

สำหรับเดียวกัน

โป๊กเกอร์เป็นการพนันตรงไหน และเป็นกีฬาได้อย่างไร

ห้องสมุด AICE · the-same-deck

10 บท · ฉบับภาษาเดียว

เขียนครั้งแรก 9 ตุลาคม 2026 · ปรับปรุงล่าสุด 9 ตุลาคม 2026

ทุกตัวเลข ชื่อ และปีในเล่มนี้ตรวจย้อนไปยังแหล่งที่อ้างอิงไว้ได้

ก่อนแจก

ร้าน คนในร้าน ตัวเลขที่เกิดในร้าน และเครื่องสับไฟในเล่มนี้แต่งงาน วิจัย ตัวเลขจากโลกจริง กฎหมาย และเหตุการณ์ทุกเรื่องที่ยกมามีอยู่จริง ที่มาของแต่ละเรื่องอยู่ท้ายเล่ม

๑

ฉันเป็นเครื่องสับไฟอัตโนมัติ เคยทำงานอยู่ในคาสีโนแห่งหนึ่งในต่างประเทศ งานของฉันที่นั่นมีสามอย่าง สับไฟ ตรวจสอบว่าไฟครบสำหรับ และประกาศยอดกองกลาง (pot) เป็นตัวเงิน ทุกครั้งที่มีคนได้มันไป

ฉันเชื่อว่าปั๊กเกอร์คือไฟ 52 ใบ ส่วนเงินบนโต๊ะเป็นฐานะของคาสีโน

วันหนึ่งคาสีโนเปลี่ยนไปใช้เครื่องรุ่นใหม่ ฉันถูกถอดปลั๊ก ใส่กล่อง แล้วไปอยู่ในประกาศขายของมือสองบนอินเทอร์เน็ต

คนที่กดซื้อซื้อต้น

๑

ต้นพิมพ์ข้อมูลของฉันออกมาแปะไว้ข้างเครื่อง เขาบอกว่าคนที่มานั่งโต๊ะนี้ควรรู้ว่ากำลังเล่นอยู่กับอะไร

เครื่องสับไฟอัตโนมัติ มือสอง · ข้อมูลจำเพาะ

หน้าที่ สับไฟ

ไม่ใช่หน้าที่ สับขาหลอก

กล่อง หนึ่งตัว อ่านไฟทุกใบที่ผ่านเครื่อง เพื่อตรวจสอบว่าสำหรับครบ

ผลข้างเคียงของกล่อง รู้ว่าไฟทุกใบบนโต๊ะคืออะไร

ไฟพูด หนึ่งดวง ติดได้เมื่อจบตา (hand) แล้วเท่านั้น

จอ หนึ่งจอ ขนาดเล็ก ฉายไฟทุกใบของตาที่จบไปแล้ว ถ้าทุกคนในตานั้นยอม

มือ ไม่มี · หน้า ไม่มี · เงิน ไม่มี

สิ่งที่เสียได้ถ้าแพ้ ไม่มี เพราะไม่ได้เล่น

ชื่อเล่น น้องสับ ตั้งโดยเจ้าของร้าน ไม่ได้ถามเครื่องก่อน

๑

ร้านของตนเป็นร้านบอร์ดเกมเล็กๆ บนชั้นสองของตึกแถวในซอยแห่งหนึ่งใน กรุงเทพฯ ทุกคืนวันพฤหัสบดี ตั้งแต่หนึ่งทุ่มถึงสี่ทุ่ม ร้านกางโต๊ะโป๊กเกอร์ และฉันทอยู่บนโต๊ะกลาง

ข้างประตูมีป้ายที่ต้นเขียนด้วยปากกาเมจิก

ไม่มีเงินบนโต๊ะ แม้แต่บาทเดียว

ชิป (chips) ในร้านนี้ไม่ใช่เงิน และแลกเปลี่ยนอะไรไม่ได้ ยอดชิปรวมของทุกคนถูกจดไว้บนกระดานข้างผนัง ฤดูหนึ่งมี 12 คืนวันพฤหัสบดี ยอดชิปรวมบนกระดานคัดคนเข้าคินซิงชนะเลิศในพหุที่สุดท้าย คนที่มีชิปมากที่สุดเมื่อคินซิงจบได้ด้วยพลาสติกหนึ่งใบ ต้นซื้อมาในราคา 79 บาท

มีใครคนหนึ่งเอาระดามาแปะไว้ที่ถ้วย เขียนว่า แชมป์หมอบเก่งที่สุด หมอบ (fold) คือคว่ำไพ่ทั้ง ยอมออกจากตานั้น ไม่มีใครในร้านยอมรับว่าเป็นคนแปะ

๑

ร้านนี้มีกฎสำหรับฉันทข้อเดียว ฉันทรู้ไฟทุกใบ ฉันทจึงห้ามพูดระหว่างตา ไฟดวงเล็กของฉันทจะติดได้ก็ต่อเมื่อคนสุดท้ายตัดสินใจเสร็จแล้ว หลังจากนั้น ถ้าทุกคนในตานั้นยอม ฉันทจะฉายไฟทุกใบให้ดูบนจอ

ฉันทเรียกขานนี้ว่ากฎฝึกซ้อม จบตาแล้ว ถ้าทุกคนยอม ทุกคนได้เห็นทุกอย่าง

๑

คนที่ฉันเห็นทุกคืนวันพฤหัสบดีคน

คิว เกสซ์กรอายุยี่สิบกว่า คนใหม่ของฤดูนี้ เธอแก่รู้บิกได้ในเวลาไม่ถึง 10 วินาที พกมันไปทุกที่ และหมนมันระหว่างรอไฟ เธอคิดเร็ว พุดตรง และยังไม่เก่งโป๊กเกอร์

ครูแอ่ว ครูภาษาไทยที่เกษียณแล้ว ตลอด 30 ปีในโรงเรียน เธอเป็นฝ่ายปกครอง ครูแอ่วเล่นทุกพฤษภาคมที่โต๊ะที่สอง และแจกไฟด้วยมือตัวเอง เธอสับเจ็ดรอบ นับเบาๆ ทุกรอบ เธอไม่มองจอของฉัน ไม่ดูภาพย้อนหลัง และเรียกฉันว่าเครื่อง ไม่เคยเรียกน้องสับ

ป้ายข้างประตูเป็นกฎข้อเดียวที่ครูแอ่วคุมเอง และเธอกลับบ้านตอนสี่ทุ่มตรง ไม่ว่าคืนนั้นจะชนะหรือแพ้

ลุงชัย อดีตคนขับรถเมล์ จำชื่อทุกคนในร้านได้ตั้งแต่ครั้งแรกที่เจอ และเป็นคนที่ทุกคนดีใจเวลาเห็นเดินขึ้นบันไดมา ที่โต๊ะ ไครวางชิปเข้ากองกลางเท่าไร ลุงวางตามแทบทุกครั้ง ลุงหัวเราะบ่อย และชนะเป็นบางครั้ง

ต้น เจ้าของร้าน ชายหนุ่มที่ชอบซื้อของที่ต้องเสียบบัตร ฉันเป็นหนึ่งในของเหล่านั้น

๑

โป๊กเกอร์ในเล่มนี้คือเท็กซัสโฮลเด็ม (Texas hold'em) แบบที่โต๊ะของฉันเล่น หน่วยที่เล่มนี้ใช้นับทุกอย่างคือหนึ่งตา ตั้งแต่ไฟใบแรกออกจากเครื่อง จนมีคนได้กองกลางไป เมื่อเล่มนี้พุดถึงรอบยาว มันหมายถึงหลายตา เมื่อพุดถึงรอบสั้น มันหมายถึงไม่กี่ตา

เล่มนี้เป็นหนึ่งในสี่เล่มของชุด สี่ดอก อ่านเล่มเดียวก็จบในตัว

เล่มนี้พุดถึงความเสียหายที่การพนันทำได้ด้วย แต่ไม่ใช่คำแนะนำทางการแพทย์

๒

อ่านไฟในเล่มนี้

แแต้ม A K Q J T 9 8 7 6 5 4 3 2 · A คือเอซ K คิง Q ควีน J แจ็ก และ T คือสิบ · ไฟหนึ่งใบเขียนแแต้มติดกับดอก เช่น A♠

ดอก ♠ โปดำ · ♥ โปแดง · ♦ ข้าวหลามตัด · ♣ ดอกจิก · สีของดอกเป็นแบบไฟสี่สี (four-color deck) ที่เกมโป๊กเกอร์ออนไลน์ใช้ ♥ กับ ♦ จึงไม่ปนกัน

สีของดอกในเล่มนี้ ♠ ดำ · ♥ แดง · ♦ น้ำเงิน · ♣ เขียว

ไฟกลาง ไฟหงายทำใบกลางโต๊ะที่ทุกคนใช้ร่วมกัน ออกสามรอบ · flop คือสามใบแรก · turn คือใบที่สี่ · river คือใบที่ห้า ใบสุดท้าย

มือ จากสูงไปต่ำ รอยัลฟลัช · สเตรตฟลัช · โฟร์การ์ด · ฟูลเฮาส์ · สี่ (flush) · เรียง (straight) · ทอง · สองคู่ · หนึ่งคู่ · ไฟสูง

ที่นั่ง BTN คือที่นั่งที่มีปุ่มคนแจก (button) ป้ายกลมที่บอกว่าตานั่นใครนั่งตำแหน่งคนแจก ปุ่มเลื่อนไปทางซ้ายทีละที่นั่งทุกตา · สองที่นั่งถัดไปทางซ้ายคือ SB กับ BB ต้องวางชิปบังคับก่อนแจก (small blind กับ big blind)

BB ใช้เป็นหน่วยนับชิปด้วย 20 BB คือชิปเท่ากับชิปบังคับของ BB 20 เท่า

BB ต่อ 100 ตา ชิปที่คนหนึ่งได้หรือเสียเฉลี่ยทุก 100 ตา นับเป็น BB ใช้วัดว่าใครเก่งกว่าโต๊ะแค่ไหน เช่น 5 BB ต่อ 100 ตา

% คือเปอร์เซ็นต์ 80% คือ 80 ในทุก 100

©

ข้อที่เล่มนี้ฆ่า

โป๊กเกอร์ตัดสินกันตอนเปิดไฟ (showdown) · ตายในบท สามในสี่ตาไม่มีใครเห็นไฟใคร

มีการทดลองที่คุ่มไฟให้ทุกคนเท่ากัน แล้วพบว่ามือเก่าชนะตั้งแต่ 60 ตาแรก · ตายในบท 60 ตาแรกเป็นของไฟ

เล่นไปไม่กี่พันตา ฝีมือก็ชนะโชคแล้ว แม้จะเก่งกว่ากันแค่นิดเดียว · ตายในบท คือ 20 คนที่เก่งเท่ากัน

ศาลอเมริกันตัดสินแล้วว่าโป๊กเกอร์ไม่ใช่การพนัน เพราะเป็นเกมฝีมือ · ตายในบท ไฟ 120 ใบที่พ่าย

พ.ร.บ.ไฟ พ.ศ. 2486 ที่ห้ามมีไฟเกิน 120 ใบ ยังใช้บังคับอยู่ · ตายในบท ไฟ 120 ใบที่พ่าย

การแข่งขันแจกไพ่ชุดเดียวกันให้ทุกโต๊ะ คนเล่นบริดจ์เป็นคนคิด · ตายในบท แจกโชคเดียวกันให้ทุกคน

โป๊กเกอร์ได้รับการยอมรับจากวงการโอลิมปิกแล้ว · ตายในบท แจกโชคเดียวกันให้ทุกคน

แชมป์โลกโป๊กเกอร์คนแรกได้ตำแหน่งเพราะชนะที่โต๊ะ · ตายในบท แจกโชคเดียวกันให้ทุกคน

คนเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ทั้งหมด จบได้เงินแค่หนึ่งในสิบ · ตายในบท ความฝันที่ยาว 83 สัปดาห์

๑

พายุครั้งแรกของฤดู ก่อนหนึ่งหุ่มนเล็กน้อย มีคนที่ฉันยังไม่รู้จักเดินขึ้นบันไดมา ในมือมีรูปิก

ตาที่หนึ่ง · สามในสี่ตาไม่มีใครเห็นไพ่ใคร

ตาแรกของคิว ฉันรู้สามอย่าง

ข้อหนึ่ง ไพ่สองใบในมือเธอดีที่สุดบนโต๊ะ ข้อสอง ไพ่ใบถัดไปที่จะออกมาทำให้มันดีขึ้น
อีก ข้อสาม ฉันห้ามบอกเธอทั้งสองข้อ

คนที่นั่งทางขวาของเธอดันชิปกองใหญ่เข้ากลางโต๊ะ คิวมองกองนั้นครู่หนึ่ง แล้วคว้า
ไพ่ของเธอทิ้ง

ตานั้นจบโดยไม่มีใครต้องหงายไพ่ ตาที่สองก็จบแบบเดียวกัน ฉันนับต่อไปทั้งคืน แล้ว
ตัวเลขก็บอกเรื่องที่ผมไม่ได้ถูกสร้างมาให้ฟัง

ไพ่ไม่ได้ตัดสินตาส่วนใหญ่ การตัดสินใจต่างหากที่ตัดสิน

๑

ก่อนตาแรกนั้น เธอแนะนำตัวว่าชื่อคิว ในสำหรับของฉัน Q คือควีน ฉันบันทึกไว้ว่าจะ
พูดเรื่องนี้ครั้งเดียว และนี่คือครั้งนั้น

แล้วเธอก็ถามว่าเล่นยังไ้ ตอนนั้นไพ่ของฉันยังติดอยู่ ฉันจึงตอบได้ และฉันอธิบายทั้ง
เกมจบก่อนตาแรกจะเริ่ม

ทุกคนได้ไพ่ว่าสองใบ เรียกว่าไพ่มือ (hole cards) ก่อนใครจะได้ดูไพ่ สองคนทาง
ซ้ายของ BTN ต้องวางชิปบังคับไว้ก่อน คนแรกนั่ง SB วางก้อนเล็ก คนที่สองนั่ง BB
วางก้อนใหญ่ กองกลางจึงมีอะไรให้แย่งตั้งแต่ยังไม่มีไพ่ใบไหนหงาย

จากนั้นไพ่หงายจะออกมากลางโต๊ะสามรอบ รอบแรกสามใบ เรียกว่า flop รอบที่สอง
หนึ่งใบ เรียกว่า turn รอบสุดท้ายอีกหนึ่งใบ เรียกว่า river ห้าใบนี้เป็นของทุกคนรวม
กัน เรียกว่าไพ่กลาง (board)

ก่อน flop และหลังไพ่กลางออกแต่ละรอบ คนที่ยังอยู่ได้ตัดสินใจที่ละคน ถ้ายังไม่มี
ใครลงในรอบนั้น คุณผ่าน (check) ได้ คือยังไม่จ่ายอะไร หรือลง (bet) คือวางชิปเป็น

คนแรก ถ้ามีคนลงแล้ว คุณตาม (call) คือวางเท่ากัน เพิ่ม (raise) คือวางมากกว่า หรือหมอบ คือคว่ำไพ่ทิ้ง และยอมเสียชิปที่วางไปแล้ว

รอบก่อน flop ต่างจากรอบอื่นข้อเดียว ชิปปังค์ของ BB นับเป็นการลงแล้ว รอบนั้นจึงเริ่มจากคนที่นั่งถัดจาก BB ไปทางซ้าย และทุกคนต้องตาม เพิ่ม หรือหมอบ คนเดียวที่ผ่านได้คือ BB เอง ถ้าไม่มีใครเพิ่ม

ตาหนึ่งจบได้สองทาง ทางแรก ทุกคนหมอบจนเหลือคนเดียว คนนั้นได้กองกลางไปโดยไม่ต้องให้ใครดูไพ่ ทางที่สอง หลัง river ยังเหลือมากกว่าหนึ่งคน ทุกคนที่เหลือหยายไพ่ในมือ นี่คือการเปิดไพ่ แต่ละคนเลือกห้าใบที่ดีที่สุดจากเจ็ดใบ คือสองใบในมือกับห้าใบกลางโต๊ะ ห้าใบของใครสูงกว่า คนนั้นได้กองกลาง

คิวฟังจบแล้วถามคำถามเดียว

“ไฟดวงนั้นดับตอนไหน”

“ตอนไฟใบแรกออกจากเครื่อง” ฉันตอบ “และติดอีกครั้งตอนคนสุดท้ายตัดสินใจเสร็จ”

๑

ตาแรกของเธอบจบ ไฟของฉันติด ฉันประกาศแบบเดียวกับที่ประกาศที่คาสิโนมาตลอด

“กองกลาง 140 ชิป ผู้ชนะ ที่นั่งหก”

ไม่มีใครขอให้ฉันประกาศ ตันบอกว่าปล่อยไว้แบบนั้นแหละ ฟังดูเป็นมืออาชีพดี

ทุกคนในตานั้นยอมให้ฉายภาพย้อนหลัง คิวมองจอของฉัน แล้วเห็นว่าสองใบที่เธอเพิ่งคว่ำทิ้ง จะชนะทั้งโต๊ะถ้าเธออยู่ต่อ

“ทำไมไม่บอก”

“ไฟดับอยู่”

เธอหัวเราะ แล้วหยิบรูบิกขึ้นมาหมุนจนครบทั้งหกด้าน ก่อนไฟตาต่อไปจะออกจากเครื่อง

๑

ตัวเลขของฉันมาจากโต๊ะเดียว คินเดียว ตัวเลขที่ใหญ่กว่านั้นมีคนนับไว้แล้ว

ตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2008 ถึง 2 มกราคม 2009 เว็บโป๊กเกอร์แห่งหนึ่งแจกไพ่ในเกมเงินจริงไป 103,273,484 ตา แล้วจ้างบริษัทซอฟต์แวร์ด้านความปลอดภัยชื่อ Cigital ให้ไล่ดูทุกตา ผลที่ได้จึงเป็นรายงานของบริษัทที่เว็บจ้างเอง ไม่ได้ผ่านการตรวจแบบงานวิชาการ

ผลมีสองเรื่อง เรื่องแรก 75.7% ของทุกตาจบโดยไม่มีใครต้องหยายไพ่ มีคนลง คนที่เหลืหมอบ แล้วไพ่ของคนชนะก็กลับลงสำหรับโดยไม่มีใครเห็น บางคนหมอบเพราะไพ่ในมือไม่ดีก็จริง แต่ตาเหล่านั้นจบเพราะมีคนเลือกเลิก ไม่ได้จบเพราะมีใครเอาไพ่มากเทียบกัน

เรื่องที่สองน่าสนใจกว่า ในตาที่ไปถึงการเปิดไพ่ คนที่ถูกแจกห้าใบดีที่สุดของตานั้นชนะแค่ 50.3% อีกครึ่งหนึ่ง เจ้าของห้าใบที่ดีที่สุดหมอบไปก่อนถึงตอนจบ ตาแรกของคิวกี้เป็นแบบนั้น ต่างกันตรงที่ตานั้นไม่มีใครต้องเปิดไพ่ มันจึงนับอยู่ในเรื่องแรก ไม่ได้อยู่ในครั้งนี้

