

Mission One Million

ハーフアップシューターのブラックジャックでディーラーに勝利せよ！

勝利すれば、その分だけディーラーのHPが減少！

スキルを駆使してディーラーのHP100万ポイントをすべて奪い、報酬を獲得せよ！

【参加募集時】

- ①難易度の決定(プレイヤーでの話し合い・ディーラーの独断等)
- ②参加者募集(5名)
- ③ボックスベット
- ④ギルドスキルを選択(相談タイム5分・まとまらない場合は多数決)
- ⑤ギルドスキルのランダム抽選・ディーラースキルのサイコロ抽選
- ⑥着席場所の決定(相談タイム3分)【着席場所は1・2番席で1人 / 6・7番席で1人】
- ⑦クエストを実施

【BJルール】

・基本的にはにこぷんBJルールでBJを実施

(AAスプリットは2枚でスタンド・スプリット後のダブルダウンは無効 etc)

・シューターはハーフアップで作成し、クローズカードの中にJK7枚(ブラック3枚・カラー4枚)を入れる

・ディーラーのヒット・スタンド基準は以下の通り

次がクローズ: 通常BJルールでヒット・スタンド判断

次がオープン: 16以下は**バースト確定**でなければソフト・ハード関わらず必ずヒット

ソフト17以上は、数字が下がらないのであればヒット

下がるのであればスタンド

ハード17以上は、バーストしないのであればヒット

それ以外はスタンド

・ディーラーハンドが16以下でスタンドしても、バーストしても、勝利配当は2倍で固定

(プレイヤースキルによっては、**ブッシュも勝利判定となる**可能性あり)

(ディーラースキルによっては、スタンドの数値によって等倍配当の可能性あり)

・特殊ルールとして、ディーラーのオープンカードが「Aのみ」の時はインシュではなくサレンダーorノーサレンダーを聞く。また、A+TのオープンBJ時は、プレイヤーにサレンダーするかどうかの選択権を与える(どちらも制限時間60s・タイムアップ時ノーサレンダー)。注)サレンダースキルにより、サレンダーできる状態であることが条件

・ベット時間は90秒以内で、タイムアップ時はノーベット(破産者と同じ扱いで空席に最初の2枚は配布される。ベットパスはそのゲームのみ破産者と同じ扱いなので、このゲームで破産JKがタイムアッププレイヤーに配られると即ゲームオーバー)

・ベット額は上3桁目から下は「0」となるベット額を打たなければならない。

例) 100P や 49000P はOK 49500P は上3桁目が「5」なので不可

- ・ミニマム10P(5Pはベットできない。5Pのみ残った場合は破産扱い)
- ・Max は青天井(※ディーラースキルによってはMax 10万になる場合あり)
- ・打てないベットを打った場合は、そのベット額以下の中で最も大きい額をベットする。
例) 29500P→29000P (上限10mスキル発動中に) 15m→10m(Max)
5P→無効ベット(打ち直し) (所持31200Pに対して) ALL→31000P
(所持30500Pに対して) 1000P残し→29000P
- ・プレイヤーのBJ成立は、ディーラーのBJ成立よりも優先され、配当が支払われる。
- ・プレミアム役はすべて無効(プレイヤースキルによってアンダー役が発生する場合あり)
- ・アクションの制限時間は、カードを配り終わってから**180秒**。
(ノーマルベット枠では、初心者プレイヤーが多ければ、ディーラー判断で制限時間を**210～240**秒にしてよいが、プレミアムベット枠・VIPベット枠での時間加算は認めない)
タイムアップ後は強制的にタイムチップを消費(**60秒×3枚**)
タイムチップが無くなった場合のタイムアップはプレイヤー全員強制スタンド

【攻撃ルール】

- ・配当が1.5倍以上のときに、上乗せ配当分だけディーラーにダメージを与える。
(例: 5000Pで2倍配当のときは、横付けする5000P分だけダメージを与えられる)
- ・スプリット後は各ハンドで勝敗を判定するため、1勝1敗の場合は1勝分のダメージは与えることができる。

