがるようなプレイヤー全般を指す。

## 30分で学ぶサテライト

SATELLITES IN 30 MINUTES

本書から最大限を学び取ってもらうために、まずお話しておきたいのが、あなたが自分自身のプレイをテーブル外で振り返ってレビューできるよう、そのために必要な基礎知識である。それがあれば、いざ実戦に臨むときには、サテライト終盤やICMについてしっかりと理解を深められていることだろう。我々が提供したいのは、あなたが自分のプレイを振り返っているときにも頻繁に出てきそうなシナリオだ。それを学んでおけば実際に似たような状況が起きたときにすぐにシャブレンジ、フォールドレンジ、コールレンジがどんなものか想像できるようになるであろう。

このプロセスにはそれなりの時間がかかるのは我々のほうでも承知している。この本は一晩で一気に読みできるようなものではない。それどころかノートにメモを取りながら読んでほしいし、大事なセクションについては何度も読み返してもらいたいぐらいだ。ただし、本書を最後まで読み終えるまでポーカーはプレイしてくれるなどまでは考えていない。サテライトに参加するための移動の最中に読んでいるというのでも構わないし、いまテーブルでまさにプレイ中に読んでいるというのでも構わない。順番としてはまず、あなたのサテライトプレイのなかでも一番大きな穴になっている部分を修正するところから始めよう。それによって大事な概念がゲーム内でどう機能しているかが見えてくるだろうし、その上で理論をより深くつきつめていくことにしよう。あなたがもしプレイヤーとしてそれなりに能力があるなら、以

下で述べる簡単なルールに従ってプレイするだけでも、それなりの勝ち組になれるはずだ。

### バブルはオール・オア・ナッシングの世界である

ポーカートーナメントにおけるバブルとは、プレイヤーが後ひとり飛ばせば残った全員が入賞となるというポイントを指す。バブルはそこを生き延びて入賞するか、飛んで手ぶらで帰るかの境目だ。入賞バブルは通常のトーナメントでも大事だが、サテライトにおいてはバブルが弾けた瞬間にトーナメントは終了する。通常のトーナメントでもバブルで飛ぶと痛いことには変わらないが、もしそれが優勝狙いのプレイをした結果なら、その痛みから立ち直ることだって難しくはないだろう。だがこれがサテライトとなるとバブルでミスを犯すとその代償ははるかに高くつく。なぜなら狙うべきプライズは種類しかないので、通常それはMTTにおける最低入賞プライズよりもずっと大きなプライズなのだ。この点についてはもっと深く掘り下げて話をしていくが、バブルに近づけば近づくほどミスによる代償が高くつくのだという点については常に頭の隅に置いておくべきである。

### サテライトの哲学

ポーカーをプレイしない友人が、私は「本物のトーナメント」よりもスーパーサテライトのほうが得意なようだが、それはなぜなのか、と聞いてきたことがある。ICMがどうのこうのなんていう話をしても無駄なので、私はポーカー以外に例えて、通常のトーナメントを戦争だとしたら、サテライトは冷戦のようなものだと説明することにし

た。サテライトでは後半に突入すると、相手に対して、自分は全チップぶち込んでいいんだよ、その覚悟はあるよというそぶりをみせつける必要がある。だが実際にはその裏で、本当のぶつかり合いを避けるためにあらゆる手を尽くさなくてはならないのである。それを分かってくただけでも、相互確証破壊なんていう言葉を聞いたことがないような相手に対して優位性を確保することができるのである\*。

