

明トラのゲームを説明するのに必要な概念や事項なのに、現在名称のついていない用語があります。新しく名付けることも含めて用語を整えていきます。他のゲーム（主にコントラクトブリッジ）で適用できる用語は取り込んで、より一般化を目指しました。

【ゲーム】

座布団

ゲームの主戦場は座布団の上になります。カードを皆に配るのもカードを出して競うのも座布団の上です。座布団のない明トラは座席シートのない自動車と同じで、フルスロットルでゲームを楽しむことはできません。

トリック〔Trick〕：巡

1組4枚のカードがプレイされて成立するプレイの単位。1トリックのプレイが1巡になる。

ラウンド〔Round〕：巡目

1巡目（1トリック目）が1ラウンド。以降、10巡目（10トリック目）が10ラウンド。

略号：1Rd（1Round）、2Rd（2Round）、…、10Rd（10Round）

ボード〔Board〕：回戦

① 10トリックがプレイされて成立する明トラゲームの最小単位。一連の吹き合いとプレイの過程。

1ボードは10ラウンドまでプレイされて完了する。

ディール〔Deal〕

① ボードと同義。1ディール（ボード）のプレイが1回戦になる。

② 40枚のカードを4人のプレイヤーへ周回で裏向きにして配り、上り札1枚を最後に伏せて置くこと。

③ 配られた41枚のカード。

ディーラー〔Dealer〕

カードを配る人。通常、前ボードの負けペアの一人が場のカードをシャッフルして4人へ配る。

ゲーム〔Game〕：試合

ボード（ディール）を繰り返して、規定の点数を獲得したら勝敗が決するプレイの単位。

通常17点先取。時間調整のため、10点先取や30分制限にすることもある。

1ゲームのプレイが1試合になる。

明トラそのものや、吹き、プレイ、トリック、ボードそれぞれも、広義で「ゲーム」と呼ぶことがよくある。

プレイヤー〔Player〕

ゲームに参加してプレイする人。競技者、選手。吹き場ではプレイヤーを奏者と呼ぶことがある。

【吹 き】

吹 き〔Call〕

吹きは、デノミ(キリ札にするスーツまたはNT)と、メイクしようとする代(トリック数)からなる。

吹き場、吹き上げ、吹き手など、吹きに関することは、全般的に広義に「吹き」と呼ぶことがある。

代 (レベル) 、吹き数

メイクしようとするトリック数。6, 7, 8, 9、スラミ (10) の5種類がある。

デノミネーション〔Denomination〕 (略称：デノミ)

キリ札となる「スーツ (♠♣♦♥)」または、キリ札なし「ノートランプ (NT)」のこと。

吹 く〔Bid〕

デノミとレベル(このスーツをキリ札(またはNT)にしてトリックをいくつ取る)を提示すること。

(吹き) コール〔Call〕

狭義で、「吹く」または「パス」を提示すること。パスを含めて「吹く」と呼ぶこともある。

吹き場

キリ札のスーツと勝ち取るトリック数を宣言し、競り合う場、フェーズ。

奏 者〔Player〕

プレイヤー、競技者、選手。吹奏楽器のプレイヤーを奏者と呼ぶことから、吹いてプレイする明トラのプレイヤーも奏者と呼ぶ。

吹き席：1 番席、2 番席、3 番席、4 番席

1 st席(ファースト)、2 nd席(セカンド)、3 rd席(サード)、4 th席(フォース)

