

は、ワンペアで決まることが多いということだ。

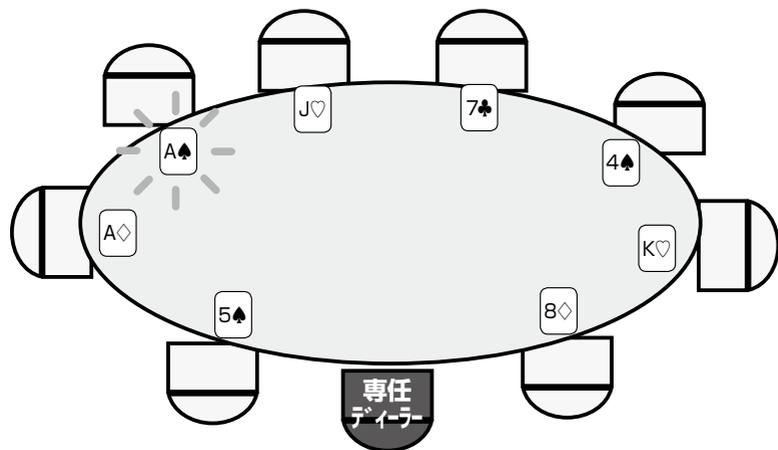
れむ：数字にして見ると、自分がいかに感覚だけで大きな手をずっと狙っていたかが実感できますね。

## 5. ホールデムのゲームの流れ

侍：それでは、実際のゲームの流れを説明していこう。

### ① ボタンを決める

ゲームを始める前に、ボタンの位置を決めるためにディーラーの左隣からカードを表向きに1枚ずつ配る。そのとき、一番強いカードを配られたプレイヤーが最初のボタンになる。同じランクのカードが出たら、スペード・ハート・ダイヤ・クラブの順で強いカードとみなされる。



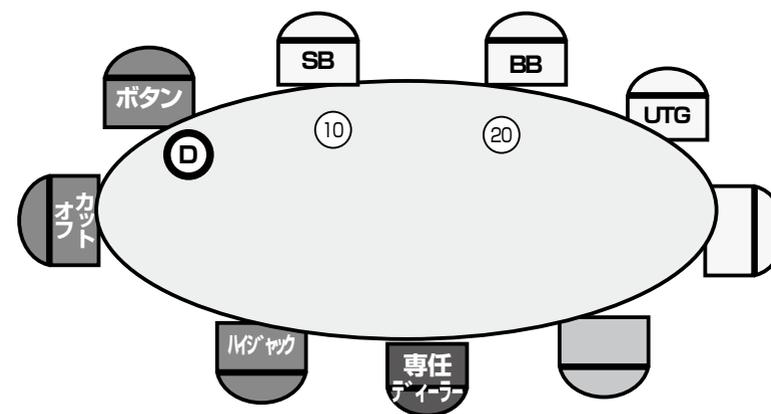
※ボタンを決めるとき以外は、スーツによる強弱はない。また、そのゲー

ムが終了したらボタンは左隣のプレイヤーに移動して、次のゲームはそのプレイヤーがボタンになる。

### ② ブラインドを置く

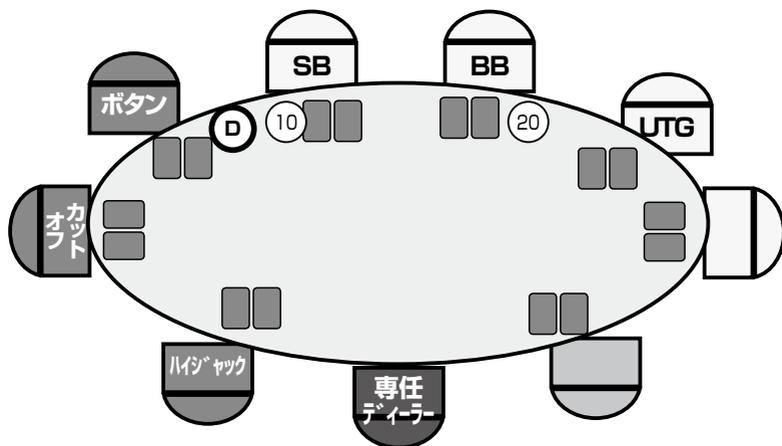
ブラインドとは、ボタンの左隣のプレイヤーが強制的に支払う必要のある掛け金。ボタンの左隣のプレイヤーをスモールブラインド (SB)、SBの左隣のプレイヤーをビッグブラインド (BB) という。

