

Poker w Magic: the Gathering

Niniejszy artykuł dotyczyć będzie sfery Magica, o której istnieniu nie mówi się za wiele: aspektów pokerowych. Chciałbym się skupić na trzech podstawowych kwestiach, które występują w obu grach: prawdopodobieństwie, blefowaniu i *tells* (czytaniu fizycznych wskazówek zdradzających informacje o posiadanej ręce). Ze względu na fakt, iż każde z zagadnień jest bardzo szerokie, w artykule koncentruję się na ich ogólnej charakterystyce. Czytelnikom, których zainteresuje temat, polecam literaturę wymienioną na końcu artykułu.

Prawdopodobieństwo czy szczęście?

Prawdopodobieństwo jest czynnikiem, o którym często się zapomina podczas zaciekłych rozgrywek, gdzie cała uwaga skupia się na tym, co dzieje się na stole. Nie zmienia to jednak faktu, że należy wykonywać zagrania, które są uzasadnione matematycznie. Zastosowanie prostych obliczeń przedstawionych w poniższych przykładach ukaże sens korzystania z dobrodziejstw rachunku prawdopodobieństwa.

Landy na ręce startowej

Częstą sytuacją jest posiadanie jednego landa na ręce startowej. Pojawia się pytanie: grać czy nie grać? (pomijam jakie pozostałe karty są na ręce – założmy że musimy dobrać drugi land, żeby zacząć się „kręcić”). Aby poznać, jakie jest prawdopodobieństwo dobrania landa (odpowiednik w pokerze nosi nazwę [odds](#)), gdy jesteśmy na *play* (pierwsi zaczynamy rozgrywkę), musimy zebrać do kupy kilka faktów:

1. Na ręce posiadamy 7 kart: 1 land i 6 innych kart,
2. W *library* pozostały 53 karty,
3. Ile landów pozostało w talii? (w poniższym przykładzie założmy, że 23 – nasza talia liczy zatem w sumie 24 landy) – czyli kart, które chcemy dobrać (odpowiednik w pokerze to [outs](#)).

Aby obliczyć prawdopodobieństwo dobrania landa, musimy podstawić odpowiednie wartości do wzoru:

$$P = \frac{P_L}{L_T}$$

Gdzie:

P_L – ilość landów, które pozostały w *library* (nasze *outy*),

L_T – ilość kart w *library*.

Po podstawieniu otrzymujemy wartość ok. 43,40% - wartość zbyt niską, aby ryzykować grę.

Poniższa tabela prezentuje, jak zmienia się prawdopodobieństwo dobrania landa będąc na *play*, w zależności od ilości landów w talii 60-cio kartowej, gdy posiadamy na ręce startowej 1 land:

Ilość landów w talii	Prawdopodobieństwo [%]
16	28,30
17	30,19
18	32,08
19	33,96
20	35,85
21	37,74
22	39,62
23	41,51
24	43,40
25	45,28
26	47,17
27	49,06
28	50,94

A jak zmieni się prawdopodobieństwo dobrania landa, gdy jesteśmy na *draw* (przeciwnik zaczął pierwszy grę)? Już na chłopski rozum można się domyślić, że będzie większe, mamy przecież więcej możliwości dobrania żądanej karty (albo w pierwszym *drawie*, albo w drugim, albo w pierwszym i drugim). W tym przypadku prawdopodobieństwo liczymy ze wzoru:

$$P = 1 - \left(\frac{LT_1 - P_L}{LT_1} \times \frac{LT_2 - P_L}{LT_2} \right)$$

Gdzie:

P_L – ilość landów, które pozostały w *library* (nasze *outy*),

L_{T1} – ilość kart w *library* przed pierwszym *drawem*,

L_{T2} – ilość kart w *library* przed drugim *drawem*.

Ten wzór bazuje na odwrotnym podejściu niż w pierwszym przykładzie. Jak duże jest prawdopodobieństwo, że ani po pierwszym, ani po drugim *drawie* nie dobiore landa? To prawdopodobieństwo wynika z mnożenia tych obu szans.

