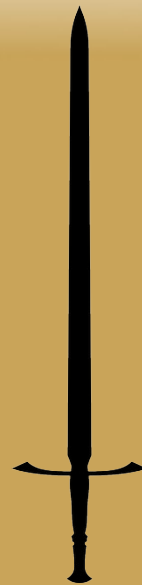
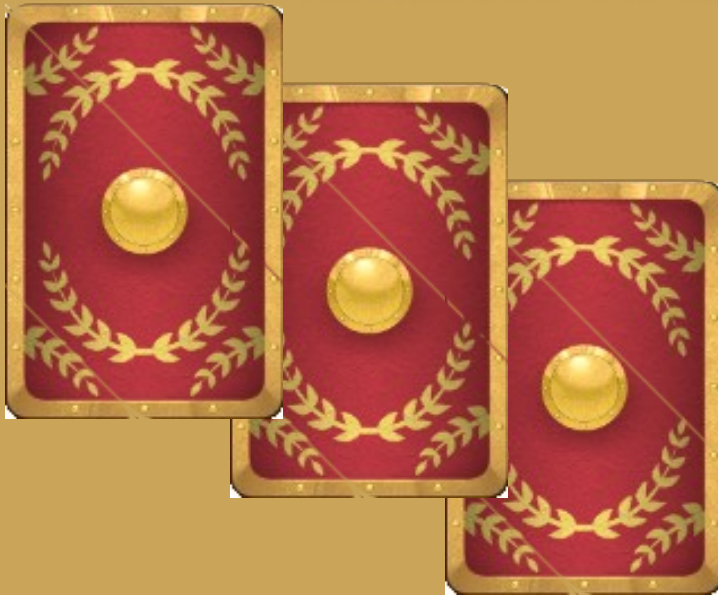


# Cards 5 Gladiator



プレイ人数:1人  
ジャンル:カジノランプゲーム

## ゲーム概要

よお！あんた新顔の剣闘士だろ？ここでのルールを説明してやるよ。

ここでは互いにトランプ 14 枚を使って他の剣闘士と金を賭けて勝負するんだ。  
最大 5 回連続で勝負できるぜ。

あんたの山札 14 枚の中からランダムに 3 枚引いたのが手札だ。  
その中から 1 枚選んで場に出すんだ。相手も 1 枚選んで出してくるぜ。  
もし、あんたが出したカードが、相手の出したカードより数字の大きいカードなら、その  
差分が相手へのダメージになるんだ。

あんたも相手もお互いライフは 3 つだ。全部削り取ればあんたの勝ち、逆に 3 ダメージ  
受けちまうとその場で終了さ。あんたの賭け金も頂いてくぜ、へへ。

相手のライフを全部削れば、まずは 1 勝だな。これを続けて 5 連勝を目指すんだ。  
あー、途中で降りるって手もあるが、剣闘士としての名が泣くぜ、へへへ。  
連勝すればするほど戻ってくる金は高くなるぜ。5 連勝すれば 3 倍だ！どうだ、すげえだ  
ろ？

おっと、簡単に 5 連勝できるなんて思うなよ？  
あんたのライフとカードは 5 回連続で勝負する上で引き継がれるんだ、それといい忘れち  
まってるが、カードはそれぞれ 1 枚しかねえからよく考えて使いな。

簡単な説明はこれで終わりだな。  
詳しく知りたいなら下まで読むといいぜ。

ほら、観客が英雄を待ってるぞ。たくさん稼ぐんだな、新たな英雄さんよお！へへへ。

————コロシアムの支配人

## 目次

ゲーム概要.....	2
ゲームの流れ.....	3
タイトル.....	4
ベット.....	5
デュエル.....	6
継続.....	7
ペイバック.....	8
ゲーム終了メニュー.....	9
遊び方.....	10

