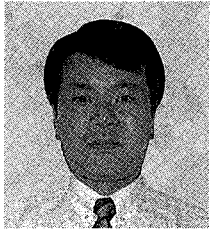


# 明専トランプのルール

電55 黒木 秀一



## はじめに

明専トランプ、略して明トラは、切札（トランプ）ゲームの一種であり、1907年大橋栄三教授が明専開校に先だって英国留学をした際の船中で習得したトランプゲーム500<sup>1)</sup>を起源としており、正に本学と共に生まれ育ったゲームである<sup>2)-9)</sup>。今は明専寮がその継承の主体となっているが、各種クラブや研究室などでも行われている。また卒業生が会社で流行らせているという話も聞く。なおゲーム500は1904年に米国のUS Playing Card Companyという会社がルールの著作権を得ており、現在ではオーストラリアのnational card gameとなっており、北米でも人気がある。また現在日本でも人気のあるコントラクトブリッジが1920年代に発明されたことを考えると明トラの歴史の古さがうかがえる。

## プレーヤとカード

ゲームは2人や3人で行う変形や種々のローカル・ルールを使用する場合もあるが、ここでは4人の場合の原則的なルールを説明する。正式試合では審判1人が付く。プレーヤ4人は2人ずつ2チームに分かれ、テーブルや座布団などの4辺形の各辺に味方を対面にして座る。使用カードは、4種類のスーツ（♡、

◇、♣、♠）のA、K、Q、J、10、9、8、7、6、5の4×10枚とジョーカー1枚を加えた計41枚である。残りの2、3、4は点数を記録するのに用いる。なお以下では昭和50年以降（表2参照）の専門用語を使って説明する。例えばスーツの呼び名は、♡：ヘル、◇：ダイヤ、♣：クラブ、♠：ズッペ、ジョーカー：タンツェンを使う。

## ゲームの手順

配る、吹く、プレイするという3つの手順を1回行うごとにどちらかのチームに点が入る。回を繰り返して入った点の合計が17点以上に先に到達したチームが勝ちとなる。

### (1)配る

各人にカードを10枚ずつ伏せて配り、残りの1枚を場の中央にアガリとして伏せる。各人は配られた10枚を手札とし、手札は他の人に見られないようにする。

カードを配るのは初回は誰でもよい（正式試合では審判）。2回目以降は原則として前回に負けた（得点しなかった）チームの1人が行う。ただし全員パスおよびブローケン（後述）の場合の例外がある。

### (2)吹く

初回はジャンケンして、勝った人を吹き上げとする。これにより吹き上げの右に座っている人がこの回の吹き始めになる。2回目以降の吹き始めは前回の吹き始めの右に位置する人になる。ただしブローケンの場合の例外がある。

吹き始めから反時計回りに一巡して吹き上

表1 切札宣言の種類と宣言が採用された場合のカードの強さ。最左欄の数字は宣言の強さ。

	切札	カードの強さ
1	トラ	切札はない。各スーツ♡、◇、♣、♠の強さはタンツェン、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、の順。
2	ヘル (♡)	宣言したスーツはキリとなる。キリは強い順に、タンツェン、正J（そのスーツのJ）、副J（同色のJ；♡と◇、♣と♠はそれぞれ同色）、A、K、Q、10、9、8、7、6、5、の12枚になる。キリは他のスーツより強く、キリ以外のスーツの強さはトラの場合と同じ。ただし副Jはキリであり元のスーツには属さない。
3	ダイヤ (◇)	
4	クラブ (♣)	
5	ズッペ (♠)	

げまで、この回での希望の切札と取れそうなカードの組の数を吹く（宣言する）。このとき、次に吹く人は前の人よりも強く吹くか、パス（吹く権利を放棄）しなければならない。ただし宣言の強さは、切札についてはトラ、ヘル、ダイヤ、クラブ、ズッペの順（表1参照）、数については大きい順（6以上）である。（宣言の例：ズッペ6、トラ10（トラスラミ）など）すべての人がパスするとこの回は流れ次の回に移る。この場合次に配る人は最後にパスした人であり、吹き始めは右の人に移動する。

