

明専トランプ入門



2024年11月

明トラ伝承プロジェクト編

明専トランプ（＝明トラ）とは、九州工業大学（＝明専）に伝わるトランプゲームです。場を4人で囲み、向かいの人（対面：トイメン）が味方となるチーム戦です。

内容

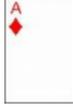
1. 使うカード.....	3
2. カードの呼び名.....	3
3. 準備.....	4
4. 吹く.....	5
5. 場に出すカードの強さ.....	7
6. あがり札とねぐり札.....	7
7. プロークン.....	8
(1) 吹くとき.....	8
(2) 吹くとき、あがり札を取った時.....	8
8. カードを場に出す.....	9
9. JOKER（タンツェン）の特例.....	9
10. 点数計算.....	10
11. 点数の表示方法.....	10
12. チョンボ.....	11
13. 練習問題.....	11
14. オリジナルトランプの紹介.....	11

1. 使うカード

トランプの各マークの2, 3, 4を除外した40枚+ジョーカーの計41枚を使ってプレイします。2, 3, 4は獲得した点数を表示するために使用します。

2. カードの呼び名

明トラでは独特のカードの呼び名があります。

	ローカード	ジャック	クイーン	ゴング	ボン		
ズッペ	 5 ♠	~	 10 ♠	 J ♠	 Q ♠	 K ♠	 A ♠
クラブ	 5 ♣	~	 10 ♣	 J ♣	 Q ♣	 K ♣	 A ♣
ダイヤ	 5 ♦	~	 10 ♦	 J ♦	 Q ♦	 K ♦	 A ♦
ヘル	 5 ♥	~	 10 ♥	 J ♥	 Q ♥	 K ♥	 A ♥
タンツェン			 J O K E R				

3. 準備



(1)写真のようにトランプを出す場所(場)を囲むように向い合せに座ります。

(2)トランプを10枚ずつ配ります。残りの1枚は場に伏せておきます。(これを**あがり札**と呼びます)

(3)じゃんけんで順番を決めます。

じゃんけんも独特のやり方があります。

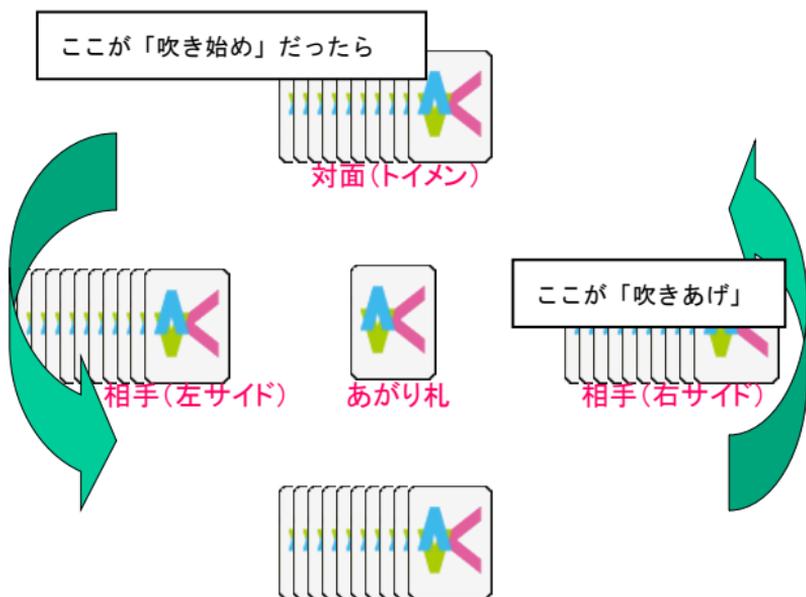
「**じゃんけんシュッシュ**」という掛け声でじゃんけんします。じゃんけんシュッシュの最初の「シュッ」で「グー」を、次の「シュ」で勝負です。

