

Caribbean Stud Poker

カリビアンスタッドポーカー

配当率	プログレッシブジャックポットの配当率		フォー・オブ・ア・カインド	500倍	
	ロイヤルフラッシュ	ジャックポットの100%	フルハウス	100倍	
	ストレートフラッシュ	ジャックポットの10%	フラッシュ	50倍	
ワンペア以下	1倍	ストレート	4倍	フラッシュ	20倍
ツーペア	2倍	フルハウス	5倍	ストレートフラッシュ	50倍
スリー・オブ・ア・カインド	3倍	フォー・オブ・ア・カインド	20倍	ロイヤルフラッシュ	100倍

<遊び方>
カリビアンスタッドポーカーは、プレイヤー同士ではなくプレイヤーとディーラーとが1対1で勝負するゲームです。大量の積立金(ジャックポット)の獲得に挑戦するプログレッシブジャックポットに賭けることもできます。

- カードを配る前に、プレイヤーは賭け金「アンティ」(参加料)を置くことでゲームに参加することができます。また、プログレッシブジャックポットに追加の賭け金を置くこともできます。
- ジャックポットの賭け金はゲームから独立しています。ただし、プレイヤーはジャックポットに参加するためには「アンティ」に賭け金を置かなければなりません。
- 各プレイヤーとディーラーにカードが5枚ずつ(裏向きで)配られます。(ディーラーの最後のカードは表向き)
- プレイヤーは自分のカードを見てベット(賭ける)するかフォールド(勝負を降りる)するかを選びます。プレイヤーは自分のカードを見ている間、話したりコミュニケーションを取ったりしてはいけません。
- 自分の手札がディーラーの手札より強いと思ったら、元の賭け金の2倍の額を追加で賭けます(ベットします)。
- 今の手札では勝負したくないと思ったら、テーブルにカードを裏向きで置いてフォールドします。ディーラーはそのカードと「アンティ」の賭け金を没収します。
- ディーラーがクオリファイ(ディーラーの手札にAとKが含まれている、又は役が成立している)していない場合、プレイヤーに「アンティ」の賭け金と同額の配当が支払われ、全てのベットはスタンドオフ(引き分け)となります。その後、ディーラーはプレイヤーがボーナス又はジャックポットを得たかどうかを確認します。
- ディーラーがクオリファイして自分の手札がディーラーより強い場合、ベットに対して役に対応する配当が支払われ(表を参照)、「アンティ」に対して同額の配当が支払われます。
- ディーラーの手札が自分の手札より強い場合、ディーラーは「ベット」と「アンティ」の両方を没収します。
- ジャックポットの配当は、「ベット」と「アンティ」の支払いを終えた後に支払われます。(ルール7、8、9に基づくプログレッシブジャックポットの配当を参照して下さい)。

Baccarat / Super Six

バカラ・スーパーシックス

<遊び方>
「バンカー (banker)」と、「プレイヤー (player)」どちらが勝つかを参加者が予想して賭けるゲームです。カードは、1~9が文字通りの点数、10~13のカードは0点で数えます。2枚もしくは3枚のカードを引き、合計点数の下一桁の数字が、9に近い方が勝ちです。参加者は勝敗を予想してチップをプレイヤーサイド・バンカーサイド・タイ(引き分け)・ペア(2枚カードが同じ)の位置に置きます。

- プレイヤーサイド・バンカーサイド双方に2枚ずつカードが配られます。
- 最初の2枚で、どちらかが8点または9点の場合、「ナチュラル」といい、点数の多い方が勝利となります。
- 最初の2枚で、プレイヤーサイド・バンカーサイド双方が6点または7点の場合もタイでゲーム終了となります。

