

明トラ analysis (第3回)

# 明専トランプ プレイ研究 プレイの流儀 作法と設え 2

制54 若林 澄治



## A 作法の部

### I、作法 基本編

#### I b、キリ追い

#### 8、キリは2度追え（2度追い）

「キリは2度追え」は、吹き手側が他のスーツをプレイする前に切り札を2度追うプレイです。

吹かれ側の切り札をほとんどなくして、吹き手側が持つバイブルのMax札を吹かれ側の切り札で切られるのを未然に防ぐ狙いがあります。

#### (1) スーツをキリ札にして「6」を吹いた場合

スーツのキリ札はタンチェンを含

め全12枚あり、半数は6枚です。スーツをキリ札にして6を吹いた場合、吹き手側ベアのキリ札は過半数を超える7枚程度持つはずで

吹かれ側は二人で5枚（12枚－7枚）程度持っています。二人で3枚と2枚に分かれている確率は約63%（確率研究2「相手側両サイドのキリ札枚数の確率」を別途掲載予定）と最も高いです。キリ札を2回追えば、吹かれ側の片方に1枚残るだろうと想定できます。

場に残ったキリ札が全部で4枚としたら、吹き手側に3枚、吹かれ側に1枚あり、吹き手側はプレイ場のコントロールを保てます。

#### (2) スーツをキリ札にして「7」を吹いた場合

スーツをキリ札にして7を吹いた場合、吹き手側ベアのキリ札は計8枚程度持つことが多いです。

吹かれ側は二人で4枚（12枚－

8枚）程度持っています。二人で3枚と1枚に分かれている確率は50%（確率研究2「相手側両サイドのキリ札枚数の確率」を別途掲載予定）と最も高いです。キリ札を2回追えば、吹かれ側の片方に1枚残ると想定できます。吹き手側に4枚、吹かれ側に1枚あり、吹き手側はプレイ場のコントロールを強く保てます。

吹かれ側二人で2枚と2枚に分かれている確率も38%と高く、この場合2回のキリ追いで吹かれ側ベアのキリ札は全て追い出せます。

#### 9、キリの全追い（全追い）

「キリの全追い」は、吹き手側がバイブルスーツをプレイする前などにキリ札をとことん追って、吹かれ側のキリ札を全て失くすプレイです。吹き手側のバイブルが強く充実している時に有効で、吹き手側が持つバイブルのMax札を吹かれ側のキリ札で切られるのを完全に防ぎます。

相方にキリ札がもう残ってなく、吹かれ側のキリ札が両者のプレイヤに残っている場合に、Maxキリ札がなくても（負けてもいいので）キリの全追いをすることは通常は有効です。1トリックを取って負けに

き、後巡での2トリックの負けを防ぎます。

#### 【事例】キリ札の配置

・吹き手側 自分 5枚、相方 1枚  
・吹かれ側（相手側）3枚ずつの場合  
\*\*\*\*\*

### II、作法 応用編

#### II a、スーツ・カウント

#### 10、残枚数カウント

「残枚数カウント」は、各スーツの残り枚数を常にカウントすることです。中でもキリ札の残り枚数をカウントしておくのは最重要です。

切り札を追った時に持たないプレイヤがいたり、途中にキリ札で切っているとか、キリ札が今何枚残っているのか混乱して分からなくなることがあります。終盤で吹き手側がバイブルのMax札をリードしたら、吹かれ側に残ったキリ札で切られて茫然となることがあります。バイブルのMax札をリードする前にキリ追いをもう1回しておけばよかった、と大きく悔やむことになります。

NT（ノートランプ）などバイブル勝負の際は、そのスーツの残りカードを自分しか持たないとカウン

トできれば、全札がMaxになったと判別できます。途中、他のプレイヤが不要カードとしてデイスカードしたスーツはカウント漏れが起こりやすいです。せっかく自分しか持たないスーツカードをウイナーと認識できず出さなまま終わり、ジャストインできていたのにダウンしてもったいないことになったりします。残枚数カウントは、明トラプレイの中で最重要テクニックの一つです。

