

明専トランプ入門

H3Ⅱ電気 藤井 雄一

明専トランプ(=明トラ)とは、

九州工業大学(=明治専門学校、明専)に伝わるトランプゲーム。

場を4人で囲む。

向かいの人(対面:トイメン)が味方となるチーム戦。



赤:専門的用語

なんども同じ説明
がでますがご容赦く
ださい。

Ver 1.10

明トラのとてもおおまかな主要ルール

4人が場を囲み10枚ずつ手持ちのカードを持つ。カードには強さがある。

1) **親**が場の中央にカードを1枚出す。

2) プレーヤーは反時計回りに1枚ずつカードを出す。

2-1) **親**と同じマークのカードを持っているときは、必ずそのカードから出す。

2-2) ないときは、任意のカードを1枚出す。切り札も出せる。

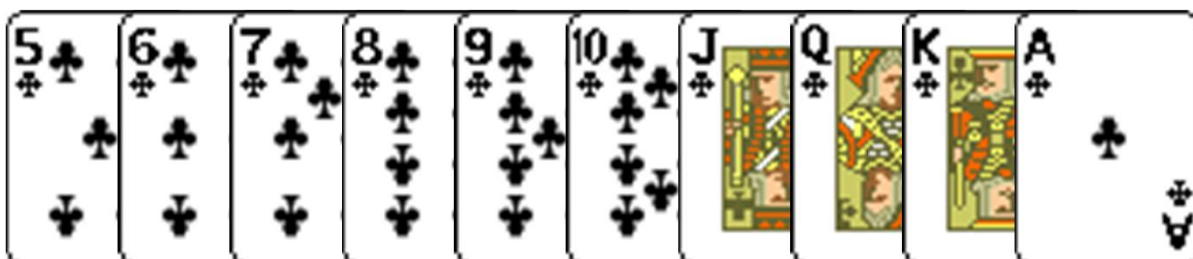
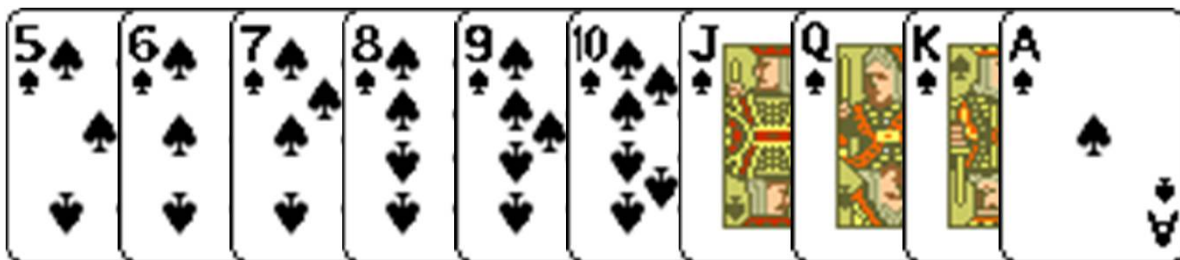
3) 全員が1枚ずつ出したとき、一番強いカード^{*1}を出した人の前にその4枚をまとめて伏せて置き、その人が**親**になる。