Po podstawieniu otrzymujemy:

$$P = 1 - \left(\frac{53 - 23}{53} \times \frac{52 - 23}{52} \right) = 68,43\%$$

Poniższa tabela prezentuje, jak zmienia się prawdopodobieństwo dobrania landa będąc na *draw*, w zależności od ilości landów w talii 60-cio kartowej, gdy posiadamy na ręce startowej 1 land:

Ilość landów w talii	Prawdopodobieństwo [%]
16	48,98
17	51,67
18	54,28
19	56,82
20	59,29
21	61,68
22	64,01
23	66,26
24	68,43
25	70,54
26	72,57
27	74,53
28	76,42

Jak widać, wyniki diametralnie się różnią – będąc na *drawie* można pokusić się o grę z jednym lądem w naszych teoretycznych warunkach.

Fetche a prawdopodobieństwo

Gracze często „odpalają *fetcha*”, aby zmniejszyć prawdopodobieństwo dobrania landa. Przyjrzyjmy się, jak zmienia się procentowa szansa dobrania landa na poniższych przykładach.

Założmy, że jesteśmy na *play* i zaczęliśmy grę z ręką składającą się z 4 landów (w tym 1 *fetch*) i 3 innych kart. Nasza talia składa się w sumie z 24 landów - a więc w *library* pozostały 20 landy. Jeśli zagramy zwykły land, prawdopodobieństwo dobrania landa w następnej turze wyniesie:

$$P = \frac{P_L}{L_T} = \frac{20}{53} = 37,7\%$$

Jeśli natomiast zagramy *fetcha* i go odpalimy w poszukiwaniu landa, prawdopodobieństwo dobrania landa w następnej turze wyniesie:

$$P = \frac{P_L}{L_T} = \frac{19}{52} = 36,5\%$$

Jak widać, prawdopodobieństwo po odpaleniu *fetcha* w tym przypadku maleje raptem o 1,2% - ale jak to mówią – ziarnko do ziarnka.

Sprawdźmy jeszcze jak zmienia się prawdopodobieństwo w późniejszej fazie gry. Założmy, że gramy RDW, nie posiadamy żadnych kart na ręce, na stole leży po naszej stronie 8 *basic landów* oraz 1 *fetch* i że mamy 3 punkty życia – tyle samo, co nasz przeciwnik. Jedyna różnica polega na tym, że nasz rywal posiada stworka 1/1, którym sukcesywnie nas zajeżdża. Właśnie po raz kolejny nas zaatakował, redukując nasze życie do 2 punktów i kończy turę.

Musimy teraz podjąć decyzję, czy bardziej opłaca nam się:

1. odpalić *fetcha* z końcem, redukując prawdopodobieństwo dobrania landa i tym samym zwiększając prawdopodobieństwo dociągnięcia karty, która wygra nam grę (załóżmy, że w naszym przypadku są to 3 [Kothy](#), 4 [Lightning Bolty](#) i 4 [Burst Lightningi](#), które pozostały w *library*) – ale tym samym będziemy na 1 punkcie życia, co oznacza nasz ostatni *draw*,
2. dociągnąć karty bez odpalenia *fetcha*, ale dwa razy (w *draw phase*, gdy jesteśmy na dwóch punktach życia i po kolejnym ataku, gdy będziemy na ostatnim) – w tym rozwiązaniu mamy jednakże większą szansę dobrania zbędnego landa.

Sprawdzamy stan naszego *graveyardu* i okazuje się, że znajdują się tam 2 *fetche* i 13 innych kart (w tym czwarty *Koth*). Oznacza to, że w *library* są 36 karty, z czego 13 to landy a 23 to pozostałe karty, z których 11 wygrywa nam grę.

1. W scenariuszu pierwszym, po odpaleniu *fetcha*, zostaje nam w *library* 35 kart, z czego 12 to landy. Prawdopodobieństwo dobrania landa wynosi:

$$P = \frac{12}{35} = 34,28\%$$

Gdybyśmy nie odpalili *fetcha* wynosiłoby:

$$P = \frac{13}{36} = 36,11\%$$

Prawdopodobieństwo dobrania landa zmniejszyło się o 1,82%, co oznacza, że prawdopodobieństwo dobrania karty, dzięki której wygramy grę wynosi:

$$P = \frac{11}{35} = 31,4\%$$

2. W scenariuszu drugim, bez poświęcenia *fetcha*, zostaje nam w *library* 36 kart, z czego 13 to landy. Prawdopodobieństwo dobrania karty, dzięki której wygramy grę wynosi zatem (w tym przypadku kartę dobieramy dwa razy):

$$P = 1 - \left(\frac{36 - 11}{36} \times \frac{35 - 11}{35} \right) = 52,3\%$$

Wniosek jest jeden: w powyższym przypadku odpalenie *fetcha* jest zagranieniem niepoprawnym. Pomimo zmniejszenia prawdopodobieństwa dobrania landa o 1,82%, podwójny *draw* daje ponad półtora razy większą szansę na dobranie żądanej karty.