## 11、Max札カウント

「Max札カウント」は、今現在、各スーツのMax札は何かを常に認識しておくことです。

リードされるスーツの種類が目まぐるしく変わっていくゲームの場合、今どのカードがMax札なのか追いきれなくなることがあります。

ゲーム終盤で相方の出したカードがMax札なのか確信が持てなくてキリ札で切つてしまい、最後はキリ札が1枚足りずにダウンすることがあります。ゲーム終了後に、それは実はMax札だったことが分かり愕然とします。

各スーツで2巡廻ると複数枚のカードが場に出て、何が出て何が出

ていないのか記憶が入り乱れます。

自分の手に残ったカードがMax札かどうか自信が持てなくて、リードしないままゲーム終了となり、みすみすウイナーを逃すこともあります。ましてや自分の手にMax札候補が残っていない時は注意が散漫になり、現在のMax札が何であるか誰が持っているそうか、意識が向かなくなりがちです。相方がリードした3回目のスーツがMax札であればスルーし、Max札でなければキリ札で切る必要があるのを迷いに迷います。

最終盤まで各スーツのMax札を認識していることは、入るかダウンするかの分かれ目になります。

## 12、スーツなしカウント

「スーツなしカウント」は、各スーツでそのカードを持たないプレイヤを常に把握しておくことです。中でもキリ札なしカウントは重要です。

リードされたスーツを出さないプレイヤは、持ち札0枚になっていきます。さらに、相手側のMax札なのにキリ札で切らないプレイヤは、キリ札も通常0枚になっていきます。

4番手が持っていないスーツを1

番手がリードしてきた時、3番手はMax札を出さなくとも2番手の出したカードを少し上回るカードで十分勝てるようになります。

プレイを進める中で、どのプレイヤが何のスーツに強く、何のスーツを持っていないか、同調調整機能を持ったレーダーのごとく頭の中の情報を常に新しく書き換えていきます。

## 13、スーツなし予想

Max札をリードした時に各プレイヤが何のカードを出したか、しっかりと把握しておくことが重要です。

ハイカード（絵札）を出してくる（フォローする）プレイヤはそのスーツをもう持たない可能性が高いです。

「スーツなし予想」と言います。

あるプレイヤが出したカードが場に出たMax札と自分の手持ちハイカードの間の1枚である場合、そのプレイヤはそのスーツをもう持っていないことが明確に分かります。

## II b、吹きベース

### 14、吹きベース

「吹きベース」は吹き場でそれぞれのプレイヤが吹いたスーツと吹き動向を把握・判別して、プレイ計画

とプレイ展開に反映させることです。

#### (1) 相手側が吹いた場合（その1）

○相手側のキリ札枚数推定  
相手側の片方のプレイヤが6を吹けばそのプレイヤは、吹いたスーツを4枚〜5枚、7を吹けば5枚〜6枚持っている可能性が高いです。

相手側の後吹きが吹きを上げなければ、後吹きのプレイヤはそのスーツを0枚〜2枚、1つ上げれば2枚〜3枚、2つ上げれば3枚〜4枚持っていると思われます。

#### (2) 相手側が吹いた場合（その2）

○自分の相手のキリ札枚数推定  
キリ札枚数全12枚から相手側の持つキリ札枚数と自分の手にあるキリ札枚数を引き算すれば、自分の相方が持つであろうキリ札枚数を推定できます。自分に枚数があり相方がほぼ0枚と推定できる場合は、キリの逆追いをするチャンスです。

#### (3) 相手側が吹いた場合（その3）

○相手側バイブルスーツ枚数推定  
①バイブルスーツで各プレイヤの手持ち札枚数は全10枚ですので、相手側が持つであろうキリ札枚数を引き算すれば、相手側のバイブル

持ち枚数がおおよそ想定できます。

②自分以外のプレイヤー3人が持つバイブルスーツの各枚数を想定します。バイブル札各10枚（キリ札の色違いスーツは9枚）から自分の手にあるバイブルスーツの各枚数を引き算します。これを仮に3人のプレイヤーに割り当ててみます。

