

さあ、今宵もヒリつく勝負を始めようか!

三度の飯よりギャンブル好きな6人の個性豊かなヤツらが、世界最大のカジノ「グラン・パレス」に集まった。

高まる緊張感と、それぞれの思惑が交錯する中、6人は自分こそが最強のギャンブラーであることを証明するために、それぞれのプライドを賭けた一世一代の大勝負に臨む!

ルールブック

内容物



得点ボード　1枚



スタートプレイヤーマーカー
1個





ナンバーカード　42枚
（7色6枚ずつ、数字が1～6）



チップ　54枚
（6色9枚ずつ、数字が1～9）



キャラクター駒　6個



アイテム駒　6個



サイコロ　1個



ラウンドマーカー　1個



チップスタンド　6個



スタートプレイヤーマーカー
スタンド　1個

ゲームの概要

このゲームは、各プレイヤーが持っている1～9のチップを使ってナンバーカードを競り落とし、最高得点を目指すゲームです。

プレイヤーはギャンブラーとなって、最強のギャンブラーとなるための戦いに挑みます。

競りならではの心理戦や駆け引きだけでなく、状況に応じた判断やチップのマネジメントが勝負を決める鍵になります。ライバルとの勝負を制し、誰よりも高い得点を目指しましょう!

キャラクター紹介



マフィアの**スミス**は、泣く子も黙る1万人の組織を束ねるボス。恐れを知らない強心臓で、数々の修羅場を野生の勘と度胸で乗り越えてきた。だが、ギャンブルで負けると所構わずマシンガンをぶっ放すヤバいヤツである。



伯爵の**エドガー**は、歴史的名家の13世。いつも高級ワイン片手にうんちくを垂れるイヤミなヤツだが頭脳は明晰。しかし、少しでも上手くいかないと頭から煙を噴き出し、真っ赤になって奇妙なダンスを踊り狂う変人だ。



ボンボンの**ピエール**は、世界一の大富豪の息子。ナルシストかつわがままという絵に描いたようなボンボン。どうしようもないヤツだが、運だけはやたら強いチート能力で人生舐めプ。神様、どうか彼に天罰を。



悪女の**キャサリン**は、世界的に有名な女優で、その美貌はあらゆる男を虜にする。自分の欲望に忠実で、目的のためならためらいなく他人を裏切る。魔性の女とは彼女のことだ。



ザマスの**エリザベス**は、何かと黒い噂の絶えない占い師。派手なものが大好きでがめつく、儲け話に目がない。地味に相手が嫌がることをするのと値切りが得意。相手の心が読めるとか読めないとか。



ピエロの**マギー**は、何かを考えていそうで全く何も考えていないとにかく謎なヤツ。人をおちょくることが大好きで、奇想天外、摩訶不思議、意外性ナンバーワンのトリックスターだ。

ゲームの準備

① **得点ボード**をプレイヤー全員の手が届く場所に置きます。

② 遊ぶ人数に応じて、**ナンバーカード**を以下の枚数だけ用意します。用意したナンバーカードは全て**裏向き**でシャッフルし、1つの山として得点ボードの**「デッキ置き場（Deck）」**にまとめて置きます。これを**『デッキ』**と呼びます。残ったナンバーカードは使わないので箱に戻します。