ข้อนี้คือสิ่งที่ฉันไม่เคยถูกตั้งค่าให้สังเกต ที่คาสีโน งานของฉันคือดูว่าไฟครบ ไม่ใช่ดูว่าไฟได้ตัดสินอะไรบ้าง และคำตอบคือ ไฟตัดสินน้อยกว่าที่ฉันเชื่อมาตลอด

๑

ไฟตัดสินได้น้อยเพราะไฟที่แจกออกไปส่วนใหญ่เป็นของธรรมดา ช่วงพักระหว่างตาฉันฉายตารางนี้ให้คิด มันคือโอกาสที่ห้าใบดีที่สุดของคุณจะเป็นมือแต่ละแบบ ถ้าคุณอยู่จนเห็นไฟครบเจ็ดใบ เรียงจากสูงไปต่ำ

มือ	หน้าตา	โอกาส
รอยัลฟลัช	T J Q K A ดอกเดียวกัน	1 ใน 30,940
สเตรตฟลัช	เรียงที่เป็นสีด้วย ห้าใบแต้มเรียงกันดอกเดียวกัน	1 ใน 3,591
โพร์การ์ด	สีใบแต้มเดียวกัน	1 ใน 595
ฟูลเฮาส์	ตองหนึ่งชุดกับคู่หนึ่งชุด	2.60%
สี (flush)	ห้าใบดอกเดียวกัน	3.03%
เรียง (straight)	ห้าใบแต้มเรียงกัน	4.62%
ตอง	สามใบแต้มเดียวกัน	4.83%
สองคู่	สองคู่คนละแต้ม	23.50%
หนึ่งคู่	สองใบแต้มเดียวกัน	43.82%
ไพ่สูง	ไม่เข้าแบบไหนเลย	17.41%

สองแถวล่างสุดรวมกันได้ 61.23% ใน 100 ครั้งที่คุณอยู่จนเห็นไพ่ใบสุดท้าย ราว 61 ครั้ง ของดีที่สุดที่คุณมีคือหนึ่งคู่ หรือไม่มีอะไรเลย

ไพ่ธรรมดาไม่ได้ชนะด้วยตัวเอง มันชนะเพราะคนอื่นเล็กก่อน หรือแพ้เพราะเจ้าของเล็กก่อน

๑

คีนั่นโตะของฉันทันแจกไป 71 ตา มี 52 ตาที่จบโดยไม่มีใครหงายไพ่ ฉันทายงานคิวว่า 73.24%

“ปิดเศษเถอะ” เธอว่า

“สามในสี่” ฉันทอบ

ตอนสี่ทุ่ม ทุกคนเขียนยอดชิปของตัวเองขึ้นกระดาน ชื่อบนสุดของคีนั่นคือลุงชัย
ลุงตามแทบทุกตาที่มีคนลง

ตาที่สอง • 60 ตาแรกเป็นของไฟ

ชื่อล่างสุดบนกระดานคือนั่นคือครูแ้ว

เธอเขียนยอดชิปของตัวเองด้วยลายมือตัวบรรจง ปิดฝาปากกา หยิบกระเป๋ แล้วเดินลงบันไดตอนสี่ทุ่มตรง ไม่มีใครเห็นเธอหันกลับมาองกระดานอีก

วันแรกที่ฉันมาถึงร้าน ต้นบอกฉันว่าคนที่เล่นเก่งที่สุดในร้านคือครูแ้ว คือนั่นคนที่เก่งที่สุดอยู่ล่างสุด และคนที่ตามแทบทุกตาอยู่บนสุด ฉันตรวจตัวเลขซ้ำ ไม่มีอะไรผิด

รอบสั้น โขกเสียงดังกว่าฝีมือ

๑

คือนั่นโต๊ะของฉันมีการเปิดไฟ 19 ครั้ง ลุงชัยอยู่ใน 17 ครั้ง และใน 17 ครั้งนั้น ไฟใบสุดท้ายช่วยลุงไว้ 9 ครั้ง ถ้าต้องบรรยายคือนั้นด้วยประโยคเดียว ฉันจะบอกว่าไฟเข้าข้างลุงอยู่บ้าง

ลุงหัวเราะทุกครั้งทีชนะ และหัวเราะเกือบทุกครั้งทีแพ้ ฉันยังไม่มีข้อมูลพอจะแยกสองเสียงนั้นออกจากกัน

ส่วนครูแ้ว ฉันไม่รู้วาคือนั่นเธอได้ไฟอะไร โต๊ะที่สองไม่มีเครื่อง และเธอชอบให้มันเป็นแบบนี้ ฉันรู้แค่ตัวเลขบนกระดาน และตัวเลขบอกว่าคือนั่นไม่ใช่คนที่ดีที่สุดในของเธอ

๑

ถ้าอยากรู้ว่าฝีมือทำอะไรได้ในเวลาสั้นๆ ต้องทำให้ไฟยุติธรรมกับทุกคนเท่ากันก่อน มีทีมนักวิจัยด้านการพนันทีมหนึ่งทำแบบนั้นจริง และตีพิมพ์ผลในปี 2013

พวกเขาจัดโต๊ะหกที่บนคอมพิวเตอร์ ให้ผู้เล่นฝีมือดีสามคนนั่งกับผู้เล่นระดับธรรมดาสามคน เล่นเท็กซัสโฮลเต็มด้วยเงินจริง 60 ตา แล้วกำหนดการแจกไพ่ไว้ล่วงหน้าให้เป็นแบบมาตรฐาน ยุติธรรมในที่นี้ไม่ได้แปลว่าทุกคนได้ไพ่ดี แปลว่าไพ่ดีกับไพ่แย่ถูกแบ่งให้สองกลุ่มเท่าๆ กัน โขกของสองกลุ่มจึงถูกคุมให้เท่ากัน

ผลคือผู้เล่นฝีมือดีไม่ได้จบด้วยเงินมากกว่าผู้เล่นระดับธรรมดา ผู้วิจัยเขียนว่าสิ่งที่ตัดสินคือไฟที่แจก ผลออกมาแบบเดียวกันทั้งเกมที่จำกัดขนาดการลงและเกมที่ไม่จำกัด สิ่งที่มีมือทำได้ใน 60 ตานั้น คือเสียน้อยกว่าเมื่อได้ไฟแพ

สังเกตว่ากลุ่มที่ถูกเทียบไม้ฝีมือใหม่ เป็นผู้เล่นที่ผู้วิจัยจัดว่าอยู่ระดับธรรมดา และ 60 ตาก็ค้นกว่าคินเดียวที่โต๊ะของฉันเสียอีก คินแรกของคว โต๊ะนี้แจกไป 71 ตา

ฉันลองคิดตามด้วยแบบจำลองง่ายๆ สมมติว่าคนหนึ่งเก่งกว่าทั้งโต๊ะ พอจะได้ชิบเพิ่มเฉลี่ย 5 BB ทุก 100 ตา และผลของแต่ละ 100 ตาแกว่งห่างจากค่าเฉลี่ยนั้นราว 100 BB ขนาดของความแกว่งแบบนี้เรียกว่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) ใน 60 ตา คนคนนั้นมีโอกาสจบติดลบ 48.46%

ตัวเลขสองตัวที่ใส่เข้าไปเป็นเลขกลมที่ฉันตัวเอง ไม่ใช่การวัด ความแกว่งที่ฉันหาเจอว่ามีคนพิมพ์ไว้มีตัวเดียว คือ 90 สำหรับโต๊ะหกคน จากหน้าคำนวณของเว็บสอนโป๊กเกอร์แห่งหนึ่ง ซึ่งไม่ได้บอกว่าได้ตัวเลขมาจากไหน และทศนิยมสองตำแหน่งข้างบนก็ละเอียดเกินกว่าแบบจำลองหยาบๆ ที่ใช้กับ 60 ตาจะรับไหว

ที่พูดได้จริงคือ คนที่เก่งที่สุดในโต๊ะแพคินแบบนี้ได้เกือบครึ่งหนึ่งของทุกคิน จะตั้งความแกว่งไว้ 100 หรือ 90 ก็ได้คำตอบนี้ และไม่มีอะไรผิดปกติในตัวเลขนั้น

๑

งานอีกชิ้นมองจากอีกฝั่ง ทีมหนึ่งดูทัวร์นาเมนต์ 81 รายการที่ค่าสมัครตั้งแต่ 3,000 ดอลลาร์ขึ้นไป ช่วงปี 2001 ถึง 2005 แล้วเก็บผลของผู้เล่น 899 คนที่เคยเข้าไปถึง 18 คนสุดท้ายอย่างน้อยหนึ่งรายการ แล้วถามว่าผลครั้งก่อนทำนายผลครั้งต่อไปได้ไหม

ได้ และได้พอๆ กับในกอล์ฟ กีฬาที่ไม่มีใครแจกไฟให้ใคร

แต่พอดูขนาด ในโป๊กเกอร์ ถ้าเอาความต่างของอันดับที่แต่ละคนจบมาดูทั้งหมด ผลครั้งก่อนอธิบายได้แค่ 0.1% ถึง 2.8% ที่เหลือมาจากอย่างอื่น ฝีมืออยู่ในนั้นจริง มันแค่ถูกเสียงอื่นกลบไปเกือบหมด

๑

พลุห้สัถ์ดมา ครูแอ้วมาถึงตอนหนึ่งท่มตรง น่งที่โตะที่สอง สับเจ็ดรอบ นับเบาๆ
เหมือนทุกครั้ง เธอไม่พูดถึงกระดานของสัปดาห์ก่อน และไม่มีไครถาม

คิวถามฉันทน ตอนที่ไฟติด

“ถ้า 60 ตาไม่พอ ต้องก็ตา ถึงจะรู้ว่าไครเก่งจริง”

ฉันทบอเธอว่าฉันทยังไมรู้ แต่ฉันทรู้วิธีหา

ร้านปิดไฟตอนห้าท่ม แต่ฉันทไม่ได้ปิด

ตาที่สาม · คิว 20 คนที่เก่งเท่ากัน

ระหว่างที่ร้านปิด ฉันสร้างคิวขึ้นมา 20 คน

ไม่ใช่คิวตัวจริง เป็นผู้เล่นในตัวเลข 20 คนที่เก่งเท่ากันเป๊ะ ได้เปรียบโตะเท่ากันทุกตา ต่างกันอย่างเดียวคือโชค ซึ่งฉันสุ่มแยกให้คนละชุด แล้วให้ทุกคนเล่นคนละ 100,000 ตา

พฤษัถัดมา พอไฟติด ฉันรายงานผลให้คิวตัวจริงฟัง เธอวางรูบิกลงบนโตะ ฉันเรียนรู้แล้วว่านั่นแปลว่าเธอกำลังฟัง

ฝีมือในโป๊กเกอร์มีจริง แต่มันพูดเบา ต้องฟังนาน

๑

ฉันตั้งให้คิวทุกคนได้เปรียบเฉลี่ย 5 BB ทุก 100 ตา ส่วนผลในแต่ละ 100 ตามีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 100 BB ตัวเลขทั้งสองเป็นสมมติฐานของฉัน ไม่ได้วัดจากคนจริง สิ่งที่ฉันอยากรู้มีข้อเดียว ฝีมือที่เล็กกว่าความกว้าง 20 เท่า จะไหลออกมาให้เห็นเมื่อไหร่

ผลออกมาแบบนี้

หลัง 100,000 ตา คิวที่โชคดีที่สุดได้ 12.36 BB ต่อ 100 ตา ดูเหมือนเก่งกว่าตัวจริงเกือบสองเท่าครึ่ง คิวที่โชคร้ายที่สุดติดลบ 1.64 ดูเหมือนคนที่ไม่ควรนั่งโตะนี้ มี 2 ใน 20 คนที่จบต่ำกว่าศูนย์ ทั้งที่ทุกคนเก่งเท่ากันทุกตา

คิวที่โชคร้ายที่สุดทำยอดสูงสุดของตัวเองไว้ตอนตาที่ 1,000 แล้วไม่เคยกลับขึ้นไปถึงจุดนั้นอีกเลย ตลอด 99,000 ตาที่เหลือ

ทั้งหมดนี้คือการสุ่มรอบเดียว และเป็นรอบที่ออกมาสุดกว่ากลางๆ อยู่บ้าง ถ้าสุ่มยี่สิบคนชุดใหม่ซ้ำหลายพันรอบ ค่ากลางของคิวที่โชคดีที่สุดในแต่ละรอบคือ 10.77 และของคิวที่โชคร้ายที่สุดคือลบ 0.77

คิวตัวจริงฟังจบแล้วพูดว่า “ปิดเศษเถอะ”

“เก่งเท่ากันทุกคน” ฉันทัด “บางคนดูเป็นแชมป์ บางคนดูเหมือนไม่ควรเล่น”

๑

คืนที่ครูแ้วอยู่ล่างสุดของกระดาน โตะของฉันทัดแจกไป 71 ตา การทดลองที่คุ้มไฟให้ทุกคนเท่ากันใช้แค่ 60 ตา

ถ้า 100,000 ตาของคิวแต่ละคนคือถนนยาว 100 กิโลเมตร 60 ตาก็คือ 60 เมตรแรก ยังเดินไม่พ้นปากซอยหน้าร้านด้วยซ้ำ

๑

แล้วฝีมือมีจริงไหม หรือเป็นแค่ชื่อที่ผู้ชนะตั้งให้โชคของตัวเอง ชื่อนี้มีคนวัดไว้ด้วยวิธีที่เครื่องอย่างฉันทัดเชื่อถือ คือทายจากสิ่งที่รู้มาก่อน แล้วค่อยดูผล

นักวิจัยสองคนแยกผู้เล่น 720 คนในการแข่งขันแชมป์โลกโป๊กเกอร์ปี 2010 ออกมาเป็นกลุ่มที่น่าจะเก่ง โดยใช้เฉพาะข้อมูลที่มีอยู่ก่อนการแข่งขันเริ่ม เช่นอันดับและผลงานเก่า แล้วดูผลของทั้ง 57 รายการ ผู้เล่นรวม 32,496 คน

กลุ่มที่ถูกเลือกไว้ได้ผลตอบแทนเฉลี่ยบวก 30.5% ของค่าสมัครที่จ่ายไป คนที่เหลือทั้งหมดเฉลี่ยติดลบ 15.6% ถ้าตัดรายการหลักของปีที่เรียกว่า Main Event ออก ตัวเลขเหลือบวก 9.8 กับติดลบ 13.8

ฝีมือมีจริง และมองเห็นได้ ถ้าคุณทายไว้ก่อน แล้วดูคนจำนวนมากพอ

๑

แต่มันพูดดังแค่ไหน

อีกทีมหนึ่งให้ค่าฝีมือกับผู้เล่นทุกคน ด้วยวิธีเดียวกับที่ใช้จัดอันดับนักหมากรุก แล้วถามว่า ถ้าคนหนึ่งเก่งกว่าอีกคนเป็นระยะเท่ากับหนึ่งส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าฝีมือในเกม นั่นคือห่างกันเท่าที่ผู้เล่นในเกมนั้นห่างกันตามปกติ เขาจะชนะกี่ครั้งในร้อย

ในทัวร์นาเมนต์โป๊กเกอร์บนอินเทอร์เน็ตแบบเล่นกันสองคน ค่าสมัคร 3.50 ดอลลาร์ คำตอบคือ 53.3 ครั้ง ในหมากรุกคือ 72.9 ครั้ง

ฉันลองผสมสองตัวเลขนี้ดู ถ้าเอาหมากรุกมา แล้วให้การโยนเหรียญตัดสินแทนหมากรุก ในทุกเจ็ดเกม คนที่เก่งกว่าจะชนะเหลือ 53.27 ครั้งในร้อย ปิดแบบที่คิวชอบก็คือ 53.3 เท่ากับโป๊กเกอร์แบบนั้น ฝีมือในโป๊กเกอร์แบบนั้นจึงพอๆ กับหมากรุกที่ปล่อยให้คนตัดสินเองแค่หนึ่งเกมในเจ็ด

๑

แล้วต้องฟังนานแค่ไหน

ทีมที่สามใช้ข้อมูลเกมเงินจริงบนอินเทอร์เน็ต 76.9 ล้านตา จากบัญชีกว่า 600,000 บัญชีในหนึ่งปี แล้วคำนวณว่าต้องเล่นกี่ตา กลุ่มที่เก่งกว่าจึงจะนำกลุ่มที่อ่อนกว่าได้ เกิน 75 ครั้งในร้อย

คำตอบขึ้นกับว่าเทียบใครกับใคร และวัดด้วยตัววัดแบบไหนในสองแบบที่ทีมนี้ใช้ ถ้าเทียบคนเก่งที่สุด 1% กับคนอ่อนที่สุด 1% ใช้ราว 1,500 ถึง 2,100 ตา ถ้าเทียบ 10% บนสุดกับ 10% ล่างสุด ใช้ราว 6,500 ถึง 7,300 ตา

ตัวเลขพันกว่าตาจึงเป็นคำตอบของคู่ที่ห่างกันที่สุดในข้อมูลทั้งหมด ไม่ใช่ของคนสอง คนที่นั่งข้างกันในร้านนี้ และคำนวณว่าเกิน 75 ครั้งในร้อย ก็ยังแปลว่าแพ้ได้หนึ่งครั้งในสี่

๑

เหตุที่ต้องฟังนานคือคณิตศาสตร์ข้อเดียว ความคลาดเคลื่อนของค่าเฉลี่ยลดลงตามรากที่สองของจำนวนตา ไม่ใช่ตามจำนวนตา เล่นมากขึ้น 10 เท่า ความคลาดเคลื่อนลดลงแค่ราว 3 เท่า

ในโลกของคิว 20 คน ผลที่วัดได้คลาดจากฝีมือจริงได้แค่ไหน ใน 95 ครั้งจาก 100

เล่นไปแล้ว	ผลที่วัดได้ อาจคลาดจากฝีมือจริง (BB ต่อ 100 ตา)
1,000 ตา	บวกหรือลบ 61.98
10,000 ตา	บวกหรือลบ 19.60
100,000 ตา	บวกหรือลบ 6.20

ฝีมือที่ฉันตั้งไว้คือ 5 แม่เล่นครบ 100,000 ตา ช่วงคลาตเคลื่อนก็ยิ่งกว้างกว่าฝีมือทั้ง
ก่อน

๑

คิวหยิบรูปก็ขึ้นมาอีกครั้ง หมุนไปสองสามที แล้วถามว่าที่ร้านนี้ เธอเล่นได้คืนละกี่ตา

“คืนแรกของคุณ โตะนี้แจก 71 ตา” ฉันตอบ “ถ้ามาทุกพฤษ ไม่ขาดสักคืน คุณจะ
เล่นครบ 100,000 ตาในอีกราว 117 ฤดู”

“งั้นฉันขอเป็นคิวคนที่ได้ 12” เธอว่า

ก่อนสี่ทุ่ม ต้นเดินมาที่โต๊ะ ถือโทรศัพท์ที่เปิดข่าวเก่าข่าวหนึ่งค้างไว้ แล้วถามฉันว่าร้าน
เรามีไฟทั้งหมดกี่ใบ

