

DILEMMA HOLDEMの遊び方②

○進行手順(詳細)

1. 強制参加料のベット

手札を配る前にDEALERプレイヤーの時計回りで次の席のプレイヤーは最低ベット額の半分、さらにその次のプレイヤーは最低ベット額を強制参加料として場に出します。初期の最低ベット額は\$20なので、DEALERの次の席は\$10、さらにその次の席は\$20を場に出します。

※最低ベット額の半分はスマール・ブラインド(SB)、最低ベット額はビッグ・ブラインド(BB)と呼びます。

※プレイヤーが2人だけの場合に限りDEALERがスマール・ブラインド、非DEALERがビッグ・ブラインドの額を場に出します。

※ベットする際は最低でもビッグ・ブラインドの額を出さなければいけません。ビッグ・ブラインドの額はバンクの消費に応じて引き上げられます。

2. 全プレイヤーに手札を2枚配る

スマール・ブラインドのプレイヤーから順番に時計回りで投資品目カードを1枚ずつ2周配り、全員が2枚の手札を持つようにします。

この手札は自分だけが知っている今後の投資に関する情報です。

3. 一回目の賭けラウンド(通称:プリ・フロップ)

全プレイヤーは自分で自身の手札を確認し、ここで最初の賭けラウンド(通称『プリ・フロップ』)を行います。

手札を配った時点ですでに強制参加料が賭けられているため、ビッグ・ブラインドから見て時計回りで次のプレイヤーからゲームに参加するか否かを順番に判断します。

緑のカードは手札で効果を発揮するカードなのでこれらも判断材料としながら参加するかどうかを決めてください。

直前に賭けられているチップと同額を出してゲームに参加することを「コール」、現在の賭け額を吊り上げることを「レイズ」と呼び、レイズしたプレイヤー以外がゲームを続けるためには、吊り上げられた後の額と同額以上を賭けなければなりません。

(レイズで賭け額を吊り上げる際は、最低吊り上げ額にルールがあるため説明書1枚目の『補足説明1.』をお読みください)

また、手札によって勝ち目無しと判断した場合はチップを出さずにそのままの勝負から降りることもでき、これを「フォールド」と呼びます。

2枚の手札を伏せたまま場に返却します。ただし、それまでに賭けていたチップは一切返却されません。

これらの行動を、ゲーム継続の意思を持つプレイヤーの賭け額が揃うまで続けます。

(レイズが繰り返される中で必要なチップが足りなくなった場合は自分の所持チップ全てを賭ける「オールイン」で参加することができます。

オールインについては説明書1枚目の『補足説明2.』をお読みください)

なお、誰もレイズを行わないままビッグ・ブラインドのプレイヤーに順番が回ってきた場合に限り、賭け額が揃った後にレイズを行う「オプション」を認めています。これはビッグ・ブラインドのプレイヤーが全くアクションを行わずにゲームが進行する不公平を避けるため、レイズを行うかどうかはビッグ・ブラインドのプレイヤーに委ねられます。

4. 場札3枚の公開

最初の賭けラウンドが終わるといよいよ場札が公開されます。

賭けられたチップを全てテーブルの中央に集めてポット(勝者が獲得する賞金)を作ります。

その後、残りの山札の一番上を取り出して、伏せたままポットの下へ差し込んで捨て札とし、続いて3枚のカードを取り出して表向きにテーブルへ並べます。
(捨て札はカード背面の傷等で次のカードが特定されるのを防ぐためのもので、場札を新たに追加する際は必ず発生します)

場札は全員が知っている市場情報です。

これで各プレイヤーの持ち札は、手札2枚、場札3枚の合計5枚になります。

この時点から役が確定はじめます。(場札はまだ追加されるので今後役が完成することもあります)

5. 二回目の賭けラウンド(通称:フロップ)

続いて、二回目の賭けラウンド(通称:フロップ)を行います。

青のカードは場札として出た場合に特殊効果を発揮するためこれらも判断材料としながら参加するかどうかを決めてください。

進行要領は1回目と同じですが、ここからは強制参加料が無くテーブルはまっさらな状態です。賭けを行うのはDEALERの次に座っているプレイヤーからですが、このラウンドからは「チェック」というアクションを使えるようになります。

