

Impressum

Hekayat-e-Moftbari
(The very first persian poker book by radi_shark)

حکایت مفتبری
بقلم radi_shark
اولین کتاب پوکر تاریخ به زبان فارسی

Published at epubli GmbH, Berlin,

www.epubli.de

Copyright: © 2012 radi_shark

(ویرایش دوم سال 2014)

کلیه حقوق این اثر برای مولف محفوظ میباشد.

ISBN 978-3-8442-2030-8

[Hekayat-e-Moftbari](#)

<https://www.facebook.com/pages/Hekayat-e-Moftbari/350886741644738>

<https://telegram.me/moftbarnews>

<https://instagram.com/moftbar>

<https://twitter.com/moftbar>

<https://soundcloud.com/moftbar-com>

<https://www.youtube.com/channel/UC4N3HDX16EqTMuzXtDqfnEA>

<https://www.facebook.com/moftbari>

فهرست مطالب:

4.....	مقدمه
8.....	تاریخچه پوکر
9.....	جذابیت پوکر در زندگی من
14.....	تکلیف خود را روشن کنید
20.....	دید متودیک به استراتژی
21.....	فرایند یادگیری و پرهیز از نتیجه گرایی
22.....	گزارهٔ مبنائی پوکر
33.....	حقایق پوکر
35.....	بازی هرکی کمتر اشتباه کنه
36.....	تفاوت سود خالص و دریافتی
36.....	تصویر کلی از بازی
38.....	انواع متداول بازیکن
55.....	تعاریف و مفاهیم کلیدی
55.....	بضاعت مطلق یا ارزش واقعی یک دست
56.....	در دست داشتن ابتکار عمل
57.....	قدرت جاکنندگی (در یک موقعیت خاص)
58.....	برتری موضعی (اشراف داشتن به حریف)
59.....	انواع موضع در یک دست پوکر
60.....	کارت های نجات دهنده (برگهای برنده)
60.....	احتمال بهبود یک پا
61.....	هزینه تعقیب یک دست
62.....	پاداش مضاعف در صورت بهبود
63.....	تنها ملاک واقعی قضاوت در باره یک حرکت در پوکر
67.....	مراحل پیشرفت یک بازیکن ولایه های فکری او
70.....	دام های هولدام
72.....	پاک بازی کردن
74.....	بیماری مانورهای فانزلی یا قرتی بازی
74.....	بیماری سرپول بلند شدن یا مرض حسابداری
76.....	بیماری ولخرجی و شلختگی
77.....	تاریخچه خیالی جنگ سرد و تکنیک های مدرن هولدام
86.....	انواع دست ماقبل فلاپ در بازی هولدام
86.....	تنظیمات مربوط به عمق کاو
89.....	اصل شکاف
89.....	دلایل موجه برای گران کردن بازی (Raise)
92.....	اهمیت حمله به پت های بی صاحب
97.....	پرهیز از توپ بیش از حد زیاد
99.....	مرز آلودگی کاو
106.....	سطوح آمادگی بازیکن سر میز

- 110.....بردهای تک رنگ و مرتب
- 110.....اصل نا امید کردن
- 111.....دونپاشی یا گشاد کردن بازی
- 112.....مرز نسبی بین دستهای قوی و ضعیف
- 115.....تفکرات بی پایه و شبهه خرافی
- 116.....شایعات و خرافات مرسوم در عالم پوکر
- 121.....حمله کردن به بازیکنان ضعیف و منزوی کردن آنها
- 123.....بدفهمی های مربوط به بضاعت دست
- 125.....خطوط بازی
- 127.....اصل تعادل
- 133.....اصل تداوم مهم ترین اصل پوکر
- 135.....هنر شلیک روی فلاپ
- 137.....هنر شلیک موشک دوم
- 142.....سخن پایانی

حکایت مفتبری

بقلم رادی (radi_shark)

<https://telegram.me/moftbarnews>

اندر قمارخانه، چون آمدی به بازی
کارت شود حقیقت هر چند تو مجازی

مولانا

مقدمه

انسان در ادوار مختلف بازیهای فراوانی را ابداع کرده است. یک بازی نوعی شبیه سازی از موقعیت های واقعی زندگی با اعمال یک سری محدودیت در انجام حرکات و یا انتخاب هاست، که انجام آن برای انسان تنوع آور و سرگرم کننده است. بازی کردن در انسان ایجاد تفنن کرده، غریزه رقابت طلبی او را ارضاء میکند. قوای فکری و جسمی انسان را به چالش کشیده، موجب تقویت آنها میگردد. بازیها یا جسمی هستند یا فکری/استراتژیک، یا بر پایه بخت و اقبال و یا ترکیبی از آنها. به عنوان نمونه یک بازی صرفاً منطقی شطرنج و به عنوان نمونه یک بازی صرفاً شانس منج/ماروپله و یا میز رولت را میتوان نام برد. از طرفی بازیهایی که ترکیبی از شانس و مهارت را طلب میکنند، جالب تر از بازیهایی هستند که صرفاً بر اساس اقبال بنا شده اند. نمونه اینگونه بازیها تخته نرد و پوکر میباشد که در آنها ترکیبی از فاکتور شانس/احتمالات و مهارت/تجربه، به کار می آید.

مقایسه سه بازی شطرنج/تخته نرد و پوکر تصویر جالبی از مهارتهایی که در هر کدام از آنها به کار می آیند، بدست میدهد.

شطرنج، روباز بازی میشود و بازی اطلاعات معلوم است. بدین معنی که هر یک از طرفین اشراف کامل به مهره های حریف دارد. یعنی با چشم سر همه حرکات حریف را دیده، بر اساس آنها تصمیم میگیرد. عامل بخت و اقبال در آن حضور ندارد. در نتیجه مهارت فکری در شطرنج حرف اول و آخر را میزند. در شطرنج یک بازیکن ناوارد و کم تجربه، تقریباً هیچ شانس در مقابل یک بازیکن قوی و با تجربه ندارد. پس برتری یک بازیکن به بازیکن دیگر، از نوع برتری مطلق است.

تخته نرد بازی اطلاعات معلوم، همراه با عامل بخت و اقبال میباشد. یک بازیکن ماهر، ممکن است بد شانس آورده و به یک بازیکن خیلی کم تجربه تر ببازد ولی در طولانی مدت (مثلاً اگر این دو بازیکن مرتباً با هم بازی کنند)، نقش شانس خنثی گشته، تجربه/مهارت، خودش را نشان میدهد. در این صورت، به احتمال بسیار زیاد بازیکن ماهرتر، برنده خواهد بود. فهمیدن این مسئله برای درک بازی پوکر دارای اهمیت ویژه ایست. تخته نرد هم مثل شطرنج رو باز بازی میشود. اطلاعات آشکار هستند و بازیکن حرکات و مهره های حریف را میبیند.

اما پوکر که شاید به ظاهر بازی ساده ای به نظر بیاید، یکی از پیچیده ترین بازیهاست. به همین خاطر در طول این کتاب سعی خواهم کرد تعاریف مختلفی از زوایای مختلف

درباره این بازی ارائه دهم که هر کدام کمکی به فهم صحیح این بازی، از زاویه ای دیگر میکند. جمله معروفی در مورد بازی پوکر گفته شده که حقیقت محض است: "پوکر را در چند دقیقه میتوان یاد گرفت ولی یک عمر طول میکشد تا به آن مسلط شوید."

دنیای پوکر را به راحتی میتوان وارونه فهمید یا یک دید غیر واقعی و بیمارگونه به آن پیدا کرد. میتوان خیلی از اصول یا گوشه ها و ظرافتهای این بازی را نادیده گرفت یا کج فهمید. این مقتضی طبع این بازی است. چرا که:

تعریف شماره 1: پوکر بازی اطلاعات ناکافی است و عامل بخت و اقبال در آن حضور قوی دارد. عوامل پیچیده انسانی و روانشناختی (بخصوص روحیه حریف در هر لحظه بخصوص از بازی)، اقتصادی، ریاضیات، آمار و تفکر چند لایه، همه و همه در آن نقش بازی میکنند و این بازی را پیچیده و پیچیده تر میکنند. هرگز نباید از یاد برد که هیچ بازیکنی هر چقدر هم ماهر و با تجربه باشد، علم غیب ندارد و در نهایت از ورق حریف بی اطلاع است. به همین خاطر همیشه تا آخرین لحظه نمیتوان یک قضاوت قطعی درباره نتیجه یک دست انجام داد. اما خبر خوب اینکه همه این مسائل به همین اندازه برای حریفهای شما هم مشکل ساز هستند. آنها هم در نهایت انسانهایی هستند، با روحیات متغییر. از طرفی هر کسی میتواند به مهارت خود به تدریج اضافه کرده و در این بازی برنده شود.

تعریف شماره 2: پوکر بازی مدیریت موقیت هاست یعنی موقعیتهای و صحنه هایی که میتوان پیش بیباید، بشمار هستند. بنابراین هرچه بازیکن با تجربه تر و با سابقه تر باشد، احتمال اینکه او در یک موقیت بخصوص، تصمیم پخته تر و سود آورتری بگیرد، بیشتر میشود. به همین خاطر برتری یک بازیکن به بازیکن دیگر، برتری نسبی است.

تعریف شماره 3: پوکر بازی مدیریت و شناخت انسانهاست که تصادفاً از طریق ورق جاری میشود. یعنی یک بازی کاملاً حریف محور است. این بدین معنی است که در این بازی تمام تصمیم های ما به شخصیت و گرایشات حریف ما بستگی دارد. مثلاً در شطرنج اگر یک قهرمان جهان با یک مبتدی بازی کند، در یک موقعیت بخصوص بهترین حرکت ممکن را انجام میدهد و زیاد تفاوتی نمیکند که حریف این حرکت را درک میکند یا خیر. در فوتبال هر تیمی بهترین بازی خود را ارائه میدهد و اگر حریف ضعیف باشد چه بهتر. اما در پوکر که بازی شخصیتهای مختلف و تمایلات انسانهاست، یک حرکت ایده آل کاملاً بستگی به سطح بازی حریف، شخصیت و تمایلات او دارد. به طوری که با یک دست بخصوص در مقابل حریف ضعیف هرگز نباید بلوف زد ولی در همان موقعیت میتوان به یک بازیکن مجرب بلوف زد. این مبحث را در فصول آتی به تفصیل شرح خواهم داد.

علاوه بر توانایی تفکر منطقی، روانشناسی، توانایی در مهارت نفس، مدیریت احتمالات و ریاضیات هم نقش مهمی از لحاظ تکنیکی در پوکر بازی میکند. به طوری که عده ای به افراط فکر میکنند که پوکر همه اش ریاضی است و هر که در ریاضی پوکر قوی تر

باشد، الزاماً نتایج بهتری خواهد گرفت. این ادعا در عمل صحیح نیست. از آن طرف، عده ای انقدر اتفاقات عجیب و غریب دیده اند و با دستهای قوی باخته اند که به کل نقش مهارت و تجربه را نادیده گرفته و مدعی میشوند که شانس و فقط شانس تعیین کننده نتیجه این بازی است. این ادعا مطلقاً غلط و بی پایه است. بهترین دلیل هم بر علیه این ادعا، وجود تعداد بی شماری بازیکن حرفه ای است که از راه بازی پوکر زندگی بسیار مرفه و درآمد سرشاری دارند. مثلاً هیچ کس حتی یک رولت باز حرفه ای سراغ ندارد چرا که آنجا فقط و فقط شانس تعیین کننده نتایج است. عامل شانس مسلماً تعیین کننده نتایج کوتاه مدت است ولی مهارت تعیین کننده نتایج بلند مدت یک بازیکن مجرب است. به طوری که در یک شب بخصوص یک بازیکن کاملاً مبتدی میتواند با کمی شانس یک قهرمان با تجربه را بارها شکست دهد ولی اگر این دو به مدت کافی هر شب با هم بازی کنند، مهارت به تدریج بر شانس غلبه کرده و بازیکن کم تجربه، بالاخره یک جا بند را آب خواهد داد و همه پولش را خواهد باخت.

نقل از اینترنت: امروزه تاسیس کازینوهای آنلاین، جمع آوری شواهد لازم برای این قضاوت را تسهیل کرده است. پردازش اطلاعات حاصل شده، احتمال تعلق این بازی را به گروه بازیهای مهارتی افزایش داده و علاقه مندان امیدوارند که این نتایج منجر به تغییر قوانین محدود کننده مربوط به قمار درباره پوکر بشوند. دو پژوهش اخیر به ترتیب به این صورت انجام شدند: در اولی، روش کار بر مبنای تغییرات برد و باخت یک بازیکن به عنوان معیاری از شانس و مقایسه بیلان بازیکنان مختلف (با سطوح مهارتی متفاوت) با احتمال توزیع شانس ایشان، در نظر گرفته شد و مشاهده شد که با عبور از 1000 "دست"، نقش مهارت بر شانس غلبه می یابد. و در پژوهش دوم درصد دستهای رو نشده به عنوان معیاری از مهارت در نظر گرفته شد. زیرا که در آنها عملاً به علت دیده نشدن کارتها شانس معنی پیدا نمیکند. با بررسی 103 میلیون دست، مشاهده شد که در 76% آنها برنده بدون رو شدن دستها تعیین میشود. به این ترتیب هر دو پژوهش مهارتی بودن این بازی را به خصوص در تعداد دستهای زیاد تایید کردند.

تعریف شماره 4: پوکر بازی کسب اطلاعات است. در ابتدا که ما شروع به بازی پوکر میکنیم، فقط به تنها اطلاعات موجود توجه میکنیم (ورق خودمان) اما به مرور زمان مهارت ما در کسب اطلاعات بردر بخور بیشتر میشود. اطلاعاتی مثل طرز فکر، شخصیت، گرایشات حریف، زبان بدن و روحیه فعلی او. خلاصه هرچه یک بازیکن مطلع تر باشد و حضور ذهن بیشتری داشته باشد، کیفیت تصمیماتش بهتر میشود و در نتیجه پوکر باز بهتری است.

چون سر و ماهیت جان مخبر است هر که او آگاتر، با جان تراست
اقتضای جان چو ای دل آگهی است هر که آگه تر بود جانش قوی است

مولانا

ساختار کتاب

در این کتاب من فرض رو بر این میگذارم که خواننده تا حدی به اصطلاحات و قوانین پوکر آگاهی دارد. همچنین میپردازم به تنوری ها و استراتژی های پایه ای و اصول مدرن پوکر. از آنجا که مباحث تنوریک گاهی خسته کننده میشوند، چند فصل در میان از سرگذشت، خاطرات و داستان های زندگی پوکرچی خودم تعریف خواهم کرد.

امیدوارم که این حکایات برای کسانی که تجربیات مشابهی، دارند جالب و شیرین باشد. (بخصوص برای کسانی که در این ماجراها شخصاً حضور داشته اند. از این دوستان با نام مستعار یاد خواهم کرد.)

تاریخچه پوکر (نقل از اینترنت)

<http://vahidjeff.blogfa.com/post-30.aspx>

نوشتۀ شده در 87/12/01 ساعت 20:17 توسط برق زده | :

کارت بازی قریب به ده ها قرن قبل در چین باستان رایج بوده. معمولاً کارت ها تشکیل شده از دو وجه هستند، یک وجه یکسان برای همه و یک وجه متفاوت که هر بازیکن فقط خودش طرف متفاوت را می بیند. در این نوع بازی ها کسی با هوش تر یا ماهر تر شناخته می شه که بتونه کارت های حریف رو حدس بزنه. این نوع بازی از واقعیت های زندگی نشأت گرفته شده و بازیکن ها به نوعی ادعا می کنند که می توانند با قدرت تعقل سرنوشت خودشون رو تعیین کنند یا به عبارت دیگه به راز سرنوشتی که برایشون تعیین شده پی ببرند. این یعنی می تونند طبیعت رو که با تصادف و شانس تلفیق شده، با درایت به نفع خودشون پیش ببرند. بازی پوکر که اکثراً معتقدند یکی از پر استراتژی ترین بازی های ابداع شده برای کارته در حقیقت، ورژن تغییر یافته ی بازی آس ناس بوده که قبل از قرن هیجدهم در ایران که اون موقع پرشیا شناخته می شده، بین مردم متمدول و اشرافی مخصوصاً درباریان رایج بوده. در همون مواقع ایران رابطه ی نزدیکی هم با غرب داشته و این بازی بعداً از طریق همین روابط به غرب منتقل می شه و به نام پوکر معروف می شه. در قرن هیجدهم بازی آس ناس یکی از رایج ترین بازی های کارتی در غرب میشه و به دلایلی که خیلی مشخص نیست برای حدود صد سال از رواج می افته ولی با شروع قرن بیستم رونق خودشو بیشتر از قبل پیدا می کنه و مخصوصاً بین مردم کوچه بازار آمریکا بسیار مرسوم میشه. کارتهای آس ناس چهار یا پنج دست از پنج سری کارت بوده، که با رنگهای متفاوت و توسط دست ساخته و نقاشی می شده. کارتهای آس ناس به ترتیب اهمیت تشکیل شده از آس با طرح شیر، پادشاه، بی بی، سرباز و لککات یا رقااص بوده. کلمه ی آس یک کلمه ی فارسیه که هنوز در ورق استفاده میشه و در دیکشنری آکسفورد عجیبه که منشا و تاریخچه ای ازش ذکر نشده ولی به غیر از استفاده در ورق بازی به کسی یا چیزی که خیلی برتره هم گفته می شه. می خوام بگم که این کلمه یک کلمه ی فارسیه که توسط بازی آس ناس در فرهنگ غرب رسوخ کرده. گاهی اوقات به جای لککات یا رقااص از کارت کولی، کولی یا کابلی هم استفاده می شده که جوکر تغییر یافته ی این کارته. در عوض، کارتهای چینی توسط اعداد شماره گذاری می شده و الان کارتهای موجود که معمولاً توسط شرکتهای غربی تولید میشه، در حقیقت ترکیبی از کارتهای چینی و ابرانیه که از دو شروع میشه تا عدد ده و بعد سرباز بی بی شاه و آس یا تک با اینکه تک عدد یک داره، ولی در اکثر بازی ها از همه ی کارتها با ارزش تر محسوب میشه، به خاطر اینکه در حقیقت آس عدد یک نبوده و کارت دیگه ای (شیر) بوده که توسط یک جایگزین شده تا تعداد کارتها ۵۲ بشه چون با تعداد ۵۲ میشه بازی های بیشتری انجام داد.

جذابیت پوکر در زندگی من :

در خانواده پدری من پوکر امری شناخته شده بود. پدر بزرگ خدایبامر از من، پوکر بازی قهار بود. در بعضی مهمانی های خانوادگی میبیدم که روی میزی که با پتوی پشمی پوشانده شده بود، مردهای فامیل نشسته بودند، متفکرانه در 5 ورقی که در دست داشتند دل میزدند و الفاظ مخصوص زبان پوکر بازها را به کار میبردند

(پارول/چیپ/دوبل/سه پت/سانوار/رست/کاو/اعلام) بعضی وقتها هم به بازیکنان کم حواس یادآوری میکردند که "آقا صحبت با شماست!" پدر بزرگ من در یک سر میز مینشست و خیلی خشن و یا (خرکی) بازی میکرد و اکثراً برنده بود. این صحنه چنان مرا اغوا میکرد که آرزو داشت من هم روزی بزرگ شوم، سر میز پوکر بنشینم، پول ببرم و این اصطلاحات رو بر زبان بیاورم.

خوب بیاد دارم که در یکی از مسافرت های عید که عده زیادی هم از خانواده پدری دور هم جمع بودند، من شنیدم که پدر و مادرم درباره این مشاجره میکنند که پدرم کلی سر پوکر باخته و مادرم از این مسئله ناراحت بود. پدرم از دوران نوجوانی شخصاً تجربه های منفی زیادی در ارتباط با پوکر داشت. اولاً بخاطر اینکه خودش بارها باخته بود. دوماً بخاطر پدرش که به گفته او هیچوقت خانه نبود و پول زیادی به باد میداد. او همچنین اعتقادی شدید و تا حدی خرافی بر ارثی بودن همه رفتارهای انسانی دارد.

همیشه میگفت: "امینوارم هیچکدام از بچه های من از پدرم پوکر رو به ارث نبرند." تا اینکه در یک روز سیزده بدر که خاندان پدری در حیاط منزل ما جمع شده بودند، من به یکی از عموها گفتم که لطفاً به من بازی پوکر با ورق رو یاد بدین. بالاخره من با معنای جدونی کلماتی که بر سر میز گفته میشد، مثل فول جا، رنگ و کاره، آشنا شدم. یادمه که در سن 10 سالگی سعی میکردم از بچه های دیگه در بازی کارت

هوایما/کشتی/ماشین که آنروزها در میان بچه ها پرطرفدار بود، پول ببرم. بعد ها با استفاده از زبان بیسیک کومودور 64 برنامه ای مثل لاتاری نوشتم. بدین صورت که بچه های محل رو جمع میکردم همه پول میگذاشتند وسط، برنامه بعد از شمارش معکوس نام برنده رو اعلام میکرد. بعدها در اوایل دهه سوم زندگی، گروهی از دوستان من مرتباً برنامه پوکر داشتند و برای من از برد و باختهاشون تعریف میکردند. یکی از اونها که نمیخواست پول برده شده در پوکر رو وارد پول توجیبی خودش بکنه، من و یک دوست دیگه رو یک روز به صبحانه مفصل در لابی هتل هما دعوت کرد. میگفت: "بخورید نوش جونتون اینها پولهای مدرضاست." به گفته پل

نیومن در فیلم رنگ پول، پول برده دوبرابر شیرینتر از پول زحمت کشیده است. حالا ما نمیخواهیم وارد مباحث اخلاقی/شرعی قضیه بشیم. به هر حال این صبحانه با پول مدرضا خیلی به ما چسبید. این دوست ما تعریف کرد که اون اکثر مواقع برنده میشه و کلی پول میبره. اینجا بود که توجه من به این مسئله جلب شد که عملاً یک بازیکن قوی و محافظه کار، در طولانی مدت برنده میشود. منتهی بعد من در همون دوره هفتگی

شروع به بازی کردم. به عنوان مبتدی در جمع حرفه ای ها. بازی خیلی سبک بود یعنی برد و باخت در حد 1000 الی 5000 تومن میشد. من بقدری بد بازی میکردم که سایرین دلشون میسوخت و مقدار زیادی از باختم رو به من پس میدادند. در مرحله اول ذهن کنجکاو من میخواست بفهمه که راز برنده شدن در چیست. ولی ساده لوحانه پاسخ رو در قیافه ها و اینکه هرکی بیشتر پول داشته باشه قویتر بازی میکنه میجست. (که

البته هرکدام این عوامل تا حدی موثر هستند ولی اکنون معتقدم که حرف اول رو تکنیک قوی و مبتنی بر اصول و استراتژی های مدرن پوکر میزنه. عواملی مثل روانشناسی قوی و پشتوانه مالی (چپ پر)، همه و همه به کمک اجرای موثر تکنیک بازی می آیند. مثل همه مبتدی ها در همه رشته ها، من ساده هم فرع رو بجای اصل گرفته بودم و همه اش به چهره های بازیکنان به دقت نگاه میکردم که دستشونو به اصطلاح بخونم. قافل از اینکه من از لحاظ تکنیکی و تجربه چند سالی از سایرین عقب بودم و فقط با خوش شانسی میتونستم چند بار برنده بشم. تعداد اشتباهات یک مبتدی از تعداد اشتباهات بازیکنان خبره، خیلی بیشتره و همین مسئله خرج زیادی روی دست اون میگذاره.

در همون روزها من اجازه داشتم که از دفتر پسر عمه ام برای کارم استفاده کنم. در روزنامه آگهی میدادم و کامپیوترهای خانگی سر هم میکردم و از این راه درآمد مختصری داشتم. آقای مسن و خوشتیپ و سرزنده، با ریش ستاری سفید که دوست خانوادگی عمومی من هم بود، بعضی وقتها به دفتر پسر عمه سری میزد و با ما چایی می نوشید و میرفت. از اون مردای باکلاس قدیمی که نسلشون در چند سال اخیر رو به انقراض میرفت و من خیلی با شخصیتش حال میکردم. خلاصه یک روز در دفتر، من تعریف کردم که پوکر بازی میکنم و به سلامتی همیشه هم بازنده هستم. آقای س. با همان نگاه مغرور و پدرا نه ازم پرسید: "میخوای یه نکاتی بهت یاد بدم که بری برنده شی؟ نه یک بار و دوبار بلکه سالها برنده باشی؟" چشمهای مشتاق من برقی زدند و گفتم: "معلومه!" گفت: "برو قلم و کاغذ بیار پسر."

از این حرفش بیشتر خوشحال شدم چون قلم و کاغذ معنی اش این بود که نکات مفصل و بدرد بخوری برای یادداشت کردن وجود داره. من گفتم: "آخه این بچه ها همه شون سالها تجربه دارن و بازیهاشون خوبه." استاد گفت: "اگه خوب به حرف من گوش کنی پدرشون در میاری!" تصور اینکه من در طی چند بازی آینده شروع کنم به خوب بازی کردن و به اصلاح پوز بازیکنهای پر ادعا رو بزنم و اونها هم نفهمن که از کجا خورده اند، هیجان و میل به فراگیری رو در من افزایش داد. از اون روز به بعد هر روز من با استاد تئوری پوکر مشق میکردم و همینطور یادداشت برمیداشتم هر کلمه رو از دهان استاد میفاییدم و فوراً مینوشتم مبدا نکته ای از دست بره. شبها در منزل پدر بزرگ چاملی (نام مستعار) که خارج بود جمع میشدیم. (در عالم پوکر، بازیکنان نامهای مستعار دارند. بازیهای پر از شوخی و دوستانه ما هم از این قاعده مستثنی نبود. من از این موضوع بهره میبرم و از این به بعد در همه جای این کتاب، نامهای مستعار بازیکنها رو بکار میبرم که هم بامزه است و هم مستند و هم کمک میکند که نام افراد حقیقی رو بکار نبرم.)

یک میز گرد در یک اتاق قدیمی سرد. من هر شب بهتر از شب قبل بازی میکردم و موجبات تحسین و تعجب دوستان رو فراهم آوردم. شروع کردم به بردن پولهای برو بچ. روز بعد تمام جزئیات بازی شب قبل رو که به خاطر داشتم با استاد درمیان میگذاشتم و او به تحلیل دستهای بازی شده میپرداخت و اشتباهات منو اصلاح میکرد. الان به تجربه میدونم که این بهترین راه پیشرفت در این بازیه. یعنی تحلیل و بازبینی دستهای بازی شده و یادگیری از اشتباهات. امروزه علم پیشرفت کرده و به کمک اینترنت میتوان در کلاسهای مجازی تحلیل دست شرکت کرد و یا با مربی خصوصی، تحلیل دست انجام داد. (علاقه مندان به تدریس و تحلیل خصوصی با ایمیل من تماس

بگیرند.) این روش بی نهایت آموزنده است. در این نوع جلسات شاگرد دستهای بازی شده خود رو بصورت الکترونیکی برای استاد میفرستد. در طول تماس اینترنتی، این دستهای بازی شده سر فرصت تحلیل میشوند. برگردیم به بازیهای عهد شباب در منزل پدر بزرگ جاملی. در همین گروه هنوز هم غول چراغ (که ما رو با پول ممدرضا به صبحانه دعوت کرده بود)، بهترین و محافظه کار ترین بازیکن بود و تقریباً همیشه برنده.

من با انواع عمومی بازیکنها آشنا شدم. بازیکنهای خفت و گشاد. مثلاً جغد یک بازیکن بسیار گشاد بود که مرتباً توپ میزد و سعی میکرد بلوف های بزرگ بزنه و حریف رو جا کنه.

همیشه دوره های خصوصی پوکر، مثل یک برکه پر از ماهی میموند، که در بعضی فصول می خشکند و باید ماهی جدید در آن انداخت و یا برکه دیگری پیدا کرد و یا دو یا چند برکه را دوتا یکی کرد.

بعضی ها میبازند و دیگه نمیان. بعضی ها وقت ندارند. خلاصه برای زنده نگه داشتن یک دوره مرتباً باید دنبال بازیکن تازه گشت. این مهارت رو من از همون اول داشتم به طوری که من چند تا بازیکن جدید به این گروه اضافه کردم به نامهای ملخ و اردک.

ملخ یک پسر بامزه و شوخ طبع (طنز تلخ و گستاخ)، لاغر و نحیف عین ملخ بود که تمام میز رو سرگرم میکرد (تلخک) راستش تمام این اسامی حیوانات که میخوانید

زاینده ذهن خلاق و طنزپرداز و قبیح ملخ بود. البته خیلی هم گشاد بازی میکرد و به سلامتی حسابی هم میباخت. اردک که دوست من هم بود، بازیکن نسبتاً مسطلی بود و درس وکالت میخواند و در پوکر از من حساب میبرد. با آمدن ملخ به بازی، پوکر ما

رونق گرفت و من یاد گرفتم که با هر نوع بازیکن چطور باید روبرو شد و نقاط ضعف همه رو یکی یکی کشف و نشانه گیری کرد. ملخ و دوستانش بازیهای دیگری رو در شهرک غرب (خونه زنبور و غیره) میشناختند، که ما رو هم با خودشون بردند و من

اونجا هم بسیار موفق بازی کردم. ملخ با توجه به سبک بازی من که خطرناک، انفجاری و در عین حال غافلگیرکننده بود، به من لغب کوسه سفید آدم خوار رو داد.

جالب اینجاست که سالها بعد در اینترنت خواندم که قویترین سبک بازی، سبکی است که مثل یک کوسه حمله میکنه. امروزه کاملاً معموله که در همه جا به بازیکنهای قوی، کوسه میگن. (من یک کوسه با مزه پلاستیکی هم دارم که این روزها موقع بازی روی ژتونهام میگذارم و در اینترنت هم با نام مستعار کوسه بازی میکنم.)

پسر عمه من هم وارد دوره های ما شد و همیشه از یک گروه دیگری به نام دکتر اینا تعریف میکرد که به قول خودش، در سطح بالاتری بازی میکنند. میگفت: "اگر هر یک از شماها اونجا بازی کنید، خواهید باخت." من این رو باور نمیکردم و بالاخره در

یک روز جمعه که حوصله ام خیلی سر رفته بود، بهش اصرار کردم که تلفن این دکتر اینا رو بمن بده. می خوام برم سراغشون. دکتر اینا هم پای تلفن بهم یک آرسی در وطن پارس دادند. منم تنها آژانس گرفتم و رفتم. یک سه ساعتی بازی کردیم. من

تقریباً تنها برنده میز بودم. چون بازی زمان معین و ثابت و از پیش تعیین شده داشت، همه پیشنهاد کردند که دوباره یک بازی جدید رو شروع کنیم. در بازی دوم هم من برنده مطلق شدم، پول شام همه رو حساب کردم و با آژانس برگشتم خونه. فرداش دکتر

اینجا به پسر عمه ام زنگ زدند و گفتند: "آقا این پسر داییت اومد ما رو تار و مار کرد و رفت." خلاصه در هفته بعد از اون دکتر اینا وارد دوره های ما شدند و بارها و بارها

آمدند و باختند و رفتند. من واقعاً از این بازیها و از پولی که با تفریح و به سادگی بدست می آوردم، لذت میبردم. من با یکی از بچه های دوره دکتر اینا رفیق شدم به نام ابج که اون منو به یک دوره دیگری برد در جردن. (منزل علی اوسی که یک کانیات بگیر بود)

در اولین بازی منزل علی اوسی من شیفته شخصیت و روش بازی یک بازیکن شدم که منو تحت تاثیر قرار داد. اسمش بود امیر علی گل گلدون. امیر علی بسیار قوی بازی میکرد. خیلی تیزبین، با تجربه و محافظه کار بود. من دیدم که چطور در مدت یک ساعت یک تپه ژتون جلوش جمع شده بود. او با خوش اخلاقی، خوش مشربی، مزاح و شیرین زبونی همه رو سرگرم میکرد. به اصلاح، خوش میز یا خوش قمار بود. این دقیقاً همون کسی بود که من دلم می خواست باشم. یک حرفه ای تمام عیار! این داستان ادامه دارد...

تکلیف خود را روشن کنید:

برای برنده شدن در بازی پوکر باید مبانی اخلاقی و فلسفی این حرفه برای شخص کاملاً روشن باشد. بدین معنی که شخص نباید هیچ نوع مانع اخلاقی بر سر میز بازی داشته باشد. عذاب وجدان، میل به محبوب بودن و از همه خطرناک تر میل به پز دادن و ادای پولدارها را در آوردن، از روی رقابت و چشم همچشمی پول را به هدر دادن، همه و همه موانع فلسفی و ذهنی برای راندمان یک پوکر باز هستند. اکثر پوکر بازها در ایران پول برده شده در پوکر را با عذاب وجدان با پول خودشان قاطی نمیکنند. نمیتوانند اعتراف کنند که پوکر باز حرفه ای هستند. همین موضوع سالها تاثیر نامرئی و کندکننده ای در من داشت تا روزی که بالاخره این مسئله اخلاقی را با خودم حل کردم.

برای حل این مسئله برمیگردیم به آغاز و تاریخچه: انسان از دیر باز از قمار کردن لذت میبرده. یعنی قدمت این داستان هزاران سال است. میل به ریسک کردن، بازی سر پول، هیجان برد، احتمال ضرر کردن و شیرینی برنده شدن در اکثر انسانها و در همه جوامع بشری وجود داشته، دارد و خواهد داشت. فکر میکنید چرا مسابقه های تلوزیونی با جوایز بزرگ اینقدر پربیننده هستند؟ (در سالهای اخیر تعداد بینندگان مسابقات پوکر از بسکتبال در آمریکا بیشتر بوده)

به ندرت کسی میتواند ادعا کند که تا به حال سر چیزی شرط نبسته و قماری بر سر چیزی نکرده. مسئله قمار کردن در طبیعت ماست و با قوانین طبیعت و نحوه کار خلقت در روی زمین هماهنگ است. در واقع هیچ چیز و هیچ تصمیمی در این دنیا قطعی نیست و عامل شانس و احتمالات در آن دخیل است. اصلاً همین که ما از فردای خود و یک ساعت آینده خود خبر نداریم، زندگی را به صحنه قماری بزرگ تبدیل میکند. در این بازی صرف شجاعت و پیش رفتن به امید برد، با ارزش و انسانی است. به قول مولانا:

خنک آن قمار بازی که بباخت آنچه بودش بنماد هیچش الا هوس قمار دیگر

در اینجا خنک همان تعبیر کول امروزی است که بیانگر نوعی آزادگی در قماربازی و پاکبازی، درک صحیح از مکانیزم زندگی و نبرد ابدی انسان با نیروی شانس و احتمالات (همان روزگار لاکردار بی وفا)، پایدار ماندن و کول ماندن او در برابر بدشانسی ها و باخت ها و نامالیقات است.

تاریخ نشان داده که در هر مملکت و منطقه ای که قمار برای مردم عادی ممنوع بوده، همیشه و همیشه بطور زیرزمینی و خانگی شرطبندی و قمار رایج بوده. اگر در کشوری لاتاری انجام نشود، ارمغان بهزیستی به وجود می آید و یا جوائز بانکی بزرگ برای حسابهای قرض الحسنه با ملت قمار یکطرفه میکنند. اگر هیچ چیز دیگری پیدا نشود، انسانها روی اسب ها و شتر ها و یا خروس جنگی شرط بسته و از هیجان آن لذت میبرند. امید به برد و کسب پول دارند و این به زندگی طعم میدهد. در کشور شهر فرنگ انجام هر نوع قمار در محافل خصوصی ممنوع میباشد. مدافعین پوکر که به دنبال قانونی کردن آن هستند، مدعی هستند از آنجایی که بازیکنان ماهر بخاطر مهارتشان برنده میشوند، پس پوکر نوعی بازی فکری و مثل شطرنج یک رقابت ورزشی محسوب میشود. نگران حریفان خود سر میز هم نباشید. تک تک آنها با نیت بردن پول شما با پای خودشان آمده اند و انسانهای بالغ هستند که جوابگوی برد و باخت خودشان هستند.

بنده در همینجا به عنوان کارشناس فنی این رشته ورزشی، شخصاً رای میدهم که پول برد سر میز پوکر، به صرف زحمت فکری ای که برایش میکشید و خونی که به دلتان میشود تا ببرید و آن هزاران باری که میبازید، شیرین و زحمت کشیده است. اگر تونستید ببرید و شهامت باخت رو هم دارید، نوش جونتون!

از گهرم دام کن ور نبود وام کن خانه غلط کرده‌ای عاشق بی‌سیم و زر

آمده‌ای در قمار کیسه پرزر بیار ور نه برو از کنار غصه و زحمت ببر

راه زنانیم ما جامه کنانیم ما گر تو زمایی در آ کاسه بزن کوزه خور

دام همه ما دریم مال همه ما خوریم از همه ما خوشتریم کوری هر کور و کر

مولانا

از طرفی انسانهایی وجود دارند که از لحاظ روانی گرایش عجیبی به قمار دارند. به این افراد قمار باز کامپالسیو یا به اصطلاح قماروایب میگویند. به اصطلاح قمارباز انوطنی، آلوده هستند. حتی ثابت شده که این افراد ساختمان عصبی متفاوتی دارند که این نوع ریسک ها را مطالبه و از آن استقبال میکند. اگر قمار باز نباشند بورس باز میشوند و یا در فعالیت های اقتصادی ریسک های بزرگ میکنند.

این افراد در همه جوامع فراوانند و دنبال راهی میگردند تا پول خود را به خطر انداخته و یا چند برابر کنند. اگر به پوکر روی بیاورند بسیار خشن و سریع و با ریسک بالا بازی میکنند. یک پوکر باز ماهر این شانس را دارد که از این حجم فراوان پول در گردش توسط این افراد سهم خود را ببرد. اگر اینکار را من یا شما نکنیم و با این افراد

پوکر بازی نکنیم، این پول به هر حال باخته میشود و توسط یک دستگاه اتومات کازینو، یا یک میز رولت، یا لاتاری دولتی و یا شرط بندی سر مسابقات فوتیبال و اسب سواری و هزار دکان دیگر به بیغما خواهد رفت.

شرطی شدن قمار باز:

محققان سه موش آزمایشگاهی را در سه اتاقک با یک تکه قرمز رنگ در وسط هر یک قرار میدهند. در اتاقک اول، اگر موش شماره 1 تکه رو فشار بدهد، غذا دریافت میکند. در اتاقک دوم، اگر موش شماره 2 تکه رو فشار بدهد، بهش یک شوک الکتریکی داده میشود. در اتاقک سوم به تناوب و به طور تصادفی بعضی وقتها غذا و بعضی وقتها شوک داده میشود. نتیجه اینکه موش اول که فشار دادن تکه رو با فشار میده. موش دوم بعد از دو یا سه دفعه دریافت شوک، اصلاً دیگه دور و بر تکه پیداش نمیشه. اما موش سوم فهمیده که بعضی وقتها غذا هست و بعضی وقتها شوک، این ریسک رو میپذیره. وقتی گرسنه میشه میره سراغ تکه قرمز. به امید اینکه این دفعه از شوک خبری نباشه و غذا گیرش بیاد. بعد از منتهی تصمیم میگیرند که با فشار تکه در اتاقک سوم، فقط شوک داده بشه ولی موش شماره 3 بیچاره که بعضی وقتها از همین طریق غذا گیرش اومده، نا امیدانه اینقدر به خودش شوک میده تا بمیره. تصور کنید که یک قمار باز بیمار و کامپالسیو و بی فکر و ریاضی نادان و قمارو اجب، پای یک دستگاه اتومات در یک کازینو نشسته، پول بی زبان رو وارد دستگاه کرده و با نگاه خیره و هیپنوتیزم شده به صفحه نگاه میکنه و مرتباً تکه رو فشار میده (با اهرم رو میکش) دستگاه طوری بر اساس سیستم پاداش دهنده هوشمند تنظیم شده که مثلاً در 90 درصد مواقع، پول رو نوش جان کنه ولی در 10 درصد مواقع ناگهان با بوغ و چراغ و سر و صدای فراوان چند برابر مبلغ شرط بندی شده رو برگردونه. وقتی این اتفاق می افتد، قمار باز امید میگیره و به فشار دادن روی تکه ادامه میده. بعضی وقتها بر حسب تصادف باز هم برنده میشه ولی در نهایت و در طولانی مدت مثل موش شماره 3 اینقدر شوک میگیره تا اینکه دیگه پولش تموم بشه!

تعریف شماره 3: پوکر باز خوب یک دستگاه جک پات است.

این یکی از بهترین تعاریف برای پوکر باز موفق است. یک پوکر باز قوی و با تجربه مثل یک دستگاه اتومات میمونه که روبروی یک قمار باز آلوده میشینه و باهش بازی میکنه. همیشه احتمالات رو دقیقاً محاسبه میکنه طوری که تا جای ممکن در یک دست شانس برد داشته باشه. قمار باز آلوده، بعضی وقتها شانس میاره و برنده میشه و این بهش این احساس رو میده که میتونه حریف رو شکست بده. ولی در طولانی مدت بازیکن قوی تر مثل یک اتومات برنده نهائی و همه پولهای قمار باز آلوده رو میبره. همچنین قمار باز آلوده، خیلی عاطفی عمل میکنه و وقتی یک بار میبازه عصبانی میشه و مبلغ شرط بندی رو زیاد میکنه یا پول بیشتر وارد بازی میکنه. ولی یک بازیکن با تجربه مثل یک دستگاه، عواطف رو در محاسباتش دخالت نمیده. با حوصله و سرفرصت، کارشو درست انجام میده و به قمار باز اجازه میده که خودش با دست

خودش پولش رو تقدیم کنه. مطلب دوم اینکه پوکر باز موفق، مثل یک اتومات باید سرمایه کافی در اختیار داشته باشه برای اینکه اگر چند بار پشت سر هم قمار باز آلوده شانس آورد و برنده شد، بتونه به بازی ادامه بده و در طولانی مدت این باخت رو جبران کنه. اگر یک دستگاه اتومات پولش تموم بشه و نتونه باختشو به قمار باز بده، مشتری اش رو از دست میده و فرصت پس گرفتن پول هم از دست میره و قمار باز میره جای دیگه پولش رو ببازه.

این نوع نگاه به قمار همون مفهوم مفت بری است یعنی شما دریافت میکنید، آنچه آنها به شما میدهند. شما ثابت هستید و آرام ولی قماربازان آلوده، بیقرارند و عاطفی. شما منتظر فرصت هستید و محاسبه گر ولی آلوده عجله دارد. شما در بلند مدت برنده هستید و قمارباز اگر شانس بیاورد، در کوتاه مدت کمی میبرد ولی آنرا هم بزودی میبازد. البته به این مرحله از تسلط رسیدن، مستلزم این است که شما به همه جنبه های تکنیکی پوکر و ریاضیات و تئوری های قمار و شرطبندی، تسلط کامل تنوریک و در عمل تجربه، پختگی، مهارت و سرمایه کافی برای بازی در اختیار داشته باشید. از لحاظ اخلاقی و طرز فکر هیچگونه مانعی نداشته باشید. درست مثل آن دستگاه اتومات در کازینو، صددرصد برای برد تنظیم و آماده باشید. مثل کوسه که بدون هیچ تعارفی به شکار خود حمله کرده و در یک فرصت او را میبلعد. برای او این امر به طورکاملاً طبیعی اتفاق افتاده، جنبه تغذیه دارد. هیچ وقت یک کوسه وجدان درد نمیگیرد و یا با شکار خود تعارف نمیکند. یک پوکر باز حرفه ای هم کاملاً علمی، منطقی، حرفه ای و بدون دخالت عواطف عمل میکند.

