

製作日：2013/10/24



内容物

1. カード (1~9)
各4枚 合計 36枚
2. チップ 1000×6枚
2000×6枚 3000×9枚
3. スタートボタン 1個
4. 説明書 本書

～プレイ時間～ 10～30分

～プレイ人数～ 3人(～7人)

※本セット1組で3人、2組利用で最大7人まで遊べます。

～ゲーム概要～

1. ゲーム自体は、1～9までの、数字比べです。大きければ勝ちです。
※但し、9は1にだけ負けます。
2. 毎回の得点は、ディーラーとの勝敗で決まります。
3. プレイヤー間の勝敗は最終回の合計得点で競います。

～ゲームの進め方～

■用意

1. 各人、1～9の数字が書いてあるカードを、それぞれ1枚ずつを手札にします。
2. 各人、手元に、3枚で1組の山を3組、裏向きにして横に並べます。
(1) プレイヤーは、手札の9枚は、自由に割り振って構いません。
(2) ディーラーは、ランダムで札を割り振ります。
3. ディーラーの左隣の人にスタートボタンを渡します。

■試合の構成

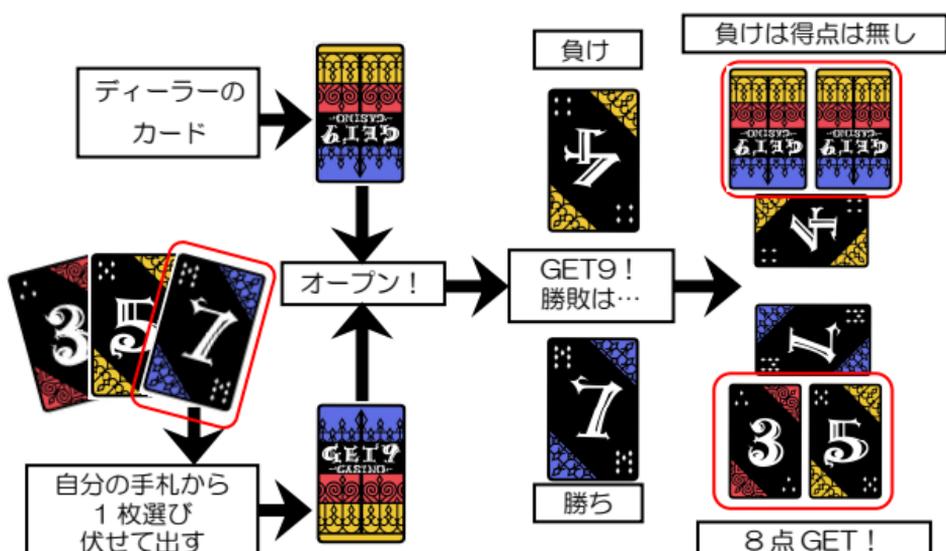
1. 1試合は3回戦で構成されています。
2. 試合中、賭けチップを置いておく場所をポットと呼びます。
(1) ポットは各人手元で管理します。

(2) キャリーオーバーポットは、テーブルの中央で管理します。
3. 試合数や、賭けチップ数の上限を決める場合には、最初に決めておきます。
最初は、試合数：5試合 賭けチップ上限：5枚をお勧めします。
4. 途中参加の有無を決める場合は、最初に決めておきます。

■試合の開始

1. プレイヤーが、カードを選んで、開きます。
(1) プレイヤーは、左の山から手に取り手札にします。
①2回戦目は、中央の山札を利用します。
②3回戦目は、右の山札を利用します。
(2) 手札から1枚を選び、裏向きのまま目の前に置きます。
(3) 全員の札が場に揃ったら、GET9!の掛け声と共にオープンします。
2. ディーラーが、カードを選んで開きます。
(1) ディーラーも山札は左から利用します。
①2回戦目は、中央の山札を利用します。

②3回戦目は、右の山札を利用します。
(2) 山札の上から2枚目をオープンにします。
3. プレイヤーとディーラーのカードを比べて勝負します。
まずはプレイヤーのカードを扱います。
(1) ディーラーカードより得点が高かった場合。
※若しくは、ディーラーが9点で、自分が1点の場合。
①残りの山札2枚をオープンにします。
②その2枚のカードの数字が得点になります。
③出したカードは、得点には、なりません。
④3枚ともオープンにしておきます。
(2) ディーラーカードより、得点が低いか、同点の場合
※若しくは、ディーラーカードが1点で、自分が9点の場合
①出したカードだけ、オープンのままにしておきます。
②残りの山札2枚は伏せたままです。得点になりません。



