

## 明トラを活用した 同窓の絆強化事業活動について

明専会 理事 木原 義幸（開58）



### 「はじめに」

明専会では、2020年から「明専会2020基金事業」の一環として、明専トランプを活用して、明専の伝統を継承し、若手への普及により同窓の絆を強めるための活動を行う「明トラを活用した同窓の絆強化事業」を開始しました。

これは、明トラが建学以来、学生と教員、先輩と後輩、明専会の支部内会員相互の絆をつくるツールとして担ってきたことを踏まえ、もっと楽しめる機会を創出し、普及させることによって、明専会会員相互の絆の強化につなげようとするものです。

明専会では実行組織として「同窓の絆推進部会」（部長長：新宅秀信（機59））を設けていますが、実質的には「明トラ」に関する高度な知識や大会運営のノウハウを有する「明トラ伝承プロジェクト」（「PJ」）の支援を受けながら企画・運営をしています。

また、明トラについてより興味を持っていただくため、今号から、若林澄治様（制54 PJ会員）執筆の「論考『明トラ analysis』」を連載いたします。明トラ経験者には「なるほど」「そうだよな」と納得しながら、学生時代を思い出していただき、未経験者・初心者には基礎知識から楽しさ・奥深さを習得していただき、最終的には世代や地域を超えて「明トラ」を楽しみ、会員間の交流を深めていただきたいと思います。

これに合わせて、配られた手札を示して何を「吹く」のかなどの意見を投票していただき、次号でその集計

結果をお示しする「明トラ『次の一手』」という企画も始まります。明トラには場面や性格によって意見が異なることを再確認できるとともに、明トラから遠ざかっている方も頭の体操としてお楽しみいただければ幸いです。

### 「同窓の絆強化事業」

事業開始当初は、明トラ全国大会、オリジナルのネット対戦版明トラソフットの作成を目指しました。

全国大会については、2021年



▲2021年3月 全国大会デモ 実施状況

3月の総会において全国大会のデモを行い、これをインターネットでライブ配信を行いました。

しかし、各支部・地域での予選開催が難しい、新型コロナウイルスの蔓延を受け、リアル開催が難しいといった課題があることから、現在では22ページに紹介している「オンライン明専トランプ」（オンライン明トラ）のサービスを活用した練習会と選手権の開催が主体となっています。

### 「オンライン明トラ 練習会・世界選手権」

「オンライン明トラ」が2021年に実際に使えるようになったことから、同年8月9日に第1回目の練習会を行いました。その後、実対戦を踏まえた改良を加え、海外とも正常に動くことが確認できたことから、11月に「世界選手権」の予選を、翌年1月には決勝戦を行いました。3月には、明専会総会後に表彰式を行い、高原会長から優勝チームへ表彰状と副賞が渡されました。

練習会では、初心者にもルールや吹き方、手札の出し方をわかりやすく習得できるようにZoomの機能や機



▲2024年3月 オンライン明トラ世界選手権表彰式

器の接続を工夫しています。明トラを知らない方もお気軽にご参加ください。

世界選手権予選では試合終了後に懇親会を開催していますが、第3回（2023年11月）からは、観戦者を含めて酒食のデリバリーサービスを無料で提供しています。飲みながら、食べながら明トラ談義に花を咲かせませんか。

練習会・世界選手権の開催予告等の情報は、明専会ホームページに掲載していますので、ご参照ください。

### 「学生への普及」

明トラを末永く引き継いでいくためには、現役学生への普及が欠かせません。

そこで2023年には、戸畑キャンパスの「GYMLABO」において、「明トラ教室」を6回開催し、延べ53人に参加していただきました。



▲2023年6月 明トラ教室@GYMLABO

また2024年4月に開催された「新入生歓迎フェスティバル」では、明トラや巻頭言の伝統を引き継ぐ学生が結成した「めいせんサークル」の支援を受けて、明トラをPRいたしました。



▲2024年4月 新入生歓迎フェスティバル (GYMLABOご提供)

### 「結びに」

「明トラを活用した同窓の絆強化事業」は開始後5年を経過し、コロナ禍があったものの、さまざまな取り組みを行ってきていますが、イベントへの参加者増に苦戦しているのが実状です。明トラ経験者でイベントに参加した方々からは「明トラは面白い」という感想を聞きますが、その一方で、お誘いしても「ルールを忘れた」という声もお聞きます。しかし、そういった方も数ゲームをしていくにつれてルールや感覚を思い出し