Blef – twój sprzymierzeniec

[Blef](#) zarówno w pokerze, jak i w Magic: the Gathering, jest narzędziem pozwalającym osiągać bardzo dobre rezultaty pomimo braku posiadania na ręce odpowiednich kart. W Magicu główną siłą blefu są zaklęcia rzucane na *instancie*, które niespodziewanie mogą znacząco wpłynąć na rozwój rozgrywki.

Kontry

W dzisiejszych taliach kontrolnych i aggro-kontrolnych w typie 2 ilość *counterspelli* różnej maści została mocno ograniczona. Przykładowo, w spisie talii **UB Control** Martina Scheinina z GP Barcelona znajdziemy 5 *kontr* (z czego jedna „twarda” – [Stoic Rebuttal](#) oraz 4 warunkowe – [Mana Leak](#)), natomiast *decklista* **Caw-Blade** Paulo Vitor Damo da Rosa z GP Singapore zawiera 7 *counterspelli* (wszystkie warunkowe – 4 *Mana Leak* i 3 [Spell Pierce](#)). Oznacza to, że kontra występuje we wspomnianych taliach odpowiednio: raz na 12 kart i raz na 8,6 kart. Jest to stosunkowo mała ilość, ale spróbuj to sobie przetłumaczyć w momencie, gdy chcesz zagrać [Jace'a](#) w czwartej turze, a twój przeciwnik ma *odtapowane* dwa *islandy*. Ryzyko stracenia kluczowej karty jest tak zniechęcające, że zaczyna się wtedy grać „naokoło” kontry: czeka się, aż przeciwnik się *wytapuje*, bądź zagrywa inne, mniej znaczące czary, po to by to one padły celem *counterspella*.

Dla graczy kontrolnych świadomość tego, że przeciwnik obawia się kontry, stwarza olbrzymie możliwości do blefu. Grając swego czasu UB Control byłem zdumiony, jak często moja beznadziejna sytuacja przeradzała się w wygraną grę. Przykładowo, grając przeciwko RDW, będąc na *draw*, po pierwszoturowym [Inquisition of Kozilek](#), zobaczyłem na ręce przeciwnika między innymi *Kotha*, którego nie mogłem *zdiscardować*. Na tę kartę nie miałem wtedy żadnej odpowiedzi: ani kontry, ani [Creeping Tar Pit](#), ani nawet [Into The Roil](#). Oznaczało to, że pojawienie się czerwonego *planeswalkera* w stole było równoznaczne z przegraną. Pomimo tej świadomości, zmuszony byłem do blefu, polegającego na tym, że w mojej trzeciej turze nie zagrywałem [Sea Gate Oracle](#) – jedynej sensownej karty, która cokolwiek wносиła do rozgrywki. Zamiast tego, zostawiłem *odtapowane* trzy landy i oddałem turę przeciwnikowi – ten natomiast obawiał się kontry i zwlekał z zagranie *Kotha* tak długo, aż dobrałem *Mana Leak* w mojej piątej turze, po zagranie *Sea Gate Oracle*.