吹き席は、プレイヤーの座る席、座る絶対位置を表す。

吹き始めの座る席が1 st席。反時計回りに2 nd席、3 rd席、吹き終わりの座る席が4 th席。

前半席、後半席

1 番席、2 番席の奏者が前半席。3 番席、4 番席の奏者が、後半席になる。

吹き始め、吹き終わり

吹く席で1 st席 (1 番席) のプレイヤーが吹き始め。4 th席 (4 番席) が吹き終わり。

吹き人：1 番吹き、2 番吹き、3 番吹き、4 番吹き

吹き席に関わらず、実際に吹いた人だけに付く番号。吹かない人は飛ばす相対的な呼称。

例えば、吹き始め (1 st席) がパスして次席が吹くと、2 nd席のプレイヤーが1 番吹きになる。

さらに1 人がパスして次席が吹くと、吹き終わり (4 th席) のプレイヤーが2 番吹きになる。

前吹き、前吹き奏者

ペア二人の中、最初に吹く人または吹いた内容。通常、前半席 (1 番席、2 番席) が前吹き。

後吹き、後吹き奏者

ペア二人の中、最後に吹く人または吹いた内容。通常、後半席 (3 番席、4 番席) が後吹き。

但し、前半席の奏者がパスした場合、後半席の奏者が前吹きになる (後吹きを兼ねる)。

レイズ (する)

前吹きの吹きスーツに対して、後吹きが同一スーツでさらに代(レベル)を上げてコールすること。

吹き替え (る)

