

内容物一覧

○「数字カード」 51枚

"1" ~ "7" 各7枚 "0" "00" 各1枚



○「順番カード」 6枚

「DEALER」 "1" ~ "5" 各1枚

○「借金カード」 5枚



○「サマリーカード」 5枚

(バットニングポーカー/ロータリーロッター/レッドエンド/ビットインベット/スリーセブン)



○「プレイシート」 1枚

([表]マインドルーレット/[裏]ユアオーダー)

○「プレイヤータイル」 5色 各4枚



○「チップ」 76枚

(額面6種 10、20、50、100、500、1000)



# CASINO 7th HEAVEN

カジノセブンスヘブン  
プレイ人数 3~5人  
プレイ時間 15分~3時間

めくるめくギャンブルの世界ようこそ!

「Casino 7th heaven」は、1セットで7つのオリジナルギャンブルが楽しめるアンソロジーです。

ギャンブルを単体で遊んでいただいてもかまいませんし、いくつかのギャンブルを連続して遊んでいただいてもお楽しみいただけます。

## シングルプレイのご紹介

1つのギャンブルで勝敗を決めます。短い時間で遊びたいときにお勧めです。ルールは各ギャンブルのルール紹介ページをご覧ください。各ギャンブルを始める際には、◆シングルプレイ時の所持金◆の項目に書かれたポイント分のチップを各プレイヤーが銀行から受け取り、ギャンブルを開始します。

## キャリーオーバープレイのご紹介

「Casino 7th heaven」の特徴的な遊びかたです。最初に銀行から受け取ったチップを元手に、複数のギャンブルに挑戦します。ひとつのギャンブルが終わったら、そのチップを持ち越したまま次のギャンブルに挑戦します。最初に取り決めた数のギャンブルを終えたとき、最も多くの額のチップを持っているプレイヤーが勝者となります。以下に、いくつかのお勧めのコースをご紹介しますが、慣れてきたらご自身でギャンブルを組み合わせるのも一興でしょう。

## 1. フルコース

○原点200ポイント○

- バットニングポーカー
- ▼
- ロータリーロッター
- ▼
- ビットインベット
- ▼
- マインドルーレット
- ▼
- ユアオーダー
- ▼
- レッドエンド
- ▼
- スリーセブン

## 2. お手軽コース

○原点200ポイント○

- バットニングポーカー
- ▼
- マインドルーレット
- ▼
- レッドエンド

## 3. 駆け引きコース

○原点200ポイント○

- ロータリーロッター
- ▼
- ユアオーダー
- ▼
- ビットインベット
- ▼
- スリーセブン

まさにギャンブルの深みを骨の髄まで楽しめる究極のコースです。2~3時間かかる上、終わった時には憔悴しきっている可能性があります…!

### ◆借金のご案内◆

「シングルプレイ」「キャリーオーバープレイ」共通のルールです。

手持ち以上のチップが必要になったり、支払いを余儀なくされたりするケースのために、借金ルールをご用意しております。プレイヤーは、任意のタイミングで「借金カード」を1枚受け取ることで、銀行から200ポイント分のチップを借りることができます。ただし、すでに借金カードを持っているプレイヤーは借金をすることができません。返済は任意のタイミングでできますが、250ポイント分のチップを借金カードと共に銀行に返済しなければなりません。全ギャンブル終了までに返済できなければ、トータルの成績から300ポイントを引いた成績になります。すでに借金カードを持っていて、それでも手持ちのチップを超える支払いをしなければならない場合、そのプレイヤーはその瞬間にそれ以降すべてのギャンブルから脱落します。



### ◆クレジット◆

制作 カワサキファクトリー  
<https://www.kawasakifactory.com/>  
[kawasakifactory.bg@gmail.com](mailto:kawasakifactory.bg@gmail.com)  
 ゲームデザイン 川崎 晋  
 アートワーク TANSAN  
 プロデュース yas-o

# BATTING POKER

バッティングポーカー

## ◆ギャンブルの概要◆

カードを交換して、より強い手役を作ります。強さに応じて賞金を獲得できますが、他人と同じ手役を作ると罰金を支払わなければなりません。他人の動向を良く見て手役を作りましょう。

## ◆使用する用具◆

- 「数字カード」 51枚すべて
- 「バッティングポーカー」サマリーカード 1枚
- 「DEALERカード」 1枚
- 「順番カード」 人数分（1～人数の番号まで）
- ◆シングルプレイ時の所持金◆ 200ポイント

## ◆開始時の準備◆

「順番カード」を用意してよくシャッフルし、裏向きのまま各プレイヤーが1枚ずつ引きます。「1」を引いたプレイヤーが最初のラウンドのディーラーになります。「DEALERカード」を自分の前に置き、最初のディーラーであることを示します。「順番カード」は箱に戻します。

## ◆ギャンブルの進め方◆

このギャンブルでは、人数分のラウンドを行います。以下の1.～5.の手順でラウンドを進めます。

### ○ラウンドの進め方

#### 1. アンティ（参加費）の支払い

各プレイヤーは、参加費として20ポイント分のチップを支払います。支払われたチップはテーブル中央に集めます。これを「ポッド」と呼びます。

#### 2. カードの配布

ディーラーは、数字カードをよくシャッフルし、左隣のプレイヤーから順に1枚ずつ、計3枚配ります。配られたカードは他人から見えないように手に持ちます。残った数字カードは山札として、裏向きのままテーブル中央に置きます。

