

# 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



みなさんは強盗団「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銀行に眠る金塊。強盗が成功するかは、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、すぐにゲームに入れると思います。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ビデオなどを見ておくと役に立ちます（ただ、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が推測できた場合も、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

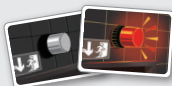
## カード 90枚



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



ラウンド2  
黄色チップ  
6枚





ラウンド3  
オレンジチップ  
6枚



ラウンド4  
赤チップ  
6枚

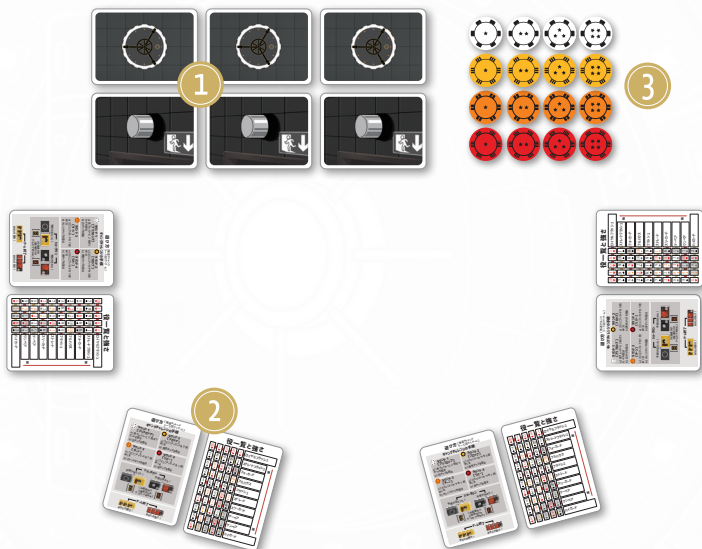
# ゲームの準備

「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」・「上級者向け」・「超上級者向け」)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、必要なのは各色の星1・2・3・4のチップです。星5と6のチップは箱に戻します。

他のチップは色で分けて、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

1ゲームで、3～5回の「ギャングチャレンジ」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。

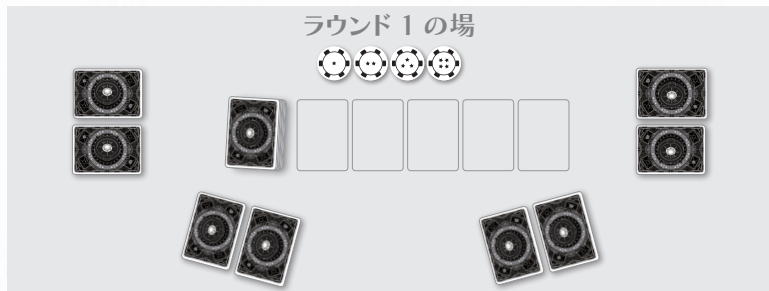
### ラウンド1〔プリフロップ〕

#### 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

**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。チップは、**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 の終了



## ラウンド 2〔フロップ〕

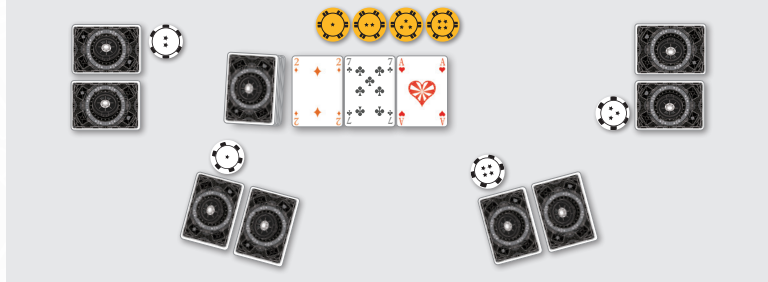
a) コミュニティカードを 3 枚めくる

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横に並べます。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

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。前のラウンドの白チップは取ってはいけません。

取ったチップは、他のプレイヤーに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 の終了



## 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。

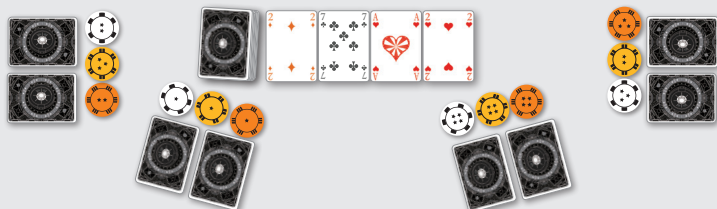
### b) オレンジチップを取る

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 の終了



## 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

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、チップと手札の結果を確認しましょう！ 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。