チェックとはチップを賭ける順番が回ってきてても、チップを賭けずに様子を見るという行為です。これにより他の誰かがチップを賭けた後で勝負を受けるか、撤退するかを決めることができます。ただし、チェックは誰かがチップをベットした後では行えません。(ビッグ・ブラインドの額以上のチップを初めて場に賭けるアクションを「ベット」と呼びます)

チェックしたあとに誰かのベットやレイズに対してレイズすることはもちろん可能です。

もし仮に全員がチェックを行った場合は、そのラウンドではポットの賞金は増えず、自動的に次のラウンドへ進みます。

※テキサスホールデムプレイヤー向けの注意

テキサスホールデムでは誰もチップを賭けていない場合にフォールドするのは論外ですが、ジレンマホールデムではチェックアラウンドで次のラウンドに進むと思わぬ不利益を被る可能性があるため誰も賭けていない場合でもフォールドが正解になる場合が多々あるのでご注意ください。

6. 場札1枚追加

2回目の賭けラウンドが終了したら、新しく賭けられたチップをポットに加えます。

そして、残りの山札の一番上を取り出し、伏せたままポットの下へ差し込み、次のカード1枚をすでに開かれている3枚のカードの右端へ表向きに置きます。
これで各人の持ち札は、手札2枚、場札4枚の合計6枚になります。

7. 三回目の賭けラウンド(通称:ターン)

この時点で、三回目の賭けラウンド(通称:ターン)を行います。

進行手順はフロップのラウンドと全く同じです。

このラウンドからは青のカードの効果はもちろんのこと、赤のカードの場札効果も有効になるため慎重に判断してください。

また、これはどのラウンドでも言える事ですが、賭けの途中で一人を残して全員がフォールドした場合は、残ったプレイヤーが自動的に勝者となり、「進行手順10.」の決済を行います。なお、その際に勝者が手札を開示する義務はありません。

ブラフをかけた場合でも全員をフォールドさせてしまえばブラフだったかどうかが明るみに出ることはありません。

8. 場札1枚追加

三回目の賭けラウンドが終了したら、新しく賭けられたチップをポットに加えます。

そして、残りの山札の一番上を取り出し、伏せたままポットの下へ差し込み、次のカード1枚をすでに開かれている4枚のカードの右端へ表向きに置きます。これで各人の持ち札が、手札2枚、場札5枚の合計7枚になります。これ以上追加のカードはありません。

9. 四回目の賭けラウンド(通称:リバー)

いよいよ最後の賭けのラウンド(通称:リバー)を行います。

手順はフロップ、ターンのラウンドと全く同じですが、もう追加のカードは配られません。

10. 手役の比較と決済処理(ボーナス・ペナルティ処理等)

四回目の賭けラウンドが終結した時点で2名以上がゲームに残っていた時に、初めて手札の公開と手役の比較(ショウダウン)を行い、その後決済です。

ショウダウンは一番最後に攻撃を仕掛けた(ベットまたはレイズをした)プレイヤーから時計回りで行います。

この際、手札を公開せずに負けを認めることもできます。この場合、チップは絶対に得られませんがブラフを隠すことができます。

手役の比較では手札と場札を合計した7枚から最強になる5枚をお互いが選び比較を行います。

手札は自分のみが使用可能で、場札は全プレイヤーが使用可能です。

手札(自分が知る投資情報)と場札(市場情報)を一番効率よく組み合わせた(一番強い手役の)プレイヤーがこの回の投資の勝者となります。

決済の手順は以下の通りです。

- ①勝者はポットの賞金を獲得する。
- ②全プレイヤーの手札効果(緑カード)を解決する。
- ③場札効果(赤・青カード)を解決する。場札効果が複数ある場合は早く出た順に解決する。(赤の場札効果はターン・リバーで出た場合のみ有効)
- ④敗者は場札の四隅に書かれたマイナスを合計した分のチップ(ペナルティ)をバンクに支払う。
- ⑤プレイヤーの持ちチップが無くなった場合はそのプレイヤーは破産者としてゲームから脱落する。
- ⑥勝者は場札の四隅に書かれたプラスを合計した分のチップ(ボーナス)をバンクから獲得する。
- ⑦バンクの消費に応じてブランドアップを行う。(説明書1枚目の『補足説明3.』をお読み下さい)
- ⑧バンクが足りなくなった場合は獲得できる分だけを獲得しゲームを終了する。