SBとBBは、定められたブラインド額のチップを自分の前に置く。BBのブラインド額が、そのゲームの基本の金額 (最低ベット額) になり、SBのブラインド額はBBの半額が一般的である。



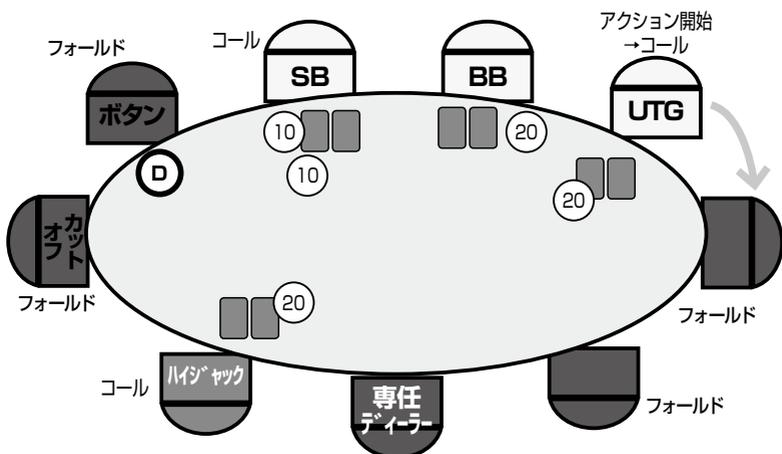
### ③ ホールカードが配られる

ディーラーはSBから順に、各プレイヤーにカードを伏せた状態で1枚ずつ2周配る。その2枚のカードを「ホールカード」という。



#### ④プリフロップ

ホールカードが全プレイヤーに配られたら、BBの左隣のプレイヤーからコール、レイズ、フォールドといったアクションを起こす（アクションについては、26ページ参照）。



このBBの左隣のプレイヤーを「アンダーザガン (UTG)」という。アンダ

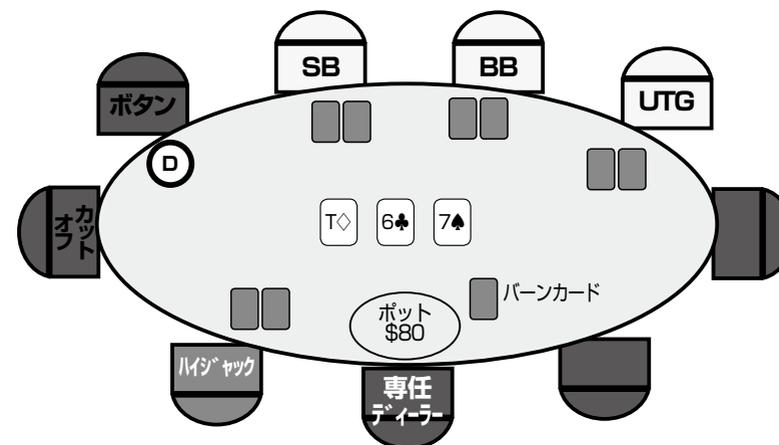
ーザガンとは、ガン（銃）にさらされているという意味で、最も悪いポジションということである。

すべてのプレイヤーのアクションが終わったら、ディーラーはテーブルにベットされたチップを集める。

#### ⑤フロップ

チップがまとめられたら、ディーラーはテーブルの中央に表向きに3枚のカードを置く。このカードを「フロップ」といい、そのゲームに参加したプレイヤー（アクティブプレイヤー）全員の共通カードになる。

なおディーラーは、フロップカードを開く前に、カードの束の一番上にあるカードを捨てる。これを「バーンカード」といい、不正防止のために必ず行われる。



フロップカードがオープンされたら、ボタンに一番近いアクティブプレイヤー（それまでにフォールドしないでゲームに参加し続けているプレイヤー）からアクションを行う。すべてのプレイヤーのアクションが終わったら、ディーラーは新たにベットされたチップを集める。



