

取扱説明書

このたびは「ゲームスタジアムファミリーカジノ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本製品では、5種類のカジノゲームが楽しめます。ご使用前に必ず注意事項や遊び方をよく読んでください。なお、この説明書は遊んだ後も大切に保管してください。

※本商品において、各ゲームのルール説明は実際のカジノにてできるかぎり合わせておりますが、初心者でも楽しめるように一部を簡略化しておりますので、あらかじめご了承ください。

※本商品は、ゲームとしての楽しさを再現することを意図したもので、賭博行為を目的としたものではありません。

※賭博は法律で禁じられています。 ※ルールを深く知りたい方は、カジノに関する市販の書籍を読むことをお勧めします。

◆はいているもの◆

- ①ルーレット 1台
- ②マット 2枚
- ③トランプ(プレイングカード) 54枚
- ④ボール 2個
- ⑤ダイス 3個
- ⑥チップ(白、赤、緑、青、黄).....計50枚
- ⑦取扱説明書(本紙).....1部

①ルーレット



③トランプ



②マット

オモテ ルーレット



ウラ バカラ



オモテ ブラックジャック



ウラ ビッグアンドスモール(大小)



④ボール



⑤ダイス



⑥チップ



◆道具について◆

■チップ

チップはカジノによって独自のものを使っているのが普通です。本セットには白、赤、緑、青、黄の5色が10枚ずつ入っています。本セットでは次のような設定で遊んでみるとよいでしょう。

色	単位	一人当たりの枚数	合計
白	5点	2枚(10点)	200点
赤	10点	2枚(20点)	
緑	20点	1枚(20点)	
青	50点	1枚(50点)	
黄	100点	1枚(100点)	



別売り

ポーカーチップ 26mm

メーカー希望小売価格 600円(税別)

株式会社ハナヤマのポーカーチップは、単品販売しております。全国の量販店、玩具専門店などでお求めいただけます。

■ルーレット

回転する円盤に00、0、1~36の数字の書かれた枠があります。中央の心棒の上部をホイールヘッドと呼び、ここを指でつまんで回します。良く回ったところで縁の方に金属球を投げ入れ、どの枠に入るかを予想します。

ルーレット

ルーレット



ボール



マット



チップ



プレイ人数
ふたり
2人~

◆使用する道具◆

ルーレット、ボール、ルーレット用マット、チップ

◆ゲームの目的◆

ルーレットのどの枠に球が入るかを予想します。単純でわかりやすいゲームで、ほとんどのカジノにあります。

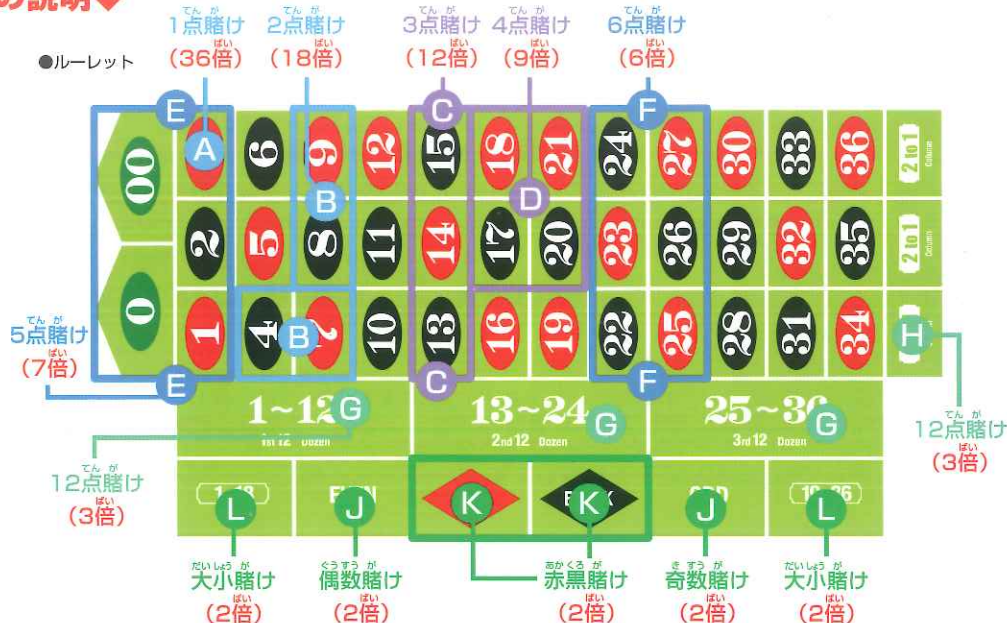
◆ゲームの準備◆

- (1) プレイヤーに均等にチップを配ります。残りのチップはディーラー(銀行役)が管理します。
- (2) 中央にマットとルーレットを置きます。ディーラーは自分の手元にボールを置きます。

◆ゲームの進行◆

- (1) プレイヤーは球がどの枠に入るかを予想し、ルーレットマットの上にチップを置きます。複数の場所に自由に置くことができます。自分がどこに何点分のチップを置いたか、忘れないように注意しましょう。特に他のプレイヤーと同じ場所に置いたときは注意しましょう。
- (2) ディーラーは全員が置き終わったことを確認し、これ以上チップを出さないように言います。
- (3) ルーレットを回し、本体の内側から縁に沿ってボールを投げ入れます。
- (4) ルーレットが止まったら、ディーラーは、球が入った枠の数字を宣言します。
- (5) 外れたプレイヤーのチップはディーラーが回収します。当たったプレイヤーは配当に応じた点数分のチップがもらえます。