#### 3. 3回の手番

ディーラーから時計回り順に手番を行います。自分の番になったら、以下のA,B,Cから1つを選び、実行します。全員が3回ずつ手番を行ったら、「4. 手役の公開・清算」を行います。

##### A. 数字カードを任意の枚数捨て、山札から同じ枚数引く。

山札が尽きた場合は、この行動を選択することはできません。

##### B. 数字カードを1枚捨て、捨て札から1枚引く。

手札から数字カードを1枚捨て、場に捨てられている数字カードのうち1枚を手札に加えます。他人が捨てたカードでも、自分が捨てたカードでもかまいません。この行動を選択する場合は、ポッドに10ポイント分のチップを支払います。

##### C. パス

カードの交換を行いません。一度パスをしても、以降の手番でA. またはB. の行動を行うことができます。

※捨てたカードは自分の前に表向きにして並べ、常に全員から見えるようにします。

#### 4. 手役の公開・清算

ディーラーは、サマリーカードを見ながら、順位の低い手役から順に、一定の間を空けながら読み上げていきます（サマリーカードで、プレイ人数に対応した欄に★印が描かれているものが対象となります）。読み上げられた手役を完成させたプレイヤーは、手札をすべて表向きに出し、手役が完成していることを示します。

以下の2つの場合、チップのやり取りが行われます。手役を完成させたプレイヤーがいないときは、ディーラーは次の手役を読み上げます。

##### A. 手役を完成させたプレイヤーが1名のみ

ポッドから、手役に応じた賞金を受け取ります。両替はいつでも可能です。ポッドのチップが不足している場合は、あるだけしか受け取れません。

##### B. 手役を完成させたプレイヤーが2名以上のとき（バッティング）

それらのプレイヤーはすべて賞金を受け取れません。さらに、**全員20ポイント分のチップをポッドに出さなければなりません。**

##### 【"0"、"00"の役割】

1～7の数字のうち、可能性のある中で最も順位の高い手役を完成させる数字として扱います。



例：'1 pair', 'Straight' の条件を満たしますが、より高い'Straight' にするため、'5' として扱います。



例：4つの手役の条件を満たしますが、その中で最も高い'3 of a kind' にするため、共に'6'として扱います。

便利なカードですが、"0"、"00"を持ってバッティングしてしまったプレイヤーは、"0"、"00" 1枚につき追加で20ポイントのチップをポッドに出さなければなりません。

##### 【複数の手役ができる場合は？】

"0"、"00"が手札にある場合や、'1 pair' と 'Even' の両方が完成した場合など、複数の手役が完成する場合があります。その場合は、最も順位の高い手役として扱います。それ以外の手役が読み上げられても、手札を表向きにしません。

#### 5. ディーラーの交代

すべての手役の読み上げが終わったら、「DEALERカード」を左隣のプレイヤーに渡し、次のラウンドを始めます。ポッドに残っているチップはそのまま残します。

## ◆ギャンブルの終了◆

規定のラウンド数が終了したらこのギャンブルは終了します。ポッドに残ったチップは、すべて銀行に戻します。シングルプレイの場合、手持ちチップが最も多いプレイヤーが勝者となります。

## 手役一覧

数字が小さいほど順位が低い

**0 NO HAND**  
プレイ人数に対応した手役が完成しない



罰金20をポッドに払う

**7 1 PAIR**  
同じ数字が2枚ある



賞金40（3,4,5人で有効）

**2 ODD**  
すべて奇数（黒）



賞金70（5人で有効）

**3 EVEN**  
すべて偶数（赤）



賞金120（3,4,5人で有効）

**4 STRAIGHT**  
3枚の数字が連続している  
1と7は連続しない



賞金200（4,5人で有効）

**5 3 of a KIND**  
同じ数字が3枚ある



賞金 ポッドのチップ全部  
(3,4,5人で有効)

## ◆ギャンブルの概要◆

7つの数字を選ぶ宝くじです。プレイヤー間でやりとりされるカードを良く見て、当たりそうな数字を選びましょう。抽選で、自分が選んだ数字が多く選ばれるほど高額賞金が手に入ります。

## ◆使用する用具◆

- 「数字カード」 "0"、"00"を除く49枚
- 3人プレイ時は"1"～"7"を各2枚抜いた35枚、4人プレイ時は"1"～"7"を各1枚抜いた42枚
- 「ロータリーロッタリー」サマリーカード 1枚
- ◆シングルプレイ時の所持金◆ 0ポイント

## ◆開始時の準備◆

プレイヤーのうち誰か1人が、数字カードをよくシャッフルし、左隣のプレイヤーから順に1枚ずつ、計7枚配ります。配られたカードは他人から見えないように手に持ちます。残った14枚の数字カードは「抽選用カード」として、裏向きのままテーブル中央に一山にして置きます。

## ◆ギャンブルの進め方◆

このギャンブルは、人数にかかわらず2ラウンドを行います。以下の1.～2.の手順でラウンドを進めます。

### ○1ラウンド目の進め方

#### 1. 7枚のカードの選択

各プレイヤーは、手札の7枚のカードから1枚を選び、裏向きにして自分の前に伏せます。その後、残った6枚を他人から見えないように左隣の人に渡します（誤りを防ぐため、全員が同時に渡した方がよいでしょう）。以降、同様に6枚のカードから1枚を選んで伏せ、残った5枚を渡す……という流れを繰り返し、最終的に7枚のカードを自分の前に伏せるまで続けます。