^{*1}切り札がなければ**親**のマークの最強、切り札があるときは切り札の最強。

これをカードがなくなるまでの10組繰り返す。

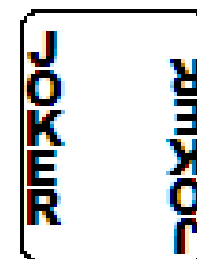
対面と協力して、あらかじめ宣言した組数を得ると得点。

明専トランプのゲームで使用するカードは41枚



弱い

強い



カードの呼び名

ローカード

ジャック

クイーン

ゴング

ポン

ズッペ



クラブ



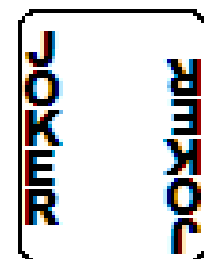
ダイヤ



ヘル



タンツェン



明トラのルール1 はじめの手順

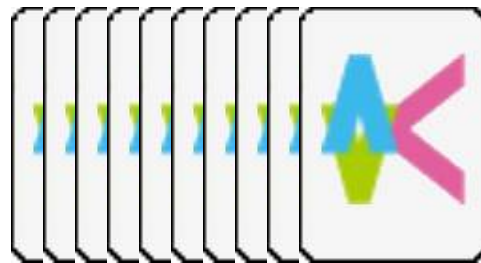
場を4人で囲みます。

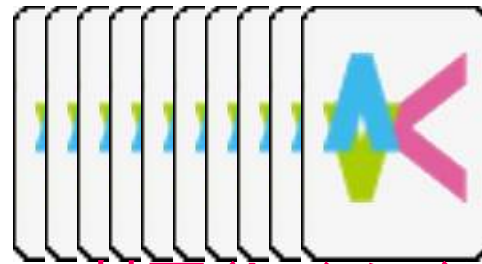
向かいの人(対面:トイメン)が味方のチーム戦です。

使用するカード41枚をシャッフルし、各人に1枚ずつ10枚を伏せて配り、最後の1枚を場の中央に伏せて置きます。(=**あがり札**)

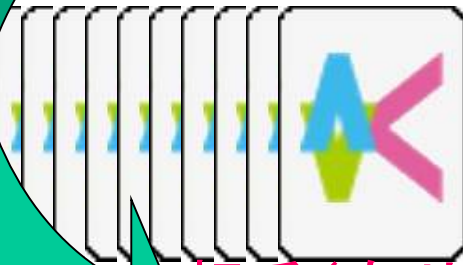
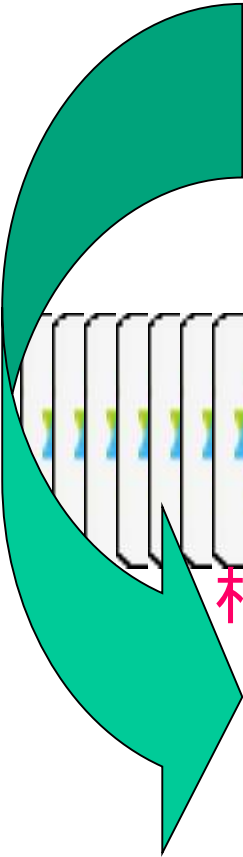
なんでも反時計回り

吹く順番も、場にカードを出す順番も、**吹き始め**の移動もどれも反時計回りです。





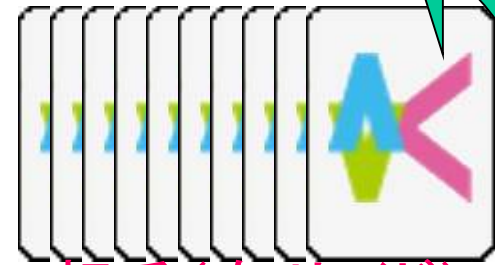
対面(トイメン)



相手(左サイド)



あがり札



相手(右サイド)



このあと、「どのマークを切り札にして、対面と何組を取るか」を順番に宣言します。このことを吹くと言います。最初に吹く人を吹き始め、最後に吹く人を吹き上げと言います。

初回は吹き上げをじゃんけんで決める

1回目だけ、「じゃんけんシュツシュ」のかけ声でじゃんけんをし、一番勝った人が吹き上げになります。じゃんけんは、最初「シュツ」は、グー。次の「シュ」でグー・チョキ・パーのいずれかを出します。あいこのときは、「シュ」を続けます。

2回目からは、吹き上げは前回の右隣になります。

明トラのルール2 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。

「どのマークを切り札にして自分と対面が何組取るか」を宣言することを**吹く**といいます。

ズッペを切り札にして6組を取ると宣言するときは、「**ズッペ6**」と吹きます。

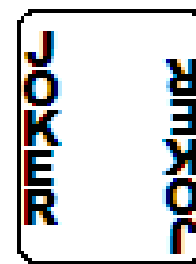
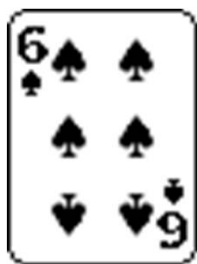
前回の**吹き始め**の右隣が**吹き始め**になり、反時計回りに**吹き上げ**の人まで順番に**吹きます**。**吹か**ない人は、**パス**を宣言します。