以上の条件に当てはまらない場合の判断は以下のようになります。

<バンカーの3枚目のカードに関する条件>

・バンカーが0、1、2点の場合、バンカーはもう1枚引きます。

・バンカーが6点又は8点でプレイヤーが6点又は7点の場合、バンカーはスタンド(カードを引かないこと)します。

・バンカーが7、8、9点の場合もバンカーはスタンドします。

・下記の条件に当てはまる場合もバンカーは、もう1枚カードを引きます。

バンカーの点数	プレイヤーの3枚目のカード
3	8以外
4	2, 3, 4, 5, 6 or 7
5	4, 5, 6 or 7
6	6 or 7

3枚目カード追加に関する条件一覧	バンカーの最初2枚のカード合計(下一桁)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
プレイヤーの最初2枚のカード合計(下一桁)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	プレイヤーに1枚追加。	プレイヤーに1枚追加。	プレイヤーに1枚追加。	プレイヤーに1枚追加。	プレイヤーに1枚追加。	プレイヤーに1枚追加。	プレイヤーに1枚追加。	プレイヤーに1枚追加。	プレイヤーに1枚追加。	プレイヤーに1枚追加。
	両方に1枚追加	両方に1枚追加	両方に1枚追加	両方に1枚追加	両方に1枚追加	両方に1枚追加	両方に1枚追加	両方に1枚追加	両方に1枚追加	両方に1枚追加
	バンカーのみ1枚追加	バンカーのみ1枚追加	バンカーのみ1枚追加	バンカーのみ1枚追加	バンカーのみ1枚追加	バンカーのみ1枚追加	バンカーのみ1枚追加	バンカーのみ1枚追加	バンカーのみ1枚追加	バンカーのみ1枚追加
	プレイヤーの勝利	プレイヤーの勝利	プレイヤーの勝利	プレイヤーの勝利	プレイヤーの勝利	プレイヤーの勝利	プレイヤーの勝利	プレイヤーの勝利	プレイヤーの勝利	プレイヤーの勝利
	引分け	引分け	引分け	引分け	引分け	引分け	引分け	引分け	引分け	引分け

- <配当>**
- プレイヤーサイドにチップを置いた場合、置いたチップと同額のチップが配当されます。
 - バンカーサイドにチップを置いた場合、置いたチップから5%コミッション(手数料)を引いた配当がされます。
 - タイにチップを置いた場合、置いたチップの8倍が配当されます。
 - ペアにチップを置いた場合、置いたチップの11倍が配当されます。

※詳細はお近くのスタッフまでお尋ねください。

<スーパーシックス(ノーコミッションバカラ)>
基本的なルールは「バカラ」と同じですが、バンカーサイドで勝ってもプレイヤーサイドで勝ってもコミッションはありません。その代り、バンカーサイドが合計点数「6」で勝った場合のみ、配当が半分になります。

Sic Bo

シック・ポー

<遊び方>
シック・ポーはドーム状のカバーの中で回された3つのサイコロの出目を予想するゲームです。

- ディーラーがサイコロを振ります。サイコロが振られた後、プレイヤーは賭け金を置きます。
- ディーラーが「ノーモアベット」と宣言し、ドーム状のカバーを取り除きます。
- 結果を公表した後、プレイヤーが当たりとなった賭けと配当を確認できるようにテーブルがライトアップされます。

【チップの配当】

SMALL、BIG Odd(奇数)、Even(偶数)	1倍	3つとも指定した同じ目	180倍	サイコロの出目の合計	4又は17	60倍
サイコロの目を1つ指定		3つのうち2つが指定した同じ目	10倍		5又は16	30倍
サイコロ1つが当たり	1倍	3つとも同じ目	30倍		6又は15	18倍
サイコロ2つが当たり	2倍	2つの数字の組み合わせ	5倍		7又は14	12倍
サイコロ3つが当たり	3倍	4つの数字の組み合わせ	7倍		8又は13	8倍
		3つの単独数字の組み合わせ	30倍		9又は12	7倍
		2つの指定目と単独数字の組み合わせ	60倍		10又は11	6倍