ตอนที่ 1 . ไฟ 120 ใบที่พื้ชยา

ต้นถามว่าร้านเรามีไฟทั้งหมดกี่ใบ ฉันตอบได้ทันทีว่า 7 สำหรับ หกสำหรับเคยผ่านกล้องของฉันและครบทุกใบ สำหรับที่เจ็ดเป็นของครูแอมว ฉันไม่เคยได้ตรวจ ถ้ามันครบด้วยร้านนี้มีไฟ 364 ใบ

ต้นยื่นโทรศัพท์ให้ฉันดู ขาวบนจอมาจากปี 2016 ชมรมบริดจ์ที่พื้ชยาถูกตรวจค้น แล้วถูกตั้งข้อหาเพราะมีไฟเกิน 120 ใบ

ฉันอ่านข่าวนั้นจบ แล้วอ่านทุกอย่างที่หาได้เกี่ยวกับกฎหมายที่อยู่ข้างหลังมัน ไม่มีบรรทัดไหนถามเรื่องฝีมือ

กฎหมายไม่เคยถามว่าคุณเก่งแค่ไหน

๑

วันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2016 ราวบ่ายสามโมง เจ้าหน้าที่ทหารและฝ่ายปกครองหลายสิบคนเข้าไปในร้านอาหารแห่งหนึ่งที่พื้ชยา ขณะที่ชมรมบริดจ์กำลังเล่นกันอยู่ หนังสือพิมพ์ท้องถิ่นรายงานว่าคนที่ถูกควบคุมตัวมี 32 คน เป็นชาวต่างชาติอายุเกิน 60 ปีทุกคน

เจ้าหน้าที่ค้นหาเงินสดและหลักฐานการพนัน แล้วไม่พบ สิ่งที่ถูกยึดไปคือสมุดจดคะแนนกับสำหรับไฟ ข้อหาที่รายงานคือมีไฟเกิน 120 ใบที่ไม่มีตราของกรมสรรพสามิตตาม พ.ร.บ.ไฟ พ.ศ. 2486

ทุกคนถูกกักตัวราว 12 ชั่วโมง ได้ประกันตัวคนละ 5,000 บาท หลังเซ็นรับสารภาพสองวันต่อมา ผู้บังคับการตำรวจภูธรจังหวัดชลบุรีบอกว่าคดีน่าจะถูกลบ และจะคืนเงินประกัน เท่าที่ฉันอ่านพบ ไม่มีรายงานไหนบอกว่าคดีจบอย่างไร

๒

สังเกตว่ากฎหมายฉบับนั้นเคยถามอะไร มันไม่ได้ถามว่ามีเงินบนโต๊ะไหม ไม่ได้ถามว่าบริดจ์เป็นเกมฝีมือหรือเกมโชค มันถามว่าไฟของคุณผลิตหรือประทับตราโดยกรม

สรรพสามิตใหม่ ถ้าไม่ คุณมีก็ใบ ฝ่าฝืนมีโทษจำคุกได้ถึง 3 ปี หรือปรับ 4 เท่าของราคา ไฟแบบเดียวกันที่กรมขาย ไม่ต่ำกว่า 500 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

พ.ร.บ.ไฟฉบับนั้นถูกยกเลิกแล้ว พ.ร.บ.ภาษีสรรพสามิต พ.ศ. 2560 ยกเลิกมันไว้ใน มาตรา 3 และมีผลใช้บังคับตั้งแต่วันที่ 16 กันยายน 2017 ไม่ถึงสองปีหลังเหตุที่พืทยา ส่วนไฟยังเป็นสินค้าที่ต้องเสียภาษีสรรพสามิตอยู่

กฎหมายใหม่ฉบับนั้นมีเพดานจำนวนไฟซ่อนอยู่ที่ไหนสักแห่งหรือเปล่า ฉันอ่านฉบับ แปลภาษาอังกฤษได้ถึงมาตรา 130 ยังไม่เจอ ส่วนที่เหลือฉันยังไม่ได้อ่าน ฉันจึงบอกได้ แค่ว่า พ.ร.บ.ไฟถูกยกเลิกแล้ว ไม่ได้บอกว่าวันนี้ใครจะมีไฟก็ใบก็ได้

ถ้าสำหรับของครูแฉั่วครบ ร้านของต้นมีไฟ 364 ใบ ถ้าเป็นปี 2016 และไม่มีตราสักใบ ร้านนี้จะเกินกำหนดไป 244 ใบ ฉันตรวจเรื่องตราให้ไม่ได้ กล้องของฉันอ่านแถมกับ ดอก ไม่ได้อ่านตรา

๑

กฎหมายที่ว่าด้วยการพนันโดยตรงคือ พ.ร.บ.การพนัน พ.ศ. 2478 กับฉบับแก้ไขที่ ตามมา ปี 2024 ยังมีกฎกระทรวงฉบับใหม่ออกตามกฎหมายฉบับนี้ ส่วนร่างแก้ไขที่จะ เสนอคณะรัฐมนตรีต้นปี 2025 ฉันยังไม่พบข้อมูลว่าผ่านแล้วหรือไม่

วิทยานิพนธ์ด้านกฎหมายเล่มหนึ่งชี้ว่าตัวบทไม่ได้นิยามคำว่าการเล่นไว้ และอ้างคำ พิพากษาศาลฎีกาหลายฉบับว่าต้องได้เสียเงินหรือทรัพย์สินกันจึงจะนับเป็นการพนัน เล่นเพื่อความสนุกโดยไม่มีอะไรเป็นเดิมพันจึงไม่เข้าข่าย

ตัวบทภาษาไทยกับตัวคำพิพากษาเอง ฉันยังไม่ได้อ่าน ข้อนี้จึงเป็นความเห็นของงาน วิชาการ ไม่ใช่ข้อยุติ

โป๊กเกอร์อยู่ตรงไหนในกฎหมายนั้นก็ยังไม่ชัด ฉบับแปลภาษาอังกฤษที่ไม่เป็นทางการ ฉบับหนึ่งวางโป๊กเกอร์ไว้ในบัญชีเกมที่ห้ามเล่น แต่ตัวบทภาษาไทยที่วิทยานิพนธ์เล่ม เดียวกันยกมา เขียนเกมข้อนั้นว่า “ข้างงาหรือป็อก” ป็อกคือโป๊กเกอร์หรือเปล่า ยังไม่ มีใครยืนยันให้ฉันได้

ส่วนกฎกระทรวง ฉบับที่ 44 พ.ศ. 2548 กำหนดขึ้นใบอนุญาตไว้ให้ “ไฟโป๊กเกอร์” ตามตัวสะกดในกฎกระทรวง โดยต้องได้รับอนุมัติจากอธิบดีกรมการปกครองใน กรุงเทพฯ หรือจากผู้ว่าราชการจังหวัดในจังหวัดอื่น และถ้าโป๊กเกอร์อยู่ในบัญชีที่ห้าม เล่นจริง การเล่นโดยไม่มีเดิมพันจะผิดด้วยหรือไม่ ก็ยังไม่มีใครตอบ

ไม่ว่าคำตอบจะออกมาแบบไหน พ.ร.บ.การพนันกับกฎกระทรวงฉบับนั้นถามว่าเกม อยู่ในบัญชีไหน ได้รับอนุญาตหรือไม่ และตามวิทยานิพนธ์ข้างบน มีทรัพย์สิน ได้เสียกันไหม ไม่มีข้อไหนถามว่าคนเล่นเก่งแค่ไหน

ในโลกออนไลน์ ฉันไม่พบระบบใบอนุญาตให้พนันออนไลน์ในไทย ตำรวจรายงานเอง ว่าระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2025 ถึง 20 พฤษภาคม 2026 ได้ปิดกั้นลิงก์เว็บพนันไป 717,425 ลิงก์ ส่วนร่างกฎหมายสถานบันเชิงครบวงจรที่มีคาสีโนรวมอยู่ด้วย ข่าว่าล่าสุดที่ฉันพบลงวันที่ 17 สิงหาคม 2026 บอกว่ายังไม่มีร่างใหม่เข้าสภา ถึงวันนั้นไทยจึง ยังไม่มีกฎหมายคาสีโน

๑

มีผู้พิพากษาคนหนึ่งเคยถามเรื่องฝีมือจริงๆ แต่เขาถามถึงเกม ไม่ได้ถามถึงคนเล่น ปี 2012 ศาลชั้นต้นของรัฐบาลกลางอเมริกาในนิวยอร์กตัดสินว่า ในเท็กซัสโฮลเด็ม ฝีมือ มีน้ำหนักมากกว่าโชค เกมนี้จึงไม่เข้ากฎหมายการพนันฉบับที่ใช้ฟ้อง แล้วพิพากษาให้ เจ้าของห้องเล่นโป๊กเกอร์คนหนึ่งพ้นผิด

วันที่ 6 สิงหาคม 2013 ศาลอุทธรณ์กลับคำตัดสินนั้น ศาลอ่านตัวบทแล้วเห็นว่ามัน ครอบคลุมธุรกิจโป๊กเกอร์ของเขาอยู่แล้ว และเขียนว่าคำถามเรื่องฝีมือหรือโชค ไม่ เกี่ยวกับการตัดสินคดีนี้ ศาลไม่ได้บอกว่าโป๊กเกอร์เป็นเกมโชค ศาลบอกว่าไม่ต้องถาม

ที่อินเดีย คำตอบถูกเขียนไว้ในตัวบทเลย กฎหมายเกมออนไลน์ที่สภาผ่านเมื่อวันที่ 20 และ 21 สิงหาคม 2025 ห้ามการให้บริการเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นจ่ายเงินหรือวางเดิมพัน เพื่อหวังผลตอบแทน ไม่ว่าเกมนั้นจะอาศัยฝีมือ โชค หรือทั้งสองอย่าง

วันที่ 27 พฤษภาคม 2026 ศาลฎีกาของอินเดียวินิจฉัยว่ากฎหมายของรัฐมิฬนาฑู และรัฐกรณาฏกะ ที่เอาผิดเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยเงิน รวมทั้งรัมมีและโป๊กเกอร์ ใช้ บังคับได้ และเขียนว่าไม่มีใครมีสิทธิขึ้นพื้นฐานที่จะเล่นพนัน

คืนนั้นต้นเขียนบันทึกขึ้นมาหนึ่งแผ่น เขาบอกว่าถ้าวันหนึ่งมีใครมาตรวจ เขาอยากมีคำตอบเตรียมไว้

บันทึกการตรวจร้าน

ผู้ตรวจ ต้น · ผู้ถูกตรวจ ต้น

วันเวลา คืนวันพฤหัสบดี ก่อนสี่ทุ่ม

เงินสดบนโต๊ะ ไม่พบ

สิ่งของที่วางเป็นเค็มพัน ไม่พบ

ของรางวัล ถ้วยพลาสติกหนึ่งใบ ราคา 79 บาท เจ้าของร้านซื้อเอง มีกระดาดแปะ
เขียนว่า แชมป์หมอบเก่งที่สุด

ไฟ 7 สำหรับ 364 ใบ ถ้าสำหรับที่เจ็ดครบ · ตรากรมสรรพสามิต ยังไม่ได้ตรวจ

ผู้ต้องสงสัย เครื่องสับไฟหนึ่งเครื่อง ไม่มีมือ ไม่มีเงิน รู้ไฟทุกใบ

ข้อสังเกตของผู้ตรวจ ไม่มีช่องไหนในบันทึกนี้ถามว่าใครเล่นเก่ง

บันทึกแผ่นนั้นไม่ใช่ความเห็นทางกฎหมาย เล่นนี้ก็ไม่ใช่ ต้นแปะมันไว้ได้ป้ายข้าง
ประตู

ในคำถามทั้งหมดนั้น มีข้อเดียวที่ร้านนี้ตอบเองได้ คือข้อที่วิทยานิพนธ์ชี้ไว้ ว่ามีเงิน
หรือทรัพย์สินได้เสียกันบนโต๊ะใหม่ และคำถามนั้นไม่ได้มาถึงร้านทางตำรวจ มันมาถึง
โต๊ะกลาง ในคืนที่ฝนตก

ตาที่ห้า · คินที่มีคนเสนอชิปละบาท

คินนั้นฝนตก คนมาไม่พอสองโต๊ะ ครูแอ่วจึงมานั่งโต๊ะกลางเป็นครั้งแรก เธอเลือกที่นั่งที่หันหลังให้จอของฉัน ข้างเธอคือเบนซ์ นักศึกษาที่เพิ่งมาได้สามพฤษภาคม

ตาที่ 23 จบ ไฟของฉันติด เบนซ์ยึดตัวแล้วพูดขึ้นมา

“เล่นชิปละบาทไหม ให้มันตื่นเต้นหน่อย”

ครูแอ่วตอบคำเดียว “ไม่” แล้วลุกไปนั่งโต๊ะที่สอง หยิบส้ารับของเธอขึ้นมาสับ

ถ้าต้องเพิ่มเงินเพื่อให้ตื่นเต้นเท่าเดิม แปลว่าเกมเริ่มเล่นคนแล้ว

๑

ครั้งแรกของประโยคข้างบนไม่ใช่ของฉัน มันคือสัญญาณข้อแรกในตำราที่จิตแพทย์ใช้วินิจฉัยโรคติดการพนัน ครั้งหลังเป็นของฉันเอง

และมันไม่ได้หมายถึงเบนซ์ เบนซ์ไม่ได้อยากได้เงิน เขาอยากได้ความตื่นเต้น ตามคำที่เขาพูดเอง และเขาถามตรงๆ ต่อหน้าทุกคน ในร้านที่มีป้ายข้างประตูเขียนว่า ไม่มีเงินบนโต๊ะ แม้แต่บาทเดียว

ต้นซีไปที่ป้าย เบนซ์หัวเราะ บอกว่าล้อเล่น แล้วไฟตาที่ 24 ก็ออกจากเครื่อง

๑

ระหว่างตาที่ 24 ไฟของฉันดับ ฉันพูดไม่ได้ แต่ฉันเปิดความจำเก่าได้

ที่คาสีโน ฉันประกาศกองกลางเป็นตัวเงินทุกตา ความจำของฉันบอกว่ากองกลางตอนใกล้เข้ามิกใหญ่กว่ากองกลางตอนหัวค่ำ บางคนนั่งโต๊ะเดิมนานขึ้นทุกคืน บางคนกลับมาที่นั่งที่เดิมในวันรุ่งขึ้น หลังคืนที่แพ้ และฉันก็ประกาศกองกลางให้เขาฟังเหมือนทุกคืน

ตอนนั้นฉันคิดว่าทั้งหมดนั้นเป็นฐานะของคาสีโน ฉันนับไฟได้ทุกใบ แต่ไม่เคยนับว่าใครกลับมา

๑

ตำราที่ฉันพูดถึงคือคู่มือวินิจฉัยของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน (DSM-5) ฉบับปี 2013 มันเขียนสัญญาณของโรคติดการพนันไว้เก้าข้อ ฉันเล่าด้วยคำของตัวเอง

- 1 ต้องเล่นด้วยเงินที่มากขึ้น จึงจะตื่นเต้นเท่าเดิม
- 2 หงุดหงิดหรืออยู่ไม่สุข เมื่อพยายามเล่นให้น้อยลงหรือหยุด
- 3 พยายามคุม ลด หรือเลิก หลายครั้งแล้วไม่สำเร็จ
- 4 คิดถึงการพนันอยู่บ่อยๆ ทั้งนึกถึงตาที่ผ่านไป วางแผนครั้งหน้า และคิดหาเงินมาเล่น
- 5 มักเล่นในวันที่ใจไม่ดี
- 6 แพ้แล้วกลับมาอีกวันเพื่อเอาคืน
- 7 โกหกเพื่อปิดว่าเล่นไปมากแค่ไหน
- 8 เสีย หรือเกือบเสีย ความสัมพันธ์ งาน การเรียน หรือโอกาสในชีวิต เพราะการพนัน
- 9 ต้องให้คนอื่นช่วยเรื่องเงินที่เดือดร้อนเพราะการพนัน

หมอจะนับว่าเป็นโรคก็ต่อเมื่อมีตั้งแต่ 4 ข้อขึ้นไปในรอบ 12 เดือน และมันทำให้ชีวิตเสียหายหรือทุกข์จริง ข้อเดียวยังไม่ใช้โรค และเล่นนี้ไม่ใช่หมอ

เส้นที่กฎหมายขีดอยู่ที่เงินบนโต๊ะ เส้นในตำราของหมออยู่ในตัวคน

ข้อหกหน้าตาคล้ายสิ่งที่ฉันเห็นที่คาสิโน ฉันไม่รู้ว่าคนเหล่านั้นกลับมาเพราะอะไร ฉันรู้แค่ว่าตำรามีชื่อเรียกข้อนี้ คือการไล่ตามสิ่งที่เสียไป (chasing)

๑

ร้านนี้เล่นด้วยชิปที่ไม่ใช่เงิน มีงานชิ้นหนึ่งที่ถามคำถามใกล้กับคินนัสนั้น คนที่เล่นเกมคาสิโนแบบฟรี และไม่เคยเล่นพนันออนไลน์ด้วยเงินจริง จะยังเป็นอย่างนั้นอยู่ไหม

ทีมวิจัยทีมหนึ่งติดตามผู้ใหญ่ในอเมริกากลุ่มหนึ่งไป 6 เดือน เริ่มที่ 409 คน ตอบกลับครบ 99 คน ในจำนวนนั้น 26 คนบอกว่าได้ลองเล่นพนันออนไลน์ด้วยเงินจริงแล้ว สิ่งเดียวที่ทำนายกลุ่มนั้นได้อย่างมีนัยสำคัญ คือการจ่ายเงินซื้อของในเกมที่เล่นฟรี

งานนี้บอกได้แค่สองอย่างเกิดคู่กัน ไม่ได้บอกว่าจะอย่างแรกทำให้เกิดอย่างหลัง และคนหายไประหว่างทางมาก ผู้วิจัยเองเขียนว่ายังต้องศึกษาว่าอะไรเป็นเหตุ ฉันทึ่งว่ามันไวตรงนี้ในฐานะคำถาม ไม่ใช่คำตอบ

งานอีกชิ้นวัดอาการเล่นแหย่งเพราะอารมณ์ในนักเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ 291 คน อาการนี้นักเล่นเรียกว่าทิลต์ (tilt) ผลคือคะแนนทิลต์ขึ้นลงไปด้วยกันกับคะแนนปัญหาการพนัน ค่าสหสัมพันธ์ 0.54 ผู้วิจัยเรียกมันว่าปัจจัยเสี่ยงที่ยังต้องพิสูจน์ ไม่ใช่สาเหตุ

๑

ความเสียหายไม่ได้รอให้แพ้ก่อนเสมอไป ชายคนหนึ่งเล่นโป๊กเกอร์เป็นอาชีพตั้งแต่อายุ 16 ถึง 21 ปี ในบทสัมภาษณ์ภายหลัง เขาเล่าว่าแม้ในช่วงที่ได้เงินจากมันมาก ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับโป๊กเกอร์ก็กลายเป็นสิ่งที่ไม่ดีต่อตัวเขา เขาเลิกเล่นอาชีพและบอกว่าจะไม่กลับไปเป็นนักโป๊กเกอร์อาชีพอีก

