

# GANG POKER

ギャングポーカー / 協力型ポーカーゲーム

プレイ人数 3-6人 対象年齢 10才以上



みなさんは窃盗団「THE GANG (ザ・ギャング)」のメンバーです! 「THE GANG」の次のターゲットは厳重に守られた金庫に眠る金塊。金庫破りが成功するかは、みなさんがいかに連携できるかにかかっています!

ポーカーをプレイしてお互いの強さを予想し合ひましょう。予想が当たれば金塊をゲット! 失敗して警報を3回作動させてしまう前に、3つの金庫を破ることができればみなさんの勝ちです!

協力して華麗に金塊を盗みだしましょう!

# GANG POKER

ギャングポーカー / 協力型ポーカーゲーム

## ポーカー

「ギャングポーカー」のルールは「ポーカー」の「テキサスホールデム」のルールをベースにしています。テキサスホールデムのルールを既にご存知であれば、すぐにゲームを始められるでしょう。しかし、何度もテストプレイを行った結果、ポーカー初心者の方でも「ギャングポーカー」を簡単に楽しんでいただけることがわかりました！もちろん、このゲームを遊ぶ前に、テキサスホールデムの解説動画などを見ておくと役に立ちますが、テキサスホールデムのルールのすべてが「ギャングポーカー」に必要な訳ではありません。



## 協力ゲーム

「ギャングポーカー」は**協力ゲーム**です。他のプレイヤーは競争相手ではありません。全員が勝つか、負けるかです。他プレイヤーの手札の強さを正確に予想しなくては、ゲームに勝つことはできません。

**注意：通常のポーカーとは異なり、ブラフは絶対に禁止です！**

## コミュニケーション

「ギャングポーカー」の重要なルールとして、「**手札について自由に話してはいけない**」というものがあります。他のプレイヤーに自分の手札を見せたり、ヒントを言ったりすることは禁止です。また、自分の手札から他のプレイヤーの手札を予想できた場合も、その情報を公開することはできません。ただし、**チップ**を使って他のプレイヤーにヒントを伝えることはできます。各ラウンドで誰がどのチップを取るかの情報や、プレイヤー同士のチップのやりとりなどが手札のヒントになります。



**注意：このゲームの難易度はカードだけでなく、プレイヤーの人数によっても変わります。プレイヤーの人数が多ければ多いほど、ゲームは難しくなります。逆に、ポーカー経験者を含めて3人でプレイする場合、カードの配分によっては簡単すぎると感じるかもしれません。**

まず「基本ルール」でプレイしてみることをおすすめします。その後、プレイヤーの人数を変えたり、様々なゲームモード（「中級者向け」・「上級者向け」・「超上級者向け」）で難易度を調整したりして遊んでみましょう。

# 内容物

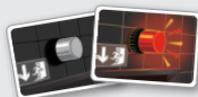
## カード 90枚



トランプ  
52枚



金庫カード  
3枚



警報カード  
3枚



遊び方カード  
役一覧カード  
各6枚



チャレンジカード  
10枚



スペシャリストカード  
10枚

## チップ 24枚



ラウンド1  
白チップ  
6枚  
(星1～6)



ラウンド2  
黄色チップ  
6枚  
(星1～6)



ラウンド3  
オレンジチップ  
6枚  
(星1～6)



ラウンド4  
赤チップ  
6枚  
(星1～6)

# ゲームの準備

「基本ルール」でプレイする場合、「チャレンジカード」と「スペシャリストカード」は**使用しません**。基本ルールに慣れたら、P.14から記載されている、より難しいゲームモード（「中級者向けルール」・「上級者向けルール」・「超上級者向けルール」）に挑戦してみましょう！

- ① 場の端に、「警報カード」3枚と「金庫カード」3枚を、灰色の面を表向きにして置きます。
- ② 各プレイヤーは「遊び方カード」と「役一覧カード」を1枚ずつ受け取ります。残ったカードは箱にしまえます。
- ③ プレイ人数より星の数が多い「チップ」を箱にしまえます。

例：4人でプレイする場合、各色の星1・2・3・4のチップを使用します。星5と6のチップは使用しないため、箱に戻します。

ゲームで使用するチップは色ごとに、場の端に明るい色の面を表向きにして置きます。暗い色の面は、基本ルールでは使いません。



## ゲームの概要

このゲームは、3～5回の「ギャングチャレンジ(1ゲーム)」があります。各ギャングチャレンジは4つの「ラウンド」で構成され、4ラウンド目の最後にギャングチャレンジが成功したかの判定を行います。ギャングチャレンジを先に3回成功すれば勝ち、3回失敗したら負けです。