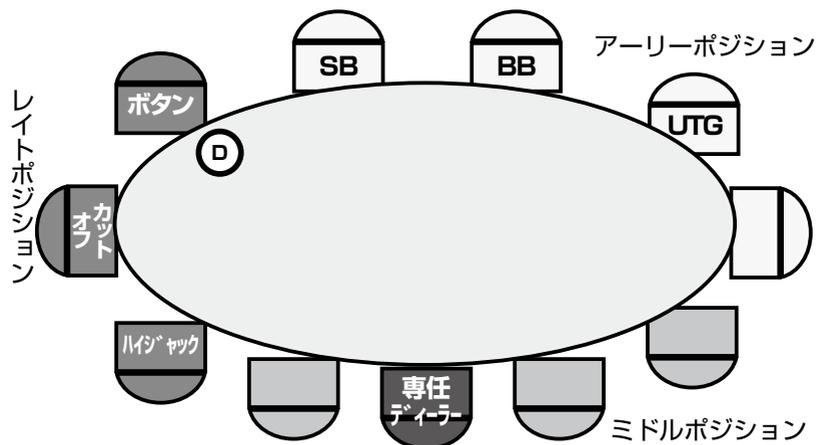
侍：強制的にチップを支払わされることで、何もしなくても持ちチップが減っていくことになる。つまり、フォールドばかりでゲームに参加しないと、すぐにチップがなくなってしまうんだ。

れむ：参加料なども、種目によってルールが異なるんですね。

侍：そうなんだ。アンティの金額は事前に決められていて、アンティが必要な場合は、ディーラーはプレイヤー全員がアンティを出したかを確認し、集めた後にホールカードを配る。

れむ：ゲームではUTGのほかに、カットオフとかアーリーポジションとかという言葉聞いたことがあります。

侍：ホールデムは、ポジションによって優位性が大きく異なるんだ。そこで戦略を考慮するとき、図のようにポジションで語られることが多いんだよ。「カットオフ」とはボタンの右隣のプレイヤーで、さらにその右隣を「ハイジャック」と呼ぶこともあるよ。



## 6. 勝負の判定

侍：ホールデムの勝負の判定のつき方は2つの場合があるんだけど、分かるかな？

れむ：「1人のプレイヤーを除いて全員がフォールド」した場合と、「リバーまで複数のプレイヤーが残ってカードを見せあう」場合ですか？

侍：そうだね。ゲームが進むなかで、自分以外のプレイヤー全員がフォールドすれば、そのゲームは自分が勝者になって、そのゲームで賭けられたすべてのチップを獲得することができる。

れむ：このとき、もしあたしだけフォールドせずに勝ち残ったら、どんなホールカードを持っていたか見せる必要はないんですよね？

侍：そう。裏返しにしたまま、ディーラーに返せばいいんだ。

れむ：この前のトーナメントでは、カードをオープンして他のプレイヤーに見せていたプレイヤーもいたのですが、それはルール違反になるんですか？

侍：ルール違反ではないよ。ただ、自分にとって損な行為だからやめたほうがよいな。わしは勧めないよ。

れむ：ホールカードを見せることが、なぜ自分に不利になるんですか？

侍：ベテランプレイヤーや優秀なプレイヤーは、ゲームにおいて小さな情報すら見逃さない。ホールカードをオープンすれば、そのプレイヤーがそれまでに取った行動やベットの仕方などを思い返して、次からのプレイの参考にするはずだ。つまり、自分の手口をさらしてしまうことになるんだ。

れむ：じゃあ、隣のプレイヤーだけに見せるのはどうですか？

侍：他のプレイヤーに見せた場合、ほかのプレイヤー全員にも見せなければならぬルールを採用しているところも多い。このルールを「ショー・ワン・ショー・オール (Show One Show All)」というよ。だから、どちらにしても注意が必要だね。