◆チップの置き方の説明◆



◆賭け方の種類◆

	賭け方	チップの置き方	説明	配当
A	1点賭け (Single number bet)	1つの数字の上に置く	マット上の1つの数字に賭けます。0(ゼロ)や00(ゼロゼロ)にも賭けられます。35倍のチップが受け取れます。賭けたチップも戻りますから36倍になります。	36倍
B	2点賭け (Split bet)	2つの数字の間に置く	マットの縦、または横に繋がっている2つの数字に賭けます。0と00の間に置き、この2つに賭けることもできます。	18倍
C	3点賭け (Street bet)	横1列の右端が左端に置く	マットの横1列の3つの数字に賭けます。一番左の数字の枠の左側の線の上か右の数字の右側の線の上にチップを置きます。	12倍
D	4点賭け (Corner bet)	4つの数字の中央に置く	マットの田の字型に並んだ4つの数字に賭けます。チップはその中央に置きます。	9倍
E	5点賭け (Five number bet)	1番上の右端が左端に置く	0、00、1、2、3の5つに賭けます。チップは0と1の間の左側の線の上か00と3の間の右側の線の上に置きます。0や00が出た時、チップを受け取れるのは1点賭け、2点賭けとこれだけです。	7倍
F	6点賭け (Double street bet)	横2列の中央右端が左端に置く	縦上に繋がっている横2列に賭けます。チップは2つの列の中央の線の左端か右端に置きます。	6倍
G	12点賭け (Dozen bet)	1~12、13~24、25~36の枠の1つに置く	1~36を大中小の3つに分けた、1~12、13~24、25~36のいずれかに賭けます。	3倍
H	12点賭け (Column bet)	縦1列の一番下に置く	3つある縦の列のいずれかに賭けます。一番下の数字の下の枠にチップを置きます。	3倍
J	偶数・奇数賭け (Even and Odd)	EVEN(偶数)かODD(奇数)の枠に置く	EVEN(偶数2、4、6、8...)かODD(奇数1、3、5、7...)かに賭けます。0と00はどちらでもありません。	2倍
K	赤黒賭け (Red and Black)	RED(赤)かBLACK(黒)の枠に置く	数字の枠が赤か黒かに賭けます。チップはダイヤ型の赤と黒の絵が描かれた枠に置きます。0と00はどちらでもありません。	2倍
L	大小賭け (High and Low)	1~18か19~36の枠に置く	数字が18以下か19以上に賭けます。チップは1-18、19-36と描かれた枠に置きます。0と00はどちらでもありません。	2倍

注：36倍とは、1枚のチップを賭けて当たると、35枚のチップがもらえます。賭けた1枚も戻ってきますので、36倍ということになります。2倍は1枚賭けて当たると1枚のチップがもらえるので2倍になります。カジノによっては"1 to 35"、"1 to 1"と書いてあることもあります。

◆ゲームの終了◆

- (1) 回数を決めて交替でディーラーをしましょう。全員が一回ずつディーラーを行ったらゲームは終了です。ディーラーをするときは、プレイヤーとして使っていたチップはそのままにしておき、銀行のチップと混ざらないように気をつけましょう。
- (2) 最も多くの点数分のチップを持っている人が勝ちになります。

ビッグアンドスモール(大小)

プレイヤー人数
ふたり
2人~

◆使用する道具◆

ビッグアンドスモール(大小)用マット、
ダイス3個、チップ

◆ゲームの目的◆

ダイス3個を振り、どのような目が出るかを予想します。
タイサイ(Tai Sai)、シック・ボー(Sic Bo)、
ビッグ・アンド・スモール(Big and Small)と呼ばれることもあるゲームです。

◆ゲームの準備◆

- (1) じゃんけんで、ディーラー(銀行役)を決めます。
- (2) プレイヤーに均等にチップを配り、残りはディーラーが管理します。ディーラーもプレイヤーとしてゲームに参加できます。
自分のチップと銀行のチップが混ざらないように気をつけましょう。
- (3) ダイスを振る順番を決めます。

◆ゲームの進行◆

- (1) ディーラーは最初のプレイヤーにダイスを渡します。ダイスを振る人は順番に移っていきます。
- (2) プレイヤーはマットの自分の賭けたい場所にチップを置きます。複数の場所に置いても構いません。
- (3) ディーラーは全員がチップを置き終えたことを確認し、ダイスを持つプレイヤーにダイスを振るように言います。
- (4) ダイスを持つプレイヤーは、ダイスを3個振ります。
- (5) ディーラーは結果を見て、はずれたプレイヤーのチップを回収します。また、当たったプレイヤーは配当に応じた点数分のチップがもらえます。