ادامه داستان...

بطور تصادفی متوجه شدم که دو روز بعد تولد امیرعلی بود. زنگ زدم و بهش تبریک گفتیم. همینطور گفتیم که سبک بازی اش رو میپسندم. از همونجا دوستی من و امیرعلی پا گرفت و فصل جدیدی از پوکربازی من در وطن شروع شد. من شروع کردم به آشنا شدن با بازیکنان حرفه ای وطن که یک سطح بالاتر از بازیکن هائی بودند که تا حالا میشناختم. اوایل قدرت رویارویی با اونها رو نداشتم. اولاً چون اونها سفت بودند و بی گذار به آب نمیزدند. دوماً اینکه اینها جدی تر بازی میکردند و

تجربه بیشتری داشتند. از طریق بازیهای خونه علی اسی من با حامد خف (که اصلاً قمار نداشت)، شروین قیری (که مثل قیر سفت بود)، نوید بتون و چند تا بازیکن قوی دیگه آشنا شدم. در این بازیها، تنها بازیکنان فرش یا هلو، حسین پشه و آج بودند که مرتباً دعوت میشدند. یک بازیکنی پرمدعی هم بود بنام سپهر، که خیلی دلش میخواست ادای حرفه ای ها رو در بیاره ولی من در تمام این مدت فقط باختشو دیدم. من و امیر علی شریک شدیم. یعنی در هر زمان، فقط یکی از ما سر میز مینشست و دیگری میثونسست اونو تعویض کنه. در صورت خستگی یا بازی عاطفی بخاطر باخت زیاد. (به اصلاح آنگاز زدن یا تیلت شدن)

من به تدریج مدیریت بازیهارو بدست گرفتم و بازیهارو به مکان خودم منتقل کردم که هم باعث شد که من درآمد مختصری از کانیات (حق مکان) بدست بیارم و هم اینکه نفوذ بیشتری پیدا کنم. چون من همیشه هلوهای جدید پیدا میکردم و بازی های من منظم و نقد بودند. بر خلاف خیلی بازیهای دیگه، پیش من هیچکس حتی یک ریال اعتباری ژتون دریافت نمیکرد، مگر در برابر پول نقد یا چک مسافرتی. این عامل موفقیت بازیهای من شد. بازیکنهای قوی شروع کردند به رفاقت با من و سعی میکردند جای ثابتی در بازیهای من پیدا کنند، تا سهمی از هلوهای تازه ببرند. من و امیر علی هم هر روز بر اساس منافع خودمان تا جای ممکن میز رو پر از بازیکنان ناوارد و هلو میکردیم و اگر جائی باقی میماند، با منت فراوان به یکی دو تا از بازیکنهای مجرب میدادیم و اونها هم ممنون بودند. در میان این گروه بازیکنهای قوی، یک ممد نامی بود که همیشه یک تی-شرت مشکی تنش بود و خیلی خطرناک، گشاد و خشن بازی میکرد. این ممد شاید اولین نمونه بازیکنی بود که من دیدم با این روش موفق بازی میکنه. چون با بازی گشاد و توپ زدن زیاد، آستانه دیدن حریف پائین میومد. بعداً، موقعی که دستهای واقعاً قوی میاورد، همه فکر میکردند شاید باز هم چیزی نداره و بهش میباختند و ممد استاد بود در این سیستم. بعضی وقتها هم که یکی دوتا بدشانسی پشت سر هم میاورد، آب روغن قاطی میکرد و آنگاز میزد و میشد یک بازیکن گشاد بازنده. در این دوره من شغلم رو که مدیریت و تدریس در یک موسسه آموزش کامپیوتر بود، به راحتی رها کردم و برای اولین بار در زندگی شدم یک پوکرباز حرفه ای تمام وقت. یعنی تنها منبع درآمد که شکمم رو سیر میکرد و صورتحسابهامو میپرداخت، پوکر بود. از این بابت از صمیم قلب خوشحال بودم. چون عاشق اینطور زندگی کردن بودم. من به استعداد خود ایمان عجیبی داشتم و همیشه از دیگران میشنیدم که میگن این آخرش یه پوکرباز بزرگی میشه. در محله ما یک پسری بود به نام علی سه پتی. (ملخ اسمشو گذاشته بود درخت توت). علی سه پتی، شباهت بی اندازه ای به گاس هنسن دانمارکی، پوکر باز معروف داشت. جالبه که علی سه پتی در تخته نرد رودست نداشت. اتفاقاً گاس هم تخته باز بوده. علی سه پتی هم مثل گاس دیوانه وار ولی یه جورانی خطرناک پوکر بازی میکرد. یک ابهت خاصی سر میز داشت. شاید به خاطر انگشتهای دراز و باریکش و دستهای ماهرش و سکوت عجیبش (با صدای آلن دولنی یا تموزی اش) یک شب منزل علی سه پتی بازی میکردیم من بازنده بزرگ بازی بودم و عمومی پیر خدابامرز علی که از اون پوکربازهای قدیمی و باتجربه بود، بازی مارو تماشا میکرد. من اینقدر با انضباط بازی کردم که با وجود بدشانسی های پشت سر هم، خودم رو از باخت بزرگ بالا کشیدم و آخر سر هم برنده اول شدم. در پایان، عمومی علی سه پتی رو به علی کرد و درباره من گفت: "این دوستتون از همه قشنگتر بازی میکنه

چون پولش و میبازه ولی روحیشو نه." بعدها از بازیکنان معروف دنیا خوندم که بازیکن حرفه ای رو باید موقعی شناخت که در حال باخته و هنوز هم درست تصمیم میگیره و بازی رو جمع و جور میکنه. من معروف شدم به کسی که بی نهایت خونسرده و هیچوقت انگازه نمیشه. چه ویژگی مهم و بزرگی برای یک پوکر باز!

دید متودیک به استرژری

پوکر یک بازی فکری با اطلاعات ناکافی است. ما هرگز ورق حریف را نمیتوانیم ببینیم. پس هرگز نمیتوانیم یک تصمیم 100% صحیح و مبتنی بر اطلاعات کامل بگیریم. برای همین، بازی ما بر اساس حدسیات، محاسبات، تخمین ها و گاهی اوقات صرفاً بر مبنای حس ششم شکل میگیرد. همین امر ما را وادار میکند که متودیک یا روشمند فکر کنیم. یعنی با یک سری اصل یعنی قواعدی که در اکثر مواقع به نتایج مثبت منتهی میگردند، کار کنیم. به عنوان مثال یک اصل در فوتبال این است که از جناح ها حمله میکنیم و توپ را سانتر میکنیم. اصل سانتر کردن، الزاماً همیشه و در همه شرایط منجر به پیروزی نمیشود. ولی حریف را قاعداً تحت فشار قرار داده، شرایط گل زدن را فراهم میکند. بعضی وقتها هم منجر به گرفتن کورنر شده، که آن هم مجدداً روی دروازه ریخته می شود تا اینکه خط دفاعی حریف در یک لحظه مناسب، بند را آب دهد.

در پوکر ما باید این نوع اصول را به کار ببندیم. اصولی که فشار را بر حریف افزایش دهد تا او بند را آب دهد. مسلماً صرف حمله، متضمن پیروزی نیست ولی حریف یا حریفان را مداوماً زیر فشار قرار داده تا اولین اشتباه را مرتکب شوند. اینها شرایط برد را محیا میکنند و در طولانی مدت، دفعات موفقیت ما را افزایش داده که این موجب افزایش درآمد متوسط ما در پایان سال میگردد.

*** بسیار مهم: چرا باید اصلاً درباره تنوری پوکر مطالعه کنیم؟

فرایند یادگیری و اهمیت پرهیز از نتیجه گرایی:

فرایند طبیعی یادگیری هر نوع مهارتی در انسان از طریق مکانیزم تجربه و خطا و به تدریج صورت میگیرد. وقتی ما میخواهیم مثلاً بازی تنیس را یاد بگیریم، دفعه اول اصلاً به توپ نمیزنیم. بعد از کمی تمرین ذهن ما روش خود را اصلاح میکند ولی این دفعه با توپ را بیرون میزنیم یا تو تو میزنیم. این خطا و یا نتیجه نامطلوب، ما را میآزارد پس مغز ما تلاش میکند نحوه ضربه زدن را اصلاح کند، تا دیگر این نتیجه منفی را نگیریم. بالاخره با تمرین کافی، ما بازیکن بهتری میشویم حتی اگر مربی نداشته باشیم و هیچ چیزی درباره تئوری تنیس ندانیم. مناسفانه در مورد پوکر، این اتفاق نمی افتد چون در این بازی نتایج شانسی و کاملاً بی ربط به روش صحیح و یا ناصحیح بازی هستند. این تصادفی بودن نتایج در کوتاه مدت، فرایند یادگیری ما را به شدت مختل میکند. در نتیجه تنها راه یادگیری و بهبود تکنیک بازی، آگاهی کامل از اصول تئوریک بازی و سپس به کار بردن آنها در سر میز، تحلیل دست ها بعد از بازی با مربی یا دوستان، همچنین پرهیز از نتیجه گرایی است. مثال: ما AA داریم و برای حفاظت از دستمان روی فلاپ K99، توپ میزنیم و یا حتی All-in می رویم. اما حریف با یک دست ضعیف مثل 55، ما را میبندد. کارت آخر 5 میآید و بازی غلط حریف پاداش گرفته، بازی صحیح ما مجازات شده، بدترین نتیجه را میگیرد. آیا این بدان معنی است که ما در آینده با این دست قوی نیاید All-in بزنیم؟

گزاره مبنائی پوکر (اولین بار توسط دیوید اسکلاونسکی مطرح شد)
(David Sklansky – The Theory of Poker - Fundamental Theorem of Poker)

هر گاه شما یک دست پوکر را متفاوت از انطوری بازی کنید که میگردید اگر همه ورقهای حریف را میدیدید، حریف سود میبرد. هر گاه شما دستی را انطور بازی کنید که اگر برگ حریف را میدید، باز هم انطور بازی میگردید، حریف ضرر میکند.
بالعکس: هر گاه حریف دستی را متفاوت از آن طوری بازی کند که میگرد اگر میدانست ورق شما چیست، شما سود میبرید و هر گاه حریف ورق خود را انطور بازی کند که میگرد اگر میدانست ورق شما را ببیند، شما ضرر میکنید.

بازی صحیح/بازی مطلق در برابر اشتباه نسبی/اشتباه مطلق بر اساس گزاره مبنائی پوکر، با توجه به عدم امکان دیدن برگ حریف، (بدون امکان تقلب) میتوان گفت: همه حرکات و توپهای ما در طول یک دست پوکر، بر اساس یک ادعا شکل میگیرد که صحت آن تا لحظه رو کردن ورق اثبات نخواهد شد. وقتی که من قبل از فلاپ بازی را گران میکنم، دارم ادعا میکنم که دست من از شما ها قوی تر است. وقتی شما مرا Reraise میکنید، ادعا میکنید که دست شما از دست من هم قویتر است و این ادعا ها ادامه پیدا میکنند تا اینکه یک طرف جا برود یا هر دو بروند به Show-Down که معلوم میشود کدام دست برنده است. پس ما یک بازی صحیح داریم و یک بازی مطلق. بازی مطلق یعنی آن بازی که میگردیم، اگر میدانستیم دست حریف چیست (در عالم فرضیات) ولی بازی صحیح بازی ایست که بازیکن به صلاح

دید خود بر اساس تحلیلش از وضعیت بازی و با توجه به عوامل روانشناختی و جو بازی انجام میدهد (در عالم واقعیات) و امیدوار است که این تصمیم در طولانی مدت به نفع او تمام شود. از لحاظ نتیجه، هر چه بازی صحیح شما به یک بازی مطلق نزدیک تر باشد، (انگار که ورق حریف را دیده باشید) شما سود بیشتری میکنید و نتیجه بهتری میگیرید. مثال: در بازی هولد-ام، اگر شما دو تا شاه داشته باشید، حریف شما 2 تا آس داشته باشد و قبل از فلاپ توپ زده باشد، شما مجدداً Reraise میکنید. چون یک جفت شاه دست بسیار قدرتمندی در این بازی است. این در عمل یک بازی کاملاً صحیح است. چون شما نمیدانید که حریف دوتا آس دارد. ولی بازی مطلق اینجا ریختن دست است چون حریف دست بهتری دارد. مسلماً در اینجا تقریباً غیرممکن است که بتوان یک بازی صحیح انجام داد، که به بازی مطلق نزدیک باشد. پس ما باید بازی صحیح را انجام دهیم و بر اساس اطلاعات موجود قضاوت کنیم نه بر اساس ماوراءالطبیعه. اگر شما در این موقعیت با دو شاه به دو آس ببازید، هیچ کس نمیتواند به شما خرده بگیرد که صحیح بازی نکرده اید چون شما علم غیب ندارید. شما محکوم به باخت هستید به حکم ورق. بر همین اساس ما بازی اشتباه (یا ضعیف) را از اشتباه مطلق (اگر میدانستیم) جدا میدانیم. در مثال بالا شما با دو شاه یک اشتباه مطلق انجام داده اید ولی بازی اشتباه و یا ضعیفی نکرده اید.

اسرار ازل را نه تو دانی و نه من
 وین حرف معما نه تو خوانی و نه من
 هست از پس پرده گفت و گوی من و تو
 چون پرده برافتد نه تو مانی و نه من
 خیام

استراتژی مطلق یا استراتژی ریاضی

جائی دوردست و غیر قابل دسترس در عالم ریاضیات محض پوکر و فرضیات تئوریک (صرف نظر از کلیه ملاحظات روانشناختی و فضای حاکم بر میز و شرایط مالی شخص و سابقه بازی با این حریفان)، یک استراتژی پیروزی مطلق برای انواع بازی پوکر مفروض است. این استراتژی قرار است در اکثر مواقع و در برابر اکثر حریفان مناسب ترین تصمیم را (بالاترین ضریب سود دهی مورد انتظار در طولانی مدت) پیشنهاد کند. این استراتژی کامل فرضی است و برای بازیکنان هرگز دسترسی به آن وجود ندارد. از آنجائی که ما هرگز اطلاعات کافی در مورد شرایط یک میز و افکار همه بازیکنان و از همه مهمتر ورق در دستشان نداریم، به لحاظ تئوریک، در عالم واقعیات و سر میز هر نوع انحراف از آن استراتژی مطلق، یک اشتباه مطلق نامیده میشود که الزماً اشتباه نسبی یا تاکتیکی نیست.

اشتباهات نسبی را میتوان به ساده لوحی کردن در زندگی تشبیه کرد. همچنین میتوان نقش تجربه و اطلاعات جنبی را در کاستن از تعداد اینگونه اشتباهات نشان داد که به بهبود استراتژی زندگی منجر میشود. (تجربه و پختگی) مثلاً یک آدم ساده لوح و ناپخته در خیابان گول یک شیار را خورده، یک کالای تقلبی و نامرغوب را به قیمت بالائی میخرد. در اینجا اشتباه این شخص، یک اشتباه مطلق است زیرا او از نیت آن فروشنده آگاهی نداشته است و کالا ظاهراً قابل خرید بوده است. همچنین یک اشتباه

نسبی است چون خریدار ساده لوحی و بی تجربگی کرده. با افزایش تجربه این شخص و برخورد او با شتیدان دیگر، به مرور زمان بر خرد و قدرت قضاوت او هم افزوده شده، در واقع به نوعی استراتژی و یا زیرکی در این موارد میرسد. از تعداد اشتباهاتش کاسته شده، در طولانی مدت کمتر ضرر میکند. این مثال به بهترین شکل تفاوت بین مبتدی ها و بازیکنان با تجربه سر میز پوکر را نشان میدهد. از آنجا که ما از نیات و دست حریفان بی خبریم، پس تا حد زیادی به حدس و گمانه زنی و قضاوت و تجربه متوسل مشویم و کم و بیش هم اشتباهاتی میکنیم. در طولانی مدت کسی سود بیشتری میبرد که تعداد اشتباهاتش کمتر از بقیه باشد یعنی قضاوت بهتری در اکثر شرایط پیش آمده از خود نشان دهد. این برتری نسبی خود را در طولانی مدت نشان خواهد داد و در صورتی که ما آمار دقیق بازیها را در دست داشته باشیم، دقیقاً قابل اندازه گیری است. (با واحد BB/100 این واحد نشان دهنده تعداد بیگ بلایند برده شده خالص در یکصد دست بطور متوسط است.) به عنوان مثال اگر کسی بطور متوسط 3 ب ب در 100 دست برنده باشد، استرژئی پوکرش سود ده میباشد و در طولانی مدت سود میکند. البته این میانگین باید در چندین هزار دست محاسبه شود تا نشاندهنده برتری بازیکن باشد. چون در کوتاه مدت ممکن است بازیکن فقط شانس/بدشانسی آورده باشد. (برای بازی های سر میز از واحد دلار در ساعت استفاده میشود.)

اگر کسی میخواهد از راه بازی پوکر کسب درآمد واقعی و طولانی مدت کند، ناچار است که از طریق علمی مستقیماً روی بازی و مهارتهایش کار کند به چند روش:

-مطالعه مستتر

امروزه کتابهای بی شماری درباره پوکر نوشته شده که خیلی از آنها حاوی نکات و مطالب بسیار کلیدی و مهمی هستند که اگر بازیکن بخواهد همان مطالب را از راه تجربه و خطا بیاموزد، هزینه سنگینی را خواهد پرداخت و چه بسا که متوجه خیلی از این نکات نشود. البته کتابها در این زمینه اکثراً به زبان انگلیسی چاپ شده اند که خواندنشان هم به آن سختی ها هم نیست چون خیلی از اصطلاحات و لغات مربوط به پوکر را میشناسیم. همچنین مقالات و نکاتی که در مجلات چاپ میشوند میتوانند مفید باشند.

-تقلید هوشمندانه

هرگاه متوجه میشویم که بازیکنی بسیار موفق ظاهر میشود باید سعی کنیم به جای حسادت و نفی برتری او، روش بازی وی را زیر نظر گرفته و نکاتی از او بیاموزیم و سلاح ها و مهارتهای وی را به گنجینه مهارت ها و سلاح های خود اضافه کنیم.

-آمار

بسیار مهم است که بازیکن آمار دقیقی از بازیها و برد و باخت‌های خود ثبت کند و همواره خود را زیر نظر داشته باشد و به محض اینکه رو به سرزیری رفت برای مدتی استراحت کرده، چند روزی چند هفته به پوکر فکر نکند و به تفریحات دیگر بپردازد. چون ذهن بازیکن خسته، بی حوصله و کم طاقت گشته و برای برد، عجله بی جا می‌ورزد و باعث ضرر و تصمیمات غلط میشود.

تحلیل

بسیار مهم است که برای تحلیل و تعمق روی دست‌های بازی شده وقت بگذاریم. با بازیکنان هم سطح و یا بهتر از خودمان (از همه بهتر با مربی حرفه‌ای)، مشورت کنیم. بدین ترتیب از اشتباهاتمان درس گرفته و در آینده در موقعیتهای مشابه، بهتر و بهتر عمل میکنیم. ویدئوها و فوروم‌های تحلیل دست در اینترنت هم بسیار آموزنده هستند. میتوان به عنوان تماشاچی در آنها شرکت کرد و یا در آنها فعالانه شرکت کرد. همچنین میتوانیم دست‌هایی که خودمان بازی کرده ایم، برای تحلیل به این سایتها بفرستیم. این کار در طولانی مدت باعث پیشرفت غیر قابل تصور تکنیکی در بازیکن میگردد.

تمرین در اینترنت

این روش ممکن است کمی پرخرج باشد ولی ارزش کسب تجربه را دارد چون در اینترنت، بازی بسیار به سرعت انجام میشود و بازیکن میتواند تا یک میلیون دست در سال بازی کند که شاید معادل چند سال تجربه سر میز باشد. از طرفی تأکید میکنم که بازیکن بی فکر و هیپنوتیزم شده که فقط جلوی کامپیوتر نشسته و فقط بازی میکند، بدون اینکه در مورد بازی تعمق کرده و یاد بگیرد، همیشه درجا میزند. این بزرگترین آفت فکری است که یک بازیکن در یک سری الگوهای ثابت خاص، برای موقعیت‌های مختلف، درجا زده، همان روش‌ها را سالها تکرار کند. بخصوص اینکه حریفان هوشمند همه این الگوهای را شناسایی کرده، از آنها بر ضد او بهره برداری میکنند. تعداد این جور بازیکنان خشک فکر (که همیشه یک جور فرمول ثابت برای روشهای بازی شان دارند و دچار تنبلی فکری شدید هستند)، به قدری زیاد است که تقریباً اگر سر میز پوکر در مورد کتاب‌های پوکر صحبت کنید، یا از ریاضیات پوکر چیزی بگویند، آنها به شما میخندند و میگویند: "این حرفها همه اش چرت است. مگه دو تا کارت چیه که بخوای کتاب دربارهش بخونی؟" اینها ترس از این دارند که مبدا چیزی فراتر از آنچه آنها فکر میکنند که بلدند وجود داشته باشد. ذهن تنبل این افراد، آنها را آزار میدهد و ترجیح میدهند که همه اش همین باشند که میدانند و مابقی بخت و اقبال. البته مطلوب ما هم همین است که حریف در نادانی خود بماند و اشتباهات و یا الگوهای ثابت خود را همیشه تکرار کند. لذا، یک بازیکن دانا و زیرک هرگز نباید سر میز به کسی که اشتباهی کرده نکته‌ای بیاموزد و یا از آن بدتر با وی بحث کند که فلان تصمیمش غلط بوده. چون اولاً این طور اشخاص نمیخواهند که چیزی بیاموزند (غرور

کور مانع یادگیریشان میشود.) دوماً ما میخواهیم که آنها همیشه این اشتباهات را تکرار کنند تا ما از آنها منتفع شویم. سوماً نمیخواهیم که از ما ترسیده، با احتیاط بیشتری با ما بازی کنند و از آن بدتر میز را ترک کنند.

ادامه داستان...

اولین تجربه من از Down Swing یا سیر نزولی نتایج (یعنی دستم زیر بود و رو باخت افتاده بودم) در دی ماه یکی از همان سالها در وطن بود. همه چیز از آنشب شروع شد که آریو (یکی از بازیکنان برنده و یکی از دوستان خوبم)، به شوخی گفت: "من تا حالا باخت تورو ندیده ام. دلم می‌خواد ببینم تو چطور میبازی؟ اصلاً چه اتفاقی باید بیفته تا تو ببازی؟" گفتم: "بر چشم بد لعنت!" همان شد که من سه شب متوالی رو باخت بودم و تا آخر ماه مرتب روی بدشانسی بودم. خلاصه در آن ماه کلی به بی پولی خوردم و اهمیت پول جمع کردن برای اینطور روزها رو درک کردم. در عوض در ماه بهمن برای اولین بار مرز یک میلیون تومان برد رو شکستم که خیلی پول زیادی بود برای اون زمان. من بسته های اسکناس رو توی فریزر خونه ام داخل کیسه فریزر، یکی در میان لای بسته های فیله مرغ یخ زده مخفی میکردم. فکر میکردم به فکر دزد نمیرسه اونجا رو بگرده. خلاصه توپ توپ بودم و زندگی ایده آل من به عنوان پوکرباز حرفه ای اینطور ادامه یافت. صبح ها هر وقت که سیر خواب میشدم بیدار میشدم و با آژانس به سلمانی میرفتم جهت اصلاح صورت. بعد برای صرف صبحانه به قهوه خانه میرفتم. خیلی روزها آژانس رو برای نصف روز در اختیار میگرفتم و میرفتم بانک چک ها و تراول های روز قبل رو میریختم به حساب. در منزل فقط به اندازه ای پول نقد داشتم که بتونم خودم بازی کنم و تراول های درشت بازیکن ها رو خورد کنم. نهار رو در بهترین رستورانها صرف میکردم. هنگام صرف

نهار با تلفن، بازی روز رو برای ساعت 3 بعد از ظهر مهله چینی میکردم. به طوری که بازیکنهای ضعیف و لخرج تر اولویت داشتند. مهله چینی به حدی دقیق بود که بعضی وقتها که تعداد داوطلب ها به اندازه کافی بود، سعی میکردم که بازیکنها همدیگرو نشناسند تا اینکه سر میز با مجهولات بیشتری طرف باشند ولی ما همه رو میشناختم و در برابر 4 معلوم بازی میکردیم. راس ساعت 3 بعد از ظهر هر روز، بازی در منزل من شروع میشد. من قبل از بازی دوش میگرفتم تا سرحال و شاداب باشم. (هنوز هم همینکار رو میکنم. برنامه روز و باشگاه رفتنم رو طوری تنظیم میکنم که درست قبل از بازی دوش بگیرم.) به تجربه دریافته ام که خیلی مهمه که آدم کسر خواب نداشته باشه، روز آرام و بی دردسری رو پشت سر گذاشته باشه، از لحاظ جسمی شاداب و تمیز باشه، با فکر باز و بی دغدغه سر میز بنشینه تا بتونه محکم، خوش فکر و بی شتاب بازی کنه. شریک کمی زودتر میومد تا با هم کمی درباره بازیکنهای دعوت شده صحبت کرده، خودمان را آماده کنیم و استراتژی بازی را برای این گروه خاص تعیین کنیم. بعد از بازی هم حداقل نیم ساعت، بازی خودمون و سایرین رو تحلیل میکردیم و اشتباهات خودمون رو گوشزد میکردیم تا دیگه تکرار نشون نکنیم. در طول تقریباً یک سال این تحلیل ها باعث پیشرفت زیادی در بازی من شد. چون هنگام تحلیل دستها، تمرین ذهنی میشه و بدور از فشار روانی سر میز (فشار ناشی از مبالغ بالای پول)، میتوان راجع به نکات تکنیکی بازی، عاقلانه تر صحبت کرد و از آنها درس گرفت.

بعدش میرفتم باشگاه و شب هم بعد از صرف شام، معمولاً میرفتم لابی هتل ها با یکی از دوستانم برای صرف چای و صحبت. تا اینکه مثل خیلی از جوانهای اون دوره، جو گیر گشته، به سرم زد برم خارج پیش نیمی از خانواده ام. بدون اینکه برنامه ای داشته باشم، که اونجا چطور میخوام زندگی کنم. شوخی شوخی کارم درست شد و از همه خداحافظی کردم. (چقدر هم سخت بود خداحافظی از امیرعلی شریک همفکرم. او حتی بهم گفت که بهتره تو تصمیم تجدید نظر کنم. چون ما کارمون خیلی رونق داره و ماه ها روش زحمت کشیده ایم تا به اینجا رسیده. بازیها منظم انجام میشه و من علاوه بر سهم 50% از برد، کانیات هم میگرفتم که خودش درآمد ماهانه خوبی بود.) برد دو ماه آخر رو هر دفعه فوراً تبدیل به ارز کردم و رفتم به دیار فرنگ. در بلاد فرنگ، اولین کاری که کردم، ثبت نام در کلاس زبان بود و بعد هم سراغ کازینو روگرفتم. رفتم به قمارخانه شهر و سراغ پوکر رو گرفتم که فهمیدم اینجا پوکر 7 کارت اسکات بازی میشه (یک الی دو بار در هفته و آنهم مبالغ نسبتاً سنگین) چند بار هم میز خونخوار رولت، پولهای من رو به یغما برد. یک بار آریو اومد شهر فرنگ کلی یاد خاطره ها کردیم و هوس قمار دیگه. خلاصه جوگیر شدیم و رفتیم کازینو و کلی پول بی زبان رو تقدیم میز شیطانی رولت کردیم. من این شعر رو به مزاح برای آریو و بازی قرمز و مشکی میز رولت اونشب نوشتم:

دوش با یار قدیم به قمارخانه شدم از پی سیم و زر و ثروت شاهانه شدم

پولکانی ملون همه با نرخ و نشان چون که در دست گرفتم بیهو دیوانه شدم
روی آن میز یکی لوح مدور گردان گرد آن گشت همی یک قمر سرگردان
سیهش چون زلف یار و سرخی اش چون لعل وی/ مال بر مشکی نهادم چو کلاغانه شدم
سیهش رخت عزا و سرخی اش خون جگر قرعه قرمز شد و من بدجوری آنگازه شدم
من چو ماهی بودم و در دام صیادی عظیم پولکم کنده شد و راهی مایتابه شدم
آن طرف رویال فلاش پیک پنهان خفته بود، من ناپخته چه شادم که "اقا کاره شدم"
ای جوان بیل بزن جای قمار آدمم گنج درآرم به سیه چاله شدم

بالاخره من هم بی پول شدم و مجبور به بیل زدن به زمین زندگی و کار...

در آن زمان اصلاً در شهرما، خبری از پوکر به شکل امروزی نبود. من مدتی پوکر بازی نکردم. از این دوری رنج بسیار بردم. در خواب میدیدم که دوباره در وطن سر میز بازی نشسته ام و 3 تا اس خوشگل در دست گرفته ام.

(شتر در خواب ببند پنبه دانه گهی لف لف خورد گه دانه دانه)

بعدها به این فکر افتادم که من هر طور شده پوکر رویاز (هولدام) رو باید یاد بگیرم. شروع کردم به بازی امتیازی در سایت یاهو که بسیار بی نمک و لوس بود. من چیزی خاصی از آن یاد نگرفتم. اصولاً نمیتوان پوکر که بازی سر پول است، در یک بازی امتیازی بدون برد و باخت (فشار مالی) یادگرفت. بدون دخالت پول، رقم ها بی معنی میشوند. در واقع مبالغ شرط بندی شده سر دستهای پوکر، باید تاثیری هرچند ناچیز در کیف پول شما بگذارد تا شما بازی را جدی بگیرید. اگر عنصر پول را از پوکر حذف کنیم، چیزی از آن باقی نمی ماند و بسیار خسته کننده و لوس میشود. بعد از یکسال بالاخره اولین کتاب پوکر زندگی ام رو خریدم و شروع کردم با ولع تمام به خواندن نکات و پند های داخل کتاب. از آنجائی که من هیچ اطلاعی از بازی هولد-ام نداشتم، (تمرین هم نداشتم)، این کتاب کمک چندانی به من نکرد. بعد شروع کردم برای اولین بار در اینترنت در سایت معروفی که در تبلیغات تلویزیونی دیده بودم، به بازی کردن. اولین \$10 به سرعت تمام شد. دومین واریز، سومین و بعد واریز های 30 دلاری و بیشتر هم به باخت منجر شد. هر دفعه در مدت کوتاهی پول ناپدید میشد. بدون اینکه من کوچکترین شانسی داشته باشم. نهایتاً در یک بازی 1 الی 2 دلار میبردم ولی

طولی نمیکشید که آن را هم میبایختم و سرخورده میشدم. بعد دومین کتاب هولد-ام رو خریدم که نسبتاً ساده نوشته شده بود. این کتاب توضیح میداد که چطور با فلاپ های مختلف رفتار کنیم و هر نوع فلاپ چه معنایی برای دست ما میتواند داشته باشد. به هر حال کمی احساس کنترل به بازی من بخشید.

در همان روزها یک بار به یک دوره بازی خصوصی دعوت شدم که در واقع برای وضع مالی من بسیار گران بود. در آن بازی، بسیار گیج بودم. مثلاً نمیدانستم که با دستی مثل اس-6 قبل فلاپ، چه کار باید بکنم. در واقع هیچ مقیاسی برای دستها نداشتم. در آنجا احساس کردم ضرورت دارد بیشتر مطالعه کنم. به هر حال آتش بر اثر یک معجزه و آوردن کاره اس در دست آخر من برنده شدم و از آن بازی جان سالم بدر بردم. در آنجا فهمیدم که تجربه و مهارت من در پوکر قدیمی روسته، کمک چندانی به بازی هولد-ام نمیکند. مگر در بخش روانشناسی میز و خواندن چهره و زبان بدن بازیکنان. بعد از آن منتهی در یک سایت دیگر اینترنتی بازی کردم و حتی یک بار تا سقف \$500 هم رسیدم ولی بعد همه اش را باختم. در آن دوران شنیدم که یک پسری به نام احسان در خانه اش بازی می اندازد. این بازی ها سبک و دانشجویی بودند ولی تمرینی خوب برای هولد-ام. آنجا شب های زیادی بازی کردیم. این بازیها من رو از لحاظ روحی خیلی ارضاء میکرد. بعد از سالها دوری دوبار سر میز پوکر و باز هم برنده بازیها من بودم. در یک رکورد در یک شب پول خوبی برنده شدم که روح مرا شاد و منو دوباره به آن اعتماد بنفس سابق بازگرداند. در آن زمان تازه با همسر فعلی ام تازه آشنا شده بودم که بسیار مخالفت میکرد با پوکر. چون او همان تصور کلیشه ای از پوکر را داشت ولی من تازه داشتم مثل ماهی ای که به آب برگشته (کوسه ماهی) دوبار نفس میکشیدم. در آنجا یک پسری بود ایرانی که مرتباً از یک دوره دیگری تعریف میکرد که در آنجا سطح بازی بسیار بالاتر است و چند بازیکن قوی سن بالای ایرانی در آن بازی میکنند. من اصرار کردم که دفعه بعد همراه او بروم. این بازیها در یک کافه بسیار دلنشین در یک اتاق جداگانه انجام میشد. میتوانستیم سر میز شوخی های فارسی بکنیم. بازیکن ها در روز اول به نظرم بسیار قوی آمدند. در همان زمان درباره کتاب معروف سوپر سیستم (Doyle Brunson)، که پدر خوانده پوکر نامیده میشد و یکی از افسانه ای ترین بازیکنان تاریخ پوکر به حساب میاد شنیدم. نسخه آنلاین اونرو تهیه کردم و با چاپگر صد صفحه اول اونرو چاپ کردم. شروع کردم با ولع عجیبی به مطالعه کردن. تازه برای اولین بار مطالب یک کتاب برای من کاملاً معنی دار و کاربردی بود. میفهمیدم و یاد میگرفتم. هفته ای دوبار در بازیهای کافه با ایرانی ها، همه تکنیک های خوانده شده رو در عمل امتحان میکردم. شاهد دگرگونی عظیمی در بازی ام بودم. کم کم شروع کردم به مفت بری از این گروه. تقریباً بازی تک تک این بازیکنهارو میشناختم و برتری تکنیکی و روانی عجیبی بر اونها پیدا کرده بودم. پس از پایان کتاب سوپر سیستم، کتاب تئوری پوکر (David Sklansky) رو دردست گرفتم. به محض پایان یک کتاب، کتاب بعدی رو شروع میکردم. پنج جلد از کتابهای هرینگتون رو خوندم. همه اینها به شکل گیری یک درک نسبی از استراتژی های رایج در پوکر در ذهن من کمک کرد.

در یک شب استثنائی در آن دوره طوری میز رو شکست دادم که همه پول های همه بازیکن ها رو بردم به طوری که در پایان لازم نبود ژتون های کسی رو نقد کنم. این شکست سهمگین، باعث شد که اونها بگویند: "این پسره یا اینجا دوربین کار گذاشته، یا با یک لنز مخصوص پشت کارتهای مارو میبینه والا مگه میشه یک نفر همه تصمیمهاش درست باشه؟" آن شب آخرین باری بود که من این افراد رو دیدم. دیگر هیچوقت به دعوتها و تماسهای تلفنی من پاسخ ندادند. اشتباه بزرگ من این بود که من پول های برده شده رو به جای جمع کردن، خرج میکردم و فکر میکردم با حداقل پول میتونم دفعه بعد شروع کنم و دوباره برنده شوم. من شروع کردم به بازی در کازینو که یک کاو گرانتز از بازیهای بود که تا به حال کرده بودم. بالاخره یک شب در لحظه ای که تمام دار و ندارم روی میز بود یک دست بسیار خوب آوردم (روی فلاپ Straight) یک پسر جوان ترک، یک دفعه با گفت All-in. من هم باکمال میل دیدمش. بلافاصله یک بازیکن مست فرانسوی که مبتدی هم بود کال کرد. در حدود 1200 یورو پول توی پت بود و من بهترین دست ممکن رو داشتم.

AK: دست اونیکی , TT: دست حریف , KJ: دست من , Flop: AQT

کارت بعدی 5 بود. (هیچ خطری برای رنگ وجود نداشت) ولی کارت لعنتی آخر یعنی ریور، یک آس دیگر آمد و پسرک فول شد. من مال باخته و دل شکسته راهی خانه شدم. همچنین فهمیدم که چرا نباید بیش از 5 درصد از کل سرمایه را سر میز آورد. چون چنین اتفاقاتی می افتد و بعد به علت ورشکستگی قادر به ادامه بازی هم نخواهم بود. این باخت بسیار حساس بود چون در آن دوره من هیچ پول دیگری نداشتم و کارم را هم رها کرده بودم. همین مسئله باعث شد که تا مدت زیادی سرمایه بازی نداشته باشم و از بازی برای ماه های متوالی محروم شدم. این داستان ادامه دارد...

حقایق پوکر:

دید خیلی از بازیکنان به این بازی بر اساس تجربیات شخصی ایشان شکل میگیرد. مثلاً در اولین روزهایی که من بازی هولدام را شروع کرده بودم، بدجوری رودست بودم. یعنی خیلی شانس میآوردم. به همین خاطر فکر میکردم که در این بازی به راحتی میتوان پول برد. حتی فکر میکردم احتیاجی به سرمایه ندارم. چون هر دفعه میرم سر بازی کلی پول میبرم و میام.

حقیقت شماره یک: پوکر یک بازی بسیار خطرناک و بیرحم، با نوسانات بسیار شدید و برد و باخت سنگین است. این بازی اِشکنک داره، دست شکستنک داره بد جوری هم داره. هر کس که با من مخالف است، حتماً تجربه کمی در پوکر دارد و یا آدم بسیار بسیار خوش/خر شانسی است و تا حالا نشده 20 بار پشت سر هم سه آس بیلورد و هر دفعه بدون استثنا به رنگ یا Straight ببازد. آگاهی از حقیقت شماره یک بسیار حیاتی و مفید است. زیرا اگر از این حقیقت آگاه باشیم، به طور خودکار دست از توقعات نامعقول و غیرواقعی برداشته و تمام تلاش خود را برای بهبود بازیمان میکنیم. در ضمن ایمان خود را در مواقعی که دستمان زیر است، از دست نداده، در مواقعی که دستمان رو است، زیاد جوگیر نمیشویم. به عنوان یک حرفه ای باید بتوانیم با این نوسانات کنار بیاییم و آنرا به عنوان واقعبینانه روزمره بپذیریم. اگر طاقت این امواج سهمگین را ندارید، بهتر است به سراغ بازی ملایمتری بروید. این دریای طوفانی مرد طوفان میخواد. نگویید من نگفتم.

چه دانستم که این سودا مرا زین سان کند مجنون
دلم را دوزخی سازد دو چشمم را کند جیحون
چه دانستم که سیلابی مرا ناگاه بریابد
چو کشتی ام دراندازد میان قلزم پرخون
زند موجی بر آن کشتی که تخته تخته بشکافت
که هر تخته فروریزد ز گردشهای گوناگون
نهنگی هم برآرد سر خورد آن آب دریا را
چنان دریای بی پایان شود بی آب چون هامون
شکافت نیز آن هامون نهنگ بحر فرسا را
کشد در قعر ناگاهان به دست قهر چون قارون
مولانا

حقیقت شماره دو: پوکر ترکیبی از شانس و مهارت است. شانس در کوتاه مدت و مهارت در بلند مدت .

پوکر معجون بسیار بسیار پیچیده ای است از مهارتها، زیرکی ها، خوش فکری ها، روانشناسی، اقتصاد، ریاضیات، تفکر چند لایه و از طرف دیگر، بازی شانس و اقبال.

از طرفی این پیچیدگی پنهان است یعنی بازی در ظاهر بسیار ساده به نظر می آید. هر کسی در هر سطحی که باشد، فکر میکند که همه چیز پوکر را میدانند. بخصوص در مواقعی که آدم رو بُرد است، فکر میکند به بازی مسلط است.

اگر فاکتور شانس را از پوکر حذف کنیم، دیگر همه چیز عوض میشود. بازیکن ضعیف دیگر علاقه ای به بازی در مقابل بازیکنان بهتر نخواهد داشت. درست مثل موش شماره 2 که همیشه شوک الکتریکی دریافت میکرد، بعد از چند شکست سهمگین، ناامید شده، دست از بازی کشیده و دیگر آنطرفها پیدایش نخواهد شد.

به همین خاطر گفته میشود که مردان در هیچ فعالیت بشری دیگری به اندازه سکس و پوکر خود را به غلط دست بالا نمیگیرند و امر بهشان مشتبه نمیشود. (جوگرفته نمیشوند).

یعنی پوکر غلط انداز است. هر مبتدی فکر میکند که بهترین بازیکن است. هر کسی ادعائی دارد و هرکسی خود را برتر از دیگری میندازد. بازیکنان واقعاً ماهر و با تجربه، هرگز از این افراد انتقاد نکرده، به آنها درس نمیدهند. این افراد مبتدی که هلو، ماهی و یا در پوکر اینترنتی امروزه الاغ هم نامیده میشوند، اکثراً در جهل مرکبند (یعنی آنکس که نداند و نداند که نداند و نخواهد که بداند). اینها چند اصطلاح پوکر که این ور و آنور شنیده اند، قرقره میکنند و نام بازیکنان معروف را میبرند ولی در عمل از لحاظ تکنیکی بسیار ضعیف و خام هستند. اینها همان موش شماره 3 هستند که باز هم می آیند و باز هم شوک دریافت میکنند و درباره علت آن فکر نمیکنند و اصل را یاد نگرفته، فرع را قرقره میکنند.

وجود عامل شانس باعث میشود که همه ساله میلیونها ماهی جدید خود را دست بالا گرفته، وارد بازار شوند و کوسه های این دریا را تغذیه کنند. در یک دست از پوکر و یا حتی در یک شب و یا یک هفته و کلاً در کوتاه مدت، یک شخص کاملاً مبتدی و بی تجربه میتواند پشت سر هم خوش شانسی آورده، خواسته یا ناخواسته بهترین و باتجربه ترین پوکر باز را شکست دهد. ولی در طولانی مدت، (اگر این دو بازیکن مثلاً هر شب با یکدیگر بازی کنند)، بازیکن بهتر، تمام نقاط ضعف حریف را شناسائی کرده، مهارت ها و ترندها و پختگی های او، خود رو کم کم نشان داده و جا می اندازد. نقش شانس کم رنگ تر میشود. در طول هزاران دست بازی، فرصت ها بالاخره به طور مساوی تقسیم خواهند شد. تعیین کننده آن است که هر کس از این فرصتهای بدست آمده چطور استفاده کند. تا جایی که میتوان گفت در طولانی مدت بازیکن ضعیف، هیچ شانسی برای برد ندارد. مگر اینکه از لحاظ تکنیکی پیشرفت کند. این مستلزم این است که این بازیکن اصلاً بپذیرد که تکنیکی هم وجود دارد. یعنی از جهل مرکب بیرون بیاید. بسیاری از استرترژی های پوکر به قدری ظریف و نامحسوس هستند که تقریباً برای چشمان بی تجربه، نامرئی هستند. بازیکنهای ضعیف اصلاً نقاط ضعف خود را نمیبینند و اصلاً قبول ندارند که باید چیزی یاد بگیرند. این نکته به نفع بازیکنان با تجربه تمام میشود. مثال خوب برای اینکه نشان دهیم که این مهارت ها نامرئی و نامحسوس هستند، بازی تخته نرد است. در این بازی ما به اعدادی که شانس و یا تاس به ما میدهد، وابسته و محدود هستیم. ولی در عمل بازیکن با تجربه تاسهای ریخته شده را با برنامه برای حرکات آینده مصرف میکند. یک سطح عمیق تر از حریف فکر کرده، در بلند مدت برنده میشوند. پس مهارت میتواند در شرایط مساوی و به شرط وجود زمان کافی از شانس جلو بزند. برای همین باید در بررسی دستهای پوکر از نتیجه گرانی پرهیز کرد. باید کیفیت تصمیمهای گرفته شده را به طور میانگین مورد قضاوت قرار داد. هر جا که تصمیمی باید گرفته شود، جا برای اشتباه هم هست و هر جا اشتباه ممکن باشد، صحبت از مهارت و تجربه هم به میان می آید.

