

# 明トラ練習用ゲームの紹介

明トラプロジェクト検討小委員会委員長

明専会副会長 石橋 一郎(制56)



明専トランプ(明トラ)の起源はファイブハンドレッド(以下FH)というトランプゲームです。欧米では今も人気があるようで、無料ダウンロードできるゲームソフトをアップしているサイトもあります。今回は明トラの練習用に使えるものを発見しましたので、その紹介をさせていただきます。

左記URLからダウンロード(無料)し、PCにインストールして立ち上げて遊ぶフリーソフトです。

<http://fivehundred.sourceforge.net/>

このソフトは、明トラと基本部分がほとんど同じという優れたものです。

すなわち、4人のゲームで対面とチームを組むということ、カードの強さ(吹きが強さ)の順番、ジョーカー(タンツェン)の強さや使い方は明トラと同じです。副シヤックも「キリ」(切札)のスーツ(マーク)とみなされることも同じです。異なる点は次の項目です。

## ① 点数のつけ方

明トラは17点に達したチームが勝ちですが、FHは500点に達したチームが勝ちです。スーツの毎の吹き数に応じた得点が一覧表に示されます。

## ② カードを出す回りの方向(吹きの回りも)

明トラは「反時計回り」ですが、FHは「時計回り」。これは大した差ではないですね。

## ③ 「アガリ」の枚数(全体枚数)

アガリ(配った残りの枚数で、親

が手札と交換できる)は明トラでは1枚ですが、FHは3枚です。明トラのカード枚数は41枚(各2、3、4の12枚を抜いた40枚にタンツェンを加えた41枚)ですが、FHはこれに赤4の2枚を加えた43枚を使用します。しかし親は手札3枚と交換するのでゲーム開始時の各自10枚持ちと同じになります。アガリ3枚中に強いカードや、キリと同スーツのカードが入っている可能性も高まるので、明トラよりもちよつと強気の吹きも可能です。

## ④ 明トラにはない「吹き」

FHには明トラにはない「ミゼール(クローズドミゼール)」と「オープンミゼール」という変な「吹き」があります。ミゼールは7と8の間の吹きの強さ、オープンミゼールはトラスラミ(切札なし(トラ)10)より強い最強という定義でした。ミゼールは「一回も勝たない」という「吹き」です。つまり敵側にスラませるといふことです。オープンミゼールは手札をオープンにしてミゼールをやるというものです。さらに驚きは、ミゼールとオープンミ

ゼールの場合は、その対面はゲームに参加できなくなり、3人だけで進行することになります。対面が少しでも強い手札を持っていたらミゼールを吹くこと自体が賭けになってしまうのでこのようにしたのでしよう。いずれにせよ、明トラには、ミゼールやオープンミゼールは存在しませんので、ミゼールまたはオープンミゼールとなつてしまった回は無視していただければよいと思います。ちなみに明トラでは、弱いカードばかりのとき(条件あり)は、流す(ブロークンする)こともできます。ブロークンせずにそれで逆に戦えるというのがFHの特徴ということになりますね。