※自分がすでに選んで伏せたカードはいつでも見てかまいませんが、まだ選んでいないカードと混ぜないように注意してください。

#### 2. 抽選と賞金の受け取り

各プレイヤーは、「1. 7枚のカードの選択」の手順で自分の前に伏せたカードを他人から見えないように手札として手に持ちます。

プレイヤーのうち誰かが、「抽選用カード」山札の上から1枚ずつ、計5枚のカードを表向きにしていきます。「抽選用カード」が1枚表向きになるたび、同じ数字カードを持っているプレイヤーは、手札からその数字カード1枚を表向きにして自分の前に出し、的中したことを示します。

※該当するカードが手札に複数枚あっても、出せるのは1枚だけです。

5枚の抽選用カードがすべてめくられたら、各プレイヤーは的中した枚数に応じて銀行から賞金を受け取ります。

賞金の受け取りが終わったら、各プレイヤーは的中せずに手に残っているカード・的中して自分の前に表向きに置いたカードを全て取り、手札を7枚に戻します。抽選に使った5枚の抽選用カードはこのゲームでは使わないので、箱に戻しておきます。

### ○2ラウンド目の進め方

1ラウンド目と同様に、

#### 1. 7枚のカードの選択

#### 2. 抽選と賞金の受け取り

を行います。

ただし1ラウンド目と異なり、選んだカードの残りを左隣の人ではなく、右隣の人に渡します。

2ラウンド目では、残った9枚の「抽選用カード」山札の上から、7枚のカードを表向きにします。

残った2枚の「抽選用カード」は使用しません。

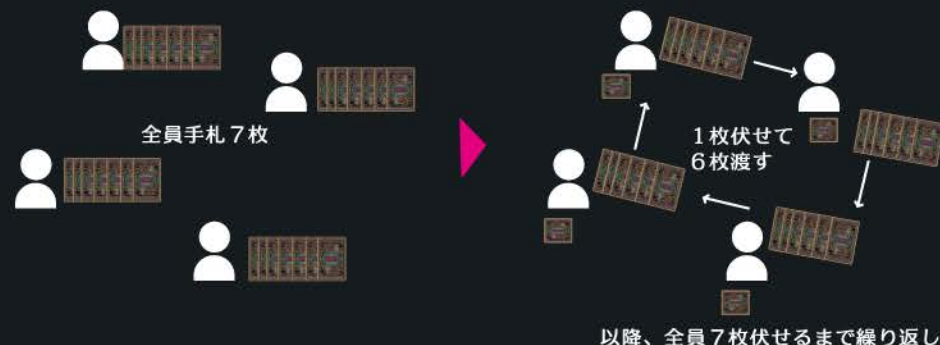
## 的中数と賞金額

的中数	第1ラウンド賞金	第2ラウンド賞金
0	0	0
1	20	20
2	40	40
3	60	80
4	80	120
5	100	200
6	-	300
7	-	400

## ◆ギャンブルの終了◆

2ラウンド目の「2. 抽選と賞金の受け取り」が終了したらこのギャンブルは終了します。シングルプレイの場合、手持ちチップが最も多いプレイヤーが勝者となります。

### 例 カード選択の流れ



### 例 抽選と賞金受け取り (第2ラウンド)

#### プレイヤーAの選択した7枚



4枚的中→120ポイント獲得

#### 抽選された7枚



# MIND ROULETTE

マインドルーレット

## ◆ギャンブルの概要◆

ディーラーとプレイヤーとの心理戦です。ディーラーは、51枚のカードから自由に1枚を選びます。プレイヤーはこれを予想します。これまでに選んだ数字、ディーラーの狙いなどを読みながら、数字を予想しましょう。ディーラーはプレイヤーを翻弄しましょう。

## ◆使用する用具◆

- 「数字カード」 51枚すべて
- 「マインドルーレット」プレイシート 1枚
- 「DEALERカード」 1枚
- 「順番カード」 人数分（1～人数の番号まで）
- 「プレイヤータイル」 5人プレイ時各2枚 4人プレイ時各3枚 3人プレイ時各4枚
- ◆シングルプレイ時の所持金◆ 300ポイント

## ◆開始時の準備◆

「マインドルーレット」プレイシートをテーブル中央に置きます。「順番カード」を用意してよくシャッフルし、裏向きのまま各プレイヤーが1枚ずつ引きます。「1」を引いたプレイヤーが最初のラウンドのディーラーになります。「DEALERカード」を自分の前に置き、最初のディーラーであることを示します。ディーラーも含めた各プレイヤーは、「順番カード」と同じ色の「プレイヤータイル」を、プレイ人数に対応した枚数だけ受け取ります。残ったプレイヤータイルは箱に戻します。各プレイヤーは、「順番カード」の上に、「供託金」として300ポイント分のチップを置きます。これは、プレイヤーがディーラーになったときに支払うためのチップで、残りの手持ちチップとは別にして置きます。

## ◆ギャンブルの進め方◆

このギャンブルでは、人数分のラウンドを行います。以下の0.～4.の手順でラウンドを進めます。

### ○ラウンドの進め方

#### 0. ディーラー：オープニングカードの提示

ディーラーは、数字カードの中から1枚を選び、表向きで出します。このとき、「0」と「00」は選ばません。これは、ディーラーがこれから出すカードの方針をプレイヤーに示すためのカードです。賭けの対象にはなりませんが、後述する「ラウンドの終了条件①」には関わります。