このような観点から見ることによって、あなた自身のスーパーサテライトにおける最大の穴に目を向けさせることにもなる。もしかしたらあなたはマニアックにプレイでハンドをプレイしすぎている（特にコールしすぎている）かもしれないし、あるいは逆に、ブラインドで削られきるまで我慢するというのが他のプレイヤーにバレているので、ぬるい標的として認定されているかもしれない。どちらのアプローチも理想とは程遠いので、何よりもまずこのことは心に刻み込んでおこう。あなたは相手から危険な存在にみられなくてはならないので、アグレッシブにプレイしていいハンドが来たらその通りにプレイしてそれを見せつけておくのが理想である。だが実はぶつかり合いはできるだけ避けたほうがいいのだ。このことは通常のMTTにおける知見とは真逆のように思える。あちらのほうのプレイ哲学は、強いハンドにはできるだけペイオフしてもらってエクイティを実現するべきで、それによってファイナルテーブルに向けてスタックを増やしていくべきというものである。

\*訳注：相互確証破壊とは、冷戦下においてお互い攻撃されたら反撃すると表では表明しつつも、裏では実際に核戦争を始めたら双方が確実に破滅することを了解しており、そのためどちらも攻撃を控えている状態のことを言う。オカニーはここでポーカーの、お互いオールインに突入する覚悟を表ではみせつつ、裏ではどちらもオールインしたくないと思っているのでぶつかり合いが起きない状態のことを、相互確証破壊になぞらえている。

## タイトにプレイして分散は抑えよ

サテライトと通常のマルチテーブルトーナメントの根本的な違いは、目指すプライズの価値が全部同じという点にある。当たり前だと思うかもしれないが、大事な点なのでもう一度繰り返す。あなたが目指しているプライズは全部価値が同じなのである。

ビクター・ブロムのワナビ（成り上がり）が毎ハンドレイズして全体の60%のチップを集めたとしても、タイトプレイヤーが3ビッグブラインドのスタックを持ってギリギリで滑り込んだとしても、受け取るプライズに違いはない。トーナメントが終わったときに手に入るのは同じイベントへのチケットなのだ。この2人の間に何か違いが生ずるとしたら、このタイプの異なるプレイヤー2人が実際にサテライトをプレイし続けると、最終的にはタイトプレイヤーのほうが、獲得するシートの数は多くなるだろうということだけだ。

通業のMTTではリスクを取りに行くことへの見返りがある。なぜなら通常のトーナメントはできるだけ上の順位で終えること、ビッグプライズを手に入れることこそがすべてだからである。もちろんMTTにおいてもICMは関わってくるが、計画的にリスクを取ってビッグスタックを作りに行くのは、大きなペイアウトを手に入れるために有効である。スモールペアでコールしてセットを当てに行く、相手はペイオフしてくれるだろうと期待してドローを引きに行く、あるいは良い値段がついているからと現状負けているハンドでコールする。これらの戦術はMTTでは早飛びにつながることもあるはずだ。だが首尾よく相手がペイオフしてくれたら、ビッグプライズが狙えるような絶好のポジションが手に入りもするのである。

MTTの場合、最低入賞に滑り込む狙いでプレイするというのは、長期的に見て最悪の戦略である。だがサテライトにおいては最低入賞こそがゴールなのである。何回入賞できるかのほうが、フィールドを

圧倒できるかどうかの能力よりもはるかに大事であり、すなわちそれは、いらぬリスクを負って飛んでしまうのを避けよということの意味する。

バブルに向かってスタックを築き上げる必要は確かにある。だがそのときでも採用すべきはタイトアグレッシブ型戦略であり、分散が大きくなるようなプレイは避けるべきである。つまりブラインドが上がってきたら、スモールペアでのセットマイニングはダメ、ステッドコネクターでドロウを引きに行くのもダメ、コインフリップ（勝率がほぼ50/50のオールイン勝負）もダメ、オッズが良いからと弱いハンドでブラインドを守りに行くのもダメなのだ。ChipEVの観点からはそうしたプレイも正しいのかもしれないが、バブルに突入したときに、生き残れるぐらいのスタックを持っていられるチャンスを引き下げてしまうのである。