れむ：そうなんだー。侍先生、あたし、複数のプレイヤーが残って最後にカードをオープンした場合の判定がいまいちなんですけど……。

侍：まず、役の強さで判定するのは分かるよね。その役が同じならば、カードの強さで判定するんだ。

例えば、K Q J T 9のストレートは、T 9 8 7 6のストレートよりも強い。

れむ：スペードやハートなどのマークの強さは関係ないんですよね。

侍：そう。マークは関係ない。

もし、役に使われたカードも同じなら、役に使われていないカードの強さで判定する。このカードを「キッカー」というんだ。

フロップ、ターン、リバーで開かれた共通カード（ボードという）を使うホールデムでは、同じ強さの役が頻繁にできるから、キッカーで勝敗が決まることも多いんだよ。

れむ：たしかにAのワンペアで勝てたと思ったのに、別のプレイヤーもAのワンペアを持っていて、残りのカードで負けたことがありました。うっ、思い出しただけでも悔しい！

侍：じゃあ、具体的にカードを使って考えてみようか。

れむちゃんに配られたホールカードはKのペア。一方、わしに配られたホールカードは、AとQ。もし、フロップに9 9 Qが出たら、この場合、どちらが勝っているかな？

れむ  ボード  侍 

れむ：あたしはKと9のツーペアで、侍先生は、Qと9のツーペアなので、この段階ではあたしが勝っています。

侍：そうだね。それではターンに9がもう1枚出たら、どうだろう？

れむ  ボード  侍 

れむ：それでも、9とKのフルハウス、9とQのフルハウスですからあたしが勝っています。

侍：正解。では、最後にリバーでさらに9が出た。さて、このゲームの最終的な勝者はどちらになるかな？

れむ  ボード  侍 

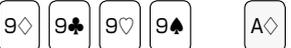
れむ：えーと、どちらも9のフォーオブアカインドが役になって……。役に使われていない、あたしのカードはKのペア。侍先生の役に使われていないカードはQのペアですから、やっぱりあたしの勝ちだと思います。

侍：残念でした。わしの逆転勝ち。

ホールデムは、自分のホールカード2枚と開かれた5枚のコミュニティカードの計7枚から5枚を選択して勝負が決まるのは分かるよね。

この例題の場合、役はフォーオブアカインドで4枚使っているから使えるカードは残り1枚のみ。つまり、ペアは使えない。

したがって、れむちゃんはKがキッカー、わしはホールカードで配られたAがキッカーで使えるから、わしの勝ちになるんだよ。

れむ  侍 

れむ：そうでした！ 7枚の中からベストの5枚を選択して、勝負はその5枚だけで行うんです！

侍：では、次の例題はどうなるかな？

れむちゃんは、JとT（=10）がホールカード、わしは3のペアだとして。フロップはK、9、8で、ターンが9、リバーが8だ。

れむ  ボード  侍 

れむ：この場合、あたしのベスト5枚は9と8のツーペアでキッカーはK。侍先生も3のペアはボードの9と8のツーペアより弱いので使えないからキッカーがKで、引き分けですね。

れむ  侍 

侍：正解！

れむ：でも、最終的に引き分けの場合はどうなるんですか？

侍：その場合は、そのゲームで賭けられたチップの全額（ポット）を引き分けたプレイヤー全員で等分する。端数が出たら、そのゲームで使用された最低チップの端数を、最もポジションの悪いアクティブプレイヤーが獲得するんだ。

れむ：公平に分けるんですね。

侍：さて、勝負の判定方法について説明したけど、もう一度確認してみよう。フルハウスでの対決や、ノーペア同士の場合は、どのように判定するかな？

れむ：フルハウスならば、まずスリーオブアカインドの強さで判定して、それが同じなら次にペアの強さで判定します。

ノーペアの場合は、それぞれベスト5のカードを選んで、カード

の強い順で比較して勝負を判定していきます。

侍：正解！ これで、判定は完璧だね。

## 7. アクション

侍：ポーカーは世界中で楽しまれているゲームだが、日本でプレイするにはどうしても制限がある。れむちゃんも、ゲームに慣れてきたら、ぜひ海外のポーカールームでプレイしてみるといいよ。