くようですので心配はいりません。是非、オンライン明トラ練習会からご参加下さい。もちろんルールを知らない超初心者の方にもわかりやすくお教えします。

明トラを楽しみながら交流している支部・サークルもあります。24ページでは、その事例を紹介していますので、参加してみたいかでしょうか。

また学生の皆さんは、勉強やサークル活動に忙しい外、他のゲームにも興味があるようです。明トラは、戦略力・洞察力・記憶力・コミュニケーション力が不可欠なゲームで、仕事の円滑な進め方につながりますので、明トラを始めましょう。

先輩方から引き継がれてきた明トラを活かして、楽しみながら同窓の絆を強化していきましょう。



明専会 HP 明トラ普及サイト

<https://www.meisenkai.or.jp/branch/detail/5048/>

## オンライン明専トランプ

明専会 副会長 石橋 一郎 (制56)



明専会では、明治専門学校以来の伝統を誇る「明専トランプ」を次世代へ伝承していくための一つのツールとして(新型コロナウイルス対策も兼ねる意味もありました)、ウェブ上で対戦できる「オンライン明専トランプ」を運営しています。オンライン明専トランプのことは、2021年7・8月号の明専会報に紹介しましたが、当時は未だ試合用に使えるレベルに至っていませんでした。その後、機能改善を加えて、第1回オンライン明トランプ体験会を同年8月に開催し、この実証を経て、オンライン明トランプ世界選手権大会の実施に至りました。2022年3月の明専会総会からは

これがワンクリックで出来るようになったことが試合時間の短縮化につながりました。

⑤赤・黒チーム名記入欄  
試合等の場合は、チーム名をその場で記入することができます。

その表彰式も行うようになりました。

③得点表示用カード移動ボタン  
明専トランプの特徴の一つは、ゲームに使用しない2、3、4のカードを使って得点表示をすることです

⑥終了予定時刻記入欄  
その場で記入できます。

明専会報のバックナンバーは明専会ホームページに掲載しています。

④得点表示場全リセットボタン  
17点に達して試合終了となった後に、クリックするボタンです。得点表示が全リセットされます。

⑦「吹き始め」表示  
吹き始めの人が、これをつかんで自席に置きます。

今回は、前述の明専会報時から進歩した機能と、今後変わる可能性がある事項についての紹介です。

### ■進歩した(加わった)機能

①吹き数を白紙にリセットする機能  
(他三人の吹リセットボタン)  
吹き勝った人が、自席のこのボタンをクリックすると、吹き負けた他の三人の吹き数表示をリセットできます。自分の吹き数・スーツは表示されたままとなります。

### ■今後大きく変わる事項

②毎回の出し札4枚を集めてカウン  
トする機能(GETIボタン)  
勝った人が自席の「GETI」ボタンをクリックすれば、赤組であれば赤の取札置き場へ、黒組であれば黒の取札置き場に裏向きで集められ、勝ち数カウントが1点プラスされます。

①「オンライン明トランプ」は、米国ウィスコンシン州の技術者 Rob Middleton さん(2024年春には法人組織 PlayingCards.io, LLCも立ち上げたもよう)がさまざまなカード・テーブルゲームを提供しているサービス「PLAYING CARDS」を見つけて、

明トランプ向けにアレンジしたものが、その提供者から、有料化したいとの意思表示がされました。  
無料版も残すようですが、一定時間毎にコマースシャルが入るよう、競技が盛り上がった時に中断しなければならなくなります。  
詳細は未だはっきりしていませんが、有料版は年間2

勝った人が自席の「GETI」ボタンをクリックすれば、赤組であれば赤の取札置き場へ、黒組であれば黒の取札置き場に裏向きで集められ、勝ち数カウントが1点プラスされます。