【ディーラー回復スキル】

- ・ディーラーは50万ポイントを下回った次ゲームから回復スキルを獲得する。
プレイヤーの敗北したポイントだけ、ディーラーのHPが回復する。
(回復上限: 残HP50万Pまで)

【ゲーム終了条件】

- ・ディーラーのHP100万をすべて無くしたらクエスト成功
- ・ディーラーの残りHPの1%額を全プレイヤーが下回ったらクエスト失敗(同額はセーフ)
- ・7枚目のJKが出現した瞬間にタイムアップとなり、クエスト失敗
(シューターのカードが切れても終了)

【難易度】選択: 相談で選べます ランダム: カードを選択して選びます

Extreme: Lv.1スキル1つ獲得+ランダム3レベル分 **ディーラースキル決定ダイス3個**

Normal: Lv.1スキル3つ獲得 or Lv.2スキル1つ獲得+ランダム4レベル分

ディーラースキル決定ダイス2個

【ギルドスキル】 選択がないスキルはLv.0でゲームを実施

	Lv. 0	Lv. 1	Lv. 2
クエストクリア ボーナス報酬アップ (スキル選択時にも選択可能)	なし	クリア時 報酬決定Pに+2	
攻撃力アップ	BJ配当2.5倍 Under Bonus無し	BJ配当 2.5倍 Under Bonus あり ※1	BJ配当5倍 Under Bonusあり プッシュも通常勝利判定
初期HPアップ	全員 2万P	1・4・7番席のみ 5万P 残りは 2万P	全員5万P
ディーラークローズ カード公開	2枚ともクローズ配布 時は2枚ともクローズ のまま (BJチェックは実施)	2枚ともクローズで配 られたら1枚目のみ 公開	2枚ともオープン (常に2枚ともオープン した状態となる)
未来予知※2	未来予知は使えない	初期MP:1 (最大:2)	初期MP:3 (最大:5)
サレンダー ※3	サレンダーなし (ディーラーアップA, BJのときもできない)	サレンダーあり ただし、1ボックスに つき 1回 まで	サレンダーあり ただし、 1ボックスにつ き3回 まで
即死JK効果※4 C:カラー(4枚) B:ブラック(3枚)	前半 C・B共にLv.1 後半 C・B共にLv.3	前半 C:Lv.1 B:Lv.0 後半 C:Lv.3 B:Lv.2	前半 C・B共にLv.0 後半 C・B共にLv.2

※1 Under Bonus とは？

5枚以上引いてもバーストせず、スタンドした時にボーナス配当を得られる。

ただし、SPした場合は無効

配当は**5枚で2倍**、**6枚で4倍**、以降は1枚増えるごとに倍の配当を得られる。

(**ハード21によるボーナスは今回の改正で削除**)

※2 未来予知とは？

MPを使用することで、以下のスキルを使用することができる

・MP1:ネクストオープン+ネクネクチェック(使用タイミング:アクション時)

次のカードがクローズの場合、カードをオープンすることができる。

さらにその次のカードがオープンだった場合、そのカードの数字も確認できる。

※このスキルを使用した場合、アクション時間が1分間延長される

・MP3:バックベットアタック(使用タイミング:ベット時)

先に全員に2枚ずつカードを配布した後に、全員ベットを打つことができる。

ディーラーのクローズカードのチェックが必要な場合は、チェックの結果を伝え
た後にベットとなる。

※ディーラーBJなど、ベットを打ちたくない場合はベットを打たないという選択が可能。ベットを打たなかったボックスのカードは速やかに回収される。

MPは、BJを生存プレイヤーが出すごとに1ずつ回復する
(アンダーボーナスによるMP回復は今回のリニューアルで削除)