Powyższa sytuacja nie jest niczym nadzwyczajnym w rozgrywkach z taliami kontrolnymi. Gdy nie ma potrzeby, doświadczeni gracze nie będą się *tapować* w swojej turze, niemilosiernie blefując swoich przeciwników poprzez sugerowanie posiadania kontry. Z racji tego, że nigdy nie ma się 100% pewności, czy rywal ma *counterspella* czy nie, czasami warto spróbować „wyciągnąć” jego kontrę przez poświęcenie mniej ważnego czaru. Takie zagranie jest także w pewnym sensie blefem, które chciałbym opisać na przykładzie z życia wziętym. Grając UB Control przeciwko UW Control (było to przed wyjściem dodatku *Mirrodin Besieged* i pojawieniem się miecza [Sword of Feast and Famine](#)) w początkowym okresie rozgrywki przytrafił mi się *mana screw*. Byłem na 3 landach i od dwóch tur nie dobrałem kolejnego, natomiast mój przeciwnik ciągle dogrywał swoje. W pewnym momencie zrozumiałem, że jeśli nic z tym nie zrobię, to przegram. Zmuszony byłbym rzucić [Preordain](#) (którego zazwyczaj trzymam na ręce po to, by szukać odpowiedzi na karty przeciwnika) jeśli w kolejnej turze nie dobrałbym landa. Na szczęście doszedł, a ja postanowiłem zblefować *opponenta*. Udałem zdenerwowanie, że nie mam landa i zagrałem *Preordaina*, zostawiając sobie dwa *odtapowane* landy. Przeciwnik widząc to, stwierdził, że moje *mana screw* ma kluczowe znaczenie dla rozgrywki i skontrolował moje zaklęcie *Mana Leak*em. Zadowolony dograłem wtedy swój czwarty land, ciesząc się z tego, że otworzyłem drogę potężniejszym czarom.

Czasami jednak sytuacja jest tak niesprzyjająca, że nie posiadamy zaklęcia-przynęty, a granie na czas jest przeciwko nam. Wyobraźmy sobie rozgrywkę, w której przeciwnik posiada na ręce dwie karty, a w stole ma cztery *odtapowane* landy i *Jace, the Mind Sculptor*, którym zaczął nas *fateseal'ować*. My natomiast mamy na ręce *Lightning Bolta* i *Koth of the Hammer*, a w stole cztery landy. Sytuacja jest nieciekawa – zagranie *Kotha*, bądź też nie, ma tutaj kluczowe znaczenie. W tym przypadku nie posiadamy zaklęcia-przynęty i musimy zgadywać czy przeciwnik ma kontrę na podstawie jego mowy ciała. Temu zagadnieniu poświęcony jest ostatni z rozdziałów.

Pozostałe instandy

Nie tylko kontry stwarzają cudowną możliwość do blefu. Grając na *prerelease Scars of Mirrodin* talią biało-niebieską opartą na *metalcrafcie* w pewnej rundzie zmierzyłem się z bardzo dobrym graczem. W *mid-game* rozgrywki posiadałem w stole 3 bezużyteczne artefakty i kilka landów, a na ręce jakieś nieprzydatne w danym momencie zaklęcie oraz dwa landy (swoją drogą, w przypadku *mana flood* trzymianie landów na ręce zamiast ślepe wykładanie na stół też jest blefem). Przeciwnik natomiast posiadał w stole stwora, którym mógł mnie bezkarnie atakować. Podczas kolejnego ataku krótką chwilę udawałem, że myślę nad czymś, po czym dotknąłem ręką trzech landów, sugerując, że chcę je *stapować*. Ostatecznie nie podjąłem żadnej akcji i wpuściłem w siebie kolejną partię obrażeń. W swoim drugim *main phase opponent* dograł następną kreaturę, z którą nic nie mogłem zrobić. Ku mojej satysfakcji, przeciwnik w kolejnych turach dalej atakował tylko tym jednym stworem co ostatnio, ponieważ udało mi się go zblefować, że posiadam na ręce *Dispense Justice*. Bojąc się, że straci dwa kluczowe stwory dał mi kilka tur życia więcej, dzięki którym udało mi się opanować sytuację na stole.

Inny przykład dotyczy *instantów* rzucanych w kreatury. Bardzo prostą, ale skuteczną metodą blefu stanowią tzw. *dopaki*, czyli zaklęcia polepszające statystyki stwora, np. *Giant Growth*. Uwierzcie mi – przeciwnik, który w pierwszej grze zblokował *Llanowar Elves* swoim *Deceiver Exarchem* i go stracił, ponieważ elf znikąd zrobił się 4/4, w drugiej grze zastanowi się nad blokiem 10 razy. Zaistniała sytuacja stwarza możliwość blefu w drugiej i trzeciej grze niezależnie od tego, czy posiadamy na ręce *Giant Growth* czy nie. Grając przeciwko bardzo dobrym graczom nasze szanse na blef rosną – nawet w pierwszej grze. Doświadczony gracz wie, że nikt o zdrowych zmysłach nie atakuje stworem 1/1 w przypadku, gdy *opponent* posiada *odtapowanego* stwora 2/2. Może domyślać się blefu, ale to już od nas zależy, jak przekonywująco wypadniemy. Podobnych przykładów można mnożyć: atak *Goblin Guide* na *odtapowanego Kor Firewalkera* (brak bloku w obawie przed *Unstable Footing*) czy *Kargan Dragonlordem* 4/4 na *Consecrated Sphinx* (obawa przed *Lightning Boltem*).