#### 1. ディーラー：カードの選択

ディーラーは、数字カードの中から1枚を選び、表をプレイヤーに見られないようにしながら、裏向きに自分の前に置きます。

※それまでに出したカードがあれば、その隣に順番に並べます。

※カードを選ぶときには、シャッフルする、見ないで選ぶなど、無作為に選んではいけません。必ず、意志を持ってカードを1枚選んでください。

#### 2. プレイヤー：ベット

ディーラーがカードを1枚裏向きに置いたら、ディーラーの左隣のプレイヤーから時計回り順に、タイルを予想エリアに置いていきます。

・最低1枚は置かなければなりません、一度に何か所に何枚置いてもかまいません。

・他プレイヤーの置いた場所に置いてもかまいません。

#### 3. ディーラーカードの公開／配当／チップの返却・没収

各プレイヤーがタイルを置いたら、ディーラーが選んだカードを公開します。

○プレイヤーが予想したエリアが当たっていれば置いたタイル枚数×配当額をディーラーの供託金から受け取ります。また、当たったエリアに置いたタイルはすべて持ち主のプレイヤーに返却され、このラウンドで再利用できます。

○プレイヤーが予想したエリアが外れていたら、置いたタイルはディーラーに没収され、このラウンドでは使用できなくなります。プレイヤーが持ちタイルを全てディーラーに没収された場合、そのラウンドでは賭けに参加することができなくなります。

○ディーラーが出したカードは表のまま出した順にテーブルに置いておきます。

### 例 プレイの流れ

カード提示順

今回ディーラーが提示したカード

予想エリアと配当

- 数字を予想。的中1枚につき50。
- LOW (1,2) かMIDDLE (3,4,5) かHIGH (6,7) を予想。的中1枚につき20。
- 黒 (奇数) か赤 (偶数) を予想。的中1枚につき10。

以下の終了条件を満たすまで、上記の1.～3.の流れを繰り返します。

### ◇ラウンドの終了条件◇

①. ディーラーが、「0」、「00」のどちらか1枚と、「1」～「7」のうち同じ数字を3枚出した場合（オープニングカードも含まれます）

この場合、配当の支払いをした後、ディーラーは、供託金と同額を銀行から受け取り、残った供託金を手持ちチップに加えます。

②. 全プレイヤーのタイルが尽きた場合

この場合、ディーラーは残った供託金を手持ちチップに加えます。

③. ディーラーの供託金が尽きた場合

配当が供託金でまかなえない場合は、支払えるだけ供託金から支払い、残りは銀行からプレイヤーに支払います。

### 4. ディーラーの交代

没収したタイルはすべて持ち主に戻します。「DEALERカード」を左隣のプレイヤーに渡し、次のラウンドを始めます。このラウンドで使用した数字カードはすべてまとめ、次のディーラーに渡します。

## ◆ギャンブルの終了◆

規定のラウンド数が終了したらこのギャンブルは終了します。

シングルプレイの場合、手持ちチップが最も多いプレイヤーが勝者となります。

# RED END レッドエンド

## ◆ギャンブルの概要◆

山札からカードを引きます。黒を引いたら生き残り、赤を引いたら脱落です。脱落しなかった人の中で、引いた数字の合計が最も多ければ、ポッドに貯まったチップを総取りできます。自分の山札だけは黒・赤の枚数を知っているので、これを手がかりに降りることも必要です。

## ◆使用する用具◆

- 「数字カード」 "0"、"00"を除く49枚
  - 「レッドエンド」サマリーカード 1枚
  - 「DEALERカード」 1枚
  - 「順番カード」 人数分（1～人数の番号まで）
  - 「プレイヤータイル」 人数分、各色1枚
- ◆シングルプレイ時の所持金◆ 300ポイント

## ◆開始時の準備◆

「順番カード」を用意してよくシャッフルし、裏向きのまま各プレイヤーが1枚ずつ引きます。「1」を引いたプレイヤーが最初のラウンドのディーラーになります。「DEALERカード」を自分の前に置き、最初のディーラーであることを示します。「順番カード」は箱に戻します。また、各プレイヤーは、「プレイヤータイル」を1枚受け取り、手元に置きます。

## ◆ギャンブルの進め方◆

このギャンブルでは、人数分のラウンドを行います。以下の手順でラウンドを進めます。

### ○各ラウンドの準備

#### 1. タイルを表向きにする

各プレイヤーは、手元のタイルを表向きにします。タイルが表向きになっていることは、そのプレイヤーがラウンドに参加していることを示します。

#### 2. カードを配る

ディーラーは、数字カードをよくシャッフルします。これらのカードをディーラーの左隣のプレイヤーから順に1枚ずつ、計7枚配ります（ディーラー自身にも配ります）。カードを配られたら、他人から見えないように手に持ち、自分だけ表面を確認します。残ったカードはこのラウンドでは使用しないので、裏向きのままテーブル脇に置きます。

