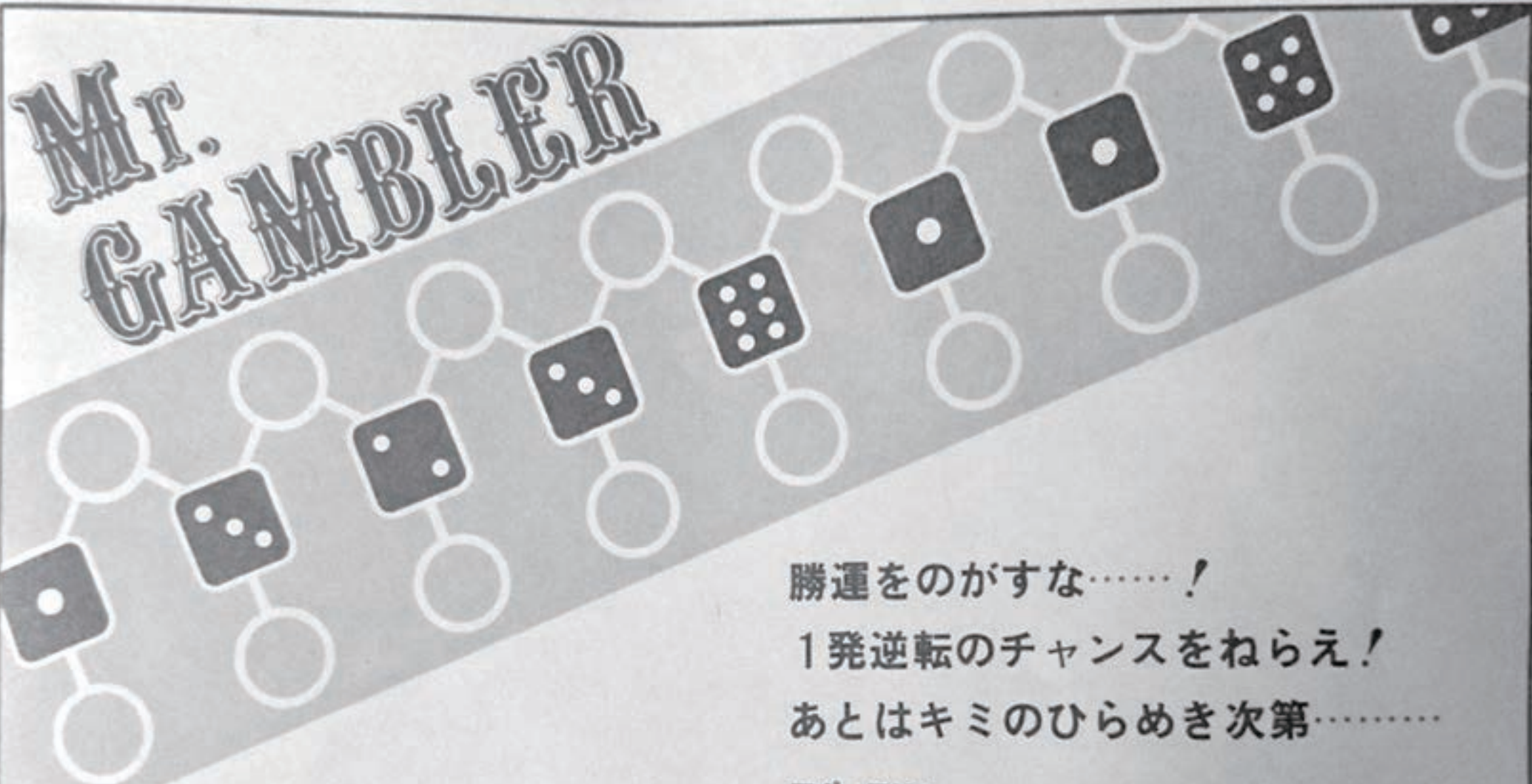


Mr.
GAMBLER



勝運をのがすな……！

1発逆転のチャンスをねらえ！