Tells – czytanie między wierszami

W pokerze mianem *tell* określa się konkretne zachowania gracza, związane z posiadaną przez niego daną wartością ręki. Przykładowo *tell* jest wtedy, gdy wiem o graczu, że zawsze trzyma przy ustach dłoń, gdy ma dobre karty. Ekspert pokera [Dan Harrington](#) pogrupował *tells* na trzy generalne kategorie:

1. Wyraz twarzy.
2. Ogólny język ciała.
3. Gesty rąk.

Z tych trzech grup Harrington najbardziej niezawodne i czytelne uważa gesty wykonywane rękami. Bierze się to stąd, że większość zawodników pokerowych doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że muszą kontrolować wyraz swojej twarzy – przez co nie skupiają się tak mocno na tym, co robią ze swoimi dłońmi. Język ciała i wyraz twarzy są w opinii Harringtona bardziej zdradliwe i należy interpretować je szczególnie uważnie. Poniżej przedstawiam wybrane zachowania *tells* w pokerze, które mogą występować podczas rozgrywek Magic: the Gathering:

1. Często mocną rękę u przeciwnika poznaje się po tym, że niezauważalnie przyjmuje on wyprostowaną postawę.
2. Przeciwnik, który cały czas coś mówił, po otrzymaniu swoich kart milknie – może to sygnalizować, że trafił dobre karty. To samo dotyczy sytuacji, w której gracz, dotychczas niewydający z siebie żadnego dźwięku, nagle zaczyna zalewać nas potokiem słów.
3. Wielu graczy blefuje, trzymając ręce przy ustach.
4. Oznaką silnej ręki u gracza jest drżenie jego rąk.
5. Zawodnik, który bardzo szybko wchodzi do gry, nie ma wiele na rękę. Takie zachowanie ma pokazać siłę.

Poza obserwacją konkretnych zachowań przeciwnika, należy kierować się dwoma prostymi zasadami w ocenie *tellów* rywala:

1. Doświadczony gracz jest świadomy swoich *tellów* i lepiej je ukrywa niż zawodnik początkujący i średnio zaawansowany. Gracze początkujący gestami i mową ciała wyrażają swoje prawdziwe emocje, np. wzdychają lub ukazują zdenerwowanie wtedy, gdy nie dochodzi oczekiwana karta.
2. Słaby oznacza mocny, mocny oznacza słaby. Jest to najprostsza metoda na ocenę zachowań gracza, którego nie znamy zbyt dobrze. Zazwyczaj, gdy człowiek próbuje ukryć swoje prawdziwe intencje, stara się postępować w sposób przeciwny do tego, co naprawdę ma na myśli. Jeżeli macie średnią rękę startową i zastanawiacie się, czy warto nią grać, a wasz przeciwnik zaczyna, zwróćcie uwagę, w jaki sposób oznajmia, że zatrzymuje swoją startową siódmkę. Jeżeli z nienaturalną pewnością siebie i zbyt głośno powie „keep”, jest duża szansa na to, że trafił słabą rękę.

Jeśli chodzi o przykłady z życia wzięte – to zwracam szczególną uwagę na to, abyście nie pokazywali swoich emocji podczas pustych *drawów*. Grając UB Control przeciwko RDW, gdy widziałem niezadowolony przeciwnik z powodu *missed land drop*, wiedziałem, że mogę rzucić [Doom Blade](#) w jego atakującego stwora, zamiast trzymać *odtapowaną* manę na *Mana Leak*. Jeśli natomiast przeciwnik manifestuje rozgoryczenie z powodu *mana flood* to jest to dla mnie sygnał, że mogę zaryzykować *wytapowanie* się, np. poprzez zagranie drogiego czaru.