吹く事ができるのは、以下の25種類か**パス**です。

組数は6以上で多いほど大きくなります。※5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**(マークなし)の順に大きくなります。**吹き始め**から反時計回りに吹きますが、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**がトラ6**や**クラブ7**は吹けます。10組取るのことに特に**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**

吹くときの定石

上げる：対面が吹いた切りのマークで数を上げる。

吹き替える：吹きのマークを変えること。

サイドが吹いた切りだと不利なとき。

対面が吹いたカードがないときに、同色のJを期待して。

カモる：サイドの吹いた切りで自分達が取れそうなときに、わざと吹かない。

明トラのルール3 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、同じ色の別のマーク
(=裏のマーク: **ズッペ**→クラブ、クラブ→**ズッペ**、ダイヤ→**ヘル**、**ヘル**→ダイヤ)のJ
(=裏**J**、副**J**とも)と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、



となります。

※ただし、**切りがトラ**の時は、切り札はJOKERだけです。

切り札でないカードは、

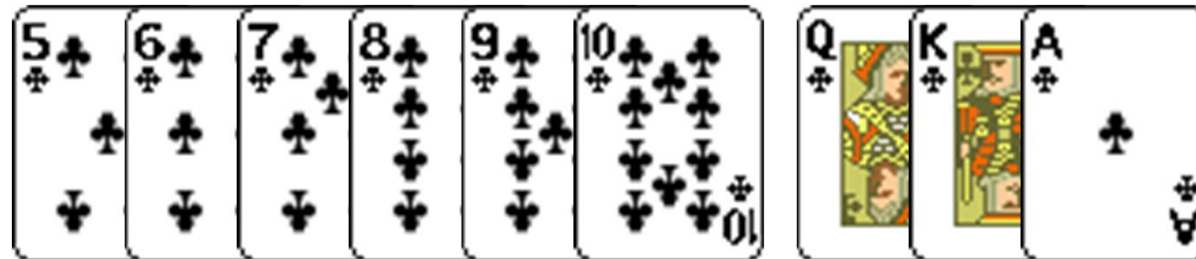
5→6→7→8→9→10→J→Q→K→Aの順に強くなります。
(各マークは10枚ですが、同色のJは**裏J**なので、9枚です。)