◆掛け方と配当◆



	名称	意味	配当
A	大小	合計が11以上(11~17)か未満(4~10)か	1倍
B	ナンバー	その目が出るかどうか (注: 2つ出れば2倍、3つ出れば3倍です)	1倍
C	ペア	任意の2個が同じ特定の目	5倍
D	トータル	3つの目の合計がいくつか	6~55倍
E	ダブル	2つが同数で選んだ目	8倍
F	エニトリプル	3つの目が同じ(数は何でも良い)	24倍
G	トリプル	3つがすべて同数で選んだ目	150倍

(注1) 1倍とは、100点分のチップを賭けると100点分のチップがもらえるということです。賭けた100点分のチップも戻りますから、結果的に2倍になります。8倍は100点分のチップを賭けると、賭けた100点と8倍分の800点で、合わせて900点になります。

(注2) 「BIG(大)」「SMALL(小)」に賭けてトリプル(3つとも同じ目)が出た場合はハズレになります。つまり、「111」「222」「333」は「SMALL(小)」になりませんし、「444」「555」「666」は「BIG(大)」になりません。

◆ゲームの終了◆

- (1) 回数を決めて交替でディーラーをしましょう。全員が一回ずつディーラーを行ったらゲームは終了です。
- (2) 最も多くの点数分のチップを持っている人が勝ちになります。



◆使用する道具◆

トランプ(ジョーカーを除く52枚)、ブラックジャック用マット、チップ

◆ゲームの目的◆

各プレイヤーとディーラー(銀行役)の勝負です。カードを配り、それらのカードの数の合計が21を超えずに21に近い方が勝ちとなります。

◆ゲームの準備◆

- (1) ディーラー(銀行役)はマットの上側に、プレイヤーは下側に位置します。プレイヤーは5人まで参加できます。
- (2) プレイヤーに均等にチップを配り、残りはディーラーが管理します。ディーラーをするときは、プレイヤーとして使っていたチップはそのままだしておき、銀行のチップと混ざらないように気をつけましょう。
- (3) ディーラーはカードをよく切り、山にしておきます。

◆ゲームの進行◆

- (1) プレイヤーは自分の前の枠「BETTING SPOT」(ベッティング スポット)に賭けるチップを出します。
- (2) ディーラーはプレイヤーにカードを1枚ずつ伏せて配り、自分にも1枚配ります。これを2回行い全員に2枚ずつ配ります。次にディーラーは自分に配られた2枚のうちの1枚をオモデにします。
- (3) ディーラーは、自分から見て右のプレイヤーから順番に、追加カードを要求するか聞いていきます。プレイヤーは手持ちのカードを見て、希望する場合は「ヒット(HIT)」と言ってカードを要求します。ディーラーは、カードを伏せて1枚配ります。プレイヤーはカードを見て、まだ必要であれば要求し、不要になったら「ステイ(STAY)」と言って断ります。

◆カードの数え方◆

A1または11
2~10.....その数
J、Q、K.....10

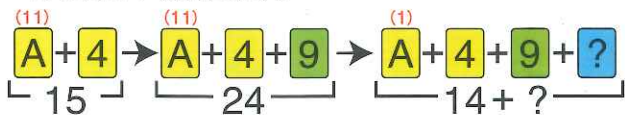
ディーラー側のカード



(4) プレイヤー全員の番が終わったら、ディーラーは自分の前の伏せられたカードをオモデにし、合計が17未満なら17以上になるまで1枚ずつカードをオモデにして追加します。A(エース)は1にも11にも数えることができますが、11と数えて17以上になっているとき(もう1枚が6以上のとき)は、カードを引きません。

そうでないときはカードを引き、同様にA(エース)を11と数えて17以上になったときはそこでやめなければなりません。22以上になったときは、A(エース)を1と数えます。

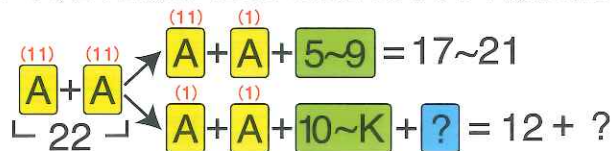
例1 ディーラーの最初の2枚が「A(エース)」と「4」でした。A(エース)を11と数えると15です。17未満なのでもう1枚引いたところ「9」でした。24になるので「A(エース)」を1と数えます。14ですからもう1枚引きます。



例2 ディーラーの最初の2枚が「A(エース)」と「A(エース)」でした。両方のA(エース)を11と数えると22なので、まず一方のみ11と数え、12ということで1枚引きます。

5~9を引けばそれで終わりです。

10(10か絵札)を引いたときは、22以上になってしまうので、両方のA(エース)を1と数え、12ということにしようもう1枚引きます。



(5) プレイヤーはカードをすべてオモデにして、勝ち負けに従ってチップのやり取りを行います。

(「ブラックジャック」勝ちとは、下記の◆手の強弱◆(3)を参照)

- 1 プレイヤーが勝った場合は、賭けたチップと同数のチップがディーラーから支払われます。「ブラックジャック」勝ちの場合は1.5倍が支払われます。
- 2 ディーラーが勝った場合は、プレイヤーのチップを回収します。ディーラーが「ブラックジャック」勝ちの場合でも、プレイヤーは追加チップを払う必要はありません。
- 3 同数の場合は引き分けで、出していたチップは戻ります。ただし双方バスト(下記の◆手の強弱◆(1)を参照)の場合はプレイヤーの負けで、チップは回収されます。