④得点表示場全リセットボタン  
17点に達して試合終了となった後に、クリックするボタンです。得点表示が全リセットされます。

⑦「吹き始め」表示  
吹き始めの人が、これをつかんで自席に置きます。

「PLAYING CARDS」情報

ウェブサイト (Playing Cards) の提供者：  
Rob Middletonさん

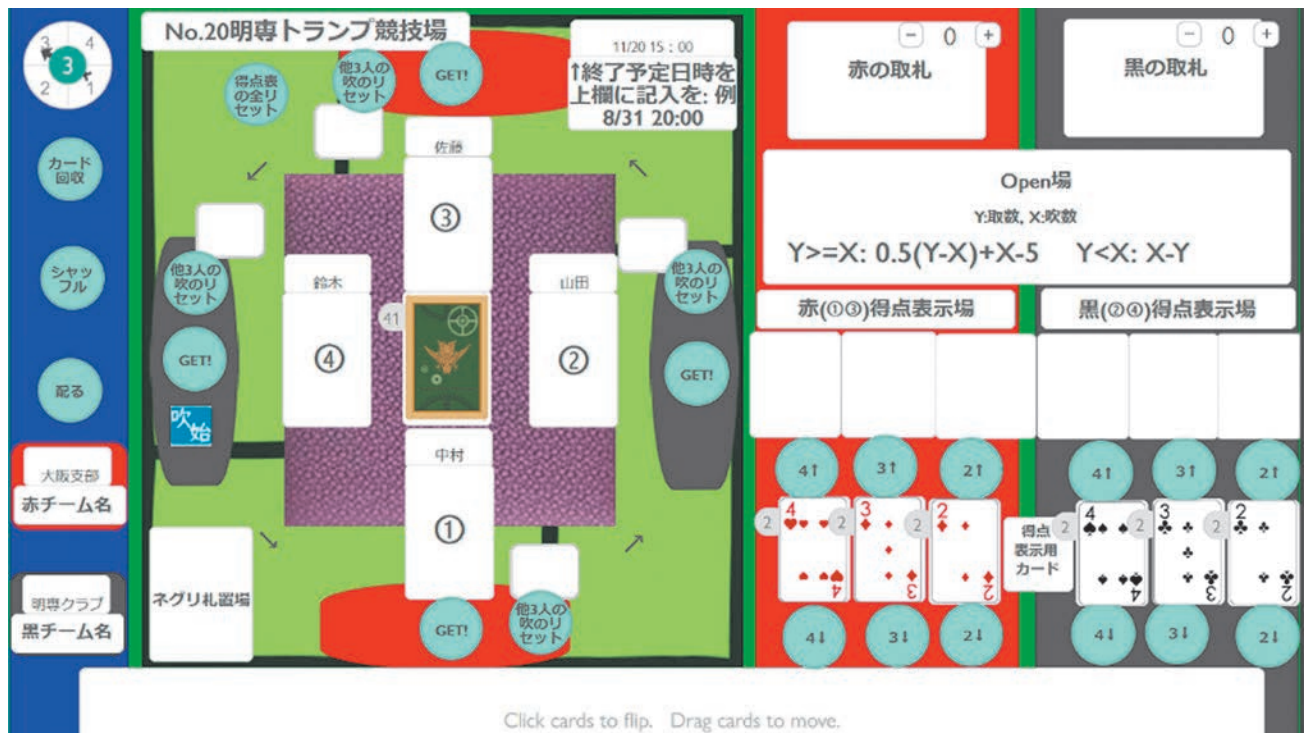
URL：<https://playingcards.io/>

Facebookのページ：  
<https://www.facebook.com/playingcardsio> ←

明専トランプ競技場のURL：  
明専会 HP の中の下記に表示  
[https://www.meisenkai.or.jp/news\\_branch/5051/](https://www.meisenkai.or.jp/news_branch/5051/)

万円程度の方です。明専会として費用負担をする方向で検討中です。

本明専会報が発行されたときは既に、有料化が始まっているかもしれませんが、現在明専会が会員に提供しているオンライン明トランプ競技場については、いったんは無料版が適用されることなるかと思うので、一定時間毎にコマースシャルが流れることとなりそうです。ご了承ください。



▲ 最新のオンライン明トランプのプレイ画面

### 明トランプ「次の一手」

明専トランプでは、さまざまな場面で「次の一手」を決断します。その決断は、手札が同じであっても、試合の前半・後半、得点差などの場面や、プレーヤーの性格によって異なります。そこで、皆さんが下す「次の一手」を Google フォームでお答えいただけます。

