

第2回 ボーナズドロウ攻略(入門編)

今回はクローンのポーカーの中でも最もポピュラーな「ボーナスドロウジョーカーズワイルド」に焦点をあて、初歩の攻略法などをお送りします。

●ボーナスドロウジョーカーズワイルド

クローンは「常に新しい何か」を取り入れたゲームマシンを提供したいと思っています。2005年2月に発表したボーナスドロウ(Bonus Draw)シリーズでは、プレイヤーの皆様にもっと手軽にファイブカードやフォーカードをひく楽しさを味わってもらいたいという思いを込めて開発致しました。



●ボーナスドロウフィーチャーでファイブカードをもっと身近に

ボーナスドロウフィーチャーは、ドロウ(カードの交換)の後で、ジャック以上のスリーカード(Three of a Kind)またはフォーカード(Four of a Kind)が出来ている時、自動的にスリーカードまたはフォーカードがホールドされて、残りのカードをもう1度交換します。この時の1ハンドあたりの昇格確率は、ホールドの仕方によって多少変化しますが、だいたい以下のようになっています。

- J,Q,K,A のスリーカード → フルハウス:約 17 回に 1 回(5.813%)
- J,Q,K,A のスリーカード → フォーカード:約 12 回に 1 回(8.431%)
- J,Q,K,A のスリーカード → ファイブカード:約 335 回に 1 回(0.2989%)
- フォーカード → ファイブカード:約 45.5 回に 1 回(2.198%)

フォーカードになって、さらにボーナスドロウでファイブカードになる場合を含みます。

細かい数字については興味がある人向けですが、要はフォーカード・ファイブカードが短い時間・少ないプレイ数で引くことが出来るフィーチャーなのです。以下の表の様に一般的なジョーカー1枚入りのポーカーよりもフォーカードが**1.36倍**、ファイブカードが**4.27倍**も出やすいのです。もちろん、3ハンドプレイ時ならもっともっと出やすい事になります。これなら、長時間プレイするのが苦手な方でも本格的な「ポーカー打ち」の気分を堪能できるという訳です！

出現頻度比較表	Four of a kind	Five of a kind
一般的なジョーカー1枚入りドロポーカー	約 120 ゲームに 1 回	約 11000 ゲームに 1 回
Bonus Draw Joker's Wild(1ハンド時)	約 88 ゲームに 1 回(1.36倍)	約 2575 ゲームに 1 回(4.27倍)

()内は一般的なジョーカー1枚入りのドロポーカーに対して何倍出やすいかのおよその目安です。

●ホールドのコツを開発者が伝授!

「ボーナスドロウジョーカーズワイルド」では、ジャック以上のスリーカードでフィーチャーに突入しますので、ジャックやエースなど(ハイカードと呼びます)は、ペアやスリーカードでなくても、強いカードになります。

図1、図2のように、フラッシュやストレートも狙えないような状況であっても、ジャック以上のカードを1枚だけホールド、あるいはジョーカーと一緒にハイカードのうち1枚をホールドして、スリーカードに発展するのを祈りましょう。

図1 ♠Qのみホールドします



図2 Jokerと♠Jをホールドします



ただし、あまりハイペアにこだわりすぎると歩が悪くなるので注意！ 例えば...ジョーカーがない時に、4枚つづきのストレートとペアが同時にできているような場合は、もしハイペアがあればその2枚を残します(図3)。ハイペアでなければ4枚つづきのストレートを残して、ストレートを狙います(図4)。

しかし、4枚同じマークが揃っていて、あと1枚でフラッシュが完成するような場合(図5)は、ハイペアがあったとしても、フラッシュを狙うのが長い目でみるとおトクです。

このコツは配当によって変化します。上記の例は、フルハウス = 7倍・フラッシュ = 6倍・ストレート = 4倍の標準設定の場合です。

図3 ♠J ♣Jをホールドします



図4 ♠7 ♠8 ♥9 ♥10をホールドします



図5 ♥4 ♥5 ♥9 ♥Qをホールドします