◆手の強弱◆

- (1) 21を超えた場合はバスト(BUST)と言い、最も弱い手です。プレイヤーがバストしたときは、直ちにすべてのカードをオモデにしてバストしたことを示します。
- (2) 21以下は21が最も強く、数が下がる毎に弱くなります。
- (3) 21の場合、A(エース)と10点札(10、J、Q、K)の2枚によるものは「ブラックジャック」と言い、他の21よりも強い手です。

◆ゲームの終了◆

- (1) 回数を決めて交替でディーラーをしましょう。全員が一回ずつディーラーを行ったらゲームは終了です。
- (2) 最も多くの点数分のチップを持っている人が勝ちになります。

◆様々なルール◆ いずれも自分の番に行きます。(採用してもしなくてもかまいません。最初に決めましょう。)

(1) ダブルダウン (DOUBLE DOWN)

賭けたチップを倍にする宣言。プレイヤーはカードを1枚引かなければならず、また、そこでやめなければなりません。これを行うときは、プレイヤーは配られたカードをオモデにして、その右に、出していたチップと同じ点数分のチップを置きます。ディーラーは1枚だけ配ります。カードは2枚引くことはできません。実際のカジノでは、どんな手でもできるところ、特定の数でなければできないところがあります。特定の数は主に9、10、11ですが、11だけのところ、10と11だけのところもあります。

(2) スプリット (SPLIT)

2枚が同じ数の時、分けて2つの手としてプレイすることです。必須ではないので、そのままでもかまいません。行う時は1枚のカードを横にずらし、最初に賭けていたチップと同じ点数分のチップを置きます。なおA(エース)のときはどちらももう1枚だけしか要求することができません。

(3) インシュランス (INSURANCE)

ディーラーのオモデになっているカードがA(エース)の時、賭けたチップの半分の点数のチップを保険として出すことができます。ディーラーの手がブラックジャックの時は、保険の倍のチップがもらえるので損得無しとなります。A(エース)が出たらディーラーはプレイヤーに「インシュランス?」と聞いてください。プレイヤーはイエスかノーで答えます。イエスのときは、テーブルのインシュランスの場所に、最初に出したチップの半分の点数のチップを置きます。全員のインシュランスの確認が終わったら、ディーラーは伏せられたカードを見て、10(10か絵札)だったらオモデにします。最初のチップはすべてディーラーが取り、インシュランスを行ったプレイヤーには同じ点数分のチップを払います。結果的にプレイヤーには出したチップが戻ってきます。

(4) イーブン (EVEN)

プレイヤーがブラックジャックでディーラーのオモデになっているカードがA(エース)の時、プレイヤーはこれを宣言することにより、通常の勝ち分(同数のチップ)がもらえます。宣言しなかった場合、ディーラーがブラックジャックで無ければ1.5倍の点数のチップがもらえますが、ディーラーがブラックジャックなら引き分けで、出したチップのみが戻ります。

(5) サレンダー (SURRENDER)

負けの宣言。出したチップの半分が戻ります。プレイヤーは、最初の2枚のカードを検討し、勝ち目無しと判断した時に「サレンダー」と宣言し、手札をディーラーに見せます。



プレイ人数
2~6人

◆使用する道具◆

トランプ(ジョーカーを除く52枚)、バカラ用マット、チップ

◆ゲームの目的◆

2箇所にカードを配り、カードに書かれた数の合計の下1桁を見て、どちらが9に近い予想するゲームです。

◆ゲームの準備◆

- (1) じゃんけんで、ディーラー(銀行役)を決めます。プレイヤーは5人まで参加できます。
- (2) プレイヤーに均等にチップを配り、残りはディーラーが管理します。ディーラーもプレイヤーとしてゲームに参加できます。自分のチップと銀行のチップが混ざらないように気をつけましょう。
- (3) ディーラーはカードをよく切り、山にしておきます。

◆ゲームの進行◆

- (1) マットには「プレイヤー側(PLOYER)」と「バンカー側(BANKER)」があり、そのどちらか、あるいは引き分け(TIE)にチップを賭けます。

この「プレイヤー側」と「バンカー側」というのは、実際のプレイヤーとディーラーという意味ではありません。単に、左と右の2つの場所で対戦すると思ってください。

- (2) プレイヤーはどちらが勝つか予想して、自分の前の枠にチップを置きます。プレイヤー側が勝つと思ったらプレイヤー(PLOYER)の枠Aに、バンカー側が勝つと思ったらバンカー(BANKER)の枠Bに置きます。引き分けだと思ったら引き分け(TIE)の枠Cに置きます。チップは自分の前の枠ならば、複数の場所に置いても構いません。例えば「プレイヤー側」と「バンカー側」や、「バンカー側」と引き分けなど、同時に置いても構いません。当たったチップには、それに応じてチップがもらえ、はずれたチップは銀行側のものになります。

- (3) 全員がチップを置き終え、ディーラーは自分の前の「プレイヤー側(PLOYER)」Dと「バンカー側(BANKER)」Eにカードを1枚ずつ2回伏せて配ります。
(「プレイヤー」→「バンカー」→「プレイヤー」→「バンカー」の順序となります。)