#### 3. 山札を作る

ディーラーを含めた全プレイヤーは、配られたカードをルールにしたがって並び替え、山札を作ります。7枚を重ねて一山にし、裏面を上にして自分の前に置きます。

### 山札の作り方ルール

①まず、赤いカード（2, 4, 6）を山札の下になるように裏向きに置きます。このギャンブルでは、赤いカードの数字は意味を持たないので、数字順に並べる必要はありません。

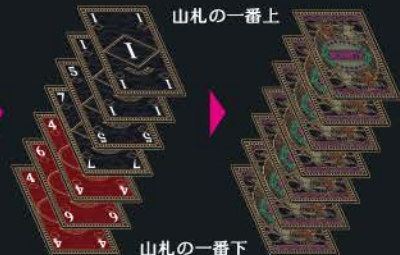
②次に、黒いカード（1, 3, 5, 7）を、より大きい数字が山札の下になるように裏向きに置きます。→①、②にしたがって山札を作ると、「**山札の上には黒いカードがあり、数字がだんだん大きくなるはず。しかし、何枚かめくっているうちに、赤いカードが出てきてしまう**」という山札ができることになります。

※実際には、赤いカードだけ先に裏向きに置いてしまうと、山札の内訳がバレてしまうので、手札の中心でまとめてから置くとういでしょう。

配られた7枚



山札の一番上



山札の一番下

### ○ラウンドの進め方

各ラウンドの準備が終わったら、ラウンドを始めます。

#### 1. アンティ（参加費）の支払い

各プレイヤーは、参加費として20ポイント分のチップを支払います。支払われたチップはテーブル中央に集めます。これを「ポッド」と呼びます。

#### 2. 手番での行動

ディーラーから時計回り順に手番を行います。自分の番になったら、以下のA,Bから1つを選び、実行します。ラウンドが終了するまでこれを繰り返します。

##### A. 山札を1つ選び、一番上のカードを引く。

自分以外の好きな山札の一番上のカードを1枚引き、表面を全員に見せます。→引いたカードの色によって、以下のa)、b)どちらかの処理を行います。

##### a) 黒いカードを引いた

表向きにして自分の前に並べます。合計の数字が全員にわかるように、カードを少しずらして、すべての黒いカードの数字が見えるようにします。

さらに、自分の前に並べた黒いカードが**4枚以上**になったら、まだラウンドに残っている自分以外のプレイヤー全員に「**追加アンティ**」を支払わせます。

自分の前に並べた黒いカードの枚数（今の手番で引いたカードを含む）1枚につき10ポイントをポッドに支払ってもらってください。

##### b) 赤いカードを引いた

このラウンドから脱落しなければなりません。ペナルティとして40ポイントをポッドに支払います。「脱落した」ことを示すため、手元のタイルを裏向きにします。自分の前に黒いカードがあれば、それらはすべて裏向きにします。さらに、その上に引いてしまった赤いカードを表向きで置きます。

以降、そのラウンドでは自分の番は回ってきません。

##### B. パスする。

これ以上カードを引きたくない場合は、「パス」と宣言してラウンドから抜けます。

「パスした」ことを示すため、手元のタイルを裏向きにします。自分の前に黒いカードがあれば、それらはすべて表向きのままにします。

※「パス」をすると、もうカードが引けない代わりに、「追加アンティ」の支払い・赤いカードを引いた時のペナルティから完全に免れます。

また、脱落ではないので、このラウンドに勝利する可能性があります。

#### 3. ラウンドの終了/清算

すべてのプレイヤーの手元のタイルが裏向きになったら（ラウンドに参加しているプレイヤーが0人になったら）ラウンドが終了します。

脱落しなかったプレイヤーは、自分の前にある黒いカードの数字を合計します。その合計が最も多いプレイヤーは、ポッドのチップをすべて受け取ります。

数字の合計が最も多いプレイヤーが複数いた場合、それらのプレイヤーの中で黒いカードの枚数が多いプレイヤーがポッドのチップをすべて受け取ります。

枚数も同じ場合は、それらのプレイヤーでポッドのチップを均等に分け合って受け取り、割り切れない分は銀行に戻します。

#### 4. ディーラーの交代

清算が終わったら「DEALERカード」を左隣のプレイヤーに渡し、次のラウンドを始めます。

## ◆ギャンブルの終了◆

規定のラウンドが終了したらこのギャンブルは終了します。

シングルプレイの場合、手持ちチップが最も多いプレイヤーが勝者となります。

# BETWEEN BET

ビットイーンベット

## ◆ギャンブルの概要◆

7枚のカードで決定される下限から上限の範囲に収まるように、ベット額を決めましょう。多すぎても少なすぎてもいけません。ファーストベットで、最も勇気ある賭け方をしたプレイヤーは、範囲を予想する情報を少しだけ得ることができます。

## ◆使用する用具◆

- 「数字カード」 51枚すべて
- 「ビットイーンベット」サマリーカード 1枚
- 「DEALERカード」 1枚
- 「順番カード」 人数分（1～人数の番号まで）

◆シングルプレイ時の所持金◆ 200ポイント

## ◆開始時の準備◆

「順番カード」を用意してよくシャッフルし、裏向きのまま各プレイヤーが1枚ずつ引きます。「1」を引いたプレイヤーが最初のラウンドのディーラーになります。「DEALERカード」を自分の前に置き、最初のディーラーであることを示します。「順番カード」は箱に戻します。