1 WINS 60	ODD	SPECIFIC DOUBLE WINS 10	EVEN
112 113 114 115 116		1 WINS 180	
221 223 224 225 226	SMALL 小 4 TO 10	ANY TRIPLE 1 WINS 30	BIG 大 11 TO 17
331 332 334 335 336			
441 442 443 445 446			
551 552 553 554 556	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17		
661 662 663 664 665			
1 WINS 30			
123 124 125 126 134			
135 136 145 146 156	1 2 3 4 2 3 4 5 2 3 5 6 3 4 5 6		
234 235 236 245 246	ONE TWO THREE FOUR FIVE SIX		
256 345 346 356 456	1 TO 1 ON ONE DIE 2 TO 1 ON TWO DICE 3 TO 1 ON THREE DICE		

Roulette

ルーレット

<遊び方>
このゲームの目的は、ボールが入る場所を当てることです。ルーレットのテーブルでは通常、賭け金の最低額と最高額が設定されており、プレイヤーを区別するため様々な色のチップが使用されます。

- 自分が選んだ数字又は数字の組み合わせの上にチップを置きます。
※チップを置きたい場所に届かない場合、ディーラーに頼んで希望する場所に自分の賭け金を置いてもらいます。ただし、プレイヤーは責任をもって賭け金が正しく置かれることを確認しなければなりません。
- ディーラーはボールを転がし、ルーレットをボールとは反対の方向に回します。
ディーラーが「ノーモアベット」と宣言するまで、賭け金を置き続けることができます。
- ボールが数字に入った後、ディーラーはその数字を宣言しその当たり数字の上にマーカーを置いて勝敗が決まります。

◎インサイドの賭け

数字1つ(ストレートアップ) …35倍
数字2つ(スプリット) …17倍
数字3つ(ストリート) …11倍
数字4つ(コーナー) …8倍
数字6つ(シックスライン) …5倍

◎アウトサイドの賭け

コラム(1列) …2倍
ダズン12数字 …2倍
赤か黒 …1倍
Even(偶数)かOdd(奇数) …1倍
Low(1-18)かHigh(19-36) …1倍

Money Wheel

マネーホイール

<遊び方>
マネー・ホイールは、直径約1.5メートルの円盤を回転させ、どこに止まるかを予想するゲームです。円盤の外周は、スポーク又は杭によって52の区画に等分割され、レイアウト上のベッティングエリアに対応したシンボルが各区画に表示されています。スキルを必要としない誰でもできる運任せのシンプルなゲームです。

- 当たりを予想してシンボルの上に賭け金を置きます。好きなだけ多くのシンボルの上に賭けることができます。
- ディーラーが「ノーモアベット」と宣言し、円盤を回します。
- 予想が当たれば、止まった場所の倍率に応じた配当が行われます。ハズレたらチップは没収となります。

配当率	ジブニー			サンバギータ		
	区画数	配当	区画数	配当	区画数	配当
	ニール・ハット	23倍	2区画	23倍	8区画	5倍
	ソレア・ロゴ(赤)	47倍	1区画	47倍	12区画	3倍
	ソレア・ロゴ(黄)	47倍	1区画	47倍	24区画	1倍

Casino Manners

カジノでのマナーについて

- ◆禁止事項◆**
- ◎カジノ内での撮影
カジノ内ではデジカメや携帯電話、スマートフォンなどで撮影することはできません。
 - ◎年齢制限
21歳未満のお客様のご入場及びご遊技は禁止されています。
 - ◎ゲームテーブルでのマナー
不正行為防止のため、ゲームテーブルにバッグや持ち物を置くことは禁止されています。
- ◆遊技開始までの流れ◆**
- テーブル毎に最低賭け金額が設定されていますので、まずは自分が遊びたいテーブルを選びます。
 - テーブルが満席の場合は、プレイをしている人の後ろで席が空くまでゲームを見ながら待ちます。但し、席が空かない場合は立ったままプレイ可能な場合がありますのでディーラーにご確認下さい。
 - 席に着いたら、フィリピンペソをチップに交換します。(チップは交換所でも交換できます。) テーブルで交換の際は、現金をテーブルの上に置いてください。
現金確認後ディーラーがチップに交換致します。不正行為防止の為、現金の手渡しはご遠慮ください。
 - ゲームを終了する場合はディーラーにゲーム終了の意思を伝え、所定の場所にてチップを換金します。
※その他ルールにおける疑問点はお近くのスタッフ及び各テーブルのディーラーにお尋ねください。
- ◆各種サービス◆**
- ◎ドリンク無料サービス
プレイ中の方は、水、ビール、ワイン、コニャック、マンゴージュース、アップルジュース、エナジードリンク、コーヒー、アイステイー、ホットティー等のドリンクを無料でお楽しみいただけます。(メニューは変更になる場合もございます。) お近くのスタッフまでお申し付けください。