手札の中に絵札（A、K、Q、J）がまったく無いかまたはQが1枚だけの時（タンツェンはあってもよい）はブローケンと宣言して手札を公開し、この回をやり直しにすることができる。この場合次に配る人はブローケンした人であり、吹き始めは移動しない。

手札の中に4枚のJがあるとき、フォージャックあるいはブローケンと宣言して手札を公開し、この回をやり直さなければならない。この場合次に配る人はブローケンした相手

チームの1人であり、吹き始めは移動しない。

### (3)プレイする

上の一巡の宣言で最も強く吹かれた宣言の切札が以下のプレイで採用される。吹き勝った（最も強く吹いた）人はアガリ（中央に伏せてあるカード）を取り、不必要と思う1枚（これをネグリという）を自分の前横に伏せて置く。このネグリは以下のゲーム進行ですべての人の手札がなくなるまでこの人以外は見えてはいけない。なおアガリを含めてフォージャックとなったときはブローケンしなければならない。

次に反時計回りに各プレーヤが手札から1枚ずつを表にして出し、中央に4枚1組を揃える。以下では、この4枚1組を出す一連のプレイを場と呼び、場の最初の1枚を台札、台札を出す人を親ということにする。場は配られた10枚の手札がなくなるまで、すなわち合計10回行われる。

最初の場は吹き勝った人が親になる。ひとつの場においては台札と同じスーツの手札があるときはそのうちのどれか、なければ別のスーツのカードを出す。ただしタンツェンは台札がキリでないときでも出してよい。逆に台札がキリのとき、タンツェンのみしかキリを持たない人はタンツェンを出さないといけ

ない。台札としてタンツェンを出す人はスーツの請求（キリ、ヘル、ダイヤ、クラブ、ズッペあるいは何でも良い）を行うことができる。請求無しに場が進行した場合、順番が回ってきたプレーヤは請求内容を場の親に質問してよい。それに対して親は請求を明らかにしなければならないが、その場合その請求に反するカードを出していた人はチョンボ（後述）となる。

一巡してカード4枚が揃ったらその中で一

番強いカードを出した人は、この4枚1組を取り自分の前に伏せて置くとともに、次の場の親になる。なおこれらの伏せたカード(上述のネグリ以外)は、以後、自分および味方だけが見ることができる。

以上の場を手札がなくなるまで繰り返す。なおタンツェンは手札が残り1枚になる前までに使用しなければいけない(手札が2枚のとき行う場をタンツェン場ともいう)。また残りの組をすべて自分で取れる場合、順番が来た時点でオープンと宣言して手札を公開してもよい。このとき手札を出す順番によって取れない可能性があるならば、相手に指摘される前に正しく示さないとチョンボとなる。

(4)スコアとその記録方法

手札が無くなった次の規則で加点する：吹いた数をX、吹いたチームが取ったカードの組数をYとすると、 $Y \geq X$ のとき $0.5(Y-X) + X - 5$ 点を吹いたチームに加点し、 $Y < X$ のとき $X - Y$ 点を相手チームに加点する。

各チームはそれぞれ赤(♡と◇)または黒(♣と♠)の2、3、4のカードを用いてそれまでに得た合計点数を記録する。表あるいは裏にして何枚か出すことにより点数を表し、表の場合はカードが示す数、裏の場合は0.5がそのカードの点になる。各チームが出しているカードの点の総和が各チームの点数になる。10点を超えると10点を引いた数をカードで表し、10点は各自が記憶しておく。前述したように合計点が17点に達したチームが勝ちとなりゲームは終わる。

チョンボ

以下の規則違反を行いつつ相手に指摘されて審判に認められた場合は、相手に5点を与えてその回を終了する。ただし次の回の配りが始まるまでに指摘されなければ時効になる。

1. ネグリ忘れ(吹き勝った人がアガリを取ったがネグリとしての1枚を置かなかった場合)、
2. 台札(台札がタンツェンの場合はその請求スーツ)と同じスーツのカードがあるのに、その札を出さなかった場合、
3. フォージャックなのにブロークンしなかった時、
4. 手札の残り1枚がタンツェンだった時、
5. 間違っブロークンしたり、オープンした時、
6. その他、不正な動作、言動、サインなどをした時。例えば、配る枚数を間違えたり、許されない吹きをしたり、プレイ中に小言を言ったり、ネグリをした人以外がネグリを見たり、他人の手札を見たり、敵の取った札を見たりした時など。

