

360's ~4th Edition~

概要

360秒以内に10種のゲームをすべて制覇せよ！

総合ルール

ベットオート・アクションオートは不可

禁止例)「オート1ベット」

「20以上になるまでオートヒット」

参加募集

10名1セットで参加募集。抽選上位から挑戦順を選択可能。

4名以下はゲーム不成立。5~9名の場合は抽選上位から2回挑戦権あり。

2回挑戦の場合、2回とも成功したら2回分の報酬を獲得。

前半ステージ

ライフを10個所持でスタート。

第5ステージ到達時点までにライフが0になった時点で失格

最初のオープンカード以外でバーンカードは行われない。

ゲーム残り時間は1ゲーム目のスタートから5ゲーム目のラストアクションのコメントまで基本的にはノンストップ。

※ディーラーで、ディーリングやルールに自信がない場合はゲームクリアごとに制限時間を止めても良い

ライフは「没収 or 0.5倍配当」が発生すると失う。1倍以上ならライフは返却される。

(基本的には増えない)

①ペアアウト

1点あたり1ライフをベット。(ライフがある限り、何点でもベット可能)

ペアアウトした瞬間、ヒットしていないベットは回収される。

ルールはこちら→<https://kashihi.hatenablog.com/entry/20120630>

【クリア条件】

・1点でも当たればクリア。

②スートレース

メインベットは1点のみベット可。1ライフ or 2ライフをベット。

2ライフをベットしたときのみセカンドベットの権利を得る。

セカンドベットは1ライフ使用。もちろんベットしなくても良い。

サイドベット不可

ルールはこちら→<https://kashihi.hatenablog.com/entry/20120415>

【クリア条件】

・メインベット(ファーストでもセカンドでも)が当たればクリア。

・セカンドベットが「レイズ」のときは、選択したスートが総合2位のスートでもクリア。

2位「タイ」でもOK。

また、レイズ2位でクリアした場合は、ベットしたライフ3個は失う。

③ブラックジャックダイス

※メインルール変更済！ 注意！ → <https://kashihi.hatenablog.com/entry/20120712>

ボックス数を選択(1ライフ1ボックス・ライフがある限り、何点でもベット可能)

サイドベット不可

プッシュの場合はクリア判定とはならないが、ライフは返却される。

ダブルダウン時は、追加で1ライフを支払わなければならないが、勝利時はライフを1個回復。

※ダブルダウンでプッシュでもクリア判定はつかない

サレンダーはライフを失うが、1サレンダーにつきタイムチップ1枚獲得。

※タイムチップは前半ステージクリア時、1枚につき15秒獲得。

【クリア条件】

・1ボックスでも勝利(2倍以上の配当)すればクリア。

④パーフェクトブラックジャックオークション

※可能アクションはヒット・スタンドの2種のみ(DD・SP・SRは禁止)

3ボックスでBJAを実施する。

プレミアムはBJのみ有効(SL: +1)

アクション順はアクティブの中で現数値が最も低いハンドから(同点時はシューターに近いほうから)

スタンドラインは最も確定数値が低いハンドになる。

プレイヤーハンドがバーストする度に、バーストしたハンドを回収し、そのボックスにカード2枚を再度配布し、アクティブ状態となる。(バーストペナルティは無し)

2枚補充時にBJならBJとして扱う(SL: +1)

3ハンドともスタンドしたらディーラーハンドをオープンする。クリア条件を達成できなければ、チップを1枚没収して再度ゲームを行う。

インシュランスなし(ディーラーBJ時はチップ1枚を没収して再度ゲームを行う)

基本ルールはこちら→<https://kashihi.hatenablog.com/entry/20120705>

【クリア条件】

以下の(1)(2)のどちらかを満たす

(1)ディーラーがバースト

(2)プレイヤーハンドのうち1ハンドでもJW達成

⑤イチゲキ・カラーポーカー Hard Mode

A・B・Cの3か所に3枚ずつのクローズカードを配布。

プレイヤーが1つを選択。ディーラーは残り2つを組み合わせ、ノーチェンジの6枚ハンドとなる。

プレイヤーの3枚をオープンし、赤or黒が3枚になるまでカードを追加。

通常のカラードーカーと異なり、追加のクローズ2枚は配布されない。

配られたカードからいらぬカードを選び、捨てた枚数分カードを補充する。

この時1ライフを支払うことで、クローズカードを1枚追加することが可能。

カードチェンジ時に何枚を追加するかもコール。

ライフはこのコールで使い果たしても良い

※このコールが終了すると制限時間減少が一時ストップする

交換した枚数+ライフを支払った数の分だけクローズカードを追加する。

ディーラーハンド以上のハンドなら勝利

※勝利判定は通常通りドローウィンあり・ノーハンドは強制失格

JPSハンド(ペア3組orストレート以上)なら無条件勝利。

負けると強制失格。すなわち、このゲームのみ一撃勝負。

【クリア条件】

・ディーラーハンド以上のハンドを作る

(ドローウィンOK・ノーハンドは強制脱落)

・**JPS**対象ハンド(ペア3組)またはストレート以上のハンドを作ると、無条件クリア

SHOP TIME

残ったライフを以下のどちらかに利用できる。(0ライフになるまで利用してよい)