Craps

クラップス

<遊び方>

クラップスは同時に2つのサイコロを振って、その出目によって勝敗が決まるゲームです。プレイヤーはバスラインかドントパスに賭け金を置かなければなりません。また、他のプレイヤーはプロポジションに賭け金を置くことができます。プレイヤーは順番に「シューター」となり、2つのサイコロを振ります。

「カムアウトロール」

新たなシューター（ダイスを投げる役目の客）が新たにゲームを始めるためにダイスを投げることをカムアウトロールと言います。ここでナチュラル（7、11）が出るとバスライン（Pass Line）に賭けていたプレイヤーの勝ち、クラップス（2、3、12）が出るとドントバスライン（Don't Pass）に賭けていたプレイヤーの勝ち。（なお、シューターはバスラインかドントパスのどちらかに必ず賭けなければなりません）カムアウトロールで勝ち負けが決まれば次のロールは再びカムアウトロールですが、勝ちでも負けでもない目（4、5、6、8、9、10）が出ると、そのとき出た数字がポイントと呼ばれ、ポイントロールに移行します。

■バスラインに賭ける場合

カムアウトロールがナチュラル（7又は11）の場合、バスラインに賭けたプレイヤーは同額の配当を得ます。カムアウトロールがクラップス（2、3、12）の場合、バスラインに賭けたプレイヤーの負けとなります。他の目はポイントとなります。繰り返しポイントが出た場合、同額の配当を得ます。2投目以降はシューターが7を出した場合、負けとなります。

■ドントバスラインに賭ける場合

カムアウトロールが（2又は3）の場合、同額の配当を得ます。12の場合はブッシュとなります。（7又は11）の場合、負けとなります。他の目はポイントとなります。2投目以降はシューターが7を出した場合、勝ちとなります。ポイントがもう一度出た場合、負けとなります。

「ポイントロール」

ポイントが決まった後、シューターが投げることをポイントロールと言い、次にポイントの目または7が出るまで何回もダイスを投げることとなります。「7」が出るまで「プレイヤーが好きな場所に賭ける」→「シューターがサイコロを振る」を繰り返します。しかし7が出るとシューターの負けで、次のプレイヤーがシューターとなり新たなゲームが始まります。

■カムに賭ける場合

カムは、ポイントが出た後に賭けることができます。カムに賭けた場合はバスラインに賭けた場合と全く同じように扱われます。（7又は11）の場合は勝ちとなり、（2、3、12）の場合は負けとなります。他の目が出た場合、賭け金はその目に回されます。繰り返しその目が出た場合、同額の配当を得ます。7が出た場合、負けとなります。

■ドントカムに賭ける場合

ドントカムは、ポイントが出た場合のみ賭けることができます。（2又は3）の場合は同額の配当を得ますが、12の場合は引分けとなり、（7又は11）の場合は負けとなります。他の目が出た場合、賭け金はその目に回されます。繰り返しその目が出た場合、負けとなります。7が出た場合、勝ちとなります。

■フィールドに賭ける場合

サイコロ1投のみで決める賭けです。（3、4、9、10、11）の場合は同額の配当を得ます。（2又は12）の場合は2倍の配当を得ます。（5、6、7、8）の場合は負けとなります。

■バスオッズに賭ける場合

バスオッズは、第2投以降にポイントが出た場合に賭けることができます。プレイヤーはこの賭けに乗ることができ、7の前にポイントが出た場合、勝ちとなります。ドントバスやドントカムとは反対の関係にあります。プレイヤーは、勝つためには賭けに乗ることも必要です。