- (4) ディーラーはまず、プレイヤー側のカード2枚をオモテにします。これはプレイヤー側で出したチップの一番多い人が行っても構いません。続いてディーラーはバンカー側のカード2枚をオモテにします。例1

- (5) ディーラーはプレイヤー側の数字を計算し、条件によって山札から3枚目をめくります。例2

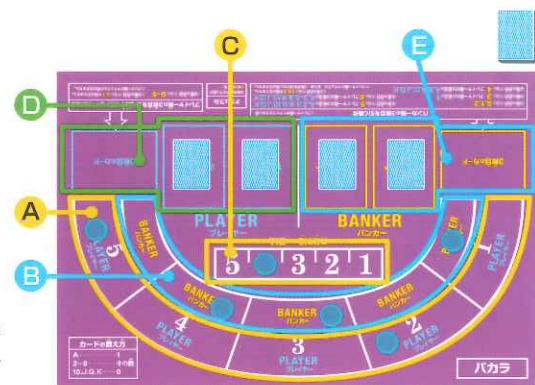
- ① プレイヤー側の2枚の合計の下1桁が8か9の場合は、これをナチュラルと呼び、バンカー側はカードを引くことができず、配られたカードで数を比べ合います。
- ② プレイヤー側の2枚の合計の下1桁が6か7の場合は、プレイヤーは2枚のままとなります。
- ③ プレイヤー側の2枚の合計の下1桁が0~5で、バンカー側がナチュラルでない時は、ディーラーはプレイヤー側に1枚、オモテにして横向きに配ります。

- (6) 次にディーラーはバンカー側の数字を計算し、条件によって山札から3枚目をめくります。(3枚目はオモテで配ります。)

- ① プレイヤー側の最初の2枚の合計の下1桁が8か9の場合は、ナチュラルと呼び、バンカー側がいくつであってもカードを引きません。
- ② バンカー側の2枚の合計の下1桁が7, 8, 9の場合は、バンカー側は2枚のままとなります。
- ③ バンカー側の2枚の合計の下1桁が0, 1, 2でプレイヤー側がナチュラルでない場合は、バンカー側に1枚、オモテにして横向きに配ります。
- ④ バンカー側の2枚の合計の下1桁が3で、プレイヤー側がナチュラルでない場合は、
 - ④a プレイヤー側の3枚目が8の時は引きません。
 - ④b プレイヤー側の3枚目が8以外の時や、プレイヤー側が3枚目を引かない時は引きません。
- ⑤ バンカー側の2枚の合計の下1桁が4で、プレイヤー側がナチュラルでない場合は、
 - ⑤a プレイヤー側の3枚目がA, 8, 9, 10, 絵札の時は引きません。
 - ⑤b プレイヤー側の3枚目が2~7の時や、プレイヤー側が3枚目を引かない時は引きません。
- ⑥ バンカー側の2枚の合計の下1桁が5で、プレイヤー側がナチュラルでない場合は、
 - ⑥a プレイヤー側の3枚目がA, 2, 3, 8, 9, 10, 絵札の時は引きません。
 - ⑥b プレイヤー側の3枚目が4~7の時や、プレイヤー側が3枚目を引かない時は引きません。

◆カードの数え方◆

A.....	1
2~9.....	その数
10, J, Q, K.....	0



最大5人までチップを置く場所を分けて賭けることができます。

- A プレイヤー側が勝つ方に賭ける場合にチップを置きます。
- B バンカー側が勝つ方に賭ける場合にチップを置きます。
- C 引き分けに賭ける場合にチップを置きます。
- D プレイヤー側のカードはディーラーから見て右に置かれます。
- E バンカー側のカードはディーラーから見て左に置かれます。

例1



例2

8+5で13なので3枚目を配ります。



- ⑦ バンカー側の2枚の合計の下1桁が6で、プレイヤー側がナチュラルでない場合は、
 - ⑦a プレイヤー側の3枚目がA, 2~5, 8, 9, 10, 絵札の時は引きません。
 - ⑦b プレイヤー側の3枚目が6, 7の時や、プレイヤー側が3枚目を引かない時は引きません。

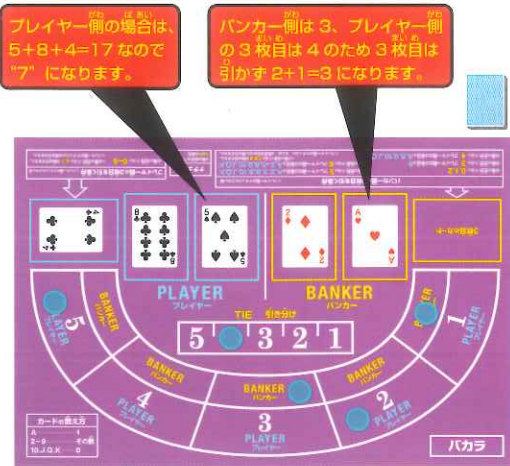
- (7) プレイヤー側とバンカー側の合計の下1桁を比べます。それが9に近い方が勝ちです。
- (8) ディーラーは勝った方へチップを置いていたプレイヤーに、置いたチップと同じ点数のチップを払います。また、そのプレイヤーは賭けておいたチップも戻ってきます。はずれたチップ、引き分けに置かれたチップは銀行のものになります。
- 引き分けならプレイヤーとバンカーに置かれたチップはプレイヤーに返します。引き分けに置かれていた場合、ディーラーはそのチップの8倍をそのプレイヤーに払います。