## ゲームの流れ

1.タイトル

2.ベット

3.デュエル

4.継続

5.ペイバック

# タイトル

## タイトル画面について

### ①ゲーム開始ボタン

ゲーム開始ボタンを押すことで、タイトル画面から、ベットを行う画面へ移行します。

### ②ゲーム終了ボタン

ゲーム終了ボタンを押すことで、ゲーム終了確認ウィンドウを表示します。

### ③最大所持金

これまでのゲームプレイにおいて、最も高かった所持金の状態を表示します。

### ④所持金

現在の所持金を表示します。





# ベット

## ベットウィンドウについて

### ①ベット金額

タップすることでベットする金額を入力することができます。

ベット額は「100～9,999,999」まで入力することが可能です。

### ②ロック

入力したベットをロックします。このボタンを押さない限り、

決定ボタンを押すことはできません。

### ③所持金

現在の所持金を表示します。

### ④ベット倍率

連勝数に対応する倍率を表示します。

### ⑤決定

ベットがロックされている状態で押すことができます。

決定ボタンを押すことで、デュエルを開始します。

### ⑥タイトルへ戻る

タイトルへ戻るボタンを押すと、タイトルへ戻る確認ウィンドウを表示します。



# デュエル

## デュエル画面について

### ①ライフポイント

プレイヤー、CPUのライフポイントです。

相手のライフポイントを3つ削ることでデュエル勝利となります。

逆に、3つとも失うとデュエル敗北となります。

### ②プレイヤー手札

手札をタップすることで選択でき、選択したカードをドラッグし、元いた場所よりも上方向へドロップすることで、場に出すことができます。