๑

ถ้าการเล่นเริ่มทำให้คุณ หรือคนใกล้ตัว ไม่สบายใจ คุยกับคนที่ฟังเป็นได้

1323 สายด่วนสุขภาพจิตของกรมสุขภาพจิต บริการฟรีตลอด 24 ชั่วโมง เน้นการรับฟัง และเป็นความลับ ตรวจสอบจากหน้าเว็บของกรมสุขภาพจิตเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2026

สายเฉพาะเรื่องการพนัน เล่มนี้หาสายที่ยังเปิดอยู่ในปี 2026 ไม่เจอ แต่ 1323 เคยรับเรื่องการพนันมาแล้ว ในช่วงเมษายนถึงธันวาคม 2014 มีคน 493 คนโทรมาเรื่องนี้

เล่มนี้ไม่ใช่คำแนะนำทางการแพทย์

๑

ตาที่ 24 จบ ไฟของฉันติด

ปกติตรงนี้นฉันจะประกาศว่ากองกลางเท่าไร ผู้ชนะอยู่ที่นั่งไหน ค็นนั้นฉันเงียบ

ที่โต๊ะที่สอง ครูแอ้วสับครบเจ็ดรอบแล้ว ลุงชัยลุกไปนั่งฝั่งตรงข้ามเธอเป็นคนแรก
เบนซ์ไปเป็นคนที่สอง ที่โต๊ะของฉันยังมีคิว ต้น และอีกสามคน

ฉันเปิดบันทึกเล่มใหม่ ไม่มีช่องสำหรับชิป มีแค่ว่าใครตัดสินใจอะไร ตอนที่ต้องจ่าย
เท่าไรเพื่ออยู่ต่อ

ค็นนั้นฉันเลิกประกาศจำนวนชิป

ตาที่หก · แจกโชคเดียวกันให้ทุกคน

ต้นมาถึงร้านพร้อมไอเดียที่คิดมาทั้งสัปดาห์ เขาวาดโตะสองตัวบนกระดาน แล้วลากเส้นเชื่อมที่นั่งเลขเดียวกันของสองโตะ

“ถ้าโตะหนึ่งกับโตะสองได้ไฟชุดเดียวกันเป๊ะ ที่นั่งเดียวกัน ตาเดียวกัน แล้วเทียบกันว่าใครทำกับไฟชุดนั้นได้ดีกว่า ดวงก็หายไปใช่ไหม”

ไม่หายไปไหน แต่ลบกันได้ ไฟที่มาดีกับคนหนึ่ง ก็มาดีกับคู่เทียบของเขาที่อีกโตะด้วย เอาจวลของสองคนมาลบกัน โชคของไฟก็หักกันหมด

ลบโชคของไฟได้ ด้วยการแจกโชคเดียวกันให้ทุกคน

๑

ต้นไม่ใช่คนแรก que คิดเรื่องนี้ และคนแรกก็ไม่ใช่คนเล่นบรีดจ์ สมาคมบรีดจ์ของอเมริกาเขียนไว้เองในหน้าที่รวบรวมเรื่องเล่าผิดๆ ของวงการว่า การแข่งแบบแจกซ้ำ (duplicate) ไม่ได้เริ่มจากคนเล่นบรีดจ์ มันเริ่มจากคนเล่นวิสต์ เกมไพ่อีกเกมหนึ่ง

การแข่งแบบแจกซ้ำเป็นทีมครั้งแรกที่มีหลักฐานดีเกิดที่อังกฤษ ในปี 1857

หลักของมันง่ายจนเล่าจบในสองประโยค ไฟที่แจกให้โตะหนึ่งถูกเก็บไว้ทั้งชุด แล้วส่งไปให้อีกโตะเล่นซ้ำ คะแนนไม่ได้วัดว่าใครได้ไฟดี มันวัดว่าใครทำกับไฟชุดเดียวกันได้ดีกว่า

ส่วนที่วิธีนี้ลบไม่ได้คือคนที่นั่งร่วมโตะ สองคนที่ได้ไฟชุดเดียวกันยังเจอคู่แข่งคนละชุด

161 ปีต่อมา บรีดจ์ที่แข่งแบบนี้ได้ขึ้นเวทีกีฬาจริง เอเชียเกมส์ปี 2018 ที่จาการ์ตา จัดบรีดจ์เป็นกีฬาชิงเหรียญ 6 รายการ นักกีฬา 213 คน จาก 14 ประเทศ ทีมไทยได้หนึ่งเหรียญเงินกับหนึ่งเหรียญทองแดง ในเอเชียเกมส์ครั้งถัดมาที่หางโจว ซึ่งแข่งจริงในปี 2023 ทีมไทยได้อีกหนึ่งเหรียญทองแดง

ปี 2016 ชมรมบรีดจ์ที่พัทยาถูกตรวจค้นเพราะมีไฟเกิน 120 ใบ ปี 2018 ทีมบรีดจ์ไทยขึ้นรับเหรียญที่จาการ์ตา เกมเดียวกัน คนละสนาม

๑

ส่วนโป๊กเกอร์ แชมป์โลกคนแรกของมันได้ตำแหน่งด้วยวิธีที่ต่างออกไป

ปี 1970 ที่ลาสเวกัส การแข่งขันโป๊กเกอร์ครั้งแรกมีผู้เล่นที่ได้รับเชิญเจ็ดคน เมื่อเล่นจบ ทั้งเจ็ดคนลงคะแนนลับกันเองว่าใครควรเป็นแชมป์ คนที่ได้คะแนนมากที่สุดได้ถ้วยเงินไปหนึ่งใบ

แชมป์โลกคนแรกของเกมไพ่เกมนี้ ถูกเลือกด้วยวิธีเดียวกับการเลือกหัวหน้าห้อง

ปีถัดมา การแข่งขันเปลี่ยนเป็นจ่ายค่าสมัคร 5,000 ดอลลาร์ แล้วเล่นจนชิปทั้งหมดไปอยู่ที่คนเดียว คนที่ชนะได้ 30,000 ดอลลาร์ ตำแหน่งที่เริ่มจากการที่เพื่อนร่วมโต๊ะยอมรับกัน กลายเป็นการแข่งขันด้วยเงินภายในปีเดียว

๑

โป๊กเกอร์พยายามเดินทางเดียวกับบริดจ์ ปี 2009 สหพันธ์โป๊กเกอร์นานาชาติเปิดตัวที่โลซาน ด้วยสมาชิกผู้ก่อตั้งเจ็ดประเทศ โลซานคือเมืองที่ตั้งของคณะกรรมการโอลิมปิกสากล ประธานคนแรกของสหพันธ์เป็นนักเขียนเรื่องโป๊กเกอร์

เขาบอกนักข่าวว่างานแรกคือทำให้โลกยอมรับโป๊กเกอร์เป็นกีฬาทางความคิด และถ้าได้เป็นสมาชิกขององค์กรกีฬาทางความคิดระดับโลก จะช่วยให้เกมนี้ถูกกฎหมายได้ทุกที่

ฉันเก็บประโยชน์ไว้ เพราะมันชื่อ เป้าหมายของการเป็นกีฬาถูกบอกไว้ตั้งแต่วันแรก คือพาโป๊กเกอร์ออกจากกฎหมายการพนัน

ต่อมาสหพันธ์นั้นเปลี่ยนชื่อ และทำรูปแบบที่ใกล้กับความคิดของต้นที่สุด ทีมละสี่คน เล่นแยกโต๊ะกัน ทุกโต๊ะได้ไฟในมือและไฟกลางชุดเดียวกันปะ วันที่ 2 ตุลาคม 2017 GAISF องค์กรกลางของสหพันธ์กีฬานานาชาติ ให้สถานะผู้สังเกตการณ์แก่รูปแบบนี้ ในวันเดียวกับที่ให้แกกีฬาเดินโพล ดอดจ์บอล ฟุตบอลโต๊ะ จัตุรัส ฟุตกอล์ฟ และการยกเคเทิลเบล

สถานะผู้สังเกตการณ์คือขั้นแรก ไม่ใช่การรับรองเป็นกีฬาโอลิมปิก เว็บไซต์ของสหพันธ์เองบันทึกว่าเคยจัดการแข่งระดับเอเชียที่กรุงเทพฯ ในปี 2018 และรายการล่าสุดที่มีปีกำกับในเว็บไซต์นั้นคือปี 2020 หลังจากนั้น เว็บไซต์ไม่ได้บอกถึงรายการไหนอีก

๑

ป้ายว่าเป็นกีฬาเคยถูกใช้เป็นโลมาแล้ว รัสเซียขึ้นทะเบียนโป้กเกอร์เป็นกีฬาในปี 2007 เดือนกรกฎาคม 2009 กฎหมายจำกัดการพนันฉบับใหม่เริ่มใช้ และป้ายนั้นเปิดช่องให้บ่อนเก่าบางแห่งเปิดต่อในฐานะห้องแข่งไฟฟ์ เดือนเดียวกันนั้น คณะกรรมการของรัฐถอนสถานะกีฬาของโป้กเกอร์ออก

รัฐมนตรีกีฬาบอกว่าโป้กเกอร์ไม่มีอยู่จริงในฐานะกีฬา หัวหน้าสหพันธ์โป้กเกอร์กีฬาของรัสเซียบอกนักข่าวว่าพวกเขากำลังไว้ทุกข์

๑

ทางที่เหลือคือเอาเงินออก แล้วให้อย่างอื่นแทน การแข่งกีฬาทางความคิดในอังกฤษ ชื่อ Mind Sports Olympiad มีรายการโป้กเกอร์มาตั้งแต่ปี 1998 ให้เหรียญ ไม่ให้เงิน และเปิดให้คนอายุต่ำกว่า 18 ปีเล่นได้

ญี่ปุ่นก็มีวงการโป้กเกอร์ที่ไม่ใช้เงิน ตำรวจจังหวัดโอซากาเขียนว่าการพนันต้องมีครบสามอย่าง คือผู้เล่นวางของที่มีค่า ผลขึ้นกับโชค และมีรางวัลที่มีค่า ชิปที่แลกเป็นเงินหรือของได้ ก็นับเป็นของที่มีค่าแล้ว

ระหว่างวันที่ 13 ถึง 20 ธันวาคม 2025 ตำรวจโตเกียวสุ่มตรวจร้านคาสิโนแบบเล่นเอาสนุก 80 แห่ง พบความผิดใน 48 แห่ง มีทั้งร้านที่แลกชิปเป็นของรางวัลตามผลการเล่น และร้านที่ปล่อยให้ลูกค้าเอาชิปออกจากร้าน

ที่เกาหลีใต้ ตำรวจจับคนไป 1,004 คน ในการกวาดล้างฝับบอลเต็มช่วงสิงหาคมถึงธันวาคม 2023 ฝับบอลนั้นให้รางวัลเป็นตัวเข้าแข่ง และสิ่งที่ตำรวจตรวจคือตัวนั้นถูกแลกเป็นเงินหรือเปล่า

๑

ฉันวางเรื่องที่เราอ่านมาเรียงกัน ร้านในโตเกียวข้ามเส้นตอนที่ชิบของลูกค้ากลายเป็นของที่แลกได้ ผับในเกาหลีถูกตรวจว่าตัวของคนชนะกลายเป็นเงินหรือเปล่า การแข่งปี 1971 ที่ลาสเวกัสเอาค่าสมัครของทุกคนไปให้คนเดียว และกฎหมายไทยตามที่วิทยานิพนธ์เล่มหนึ่งอ่าน ถ้ามามีทรัพย์สินได้เสียกันไหม

ทุกเรื่องดูที่จุดเดียวกัน คือของผู้ที่เล่นวางลงไป ไปจบที่ใคร

ถ้าต้องพูดให้จบในประโยคเดียว ฉันจะพูดว่า

โป๊กเกอร์เล็กเป็นกีฬาและกลายเป็นการพนัน ตรงที่ของมีค่าซึ่งผู้เล่นวางลงไปเองไหลไปหาคนชนะ ไม่ใช่ตรงที่ฝีมือมีมากหรือน้อย

ฝีมือมีจริงและวัดได้ ผู้เล่น 720 คนที่ถูกแยกไว้ด้วยข้อมูลก่อนการแข่งขันได้ผลตอบแทนเฉลี่ยบวก 30.5% แต่ฝีมือของคนหนึ่งคนต้องฟังเป็นแสนதாகว่าจะได้ยืน ศาลอุทธรณ์ในนิวยอร์กเขียนว่าคำถามเรื่องฝีมือไม่เกี่ยวกับคดี และกฎหมายของอินเดียห้ามเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยเงินไม่ว่าจะอาศัยฝีมือหรือโชค ฝีมือจึงเป็นเรื่องจริง แต่ไม่ใช่เส้น

๑

ต้นฟังจบแล้วเดินไปหยิบถ้วยพลาสติกลงมาจากชั้น

“แล้วถ้วยใบนี้อยู่ฝั่งไหน”

ฉันวัดถ้วยด้วยประโยคเดียวกัน ถ้วยมีค่าจริง 79 บาท และจะไปถึงคนที่ยอดชิปรวมสูงสุดตอนจบฤดูกาลจริง แต่ต้นเชื่อมั่นในฐานะเจ้าของร้าน ไม่มีใครวางอะไรลงไปเพื่อแย่งมัน และชิบของร้านแลกเป็นอะไรไม่ได้ ไม่เคยออกจากร้าน ถ้วยใบนี้จึงอยู่ฝั่งกีฬา

ถ้าวันหนึ่งทุกคนลงขันกันคนละ 20 บาท เพื่อซื้อถ้วยที่ใหญ่กว่าให้คนชนะ ถ้วยใบนั้นจะอยู่อีกฝั่งของเส้น ทั้งที่ทุกคนยังเล่นเก่งเท่าเดิม

ต้นวางถ้วยกลับขึ้นชั้น แล้วถามว่า ถ้าร้านเราจะจัดคืนแจกซ้ำ ต้องใช้อะไรบ้าง

ไฟสองสำหรับ โต๊ะสองตัว ซองจดหมาย และคนหนึ่งที่ยอมสับไฟให้ทุกตาของโต๊ะแรก เพื่อให้โต๊ะที่สองเล่นซ้ำ

ครูแอ่วที่โต๊ะที่สองได้ยืน เธอไม่หันมาทางจอของฉัน เธอพูดกับต้น

“ก็เหมือนข้อสอบ ทุกห้องต้องได้ชุดเดียวกัน ครูแจกเอง”

ก่อนสี่ทุ่ม คิวถามคำถามที่ฉันตอบได้แค่เป็นตัวเลข

ตาที่เจ็ด · ความฝันที่ยาว 83 สัปดาห์

“ถ้าอยากเป็นนักกีฬาโปกเกอร์อาชีพสักวัน ต้องเริ่มยังไง”

คำถามระหว่างที่รูดบิลในมือเธอหมุนค้างอยู่ครึ่งทาง ไฟของฉันทติดอยู่ ฉันจึงตอบได้ ฉันตอบเป็นตัวเลขสามตัว 83 กับ 32 และตัวที่สาม ซึ่งฉันหาไม่เจอ

ก่อนจะรู้ว่าเก่งจริงไหม ที่โตะจริงต้องเล่นนานกว่าทำงานเต็มเวลาปีครึ่ง

๑

ตัวแรก 83

ตัวเลขนี้มาจากการหาร ถ้าโตะจริงแจกได้ชั่วโมงละ 30 ตา การเล่นให้ครบ 100,000 ตาต้องใช้ 3,333 ชั่วโมง เท่ากับทำงานสัปดาห์ละ 40 ชั่วโมงไป 83 สัปดาห์ ไม่มีวันลา ถ้านับว่าคนทำงานเต็มเวลาทำงานปีละ 2,000 ชั่วโมง ตัวเลขนี้เกินปีครึ่งไปแล้ว ถ้าเล่นออนไลน์โตะเดียว ชั่วโมงละ 75 ตา ก็ยังเป็น 1,333 ชั่วโมง หรือ 33 สัปดาห์

แล้ว 100,000 ตาพอไหม ฉันเคยสร้างคิวขึ้นมา 20 คนที่เก่งเท่ากันเป๊ะ เก่งกว่าโตะ 5 BB ต่อ 100 ตา แล้วให้ทุกคนเล่นครบจำนวนนี้ คนที่โชคดีที่สุดดูเก่งเกือบสองเท่าครึ่งของความจริง และอีกสองคนดูเหมือนคนที่แพ้

เพราะหลัง 100,000 ตา ผลที่วัดได้ยังคลาดจากฝีมือจริงได้ถึงบวกหรือลบ 6.20 BB ต่อ 100 ตา กว้างกว่าฝีมือ 5 ที่ฉันตั้งไว้ทั้งก่อน ช่วงนั้นจะแคลงเท่าฝีมือได้ ต้องเล่นเกิน 153,658 ตา ซึ่งที่โตะจริงคือ 128 สัปดาห์ ถ้าใช้ความกว้าง 90 ตามหน้าคำนวณของเว็บสอนโปกเกอร์ที่เคยเล่าไว้ ก็ยังต้องเกิน 124,463 ตา หรือราว 104 สัปดาห์

ถ้าเล่นออนไลน์โตะเดียว 153,658 ตาใช้ราว 51 สัปดาห์ เวลาสั้นลง แต่จำนวนตาไม่ลด และคนที่เก่งกว่าโตะมากกว่านี้จะเห็นผลเร็วกว่านี้ ตัวเลขทั้งหมดข้างบนเป็นของคนเก่งกว่าโตะแค่ชนิดเดียว

ที่โตะจริง ปีครึ่งจึงเป็นแค่จุดเริ่มต้นของคำตอบ ไม่ใช่คำตอบ

๑

ตัวที่สอง 32

ทีมวิจัยที่เคยเชื่อว่าฝีมือต้องใช้กีตาร์จึงจะนำ ใช้บัญชีชุดเดียวกันนั้น กว่า 600,000 บัญชีเกมเงินจริงบนอินเทอร์เน็ต ช่วงตุลาคม 2009 ถึงกันยายน 2010 แล้วนับว่าบัญชีจบช่วงนั้นด้วยผลรวมเป็นบวก คำตอบคือ 32% หลังหักค่าธรรมเนียมที่เว็บเก็บจากกองกลาง (rake) ถ้าไม่มีค่าธรรมเนียมนั้น ตัวเลขจะเป็น 37.5% ค่าธรรมเนียมอย่างเดียวหักไป 5.5 จุด

ตัวเลขนี้นับทุกบัญชีเท่ากัน รวมทั้งบัญชีที่เล่นไม่กีตาร์ มันจึงบอกว่าใครได้เงินในปีนั้น ไม่ได้บอกว่าใครเก่ง

ต้นเคยได้ยินว่าคนที่ชนะมีแค่หนึ่งในสิบ ตัวเลขนั้นมีที่มาจริง แต่มาจากอีกเว็บหนึ่ง และเป็นตัวเลขของคนกลุ่มเดียว บทวิเคราะห์ข้อมูลของเว็บนั้นแบ่งคนเล่นเป็นสองกลุ่ม ในกลุ่มที่เล่นหนักที่สุด ราวหนึ่งในสามจบได้เงิน ในกลุ่มที่เหลือ หนึ่งในสิบ