2つ以上のライフを残した場合は、好きな配分で振り分けることも可能。

・1ライフ=30秒として、制限時間上昇(最大360秒になるまで戻せる)

・ゲームクリア時、配当確定ゲームの選択カードを増加(1ライフ=選択カード+1枚)

後半ステージ

ベストコールをしなければ即ゲームオーバー。

カードは時間経過とともに開かれ、ある程度の時間を使えば答えを確実に把握することが可能。
カードのオープン時間は下記の表を参照。

0秒の時点でアクションが可能。

0秒でのアクションをパスした瞬間、時間が減少し、アクションをした瞬間に減少ストップ。

残り時間が0秒になったタイミングでコールを聞く時間を10秒追加で取る。

またステージ開始時点で残り0秒の場合コールのみ可能。

この状態でクリアした場合クリア時間は「0秒」として扱う。

⑥チャレンジポーカー

【選択肢】

プレイ・チャレンジ・フォールド

最も配当が高い選択を正解とする。

ルールはこちら→<https://kashihi.hatenablog.com/entry/20120531>

⑦ランクアップポーカー2

【選択肢】

5枚フォールド・7枚フォールド・9枚フォールド・キッカーアップ・ランクアップ

最も配当が高い選択を正解とする。

フォールドで同じ最高配当が2か所以上ある場合は、後でコールするフォールドの方が正解。

(5枚F<7枚F<9枚Fの順で順位優先あり)

ルールはこちら→ <https://kashihi.hatenablog.com/entry/20120405>

⑧ピラミッドトレジャー

【選択肢】

ノーベット(0段目アウト)・1段目フォールド・2段目F・3段目F・4段目F・オールゴー(パーフェクト)

最も配当が高い選択を正解とする。

フォールドで同じ最高配当が2か所以上ある場合は、後でコールするフォールドの方が正解。

(1段目F<2段目F<3段目F<4段目Fの順で順位優先あり)

ルールはこちら→ <https://kashihi.hatenablog.com/entry/20120430>

⑨オクトアタック

【選択肢】

シングル・ダブル・クアッド・オクト・フォールド

最も配当が高い選択を正解とする。

ルールはこちら→<https://kashihi.hatenablog.com/entry/20120403>

⑩テキサスドロップ

【選択肢】

A・B・C・D

4つのハンドでテキサス・ホールデムポーカーを行い、最も強いハンドを正解とする。

最強ハンドが2つ以上あった場合、A>B>C>Dの順で順位優先あり

≪後半ゲームのオープン時間≫

ロス時間	⑥ChP	⑦RUP2	⑧PT	⑨OA	⑩TD
初期	P1~4枚目	1~5枚目	1枚目	P2枚 D2枚	A~D1枚目

0					
5	P5枚目		2枚目		A2枚目
10	D1枚目	6枚目	3枚目	シングル	B2枚目
15	D2枚目		4枚目		C2枚目
20	D3枚目	7枚目	5枚目	ダブル	D2枚目
25	D4枚目		6枚目		
30	D5枚目	8枚目	7枚目	クアッド	ボード1枚目
35	D6枚目		8枚目		
40	D7枚目	9枚目	9枚目	オクト	ボード2枚目
45			10枚目		
50		10枚目	11枚目	D1枚目	ボード3枚目
55			12枚目		
60			13枚目	D2枚目	
65			14枚目		
70			15枚目		ボード4枚目
75					
80					
85					
90					ボード5枚目

《クリア報酬》(全員一斉に実施)

SHOPTIMEで購入したチップ+1枚をそれぞれ13枚のカードのうち1枚に配置する。
引いたカードに応じた配当を獲得する。

スピードキングボーナス:完走者の中で残り時間を最も多く残したプレイヤーは
配当表をスペシャルに昇格

・2回挑戦は別プレイヤーとして扱うため、「スピードキングボーナス」の配当昇格は
スピードキングボーナスを獲得した回での獲得チップにのみ反映する

※同点時は先に完走したプレイヤーを上位とする

数字	ノーマル	スペシャル
2	ハズレ	ハズレ
3	ハズレ	大会ポイント 10P
4	ハズレ	大会ポイント 10P
5	ハズレ	大会ポイント 10P
6	大会ポイント 5P	大会ポイント 30P
7	大会ポイント 5P	大会ポイント 30P
8	大会ポイント 5P	大会ポイント 30P
9	大会ポイント 5P	Bronze Box ×1
T	大会ポイント 5P	Bronze Box ×2
J	Bronze Box ×1	Silver Box ×1
Q	Bronze Box ×2	Silver Box ×2
K	Silver Box ×1	Gold Box ×1
A	Gold Box ×1	Gold Box ×2

※追記 パーフェクトシリーズにはボックスストックと大会ポイントストックがあり、そのストックのうちどちらかが0になると、パーフェクトシリーズが実施できなくなります。

ストックはボックスや大会ポイントを放出すると、その分だけ減少します。

初期ストック(毎月1日リセット ※リセット値を超えている場合はそのまま)

ボックスストック:ブロンズ100個分 大会ポイントストック:1000P