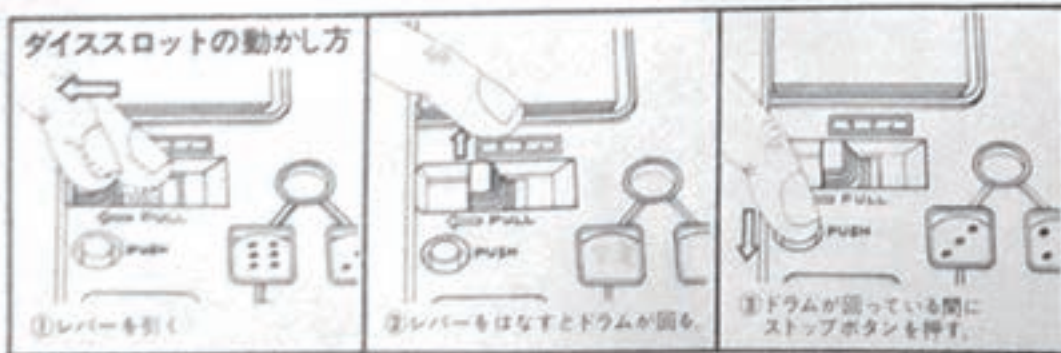
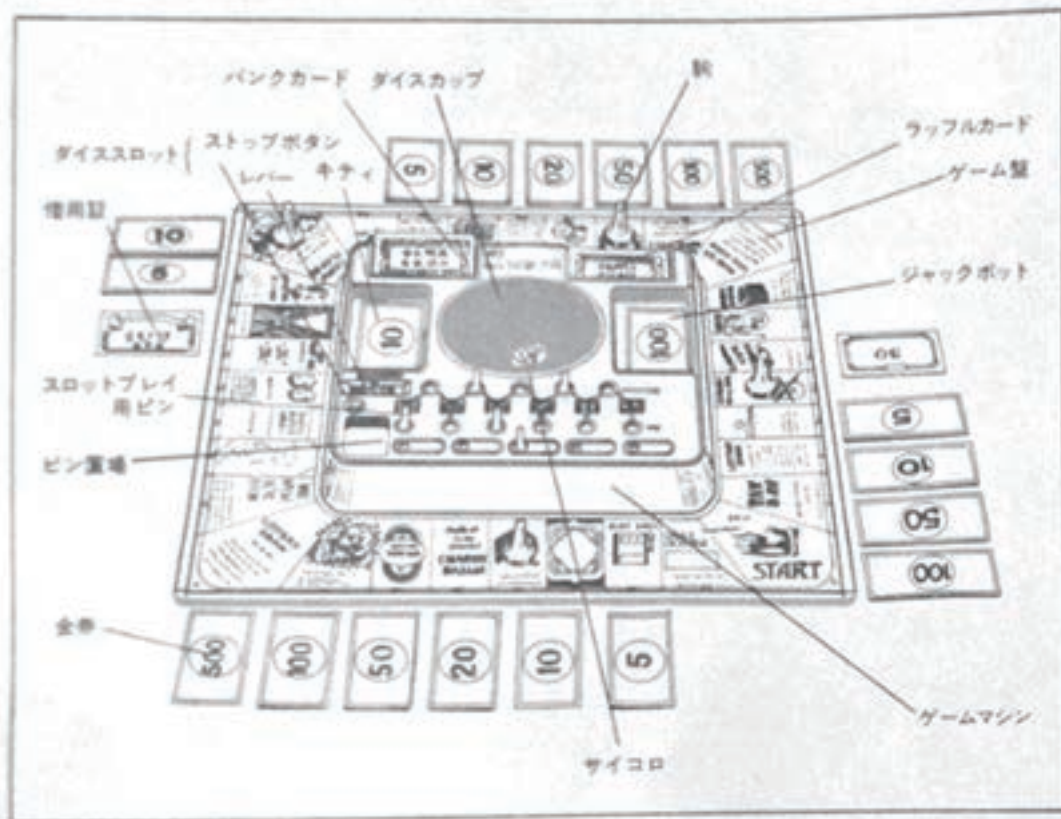
あとはキミのひらめき次第……