遊ぶ人数	4人	5人	6人
使う色	黒を含む5色	黒を含む6色	7色（全ての色）
数字	1～5	1～6	1～6
枚数	25枚	36枚	42枚

③ 遊ぶ人数に応じて、得点ボード上に公開するナンバーカード（後述、6ページ）が異なります。アイコン（ / / ）をよく確認してください。

④ **ラウンドマーカー**を、得点ボードの下部の**「1」**の場所に置きます。この場所を、**『ラウンドトラック』**と呼びます。

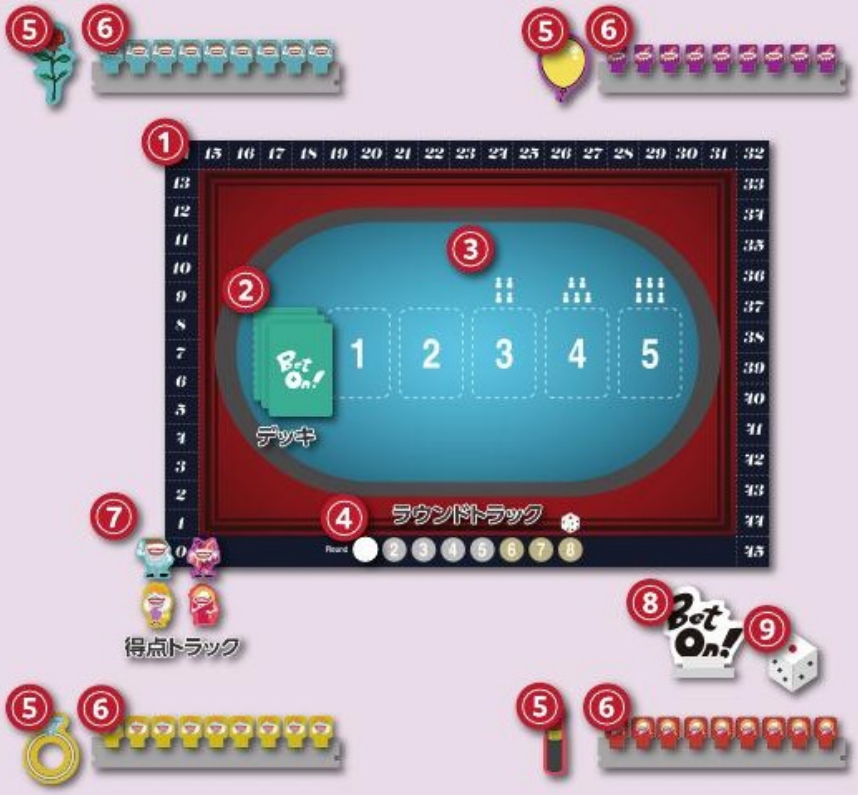
⑤ 各プレイヤーは、好きな色の**キャラクター駒**を選びます。そして、その色に対応した**チップ9枚、アイテム駒1個**を受け取り、自分の手元に置きます。残ったキャラクター駒、チップ、アイテム駒、は使わないので箱に戻します。

⑥ 各プレイヤーは、**チップスタンド**を1個ずつ受け取り、自分の手元に置きます。そして、受け取ったチップスタンドに、自分のチップ9枚を自分だけが見えるように差し込みます。この時、他のプレイヤーから自分のチップの数字が推測できないようにチップをランダムに差し込んでください。残ったチップスタンドは使わないので箱に戻します。

⑦ 各プレイヤーは、得点ボードの**「0」**の場所に、自分のキャラクター駒を置きます。この周囲の数字を**『得点トラック』**と呼びます。

⑧ 最近ギャンブルをしたプレイヤーが1番最初に手番を行う**スタートプレイヤー**として、**スタートプレイヤーマーカー**と**スタートプレイヤーマーカースタンド**（以降、スタートプレイヤーマーカーと記載します）を受け取ります。該当のプレイヤーがいない場合、適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。受け取ったスタートプレイヤーマーカーは、スタートプレイヤーマーカースタンドに差し込んでください。

⑨ スタートプレイヤーは**サイコロ**を受け取り、自分の手元に置きます。



ゲームの流れ

このゲームは、以下のフェイズから構成されるラウンドを繰り返して進行していきます。**8ラウンド目の判定フェイズが終わったら、**ゲームを終了します。最終的に、1番得点トラックを進めたプレイヤーが最強のギャンブラーとして、**ゲームの勝者**となります。