前記①と②から、相手側プレイヤーの持つバイブルスーツ枚数が仮の初期値に置くことができます。実際は変動することはあるでしょうが、プレイ中に臨機応変に換算し直します。

#### (4) 吹かないプレイヤー（その1）

##### ○前吹きを持ち札

吹き場で何も吹かなかったプレイヤは、各スーツをあまり偏りなく持つている可能性が高いです。

特に、前吹きなのに何も吹かないということは、各スーツをバランス的に持つていてバイブルもそれほど強くない、と考えてよさそうです。

バランス的とは、3・3・2・2枚、3・3・3・1枚、4・2・2・2枚、4・3・2・1枚のいずれかです（4枚は正J・裏J無し）。バランス的枚数を持った上でハイカードが強けれ

ばNT（ノートランプ）を吹くはずで。

#### (5) 吹かないプレイヤー（その2）

##### ○後吹きを持ち札

後吹きで、吹き上げや吹き替えをしなかった場合も、同様に各スーツをバランス的に持つていてバイブルもそれほど強くない、と考えてよさそうです。その場合でも、前吹きが吹いたキリ札スーツ枚数は少ない目（0〜2枚）です（たまにローカード主体ながら3枚持つこともある）。

吹き場でそれぞれのプレイヤーが吹いたスーツと吹き動向を頭に入れて、どのプレイヤーがどのスーツを長く／短く、バイブルが強い／弱い、かを想定してプレイ計画とプレイ展開をしていきます。

#### 15、吹き期待

「吹き期待」は、相手の手札を期待して、相方が吹いたスーツを自分がリードすることです。

相手の吹いたスーツを自分が別のスーツに吹き替えた場合に使います。また、吹き負けた場合でも吹かれ側の作戦として使えます。

相手は、吹いたスーツを長く（枚数多く）、そしてハイカードを持っている可能性が高いです。自分がリード権を得て、相手の吹いたスーツに期待してそのスーツをリードするのが賢明な策です。外れて相手側の「トリックの開発」スーツに当たった場合でも、ストップは持っているでしょうから、相手側にそのスーツで攻め続けられることを防げます。

③敵側のAを潰す（敵側の勝ちトリックを1つ減らす）ために、自分が持たない（つまり相手側が持っている可能性のある）Aのスーツを敢えてキリ札にして無効化する作戦。

#### 17、吹かれ側リードはMaxから

通常、ゲームの序盤にキリ追いがされた後、バイブル勝負に入ってきます。このフェーズで吹かれ側が優先すべきことは、Max札をキリ札で切られる前に使うことです。

吹き手側の片方が、長いスーツでトリックを開発している場合、その相手はルーザーをネグっていきます。その後でネグられたスーツのMax札を吹かれ側がリードしてもキリ札で切られてしまいます。

ゲーム序盤から中盤で吹かれ側がリード権を取った場合、枚数を多く持つバイブルスーツは切られる前に早めに攻めていくことです。吹き場で吹き負けた場合、吹かれ側の吹いたスーツに対して吹き手側は1枚持ちなど枚数が少ないはずですので、最初からMax札で攻めていきます。特に吹き手側の吹きが、8や9と高い吹き宣言の場合は、できる限り

#### 16、吹き手にポン（A）なし

そのスーツの吹き手が、そのスーツのA札（ポン）を持つていないことは多いです。理由は3つあります。

①キリ札はNTと違いAより正J・裏Jの方が強い、Aの有無を気にせず吹くことが多い。

②キリ札でないAはバイブルとしてMaxなので、吹き手はキリ札以外のバイブルを充実させるために、自分のAのあるスーツを敢えてキリ札にしない方策を考える。



間髪おかず **Mag** 札の連続で攻め切ってダウンを狙います。

## 18、キリ2枚はハイから

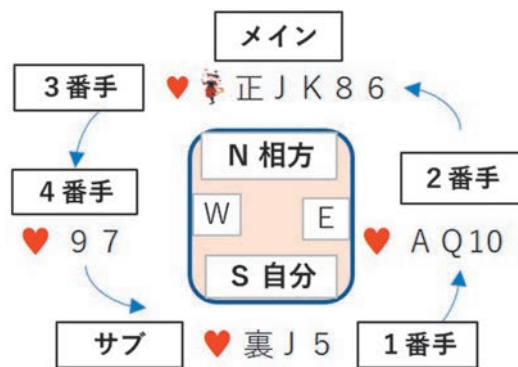
「キリ2枚はハイから」は、前吹きの方・メインプレイヤーが吹いたスーツを後吹きの自分・サブプレイヤーがキリ札2枚サポートで吹き上げた場合。サブは最上位ハイカードの方からリードすることです。これにより、2度目のキリ追いの際にメインとサブのハイカード同士のか合いを避けます。