ブラインドが上昇してスタックが浅くなってきたら、強いハンドで自分からシャブしていき、リシャブ（リレイズオールイン）されるのを避けることを考えるべきである。それどころか有効スタックが20から30ビッグブラインドある段階でもオープンシャブを考慮すべきなのだ。標準ベット額であるビッグブラインドの2.5倍程度でオープンしていると、シャブを返されてフォールドせざるを得ずに、やがてはブラインドで削られて極小スタックへと転落する、という道のりに間違いなくつながる。概してサテライトのほうが、通常MTTと比べるとオープンシャブにフォールドしてもらえ割合は高い。ただだからといって幅広いレンジでそれをやれという意味ではない。オープンシャブしていいのはコールされても問題ないようなハンドのみである。

スーパーサテライトにおいては、あらゆる種類のエクイティの中でもフォールドエクイティこそが最も重要となる。自分に強いハンドがあるときでも、あなたのほうからは相手に降りるチャンスをどんどん与えるべきなのである。これがトーナメントで優勝を狙うのが目的で

あれば、罠を仕掛けたり相手を誘ったりするのも良い戦略となるのだが、バブルで生き残れるチャンスを高めたいというのであれば、ショウダウンはできるだけ避けたほうがいいのだ。もし誰かが30から40ビッグブラインドでオープンシャブするのを見て、ハンドを開いてみたらJ JやA Qのような強いハンドだったというのなら、それはその相手がサテライトのベテランだという印である。相手のプレイを間違っているなんて軽んじてはならない。それどころかあなたも同じことをやるべきなのである。

## コールは避けよ

サテライトで犯す間違いの中でも群を抜いて罪が重いのが、広すぎるレンジで相手のオールインにコールするというミスである（この点については後のほうでもっと詳細に論じるつもりだ）。分散を抑えるためのベストの方法は、オールインにコールするレンジを絞ることである。もしそのオールインに負けたらそこで飛んで終わりだとか、飛ばずとも生き延びるのが難しくなるぐらいのチップを失うような場面では、コールレンジを劇的なまでに絞らなくてはならない。オールインにコールするとは、出てくるカードに自分の運命を委ねることに他ならない。サテライトでは分散が大きくなるようなショウダウンはできるだけ避けるべきなのである。

同じ理由で、ブラインドが上昇してきたら、オープンレイズしてリシャブを返されてコールさせられるかもしれない立場に自らを置くのではなく、強いレンジでオープンシャブしてしまったほうが賢明だと言える。あなたのほうから最初にオールインを仕掛ければ、他のプレイヤーにプレッシャーをかけられるし、サテライトを分かっているレギュラーはコインフリップになるのも避けたがるはずだ。こちらから



オールインを仕掛けてプレッシャーをかけていけば勝つ道筋が2つできる。1つは相手にフォールドしてもらおうという道で、もう1つはコールされてもショウダウンで勝つという道である。こちらがオールインにコールする場合には勝つ道筋は1つしかない。ショウダウンでベストハンドを持っていないてはならないのである。

だからといってコールレンジを完全に無くしてしまえというわけではない。フロップでフルハウスを引いたところに相手がシャブしてきたら言うまでもなくコールである。ここで言いたいのは、本書をこのまま読み進めて、戦略の深くて詳細な部分を理解するまでの間は、コールレンジを狭くしておくべきだということである。同じような場面で通常のMTTならばどんなレンジでコールするだろうかを考えてみて、それを3分の1ぐらいにまで絞るのが良いだろう。すなわちもし通常MTTでのコールレンジが99+とATo+だったとしたら、サテライトでのレンジはそれをQQ+とAKo+程度にまで絞るのである。

今の段階では、完璧な修正を試みて、泥沼にはまり込まないようにしておきたい。我々がやろうとしているのは、あなたが本書を読み終えるまでの間に、プレイの穴の中でも一番目立つものをふさいで修正することである。それまでは自分のコールレンジがどんなものかを考えて、それを少々やりすぎかなと思うぐらいのレベルに絞り込んでほしい。サテライトではエースズでもフォールドが正しくなるような場面が起きる。だから今のあなたのレンジよりはかなり絞り込んでもやりすぎにはならないであろう。