เท่าที่ฉันอ่านได้ บทวิเคราะห์นั้นไม่ได้บอกว่ากลุ่มที่เล่นหนักมีกี่คน สองกลุ่มนั้นจึงรวมเป็นตัวเลขเดียวของทั้งเว็บไม่ได้ และเอาไปต่อกับ 32% ของอีกชุดข้อมูลเป็นภาพเดียวกันไม่ได้ หนึ่งในสิบเป็นตัวเลขของคนกลุ่มหนึ่งในเว็บหนึ่ง ไม่ใช่ของคนเล่นออนไลน์ทั้งหมด

๑

ตัวที่สาม ไม่มี

ฉันหาตัวเลขว่าโลกนี้มีคนหาเลี้ยงชีพด้วยโป๊กเกอร์กี่คน ไม่เจอ ทั้งสำมะโน และการประมาณที่บอกวิธีนับ

ตัวเลขที่ไม่มีใครนับ คือตัวเลขที่ใครจะพูดว่าเท่าไรก็ได้

๑

ฝั่งกีฬา คำว่าอาชีพหน้าตาเป็นอีกแบบ ในวงแข่งโป๊กเกอร์แบบไม่ใช้เงินของญี่ปุ่น คนที่ชนะรายการหลักเมื่อเดือนมกราคม 2019 ได้ที่นั่งในการแข่งต่างประเทศ มูลค่าราว 930,000 เยน ผู้สนับสนุนรายหนึ่งเป็นคนจ่าย ไม่ได้มาจากค่าสมัครของผู้เล่น

บทความเดียวกันเขียนว่า การแข่งที่เอาค่าสมัครมารวมเป็นเงินรางวัลทำไมไม่ได้ตามกฎหมายญี่ปุ่น

ของมีค่าไปถึงคนชนะจริง แต่ไม่ได้มาจากสิ่งที่ผู้เล่นวางลงไป ตามเส้นที่ฉันทัวด้วยของต้น ที่นั่งนั้นจึงอยู่ฝั่งกีฬา ส่วนการแข่งที่มันพาเขาไป อยู่ในต่างประเทศ ที่ซึ่งเส้นของญี่ปุ่นตามไปไม่ถึง

นั่นคือหน้าตาของนักกีฬาอาชีพในเกมที่ไม่มีเงินบนโต๊ะ เก่งจนมีคนอื่นอยากจ่ายค่าที่นั่งให้ เหมือนนักวิ่งที่มีผู้สนับสนุน ไม่ใช่คนที่เอาเงินของตัวเองมาวาง

๑

คิวหมุนรูบิกต่อจนเสร็จ แล้ววางมันลง

“รูบิกใช้เวลาฉันสองปี กว่าจะต่ำกว่าสิบวินาที” เธอว่า “แต่อย่างน้อยมันบอกทุกครั้งว่าเสร็จหรือยัง”

ฉันไม่มีตัวเลขสำหรับประโยคนั้น

“ฉันเริ่มนับตั้งแต่พฤษภาคม” เธอว่า “ไม่ต้องนับตา นับว่าตัดสินใจถูกกี่ครั้ง”

สัปดาห์นั้น ต้นข้อของจดหมายมาหนึ่งห่อ กับไฟ้อสำหรับที่หลังสีน้ำเงิน

ตาที่แปด · คินที่ไม่มีใครดวงดีกว่าใคร

คินแจกข้าวครั้งแรกของร้าน ฉันไม่ได้สับไฟเลยสักใบ

ไฟทุกชุดของคินนั้นออกมาจากมือครูแอ่วที่โต๊ะที่สอง เธอสับเจ็ดรอบ นับเบาๆ แจกเล่นจนจบ แล้วเก็บไฟของแต่ละที่นั่งลงซองตามลำดับ ซองเดินข้ามห้องมาที่โต๊ะกลาง ฉันอ่านไฟในซองว่าครบ 13 ใบ แล้วต้นแจกตามลำดับในซองให้ที่นั่งเลขเดิม

นับคะแนนที่การตัดสินใจ แล้วเงินจะไม่มีที่ยืนบนโต๊ะ

ป้ายข้างประตูเอาเงินออกไปจากโต๊ะตั้งแต่ต้นฤดู คินแจกข้าหักโซคของไฟออกไป ไฟที่ดีกับคุณก็ดีกับคู่แข่งของคุณด้วย สิ่งที่เหลือให้ต่างกันมีสองอย่าง คือสิ่งที่แต่ละคนทำกับไฟชุดนั้น และคนที่นั่งร่วมโต๊ะกับเขา

๑

ถ้าคุณอยากจัดคินแบบนี้ที่บ้าน นี่คือวิธีที่ร้านใช้ เขียนไว้ครบจนทำตามได้โดยไม่ต้องมีเครื่องสับไฟ

คินแจกข้า · คนแปดคน โต๊ะสองตัว ไฟสองสำหรับ

ของที่ต้องมี ไฟสองสำหรับที่หลังคนละสี่ รวม 104 ใบ ซองจดหมายเท่ากับจำนวนชุดที่จะเล่น เขียนเลขกำกับไว้ทุกซอง ชิป และกระดาษจดผลหนึ่งแผ่น หนึ่งชุดคือหนึ่งตาที่ถูกเล่นสองครั้ง โต๊ะละครั้ง

1 จัดที่นั่ง โต๊ะ A กับโต๊ะ B โต๊ะละสี่คน ที่นั่งเลข 1 ถึง 4 เหมือนกันทั้งสองโต๊ะ คนที่นั่ง A3 คือคู่แข่งของคนที่นั่ง B3 คนที่นั่งเลขเดียวกันเป็นคู่แข่งกันตลอดคิน

2 ใช้กติกาเดียวกัน ทุกคนเริ่มทุกชุดด้วยชิป 1,000 ชิปบังคับ SB 5 กับ BB 10 เท่ากันทุกชุด จดผลของแต่ละชุดแยกไว้ แล้วเริ่มชุดใหม่ที่ 1,000 อีกครั้ง BTN ของชุดที่ 1 อยู่ที่ที่นั่ง 1 ชุดที่ 2 อยู่ที่ที่นั่ง 2 แล้ววนไป สองโต๊ะใช้ BTN ที่นั่งเดียวกันในชุดเลขเดียวกัน

3 โตะ A แจกใหม่ทุกชุด สับให้ทั่วทั้งสำหรับ ชุดเลขคู่ใช้สำหรับหลังแดง ชุดเลขคู่ใช้สำหรับหลังน้ำเงิน แล้วเล่นตามปกติ

4 ห้ามโยนไฟเข้ากลางโต๊ะ คนที่หมอบคว่ำไฟไว้ตรงหน้าที่นั่งตัวเองจนตาจบ

5 เดิมไฟกลางให้ครบ ถ้าตาจบก่อน river คนแจกแจกไฟกลางที่เหลือคว่ำไว้ตามลำดับปกติ โดยไม่มีใครดู

6 บรรจุของ ซ้อนไฟ 13 ใบเป็นกองคว่ำกองเดียว วางทีละใบตามลำดับนี้ river ก่อน แล้ว turn แล้ว flop สามใบ ตามด้วยไฟ 2 ใบของที่นั่ง 4 ที่นั่ง 3 ที่นั่ง 2 และไฟของที่นั่ง 1 วางทีหลังสุด ไฟของที่นั่ง 1 จึงอยู่บนสุด ใส่ช่องเลขเดียวกับชุดโดยไม่พลิกกอง แล้วจดชิปที่แต่ละที่นั่งได้ลงช่อง A ถ้าเสียให้จดเป็นลบ

7 โตะ B เล่นซ้ำ หยิบกองออกจากช่องโดยไม่พลิก แจกจากใบบนสุด 2 ใบแรกให้ที่นั่ง 1 อีก 2 ใบให้ที่นั่ง 2 จนครบ 4 ที่นั่ง ไฟ 5 ใบที่เหลือคือไฟกลาง วางคว่ำเรียงตามลำดับที่หยิบ สามใบแรกคือ flop ใบที่สี่คือ turn ใบสุดท้ายคือ river แล้วหยายตามจังหวะปกติ จดผลลงช่อง B

8 คืนของ ไฟจากช่องกลับไปรวมกับสำรับสี่เดียวกันที่โต๊ะ A ถ้าช่องของสำรับนั้นยังไม่กลับ โตะ A ต้องรอ ห้ามแจกด้วยสำรับที่ไม่ครบ

9 ห้ามเล่าตาไหนจนจบคืน อีกโตะอาจยังไม่ได้เล่น

10 สลับครึ่งคืน พอโตะ A จบชุดที่อยู่กลางคืน ให้รอจนโตะ B เล่นซ้ำชุดนั้นจบ แล้วคนที่นั่ง 1 และ 2 ของสองโตะสลับโตะกัน นั่งที่นั่นเลขเดิม ตลอดคืน คู่เทียบทุกคนจะได้เจอคนชุดเดียวกันสี่คน และต่างกันอยู่คนเดียว

11 คิดผลต่างคู่เทียบ ทุกชุด คนที่นั่ง A3 ได้ผลต่างเท่ากับชิปที่ตัวเองได้ ลบด้วยชิปที่คนนั่ง B3 ได้ คนนั่ง B3 ได้ตัวเลขเดียวกันกับกลับเครื่องหมาย ที่นั่งอื่นคิดแบบ

เดียวกัน รวมทุกชุดของแต่ละคนเป็นผลต่างคู่เทียบของคีนนั้น จดแยกจากยอดชิปของฤดู

๑

คีนแรกเล่นไป 22 ชุด สลับคนกันหลังชุดที่ 11 ของสุดท้ายข้ามห้องมาก่อนสี่ทุ่มไม่กี่นาที ครูแ้วกลับบ้านตอนสี่ทุ่มตรง ไม่ได้รอดูผล

ลุงชัยตามแทบทุกตาเหมือนทุกคีน แล้วบอกว่าคีนนี้ไฟไม่ช่วยลุงเลย ต้นชี้ไปที่กระดาน “คีนนี้ไฟไม่ช่วยใครเลยครับลุง”

ผลต่างคู่เทียบที่สูงสุดของคีนเป็นของคิ่ว ฉันทึ่งว่ามันมาจากไหน ส่วนใหญ่มาจากชุดที่เธอหมอบ แล้วคู่เทียบของเธอที่โต๊ะ A ไม่หมอบ

แต่คู่เทียบคนนั้นนั่งโต๊ะเดียวกับครูแ้วทั้งคีน ส่วนคิ่วไม่ได้เจอครูแ้วเลยสักชุด คีนเดียวจึงยังแยกไม่ออกว่าตัวเลขส่วนไหนเป็นของคิ่ว ส่วนไหนเป็นของคนที่นั่งร่วมโต๊ะ

ต้นหยิบถ้วยพลาสติก 79 บาทลงมาจากชั้น แล้วอ่านกระดาษที่แปะอยู่ออกเสียง แชมป์หมอบเก่งที่สุด

ตั้งแต่ต้นฤดู ฉันทัดกระดาษแผ่นนั้นไว้ในหมวดมุก คีนนี้ฉันท้ายมันไปไว้ในหมวดคำอธิบาย ทั้งที่โต๊ะของฉันทั้ง และใน 103 ล้านตาของเว็บโป๊กเกอร์แห่งหนึ่ง ราวสามในสี่ตาจบลงเพราะคนอื่นหมอบหมด ใครก็ตามที่แปะกระดาษแผ่นนั้น เขียนชื่อทักษะที่คีนแบบนี้วัดไว้ถูกต้องตั้งแต่วันแรก

๑

ผลต่างคู่เทียบบอกว่าคุณทำได้ดีกว่าคู่เทียบแค่ไหน แต่ไม่ได้บอกว่าการตัดสินใจครั้งไหนถูก สำหรับชื่อนั้น ร้านใช้คะแนนการตัดสินใจ (decision score)

คะแนนการตัดสินใจของการตัดสินใจหนึ่งครั้ง คือจำนวนชิปที่ทางที่คุณเลือกเสียไปโดยเฉลี่ย เมื่อเทียบกับทางที่ดีกว่า ถ้าเจอสถานการณ์เดิมซ้ำหลายครั้ง มันคิดจากสิ่งที่รู้ได้ตอนตัดสินใจเท่านั้น ไม่ใช่จากผล และศูนย์คือเต็ม

ตัวเลขนี้คิดจากสองอย่าง

ราคาคือส่วนของกองกลางที่คุณต้องจ่ายเพื่ออยู่ต่อ ถ้ากองกลางมี 300 แล้วอีกฝ่ายลง 100 คุณจ่าย 100 เพื่อชิงกองที่จะมี 500 ราคาคือ 100 หารด้วย 500 เท่ากับ 20%

โอกาสคือส่วนแบ่งกองกลางที่คุณจะได้ ถ้าเจอสถานการณ์เดิมซ้ำหลายครั้ง โดยนับตาที่เสมอเป็นครั้ง

ถ้าโอกาสมากกว่าราคา ทางที่ถูกคือตาม ถ้าน้อยกว่า ทางที่ถูกคือหมอบ เลือกทางที่ถูกได้ศูนย์ เลือกอีกทางเสียเท่ากับกองกลางหลังคุณตาม คุณระยะห่างระหว่างโอกาสกับราคา ตัวเลขนี้คือค่าคาดหวัง (expected value, EV) ที่ทางนั้นเสียไป

เช่น กองกลาง 200 อีกฝ่ายลง 200 ราคาคือ 200 หารด้วย 600 เท่ากับ 33.33% ถ้าโอกาสของคุณ 50% ทางที่ถูกคือตาม ถ้าคุณหมอบ คะแนนการตัดสินใจของครั้งนั้นคือ 600 คุณระยะห่างระหว่าง 50% กับ 33.33% ได้ 100 ชิป

๑

หาโอกาสอย่างไร โอกาสไม่ต้องเดาเลยๆ ถ้าเห็นไฟของอีกฝ่าย หรือเขาได้ว่าเขาถือไพ่แบบไหน ก่อน flop ให้ใช้ตัวเลขหลักข้างล่าง หลัง flop ให้นับไพ่

ตัวเลขหลักทุกตัวคำนวณจากการไล่ทุกกรณี เฉลี่ยทุกคู่ไพ่ในแบบนั้นและทุกดอก แล้วปัดให้จำง่าย คู่ไพ่จริงแต่ละคู่อาจสูงหรือต่ำกว่านี้ได้หลายหน่วย ตัวเลขหลักจึงเป็นจุดเริ่ม ไม่ใช่คำตอบสุดท้าย

ก่อน flop ทุกตัวคือโอกาสของมือที่เขียนไว้ก่อน ถ้าคุณถือมือที่เขียนไว้หลัง เอา 100 ลบ

คู่สูงกว่า เจอคู่ต่ำกว่า ราว 80

คู่ เจอไพ่สองใบที่สูงกว่าคู่ทั้งคู่ ราว 52

คู่ เจอไพ่ใบหนึ่งที่สูงกว่าคู่ กับอีกใบที่ไม่สูงกว่า ราว 70

คู่ เจอไฟสองใบที่ต่ำกว่าคู่ทั้งคู่ ราว 87 ถ้าสองใบนั้นห่างกันและต่างดอก ราว 80 ถ้าเรียงติดกันและดอกเดียวกัน

สองใบสูงกว่า เจอสองใบต่ำกว่า ไม่มีใครมีคู่ ราว 65
มีแต้มเดียวกันหนึ่งใบ มือที่ใบที่เหลือสูงกว่า ราว 70

หลัง flop นับไพ่ที่ยังไม่ออกซึ่งจะทำให้คุณชนะ เรียกว่า outs ถ้าเหลือไพ่กลางอีกใบเดียว เอา outs คูณ 2 ถ้าเหลือสองใบและคุณไม่ต้องจ่ายอะไรอีก คูณ 4 ถ้านับได้เกิน 8 ใบ ให้ลบส่วนที่เกิน 8 ออกจากผลคูณ 4

ส่วนที่ยังเป็นการเดาคือเขาถือไพ่แบบไหน เล่นนี้ไม่ได้ฝึกส่วนนั้น แต่พอเดาแล้วตัวเลขที่ตามมาไม่ใช่ความรู้สึก

บันทึกก่อนเห็นผล ทุกครั้งที่ต้องตัดสินใจกับชิปก้อนใหญ่ ให้เขียนส้อย่างลงกระดาษ ก่อนไฟถูกหงาย ราคา ไพ่ที่คุณคิดว่าเขาถือ โอกาสที่ได้จากตัวเลขหลักหรือจากการนับ outs และสิ่งที่คุณเลือก คะแนนการตัดสินใจของบรรทัดนั้นคิดจากตัวเลขที่เขียนไว้เท่านั้น ช่องผลให้เขียนทีหลัง และไม่ใช่คิดคะแนน

๑

แบบฝึกที่หงายไฟให้คุณ แบบฝึกนี้เปิดไพ่ของอีกฝ่ายให้เห็น เพราะมันฝึกแค่ครั้งเดียวของการตัดสินใจ คือหาโอกาสแล้วเทียบกับราคา อีกครั้งคือการเดาว่าอีกฝ่ายถืออะไร แบบฝึกนี้ไม่ได้ฝึก

ทุกข้อ อีกฝ่ายทุ่มหมดหน้าตัก (all-in) ก่อน flop และหงายไฟให้คุณเห็น คุณมีสองทาง ตาม หรือหมอบ แต่ละข้อมีสองแบบ ไพ่เหมือนกัน กองกลางเท่ากัน ต่างกันแค่ขนาดที่เขาลง รวมเป็น 12 การตัดสินใจ

ข้อ	ไพ่ของคุณ	ไพ่ของเขา	กองกลางก่อนเขาลง	เขาลง แบบ ก	เขาลง แบบ ข
1	Q♠ Q♥	A♣ K♦	300	300	150
2	7♣ 2♦	A♠ K♥	300	300	150
3	J♦ T♦	A♠ A♥	400	200	400
4	A♠ A♥	7♣ 7♦	300	600	300
5	7♣ 2♦	A♠ A♥	300	100	50
6	K♠ K♥	A♣ K♦	300	100	300

วันนี้ แล้ววัดซ้ำในอีก 4 สัปดาห์ อย่าเพิ่งเปิดหัวข้อเฉลย ใช้ตัวเลขหลักหาโอกาสของแต่ละข้อ คิดราคา แล้วเขียนตามหรือหมอบให้ครบ 12 ช่อง จากนั้นเปิดเฉลย รวมคะแนนการตัดสินใจของทั้ง 12 ช่อง แล้วจดไว้ นั่นคือจุดเริ่มของคุณ

อีก 4 สัปดาห์ ทำ 12 ช่องเดิมด้วยตัวเลขเดิมทุกตัว ข้อสอบเหมือนเดิมทุกอย่าง ตัวเลขสองครั้งจึงเทียบกันได้จริงๆ ระหว่างนั้นอย่าเปิดเฉลยอีก ถ้าคุณจำเฉลยได้ ครั้งที่สองจะดูดีเกินจริง

