

シシアのルール

親と子に分かれてガメルを賭け、ダイスを振りあって出目や役を比べるギャンブルです。現実世界の「チンチロリン」と同じルールですが、ハウスルールが多いので、一応今回のシナリオで使ったルールをここに記しておきます。

基本的な流れ

1. 子が賭け金を決めます。
2. 親がダイスを振って『出目』を決めます。
3. 子がダイスを振って『出目』を決めます。
4. 親と子で『出目』を比較して勝者を決めます。勝者は敗者から賭け金をもらいます。

以上の繰り返しです。今回は、賭け金の上限は1回の勝負で100ガメルです。下限は1ガメルです。

【出目（でめ）】について

3d6 を振って、2つのダイスが同じ目になったら、残りのひとつが『出目』になります。

(例1) 3d6 が 2,4,2 だったら、出目は『4』

(例2) 3d6 が 3,6,6 だったら、出目は『3』

3d6 を振って、ダイス目がバラバラだったら『目なし』となります。

目なしの場合のみ、3回まで振り直せます。

出目を親と子で比較して、大きい方が勝ちになります。

同点の場合、引き分けとなります。賭け金は元に戻します。

出目が6の場合、確定で勝ちとなります。(親が出目6の場合、子はダイスを振る権利がありません)

出目が1の場合、確定で負けとなります。(親が出目1の場合、子はダイスを振らずして勝ちです)

3回振って目なしの場合、確定で負けとなります。(親が目なしの場合、子はダイスを振らずして勝ちです)

【特殊役】について

3d6 を振って、3つのダイスがすべて同じ目になったら確定で勝ちです。

特に 1,1,1 (いちぞろ) の場合は賭け金の 3 倍がもらえます。

特に 5,5,5 (ごぞろ) の場合は賭け金の 2 倍がもらえます。

3d6 を振って、4,5,6 の組み合わせ (順番は問いません) が出た場合、確定で勝ちです。

これを「しごろ」と呼びます。賭け金の 2 倍がもらえます。

3d6 を振って、1,2,3 の組み合わせ (順番は問いません) が出た場合、確定で負けです。

これを「ひふみ」と呼びます。負けた方が賭け金の 2 倍を払います。

今回は、親はライザで固定、プレイヤーキャラクターは子です。