## ◆ギャンブルの進め方◆

このギャンブルでは、人数分のラウンドを行います。以下の0.～6.の手順でラウンドを進めます。

### ○ラウンドの進め方

#### 0. カードのシャッフル

前のラウンドで使ったカードに"0"または"00"が含まれていたら、未使用の数字カード、使用済みの数字カードをすべて集めてよくシャッフルし、山札とします。

#### 1. カードを並べる

山札の一番上から裏向きで2枚、その後表向きで3枚、最後に裏向きで2枚、合計7枚のカードをテーブル上に並べます。



#### 2. ファーストベット

テーブル上のカードを見て、各プレイヤーは賭けるチップ額を決めます。順番のない「フリーオークション」形式です。早い者勝ちでチップの額を宣言します。それ以降は、それまでの最高額より多い額のチップ額を宣言していきます。誰かがチップ額を宣言してから、3秒以内に最高額が更新されなければ、最後にチップ額を宣言したプレイヤーが「権利者」となります。「権利者」は、この時点で手持ちのチップから宣言した額のチップを自分の前に置きます。

※現在持っている以上のチップ額を宣言することはできません。宣言してしまった場合は、そのプレイヤーはこのラウンドの賭けに参加する権利を失い、残ったプレイヤーで「2.ファーストベット」をやり直します。

※オークションの仕切りはディーラーが行います。また、ディーラー自身もチップ額の宣言に参加することができます。

※誰もチップ額を宣言しない場合、「権利者」不在のまま「4.「権利者」以外のベット」に進みます。

#### 3. 「権利者」のカード確認、賭けチップの上乗せ

「権利者」は、伏せられたカードのうち、どちらか1組2枚を選び、自分だけ表を確認し、テーブル中央に戻します。その後、「権利者」は賭けるチップを増やすかどうかを決めます。増やさないことは可能ですが、すでに賭けているチップを減らすことはできません。賭けるチップを決めたら、その額を自分の前に出します。

#### 4. 「権利者」以外のベット

「権利者」以外のプレイヤーは、全員賭けるチップ額を決めて片手に握り、いっせいに公開します。このとき、「権利者」と同じチップ額を握ってはいけません。

※権利者と同じ額を握ってしまった場合は、今回握ったチップはすべて銀行に支払わなければなりません。

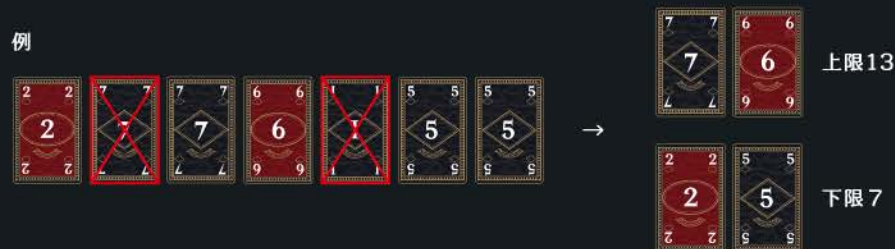
#### 5. 下限と上限の発表・清算

場の7枚のカードを全て表向きにし、下限と上限を決めます。このとき、以下の2つの場合があります。

##### A. 7枚のカードに"0"、または"00"が含まれていないとき

- ・7枚のカードのうち、最も数値が大きいもの1枚、最も数値が小さいもの1枚を除去します。
- ・残った5枚のうち最も数値が大きいもの2枚の合計が「上限」、最も数値の小さいもの2枚の合計が「下限」となります。

例



##### B. 7枚のカードに"0"、または"00"のいずれかが含まれているとき

- ・"0"、"00"を除去します。残ったカードのうち、最も数値が大きいもの1枚、最も数値が小さいもの1枚を除去します。
- ・残ったカードのうち最も数値が大きいもの3枚の合計が「上限」、最も数値の小さいもの3枚の合計が「下限」となります。

例



#### ◇配当

○賭けたチップ額が「下限×10」以上、「上限×10」以下だったプレイヤー全員は、賭けたチップを手元に返し、さらに賭けたチップ額と同じ額だけ銀行から獲得します。

○また、「上限×10」以下で賭けたチップ額が最も多かったプレイヤーは、賭けたチップを手元に返し、さらに賭けたチップ額の2倍の額を銀行から獲得します。

○賭けたチップ額が「下限×10」未満か、「上限×10」を超えたプレイヤーは、賭けたチップをすべて銀行に支払わなければなりません。

#### 6. ディーラーの交代

今回のラウンドで使った7枚のカードを捨て札とします。山札はそのままにします。「DEALERカード」を左隣のプレイヤーに渡し、次のラウンドを始めます。

#### ◆ギャンブルの終了◆

規定のラウンド数が終了したらこのギャンブルは終了します。シングルプレイの場合、手持ちチップが最も多いプレイヤーが勝者となります。

## ◆ギャンブルの概要◆

各プレイヤーには2枚ずつカードが配られます。この合計値がプレイヤー全体で何位なのかを予想するギャンブルです。他プレイヤーの予想がヒントになるでしょう。またプレイヤー全体を翻弄するダミープレイヤーには要注意です。

## ◆使用する用具◆

- 「数字カード」 "0"、"00"を除く49枚
- 「ユアーオーダー」プレイシート 1枚
- 「DEALERカード」 1枚
- 「順番カード」 人数分（1～人数の番号まで）
- 「プレイヤータイトル」 各色2枚