◆ゲームの終了◆

- (1) 回数を決めて交替でディーラーをしましょう。
- 全員が1回ずつディーラーを行ったらゲームは終了です。
- (2) 最も多くの点数分のチップを持っている人が勝ちになります。

◆ゲームのポイント◆

カードを引くか引かないかは数によってすべて決まっているので判断の必要が無く、勝ち負けも判定してくれるので考える必要はありません。一方ディーラーは、カードを引く場合、引かない場合の基準をしっかりと覚えなければなりません。



プレイヤー側の勝ちなので、プレイヤー 2 と 5 はチップがもらえます。

ポーカー

◆使用する道具◆

トランプ(ジョーカーを除く52枚)、チップ

◆ゲームの目的◆

5枚のカードで役を作り、他のプレイヤーの役と勝負をします。途中で賭けるチップの枚数を増やしたり、ゲームから降りたりする事ができるのが特徴です。

◆役と強さ(強い順)◆ ●名称と内容

※同じ役の場合は、役を構成するカードの強い方が勝ちです。

① ロイヤルストレートフラッシュ 全て同じマークで10、J、Q、K、A 例 全て♠ 	② ストレートフラッシュ 全て同じマークで5枚続き 例 ♠のA~5 	③ フォアカード 4枚が同じ数 例 9が4枚
④ フルハウス 3枚が同じ数で残り2枚が同じ数 例 9が3枚と6が2枚 	⑤ フラッシュ 5枚とも同じマーク 例 全て♣ 	⑥ ストレート 5枚が続く数 例 4、5、6、7、8(マークは違います)
⑦ スリーカード 3枚が同じ数 例 9が3枚 	⑧ ツーペア 2枚が同じ数で、残り3枚中2枚が同じ数 例 9が2枚とQが2枚 	⑨ ワンペア 2枚が同じ数 例 6が2枚
⑩ ノーペア 役が無いもの <p>ノーペア同士の場合は最も強いカードを持っているプレイヤーの勝ちです。</p>	注意 ストレートの場合Aは最も下にも最も上にも使えます。A、2、3、4、5もA、K、Q、J、10も連続と見なされストレートになります。ただしAを間にすることはできません。 例えば3、2、A、K、Qはストレートとはなりません。また、マーク間に強弱はありません。	

ポーカーにはたくさんの種類があり、その数は100種類以上と言われています。時代による流行などありますが、本紙では基本となるドロー・ポーカーとテキサス・ホールデムの2種類を解説します。

ドローポーカー(Five card draw)の遊び方

◆ゲームの目的◆

手持ちのカード5枚で役を作り、他のプレイヤーの役と勝負します。途中で賭けるチップの枚数を増やしたり、ゲームから降りたりする事ができます。

◆ゲームの準備◆

- (1) じゃんけんでディーラー(親)を決めます。
- (2) ディーラーもプレイヤーとしてゲームに参加できます。その際、自分のチップと銀行のチップが混ざらないように気をつけましょう。
- (3) 全員に同じ点数分のチップを配ります。端数は使いません。

◆ゲームの進行◆

- (1) ディーラーはカードをよく切り、各プレイヤーに1枚ずつ、1人5枚になるまで時計回りに伏せて配ります。
- (2) プレイヤーはディーラーの左隣より順番に、配られたカードを見て次の5つのうちいずれかを宣言します。これをベッティングと言います。
 - ① フォールド…降りる。今回は勝負に参加しないことを意味します。カードをまとめてテーブルの上に伏せて置きます。
 - ② ベット……チップを出す。
 - ③ コール……すでに前者が賭けた最大のチップと同じ点数になるようチップを出す。
最大のチップが50点の時、自分が1点も出していなければ50点出すことがコール、自分が30点出していたら、追加分の20点を出すことがコールです。
 - ④ レイズ……すでに出ている最大のチップを上回るようチップを出す。
 - ⑤ チェック……チップを出さずに様子を見る。ただし誰かがベットまたはレイズをした場合、チェックはできなくなります。
- (3) 降りていないプレイヤー全員が同じ点数のチップを出した場合(全員がチェックをした場合や誰かがベットやレイズをし、残り全員がコールをした場合)は、次のカード交換に進みます。全員の出しているチップの点数が合わない場合は、合うまで何回でもします。合った場合、その数を最初に出した人まで回ってきたら、その人はさらにレイズすることはできません。必ず次のカード交換に進みます。

例1 ABCD4人で、Aがチェックをし、Cが100点ベットします。Dはもうチェックはできません。Dは100点を出してコールします。一周して次はAの番です。Aも100点を出してコール。Bも100点を出してコールすれば、全員が100点なのでカード交換に進みます。