おわりに

明トラを実際に行うには様々な戦略(本号の別稿および<sup>6)</sup>参照)や長い歴史の中で変遷してきた様々な用語(表2参照)の習得も重要である。明トラは本校が維持し築いてきた文化のひとつであり、「技術に堪能なる士君子」の知的好奇心、闘争心、余裕、個性など様々な側面を表現し、支援しているように思う。今後も多くの士君子に活発に継承されていくことを期待する。

文献

- 1) <http://www.pagat.com/euchre/500.html>
- 2) 作道好男、江藤武人編「なかばる原頭若草の—九州工業大学60年史」、財界評論新社、pp.140-141、1970年
- 3) 大高・正子・太田「寮歌・応援歌集」、1976年
- 4) 関寅太郎「人間模様」、明専会有志一同、pp.297-299、1980年
- 5) 野上暁一編「明治専門学校40年の軌跡」、明専史刊行会、p.173、1994年
- 6) 「秘伝明専トランプ」、黎明：九州工業大学第31回寮祭冊子、pp.44-55、1991年

表2 明トラの用語と語源の例(—は未定義または不明を意味する)

項目・内容	用語：語源	
	昭和20年前後	昭和50年以降
♡の呼び方	ハート：heart (英)	ヘル：herz (独)
♠の呼び方	スペード：spade (英)	ズッペ：(不明)
ジョーカの呼び方	オドリ：踊り(日)。ジョーカはピエロの絵が多く、それを踊らせる(出す)ことから。	タンツェンまたはタンツェ：tanzen (独)。オドリを独語にしてタンツェン。それが訛ってタンツェ。
Aの呼び方	ボン：ace (英)、ポンはpointを意味するスペイン語?	ボン：(左参照)
Kの呼び方	キング：king (英)	ゴング：(不明)
伏せて配られた中央の1枚	—	アガリ：上がり(日)。これを取りアゲて、プレイに移るから?
切札を宣言すること	フク：吹く(日)。値段などを吹きかける。	同左
キリなしの宣言	ノートラ：no trump (英)	トラ：ノートラ(左欄参照)の略。
台札が切札でないとき切札を出すこと	切る	切るまたはカットする：cut (英)
他の人が出した切札より、大きい切札を出すこと	—	オーバーカットする：over cut (英)
切ることができるのに切札を出さないこと	ネグル	スルーする：through (英)
その回のすべてのカードの組(10組)を取ること	スラミ：slam (英)	スラミまたはズラ：ズラはスラミ(左参照)の簡略形。
手札が悪(良)過ぎる場合その回しを始めからやり直す宣言	ブロークン：broken (英)。壊れた手札。	同左
不用と思うカードを出すこと	—	ネグル：neglect (英)。軽視する。
不用と思って出すカード	—	ネグリ：neglect (英)の日本語による名詞形。特に、アガリを取った代わりとして前に伏せなければいけないカードを指して言うことが多い。
吹いた数のカードの組がちょうど取れること	—	ジャストイン、ジャッチン：just in (英)が訛ってジャッチン。
吹いた数のカードの組が取れないこと	—	落ちる、ロスする：落第およびloss (英語)失う。
ジャンケンボン、あいこでしょ、…(ジャンケンの仕方)	—	ジャンケンシユツシユツ、シユ、…：(不明)
キリ以外のスーツの札	パイプロ：byproduct (英)の略?	パイプロ、パイプロまたはパイブル：パイプロの進化形。
相手に5点が入る規則違反	—特別な用語はない—	チョンボ：マージャン用語のチョンボ(日)。元々は錯和：ツアホ→チョンボ(中)から。
自分の出したカードから味方にその意図を読みとらせる	サイン：sign (英)	—特別な用語はない—
味方のサインをカードの上から読み取ること「アサンプションを働かせ!」というように使う	アサンプション：assumption(英)仮説?	—特別な用語はない—

(工学部機械知能工学科助教)