## ⑤ 再度吹き上げることが選択可

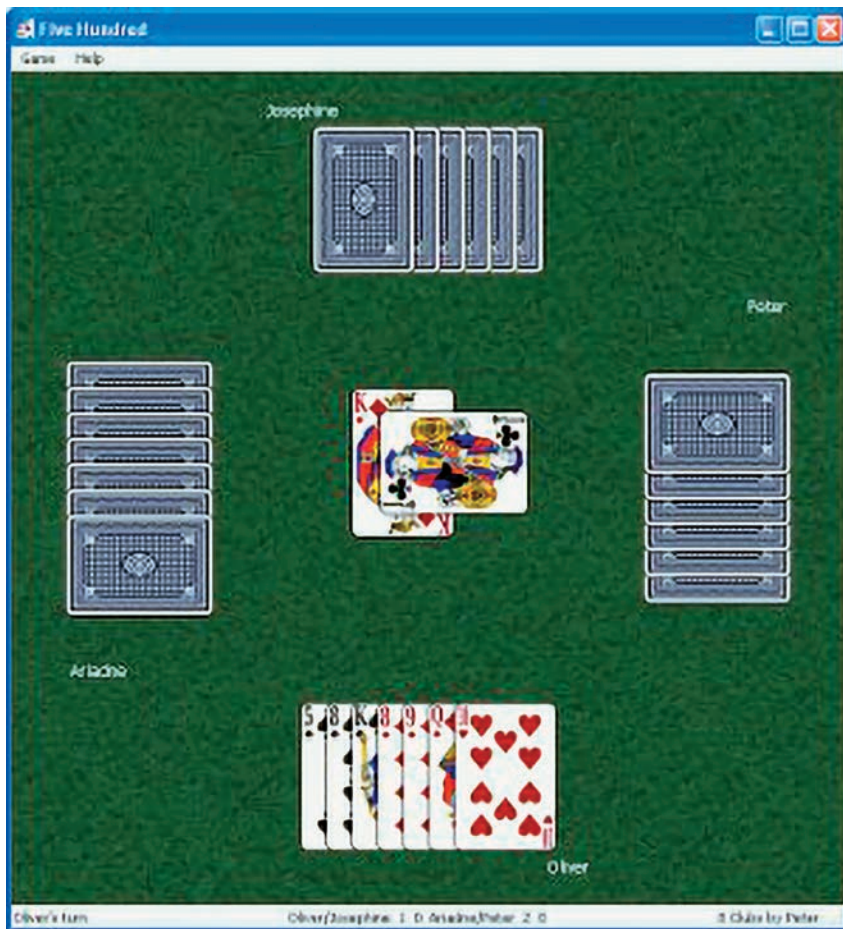
明トラでは4人が順番に吹いて親が決まりますが、FHでは、最後に吹いた人から一巡します。つまり、前の人より高く吹いた人から一巡する(ただし前回パスしていた人は除く)わけで、何回も回ることもありえます。しかも最後に高く吹いた人から一巡(前回吹いていた人がパス)した場合も、さらに本人が吹き上

⑥ 取ったカード（勝って伏せておくカード）は見る事ができない

明トラでは勝って伏せておくカードは、チーム（自分と対面）はそのカードを手にとって見ることができませんが、FHではそれができません。

■備考① ■ジョーカー（タンツエン）の使い方

FHも明トラと基本的には同じです。ジョーカーを最初に場に出すと、何もせずに「キリ」（切札のスーツ）となるので他の人は手札に「キリ」がある以上「キリ」を出す必要がありません。ただし、トラ（切札なし）のときは、最初にジョーカーを出す人は、スーツの宣言が可能です。選択ボタンが自動で表示されるので選択すればよいわけです。なお、明ト



PC ゲームの画面

ラではタンツエンは9回目までに使う必要があり、最終回の10回にタンツエンを出すとチョンボになります。

■備考② ■このPCゲームではチョンボはない

出せないカードは選択できないようになっていて、チョンボはありません。つまり、場の同じスーツのカードがあれば、他のスーツのカードは出せない仕組みになっています。副ジャックは正ジャックとおなじ切札として扱うのは明トラと同じです。

■備考③ ■FHのPCゲームの進め方

最初の画面で、「Game」をクリックして出てくるプルダウンメニューのなかの「New Game」をクリック

すると、選手の配置設定画面が出てきます。PC側の選手は「Ariadne」、「Jed」、「Patrick」という3人がいますが、デファクトでは、全て「Ariadne」になっています。どうも各人、吹きについての性格付けがされているようで、特に「Ariadne」は強気で吹くようなプログラムになっているようです。よって「Ariadne」を複数配置してしまうと、競い合っ