■ブレイセットの場所

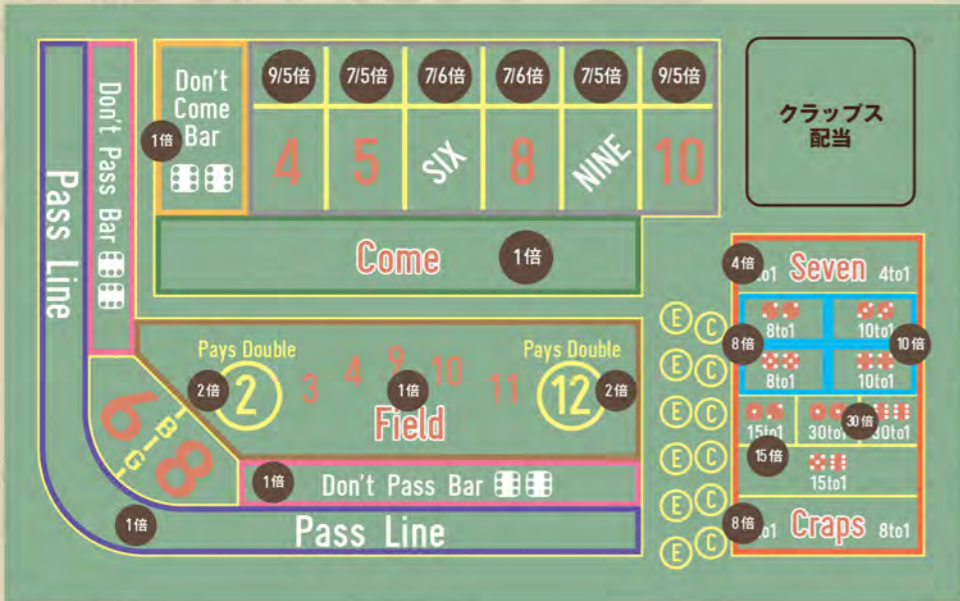
数字付きのボックス（4、5、6、8、9、10）に賭け金を置くことができます。7が出る前にその目が出た場合、勝ちとなります。ただし、カムアウトロールではこの賭けは勝ちにも負けにもなりません。ディーラーが代わりにプレイヤーの賭け金を置きます。

■プロポジションに賭ける場合

テーブルの中央に位置する、サイコロ1投のみで決める賭けです。賭けた目が出た場合、勝ちとなります。この賭け方に関してはゲームのルールを確認して下さい。ここでのルールは、クラップスのプロポジションの賭け方に関する一般的な定義とは異なります。詳細はスタッフにお尋ね下さい。

■ハードウェイに賭ける場合

テーブルの中央、プロポジションの上部に位置する賭けです。ソロ目（例：4と4によるハード8）が出た場合に勝ちとなります。7が出た場合、又は他の組み合わせが出た場合は負けとなります。



Texas Hold'em Bonus

テキサス ホールド'em ボーナス

プログレッシブ・テキサス・ホールデム・ボーナスの3つの賭け

1. ディーラーとのヘッズアッププレイ（1対1のゲーム）
2. プレイヤーのホールカード（裏向きのカード）に基づくボーナスベット
3. プログレッシブベット

<遊び方>

テキサスホールデムボーナスは、各プレイヤーごとに配られる2枚の手札と、コミュニティカードと呼ばれる全プレイヤー共通のカード（最大5枚）を組み合わせて役を作るゲームです。1ゲームにつきベッティングラウンドが計4回あります。