※3 サレンダーについて

ワンミリでのサレンダーは「全額返却」となる(半額没収しない)

※4 即死JKについて

JK3枚目までは前半の効果・JK4枚目からは後半の効果となる

効果Lv.0: 任意のスートのA扱い

Lv.1: 引いたプレイヤーは即敗北・ディーラーが引いたらBJ以外全員負け

Lv.2: 引いたプレイヤーは即敗北・ディーラーが引いたらゲーム終了(クエスト失敗)

Lv.3: 引いたプレイヤーは即破産

(破産によって回収されたバックのポイントは回復には回されない)

ディーラーor破産済みのプレイヤーが引いたらゲーム終了(クエスト失敗)

※1枚目に敗北/破産JKを引いたプレイヤーにも2枚目のカードは配布される。

※1枚目・2枚目に配られた破産JKの発動タイミングは、2枚のカードを配り終えた後であるため、そのゲームでのBJの配当は破産JKの効果よりも優先される。

【ランダム選択】 ※選択したスキルの数字は、選択したLv分だけ抽選カードから除外する

数字	A	2	3	4	5	6	7	8	9	T	J	Q	K
スキル	報酬UP +2	攻撃UP	HP UP	オープン	未来予知	サレンダー	即死JK						

【報酬】

・クエスト失敗時はベットしたボックスを没収(4ダウンではなく「没収」)

・クエスト成功レベルに応じて報酬が決定

①クエストクリア時1万P以上所持プレイヤー数(アタッカー生存数)

7~6Box=3P, 5~3Box=2P, 2~0Box=1P

(※最終ゲームでディーラーの所持ポイントが足りなくても、配当が満額支払われた上で1万P以上の所持チェックを行う。BJやUnder Bonusの配当によりディーラーを撃破した場合は、勝敗未確定のベットはプッシュとする)

②JK出現枚数(撃破スピード)

0~2枚=3P, 3~4枚=2P, 5~6枚=1P

③報酬UPスキル所持

所持=2P, 非所持=0P

獲得したポイント(最低2~最大8)で Drop Bonus Challenge に挑戦する。

(1Pにつき1枚のカードドロウができる)

【 Drop Bonus Challenge 】

A~Kの13枚から指定枚数を選択し、オープン。オープンしたカードの効果を得る。

(カードオープンは一斉に。1枚ずつ開いてリシャッフルはしない)

注)「同価値獲得」の上限はプラチナボックス(レベルなし)まで

プラチナレベル1以上をベットしても「プラチナ(レベルなし)」獲得と扱う。

	Normal	Extreme
2	全員大会P+5	ええじゃないかブロンズBox
3	全員大会P+10	全員大会P+100
4	ランダム1人ベットしたBoxと同価値獲得	全員大会P+200
5	ランダム1人ベットしたBoxと同価値獲得	全員ベットしたBoxと同価値獲得
6	ランダム1人ベットしたBoxと同価値獲得	全員ベットしたBoxと同価値獲得
7	ランダム1人ベットしたBoxと同価値獲得	全員ベットしたBoxと同価値獲得
8	ランダム1人1ランクアップ	全員ベットしたBoxと同価値獲得
9	ランダム1人1ランクアップ	全員1/5 ホールデムチャレンジ獲得
T	ランダム1人1ランクアップ	全員1/5 ホールデムチャレンジ獲得
J	ランダム1人1ランクアップ	全員1ランクアップ
Q	全員1/5 ホールデムチャレンジ獲得	全員1ランクアップ
K	全員1/5 ホールデムチャレンジ獲得	全員1ランクアップ
A	全員1ランクアップ	全員2ランクアップ

★1/5ホールデムチャレンジ

すべてオープンされた5つのハンドから好きなハンドを選択

(コミュニティカードはすべてクローズ)

1位選択成功=1ランクアップ, 2位選択成功=ベットしたBoxと同価値獲得

(同点時は上位扱い:【例】1位ハンド2つ=どちらも1位&2位ハンド無し扱い)