### 【事例】(♦♣♠の表示は省略)

- ・メインプレイヤー・相方 N (前吹き)
- ・サブプレイヤー・自分 S (後吹き)
- ・キリ札：♥
- ・吹き宣言 S 8♥
- ・前吹き (相方 N) が 7♥ を吹き、後吹き (自分 S) が 8♥ に吹き上げ
- ・場面…後吹き S がゲーム開始リード
- ・キリ札…S のキリ札 ♥ 裏 J
- S はキリ札2枚を持つ

※1番手～4番手は出し札の廻り順。次巡以降、番手の順番は変わる

### ●展開



### 《略号》

N・E・W・S…プレイヤーの席位置、R (Round)…巡目、Tzn…タンチェン、T (Ten)…その巡の勝者

① 1 R…S ♥ 裏 J、E ♥ T、N ♥ 6、W ♥ 7

※S はキリ札 ♥ スーツ2枚の内、よりハイカードの ♥ 裏 J をリードした (キリ2枚はハイから)。

② 2 R…S ♥ 5 (キリ札残りの1枚)

E ♥ Q、N ♥ 正 J、W ♥ 9

③ 後巡で、E が ♥ A で切った時は N がタンチェンでオーバークットし

たり、N がタンチェンでキリ札 ♥ スーツを追えば E の ♥ A を追い出せる。

④ 結果、「キリ2枚はハイから」が成功して、N・S チームはキリ札で全5トリック勝てる。

### ●作法為落し (キリ札2枚の後吹きが下位カードからリードした (キリ2枚はハイからをしない) 場合)

① 1 R…S はキリ札 ♥ 2枚の内、ローカードの ♥ 5 をリードする。

S ♥ 5、E ♥ T、N ♥ 正 J、W ♥ 7

※リード権を得た N は ♥ 裏 J がどこにあるか分からない。2度目のキリ追いで負けられないため、N はタンチェンをリードし、キリ札を要求。

② 2 R…N Tzn、W ♥ 9、S ♥ 裏 J、E ♥ Q

N のタンチェンと S の ♥ 裏 J がち合って、キリ札 **Mag** の ♥ A が E に残り、コントロールが崩れる。③ 結果、N・S 側は、残念ながらキリ札で4トリックしか勝てない。

### 【考察】

N はゲーム序盤でタンチェンを使ってしまったので、後巡でこぞというタイミングにタンチェンを活

躍させることができなくなった。

メイン N の思考…吹き上げた S は1巡目に ♥ 裏 J を出さないで、キリ札を3枚持つものの裏 J は持たないと判断。2巡目に最強のタンチェンでキリ追いをせざるを得なかった。

## 19、同色吹き替えはローから

「同色吹き替えはローから」は、前吹きの相方が吹いたスーツと同色 (♥と♦、♣と♠) の別スーツで後吹きの方が吹き替えた場合、ローカードのキリ札からゲーム開始のリードをすること。

自分が相手の吹いたスーツを0枚か1枚しか持たず、同色の別スーツを5枚以上持っていた場合、相手の (正・裏) 同色 J に期待して吹き替えることがあります。

このケースで、相方は正 J が裏 J を持っている可能性は高いものの、吹き替えられたスーツは多く持たないはず。相方は自分同様、同色別スーツは1枚か2枚のことも十分あります。相手の正 J / 裏 J を潰さない (鉢合わせを避ける) ために、吹き替えた吹き親の最初のキリ追いは、ローカードからリードします。

(明専会委員、倉敷ふるさと大使)