- ※ 投票のランキングを次号と Facebook グループ「明専会 All members」で発表します。
- ※ 応募者の中から抽選で3名様に「明トランプ巾着」をお送りいたします。

#### 第1回課題：ゲーム開始直後の吹き始めです。以下の手札で何を吹きますか？

回答用 Google フォーム = <https://forms.gle/mihijE8oER6TjFRn6> ⇒⇒⇒⇒

回答期限 = 2025年1月31日 23:59 (解答期限内であれば、修正可能です。)

入力いただいたメールアドレスは、今後の明トランプ関係情報の提供に使用させていただきます。



## 明専トランプを活かした交流事例

### 「東京支部」

東京支部では、平成27年に明トランプが発足し、新橋・鳳龍クラブにおいて、3カ月ごとに年4回、土曜日13～17時に定期開催を行っています。コロナ禍で一時中断しましたが、2月22日で30回を迎えます。平均参加人数は、コロナ前が14人、コロナ後が10人です。基本は17点マッチですが、参加人数が多い場合は、試合時間を指定して進めています。個人戦と分会対抗戦を企画していますが、最近は人数が少ないため、個人戦開催となっています。17時からは懇親会です。会費は会場費500円を入れて2500円です（懇親会参加は任意）。

参加者の構成は昭和卒の方が中心です。コロナ後は人数が少なくなってきたおり、新規参加者発掘のために、若手や女性の参加などにも取り組んでいきたいと考えているところです。終の棲家が定まる定年前後で参加される方が続いていたのですが、世の中の定年が60歳から65歳に移行

する中、空白期間が発生しているのかもしれないと感じています。

明トランプの輪を広げるきっかけとして、オンライン明トランプ機能を利用した各支部との交流はどうかと思案したりしているこの頃です。

関東地区でご関心ある方には開催案内を送付します。是非、左記アドレスまでご連絡をお願い致します。

email : funitakahiguchi@outlook.jp



▲懇親会風景

(制59 樋口文孝)

### 「宗像支部」

当支部では毎年、福岡県宗像市の赤間地区コミュニティセンターで明専トランプ大会を行っています。

昨年は2月4日に第11回目を催し、11人が参加しました。有働洋一支部長（加55）は「北九州支部などからも参加をいただきありがとうございます。」と挨拶。ルールの説明のあとは、数十年ぶりにプレーする人もいるため、プレーヤーの後ろに教える人がついて、まるで入学した学生に明トランプを教えるときのような光景もありました。しばらくすると、勘を取り戻し、カードの流れに一喜一憂しました。前大会までは、床の座布団に座っていましたが、今回は机の上に座布団を置き、椅子に座って楽しめるようにして、先輩方に好評でした。

また、同じ時刻に行われた「めいせんこ」とコラボし、超高速カメラの講演を聞くことができ、頭はフル回転できました。

大会は17点マッチの勝ち数と得失点差で順位を決め、初参加の近藤孝之さん（加55）が優勝しました。参加賞は、明トランプ伝承プロジェクトが

作成した限定300枚の「明トランプ巾着」で、喜ばれました。

今年のこの大会は、2月16日（日）13時から、同じ会場で開催します。明トランプができる方ならどなたでも参加できます。会場は、JR教育大前駅から徒歩10分です。会場には大きな駐車場がありますが、閉会後に居酒屋で親睦会を行う予定です。車の来訪はご配慮ください。なお、参加費は500円、懇親会は実費です。是非ご参加ください。



▲参加者の集合写真

(二電H3 藤井雄一)

「熊本支部」

当支部では会員相互の親睦を深めるために、4人以上でのレクリエーション開催時には支部から補助金を出すように定めています。これに基づき大木・古木を見る会等実施してしました。これらに加えて総会時の午前中を利用した明トラ大会を実施する運びとなり、10年以上続く恒例行事となりました。大会は例年10名程度の参加をいただいています。ほとんどの方が年1回の明トラで、チヨンボも交えながら和気あいあいと楽しい時間を過ごしています。

多くのメンバーと組め、また待ち時間を少なくするために、10点勝負とするなどの工夫もしています。午後からは総会が控えているため昼までの大会ですが、寸分の間を惜しみ弁当を食べながらの熱戦が続いています（前述のレクリエーション補助金を弁当代に充当）。