例) 切りがズッペの時のカードの分類

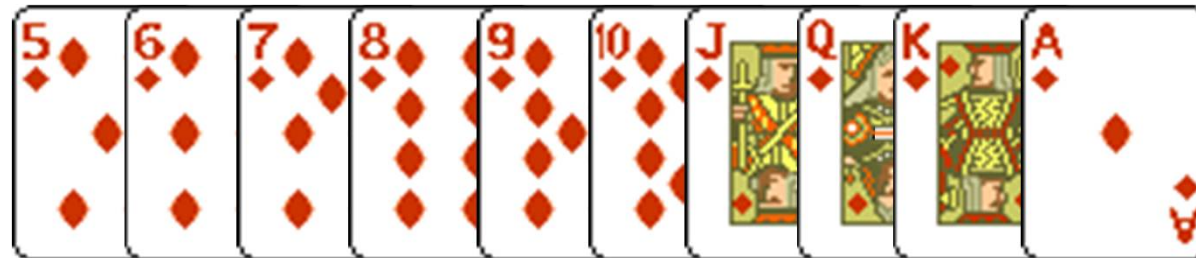
切り札



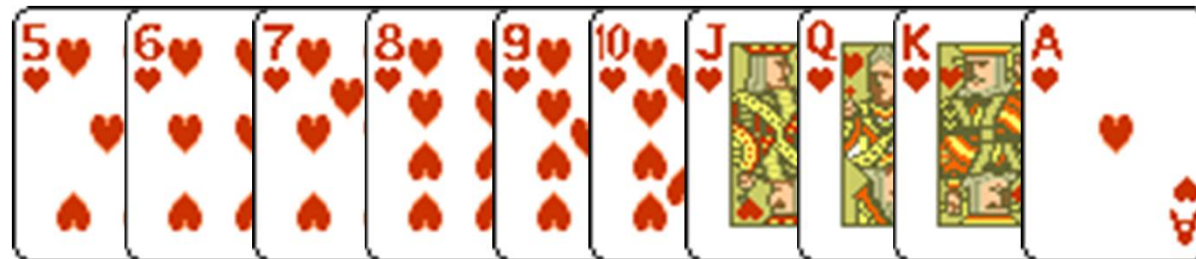
クラブ



ダイヤ



ヘル

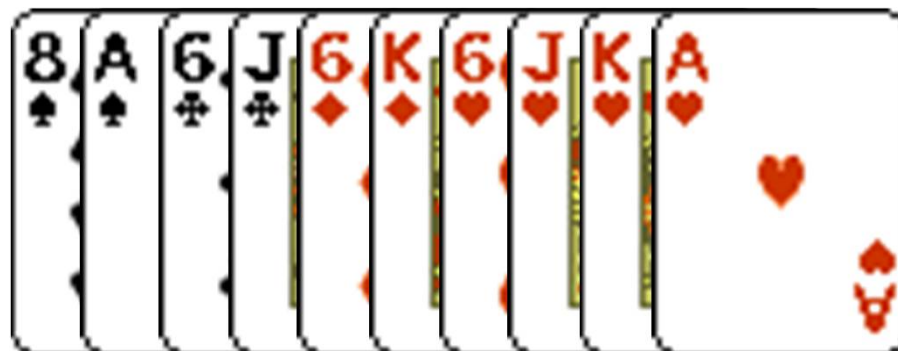


強い

明トラのルール4 あがり札 ねぐり札

一番大きく吹いた人は、親です。あがり札を自分の手に入れ、不要なカード1枚を手前に伏せて置きます(=ねぐり札)。これは、他の人が見ることはできません。

定石)ねぐるのは、数が少ないマークやローカードなど。



あがり札



ねぐり札



以下の手札のときは、**ブローケン**となります。

「**ブローケン**」になるとシャッフルからやりなおします。

- 1) **吹く**ときに、**ローカード**のみ、
- 2) **吹く**ときに、**ローカード**と**Q**が1枚のみ、
- 3) **吹く**ときに、**ローカード**と**JOKER**のみ、
- 4) **吹く**ときに、**ローカード**と**Q**が1枚と**JOKER**のみ、

ローカードとは、10以下の数字のカード。

のときは、**吹く**ときに任意にブローケンを宣言できます。※しなくてもいい。

- 5) **吹く**とき、または**あがり札**を含むときに手札に**J**が4枚ある

のときは、**フォー杰克**といい、必ずブローケンを宣言しなくてはなりません。

明トラのルール5 カードを場に出す(ちょっと詳しく再掲載)

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。

2枚目以降の人は、**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はいけません。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。

1周4枚で1組となり、**親**のカードのマークが切り札でないときに切り札を出せば、切り札が強くなります。ただし、後の人がもっと強い切り札を出すかも知れません。(=**オーバーカットする**)

4枚の中で一番強いカードを出した人が、これを揃えて、伏せて手元に置きます。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。

出すときの定石

切り追い: 吹いた側の親が切り札を出して、サイドの切り札を減らすこと。2回くらい行い、出る札で全体の切り札の配置を予測する。

ローにはロー: 親の切り追いがローカードの時は、サイドもローカードを出した方が有利なことも多い。

意思表示: 親の出したマークがないときに、出して欲しいマークのカードを出して、対面に無言で伝えること。

恥部処理: 親の出したマークがないときに、手札の少ないマークを捨ててなくし、この後、捨てたマークが出たとき切り札が出せるようにすること。

ローゴング: Kを持っているときにローカードを出して、Aを出させることで、Kをそのマークで最強にする。ローロークイーンもあるが確率はより低い。

ポンクイーン: サイドがローカードを出したときに、ローゴングを封じるためQを出し、次にAを出すことで二組を取ること。しかし、実はそのローカードは恥部処理で切り札を出されたり、後の人がKを持っていることもある。