準備フェイズ ➤ **買い戻しフェイズ** ➤ **アクションフェイズ** ➤ **判定フェイズ**

準備フェイズ

以下の処理を順番に行います。全ての処理が終わったら、次の『**買い戻しフェイズ**』に移行します。

① ラウンドトラックの移行

※1ラウンド目はこの処理を行いません。



ラウンドトラックに置かれている、ラウンドマーカーを**「1スペース」**進めます。これにより、現在のラウンド数を確認することができます。

② ナンバーカードの公開



エリア

デッキの上から**【人数-1】枚**を**1枚ずつ**公開し、得点ボード中央の**「1のエリア」**から順に表向きに並べます。このナンバーカードを並べている全体の場所を『**場**』と呼び、ナンバーカードが並んでいる各エリアを『**1のエリア、2のエリア・・・**』と呼びます。



この時、前のラウンドで公開したナンバーカードが場に残っている場合は、そのナンバーカードの上に数字が見えるように重ねて並べます。

③ スタートプレイヤーマーカーの移動/サイコロの配置



現在サイコロを持っているプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤーマーカーを受け取ります（1ラウンド目にはこの処理を行いません）。前のラウンドで、誰もサイコロを獲得していない場合、前のラウンドのスタートプレイヤーが、得点ボード上のサイコロを取り、新たなスタートプレイヤーとなります。

スタートプレイヤーは、自分の手元にあるサイコロを、場に公開されているナンバーカードの上にナンバーカードの数字が見えるように置きます。この時、サイコロの目は適当で構いません。**8ラウンド目のスタートプレイヤー**は、このタイミングでサイコロを振り、**その出目のまま**、場に公開されているナンバーカードの上にナンバーカードの数字が見えるように置きます。サイコロについては【サイコロを獲得する（15ページ）】も参照してください。

買い戻しフェイズ

以下の処理を順番に行います。全ての処理が終わったら次の『**アクションフェイズ**』に移行します。**この処理は、6ラウンド目、7ラウンド目、8ラウンド目にしか行いません。現在が1～5ラウンド目だった場合は、この買い戻しフェイズを飛ばしてください。**

① チップの買い戻しの判断

各プレイヤーは、テーブルの下など、他プレイヤーに見えないように自分のアイテム駒を**自分の手に握るか、握らないか**を選びます。そして、プレイヤー全員が選択を決めたら、一斉に手を開いて、アイテム駒を握っているか、握っていないかを確認します。


握っている


握っていない


握っている


握っていない

この時、自分のチップスタンドにチップが1枚も無いプレイヤーは、**必ず自分のアイテム駒を手に握って、次に説明するチップの買い戻しを行う必要があります。**

② チップの買い戻し

①の処理で、**自分のアイテム駒を手に握っていたプレイヤー**は、場に表向きで置いてある自分の使用済みのチップ(後述、8ページ以降)を点数を支払うことで買い戻します。

支払う点数は**現在の得点トラックの順位**と**遊んでいる人数**によって変わります(下記の表を参照)。点数を支払ったら、場に表向きで置いてある自分の使用済みのチップを全て手に取り、テーブルの下など、他プレイヤーに見えないようにその中から**好きなチップ1枚**を選びます。そして、選んだチップを自分のチップスタンドに戻します。残ったチップは**裏向き**にして場に戻します。

遊ぶ人数	1位	2位	3位	4位	5位	6位
4人	4点	3点	2点	1点	-	-
5人	5点	4点	3点	2点	1点	-
6人	6点	5点	4点	3点	2点	1点

①の処理で、自分のアイテム駒を手に握っていたプレイヤーは、必ずチップを買い戻さなければいけません。他プレイヤーが支払う点数を見てから、チップを買い戻すかどうかを選ぶことはできません。また、自分のアイテム駒を手に握っていなかったプレイヤーは、特に何も行いません。得点を支払う場合、**現在の得点トラックの順位が最下位のプレイヤー**から、得点ボード上の自分のキャラクター駒をその数字ぶん戻します。

アクションフェイズ

スタートプレイヤーから時計回りの順番で、手番を行います。

自分の手番になったら**【A:ベット】**、**【B:ドロップ】**のいずれかのアクションを行います。その処理が終わったら自分の手番は終了です。自分の手番が終了したら、左隣のプレイヤーの手番に移します。