## ◆シングルプレイ時の所持金◆ 200ポイント

## ◆開始時の準備◆

「ユアーオーダー」プレイシートをテーブル中央に置きます。「順番カード」を用意してよくシャッフルし、裏向きのまま各プレイヤーが1枚ずつ引きます。「1」を引いたプレイヤーが最初のラウンドのディーラーになります。「DEALERカード」を自分の前に置き、最初のディーラーであることを示します。「順番カード」は箱に戻します。ディーラーも含めた各プレイヤーは、「順番カード」と同じ色の「プレイヤータイトル」を2枚ずつ受け取ります。残ったプレイヤータイトルは箱に戻します。

## ◆ギャンブルの進め方◆

このギャンブルでは、人数分のラウンドを行います。以下の1.～9.の手順でラウンドを進めます。

### ○ラウンドの進め方

#### 1. カードのシャッフル

ディーラーは、数字カードをよくシャッフルし、山札とします。

#### 2. カードを配る

ディーラーは、山札のカードを、左隣のプレイヤーから順に1枚ずつ、計2枚配ります。配られたカードは他人から見えないように手に持ちます。残った山札はプレイシート脇に置きます。ディーラーは、ダミープレイヤー用カードとして、山札から3枚カードを取り、裏向きのままプレイシート脇に置きます。

#### 3. カードの交換

ディーラーから時計回り順に、手札の2枚のカードのうち1枚を交換するかどうかを決めます。交換する場合は、捨てるカードを表向きにして捨て札置き場に置き、山札からカードを1枚引きます。

#### 4. ダミープレイヤーカード1枚目の公開

ディーラーは、ダミープレイヤーのカードのうち1枚を表向きにします。

#### 5. ファーストベット

ディーラーから時計回り順に、「自分のカードの合計値が全体（ダミープレイヤーを含めて）で何番目か」を予想し、ベットエリアに置きます。3人プレイ時は1st～4th、4人プレイ時は1st～5th、5人プレイ時は1st～6thが有効なベットエリアです。

「First Bet」と書かれた横のマスのうち1箇所を選び、賭けチップと、その上に自分の色のタイルを1枚置き、自分の掛け金であることを示します。賭けチップの最高額は100ポイントです。最低でも20ポイントは賭けなければなりません。ひとつのマスに何人が賭けても構いません。

#### 6. ダミープレイヤーカード2枚目の公開

ディーラーは、ダミープレイヤーのカードのうち2枚目を表向きにします。

#### 7. セカンドベット

ディーラーから時計回り順に、「5.ファーストベット」と同じ条件で賭けます。ベットエリアのうち「Second Bet」と書かれた横のマスに賭けます。

#### 8. ダミープレイヤーカード3枚目の公開/結果発表/配当

ディーラーは、ダミープレイヤーのカードのうち3枚目を表向きにします。この時点で、全プレイヤーは手札の2枚を表向きにし、合計値の順位を決定します。

#### ○ダミープレイヤーの特別ルール

ダミープレイヤーの3枚のカードの中に、同じ数字カードが複数あった場合はそれらをすべて0として計算します。

例：7 1 7 → 0 1 0 として扱うので合計1です。

例：5 5 5 → 0 0 0 として扱うので合計0です。

#### ○合計が同じ場合の順位の決め方

ダミープレイヤーが最も大きく、以下ディーラー、ディーラーから時計回り順で近い順に「数値が大きい」とみなします。

例：結果発表



#### ○配当の支払い

予想が的中したプレイヤーは、賭けた場所の倍率に応じた賞金を銀行から受け取ります。（ファーストベット・セカンドベットともに）

予想が外れたプレイヤーは、賭けた額をそのまま銀行に支払います。

- 1：1 賭けた額が戻り、賭けた額と同額を受け取る
- 1：2 賭けた額が戻り、賭けた額の2倍の額を受け取る
- 1：3 賭けた額が戻り、賭けた額の3倍の額を受け取る

配当の清算が済んだら、シート上に置いたタイルを持ち主に戻します。また、プレイヤーの手札、ダミープレイヤーのカードはすべて捨て札にします。

#### 9. ディーラーの交代

「DEALERカード」を左隣のプレイヤーに渡し、次のラウンドを始めます。

## ◆ギャンブルの終了◆

規定のラウンド数が終了したらこのギャンブルは終了します。シングルプレイの場合、手持ちチップが最も多いプレイヤーが勝者となります。

# THREE SEVEN スリーセブン

## ◆ギャンブルの概要◆

いかにして、「7」のカードを集めるかを競うギャンブルです。持っている「7」の枚数が少なくても、ブラブやベット額を吊り上げることで他プレイヤーを降ろしてしまえば、勝つことができます。

## ◆使用する用具◆

- 「数字カード」 51枚すべて ただし、3人プレイ時は"0"、"00"を除く49枚  
※このギャンブルでは、「0"、"00"は"7"と同一のカードとして扱います。
- 「スリーセブン」サマリーカード 1枚
- 「DEALERカード」 1枚
- 「順番カード」 人数分（1～人数の番号まで）
- ◆シングルプレイ時の所持金◆ 400ポイント

## ◆開始時の準備◆

「順番カード」を用意してよくシャッフルし、裏向きのまま各プレイヤーが1枚ずつ引きます。「1」を引いたプレイヤーが最初のラウンドのディーラーになります。「DEALERカード」を自分の前に置き、最初のディーラーであることを示します。「順番カード」は箱に戻します。