# ゲームの詳細

## ギャングチャレンジ

各ギャングチャレンジは4つの「ラウンド」で構成されています。各ラウンドの詳細は以下の通りです。

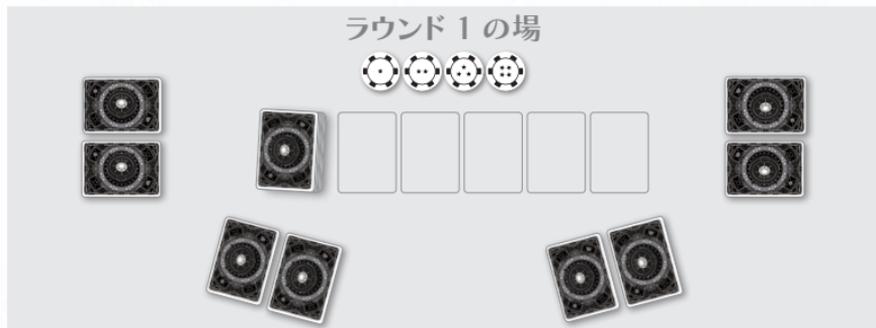
### ラウンド1〔プリフロップ〕

#### a) 各プレイヤーに2枚ずつカードを配る

52枚のトランプをシャッフルし、各プレイヤーに**2枚**ずつ裏向きで配ります。この2枚を「**ホールカード**」と呼びます。自分のホールカードはいつでも見ることができます。残りのカードは裏向きのままテーブルの中央に置き「**山札**」とします。その横にはカードを**5枚**並べられるスペースを用意します。後でこのスペースに並べるカードを「**コミュニティカード**」と呼びます。

#### b) 白チップを取る (=手札の強さの予想)

白チップをテーブルの中央に並べます。



それぞれのチップには星が描かれており、**星の数**がチップの強さを表します。このチップによって、他のプレイヤーに対して自分の**手札**（ホールカード+コミュニティカード）の強さの予想を伝えることができます。例えば、一番星の数が多いチップを取ることで「自分の手札が現在そのテーブルで一番強いと予想している」と他のプレイヤーに伝えることができます。逆に星1のチップを取った場合、そのプレイヤーは自分の手札が一番弱いと予想していることとなります。

チップは順番に取る必要はありません。以下のルールに従って、**各プレイヤーはチップを取ります**：

- チップが中央に置かれた後ならいつでも、好きなチップを1枚取って自分の前に置くことができます。テーブルの中央のチップだけでなく、すでに他のプレイヤーが取ったチップを取ってもかまいません。
- 同じ色のチップを2枚以上自分の前に置くことはできません。

- 自分の前にある現在のラウンドのチップを、**テーブルの中央に戻すこともできません**。他のプレイヤーの前にチップを置くことはできません。

プレイヤー全員が白チップを 1 枚自分の前に置いたらラウンド 1 は終了です。

### ラウンド 1 終了時



## ラウンド 2 [フロップ]

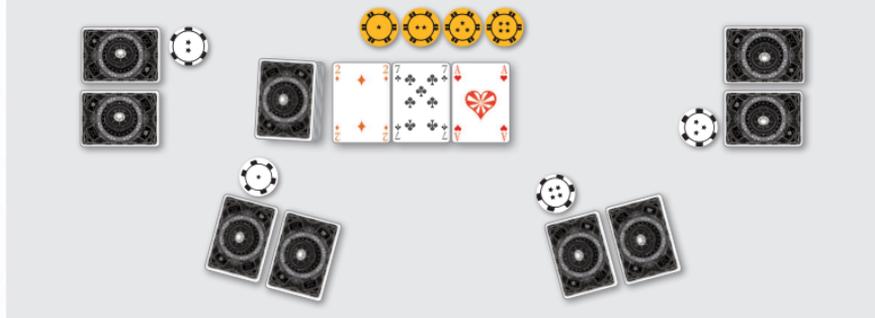
a) コミュニティカードを 3 枚めくる

プレイヤーの一人が山札からカードを 3 枚めくり、表向きにして山札の隣に並べます。この並べたカードをコミュニティカードと呼びます。

b) 黄色チップを取る (=途中予想)