あいこの場合は「シュ」を続けます。

「どのマークを切り札にして、対面と何組カードをとるか」を順番に宣言します。これを**吹く**といいます。

自分のカード(手札といいます)を見てどのカードを切り札にするか、何組カードをとるかを宣言します。吹く順番によっては相手がすでに吹いているため相手の手札を予想し、参考にします。最初に吹く人(最初にじゃんけんに負けた人)を**吹き始め**と言い、吹き始めから反時計回りに吹いていきます。

じゃんけんで勝った人が最後に宣言します。この人を**吹きあげ**といいます。



4. 吹く

プレイヤーは、自分のカードだけを見ることができます。吹き始めの人から反時計回りに「どのマークを切り札として」、対面と何組を取るかを宣言していきます。宣言することを**吹く**といいます。4人目が最後となり吹きあげになります。

全員が「パス」や「ブロクン」(後述)などで点数が入らずにやり直す場合は、もう一度同じ人が**吹き始め**となります。時代や所属により吹き始めが移動するルールも存在するようですが明トラ伝承プロジェクトでは「同じ人が吹き始める」というルールを採用しています。

吹くことができるのは以下の25種類か「パス」です。

ズッペを切りにして6組を取ると宣言するときは、「**ズッペ6**」と吹きます。組数は6以上で多いほど**吹きが大きい**と言います。

※5以下は吹けません。

同じ組数でもマークが**ズッペ**→クラブ→ダイヤ→ヘル→トラ（トラは切り札マークなし）の順に吹きは大きくなります。吹くときは、自分より前に吹いた人より「大きく吹く」か「パス」しかできません。

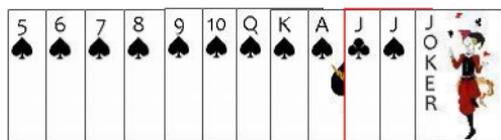
※例えば、ヘル6を誰かが吹いた後にクラブ6は吹けません。トラ6やクラブ7は吹けます。10組取ることを特に**スラミ**と言います。



ズッペ6	→	クラブ6	→	ダイヤ6	→	ヘル6	→	トラ6	→
ズッペ7	→	クラブ7	→	ダイヤ7	→	ヘル7	→	トラ7	→
ズッペ8	→	クラブ8	→	ダイヤ8	→	ヘル8	→	トラ8	→
ズッペ9	→	クラブ9	→	ダイヤ9	→	ヘル9	→	トラ9	→
ズッペスラミ	→	クラブスラミ	→	ダイヤスラミ	→	ヘルスラミ	→	トラスラミ	→

5. 場に出すカードの強さ

切り札は、宣言したマークのカード10枚と、裏J（裏=同じ色の別のマーク（ズッペ→クラブ、クラブ→ズッペ、ダイヤ→ヘル、ヘル→ダイヤ）（裏Jは副Jともいう。）、JOKERの計12枚です。切り札の強さは、5→6→7→8→9→10→Q→K→A→裏J→正J→JOKERの順となります。例えば、切りがズッペの切り札は、



の12枚になります。

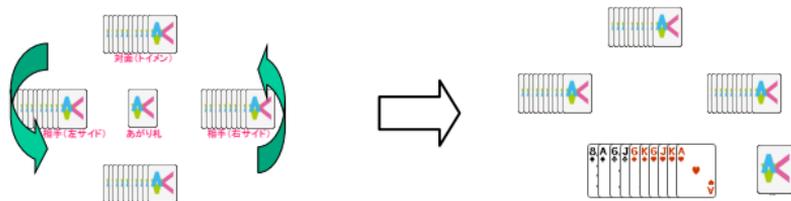
★切りがトラの場合は、切り札はJOKERだけです。

切り札でないカードは

5→6→7→8→9→10→J→Q→K→Aの順に強くなります。（各マークは10枚ですが、切り札と同色のJは裏Jなので、9枚です。）

6. あがり札とねぐり札

吹きあげまで回った後、一番大きく吹いた人が親になります。親はあがり札を自分の手に入れ、不要なカード1枚を手前に伏せておきます。これをねぐり札と呼びます。ねぐり札は他の人は見るできません。