## ◆ギャンブルの進め方◆

このギャンブルでは、人数にかかわらず5ラウンドを行います。以下の手順でラウンドを進めます。

### ○ラウンドの進め方

#### 1. アンティ（参加費）の支払い

各プレイヤーは、参加費として20ポイント分のチップを支払います。支払った参加費のチップはそれぞれ自分の前に置きます。

#### 2. カードのシャッフル

ディーラーは、数字カードをよくシャッフルし、山札とします。

#### 3. カードを配る

ディーラーは、山札のカードを左隣のプレイヤーから順に1枚ずつ、計5枚配ります。配られたカードは他人から見えないように手に持ちます。残った山札はテーブル中央に置きます。

#### 4. ベット額の宣言

ディーラーの左隣のプレイヤーから時計回り順に、参加費を決めるための行動を行います。以下の4つの選択肢があります。

##### A. コール

ラウンドに残っているプレイヤーが出している最高額の参加費と同額を出して、ラウンドに残る行動です。最高額の参加費を出しているプレイヤーと同額になるように、自分の前のチップを上乗せします。全員の参加費が同額の場合は、上乗せせずに次のプレイヤーの番になります。

##### B. レイズ

参加費を上乗せする行動です。まだラウンドに残っているプレイヤーが出している最高額の参加費に加えて、最高100ポイントまで上乗せする行動です。

##### C. フォールド

参加費を上乗せしたくないときに選択する行動です。フォールドを選択したプレイヤーは「負けた」ものとしてこのラウンドから抜けます。参加費はテーブル上に残ります。また、手札はすべて裏向きにして捨て札置き場に置きます。

##### D. オールイン

借金をしてもラウンドに残っているプレイヤーが出している参加費の最高額分のチップを出すことができないが、ラウンドには残りたいときに選択する行動です。この場合、可能なら借金をを行い、持ちチップをすべて参加費として出します。以降、このラウンドでは、参加費の上乗せをしなくてもラウンドから抜けずに済みます。ラウンドの勝者になれば、通常通りチップを獲得することができます。

全員が1回以上行動を行い、誰かかコール・フォールド・オールインをすることで、ラウンドに残っているプレイヤーの参加費が同額になったら、「5. スリーセブンチェック」に移行します。また、この段階で一人を除いて全員がフォールドをした場合は、残った一人のプレイヤーの勝利となり、そのプレイヤーが全員の参加費をすべて獲得します。

### 5. スリーセブンチェック

ディーラーは、「3、2、1、0」と3秒間のカウントダウンを行います。その間に、手札に"7","0","00"を3枚以上持っているプレイヤー（ディーラーを含む）は、「スリーセブン」と宣言し、手札を全て公開することができます。誰かが「スリーセブン」を宣言したら、さらに3秒間カウントダウンを行います。スリーセブン宣言したプレイヤーは、このラウンドの勝者となり、全員の参加費を獲得することができます。スリーセブン宣言したプレイヤーが複数いた場合は、「7","0","00"の枚数が最多のプレイヤーが勝者となります。複数のプレイヤーが"7","0","00"の枚数が同じで最多の場合には、それらのプレイヤーで全員の参加費を均等割りして獲得します。割り切れない分のチップはテーブル中央に残し、次のラウンドに持ち越します。誰も「スリーセブン」宣言をしなかった場合は、「6. カードのプレイ/ドロー」に移行します。

### 6. カードのプレイ/ドロー

勝負に残っている全プレイヤーは、手札から1枚を選び、裏向きにして自分の前に出します。全員がカードを裏向きに出したら、一斉に表向きにします。他のプレイヤーと数字が重複しなかったプレイヤーは、出したカードの数字の分だけ山札からカードを引きます。他のプレイヤーとプレイしたカードの数値が重複したプレイヤーは、一切カードを引くことができません。複数のプレイヤーがカードを引くことができる場合は、出したカードの数値が多いプレイヤーから順にカードを引きます。

※"7","0","00"はすべて同じカードとして扱いますので、重複する扱いになります。

※山札が尽きた場合は、ある分しか引くことができません。

プレイされたカードは、すべて裏向きにして捨て札置き場に置きます。ラウンドの途中で、手札が0枚になってしまったプレイヤーは、強制的にフォールドの扱いになります。この場合、オールインを宣言していても、ラウンドから抜けなければなりません。以降、1人以上のプレイヤーがスリーセブンを宣言するか、山札が尽きるまで「4. ベット額の宣言」～「6. カードのプレイ/ドロー」を繰り返します。

#### ○山札が尽きた場合

山札が尽きた場合は、ラウンドに残っているプレイヤーは手札に持っている"7","0","00"を公開します。その枚数が最も多いプレイヤーがラウンドの勝者となります。複数のプレイヤーが"7","0","00"の枚数が同じで最多の場合には、それらのプレイヤーで全員の参加費を均等割りして獲得します。割り切れない分のチップはテーブル中央に残し、次のラウンドに持ち越します。

### 7. ディーラーの交代

残っている山札、プレイヤーの手札はすべて捨て札にします。「DEALERカード」を左隣のプレイヤーに渡し、次のラウンドを始めます。

## ◆ギャンブルの終了◆

規定のラウンド数が終了したらこのギャンブルは終了します。シングルプレイの場合、手持ちチップが最も多いプレイヤーが勝者となります。