逆に、下方向でドロップすることで、選択状態へ戻ります。

カードを選択した状態でカード外をタップすることで選択状態を解除できます。

### ③山札

山札の残り枚数を表示します。

戦闘終了後、互いにライフポイントが残っていれば、次の戦闘に移る時に1枚カードを引きます。

### ④場に出たカード

手札から選択し、出したカードです。相手よりも大きい数字のカードであればその差分ダメージを与えることができます。使ったカードは、消費します。

### ⑤メニューボタン

ゲーム終了メニューを開きます。

### ⑥連勝数

現在の連勝数を表示します。



## 継続ウィンドウについて

### ①連勝数

現在の連勝数を表示します。

### ②残り枚数

現在の残り **カード枚数** を表示します。

### ③ライフ

現在の残り **ライフポイント** を表示します。

### ④所持金

現在の所持金を表示します。

### ⑤現在の賞金

現在の賞金を表示します。

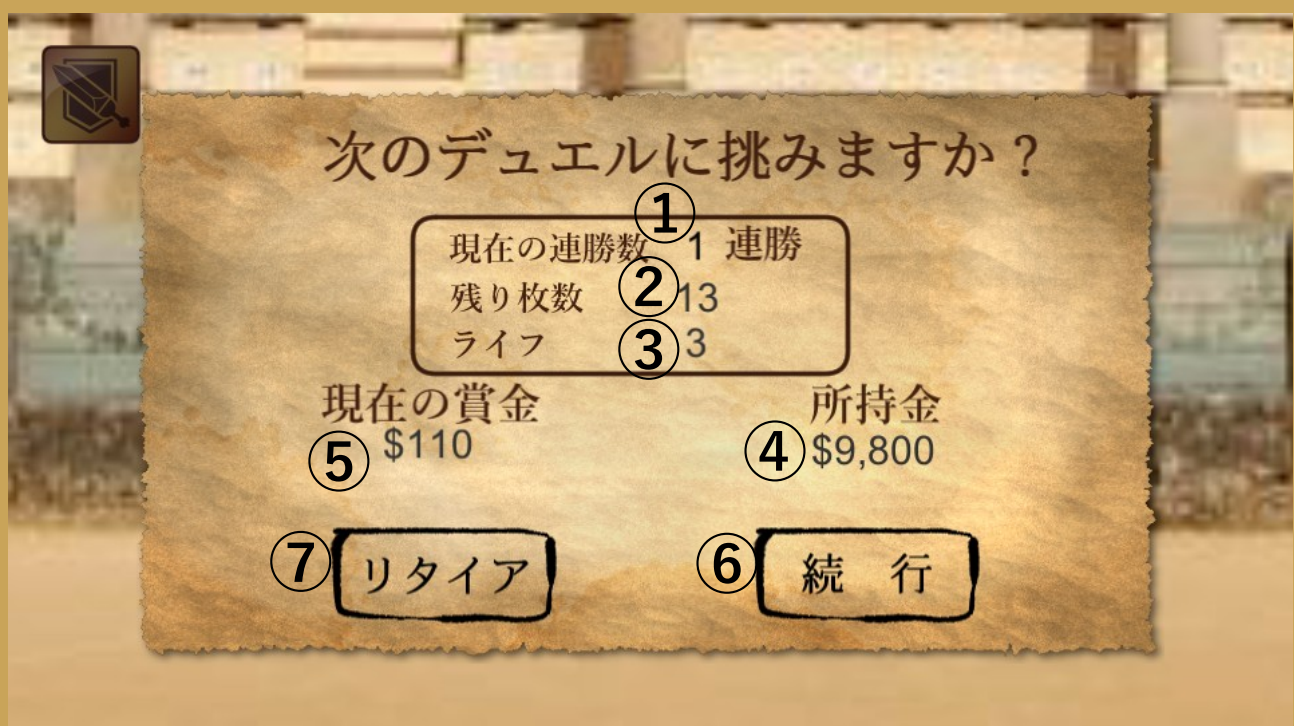
ここで **リタイア** を選択した場合にもらえる賞金です。

### ⑥続行ボタン

続行ボタンを押すことで、次の **デュエル** を開始します。

### ⑦リタイアボタン

リタイアボタンを押すことで、 **ペイバックウィンドウ** へ移行します。





## ペイバック

### ペイバックウィンドウについて

#### ①連勝数表示

今回のゲームでの連勝数を表示します。

#### ②賞金表示

今回のゲームで得た、賞金を表示します。

#### ③所持金表示

現在の所持金を表示します。

#### ④確認ボタン

確認ボタンを押すことで、ベットへ移行します。