1. プレイヤーはディーラーとのプレイ用にアンティベットを置き、2カード・ベイ・テーブルでのプレイ用にボーナスベットを置きます。
2. プレイヤーは、増加していくジャックポットを狙って、プログレッシブベットを置くこともできます。
3. **第一ベッティングラウンド「プリフロップ」**:各プレイヤーはカードを2枚ずつ受け取りカードを確認した後、プレイヤーはフォールドする（降りる）、又はアンティの2倍のフロップベットを置くことでステイする（続行する）ことができます。
4. **第二ベッティングラウンド「フロップ」**:ディーラーが最初の3枚のコミュニティカードを公開した時、プレイヤーはチェックする（パスする）、又はアンティと同額のターンベットを置くことができます。
5. **第三ベッティングラウンド「ターン」**:ディーラーが4枚目のコミュニティカードを公開した時、プレイヤーはチェックする、又はアンティと同額のリバーベットを置くことができます。
6. **第四ベッティングラウンド「リバー」**:全てのプレイヤーが最後の賭け金を置いた時、ディーラーは最後のコミュニティカードとディーラー自身の2枚のホールカードを公開します。
7. プレイヤーの5枚のカードからなる手札がディーラーの手札より強い場合、プレイヤーのカードがストレート以上ならフロップ、ターン、リバーに賭けたプレイヤーに同額の配当が支払われます。支払われない場合、ブッシュ（無配当）となります。
8. ディーラーの手札がプレイヤーの手札より強い場合、プレイヤーのアンティ、フロップ、ターン、リバーベットは失われます。
9. プレイヤーは、「アンティ」の賭け金を置いた場合、そのプレイのラウンドで「ボーナス」の賭け金や「プログレッシブジャックポット」の賭け金を置くこともできます。
10. ボーナスベットは、最初の2枚のカードが配られる前に置くことのできるオプションの賭け金です。ディーラーのホールカードが条件を満たした場合（表を参照）、プレイヤーはボーナスの配当を得ることができます。条件を満たさない場合、ボーナスは失われます。
11. プログレッシブの賭け金は、カードが配られる前に置くことのできるオプションの賭け金です。プレイヤーの手札が条件を満たした場合（表を参照して下さい）、プレイヤーはジャックポットの配当を得ることができます。条件を満たさない場合、配当は支払われません。
12. プレイヤーがロイヤルフラッシュを成立させた場合、トップアワード（ジャックポットの100%）となります。

ウイニングベット（勝ちとなった賭け）	
フロップ、ターン、リバー、アンティ	1倍

ボーナスベットの配当率	
Aのペア（プレイヤーの手札とディーラーの手札）	1000倍
Aのペア（プレイヤーの手札のみ）	30倍
A-K（同じスーツ）	25倍
A-Q（同じスーツ）又はA-J（同じスーツ）	20倍
A-K（スーツ違い）	15倍
J、Q、Kのペア（ハイペア）	10倍
A-Q（スーツ違い）又はA-J（スーツ違い）	5倍
その他のペア（2から10）（ローペア）	3倍

ベスト・オブ・7カードの配当率	
ストレートフラッシュ	250倍
フォー・オブ・ア・カインド	1000倍

プログレッシブの配当率	
フロップでのロイヤルフラッシュ（カード5枚の時）	100%
ターンでのロイヤルフラッシュ（カード6枚の時）	25%
リバーでのロイヤルフラッシュ（カード7枚の時）*	5%
ロイヤルフラッシュ（コミュニティカードのみ）**	3000倍

*（ホールカードが1枚以上含まれていなければなりません）

**（コミュニティカードのみで成立していなければなりません）

Pontoon & Black Jack

ポントゥーン&ブラックジャック

<ポントゥーン & ブラックジャックの遊び方>

ポントゥーンとブラックジャックは、プレイヤー vs ディーラーの勝負です。プレイヤーに配られたカードの合計がディーラーよりも「21点」に近ければ勝利となります。

1. ディーラーは最初にプレイヤーにカードを2枚配り、ディーラー自身にカードを1枚配ります。
2. プレイヤーは合計点数を増やすために追加のカードを引くことができます。
3. 勝つためには、プレイヤーの合計点数が（21点を超えることなく）ディーラーの合計点数を上回らなければなりません。