## 「失うものは何もある」相手を攻め立てよ

このルールは同卓の相手について何も読みが無い場合の一般的ガイドラインとなる。相手への読みがあるときは常にそちらを優先させて

決めるべきだ。だがまだ読みが手に入っていないときにどういうプレイヤーをアグレッシブに攻め立てるべきかといえば、現在はまだ安全圏にいるけれども、もしあなたのシャブにコールして負けたら危険領域に入ってしまうような相手である。スモールスタックよりも、むしろそちらのほうが攻撃を仕掛ける標的として適しているのである。

バブルが近づいてきて牛歩\*し始めるプレイヤーが出てくるころになると誰もが意識しはじめるのが、このまま何かが起きない限り、例えば2連続でクーラーでのぶつかり合いでも起きない限りは、スモールスタックのうち誰かがブラインドアウト（ブラインドで削られきってしまうこと）して終わりになるだろうということだ。その場合、通常MTTにおける定番戦略は、スモールスタックがビッグブラインドにいるときにオールインで攻め立てろ、なぜならスモールスタックはなんとしても生き延びて入賞に滑り込むのを狙っているから、というものである。だがサテライトでは、スモールスタックはこのまま大人しくしていても誰も自分を助けるようなプレイはしてくれないだろうから自分から動くしかないというのを分かっているのである。通常のMTTであればよそのテーブルでクイーンズ対エースキングのぶつかり合いが起きるのに期待もできる。だがサテライトでは分散を避けるべくそういうハンドはどちらかが降りるだろうと考えなくてはならない。となれば上手いショートスタックは、生き残ろうと思ったらどこかで自らギャンブルを仕掛けて道を切り開く以外にはないというのを身に染みて分かっている。そのためショートスタックは自分からシャブをどんどん仕掛けていってそれに望みを託すのだが、それ以外にも、

\*訳注：本書で“stalling（失速）”と呼ばれているプレイは、日本のポーカーでは「牛歩」または「牛歩戦術」の名前で知られている。トーナメントのバブルでは、ギリギリ入賞の線上にいるプレイヤーが意図的にプレイを遅らせて、他のテーブルのプレイヤーにより多くのハンドをプレイさせたり、ブラインドを上昇させたりして、自分よりスタックの少ないプレイヤーがブラインドで削られきってしまうのに期待するというプレイがよく見られる。日本のポーカーではそうした意図的遅延プレイを、政治用語で議会の採決において投票をわざと遅らせるという「牛歩戦術」になぞらえてそう呼ばれたのが広く定着しており、ここでもそれにならうことにする。

もし自分にいいハンドが入っており、やたらシャブが多いプレイヤーが相手ならば、コールもやむなしとも考えているのである。

それよりもっと上手いやり方は、バブルの状況で、コールしたら「失うものは何もある」プレイヤーを見つけ出すことである。そのまま大人しく座っていればシート獲得できそうだというプレイヤーだ。だから狙うべきは平均スタックぐらいを持っているプレイヤーだし、オンライントーナメントであればトーナメントロビーをチェックしてそのプレイヤーが実際何位につけているかをチェックするのがいいだろう。もし入賞圏内にいるなら、特にあと何人飛ばせば入賞という人数よりもさらに上の順位にいるのなら\*、通常そういうプレイヤーはシャブに対しては何でも降りるつもりでいるはずだ。飛ばなくてもいいのに飛んでしまうというのは絶対に避けたいはずだし、あなたをカバーしていたとしても負けてショートスタックに転落はしたくないのである。それ以外でももし牛歩をしているプレイヤーを見かけたら、それはそのプレイヤーがもうこれ以上ポットに参加したくないと考えているという兆候だといえるだろう。

この戦略は巨大スタック相手に仕掛けてはならない。フリップに2、3回立て続けに負けてもまだ平均スタックぐらいは維持できるというプレイヤーは、リスク無しにトーナメントを終えたいプレイヤーでもあるが、同時に嫌がらせコールをやりかねないプレイヤーでもあるのだ。

