

逆引きで解説する アクション一覧

ベットをせずに
パスをしたい



チェック!

相手がベットしない時などにフリーカードを狙い、役を完成させられることも時には状況に応じて活用し、時には積極的にベットしていくことも大切!

すでに
賭けられている金額と
同額を出したい



コール!

相手の安いベットや、自分の役にドローがある時などに活用!
弱い役の場合は降りることや、強い時には上乗せすることも検討しよう!

一番最初に
自分がチップを賭けたい



ベット!

自分が掛け金を出し、ラウンドを主導することができるアクション
チップをより多く獲得したい時や相手を降ろしたい時にも活用できる!

賭けられているチップに
さらに上乗せして
ベットしたい



レイズ!

掛け金を釣りあげることによって相手に圧力をかけ、手札の強さを強調
相手に対する戦略やテーブル状況を考慮して的確なタイミングで行おう!

相手のベットやレイズに
対して勝負を降りたい



フォールド...

相手の強さを予測し、不利な局面でのプレイを避ける重要なアクション
無駄なリスクを避けつつ、次の有利な局面を待つことも大切!

チップを全て
賭ける!!!



オールイン!!

チップをすべて賭けて、運命に挑みます!時には無謀かもしれませんが
一瞬の興奮と勝利の可能性を秘めています!

知らない単語が聞こえたら ポーカー用語解説

あ行

- アグレッシブ**
積極的にベットやレイズを行うスタイル
- アウト**
ボードに落ちたらハンドが強くなるカード、又は枚数
- アウトオブターン**
正しい順番ではない時にアクションを起こす行為
- アクティブ**
現在ハンドに参加しているプレイヤー
- エクスポーズ**
間違えてカードを表向きにしてしまうこと
- オプション**
誰もレイズしなかった場合のBBがレイズをする権利

か行

- カウント**
プレイヤーが保有するチップの数を数えること
- ガットショット**
特定のカード1枚が出ればストレートになる状態
- キッカー**
ハイカードやペアなどと同じ場合に勝敗を決定するためのハンドのもう1枚のカード
- クロック**
プレイヤーの思考時間を制限し
アクションするまでの時間をカウントダウンすること

さ行

- サテライト**
大型大会などに出場するための予選トーナメント
- ストラクチャー**
ポーカートーナメントやゲームの進行において
ブラインドの増加や賞金構造などの仕組みやルール
- ショーダウン**
リバー終了後に残ったプレイヤーでハンドを公開し
勝敗を決すること
- スチール**
プリフロで他のプレイヤー全員をフォールドさせること

た行

- タイト**
慎重で厳選されたハンドのみをプレイするスタイル
- ティルト**
感情の乱れにより冷静なプレイが難しくなる状態
- トリプルバレル**
フロップ・ターン・リバーの3回続けてベットすること
- ドンクベット**
最後にベットをしたプレイヤーより先にベットすること
- ドローイングデッド**
何を引いても負けが確定している状態

な行

- ナッツ**
特定の時点で最も強い役、ハンド
- ノーリミット**
所持チップを上限に好きな額をベット可能なこと

は行

- バックドア**
ターンとリバーの連続で必要なカードを引くこと
- バッドビート**
ベットやレイズをしない消極的なプレイヤー
- バッドビート**
勝っていたハンドが思いがけない負け方をすること
- バリューベット**
より多くのチップを獲得するためにするベット
- フィッシュ**
テーブルにいる弱いプレイヤーのこと、良くない言葉
- ブラフベット**
弱いハンドでも、相手を下ろしたい時にするベット
- ヘッズアップ**
他のプレイヤーが降りて1対1の状態
- ポストフロップ**
カードが3枚開かれた後のラウンド全ての総称
- ポケット(ポケ)**
配られた時点ですでにペアができているハンド
例:33-サンポケ 88-ハチポケ

ま行

- マルチウェイ**
3人以上のプレイヤーが残っている状態
- マック**
カードを開かず捨てての行為、又は捨てられたカード
- モトーン**
フロップで開かれた3枚の柄が全て一緒な状態

ら行

- ラダ**
ハンドに影響がなく、価値のないカードのこと
- ランナーランナー**
ターンとリバーで必要なカードを引くこと(バックドア)
- リングゲーム**
トーナメントではない、常時開いているゲーム
- リバイ**
スタックが無くなり、追加でチップを購入すること
- ルース**
フォールドの回数が少なく、参加回数の多いプレイヤー
- レーキ**
ポットからハウスが徴収する手数料

今日から
楽しむための

テキサスホールデム 入門ハンドブック

まずはここから ポーカー役一覧

	ロイヤルフラッシュ 10からエースまでの連続した同じスーツ 最も強い役で出現率は0.000154%
	ストレートフラッシュ 連続する数字で、かつ同じスーツのカード5枚
	フォーカード 同じ数字のカードが4枚揃った組み合わせ
	フルハウス ワンペアとスリーカードが 組み合わさった役
	フラッシュ 同じスーツ(ハート、ダイヤ、クラブ、スペード) のカード5枚
	ストレート 連続する数字のカード5枚 例: 3-4-5-6-7
	スリーカード 同じ数字のカードが3枚揃った組み合わせ トリップスとも言う
	ツーペア 異なる2つの数字で それぞれ同じ数字のカードが2枚ずつ 揃った組み合わせ
	ワンペア 同じ数字のカードが2枚揃った組み合わせ
	ハイカード ペアなども存在しないばらばらの組み合わせ ハイカード同士で勝敗が決まる 左例の場合はエースハイ

ポーカーの基礎知識 ラウンドとポジション



① プリフロップ

ゲーム開始時で、各プレイヤーが2枚の手札を持ち
共有カードが出ていない段階
プレイヤーはアンダーザガンから順に
手札の強さに応じてベットやフォールドを選びます



③ ターン

3番目のラウンドで、ディーラーが4枚目の共有カードを表に出す段階です
このカードが追加され、プレイヤーは手札と共有カードを組み合わせ
最も強い役を作り、ベットやフォールドの判断を行います

② フロップ

2番目のラウンドで、ディーラーが3枚の共有カードを表に出す段階
プレイヤーは共有カードと手札の組み合わせで最も強い役を作り
ベットやフォールドの選択を行います



④ リバー

最終ベッティングラウンドで、最後のコミュニティカードが公開される
この後、残ったプレイヤーはショーダウンに進み
手札を比較して最終的な勝者が決まります