黄色チップをテーブルの中央に並べます。

### ラウンド 2 の場



ラウンド 1 と同じように、今度は黄色チップを取ります。現在のラウンドより前のラウンドで使用したチップを取ることはできません。

取ったチップは、他のプレイヤーから見えるように自分の前に並べていきます。これにより、他のプレイヤーはあなたの手札の強さの変化が分かるようになります。

## ラウンド 2 終了時



## ラウンド 3 [ ターン ]

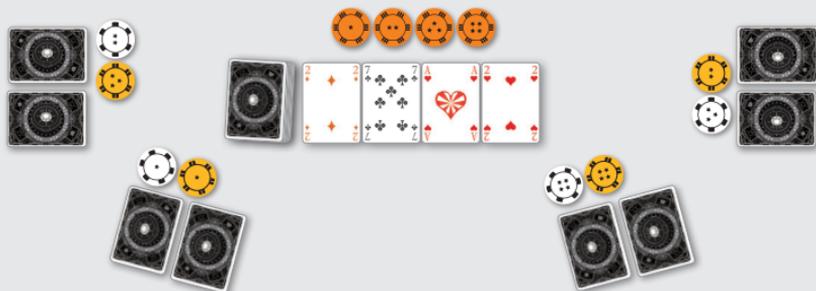
### a) コミュニティカードを 1 枚めくる

プレイヤーの一人が山札からカードを 1 枚めくり、前のラウンドでめくったコミュニティカード 3 枚の隣に表向きにして並べます。

### b) オレンジチップを取る (=途中予想)

オレンジチップをテーブルの中央に並べます。今までのラウンドと同じように、各プレイヤーはチップを取り、自分の前に並べます。

## ラウンド 3 の場



## ラウンド 3 終了時



## ラウンド4〔リバー〕

### a) コミュニティカードを1枚めくる

プレイヤーの一人が山札からカードを1枚めくり、今までにめくったコミュニティカード4枚の隣に表向きにして並べます。

### b) 赤チップを取る (=最終予想)

赤チップをテーブルの中央に並べます。今までのラウンドと同じように、各プレイヤーはチップを取り、自分の前に並べます。



ラウンド4終了後、**ショーダウン** (手札の公開) を行います。

## ショーダウン

さあ、手札の強さと予想が当たっているかを確認しましょう! 確認する必要があるチップは、ラウンド4で取った**赤チップのみ**です。

星1の赤チップを持っているプレイヤーから、弱いチップ順にホールカードを公開し、**自分のホールカードとコミュニティカードのうち5枚で作れる一番強い「役」**を宣言します。

### 順位の予想がすべて当たっていた場合

手札を公開していき、**役の強さの順が全員当たっていた場合**、「ギャングチャレンジ」は成功です!

1つ前のプレイヤーと同じ強さの役を宣言した場合も、順位の予想は当たっていることとなります(P.12 参照)。

「**金庫カード**」を1枚返し、**金色の面を表向き**にします。

### 順位の予想が1つでも外れていた場合

**予想が外れたプレイヤーが1人でもいた場合**、プレイヤーたちは順位の予想を外したことになります。この場合「ギャングチャレンジ」は失敗です。

「**警報カード**」を1枚返し、**赤色の面を表向き**にします。

これで今回の「ギャングチャレンジ」は終了です。次のギャングチャレンジをラウンド1から始めます。



金色の面を表向きにします



赤色の面を表向きにします

## ゲームの終了

以下のどちらかの状態になった時点で、ゲームは終了します。

- ・「**金庫カード**」を先に**3枚とも金色の面**にした時、プレイヤーたちの勝ちです。
- ・「**警報カード**」を先に**3枚とも赤色の面**にした時、プレイヤーたちの負けです。

## 役の強さ

自分の手札の強さを予想するためには、役の強さの順位をしっかりと理解しておくことが重要です。テキサスホールデムのルールを知っている方は、この項目を読み飛ばしても構いません。

**重要**: 手札の7枚のカード(ホールカード2枚+コミュニティカード5枚)のうち、**最も強い役となる5枚の組み合わせ**が、あなたの役になります。

役は10種類あり、種類ごとに強さの順位が付いています。役の強さの順位を確認したくなった際は、「役一覧カード」を参照してください。

役一覧と強さ	
ロイヤルフラッシュ	1
ストレートフラッシュ	2
フルハウス	3
フォーカード	4
フルハウス	5
ストレート	6
フラッシュ	7
ストレート	8
ワンペア	9
ワンペア	10
ハイロー	11