前吹きの吹きスーツを後吹きが異なるスーツ (NTを含む) で吹きを替えること。

カモリパス

吹き場で、後吹きが相手側ペアの吹きをカモる時にするパスのこと。

吹き親（吹き勝ち。略称：親）

吹き宣言で決まったプレイヤー。吹き場で吹きの競り合いに勝ったプレイヤー。アガリ札を取れる。
吹き親が開始リード（オープニングリード）できる。

吹き子（略称：子）

吹き親のパートナー。

吹き上げ（る）

他奏者の吹きをレイズしたり吹き替えること。4th席（4番席）は「吹き終わり」だが別名、吹き上げ、ともいう。慣習的に、「吹き親」を「吹き上げ」と呼ぶことも多い。

吹き宣言（略称：吹き。宣言）

吹き場で最終的に決まったトランプスーツとレベル。吹き親が宣言した吹き内容。

吹き手側（吹き手ペア）＜オフENS、攻撃側＞

吹き親側のペア。吹き宣言で決まった側のペア。吹きの競り合いに勝った側のペア。吹き勝ち側。

吹かれ側（吹かれペア）＜ディフェンス、守備側＞

吹き手側（吹き手ペア）でない側のペア。吹きの競り合いに負けた側のペア。吹き負け側。

スーツの形（略称：形）

手札のスーツ枚数のバランス状況。手札の各スーツの枚数状況。

カードの水準（略称：水準）

手札のハイカードの枚数状況。手札の各スーツのハイカード状況。

カードの姿（略称：姿）

手札の形と水準。手札の各スーツの枚数状況とハイカード状況。

バランスハンド（略称：BH）

各スーツが3枚以内のカードで構成される手札（ハンド）。3-3-2-2、3-3-3-1の構成の手札。
ノー トランプ（NT）のコールに向けた手。

アンバランスハンド（略称：uBH）

偏ったスーツ枚数の手札。スーツの中に4枚以上のカードがある手札（ハンド）。
スーツランプ（ST）のコールに向けた手。

ゴールデンフィット（略称：フィット）

ペア合わせて過半数以上（7枚以上）のトランプスーツがあること。

ハンド点（略称：H点。手札点）

手札の強さを表す評価点（手札点）。ハイカード点とスーツ点で構成する点数体系。

ハイカード点（略称：C点。カード点）

AやKのハイカードの強さに応じて付ける点数体系。

スーツ点（略称：S点）

スーツの枚数に応じて表す評価点。スーツ ロング点とスーツ ショート点で構成する点数体系。

スーツ ロング点（略称：L点。ロング点）

前吹き奏者のスーツ枚数の多さに応じて付ける評価点。

スーツ ショート点（略称：K点。ショート点）

後吹き奏者の一定のキリ札枚数とバイブルスーツ枚数の少なさに応じて付ける評価点。

【チーム、プレイヤー】

相方（パートナー）

自分の対面のプレイヤー。相方と自分の二人ペアが味方チームになる。

味方側（味方ペア）

味方チーム。自分と相方（パートナー）。

相手側（相手ペア）

対戦相手チーム。自分の右手側と左手側にいるプレイヤー。

メインプレイヤー（略称：メイン、略号：MP）

吹き手側の主たるプレイヤー。キリ札枚数を多く持っていたり、バイブルのハイカードを多く持つ。

プレイ場では、このメイン・プレイヤーを主軸にしてプレイが展開される。

サブプレイヤー（略称：サブ、略号：SP）

吹き手側のメインプレイヤーのパートナー。メインを軸にして展開されるプレイをサポートする。

吹き場で後吹きになった場合は、メインをサポートして吹き上げて吹き親になることもある。

リード〔Lead〕

そのトリックで1番目にカードを出すこと。前のトリックを勝ち取ったプレイヤーが次巡で1番手

としてカードを出す。後は左回りにカードを出すプレイヤーが、2番手、3番手、4番手になる。

開始リード（オープニングリード）

吹き親がプレイの1巡目に出すリード。オープニングリード(Opening Lead)ともいう。

リード権

リードする権利。前巡でトリックに勝ったプレイヤーが持つ権利。1巡目の権利は吹き親が持つ。

リーダー〔Leader〕

リード権を持った人。次巡で1番目にカードを出す（リードする）プレイヤー。1番手。

リーダー側（リーダーペア）

次巡でリードする側のペア。1番手と3番手。巡ごとにリーダー側は変わっていく。

フォロー〔Follow Suit〕

リーダーが出したスーツに従い同一スーツのカードを出すこと。

フォローワ側（フォローワペア）

リーダー側でないチーム。

リーダーが出したスーツに従い、同一スーツのカードを出す2番手と4番手のプレイヤー。

1番手、2番手、3番手、4番手

リーダーが1番手、次のフォローワが2番手、リーダーの対面が3番手、最後のフォローワが4番手。

吹き場で、吹き始めのポジションを1番手、次を2番手、…、と呼ぶこともある。

【プレイ】

プレイ場

吹き場が終わった後、カードを打ち廻してトリックを取り合う場、フェーズ。

メイク

勝ち取ったトリック数のこと。吹き数に関係なく、6入れば6メイク、7入れば7メイク。

10吹いて10入ればスラミ。10吹かないのに10入ってもスラミとは言わない（10メイクと言う）。

吹き宣言したトリック数丁度は、ジャストイン。超えれば、オーバー。未達は、ロス(ダウン)。

宣言メイク（宣言）

宣言したトリック数が入る(達成する)こと。ジャストインを含めそれ以上のトリック数を取ることを。

入る、入れる：宣言メイクと同義。

ジャストイン

宣言した吹き数ちょうどが入る（メイクする）こと。

ダウン（宣言ダウン）

宣言したトリック数が入らない（達成しない）こと。ジャストインできず、ロスすること。

オーバーメイク（宣言オーバー）

宣言したトリック数より多くメイクできること。

マストフォロー

リーダーが出したスーツと同一スーツカードを出す原則。持たない場合のみ他のスーツを出せる。

ショウアウト〔Show Out〕：スーツカードなし

リーダーが出したスーツが0枚になり、それ以外のスーツを出すこと。その場面。

スーツ返し

リード権を持った時に、前巡以前に相方がリードしたスーツと同一スーツをリードして返すこと。

エントリー〔Entry〕

リード権を取ることができるウイナーやキリ札。

コントロールを保つ

吹かれ側がリード権を取って吹き宣言をダウンさせるバイブルのMax札がある場合に、吹き手側がそれを防ぐ（Max札をキリ札で切る）十分な枚数のキリ札を残している状態。

コントロールを失う

吹かれ側が吹き宣言をダウンさせるに十分なMax札がある場合に、吹き手側がそれを防ぐ(Max札をキリ札で切る)枚数のキリ札を残していない状態。吹かれ側のウイナーで取られ放題になる。

カモる／カモられる

吹き合いでペア間に齟齬が生じ、吹き手側より吹かれ側にキリ札枚数が多い状態の時にカモリが発生する。吹き手側がコントロールを失い、2ロス、3ロス、時には4ロスになることがある。