# ゲーム終了メニュー

## 終了メニューについて

### ①ゲーム終了ボタン

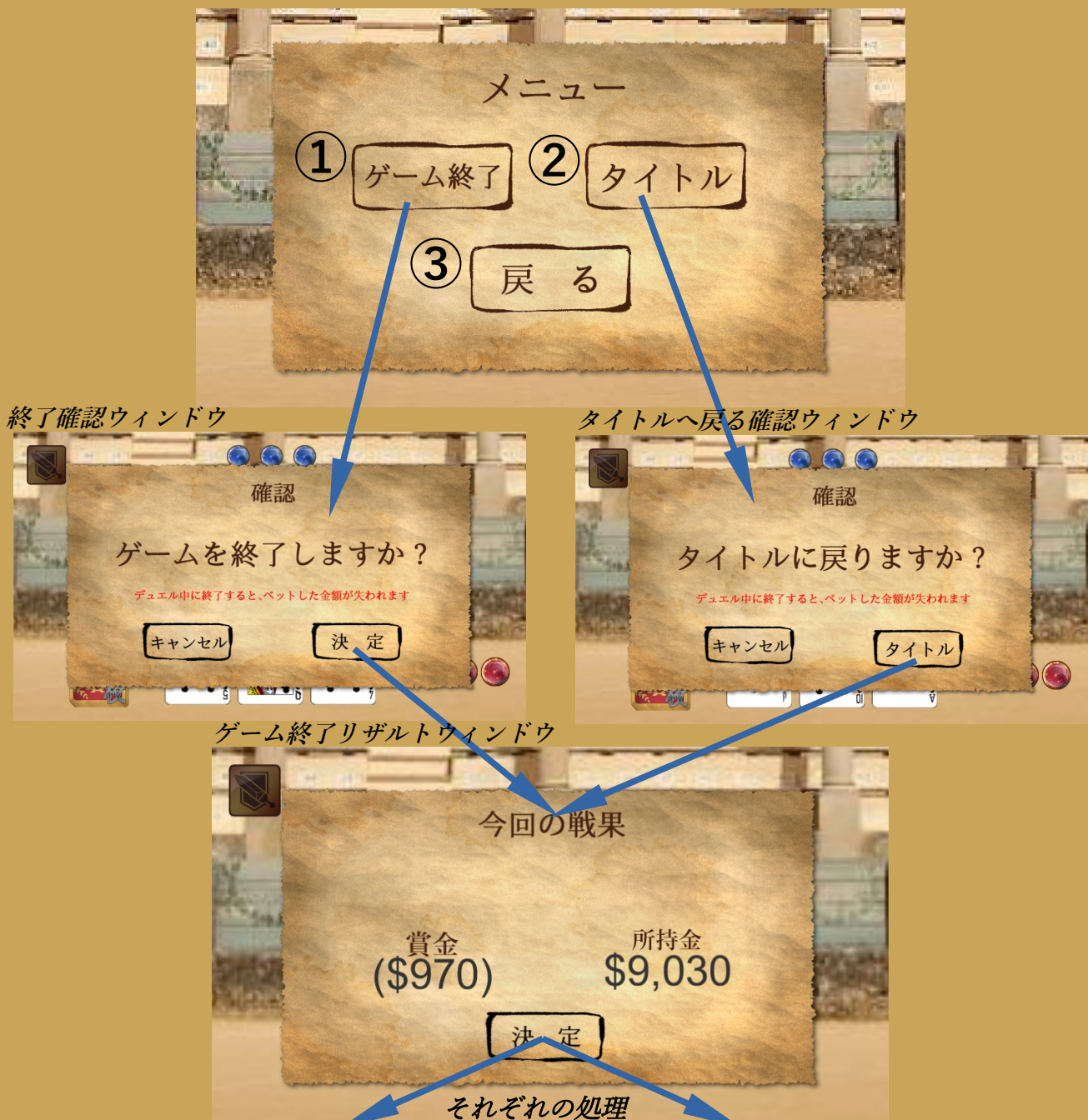
このボタンを押すことで、終了確認ウィンドウを表示します。

### ②タイトルへ戻るボタン

このボタンを押すことで、タイトルへ戻る確認ウィンドウを表示します。

### ③戻るボタン

ウィンドウを閉じ、戦闘画面へ戻ります。



# 遊び方

## 1.ベットする

ベット画面(5 ページ参照)にてベットする値を入力し、ロックをしたうえで、決定ボタンを押す。

決定ボタンが押されると、2.デュエル画面へ移行します。

連勝数に応じて、\*1 倍率が変わります。



## 2.デュエル (6 ページ参照)

① 使用するカードについて：

1 から 13 までの 1 つのスイート+ジョーカーを 1 人の山札として使います。



① デュエルについて：

剣闘士は 3 のライフポイントを持っています。このライフポイントを先に全て削った方がデュエルの勝者となります。この 3 ポイントの割り合いをデュエルは最大で 5 回行うことができ、この 5 回のデュエルをまとめて 1 ゲームと呼びます。



② 手札について：

デュエル開始時に山札から 3 枚ランダムにカードを引きます。これを手札とします。また、出せるカードがなくなると強制的に敗北となります。

③ ダメージの与え方について：

互いに手札からカードを 1 枚場にだし、\*2 数字の大きかった方が勝ちとなり、出された数字の差分だけ、勝った方が相手にダメージを与えます。これをアタックと呼びます。



アタック終了後に互いにライフポイントが残っている場合、山札からカードを 1 枚引き、もう 1 度アタックを行います。どちらかのライフポイントがなくなるまでこれを繰り返します。