エポック社の

ミスター
ギャンブラー

説明書

8才～成人 / 2人～7人



●人数

2人～7人用（7人で遊ぶ場合は1人が銀行家となり、ゲームには直接参加しません。）

●ゲーム盤及び部品

ゲーム盤……………1枚	バンクカード……………32枚
駒(赤、青、黄、緑、黒、白) ……6コ	ラッフルカード……………10枚
スロットプレイ用ピン(赤、青、黄、緑、黒、白) ……6コ	借用証……………6枚
サイコロ……………2コ	説明書……………1部
金券……………230枚	説明レコード……………1枚

ゲームを始める前に

- ①バンクカードとラッフルカードを別々によくきって、ゲームマシン上の指定された場所にふせて置きます。
- ②銀行家をジャンケンで1人決めます。
- ③銀行家は各プレイヤーに\$100（\$10紙幣で10枚）ずつ配り、ゲームマシンのジャックポットに\$100置きます。
（銀行家はジャックポットのお金が常に\$100以下にならないよう補充します。）
- ④残りの金券及び借用証は銀行家が所持します。
- ⑤各プレイヤーは自分の駒を1つ決め、「スタート」のマスに置き、自分の駒と同じ色のスロットプレイ用ピンをゲー

ムマシンのピン置場に立ってます。

●ゲームのあらまし

各プレイヤーは\$100の資金を持ってスタートし、さまざまな賭けをしながら自分の資金をふやしていきます。途中、宝くじが当たって大金が入ったり、悪いカードをひいて大損をしたり、破産寸前になった時も、ゲームマシンのスロットプレイで一発大逆転のチャンス！
手持ちのお金が最初に\$1000になった人が勝ちとなります。

●ゲームの進行

- ①全プレイヤーは2つのサイコロを振り、最高の数を出した人から左まわり（時計の針と逆方向）の順とします。
- ②最初のプレイヤーは2つのサイコロを振り、出た目の合計数だけ駒を進めます。
- ③駒の止まったマスの指示に従います。
それが終わったら次の人に順番が移ります。
- ④こうして盤をまわりながら、手持ちのお金が\$1000に達する人が出るまでゲームを続けます。
- ⑤駒を進めるために2つのサイコロを振り、2つとも同じ数（ゾロ目）が出た場合、次の指示に従います。（マスの指示で振ったサイコロの目は除きます）

- ①スロットプレイといって、全員をゲームマシンの賭けに参加させることができます。（スロットプレイ召集）
スロットプレイを召集した場合は、駒を進めることができません。
- ②スロットプレイを召集したくない時は、もう一度サイコロを振り、出た目の合計数だけ駒を進め、止まったマスの指示に従います。
- ③サイコロを振り直して、さらにゾロ目が出た場合、ジャックポットから\$100とれます。そしてゾロ目の数だけ駒を進め、止まったマスの指示に従います。
注）サイコロは、どんな場合でも、ゲームマシンの「ダイスカップ」の中で振ります。

●駒の止まったマスの指示

①“LUCKY BOXCARS”「ここ一番!!」

プレイヤー全員がキティに\$20おきます。キティのお金はプレイ中最初にサイコロの12の数（6のゾロ目）を出した人が全額とります。

（この場合の6のゾロ目というのは、駒を進めるために振ったサイコロの目に限らず、マスの指示で賭けをするために振ったサイコロの目でもかまいません。）

- ②その他のマスでは盤面の指示の通りです。

●ゲームマシンのスロットプレイについて

プレイヤーがスロットプレイを召集した場合、ゲームマシンのダイススロットを使用します。この場合、召集した人を含めて全員、賭金を出す必要はありません。

- ①銀行家はまずジャックポットの金額を数えて全員に知らせます。
- ②スロットプレイを召集したプレイヤーから左まわりの順に賭け場所を選び、スロットプレイ用ピンを立てます。他のプレイヤーと同じ場所には賭けられません。
- ③スロットプレイを召集したプレイヤーがダイススロットのレバーを引き、ドラムが回っている間にストップボタンを押します。(IP図参照)
- ④6つの窓に出た目によって、右の表のようにジャックポットから配当金を受けとれます。(ゲームマシンの賭け場所に書いてあるJPとは「ジャックポット」のことです。)
- ⑤スロットプレイのポーカーの役については、最高の役のみではなく、複合した役が考えられる場合は、そのすべてについてそれぞれの配当金がもらえます。(表-2参照)
- ⑥スロットプレイが終わったら、各自、自分のピンをピン置場にもどし、次のスロットプレイが始まったら、またピンは最初から置いていきます。