プレイヤー全員が1回ずつ手番を行ったら、次の**『判定フェイズ』**に移行します。

A:ベット

場に公開されているナンバーカードの内、このラウンドで獲得したいナンバーカードが置かれている場所に、**未使用の自分のチップ1枚**を**裏向きで**置きます。このチップとナンバーカードが置かれている場所を**『スペース』**と呼びます。



スペース

この時、他プレイヤーが既にチップを置いているスペースに、自分のチップを置いても構いません。その場合、より後にチップを置いたことが分かるようにチップを後ろに置いてください。



※自分のチップスタンドに差し込んでいるチップを**未使用のチップ**と呼び、前のラウンドまでに使用して、チップスタンドの前に置いてある**使用済みのチップ**と呼びます。

B:ドロップ

「ドロップ」と宣言し、このラウンドから降りることができます。

「ドロップ」を行ったプレイヤーは、特に処理は行いません。また、スタートプレイヤーは「ドロップ」を行うことはできません。さらに、8ラウンド目は全てのプレイヤーが「ドロップ」を行うことができません。

ポイント:「ドロップ」をすると、チップを貯めることができ、相手から勝負を挑まれることを回避できるぞ。「ドロップ」と「買い戻し」を上手に活用して、戦略的に戦おう!

判定フェイズ

以下の順番で処理を行います。全ての処理が終わったら、次のラウンドの『**準備フェイズ**』からゲームを続けます。このラウンドが8ラウンド目だった場合、このフェイズの終了時にゲームを終了します。

① まだ処理を行っていない、デッキに一番近い「**ナンバーカードのスペース**」を確認します。このカードにチップが置かれているかを確認します。



② ①で確認したナンバーカードのスペースにおいて、以下のいずれかの処理を行います。

チップが置かれていない場合

特に処理は行いません。

置かれているチップが1枚の場合

チップを表向きにして、**そのチップを置いているプレイヤー**がそのエリアに置かれている**ナンバーカード**を全て獲得します。詳しくは『**ナンバーカードの獲得（14ページ）**』を参照してください。この時、使用したチップは使用済みのチップとして自分のチップスタンドの前に、**表向き**で置いておきます。



赤色のプレイヤーがナンバーカードを獲得する

置かれているチップが2枚以上の場合

『**スクランブル**』という特殊な処理を行います。詳しくは、10ページを参照してください。



③ まだ処理を行っていない、**デッキに1番近いナンバーカードのスペース**から、①の処理を続けます。**ナンバーカードが置かれている全てのエリアで②までの処理を行っている場合**、この判定フェイズは終了します。



スクランブル

スクランブルは、以下の順番で処理を行います。

① スクランブルが起きたナンバーカードのスペースを確認します。



② **そのスペースにチップを先に置いているプレイヤー**から順番に**【A:ステイ】、【B:アドベット】**のいずれかのアクションを行います。これを、スペースにチップを置いている全てのプレイヤーがアクションを**1回ずつ**行うまで続けます。



ただし、プレイヤーの誰かが【B:アドベット】のアクションを行った場合、**最初に【B:アドベット】のアクションを行ったプレイヤーの右隣のプレイヤーまで追加でアクションを1回ずつ行います。**



A:ステイ

特に処理は行いません。

B:アドベット

既に自分が置いたチップの横に、チップ1枚を裏向きに置きます。



③ 全てのチップを表向きにして、各プレイヤーは自分のチップの合計を数えます。

この時、合計が1番大きいプレイヤーがそのエリアに置かれている**ナンバーカード**を全て獲得します。詳しくは『**ナンバーカードの獲得（14ページ）**』を参照してください。この時、使用したチップは使用済みのチップとして自分のチップスタンドの前に、**表向き**で置いておきます。



水色のプレイヤーが、ナンバーカードを獲得する

特殊な処理：スティンガー

チップを表向きにした際に、**【①「1」のチップを出したプレイヤーがいて】**、かつ、**【②「1」のチップを出したプレイヤー以外のプレイヤーが、「9」のチップを出していた】**場合、「1」の数字は「10」の数字として扱います。これを『**スティンガー**』と呼びます。