て無理に高く吹いてしまうようです。各席に、各人を配置するのが良いようです。

吹くときはスーツと枚数の表が出てきますので、吹きたいところをクリックして「Bid」をクリックします。先に吹いた人がいれば、それより強いところしかクリックできないしくみになっています。前述したように、最後の吹きの人から1巡して戻ってくると、再度吹き上げるか否か聞いてくるのでNOを選択すればゲームが始まります。

するとアガリの3枚が手札のところに移動し、少し上にずれて表示されます。それをクリックすると、上にずれた位置が正規の位置になります。交換する手札をクリックすると

少し上にずれた位置になります。交換する3枚を上にもずれた位置にして「場」のボタンをクリックすると交換完了となります。最終的に決まった親が誰で、キリの種類と吹き数は、小さい文字ですが画面の右下隅に表示されます。

以上ですので、異なる点を意識してもらえれば、「吹き」の感覚や、手札の出し方といった基本部分は明トラとほぼ同じですので、「明トラはやったことがない」初心者や、「学生時代はやっていたけどほとんど忘れたなあ」という人の、一人用の練習ゲームとして使えます。

★あくまでもフリーソフトなので自己責任でダウンロードください。  
★「キリ追い」等のセオリーは組み込まれていません（明トラ熟達者の藤井雄一氏(二電日3)の感想)。

なお、明専会としては、明トラを同窓の絆の強化推進のひとつのツールととらえており、3月20日の総会では初めて明トラ大会を模したイベントを実施しました。その様子の動画は、明専会公式フェイスブック

ページに掲載しています。今年度は地区予選から始まる本当の大会（オンラインツールを活用した大会）となるように企画中です。3月20日の様子を含め、詳細は次号の「明トラ特集」をご期待ください。

■蛇足その1  
FHの得点計算法

参考までにFHの得点計算方法を示します。明トラの練習が目的なので、これは覚えてもらう必要もないのですが、実は明トラが17点方式になったのは戦後、明専が九州工大になってからであり、戦前は左下に示すFHの計算方式でプレイされていたのです。1999年10月の明専会報は明専トランプ特集号だったので、その時の大先輩(故正子朔氏(テ22))の寄稿に同じ得点表が載っています。その寄稿文には、吹いた数より多く勝っても、ボーナス点は入らないこと、吹いた数に届かなかったらそっくりマイナス点になること、相手側は、取った数×10を得点することが記載されています。これは現在のFHのルール通りです。ミゼール関係のルールは当初から明トラには採用

されなかったのかもしれませんが、なお、表に示していませんが、ミゼールは250点、オープンミゼールは520点となっています。なお、正子氏は「トラ」は略しすぎだ。「ノートラ」と言わないと意味が通じない」と苦言を呈されていました。

■蛇足その2

インターネット上の事典「ウィキペディア」の「ファイブハンドレッド」

そこには、より詳しいルールや、6人、5人、3人、2人でプレイするときの変形ルール等も記載されています。興味がある方はご覧になってください。実はその中に「明専トランプ」は「九州工業大学に20世紀初頭から伝わるファイブハンドレッドを起源とするゲーム」として紹介されています。さらに前記1999年の明専会報の黒木秀一元教授(電55)が寄稿されたルール解説までリンクが貼られており、ダウンロードも可能です。

■お願い

明トラの17点方式の発案者プレイに使用しない「2、3、4」

の計12枚のカードを使って、赤黒に分けてチームの得点を表示させるというアイデアは、点棒とか記録用の紙と筆記具を不要とする大発明だと思ってしまうが、いつごろ生まれたのか、誰が発案したのかが良く分かっていないのです。戦後、九州工大となつてからというのは確かなのですが、もし情報をお持ちの方がいらっしゃれば、明専会事務局までご一報いただければ幸いです。

同窓の絆強化のひとつのツールとしての「明トラ」へのご指導・ご鞭撻をなにとぞよろしくお願い致します。

吹数	♠	♣	♦	♥	NoTrump
6	40	60	80	100	120
7	140	160	180	200	220
8	240	260	280	300	320
9	340	360	380	400	420
10	440	460	480	500	520

ファイブハンドレッドの得点表