スロットプレイ配当表

(表-1)

役および配当率	解 説	例
最高 の数 JP.X $\frac{1}{2}$	かけたピンの左右どちらかの窓に6つの数のうち最高の数が出た場合 ジャックポットの半額をとる。	
JP.X1	かけたピンの窓に6つの数のうち最高の数が出た場合 ジャックポットの全額をとる。	
ツーペア JP.X $\frac{1}{2}$	同じ数が2つずつ2組、またはそれ以上が出た場合 ジャックポットの半額をとる。	
スリーカード フォーカード JP.X1	同じ数が3つ、同じ数が4つ、またはそれ以上が出た場合 ジャックポットの全額をとる。	
ポ ー カ ー フルハウス JP.X2	スリーカード1組とワンペア(同じ数が1組)、またはそれ以上が出た場合 ジャックポットの2倍をとる。	
ストレイト JP.X3	6つの数のうち5つ以上が連続している場合(ただし①と②は連続しない) ジャックポットの3倍をとる。	
ファイブカード JP.X4	6つの数のうち5つ以上が同じ数の場合 ジャックポットの4倍をとる。	

注) 「最高の数」は、賭けた窓に6つの目のうち最高の数が出ればよく、その最高の数が他の窓にいくつ出てもかまいません。

例) この場合、「最高の数」に賭けている人全員が配当金をとります。上の3人はJPの半、下の3人はJPの全額をとります。

ポーカーの役が複合した場合の例

(表-2)

ダイススロットの目の例	配当金がもらえる役
①	ファイブカード フルハウス フォーカード (スリーカード) ツーペア
②	①に同じ
③	フルハウス フォーカード (スリーカード) ツーペア
④	フォーカード (スリーカード) ツーペア
⑤	フルハウス スリーカード (フォーカード) ツーペア
⑥	⑤に同じ
⑦	ツーペア

実際の例 (ポーカーの役については、下の図のように、窓に出る目の順序は問いません)



ストレイトに賭けた人がJ.P.の3倍の配当金をとります。



フルハウス
スリーカード
ツーペア } に賭けた人がそれぞれの配当金をとります。



ツーペアに賭けた人がJ.P.の10倍の配当金をとります。

●バンクカード・ラッフルカードについて

①バンクカード

駒が「DRAW ONE BANK CARD」(バンクカードを1枚とる)のマスに止まった時、カードの山の一番上から1枚とります。バンクカードには4種類のカードがあります。

①「グッドニュース」「バッドニュース」カード

カードの指示に従って、お金をジャックポットからとったり、ジャックポットにおいたりします。

指示に従ったあと、カードは山の一番下に返します。

②「宝くじカード」

このカードは「宝くじ抽選」まで持っています。

プレイヤーの1人が「宝くじ抽選」のマスに止まったら、このカードを持っている人は全員参加します。「宝くじ抽選」のマスに止まったプレイヤーがこのカードを持っていない場合も宝くじの抽選は行なわれます。

2つのサイコロを振り、最高の数を出した人がジャックポットから自分の宝くじカードの額面の金額をとります。その他の人のカードは無効となり、全員のコートをゲームマシン上のバンクカードとあわせて、よくきって返します。