例：水色プレイヤーは**「1」**と**「8」**のチップを出していました。赤色プレイヤーは**「8」**と**「9」**のチップを出していました。この時、スティンガーが発生し、水色プレイヤーのチップの合計は**「18」**となり、赤色プレイヤーのチップの合計は**「17」**となります。



特殊な処理：バッティング

判定フェイズにおいて、チップの数字（もしくは、その合計）が同数だった場合、**【バッティング】**となり、その全てのプレイヤーはナンバーカードを獲得することができません。獲得されなかったナンバーカードは、場に残ります。使用したチップは自分のチップスタンドに戻します。

3人以上の【スクランブル】において【バッティング】が発生した場合、【バッティング】が発生していないプレイヤーが数字勝負の勝者となり、そのナンバーカードを獲得します。この時、**ナンバーカードの移動**も発生します。



水色プレイヤーがナンバーカードを獲得する

スクランブルの例

あるスペースにおいて、3人でスクランブルの処理が発生しました。

まず、1番最初にチップを置いていた赤色プレイヤーは【A：ステイ】のアクションを行いました。その後、2番目にチップを置いていた紫色プレイヤーは【B：アドベッド】のアクションを行いました。そして、3番目にチップを置いていた水色プレイヤーは【A：ステイ】のアクションを行いました。



通常であれば、プレイヤー全員がアクションを1回ずつ行ったら、チップを表向きにします。しかし、2番目にチップを置いていた紫色プレイヤーが【B：アドベッド】のアクションを行っていたため、赤色プレイヤーまで追加でアクションを行います。

赤色プレイヤーは、【B：アドベッド】のアクションを追加で行いました。



その後、全てのチップを表向きにして、チップの合計が1番大きい紫色プレイヤーがそのエリアに置かれているナンバーカードを全て獲得します。



ナンバーカードの移動

ナンバーカードを2枚以上持っている状態で、『スクランブル』の勝負に負けると、以下の手順で**『ナンバーカードの移動』**が発生します。

① 数字勝負で負けたプレイヤーの内、**ナンバーカードを2枚上以上持っているプレイヤーを確認します。**

② **数字勝負で勝ったプレイヤー**（ナンバーカードを獲得したプレイヤー）を確認します。



③ ①で確認した全てのプレイヤーは、自分が獲得しているナンバーカードの内、**1番数字が小さいナンバーカード**を②で確認したプレイヤーに渡します。1番数字が小さいナンバーカードが複数ある場合は、②で確認したプレイヤーが自由に選ぶことができます。



④ ①で確認したプレイヤーは、渡したナンバーカードの数字と同じ数ぶんの点数を失います。ただし、同じ色のナンバーカードを2枚以上持っている場合、点数は失いません。得点を失う場合、得点ボード上の自分のキャラクター駒をその数字ぶん戻します。



⑤ ②で確認したプレイヤーは、通常のルールと同じように、ナンバーカードを獲得した場合の処理を行います（ナンバーカードの獲得（13ページ）を参照してください）。



ポイント：同じ色の数字の低いナンバーカードは得点にはならないが、他プレイヤーに取られても得点が減らないから、防御のために取っておくのも作戦の1つだ。この状態だと、自分からスクランブルを仕掛けやすくなるメリットもあるぞ！

ナンバーカードの獲得

判定フェイズにおいて、ナンバーカードを獲得する場合、以下の手順に従ってください。

① 得点する（キャラクター駒を進める）

獲得するナンバーカードの色と数字によって、得点トラック上の自分のキャラクター駒を進めます。これを『**得点する**』と呼びます。この時、**既に他プレイヤーのキャラクター駒が置かれているマスは飛ばして進めます。**