بازی "هرکی کمتر اشتباه کنه" سر میز پوکر

سر میز پوکر رقابت بر سر این نیست که به سرعت و حتماً و مستقیماً همه پول دیگری را ببریم. چون دیگران هم بالاخره بازی بلد هستند و به سادگی به شما نمیازند. از آنجائی که هیچکس نمیداند دست دیگران چیست، پس همه اشتباه میکنند. (اشتباهات مطلق و بازی های اشتباه) اما بعضی ها بیشتر از دیگران اشتباه میکنند. پس رقابت بر سر این است که چه کسی کمتر اشتباه میکند و چه کسی این توانائی/مهارت/تجربه/تیزبینی را دارد که اشتباهات/نقاط ضعف دیگران را اولاً تشخیص داده، دوماً نهایت سوء/حسن استفاده را از آنها ببرد. حتی یک بازیکن وارد میتواند کشف کند که هر بازیکن به چه نوع اشتباهاتی گرایش دارد و حتی چه چیزی باعث بروز این اشتباهات در او میشود. سپس میتواند حریف را به تکرار آن اشتباه تحریک کند.

حقیقت شماره 3: در پوکر ما دنبال سودهای کوچک هستیم، هر چند که گردش حساب بالائی داریم. یعنی ما به طور متوسط، پول زیادی میبریم. سپس مقدار زیادی از آن را میبازیم. در آخر برای ما سود ناچیزی (ناچیز در مقایسه مبالغ بالای برد و باخت شده) باقی میماند. این طبیعت این بازی است و نباید ما را نا امید کند.

تفاوت سود خالص و دریافتی

فرض کنید که شما یک صاحب یک فروشگاه هستید. پس از پایان کار روزانه، مثلاً مبلغ 100 هزار تومان در صندوق شما وجود دارد. آیا شما 100 هزار تومان سود کرده اید؟ در این کاسبی هزینه هائی وجود دارد. هفته آینده جنس جدید میاید و سر ماه صورتحساب برق و آب و حقوق کارگران هم هست. پس شما باید سر سال حساب کنید تا ببینید کسب شما چقدر سود به ارمغان آورده و این ساده لوحی و بچگی است اگر فکر کنیم آنچه دریافتی امروز بوده سود ماست. در کاسبی پوکر هم صورتحسابها و مخارج و ضررهائی وجود دارند که اگر امروز سررسید آنها نبود تا چند وقت دیگر حتماً می آیند. اینها دستهای هستند که شما خواهید باخت و بد شانسی های متنوعی که خواهید آورد. آنچه در طولانی مدت برایتان باقی میماند نشان دهنده سود واقعی شماست. برد امشب را به حساب برد مطلق گذاشتن بچه گانه و کوتاه نظری محض است. جوجه رو آخر پائیز میشمرند.

تصویر کلی از بازی:

در پوکر هدف ما این نیست که اکثر دستها را برنده شویم بلکه در آن دستهای که قرار است برنده شویم، حد اکثر پول را ببریم و در دستهای که قرار است ببازیم و یا در شرایط سختی قرار بگیریم، یا اصلاً درگیر نشویم و یا حداقل ممکن را ببازیم. کسی که تلاش کند همه دستها را ببرد، دست آخر سرخورده و ناامید، متوجه میشود که پول زیادی مغت باخته است و مرتباً سر بر دیوار کوفته و با دستهای متوسط میروود در شکم دستهای قویتر دیگران. به طور کلی هر وقت احساس کردید که در یک شب بخصوص و یا در مقابل یک بازیکن بخصوص

هر وقت که دست‌ها را می‌شوند، حریف شما یک دست بهتر از دست شما دارد، بد نیست بدانید که احتمالاً یا شما زیادی گشاد بازی میکنید و یا حریفتان از شما قویتر است. شاید علت اینکه دستهای ضعیفتر او به پست دستهای قوی شما نمیخورد این است که او زرنگی میکند و اکثر مواقع آنها را به موقع میریزد. همچنین هر وقت دیدید که در یک بازی همه با شما بسیار خوب رفتار میکنند و می‌خواهند حتماً شما دفعه بعد هم ببینید، بدانید که شاید علتش این باشد که شما گشاد، بی‌مبالا و دست و دلباز بازی میکنید.

پس اگر متوجه شدید که شما اکثر دستها را نمیبرید، دلیلش این نیست که شما بد بازی میکنید و اگر دیدید که کسی تعداد زیادی از دستها را پشت سر هم میرود بدانید و بدانید که امشب شانس با اوست و اوضاع همیشه اینطور نیمه‌اند و دستهای قوی و موقعیتهای درخشان هر 5 دقیقه پیش نمی‌آیند. شما نمیتوانید هر شب برنده باشید. بازیکنان بسیار قوی حدود 55% شبا برنده هستند و 45% بازنده. پس تعجب نکنید اگر 10 بار گذشته که به پوکر رفته اید بازنده برگشته اید. اگر کسی 60% مواقع برنده باشد، معنی اش این است که در این مدت بسیار رو دست بوده و تعداد زیادی دست خوب داشته که حتماً بیشتر از سهم متوسط خودش بوده است.

سوء استفاده از گرایشات و نقاط ضعف حریف

تعریف شماره 4: پوکر یک بازی کاملاً حریف مدار است. یعنی روش بازی شما کاملاً باید برای هر نوع حریفی هوشمندانه با توجه به نقاط ضعف او تنظیم و اجرا گردد.

مثل بازی فوتبال که اگر مربی تشخیص دهد که تیم حریف در جناح راست ضعف دارد به بازیکنان میگوید که استراتژی امروز ما حمله از جناح راست میباشد. یا اگر حریف در بازی زمینی بسیار قوی است، سعی میکنیم توپهای هوایی بیشتری ارسال کنیم. در پوکر باید ابتدا حریف را به دقت تمام مورد مطالعه قرار داد. مرتباً استراتژی مناسب جهت حمله به نقاط ضعف وی و دفاع در برابر نقاط قدرت وی تنظیم و مرتباً اصلاح کرد. هر بار که دستی رو می‌شود، فرصت بسیار خوبی بدست می‌آید تا بازی حریف و استانداردهای او را بهتر بشناسیم. هر وقت که ما دستی را ریخته ایم، فرصت بسیار مناسبی جهت مشاهده و تحلیل بازی حریفان و جمع آوری اطلاعات بدست می‌آید. این اطلاعات برای مواردی که خودمان با این حریف درگیر میشویم، بدرمان می‌خورند. هر چه که ما سابقه طولانی‌تر در بازی با یک شخص داشته باشیم و هر چه که بیشتر درباره او بدانیم بهتر میتوانیم دست او را خوانده، در آینده تصمیم‌های بهتری در برابر او بگیریم.

از آنجائی که انسانها همه با هم متفاوت هستند و شخصیت‌ها و گرایشات متفاوتی دارند، ما ناچار هستیم آنها را دسته بندی کنیم تا به فرایند شناخت حریف کمی

سرعت بخشیم. بخصوص در مواردی که فرصت کمی برای زیر نظر گرفتن حریف داریم و بزودی باید با او بازی کنیم. انواع عمومی بازیکنان و گرایشانشان در بازی پوکر به شرح زیر می باشند. شما میتوانید انواع و گونه های دیگری هم به این فهرست بیفزائید.

انواع متداول بازیکن:

در اینجا شما را با انواع جانورانی که در جنگل پوکر با آنها برخورد خواهید کرد و نحوه تنظیم روش بازیتان بر علیه هر کدام آشنا می کنم:

(ناشی ها – Calling Stations) مبتدی ها یا هلوها یا ماهی ها

قبل از هر چیز امیدوارم که شما خودتان به این دسته تعلق نداشته باشید. (دروطن این نوع جانور را هلو، بچه سال، ماهی، بازیکن Fresh، گوشت، چاقال و غیره هم مینامند.) ناشی ها بهترین و پرسود ترین نوع حریف برای شما هستند. بزرگترین هدف یک بازیکن حرفه ای باید این باشد که میزهایی را پیدا کند که پر از ماهی بوده و کمتر بازیکن خوبی سر آن نشسته باشد. کالینگ ستیشن ها همیشه در حال کال کردن هستند. آنها استانداردهای معینی برای وقفهائی که قبل از فلاپ بازی میکنند، ندارند و در هر ورقی، فرصتی میبینند برای ادامه. آنها روی فلاپ با ضعیف ترین دستها به بازی ادامه میدهند. اصلاً دنبال بهانه ای میگردند که به بازی ادامه دهند و همیشه فکر میکنند که حریف میخواهد به آنها بلوف بزند. آنها میخواهند بدانند "آخرش چی میشه؟" و یا اصلاً میخواهند بدانند شما چه دستی دارید برای همین شما را میبینند. آنها انفعالی بازی میکنند و به ندرت ابتکار عمل را بدست میگیرند که این خطای مهلکی در این بازی است.

روش صحیح بازی در مقابل ماهی واضح است ولی خیلی ها به آن عمل نمیکند:

آنها را به خاطر گرایششان مجازات کنید و

فقط با دست بازی کنید! چون این بازیکنان ذاتاً دنبال یک دلیلی میگردند که به بازی ادامه دهد (تنشان میخارد) تا آنجا که حتی بدون دلیل کال میکنند، تقریباً محال است که بتوان به آنها بلوف زد. در عوض باید با دستهای متوسط و خوب مرتباً توپ های بزرگ زد تا آنها را بخاطر این گرایش به کال کردن و کنجکالوی بیش از حد، مجازات کرد. فقط از این طریق میتوان حد اکثر پول را از آنها

بیرون کشید. هر کسی که سعی کند به یک چنین بازیکنی بدون دست بلوف بزند، پول خود را دور انداخته، بعد هم با عصبانیت می پرسد که چرا با این دست ضعیف منو دید. ساده ترین روش بازی پوکر همین است که شما یک یا چند کالینگ ستیشن پیدا کنید و هر از چند گاهی دستهای قوی بیاورید و توپ بزنید و آنها هم شما را ببینند. مثل این است که شما مشتری ها ساده لوح و پولداری داشته باشید که کالاهای شما را به هر قیمتی که شما بگویند، بدون چانه زدن بخرند. پس تخفیف دادن در اینجا اشتباه است بلکه باید قیمت ها را تاجای ممکن بالا برد. باید همه کالاهای کهنه و روی دست مانده را هم از انبار بیرون آورد و به بهای گزاف فروخت. (توپ های ظریف. به این مبحث در کتاب بعدی خواهیم پرداخت.) چون اینها فقط میخوانند بخرند.

خفتهای انفعالی یا پوکر قدیمی (پوکر بازنشستگان یا کاپوچینو خورها)

این روش بازی خیلی از پوکر بازهای قدیمی است که به خیال خودشان با دست بازی میکنند و از پوکر مدرن امروزی و اصول و سلاح های آن بی خبرند. استراتژی آنها همیشه ثابت قدم، مستقیم، کاملاً قابل پیش بینی و یک طرفه است. آنها توپ میزنند وقتی دست خوبی دارند و جا میروند وقتی دستشان ضعیف است. آنها وقتی یک آس روی فلاپ بیاید و شما توپ بزنید معمولاً باور میکنند که شما آس دارید و جا میروند. (چون خودشان اگر بودند فقط با آس توپ میزدند.) وقتی هم یک دست خوبی داشته باشند، خودشان خبر میکنند. اینها از روشی ساده و مشخص و ثابت پیروی میکنند که منطقی است ولی در پوکر مدرن جایی ندارد و توسط بازیکنان قوی و خیره به راحتی مورد شناسایی و سوء استفاده قرار میگیرد. این روش بازی مثل بازیکنانی که با این روش بازی میکنند، منسوخ و بازنشسته شده و امروزه نمیتوان اینطور قابل پیش بینی و تابلو بازی کرد. نکته دیگر اینکه آنها مبالغ توپ هایشان را به صورت ضریبی از ب ب یا بیگیلاند و یا کسری از پت حساب نکرده و مبالغ را با ارزش رایج مملکت می سنجند. مثلاً از آنها میشنوید که 3000 تومان با آس و شاه میدادم ولی 5500 گرونه. در صورتی که یک بازیکن مجرب مبالغ را به صورت کسری از پت و یا ضریبی از ب ب حساب میکنند. بعد از هلوها یا کالینگ ستیشن ها، خفت های انفعالی بهترین و سود آورترین بازیکنها هستند. من عاشق بازی کردن در مقابل اینها هستم چون به من خبر میدهند وقتی که یک دست قوی دارند.

نحوه بازی در مقابل بازنشسته گان:

آنها را به خاطر گرایششان مجازات کنید و

دستتان را بریزید. بازی مقابل اینها بی نهایت ساده و بی درس و کم خطر و به همین خاطر سود آور است. گرایش آنها این است که توپ هایشان معرف و بیانگر کیفیت دستهایشان است و همین بازی را برای شما آسان میکند. هر وقت شروع به

گران کردن بازی کردند، به راحتی از سر راهشان کنار بروید و به دستهای خوششان پول نپردازید. بالعکس، هرگاه ضعف نشان دادند و چک کردند، حمله کنید و پت را از دستشان در بیاورید. البته این توصیه ها جنبه کلی و عمومی دارد و باید سر میزسنجیده، بر اساس شرایط میز اعمال شود.

فلاپ پرستهای مودی

اینها کسانی هستند که اعتقاد میالغه آمیزی به فلاپ دارند و هرگونه استرژژی و ریاضیات مربوط به قبل از فلاپ را بی معنی میدانند و فکر میکنند بازی اصلی از فلاپ شروع میشود. (اگر شما هم اینطور فکر میکنید، حتماً رجوع کنید به بخش: استرژژی من در آوردی دوبر). این نوع بازیکن در بازیهای خانگی و متوسط به وفور یافت میشود و ممکن است خود شما به همین سبک بازی کنید. این اعتقاد راسخ به اینکه فلاپ میتواند هر دستی را به بهترین دست تبدیل کند، بر مبنای آمار و احتمالات واقع بینانه بنا نشده بلکه بر اساس خاطرات دیداری خوشایند، از دفعات نادری که بازیکنی با دستی بسیار بی ارزش، فلاپ معجزه آسانی گرفته و مبلغ زیادی برنده شده شکل میگیرد. این افراد خوشبین، مرتباً هزینه دیدن یک فلاپ دیگر را می پردازند به امید اینکه این فلاپ بهترین دست را به آنها ببخشد. این هزینه های ظاهراً کوچک برای دیدن فلاپ های بیشمار در طولانی مدت اقتصاد پوکر شخص را فلج کرده. همچنین آن میبالغ بزرگتر برده شده را، در اقساط کوچک و طولانی مدت، بین دیگران تقسیم میکند. مثل سطل آبی که در آن از بالا هر چند وقت یک بار یک لیوان بزرگ آب ریخته شود ولی سوراخ های ریز بیشمار دائماً آب آنرا به هدر دهند. فلاپ پرست در واقع یک نوع ساده دارد و یک نوع مودی. نوع ساده و بی آزار آن وقتی فلاپ کمکش نکرد، به راحتی دستش را میریزد و اگر هم فلاپ خوبی بگیرد بایک توپ گویا خودش خبر میکند که دستش قوی است. اما نوع مودی آن میتواند بسیار زهردار، خطرناک و مکار باشد. از آنجای که تقریباً با هر دستی فلاپی میبیند، برای حریف بسیار مشکل است که حدس بزند دست اولیه او چه بوده و این فلاپ چه کمکی میتواند به او کرده باشد. بعد ناگهان روی کارت آخر چک / ریز بزرگ میکند. به اصلاح دستهای خفن را می خواباند در آب نمک و حریف را غافلگیر میکند. یا انواع بازیهای عجیب و غریب دیگر که باید خیلی با هوشیاری در مقابل او بازی کرد.

نحوه بازی در مقابل فلاپ پرست ها:

آنها را به خاطر گرایششان مجازات کنید و

بگذارید بری دیدن فلاپ تاوان بدهد. یعنی زمانی که قبل از فلاپ دست بهتری دارید، بیشتر از معمول توپ بزنید و فلاپ را برایشان گران کنید. بعد از فلاپ اگر فلاپ پرست از نوع ساده و تابلوی آن بود و به شما چک کرد، بایک توپ ساده از بازی

بیرونش کنید. ولی اگر از نوع مودی و خطرناکش بود با دقت و تحلیل کافی و احتیاط پیش بروید و سعی کنید دستتان را ارزان به پایان برسانید. (با تکنیک پت-کنترل)

حواستان به تریپس Trips باشد: برای آنهایی که نمیدانند Trips چیست، باید بگویم که Trips به دستی گفته میشود که سه است و دو تای آن روی زمین است و سومین برگ در دست بازیکن. مثلاً ما داریم K3 و روی فلاپ آمده: 933. فلاپ پرست ها مودی از Trips نان میخورند و عاشق تریپسهای مخفی و مودیانه هستند. پس هر وقت دو تا برگ یک جور روی زمین بود، حواستان را حسابی جمع کنید و با احتیاط پیش بروید.

خفت های مطلق ترسو یا موز غول ها

این نوع بازیکن را حتماً میشناسید. خفت های مطلق بسیار محافظه کار و ترسو هستند و مولای درز انضباط آهنینشان نمیروند. به اصلاح ست-مایندر هستند یعنی تا حد اقل ست (No Set – No Bet) نداشته باشند، احساس راحتی نمی کنند و پولی در پت نمیگذارند.

آنها با دست بازی میکنند. ما دروطن به آنها قیر هم میگفتیم چون سفت و چسبیده بازی میکنند. خفت ها پول زیادی نمی بازند ولی پول زیادی هم نمیبرند چون زیادی احتیاط میکنند. آنها خیلی وقتها توسط بازیکنان وحشی تر از پت بیرون رانده میشوند و دست برنده را میریزند. این روش برای مبتدی ها بسیار سودمند است و جلوی باخت های بزرگ را میگیرد.

نقطه ضعف دیگر این نوع بازی این است که حریفان به راحتی میتوانند دست او را بخوانند و حدوداً حدس بزنند که با چه دستی قبل از فلاپ شروع کرده و این فلاپ به او چه کمکی میتواند کرده باشد.

نحوه بازی در مقابل خفت ها:

آنها را به خاطر گرایششان مجازات کنید و

موز غولها را تحریم کنید. این اسم یک پادکست منه. به آنها بلوف بزنید! در مواقعی که احساس میکنید نسبتاً ضعیف هستند و یا از اس روی فلاپ میترسند و یا ضعف نشان داده اند با یک توپ به موقع پت را از دستشان در بیاورید. آنها برخلاف ماهی ها همیشه دنبال بهانه ای میگردند تا تسلیم شوند و دستشان را بریزند و جلوی ضرر و خطر را بگیرند. بازی را برایشان نا امن و گران کنید. و ابتکار عمل را بدست بگیرید. آنها در پت های بزرگ احساس خطر و نا امنی

میکنند و ترجیح میدهند پت های کوچک و مطمئن را بازی کنند. اما وقتی که ابراز قدرت میکنند و شروع به گران کردن بازی میکنند زنگ خطر باید به صدا درآید. فوراً کوتاه بیایید و هوشمندانه از سر راهشان کنار بروید چون به احتمال بسیار زیاد دست بسیار قوی و مطمئنی دارند و میخواهند کسی آنرا بخرد. شما خریدار دستهای خوبشان نشوید و پول مفت در چاهشان نریزید که بیرون کشیدن دوباره این پول ها بسیار سخت است!

کله خرها (Maniacs)

این نوع بازیکن همیشه در حال توپ زدن و گران کردن بازی است. تا جایی که به نظر می آید اصلاً برایش فرقی ندارد چه دستی دارد. در هر فرصتی بلوف می زند و سعی میکند حریفان را با قلدری از بازی بیرون بیاندازد. این نوع بازیکن دو نوع دارد یک نوع بی شعور و بی کله که بدون در نظر گرفتن شرایط بازی و حریف و کارت های مشترک روی میز، هر وقت که نوبتش میشود توپ میزند و یک نوع هوشمند خطرناک تر که با توجه به حریف، در مواقعی بلوف میزند که حریف ضعف نشان داده باشد. در واقع با این روش میخواهد تبلیغ کند که آی مردم من بدون دست بازی میکنم تا وقتی یک دست قوی آورد کسی حرفش را باور نکرده، بتواند دستش را به قیمت گزافی بفروشد.

این ها را (LAG- Loos Aggressive) اصطلاحاً گشاد بازیکن مینامند.

مزیت دیگر این روش بازی این است که نمی توان از روی بازی قبل از فلاپ و یا به این خاطر که توپ زده، تخمین زد که چه جور دستی دارد چون این بازیکن قادر است با هر دستی و در هر موقعیتی بازی را گران کند. در نتیجه حریف همیشه در حالت دفاعی قرار گرفته، نمیتواند به راحتی دست او را بخواند.

نحوه بازی در مقابل کله خرها:

آنها را به خاطر گرایششان مجازات کنید و

بلوف هایشان را بگیرید. دست های قویتان را برایشان در آب نمک بخوابانید و چک کنید. بگذارید با طناب خودشان، خود را دار بزنند. مچشان را بگیرید هر وقت احساس میکنید بلوف میزنند. ممکن است بعضی وقتها اشتباه کنید و در دام دستهای خوبشان بیفتید. ولی تعداد دفعاتی که بلوف میزنند و شما مچشان را میگیرید، بیشتر از دفعاتی خواهند بود که واقعاً دستی قوی دارند. چون اصولاً دست قوی کالانی کمیاب است. کسی که هر دفعه نوبتش میشود توپ بزند، نمی

تواند همیشه یک دست قوی ارائه کند. پس سعی کنید با دست های متوسط و خوب آنها را به دام بی اندازید و دستهای بسیار قویتان را برایشان در آب نمک بخوابانید.

Donks یا الاغ ها (با عرض معذرت از اجبار من برای این انتخاب):

الاغ یا دانک بازیکنی است که کاملاً بی برنامه و احمقانه بازی میکند و باعث خشم سایر بازیکنان میگردد. توپ ها و ریز ها و کال هایش بدون هیچ دلیل، بی پایه و بی برنامه صورت میگیرد. به طوری که در بعضی موارد حرکتی میکند که خودش نفعی از آن نمیبرد و باعث باخت دیگری به دیگری می شود. بدون اینکه خودش برنده شود و به اصطلاح بازی را خراب میکند. این به اصطلاح روش بازی الاغها را استرژژی توئل تاریک مینامند.

فرض کنید شخص ناواردی که تا به حال سلاح بدست نگرفته در یک توئل تاریک سلاح بدست، در تاریکی مطلق به جلو میرود. هر از چند گاهی سر و صدا هائی از اطراف شنیده، وحشت میکند. از هولش شروع میکند به رگبار بستن در جهتی نا معلوم بدون دقت به جهت صدا. به امید اینکه آن موجودات موذی را بر حسب تصادف مورد هدف قرار دهند. او حتی خود نمیداند که به چه چیزی شلیک کرده و چه اتفاقی دارد می افتد. این بهترین توصیف درباره روش بازی الاغ ها است. آنها گلوله هایشان را به هدر میدهند. همینطور بی هدف جلو میروند. بعضی وقتها شانسی به هدفی میزنند، خوشحال میشوند و فکر میکنند که روششان موثر و کارآمد است.

نحوه بازی در مقابل الاغ ها:

آنها را به خاطر گرایششان مجازات کنید و

محکم و ساده و پاک بازی کنید اما با احتیاط فراوان. الفبای پوکر مستحکم و ساده را به کار ببندید. یعنی استاندارد و بی تعارف بازی کنید. کار با اینها مثل کار با دینامیت است. خیلی بازیهای پیچیده و پیشرفته انجام ندهید چون الاغ این بازیها را ندیده، درک نمیکند. غیر قابل پیش بینی و بی حساب کتاب بازی کرده، از روی نادانی ناگهان بی موقع شلیک میکنند و به شما ضرر میرسانند. شما نمیتوانید بازی الاغها را تحلیل کنید. انجام مانورهای پیچیده و یا انجام تحلیل های پیشرفته در برابر بازیکن ناشی مثل این است که شما با ارکستر کامل و ساز و تجهیزات و لباس رسمی و رهبر ارکستر به طویله بروید و برای یک گاو یک سمفونی اجرا کنید. بعد هم تعجب کنید که چرا او این موسیقی را درک نکرده و به جای کف زدن برای شما، اجابت مزاج میکند.

مثال دیگر اینکه میگویند اگر یک چاقوکش حرفه ای با شما درگیر شود، یک خراش کوچک ولی تمیز و بی خطر روی بازوی شما می اندازد تا شما را بترساند ولی یک ادم ناوارد که برای اولین بار چاقو بدست گرفته ممکن است شوخی شوخی کار دست خودش و دیگری بدهد. برای همین باید درمقابل الاغها با احتیاط ولی محکم و استاندارد بازی کنید. هرگز سعی نکنید به او بلوف بزنید و یا دستی را که ندارید به او بفرشید. از همه مهمتر اینکه پت ها رو کوچک نگه دارید چون اگر پت از یک حدی بیشتر رشد کند ممکن است الاغ رم کرده، یک دفعه بدون علت All-in بزند و تمام برنامه را خراب کند. این ممکن است خنده دار به نظر بیاید ولی الاغها به محض اینکه کنترل بازی از دستشان خارج شود و احساس خطر کنند، چون فکرشان به جایی نمیرسد، یک دفعه رم کرده، رست میزنند. به این حرکت میگویند Spazz. (ما قدیما میگفتیم سیفون). این برای مایی که یک دست متوسط داریم، بسیار خطرناک است. این نکته اهمیت بسیاری دارد و یکبار برای من مبلغ زیادی آب خورد. داستان از این قرار بود که من سر یک میز پر از بازیکنان متنوع در BigBlind نشسته بودم و بدترین دست ممکن در هولدم را داشتم یعنی 72. نفر اول مبلغ 10BB، raise کرد و 4 نفر بعد از او call کردند. من تصمیم گرفتم که وانمود کنم AA دارم و طوری بازی کنم که اگر واقعاً این دست را داشتم بازی میکردم. بنابراین وقتی نوبتم شد، Reraise کردم به 70BB که باتوجه به اینکه من تا آن لحظه خیلی خفت بازی کرده بودم، برای هر بازیکن عاقلی زنگ خطر به حساب می آمد. اولین بازیکن بعد از من QQ داشت که ریخت، دومین بازیکن AK داشت که ریخت و سومین بازیکن هم دستش را ریخت و اما چهارمی (یک جوان خلاف کار) که از لحاظ پوکری یک الاغ به تمام معنی بود و اصلاً فکرش تا آنجا ها نمیرسید، با 98 call کرد. فلاپ به شرح زیر نازل شد: 435 که به هیچکدام از ما هیچ کمکی نکرد. من که اولین نفر بودم به نمایش قدرت ادامه دادم و مبلغ 90BB ریختم وسط میز. با این حرکت میخواستم این پیام رو بدم که من یک دست قوی داشتم و روی این زمینه هنوز هم قوی هستم. فکر میکنید الاغ نادان همه این سیگنال های حرفه ای را فهمید؟ فکر میکنید دستش که هیچ ارزشی نداشت ریخت؟ خیر. الاغ بر اثر این همه تنش رم کرد و مستقیماً گفت: All-in.

خر بیار و باقالی بار کن! این هم نتیجه نواختن بتهوون برای گاو. نتیجه اخلاقی این داستان: حرکات و بازیهای نکنید که به سطح عقل حریفان نخورد، رم کرده و همه چیز را خراب کند. نکته جالب اینکه بعضی از اینها فقط به توب زدن حریف حساس هستند. یعنی تا زمانی که شما چک کنید آنها هم چک میکنند ولی به محض اینکه شما کوچکترین تویی بزنید رم کرده و All-in میروند. پس اگر یک دست متوسط دارید که میخواهید در Show Down برنده شوید، چک کنید و الاغ را تحریک نکنید تا نتواند بازی را از کنترل شما خارج کند.

کوسه ها و حرفه ای ها:

کوسه ها خطرناک ترین جانور در دریای پوکر هستند. آنها بسیار کمتر از بقیه اشتباه میکنند و انرژی و پولشان را برای موقعیت های مناسب ذخیره میکنند. به احتمال زیاد حرفه ای هستند. یعنی از راه پوکر امرار معاش میکنند. به همین سبب باید دانست که بازی شان را جدی گرفته، با کسی شوخی ندارند. کوسه ها کمی خفت هستند یعنی در انتخاب دستی که بازی میکنند دقت به خرج می دهند ولی بر خلاف خفتهای انفعالی، خشن و انفجاری حمله میکنند. قادرند هوشمندانه بازی خود را با حریف تنظیم کنند. کوسه ها دنبال بازی با ماهی های ساده لوح هستند. بر خلاف خفت ها، به کوسه ها نمیتوان به راحتی بلوف هم زد. چون با هوش و با تجربه هستند. دست شما را خوانده، مچتان را میگیرند. کوسه ها ممکن است بازیهای فرعی و غلط انداز انجام دهند، تا اعتماد ماهی ها جلب شود و فکر کنند که آنها لایبالی بازی میکنند. یعنی ممکن است حتی به عمد بد بازی کنند و به اصطلاح دون پاشی کنند. کوسه ها مرتباً در پی تحلیل و بهترکردن روشهای تکنیکی و تاکتیکی خود هستند. آنها سرمایه مجزا و قوی برای پوکر کنار گذاشته اند که آنها را در برابر نواسانات بازی حفظ کرده و همیشه آماده نگه میدارد و بر اثر باختن در یک دست احساساتی نمیشوند. در ضمن تا جای ممکن متنوع و غیر قابل پیش بینی بازی میکنند تا حریف به الگوی ثابتی را در بازیشان شناسائی نکند. به کوسه ها اصطلاحاً خفت خشن هم (TAG- Tight-Aggressive) میگویند.

نحوه بازی در مقابل کوسه ها:

آنها را بخاطر...؟

شرمنده روحیات ورزشی خواننده محترم! کوسه ها قمار ندارند. تا جای ممکن سعی کنید با کوسه بازی نکنید ولی اگر ناچار شدید و سر میزی پر از ماهی نشسته اید و کوسه هم آنجاست، احتیاط کنید. وقتی حمله میکند، از سر راهش کنار بروید. سعی نکنید از او پول ببرید چون او وقتی که شما دست داشته باشید به موقع کوتاه می آید و خریدار دستهای شما نیست. وقتی به او بلوف بزنید مچ شما را میگیرد و در مجموع حریف ناخوش آید و زیان آوری است. وقتی به اصطلاح میگویند فلانی قمار ندارد، یعنی همین. یعنی صلاح نیست زیاد به پرو پایش بپیچید. بروید دنبال ماهی ها و هلوهای برو تو گلو. بارها من دیده ام که بازیکنان ناشی به محض اینکه ببینند یک بازیکنی معروف و یا قوی است، شروع میکنند به درگیر شدن با او برای ارضاء جاه طلبی شخصی شان که اشتباه است. کسی که اینطور فکر کند، این بازی را درست درک نکرده است. موضوع را اشتباه گرفته و به جای صید دنبال صیاد میرود و خود صید میشود. سر میز پوکر تنها فاکتور نهائی، پولی است که در طولانی مدت میتوان برد، نه ارضاء غرور و هواهای نفسانی و میل برتری بر دیگران.

ادامه داستان...

در پائیز همان سال من در یک دوره فشرده، دیلری پوکر یادگرفتم. هم به خاطر اینکه دنبال کار می‌گشتم و هم به خاطر اینکه کار سر میز پوکر بود. این کار به تجربه سر میز من اضافه می‌کرد. از طرفی به جورایی هم کلاس داشت وقتی به عنوان بازیکن، بتوان در مورد دستها و قوانین نظر داد و ادعا کرد که من خودم دیلر بوده‌ام. بعد از یک ماه شروع کردم به کار در همان کلوپ پوکر که سر پول بازی نمیشد و پوکر بر سر امتیاز بود برای مبتدی‌ها. به هر حال از هر کار دیگری برای من بهتر بود. در این مدت برای ارضاء خودم در اینترنت تورنامنت های ارزان و چند دلاری بازی می‌کردم و تجربه و استراتژی تورنامنت قوی تر و عمیق تر شد. در همین وقت، یک سری بازی های خصوصی در یک خانه برپا میشد، که به شدت محتاج بازیکن بود. چون میخواستند کانیات بیشتری بدست بیاورند و من یک شب یک کاو 200 یورویی پورسانت گرفتم چون 3 تا بازیکن با خودم برده بودم. با این پول بازی کردم و در نهایت با 250 یورو برگشتم به منزل. خوشحال از اینکه دوباره پولی برای شروع پوکر دارم. در هفته های بعد، در بازی های دانشجویی بسیار ارزان بازی می‌گردم و خوشحال میشدم اگر 30 الی 70 یورو میبردم. تعدادی از تورنامنت های کوچک آنلاین رو بردم و هر دفعه پول رو برای تورنامنت های بزرگ تر و گرانتر داده، دوباره ورشکست میشدم.

یک شب هم به یک پسر جوان ایرانی که بازی منو خیلی قبول داشت، از پای تلفن کمک کردم که در یک تورنامنت اول بشه 500 دلار جایزه اول رو برد و 100 دلار به من شیتیل داد. بعد وارد یک سری بازی های ارزان در آشپزخانه یکی از بچه ها که در نزدیکی منزل ما بود شدم. سطح بازی بسیار پائین بود و بازیکنان بد، خیلی خوش شانسی های عجیب می آوردند که باعث گیجی من شده بود. یک شب در یک فوروم اینترنتی، موضوع را نوشتم. در پاسخ سایر اعضا مرا دلداری دادند که اینها موقتی است و بازیکنان ضعیف نمیتوانند همیشه شانس بیاورند. بالاخره دیر یا زود میبازند. در آنجا من اهمیت دید کلی و بلند مدت به پوکر را درک کردم. البته وقتی آدم بی پول است و فوراً به پول نیاز دارد، خیلی سخت میشود دید بلند مدت داشت. از طرفی چاره دیگری هم نیست و به زور هم که نمیتوان هر دست را برنده شد.

دورگردون گر دو روزی بر مراد ما نرفت

دائماً یکسان نماند حال دوران غم مخور

در این کلمات حافظ دنیایی از حکمت و دید صحیح به زندگی نهفته است. مشکل دیگر این بود که بازیکنان این دوره بسیار بی ظرفیت بودند. پز میدادند و وقتی یک بار بر اثر خوش شانسی میبردند، میگفتند ما حرفه ای هستیم و تازه از بازی من هم انتقاد میکردند. در اینجا اهمیت بردباری و سکوت در سر میز را یادآور میشوم. هرگز سعی نکنید به کسی سر میز درس پوکر بیاموزید و یا انتقاد کنید. از روشها و بازی خود هم در برابر انتقادات دفاع نکنید. سکوت کنید و اجازه دهید نتایج بلند مدت خودشان را نشان دهند. همچنین هرگز سر میز پوکر از کلمات فنی و اصطلاحات بیگانه سخن به میان نیاورید. چون به محض اینکه شما یک دست ببازید، این حسودان شروع میکنند به اینکه: پس چی شد این استراتژی هات؟ نتیجه رو ببین!

در بیابان گر به شوق کعبه خواهی زد قدم

سرزنشها گر کند خار مگیلان غم مخور

ملجرای آذ کوبایی

اینها نمونه بارز بازیکنان تازه به دوران رسیده بودند که چند بار در تلوزیون چند اصطلاح فنی مثل آرز و یا آوت شنیده بودند و اینها را قرقره میکردند اما در عمل اقتضاح بازی میکردند. نشانه بارز بازیکنان تازه به دوران رسیده این است که هر موقع قبل از فلاپ، یک نفر بازی را گران کرده باشد و دو نفر دیگر هم آن مبلغ را بپردازند اینها فکر میکنند و یا با صدای بلند میگویند: آرز به من دیکته میکنند که با این دست بیام تو بازی. در صورتی که اگر شما با هر دست متوسط و برد نخوری این مبلغ را بپردازید، دیر یا زود ورشکست خواهید شد. زیرا دستهای بد به ندرت خود را بهبود میبخشند و اصلاً به همین خاطر دستهای ضعیفی هستند. یکی از همین بازیکنها که والدین کوبانی داشت و حتی یک سطر هم درباره پوکر مطالعه نداشت، مرتباً اصلاحات فنی قرقره میکرد. یک بار او یک دست بسیار ضعیفی داشت و یک نفر بازی را قبل از فلاپ را بسیار گران کرده بود و دو نفر این مبلغ را پرداخته بودند. از من پرسید: به نظر تو من برای این دست ضعیفم، آرز کافی دریافت میکنم. من گفتم: "راستش نه!" گفت: "ولی من به آرز کوبانی حساب میکنم نه ایرانی: Call!" این داستان با مزه به ما نشون میده که بازیکنان ضعیف النفس و آلوده دنبال بهانه ای میگردند که به بازی ادامه بدهند و Call های بسیار غلطشان را توجیه کنند. درواقع اینها ODDs و اینطور اصطلاحات را فقط قرقره میکنند. اکثر اصول را بد فهمیده اند و به اصلاح من به آرز کوبانی حساب میکنند. در این دوره پر از اینگونه بازیکن ها بود. بالاخره بخت آنها برگشت و در بلند مدت مهارت جای برحرفی، لاف زنی ها و خوش شانسی های موردی را گرفت و من برنده مطلق در این گروه شدم. آخرین شب در این دوره، که حاج خانوم ما هم همراه من آمده بود، بازیکنها یکی یکی همه پولشان را باختند و از سرمیز بلند شدند تا اینکه فقط من و آن دو نفر بازیکنی ماندیم که همیشه از بازی من انتقاد میکردند. (کوبایی و صاحب خانه) در یک دست من جفت 8 داشتم. قبل از فلاپ Re-Raise کردم و یک پت بزرگ بوجود آمد. فلاپ ایده آل بود سه تا خطکش. (10-10-10 با TTT) من فول شدم و تنها خطر موجود این بود که یکی از این دو کاره شده باشه. هر دو تا چک کردند و من یک توپ بزرگ زدم. اولی دستشو ریخت. ولی دومی که همین کوبایی خودمان بود فکر کرد میتونه بایک بلوف منو بندازه بیرون و توپ منو دوباربر کرد. من که متوجه نیتم شدم، فکر کردم آگه من رست بزتم، اون دستشو میریزه ولی آگه فقط توپ اونو دوبل کنم، برایش جای مانور باقی میگذارم و بهش این فرصت رو میدم که فکر کنه اگر All-in بزنه، شاید بتونه منو متقاعد کنه که دستش قوی تره و بهش فرصت بلوف زدن بدم. این فکر که یک لایه عمیق تر از حریف بود، موثر واقع شد و او فوراً گفت All-in و من هم با کمال میل گفتم: Call بیا بغل عمو کوسه. رنگش پرید و ورقتشو نشون داد که یک بلوف کامل بود: 83. من اونشب همه پولها رو بردم و برای حاج خانوم هم ثابت شد که من یک قمار باز بازنده نیستم و در طولانی مدت میتونم پول زیادی ببرم. و به اصطلاح شکش برطرف شد (معشوقه به سامان شد کفرش همه ایمان شد، تاباد چنین بادا) و به حاج کوسه ایمان آورد. از اون به بعد مخالفتی با بازی من نکرد.

بعد از مدتی در گروه دیگری بازی کردم که صاحب کلوپ خودمان (که در آنجا کار میکردم) ترتیب میداد. اکثر بازیکنها فکر و ادعا میکردند که خیلی خوب بازی میکنند چون دیلر هستند و یا چون در کلوپ پوکر کار میکنند. از یک طرف حوصله این دوره های ارزان بچه گانه و پر از آندهای پرحرف رو نداشتم. از طرفی بازیها در کازینو برای من گران بود و از طرف دیگر به خاطر نداشتن درآمد جانبی کافی مرتباً مجبور میشدم از پول برد پوکر خرج کنم که این اجازه نمیداد سرمایه ام رشد کند. البته مرتباً در اینترنت بازی میکردم و با یک برنامه آموزشی پوکر در اینترنت که حد اقل چهار بار در هفته پخش میشد، آشنا شدم که بسیار آموزنده بود و من رو با تکنیک های علمی در پوکر مدرن امروزی آشنا کرد. به طور موازی به خواندن کتاب های پوکر ادامه دادم به طوری که اکثر کتاب های برجسته و مهم بازار رو خوانده بودم. در زمستان همین سال شروع کردم به جدی بازی کردن در اینترنت. هر روز چند ساعت با انضباط و تمرکز تمام مثل یک حرفه ای بازی میکردم. البته شروع به استفاده از نرم افزار های کمکی هم کردم. بهترین آنها، بانک اطلاعاتی گرایشات بازیکنان آنلاین بود که اطلاعات فوق العاده مفیدی را در مورد یک بازیکن بدست میداد. مهمترین این اطلاعات برای من عبارت بودند از:

درصد قراردادن داوطلبانه پول در پت. این عدد نشان دهنده خفت یا گشاد بودن روش بازی فرد VPIP میباشد.

درصد گران کردن بازی قبل از فلاپ. Preflop Agg.