## 維持すべきスタック量の推定方法

サテライトは通常のトーナメントのように全部のチップを自分の元

\*訳注：例えば10人入賞のサテライトで残りが12人のとき、8位より上の順位のプレイヤーがこれに当たる。

に集めるゲームではない。というよりむしろ、チップ集めに腐心するのはこのゲームではろくでもないプレイだと言える。サテライトの新人りがよくやるミスは、ハンド参加を控え始めるのが早すぎて結局ブラインドアウトしてしまうか、あるいは大人しく座ってバブルが弾けるのを待つべきときにまだチップを集めようとするかのどちらかである。

サテライトに参加したら最初に知っておきたいのは、バブルでの平均スタックがどれぐらいになりそうかである。バブルに突入した時点で平均スタックを持っていれば、プレイを控えて、参加すべき場面をより慎重に選べるようになる。なぜなら自分に平均ぐらいのスタックがあれば、ビッグスタックも何人かは上にいるだろうが、間違いなくそれよりずっと多くのマイクロスタックが下にいて生き残りを賭けてお互い闘いあってくれるだろうからだ。目標の70%ほどのスタックを得られたら、プレイを控えて、無駄にリスクを取りに行くべきではない。

どれぐらいのスタックが目標となるかを割り出す一番簡単な方法は、狙っているプライズパッケージがバイインいくつ分に相当するかを計算して、それにスターティングスタックを掛けるというやり方である。例えばバイイン\$10で、プライズが\$100のトークンで、スターティングスタックが10,000だとしよう。すると10バイイン分×10,000チップ=100,000が目標となるスタックである。あなたが目標とすべきはバブル突入時に100,000スタックをもっていることで、スタックが70,000に達したら、その維持を第一優先にして、ダブルアップ狙いのギャンブルは控えるようにすべきである。またこの計算は、バブルでのブラインドレベルがどれぐらいになりそうかを予想するために指標としても信頼度が高い。バブルでの平均スタックは大体10ビッグブラインドぐらいになることが多いので、上の例だとブラインドレベルは5,000/10,000になる可能性が高い。



## 守りに入るべきときはいつか

あなたが目指すべきは目標スタックを築くことなのだが、実際にどれぐらいのスタックがあれば安全圏と言えるかには様々な要因が関わってくる。中でもとりわけ影響が大きいのがプライズとなるシートはといったいくつか用意されているかである。一般的に言って、5つのシートを賭けてプレイするサテライトのほうが、50のシートが用意されているサテライトと比べると、必要とされる目標スタックが大きくなる傾向にある。その理由はサテライトの規模が大きくなるほど、スタック同士も差が広がりやすくなるからである。

バブルが実際に近づいてきたら、以下のヒューリスティック（簡易推定法）を用いれば、シートがほぼ確保できているかもっと簡単に判断できる。

**自分がバブルの境界線より中にいるときに、バブルの外にいるプレイヤーの数よりも、バブル内で自分より下にいるプレイヤーの数のほうが多い場合、通常自分のシート獲得はほぼ確定である。**

例えば、仮にあなたが現在120人残っているところで70位にいて、シートを獲得するのが100人だとしよう。つまりバブルラインとあなたの間には30人プレイヤーがいて、バブルの外には20人のプレイヤーがいることになる。その場合おそらくあなたはブラインドアウト（ブラインドでスタックが削られきってしまうこと）しながらでもシート獲得ができるであろう。なぜならばバブルの外に20人プレイヤーがいてあなたより先に自分で動かなくてはならないからだ。それに加えて、あなたより先にお尻に火が付くはずのプレイヤーが下に30人いるのである。

この状況であなたが取るべき正しい戦略は、全ハンドフォールドである。全ハンドということはプレミアムハンドであるエーシズやキングスさえもそこに含まれている（例外はあなたに対してオールインを