ただしそのためには、ポーカーで使われる言葉を正確に覚える必要があるからね。特に、アクションで使用される言葉は、自分の意志をディーラーや他のプレイヤーに伝えるために重要になるから、普段からアクションのたびにしっかり声に出して、使いこなすようにすること。

れむ：分かりました！

侍：じゃあ、プレイヤーが取るアクションを確認してみよう。例えば、どんなものがあるかな？

れむ：ベット、コール、レイズ。それと、チェックです！

侍：それだけ？ 大事なことを忘れてないかな。

れむ：あっ！ フォールド！！

侍：正解！ じゃあ、ひとつずつ説明しよう。

まず「ベット」。これは、ゲームの各段階で他のプレイヤーに先駆けて一番最初にチップをポットに入れること。簡単にいうと、一番最初に賭けることだね。

れむ：「ベッティング」も同じですか？

侍：ベッティングといった場合は、「賭け方」など、より広い意味で使われるかな。

れむ：「コール」は、前のポジションにいるプレイヤーがベットした額と同額のチップを出して、そのゲームに参加することですね。

侍：そう。コールに必要な金額のチップを出すことで、コールしたものとみなされる。

そして、「レイズ」。これは、前のポジションにいるプレイヤーがベットやコールした場合、その金額以上のチップを出すこと。俗に言う、賭け金のつり上げだ。また、上乗せ額という意味だけで使われることもあるよ。

れむ：例えば、いままでベットしていたのが\$150で、次のアクション時に他のプレイヤーに対抗して\$300にしたい場合は、「レイズ\$300」と言えばいいんですか？

侍：注意してほしいのは、レイズは純粋に上乗せする金額ということだ。だから、レイズ\$300というと、新たに\$300ベットするということになってしまう。もし、いままでベットした額との合計

で\$300にしたいならば、「レイズメイク\$300」といって、差額分のチップを出せばいい。最初のレイズの発声でアクションを示し、その後のメイク\$300がいくら出すかを意味するんだ。

れむ：レイズとメイクの違いですね。あ、あと、リレイズという言葉聞いたことがあるんですが……。

侍：他のプレイヤーのレイズに、再度レイズすることを「リレイズ」というんだ。アクションとしては単に、「レイズ」と発声すれば通じるよ。

れむ：「チェック」は、チップを出さずに参加することですよ。

侍：前のポジションのプレイヤーが誰もベットやレイズしていない場合にかぎって、新たなチップを出さずにゲームに参加できる。ただし、すでに強制的なブラインドベットがあるプリフロップの段階では使えないからね。

れむ：実際のゲームで、チェックをするプレイヤーがテーブルを数回軽く叩いてたような記憶があります。

侍：それは、世界共通のチェックを意味するボディーアクションなんだよ。そうすることで、あえて言わなくてもチェックとみなされるんだ。

れむ：なんか経験者っぽいですね。あたしも今度やってみよう。

侍：最後に「フォールド」だ。さっきも軽く話したけど、前のポジションのプレイヤーがベットやレイズしたときに、勝ち目がないと判断したら、そのゲームから降りて撤退することだね。

自分のホールカードをディーラーに返すことで、フォールドの意志を伝えることができるんだ。

れむ：1回目のベッティング時に、配られたホールカードから考えて勝ち目がないと思ったら、フォールドすればいいんですよね。

侍：そう。だから、SB、BB以外のプレイヤーはノーリスクでゲームから降りることができるんだよ（アンティがない場合）。

れむ：ゲームが進んだベッティング時に、チェックできる状況でも、勝てそうにないと思ったらフォールドしてもいいですか？

侍：ルール上は問題ないけど、あえてする必要もないな。ホールデムは段階的に発展するゲームだ。勝ち目がないと思われたときでも、リバーが開いた段階でストレートができたということもある。追加のベットの必要がないなら、わざわざ損になる行為をすることはないだろう。

また、チェックできるときにフォールドすると、他のプレイヤーに自分が初級者だと知らせることになって、それ以降のゲームがしづらくなるかもしれないよ。

れむ：そっか。弱味を見せちゃいけないんですね。気をつけます。