

360's

概要

6分以内に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」

ディーラーのbet開始コール前のbetコールは無効とする(アクションも同様)

(ディーラーはできるだけ早めに開始コールを入れること)

参加募集

3名1セットで参加募集。抽選上位から挑戦順を選択可能。

人数不足場合は抽選上位から複数挑戦権あり。

(上限2回)

複数挑戦の場合は、複数成功したらその分の報酬を獲得。

シューターに関する補足

シューターによってシャッフルタイミングが変化するが

1シューターで1セットを走らせる

また 通常ルールのシューター(黒2枚赤1枚)を使用する

前半ステージ

ライフを12個所持でスタート。

最初のオープンカード以外でバーンカードは行われぬ。

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。

アーリー(4枚目までにペアアウト)発生時は、ヒット1箇所につき1枚のボーナスチップが得られる。

【クリア条件】

・1点でも当たればクリア。

JKの扱い

黒JK ブランクカード扱い

赤JK 赤JK以降の正解はボーナスチップ(アーリーのボーナスと重複しない)

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

【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。

JK効果

黒JK ブランクカード扱い

赤JK ブランクカード扱い

③ブラックジャック

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)

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。

ディーラーのAは1として扱う(プレイヤーのAは通常通り1or11)

※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。

JKの扱い

色に問わずAnyA扱い

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BJ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時はソフト21扱い)

【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

JKの扱い

色問わず AnyA

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つを選択する。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。

通常の色ポーカーと異なり、追加のクローズ2枚は配布されない。

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ウウィンあり・ノーハンドは強制失格

JPハンドなら無条件勝利。

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

(ドロウウィンOK・ノーハンドは強制脱落)

・JPS対象ハンド(メイク6以上・7ストレート・7フラッシュ等)を作ると、無条件クリア

JKの扱い

色は有利な方で取る(通常の色ポーカー同様)

黒JK ワンランクダウン最強カード

赤JK ランクダウンなし最強カード

ボーナスステージ

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)

・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)

・報酬ポイントを1追加する

後半ステージ

- ・ベストコール(=最も配当が高くなるコール、テイクがあるゲームで同じ配当のタイミングが複数ある場合は、よりギリギリにテイク)をしなければ即ゲームオーバー。
- ・初期オープン状態で回答をコールできる。(消費時間0秒)
ここでの回答を放棄する(=「パス」を選ぶ)と、時間が減少していくが、時間経過とともにカードがオープンされていく。
- ・残り0秒の時点でカードの公開情報がストップし、ラストアクションが可能。
- ・ラストアクションは追加で15秒の猶予がある。

後半STAGE1: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。
- 初期オープン:プレイヤーハンド4枚のみ
- オープン時間:1枚につき5秒
- オープン順
- 1. プレイヤー5枚目
- 2~8. ディーラー1~7枚目
- (最長40秒の消費で正解を確定させることが可能)

後半STAGE2:ピラミッドトレジャー

- 選択肢
- ノーベット(1段目アウト)・
- 1段目F(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)
- 初期オープン:無し
- オープン時間:1枚につき5秒
- オープン順
- 1段目から1枚ずつ。最大15枚まで。
- (最長75秒の消費で正解を確定させることが可能)

後半STAGE3:エンドレスランクアップポーカー

- 選択肢 ※ランクアップ失敗直前の「枚数」をコール
- 5枚(=6枚目アウト)・6枚・7枚・8枚・.....
- 初期オープン:最初の5枚(6枚目が確定セーフでも6枚目は開かれない)
- オープン時間:1枚につき**10秒**
- オープン順
- 6枚目から1枚ずつ。
- 運が良ければ6枚目オープンで終了(正解が5枚)することも...

後半STAGE4: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。

○初期オープン:プレイヤーの2枚のみ(ディーラーの2枚は開かれない)

○オープン時間:1枚につき5秒

○オープン順

6枚目から1枚ずつ。

1・2. ディーラー1・2枚目

3~10. シングル, ダブル, クアッド, オクト

11・12. ディーラー3・4枚目

(最長60秒の消費で正解を確定させることが可能)

後半STAGE5:1/3 ホールデム

○選択肢

A, B, C

n 個のハンドのうち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, $A > B > C > \dots$ の順で順位優先あり

○初期オープン:なし

○オープン時間:1枚につき5秒

○オープン順

①Aハンド1枚目から1枚ずつ

②Aハンド2枚目から1枚ずつ

③フロップ, ターン, リバー

n=3の場合は55秒の消費で正解を確定させることが可能

《クリア報酬》

残り時間40秒当たり1報酬ポイント(切り上げ)

前半終了後に残した枚数

その2つの合計ポイント アイテム抽選を受けられる

抽選はAからKのダイアのデッキを使用する

基礎配当

配当	通常配当
2	初期×1
3	初期×3
4	B
5	B

6	S
7	S
8	S
9	G
T	G
J	トレジャーボックス
Q	トレジャーボックス
K	トレジャーボックス
A	トレジャーボックスEE

.