仕掛けてきた相手が超ショートスタックで、コールして負けてもびくともしないときだけである）。コールして負けることのダメージのほうが、コールして勝つことのメリットよりも大きいのだ。この点については強調してもしすぎることはない。サテライトの初心者がバブルで飛んでしまう一番ありがちなパターンが、プレイすべきでもない場面でプレミアムハンドをプレイするというものだろう。サテライト版のバッドビートストーリーはそのほとんどが「俺にエーシズが来たんだよ」で始まるのだが、実際問題そのプレイヤーはプリフロップで降りるべきだったのである。

また自分がシート確保の安全圏内にいる場合には、全ハンド牛歩すべきである。なぜならバブルに入ってから、自分がいるテーブルでプレイされるハンド数が少なければ少ないほど、ブラインドとアンティを払う回数も減って、安全圏内にいるのに必要なスタックを長く維持できるからである。

だが同じ例で同じように残り120プレイヤーだが、今度はあなたの順位が90位だとしたら、話は変わってくる。それでもやはり超タイトにプレイすべきなのは変わらないし、シートも手に入りそうではあるのだが、バブルが弾けるのが遅れたり、ショートの中でダブルアップしたりする者が何人か出てくると、あなたにとってまずいことになってくる。それでもまだ強いハンドでもフォールドして、カバーされている相手とのぶつかり合いは避けるべきだが、超強いハンドを配られたときに超タイトな相手を狙い撃ちできるようであれば、攻撃を仕掛けるべきなのである。

もしあなたがバブルラインの外にいたのであれば、大抵の場合それは自分から仕掛けるべきときである。例えばあなたが現在110位にいて、残りが120人、与えられるシートのが100だというならば、あなたのほうが先にブラインドアウトしてしまう可能性が高く、自分より上にいる10人が何か馬鹿げたミスを犯してくれるはずだなどと期待す

るわけにはいかない。利益が出そうな場面を見つけたら、自分から金を入れていくべきである。

❖ キーポイント ❖

- ・オールインにコールは避けよ。
- ・より分散が小さくなるようなプレイの道筋を選べ。
- ・フォールドエクイティこそがサテライトで最も重要なエクイティである。
- ・バブル突入時の平均スタックがどれぐらいになりそうかを推定して、自分のスタックがその70%になったら、プレイをタイトに締めよ。
- ・バブルの外にいるプレイヤーの数よりも、バブル圏内での順位が上になったらハンド参加を絞れ。

## ゲーム終盤

ENDGAME

何故ゲーム終盤を最初に学ぶべきなのか？

マルチテーブルトーナメントポーカーについて論じた本では、まずは序盤のディープスタックでのステージについて学習して、それから中盤へと進み、そこからファイナルテーブル、ヘッズアップと進んで行くのが普通である。そうなるのは最初にプレイするのがゲームの序盤だからだし、このステージが一番多くプレイするからだ。もし序盤を通過できないのであれば、その後でのプレイについて何を書こうが無意味なのである。だが本書ではサテライトを詳細に分析していく上で、まずは終盤での戦略へとジャンプして話を始めたいと思う。

チェスを教える場合に、まずは終盤のプレイについて教えるべきだと考える一派がある。チェスにおいてはチェックメイトこそが最も重要な部分であり、このステージを理解することは、そこへとつながるあらゆる決断へと影響が及ぶのである。序盤での戦略がいくら素晴らしくても、ゲームの終盤で勝負の分かれ目に差し掛かったときにどうするか分かっていないならば、そんなもの全く役に立たない。盤上に残された数少ないチェスの駒は、開始時点と比べれば、この上なく貴重な存在となる。終盤でのミスは、序盤でのミスに比べれば、取り戻すのはずっとずっと、はるかに難しいのである。

それと全く同じことがスーパーサテライトについても言える。サテライトにおけるバブルはチェストーナメントにおけるチェックメイトステージであり、そこに至るまでの決断は常にバブルを意識した上で