使用したカードは破棄され、次のゲームまで使用できません。



#### ④ 連戦について：

デュエルに勝利すると、3.継続画面に移行し、連戦するか聞かれます。連戦する時には、**現在のライフポイントと未使用のカードを引き継ぎます。**

このため、5連勝を目指す場合は、使用するカードを吟味しましょう。

また、**リタイア**することで、現在の連勝数に応じた倍率がかかった金額が返ってきます。

#### \*1.特殊な倍率について：

- ・手札のカードが**2, 3, 4**になった場合

デュエル中に手札が2, 3, 4になった場合にデュエルに勝利すると、**現在の倍率が2倍**になります。この倍率は**次のデュエルには反映されません。**

**\$ × 2 倍**

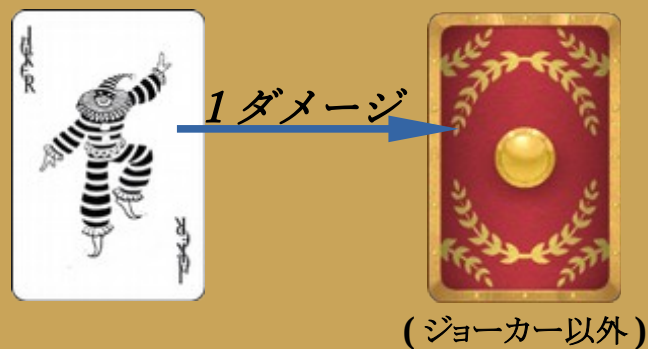
#### \*2.特殊なカード

- ・**ジョーカー**について

ジョーカーは**すべてのカードに対して勝利**することができます。

その場合、**与えるダメージは1**となります。

互いにジョーカーを出した場合は引き分けとなります。

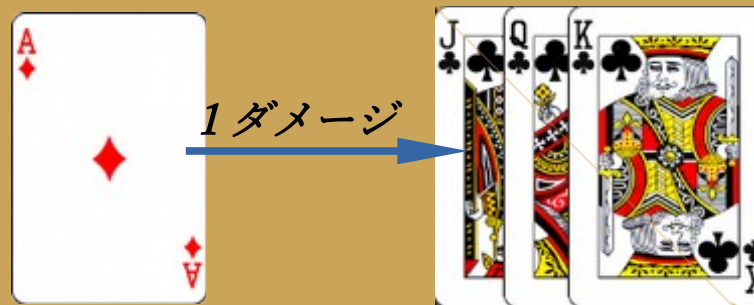




・エースについて

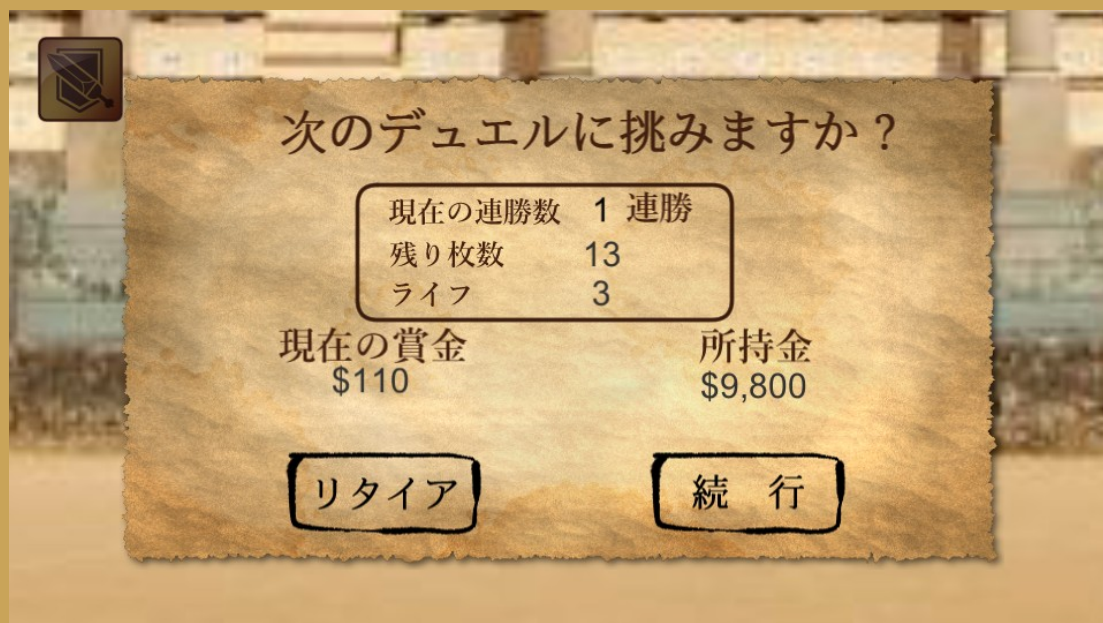
エースは J,Q,K に対して勝利することができます。

その場合は、与えるダメージは 1 となります。



### 3. 継続確認

デュエルに勝利すると(1~4 勝のときのみ)、継続確認画面(7 ページ参照)へ移行します。この画面では、現在のプレイヤーのライフ、残りカード枚数、連勝数等を確認できます。



これらの要素を元に考慮し、継続するか、リタイアするかを選択しましょう。

リタイアした場合は、4.ペイバックにて、これまでの勝利数に応じた倍率を掛けた金額を払戻します。

#### 4. ペイバック

1 ゲームが終了したときに来るペイバック画面(8 ページ参照)です。

リタイヤ、もしくは5連勝した場合に、**払戻し金額をここで所持金に加算します。**

確認ボタンを押すことで、1.ベット画面へ移行します。