در صد حمله از روی باتون به بیگ بلایند. Attemp to Steal Blinds from Button

درصد عدم دفاع در بیگ بلایند در صورت حمله باتون یا عدم دفاع در بیگ بلایند. Fold to Steal in BB (که برای مسابقات خیلی مفید بود)

برنامه بسیار کاربردی دیگر که خیلی دنبالش گشتم تا بهترین آنرا پیدا کردم برنامه ای بود که دست های برد نخور را قبل از فلاپ به طور خودکار می ریخت و هر وقت دست خوبی می آمد با یک پیام صوتی به آدم خبر میداد و به طور همزمان با چند میز کار میکرد. اما دوره بازی حرفه ای آنلاین من طول زیادی نکشید و من تمام آن سرمایه را در مدت دوروز با یکسری بدشانسی پشت سر هم باختم. از طرفی متوجه شدم که نوران مفت بری در اینترنت چند ساله که گذشته و بازیکنان اینترنتی اکثراً خفت و بسیار بسیار محکم و خطرناک بازی میکنند. در هر سر هر میز حد اقل 4 بازیکن حرفه ای که 24 ساعته بازی میکنند وجود دارد. تعداد سویرنوا ها (بازیکنانی که بیش از یک میلیون دست در سال در یک سایت بخصوص بازی میکنند) بسیار زیاد شده. خلاصه اقیانوس آنلاین خیلی بیشتر از اینکه ماهی داشته باشد کوسه دارد. برنامه مفید دیگری رد بازیکنان

بسیار ضعیف را میگرفت و به محض آمدنشان به من خبر میداد که آنها سر کدام میز بازی میکنند. در بهار همان سال من با یک کلوپ پوکر آشنا شدم که پر از بازیکنان بسیار بسیار ضعیف و گنشاد و البته پر از چهره های خلاف بود. من شروع کردم به بازی در آنجا با هدف جمع کردن سرمایه. به این ترتیب که هر بار که برنده میشدم، فوراً کلوپ را ترک میکردم تا دفعه بعد مجدداً با حد اقل سرمایه شروع کنم. از بخت خوب در این مدت دستهای خوبی آوردم و زیاد بدشانسی نیاوردم. بعد از آن ازدواج کردم و به ماه عسل رفتم و بر اساس قولی که به خودم و حاج خانوم داده بودم، 18 روز تمام نه به پوکر فکر کردم، نه کتابی در این باره خواندم و نه در باره اش حرفی زدم که بسیار روش موثری است برای خالی کردن ذهن و شروع مجدد. زیرا فکر انسان بر اثر زیاد بازی کردن و زیاد درگیر پوکر بودن خسته میشود، توانایی ها و مهارتهای بازیکن به شدت کاهش میابد. سو هان ذهن کند میشود. لذا وجود چنین دوره های استراحتی برای هر بازیکنی واجب است. همینطور من در طول یک بازی هم سعی میکنم استراحت های کوتاهی انجام داده و کمی قدم بزنم و هوای تازه استشمام کنم. همینطور از هر شب بازی کردن و بازیهای طولانی اینترنتی هم باید پرهیز کرد. چون ذهن را به شدت خسته کرده و موجبات ضرر و باخت را فراهم میکند. بعد از بازگشت از ماه عسل بخت با من یار شد و در یک شب و یک دست بیاد ماندنی کلی پول بردم که بسیار برد شیرینی بود. از طرفی با یک گروه از جوانان مایه دار آشنا شدم که ماهی یک بار در یکی از گرانترین رستورانهای شهر پوکر دوستانه بازی میکردند. من برایشان دیلری میکردم و انعام خوبی جمع میکردم. در پایان تابستان خبر رسید که هفدهمین دوره مسابقات قهرمانی کشور، در اواسط پاییز در شهر ما برگزار میگردد. ورودی آن 2100 یورو بود. 160 بازیکن شرکت میکردند و 10 نفر اول جوایز را از آن خود میکردند. برای نفر اول مبلغ 100000 یورو در نظر گرفته شده. من که توان پرداخت 2100 یورو اولیه را نداشتم، با یک نفر شریک شدم. سرمایه از او بازی از من. قرار شد هر چه که من برنده شدم با هم نصف کنیم. از طرفی بلیط های ورودی بسیار محدود بودند و باید در یک سری تورنامنت مقدماتی یا ستلایت وگذار میشدند. من از طریق یک آشنا بلیط خودم را قطعی کردم و برای اولین بار در زندگی در یک تورنامنت جدی و بزرگ شرکت کردم و شانس بردن پول بزرگ و تغییر زندگی رو بدست آوردم. فوراً تصمیم گرفتم در چند تورنامنت محلی بازی کنم چون تجربه تورنامنتی من محدود به اینترنت میشد و میخواستم تجربه تورنامنت ها واقعی در کازینو داشته باشم تا در تورنامنت بزرگ قهرمانی شهر فرنگ احساس راحتی کنم. شاید هم از این راه با بازی بعضی از حریف های احتمالی آشنا بشم. اتفاقاً در اولین تورنامنت نسبتاً ارزان سوم شدم و 255 یورو بردم که خیلی تجربه خوبی بود و با یکی از بازیکنان معروف هم سر میز بودم که او اول شد. تورنامنت بعدی درست در کازینوی بود که قرار بود مسابقات قهرمانی برگزار شود. از این جهت مفید بود که با محل و محیط آشنا شدم و بهتر میتوانستم خودم رو در این مسابقات تصور کنم. از طرفی اسباب کشی ما به منزل جدید و بزرگتر درست هم زمان بود با مسابقات و خانه جدید با اجاره گرانتر فشار مالی را هم برای من بیشتر میکرد و در بازیهای شبانه کلوپ بدشانسی های عجیب و شکست

های پیاپی به سرمایه نوپای من صدمات شدیدی وارد کرد. من هم پول برد خوب ماه های گذشته رو در ولخرجی های مرتب و رستوران رفتن های متعدد و خریدن لباس جدید (که مدت ها از آن محروم بودم)، به باد داده بودم. با کمی تفکر و تحقیق در اینترنت متوجه شدم که کانیات 5 درصدی که در این کلوپ های زیر زمینی که از هر پت اخذ میشه، بیش‌مانه است و باعث میشود هر چقدر هم که بازیکن قوی باشه، در طولانی مدت بازنده شود. مثل کسی که بخش بزرگی از درآمدش فقط به پرداخت مالیات برسد. پس از بازی در این بازیهای خصوصی برای همیشه دست برداشتم. این داستان ادامه دارد...

تعاریف و مفاهیم کلیدی

در اینجا به تعریف برخی از مفاهیم بسیار مهم و کلیدی در مورد بازی پوکر میردازیم. میتوان گفت خواندن و درک مطالب این فصل پیش نیاز فهمیدن تمام تحلیل های بعدی کتاب و بخصوص مباحث پیشرفته در جلد بعدی است. میتوانی مطالب و تعاریف این فصل را بارها مرور کنی. اینها کلمات کلیدی زبان پوکر مدرن هستند.

بضاعت مطلق یا ارزش واقعی یک دست

(Show down Equity/ Show Down Value/ Pot Equity)

هر چه که یک بازیکن با تجربه تر میشود، بر توانایی او در تخمین ارزش واقعی دستش افزوده میشود. یعنی بازیکن قوی در نهایت صداقت میتواند دست خود را قیمت گذاری کرده، تخمین بزند که بضاعت/توانایی این دست در شرایط موجود چقدر میباشد. درست مثل یک کارشناس بانکی بی طرف که قیمت حقیقی و واقع بینانه یک ساختمان را تعیین میکند. این ارزش را Show Down Value هم مینامند. یعنی اگر این دست تا آخر بازی شود و شوداون انجام شود چند درصد مواقع میتواند برنده شود. این مفهوم بسیار کلیدی ما را در فهم بسیاری از اصول و تحلیل ها کمک کرده و باید سعی کنیم همیشه در محاسبه و یا تخمین آن با خودمان کاملاً صادق باشیم. زیرا هر نوع مبالغه در ارزش یک دست باعث ضرر و زیان و از طرفی دست کم انگاشتن بضاعت یک دست باعث هدر رفتن ارزش آن و کم شدن سود دست در طولانی مدت میشود. در تحلیل دستهای پوکر به اختصار آنرا بضاعت یا Equity مینامند که بر حسب درصد محاسبه میگردد.) در برنامه های تلوزیونی پوکر در طول بازی شانس برنده شدن هر دست را بر حسب درصد نشان میدهند که همان بضاعت مطلق دست میباشد که به صورت ریاضی محاسبه میگردد.) این روزها به لطف اختراع آیفون میتوان بضاعت دست را در مقابل یک بازه احتمالی دست حریف محاسبه کرد. (<http://www.pokercruncher.com/>) مسلماً ما نمیخواهیم سر میز همه چیز را با این دقت محاسبه کنیم ولی میتوانیم بعد از پایان دست آنرا در پوکرانچر محاسبه کنیم تا

شم پوکریمان تقویت شده، بهتر بتوانیم در موارد مشابه بضاعت دستمان را تخمین بزنیم.

دردست داشتن ابتکار عمل (زدن مشت اول)

بطور کلی در دست داشتن ابتکار عمل در یک دست و به اصطلاح مشت اول را زدن بسیار کلیدی و تعیین کننده است. بازیکنان قوی ترجیح میدهند دستی را بازی کنند که در آن خودشان اولین توپ و آخرین توپ را زده، ابتکار عمل را در دست داشته باشند. اصولاً بازی انفعالی و دفاعی در پوکر، در درازمدت محکوم به باخت است. بالعکس بازی نسبتاً تهاجمی/خشن اما حساب شده در بلند مدت سود آور و موفق است. برای همین است که کالینگ سنیشن ها و یا ماهی ها پازنده هستند. حتی اگر چند بار دست های قوی بیآورند. چون بسیار منفعل و دفاعی بازی کرده، کمتر ابتکار عمل را در دست میگیرند. آنها دوست دارند چک/کال بازی کنند. اهمیت این موضوع تا حدی است که بازیکنان مجرب در بعضی موارد خاص یک دست نسبتاً قوی را دور میریزند فقط به این خاطر که ابتکار عمل در دست حریف است و ادامه کار در شرایط دفاعی سخت میشود. یا بالعکس در شرایط دیگر با یک دست خیلی ضعیفتر به صورت تهاجمی/فعال بازی میکنند. چون از ابتدا ابتکار عمل را در دست دارند و یک بلوف شانس موفقیت زیادی دارد.

قدرت جا کنندگی (در یک موقعیت خاص)

(Fold Equity)

قدرت جا کنندگی یک توپ مستقیماً و در تعامل کامل با ابتکار عمل میباشد. بدین معنی که کسی که تا اینجا در یک دست ابتکار عمل را در دست داشته و فعالانه توپ زده باشد، میتواند با توپ بعدی خود روی برگ بعدی، یک دست احتمالاً بهتر را جا کند. قدرت جا کنندگی یک توپ یا ریز کاملاً بستگی به شرایط و میزان ترسو بودن یا وحشی بودن حریف، اینکه ما تا اینجا چقدر ابراز قدرت کرده ایم، مسلماً به کارت های مشترک روی میز (زمینه)، بافت و ترتیب آن بستگی دارد. قدرت جا کنندگی به شدت به روانشناسی متکی است و شاید در مقابل یک روبات چنین چیزی زیاد معنی پیدا نکند. مثلاً اگر حریف شما دو تا سر باز داشته باشد و شما قبل از فلاپ بازی را گران کرده باشید، یعنی ابتکار عمل در دست شما باشد، و روی فلاپ هم شاه و آس بیاید، شما قدرت جا کنندگی بسیار بالایی دارید. یعنی میتوانید با یک توپ متوسط به راحتی حریف را مجبور به جا رفتن کنید. در اینجا زمینه (یعنی فلاپ)، ابتکار عمل شما قبل از فلاپ، ضعف نسبی دست حریف،

حساسیت این دست به این نوع زمین، مجموعه عوامل باعث افزایش قدرت جاکنندگی توپ شما روی فلاپ می‌گردد. هر چه تعداد بازیکنان درگیر در یک دست کمتر باشد، قدرت جاکنندگی یک توپ بیشتر است. هر چه عده افراد درگیر در یک پت بیشتر باشد، شانس موفقیت یک بلوف کمتر میشود. به طوری که در مقابل چهار نفر تقریباً قدرت جاکنندگی به صفر میرسد. (بالاخره یکی از این چهار نفر مچ شما را می‌گیرد.) این نوع پت ها را که در آنها نمیتوان بلوف زد، پروتکتد یا قفل شده مینامند. وجود یک الاغ یا مبتدی یا هلو در پت هم باعث میشود که پت قفل شده باشد و دیگر نتوان در آن کسی را جا کرد. چون اینجور بازیکنها اراده ریختن دست های متوسط را ندارند. این طور پت ها را فقط و فقط میتوان صادقانه در شوداون برنده شد. (با نشان دادن بهترین دست) یک بازیکن حرفه ای همانطور که صادقانه بضاعت و ارزش واقعی دست خود را میسنجد، در شرایط مختلف میزان قدرت جاکنندگی خود را هم صادقانه بر آورد کرده و مثلاً در جایی که قدرت جاکنندگی بسیار کمی دارد هرگز سعی در بلوف زدن نمی‌کند. (مثلاً در مقابل یک کالینگ سستین یا الاغ که بدون فکر همه چیز را میبیند، قدرت جاکنندگی شما تقریباً صفر است و شما فقط میتوانید با ارزش واقعی دستتان صادقانه برنده شوید.)

برتری موضعی (اشراف داشتن به حریف)

(Position – Positional Advantage)

مهم ترین کشف در پوکر مدرن و قوی ترین اصل درپوکر هولدم توجه به موقعیت نسبی شما در دست و تلاش برای قرار گرفتن در موضع برتر است. یعنی پشت دست حریف نشستن و اشراف به حرکات وی. فرض کنید در یک دشت بزرگ، دو ارتش با نیرو و امکانات برابر بایکدیگر در نبرد هستند. در صورت برابر بود تعداد نفرات، امکانات و مهارتهای فردی افراد، شانس پیروزی هر یک برابر 50 درصد برآورد میشود. حالا فرض کنیم که ارتش اول روی یک تپه بلند قرار گرفته. ارتش دوم تلاش میکند از این تپه بالا رفته، آنرا تسخیر کند. کاملاً واضح است که شانس پیروزی ارتش اول بسیار بیشتر است. زیرا او میتواند همه حرکات دشمن را از بالا به وضوح ببیند و اشراف کامل بر آنها دارد. میتواند بر روی سر آنها تیر و آتش بیارد. انجام نبرد صرفاً به خاطر برتری دید و برتری موضعی برای ارتش اول ساده تر و کم هزینه تر و بالعکس برای ارتش دوم سخت و فرسایشی و توأم با شکست خواهد بود. بر پوکر افتخار عمل کردن بعد از حریف یا حریفان را برتری موضعی (تپه پت بودن) مینامند. به اصطلاح میگویند بازیکن الف اشراف داره روی بازیکن ب. یا فلانی نشسته پشت دست من. به عنوان مثال اگر شما روی باتون (تور گردان) نشسته باشید، بعد از فلاپ هر سه دور بعد از همه عمل کرده و به همه اشراف دارید. شما میتوانید اول ببینید که آنها چه کرده، چقدر به این پت علاقه نشان میدهند. بعد سر فرصت و از بالا تصمیم بگیرید. درست مثل جنگجویانی که از بالای تپه همه چیز را زیر نظر داشته، تصمیمهای مناسبتری میگیرند. اهمیت اشراف برای بازیکنان مجرب به

حدی است که ممکن است در شرایط خاص و در مقابل حریفی بخصوص یک دست بسیار قوی را دور بریزند. فقط به خاطر اینکه برتری موضعی با حریف است. چون تا انتهای دست باید سربالائی و بدون دید کافی و به اصطلاح بدون اشراف بازی کنند. بالعکس در مواردی با یک دست بسیار بسیار ضعیف به بازی ادامه میدهند، به امید اینکه برتری موضعی به کمکشان بیاید و دست را برنده شوند. اصولاً از مبانی پوکر هولد ام موفق این است که آگاه به این قضیه باشیم و تا جای ممکن در موقعیتهایی درگیر شویم که برتری موضعی داریم. به همین ترتیب، از موارد و موقعیتهایی که این برتری را نداریم پرهیز کنیم.

انواع موضع در یک دست پوکر:

سر دست یا سرپت یا UTG: UTG یعنی Under The Gun. بدین معنی که اسلحه روی شقیقه آدم قرار داده شده و هر لحظه در خطر. همه ما شنیده ایم که سرپت بودن ناخوش آیند و نا مناسبه. یعنی ما در موضع ضعف قرار داریم. علتش هم اینه که ما بعد از فلاپ صحبت با ماست و بقیه بعد از ما صحبت میکنند و ما نمیدانیم آنها چه خواهند کرد. ولی آنها اول میبینند ما چه میکنیم، بعد تصمیم میگیرند. این تضعیف قدرت مانور ماست و به ضرر ما. همه به ما اشراف دارند پس ما زیر آتش قرار داریم.

ته پت یا OTB: OTB یعنی On The Button. یعنی دیلر بودن. ته پتی چیز خوش آیندی است. موضع برتر و وضعیت دلپذیری است. یعنی ما در موضع قدرت قرار داریم. چرا که ما از بالا به پائین نگاه کرده، تمام حریفان ما قبل از ما صحبت میکنند. ما همه اطلاعات را جمع کرده، به عنوان آخرین نفر صحبت کرده، کاملترین و بهترین تصمیم را میگیریم. به اصطلاح حرف آخر را زده و بر همه اشراف داریم.

(Outs) کارتهای نجات دهنده (برگهای برنده)

محاسبه تعداد کارتهای احتمالی که دست ما را از باخت نجات میدهند، از اهمیت ویژه ای برخوردار است. گاهی تعداد بالای این کارت ها میتواند یک تصمیم فولد را تبدیل به کال کند. آوت ها، کارت هائی هستند که به فرض جلو بودن دست حریف میتوانند دست شما را به یک دست برنده تبدیل کنند. مثلاً اگر شما دوتا خاج داشته باشید و روی فلاپ هم دو تا خاج باشد، شما امیدوارید یکی از 9 کارت خاج باقیمانده روی ترن و یا ریور بیاید و دست شما را از هیچ، تبدیل به رنگ کند. در این حالت شما به اصطلاح فعلاً عقب هستید ولی به کمک این کارتها میخواهید از حریف سبقت بگیرید. یا امیدوارید که این اتفاق بیفتد. این حالت را خرج کردن برای یک دست و یا تعقیب کردن و یا سبقت گرفتن مینامیم.

در این حالت شما احتمالاً 9 آوت دارید. چون از هر رنگی 13 برگ وجود دارد که 4 تای آن برای ما شناخته شده هستند. پس احتمالاً 9 کارت دیگر از این رنگ وجود دارد که میتواند دست ما بهبود بخشند. البته ممکن است بعضی از آوت های ما نزد حریف باشد که ما این را نمیدانیم. پس به ناچار در محاسبه از این احتمال صرف نظر میکنیم. تعقیب کردن مثل سرمایه گذاری میماند. یعنی خرج دارد. بازیکن قوی باید از لحاظ ریاضیات پوکر بقدری وارد باشد، که خرج زیادی برای پای رنگ/استیترت نکند. ولی در موقعیت های ارزان و خوش قیمت از فرصت استفاده کرده، با سرمایه گذاری به موقع در صورت موفقیت، سود بیشتری عاید خود کند. علاوه بر محاسبه تعداد آوت، شما باید بتوانید آذ یا شانس بهبود دست خود را محاسبه کنید.

احتمال بهبود یک پا (Draw)

(Odds to hit an Out)

شانس بهبود یک دست، عبارت است از نسبت تعداد کارت های نامعلوم در بازی تقسیم بر تعداد آوت های ما یعنی کارتهایی که دست ما را بهبود میبخشند منهای 1. تعداد کارت های نامعلوم سر فلاپ همیشه 47 عدد (3 کارت فلاپ و 2 برگ خودمان معلوم هستند). (5-5) و سر ترن 46 عدد. برای نمونه احتمال بهبود یک پای رنگ سر ترن چهار به یک است.

$$(46/9-1=4.11 \text{ to } 1)$$

زیاد نگران ریاضیات درگیر در محاسبه احتمال بهبود یک دست نباشید. کافی است چند بار جداول مربوط به این احتمالات را در اینترنت مرور کنید. مثلاً بدانید که احتمال تکمیل رنگ روی کارت آخر همیشه 4 به یک است.

بت آذ یا هزینه تعقیب یا تحقق یک دست

(Pot Odds)

عبارت است از بهائی که برای بهبود یک دست درخواست شده است (از طرف حریف) مثلاً شما آس و شاه خاج دارید و فلاپ هم 2 تا خاج دارد. در پت مبلغ \$9 میباشد و حریف شما مبلغ \$3 توپ میزند. در این لحظه شما باید \$3 خرج کنید تا \$12 ببرید. یعنی قیمت این دست برای شما 4 به یک است. این قیمت خوبی است چون شانس بهبود دست شما هم دقیقاً 4 به یک است. اگر حریف شما

بیشتر طلب کرده بود، شما می بایستی دستتان را بریزید. چون این قیمت برای پای رنگ گران می بود.

پاداش مضاعف در صورت بهبود

(Implied Pot Odds)

عبارت است از مبلغی که شما علاوه بر آنچه در پت میباشد، انشالله در صورت بهبود دستتان از حریف خواهید برد. در مثال قبل فرض را بر این گذاشتیم که شما در صورت تکمیل رنگتان، میتوانید آنچه در وسط است یعنی \$12 ببرید که این مبلغ برای توجیه کال ما کافی بود. اما اگر حریف ما هنوز \$24 دیگر جلویش پول داشته باشد، ما امید این را داریم که در صورت بهبود دستمان به رنگ، باقیمانده پول او را هم ببریم. این مبلغ برد احتمالی در آینده را پاداش مضاعف بهبود دست مینامند. البته این فاکتور، بسیار وابسته به حریف و روانشناسی سر میز میباشد. همچنین به میزان پنهان بودن دست ما هم بستگی دارد. در مورد رنگ که یک دست بسیار تابلویی است، اگر حریف ما ز رنگ باشد، خریدار دست ما نخواهد بود. چون به وضوح میبیند که ما دنبال رنگ بوده ایم و حالا میخواهیم بیشتر ببریم. اصولاً یک هلو یا ماهی، خود به خود به شما امید پاداش بیشتری میدهد. چرا که اگر شما دستتان را بهبود بخشید، باز هم او از روی ساده لوحی و کنجکاوی با دست ضعیف تر شما را میبیند و شما سود بیشتری میبرید. از طرفی بازیکنان خطرناک و قوی یا همان کوسه ها پاداش منفی برای شما دارند. چون اگر آنها شما را ببینند احتمالاً دست بهتری دارند و اگر شما دستتان را بهبود بخشید، شما را نخواهند دید. به همین خاطر انتخاب میز و حریف تا این حد مهم است. اگر بر سر میزی فقط بازیکنان ماهر نشسته باشند، بازی سر این میز نه تنها وقت تلف کردن، بلکه به ضرر آدم تمام میشود.

Expected Value (EV)

انتظار سود دهی یک تصمیم در بلند مدت یا ای وی

تنها ملاک واقعی قضاوت درباره یک حرکت در پوکر

پوکر بازی موقعیت ها و شرایط است. هیچ دستی از پوکر را نمیتوان توسط یک جدول مطلق ریاضی قضاوت کرد. عوامل زیادی در یک تصمیم باید در نظر گرفته شوند. از جمله مهمترین این عوامل عبارتند از:

میزان کاو موثر بین من و حریف – جنگ روانی بین من و حریف – برتری موضعی – میزان خطرناک بودن حریف و گرایش او – بضاعت واقعی دست – بازه احتمالی دست حریف و...

کیفیت هر تصمیمی (شامل کال/ریز/فولد/چک) را با توجه به همه عوامل و اطلاعات موجود سر میز و با توجه به همه سوابق بازی با این حریف بخصوص بر اساس میزان سود دهی چنین تصمیمی در صورت تکرار این شرایط در طولانی مدت می سنجند که آن را ای-وی مینامیم. ای وی یا مثبت است و یا منفی و یا صفر.

در برآورد ای وی، مهم است که بدانیم پولی که ما در پت ریخته ایم دیگر به ما تعلق ندارد و مهم نیست که چقدر تا این لحظه سرمایه گذاری کرده ایم. از این لحظه هر تصمیمی که در این دست بگیریم یا سود آور است و یا زیان آور.

ای وی فولد کردن همیشه صفر است چون اگر دستی را بریزیم نه بیش از این سود میکنیم و نه میتوانیم بیشتر ببازیم.

مثلاً اگر ما پای رنگ داریم و از روی شناختی که از حریف داریم میدانیم که او ترسو است و اگر به او یک توپ سنگین دیگر بزنیم، به احتمال زیاد دستش را خواهد ریخت. از طرفی اگر چک کنیم، میتوانیم کارت بعدی را مجانی ببینیم و شاید رنگ شویم که در آن صورت این حریف ترسو به ما پول بیشتری نخواهد داد. پس در این شرایط بخصوص و در این دست بخصوص و در برابر این حریف بخصوص، ای وی توپ زدن و گران کردن بازی مثبت و بهتر از ای وی چک کردن است. در نتیجه تصمیم بهتری بوده، در طولانی مدت سودآورتر است. فرض کنیم حالا ما این کار را کردیم، حریف هم دست خوبی داشت و ما را دید. ما رنگ هم نشدیم و پولمان را هم باختیم. این نتیجه منفی، کیفیت مثبت تصمیم ما را تغییر نداده، یک استثناء به حساب می آید. حرکت ما هنوز هم سودآور (EV+) تلقی میشود

ادامه داستان...

خلاصه ما خوردیم دوباره به بی پولی و از طرفی اسباب کشی و اجاره خانه جدید هم خیلی بیشتر بود و خلاصه حسابی وضع خراب شد. بالاخره روز موعود فرا رسید و من با انگیزه فراوان به مسابقه رفتم. روز اول، گروه ما متشکل از هشتاد نفر بازیکن بود. خیلی از بازیکنهای معروف کشور رو دیدم و کم کم بهم ثابت شد که خیلی از این افراد فقط به این خاطر معروف شده اند که یک موقعی در یک Tournament برنده شده اند. خیلی از اینها به اونسورت بازیکنان کارکشته ای نیستند. من خیلی مسلط بازی کردم و در پایان روز اول که یک پنجشنبه بود، 27000 تا جلوم داشتم. (نفر سیزدهم از هشتاد نفر حساب میشدم.) روز جمعه هشتاد نفر دوم بازی کردند و روز شنبه که فینال بود 46 نفر فینالیست باقی مونده بودند. در دو ساعت اول خیلی ها حذف شدند تا جایی که فقط 24 نفر باقی ماندند. فقط 14 نفر دیگه باید حذف میشدند تا تو پول بی افتیم. در تمام مدت روز فینال من مطلقاً هیچ دستی نیاوردم. حتی دستهای معمولی هم نیاوردم. تا اینکه آخرین 17000 تام رو ریختم وسط با جفت 9 که با سر رفتم تو شکم دوتا شاه. با ناباوری در مقام بیست و چهارم کازینو رو ترک کردم. خیلی افسرده کننده بود.

خلاصه به فکر افتادم که مثل قدیما تووطن از راه کانیات گذران امور کنم. این فکر زندگی منو از این رو به اونرو کرد. به مدت یکماه هر جا که رفتم و با هرکس که حرف زدم گفتم که به زودی بازیها مو راه می اندازم. شروع کردم به سر و سامان دادن به شماره تلفن هام و رسیدگی به روابط پوکری ام. بعد شروع کردم به گشتن برای یک مکان مناسب در نزدیکی خونه جدید برای بازی ها. با یکی از دوستانم که یک اتاق خالی در بالای از ایشگاهش داشت، تقریباً به توافق رسیده بودم که گفت نامزدش و مادرش اجازه نمیدند یک همچنین کارهانی بکنه. تقریباً ناامید شده بودم از پیدا کردن جا که درست بغل منزل جدید، یک رستوران کشف کردم. وقتی از پنجره به داخل نگاه کردم به خودم گفتم: "اینجا عمراً جای خالی ندارند و میز هاشونم همه به هم چسبیده است." بعد یک نیروی درونی بهم گفت: "پرسیدن ضرر نداره برو تو!"

خلاصه رفتم داخل و خیلی با احتیاط پرسیدم که آگه آم بخواد یک جا رزرو کنه، برای یک شب بازی پوکر، امکانش هست؟ در این لحظه معجزه بوقوع پیوست. مردی خوشرو منو به اتاق اختصاصی راهنمایی کرد با دکوراسیون بسیار متناسب با درب مجزا و فضای کافی برای یک میز پوکر! از این بهتر دیگه نمیشد.

خدا گر به حکمت ببندد دری ز رحمت گشاید در دیگری

یکی از آشنایانم هم تصادفاً به من یک میز پوکر هدیه داد. با ماشین یکی دیگه از دوستان رفتم و میز رو آوردیم. ژتون و ورق هم که به اندازه کافی داشتیم. شروع کردم به تبلیغ با SMS برای دوشنبه هفته بعد.

روز دوشنبه باز هم ترس برم داشت که آگه هیچکس نیاد و یا تعداد کافی بازیکن نداشته باشم، از کجا پول برای بازی ردیف کنم. به جای 9 نفر، 16 نفر آمدند و حتی در لیست انتظار نشستند تا جا خالی بشه. بدون سرمایه، در یک شب کلی کانیات و انعام جمع کردم و کلی هم بردم. خدا بده برکت. هفته بعد دوشنبه تعداد کمی کمتر بود و حتی کمی هم به خاطر بی احتیاطی ضرر کردم چون اشتباه محاسباتی داشتم. بعد ها برای جلوگیری از این نوع اشتباهات برنامه پوکر کشیر رو در عرض یکسال ونیم طراحی کردم که روی تلفن های آیفون نصب میشه (poker cashier app). از اون به بعد هر هفته دوشنبه ها برنامه کانیات به راه بود و من شروع کردم به توصیه یک کانیات خور حرفه ای، به دادن وام سر میز چون باعث میشد که بازیکنان به خاطر تموم شدن پولشان بلند نشده، بازی سرپا بماند. بالاخره چند صد یورو طلب داشتن بهتر از هیچی نداشتن و به حدنصاب نرسیدن میز بود. در یک روز یکشنبه در همان روزها من یک Tournament در اینترنت بازی کردم با شرکت 3702 نفر با ورودی 10 دلار که آخرین ده دلار توی حسابم پیش این سایت بود. من بعد از 15 ساعت نبرد سوم شدم و 10 دلارم تبدیل شد به 3405 دلار که بزرگترین برد تاریخ بازی هام بود ولی مخارج شب

عید زیاد بود و این پول رو نمیتونستم به کار پوکر بزنم. خلاصه در این ایام بالاخره به نقطه ای رسیدم که دیدم تمام مخارج من به نوعی از راه پوکر درمی آمدند. چه از راه دیلری، چه از راه کانیات و چه برد مستقیم و این احساس بیمانندی به من میداد.

حوضی که پر ماهیه موج نکن.

یعنی همیشه بازیکن ماهر باید غیر مستقیم تلاش کنه تا بازیکنان دست و دلبازتر، احساس خوبی سر میز داشته باشند. دلخور نشده، به فکر این نبفتند که بازی را ترک کنند. در کازینوهای لاس وگاس اکسیژن به داخل سالن تزریق میشد تا قماربازها و توریستها احساس شادابی کنند و خسته نشوند. چون گردانندگان کازینو میدانند هرچه مدت اقامت مهمانها طولانی تر شود، احتمال اینکه بیشتر پول ببازند هم بیشتر میشود. دقیقاً به همین خاطر نباید به هیچ عنوان بحث های استراتژی سر میز پیش کشید. اظهار فضل کردن و از ODDs صحبت کردن و قرقره کردن اصطلاحات فنی سر میز بسیار مضر و خطرناک است. به چند دلیل: اول اینکه بازیکن ناوارد را خجالت زده میکند که شاید اینها چیزهایی میدانند که من نمیدانم. این مسئله باعث میشود از بازی بدش بیاید و یا فکر کند که اینجا نمیتواند برنده شود و به فکر ترک بازی بی افتد. دوم اینکه ممکن است فکری باز داشته باشد، برود و بازی اش را اصلاح کند. آدم عاقل به شکار خود راه فرار را نشان نمیدهد. سوم اینکه بازیکنان زیادی هستند که به علت تبدیلی فکری شدید، متعصبانه منکر وجود هر نوع استراتژی هستند و این حرفها آنها را عصبانی میکند. آنها میخواهند سریع دست بعدی را ببینند و زودتر قمار کنند و پول ببرند. هدف گرداننده یک بازی و بازیکنان هوشیار سر میز، فقط این است که روحیه خوب سر میز حکم فرما بوده، به همه خوش بگذرد تا همه مدت طولانی تری قمار کنند. بعضی وقتها این آنها هستند که از بازی آدم انتقاد میکنند. در این مورد هرگز نباید از خود دفاع کرد و وارد تله بحث شد. بگذارید آنها بحث را ببرند و شما پول را. من همیشه به آنها حق میدهم و میگویم که از تذکرشان ممنوم. این داستان ادامه دارد...

مراحل پیشرفت یک بازیکن و لایه های فکری او

یک پوکر باز از روز اول که شروع به یادگرفتن بازی میکند تا روزی که تبدیل به یک حرفه ای میشود، مراحل بسیار زیادی را پشت سر میگذارد. نکته جالب در مورد این مراحل این است که اکثر بازیکنان در جهل مرکب دائمی بسر می برند. یعنی هرکسی در هر مرحله ای از یادگیری برای همیشه گیر کرده، فکر میکند که همه چیز را درباره این بازی میداند و بهترین بازیکن روی زمین است. به همین خاطر هیچ تلاشی برای بهبود بازی خود هم نکرده، همان اشتباهات و الگوها را هزاران بار تکرار میکند. وقتی هفته پیش به یکی از اقوام پای تلفن که من آموزش پوکر میدم، خندید و گفت: ,,بابا این دو تا کارت دیگه مگه چی داره که بخوای درس بدی؟“ بازیکنان

ماهرتر به وضوح اشتباهات و نقاط ضعف بازیکنان سطوح پایین تر را تشخیص می‌دهند ولی هیچ وقت بازیکن ناشی، روش بازی یک بازیکن سطح بالاتر را درک نکرده، موفقیت وی را به پای بخت و اقبال او می‌گزارد. (درنیابد حال پخته هیچ خام پس سخن کوتاه باید والسلام) شما در هر سطحی از بازی که هستید و هرچقدر که تجربه دارید بدانید که بازیکنانی هستند که یک لایه عمیق تر از شما فکر میکنند و با بصیرت نقاط ضعف شما را میبینند. این جمله معروف از همین فلسفه نشات میگیرد که: اگر در مدت چند دقیقه اول نتوانستی هالو را سر میز پیدا کنی، به احتمال زیاد خود تو هالوی/هالوی این میز هستی. یعنی اگر نمیتوانی نقاط ضعف و اشتباهات حریف را ببینی، احتمالاً حریف بهتر از تو بازی میکند و او دارد نقاط ضعف تو را میبیند. البته میتوان مراحل سیر سلوک در این مهارت ها را تا حدودی برای فهم بهتر طبقه بندی کرد:

مرحله ابتدائی: توانائی تشخیص ارزش (بضاعت) برگ خود

(مبتدی ها و حتی کسانی که سالها بازی میکنند، در این مرحله گیر کرده و پیشرفت نکرده، فقط ارزش دست خود را میسنجند وتلاش نمیکند دست حریف را بخوانند.)

مرحله دوم: توانائی تشخیص ارزش برگ خود در برابر کارت های مشترک روی میز (زمین).

بعد از چند ماه و به نسبت استعداد و میزان جدی گرفتن بازی، بازیکن متوجه میشود که ارزش برگ نسبت به زمین تعیین میگردد. مثلاً اگر ما دوتا آس قرمز داشته باشیم و روی میز 4 کارت پیک باشد، دست ما در برابر این میز تقریباً هیچ ارزشی ندارد. از طرفی اگر ما دوتا شاه داشته باشیم و روی میز 9Q335 از رنگ های مختلف باشد، دست ما هنوز از ارزش بالائی برخوردار است.

مرحله سوم: توانائی تفکر درباره بازه (Hand-Range) احتمالی دست حریف

این بیشتر یک مهارتی است که بستگی به تجربه و شناخت ما از حریف و روانشناسی دارد. این مهارت به مرور زمان در هرکسی بهبود پیدا میکند تا جایی که در برخی موارد یک بازیکن با تجربه میتواند دست حریف را کاملاً درست بخواند که این اوج کمال یک پوکر باز است. چون او معما را حل کرده است. برای بهبود این مهارت مهم است که در مواقعی که ما درگیر در یک دست نیستیم ولی دیگران مشغول بازی هستند، آنها را به خوبی زیر نظر گرفته، الگوهای رفتاری و روشهای بازیشان را تحلیل نموده، در پرونده ای که برای هر یک از آنها در ذهنمان باز کرده ایم، ثبت کنیم. بخصوص هر بار که دستی رو میشود (Show-Down)، بدقت نگاه میکنیم که این حریف دست را چطور بازی کرده. این اطلاعات با ارزش را برای موارد آتی که خودمان با این حریف درگیر

میشویم، ثبت کنیم. بعضی از بازیکنان بقدری الگو های ثابتی دارند که خیلی راحت میتوان بازه احتمالی دستشان را به چند دست محدود کرد.

مرحله چهارم: توانائی تفکر درباره ارزش دست حریف در برابر زمین.

پس از اینکه حدس زدیم که حریف احتمالاً چه نوع دستی دارد، باید با مهارت و تجربه دریابیم که این کارت های مشترک روی میز چه تاثیری بر دست وی و چه تاثیری بر روحیه او دارد. مثلاً اگر یک بازیکنی اکثراً دستهایی مثل JJ،88،99 را قبل از فلاپ گران میکند و با یک مبلغ تابلو مثل 6BB یعنی 6 برابر بیگ بلایند، شما روی یک میز که حاوی یک آس یا شاه باشد، میتوانید به راحتی پت را از دستش دربیاورید. در این حالت شما یک لایه عمیق تر از حریف فکر کرده اید و اصلاً اهمیتی ندارد که شما آس دارید یا نه.

مرحله پنجم: حریف درباره دست من چه فکری میکند.

مرحله ششم: حریف درباره اینکه من درباره دست او چه میدانم چه فکری میکند.

مرحله هفتم: حریف چه میداند که من چه فکری میکنم که او درباره اینکه من چه تصویری از دست او دارم چه فکری میکند.

مرحله بعد:...

این مراحل درست مثل بازی شطرنج انتها ندارند. اما بسیار مهم است که ما فوراً سر میز تشخیص دهیم که حریف اصولاً در چه سطحی فکر میکند و فقط یک لایه عمیق تر از او فکر کنیم نه بیشتر!

مثلاً اگر حریف ما مبتدی است و در مرحله اول فکر میکند، یعنی فقط میداند که خودش چه دارد، ما نباید بازیهای پیچیده ای کنیم تا او را وادار به ریختن دستش کنیم. چون او اصلاً تا آنجاها فکر نکرده، برنامه ما شانس موفقیت کمی دارد. حکایت موسیقی بتهوون برای گاو میشود.

Multi-Way Pots در مقایسه با Heads-Up Pots

Heads-Up Pots (تک به تک)، پت هائی هستند که دو نفره بازی میشوند. این پت ها باید اصولاً **حریف محور** بازی شوند. بدین معنی که در این دستها اینکه حریف چه دستی دارد و اینکه حریف درباره دست ما چه فکری میکند، (لایه های فکری/جنگ روانی) اهمیت بسیار زیادی پیدا میکند. بعضی وقتها دست خود ما

تقریباً هیچ اهمیتی ندارد، فقط اگر بتوانیم حریف را متقاعد کنیم که دست ما از جنس دیگری است.

Multi-Way Pots (هیبتی یا جماعت)، پت هائی هستند که چند نفره بازی میشوند و خیلی زود قفل میشوند. به خاطر رشد بی رویه حجم پت، طمع همگان جلب شده و کسی به راحتی حاضر به تسلیم شدن نیست. به همین خاطر هرکسی باید بدون پنهان کاری خاص، مستقیم و محکم دست خود را پاک و صادقانه بازی کرده، اهمیت دست خود ما بیشتر از هر چیز دیگری است. هر کسی به اندازه بضاعت دستش شانس دارد. درست به همین دلیل مانور هائی که بر پایه تفکر حریف درباره دست ما هستند، شانس موفقیت کمتری دارند. این پت ها باید اصولاً **ورق محور** (با دست) بازی شوند. به همین خاطر دستهای مثل پای رنگ و پای استریت دوسر، باید اصولاً انفعالی و ترجیحاً به صورت **Check-Call** بازی شوند. (اونهم فقط در صورتی که بهای زیادی برای آنها درخواست نشده باشد).

دامهای هولدام:

دام شماره 1: باختن با **Over Pair** به یک **Over Pair** بزرگتر: یکی از متداول ترین دلایل باخت و دامها در پوکر هولدام زمانی است که ما مثلاً **JJ** داریم و روی فلاپ 944 بیاید. یک بازیکن مبتدی که فقط به دست خود فکر کرده، میگوید من جلو هستم و توپ سنگینی میزند. چون میخواد کارت بعدی را که میتواند بی بی یا شاه یا آس باشد گران کند. من مخالف محافظت از دستی که آسیب پذیر است نیستم ولی یک بازیکن قوی همیشه از خود میپرسد: حریف من چه جور دستی دارد که تا اینجا پایه پای من آمده؟ هرگز نباید در هولدام فراموش کنیم که حریف میتواند یک دست بهتری داشته باشد. حریف ما در این مثال میتواند **QQ** یا **KK** یا **AA** داشته باشد.

راه حل این است که در صورت سوء ظن به وجود **Over Pair** بزرگتر در چنین فلاپی، از تکنیک **Pot-Control** استفاده کرده، سعی کنیم تاجای ممکن ارزان به **Show-Down** برسیم. همچنین شرایطی را فراهم نکنیم که مجبور شویم دست برنده را بریزیم. مثلاً در صورت مواجهه با یک **Check-Raise-All-in**.

دام شماره 2: باختن با **Top-Pair** به دست بهتر: این دام به نظر بسیار بدیهی می آید ولی مبینیم که مرتباً اتفاق می افتد. یک شایعه بسیار متداول در هولدام این است که اگر **Top-Pair** داشته باشی، برنده هستی و شکست ناپذیر. در عمل این دست دارای ارزش زیادی نیست. چون اولاً بسیار بدیهی و به اصطلاح تابلو است و حریفی که یک دست ضعیفتر از ما داشته باشد، خریدار دست ما نیست. چون مبینیم که روی میز کارت یا کارتهای بزرگتر از برگ خودش قرار دارند. از طرفی ما به دستهای قوی تر مثل یک **Over Pair** بزرگتر و یا بدتر از آن **Set**، راحت تر پول میبازیم چون ما فکر میکنیم که بالاترین جفت را داریم، ولی دست

آنها مخفی است. راه حل این است که در صورتی که عمق کاو ما زیاد است از تکنیک Pot-Control استفاده کرده، سعی کنیم تاجای ممکن ارزان به Show-Down برسیم. مبالغه در ارزش Top-Pair یکی از بیماریهای متداول است که خرج روی دست ما میگذارد و باید از آن آگاه باشیم.