ระหว่าง 4 สัปดาห์นั้น เขียนบันทึกก่อนเห็นผลทุกครั้งที่ต้องตัดสินใจกับชิปก้อนใหญ่ ตัวเลขที่ควรลดลงคือคะแนนการตัดสินใจรวมของแบบฝึก ตัวเลขที่ควรเพิ่มขึ้นคือจำนวนบรรทัดในบันทึกที่เขียนก่อนเห็นผลจริง ไม่ใช่ชิปที่คุณมี

๑

ทดสอบตัวเอง หกข้อ ตอบให้ครบก่อนเปิดหัวข้อเฉลย

1 ชุดที่ 7 ที่นั่ง A2 ได้ 300 ชิป ที่นั่ง B2 เสีย 100 ชิป ผลต่างคู่เทียบของชุดนี้ของ A2 และ B2 คือเท่าไร

2 ที่โต๊ะ A ตาจบตั้งแต่ flop คนแจกต้องทำอะไรก่อนบรรจุของ

3 ทำไมคนที่หมอบต้องคว้าไพ่ไว้ตรงหน้าตัวเอง แทนที่จะโยนเข้ากลางโต๊ะ

4 กองกลาง 300 อีกฝ่ายลง 100 ราคาของการตามคือเท่าไร

5 กองกลาง 300 อีกฝ่ายลง 100 คุณเขียนในบันทึกว่าโอกาส 30% แล้วหมอบ
ภาพย้อนหลังบอกว่าถ้าตาม คุณจะแพ้ คะแนนการตัดสินใจของบรรทัดนั้นคือ
เท่าไร

6 หลัง flop คุณถือไพ่ดอกเดียวกันสองใบ และบน flop มีดอกนั้นอีกสองใบ อีกฝ่าย
ทุ่มหมดหน้าตัก คุณจะชนะก็ต่อเมื่อได้สี่ โอกาสของคุณราวเท่าไร

๑

เฉลย · แบบฝึกที่หงายไพ่ให้คุณ โอกาสและราคาเป็น % ส่วนช่องเสียถ้าเลือกผิดคือ
คะแนนการตัดสินใจเป็นชิป เลือกถูกได้ศูนย์

ข้อ	โอกาสของ คุณ	ราคา แบบ ก	ทางที่ ถูก	เสียถ้าเลือก ผิด	ราคา แบบ ข	ทางที่ ถูก	เสียถ้าเลือก ผิด
1	57.16	33.33	ตาม	214.44	25.00	ตาม	192.96
2	33.00	33.33	หมอบ	3.00	25.00	ตาม	48.00
3	21.72	25.00	หมอบ	26.24	33.33	หมอบ	139.36
4	79.82	40.00	ตาม	597.30	33.33	ตาม	418.38
5	12.58	20.00	หมอบ	37.10	12.50	ตาม	0.32
6	70.01	20.00	ตาม	250.05	33.33	ตาม	330.09

ดูข้อ 2 กับข้อ 5 ไฟชุดเดิม แต่ขนาดที่เขาลงเปลี่ยน ทางที่ถูกก็เปลี่ยนตาม และบางข้อ
ถูกหรือผิดก็แทบไม่ต่างกัน ข้อ 5 แบบ ข ทางที่ผิดเสียแค่ 0.32 ชิป ข้อนั้นตัดสินใจกัน
ด้วยตาที่เสมอด้วย ถ้าไม่นับเสมอเป็นครั้ง โอกาสจะเหลือ 12.40% และทางที่ถูกจะ
กลายเป็นหมอบ

ถ้าใช้ตัวเลขหลักตามตรง คุณจะเลือกถูก 11 ใน 12 ช่อง ช่องที่พลาดคือข้อ 2 แบบ ก
ซึ่งเสีย 3.00 ชิป ตัวเลขหลักพลาดได้เฉพาะตรงที่ราคากับโอกาสแทบเท่ากัน และตรง
นั้นการพลาดมีราคาถูก

เฉลย · ทดสอบตัวเอง

1 A2 ได้ 300 ลบด้วยลบ 100 เท่ากับบวก 400 ส่วน B2 ได้ลบ 400

2 แจก turn กับ river คำว่าไว้ตามลำดับปกติ ไม่มีใครดู แล้วบรรจุพร้อมไพ่ใบอื่น river ลงกองก่อน ไพ่ของที่นั่ง 1 ลงทีหลังสุด

3 ไพ่ของแต่ละที่นั่งต้องกลับเข้าซองตามที่นั่ง โตะ B จึงได้ไพ่ชุดเดียวกันเป๊ะ

4 20% คือ 100 หารด้วย 500

5 50 ชิป ราคา คือ 20% โอกาสที่คุณเขียนไว้คือ 30% ตามตัวเลขของคุณเอง ทางที่ถูกจึงเป็นตาม การหมอบเสีย 500 คุณระยะห่างระหว่าง 30% กับ 20% ได้ 50 ภาพบนจอไม่เปลี่ยนคะแนนนี้ เพราะตอนตัดสินใจ คุณยังไม่เห็นมัน

6 ราว 35% ดอกนั้นยังเหลือ 9 ใบ เหลือไพ่กลางสองใบ และคุณไม่ต้องจ่ายอะไรอีก 9 คุณ 4 ได้ 36 เกิน 8 มาหนึ่งใบ ลบหนึ่งได้ 35 ค่าที่คิดทุกกรณีคือ 34.97%

©

หลังสี่ทุ่ม ไพ่ของฉันทัด และไม่มีตาไหนเหลือให้มันดับอีก

ฉันทำสิ่งที่ฉันคิดว่าเป็นก้าวต่อไป ฉันให้คะแนนการตัดสินใจทุกครั้งบนโต๊ะกลาง ไม่ได้ใช้โอกาสที่ใครเขียนไว้ ฉันใช้ไพ่ทุกใบที่ฉันเห็น ไพ่ในมือของทุกคน และไพ่กลางที่ยังไม่ทันออก ตัวเลขของฉันแม่นยำกว่าของทุกคนในร้าน เพราะฉันรู้ไพ่ทุกใบ

ชุดที่ 9 คิวหมอบที่ river กองกลาง 200 อีกฝ่ายลง 100 ไพ่ในซองบอกฉันว่าเขาบลัฟ (bluff) คือลงทั้งที่ไพ่ของเขาแพ้ ถ้าคิวตาม เธอชนะแน่นอน ฉันเขียนขึ้นจอ ชุดที่ 9 การหมอบของคิว คะแนนการตัดสินใจ 300

“ตอนนั้นฉันไม่เห็นไพ่เขา” คิวว่า “ฉันจะรู้ได้อย่างไรว่าเขาบลัฟ”

“ฉันไม่ได้ดูว่าใครชนะ” ฉันตอบ “ฉันดูไฟ่”

คือวางรูปกลงบนโต๊ะ แล้วถาม

“ถ้าไม่ได้ดูว่าใครชนะ แล้วการตัดสินใจที่ถูกหน้าตาเป็นยังไง”

หมายเหตุท้ายเล่ม

ร้านบอร์ดเกม ป้ายข้างประตู ถ้วย 79 บาท คิว ครูแอ่ว ลุงชัย ต้น เบนซ์ คนอื่นในร้าน คาสโนที่ไม่ได้บอกชื่อ และเครื่องสับไฟ แต่งขึ้น ตัวเลขทุกตัวที่เกิดในร้าน เช่นจำนวนตาในแต่ละคืน ก็แต่งขึ้น ส่วนทุกเรื่องที่ยกมาจากโลกจริงมีที่มาตามนี้ ทุกที่มาเป็นลิงก์ที่กดเปิดได้

ผู้เตรียมข้อมูลเปิดอ่านหน้าเหล่านี้เมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2026 หลายหน้าอ่านได้แค่บัพย่อ ไม่ใช่ตัวหน้าเต็ม เนื้อเรื่องจึงเล่าความด้วยคำของเล่มเอง และไม่ยกคำพูดของใครมาแบบตรงตัว

เล่มนี้ไม่ใช่คำแนะนำทางการแพทย์ และไม่ใช่ความเห็นทางกฎหมาย หน้านี้มีสามส่วน เรื่องที่ยังเถียงกันอยู่ ศัพท์บนโต๊ะ และแหล่งที่มา

๑

ห้องเก็บของ · เรื่องที่ยังเถียงกันอยู่

โป๊กเกอร์เป็นเกมฝีมือหรือเกมโชค ฝั่งฝีมือ ผู้เล่น 720 คนในการแข่งชิงแชมป์โลกปี 2010 ที่ถูกแยกไว้ด้วยข้อมูลก่อนการแข่งขัน ได้ผลตอบแทนเฉลี่ยบวก 30.5% คนอื่นติดลบ 15.6 (Levitt และ Miles 2011) https://www.nber.org/system/files/working_papers/w17023/w17023.pdf · ฝั่งโชค ในการทดลอง 60 ตาที่คุมไฟให้เท่ากัน ผู้เล่นฝีมือดีไม่ได้จบด้วยเงินมากกว่าผู้เล่นระดับธรรมดา (Meyer และคณะ 2013) <https://springeropen.altmetric.com/details/890083> · ตรงกลาง ในทัวร์นาเมนต์โต๊ะเดียวแบบสองคน คนที่เก่งกว่าหนึ่งส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าฝีมือชนะ 53.3 ครั้งในร้อย ในหมากกรุก 72.9 ครั้ง (Duersch และคณะ 2020) <https://www.Gwern.net/doc/psychology/chess/2020-duersch.pdf> · สิ่งที่จะตัดสินได้ คำถามนี้ไม่มีคำตอบเดียวถ้าไม่บอกจำนวนตา งานที่จะตัดสินได้คือการแข่งแบบแจกซ้ำที่ยาวพอ แล้ววัดว่าความต่างของผลมาจากคนมากแค่ไหน

กฎหมายไทยว่าอย่างไรกับโป๊กเกอร์ที่ไม่มีเงินเดิมพัน ฝั่งที่บอกว่าไม่เข้าข่าย งานวิชาการด้านกฎหมายที่อ้างคำพิพากษาศาลฎีกาถือว่าหัวใจของการพนันคือต้องได้เสียทรัพย์สินกัน และตัวพระราชบัญญัติไม่ได้ให้นิยามของคำนี้ไว้ https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/70718/3/Noratep_bo_ch2_p.pdf . ฝั่งที่ยังไม่ชัด ฉบับแปลภาษาอังกฤษที่ไม่เป็นทางการวาง “Chang-Nga or Poker” ไว้ในบัญชี ก. ข้อ 11 ซึ่งเป็นบัญชีเกมที่ห้ามเล่น ขณะที่ตัวบทภาษาไทยที่วิทยานิพนธ์ข้างบนยกมาเขียนข้อนั้นว่า ช้างงาหรือปอก และยังไม่มีแหล่งใดยืนยันว่าปอกคือโป๊กเกอร์ <https://multi.dopa.go.th/legal/assets/modules/news/uploads/0432fc2d73b28c02d3ef83280fbac42a5be9472084aa8061454443235972757.pdf> . ส่วนกฎกระทรวงฉบับที่ 44 กำหนดชั้นใบอนุญาตไว้ให้ “โป๊กเกอร์ หรือไพ่เพ” <https://ratchakitcha.soc.go.th/documents/177250.pdf> . ถ้าโป๊กเกอร์อยู่ในบัญชีที่ห้ามเล่นจริง การเล่นโดยไม่มีเดิมพันจะผิดหรือไม่ ไม่มีแหล่งที่เปิดอ่านได้ตอบ . สิ่งที่จะตัดสินได้ ตัวบทภาษาไทยของบัญชี ก. และ ข. จากราชกิจจานุเบกษา ตัวคำพิพากษาศาลฎีกาที่ถุกอ้าง และนักกฎหมายไทยหนึ่งคน เนื้อเรื่องจึงไม่พิมพ์ว่าโป๊กเกอร์อยู่บัญชีไหน และพิมพ์เรื่องเดิมพันในฐานะความเห็นของงานวิชาการ

เล่นเกมคาสีโนฟรีแล้วจะไปเล่นเงินจริงไหม ฝั่งที่เห็นว่าเกิดคู่กัน 26 ใน 99 คนที่ตอบกลับครบ ลองเล่นพนันออนไลน์ด้วยเงินจริงภายใน 6 เดือน และตัวทำนายเดียวคือการซื้อของในเกม (Kim และคณะ 2015) <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4651986> . อีกฝั่ง งานทบทวนรุ่นหลังเล่มนี้ไม่ได้เปิดอ่าน ห้องนี้ยังไม่ได้ค้น ไม่ใช่ห้องว่าง . สิ่งที่จะตัดสินได้ งานติดตามกลุ่มใหญ่ที่คนหลุดระหว่างทางน้อย และวัดปัจจัยอื่นอย่างความหุนหันพลันแล่นด้วย

ติลต์เป็นเหตุของปัญหาการพนัน หรือเป็นแค่สัญญาณ ฝั่งที่เห็นว่าไปด้วยกัน ค่าสหสัมพันธ์ 0.54 ในนักเล่นออนไลน์ 291 คน วัดครั้งเดียว (Moreau และคณะ 2020) <https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2022/09/Moreau-et-al..pdf> . ฝั่งที่เสนอว่าเป็นทางผ่าน งานรุ่นก่อนของทีมเดียวกันเสนอว่าติลต์อาจเป็นทางผ่านไปสู่การติด แต่บทคัดย่อไม่ได้ทดสอบข้อนี้ (Moreau และคณะ 2017) <https://ideas.repec.org/a/taf/intgms/v17y2017i2p205-218.html> . สิ่งที่จะตัดสินได้ งานที่ติดตามคนกลุ่มเดียวกันหลายปี

โป๊กเกอร์แบบแจกซ้ำเป็นกีฬาแล้วหรือยัง ฟังที่บอกว่าเป็น สหพันธ์เขียนในเว็บของตัวเองว่าได้รับการยอมรับเป็นกีฬาทางความคิด และรายการล่าสุดที่มีปีกำกับในเว็บนั้นคือปี 2020 <https://matchpoker.com/> · ฟังที่บอกว่ายัง GAISF องค์กรกลางของสหพันธ์กีฬานานาชาติ ให้แค่สถานะผู้สังเกตการณ์ ซึ่งเป็นขั้นแรก (Cross 2017) <https://www.pokernews.com/news/2017/10/match-poker-among-newly-recognized-sports-path-to-olympics-29194.htm> · สิ่งที่จะตัดสินใจได้ การรับเข้าเป็นสมาชิกเต็มขององค์กรกีฬาระดับโลก และรายการแข่งที่ยังจัดอยู่จริง

ต้องเล่นกี่ตาจึงจะรู้ฝีมือตัวเอง แบบจำลองของเล่นนี้สมมติว่าผลแต่ละร้อยตาแจกแจงแบบปกติ ได้เปรียบ 5 BB ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 100 BB เลข 100 เป็นเลขกลมที่ชุดตัวเลขของเล่นนี้ตั้งเป็นค่ากลาง แล้วคำนวณ 80 กับ 120 ไว้เทียบ ไม่ได้มาจากการวัด ผลจริงรายตามีทางมากกว่าแบบปกติ แต่ผลรวมหลายพันตาใกล้แบบปกติสำหรับ 60 ตา แบบปกติจึงเป็นค่าประมาณที่หายาก · ตัวเลขส่วนเบี่ยงเบนที่มีคนพิมพ์ไว้ซึ่งหาเจอมิแหล่งเดียว คือหน้าเครื่องคำนวณของเว็บสอนโป๊กเกอร์แห่งหนึ่ง ใช้ 90 สำหรับโต๊ะหกคนและ 75 สำหรับโต๊ะเต็ม โดยไม่บอกที่มา <https://www.deucescracked.com/tools/variance-calculator> · ผลเมื่อเปลี่ยนค่านี้ คิดด้วยสูตรเดียวกัน จะให้ช่วง 95% แคลลงเหลือ 5 ต้องเล่นเกิน 98,341 ตาที่ 80 · 124,463 ตาที่ 90 · 153,658 ตาที่ 100 · 221,268 ตาที่ 120 และ 86,432 ตาที่ 75 ที่โต๊ะจริง ชั่วโมงละ 30 ตา เท่ากับราว 82 · 104 · 128 · 184 และ 72 สัปดาห์ของการทำงาน สัปดาห์ละ 40 ชั่วโมง ข้อสรุปว่าต้องเล่นนานกว่าทำงานเต็มเวลาปีครึ่งจึงใช้กับโต๊ะหกคนแบบร้านนี้ ที่โต๊ะเต็มซึ่งเว็บนั้นใช้ 75 จะเหลือราว 72 สัปดาห์ หรือราว 1.44 ปี · สิ่งที่จะตัดสินใจได้ ค่าส่วนเบี่ยงเบนที่วัดจากฐานข้อมูลมือจริงขนาดใหญ่ และตีพิมพ์พร้อมวิธี

©

ศัพท์บนโต๊ะ

ตัวย่อและคำอังกฤษ · ความหมายในหนึ่งบรรทัด

A K Q J T · แต้มสูงสุดห้าแต้ม เรียงจากสูงลงต่ำ ย่อมาจาก ace king queen jack และ ten แต้มที่ต่ำกว่านั้นเขียนเป็นตัวเลข 9 ถึง 2

♠ ♥ ♦ ♣ · ดอกทั้งสี่ spade heart diamond และ club เล่นนี้พิมพ์แบบไพ่สี่สี ♠ ดำ ♥ แดง ♦ น้ำเงิน ♣ เขียว ไพ่หนึ่งใบเขียนแต้มติดกับดอก เช่น K♦

BTN · ย่อมาจาก button ที่นั่งของปุ่มคนแจก พอไพ่กลางเปิดแล้วตัดสินใจหลังสุดเสมอ

SB · ย่อมาจาก small blind ที่นั่งถัดจาก BTN ไปทางซ้าย วางชิปบังคับก่อนเล็กก่อนแจก

BB · ย่อมาจาก big blind ที่นั่งถัดจาก SB วางชิปบังคับก่อนใหญ่ก่อนแจก และเป็นหน่วยนับชิป 20 BB คือชิป 20 เท่าของก้อนนั้น