例2 ABCD4人で、Aがチェックをし、Bが100点ベットします。Cはもうチェックはできません。Cは100点を出してコールします。Dはフォールド。一周して次はAの番です。Aは300点を出してレイズ。Bは100点を出していますから、ゲームに残るなら200点以上出さなければなりません。Aは300点を出してレイズ。Cは200点を出してコール。ここでAとCが300点ずつ出しており、残っているプレイヤー全員が同じ点数のチップを出していることになるのでカード交換に進みます。Dはすでに降りています。

例3 ABCD4人で、Aがチェックをし、Bが100点ベットします。Cも100点でコール。Dはフォールド。Aの番となり、Aも100点を出してコール。Bは100点を最初に言いましたから、Bの順番にはならず、ここでカード交換に進みます。

- (4) ゲームに残っている、ディーラーに近いプレイヤーから、不要なカードを伏せて捨てます。ディーラーはそのプレイヤーに、同じ枚数のカードを山札から伏せて配ります。降りてしまったプレイヤーはもう何もしません(カードをオモテにしてもいけません)。
- (5) 交換が終わったら再びベッティングを行います。最初に今の点数をベットまたはレイズしたプレイヤーから始めます。1人を残して他の全員が降りてしまった場合は、残ったプレイヤーが勝ちで、出ているチップをすべて取ります。複数残っている時は、このベッティングが終わった時点でカードを見せ合って、もっとも強い役を持っていた人がチップを取ります。
- (6) 引き分けの場合はそのプレイヤーの間で均等に分けます。端数が出たらディーラーより最も遠い位置にいるプレイヤーのものとしします。

◆ゲームの終了◆

- (1) 回数を決めて交替でディーラーをしましょう。全員が一回ずつディーラーを行ったらゲームは終了です。
- (2) 最も多くの点数分のチップを持っている人が勝ちになります。

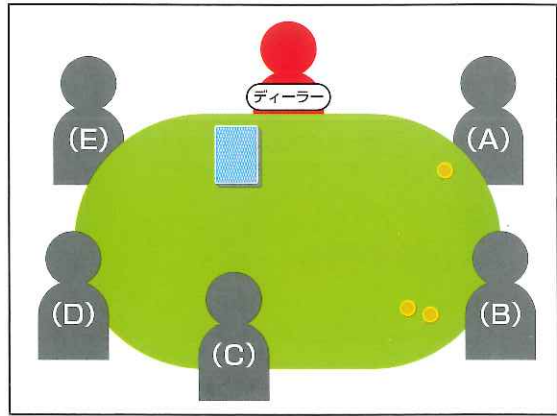
テキサス・ホールデム(Texas Hold'em)の遊び方

◆ゲームの目的◆

手持ちのカード2枚と場にあるオモテカード5枚(全プレイヤー共通)の中から、任意の5枚のカードで役を作り、他のプレイヤーの役と勝負をします。途中で賭けるチップの枚数を増やしたり、ゲームから降りたりする事ができます。

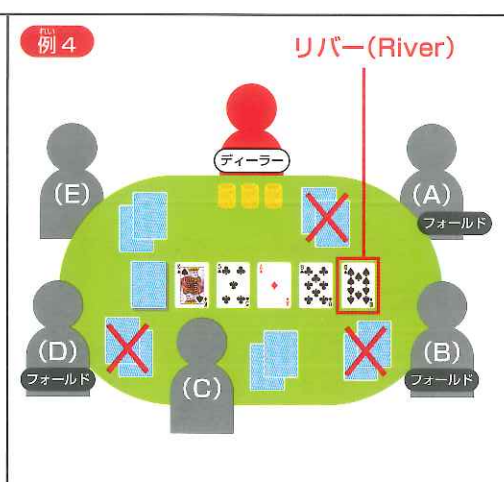
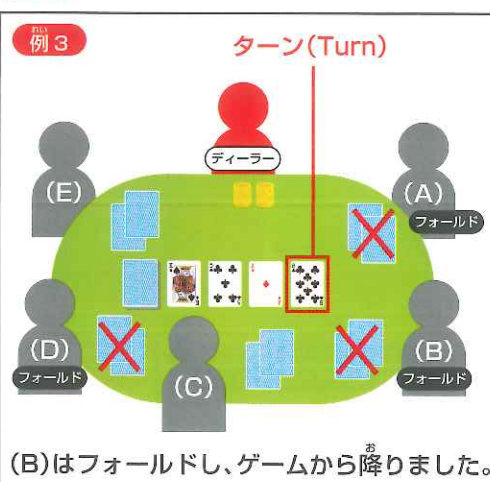
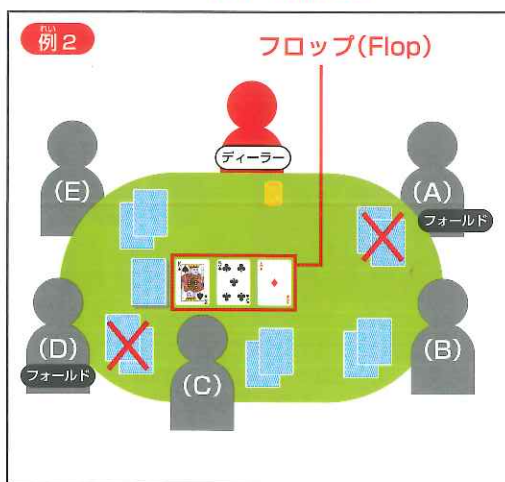
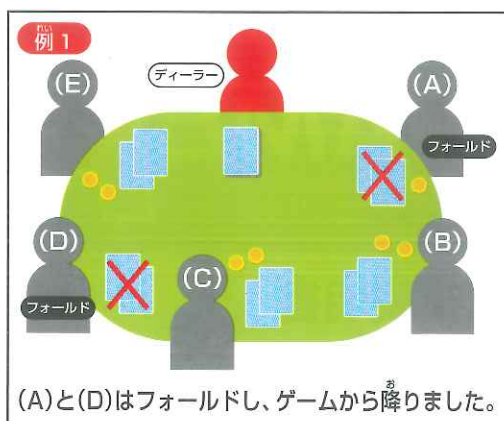
◆ゲームの準備◆