پاک بازی کردن (ABC Poker)

دست بزرگ، پت بزرگ / دست کوچک، پت کوچک

برای یک لحظه بیاینید و هزاران فرسنگ از میز پوکر دور شویم و به ورای کره زمین و گذر زمان سفر کنیم. به دور از قیل و قال های سر میز و توصیه های چرت و پرت سایر بازیکنان (99 درصد حرف ها و تحلیل های بازیکنان سر میز چرت و بی پایه هستند. مثل وزوز مگس در گوش بازیکن زبردست). روزی همه ما قماربازها میمیریم و پیش خدایان پوکر میرویم. آنها به ما میگویند: پسر جان! ما به تو در طول زندگی هزاران هزار دست دادیم. بعضی از این دستها نعمت ما و دستهای قوی و پولسازی بودند. آیا از این دستها حداکثر بهره را بردی؟ آیا با آنها سر یک پت بزرگ بازی کردی یا آنها را حیف و میل کرده، با چک کردن و توأب نمک خواباندن و قرتی بازی، مانع رشد پت شدی؟ از طرفی ما به تو تعداد زیادی دستهای اشغال و برد نخور دادیم کردیم تا تو را امتحان کرده، قدرت اراده و پرهیزکاری تو را بسنجیم. تو با این دست ها چه کردی؟ آیا به وظیفه خود عمل کرده و آنها را ریختی؟ یا با آنها بازی کردی و خود را با بلوفهای بیجا به فلاکت کشاندی؟ اگر از فرای زمان به کل دستهای بازی شده در طول زندگی مان نگاه کنیم که شاید میلیونها دست باشد، متوجه میشویم که درصد ناچیزی از دستها، دستهای بزرگی هستند و سایر دستها، کوچک و خار و بی ارزش. مسلماً باید تلاش ما این باشد که با دستهای بزرگ سر پت های بزرگ بازی کرده باشیم. دستهای کوچک را یا ریخته باشیم و یا اگر بازی کرده ایم، سر پت های تا حد امکان کوچک. این اصل بدیهی و مسلم پاک بازی کردن، با دست بازی کردن، یا ABC Poker نام دارد. بدین معنی که وقتی دست قوی و بزرگی داریم، در هر فرصتی که نوبت ماست پت را بزرگ کرده، توپ میزنیم. مستقیم و بدون قرتی بازی و بدون دربیل اضافی جلوی دروازه بازی میکنیم. بالعکس هرگاه دست کوچکی داریم که ارزش پت بزرگ را ندارد، یا میریزیم و یا چک میکنیم و پت را تا حد امکان کوچک نگه میداریم. این اصل ممکن است بدیهی به نظر برسد، ولی تعداد بیشماری از بازیکنان برعکس عمل میکنند. یعنی هر وقت دست متوسط و یا ضعیفی دارند، توپ میزنند تا باحال باشند و یا بلوف زده باشند. بالعکس هر وقت دست قوی و بزرگ دارند، شروع میکنند به خواباندن در آب نمک و تله گذاری. این بازیکنان را من بازیکنان عوضی یا Reverse Players مینامم. تقریباً همه مبتدی ها این طور بازی کرده، احساس میکنند که خیلی ناآرام و زیرک هستند که دستهای قویشان را در اینمک میخوابانند. این استرژژی بچه گانه و اشتباه، باعث میشود که در طولانی مدت، اکثر دستهای بزرگ، سر پت های

کوچکی بازی شده، اکثر دستهای کوچک و متوسط سر پت های بزرگ و حساس بازی شده باشند.

ABC Poker باید همیشه 95 الی 100 درصد حجم بازی شما را تشکیل دهد. فقط در موارد خاص، با ملاحظات خاص و در مورد یک حریف خاص که شناخت خوبی از بازی وی داریم، میتوان استثنائاً از آن فاصله گرفته، دنبال مانور های ویژه و تله گذاری و کار های متنوع دیگر رفت. ولی اگر کسی بیشتر از این قرتی بازی در آورده، مرتب دنبال مانور/دریبل اضافی جلوی دروازه، خواباندن در آب نمک و بلوف های خرکی باشد، دچار بیماری قرتی بازی زیادی شده است.

بیماریهای پوکر

بیماریها، عادات و گرایشاتی هستند مضر و پرخرج که به مرور در ذهن بازیکن شکل گرفته، به مرور نهادینه شده، در طولانی مدت خرج زیادی روی دست او میگذارند. بیماریهای این بازی عموماً نوعی مبالغه درباره یک نوع از دست یا مبالغه در مورد یک مانور بخصوص که چند دفعه برای شخص موفقیت به بار آورده است میباشد. بیماریها همچنین از طرز فکرهای غلط در مورد بازی بوجود میآیند. یک بازیکن میتواند چندین بیماری مختلف با هم داشته باشد.

بیماری قرتی بازی زیادی یا شلنگ تخته Fancy Play Syndrome

همانطور که گفتیم، در اکثر موقعیتهای سر میز پوکر، بهترین راه حل این است که دستمان را مستقیم، محکم، ساده و استاندارد بازی کنیم. به اصلاح ABC Poker بازی کنیم. (دست بزرگ، پت بزرگ / دست کوچک، پت کوچک) برای انحراف از هر یک از اصول بازی و انجام یک مانور اضافه، باید دلیل محکمی داشته باشیم که یا این حرکت از بازی استاندارد سود بیشتری دارد، یا به منظور فریب حریف در دستهای آینده انجام میگیرد. (Meta-Game یا جنگ روانی) ثانیاً این انحرافات باید استثناء باشند نه قاعده! اگر برای بازیکنی حرکات عجیب و مانورهای انحرافی قاعده شده، راه به راه دنبال مانور های غیر استاندارد برود، این بازیکن بیشتر دنبال کرم ریختن و قرتی بازی با دستهای پوکر است تا پول درآوردن و دچار بیماری FPS شده است. برای او غافلگیر کردن حریف و حال گیری های خلاق مهمتر از سود واقعی است. بدیهی است که این بیماری روی دست او خرج میگذارد. به عنوان مثال میتوان افراط در Check-Raise و Slow-Play یا افراط در انجام Move های خرکی/ بلوف های نابجا را نام برد. به این افراد توصیه میکنم ترجیحاً برنامه دوربین مخفی راه انداخته، ملت را اوسکول نموده و بی خیال پوکر شوند که کم خرجتر و بامزه تر است.

بیماری سرپول بلند شدن یا مرض حسابداری

این بیماری بسیار متداول است چون همانطور که قبلاً در بحث اهمیت پرهیز از نتیجه گرایی گفتیم، در این بازی نتایج موضعی و کاملاً بی ربط به روش صحیح هستند. این مسئله، فرایند یادگیری ما را به شدت مختل میکند. در نتیجه تنها راه یادگیری و بهبود تکنیک بازی، آگاهی کامل از اصول تئوریک بازی و سپس به کار بردن آنها در سرمیز و پرهیز کامل از نتیجه گرایی است. از طرفی بیماران سرپول بلند شو، بسیار نتیجه گرا بوده، بزرگترین هدفشان این است که امشب برنده بلند شوند. (اگر نشد سرپول بلند شوند.) یعنی حسابداری را بر پوکر صحیح ترجیح میدهند. این دید بسیار غلط میتواند در بلند مدت مضر بوده، سود سالانه ما را به شدت کاهش دهد. مثلاً چنین بازیکنی ممکن است در پت هائی درگیر شود که در آنها هیچ شانسی ندارد. فقط برای اینکه امشب سر پول برگردد. یا بالعکس یک شانس خوب برای یک برد بزرگ را از دست بدهد فقط برای اینکه نمخواهند آخر شبی ریسک کرده، یک شب برد را به یک شب باخت تبدیل کند. دید صحیح این است که در بازیهای Cash-Game، همه دستهایی که بازیکن در تمام عمر خود بازی میکند، همه با هم یک شب بلند پوکر را تشکیل میدهند. این شب بلند فقط چند جا زنگ تفریح دارد و در شب های بعد ادامه پیدا میکند. وقتی امشب به خانه میرویم، در واقع به زنگ تفریح میرویم. به همین خاطر، اصلاً و ابداً اهمیتی ندارد اگر امشب و یا این هفته و یا این ماه عقب یا جلو باشیم. اگر امشب ما صحیح بازی کردیم و بدشانسی آوردیم و باختیم، انشاءالله دفعه بعد و اگر نشد هفته بعد. اصلاً عجله ای در کار نیست. این شب دراز به درازای عمر هر بازیکن است. چون عجله کردن ما کمکی به سود ما نمیکند و فقط میتواند به ضرر ما تمام شود. به همین خاطر نمیتوان از برد یک شب خیلی مغرور و مسرور (جوگیر) شد. زیرا این فقط بخش کوچکی از آن شب بلند است.

در این زمینه خاطره جالبی دارم. یک شب در یکی از بازیهای که من به راه انداخته بودم، در دقایق پایانی یک نفر با جفت 7 یک ریز کوچک میکند، نفر بعد دو تا 8 داشته ولی چون پولش روند بود و حوصله نداشت بخاطر آخرین دست شب پولشو خورد کند، دستشو میریزه. فلاپ میاد 783 و بعداً معلوم میشه که میتونست کل پول حریف رو که حدود 600 تا BB میشد، ببره! این فرصت رو از دست دادن بخاطر خورد نکردن پول و بخاطر امشب رو برنده بیرون رفتن، یعنی بیماری حسابداری. حتی اگر در آخرین دست شب همه پولتون رو ببازید، نباید بخاطر خورد نبودن پول و یا بخاطر برنده بیرون رفتن، از انجام یک حرکت صحیح پوکر صرف نظر کنید.

مهم: تک تک دستهای پوکر باید در نهایت دقت و هوشیاری، با آگاهی از تئوری های پایه ای پوکر، در نظر گرفتن گرایشات و رفتار حریف بازی شوند. نه تحت نفوذ عواملی مثل امشب سر پول بلند شدن، برنده به خانه رفتن، این ماه را با برد به پایان رساندن. زیرا ما با عجله و فشار و با روحیه وحشت زدگی نمیتوانیم روند دستهایی که ورق به ما میدهد تسریع کنیم. رودخانه دست ها خیلی آرام و تقریباً خسته کننده جاری میشود. با شتاب بیجا، فقط میتوانیم خودمان را بی جهت در موقعیتهای خطرناک انداخته، بیشتر ضرر کنیم. پس هر موقع بازنده بودید، ابتدا

آرامش خود را حفظ کنید و به خودتان یادآوری کنید که نتایج دستهای پوکر در کوتاه مدت، کاملاً بی ربط با بازی صحیح هستند. در ضمن شما قرار نیست هر دست را ببرید و هر شب برنده بلند شوید.

بیماری ولخرجی و شلختگی یا گشاد زدن Over The Edge

این بیماری در اثر زیاده روی در اجرای متدهای پوکر مدرن بوجود میآید. با وقتی که یک بازیکن در اثر موفقیت های پشت سر هم بیش از حد مغرور شده، جو او را گرفته و اعتماد بنفس کاذب پیدا میکند. بیمار قبل از فلاپ بی انضباط و بی برنامه، با هر دستی بازی میکند و توپ میزند. چون آنقدر به خود مطمئن است که فکر میکند: بعد از فلاپ بالاخره به جوری این پت را خواهم برد. این بیماری برای هر کسی میتواند به صورت موضعی و یا دائمی بوجود بیاید. بخصوص وقتی که بازیکن قوی متوجه میشود که یک بازیکن بسیار ضعیف سر میز نشسته، خود را به آب و آتش میزند که همه دستها را با او بازی کند تا اینکه یک جایی یخه او را بگیرد. بدین ترتیب آنقدر عجله کرده، بازی را آنقدر گشاد میکند که کنترل بازی از دستش خارج میشود. چه بسا که ماهی، شوخی شوخی صیاد را از قلیق پائین کشیده، زنده زنده میخورد. یا حکایت خرگوش و لاک پشت میشود که خرگوش آنقدر قرتی بازی در میآورد و بی انضباط میدود که لاک پشت به خط پایان میرسد. من اسم این حالت را عجله در ماهی گیری مینامم. پوکر بازی کردن مثل ماهی گیری است آنها با قلاب. باید حوصله کرد تا ماهی خودش بیاید و نوک بزند. بعد هم نباید یک نفعه کشید و یا از آن بدتر در آب پرید و سعی کرد ماهی را با دست گرفت. ماهی لیز میخورد و در می رود. شما باید بنشینید و بگیرید آنچه که رودخانه دستهای پوکر امروز بعنوان روزی برای شما در نظر گرفته است. نه بیشتر و نه کمتر. به زور نمیتوانید جریان رودخانه را سریعتر کنید و استفاده از تور ماهیگیری هم مجاز نیست. پس عجله و فشار فقط کار را خراب کرده، خودتان می افتید در آب و خوراک ماهی ها میشوید. عجله کار شیطنه.

تاریخچه خیالی جنگ سرد و تکنیک های مدرن هولدام:

برای فهم بهتر پوکر مدرن من آنرا در مقابل سیستم با دست بازی کردن (پوکر بازنشسته گان) میگذارم. ما دو جور میتوانیم به این بازی نگاه کنیم: یا بادست بازی کردن و متد قدیمی محتاط و یا پوکر مدرن که ترکیبی از چندین اصل پیچیده است و در آن برای بردن یک پت الزاماً نباید یک دست قوی داشت. برای درک بهتر این مطلب، در اینجا من یک تاریخچه خیالی از جنگ سرد در پوکر تعریف میکنم. چرا جنگ سرد؟ چون در جنگ سرد فقط تهدید میشود و هیچکی نمیداند که آیا طرف مقابل واقعاً چنین توان نظامی دارد و یا فقط بلوف میزند.

یکی بود یکی نبود. دوتا پوکر باز بودند سر یک میز پر از بازیکن. همه بازیکنان همه دستاشونو میریختند. فقط این دو تا بودند که بازی میکردند. یکی شون پوکر باز مدرن بود و آمریکائی و دیگری پوکر باز سنتی بود و روس و کومونیست مسلک و بسیار محافظه کار. پوکر باز روس دوتا صندلی بعد از آمریکائی نشسته بود. طوری که هر وقت باتون دست آمریکا بود، روسیه در بیگبلایند بود. فرض رو هم بر این میگذاریم که همیشه همه یادشون میرفت باتون رو رد کنند و همیشه باتون جلوی آمریکاییه بود. فرض دوم ما اینکه هیچکدام از این دو بازیکن هیچ وقت یک دست درست حسابی نمی آوردند و همیشه فلاپی که می اومد مناسب دست اونها نبود. (چیزی که در دنیای واقعی هم اکثر مواقع اتفاق می افته.) بازیکن آمریکائی خشن بازی میکرد و همیشه دوست داشت بازی رو گرون کنه. بازیکن روس محافظه کار بود و دوست داشت با دست بازی کنه. اوایل بازیکن روس به خودش میگفت: "بگذار این بچه قرتی آمریکائی، هر چقدر میخواد هارت و پورت کنه و هر دست Raise کنه. به موقع اش من یک دست قوی میارم و برآش میخوابونم تو آب نمک و خفتش میکنم." (در واقع همه بازیکنان محافظه کار و خفت همین برنامه را در سر دارند و فکر میکنند که دیگران از این برنامه خبر ندارند.) اوایل آمریکا که باتون رو داشت قبل از فلاپ Raise میکرد و روسیه دستهای متوسط رو میریخت. (اصل اول: حمله یا Steal از روی باتون به Big Blind) بعد از مدتی روسیه احساس کرد که داره سرش کلاه میره و هر دست داره یک Big Blind میبازه. بعد برای دفاع به فکرش رسید که همیشه وقتی آمریکا Raise میکنه، Call کنه به امید اینکه روی فلاپ یک دست خوبی بیاره. (اصل دوم: دفاع از Big Blind) مشکل این بود که در اکثر مواقع فلاپ بر وفق مراد روسیه نمی اومد و مثلاً وقتی 88 داشت فلاپی میومد که توش اس و یا شاه بود. روسیه Check میکرد و آمریکا مبلغ نصف پت رو توپ میزد. (اصل سوم: Continuation bet) روسیه مجبور بود دستشو بریزه و باز هم می باخت. بعد از چند وقت روسیه با خودش فکر کرد: اینطوری همیشه و تصمیم گرفت سر فلاپ بعدی هر چی که باشه، Check کنه و به محض اینکه آمریکا توپ زد، Raise کنه! (اصل چهارم: Check-Raise) همین کار رو هم کرد و آمریکا که دست ضعیفی داشت مجبور شد بریزه. بعد از مدتی آمریکا دید که داره سر هر فلاپ میبازه و هر دفعه یک Check-Raise میخوره تو سرش. با خودش فکر کرد دفعه بعد که روسیه منو Check-Raise کرد من بدون دست همینطوری Call میکنم. همین کار رو هم کرد. کارت بعد یعنی Turn اومد و باز هم هر دو، هیچ دستی نداشتند و فقط جنگ سرد میکردند. روسیه فکر کرد آمریکا حتماً به دستی داشته که Check-Raise روی فلاپ رو دیده و از ترسش Check کرد. آمریکا متوجه این عقب نشینی شد و مبلغ دوسوم پت توپ زد. (اصل پنجم: Float) روسیه بیچاره که هیچ دستی نداشت باز هم مجبور شد دستشو بریزه. بعد از مدتی روسیه که یک دست متوسطی داشت، این مبلغ رو Call کرد تا ببینه آیا واقعاً آمریکا دستی داره یا بلوف میزنه. کارت آخر یا River اومد و باز هم به هیچکدوم کمکی نکرد. روسیه که نمیخواست بیشتر از این در این دست متوسط سرمایه گذاری کنه، Check کرد به امید اینکه آمریکا هم Check کنه و دستش در Showdown برنده شه. آمریکا زیرکانه متوجه این

نقطه ضعف شد و فهمید که اگر موشک سوم رو شلیک کنه روسیه طاقت نمیاره و دستش رو میریزه. (اصل ششم: 3rd Barrel) همین کار رو هم کرد و روسیه دستشو ریخت. حالا فرض کنیم که یکی از این دفعات آمریکا واقعاً یک دست خیلی قوی داشته باشه. برای روسیه بی نهایت مشکله که در مقابل یک چنین حریفی بازی کنه. این داستان فرضی به خوبی تفاوت پوکر سنتی و محتاطانه و با دست بازیکن رو در مقابل پوکر مدرن و خشن امروزی نشون میده. همچنین مزیت داشتن برتری موضعی با اشراف در طول یک دست رو هم به ما نشون میده. برای همینه که وقتی که باتون جلوی ماست و ما به حریف اشراف داریم، میتونیم تقریباً با هر دستی Raise کنیم. بازیکنی که در Big Blind نشسته یا باید دستشو بریزه و یک Big Blind مفتی به ما ببخشه و یا اینکه تا آخرش با ما بیاد و ندونه که آیا ما یک دست قوی داریم یا نه! شما در این داستان دوست داشتید جای کدوم بازیکن باشید؟ کدوم بازیکن تصمیمات راحتی میگیره و کدوم بازیکن مرتباً باید حدس بزنه؟

استراتژی قدیمی با دست بازی کردن را Hit to Win یا Poker to make a hand یا Fit or Fold می نامند.

استراتژی مدرن رو Agression Concept و یا قدرت تهدید و بازی خشن مینامند.

از آنجائی که دست قوی آوردن خیلی سخت و نادر است در طولانی مدت بازیکن خشن میتواند پول زیادی از بازیکنان سنتی ببرد. هر وقت هم که او واقعاً یک دست قوی آورد فوراً دستش را بریزد. به تک تک تکنیک های فوق به تفضیل در جلد بعدی این کتاب خواهیم پرداخت.

خواندن دست حریف مهارت بسیار مفیدی است که بر اثر تجربه و تحلیل قوی روانشناسانه به کمک بازیکن می آید. اما و صد اما استراتژی پوکر که فقط بر پایه دست خوانی بنا شده باشد، همواره با تصمیمات بسیار دشوار و حساس همراه است و نهایتاً بر اساس حدسیات و نه سیستماتیک کار میکند. بازیکنان بی برنامه و بی استراتژی همیشه مجبورند، حتماً به فکرشان فشار بیآورند تا دست حریف را بخوانند. یا باید دستشان را در برابر پای رنگ و پای Straight محافظت کنند و توپ های تابلو بزنند. جمله معروف این بازیکن ها: من تا سر فلاپ جلو بودم! در مقابل در پوکر مدرن سعی بر این است که تا جای ممکن از تصمیمات دشوار و شرایط نامطمئن جلوگیری شود و تا جای ممکن شرایطی بوجود آورد که تصمیمها ساده تر و وضعیتها واضح تر باشند. مثال: در فوتبال سنتی سعی بر این بود که به هر ترتیبی هست توپ را به دروازه حریف رساند. حتی اگر لازم باشد یک بازیکن تمام بازیکنان تیم حریف را به تنهایی دریبل بزند. در فوتبال مدرن تیم ها برنامه دارند و برنامه شان بر اساس نقاط ضعف حریف تنظیم میشود. مثلاً از اصل سانتر و یا اصل آفساید گیری استفاده میکنند. در اصل سانتر کردن

فرض بر این است که ما مرتباً توپ را از دو جناح به روی دروازه می ریزیم. این کار حتماً باعث برد نمیشود ولی اولاً موقعیت ایجاد میکند. دوماً حریف را زیر فشار دائمی و حالت دفاعی قرار میدهد. سوماً مزایای جانبی دارد. مثلاً اگر توپی گل نشود، میتواند کرنر شود و بدینوسیله باز هم موقعیت ایجاد شود. دقیقاً همین کار را در پوکر مدرن انجام میدهیم. مثلاً در مثال فوق اصل Button Raise، ما هر بار که باتون را داشته باشیم، بازی را گران میکنیم. این تضمین نمیکند که ما برنده دست شویم اما موقعیت های مناسب ایجاد میکند. اولاً ابتکار عمل را بدست ما میدهد. دوماً حریف را زیر فشار دائمی و حالت دفاعی قرار میدهد. اگر حریف فلاپ مناسبی نگیرد، ممکن است تسلیم شده، چک کند. سپس ما با یک Conti-bet ساده، پت را به سرقت میبریم. سوماً مزایای جانبی دارد. بدینصورت که اگر مستقیماً برنده نشویم، ممکن است یک دست عالی فلاپ کنیم و حریف ما را ببیند. در همه این موارد ما به حریف اشراف داریم. به همین ترتیب خیلی از اصول مدرن، موقعیتهای مناسب برای برد ایجاد میکنند و تصمیمات ما را ساده و واضح نگه میدارند تا ما احتیاج شدیدی به دست خوانی دقیق نداشته باشیم. مثلاً در اصل Conti-bet، اگر حریف مقاومت نشان داد و ما را Check-Raise کرد، ما تصمیم ساده ای داریم: دستمان را میریزیم به همین سادگی.

ادامه داستان...

خلاصه بازیهای دوشنبه من ادامه پیدا کرد و من شروع کردم به پیدا کردن بازیکن از هر راه ممکن. مثلاً رفتن به بازیهای دیگران برای آشنا شدن با بازیکنان جدید. این دوره ها به طرز عجیبی پر سود و موفق بودند. همیشه سر بازی لیستی تهیه میکردم از برد و باختهای بازیکنان و بدهیهایشان.

دادن وام سر میز به بازیکنها فکر خوبی بود زیرا باعث میشد بازی ادامه پیدا کند و کانیات بیشتری تولید شود. این بازیکن ها تبدیل به مشتری ثابت میشدند. بالاخره یک روزی خوش شانسی می آورده، برنده میشدند و آنوقت بدهی شان را میدادند. در این دوران من درس های زیادی درباره کانیات خوری و بازی انداختن و (کازینو داری) یاد گرفتم. خودم هم در بازی های خودم بازی میکردم. در واقع مشکل این رو نداشتم که بازی ارزان در شهر ما پیدا نمیشد و اگر بود کانیاتش سنگین بود. چون این کانیات به جیب خودم میرفت. در همان دوران یک میز بهتر ولی دست دوم خریدم و ژتون هائی با نام خودم و عکس یک کوسه کارتونی روی آن سفارش دادم. شروع کردم در ذهن خودم و در اذهان مردم شهر کم کم از (radi_shark) رادی کوسه، یک نام معروف ساختن. چون در هر تجارتی و هر نوع بازاری که با انسانها سر و کار دارد، بچه معروف بودن و

تبلیغ بسیار بسیار مهم است. در کلویی که کار میکردم از عکس من روی کاتالوگ هایشان استفاده میکردند. من تبدیل به بهترین مربی برای آموزش به گروه های مبتدی که تازه میخواستند بازی را یاد بگیرند شدم. در همان روزها یکی از خانم های بازیکن در آن کلوب، روزی یک مجله پوکر آورد و گفت که عکس تو توی این مجله است. البته عکس اصلاً مهمی نبود و من روی میز مسابقات قهرمانی شهر فرنگ در کنار 8 نفر دیگر دیده میشدم بدون ذکر نامی از من. اما این مسئله باعث شد که من به او و شوهرش که آمریکایی بود، پیشنهاد تدریس خصوصی کنم.

تدریس خصوصی بهترین را پیشرفت در پوکر و اصلاح الگوهای ناخودآگاه و غلطه. (علاقه مندان با ایمیل من تماس بگیرند). آنها که بسیار علاقه مند و مشتاق یادگیری بازی بودند، هر سه شنبه یک ساعت بدیدار من می آمدند و من به آنها اصول پوکر را یاد میدادم. بعد از جلسه دوم خانم در یک تورنامنت زنان در شهر ما اول شد و آقا در یک تورنامنت بزرگ تر سوم. بعد از مدتی شروع کردم به انداختن یک بازی دیگر به صورت شریکی با احسان آلوده (که بسیار قمارباز بود و هفت روز در هفته پوکر بازی میکرد)، در روزهای چهارشنبه که بسیار هم موفقیت آمیز بود. از این پس به جای یک روز در هفته، دو روز در هفته درآمد داشتم و این عالی بود. جالب اینکه محل کارم چند قدم با منزل فاصله داشت. روز ها در رختخواب با آسایش به کار روی این کتاب میپرداختم و یا روی درس برنامه نویسی (تحصیل مکاتبه ای) کار میکردم. بعضی روزها به باشگاه میرفتم که آنهم در ده قدمی منزل بود و خلاصه همه چیز به کام من بود. هر شبی که از بازی برمیگشتم کلی پول توی جیبم بود. در این گونه مواقع، آدم متوجه میشود که دست های قوی همیشه در راه هستند و آدم نباید در دوران بدشانسی، سرخورده و نا امید شود. در همان روزها من تصادفاً یک تورنامنت مقدماتی بازی کردم برای مسابقات قهرمانی اروپا در پایتخت. در این تورنامنت فقط نفر اول میرفت برای فینال و در تورنامنت فینال نفر اول بلیط مسابقه را به ارزش 5300 یورو میگرفت. خلاصه من از 22 نفر شرکت کننده، دوم شدم و چون دوم شدم اجازه داشتم مجدداً هفته بعد یک بار دیگر شانسم رو در همین مسابقه امتحان کنم. هفته بعد ما در خانه مهمان داشتیم. یکی از همکاران حاج خانوم با شوهرش منزل ما دعوت بودند. من گفتم: "از مهمانها عذر خواهی کن من ساعت 6 بعد از ظهر میرم سر بازی و شاید خیلی زود بیفتم بیرون." خلاصه من دوباره دوم شدم و محروم ماندم. برگشتم منزل و قضیه رو برای مهمانها هم تعریف کردم. مهمان ما که به تازگی ارثیه گزافی بهش رسیده بود، پیشنهاد کرد که به من 5300 یورو بدهد و من در مسابقات قهرمانی اروپا در پایتخت شرکت کنم و اگر باختم، یک ثلث از این مبلغ رو در مدت 5 سال بهش پس بدم و اگر بردم، سرمایه اولیه رو بهش پس بدم و 40 درصد از سود باقی مانده رو بهش بپردازم. این بهترین و منصفانه ترین پیشنهادی بود که در تمام زندگی به من شده بود. من بلافاصله پذیرفتم و 2 روز بعد رفتم به پایتخت. در این دوره 945 نفر از سراسر اروپا شرکت کرده بودند. مسابقات 6 روز کامل از 12 ظهر تا 12 شب برگزار میشد. از سه شنبه تا یکشنبه. خیلی هیجان انگیز بود. مبلغ ثبت نام 5300

یورو بود و کل پول بین نفرات اول تا 144-رم تقسیم میشد. یعنی اگر 801 نفر حذف میشدند مابقی حد اقل پول خودشان را پس میگرفتند. برای نفر اول یک میلیون یورو در نظر گرفته شده بود. برای مقام دوم، 600000 چوق، مقام سوم 350000 تا و همینطور بیا پانین تا نفر 144-رم که 7000 تا میگرفت. برای شروع کاو هر بازیکن 30000 تا بود که خیلی عمیق به حساب میاد و به بازیکنان تیزبین اجازه میده مهارتهاشونو به کار بگیرند و نقش شانس رو به حداقل برسوندند. روز اول سر میز من پر از مبتدی و بازیکنان بی عرضه بود. من تقریباً هیچ دست درست و حسابی نیاوردم. در ساعت اول یکبار یک جفت 3 داشتم و قبل من یک مرد سن بالا که خیلی انفعالی بازی میکرد، تو بازی بود. منم بله دادم چون میخواستم یک فلاپ ارزون ببینم و انشاءالله که فلاپ حاوی یک عدد 3 باشه. بعد از من یک بازیکن ترک Raise کوچکی کرد. من و مرد سن بالا هر دو Call کردیم. فلاپ نازل شد، T43 در سه رنگ مختلف. (منظور از T، Ten یعنی 10 میباشد.) من داشتم از خوشحالی بال در میآوردم. چون همانطور که میدانید سه، دست بسیار خوبی در هود-ام به حساب میاد. مرد میانسال اروپایی چک کرد و من هم. مرد ترک یک توپ متوسط زد حدود 500 تا و مرد میانسال فقط 500 تا رو دید. دوباره نوبت من شد و من 2500 تا ریختم وسط. مرد ترک فوراً دستشو ریخت و مرد سن بالا با کمی مکث 11000 تا ریخت وسط. من اومدم که بگم All-in یک لحظه با خودم فکر کردم که این وسط یک چیزی مشکوک میزنه. از خودم پرسیدم: یک مرد سن بالای محافظه کار، با چه دستی اول میاد تو بازی بعدم حاضره قبل از فلاپ یک Raise کوچک رو ببینه و بعد روی این فلاپ (T43) اول چک میکنه بعد فقط توپ بازیکن ترک رو ببینه و تازه وقتی من دوباره Raise میکنم، مثل اژدهائی که از خواب بیدار شده و تا حالا کتین کرده بوده، یکدفعه بیش از یک سوم کاوشو به خطر می اندازه؟ با خودم گفتم: "این ناقلاً فقط میتونه TT داشته باشه یعنی سه تا ده و روی فلاپ دستشو خوابونده باشه تو آب نمک." ورقمو رو باز پرت کردم جلوش و بهش گفتم: "شما سه تا 10 دارید." مرد از جاش بلند شد، با من دست داد و دو تا 10 رو روباز انداخت روی میز. همه بازیکنها به تحسین گفتند: "Nice Lay-Down!" اگر دست حریف رو به این خوبی نخونده بودم، همونجا روی فلاپ All-in رو گفته بودم و حذف شده بودم. در همان روز دوبار دیگه میزم عوض شد و با یک آقای خیلی با حال ایرانی بنام حسین آقا آشنا شدم که استراحت شام رو با هم رفتیم و یک بار هم دیلر میز ما هم ایرانی بود بنام نوشین خانم. در پایان روز اول خسته و کوفته رفتم به هتل. باور نمیکردم که روز اول رو تاب آورده ام. شب رو خیلی عمیق خوابیدم. روز دوم سر حال زدم از هتل بیرون و برای صبحانه سوشی (ماهی خام تازه به سبک ژاپنی) خوردم. آماده و سرحال قبل از ساعت 12 در سالن تورنامنت حاضر شدم. نبرد ادامه پیدا کرد. یک بار دو تا اس اومد دستم و خوشبختانه یک بازیکن دیگه که بیشتر از من جلوش داشت قبل از فلاپ All-in رفت و من از 30000 تا رسیدم به 60000 تا. بعد منو فرستادند به یک میز جدید. اولین دست دو تا شاه آوردم و یک بازیکن آمریکائی با 28000 تانی که جلوش بود رفت All-in که من بلافاصله دیدمش. چشمم افتاد به دو تا اس و بر اثر این دست 80% از کاوم رو از دست دادم. خلاصه با چند تا بلوف به

موقع و دزدیدن به موقع Blind ها کمی خودم رو بالا کشیدم. نزدیکی های غروب با رسیدن Blind ها به 8000 تا، دیگه تعداد تلفات به سرعت افزایش یافت. از هر سو بانگ Seat-Open به گوش میرسید. که نشانگر حذف یک بازیکن دیگه و به معنی این بود که ما یک قدم دیگه به پول نزدیکتر شده ایم. تا اینکه بالاخره اعلام کردند که از 954 شرکت کننده فقط 144 تا باقی مانده اند که همگی در پول (ITM - In The Money) هستند. این لحظه یکی از بهترین لحظات عمرم بود. یکی از رویاهای دیرینم به حقیقت پیوسته بود. نمیتونستم باور کنم که من در (EPT) به پول رسیده بودم و حداقل جلوی سرمایه گذارم رو سفید بودم که پول اولیه ما تضمین شده. از این لحظه به بعد به ازاء هر 8 نفری که حذف میشدند 1000 تا میرفت روی جایزه بقیه.

روز بعد روز کاسبی بود و من باید سعی میکردم از یک طرف محافظه کارانه فقط زنده بمونم، تا افراد بیشتری قبل از من حذف شوند و از طرفی تلاش کنم که به فینال برسم. (که برای این کار باید ریسک بیشتری کرد.) خلاصه موقعی که 82 نفر فقط باقیمانده بود، دیلر به من دست شیطانی و وسوسه انگیز AK را داد وقتی در Big Blind بودم. به حریف هم که در موضع Cut-Off (یکی قبل از Botton) نشسته بود، دست 77 را داد. Blind ها به شرح زیر بودند:

8000/4000. علاوه بر آن هر بازیکن باید هر دست 500 Ante تائی پرداخت میکرد و کلو من چیزی در حدود 120000 تا بود. بازیکن Cut-Off، 20000 تا ریخت وسط و من توی دلم با تورنامنت وداع کرده، از جان گذشته همه 120000 تا رو ریختم وسط: All-in. اونهم فوراً منو دید و دو تا 7 کذابی برنده شدند. من در مقام 82م حذف شدم و شایسته دریافت 12000 یورو. این بی شک بزرگترین موفقیت در زندگی پوکری من به حساب میومد. البته اگر کمی صبر کرده بودم و فقط دو نفر دیگه حذف میشدند، حداقل 1000 تا بیشتر میگرفتم و 1000 یورو خیلی پول بود برای من در اون زمان. خیلی از مردم باید یک ماه برای 1000 یورو کار کنند. به هر حال خیلی خیلی شاد بودم از اینکه در عرض سه روز این همه پول درآورده ام و به سرمایه گذارم ثابت کرده ام که میتونم از این راه برای هر دومان سود فراوان بدست بیارم.

این داستان ادامه دارد...

انواع دست ماقبل فلاپ در بازی هولد-ام:

این تقسیم بندی شاید به نظر خواننده خسته کننده باشد ولی بسیار مهم است. چرا که به نسبت عمق کاو جلوی مان، باید گروه متفاوتی از دستها را بازی کنیم و گروه دیگر را دور بریزیم.

دسته‌های ممتاز: شامل جفت های بزرگ مثل AA-KK-QQ-JJ-TT و همچنین دست معروف AK. اینها بهترین دستها برای شروع هستند و تقریباً از هر موقعیتی و با هر عمق کاوی قابل بازی هستند و سود آور.

دسته‌های متوسط: شامل جفت های متوسط مثل 99-88-77-66 و آس های بزرگ مثل AQ-AJ-AT.

دسته‌های آینده دار: شامل جفت های کوچک مثل 55-44-33-22 و آس های پای رنگ (Suited Aces) مثلاً آس و 6 خاج و یا آس و 4 پیک و همچنین کارت های متصل همرنگ (Suited Connectors) مثل 6 و 7 دل و یا 8 و 7 خست که توانائی این را دارند که پای رنگ و یا همزمان پای Straight بسازند.

دسته‌های مایه درد سر: شامل دسته‌های عکس دار مثل QJ-KJ-QT-JT و بعضی وقتها KQ و امثالهم. اینها دسته‌های مورد علاقه بازیکنان مبتدی هستند و با اینها معمولاً میتوان یک دست بازنده فلاپ کرد. وقتی هم که یک دست قوی فلاپ میکنیم احتمالاً به یک دست بهتر میبازیم. اینگونه دستها ما را بعد از فلاپ درگیر موقعیتهای بسیار نامطمئن و لغزنده کرده، ما را مجبور میکنند که تصمیمات بسیار مشکلی بگیریم. (البته با افزایش مهارت و تجربه میتوان همین دستها رو هم به نحو سود آوری بازی کرد.)

تنظیمات مربوط به عمق کاو (Deep Stack و Short Stack)

تقریباً مهمترین چیزی که یک بازیکن ماهر در No-Limit Holdem را از ناشی جدا میکند، توانائی تنظیم روش بازی به تناسب Effective Stack (یعنی اندازه کاو کوچکتر) میباشد. خیلی از بازیکنان ضعیف یا اصلاً حواسشان به تاثیر اندازه کاو موثر بین دو بازیکن نیست، یا حتی تصورات غلط و غیر تئوریک در اینباره دارند. مثلاً عده ای فکر میکنند که یک کاو بزرگتر از لحاظ ریاضی مزیتی بر یک کاو کوچک تر دارد. این به هیچ عنوان صحت ندارد و ناشی از نادانی این افراد است. (مگر در اواخر یک تورنامنت بخاطر گیری های فزاینده) اینها فراموش کرده اند که بازی No-Limit Holdem، در واقع Stack-Limit میباشد. یعنی در یک دست بخصوص، اگر من 1000\$ جلوام داشته باشم و شما 300\$، ما داریم هر دو سر 300\$ بازی میکنیم. چون شما نمیتوانید بیشتر از 300\$ از من ببرید و من هم نمیتوانم بیشتر از 300\$ از شما ببرم. حتی اگر من 1000000\$ هم جلوام داشته باشم، باز هم کاو موثر بین ما، 300 چوق است.

یک بازیکن قوی قبل از اینکه دستی را بازی کند، نگاه میکند ببیند مشتری احتمالی این دست کدام بازیکن است. کاو موثر بین خودش و این حریف چقدر است. شاید بهتر باشد این دست را اصلاً بازی نکند. این مسئله در فازهای پایانی مسابقات بسیار مهمتر میشود. چون Short Stackها یا نا امید میشوند و یا عمداً

All-in میروند. چون میدانند که برای شما خیلی سخت است آنها را ببینید. شما که با یک دست متوسط Raise کرده اید، گیج میشوید که چه کنید. فرض کنید در یک شهری فقط دو کازینو وجود دارد. هر دو بازی \$1-\$2 Blind ارائه میکنند. در کازینوی اول بازیکنان باید فقط با BB 10 شروع کنند (\$20) پس همه Short Stack هستند. در کازینوی دوم بازیکنان باید با BB200 شروع کنند (\$400) یعنی همه Deep Stack هستند. به نظر شما روش و استراتژی بازی در این دو کازینو یکسان است؟ دستهایی که قبل از فلاپ برای بازی انتخاب میکنیم از یک جنس هستند؟ به هیچ عنوان!

کاو کم عمق (Short Stack)

در زمانی که کاو ما و یا کاو حریف احتمالی ما کم عمق باشد، ما به دستهایی احتیاج داریم که یا قبل از فلاپ بهترین باشند یا دیر دیر، روی فلاپ تکمیل شده باشند. چون ما زیاد جای مانور روی فلاپ و بعد از آن را خواهیم داشت و احتمالاً سر فلاپ All-in خواهیم بود. البته بلوف زدن هم زیاد معنی ندارد. چون وقتی در پت 20 چوق باشند و هر یک از ما فقط 10 چوق در کاو داشته باشیم، احتمال موفقیت یک بلوف بسیار ناچیز است. پس باید دستی داشته باشیم که بتواند در Show Down بدون نیاز به بهبود، برنده شود. نه یک پاه، مثل پای Straight که تازه باید بهبود یابد. مزیت دیگر اینگونه دستها در موقعیتهایی که عمق کاو زیاد نیست این است که وقتی ما All-in باشیم، کسی نمیتواند به ما بلوف بزند و دست قوی ما حتماً به Show Down خواهد رفت. بر اساس همین نوع افکار یک استراتژی جامع کاو کم عمق (SSS / Short Stack) بوجود آمده که بسیار محکم، بر اساس انطباق آهنین و بازی خفت بنا شده. علاقه مندان میتوانند این استراتژی را در اینترنت یاد بگیرند که بسیار سودآور هم هست.

کاو عمیق (Deep Stack)

وقتی که عمق کاو ما زیاد باشد (حد اقل BB200)، همه چیز فرق میکند. تا جایی که خیلی از دستهای آینده دار دارای ارزش بیشتر میشوند. بعضی وقتها دستهای کاملاً اشغال را میتوان بازی کرد. به دو دلیل: اولاً پاداش فلاپ کردن یک دست قوی مثل سه و یا Straight چندین برابر است. (بخاطر پاداش مضاعف یا Implied Odds)

دوم اینکه اگر ما یک دست عجیب و غریب و ضعیف را قبل از فلاپ بازی کنیم، حریف به سختی میتواند حدس بزند که ما چه چیزی میتوانیم فلاپ کرده باشیم. یعنی باعث استتار بیشتر دست ما میشود.

سوم اینکه ما امکان و فضای مانور و بلوف زدن زیادی در طول دست داریم. اگر دستمان بهبود نیافت، هنوز هم میتوانیم با یک بلوف حساب شده، پت را از دست حریف در بیاوریم (Steal-Equity)

اصل شکاف (Gap Concept):

اصل شکاف که اولین بار توسط معلم و تئوریسین بزرگ پوکر دیوید اسکلانسکی (David Sklansky) مطرح گردید، میگوید: برای گران کردن (زدن یک توپ) به دست ضعیف تری نیاز داریم تا برای دیدن همان مبلغ توسط دیگری. به عبارت دیگر شکافی بین دست گران کننده بازی و دست بیننده وجود دارد. یا برای دیدن (Call) یک Raise، احتیاج به یک دست قویتری داریم تا اینکه خودمان بخواهیم Raise کنیم. مثال: اگر ما قبل از فلاپ دستی مثل آس و ده (AT) داشته باشیم، روی باتون نشسته باشیم (ته پت باشیم)، میتوانیم به راحتی Raise کنیم ولی اگر کسی قبل از ما Raise کرده باشد، نمیتوانیم به راحتی با همین دست او رابینیم. برای این Call احتیاج به دست قویتری داریم مثلاً آس و شاه (AK) همینطور، اگر ما روی کارت آخر رنگ داشته باشیم با شاه، میتوانیم All-in بزنیم، چون حریف اگر خودش رنگ با آس نداشته باشد، برایش سخت است که کال کند. برای دیدن ما نیاز به دست قویتری هست. ولی اگر حریفمان به ما All-in زد با همین دست نمیتوانیم به راحتی او را ببینیم. همین اصل باعث تقویت اصل خشونت در پوکر هود/ام میگردد. چون ما با دستهای ضعیفتر میتوانیم خشن بازی کنیم و حریف برای دیدن ما احتیاج به یک دست خیلی قوی تر دارد. در اکثر مواقع میتوانیم بازی های موفق انجام دهیم و حریف را به آنسوی شکاف تبعید کنیم. هر روز که به تجربه من افزوده میشود، متوجه اهمیت بیشتر این اصل میشوم.