水色プレイヤーが1点ぶん得点トラックを進める場合

A:まだ自分の手元に置かれていない色のナンバーカードを獲得した場合

獲得したナンバーカードの数字と同じ数ぶん、得点します。これは黒色のナンバーカード以外を獲得した場合にのみ処理します。

B:既に自分の手元に置かれている色のナンバーカードを獲得した場合

【獲得したナンバーカードと同じ色】で【自分の手元に置いてあるナンバーカードの内、1番大きい数字のナンバーカード】と、【獲得したナンバーカードの数字】を比べます。この時、**獲得したナンバーカードの数字の方が大きい場合**、そのナンバーカードの数字の差分を得点します。**獲得したナンバーカードの数字の方が小さい場合**、得点することはできません。つまり、自分の手元にあるナンバーカードと同じ色のナンバーカードを獲得した場合、1番大きい数字の値までしか得点できません。

これは黒色のナンバーカード以外を獲得した場合にのみ処理します。

例：**青色のナンバーカードの「2」**を自分の手元に置いていました。この時、**青色のナンバーカードの「4」**を獲得した場合、【4-2=2点】を得点することがができます。



手元に置かれているナンバーカード　今回獲得するナンバーカード

例：**青色のナンバーカードの「4」**を自分の手元に置いていました。この時、**青色のナンバーカードの「2」**を獲得した場合、得点することはできません。



手元に置かれているナンバーカード　今回獲得するナンバーカード

C:黒色のナンバーカードを獲得した場合

黒色のナンバーカードは、2枚以上獲得した場合でも、常に獲得したナンバーカードの数字と同じ数ぶん、得点します。



→ 3点を得る

補足：2枚以上のナンバーカードを同時に獲得した場合、その獲得したナンバーカード1枚ごとに、好きな順番で【① 得点する】の処理を行います。

② ナンバーカードを獲得する

獲得したナンバーカードを色ごとに、自分の手元に表向きで置きます。既に同じ色のナンバーカードを獲得していた場合、**数字が昇順になるように**重ねて置きます。



得点する時、自分の手元に置いてあるナンバーカードの、**1番上に見えているナンバーカードの数字**を参照します。つまり、自分が既に獲得している1番大きい数字を参照します。



→ **青のナンバーカードは「2」の数字を参照する**

③ (サイコロがあれば)サイコロを獲得する

獲得したナンバーカードにサイコロが置かれていた場合、サイコロを獲得します。サイコロを獲得したプレイヤーが次のスタートプレイヤーになります。獲得したサイコロは自分の手元に置きます。また、8ラウンド目にサイコロを獲得したプレイヤーは、その出目の数字ぶんを得点します。



ポイント：7ラウンド目のサイコロを誰が取るのかで、最終8ラウンド目の戦い方が大きく変わってくるぞ。1位のプレイヤーの右隣のプレイヤーがサイコロを取ると、1位のプレイヤーに多くのプレイヤーがスクランブルを仕掛けることができるから、逆転の可能性を高めることができるんだ!

ゲームの終了条件 / 得点計算

8ラウンド目の判定フェイズが終わったら、ゲームを終了します。最終的に、ゲーム中に稼いだ点数が1番多いプレイヤーが最強のギャンブラーとして、**ゲームの勝者**となります。

ゲームのコツ

・このゲームは、はったり・ブラフ・交渉・同盟など、基本何でもアリだ。自由にコミュニケーションを取りながらゲームを楽しんでくれ。ただし、暴言やモラルに反する行為はしてはいけないぞ。

よくある質問 / お問い合わせ

ゲームについてご不明点がある場合は、右のQRコードを読み取って、Axia Creationsの公式LINEからお問い合わせください。公式LINEでは、ゲームの説明動画やよくある質問、注意事項なども確認することができます。また、ゲームをプレイする前に、エラッタ情報を確認することを推奨しております。

『BET ON!』
第1版　2025年5月

ゲームデザイン　わぼちゃん
メインアートワーク　影山 晴季
サブアートワーク　株式会社メイクスビュー
説明書レイアウト　Sui Works
スペシャルサンクス　Dice&Kettle

出版　Axia Creations