ディスカード〔Discarding〕

カードを出すこと。特に不要なカードを捨てること。ルーザーを捨てること。

アガリ札ネグリ

吹き親がアガリ札を取った後、不要カードをディスカードする（捨てる）こと。

スーツ札ネグリ

リードされたスーツを持たない時に、不要なスーツカードをディスカードする（捨てる）こと。

ドロップ 相手側のウイナー候補のカードをMax札で取る（叩き落とす）こと。

【カード】

バイブル、バイブル スーツ (略号：BS)

バイプロ (By-Product：副産物) が語源と言われる。キリ札以外のスーツ。サイドスーツ。
キリ札が全て出た後やNTでのトリックの取り合いはバイブル勝負になる。

ハイカード [High Card] (略号：HC、H札)

Max札も含めて3巡目までに勝てる上位のカード。A, K, Q, (J) の絵札。

ローカード [Low Card] (略号：LC、L札)

ハイカード以外の下位のカード。10, 9, 8, 7, 6, 5 の絵札以外のカード。

上位カード

カードの強さはAが一番強く (キリ札は正J, 裏Jがより強い)、A, K, Q, … 7, 6, 5 の順に弱くなる。Aに近い方が上位になる。上位カードは、比較としてより強い順位のカードのこと。

下位カード

上位カードの逆で、5に近い方が下位になる。比較としてより弱い順位のカードのこと。

トランプ [Trump] = キリ札

キリ札 (カード) のこと。カードやカードゲームのことではない。

トランプスーツ [Trump Suit] = キリ札スーツ

キリ札となるスーツ。キリ札となる♠♣♦♥のスーツ。

スーツトランプ (スーツキリ札) [Suit Trump] (略称：ST。ストトラ)

スーツがキリ札の吹き。♠♣♦♥をキリ札とした吹き。

ノートランプ [No Trump] = キリ札なし (略称：NT。ノートラ)

吹き合いにおける最高位のデノミ。プレイにキリ札 (トランプスーツ) が無い。
「トランプ」はキリ札のこと。キリ札がない設定なので、ノートランプ。

高位スーツ

スーツの吹き強さは、♥が一番強く、♥♦♣♠の順に弱くなる。♥により近い方が高位で、♠により近い方が低位となる。高位スーツは、吹き順位のより強いスーツのこと。

低位スーツ

低位スーツは高位スーツの逆。吹き順位のより弱いスーツのこと。

長いスーツ

枚数の多いスーツ。通常、4枚以上。

短いスーツ

枚数の少ないスーツ。通常、1枚以下。

厚いスーツ

ハイカードの多いスーツ。A, K, Q, J, 10のうちA, K, Qの何れか2枚を含む計3枚以上のこと。

薄いスーツ

ほとんどローカードばかりのスーツ。

カード種類の略号

Tzn (Tanzen)：タンチェン。Y札 (役札)：タンチェン、正J、裏J。NY札：役札以外のカード
H札 (ハイカード)：絵札。AKQJのカード。L札 (ローカード)：H札以外のカード

【カードの属性】

ウィナー〔Winner〕

勝ち札。そのスーツでは必ず勝つ確実なカード。各スーツのMax札とそれに続くカード。

ストッパー〔Stopper〕

相手側にそのスーツで続けて多くのトリックを取られるのを防ぐ持ち札。例：①A、②K,L、③Q,L,L ※L：ローカード

ルーザー〔Loser〕

ウィナーでないカード。ハイカードでもウィナーでなければルーザーでカウントする。

K札1枚、Q,Lの2枚もルーザーになる。

クイック・ルーザー〔Quick Loser〕

相手側にリード権が渡ると直ぐに負けるカード。2、3巡廻っても勝つ見込みのないローカード。

スロー・ルーザー〔Slow Loser〕

Next Max札または3rd Max札。1、2巡廻ればウィナーに昇格し、相手側がそれ以上トリックを取り続けるのをくい止めることができるカード。

クイックトリック〔Quick Trick〕(略称：QT)

プレイの早い段階でトリックを取ると思われるハイカードの持ち方。1つのスーツでは2QTまでしか数えない。2QT= 同じスーツのA,K。1.5QT= 同じスーツのA,Q。1QT= Aまたは同じスーツのK,Q。0.5QT= K,L。

(了)