役一覧カード

## 各カードの強さ

最も強いカードはA(エース)で、次にK(キング)、Q(クイーン)、J(ジャック)と続きます。その後、数字のカードが10、9、8、7、6、5、4、3、2の順で続きます。**スート(スペード・ダイヤモンド・ハート・クラブ)**の違いはカードの強さには影響しません(例えば、スペードのAはハートのAと同じ強さです)。



弱

強

## 役一覧 (弱い順に掲載)



### ハイカード

役がない場合、最も強いカード1枚が「ハイカード」となります。複数のプレイヤーがハイカードの場合、より強いハイカードの方が勝ちとなります。複数のプレイヤーが同じハイカードの場合、最も強い**キッカー**(下の項目を参照)を比較し、より強い方が勝ちとなります。これらの強さが同じ場合、2番目に強いキッカーを比較します。これらも同じ場合、3番目に強いキッカー、最後は4番目に強いキッカーを比較します。

### キッカー

「キッカー」とは、ショーダウンの際に作った5枚のカードのうち、役の構成に含まれないカードのことです。役が4枚以下のカードで構成される場合、手札が5枚になるまで単独のカードが強い順にキッカーとして手札に組み込まれます。役が他のプレイヤーと同じ場合、キッカーの強さで比較する場合があります。



### ワンペア

同じ数字のカードが2枚揃うと「ワンペア」となります。複数のプレイヤーの役がワンペアの場合、より強いカードで構成している方が勝ちとなります。複数のプレイヤーが同じワンペアの場合、最も強いキッカーを比較します。これらの強さが同じ場合、2番目に強いキッカーを比較します。これらも同じ場合、最後に3番目に強いキッカーを比較します。



### ツーペア

ワンペアが2セット揃うと「ツーペア」となります。複数のプレイヤーの役がツーペアの場合、強い方のワンペアを比較し、より強いカードで構成している方が勝ちとなります。このワンペアの強さが同じ場合、弱い方のワンペアの強さを比較します。これも同じ場合、キッカーの強さを比較します。



### スリーカード

同じ数字のカードが3枚揃うと「スリーカード」となります。複数のプレイヤーの役がスリーカードの場合、より強いカードで構成している方が勝ちとなります。複数のプレイヤーが同じ強さのスリーカードの場合、最も強いキッカーを比較します。これも同じ場合、2番目に強いキッカーを比較します。



### ストレート

5枚のカードの数字が連続して揃うと「ストレート」となります。複数のプレイヤーの役がストレートの場合、ストレートを構成するカードのうち最も強いカードの強さを比較し、より強いカードの方が勝ちとなります。また、「A」は最も高い数字としても最も低い数字としても扱い、「A-2-3-4-5」が最も弱いストレートとなり、「10-J-Q-K-A」が最も強いストレートとなります。ただし、Aをまたいで数字を連続させること（「K-A-2-3-4」など）はできません。



### フラッシュ

5枚のカードが同じスート（スペード・ダイヤモンド・ハート・クラブ）で揃うと「フラッシュ」となります。複数のプレイヤーの役がフラッシュの場合、フラッシュを構成するカードのうち最も強いカードの強さを比較し、より強い方が勝ちとなります。これも同じ場合、2番目に強いカードを比較します。これも同じ場合、3番目、4番目、最後に5番目と比較していきます。



### フルハウス

ワンペアとスリーカードが1つつ揃うと「フルハウス」となります。複数のプレイヤーの役がフルハウスの場合、スリーカードの強さを比較し、より強いカードで構成している方が勝ちとなります。スリーカードの強さが同じ場合、ワンペアの強さを比較します。



### フォーカード

同じ数字のカードが4枚揃うと「フォーカード」となります。複数のプレイヤーの役がフォーカードの場合、より強いカードで構成している方が勝ちとなります。複数のプレイヤーが同じ強さのフォーカードの場合、キッカーを比較します。

## 7 8 9 10 J ストレートフラッシュ

ストレートかつフラッシュでカードが揃うと「ストレートフラッシュ」となります。複数のプレイヤーの役がストレートフラッシュの場合、ストレートフラッシュを構成するカードのうち最も強いカードの強さを比較し、より強いカードの方が勝ちとなります。