Grając ostatnio na *prerelease New Phyrexia*, mając komplet punktów, zmierzyłem się w czwartej rundzie z nieznanym mi graczem. Gra do pewnego momentu przebiegała w bardzo spokojnej i wesołej atmosferze: wykładaliśmy jakieś stwory, rzucaliśmy nie wnoszące nic ważnego do rozgrywki zaklęcia, a ja posiadałem lekki *board advantage*. Sytuacja zmieniła się diametralnie, gdy przeciwnik zagrał pozornie nieistotnego stwora - [Palladium Myra](#): mój *opponent* zaczął się nerwowo wiercić na krześle, pocierał o siebie ręce i głośno wzdychał. Były to dla mnie tak jaskrawe sygnały, że coś się dzieje, że dokonałem analizy faktów o rozgrywce i moim przeciwniku i doszedłem do poniższych wniosków:

1. Przeciwnik był raczej początkującym graczem i nie blefował mnie. Zaraz miało się coś wydarzyć, a mój rywal nie umiał ukryć swoich emocji.
2. Zagranie *Myra* skutkowało tym, że w następnej turze przeciwnik miałby dostęp do 7 mana.
3. *Opponent* miał komplet punktów, jednakże podczas rozgrywki nie pokazał niczego specjalnego – zapewne posiadał w swojej talii ze 2-3 „bomby”, czyli potężne karty, które potrafią w pojedynkę wygrać gry w formacie limited.
4. Przeciwnik grał głównie białymi kartami. Prawdopodobnie w swojej następnej turze zagra [Elesh Norn, Grand Cenobite](#), co oznacza moją przegraną.

W obawie przed czarnym scenariuszem pojawienia się w stole białego *Preatora*, rzuciłem [Volt Charge](#) w *Myra*, żeby odciąć przeciwnika od 7 mana. Była to słuszna decyzja, ponieważ jak się później okazało, przeciwnik faktycznie posiadał *Elesh Norn* na ręce.

A co gdy nie mamy żadnych *tells* o danym graczu i np. nie wiemy, czy ma *counterspella* na ręce, a chcemy zagrać jakieś potężne zaklęcie? Warto wtedy skłonić go do rozmowy. Analizujcie jego sposób mówienia, barwę i ton głosu. Gracz z dobrą ręką będzie mówił spokojniej. Możecie bezczelnie zapytać się go, czy ma *Mana Leaka*, a następnie notować w głowie całokształt jego zachowań. Jeżeli jesteście stałymi bywalcami na turniejach w swoim mieście, np. w sklepie, gdzie odbywają się FNMy, spotyka się tam raczej niezmienna grupa ludzi. W takich okolicznościach będziecie widywać tych samych graczy, co po pewnym czasie będzie skutkowało sporą wiedzą na temat *tellów* przeciwników.

Na zakończenie chciałem zwrócić uwagę na to, żeby pamiętać o tym, aby zapobiegać „czytaniu” was samych przez przeciwnika. Należy minimalizować ilość dawanych przez siebie wskazówek fizycznych. Należy grać bez emocji i kontrolować swoją mowę ciała, wyraz twarzy oraz ton głosu. Co jakiś czas nie zawahajcie się jednak blefować przeciwników wysyłając fałszywe sygnały, sugerujące *mana flood/mana screw* albo posiadanie nieciekawej ręki.

Poker i Magic: the Gathering posiadają pewne cechy wspólne, między innymi: losowość oraz psychologię gry. Część zagadnień, które są dokładnie analizowane w literaturze pokerowej, można odnieść do naszej ulubionej karcianki. Rachunek prawdopodobieństwa pomoże nam w obu grach podejmować właściwe decyzje i eliminować te złe. Natomiast wiedza na temat zachowań przeciwników pozwoli nam obrócić przegrane sytuacje w wygrane gry.

Literatura

1. Ed Miller, David Sklansky, Mason Malmuth. *Small Stakes Hold'em Winning Big With Expert Play*.
2. Dan Harrington, Bill Robertie. *Harrington on Cash Games. How to Win at No-Limit Hold'em Money Games Volume I*.
3. Dan Harrington, Bill Robertie. *Harrington on Cash Games. How to Win at No-Limit Hold'em Money Games Volume II*.
4. Dan Harrington, Bill Robertie. *Harrington o Hold'em. Strategia eksperta w turniejach no-limit hold'em. Tom I: Strategia Gry*.
5. Dan Harrington, Bill Robertie. *Harrington o Hold'em. Strategia eksperta w turniejach no-limit hold'em. Tom II: Końcowe fazy gry*.
6. Jan Meinert. *Poker. Vademecum gracza*.