- (1) じゃんけんでディーラー(親)を決めます。
- (2) ディーラーの左隣の人(A)と、さらにその左隣の人(B)は、必ずゲームの開始時には、参加しなければなりません。
- (3) プレイヤー(A)はチップ1枚、プレイヤー(B)はチップ2枚を出します。

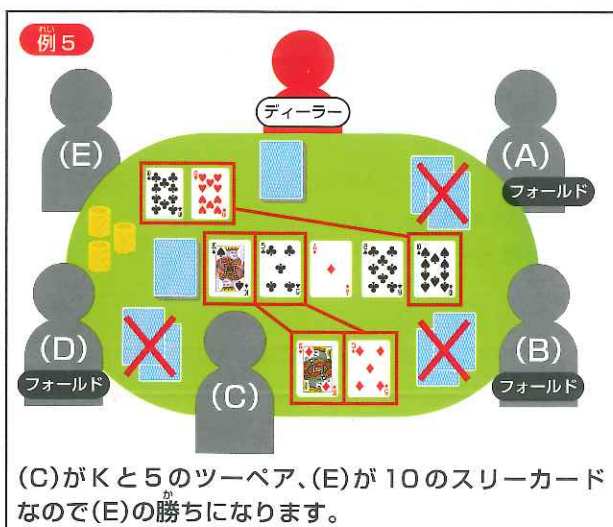


◆ゲームの進行◆

- (1) ディーラーはプレイヤー(A)から、カードを1回に1枚ずつ、1人2枚になるまで時計回りに伏せて配ります。プレイヤーは配られた自分のカードを確認します。
- (2) プレイヤー(C)から順番に、チップを出して参加するか、降りるかを選びます。
- (3) プレイヤー(B)と同じ点数のチップを出せばコール、それ以上を出せばレイズです。降りる場合はフォールドになります。一巡目はチェックはできません。例1
ベッティングが終わり、2人以上残っていてチップが皆同じ時、ディーラーは出されたチップをひとまとめにし、山札から3枚をめくり、中央にオモテにして置きます。これを**フロップ(Flop)**と言います。例2
- (4) ディーラーの次のプレイヤーから順番に、チップを出して参加するか、降りるかを選びます。ただし降りている人は除きます。誰もベットしていなければチェックもできます。
- (5) 降りていないプレイヤーが2人以上残っていてチップが同じ時、ディーラーは出されたチップをひとまとめにし、山札から1枚をめくり、中央にオモテにしてすでに出ている3枚の横に置きます。この4枚目を**ターン(Turn)**と呼びます。例3
- (6) ディーラーの次のプレイヤーから順番に、チップを出して参加するか、降りるかを選びます。ただし降りている人は除きます。誰もベットしていなければチェックも可能です。
- (7) 降りていないプレイヤーが2人以上残っているとき、ディーラーは出させたチップをひとまとめにし、山札から1枚をめくり、中央にオモテにしてすでに出ている4枚の横に置きます。この5枚目を**リバー(River)**と呼びます。例4



- (8) ディーラーの次のプレイヤーから順番に、賭けるチップを出して参加するか、降りるかを選びます。ただし降りている人は除きます。誰もベットしていなければチェックも可能です。
- (9) 1人を残して他の全員が降りてしまった場合は、残ったプレイヤーが勝ちとなり、出ているチップをすべて取ります。
- (10) プレイヤーが複数残っていて出しているチップが同じ時、残っている人は配られたカードをオモテにします。手札の2枚と中央の5枚を使ってできる最も強い役を比べ合います。強い方が勝ちで、出ているチップをすべてもらいます。例5
引き分けの場合は、そのプレイヤーの間で均等に分けます。端数が出たらディーラーより最も遠い位置にいるプレイヤーのものとしします。



◆オールイン◆

手持ちチップをすべて賭けることをオールインと言います。誰かがオールインをしても、他のプレイヤーがそれ以上にレイズすることは可能です。もしオールインしたプレイヤーが勝った場合、そのプレイヤーが受け取れるのは、他のプレイヤーが出したチップのうち、自分の出したチップと同じ点数の部分だけです。残りのチップは、降りていない残りのプレイヤーのうち、最も高い役を持っていたプレイヤーのものになります。

◆ゲームの終了◆

- (1) 回数を決めて交替でディーラーをしましょう。全員が一回ずつディーラーを行ったらゲームは終了です。
- (2) 最も多くの点数分のチップを持っている人が勝ちになります。