ポントゥーンとブラックジャック

ポントゥーンでは最初に配られた2枚のカードがAとJ、Q、Kのいずれかの組み合わせの時、ポントゥーンといい勝ちになります。ブラックジャックではAと10、J、Q、Kのいずれかの組み合わせの時、ブラックジャックといい勝ちになります。その際、賭けたチップの1.5倍が配当されます。

ソフトトータル

プレイヤーの手札がAともう1枚（絵札と10を除きます）の時、プレイヤーはAを1点としても11点としても扱うことができます。（例：A+5の場合、6点としても16点としても扱うことができます）ディーラーは手札がソフト17点以上の場合スタンドします。ポントゥーンではプレイヤーの最初の2枚のカードにAが含まれている時にプレイヤーが「ダブルダウン」した場合、そのAは11点ではなく1点として扱います。

インシュランス

ディーラーの最初のカードがAの時、プレイヤーはディーラーがブラックジャック（ポントゥーン）を成立させた場合のための「保険金」を賭けることができます。プレイヤーの元の賭け金の半分まで賭けることができ、ディーラーがブラックジャック（ポントゥーン）を成立させた場合には2倍の配当を得ることができます。ディーラーがブラックジャック（ポントゥーン）を成立させなかった場合、プレイヤーはインシュランスの賭け金を失います。プレイヤーがブラックジャック（ポントゥーン）を成立させた場合、プレイヤーはディーラーのカードの内容にかかわらず、同額の配当を支払うよう要求することができます。

ダブル / ダブルダウン

プレイヤーが最初の2枚のカードを受け取った後、プレイヤーは元の賭け金以下の額を追加で賭けることができます（ただし、テーブルの最低賭け金を下回ることはできません）。プレイヤーがダブルした時、プレイヤーは1枚しか追加のカードを受け取ることができません。ポントゥーンでは、ダブルした手札が21点未満の場合、プレイヤーは勝負を降りてダブルの分の賭け金を回収することができます。その場合、ディーラーは元の賭け金とカードを没収します。

バスト / トゥーメニー

手札の合計点数が21点を超えた場合、自動的に負けとなります。

ブッシュ / スタンドオフ

引き分けのことです。プレイヤーの手札とディーラーの手札の合計点数が同じになった場合、ブラックジャックではどちらの勝ちにもなりません。

スタンド / ステイ

それ以上のカードを要求しないことです。プレイヤーは手を水平に動かすことで合図を送ります。

ヒット

カードをもう1枚要求することです。プレイヤーはテーブルをつつくことで合図を送ります。

その他のルール

- ・ディーラーの合計点数が16点以下の場合、ディーラーはカードを引きます。
- ・ディーラーの合計点数が17点以上の場合、ディーラーはスタンドします。
- ・プレイヤーは合計点数が何点の場合でもスタンドできます。

<ポントゥーン特有のルール>

スーパーボーナス: このオプションこそがポントゥーンのエキサイティングな特徴です。プレイヤーの手札が同じスーツの7、7、7でディーラーの最初のカードが7（スーツは問いません）の場合、プレイヤーにスーパーボーナスの配当が支払われ、テーブルの他の全てのプレイヤーにもボーナスが支払われます。スプリット又はダブルした手札では、スーパーボーナスの条件を満たしません。詳しくはスタッフにお尋ねください。
※スーツ…♠♥♣♦などのマークのこと

1. ポントゥーンが成立した場合、又は手札の合計点数が21点となった場合、すぐに配当が支払われます。
2. プレイヤーが得ることのできる配当の額は、プレイヤーの手札によります。これは、手札によって配当率が異なるためです。

<ブラックジャック特有のルール>

ペアベット: 最初の2枚のカードが同じ数字又は同じ絵札（J、Q、K、A）になることに賭けるオプションです。

1. プレイヤーの最初の2枚のカードが絵札+A又は10+Aの組み合わせの場合、ディーラーがブラックジャックを成立させた場合を除き、プレイヤーに1.5倍の配当が支払われます。
2. プレイヤーが勝った場合、プレイヤーに同額の配当が支払われます。