★ランダム1人の扱い

※ランダムの抽選は, 1/5ホールデムチャレンジを実施してからとする。

一斉抽選で獲得優先順を決定(1つ1つの権利を毎回抽選せず, 1回のみの抽選)

異なる権利がある場合は, 上位当選者から好きな権利を選択

(ベットしたボックスと同価値 or 1ランクアップの選択等)

人数を超える権利を獲得した場合は, 最下位選択後最上位に権利が戻る

権利を放棄し, 次のプレイヤーに回す行為は不可

※なお, クエスト参加者が5名に満たない場合(強制退席で人数が減った場合も含む)は, 不足分を「空白枠」として扱い, 5名分の抽選を行う。空白枠が上位当選した場合は, 1ランクアップ>同価値獲得の順に獲得枠を1つ埋めてしまうので, 要注意。

★ノーベットの扱い

1UP=bronze, 2UP=Silver, 3UP=Gold, 4UP=Gold+, 5UP=Platinum

ベットしたボックスと同価値獲得＝ノーボーナス

【注意事項】

・プレイヤーの中で明らかに故意の妨害行為があった場合、ディーラーの判断で「イエローカード」の宣言を行う。また、自分のアクションが回ってきた時にコメントが60秒以上なかった場合も、「イエローカード」の宣言を行う。

アクションコメントではなく相談コメントも「コメント」としてカウントするため、イエローカードの対象は「60秒まったくコメントがない状態」である。（基本的に回線落ちの人が発生した時の対策）

（60秒以上の無言状態が発生した場合は、その時点でタイムはストップ。そのプレイヤーのアクションを次のプレイヤーが代わりにを行い、30秒を加算して再開する）

「イエローカード」2枚で強制退席。その席のアクション権は次プレイヤーor脱落済のプレイヤーに引き継ぐ。（強制退席したプレイヤーに報酬は支払われない）

※強制退席したプレイヤーは、クエストクリアの場合はベットボックスをプッシュで返却

クエスト失敗の場合はボックス没収

【ディーラースキル】

・さいころがぞろ目の場合は、ディーラーの特殊スキルが発動する

ぞろ目2個→特殊スキルLv.1を追加装備 ぞろ目3個→特殊スキルLv.2を追加装備

（例：スキル3個で「445」のときは、4・5のスキル＋特殊スキルLv.1を装備する）

1：強制プッシュ（ディーラーが2枚で16以下でスタンドした場合は、通常勝利プレイヤーの配当は1倍とする）

2：上限ベット設定（Max ベットが青天井から10万ベットに変更）

※DDやSPIによって総額10万ベットを超えることはOK

3：バーストリバース（ディーラーがバーストした際に発動。最後に追加したカードを破棄する。発動できるのは1ゲームにつき1回、1クエストにつき3回まで。）

※破棄後は改めてディーラーアクション。ネクストカードがオープンで、引いたらバーストとなる場合は、引かずにスタンドする。

4：制限時間減少（ゲーム終了時に10枚のバーンカードを実施。バーンカードはすべてオープンされ、JKが出現した場合は、破産効果を持つLv.3のJKのみ効果が発動し、アクティブの中で最もシューターに近いプレイヤーが破産となる。Lv.2以下のJKはJK枚数消費のみカウントされる）

