

## ハーフトキサスホールデム

### 1. 基本ルール

- ・ボタンは1番席から順に回す  
(ボタンプレーヤーは有利・ボタンの次プレーヤーは最も不利なポジションです)
- ・空席にボタンは置かれない
- ・使用カードは黒A~K, 赤A~Kの計26枚(ジョーカーなし)
- ・**ボタン2周または3名脱落で終了**(最大10ゲーム・強制脱落があるとゲーム数減もあり得る)

### 2. カードの配布について

- ①ボタンプレーヤーがスライドカードをコール(0~9枚)  
コールした枚数分, 上のカードが下側に送られる
- ②カードの配布はボタンプレーヤーの次プレーヤーから順に, すべてクローズで配布される  
各プレーヤー(空席含む)に1枚ずつ配布 を2周→ 1枚バーン → コミュニティカード3枚  
→ 1枚バーン → コミュニティカード1枚 → 1枚バーン → コミュニティカード1枚  
※残りカードもバーンカードとする。(全26枚のうちバーンカードは9枚となる)  
※このゲームは自分のハンド2枚が何かも教えてもらえない。

### 3. カード配布後のアクション

- ボタンの次プレーヤーから, 以下のアクションのうち1つをコメントする
- ①どこにあるか見たいカードをコール(「黒8」や「♥K」のようにコメント)  
→ディーラーはそのカードをオープンし, どの場所にあるか公開する。
  - ②フォールド(ゲームからの離脱)  
→フォールドしたプレーヤーのハンド2枚は即座にオープンされる。  
フォールドすれば獲得ポイントの増減は発生しない
  - ③レイズ(レイズしたプレーヤーは, 以降のアクション権無し・必ずショーダウンまで参加)  
→1人レイズするごとに, そのゲームのポイントの増減が2倍, 3倍, 4倍, ……と増加
  - ④チェンジ(脱落プレーヤーに置かれたハンドと自分のハンドを入れ替え)  
→チェンジは1ゲームにつき1回まで可能
- ・自分以外の全員がフォールドすれば, その時点でアクションは終了。  
残った1名が勝者となる。
  - ・残ったプレーヤー全員がレイズをしている状況(誰もアクションできなくなった状況)となったら, その時点でショーダウンに移行する。
  - ・バーンカード9枚のうち, 3枚以上が公開されている状態で, ボタンプレーヤーのアクションが終了したら(ボタンプレーヤーが非アクティブの場合, ボタンプレーヤーの所までアクション権が回ったら)ショーダウンに移行する。

### 4. ショーダウン

フォールドしていないプレーヤーのハンドと, コミュニティカードをすべて公開し, 各プレーヤーのハンド2枚とコミュニティカード5枚の計7枚で, 最も強い5枚ハンドを作ったプレーヤーのみが勝者となり, 残りのプレーヤーは全員敗者となる。(フォールドしたプレーヤーは, 勝者にも敗者にもならない)

勝者 = 自分の作った5枚ハンドの色の枚数だけ, BP(Black Point)とRP(Red Point)を獲得

例) 作成ハンドが黒3枚, 赤2枚の場合は 3BPと 2RP を獲得

※自動的に最強5枚での色枚数となる。

ポイントを調整するために自分のハンド5枚を好きに選択することはできない。

同じ強さで赤・黒の枚数が異なるハンドが出来ている場合は、「黒が多い」ハンドを選択例) A A K K J J 9 の場合は、「A A K K J」ではなく、「A A K K J」として扱う

敗者＝勝者の使用しなかった2枚のカードの色の枚数だけ、BP(Black Point)と RP(Red Point) を失う

同一ハンド等により、最強ハンド所持者が複数人発生した場合は、最強ハンド所持者全員に1BPと 1RP を与える。(全員が同じハンドとなった場合でも全員に1BPと 1RP)  
敗者の没収も1BPと 1RP。

レイズが発生している場合は、勝者・敗者ともに増減するポイントが2倍、3倍、4倍、...となる

#### 5. 強制脱落

強制脱落の条件は「BP or RP のどちらかをすべて失うこと」。(初期は 10BP と 10RP)

強制脱落が発生した場合は、以降その席には2枚のカードが交換用ハンドとして配布される。  
(交換ハンドはクローズで配布される)

#### 6. 勝敗の決定

全ゲーム終了後のBPとRPを掛けたポイントが最終ポイントとなる。

同点時はカジノウオーで順位を確定する。

例) 12BPと5RP で終了した場合、そのプレイヤーの最終ポイントは 12×5 で 60P

#### 7. 役の強弱(確率は手計算のため、間違っている可能性があります)

①>②>③>.....>⑦ の順で強→弱

※K・A と A・2 はつながるが、K・A・2 の 3枚つなぎ(トンネルストレート)は無効

①ストレートフラッシュ(同色で連番5枚)【発生確率:0.584%】

②ツインタワー(AA233 や 889TT など、2ペアの間に連番になるように1枚が挟まった形)【発生確率:0.730%(ストレートフラッシュとの重複を含む)】

※連番3ペア(AA2233)でもツインタワー扱い(2を1枚除外すればOK)

※AA223などはNG。必ず ペア+1枚+ペア の順番。

③ストレート(連番5枚)【発生確率:6.42%(上位役との重複を含む)】

④ツーペア(同じ数字を2組)【発生確率:16.52%(上位役との重複を含む)】

⑤フラッシュ(同色5枚)【発生確率:37.83%(上位役との重複を含む)】

⑥ワンペア(同じ数字を1組)

【発生確率:50.09%(ツーペア・ツインタワー以外の上位役との重複を含む)】

⑦ハイカード(上記以外)

同一役での勝敗決定

・ストレート:A2345 < 23456 < 34567 < ..... < 9TJQK < TJQKA

・フラッシュ/ハイカード:使用している5枚のうち、最も強いカードから比較する(2<<A)

- ・ツインタワー: AA233 < 22344 < 33455 < ..... < JJQKK < QQKAA
- ・ペア系: ペアのカードの数字から比較する(2ペアの場合はより強いペアから)(2<<A)  
ペアの数字が同じならば, ペア以外のカードの中で最も強いカードから比較する

強弱を見るのは7枚のうち5枚まで。残り2枚の強弱は見ない。