

明トラanalysis (第1回)

## 「明専トランプ誕生」の謎

明トラは明専開校のキリ札だった?!

制54 若林 澄治



## 1、発想は英国留学への航海船上

明専トランプ(明トラ)は、「1907年大橋栄三教授が明専(九州工大の前身)の開校に先だって英国留学をした際に船中で習得したカードゲームgoon(ファイブハンドレッド)を起源とする」とされています。

しかし何故、明専(明治専門学校)の開校にあたって、カードゲームが必要とされたのでしょうか?

また何故、『500(ファイブハンドレッド)のままではダメで、明専トランプを新たに生み出したのでしょうか?」

明トラは大変面白く、品格ある完

成度の高いトリック・テイキング・ゲームです。対面とカードのやり取りを通して信頼関係を築きながら、

数理と論理でゲーム戦略を実践・検証していきます。カードゲームで随

一の知的で奥深い魅力があります。

まるでバロック様式のように壮麗

かつ重厚で躍動感あるゲームです。

スマートな構成、抜けのないルール、

一瞬も飽きさせないスリリングな展開。

ロゴス(論理)とエトス(信頼)と

パトス(情熱)つまり、真・善・美が

混然一体となって練り広げられます。

ゲームの進行に合わせて、通奏低音

の基、ポリフォニー音楽が鳴り響く

のが聴こえてくるようです。

この明トラが遊びの延長で考案さ

れたはずはなく、目的を持って、高

度な知恵を駆使し、研究し尽くして

創られたゲームだと断言できます。

## 2、明専トランプは明専開校を

成功させるために生まれた

明トラが生まれたのは、その時代背景と、明治専門学校の開校を成功させたいとの目的があったに違いないと考えます(以下、私の推測です)。

英国留学で渡航する中、大橋栄三

教授が思案したのは、次のようなこと

とだったのでないでしょうか。

●19世紀末、理学学校として出発し

た東京専門学校(早稲田大学の前身)

の創立構想は失敗してしまった。

●明治専門学校の開校を成功させる

には、明専に入学する学生たちが、

当時まだ世風の奥底で残っていた出

身や身分の違い感覚で仲たがいせず、

互いを尊重し協調できる仲間意識を



老若男女が船上でカード遊び(19世紀)

醸成させることだ。そのためには、

学生の誰もが自然に集まってくるよ

うな興味を引く日常的な共有アク

ティビティがぜひとも必要だろう。

●渡航する船中でプレイしたカード

ゲームgoonは、世界の人種や社会の

階層の別なく、乗客の誰もが楽しみ

ながら参加する。知らない者同士で

も心の垣根を素早く越えさせて、共

同体感覚を持たせるゲームだ。まさ

に、このニーズに当てはまる。

●しかし、このカードゲームgoonは

運の要素が強く、技術を競う面に欠

けている。技術者を目指して明専へ

入学してくる学生たちにとっては技

術向上心の刺激に不足するものがあ

り、早晚飽きてしまうだろう。

●1900年前後は、18世紀〜19世

紀にイギリス・ヨーロッパで流行し

ていたホイスト(トリック・テイキ

ング・ゲーム)をブリッチ(Birch)

やブリッジ・ホイストなどへ変形し

ている。今は趣向を凝らした新しい

カードゲームを生み出す時風があり、

時代の転換期にある。

●それなら私が、技術者ならではの

探究心と好奇心を用いて、明専健児

に相応しい奥深い魅力あるカード

ゲームを新しく創作しよう。明専の

存在価値（ブランドイメージ）を高めるようなオリジナリティ溢れるカードゲームに仕上げてみよう。

以上が明専の開校にあたって、新しいカードゲームが必要とされ、生まれ出た経緯ではないでしょうか。

### 3、逆推理する明トラ創りの哲学

では、『500（ファイブハンドレッド）』のままではダメで、明専ランプを新たに生み出さなければならなかった具体的な要因は何だったのでしょうか？ 1907年当時の大橋栄三教授が明トラを創造した思考過程を私なりに推察して、解き明かしてゆきたいと思います。

現在の明専ランプのゲームルールから逆推理すると、教授が見据えた新しいカードゲーム（明トラ）創りの哲学は、以下のようなものだったと推測します。

●従来の単純なトリック・テイキング・ゲームを「運の要素をできるだけ排除し、技術を競う公平で知的なゲーム」にする。

●そのため、「オークション」をはじめ、「スコアリング」や詳細なルールを全面的に見直す。

●オークションの過程や場に出されたカードから相手の手の内を読み、最善の戦略を組み立てていけるように改訂する。

●推理力や記憶力、集中力を駆使した戦いが、静かに、しかしスリリングに繰り広げられるようにする。

●パートナー（対面）と以心伝心のカード廻しをして信頼関係を醸成し、さらにプレイヤー全員の仲間意識を高められるようにする。

●やればやるほど知的好奇心が刺激され、面白さが増す。そんな奥深い魅力あるゲーム作りを目指す。



明トラ練習会風景（GYMLABO 現在）

### 4、明トラは『500』を起源としてどのように生まれたのか？

次に500ファイブハンドレッドを起源として明トラを生み出していった過程を一つずつ推理していきます。

#### ■アガリ札の枚数を3枚から1枚に

##### ○ファイブハンドレッド

アガリ札の枚数は3枚と多く、偶然性（運）に左右される場面が増え、技術の巧拙が働きにくい。ネグられた3枚のカードは、あるはずのカードがないため、推理力や記憶力が空回りし、技術の競り合いがなまくらになってしまふ怖れがある。