دلایل موجه برای گران کردن بازی (Raise)

تنها سلاح ما سر میز پوکر، ژتونهای ما هستند. توپها و میالعی که بازی را پیوسته با آنها گران کرده و حریف را هدایت میکنیم. البته فواید جنبی هم عاید بازیکن توپ زنده میگردد که به آنها نیز می پردازیم. هر وقت از جماعت متوسط بازیکنان بپرسید چرا توپ زده اند و به چه علت با فلان دست بازی را گران کرده اند، در پاسخ خواهید شنید: میخواستم از دستم محافظت کنم و یا میخواستم ببینم کجای کارم و یا چون میدونستم جلو هستم. هیچکدام این دلایل برای یک توپ کافی نیستند. بلکه اینها فقط مزایای جانبی آن هستند.

یک بازیکن قوی و با تجربه هیچ وقت بدون داشتن یکی از دلایل زیر بازی را گران نمیکند:

- دلیل اول: بخاطر ارزش بالای دستش (Betting For Value) این مهم ترین اصل پوکر است. بازی را با دست قوی گران کن و بگذار مردم برای ادامه بازی پول خرج کنند. این عین مفت بری است. این عصاره پوکر است. هرکس در این هنر به استادی رسید از راه پوکر ثروتمند خواهد شد. دستش قوی است، میخواید با این دست پت بزرگتری ایجاد کند. امیدوار است که کسی او را بایک دست ضعیف تر دیده، به او پول ببازد. این ساده ترین و بدیهی ترین دلیل برای توپ زدن است. بازیکنان مجرب، هیچ فرصتی را برای این امر خیر از دست نمیدهند. هر جا که احساس کنند ممکن است کسی با یک دست ضعیف تر آنها را ببیند، یک توپ ارزشی میزنند. بزرگترین منبع درآمد همه پوکر بازان قوی، بهره برداری حداکثری از کنجکای حریف است. یعنی ما با دست توپ میزنیم و حریف پول میدهد تا دست ما را ببیند. پس هر چه گرانتر بهتر. خیلی وقتها هم حریف پول میدهد تا کارت بعدی را ببیند که این را شارژ کردن یا مجازات کردن مینامند. لحظه انتخاب مبلغ Value Bet (به خصوص در پایان دست بعد از آخرین کارت River) را میتوان به لحظه ای تشبیه کرد که یک خریدار برای کالای شما پیدا شده. شما باید یک مبلغ بزرگ و سود آور پیشنهاد کنید و امیدوار باشید که او آماده باشد آنرا بپردازد. این مبلغ نباید آنقدر کم باشد که سود شما را ضایع کند و نباید آنقدر خردی و بزرگ باشد که مشتریان کوچک و دستهای ضعیف تر را بپراند. بازیکنان ضعیف این اصل را برعکس فهمیده اند. یعنی وقتی که یک دست قوی دارند میخوانند ناچار بازی درآورده، دست قوی را در آب نمک بخوابانند. بعضی وقتها هم خیلی کم توپ میزنند تا خودشان را لو نداده، مشتری را نپرانند. به این ترتیب فرصت طلایی پول درآوردن را از دست میدهند. مثل این است که مشتری ساده لوحی جلوی شما ایستاده، بخواید کالای شما را بخرد و از شما بپرسد: فقط بگو چقدر میخواهی. در اینجا هر چه بزرگتر فکر کنی و گزاف تر قیمت بگذاری، بهتر است. چک دادن و انفعالی بازی کردن مثل این است که به مشتری دست به نقد بگویی: قابل نداره. هرچی دوست داشتی بده.

- دلیل دوم: وادار کردن یک دست قوی تر به تسلیم یا همان بلوف خودمان. زمانی که ما این احساس را داشته باشیم که حریف ما دست متوسطی دارد که ما را در Show down شکست خواهد داد ولی احتمالاً طاقت یک توپ دیگر را ندارد، باید از این فرصت استفاده کرده بلوف بزنیم. بلوف زدن و فقط منتظر بهترین دستها شدن ما را تبدیل به یک بازیکن سنتی ضعیف میکند.

- دلیل سوم: جمع آوری پول مرده (Dead money) که بعضی وقتها وسط میز بدون صاحب است و اولین کسی که توپ بزند صاحب آن خواهد شد. مثل به سرقت بردن بلایند ها (Stealing the Blinds) و حمله به پت های بی صاحب. فرض کنید که ما روی باتون هستیم و KQ داریم و همه دستشان را ریخته اند و نوبت ماست. ما یک توپ استاندارد میزنیم مثلاً 3xBB. فقط بازیکن Big Blind ما را میبیند. فلاپ می آید A26.

حریف چک میکند. در اینجا ما باید حتماً یک موشک ContiBet شلیک کنیم. چرا؟ به دلیل سوم. فرض کنیم حریف ما واقعاً دست ضعیفتری از ما دارد مثلاً 86. اوکه با دست ضعیفتر ما را نمیبیند پس ما Value Bet نزده ایم. دست بهتر هم مثلاً آس که نمیریزد پس بلوف هم نزده ایم. اما، ما باید این توپ را بزنییم برای جمع آوری پول بیصاحب و مرده ای که در وسط است. در ضمن یک دستی مثل 86 کاملاً هم بی بضاعت نیست. اگر ما پت را همینجا تصاحب نکنیم، چه بسا که روی کارتهای بعدی تو تا 8 بیاید و پت را از دست ما دربیورد. پس ما میخواهیم پول مرده را پارو کنیم و حریف را وادار کنیم که شانس بهبود دستش را رها کند. مدیریت و جمع آوری پول مرده در پوکر، بسیار مهم است و یکی از منابع اصلی درآمد من. از طرفی سعی کنیم، خودمان با بازی های شلخته و گشاد و تعقیبهای بی مورد، پول مرده برای دیگران تولید نکنیم.

اهمیت حمله به پت های بی صاحب

اگر شما شامه خوبی برای پت های بی صاحب داشته باشید و جرعت کنید بدون داشتن هیچ دستی این پت ها کوچک را بدزدید، کمک بزرگی به نتایج سالانه خود کرده اید و در طولانی مدت مقادیر زیادی پول مفت خواهید برد. فقط باید چشمهایتان را باز کنید و دقت کنید. ناگهان احساس میکنید که این پت صاحب ندارد. همه دارند بی حوصله و بی علاقه چک میکنند تا بروند سراغ دست بعد. شما میتوانید مبلغ نصف پت را توپ بزنیید. احتمالاً همه منتظرند که یک نفر اعلام کند دست خوبی دارد، تا دستشان را بریزند و به سراغ دست بعدی بروند. سعی کنید این شخص شما باشید. جالب اینجاست که از لحاظ ریاضی کافی است این توپ های شما در یک سوم موارد موفق باشند تا این حرکت سودآور باشد. چون شما مبلغ نصف پت را به خطر می اندازید تا دوبرابر آنرا ببرید. فلاپ هائی مثل 339، 882 و حتی J72 کلاً فلاپ هائی که احتمالاً به درد هیچکس نمیخورند، کاندیدهای خوبی برای اینگونه سرقت های موردی شما هستند که بسیار سود آور و مفید هستند.

پول مرده به دو صورت تولید میشود:

انفعالی (بخاطر بازی شلخته) یا فعالانه (بر اثر خشونت بی جا)

- پول مرده انفعالی (Passive Dead Money)، موقعی تولید میشود که ما توپ حریف را با دستی بسیار ضعیف ببینیم، به امید بهبود و یا با این امید واهی که او بلوف زده باشد (اکثراً قبل و روی فلاپ) خیلی از بازیکنان ضعیف و متوسط، تقریباً با هر دستی روی فلاپ اولین توپ را میبینند و به

امید کارت بعد هستند. در این لحظه، پول مرده تولید میکنند که بی علت وارد پت شده و دیگر نمیشود آنرا پس گرفت. چون حریفی که این توپ را زده بود، یا یک دست قوی دارد و یا به هر علت دیگر یک موشک دیگر شلیک میکند. اگر ما دستمان بهبود نیافت، ناچاریم تسلیم شویم و تمام پول مرده وسط را رها کنیم. دقیقاً به همین علت بهترین بازیکنان تاریخ، به هر دلیلی که توپ میزنند، همیشه بزرگ (تقریباً نزدیک به اندازه پت) میزنند. چون اگر حریف این توپ را به صورت انفعالی و شلخته وار ببیند، پول مرده تولید کرده که میتوان با توپ بعدی جمع آوری کرد یا با نشان دادن دست برنده در پایان برد. اکثر بازیکنان سر میز پوکر، به این خاطر میبازند که خیلی تعقیب و خرج کرده، پول مرده زیادی و بی مورد تولید میکنند که توسط بازیکنان زرنگ تر به موقع جمع آوری و به یغما میروند. (مفت بری میشود)

پول مرده فعالانه / بر اثر خشونت بیجا (Aggressive Dead Money)، موقعی تولید میشود که ما بدون داشتن دلیلی محکم مبنی بر ضعف حریف و بدون داشتن دست قوی، توپ بزنیم و سپس حریف ما را Raise کند. آنوقت ناچار میشویم پول مرده را همان وسط رها کنیم. اکثر بازیکنان ضعیف این کار را روی فلاپ میکنند که به این توپ، توپ الاغی (Donk Bet) هم گفته میشود. مثلاً ما در بیگبلایند نشسته ایم و یک دست ضعیف داریم. حریف قبل فلاپ توپ میزند و ما میبینیم. (اشاره اول: تولید پول مرده انفعالی با دست ضعیف) چون دلمان میخواهد فلاپ را ببینیم. فلاپ می آید، به درد ما نمیخورد. ما از روی سرخوردگی یا پرروئی و یا بدون دلیل، توپ میزنیم. (اشاره دوم: تولید پول مرده فعال) سپس میرویم توی شکم توپ زننده قبل فلاپ. حریف بلافاصله Raise میکند و یا از آن بتتر All-in میروند. ما ناچاریم دستمان را بریزیم و پول های خرج شده را روی میز به صورت پول مرده رها کنیم. نتیجه اخلاقی مهم: سر پت هائی نچنگید که به شما تعلق ندارند. سری که درد نمیکند دستمال نبندید. اصلاً اینگونه نبردها را شروع نکنید. تلفات بیجا که همان پول مرده است در نبردهای فرسایشی بیجا و بی دلیل در طولانی مدت، به کیف پول شما خسارات جبران ناپذیری وارد میکند.

مزایای جانبی گران کردن بازی :

توپ زدن چندین مرتبه جانبی هم دارد که هرگز نباید به عنوان دلیل اصلی فرض شوند. این مزایا به طور خود به خود در پس توپ زدن میآیند. هرگز نباید به صرف تحصیل مزایای جانبی (مثلاً محافظت از یک دست توپ) زد. یکی از

رایج ترین اشتباهات بازیکنان متوسط این است که آنها ارج بیش از اندازه به حفاظت از دست میگذارند. (فرع را مهمتر از اصل میگیرند.) چون خطرات تلخی در ذهن دارند از مواقعی که سه آستان توسط یک پای رنگ نابود شده. به این خاطر طوری رفتار میکنند که انگار حفاظت از دست مهمتر از پول درآوردن با این دست است. مثلاً وقتی یک دوپر کوچک دارند، فوراً رم کرده، حریف را فراری میدهند. میگویند باید از دستم حفاظت کنم که این بسیار بچه گانه است.

وقتی من یک دست قوی دارم، آرزو میکنم که حریفم یک دست مثل پای رنگ داشته باشد. با آن مرا تعقیب کند و پول به جیب من بریزد. اگر هم در 20% مواقع رنگ شد، هیچ اشکالی ندارد.

مزیت جانبی: حفاظت از یک دست آماده (اصل مجازات و سپس نا امید کردن)

در هر دست پوکر قبل از برگ آخر (River)، یک نفر یک دست آماده دارد (Made-Hand) که پیشتر است. دیگری یا دیگران، احتمالاً یک پای یک چیزی (Drawing Hand) دارند و عقب هستند. این تعقیب کننده گان، میخواهند با بهبود ورق خود با کارت های بعدی از دست آماده جلو بزنند. هم پت فعلی را ببرند (Express ODDs) و بهتر از آن، چیزی هم بیشتر از آن (یاداش مضاعف یا Implied Odds) یعنی مابقی کلو حریف را. مثلاً اگر من AA داشته باشم و شما 89 داشته باشید و فلاپ بیاید: A67، من سه اس دارم که یک دست آماده است و شما پای Straight دارید. من جلو هستم و شما دست مرا تعقیب میکنید. من میخواهم شما را برای این Straight، تا حد ممکن شارژ (مجازات) کنم. شما میخواهید با حداقل هزینه کارت و یا کارتهای بعدی را ببینید. میخواهید انشالله Straight شوید و از من جلو بیفتید. هم این پت را ببرید و بلکه چیزی هم بیش از آن. کاملاً واضح است که وظیفه بازیکنی که دست آماده دارد در مرحله این است که از دست آماده اش در برابر پاهای مختلف محافظت کند. حریف را تا جای ممکن مجازات کند. یعنی کارت بعدی را تا جای ممکن برای او گران کند. در مرحله دوم بسیار مهم است که اگر حریف که مثلاً پای رنگ بود این بهای گزاف را پرداخت و با کارت بعدی رنگ شد و خواست بیشتر ببرد، او را نا امید کرده و خریدار رنگ او نشویم و دستمان را بریزیم. یا حتی الامکان دست را ارزان به Show Down برسانیم. البته در عمل بسیار سخت است که واقعاً بدانیم که آیا حریف رنگ دارد یا خیر. اگر کسی به این مرحله از مهارت در پوکر برسد که حریف را برای پاهایش به اشد مجازات رسانده، کارت های بعدی را به او به حد اکثر ممکن (نه بیش از حد گران که مشتری ببرد) فروخته، سپس در مرحله بعد وقتی که این داوطلب به آنجا که میخواست رسید و از دست ما جلو افتاد، دیگر یک ریال به او نبازد، واقعاً بهترین پوکر را بازی کرده و مفت بری را به کمال رسانده است. مثلاً در مثال بالا سه اس ما دست آماده است و حریف جویای Straight ما در واقع 4.7 به یک عقب است. یعنی تقریباً از هر 5 بار که بازی کند یک بار Straight میشود. این هم محاسبه اش کاملاً ساده است: چون یک

دست ورق 52 کارت دارد و 5 تای آن بر او معلوم است که شامل دست خودش (2 برگ) و فلاپ (3 برگ) میباشد. پس میماند 47 کارت نامعلوم که 8 تای آنها به درد دست وی میخورند (4 تا 10 لو و 4 تا هم لو) (اینها Out یا برگ برنده هستند). 47 تقسیم بر 8 میکند 5.8 یعنی از هر 5 باری که این پول را بپردازد، به طور متوسط یک بار آن کامیاب میشود. حالا فرض کنیم که در پت 100 چوق وجود دارد. اگر ما 20 تا توپ بزنیم با سه اس، در پت 120 چوق وجود دارد و قیمت شرکت در این قمار برای پای Straight او فقط 20 چوق است. یعنی 6 به 1. این قیمت را Express ODDs یا اختصاراً Pot Odds مینامیم. از طرفی شانس بهبود او تقریباً 4 به 1 است. این شانس را Odds مینامیم. پس او دارد قیمت بسیار مناسبی دریافت میکند و باید حتماً این 20 چوق را بپردازد. حالا فرض کنیم که ما میخواهیم او را حسابی شارژ کنیم. به جای 20 چوق میزنیم 100 چوق یعنی 200 چوق در پت است. برای شرکت در این قمار او باید 100 چوق بپردازد یعنی 2 به 1. از طرفی او که از هر سه بار یکبارش کامیاب نمیشود. بلکه از هر 5 باریک بار. یعنی شانس بهبودش 4 به یک است. یعنی به او یک قیمت گران میدهیم و او را مجازات میکنیم. حالا اگر او این 100 چوق را ببیند، یک اشتباه ریاضی پوکری انجام داده. فرض کنیم ما و این بازیکن 100 بار در طول زندگی پوکریمان با هم در چنین موقعیتی روبرو شویم. هر بار بازی به همین شکل انجام شود و او هر بار این 100 چوق را بپردازد. پس او جمعا 10000 چوق پرداخته. از طرفی از هر 5 بار یکبار برنده شده و 300 چوق میبرد. یعنی در صد بار 20 بار برنده شده و 20 بار 300 چوق میبرد یعنی 6000 تا. به عبارت دیگر 10000 خرج کرده تا 6000 ببرد. در 100 دست، 4000 تا ضرر میکند. ما با این کارمان 4000 چوق سود کرده ایم. متأسفانه بازی پوکر به این سادگی ها هم نیست چون وقتی که دست او کامل میشود، معمولاً ما به او بیشتر از اینها میبازیم.

Implied Odds یا پاداش مضاعف

Implied Odds یعنی امید به بردن مبالغ مازاد و کلان در آینده، (مثلاً در پایان دست بعد از River) در صورت بهبود دست با یک برگ برنده. به همین سادگی. برمیگردیم به مثال بالا. حریف جویای استریت ما نه تنها میخواهد 200 چوق موجود در پت را ببرد بلکه میخواهد مثلاً اگر 5 یا 10 بیاید و استریت بشود، 300 چوق دیگر هم مطالبه کند. این امید را Implied Odds مینامیم که نباید در محاسبات نادیده گرفته شود. مثلاً اگر ما 100 تا بزنیم و به او قیمت 2 به 1 بدهیم، ممکن است که این قیمت برایش گران باشد ولی او با احتساب Implied Odds، این 100 چوق را میپردازد. حالا اگر مثلاً کارت آخر 10 آمد و او از ما جلو افتاد و خواست برنامه اش را عملی کند و 300 چوق توپ زد و ما هم برداختیم، ما برنامه او را کامل کرده ایم. در نتیجه آن Call صدچوقی روی فلاپ که اشتباهی ریاضی بود، برایش سودآور هم میشود. چون 300 تای داخل پت را میبرد + 300 تا هم در پایان. انگار که از ابتدا 100 تا داده که 600 تا ببرد و در واقع قیمت درستی گرفته 6 به 1. در اینجا اهمیت اصل ناامید کردن واضح میگردد. یعنی ما

باید سعی کنیم وقتی که حریف از ما جلو افتاد و مثلاً Straight شد، دیگر این 300 تا اضافی را به او نباخته، خط بطلان بر محاسباتش بکشیم و امیدش را ناامید کنیم. این Fold هوشمندانه ما باعث میشود که آن Call صد چوقی او در گذشته سودآور نشده، در طولانی مدت او ضرر کند به سود ما.

مبلغ ایده آل یک Raise

مبلغ ایده آل هر Bet و یا Raise آن مبلغی است که دست آماده ما را در برابر انواع آفات و پاهای مختلف حفاظت کرده، ولی مشتری ها را هم نبراند. این مبلغ سر فلاپ معمولاً چیزی در حدود $3/2$ پت است. یعنی در یک پت 90 چوقی اگر 60 الی 70 چوق توپ بزنی، ایده آل است. در ضمن مبلغ توپ ما نباید دست ما را لو بدهد. خیلی از بازیکن ها بر طبق یک الگوی نسبتاً ثابت و قابل پیش بینی توپ میزنند. در این صورت مبالغ توپشان، دستشان را و یا حد اقل نوع دستشان را لو میدهد. همچنین باید ملاحظات مربوط به نوع شخصیت حریف هم در نظر گرفته شود. مثلاً اگر ما دستی داریم که نمیخواهیم به All-in کشیده شود و حریفمان تضاداً از نوع الاغ است، ممکن است با هر نوع توپ زدن رم کرده و سیفون را بکشد. بهتر است اصلاً توپ نزده، چک کنیم و با این کار پت را کنترل کنیم.

پرهیز از توپ بیش از حد زیاد

بعضی از بازیکنان ناشی، آنقدر وحشت از این دارند که یک نفر پای یک چیزی داشته باشد و دستش را بهبود بخشد که به طرز افراطی به محض اینکه احساس کنند جلو هستند، All-in میروند و مبالغ چندین برابر پت را به خطر می اندازند. حال آنکه یک توپ $3/2$ پتی و یا حد اکثر هم اندازه پت کاملاً برای حفاظت در برابر هر نوع پا کافی بوده، پای رنگ و سایر آفات را به اندازه کافی شارژ میکند. کسی که مبلغ چندین برابر پت توپ بزند، دو دلیل اصلی برای Raise را زیر پا میگذارد:

اولاً دستهای ضعیف تر که دلمان میخواست ما را ببینند و پول به ما ببازند، متواری میشوند و ما از این بابت ضرر میکنیم.

دوماً فقط دستهایی ما را میبینند که قوی از ما هستند. در نتیجه ما چندین برابر نیاز پول میبازیم. چون فرصت ریختن دست را از خودمان گرفته ایم. با پای خودمان رفته ایم در دام دست قوی تر. در این حالت، ما پول مرده فعال یا خشن تولید کرده ایم.

هنر دستخوانی یا تخمین بازه دست حریف (Hand Range)

خواندن دست حریف به نظر مثل کیمیاگری میماند ولی وقتی ما با اصول و ترندهای آن آشنا شویم، میبینیم که بعضی وقتها ساده است. دستخوانی نیازمند توجه و زیر نظر گرفتن دائمی تک تک بازیکنان است. هر چه شما مدت زمان بیشتری بازی یک نفر را زیر ذره بین قرار داده باشید، او را بهتر شناخته، از گرایشات و نقاط ضعف او اطلاع بیشتری دارید. ما در محاسبات و تحلیل ها و دست خوانی هایمان در پوکر همیشه تلاش میکنیم که بازه احتمالی دست حریف را بر اساس رفتارش/مبالغ توپ هایش حدس بزنیم. حال هرچه این بازه تنگ تر شود، ما به خواندن دست حریف نزدیک تر میشویم.

ولی حدس زدن و یا خواندن دقیق دست حریف بدون تقلب و یا داشتن علم غیب، تقریباً غیر ممکن است. (مگر با کارگذاردن دوربین و یا علامت گذاری برگها) از طرفی تلاش برای خواندن دقیق دست حریف، ممکن است به اشتباهات مهلك بیانجامد. چرا که اگر ما یک حدسی بزنیم و دقیقاً درباره یک دست خاص فکر کنیم و بر اساس آن حدس مثل وحی منزل عمل کنیم، ممکن است در آخر حدس ما غلط باشد و پول زیادی بابت بلند پروازی و غیب گویی مان بپردازیم. به همین خاطر بهتر است که تلاش کنیم بازه احتمالی دست حریف را تخمین زده و در طول دست با کسب اطلاعات جدید، مثل یک کارآگاه پلیس، سایر نظریات را حذف کرده و این بازه را کوچک و کوچکتر کنیم. یک کارآگاه با تجربه، هیچ کس را از ابتدای پرونده، مستقیماً مجرم نمیداند. بلکه سیستماتیک جلو رفته و ابتدا به چند نفر مظنون میشود و در باره آنها تحقیق میکند و چندین فرضیه در مورد پرونده میتراشد و به مرور و با کسب اطلاعات و نکات ریز در رفتار افراد مورد ظن و با استفاده از استعداد و شم پلیسی (که پوکر بازها هم دارای آن هستند)، بعضی از فرضیات را حذف کرده و حلقه ظن خود را تنگتر و تنگتر میکند تا اینکه مجرم حقیقی را پیدا کرده یا وادار به اعتراف کند. به طور کلی هر چه حریف ما منطبق تر و خفت تر باشد، دست رو را میتوان از روی رفتارش قبل از فلاپ تخمین زد. بالعکس هر چه بازیکن شلخته تر و گشادتر باشد، باید به زمین توجه بیشتری بکنیم. مثلاً یک فلاپ می آید AKQ و توپ زده میشود و حرف ما، ما را میبیند. دو کارت آخر هر دو 3 میآیند. زمین میشه AKQ33 اگر حریف ما منطبق باشه به هیچ وجه دستش ربطی به این دو تا سه نداره ولی اگر شلخته باشه و گشاد ممکنه سر باز و سه داشته باشه!

مرز آلودگی کاو (Commitment)

در بازیهای پوکر بدون محدودیت (NoLimit)، همیشه خطر این وجود دارد که هر لحظه بازی به All-in کشیده شود. این تهدید، همواره در فضا معلق است و همیشه بیم آن وجود دارد. در مواقعی که ما خودمان بهترین دست ممکن (The Nuts) را داریم، از All-in استقبال میکنیم. ولی متأسفانه ما نمیتوانیم همه عمر

منتظر بهترین دست بنشینیم و یا اینکه فقط با بهترین دست بازی کنیم چون چنین دست‌هایی بسیار نادر هستند. در عمل ما در بسیاری از دست‌ها درگیر می‌شویم بدون اینکه بهترین دست ممکن را داشته باشیم. در بسیاری از این موارد، ما می‌خواهیم از به All-in کشیده شدن وضعیت جلوگیری کنیم. البته این خطر همیشه در پس ذهن ما حضور دارد. ما ترجیح می‌دهیم در صورتی که همه ژتون‌ها به سمت وسط میز روانه شوند، ما یا بهترین دست را داشته باشیم، یا اینکه دست حریف برایش ارزش All-in دیدن را نداشته باشد و تسلیم شود. درست مثل یک نوشیزه باکره، کاو ما هم مقدس و باکره است و نباید با هر دستی هم آغوشی کند و خود را آلوده کند. نوشیزه خانم مسلماً وقتی که احساس کند که بهترین مرد ممکن برای خود را پیدا کرده، با او ازدواج میکند و تماماً خود را وقف او کرده، با او همبستر میشود. در واقع همه سرمایه خود را ریسک میکند. ولی در خیلی موارد او نمیتواند دقیقاً حدس بزند که آیا یک مرد متوسط، شاید یا برد خور است. پس تلاش میکند زیاد آلوده رابطه با مردهای نامناسب (مثل دستهای متوسط و یا نامناسب و یا گول زنک در پوکر)، نشود و موقعی همه چیز را به خطر بیاندازد که ارزشش را داشته باشد. نکته جالب و تشابه اصلی این مثال با کاو جلوی ما سر میز پوکر در این است که نوشیزه خانم از خطر آلوده شدن در وضعیت‌هایی که دیگر از آنها نمیشود بیرون آمد آگاه است و از آنها اجتناب میکند. مثلاً ممکن است مرد فریبکار به او بگوید که صرفاً قصد بوسیدن او را دارد و مسلماً بکارت که با یک بوسه از بین نمیرود. اما این نوشیزه خانم میدانند که جلوی آب را از سرچشمه باید گرفت و اگر او اجازه بوسه را صادر کند، تقاضای بیشرمانه بعدی پشت سر هم خواهند آمد. چه بسا موقعی به خود بیاید، که کار از کار گذشته و با مردی که نامناسب بوده و لیاقت ریسک همه چیز را نداشته همبستر شده و سرمایه را بر باد داده. من اصلاً قصد ورود به بحث فرهنگی و مذهبی و اجتماعی درباره بکارت را ندارم ولی این مثال به نحو احسن نحوه آلوده شدن در دست‌ها و موقعیتهای نامناسب در پوکر را نشان میدهد. در واقع میتوان ادعا کرد که کسی که این نکته را فهمید و از آن به نفع خود استفاده کرد، پوکر را فهمیده است. بازیکن زیرک با دستی که متوسط و گول زنک و خطرناک است، خود را درگیر پت نمیکند و خیلی زود (حداکثر سر فلاپ)، جلوی آلودگی بیشتر را میگیرد. زیرا میدانند که اگر نیمی از کاو خود را سرمایه‌گذاری کرد، دیگر بیرون آمدن از این باتلاق بسیار سخت شده، با یک دست متوسط و نه ایده آل هم آغوش شده است. همیشه با خود فکر کنید که پرداخت اولین مبلغ سر فلاپ با یک دست ضعیف، همان بوسه خطرناک است که میتواند همه سرمایه شما را به وسط بکشد. از طرفی اگر خودتان بهترین دست ممکن را دارید، سعی کنید با حداکثر زیرکی حریف را (که شاید قصد ندارد همه پول خود را ریسک کند)، آلوده و درگیر یک پت بزرگ تر کنید تا جایی که در پایان کار خود به خود به All-in کشیده شود. Call کردن یک توپ روی فلاپ همانا و شوخی شوخی در آخر All-in رفتن با یک دست بسیار متوسط همانا. در راستای این آگاهی ما چهار هدف را دنبال میکنیم.

1- تلاش برای به All-in کشیدن و آلوده کردن حریف در یک پت بزرگ وقتی که ما دست بهتری به نسبت بازه احتمالی دست حریف داریم. بدون تعارف، وقتی که احتمال زیادی می‌رود که دست ما از دست احتمالی حریف بهتر است، ما می‌خواهیم همه پول او را ببریم.

2- اجتناب از به All-in کشیده شدن وضعیتی و آلودگی خودمان و بکارت کاومان وقتی که دست ما از دست احتمالی حریف ضعیفتر است.

3- تهدید حریف به یک All-in احتمالی، اگر می‌خواهیم که او دستش را بریزد (نه تهدید کلامی بلکه با توپ زدن / جنگ سرد)

4- تا جای ممکن ندادن فرصت به حریف برای اینکه ما را تهدید به All-in کند. وقتی که ما دست متوسط و یا ضعیفی داریم و دلمان می‌خواهد دستمان را در Show Down نشان داده و شاید برنده شویم. مثلاً با Check کردن بعد از حریف به او فرصت این را نمی‌دهیم که ما را Check-Raise کرده، شاید با یک بلوف ما را مجبور به ریختن دست برنده کند. (اصل پت کنترل - Pot Control)

تشخیص به موقع قبل از رسیدن به مرز آلودگی

اما چه موقع تشخیص دهیم که موضوع دارد خطرناک می‌شود و ما یک قدم با All-in فاصله داریم؟ چه وقت باید خودمان را عقب بکشیم تا کاومان آلوده نشود؟ این نقطه حساس در هر دست را مرز آلودگی مینامیم. این مرز مرحله ای است که دیگر حجم پولی که سر آن قمار می‌شود، (Pot) بزرگتر از پولی می‌شود که ما باید سرمایه گذاری کنیم (باقیمانده کاو ما) اکثر بازیکنان مبتدی و یا حتی باتجربه ولی ضعیف وقتی با یک توپ روبرو می‌شوند که می‌تواند مقدار زیادی از کاو آنها را آلوده کند و به میان بکشد، از خود فقط می‌پرسند: آیا من جلو هستم؟ یا اگر کمی با سوادتر باشند می‌پرسند: آیا دست من نسبت به بازه احتمالی دست او جلو است؟ در صورتی که اگر توپی که می‌زنید مرز آلودگی را رد کرده، باعث شود شما آلوده پت شوید (Pot Committed)، باید از خودتان بپرسید: اگر حریف All-in برود، آیا دست من از بازه دست All-in او جلوتر است؟ اگر قبل از زدن توپ ندانید که چه جوابی برای او دارید اگر او All-in برود (فقط توپ بزنید چون جلو هستید)، خیلی وقتها غافلگیر می‌شوید. آنوقت مجبورید یا با یک دست متوسط با اکره رست او رابینید. حتی شاید دست برنده را بریزید چون All-in برای این دست بسیار گران و خطرناک است. اگر بخواهیم این ملاحظات را در یک قانون خلاصه کنیم، می‌رسیم به اصل آلودگی کاو که می‌گوید:

اگر دستتان دستی نیست که با آن سر همه پولتان بازی کنید، نگذارید که بیشتر از یک ثلث پولتان درگیر پت شود. اگر این اتفاق افتاد یعنی یک ثلث کاو و یا بیشتر از آن درگیر شد، دیگر به هیچ عنوان دستتان را نریزید. در اینجا منظور از کاو، کاو آن بازیکنی است که کمتر پول دارد یعنی کاو موثر بین شما و حریف.

(Effective Stack Size)

علت این امر این است که اگر یک سوم پول بین شما و حریف به وسط کشیده شد، دیگر پت بزرگتر یا برابر پول باقیمانده شما میشود. از این لحظه به بعد هر پولی که حریف وارد پت کند حداقل برای شما 2 به 1 پیشنهاد میکند. مثلاً اگر شما 500 چوق داشته باشید و حریف 300 چوق. کاو هر دو شما مسلماً 300 چوق به حساب میاید. (چون او نمیتواند از شما در یک دست بیشتر از 300 تا ببرد و شما نیز.) اگر یک ثلث پول درگیر شود. یعنی نفری 100 تا بریزید و وسط، 200 تا در پت است و 200 تا برای هر کدام باقی میماند. اگر حریفان All-in هم برود، 400 تا در پت است که بردنش برای شما 200 تا هزینه دارد. یعنی 2 به یک. اگر شما دستی دارید که کمتر از 1 به 2 شانس برد را دارد، اصلاً همان 100 تای اول را هم نباید میدادید. اگر از هر سه باری که در این شرایط قرارا میگیرید، یکبار آنرا برنده شوید، پس باید All-in را ببینید. پس قبل از اینکه کوچکترین پولی را درگیر کنید، همیشه اول محاسبه کنید. با آلوده نشوید و با اگر آلوده شدید، دستتان باید به اندازه لازم بضاعت بردن همه پول را داشته باشد. به عبارت دیگر دستی که یک ثلث کاو را تاب بیلورد باید طاقت درگیر شدن سر همه پول را داشته باشد. باید بتواند پایش تا آخر بایستد و الا همان یک سوم را هم نباید درگیر کرد. خیلی از این یک سوم های بیخود درگیر شده، تبدیل به پول مرده میشوند. پس تکلیف دستتان را قبل از درگیر کردن یک ثلث از پولتان روشن کنید. فرض کنیم در مثال بالا فقط نفری 50 تا درگیر پت کرده اید و الباقی 250 تا است. در اینجا اگر یکی از طرفین 50 تا توپ بزند، نباید فکر کنید 50 تا که چیزی نیست. دستم قویه. کسی که 50 تا توپ میزند دارد میگوید: آماده ای که یک پت 600 چوقی بازی کنیم؟ چون اگر 50 تا را دیدید دیگر 200 تا در پت است و مابقی پول طرفین به طور خودکار سر کارت بعد به داخل پت سرازیر خواهد شد. البته یک استثناء هم وجود دارد و آنهم در مواردی که اطلاعات جدید، حاکی از آن است که حریف به احتمال زیاد دستش را بهبود بخشیده و از شما جلو افتاده. آنوقت میتوانید بر اساس دست خوانی دستتان را بریزید. مثال: شما آس و شاه دارید و روی فلاپ آس می آید و با دوتا عدد پیک. شما با این حریف بارها و بارها بازی کرده اید و رفتار و طرز بازی اش را به خوبی میشناسید. میدانید که اگر پای رنگ داشته باشد، فقط هرچه شما بزنید میبیند ولی اگر سه شده باشد، Check-Raise میکند. خوب شما توپ میزنید و یک سوم کاوتان درگیر میشود و او فقط شما را می بیند. کارت بعدی پیک می آید و او میگوید: All-in. با توجه به شناختی که از حریف داریم، با وجود اینکه یک سوم کاومان آلوده شده، بهتر است که اینجا دستمان را بریزیم چرا که: جلوی ضرر را هرجا بگیری منفعت و احتمال رنگ بودن حریف بسیار بالاست.

ادامه داستان...

بعد از بازگشت من از مسابقه، بعضی چیزها تغییر کرده بود. روی سایت فیسبوک تعداد بی شماری تبریک و تمجید نوشته شده بود از طرف کسانی که با بازی من حال میکردند. همه میخواستند از خاطرات من در طول مسابقه بشنوند. روی یکی از سایت های خبری مربوط به رویدادهای پوکر، عکسی از عروسک کوسه من انداخته بودند که روی کارت هام قرار داشت. بازی ها حسابی رونق گرفته بودند. در همان روزها تصمیم گرفتم بعد از 7 سال به وطن باز گذشته و دیداری تازه کنم. دو هفته در وطن بوم و بعضی از یاران و قماربازان سابق رو هم دیدم. به چند نفر سپردم که اگر جانی بازی هولدام سراغ داشتند به من خبر بدهند که برای تماشا برم ولی نه برای بازی. چون شنیده بودم که بازیها خیلی سنگین شده اند. بالاخره یک نفر، یک نفر رو میشناخت که او یک بازی میشناخت و منو برد به یک آپارتمان مجلل در یک برج در یکی از مرتفع ترین و شمالی ترین مناطق شهر. یک میز بزرگ گرد وسط یک اتاق پذیرایی بسیار دلپذیر و زیبا. ده نفر مرد نسبتاً سن بالا و با ظاهری نسبتاً آراسته در حال بازی و خوش و بش بودند. کاملاً مشخص بود که همه پولدار هستند چون مبالغ بسیار سنگین بود. بعد از بازگشتم به شهر فرنگ شروع کردم به بازی جدی و مستمر در اینترنت و خواندن کتاب های بیشتر و پیشرفته تر. یکی از دوستان من که پوکر باز حرفه ای بود، به من یک کپی از یک کتاب الکترونیکی رو داد که خودش به قیمت 1000 دلار خریده بود. این کتاب عالی بود. من بیش از 5 بار این کتاب رو دوره کردم که چشمان منو باز کرد.

نام این کتاب بود : Easy Game که بعدها نویسنده این کتاب مربی خصوصی من شد. در اینجا از مربی بسیار بسیار خویم Andrew Seidman با نام مستعار Balugawhale قدردانی میکنم. شروع کردم به بازی فشرده تر در اینترنت و ناگهان معجزه ای شد. نمودار پیشرفت من به سرعت شروع به ترقی کرد و من در مدت کوتاهی دارای سرمایه بازی شدم.

در یک شب تاریخی در یک مسابقه 50 دلاری شرکت کردم و در بین 970 نفر شرکت کننده اول شدم و 8800 دلار جایزه گرفتم که موفقیت بزرگی به حساب میومد و برای من خیلی پول بود. از روی خوشحالی و از ترس اینکه پول ها رو ببازم، همه مبلغ رو ریختم به حساب پس اندازم. بعد دوران طلائی بردهای اینترنتی من شروع شد و من در مدت یکی دو هفته چندین هزار دلار برنده شدم.

من و شریکم تصمیم گرفتیم بازیهای هفتگی رو یک شماره گرون تر کنیم تا کانیتامون هم بالا بره. اتفاقا فکر خوبی هم بود. باوجود اینکه تعدادی از بازیکنهای خرده پا و کوچک اندیش رو از دست دادیم ولی کانایات مفید در زمان کوتاه تری بالا رفت و پت ها بزرگتر شدند. در یک روز بهاری من یک ایده بسیار جنجالی به ذهن رسید. تصمیم گرفتم در جمعه پایانی هر ماه در یکی از رستوران های شیک شهر که صاحبش ایرانی بود و (چلوکبابش هم بسیار لذیذ بود) بازی بیاندازم. بچه ها خیلی استقبال کردند و من شروع کردم به تبلیغ برای آخرین جمعه همان ماه. یک روز قبل از جمعه موعود من 10 بازیکن ثبت نام شده داشتم و میز پر شده بود.

یکی از بازیکنان معروف ایرانی که برای تماشا آمده بود به من گفت: "این بازی مثل بازیهای توی تلویزیون میمونه. همه چیز عالی و بسیار شیکه. پول زیادی روی میزه."

به لطف کانایات که هزینه هامو تامین میکرد تونستم سرمایه بازی جمع کنم. در اینترنت یک چند روزی زیاد بردم و دوباره به خودم چنان مغرور شدم که احساس کردم شکست ناپذیر هستم. درست چند روز بعد نصف بیشتر پول های برده رو دوباره باختم. در این دوره متوجه اصل مهمی در پوکر شدم و اون اینکه بازیکن موفق بعد از یک دوره رودست بودن، نباید شروع کنه به لایالی گری و به هدر دادن پول و زیادی گشاد بازی کردن. از اون بنتر هرگونه تلاش برای به سرعت انداختن جریان برد منجر به شکست میشود. شما باید همیشه نقش ماهیگیر با حوصله ای رو بازی کنید که مهارت زیادی داره ولی هیچ اجبار و عجله ای در کارش نیست. ماهیگیر صبر میکنه تا ماهی خودش بیاد و نوک بزنه بعد شروع میکنه به استفاده از مهارتهاش برای گرفتن این ماهی. خیلی وقتها هم بد شانس میاره و ماهی از آب بیرون میاد و گازش میگیره.

من دچار همین مشکل شده بودم. میخواستم این پول های باخته رو به زور پس بگیرم و فوراً. به همین خاطر بیشتر باختم تا اینکه به خودم اومدم و فهمیدم که جریان آب رودخانه پوکر رو نمیتونم به زور تسریع کنم. یک ترفند که در اینگونه موارد بسیار موثر است و من آنرا در یک سایت اینترنتی خواندم این است که همه پول موجود روی سایت پوکر را خالی کنیم و فقط به اندازه یک کاو پول باقی بگذاریم. بعد شروع کنیم یک میز را با دقت انتخاب کرده و با صبر و حوصله و تمرکز و با آگاهی از ارزش پول، به مدت یک ساعت بازی کنیم و بعد هم سر ساعت میز را ترک کنیم تا روز بعد. بدین ترتیب این انطباط وارد بازی ما میشود و ما دستها را هم با دقت بیشتری انتخاب کرده و ریسک های احمقانه هم نمیکنیم. اگر هم این کومان را باختیم تا روز بعد اجازه بازی نخواهیم داشت. بازیکنان اینترنتی میتوانند مقداری پول نقد و یا یک چک پول به مبلغ کاو مورد نظرشان را روی موبینور بچسبانند تا ارزش پول در نظرشان بیاید و آنرا بی دلیل به باد ندهند. در همان روزها که ما هر چهارشنبه و دوشنبه بازی می انداختیم شروع

کردیم با شراکت یک جوان ایرانی دیگر جمعه ها رو هم اضافه کردن که کمک درآمدی میشد برای ما.

این داستان ادامه دارد...

سطوح آمادگی بازیکن سر میز

فرض کنیم شما یک بازیکن موفق هستید که مرتباً در یک دوره خاص بازی میکنید و برنده هم میشوید. شما در سه سطح میتواند بازی کنید. یکی سطح آ که بهترین سطح آمادگی یک بازیکن است. وقتی شما در سطح آ بازی میکنید، تعداد خطاهای شما به حداقل میرسد. شما روحیه خوبی دارید، متمرکز هستید و دست حریف را بهتر میخوانید. خیلی از بازیکن ها میتوانند حداکثر یک الی دو ساعت در سطح آ بازی کنند. بعد از چند ساعت کار فکری به آهستگی بازده و کیفیت بازی شما به سطح ب افت میکند. در سطح ب شما به صورت خودکار بازی میکنید. مثل خلبانی که بعد از یک ساعت پرواز هواپیما را روی خلبان خودکار قرار میدهد. اشتباهات بزرگی نمیکنید ولی به طور تمام عیار/ شش دانگ/ بازی نکرده، متمرکز و خلاق هم نیستید. خیلی از بازیکنان در اینترنت که ده ها میز را به طور همزمان بازی میکنند، دائماً در سطح ب (روبوپیک) قرار دارند. اگر به فرض شما در سطح آ میتوانید 3 BB/100 برنده شوید وقتی به سطح ب نزول کنید، میتوانید فقط 2 BB/100 ببرید. بعد از مدتی بازی در سطح ب، بالاخره ذهن شما خسته میشود. یا شاید بر اثر چندین بدشانسی پشت سر هم یا عوامل محیطی یا جرو بحث سر میز با بازیکن دیگر، شما به سطح ث، یا همان تیلت نزول میکنید. در سطح ث شما دیگر آن بازیکن قوی سر شب نیستید. هیولای نفسانی در شما بیدار شده و انتقام میخواهد. شروع میکنید به باختن منفی 2- BB/100 و یا حتی بدتر از آن. تعداد اشتباهات شما زیاد میشود. شما شروع میکنید به عجله کردن و تلاش ناموفق و بیجا برای به زور برنده شدن که بیشتر به نفع حریفان شما تمام میشود. پس تکلیف چیست؟

در شرایط ایده آل ما میخواهیم تا جای ممکن در سطح آ بازی کنیم و مدت طولانی تری این سطح را حفظ کنیم. بعد خواهی ناخواهی به سطح ب و روبوتیک نزول خواهیم کرد. به محض ورود به سطح ث در صورت امکان بازی را ترک کنیم و اگر امکان آن نیست، سعی کنیم در دستهای کمتری درگیر شویم، کمی خفت تر بازی کنیم. سعی کنیم به استرتری اولیه و محکم و نسبتاً محافظه کارانه (ABC Poker) نزدیک شویم و ترجیحاً بلوف نزنیم.

