◆ 吹く ときのルール

(a) 吹くときは切り札と取る組数を宣言する。

切りをスゥ～、6組を取ることを宣言する場合は「スゥ～6」と言う。

(b) 自分のカードと、他の人の吹きを参考に吹くこと。

(c) 組数は6以上で10(＝ストライク)以下、前の人より大きく吹くまたは パスする。

（これ以上吹けるルールもありますが、明トラ伝承プロジェクトでは最高の吹きをノートラ(正式呼称「ノートランプ」、略称「ノートラ」、略号「NT」)ストライクとします。）

＊「大きく吹く」とは組数が多く、または組数が同じ場合はスートが強いものを吹くこと。

下図では、右下に行くほど大きく吹くことになります。

スゥ～6 → ♥7♥6 → ♣♥6 → ♠N6 → /～ト56 →
スゥ～7 → ♥7♥7 → ♣♥7 → ♠N7 → /～ト57 →
スゥ～8 → ♥7♥8 → ♣♥8 → ♠N8 → /～ト58 →
スゥ～9 → ♥7♥9 → ♣♥9 → ♠N9 → /～ト59 →
スゥ～10 → ♥7♥10 → ♣♥10 → ♠N10 → /～ト510 →

(d) 全員パスまたはプロローグのときは配りなおし

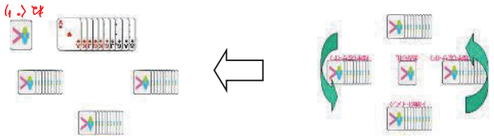
全員がパス」や「プロローグ」(後述)などで高数がスムずにやり直す場合は、時代や所属により吹き始めが移動するルールも存在するようです。**明トラ伝承プロジェクトでは「もう一度同じ人が吹き始める」というルールを採用しています。**

(e) リーダーの決定とあがり札の扱

吹きあげまで回った後、一番大きく吹いた人がリーダーになります。

リーダーはあがり札を自分の手に入れ、不要なカード1枚を手前にひけておきます。これをねぐり札と呼びます。

ねぐり札はその人は見ることができません。



(f) プロローグ

手札が下記に示す状態であれば**プロローグ**と称しドラゾンを配りなおします。

・吹くとき

ローカードが5のみ、またはローカードとQまたはJOKERが1枚のみ

ローカードがQが1枚とJOKERのみ

★このときは吹くときに**任意にプロローグを宣言**できます。

・吹くとき、あがり札を取った時

手札にJが4枚ある。(フォーシャッグといいます)

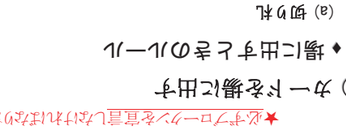
★**必ずプロローグを宣言しなければなりません。**

(2) カードを場に出す

◆ 場に出すときのルール

(a) 切り札

切り札は、宣言したスートのカードに10枚と、裏J(裏＝同じ色の別のスート(スペゾ～ハラブ、クラブ～スペゾ、ダイヤ～ハ、ヘ～ダイヤ))(裏Jは副ともいう。)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、切りがスペゾでの切り札は、以下に示す12枚になります。



★スペゾがない場合、スペードJが「正J」クラブJが「裏J」です。

(b) 切り札以外のカードの強さ

切りなしでないカードは

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。）

(c) カードのまわしかた

(i) リーダーが1枚目のカードを出す。

親は、場の中央付近に1枚目のカードを出します。各プレー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。

(ii) 2番手以降がカードを出す。

手札にリーダーが出したカードと同じマークがあれば、必ずJOKER含む)があれば、必ずその中からカードを出さなくてはいけません。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。このとき、切り札を出せば、切り札の勝ちです。ただし、後の人もどのマークがなくて、もっと強い切り札を出せ(＝オーバーカットする)ともあります。

(3) カードの取得

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。これをスゥとといます。この人が次の組の親になります。組数がかかるように工夫して置きます。

(4) 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。

(例) 切りを出すようにする場合は「切り迫い」ハーを出してください と指示する場合は「ハ迫い」といいます。

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：ビエロの絵が踊っているこからいいます。

(例) Kを持っているときに、サイドからの同じマークのAが出たら、自分の番でJOKERを出して、リーダーになり、次の組にKを出す。

> 手札のJOKERは1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Jを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。

4. 点数計算

(1) 計算方法

10組まわすカードがなくなり、点数をつけます。

吹いた組数以上スゥとったときは吹いたプチーム分が得点

(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

(2) 勝敗

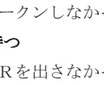
17点以上になった側が勝利でゲームセット。

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

(3) 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点以上のものだけを表示します(ブラザがたの)



明専トランプ入門

2023年3月

Rev 0.4

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。

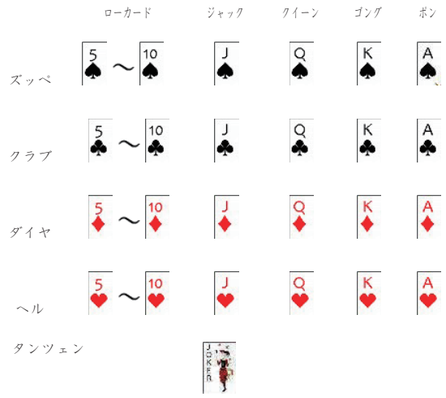
先輩から後輩に伝わる中で時代とともにルールも少しずつかわってきました。

これから明トラを始める方に、そして世代を超えて楽しむときにルールを統一することが必要と考え公式ルールとして提案することとしました。

みなさんがプレイしていたころと異なる部分もあるかと思いますが話のネタにしていただくこととして、明トラを後輩に受け継いでいければと思います。

1. 使うカード、カードの呼び名

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。明トラでは独特のカードの呼び名があります。



2. 準備

(1) 座る

写真のようにトランプを出す場所（場）を囲み、向合せに座ります。

(2) トランプを配る

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) 順番を決める

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。

これでプレイの準備が整いました。

3. プレイする

(1) 宣言する（吹く）

「どのマークを切り札にして、対面と何組カードをとるか」を反時計まわりに宣言していきます。これを**吹く**といいます。

自分のカード(手札)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。

・吹き始め

最初にじゃんけんに負けた人または最初に勝った人の右隣りから吹きます。(吹き始め)、反時計まわりに吹き、最後にじゃんけんに勝った人が吹きます(吹きあげ)

自分の手札、対面(トイメン、仲間)の吹き、サイド(対戦相手)の吹きを考慮して吹きます。

5. 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。

(1) ねぐり忘れ

ねぐり札を捨て忘れた。

(2) リーダーのマークを出さない

リーダー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。切り迫いで、裏JやJOKERを出し忘れた。切りがヘルのとき、親がダイヤJで切り迫いしたのに、持っているヘルを出さなかった。

(3) 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。

(4) JOKERを最後まで持つ

タンツェン場でもJOKERを出さなかった。

(5) 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。

(6) 誤ったオープン宣言

オープン（場を進行しなくとも勝負がついたとしてカードを見せる）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。

(7) その他の不正行為

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）。

6. ご意見等

本書に関してご意見、ご感想がありましたら明トラ伝承プロジェクトまでお寄せください。

https://www.facebook.com/pages/明トラ伝承プロジェクト/153084694815925

製作：明トラ伝承プロジェクト©2023
著者：藤井雄一　編集：橋本定晴、早尻哲也