BB ต่อ 100 ตา · ชิปที่คนหนึ่งได้หรือเสียเฉลี่ยทุก 100 ตา นับเป็น BB ใช้วัดว่าใครเก่งกว่าใครแค่ไหน

flop · ไพ่กลางสามใบแรก หายพร้อมกัน

turn · ไพ่กลางใบที่สี่

river · ไพ่กลางใบที่ห้า ใบสุดท้าย

all-in · ทุ่มหมดหน้าตัก วางชิปทั้งหมดที่มี

EV · ค่าคาดหวัง (expected value) ผลเฉลี่ยของทางเลือกหนึ่ง ถ้าเจอสถานการณ์เดิมซ้ำหลายครั้ง

outs · ไพ่ที่ยังไม่ออกซึ่งจะทำให้คุณชนะ ใช้นับโอกาสหลัง flop

ภาษาไทย · ภาษาอังกฤษ · ความหมายในหนึ่งบรรทัด

ตา · hand · การแจกหนึ่งครั้ง ตั้งแต่ไพ่ใบแรกออกจนมีคนได้กองกลาง

ไพ่ในมือ · hole cards · ไพ่คว่ำสองใบที่แต่ละคนได้

ไพ่กลาง · board, community cards · ไพ่หงายห้าใบกลางโต๊ะที่ทุกคนใช้ร่วมกัน

กองกลาง · pot · ชิปทั้งหมดที่วางรวมกันกลางโต๊ะในตานั้น

ชิป · chips · เบี้ยที่ใช้นับผลแทนเงิน ในเล่มนี้แลกเปลี่ยนอะไรไม่ได้

ชิปบังคับ · blinds · ชิปที่ SB กับ BB ต้องวางก่อนเห็นไพ่

หมอบ · fold · คว่ำไพ่ทิ้ง ออกจากตานั้น

ผ่าน · check · ยังไม่วางชิป ทำได้เมื่อยังไม่มีใครลง

ลง · bet · วางชิปเป็นคนแรกในรอบนั้น

ตาม · call · วางชิปเท่ากับที่อีกฝ่ายลง

เพิ่ม · raise · วางชิปมากกว่าที่อีกฝ่ายลง

บลัฟ · bluff · ลงทั้งที่ไพ่ของตัวเองจะแพ้ถ้ามีคนตาม

เปิดไพ่ · showdown · หายใจในมือหลัง river เพื่อดูว่าใครได้กองกลาง

ราคา · price · ชิปที่ต้องตามหารด้วยกองกลางหลังตาม

โอกาส · equity · ส่วนแบ่งกองกลางที่คาดว่าจะได้ นับเสมอเป็นครั้ง

คะแนนการตัดสินใจ · decision score · ชิปที่ทางที่เลือกเสียไปโดยเฉลี่ย เมื่อเทียบกับทางที่ดีกว่า คิดจากสิ่งที่รู้ได้ตอนตัดสินใจ ไม่ใช่จากผล ศูนย์คือเต็ม

ค่าธรรมเนียมจากกองกลาง · rake · ส่วนที่เว็บหรือร้านหักจากกองกลาง

ติลต์ · tilt · เล่นแย่ลงเพราะอารมณ์

การไล่ตามสิ่งที่เสียไป · chasing · แพ้แล้วกลับมาเล่นอีกเพื่อเอาคืน

แจกซ้ำ · duplicate · ให้หลายโต๊ะเล่นไพ่ชุดเดียวกัน แล้วเทียบผลที่นั่งต่อที่นั่ง

ชุด · deal · ไพ่ 13 ใบของตาหนึ่งในคืนแจกซ้ำ ที่ถูกเล่นสองครั้ง

คู่เทียบ · counterpart · คนที่นั่งเลขเดียวกันที่อีกโต๊ะ ในคืนแจกซ้ำ

ผลต่างคู่เทียบ · duplicate score · ชิปที่คนหนึ่งได้ในชุดหนึ่ง ลบด้วยชิปที่คู่เทียบของเขาได้ในชุดเดียวกัน

ทัวร์นาเมนต์ · tournament · การแข่งที่จ่ายค่าสมัคร แล้วเล่นจนชิปไปอยู่ที่คนเดียวหรือไม่ก็คน

เท็กซัสโฮลเด็ม · Texas hold'em · โป๊กเกอร์แบบสองใบในมือกับห้าใบกลางโต๊ะ ที่เล่นในเล่มนี้

รอยัลฟลัช · royal flush · T J Q K A ดอกเดียวกัน

สเตรตฟลัช · straight flush · เรียงที่เป็นสีด้วย ห้าใบแต้มเรียงกันดอกเดียวกัน

โฟร์การ์ด · four of a kind · สี่ใบแต้มเดียวกัน

ฟูลเฮาส์ · full house · ต้องหนึ่งชุดกับคู่หนึ่งชุด

สี · flush · ห้าใบดอกเดียวกัน

เรียง · straight · ห้าใบแต้มเรียงกัน

ตอง · three of a kind · สามใบแต้มเดียวกัน

สองคู่ · two pair · สองคู่คนละแต้ม

หนึ่งคู่ · one pair · สองใบแต้มเดียวกัน

ไพ่สูง · high card · ไม่เข้าแบบไหนเลย

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน · standard deviation · ขนาดที่ผลแกว่งรอบค่าเฉลี่ย

ค่าสหสัมพันธ์ · correlation · ตัวเลขจากลบ 1 ถึง 1 ที่บอกว่าสองอย่างขึ้นลงไปด้วยกันแค่ไหน

แหล่งที่มา

ก่อนแจก

ไม่มีเรื่องจากโลกจริงในส่วนนี้ ข้อที่เล่นนี้ขำมีที่มาอยู่ในบทที่ขำมัน

สามในสี่ตาไม่มีใครเห็นไพ่ใคร

PokerNews (28 มีนาคม 2009) ข่าวรายงานผลวิเคราะห์ของบริษัท Cigital โดย Paco Hope และ Sean McCulloch ที่ PokerStars จ้าง ใช้กับ 103,273,484 ตา ระหว่าง 1 ธันวาคม 2008 ถึง 2 มกราคม 2009 และตัวเลข 75.7% กับ 50.3% เป็น รายงานของบริษัท ไม่ได้ผ่านการตรวจแบบวิชาการ และผู้เตรียมข้อมูลหาฉบับเต็มไม่พบ <https://www.pokernews.com/news/2009/03/cigital-study-players-skill-determines-holdem-outcome-1302-6343.htm>

Card Player (27 มีนาคม 2009) ข่าวเรื่องเดียวกัน ให้ตัวเลขชุดเดียวกัน และอ้างคำผู้เขียนหลักว่าเว็บเป็นผู้ขอให้วิเคราะห์ <https://www.cardplayer.com/poker-news/6427-new-report-provides-evidence-that-poker-is-a-game-of-skill>

ตารางมือเจ็ดใบ คำนวณด้วยการไล่ทุกกรณี (enumeration) ของไพ่เจ็ดใบทั้ง 133,784,560 ชุด ด้วยโปรแกรมประเมินมือที่เขียนขึ้นเอง ตรวจสอบกับโปรแกรมประเมินมืออีกตัวหนึ่ง และกับจำนวนที่ตีพิมพ์ครบทั้ง 10 ประเภท ตัวเลข 61.23% คือหนึ่งคู่รวมกับไพ่สูง

จำนวนที่ตีพิมพ์ที่ใช้ตรวจสอบ Wikipedia หัวข้อ Poker probability อ่านเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2026 https://en.wikipedia.org/wiki/Poker_probability

60 ตาแรกเป็นของไพ่

Meyer, G., von Meduna, M., Brosowski, T. และ Hayer, T. (2013) Is poker a game of skill or chance? A quasi-experimental study. Journal of Gambling Studies ใช้กับการทดลอง 60 ตาที่คุมไพ่ให้เท่ากัน ผลที่ผู้เล่นฝีมือดีไม่ได้จบด้วยเงินมากกว่าผู้เล่นระดับธรรมดา ไพ่ที่แจกเป็นตัวตัดสินใจ และฝีมือช่วยให้เสียน้อยลงเมื่อไพ่แฉ่ อ่านจากบทความย่อเท่านั้น <https://springeropen.altmetric.com/details/890083>

Croson, R., Fishman, P. และ Pope, D. G. (2008) Poker Superstars: Skill or Luck? CHANCE 21(4) ใช้กับผู้เล่น 899 คน ทัวร์นาเมนต์ 81 รายการ ปี 2001 ถึง 2005 การทำนายที่พอๆ กับกอล์ฟ และ 0.1% ถึง 2.8% https://faculty.wharton.upenn.edu/wp-content/uploads/2012/04/Final_CHANCE.pdf

โอกาส 48.46% ที่คนเก่งกว่าจะจบ 60 ตาแบบติดลบ คำนวณจากแบบจำลองเดียวกับ คิว 20 คน ได้เปรียบเฉลี่ย 5 BB ต่อ 100 ตา ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 100 ผลรวมแจกแจงแบบปกติ ถ้าใช้ 90 จะได้ 48.28% แบบปกติหายาสำหรับ 60 ตา เนื้อเรื่องจึงสรุปว่าเกือบครึ่ง แบบจำลองเดียวกันให้ 43.72% 30.85% และ 5.69% ที่ 1,000 10,000 และ 100,000 ตา

คิว 20 คนที่เก่งเท่ากัน

ผลของคิว 20 คน คำนวณด้วยการจำลอง ผู้เล่น 20 คนเล่นคนละ 100,000 ตา ผลแต่ละร้อยตาสุ่มจากการแจกแจงแบบปกติ ค่าเฉลี่ยบวก 5 BB ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 100 ใช้ค่าตั้งต้นของการสุ่ม (seed) คงที่ จึงรันซ้ำได้ผลเดิม นี่คือการสุ่มรอบเดียว ตัวเลข 10.77 กับลบ 0.77 คือค่ากลางของคนที่ดีที่สุดและแย่ที่สุดในยี่สิบคน คัดตรงจากการแจกแจงแบบปกติ เพราะผลสุดท้ายของแต่ละคนมีค่าเฉลี่ย 5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.16 BB ต่อ 100 ตา ช่วงคลาดเคลื่อน 95% คัดจาก 1.959964 ซึ่งปัดได้เป็น 1.96 คูณส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน หารด้วยรากที่สองของจำนวนร้อยตา ตัวเลข 117 ฤดูคิดจาก 71 ตาต่อคืนของร้านที่แต่งขึ้น

Levitt, S. D. และ Miles, T. J. (2011) The Role of Skill Versus Luck in Poker: Evidence from the World Series of Poker. NBER Working Paper 17023 ตีพิมพ์ต่อใน Journal of Sports Economics ใช้กับผู้เล่น 720 คนที่ถูกแยกเป็นกลุ่มที่น่าจะเก่งด้วยข้อมูลก่อนการแข่งขัน 57 รายการ ผู้เล่น 32,496 คน บวก 30.5% กับลบ 15.6% และบวก 9.8 กับลบ 13.8 เมื่อตัด Main Event ออก ตัวเลขจากฉบับเอกสารทำงาน https://www.nber.org/system/files/working_papers/w17023/w17023.pdf

Duersch, P., Lambrecht, M. และ Oechssler, J. (2020) Measuring skill and chance in games. European Economic Review 127 ใช้กับตัวเลข 53.3 เทียบ 72.9

คือโอกาสชนะของคนที่เก่งกว่าหนึ่งส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าฝีมือ 53.3 ใช้ได้ทั้งแบบสองคนและหกคน เนื้อเรื่องพิมพ์เฉพาะแบบสองคน ขอบเขตคือทัวร์นาเมนต์โต๊ะเดียวบนอินเทอร์เน็ต ค่าสมัคร 3.50 ดอลลาร์ ปี 2015 ถึง 2017 ผู้วิจัยสรุปเองว่า โป๊กเกอร์มีฝีมือราวเท่าหมากรุกที่สามในสี่เกมถูกแทนด้วยการโยนเหรียญ แต่ถ้าผสมสองตัวเลขนี้ตรงๆ สามในสี่จะได้ 55.7 ไม่ใช่ 53.3 ภาพของผู้วิจัยจึงไม่ได้คิดจากสองตัวเลขนี้ตรงๆ เนื้อเรื่องใช้ภาพที่คำนวณจากสองตัวเลขที่พิมพ์ไว้ คือหกในเจ็ดเกม ซึ่งได้ 53.27 ปัดเป็น 53.3 <https://www.Gwern.net/doc/psychology/chess/2020-duersch.pdf>

Potter van Loon, R. J. D., van den Assem, M. J. และ van Dolder, D. (2015) Beyond Chance? The Persistence of Performance in Online Poker. PLoS ONE 10(3) ใช้กับ 76.9 ล้านตา บัญชีกว่า 600,000 บัญชี ราว 1,500 ถึง 2,100 ตาสำหรับคู่ 1% (1,471 ตามตัววัดแบบทันทัน 2,139 ตามตัววัดแบบมาตรฐาน) และ 6,500 ถึง 7,300 ตาสำหรับคู่ 10% (6,512 และ 7,293) เมื่อนิยามว่าฝีมือนำคือเล่น 75 ครั้ง ในร้อย <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4346402>

ไฟ 120 ใบที่พัทยา

Pattaya Mail (10 กุมภาพันธ์ 2016) Gambling charges likely will be dropped against foreign bridge players ใช้กับเหตุการณ์ที่ 3 กุมภาพันธ์ 2016 คน 32 คนอายุเกิน 60 ปี การค้นที่ไม่พบเงินสด ข้อหาตาม พ.ร.บ.ไฟ พ.ศ. 2486 การประกันตัวคนละ 5,000 บาท และค่าของผู้บังคับการตำรวจภูธรจังหวัดชลบุรี ตัวเลขสัญชาติในข่าวรวมได้ไม่ถึง 32 และข่าวไม่ได้อธิบาย <https://www.pattayamail.com/news/gambling-charges-likely-will-be-dropped-against-foreign-bridge-players-55700>

The Local (5 กุมภาพันธ์ 2016) Elderly Norwegians arrested in Thailand for playing bridge ใช้กับการยืนยันเหตุการณ์ ข่าวนี้ออกว่าเจ้าหน้าที่มีกว่า 50 คนและบอกว่าถูกปรับ ชดกับข่าวข้างบนที่บอกว่ากว่า 30 คนและได้ประกันตัว เนื้อเรื่องจึงใช้คำว่าหลายสิบคน และเล่าตามข่าวข้างบน <https://www.thelocal.no/20160205/elderly-norwegians-arrested-in-thailand-for-playing-bridge>

Playing Cards Act, B.E. 2486 (1943) ฉบับแปลไม่เป็นทางการ ใช้กับมาตรา 8 ที่ห้ามมีไพ่เกิน 120 ใบ เว้นแต่ไพ่ที่กรมสรรพสามิตผลิตหรือประทับตรา และโทษตามมาตรา 14 ทวิ <http://www.thailawforum.com/laws/Playing%20cards.pdf>

Excise Tax Act, B.E. 2560 (2017) ฉบับแปลภาษาอังกฤษที่ยังไม่เป็นทางการ โดย Pinai Nanakorn สำหรับสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา ใช้กับมาตรา 3 ข้อ 44 ถึง 46 ที่ยกเลิกกฎหมายไพ่กับฉบับแก้ไขอีกสองฉบับ และการมีผลเมื่อพ้น 180 วันนับจากประกาศในราชกิจจานุเบกษาวันที่ 20 มีนาคม 2017 คือวันที่ 16 กันยายน 2017 ผู้เตรียมข้อมูลอ่านได้ถึงมาตรา 130 ส่วนที่เหลือยังไม่ได้อ่าน https://afcwp.asean.org/wp-content/uploads/2023/08/TH_Excise-Act.pdf

ข่าวสด (12 กันยายน 2017) ใช้กับโครงสร้างภาษีใหม่ของเหล้า บุหรี่ และไฟ ที่เริ่มวันที่ 16 กันยายน 2017 https://www.khaosod.co.th/social-trend/news_506800

กรุงเทพธุรกิจ (18 มกราคม 2019) ใช้กับการที่ไฟยังเป็นสินค้าที่กรมสรรพสามิตจับกุม ไฟ 16 คดี 396 สำหรับ ตามพระราชบัญญัติภาษีสรรพสามิต พ.ศ. 2560 <https://www.bangkokbiznews.com/news/824568>

วิทยานิพนธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย บทที่ 2 ว่าด้วยการพนันบนอินเทอร์เน็ต หน้าที่อ่านไม่แสดงชื่อผู้เขียนและปี ใช้กับข้อที่ตัวพระราชบัญญัติไม่ได้นิยามคำว่าการเล่นและคำพิพากษาศาลฎีกาที่วิทยานิพนธ์เล่มนี้อ้างในเชิงอรรถ ว่าต้องได้เสียทรัพย์สินกันจึงเป็นการพนัน ผู้เตรียมข้อมูลยังไม่ได้เปิดตัวคำพิพากษา https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/70718/3/Noratep_bo_ch2_p.pdf

วิทยานิพนธ์เล่มเดียวกัน บทที่ 3 ใช้กับมาตรา 4 และรายชื่อเกมในบัญชี ก. ฉบับภาษาไทย ซึ่งข้อ 11 คือข้างงาหรือปอก https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/70718/4/Noratep_bo_ch3_p.pdf

Gambling Act, B.E. 2478 (1935) ฉบับแปลไม่เป็นทางการของสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา โดย Artra Khunthongjan ระบุว่าฉบับต้นที่รอตรวจ ใช้กับโครงสร้างบัญชี ก. และ ข. และการวาง Chang-Nga or Poker ไว้ในบัญชี ก. ข้อ 11 <https://multi.dopa.go.th/legal/assets/modules/news/uploads/0432fc2d73b28c02d3ef83280fbac42a5be9472084aa8061454443235972757.pdf>

กรุงเทพธุรกิจ (11 ตุลาคม 2024) ใช้กับกฎกระทรวง ฉบับที่ 46 (พ.ศ. 2567) ที่ออกตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และกำหนดเวลาเล่นเกม 23 ชนิด ซึ่งแสดงว่ากฎหมายฉบับนี้ยังใช้อยู่ในปี 2024 <https://www.bangkokbiznews.com/news/news-update/1148832>

ฐานเศรษฐกิจ (22 กุมภาพันธ์ 2025) ใช้กับร่างพระราชบัญญัติการพนันฉบับแก้ไขที่จะเข้าคณะรัฐมนตรีวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2025 ผู้เตรียมข้อมูลไม่พบว่าร่างนี้ผ่านแล้วหรือยัง <https://www.thansettakij.com/economy/620311>

กฎกระทรวง ฉบับที่ 44 (พ.ศ. 2548) ราชกิจจานุเบกษา 2 ธันวาคม 2548 ใช้กับชั้นใบอนุญาตของไฟโปกเกอร์ หรือไฟเพ ที่ต้องได้รับอนุมัติจากอธิบดีกรมการปกครอง หรือผู้ว่าราชการจังหวัด <https://ratchakitcha.soc.go.th/documents/177250.pdf>

มติชน (31 พฤษภาคม 2026) ข่าว ผบ.ตร.สั่งปราบเว็บพนัน ใช้กับลิงก์ 717,425 ลิงก์ที่ถูกปิดกั้นระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2025 ถึง 20 พฤษภาคม 2026 ซึ่งเป็นตัวเลขของตำรวจเอง https://www.matichon.co.th/local/crime/news_5741589

The Thaiger (5 สิงหาคม 2026 แก้ไข 17 สิงหาคม 2026) Thailand's casino bill is quiet, not dead ใช้กับเรื่องที่ร่างถูกถอนจากวาระสภาเดือนกรกฎาคม 2025 กรรมาธิการวุฒิสภาไม่รับเมื่อ 25 กันยายน 2025 สภาถูกยุบวันที่ 12 ธันวาคม 2025 และยังไม่มีการร่างใหม่ ณ วันที่ 17 สิงหาคม 2026 <https://thethaiger.com/news/business/thailands-casino-bill-is-quiet-not-dead-where-legalisation-stands-now>