چند توصیه برای طولانی کردن سطح آ:

- هرگز دست به ورق (ماوس) نزنید اگر از لحاظ جسمی و روحی کاملاً سرحال نیستید یا مسائل و نگرانی های مهمی در سر دارید و یا خسته و کم خواب هستید.

- در صورت امکان قبل از رفت به بازی استحمام کرده و کمی استراحت کنید. این توصیه را بسیار جدی بگیرید چون یکی از رموز موفقیت شخصی من در طول سالها همین متد ساده بوده. خیلی وقتها قبل از بازی میرم پیش ماساژور چینی و جکوزی. سپس سر حال و شاداب میرم سر میز در حالی که خیلی از حریفان، خسته و کلافه از کار روزمره به کازینو میان.

سر هر ساعت برای چند دقیقه از بازی دست کشیده و به بیرون و یا روی بالکن رفته و هوایی تازه کنید. استراحتهای کوتاه بی اندازه در تقویت قوای فکری موثر هستند. همین استراحت های کوتاه، شما را از سطح ب به آ باز میگردانند. اگر نمیتوانید از هیجان بازی سر میز دست کشیده، آنقدر بی صبرانه منتظر دست بعد هستید که نمیتوانید حتی به دستشویی بروید، پس شما آنقدر آلوده و بیمار هستید که انضباط لازم برای بازی پوکر را هم ندارید. این بی ارادگی در طولانی مدت حتماً به ضرر شما تمام خواهد شد.

- هر دست را به صورت منفرد و با تمرکز کامل بازی کنید. بدون توجه عاطفی منفی به نتایج دستهای اخیر و بدون توجه به اینکه از لحاظ پولی امشب برنده و یا بازنده هستید. در لحظه تصمیم گیری هیچ عاملی که اجازه دخالت در تصمیم گیری شما را ندارد به ذهن راه ندهید.

اهمیت Value Bet های بزرگ روی کارت آخر

اندرو سایدمن، (یکی از بهترین مربیان هولدم/ام در اینترنت و مربی من) جمله معروفی دارد که من بسیار آنرا میپسندم:

اندازه Value Bet ها خود را روی کارت آخر دوبرابر کنید تا میزان برد شما در سال دوبرابر شود.

گران فروشی کنید! در کمال وقاحت. حتی اگر کاره دارید. از اینکه مشتری را پیرانید نترسید. همیشه یک نفر ساده لوح هست که فکر کند شما بلوف میزنید و شما را ببیند. این عین مفت بری است. شما باید بدانید که تنها منبع درآمد پوکر بازان کارگشته، کنجکاو و سادگی بازیکنان ضعیف تر است. همین است و بس. اینها کنجکاو هستند که ببینند شما آخر چه دارید که این همه گرانش کرده اید؟ کنجکاو که ببینند کارت بعدی چی میاد؟ اصلاً بعضی وقتها بدون دلیل و بدون دست پول میدهند از سر لجاجت. وظیفه ما این است که آنها را برای این کنجکاویشان به شدت مجازات کرده، خرج زیادی روی دستشان بگذاریم. آنها را برای ادامه بازی شارژ کنیم. این تنها منبع درآمد ماست: دستهای قوی را گران

بفروشید و حالشو ببرید نوش جونتون. ممکن است خیلی ساده به نظر بیاید ولی همه اش همین است. تمام داستان پوکر همین است، مفت بری.

دفاع از Big Blind ممنوع

این مسئله که ما در موضع Big Blind، مقداری سرمایه در پت داریم نباید ما را وسوسه کند که با دستهای متوسط و ضعیف دنبال دیدن فلاپ باشیم. چون اکثر فلاپ ها قاعدتاً به ما کمکی نمیکنند. اصولاً ما به خاطر نداشتن برتری موضعی در موقعیتهای دشواری قرار میگیریم. از گیری های خود دفاع نکنید. پولی که شما به عنوان گیری در پت دارید، دیگر مال شما نیست و متعلق به پت است. فراموشش کنید. یک ضرب المثل آمریکائی میگوید: پول خوب را از پی پول بد نفرست. در طولانی مدت هدف ما این است که هرچه بیشتر با برتری و اشراف (In Position) بازی کنیم و از موقعیتهائی که برتری با حریف است و او به ما اشراف دارد، پرهیز کنیم (Out Of Position) دفاع از Big Blind باعث میشود که ما مرتباً در شرایط نامساعدی قرار بگیریم. زرنگی کنید و تاوان Big Blind را ندهید. وقتی که مبلغ گیری خود را پرداخت کردید دستهای ضعیف و متوسط و بعضی وقتها خوب را هم بریزید. فقط دستهای خیلی قوی را در موقعیت گیری بازی کنید. من همیشه میگویم پولی که در Big Blind صرفه جوئی میکنیم، میتوانیم روی باتون سرمایه گذاری کنیم. این باعث میشود که در طولانی مدت دستهای کمتر در موضع ضعیفتر و دستهای بیشتری در موضع برتر بازی کنیم که این بسیار مفید و سود آور است.

بردهای تک رنگ و مرتب

زمانی که هر سه کارت روی فلاپ، یک رنگ بیاید، مسلماً بلافاصله دلیل نمیشود که کسی رنگ شده باشد. ولی باور کنید: اگر کسی مرموزانه شما را Reraise کرد، بدانید که رنگ دارد. به خودتان تلقین نکنید که به این راحتی ها کسی رنگ نمیشود. به همین راحتی ها ملت راه به راه رنگ میشوند و با Reraise شان آنرا اعلام میکنند. من این نکته ظریف را مجاناً به شما گفتم. باور نمیکنید، پول بیازید و دستشان را ببینید تا باور کنید. به همین ترتیب روی فلاپ های مرتب که هر سه کارت پشت سر هم باشند، وقتی شخصی مرموزانه Reraise کرد، Straight شده است.

اهمیت ریختن دست های متوسط بعد از آخرین کارت یا اصل نا امید کردن:

بعد از اینکه آخرین کارت یا River رو شد و مثلاً یک بازیکن انفعالی که تا اینجا فقط شما رو تعقیب کرده ناگهان به طور فعالانه توپ زد، بسیار بسیار مهمه که بدونید یک چنین آدمی در 95 درصد مواقع یک دست قوی ساخته و شما هم باید در 95 درصد مواقع اونو نا امید کرده، الکی پولدارش نکنید. دستتونو به راحتی

بریزید. پولدار کردن حریف این مشکل رو هم ایجاد میکنه که میزارن میرن و بازی خراب میشه. این اگر شما خودتان روی River توپ میزنید و کسی شما را Raise میکند، این شخص در 99.99% مواقع دست برنده را دارد و شما باید دستتان را بریزید هر چند که دلتان نیاید. این کار نیاز به اراده قوی دارد و یکی از مهم ترین تفاوت ها میان برندگان و بازندگان را تشکیل میدهد.

اصل دونهاشی یا گشاد کردن بازی:

اگر شما سر يك ميز بنشینید و از ابتدا تا انتها فقط با دستهای بسیار قوی وارد بازی شده، هرگز بدون دست توپ نزنید، دیر یا زود همه متوجه برنامه شما میشوند و به محض اینکه شما وارد بازی میشوید ویا توپ میزنید، متواری میشوند. وجهه شما به عنوان بازیکن خفت باعث میشود که کسی بی دلیل پول به شما نباخته و اکثراً از شما بشان بیاید و شاید دفعه بعد دعوتتان نکنند. از قدیم بازیکنان زبردست با فن دون پاشیدن و گشاد کردن بازی آشنا بودند. این فن شامل چند نکته ساده و انسانی است. بدین صورت که ما سعی میکنیم در ابتدا چند بار با دستهای بسیار ضعیف توپ بزنیم. همبیطور چند بلوف ارزان هم اجرا میکنیم و حتی دستمان را هم نشان میدهیم. از آنجائی که انسانها اهل تعمیم و زود قضاات کردن هستند، معمولاً در ذهنشان به ما برجسب هلو و یا گشاد بازیکن و یا ناشی میزنند. در نتیجه آستانه دستهایشان برای دیدن توپ های ما پائین میآید. بعد از اینکه مطمئن شدیم که آنها ما را با دستهای ضعیف میبینند، شروع میکنیم به مرحله دوم یعنی جمع کردن بازی.

مربتاً توپ های سنگین فقط با دستهای قوی میزنیم. بعضی از افراد آنقدر ساده لوح هستند که اگر يك بار بهشان يك بلوف نشان دهید، دیگر تا اخر عمر به شما مشکوکند و همیشه شما را میبینند. این دقیقاً همان چیزی است که ما میخواهیم. کلاً برنامه همه بازیکنان خیره این است که در پوت های کوچک و بی اهمیت، گشاد و لو و بی بند و بار جلوه کنند. میخواهند بازی را گشاد کرده و حریفان را از لاک خفتی خود بیرون بکشند. ولی مطمئن باشید که در پت های بزرگ و جدي دستهای بسیار جدي و قوی به میدان می آورند. اینها برای بازی الکی جنگ با بچه ها، شمشیر چوبی آورده ولی برای جنگ با آدم بزرگها و سر مبالغ جدي شمشیر پولادین میبینند. این را به اصطلاح میگویند دون پاشی!

مرز نسبی بین دستهای قوی و ضعیف:

در هر نوع از بازی پوکر در عمل یک مرز تقریبی بین دستهای قوی و ضعیف تشکیل میشود. دستی که روی این مرز قرار دارد، دستی است کاملاً نسبی و قابل قبول که با آن میتوانید به احتمال زیاد برنده شوید و یک توپ متوسط از یک بازیکن متوسط (نه خفت/نه گشاد) را ببینید. در مقابل یک توپ سنگین احتیاج دارید قتیله را کمی بالا کشیده، دست قوی تری به کارزار بیآورید. به عنوان مثال در بازی روبسته پوکر سنتی ایرانی با 5 کارت، سه تا سر باز (به نظر من) روی

این مرز قرار دارد. یعنی با سه سر باز می‌توانید یک توپ متوسط رو ببینید و احساس حماقت و سادگی نکنید. در بازی هولدام بر همه کس عیان است که این مرز روی دوپر (Two Pair) قرار دارد. یعنی اگر رنگ و Straight ممکن نباشد، شما احتمالاً با دوپر دست خوبی دارید. در بازی Omaha، این مرز روی (Top Set) قرار دارد. یعنی معمولاً سه آس و با دوپر اجازه ندارید یک توپ معمولی را هم بعد از کارت آخر ببینید.

همین مسئله باعث شده که تعداد بیشماری (احتمالاً شامل خود شما هم میشود) از بازیکنان متوسط هولدام، استراتژی من درآوردی و غیر علمی و توهمی دوپر را اختراع کنند (Two Pair or Better Strategy) که به آن در بخش شایعات، به تفصیل می‌پردازیم.

ادامه داستان...

متأسفانه در ابتدای تابستان همان سال، مغازه ای که در آن بازی می‌انداختیم ورشکست شد و تعطیل کرد. (نه بخاطر ما) از طرفی عده زیادی از بازیکنانی که ما همیشه دعوت میکردیم، مسافرت بودند و فصل، فصل بدی بود. این فصل

مصادف شد با یک دوره بدنسازی در بازیهای آنلاین من و باعث سقوط موقتی روند موفقیت من شد. ما مجبور شدیم که چندین هفته از بازیها صرف نظر کنیم. در این مدت من به سایر بازیها رفتم تا با بازیکنان جدید آشنا بشم. هفته ای دوبار هم به کازینو میرفتم و تجربیات بسیار خوبی کسب کردم. تکنیک هائی که در کتاب ها و ویدئوها یاد می گرفتیم، به سرعت وارد بازی روزمره ام میشد. در این مدت یک دوره ویدئویی 16 قسمتی از اندروسایدمن نویسنده همان کتاب 1000دلاری، بدستم رسید. دوبر کامل همه قسمتها رو تماشا کردم و کلی الهام گرفتم. تا اینکه تصادفاً با صاحب یک کلوب پوکر در نزدیکی خانه ما برای یک روز دوشنبه به توافق رسیدیم. این روز دوشنبه موفقیت آمیزترین برنامه در یک سال گذشته شد. ما دو میز پر داشتیم. خودمان هم حسابی بردیم و شکم کوسه دوباره پر شد. اما صاحب کلوب ترس برش داشت و گفت که از اداره امکان به او تلفن شده و او دیگر از این برنامه ها نمیگذارد. دفعه بعد در یک کلوب خیلی تابلو و معروف بازی انداختیم. دفعه بعد مجدداً دوره را در همان رستوران شیک ایرانی انداختیم که این بار همه رکورد ها را شکستیم و موفق ترین برنامه تا آن روز شد. یکی از بازیکنان ثابت دوره های من که جوان بسیار باهوشی بود، (با سن 24 سال صاحب سرمایه ای عظیم و چندین شرکت بود)، به من پیشنهاد کرد که در شرکتش شروع به کار کنم در بخش بازاریابی اینترنتی. علت این پیشنهاد این بود که من بتوانم چیزی برای عرضه در جامعه داشته باشم و عنوانی برای معرفی غیر از پوکر باز. حاج خانوم بنده خدا خسته شده بود از بس از او با فضولی تمام پرسیده میشد که شغل شوهرش چیست و او باید چه جورایی برای مردم توضیح میداد که شوهرش پوکر باز است ولی آنطور که آنها فکر میکنند داتماً در حال به باد دادن پولها نیست.

مسئله در اینجا است که عنوان اکثر مشاغل، خود به خود توجه کننده نوع فعالیت و توجه کننده نحوه درآمد زائی آن است. منظورم این است که اگر شما به کسی بگوئید: من نانوا هستم، طرف مقابل حتی اگر هیچ آشنائی با جزئیات و تکنیک های نانوائی نداشته باشد، میتواند به وضوح تصور کند که شما آرد را میگیرید، خمیر میکنید و آن را به نان تبدیل میکنید و این هنر شماست. به واسطه آن پول شرافتمندانه ای در میآوردید (ارزش افزوده) حتی در مورد مشاغل مدرن تر هم تقریباً واضح است که شما یک هنری دارید که به واسطه آن نان حلالی در میآوردید. در مورد پوکر این هنر شما به حدی ظریف و نامحسوس است که حتی خیلی از بازیکنان نمیتوانند دقیقاً درک کنند که چطور کسی میتواند از این راه زندگی کند. چه برسد به کسانی که هیچ آشنائی با آن ندارند. یعنی اگر شما هم بخواهید نمیتوانید در چند جمله به کسی توضیح دهید که هنر شما دقیقاً در چیست. چندین کتاب برای توضیح این هنر لازم است. خلاصه نمیتوان راست راست در جامعه راه رفت و گفت: "سلام. من فلانی هستم، پوکر باز حرفه ای." این در طبیعت جوامع امروزی است و کاریش هم نمیشود کرد. به خاطر حرف مردم هم که نمیتوان از این همه پول مفت گذشت. پس ما لا اقل تا زمانی که شهرت جهانی پیدا نکرده ایم، باید یک پوششی برای فعالیتهایمان داشته باشیم. همین دوست من که میخواست مرا استخدام کند یک فکر دیگری هم داشت و آن اینکه ما یک

کلوپ فوق العاده شیک مخفی بسازیم با دکوراسیون ایده آل و سرویس ایاب و ذهاب و ماساژور و خلاصه یک مکان ایده آل برای قماربازان در بخش خصوصی. به همین منظور وقت گرفتیم از یک وکیل مجرب جهت کسب اطلاع از عواقب قانونی چنین اقدامی. وکیل ما رو ترساند و به ما گفت که چنین کاری هیچوقت مجوز نخواهد گرفت. از طرفی وقتی آدم مزه کانیات آمد زیر دندونش دیگه نمیتوه ازش صرف نظر کنه. این داستان ادامه دار...

تفکرات بی پایه و شبهه خرافی در پوکر و پرهیز از آن

در اینجا من از کلمه شبهه خرافی استفاده میکنم چون این نوع تفکر یک پله از تفکر خرافی بهتر است. تفکر خرافی مطلقاً پوچ و بی معنی است و بر اساس سادگی و حماقت و بی سوادی مردم عامی بوجود می آید. اما تفکر شبهه خرافی چیست؟ در تفکر شبهه خرافی موضوع ظاهراً معقول به نظر میرسد ولی کاملاً منطقی نیست. هر نوع فکری که گوشه ای از آن یک نوع خلاء منطقی وجود داشته باشد، شبهه خرافی است. یعنی اگر یک فکر شبهه خرافی را به یک گزاره منطقی تبدیل کنیم و آنرا تجزیه کنیم، جایی از منطق و ارتباط عقلانی آن میلنگد. حتی افراد بسیار باهوش و با سواد ممکن است تعداد زیادی تفکرات بی پایه و نیمه خرافی داشته باشند. بازی پوکر به علت نواسانات زیاد و نتایج تصادفی در کوتاه مدت، مستعد بروز بسیاری از این نوع تفکرات و نصیحت های شبهه خرافی است. وظیفه ما به عنوان بازیکن حرفه ای، کشف و نابودی کامل همه انواع این نوع افکار است.

دو مثال در مورد تفکر شبهه خرافی در زندگی روزمره:

استفاده از فلک برای پس انداز پول های خورد. شاید خیلی از شما تعجب کنید و بگوئید کجای این خرافی است؟ پس بیایید موضوع را با هم تجزیه کنیم. فرض کنیم شما همیشه مانده پول خورد ته جیبتان را در یک فلک بریزید اما عادات پول خرج کردنتان را در زندگی روزمره به هیچ وجه تغییر ندهید. بعد از سه ماه فلک را بشکنید و با شادی فراوان متوجه شوید که مقادیری پول از جایی نامعلوم یک دفعه به شما هدیه شده. این پول وارد نظام اقتصادی جیب شما شده و بالاخره خرج میشود و یا فرض کنیم اصلاً در حساب بانکی شما دست نخورده تاپایان سال باقی میماند. در پایان سال وقتی ما درآمد ها و مخارج شما را یادداشت و از هم کم کنیم، تراز زندگی امسال شما بدست میآید. چه شما از فلک استفاده کرده باشید، چه نباشید، این عدد ثابت میماند. یعنی وقتی شما پول خوردتان را در فلک می اندازید، خودتان را گول زده اید چون نه به درآمد شما افزوده شده و نه از مخارجتان کاسته شده. اما اگر از خرید کالائی غیر ضروری صرف نظر کنید، به معنی واقعی کلمه پس انداز کرده اید. یعنی از هزینه های شما کاسته شده و در پایان سال پول بیشتری برای شما مانده است. در آن لحظه که فلک را میشکنید و مقداری زیادی پول در آن می یابید، چیزی به در آمد سالانه تان اضافه نشده. این

پول خودتان است از همان حقوق ثابت خودتان فقط تبدیل به سکه شده و زحمت شمردن و حمل آن به بانک، به گردنشان افتاده.

شایعات و خرافات مرسوم در عالم پوکر

شایعات اطلاعات غلطی هستند که بر اثر دید غیر علمی و بر پایه تجربه های کوتاه مدت شخصی پخش شده اند. چون پایه صحیح آماری ندارند، پابندی کورکورانه به محتوی آنها، خرج روی دست ما میگذارد. وقتی شما شروع به بازی پوکر میکنید، سر هر میز نکته ای گفته میشود. مردم چیزهایی که تک و توک از برنامه های تلوزیونی پوکر و یا از این و آن شنیده اند قرقره میکنند. این مسئله باعث شده تا تعداد زیادی گزاره های نادرست و دیدهای بچه گانه در مورد این بازی شکل بگیرد. برخی از این گزاره ها تا حدودی هم حقیقت دارند ولی معمولاً ناشی از برداشت بسیار سطحی و عامیانه از اصول بازی هستند. در زیر به تعدادی از این شایعات میپردازیم (لطفاً ناراحت نشوید اگر تعداد زیادی از این گزاره ها، همیشه از زبان شما شنیده میشوند. چون اکثر این شایعات بسیار متداول هستند.)

پوکر بازی بلوف های بزرگ است.

بخصوص تازه وارد ها و مبتدی ها فکر میکنند که بازیکنان بزرگ و افسانه ای، بلوف های بزرگ و افسانه ای میزنند. اینها بعد از مدتی که مرتباً توپ های ملت را دیده و در Down Show باز هم با یک دست قوی روبرو شدند، سرخورده میشوند و حرف های خنده داری میزنند مثل: این که پوکر نیست که بنشیننی و منتظر دست های قوی باشی و بازی قشنگ جور دیگه ایه. یا شروع به نفرت از بازیکنان خفت میکنند. شرمنده روحیات ورزشی علاقه مندان به بلوف و مانور های تماشاگر پسند. پوکر دقیقاً همین است. ما اومده ایم سر میز کاسبی کنیم. شما بازی و بازار را متأسفانه نمیشناسید. در عمل ملت خفت هستند و دستهای قوی قاعده هستند و بلوف ها استثناء. اگر دنبال گرفتن مچ بلوف زن ها هستید، دارید دنبال سوزن در انبار کاه میگردید و بزودی باید خانه پدری تان را بفروشید و تقسیم بازیکنان خفت کنید که به ندرت بلوف میزنند.

در بازی پوکر همه چیز مربوط به آدز (ODDs) و ریاضیات و علم آمار و احتمالات است.

در ویدئوهای آموزشی بچه گانه همیشه یک فلاپ نشان داده میشود که در آن دوتا دل هست و شما هم دوتا دل در دست دارید. پس شانس شما تقریباً 20% است.

بعضی ها چنان مجذوب این حرفها میشوند که گویی در پوکر مسئله، فقط مسئله محاسبه آرز است. این یک بزرگنمایی و کج فهمی بزرگ است. اولاً که ما همیشه در موقعیتهایی به این وضوح قرار نمیگیریم که بتوانیم به این دقت بگوئیم که شانس بهبود ما چقدر است. میدونید چرا؟ چون دست حریف را نمیدانیم! موقعی میتوان گفت که ما 100% بر اساس (ODDs) بازی میکنیم که ما با یک دوربین مخفی همیشه دست حریف را 100 درصد بشناسیم. آنوقت میتوانیم (ODDs) را حساب کنیم. در ضمن خیلی از اشتباهات ما اصلاً ربطی به مسئله (ODDs) ندارند. همیشه که ما پای رنگ یا Straight نداریم. خیلی از وقتها ما نمیدانیم دستهای آماده را چطور بازی کنیم.

- باید از دستم محافظت کنم!

خیلی ها تا جایی پیش میروند که به محض اینکه فکر میکنند حریف پای رنگ دارد، All-in میروند و یا وقتی که مثلاً یک Over pair آسیب پذیر دارند (مثلاً 99 روی فلاپی مثل 274)، فوراً آنقدر بازی را گران میکنند که دستهای ضعیف تر را میبرانند و دستها قوی تر هم که نمیریزند. اینها به اغراق میگویند: باید از دستم محافظت کنم!

-میخوام یک توپ بزنم ببینم کجای کارم (Betting for Information).

این هم از همان گزاره هایی است که از ویدئو های ارزان اینترنتی آمده. ما دلایل اصلی برای گران کردن بازی را نام بردیم. این اطلاعات که کجای کار هستیم، به نتایج ارزش این را ندارد که بازی را گران کنیم. این هم یک بدفهمی و تصویری عامیانه از بازی است.

-ما نباید به هیچ قیمتی با یک دست مغلوب کال کنیم.

مثلاً هر وقت که ما AQ داریم ترسو بازی کنیم چون ممکن است یک نفر AK داشته باشد و ما را مغلوب کند. این مسئله آنقدرها بزرگ نیست که مردم درباره آن حرف میزنند و در ویدئو های آموزشی سطح پائین درباره آن سخن میرود. (چون حرف بهتری برای گفتن ندارند). اصولاً احتمال بروز چنین وضعیتی آنطورها هم زیاد نیست که ما آنرا اینقدرها جدی بگیریم. به همین سبب بازی با کارت ها زنده (Live Cards) ابلهانه ترین تفسیر این شایعه است. این ایده کودکانه از آنجا آمده که در فیلم های میزهای فینال مسابقات بزرگ در شرایطی

که بازیکنان بعضی وقتها حداکثر 10 تا بیگ بلایند جلویشان دارند و مجبور هستند با اولین دست قابل قبول All-in بروند، تا اینکه توسط تورم و گیری های فزاینده، (به نحو فرسایشی) زنده زنده خورده نشوند. گزارشگر مثلاً میگوید بازیکن با کارت های زنده All-in رفته و مغلوب دست حریف نشده. این صحنه را مردم عامی میبینند و مثلاً در بازی ها Cash Game که هیچ عجله ای در کار نیست (اصلاً و ابداً)، صحبت از کارت های زنده میکنند که واقعاً خنده دار است.

Suited Connectors- دست بسیار قوی است و من ترجیح میدهم s67 و یا JT's داشته باشم، تا مثلاً QQ. این حرف هم یک شایعه غیر علمی است. اولاً که شما نمیتوانید هر وقت که s67 داشتید، با آن بازی کنید. احتمال اینکه یک دست بدر بخور با آن بسازید عملاً خیلی کمتر از تخیلات و شایعات است. دوماً شما اگر هم اینجور دستها را بازی کردید، حتماً باید برتری موضعی داشته باشید و مثلاً در BigBlind بازی کردن این دستها سم است. سوم اینکه برای اینکه اینگونه دستها اصلاً قابل استفاده شوند، عمق کاو ما باید خیلی زیاد باشد ($SPF > 25$) تا ما جای مانور کافی داشته باشیم. با عمق کم و متوسط بازی کردن اینطور ورق ها آنهم بدون برتری موضعی (Out of Position) یا اشراف به حریف، خطائی بزرگ است.

پوکر در اینترنت همه اش تقلب است و سر کاری است و من هیچکس را نمیشناسم که در اینترنت نباخته باشد و در اینترنت شما همیشه Suck Out میگیرید. علت به وجود آمدن این توهم این است که تعداد بازیکنان بسیار قوی و حرفه ای در اینترنت زیاد است. حتی حرکاتی که آنها میکنند و علت Raise هایشان، برای خیلی از بازیکنان متوسط قابل درک نیست. بازیکنان اینترنتی حرفه ای هستند و بعضی سالی 1 میلیون دست بازی میکنند. شب و روز دستهایشان را در فوروم های اینترنتی تحلیل کرده، هزاران برابر شما تجربه دارند. آنها 24 تا 40 میز همزمان باز میکنند. خودتان میتوانید حدس بزنید که آنها وقتی برای دستهای متوسط و ضعیف ندارند. میدانید یک میلیون دست در سال یعنی چه؟ یعنی اینها ختم روزگارند. این ها اصلاً قمار ندارند. وقتی شما بالاخره آن دست قوی را دارید، پولی به شما نمیبازند و یا حداقل ممکن را میبازند. اما وقتی آنها دست خوبی دارند، با هزار کلک، حداکثر ممکن را از بازیکنان گذری و تازه وارد اینترنتی بیرون میکنند. آن بچه محل شما که میگوید اینترنت همه اش سر کاری است، چند روزی بازی میکند و کمی شانس می آورد. از طرفی روند بازی در اینترنت به قدری سریع است که مهارت خودش را خیلی زودتر به جای شانس مینشانند. دیر یا زود آن دست فرا میرسد که رفیق ساده لوح شما بند را آب داده، گیج میشود و همه پولش را به یکی از این کوسه ها میبازد. بعد هم فحش و نفرین را نثار اینترنت میکند. موضوع این است که بازیکنان کوچک و خبابان و آشنایان ما هرگز از لحاظ سطح بازی و تجربه، به گرد این خوره ها و جانوران خطرناک اینترنتی هم نمیرسند. تقلبی در کار نیست.

- من با کارتهای کوچک بازی میکنم و AA بازیکنان خفت را شکست میدهم.

این همون موضوع پادکست ویدئو پوکر منه. اگر تا به حال گوش نکرده اید در صفحه آخر کتاب لینک شبکه صوتی و تصویری معتبر دات کام درج شده. همه میدانند که مرز بین دست قوی و ضعیف در بازی هولدام، سر دوپر قرار دارد. به همین خاطر اینها فکر میکنند که مسئله را حل کرده اند. این را من استرژژی من در آوردی دوپر (Two Pair or Better Strategy) مینامم. اینها دلشان به این خوش است که میروند امروز بازی و هر وقت دوپر داشتند رست میزنند و برنده میشوند. این استرژژی خیلی هم غلط نیست ولی به هیچ عنوان کامل هم نیست. بیش از حد بر پایه توهم، بیش از حد ساده و غیر ریاضی است. بازی هولدام بازی بسیار پیچیده ای است و شما نمیتوانید صورت مسئله را به نفع ذهن تنبیل خودتان تسهیل کنید. اینها خیلی وقتها دیده اند که یک بازیکن خفت با دست AA همه پولش را به یک دوپر ساده باخته است. برای همین فکر میکنند راز شکست دادن بازیکنان خفت و یا قوی این است که هر ورقی دستمان آمد بازی کنیم تا اینکه دوپر شویم و AA و KK را شکست دهیم. به عنوان مثال فرض کنیم یک نفر AA دارد در ضمن از لحاظ احتمالات AA در اکثر مواقع روی فلاپ بهترین دست است. کسی که AA را در دست دارد و $SPF < 5$ (یعنی اینکه یکی از دو طرف تقریباً 3 الی 5 برابر مبلغ موجود در پت را در کاو داشته باشد)، میتواند با خیال راحت همیشه رست بزند و همه پولش را به خطر بباندازد. حتی اگر حریف دوپر یا بهتر داشته باشد، مسئله ای نیست چون احتمالش کم است. ما که هیچ وقت نمیتوانیم به طور قطعی دست حریف را بخوانیم. پس باید احتمالات را محاسبه کنیم و نسبت مبلغ ریسک شده به احتمال برنده بودن دستمان را در نظر بگیریم. در اینجا میبینیم که استراتژی دوپر به نیت برنده شدن در مقابل AA، یک خطای دید و یک توهم است. در اصل ناشی از یادآوری عمدی خاطرات شیرین دفعاتی است که با دوپر، برنده شده ایم. در عمل و بعد از 100000 دست بازی، این به آن در شده، ما فقط خودمان را گول زده ایم. تازه خود بازیکن دوپرباز، هم تقریباً همیشه وقتی که AA داشته باشد و حریفش دوپر، همان مبالغ را خواهد باخت. چون در طولانی مدت دستهای خوب و بد می چرخند و جای AA و دوپر عوض میشود. این آقایان خودشان هرگز در سطحی نیستند که وقتی حریف دوپر داشت، دست او را بخوانند و AA را بریزند. مشکل دیگر اینکه این استرژژی من در آوردی، مجوز صادر میکند برای اینکه ما مرتباً قبل از فلاپ هر دست اشغالی را بازی کنیم. به خیال اینکه، به طور بالقوه هر دستی میتواند دوپر بسازد. این میتواند بسیار گران تمام شود. از لحاظ ریاضی، احتمال دوپر (یا بهتر) شدن روی فلاپ 49 به یک است. یعنی ما تقریباً 49 دست بازی میکنیم و 49 بار پول میپردازیم تا یک بار دوپر (یا بهتر) شویم. پس باید بار چهل و نهم بتوانیم پول آن 48 بار دیگر را در بیاوریم که این تقریباً غیر ممکن است. پس اگر کسی از ریاضیات و احتمالات پوکر ذره ای آگاهی داشته باشد، میفهمد که نمیتوان هر دستی را بازی کرد به صرف اینکه میدانند، دوپر از دو آس

میبرد. اینکه نشد استرژری. در ضمن اگر هم درست باشد، چیز تازه ای نیست که شما بدانید و حریف نداند. همه میدانند که دوپر از دو آس میبرند و وقتی آنها دوپر داشته باشند و شما دو آس شما پولشان را پس خواهید داد.

مشکل سوم این است که اینگونه بازیکنان در 32 درصد مواقع به جای دوپر، یک پر میشوند. یعنی به کمک یکی از کارتهایشان، روی فلاپ یک جفت میسازند. از آنجائی که اراده ریختن آنها ندارند، درگیر یک پت بزرگ شده، به کسانی که همان جفت را دارند ولی Kicker بهتری دارند میبازند. یا به یک جفت بزرگتر باخته، کلی هم در اینگونه دستها ضرر میکنند.

اصل انزوا

حمله کردن به بازیکنان ضعیف و منزوی کردن آنها

در طبیعت وقتی یک شیر به یک گله گورخر حمله میکند، دنبال کره ها و کلاً حیوانات ضعیف میگردد. بعد از شناسائی نقطه ضعیف گله، سعی میکند با یک حمله مقدماتی شکار مورد نظر را از گله جدا کرده، با او تک به تک طرف باشد و نه با تمام گله. سپس سر فرصت خدمت شکار رسیده، کار را تمام میکند. در بازی پوکر کورسه ها و بازیکنان ماهر، دقیقاً همین کار را میکنند. به محض ورود یک بازیکن ضعیف به پت، او را با یک توپ به موقع منزوی کرده، بقیه را فراری میدهند. سپس تک به تک با این ماهی به فلاپ میروند تا در یک فرصت مناسب حمله نهائی را انجام دهند. اصولاً در تئوری منزوی سازی، ما سه نوع برتی داریم:

- (1) برتری ورق: یعنی دست ما بهتر از دست احتمالی حریف است. وقتی یک بازیکن ضعیف با یک دستی مثل J6 وارد بازی میشود، ما میتوانیم با یک توپ به موقع با دستهای مثل AJ, QJ, KJ, JT آنها را منزوی کرده، تنها گیرش بیاوریم. سپس اگر فلاپی مثل J22 بیاید، کلی پول از او دربیاوریم. اما اگر ما در این راه زیاده روی کنیم و مثلاً او را با دستی مثل J4 منزوی کنیم، برتری ورق عملاً با اوست نه با ما. البته هر چه برتری موضعی و تکنیکی ما بیشتر باشد، ما میتوانیم به نسبت از برتری ورق صرفه نظر کرده و گشادتر بازی کنیم. مسلماً ما نمیتوانیم با هر دست اشغالی منزوی سازی کنیم ولی میتوانیم تا حدی گشادتر از معمول بازی کنیم تا شکار را گوشه رینگ ببندازیم.
- (2) برتری موضعی یا اشراف بر حریف: یعنی ما بعد از فلاپ همیشه بعد از حریف صحبت میکنیم. اگر ما به حریف اشراف نداشته باشیم باید به جبرانش یک دست قویتر داشته باشیم.
- (3) برتری تکنیکی: یعنی چه کسی پوکر باز ماهرتر، با تجربه تر و خطرناکتری است و در سطوح بالاتر فکری قرار دارد.

در حالت ایده آل ما هر سه این برتری ها را، در یک دست بخصوص داریم. مثلاً من هفته پیش در یک دست ایده آل دو تا آس داشتم (ورق/بضاعت برتر) و روی باتون نشسته بودم (موضع برتر) و حریم هم یک هلوئی تمام عیار و یک مبتدی ناشی بود. (یعنی برتری تکنیکی با من بود.) نتیجه این شد که من همه پولش را در این دست بردم. در عمل چنین شرایطی که گل در بر و می در کف و معشوق به کام باشد، به ندرت پیدا میشود. در نتیجه ما باید در بعضی مواقع از یکی یا دو تا از برتری های فوق به نفع سومی صرف نظر کنیم. بنا بر این اصل، تکنیک منزوی سازی پدید می آید. در منزوی سازی، ما با یک دست متوسط، یک بازیکن ضعیف را Reraise میکنیم (برتری ورق را فدا میکنیم) و امیدواریم که بقیه دستشان را بریزند و ما تنها با شکار بازی کنیم (در موضع برتر با اشراف کامل) به شرط اینکه ما از او ماهر تر باشیم. (برتری تکنیکی) مثل شیرینی که عضو ضعیف گله را بایک حمله مقدماتی از بقیه جدا و منزوی میکند تا سر فرصت با برتری تکنیکی اش در اشراف کامل او را شکار کند. بر اساس همین تئوری، هر چه مهارت ما در طول سالها کسب تجربه بیشتر شود، می توانیم گشادتر بازی کنیم. یعنی هرچه برتری تکنیکی بیشتر میتوانیم از برتر ورقمان بزنیم. یک مثال از زندگی روزمره که البته بدآموزی هم دارد. وقتی که ما تازه رانندگی یاد گرفته ایم، دست فرمانمان (برتری تکنیکی) هنوز خوب نیست. به همین خاطر نمیتوانیم به خودمان اجازه دهیم که با سرعت زیاد برانیم و مانور های خطرناک انجام دهیم. هر چه به مرور زمان دست فرمان و مهارتمان بیشتر میشود، میتوانیم به خودمان اجازه مانورهای ضریف تر و سرعت های بیشتر بدهیم. درست مثل پوکر، هر چه ماهرتر شویم میتوانیم گاز بیشتری بدهیم و گشادتر بازی کنیم، مانورهای خطرناک تر انجام دهیم و سر میز پوکر به اصطلاح لائی بکشیم. برای همین است که بعضی وقتها شما بازیکنان معروف و با تجربه را در تلوزیون و یا یک ویدئوی آموزشی اینترنتی ببینید که با دستهای بسیار ضعیف و در موقعیتهای بسیار شکننده، بلوفهای قوی میزنند. علتش این است که اینها بسیار ماهرند و میتوانند بعداً موقعیت را جمع و جور کنند. ولی شما که به اندازه آنها مهارت ندارید، نباید از آنها تقلید کورکورانه کرده و خرکی بازی کنید. چون به راحتی کنترل از دستتان خارج میشود و نمیتوانید بازی را مثل آنها جمع کنید. برای همین بهتر است که به عنوان مبتدی همیشه سعی کنید دستهای قوی و مطمئن را بازی کنید. گاز زیادی نداده، به اصطلاح خفت و با احتیاط بازی کنید. بگذارید برتری ورقی صحبت کند وقتی که برتری تکنیکی با شما نیست.

بدفهمی های مربوط به بضاعت دست:

تعداد بیشماری از بازیکنانی که من و شما میشناسیم این بازی را درست نفهمیده اند. چون تمام دانش آنها ناشی از تجربیات کوتاه مدت و ناقص سر میز است و یا ناشی از بدفهمی اصول علمی بازی. یک مثال جالب در این مورد، بدفهمی مفهوم بضاعت دست است. بازیکنان کژفهم فکر میکنند که در یک دست یا جلو هستند و یا عقب. اینها در دید ساده لوحانه شان به پوکر تصور میکنند که جفت داشتن، (مثلاً K.J دارند و روی فلاپ می آید J34) یک خط مرزی است که باید از آن

عبور کرد و وقتی از این خط عبور کردی دیگر همه چیز تمام است. دیگر نباید بگذاری هیچکس دیگر کارت بعدی را ببیند و از تو جلو بزند. خیلی وقتها سر میز جملات بچه گانه ای میشنوم، مثل: من جلو بودم، باید برم All-In تا از دست حفاظت کنم. انگار که فقط هدف ما فقط جلو بودن است و انگار که جلو بودن واقعاً یک خط است که از آن باید گذشت و راه بر دیگران بست. بضاعت یک دست یک مفهوم کاملاً نسبی است نه خطی! چرا؟! چون ما علم غیب نداریم و دست حریف را نمیشناسیم. پس ما با یک خط طرف نیستیم که هر که قبل از آن بود عقب باشد و هر که از آن رد شد، جلو باشد. ما با یک فضای بسیار نسبی و تقریبی و تخمینی طرف هستیم نه با یک خط پایان. به همین خاطر ما هرگز نمیتوانیم به خودمان اجازه دهیم که به حریف یک دست به خصوص را بدهیم (این کار مبتدی هاست)، بلکه ما یک بازه از دستهای احتمالی را فرض میکنیم که حریف ممکن است داشته باشد. سپس سعی میکنیم دریابیم که دست ما چه بضاعتی در برابر این بازه دارد. در مرحله بعد، سعی میکنیم از این برتری حداکثر استفاده را ببریم. تنها موقعی که شما 100% و برای همیشه جلو هستید و هیچکس نمیتواند از شما جلو بزند، وقتی است که شما روی فلاپ رویال فلاش داشته باشید و الا دست بالای دست بسیار است.

مثال جالب درباره تفکر خطی و بد فهمی بضاعت دست. یک شب من در قمارخانه شهر فرنگ مشغول بازی بودم که یک دست جالبی اتفاق افتاد. یک بازیکن جوان جوجه اینترنتی که خیلی ادعایش میشد، آمد سر میز ما. یک نفر قبل از فلاپ مبلغ زیادی با AK خاج، ریز کرد و جوجه اینترنتی ما با جفت 6 کال کرد. روی فلاپ آمد QJ7 که دوتای آن هم خاج بود. بازیکن اول که AK خاج داشت، هنوز هیچ جفتی نداشت ولی خودش را قوی میدید روی این فلاپ و توپ محکمی زد. جوجه اینترنتی با صدای بلند گفت: "من مطمئن هستم که تو پای رنگ هستی و من جلو هستم با جفت شش" و رفت Allin. حریف هم او را دید. در نهایت هم یک 6 دیگر آمد و جوجه خوشحال از اینکه بسیار هوشمندانه بازی کرده، یک پت بزرگ برد. اما و 100 اما. جوجه اینترنتی تفکر خطی داشت و فکر میکرد چون خودش از خط جفت داشتن رد شده و حریف احتمالاً فقط AK داره، پس دستش جلو هست و باید Allin رفته، از جلو بودنش دفاع کنه. این طرز تفکر خطی است و نه تفکر بضاعتی. اولاً که روی فلاپ 3 تا کارت به جفت شش آقا سر هستند (Overcards) و حریف میتونه هر کدام از اینها رو داشته باشه. دوماً به فرض اینکه جوجه علم غیب داشته و دقیقاً میدونسته که حریف آس و شاه خاج داره. شما میتوانید با یک برنامه کامپیوتری دقیقاً محاسبه کنید که روی این فلاپ آس و شاه خاج حدوداً 65 درصد بضاعت (شانس پیروزی در Showdown) داره و دو تا 6، فقط 35 درصد. یعنی اگر 100 بار این صحنه تکرار بشه و هر دو بازیکن Allin باشند، 65 درصد مواقع بازیکنی که آس و شاه رو داره میبیره. با 35 درصد شانس برد دیگه چه جلو بودنی؟ مگر جلو بودن یک خطه که ما ازش رد بشیم و بیگه جلو باشیم. در این مثال مسلماً باید از نتیجه گرائی پرهیز کرد. چون این نتیجه جزو اون 35 درصد به حساب میاد. همین بازیکنان کسانی هستند که قبل از فلاپ اگر مثلاً دوتا 10 داشته باشند آنچنان زیاد

میزنند که همه دستشان را میریزند. یا گیری ها را جمع میکنند و یا اینکه یک نفر با دوتا شاه خفتشان میکند. اینها میترسند روی فلاپ کارت هائی که به 10 سر هستند بیایند و دستشان را خراب کنند. غافل از اینکه این طبیعت دستی مثل دو 10 است که روی فلاپ چنین مشکلاتی داشته باشد. شما به عنوان پوکر باز باید بتوانید از پس اینطور موقعیتهای بر بیایید نه اینکه سعی کنید پای هیچکس به فلاپ نرسد. با بازی خرکی نمیتوان صورت مسئله را حذف کرد، فقط به این علت که ما در حل مسئله روی فلاپ ضعیف هستیم.