ねぐり札

7. ブロークン

手札が下記に示す状態であればブロークンと称しトランプを配りなおします。

(1) 吹くとき

ローカードのみ

ローカードと Q が 1 枚のみ

ローカードと JOKER のみ

ローカードと Q が 1 枚と JOKER のみ

★このときは吹くときに任意にブロークンを宣言できます。

(2) 吹くとき、あがり札を取った時

手札に J が 4 枚ある。

★このときはフォージャックといい必ずブロークンを宣言しなければなりません。

8. カードを場に出す

親は、場の中央付近に1枚目のカードを出します。各プレイヤーは反時計回りに、1枚ずつカードを出します。1周4枚で1組です。

2枚目以降の人は、手札に親が出したカードと同じマーク（切り札の時は裏JやJOKERも含む）があれば、必ずその中からカードを出さなくてはなりません。ただし、JOKERはいつでも出せます。

ないときは、どのカードでも出せます。このとき、切り札を出せば、切り札の勝ちです。ただし、後の人もそのマークがなくて、もっと強い切り札を出す（ニオーバーカットする）こともあります。

一番強いカードを出した人が、4枚を揃えて伏せ、手元に置きます。これを入ると言います。この人が次の組の親になります。組数が分かるように工夫して置きます。

9. JOKER（タンツェン）の特例

親がJOKERを出すときは、マークを口頭で指定できます。

定石) 切り追い（切りを出してください）、ヘル追い（ハートを出してください）

JOKERは、親が出したマークを持っていても出すことができます。これを踊る（タンツェンの語源：ピエロの絵が踊っていることから）といいます。

定石) Kを持っているときに、サイドから同じマークのAが出たら、
自分の番でJOKERを出して、親になり、次の組にKを出す。

手札のJOKERは10組目に（最後の1枚で）出してはいけません。9組目に持っていたら必ず出さないといけないのでJOKERがまだ出ていないときは、タンツェン場（ツェン場）と言い

ます。

JOKERのFAQ

Q) 親が切り札を出したとき (=切り追い)、自分の切り札はJOKERしかありません。

A) JOKERを出してください。JOKERも切り札ですから。

10. 点数計算

明トラのルール6 点数

10組まわすとカードがなくなり、点数をつけます。

吹いた組数以上入ったときは吹いたチームが得点

(吹いた数 - 5) + 超えた組数 × 0.5

例) 7吹いて8組入れば2.5点

入らなかったときは、足りない組数を相手チームが得点

例) 7吹いて5組入れば相手チームに2点

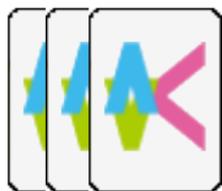
17点以上になった側が勝利でゲームセット。

17点になってないときは、負けたチームはカードをシャッフルしゲームを続けます。吹き始め (吹き上げもですね) が今回の右隣の人になる。

11. 点数の表示方法

ゲームに使わない2~4の同じ色のカードを使って表します。伏せたものを0.5点として両サイドの一人の近くに置きます。

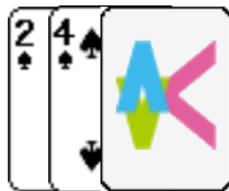
10点以上は1の位だけを表示します (フラグがたつ)



1.5点



8点



6.5点 (16.5点)

12. チョンボ

違反行為を指摘されると、相手チームに5点の得点。

ねぐり忘れ：ねぐり札を捨て忘れた。

親のマークを出さない：親の出したカードと同じマークのカードをもっているのに他のマークを出した。切り追いで、裏JやJOKERを出し忘れた。切りがヘルするとき、親がダイヤJで切り追いしたのに、持っているヘルを出さなかった。

フォージャック：フォージャックなのにブロークンしなかった。

JOKERを最後まで持つ：タンツェン場でもJOKERを出さなかった。

間違った宣言：ブロークンじゃないのにブロークンを宣言した。

オープンを宣言したが、出し方によっては相手に取られることが指摘された。

不正行為：他の人が出すカードを口頭で指示する。自分のカードをわざとちらつかせる。ねぐり札を1組目の親以外が見た。サイドの取ったカードを見た（自分と対面が取った組のカードは見ても良い）。

13. 練習問題

14. オリジナルトランプの紹介