吹き手にポンなし: 吹いた人は、吹いたマークのAを持っていないことが多い。

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**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。

明トラ用語

入る: 吹いた組数を取ること。

落ちる: 吹いた組数入らないこと。

ジャツチン: ちょうど**入る**。Just inから。

ネグル: 捨てる。無視する。neglect から。

バイブル: 切り札でない強いカード。**トラ**や**切り札**がなくなったときや、対面が持っている**ローカード**の問題点を解消できる。これが勝負の分かれ目になることも。対面が**吹いた切り札**を持っていなくても、これが数あれば得点効果は高い。

オープン: 残りのカードが全て自分に入るときは、**オープン**を宣言し、この回の1枚ずつ出す作業を省略できる。

明トラのルール6 点数

手持ちのカードがなくなると、点数を付けます。

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

どちらかが17点以上になった側が勝利。ゲームセット。

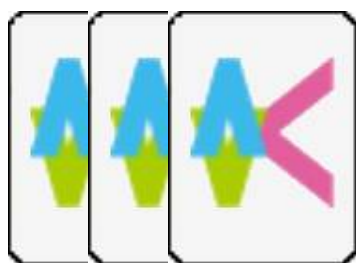
負けたチームはカードをシャッフルしゲームを続けます。

吹き始め(吹き上げもですね)が今回の右隣の人になる。

点数表示方法

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ひとりの近くに置きます。

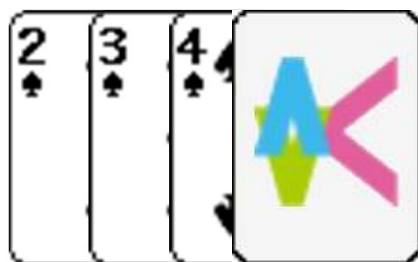
1. 5点



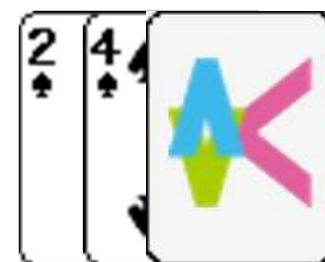
8点



9. 5点



16. 5点



10点以上は、1の位だけを表示します。＝**フラグが立つ**

フラグが立ったときは**裏**のマークを使うこともあります。

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があるのに出さなかった。**切り追い**で、**裏J**や**JOKER**を出し忘れた。

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カードは見て良い)。

練習問題

例)このカードで何を吹く？



前述しましたが...

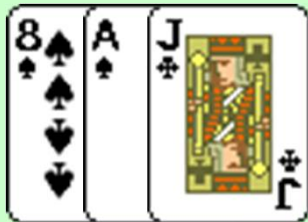
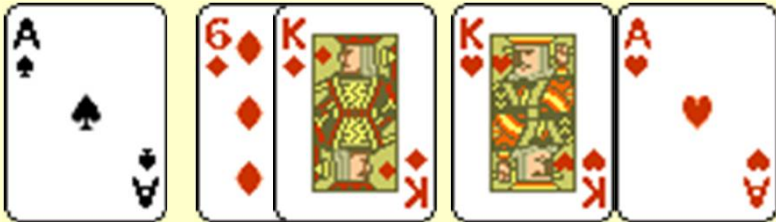
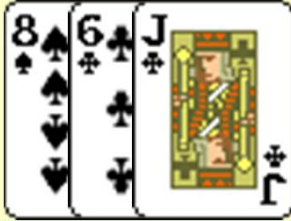
吹く:どのマークを**切り**札にして自分と対面で何組取るかを宣言します。

切り札がスペードで6組取る宣言は、「**ズッペ6**」と**吹**きます。

切り札がハートで全部取る宣言は、「**ヘルスラミ**」と**吹**きます。

吹かない時は、「パス」と言います。

正解は一つではありません。そこもまた楽しい明トラなのです。

ズッペ			
クラブ			
ダイヤ			
ヘル			
トラ	切り札		

バイブル