خطوط بازی Betting lines

روزی در یکی از جلسات آموزش اینترنتی، یکی از شاگردان از استاد پرسید: میشه کمی راجع به خطوط بازی توضیح بدین؟ استاد پاسخ داد: خطوط بازی، یک مبحث به خصوص نیست بلکه خود بازی است.

یک خط بازی بخصوص بنا به تعریف، به روند بازی و نوع حرکات یک بازیکن (Check/Bet/Raise/Fold)، در طول یک دست، در مقاطع 4 گانه (PreFlop/Flop/Turn/River) از ابتدا تا انتها (Showdown/Fold) گفته میشود. خطی که شما در طول بازی در پیش میگیرید، قابل خواندن و نوشتن است. به این زبان در دنیای اینترنتی Hand History گفته میشود. بدینوسیله میتوان دستهای بازی شده را در فوروم های اینترنتی بازسازی کرد و با دیگر بازیکنان به بحث و تبادل نظر در مورد نحوه بازی در این دست پرداخت که بسیار سازنده است.

مثال: شما قبل از فلاپ AK دارید و Raise متعارف کرده اید. فلاپ می آید A72، که بسیار فلاپ خوبی برای دست شماست. شما تصمیم میگیرید که چک کنید و اگر حریف توپ زد او را Raise کنید. (روی فلاپ خط Check/Raise را در پیش میگیرید.) شخص دیگری ممکن است در همین موقعیت خط Bet/Raise را مفید تر بداند و دیگری ممکن است بگوید در اینگونه مواقع باید Check/Call بازی کرد تا قدرت دستمان را لو ندهیم.

فایده اصلی توجه به خطوط بازی در این است که این خطوط تقریباً مهم ترین منبع اطلاعاتی ما در مورد دست حریف و تنها سر نخ برای حل معماهای دستهای آینده این حریف هستند. برای همین مهم است که هنگامی که درگیر یک دست نیستیم، به خطوط بازی سایر بازیکنان دقت کنیم. اینها را برای تحلیل های آینده در پرونده ای که به نام هر بازیکن در ذهنمان باز کرده ایم، ثبت کنیم.

خطوط با ما حرف میزنند. از دست حریف و از گرایشات او. بازیکنان مبتدی و یا ضعیف الفکر، همیشه خطوط ثابتی را در موقعیتهای ثابت پیش میگیرند. به همین خاطر قابل پیش بینی هستند. بازیکنان قوی و با تجربه در انتخاب خطوط

بازی بسیار هوشمند، پویا و خلاق عمل میکنند. به همین خاطر به سختی میتوان دستشان را از روی خط بازیشان (یا مبلغ توپشان) خواند.

اصل تعادل

تعادل در خطوط هم مطلب مهمی است. تعادل برقرار کردن در خطوط باعث پنهان شدن دستها و نیات ما میشود. میتوانیم با استفاده از خطوط بازی مختلف، در بازیمان تنوع ایجاد کرده، غیر قابل پیش بینی ظاهر شویم. البته تعادل سود ما را هم کم میکند. هرچه میزان دقت حریفان ما بالاتر باشد، ما مجبوریم از سودمان خرج تعادل کنیم. از طرف دیگر هر چه حریفان بی دقت تر باشد، ما میتوانیم تعادل را فراموش کرده، فقط به سود خودمان فکر کرده، پاک بازی کنیم. مثال: شما دو تا شاه دارید و فلاپ می آید KA4. در مقابل یک حریف قوی و با دقت باید جهت تعادل خطوط، چک کنید تا قدرت دستتان را استتار کنید. یعنی تعادل و استتار به ضرر سودمان. از طرفی اگر با یک حریف بی کله و بی دقت طرف هستید، میتوانید مستقیماً توپ زده، به استتار فکر نکنید و سودتان را به حداکثر برسانید. (گور پدر تعادل) اشکال ما انسانها این است که بنده عادات هستیم و به تدریج عادت میکنیم در موقعیت های ثابت، خطوط ثابت بخصوصی را پی بگیریم. اگر حریف های ما اهل دقت باشند، این خطوط را به خاطر میسپارند. گول ما را دیگر نمیخورند و دستمان را میخوانند. این نوع انباشته شدن اطلاعات در مورد حریف و جنگ روانی بین بازیکنان را Meta-Game مینامیم. مثال: در کاربنوی شهر ما مرد شهر فرنگی سن بالایی بازی میکند بنام هلگه. این آقا هلگه، هر وقت که فلاپ کمکش نمیکند، لجش میگیرد و چک/ریز میکند. از طرفی وقتی فلاپ دست خوبی برایش به ارمغان می آورد، مستقیماً توپ میزند. خیلی ها ساعت ها با هلگه بازی میکنند و متوجه این عدم تعادل نشده، از آن سودی نمیبرند. با کمی دقت میتوان از این عدم تعادل، سود کامل برد. مثلاً هر وقت که هلگه سر فلاپ چک/ریز کرد، باید گفت All-In. چرا که او در 90 درصد مواقع چیزی ندارد. هلگه خودش متوجه این الگوی تابلو در رفتارش نیست و امید وار هستم که متوجه این اشتباهش هم نشود. در مقابل وقتی یک بازی کن ذیرک روی فلاپ، چک/ریز میکند، میتواند همه چیز داشته باشد. یعنی خط چک/ریز فلاپ باید متعادل باشد. (85% با دست 15% بلوف) توجه کنید که تعادل مطلق 50/50 ممکن نیست. زیر در این صورت ما باید خیلی زیاد بلوف بزنیم که با توجه به بی اراده گی ملت، عدم ریختن دستهای متوسطشان، کلی پول سر این بلوف ها به باد میدهیم. این 15% به عنوان چاشنی برای حفظ کنجکاو بازیکنان دیگر و دونپاشی لازم است. البته اگر شما با یک الاغ به تمام معنی طرف هستید که اصلاً این حرفها سرش نمیشود، به راحتی در 100% مواقع با دست بازی کنید و هرگز بلوف نزنید. چه احتیاجی هست به چاشنی؟ در اینجا به شرح چند خط نامتعادل بسیار متداول در بین بازیکنان متوسط میپردازیم:

Reraise قبل از فلاپ (Bet-3 نامیده میشود): بازیکنان مبتدی و یا کم فکر، هر وقت که قبل از فلاپ Reraise کنند، یا دو تا آس دارند یا دو تا شاه. این یکی از نا متعادل ترین خطوط ممکن است. این عدم تعادل به شدت دستشان را لو میدهد. بازیکنانی هستند که با دستهای متنوعی قبل از فلاپ Reraise میکنند و این خط را متعادل کرده اند. حالا اگر یک بار واقعاً دو تا آس داشته باشند، همه فوراً دستشان را نمیخوانند و کنجکاو میشوند که این دفعه چه دستی داره؟

Check/Raise روی فلاپ: از خطوط نا متعادل دیگه برای مبتدی ها خط Check/Raise فلاپ است. مبتدی ها معمولاً دوپر به بالا (+Two-Pair) را اینطور بازی میکنند و این خطشان تقریباً هرگز بلوف نیست.

(Check/Raise All-In on the River): این خط بسیار تابلو در مبتدی ها در 100 درصد مواقع رنگ به بالا است و شما میتوانید با خیال راحت دوپر خودتون رو بریزید.

(Donkbet Pot-Size on the Flop): این در مورد فلاپ هائی که بزرگترین کارشان ده میباشد بسیار شایع است. مثلاً یک بازیکن متوسط نامتعادل قبل از فلاپ بازی را گران میکند. فلاپ میاید T44 (یعنی ده و دو تا چهار) این آقا به جای نصف پت و یا دو ثلث پت، یا فوراً All-In میرود و یا درست به اندازه پت توپ میزند. این شخص معمولاً دو تا سر باز دارد و وحشت از این دارد که کارت های بعدی شاه و بیبی و آس به همراه بیاورند. او میخواهد همینجا سر فلاپ، کار را یکسره کرده، سر کیسه را ببندد. از این به بعد دنبال الگوهای تکراری و خطوط نامتعادل، در بازی حریفانتان باشید. اینها را تحلیل کنید و به خاطر بسپارید. وقتی که دستی رو میشود همیشه دقت کنید و مراحل قبلی دست را مرور کنید. ببینید که این بازیکن، با این دست چه خطی را پیش گرفته. این داستان را در پرونده اش ثبت کنید برای آینده که دست مشابهی را علیه خود شما بازی خواهد کرد.

برقراری تعادل قبل از ورق (قبل از فلاپ)

در زمانهای قدیم که ما در وطن قمار میکردیم، یک علی سه پتی بود که هر دستی که داشت، همیشه قبل ورق میگفت: سه پت! امروزه هم در خیلی از بازیها برای شروع (3xBB) استاندارد حساب میشه و نقطه شروع مناسبی برای ماست. نکته جالب در مورد علی سه پتی این بود که این سه پتش استاندارد بود و متعادل. یعنی با دست بسیار قوی هم همین سه پت را میزد و با دستهای متوسط هم همینطور. پس حریفان به هیچ وجه از روی اندازه توپش نمیتوانستند به میزان قدرت دستش پی ببرند. اگر دقت کرده باشید در

بازیهای خانگی و مبتدی هولدام، بعضی از بازیکنان نامتعادل و تابلو، اندازه توپشان مستقیماً در ارتباط با قدرت دستشان است. اگر چند تا بازیکن حواس جمع بازی این فرد را زیر نظر بگیرند، متوجه میشوند که مثلاً فلانی هر وقت 3xBB بزند، یک دست متوسط مثل KJ دارد و هر وقت یک جفت مثل JJ داشته باشد، 9xBB میزنند. بعضی ها که هرگز قبل فلاپ بازی را گران نمیکنند مگر اینکه دوتا بی بی یا شاه یا آس داشته باشند. در واقع در یک دنیای ایده آل ما میتوانیم با دو تا آس، مستقیماً All-In بویم و با همه دستهای ضعیف فقط کال (Limp) کنیم و به تناسب قدرت دستمان بازی را گران کنیم. در این صورت سود ما از هر دست به حداکثر میرسد. اما از آنجایی که ما با روپات طرف نیستیم و با انسانهای هوشمند طرف هستیم، که متوجه این الگو خواهند شد، باید مجدداً از سودمان بزنیم و به استتار دستمان بیافزاییم. یعنی یک توپ استاندارد برای قبل فلاپمان جا بیاندازیم، (مثل علی سه پتی) طوری که مستقیماً نشان دهنده قدرت دست ما نبوده، فقط بازی را گران کند. همچنین وجهه خشن بازی ما را حفظ کرده، ابتکار عمل و مشت اول را بدست ما میسپارد. مسلم است که اگر ما با یک مبتدی و یا یک الاغ طرف هستیم، استتار را به کلی فراموش کرده، مستقیماً سود خود را چند برابر میکنیم. اهمیت بازی قبل از فلاپ بسیار زیاد است. باید توجه کرد که هر مبلغی که قبل از فلاپ ریز شود، فتیله دست را آتش میزند و خشت اول این بنا است. ما با انتخاب مبلغ مناسب با برنامه ای که برای این دست و این حریف داریم، میتوانیم بازی را در جهت دلخواه خود شکل دهیم و مسیر رشد پت را پایه گذاری. از این پیشرفته تر (در مقابل حریفهای حواس جمع تر که الگوهای بازی ما را زیر نظر دارند)، میتوان میزان توپ استاندارد را بسته به شرایط زیر (مسلماً نه بسته به قدرت دست) انتخاب کرد. ما باید سعی کنیم مبلغ توپ را بسته به معلومات بازی تغییر دهیم (موضع، عمق کاو، نوع حریف) و نه نسبت به مجهولات برای حریف (ورق خودمان):

1) موضع ما در این دست نسبت به حریفهای احتمالی. مثلاً من همیشه سر پت، سنگین تر توپ میزنم تا ته پت. هر چه دفعات توپ زدن ما از یک موضع بخصوص بیشتر باشد، باید مبلغ آن کمتر باشد و هر چه دفعات توپ ما کمتر باشد، باید مبلغ آن بزرگتر باشد. مثلاً سر پت میتوان 4 تا 5 BB را به عنوان توپ استاندارد انتخاب کرد. چون ما به ندرت سر دست (اولین نفری که قبل از فلاپ صحبت میکند) بازی را گران میکنیم. بالعکس ما میخواهیم تا جای ممکن ته پت دستهای زیادی را بازی کنیم. (روی باتون) پس باید حد اقل توپ بزنیم 2 الی 2/5 BB کافی است. این روش فواید فراوانی دارد. اولاً با توپ سنگین سر پت تعداد بازیکنانی که علیه ما بازی میکنند، در شرایطی که ما خارج از موضع هستیم، کاهش میدهد. دوماً به ما اجازه میدهد با دستهای متنوعی در موضع برتر ابتکار عمل را بدست بگیریم. سوم اینکه به هیچ وجه مستقیماً با دست ما در ارتباط نیست. (میتوانید حتی

این استراتژی را با صدای بلند به همه بگویند. چون چیزی را لو نمیدهد زیرا اینکه چه کسی سر پت و چه کسی ته پت نشسته است از معلومات بازی است و نه از مجهولات)

(2) عمق کاو موثر بین حریف/حریفهای احتمالی ما در این دست: این هم از معلومات بازی است زیرا هر کسی میتواند با یک نگاه بفهمد که جلوی هر کسی چقدر پول است. به طور کلی هر چه عمق کاو موثر بین ما و حریفمان کمتر باشد، قبل از فلاپ کمتر توپ میزنیم. ممکن است پرسید: ما از کجا بدانیم چه کسی ما را میبیند که بدانیم عمق موثر کاو بین ما و او چقدر است. این را خیلی وقتها میتوان حدس زد. معمولاً یک نفر سر میز هست که اکثر مواقع شما را خواهد دید. (فلاپ پرست ها، ماهی ها، کسی که با شما لج است و...) اگر هیچ حدسی نمیتوانید بزنید، ملاک عمل را کاو بازیکنی قرار دهید که در بیگیلاند نشسته و گیر است. چون اکثراً این بازیکن برای دفاع از بیگیلاند خود و یا به این خاطر که یک مبلغی را اجباراً درگیر شده، فلاپ را خواهد دید. حالا اگر بیگ بلایند فقط BB20 جلوی پول داشته باشد ما اجازه نداریم (مهم نیست که ما چه دستی داریم) بیشتر از حداقل ممکن توپ بزنیم یعنی BB2.

(3) فاکتور (Fit or Fold) حریف: این فاکتور در پوکر بازنشسته گان و آدمهایی که خیلی مستقیم و تابلو بازی میکنند بالاست. اینها کسانی هستند که اگر روی فلاپ چیزی نداشته باشند، فوراً تسلیم میشوند و بیشتر از این خودشان را درگیر نمیکند. هر چه این فاکتور در حریف احتمالی شما در این دست بالاتر باشد، شما باید قبل فلاپ سنگین تر توپ بزنید. چرا؟ چون او این پول را میپردازد برای دیدن فلاپ، در بیشتر مواقع فلاپ نا امیدش میکند. سپس چک میکند و شما با یک توپ به موقع، پت را از دستش در میآورید. من همیشه آرزو دارم که یک چنین بازیکنی گیرم بیاید که روی اکثر فلاپ ها ناامید شود و دستش را بریزد. آنوقت من شروع میکنم قبل از فلاپ با هر دستی به توپ زدن!

(4) فاکتور کنجکوی حریف یا هلونیت یا (Calling Faktor): اگر حریف احتمالی ما عاشق کال کردن میباشد یا یک مبتدی به تمام معنی است و روی فلاپ هم به هیچ عنوان تسلیم نمیشود، ما باید با دستهای قوی زیاد بزنیم و با دستهای ضعیف بسیار کم. بخصوص باید مراقب باشیم با دستهایی مثل 45 و 78 و اصولاً کارتهای کوچک اصلاً توپ سنگین نزنیم. چون این بازیکنان روی فلاپ دستشان را نمیبرزند و ما به ندرت یک دست قوی خواهیم داشت. از طرفی بلوف هم ممنوع است چون اینها بسیار کنجکاو هستند و خوره شوداون هستند.

(5) تکرر: اصولاً هرچه تکرر ریز ما قبل از فلاپ در بیشتر باشد، مبلغ آن باید کوچکتر انتخاب شود. به عنوان مثال اگر ما هر دست بخوایم ریز کنیم باید حداقل ممکن را انتخاب کنیم یعنی فقط بیگ بلایند را

دوبل کنیم. ولی اگر هر دو ساعت یکبار وارد بازی میشویم، میتوانیم بیشتر بزنینم.

(6) احتمال حمله متقابل حریف به این ریز: هرچه حریف ما خشن تر باشد و مستعد این باشد که ما را Reraise کند و ما مجبور باشیم دستان را بریزیم، مبلغ ریز ما باید کمتر باشد به خاطر صرفه جوئی در دفعاتی که دستان را میریزیم و پول را به حریف تقدیم میکنیم. برای اینکه پول مرده فعال کمتری تولید کنیم. (در مراحل پایانی مسابقات این اصل ویژگی خاصی پیدا میکند.)

اصل تداوم مهم ترین اصل پوکر

نکته مهم دیگری که من متوجه شدم مشابهت پوکر با بدنسازی بود. شاید این نکته مهمترین نکته ای باشد که در این کتاب یاد میگیرید. تداوم بسیار مهم است. وقتی من در سن 22 سالگی در وطن برای اولین بار به باشگاه بدنسازی رفتم، بودم، برای اینکه یک ملاکی برای پیشرفت بدن در طولانی مدت بدست بیآورم، مرتباً از این و آن میبرسیدم که چند وقت است که به باشگاه می آید و چند بار در هفته؟ پاسخ های این افراد، کاملاً از وضعیت بدنشان پیدا بود. همه آنهایی که با مداومت و پشتکار مرتباً تمرین کرده بودند، بدنهای بهتری داشتند. در آنجا یک روز به یک جوانی بر خوردم که به نظر می آمد برای اولین با آنجاست، چون بدنش بسیار ناورزیده به نظر میرسید. وقتی از او پرسیدم که چند وقت است که تمرین میکند، پاسخ تکان دهنده ای گرفتم. 11 سال بود که عضو همین باشگاه بود. فقط به طور بسیار نامرتب. دوبار می آمد، دو ماه نمی آمد. به طور کلی پیشرفت در امور بشری تدریجی است. کار امروز ما این نیست که امروز یک ساختمان را بسازیم، بلکه امروز به قدر توانمان آجر روی آجر میگذاریم. نتیجه کار در پایان امروز محسوس نیست ولی در پایان سال چرا. وظیفه ما این نیست که امروز دور بازویمان را 4 سانتیمتر افزایش دهیم بلکه امروز فقط برنامه تمرینی مان را با دقت و پشتکار انجام داده، منتظر نتایج در پایان سال بمانیم. کشاورزان این اصل را به خوبی میشناسند. در مورد پوکر این طرز فکر خیلی مهم تر و برجسته تر میشود. چرا؟ چون زندگی خرج دارد و آنچه شما برده اید پول است و پول و سوسه خرج شدن دارد. از طرفی به فرض اینکه شما بازی تان بهتر از رقیبان شما در آن دوره بخصوص باشد، این مزیت شما خودش را درمثلاً 50000 دست آشکار میکند نه در 50 دست. برای اینکه شما از آن مزیتتان بهره مند شوید، باید تعداد بسیار زیادی دست بازی کنید. هر چه بیشتر بهتر! با زیاد بازی کردن، شما میتوانید به مزیت طولانی مدت پوکر دسترسی پیدا کرده، عامل بخت و اقبال را به حد اقل برسانید. اگر شما تک و توک و تفتنی بازی کنید، عملاً چند اتفاق ممکن است بیفتد که مانع پیشرفتتان شود و شما را سرخورده کند:

- (1) در کوتاه مدت، بدنشانی های پی در پی، اعصاب و پول شما را مثل خوره میخورد و شما را از تصویر بزرگتر دور مینمایند. ممکن است شما را سرخورده و پوک کرده کنند. به پرواز با هواپیما فکر کنید. وقتی شما در شهر خودتان هستید و آسمان ابری است، به نظر میآید که تمام دنیا رو ابر و تاریکی فرا گرفته. ولی به محض اینکه به ارتفاع معینی پرواز میکنید، متوجه میشوید که دید شما محدود بوده و در آن بالا فقط خورشید میتابد و ابرها فقط مقطعی و موضعی هستند. این ابرها مثل بدنشانی های موضعی پشت سر هم در پوکر و زندگی است. اگر شما دید از بالا داشته باشید یعنی مثلاً 2 میلیون دست بازی کرده اید و چندین میلیون دلار برده اید. دیگر بدنشانی های مقطعی اهمیتی ندارند. مسئله این است که شما 2 میلیون دست را نمیتوانید در یک شب بازی کنید. پس باید سعی کنید تعداد دستهای بازی شده در هفته، ماه و سال را افزایش دهید تا به آن ارتفاع دلخواه برسید. من آنقدر بازیکن قوی میشناسم که از لحاظ تکنیکی بسیار قوی هستند. فقط به اندازه کافی بازی نمیکند. آنها را ماهی یکی دو بار در کازینوی شهر مبینم. شکایت میکنند که چقدر با دستهای خوبشان باخته اند و از این نوع درد دل ها. دستهای قوی بالاخره یک وقتی می آیند ولی اگر آن روز شما در خیابان باشید و سر میز ننشسته باشید، یک نفر دیگر روی همان صندلی آن دستهای را خواهد گرفت.
- (2) مخرج زندگی و ولخرجی ناشی از پول بادآورده قمار، سرمایه بازی شما را مثل خوره میخورد. شما یا بی پول میشوید و یا کم پول و کافی است 2 شب هم سر میز پشت سر هم بدنشانی بیاورید. دیگر برای همیشه از بازی خارج شده اید. چون بی مایه فطیر است. برد های کوتاه مدت را نباید با درآمد اشتباه گرفت و خرجشان کرد. اینها دریافتی های صندوق شرکت پوکر ما هستند، ما تا آخر ماه، پرداختی های زیادی شامل بدنشانی ها، پای رنگ های حریف که راه به راه رنگ میشوند و... خواهیم داشت. اگر دریافتی صندوق را امروز خرج کنیم، باخت های فردا را باید از شکم زن و بچه (احتمالی) خود بدهیم. من همیشه میگویم جوجه رو آخر پائیز میشمارند و در پائیز طولانی و مهلک پوکر جوجه های شیرین برد شما، یکی یکی بدست باد خزان (بدنشانی و دستهای عجیب و غریبی که ملت می آورند)، هلاک میشوند! یعنی سود خالص شما آخر سال معلوم میشود. شما ز رنگ باشید و بادآورده را از دست باد پنهان کنید و خرجش نکنید. اول ببینیم آخر پائیز چند تا جوجه باقی مانده بعد شروع کنیم به زدن جوجه کباب. اگر ما تفننی بازی کنیم و پول را هم خرج کنیم، هرگز آنقدر پول جمع نخواهیم کرد که به آن ارتفاع مطلوب بالای همه ابرها برسیم. پس حرفه ای باشید.

هنر شلیک موشک اول روی فلاپ یا ContiBet:

همه ما سناریوی ContiBet را می‌شناسیم. علی‌سه پتی قبل از فلاپ یک توپ استاندارد میزند. بازیکن در موضع بیگ‌لایند میبیند. فلاپ می‌آید. بازیکن مدافع چک میکند. علی‌سه پتی یک توپ حدود دوسوم پت میزند. بازیکن مدافع تسلیم میشود و علی‌سه پتی، دست را میبرد. این سناریوی یکی از بهترین سناریوهای موجود در این بازی است. اما چرا هنر؟ چون روی هر فلاپی و علیه هر حریفی نمیتوان این سناریو را اجراء کرد. هر چه به تجربه و مهارت و علم یک بازیکن افزوده میشود، مهارت او در هنر بسیار ظریف و سودمند شلیک یا عدم شلیک ContiBet بیشتر میشود.

صرف شلیک ContiBet به تنهایی به قدری سودمند است که بسیاری از بازیکنان معروف تقریباً در 100% موارد یک موشک ContiBet روی فلاپ شلیک میکنند. اینها از این واقعیت ریاضی در بازی هولدم سود میبرند که بسیاری از فلاپ‌ها بسیاری از بازیکنان را نا امید میکنند. منظور از بسیار در اینجا حدود 65% است. ممکن است فکر کنید 65% که کافی نیست اما عوامل دیگری به کمک این تئوری می‌آیند. مثلاً اگر حریف ما پوکر بازیکنان را بازی کند و فاکتور Fit or Fold بالایی داشته باشد، یعنی روی درصد زیادی از فلاپ‌ها تسلیم شود، استراتژی ContiBet ما شانس زیادتری پیدا میکند. مزیت دیگر اینکه بالاخره ما هم بعضی وقتها روی فلاپ یک دست بسیار قوی خواهیم داشت و ممکن است کسی حرف ما را باور نکرده، ما کلی پول ببریم.

فلاپ‌های مناسب برای شلیک ContiBet

بافت و ساختار فلاپی که می‌آید، رابطه‌ای مستقیم با میزان موفقیت ContiBet ما دارد. اصولاً هر چه فلاپ خشک‌تر باشد، بستر مناسبتری برای شلیک ContiBet است. منظور از خشک و تر در اینجا میزان حضور پاهای رنگ و Straight میباشد. مثلاً فلاپ 789 که دوتای آن هم پیک باشد بسیار تر است و شلیک یک ContiBet، با دستی مثل AK، شانس کمی دارد. از طرفی فلاپی مثل Q22 یا 772، JJ3، A29، K44، در سه رنگ مختلف (Rainbow)، بسیار خشک هستند و میتوان با یک شلیک به موقع، پت را از دست حریف درآورد. اصولاً اگر یک جفت روی فلاپ باشد، احتمال اینکه این فلاپ به حریف هیچ کمکی نکرده باشد، بیشتر میشود. فلاپهای خشک آس دار هم بسیار مناسب هستند، چون حریف فکر میکند که ما قبل از فلاپ با دستی مثل AK, AQ, AJ توپ زده ایم و این فلاپ دست ما را ارتقاء بخشیده است.

عامل دیگر نوع بازی حریف است. در مقابل بازیکنان منفی باف و خفت ترسو، بازیکنان، محافظه کار با فاکتور Fit or Fold بالا، فلاپ پرست، باید بیشتر مواقع موشک خود را روی فلاپ شلیک کنید. بالعکس در مقابل بازیکنان زیر ترجیحاً از شلیک صرف نظر کنید: بازیکنان ساده لوح، ناشی، مبتدی و هلو با فاکتور Calling Faktor بالا که همه چیز را میبینند، بازیکنان کنجکاو، بازیکنان

شکاک که فکر میکنند همه همیشه بلوف میزنند، بی اراده ها که نمیتوانند به هر دلیل دستشان را بریزند، کله خر ها و الاغ ها که ممکن است رم کرده و All-In بزنند، بازیکنانی که بیماری غافلگیر کردن حریف را دارند و عاشق Check-Raise هستند، کوسه های باهوش که از نیت شما آگاه هستند و میدانند شما هم روی این فلاپ خشک نمیتوانید خیلی دست خوبی داشته باشید و در آخر بازنده ها که از روی ناامیدی میخواهند کارت بعدی را ببینند بلکه شاید دستشان بهتر شود.

عامل سوم تعداد حریفهای درگیر در پت است. یکی خوبه، دوتا بسه! شما به ندرت میتوانید روی فلاپ به بیش از دونفر بلوف بزنید. چون اینها هرکدام دو تا ورق در دست دارند که با سه ورق روی فلاپ ترکیب میکنند. در نتیجه احتمال اینکه مثلاً 4 نفر همگی از این فلاپ ناامید گشته، دستشان را بریزند، نا چیز است. از طرفی اگر فقط یک بازیکن دیگر غیر از ما درگیر در پت باشد (تک به تک)، کار ما ساده تر شده زیرا احتمال اینکه این فلاپ به او کمک کرده باشد، کمتر میشود.

هنر شلیک موشک دوم (Second Barrel)

چه کنیم اگر همه شرایط مناسب بود و موشک اول خود را شلیک کردیم و تنها حریف ما، فلاپ را کال کرد؟ آیا سر کارت بعدی یکبار دیگر شلیک میکنیم؟

بستگی به کارت بعدی دارد. اگر کارت بعدی ظاهراً به دست ما کمک زیادی کرده و برای حریف ترسناک باشد، میتوان در بعضی موارد با اعتماد بنفس یک موشک دوم شلیک کرد. بازیکنان زیادی هستند که روی فلاپ، یک توپ متعارف را میبینند، فقط به صرف اینکه ببینند شما روی کارت بعد چه میکنید. اگر شما به شلیک ادامه دهید، دستشان را میریزند. این یک عادت متداول در بین بازیکنان متوسط است. فلاپ را میبیند و روی ترن اگر باز هم کسی توپ زد دستشان را میریزند. تشخیص موقعیتهای مناسب برای شلیک موشک دوم نیاز بسیار به تجربه و شم پوکری دارد.

ادامه داستان:

بعد از این ملاقات با وکیل، تصادفاً با یکی از آشنایان به این فکر افتادیم که در اتاق زیر شیروانی او یک اتاق پوکر شیک درست کنیم. دکوراسیون این اتاق بسیار زیبا شد و ما خرج زیادی کردیم. نور غیر مستقیم روی سقف چوبی قدیمی، یک قفسه پر از بطری های رنگارنگ نوشیدنی، بلندگوهای قوی، یک کاناپه، یک تابلو بزرگ روی دیوار با عکس پدرخوانده و یک میز دست ساز بسیار شیک در وسط اتاق که لبه داخلی اش از داخل نور میداد. متأسفانه این صاحبخانه بسیار حساس بود و رفتاری غیرحرفه ای با مشتری های من (قماربازان) داشت و مثلاً میگفت: " با ژتون ها بازی نکنید. خیلی سر و صدا میکند." بدتر از آن اینکه از ساعت 3 شب شروع میکرد به زمزمه رفتن و ملاحظه همسایه ها رو کردن که برای کاسبی بسیار مضر بود. در این دوره من بیشتر از همیشه به کازینوی شهر رفتم. بالاخره فهمیدم که اکثر پوکر بازهای موفق شهر به کازینو میروند چون در آنجا همیشه ماهی پیدا میشود. توریست ها، مسافرها و مایه دارها آماده پول به باد دادن هستند. آدم فقط باید آماده مفت بری بوده، آنجا سر میز به طور مرتب کمین کرده باشد. در این دوره من پرونده اکثر بازیکنها دستم آمد. مرتباً در تلفن نکاتی رو درباره نحوه بازی هر یک از آنها یادداشت میکردم. فکر جالب دیگه این بود که من شروع کردم به جمع آوری ژتون های کازینو به عنوان سرمایه. بدین

ترتیب که بعد از بازی ژتونهامو دم صندوق پس نمیدادم و میربختم تو یک کیسه کوچک و میبردم خونه. در یک کتابی با نام "شغلی به نام پوکر" داستان زیر را خواندم. "سالها پیش که من با حقارت و سخت کوشی فراوان در مغازه پدری، شب و روز کار میکردم، پدرم مدیریت بسیار ضعیف و شلخته واری داشت. بعضی وقت ها به علت کمبود بودجه و نبود مدیریت مالی صحیح و نداشتن سرمایه کافی، موجودی انبارمان بسیار کم بود. اگر در همین روزها یک سفارش بزرگ به ما داده میشد، چون به میزان کافی جنس در انبار نداشتیم، یک کاسبی مهم از دستمان میرفت. همین اصل در مورد کاسبی پوکر شما صادق است. اگر پولهایی که میبرید جمع نکنید، یک روز یک بازیکن مبتدی پولدار بی تجربه به تورتان میخورد و شما متاسفانه پول کافی برای بازی با او ندارید. پس در این کسب و کار پول شما، کالای شماست و انبارتان باید همیشه پر از این کالا باشد تا کاسبی های پر منفعت بخاطر کمبود سرمایه از دستتان نروند." من هم به خود میگفتم: "این ژتون ها کالای من است. باید انبارم رو پر کنم از این کالا تا آماده کاسبی های بزرگتر باشم." در عمل هم در همان زمان یک شب من چندین دست خوب بردم و پول زیادی جلوم جمع شد. یک بازیکن بسیار ضعیف که همیشه جو میگرفتش و فکر میکرد بازی ایش خیلی خوبه، مبلغ زیادی پول اعلام کرد تا بیشتر از من داشته باشه و به خیال خودش بتونه همه پول منو بگیره. برای من مثل روز روشن بود که این شانس بزرگیه که پول زیادی ببرم چون این بازیکن ضعیف هم هیچ شانسی در مقابل من نداره. اما من به هیچ وجه نمیتونستم به خودم اجازه بدم چنین مبلغ بزرگی رو به خطر بیندازم. به همین خاطر به حکم عقل و مدیریت سرمایه، فوراً میز رو ترک کردم. در نتیجه به علت نداشتن موجودی کافی در انبار یک کاسبی بسیار پر منفعت از دستم رفت. اگر در انبار به اندازه کافی ذخیره داشتم، میتونستم این ریسک رو بپذیرم و خدمت بازیکن جوگیر شده برسم. در آخرین ماه همان سال، چند شب خیلی موفقیت آمیز در کازینو شهر داشتم و رو دست بودم. بعد از مطالعه در احوال برخی از حرفه ای هائی که همیشه آنجا بودند، متوجه مطلبی شدم که همیشه میدانستم ولی بهش کاملاً عمل نمیکردم. اون اینکه، اینها فقط آنجا نشسته بودند تا یک نفر مبتدی قاتی کرده، سیفون را بکشد و اینها با یک دست بسیار قوی و مطمئن پولش را بگیرند. حرفه ای ها اصولاً از هرگونه موقعیت پرخطر و یا پر دردسر به راحتی پرهیز میکنند. آنها میوه های آویزان و رسیده در شاخه های پایینی درخت را میچینند و از درخت بالا نمیروند. چه نیازی به خطر هست وقتی که دیر یا زود یک نفر پولش را تو دستی به شما تقدیم میکند. فقط باید مثل یک ماهی گیر صبور بود و با حوصله. اینها حتی نگران این نیستند که مردم اینها را خفت بنامند و مواقعی که دستهای قوی میاورند، کسی خریدار آنها نباشد. در کمال وقاहत و بیشرمی، فقط با دستهای بسیار قوی در بازی شرکت میکنند. در کازینوها همیشه یک آدم ناشی پیدا میشود که با نداند اینها چقدر خفت هستند و یا نداند و اراده ریختن دستهای متوسطش را نداشته باشد. چه کاری بهتر از این؟ اینها هر شب به قمارخانه میروند، با یک کاو عمیق و چپ پر مینشینند، با صبر ایوب وار منتظر یک دست بسیار قوی میشوند. همیشه یک نادانی پیدا میشود که خریدار دست های قوی آنها باشد. خوب چرا اصلاً بلوف؟ چرا خطر؟ چرا عجله؟ چرا بی صبری؟ اگر امروز

نشد فردا و اگر فردا نشد، پس فردا. بالاخره دستهای قوی می آیند و ما باید تا آنموقع پولها را بخاطر دستهای بی اهمیت و ضعیف به باد نداده باشیم. در فواصل بین دستهای قوی این آقایان حرفه ای مثل خرس در خواب زمستانی هستند و فقط صرفه جوئی میکنند و یک ژتون در دستهای بیخود تلف نمیکنند. از طرف دیگر بلوف زدن به بازیکنان ضعیف، معنی ندارد وقتی که مردم اینقدر بی اراده هستند و هر تویی را میبینند. (آنهم با دستهای بسیار ضعیف) در واقع تکیه گاه کاسبی ما دستهای قوی هستند. چرا؟ چون بزرگترین نقطه ضعف حریفان ما کنجکاو و بی اراده گی است. اگر به فرض ما به یک سیاره دیگری برویم که آنجا پوکر بازی شود و آدم فضائی هایش کنجکاو نباشند، دستهای متوسط و ضعیفشان را بریزند، ما باید در آنجا خیلی زیاد بلوف بزنیم. ولی روی سیاره زمین با این بازیکنان سست عناصر و فضول، 95 درصد درآمد ما از دستهای قوی و بازی با دست تامین شده، 5 درصد از بلوف و سایر قرتی بازی ها و حرکات تفنی. من وقتی سر میز میرفتم، همیشه به خودم میگفتم: "امروز تولد من است من اومه ام که هدایای مردم را دریافت و با خود ببرم، من که امروز به کسی هدیه نمیدم." این است حکایت مفت بری. این داستان در جلد بعدی این کتاب ادامه خواهد داشت...

بعد از یک عمر تجربه:

بعد از یک عمر تجربه در نهایت به این نتیجه خواهید رسید که هر وقت با یک Reraise روبرو میشوید و شما بهترین دست ممکن (The Nuts) را ندارید، به احتمال بسیار زیاد حریفان آنرا دارد. در اینگونه لحظات معمولاً با خودمان صادق نیستیم و به خودمان تلقین میکنیم که حریف بلوف میزند یا اینکه دست ما قوی است. در عمل ملت خیلی کمتر از اینها بلوف میزنند که ما فکر میکنیم.

مبتدی ها فکر میکنند که 90 درصد پوکر بلوف است و 10 درصد آن دست. حرفه ای ها میدانند که نود و پنج درصد پوکر دستهای قوی هستند و 5 درصد بلوف. کلاً ملت محتاط تر و خفت تر و موزقول تر از آنی هستند که شما فکر میکنید. بخصوص مردان مسن، خانمهای غیر آسیای شرقی و خفت های خجالتی/ترسو تقریباً همیشه بهترین دست را دارند. اگر هم بلوف بزنند، آنقدر نامحتمل است که ارزش مچگیری ندارد. فرض کنیم یک بازیکن بسیار محافظه کار سن بالا، هر 1000 دست یک بار بلوف میزند. شما که نمیتوانید 999 بار او را ببینید تا آن یک مورد بلوف را کشف کنید. دنبال سوزن در انبار گاه نگرید. مگر اینکه شما با یک بازیکن مریض بلوف زن کله خر (Maniac) طرف باشید که بیش از 70% مواقع بلوف میزند. آنوقت اجازه دارید که او را تقریباً در 30% مواقع ببینید و نه در 100% موارد. این در واقع ادامه اصل شکاف (The Gap Concept) بعد از فلاپ است. یعنی برای دیدن یک توپ شما احتیاج به یک دست قوی تر دارید تا اینکه خودتان با همان دست توپ بزنید. یعنی شما در پوکر اجازه دارید بسیار خشن عمل کنید و توپ بزنید. اجازه دارید با دستهای متوسط

بازی را گران کنید ولی اجازه ندارید ملت را با همین جور دستها ببینید. برای دیدن یک Reraise احتیاج به یک دست بسیار قوی داریم.

بعضی وقتها پوکر بازی خیلی آسونی میشه: بازیکنهای ضعیف تمام مدت توپ های قوی ما رو با دستهای ضعیفتر میبینند و ما رو پولدار میکنند. ولی به محض اینکه خودشون یک دست قوی بیارن، ما رو خیر کرده، فعالانه توپ میزنند. خوب ما هم به راحتی دستمون رو میریزیم. بگذارید اونها مشتری شما باشند ولی شما از آنها هرگز خرید نکنید. ما فقط فروشنده هستیم، فروشنده دستهای قوی، نه خریدار. باز هم تاکید میکنم: ملت خیلی خیلی کمتر از اونیکه شما فکر میکنید بلوف میزنند. دنبال سوزن در انبار کاه نگریدید و هرگز از آنها خرید نکنید.

سخن پایانی

در جلد اول این کتاب به مفاهیم پایه ای برای فهم پوکر پرداختیم. در جلد بعدی به مباحث پیشرفته تر پرداخته، سلاح ها و اصول ویژه را به شما خواهم آموخت. در جلد بعد وارد جزئیات خواهیم شد. در پایان برای همه شما عزیزان قمار باز آرزوی رودست بودن دائمی، عمر نوح، صبر ایوب، حریفهای ساده لوح و کم فکر و ناشی، میزهای پر از پول و شبهای پر از لذت پوکر دارم. روی سایت مقنن دات کام و کانال یوتیوب من برنامه های عملی آموزشی مفیدی خواهید یافت. همچنین میتوانید با من جهت تدریس خصوصی تماس بگیرید. به اذعان شاگرد های خصوصی من تا به امروز، من معلم با استعدادی هستم و نقاط ضعف نا خود آگاه شما را شناسایی و روی آنها کار خواهیم کرد. خوندتان تعجب خواهید کرد که بازی تان چقدر عوض خواهد شد.

https://www.facebook.com/bbcpersian/posts/10153449630287713?comment_id=10153452342677713¬_if_t=comment_mention

لینک صفحه فیسبوک رادی فارسی بی بی سی بعد از مصاحبه با من در برنامه چمدان

<http://yon.ir/MFTPodcast>

<http://yon.ir/channelMFT>

همینطور صفحه های رسمی کتاب را لایک کرده،

نظرات خود را درباره کتاب با دیگران در میان بگذارید

[Hekayat-e-Moftbari](https://t.me/moftbarnews)

<https://telegram.me/moftbarnews>

<https://www.facebook.com/pages/Hekayat-e-Moftbari/350886741644738>

<https://www.facebook.com/moftbari>

<https://www.facebook.com/groups/moftbar/>

از لینک زیر برای بازسازی دستهای خود استفاده کنید

<http://www.pokerhandreplays.com/wizard.php>

از برنامه های آموزشی صوتی و تصویری من هم دیدار کنید.

<https://soundcloud.com/moftbar-com>

<https://www.youtube.com/channel/UC4N3HDX16EgTMuzXtDqfnEA>

همچنین آخرین اخبار در مورد آموزشها و بازی های من روی تویترو اینستاگرام

<https://instagram.com/moftbar>

<https://twitter.com/moftbar>

<https://telegram.me/moftbarnews>

به پایان آمد این دفتر حکایت همچنان باقی...

همه صیدها بکردی هله میر بار دیگر
سگ خویش را رها کن که کند شکار دیگر
همه غوطه‌ها بخوردی همه کارها بکردی
منشین ز پای یک دم که بماند کار دیگر
همه نقدها شمردی به وکیل درسپردی
بشنو از این محاسب عدد و شمار دیگر
تو به مرگ و زندگانی هله تا جز او ندانی
نه چو روسبی که هر شب کشد او بیار دیگر
نظرش به سوی هر کس به مثال چشم نرگس
بودش زهر حریفی طرب و خمار دیگر
خنک آن قماربازی که بباخت آن چه بودش
بماند هیچش الا هوس قمار دیگر
شعر از مولوی

ارادتمند شما radi_shark

<https://telegram.me/moftbarnews>