##### ○明専ランプ

アガリ札の枚数は1枚に減らす。  
●運の要素をできるだけ排除し、技術を競う公平で知的なゲームにする。  
●推理力や記憶力が有効に活用できるように未知のカードは最小限にする。

#### ■キリ札とスーツ枚数のバランス化

##### ○ファイブハンドレッド

ノートラでは、赤札（♥・♦）は4（Aの11枚、黒札（♠・♣）は5（Aの10枚、ジョーカーを加えればそれぞれ+1枚。キリ札の枚数は、

裏J（同色異スーツのJ）とジョーカーがあるので、赤札は全13枚、黒札は全12枚になる。

ネグリ札（親が場に伏せてあるカードと手持ちの不要カードを交換できる）が3枚なので、極端に少ない枚数のスーツが黒札に出現し、コールは赤札に集中しがちになる。公平性が後退し、技術を競ってゲームをしたという意欲が減退しかねない。

##### ○明専ランプ

運の要素をできるだけ排除するため、キリ札の枚数は全スーツとも同じ枚数にする。

赤札・黒札とも、5（Aの10枚と裏Jとジョーカーで、全12枚にする。ノートラでは赤札・黒札とも5（Aの10枚にする。ジョーカーを加えればプラス1枚になる。

#### ■タンチエンのオールマイティ化

##### ○ファイブハンドレッド

ジョーカーは最強のキリ札だが、キリ札として固定されるため、他のスーツがリードされた際にそのスーツ札が手にある内は出せない。ジョーカーでキリ札以外のスーツを追うこともできない。キリ札以外の

スーツで出せない・追えない、のが最強カードとしての制約が大きく、作戦の幅が狭くなるきらいがある。

○明専トランプ

ジョーカーのオールマイティ化を図り、作戦の幅を広げるようにする。キリ札以外のスーツがリードされた際に、そのスーツ札が手札にあってもジョーカー（タンチェン）を出せるようにする。また、キリ札以外のスーツを追うことができるようにする。

■ビッドオークションの周回を1回に

○ファイブハンドレッド

ビッドオークションは、最後に吹いた（コール）プレイヤ以外の3人が連続してパスするまで何周も回る。お試しコールや引つ掛けコール、敵コール封じの逆コール、偽コールまで出てくる。コール状況から各自の持ち札を推理できる枠を超える。

○明専トランプ

虚飾のコールを排除し、過不足のない適正なコールができるようにする。そのため、相手のコール内容を読み、最善の戦略を組み立てていけるよう、緊張感のある1回きり（1周）のビッドオークションにする。

■低い手札の救済はブロークンで

○ファイブハンドレッド

配られた手札が低いカードばかりの場合、1トリックも取らなければメイクできたものとする「ミゼール」を吹ける。但し、推理力や記憶力を駆使した戦いは期待できない。ミゼールをコールするような手札が来るのは数回に1回あり、2回に1回はほぼ達成する。これではミゼールのコール合戦になり、消化不良感が残ってしまう。

○明専トランプ

ミゼールは、場を乱す要素が大きいため、採用しない。



九州工大へ45年ぶりの里帰り  
(元ワンダーフォーゲル部員)