## 10 J Q K A ロイヤルフラッシュ

ストレートフラッシュが「10-J-Q-K-A」で揃うと「ロイヤルフラッシュ」となります。ロイヤルフラッシュは、最も強い役となります。

### 引き分けになる場合

キッカーカードも含めて、複数のプレイヤーの役の強さが同じになることがあります。例えば、複数のプレイヤーにとって、自分のホールカードを含まない、コミュニティカード5枚でできるカードの組み合わせが一番強い場合などが考えられます。この場合、そのプレイヤーたちの役の強さは同じとなるため、「引き分け」になります。引き分けのプレイヤー同士は、その中でどの強さの赤チップを取っていても「予想が当たっていた」こととなります。

#### 例：プレイヤー4人の場合

クレイド



ボニー



アルセーヌ

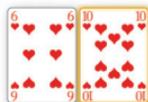


ダニー

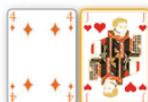
アルセーヌは **2-2-A-10-7** の手札と星 1 の赤チップを持っています



ボニーは **2-2-A-10-7** の手札と星 2 の赤チップを持っています



クライドは **2-2-A-J-7** の手札と星 3 の赤チップを持っています



ダニーは **A-A-A-2-2** の手札と星 4 の赤チップを持っています



ダニーの役は「フルハウス」です。他の 3 人の役は「2」の「ワンペア」でした。次に、アルセーヌ、ボニー、クライドの 3 人で一番高いキッカーカードを比べますが、これは 3 人ともコミュニティカードの「A」です。3 人とも A を持っているので、2 番目に高いキッカーカードを比べます。

アルセーヌとボニーはホールカードの「10」、クライドはホームカードの「J」です。クライドはアルセーヌとボニーより強い手札を持っており、星 3 のチップを取っているので予想が当たりました。

アルセーヌとボニーは全く同じ手札を持っており、引き分けです。二人の選んだチップは両方とも正しい順位とみなします（どちらが星 2 のチップ、星 1 のチップを持っていたかは関係ありません）。

ダニーは一番強い役で星 4 のチップを取っている所以、順位の予想が当たっています。

全員の順位の予想が正解だったので、金庫カードを金色の面に返すことができます。

## 注意

自分のホールカードに関する情報を他のプレイヤーに伝えてはいけません。他のプレイヤーのホールカードは、公開されている情報だけに頼りに予想します。

## 中級者向けルール

基本ルールである程度遊んだら、**チャレンジカード**や**スペシャリストカード**を追加して遊んでみましょう。これらにより、ルールを変更したり、「ギャングチャレンジ」のバリエーションを増やしたりすることができます。



チャレンジ  
カード  
(裏面)



スペシャ  
リスト  
カード  
(裏面)

チャレンジカードとスペシャリストカードの右上には、それぞれ**1～10**の番号が書かれています。その数字の順番通りに各カードを重ねて、裏向きのまま場に置き2つの山札を作ります。**各山札の一番上が1のカードになる**ように重ねてください。

1回目のギャングチャレンジは、通常通りプレイします。2回目以降は、直前のギャングチャレンジの結果に応じて、スペシャリストカードやチャレンジカードを引きます。

### <ギャングチャレンジに成功した場合→チャレンジカードを引く>

ギャングチャレンジに**成功**した(金庫カードを金色の面に返した)場合、次のギャングチャレンジはチャレンジカードによって難度が上がります。

**次のギャングチャレンジを開始する前に、チャレンジカードの山札の一番上からカードを1枚引きます。**このチャレンジカードを表にしてテーブルの中央に置き、効果を読み上げます。この効果が**次のギャングチャレンジに適用**されます。



**次のギャングチャレンジの終了後に、このチャレンジカードを山札の一番下に戻します。**チャレンジカードの効果が適用されるのは、**カードを引いた直後のギャングチャレンジ**だけです!

各チャレンジカードの効果は、ルールブックのP.16～17を参照してください。

### <ギャングチャレンジに失敗した場合→スペシャリストカードを引く>

ギャングチャレンジに**失敗**した(警報カードを赤色の面に返した)場合、次のギャングチャレンジはスペシャリストカードによって難度が下がります。

**次のギャングチャレンジを開始する前に、スペシャリストカードの山札の一番上からカードを1枚引きます。**このスペシャリストカードを表にしてテーブルの中央に置き、効果を読み上げます。この効果が**次のギャングチャレンジに適用**されます。



スペシャリストカードには、**ラウンド1から自動的に効果を適用するもの**と、**ショーダウンが開始するまでの任意のタイミングで使用できるもの**があります。

任意のタイミングで使用するスペシャリストカードは、どのタイミングで誰が使うかを全員で話し合って決めます。誰かがスペシャリストカードの使用を提案して他のプレイヤーが同意すればカードを使用することができます。また、必要がなければ