5：バーストペナルティ（プレイヤーがバーストした際に5000Pの追加ペナルティ。ただし、ペナルティ分は回復には回されない。）

6：JK凶悪化（JKが4枚目からではなく2枚目から「後半」の効果となる）

特殊スキルLv.1：効果凶悪化

ぞろ目を出した数字によって、そのぞろ目を出したスキルのみを凶悪化する

1：強制プッシュ条件を2枚で16以下→2枚で18以下にする

- 2: 上限ベットを10万→5万にする
- 3: バーストリバースを発動できるのは1ゲームにつき2回, 1クエストにつき7回までとなる。
- 4: ゲーム終了時に20枚のバーンカードを実施。
- 5: バースト時のペナルティを5000P→10000Pに増加
- 6: JK2枚目から「後半」効果となるだけでなく, 敗北JK・破産JKをプレイヤーが引いた場合, 効果範囲が両隣のボックスまで及ぶ。(敗北JKの場合: 両隣が破産済や敗北済の場合は効果なし, 破産JKの場合: 両隣のどちらかが破産済なら**GAME OVER**)
- ※バーンカードに含まれるJKは凶悪化にならない
- ※1番席と7番席は隣と扱う

特殊スキルLv.2 : 滅びのバーストストリーム

ディーラーがバーストし, そのゲームの配当が終了した後にディーラーのHPが残っていた場合, 無条件でクエスト失敗となる。

ただし, Lv.2のスキルを装備した場合, Lv.1の「効果凶悪化」は発生しない。

(例: 666ならば, 6のディーラー通常スキル+滅びのバーストストリーム)

※例外で, ダイス目が333の場合, バーストリバースの効果は発動せず, スキルは滅びのバーストストリームのみとなる。

【ディーラー用補足事項】

- ①スプリットのアクションは1ハンドずつのコール。
2ハンドを一行でコメントする必要は無い。
- ②破産退席したボックスにも1枚目・2枚目のカードを配布する。
配布後はすぐにバーンカードとなる。
- ③即死ジョーカーの発動条件は, ディーラーが目視(チェック)した瞬間とする。
(クローズの場合, チェックが必要だったらチェックしたタイミング。チェック不要ならばプレイヤーのアクションが全て終了したタイミング)
1枚目にディーラーに即死ジョーカーが配られた場合は, 2枚目まで全員にカードを配布し, B J・プレミアの配当を行った上で即死ジョーカーの効果が発動する。
この発動前にプレミア・BJ配当でディーラーの100万Pを削り切った場合はプレイヤーの勝利

☆JKタイミング Q&A

Q: ディーラーが3枚目の前半JK(スキルにより Any A 扱い)を引いていました。もう1枚が8だったのでBJではないことは確認しました。その後, プレイヤーが4枚目のJKを引きましたが, これは後半のJKですか?

A: まだプレイヤー目線で3枚目のJKが見えていませので, 前半のJKとして扱います。
ディーラーのJKは Any A 扱いという判断をしてしまったので, そのまま Any A とします。

Q: カードがすべて配られ, ディーラーは1枚オープンした状態で「4」, あと1枚はクローズでした。プレイヤーはゲーム中に3枚目のJKを引きました。アクション終了後, ディーラーのクローズカードをめくるとJKでした。もともと本当の3枚目はディーラーに配られていたカードだから, これは前半扱いですよ?

A:ディーラーの目視のタイミングでJK判定はされてしまいます。すなわち、目視をしたのが3枚目のJKが出た後ですので、これは4枚目のJKと扱われて、ゲームセットですね。ご愁傷さまです。

結論:プレイヤーのJK効果はプレイヤー目線での累計枚数による
ディーラーのJK効果はディーラー目線での累計枚数による

④ポイントの処理は以下のA→Eの順

A:BJの配当(BJ獲得後すぐに配当)

B:Under Bonusの配当(スタンド後すぐに配当)

C:敗北プレイヤーのベット分をすべて回収

(敗北・破産JKによる回収もこのタイミングとして考える)

D:敗北プレイヤーの回収分に対するディーラーの回復

E:勝利プレイヤーへの配当

回復スキルの発動ジャッジは、各ゲーム開始直前のタイミングで決定する。

⑤ディーラーのポイント残高は10万単位で告知すればOK

(800005P~900000P の範囲は「90万P以下」と告知すればOK)

⑥シューター残り枚数の告知も自由。完全クローズ(黙秘)でもオープンでもOK。