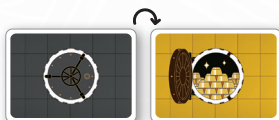
星1の赤チップを持っているプレイヤーから、星の数が少ない順でホールカードを公開し、**自分のホールカードとコミュニティカードのうち5枚で作れる一番強い「役」**を宣言します。



### 順位の予想がすべてであった場合

もし手札を公開した順と、「役」の弱さの順がすべてであった場合、「ギャングチャレンジ」は成功です！

「金庫カード」を1枚裏返し、金色の面を表向きにします。

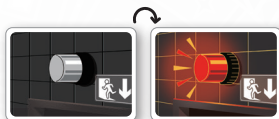


金色の面を表向きにします

### 順位の予想が1つでも間違っていた場合

もし前の人よりも弱い役を公開したプレイヤーがいた場合、プレイヤーたちは順位の予想を間違えたこととなります。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枚裏返し、赤色の面を表向きにします。



赤色の面を表向きにします

これでこの「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。

## ゲームの終了

以下のどちらかが起きたらゲームは終了です。

- ・3枚の「金庫カード」をすべて金色の面に返した場合、プレイヤーたちの勝ちです。
- ・3枚の「警報カード」をすべて赤い面に返した場合、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測するためには、以下の「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）の中から、**5枚**のカードを選んで**最も強い「役」**を作りましょう！

「役」は10種類あり、強さの順番がランク付けされています。「役」の強さの順位については、「役一覧」カードを参照してください。

Ränge der Kartenkombinationen	
Royal Flush	1
Strahlen Flush	2
Wählig	3
Full House	4
Flush	5
Strahl	6
Drilling	7
Small Pairs	8
Ein Paar	9
Keine Kombination	10

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)の強さを比較し、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構成した5枚のカードのうち、手札の組み合わせに含まれないカードのことです。5枚未満のカードで構成される役は、手札が5枚になるまで単独のカードが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、最も強いキッカーの強さを比較します。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つ揃うと「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。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スリーカードの場合、最も強いキッカーの強さを比較します。これらが同じ場合、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。これらの強さが同じ場合、2番目に強いカードを比較します。これらも同じ場合、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つずつ揃うと「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フォーカードの場合、キッカーの強さを比較します。

## 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手札の組み合わせが全く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のため、「引き分け」になります。

#### 例：プレイヤー4人の場合

クレイド



ボニー

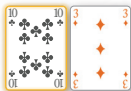


アルセーヌ

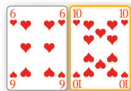


ダニー

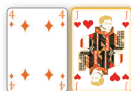
アルセーヌは **2-2-A-10-7** の手札と星 1 の赤チップを持っています



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

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 を持っているため、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ため、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）。



全員の順位の予想が正解だったので、金庫のカードを金色の面に裏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を頼りに推測します。

## 中級者向け

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  とスペシャリストカード  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、基本ゲームと同じようにプレイします。各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>

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できた）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しくなります。

**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、内容を読み上げます。



この**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。**この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については、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>

ギャングチャレンジに**失敗**した（警報カードが赤色の面になった）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、内容を読み上げます。



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う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ることができます。誰かがスペシャリストカードの使用を提案して他の人が同意すればカードを使うことができます。

このギャングチャレンジの終了後に、使っ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。この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については、ルールブックの P.18 ~ 19 ページ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 回目で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**。

**ヒント**：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。カード全種類を引くまで、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

「上級者向け」は「中級者向け」のルールに加えて、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（このルールでは使用しません）。
- ゲームの開始時に、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このゲーム中ずっと（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

「超上級者向け」は「中級者向け」のルールに加えて、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（このルールでは使用しません）。
- **3 枚の警報カードを 1 枚減らします**。超上級者向けでは、**2 回ギャングチャレンジに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いません**。
- ゲームの開始時に、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)** は現職のソフトウェア・エンジニアです。一人暮らしで、数年おきにいろいろな都市を転々としていましたが、2000年にジョン・クーバーとボードゲームを開発するため、メリーランド州グリーンベルトに移り住みました。

23年経った今も、二人は一緒にゲームを開発し続けています 😊。最新作の「ギャングボーカー」をはじめ、友人たちとともに「Zendo」、「Homeworlds」、「Blockers」などのゲームを開発しています。

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 Lüdtkе.

Special thanks from the editors go to: John Cooper, Kory Heath, Christian Fiore & Team, Arnd Fischer, Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtkе, 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

© 2025 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B06

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

All rights reserved.

MADE IN CHINA