③「ポーカーカード」

このカードは持つにおいて、スロットプレイの時いつでも

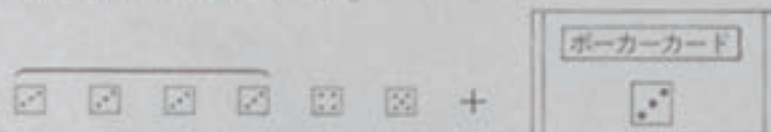
も使用することができます。

このカードの数を、ゲームマシンのダイススロットの窓に出た数に加えてポーカーの役を作れます。

この場合、自分の賭けた役が、カードの数を加えてできる時に使用すればよく、スロットプレイの前に「カードを使う」ということを宣言する必要はありません。賭けた役ができなければ、カードはそのまま持っていることができます。

一度カードを使って、できた役でお金をもらったなら、カードは山の一番下に返します。

例)



ダイススロットではフォーカードですが、カード所有者はカードの数を加えてファイブカードとなります。

※カードを2枚以上持っている場合は、一度に何枚でも使用できます。

①「幸運のカード」

「ここの一番!!」「しめた!!」……カードの指示に従って、ただちに山の一番下に返します。

「スロットプレイ召集」……自分の番にいつでもスロットプレイを召集できます。スロットプレイを召集した時は、サイコロを振って駒を進めることができません。

「ダブルチャンス」……スロットプレイで勝った時に使用すれば、配当金が2倍になります。

②ラッフルカード

駒が「BUY RAFFLE TICKET」「ラッフルカードが買える」のマスに止まった時、ラッフルカードを1枚買うことができます。

①買う場合はサイコロを1つ振り、出た数の10倍の金額をキティにおいて、カードを山の一番上から1枚とります。

②このカードは、駒が「CHARITY BAZAAR」「チャリティバザー」に止まった時、ジャックポットから額面の金額をとります。

※2枚以上持っている場合は、全部の合計金額をとれます。

③お金にかえたら、カードは山の一番下に返します。

●借入金と破産について

①プレイヤーは資金がなくなった場合、または賭けをするためにお金が必要な場合に、いつでも銀行からお金を借り入れることができます。

②その金額は\$100で、お金を借りたら借用証をいっしょに受けとります。

③借用証は次に入金があるまで持っています。お金を借りてから最初の入金（盤面やスロットプレイの離け、あるいは

カードによる入金(のいずれでも)があった時、その最初の入金が何ドルであろうと、その半額を借用証とともに銀行に返します。

- ④借用証は一度に1枚しか持てません。
- ⑤プレイヤーが借用証を持っている間に手持ちのお金が足りなくなった場合は破産となり、ゲームからおります。

●銀行の役割

- ①各プレイヤーに配った残りの金券と、借用証を所持します。
- ②ジャックポットに必ず常に最低\$100おいておきます。ジャックポットの金額が\$100以下になれば、銀行の資金から補充します。
- ③プレイヤーがジャックポットから金券をとる時に、ジャックポットにある金額では足りない場合、銀行の資金から支払います。
- ④スロットプレイが召集されたら、ジャックポットの高額を数えて全員に知らせます。
- ⑤借用証を発行し、お金を貸し出したり、その返済金を受けとったりします。
- ⑥バンクカードの「宝くじカード」をプレイヤーが返す時、ゲームマシン上のカードとあわせてよくきるのも銀行家の役割です。

●ゲームの終了と勝敗

- ①手持ちのお金が最初に\$1000に達したプレイヤーが勝ちとなります。
ゲームはそこで終了し、残りのプレイヤーは、手持ちの金額を計算して順位を決めます。
- ②もしスロットプレイ中に、2人以上のプレイヤーが同時に\$1000以上になった場合は、最高の額になった人が勝ちとなります。
- ③ゲーム終了時に残りのプレイヤーの順位を決める場合、借用証を持っている人がいたら、まず借用証を持っていない人から順位をつけ、借用証を持っている人はその下になります。

●最後に

- ①サイコロを振った時、サイコロがゲームマシンのダイスカップからとび出した場合は、もう一度振り直してください。
- ②プレイヤー同士で金券の貸借はできません。
- ③ジャックポットの中に\$100以上ある時は、必ず各プレイヤーはジャックポットからお金をとっていきます。ジャックポットの高額がちょうど\$100であれば、銀行から直接お金をもらってもかまいません。