使用しなくても構いません。

**次のギャングチャレンジの終了後に、使用したかどうかにかかわらず、このスペシャリストカードを山札の一番下に戻します。** スペシャリストカードの効果が適用されるのは、**カードを引いた直後のギャングチャレンジ**だけです！

各スペシャリストカードの効果は、ルールブックの P.18～19 を参照してください。

**ギャングチャレンジが終了するたびに、この手順を繰り返します。**つまり、2 回目以降のギャングチャレンジからは、**チャレンジカードかスペシャリストカードのどちらか 1 枚の効果が適用されます。**

**注意:** スペシャリストカードやチャレンジカードが一巡するまで、カードの順番を変更しないでください。カードを全種類引くまで、その山札でプレイします。1 番のカードに戻ったら山札をシャッフルしてください。それ以降のカードの順番はランダムになります。

## 上級者向けルール

「上級者向けルール」は「中級者向けルール」に加えて、以下の変更があります。

- チャレンジカードの山札から「**1. 抜け道**」を取り除きます。
- 最初のギャングチャレンジの開始時に、ランダムにチャレンジカードを 1 枚公開します。このチャレンジカードはゲーム中ずっと（すべてのギャングチャレンジで）効果を発揮します！つまり、2 回目のギャングチャレンジからは、**2 枚のカード**（チャレンジカード 2 枚かチャレンジカード 1 枚とスペシャリストカード 1 枚）の**効果が適用されます。**

## 超上級者向けルール

「超上級者向けルール」は「中級者向けルール」に加えて、以下の変更があります。

- チャレンジカードの山札から「**1. 抜け道**」を取り除きます。
- **警報カードを 1 枚減らし、2 枚にします。**超上級者向けでは、**ギャングチャレンジに 2 回失敗した時点でゲーム終了**です。
- このルールでは**スペシャリストカードは使用しません。**
- 最初のギャングチャレンジの開始時に、ランダムにチャレンジカードを 2 枚公開します。この 2 枚は最初のギャングチャレンジに対して有効です。ギャングチャレンジが終わるたびに、2 枚のうち番号が小さい方のカードを捨て、新しく山札からカードを 1 枚引きます。つまり、**常に 2 枚のチャレンジカードの効果が適用されます。**

# 作者



**ジョン・クーバー (John Cooper)** は元 NASA のエンジニアです。妻と愛犬とともにメリーランド州グリーンベルトに住んでいます。

**コーリー・ヒース (Kory Heath) (2024 年没)** はソフトウェア・エンジニアで、数年おきにいろいろな都市を転々としていました。2000 年にはメリーランド州グリーンベルトに移り住み、ジョン・クーバーとボードゲームを開発しました。

二人は友人たちとともに「Zendo」、「Homeworlds」、「Blockers」など、多くのゲームを開発しました。

「ギャングボーカー」は、二人が一緒に開発した最後のゲームとなりました。

作者と KOSMOS は、テストプレイとルール確認に携わってくださったすべての人々に感謝を表します。

Special thanks from the authors go to: Gina Mai Denn, Stephen Glenn, Dominic Crapuchettes, Dave Chalker, Lill Becker, Tim Howe, Janet Morton, Sleevs @Gangstagrass, Leah Kanach, The Benders, Manoj Choudhary, Amanda & Matt Adams, Brett Myers, Greg Frock, Ralph Querfurth, Tobias Gayer and Wolfgang Lüdtk.

Special thanks from the editors go to: John Cooper, Kory Heath, Christian Fiore & Team, Arnd Fischer, Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtk, Christian Sachseneder, Michael Sieber-Baskal, Kilian Vosse, Laura Wimmer and the playtesters at the game meetup in Rotenburg.

**Authors :** John Cooper & Kory Heath

**Illustration & Graphics :** Fiore GmbH

**Technical Product development :** Carsten Engel

**Editing :** Ralph Querfurth, Tobias Gayer

© 2024 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE

Art.-Nr. 683887

© 2025 GP Inc. Japan. All Rights Reserved. Product is manufactured and distributed by GP Inc.

Tokyo, Japan, under license from Kosmos Verlag, Germany.



株式会社 **ジーピー**

〒169-0075

東京都新宿区高田馬場 1-28-18 和光ビル 606

TEL 03-6273-9245 MAIL mail@gp-inc.jp

All rights reserved.

MADE IN CHINA