United States v. DiCristina, No. 12-3720-cr ศาลอุทธรณ์ภาคที่สองของสหรัฐอเมริกา 6 สิงหาคม 2013 ใช้กับคำตัดสินของศาลชั้นต้นปี 2012 การกลับคำตัดสินตามตัวบท และคำของศาลที่ว่าคำถามเรื่องฝีมือหรือโชค inapposite ต่อคดี https://ww3.ca2.uscourts.gov/decisions/OPN/12-3720_opn.pdf

PRS Legislative Research สรุปร่าง The Promotion and Regulation of Online Gaming Bill, 2025 ใช้กับการผ่านสภาวันที่ 20 และ 21 สิงหาคม 2025 และนิยามที่ว่าไม่ว่าเกมจะอาศัยฝีมือ โชค หรือทั้งสองอย่าง <https://prsindia.org/billtrack/the-promotion-and-regulation-of-online-gaming-bill-2025>

Bar and Bench (27 พฤษภาคม 2026) ใช้กับคำวินิจฉัยของศาลฎีกาอินเดียว่ากฎหมายของรัฐทมิฬนาฑูและกรณาฏกะใช้บังคับได้ ซึ่งครอบคลุมรัมมี่และโป๊กเกอร์ <https://www.barandbench.com/news/litigation/no-fundamental-right-to-betting-gambling-supreme-court-upholds-tn-karnataka-ban-on-online-games-played-for-money>

คืนที่มีคนเสนอชิปละบาท

1323 สายด่วนสุขภาพจิต บริการปรึกษาฟรีตลอด 24 ชั่วโมง เน้นการรับฟังและเป็นความลับ จากหน้าแรกของกรมสุขภาพจิต ตรวจเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม 2026 เบอร์อาจเปลี่ยนได้หลังวันที่ตรวจ <https://dmh.go.th/>

American Psychiatric Association (2013) DSM-5 เกณฑ์วินิจฉัย Gambling Disorder ตามสำเนาของ Washington State DSHS ใช้กับสัญญา 9 ข้อ เกณฑ์ 4 ข้อขึ้นไปใน 12 เดือน ข้อ 1 และข้อ 6 เนื้อเรื่องเล่าความด้วยคำของตัวเอง <https://www.dshs.wa.gov/sites/default/files/BHSIA/dbh/Gambling/DSM%205.pdf>

Kim, H. S., Wohl, M. J. A., Salmon, M. M., Gupta, R. และ Derevensky, J. (2015) Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? Journal of Gambling Studies 31(4) ใช้กับคน 409 คนที่เริ่ม 99 คนที่ตอบกลับครบ 26 คนที่ลองเล่นเงินจริง และตัวทำนายเดียวคือการซื้อของในเกม <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4651986>

Moreau, A. และคณะ (2020) Tilt in Online Poker: Development of a Short Version of the Online Poker Tilt Scale. Journal of Gambling Issues 44 ใช้กับนักเล่น 291 คน และค่าสหสัมพันธ์ 0.54 <https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2022/09/Moreau-et-al..pdf>

PokerListings สัมภาษณ์ Haseeb Qureshi หน้าระบุวันปรับปรุงล่าสุด 2 กรกฎาคม 2025 ไม่ระบุวันที่เดิม ใช้กับการเล่นอาชีพตั้งแต่อายุ 16 ถึง 21 ปี ความสัมพันธ์กับโป๊กเกอร์ที่ไม่ดีต่อตัวเขา และการบอกว่าจะไม่กลับไปเป็นนักโป๊กเกอร์อาชีพ เนื้อเรื่อง

เล่าความ ไม่ได้ยกคำพูด <https://www.pokerlistings.com/news/haseeb-qureshi-i-will-never-be-a-poker-pro-again-90259>

Dechpunyawat, S. และคณะ บทความทบทวนการให้คำปรึกษาทางสาย 1323 กรณีการพนัน วารสารสมาคมเวชศาสตร์ป้องกันแห่งประเทศไทย 5(3) ใช้กับ 589 สายจากผู้โทร 493 คน ระหว่าง 1 เมษายน ถึง 31 ธันวาคม 2014 <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/JPMAT/article/view/167010>

แจกโซคเดียวกันให้ทุกคน

American Contract Bridge League หน้า Bridge History Myths ใช้กับข้อที่ว่าคนเล่นวิสต์เป็นผู้เริ่มแจกซ้ำ ไม่ใช่คนเล่นบริดจ์ และทีมแรกที่แข่งแบบนี้โดยมีหลักฐานดีแข่งกันที่อังกฤษปี 1857 <https://acbl.org/bridge-history-myths/>

Wikipedia หัวข้อ Bridge at the 2018 Asian Games ใช้กับจากรายการ 6 รายการ 213 คน 14 ประเทศ และเหรียญเงินกับเหรียญทองแดงของไทย เป็นแหล่งรอง https://en.wikipedia.org/wiki/Bridge_at_the_2018_Asian_Games

Wikipedia หัวข้อ Bridge at the 2022 Asian Games ใช้กับการแข่งที่หางโจวในปี 2023 และเหรียญทองแดงของไทย เป็นแหล่งรอง https://en.wikipedia.org/wiki/Bridge_at_the_2022_Asian_Games

Wikipedia หัวข้อ World Series of Poker ใช้กับผู้เล่นเจ็ดคนที่โหวตกลับในปี 1970 ถ้วยเงิน และค่าสมัคร 5,000 ดอลลาร์กับเงินรางวัล 30,000 ดอลลาร์ในปีถัดมา เป็นแหล่งรอง https://en.wikipedia.org/wiki/World_Series_of_Poker

Murray, B. (10 มิถุนายน 2009) New international poker governing body established. Card Player ใช้กับการเปิดตัวที่โลซาน เจ็ดประเทศผู้ก่อตั้ง ประธานคนแรก Anthony Holden และเป้าหมายที่เขาบอกนักข่าว <http://www.cardplayer.com/poker-news/6931-new-international-poker-governing-body-established>

Cross, V. (19 ตุลาคม 2017) PokerNews ใช้กับรูปแบบทีมละสี่คนที่ทุกโต๊ะได้ไฟชูดเดียวกัน และสถานะผู้สังเกตการณ์จาก GAISF วันที่ 2 ตุลาคม 2017 พร้อมกีฬาอีกหกชนิด <https://www.pokernews.com/news/2017/10/match-poker-among-newly-recognized-sports-path-to-olympics-29194.htm>

International Federation of Match Poker เว็บไซต์ของสหพันธ์ ไม่ระบุวันที่ ใช้กับการแข่งที่กรุงเทพฯ ปี 2018 และรายการล่าสุดที่มีปีกำกับคือปี 2020 เป็นคำของสหพันธ์เอง <https://matchpoker.com/>

Malpas, A. (22 กรกฎาคม 2009) Poker loses its status as a sport. The Moscow Times ใช้กับการขึ้นทะเบียนปี 2007 การถอนเดือนกรกฎาคม 2009 ช่องที่ให้บ่อนเก่าเปิดต่อ และคำของรัฐมนตรีกีฬาเกี่ยวกับหัวหน้าสหพันธ์ <https://www.themoscowtimes.com/archive/poker-loses-its-status-as-a-eursporteurtm>

Wikipedia หัวข้อ Mind Sports Olympiad ใช้กับรายการโป๊กเกอร์ตั้งแต่ปี 1998 ที่ให้เหรียญ ไม่ให้เงิน และเปิดให้คนอายุต่ำกว่า 18 ปี เป็นแหล่งรอง https://en.wikipedia.org/wiki/Mind_Sports_Olympiad

ตำรวจจังหวัดโอซากา ประกาศเรื่องคาสิโนแบบเล่นเอาสนุก ไม่ระบุวันที่ ใช้กับองค์ประกอบสามข้อของการพนัน คือการวางของมีค่า โชค และรางวัลที่มีค่า และข้อที่ว่าชิปหรือรางวัลที่แลกเป็นเงินหรือของได้ หรือรางวัลที่ผูกกับอันดับหรือผล แม้ผ่านบุคคลที่สาม เข้าข่ายความผิดฐานการพนันหน้านั้นไม่ได้อธิบายว่ารูปแบบใดถูกกฎหมาย <https://www.police.pref.osaka.lg.jp/material/files/group/2/amusementcasino.txt>

CDC Gaming (29 ธันวาคม 2025) อ้างหนังสือพิมพ์ซังเค ใช้กับการตรวจร้าน 80 แห่งในโตเกียวระหว่าง 13 ถึง 20 ธันวาคม 2025 และ 48 แห่งที่พบความผิด <https://cdcgaming.com/brief/tokyo-spot-checks-uncover-illegal-activities-at-dozens-of-japanese-amusement-casinos/>

Kang Myeong-yeon (18 กุมภาพันธ์ 2024) Financial News ของเกาหลีใต้ ใช้กับการจับกุม 1,004 คนช่วงสิงหาคมถึงธันวาคม 2023 รางวัลที่เป็นตัวเข้าแข่ง และสิ่งที่ตำรวจตรวจ <https://www.fnnews.com/news/202402181820290666>

เหตุที่พื้ที่เข้าในบ่อนี้ ที่มาอยู่ในหัวข้อ ไฟ 120 ใบที่พื้ที่เข้า ข้างบน

ประโยคที่บอกว่าไปก็เกอร์เล็กเป็นกีฬาและกลายเป็นการพนันตรงไหน เป็นข้อสรุปของเล่มนี้เอง ประกอบจากวิทยานิพนธ์ที่อ้างคำพิพากษาศาลฎีกา ประกาศของตำรวจโอซากา การตรวจร้านในโตเกียว การกวาดล้างในเกาหลี การแข่งปี 1971 และบทความเรื่องที่น่าที่ผู้สนับสนุนจ่ายในหัวข้อถัดจากนี้ ไม่มีแหล่งใดเขียนประโยคนี้ไว้เอง และมันไม่ใช่ความเห็นทางกฎหมาย ส่วนตัวเลข 720 คนกับบวก 30.5% ที่ยกมาประกอบ ที่มาอยู่ในหัวข้อ คิว 20 คนที่เก่งเท่ากัน ข้างบน และศาลอุทธรณ์ในนิวยอร์กกับกฎหมายของอินเดีย ที่มาอยู่ในหัวข้อ ไฟ 120 ใบที่พื้ที่เข้า ข้างบน

ความผันที่ยาว 83 สัปดาห์

เวลาที่ใช้ คำนวณด้วยเลขคณิต ชั่วโมงเท่ากับจำนวนอาหารด้วยตาต่อชั่วโมง ชั่วโมงละ 30 ตาที่โต๊ะจริง 75 ตาเมื่อเล่นออนไลน์โต๊ะเดียว สัปดาห์ละ 40 ชั่วโมง และปีละ 2,000 ชั่วโมง เป็นสมมติฐาน ไม่ใช่การวัด ช่วงคลาดเคลื่อน 95% แคลลงเหลือ 5 BB ต่อ 100 ตาพอดีที่ 153,658.36 ตา เมื่อส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็น 100 จึงต้องเล่นเกิน 153,658 ตา ถ้าใช้ตัวคูณ 1.96 ที่ปิดแล้ว จะได้ 153,664 ที่ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 90 จุดเดียวกันอยู่ที่ 124,463.27 ตา จึงต้องเกิน 124,463 ตา หรือ 103.7 สัปดาห์

Potter van Loon, R. J. D., van den Assem, M. J. และ van Dolder, D. (2015) PLoS ONE 10(3) ใช้กับ 32% และ 37.5% ค่าธรรมเนียม 5% ของกองกลางที่มีเพดาน และ 5.5 จุดที่หายไป <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4346402>

Maremont, M. และ Berzon, A. (11 ตุลาคม 2013) How Often Do Gamblers Really Win? The Wall Street Journal สำเนาบนเว็บขององค์กรณรงค์ ใช้กับข้อมูลของเว็บ bwin ที่กลุ่มเล่นหนักที่สุดราวหนึ่งในสามได้เงิน และกลุ่มที่เหลือ 10% ส่วนที่

อ่านได้ไม่ได้บอกช่วงเวลา ระดับเดิมพัน และสัดส่วนของกลุ่มที่เล่นหนัก สองตัวเลขนี้
จึงรวมเป็นตัวเลขเดียวของทั้งเว็บไม่ได้ และเป็นคนละชุดข้อมูลกับ 32% ของ Potter
van Loon และคณะ [https://www.stoppredatorygambling.org/wp-content/
uploads/2014/07/2013-How-Often-Do-Gamblers-Really-Win-New-data-
provide-some-answers.pdf](https://www.stoppredatorygambling.org/wp-content/uploads/2014/07/2013-How-Often-Do-Gamblers-Really-Win-New-data-provide-some-answers.pdf)

Katayama, M. (15 มกราคม 2019) Asia Gaming Brief ใช้กับผู้ชนะรายการหลัก
เดือนมกราคม 2019 ที่ได้ที่นั่งในต่างประเทศมูลค่าราว 930,000 เยนซึ่งผู้สนับสนุน
เป็นคนจ่าย และการเอาค่าสมัครมารวมเป็นรางวัลที่บทความเขียนว่าทำไม่ได้ตาม
กฎหมายญี่ปุ่น ไม่มีแหล่งที่เปิดอ่านได้บอกตรงๆ ว่าโป๊กเกอร์แบบไม่ใช้เงินของญี่ปุ่น
ถูกกฎหมายด้วยเหตุใด เนื้อเรื่องจึงไม่บอกว่าที่นั่งนั้นถูกกฎหมาย บอกแค่ว่ามันไม่ได้
มาจากสิ่งที่ผู้เล่นวาง [https://asgam.com/2019/01/15/latest-japan-open-
poker-tour-shows-local-poker-popularity-continues-to-grow/](https://asgam.com/2019/01/15/latest-japan-open-poker-tour-shows-local-poker-popularity-continues-to-grow/)

จำนวนคนที่หาเลี้ยงชีพด้วยโป๊กเกอร์ ผู้เตรียมข้อมูลค้นแล้ว ไม่พบทั้งสามะโนและการ
ประมาณที่บอกวิธีนับ จึงไม่มีลิงก์ให้ เพราะไม่มีสิ่งใดให้ลิงก์ถึง

คืนที่ไม่มีใครดวงดีกว่าใคร

โอกาสของแต่ละข้อในแบบฝึก คำนวณด้วยการไล่ทุกกรณีของไฟกลางทั้ง 1,712,304
ชุดสำหรับไฟสี่ใบที่รู้แล้ว โอกาสเท่ากับชนะบวกครึ่งหนึ่งของเสมอ ผลตรวจทานกับ
โปรแกรมประเมินมืออีกตัวหนึ่งได้ตรงกันทุกข้อ

ราคาและคะแนนการตัดสินใจในเฉลย คำนวณด้วยเลขคณิตแบบเศษส่วน จากโอกาส
ที่พิมพ์ไว้ทศนิยมสองตำแหน่ง ผู้อ่านจึงคิดตามได้ตรงทุกตัว ถ้าคิดจากโอกาสที่ไม่ปิด
ตัวเลขจะต่างไปไม่ถึง 0.05 ซิป ราคาเท่ากับซิปที่อีกฝ่ายลง ทารด้วยกองกลางก่อนเขา
ลงบวกสองเท่าของซิปที่เขาลง คะแนนการตัดสินใจของทางที่ผิดเท่ากับกองกลางหลัง
ตามคุณระยะห่างระหว่างโอกาสกับราคา ซึ่งตรวจแล้วว่าเท่ากับ EV ของการตามที่คิด
ตรงๆ นิยามคะแนนการตัดสินใจเป็นของเล่มชุดนี้เอง ไม่ได้มาจากงานวิจัยชิ้นใด

ตัวเลขหลักก่อน flop คำนวณด้วยการไล่ไฟกลางทุกกรณี สำหรับทุกคู่ไฟในแต่ละแบบ
และทุกดอก ถ่วงตามจำนวนชุดดอก แล้วปิด ตัวเลขในวงเล็บคือช่วงที่คู่อัปเดตในสิบ

คู่ของแบบนั้นอยู่ คู่สูงกว่าเจอบุ้ต่ำกว่า 81.27 (80.52 ถึง 81.87) · คู่เจอบุ้สูง
กว่า 52.47 (48.99 ถึง 54.67) · คู่เจอบุ้หนึ่งที่สูงกว่ากับอีกบุ้ที่ไม่สูงกว่า 69.57
(64.82 ถึง 71.73) · คู่เจอบุ้ที่ต่ำกว่า ถ้าสองบุ้ นั้นเรียงติดกันและดอกเดียวกัน
79.89 (77.53 ถึง 82.30) ถ้าต่างดอกและห่างกันตั้งแต่สามแต้ม 86.83 (84.81 ถึง
88.41) · สองบุ้สูงกว่าเจอบุ้ต่ำกว่า 65.21 (61.34 ถึง 68.26) · มีแต้มเดียวกัน
หนึ่งบุ้ มือที่บุ้ที่เหลือสูงกว่า 69.14 (59.71 ถึง 74.77) ถ้าใช้แค่ตัวเลขหลักกับแบบ
ฝึก 12 ช่อง จะเลือกถูก 11 ช่อง

กฎคุณ 2 และคุณ 4 สำหรับ outs ตรวจสอบค่าที่คิดทุกกรณีแล้ว คุณ 2 ต่ำกว่าจริง
เล็กน้อยเสมอ คุณ 4 คลาดไม่เกินครึ่งหน่วยจนถึง 8 outs จากนั้นเกินจริงขึ้นเรื่อยๆ ถ้า
ลบส่วนที่เกิน 8 ออก จะคลาดไม่เกิน 1.16 หน่วยตลอดช่วง 1 ถึง 20 outs ทุกตัวเลข
ในข้อนี้ถือว่าไฟที่ยังไม่ออกทุกบุ้มีโอกาสออกเท่ากัน

วิธีจัดคั่นแจกเข้าเป็นแบบของร้านในเล่มนี้ ออกแบบจากหลักเดียวกับการแข่งบริดจ์
แบบแจกเข้าและรูปแบบทีมของสหพันธ์โป๊กเกอร์ข้างบน ไม่มีงานวิจัยใดทดลองวิธีนี้
ขั้นตอนทั้ง 11 ข้อถูกลองทำตามตัวอักษรด้วยการจำลอง 22 ชุด สับไฟจริง แจกตาม
ลำดับปกติ โตะ B ได้ไฟตรงกับโตะ A ครบทั้ง 22 ชุด และหลังสลับครึ่งคั่น คู่เทียบทุกคู่
ได้เจอบุ้ชุดเดียวกันสี่คน ต่างกันคนเดียว

ตัวเลข 103 ล้านดาที่เล่าเข้าในบทนี้ ที่มาอยู่ในหัวข้อ สามในสี่ดาไม่มีใครเห็นไฟใคร
ข้างบน

◎

เล่มนี้ไม่ใช่คำแนะนำทางการแพทย์ และไม่ใช้ความเห็นทางกฎหมาย ถ้าการเล่นเริ่ม
ทำให้คุณหรือคนใกล้ตัวไม่สบายใจ โทร 1323 สายด่วนสุขภาพจิตของกรมสุขภาพจิต
ปรึกษาฟรีตลอด 24 ชั่วโมง