4. プレイヤーとディーラーのカードを比べて勝負します。

次にディーラーのカードを扱います。

(1) 全ての、プレイヤーカードより得点が高かった

※若しくは、ディーラーカードが1点で、全てのプレイヤーが9点の場合

- ①残りの山札2枚をオープンにします。
- ②その2枚のカードの数字が得点になります。
- ③出したカードは、得点には、なりません。
- ④3枚ともオープンにしておきます。

(2) いずれかの、プレイヤーカードより得点が低かった

※若しくは、ディーラーカードが9点で、いずれかのプレイヤーが1点の場合

- ①出したカードだけ、オープンのままにしておきます。
- ②残りの山札2枚は伏せたままです。得点になりません。

5. 場を見て、チップを賭けます。

(1) スタートボタンのプレイヤーから時計回りに進みます。

(2) 1回戦のみ、スタートボタンの人が、1枚以上賭けます。

(3) それ以降のプレイヤーは、以下の選択肢があります。

※2回戦では、全てのプレイヤーに以下の選択肢があります。

①右に同じ(コール)

場の賭け枚数と同じだけ賭けます。プレイヤーはこの回の賭けに参加できます。

②賭け金を上げる(レイズ)

場の賭け枚数以上に賭けますプレイヤーは、この回の賭けに参加できます。

③おやすみ(チェック)

パスします。

※場の賭け枚数と同じだけ賭けている場合のみ選択可能です。

プレイヤーはこの回の賭けに参加出来なくなります。

④降りる(フォールド)

その試合を降ります。この試合には参加出来なくなります。

チップは戻りません。

⑤全部だっ!(オールイン)

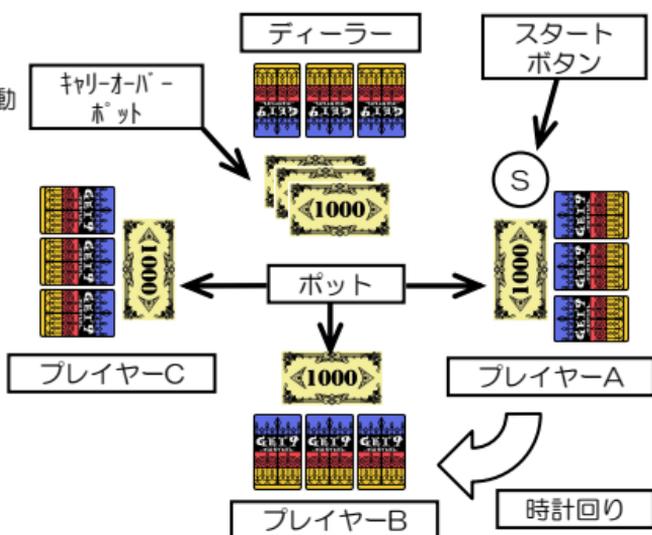
掛け枚数が、自分の持ち枚数を超えていた場合、残り全ての枚数を賭ける事で、この試合に最後まで参加出来ます。以降この試合の賭けには参加出来ません。

6. スタートボタンの移動

スタートボタンを持っている人は左隣の人に渡します。

7. 次の回に移ります

3回戦目が終了したら試合の勝敗に移ります。



■試合の勝敗を判定します。

1. 全てのプレイヤーと、ディーラーの得点を比べます。

(1) ディーラーの得点が、プレイヤーより高いか、同点の場合

ポットの賭けチップは、全て、次の試合のキャリアオーバーポットに移ります。

(2) ディーラーの得点が、プレイヤーより低い場合

プレイヤー同士の得点の比較に移ります。

2. 全てのプレイヤーの得点を比較します

(1) 最も高い得点のプレイヤーがポットの賭けチップを獲得します

①そのプレイヤーがオールインしていた場合

- ・キャリアオーバーポットを獲得します。
- ・この回のポットから、自分が賭けたのと同時枚数を獲得します。
- ・残りを次に点数の高いプレイヤーが獲得します。

※そのプレイヤーが同点の場合

賭けチップは、全て、次の試合のキャリアオーバーポットに追加されます。

②最も高い得点のプレイヤーが同点の場合

- ・賭けチップは、全て、次の試合のキャリアオーバーポットに追加されます。

3. 次の試合に移ります

(1) 最後の試合だった場合には、その時に最も得点を所持しているプレイヤーの勝利となります。

(2) キャリアオーバーが発生していた場合のみ、追加で1試合を行います。

製作	: GOTTA2	ホームページ
ゲームデザイン	: ばろぬ (柳川 一隆)	http://gotta2.jp
美術	: ROD (勝間田 佑五)	メールアドレス
アシスタント	: ゆっち (灰原 由加里)	gotta2@gotta2.jp