2人以上が全く同じ手役だった場合はより高い数で役を構成したプレイヤーを勝者とします。

それでも勝負がつかない場合はショウダウンで手役として選らんだ5枚の中で役を構成しない札で一番高い数を持つプレイヤーを勝者とします。
それでも勝負がつかない場合はそれらのプレイヤーは全員勝者となりポットとボーナスは均等割で獲得します。

(\$10単位で割り切れない余りはバンクに回ります)

投資品目による強弱はありません。

例1) 手役A,A,3,5,7のプレイヤー1と手役10,10,A,9,8のプレイヤー2ではプレイヤー1が勝者

例2) 手役A,A,7,8,9のプレイヤー1と手役A,A,2,3,10のプレイヤー2ではプレイヤー2が勝者

例2) 手役A,A,7,8,9のプレイヤー1と手役A,A,7,8,9のプレイヤー2では両方が勝者

※重要ルール※

①ペナルティやボーナスは場札の+とのみを集計します。手札の+や-はペナルティやボーナスに何の影響も与えません。

ショウダウンの際に手役として使われなかった場合でも、場札は全てペナルティやボーナスの計算に使われます。

②ペナルティは直前の賭けラウンドに参加していた勝者以外のプレイヤーのみが敗者となり決済時に折半して支払います。

(\$10単位で割り切れない余りは切り捨て)

なので仮にターンの賭けラウンドで勝負がついた場合はプリ・フロップ、フロップでフォールドしたプレイヤーはペナルティを支払いません。

ただし、例外としてリバー(四回目の賭け)に参加した勝者以外のプレイヤーに、フォールドで負けたプレイヤーとショウダウンで負けたプレイヤーが混在する場合はショウダウンで負けたプレイヤーのみがペナルティを負います。

早く降りることでペナルティを回避できる可能性は確実に高くなります。

また、極めて希に全員が勝者となる場合がありますが、その場合はペナルティの支払いは行いません。

11. 強制ベットのポジションを移動して次のゲームへ

以上1~10がジレンマホールデムの最小単位です。

一回の勝負が終わったらDEALERカードを時計回りで次のプレイヤーに渡して最初から勝負を続けて下さい。

これをバンクのチップがなくなるまで繰り返し、その時点で一番多くのチップを持っていたプレイヤーがゲームの勝者となります。

○手役の強さとアクションのまとめ

| 強 | 7 | 8 | 9 | 10 | A | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 中 |
|---------------------------------|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|
| ロイヤルフラッシュ(同じマークの7, 8, 9, 10, A) | | | | | | | | | | | |
| ストレートフラッシュ(同じマークのストレート) | | | | | | | | | | | |
| フォー・オブ・ア・カインド(同じ数を4枚揃える) | | | | | | | | | | | |
| フルハウス(同じ数を3枚揃え、残り2枚はペア) | | | | | | | | | | | 弱 |
| フラッシュ(全て同じマークで揃える) | | | | | | | | | | | |

～誰もチップを出していない時のみ～

チェック:
賭け金を出さずに次の人に回す。

ベット:
最低ベット額以上の額を賭ける。

～誰かがチップを出している時のみ～

コール:
今賭けられている最高額と同額を賭ける。

レイズ:
賭け金上乗せ。ベット額の倍以上を上乗せ。

リレイズ:
レイズで上乗せされた額以上をさらに上乗せ。
例) \$20→レイズ→\$60(\$40上乗せした)
さらに\$40上乗せした\$100以上でリレイズ可能。

～いつでも可能～

フォールド:
今回の取引が終わるまでゲームを降りる。

オールイン:
所持チップ全額賭ける。ショウダウンまで参加可能。
得られるチップは「オールイン額×参加人数」が上限。