配られた手札が低いカードばかりの場合、ゲームを流す弱者救済のブロークンルールを採用する。

■トリック数と得点数のシンプル化

○ファイブハンドレッド

コールしたトリック数とスーツの種類によって得点は全て異なり、20点刻みの全25種類（40点〜520点）ある。得点に差分があるため、得点算段の面白みがある。

但し、トリック数と得点数の間に数値の連関がないため、覚えるのが面倒で得点一覧表を使うことになる。

○明専トランプ

得点算段より、ゲーム自体で推理力や記憶力、集中力を駆使した戦いを中心に展開できるようにする。

スーツの種類に関係なくコールしたトリック数から5を差し引いたものをそのまま得点にする。1回の得点数は、1点〜5点の5種類に減らし、得点一覧表を使う必要をなくす。

■アンダートリックの減点カウント

○ファイブハンドレッド

アンダートリック（ロス、ダウン）した場合、ロス数に関係なくメイクした時の得点と同じ点数が減点される。

高いコールをしてメイクできないければ高い減点になる。一発逆転狙いという時に一発ドボンということになりがちで、ゲームの起伏に乏しく、淡白なゲーム進行になる。

○明専トランプ

ゲームの起伏に富み、鎬を削る戦いの場面を増やすために、アンダートリック（ロス）した場合でも、トリック数の多寡に応じて、減点数を増減させる方式にする。

コールした得点を減点するのではなく、コール数に未達のトリック数分だけ1ロス1点の割合で減点する。

■得点（十点）と失点（一点）の合理化

○ファイブハンドレッド

コールをメイクできたら得点（プラス点数）、ダウンしたら失点（マイナス点数）となる。コールした親側のスコアが得失点で動く。

・2〜3回のゲームで500点を越えて早々に試合終了することがあり、技術の競い合いを發揮しにくい。

・数理上、「得点・失点を繰り返せば、永遠に終わらないことがあり得る」という不合理性がある。

○明専トランプ

失点（マイナス点）制度をなくし、

加点(プラス点)の積み上げで必ず勝利点数17点に到達し、ゲーム勝利(終了)する仕組みにする。

コール数をメイクできたら親側に得点(+点)、ダウンしたら相手側に加点(+点)とする。

・17点到達の最少ゲーム数は、4回程度だが、実際は適当回数ゲーム数になることが期待できる。

「永遠に終わらないかもしれない」というGOOの不合理性を解消できる。

### ■試合勝利点数 50点と17点

#### ○ファイブハンドレット

(+)50点以上得点するか、相手側を(-)50点以下に失点させたら勝利する。スコアは(±)50点の間を行ったり来たりするので、計算できるようノートに記帳する。

1回の得失点数が大きいため(1回(±)50点)スコアが大きく動き、1回のゲームで50点が出て、0から一発逆転勝利となることがある。これでは運の要素が強く、技術向上心の刺激に欠けてしまう。

#### ○明専トランプ

使用しないカード(各スーツの2~4)を得点表示に利用してできる最大数「17点」を勝利点数とする。

不使用カードの利用で、紙と鉛筆は不要にする。

17点を得点するのに大体30分~60分かかり、適当な試合時間になる。

0点から一回での逆転勝利はないため、得点を積み上げていって試合に勝つしかない。

これで、「技術を競う知的なゲーム」を追求していくことになり、「やらばやるほどの知的好奇心が刺激され、スリリングで面白さが増すことになる。

### 5、明トラは明専開校のキリ札

このように推理していくと、1907年当時の大橋栄三教授が、『GOO』を起源に明専トランプを何故生み出すようにしたのか、解ってきたように思えます。

そして1909年、明専は開校し、日本の私学で2校(早稲田理工科と明治専門学校)だけ「工学士」の称号を卒業生に授与できる「私学の雄」と呼ばれるようになりました。1921年に官立に移管後も、伝統ある4年制の専門学校(高等教育機関の意)としてその名を全国に轟かせました。

そう、明トラは明専開校を成功させるキリ札だったので。

今では、九州工業大学生にとって明トラを楽しくプレイすることは、その人の九州工大生としての素養やセンスを言葉よりも多弁に表す嗜みたしなになっていきます。

畢竟、明トラのプレイは九工大生であることの証(レゾナードール)である、と言えます。

\*\*\*\*\*

本論考は明トラ普及・伝承を目的としています。「明トラ analysis」と称してシリーズものになります。

私の学生時代は、明トラに明け、明トラに暮れる生活でした。制御工学科の研究室では昼休みや放課後に、古谷忠義教授、添田満助手、大川不二夫助手、浅川和彦助手、に手ほどきを受けました。ワンダーフォーゲル(WV)部では、部室や山行の合間に大自然の中で、諸先輩の薫陶を受けながらプレイしました。明専寮では明トラ大会の練習のため徹夜でおさらい会をしたと聞いています。

4人集まれば誰言うもなく座布団を用意して始まります。つい熱中して力が入り、カードが空中を飛び交うこともしょっちゅうでした。

付き合いの薄い人でも一緒にやり



熱中してカードが座布団上を飛び交う

始めたなら、いつの間にか肝胆相照らす仲になっているのが不思議です。明トラで遊んでいるうちにその人の本性や性情が表れ、強気の人/弱気の人、協調性のある人/独善的な人、計画倒れの人/感性で動く人、騙されやすい人/裏読みの人、があからさまになります。日常生活でその人の考え方の基準や行動様式が理解できました。その人との距離感や関係性の心得が自然にでき、自分の居場所がそこにありました。そうやって、何年経っても母校へ戻って集まってくる互いの絆が明トラで生まれます。

この頃、明トラは九州工大授業の選択科目やOB・OGのリカレト教育の一環に組み入れたら良いのではないかと、思い描いています。

(明専会委員、倉敷ふるさと大使)