令和6年度の大会は10月12日（土）、総会開催日の午前中、総勢9名の参加によって行いました。対面は固定せず行うため、優勝者の決定は個人ごとの勝ち点、得点差制とし、今年

（熊本支部長…機二59 矢鍋幸博）



▲令和6年度明トラ大会対戦の様子

を勝ち取られました。

順位	氏名	学科・卒年
1	木村 明敏	二電・S49
2	川上 悦朗	機二・S51
3	今福 英明	化・S42
4	乙益 裕重	加・S61
5	神田 一伸	二電・S49
6	村山 寛	金・S50
7	島川 学	情・H03
8	矢鍋 幸博	機二・S59
9	西山 裕之	機二・S59

▲令和6年度明トラ大会参加者と成績

今年の開催も決定していますが、総会も含めて若手の参加が少ないことに危惧を感じています。本プロジェクトを通じて一人でも多くの方が明トラに興味を示し、各種大会に参加されることを熱望します。

「めいせんサークル」

「めいせんサークル」は、旧明専寮が廃止された直後に、九州工大の伝説である巻頭言や明専トランプを後輩に引き継ぐために創設された学生サークルですが、普段は主に、体育館でバスケットボール、バレーボール、フットサルといった球技を行い、多くのメンバーで賑やかに活動をしています。

明専トランプは、スポーツを行う合間に体育館の隅で楽しんでいますが、運動が苦手な仲間も含めて、交流を深めることができています。トランプさえあれば場所を選ばずにできる手軽さが明トラの良さで、サークル活動にはなくてはならないものとなっています。

最近では、令和5年に行われた「明トラ教室」に参加したり、令和6年4月に行われた「新入生歓迎フェスティバル」で明トラの紹介・デモンストレーションなどをしました。1年生部員の中には、このフェスティバルでルールを覚えた人もいます。

私たちは明専会の木原理事をはじめとした多くの先輩方のご協力もあり、少しずつではありますが、学内

における明専トランプの普及活動を行うことができている。

またサークルには、九州工大生だけでなく、西南女学院の学生もいるため、学外に向けた普及活動も行うことができている。

現役学生で明トラを覚えて、楽しみたい方は、遠慮なくご連絡ください。



▲体育館で明トラを楽しむメンバー

（部長…工学部機械知能工学科

2年 砂田大智）

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

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、得点算定の面白みがある。

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、やればやるほど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(レゾンデートル)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)

明專會報 1・2月号

特別付録

明トラルールブック

# 明トラルールブックのつくりかた

## 【用意するもの】

- ハサミまたはカッターナイフ  
(あればホチキスリムーバー、カッターマット、定規など)

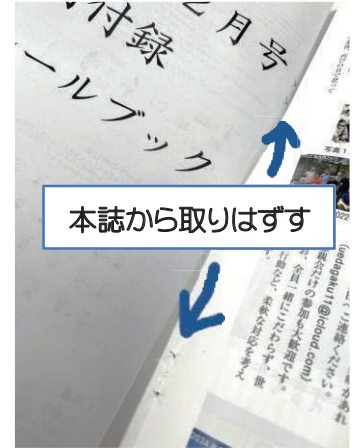
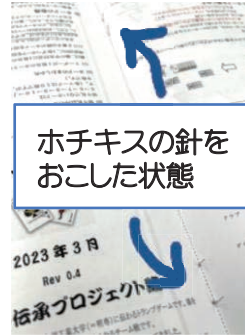
- 山折り - - - - -
- 谷折り - - - - -
- 切り込み —————

### 1.明専会報本体から取りはずす

ホチキスの針をおこし、ルールブックを取りはずします。ホチキスの針をおこす時や戻す時は、くれぐれもケガのないようにご注意ください!

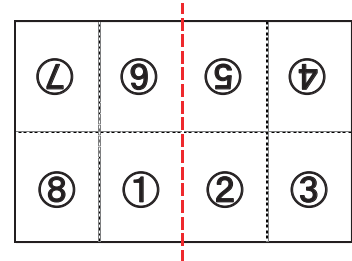
#### \* Point \*

ホチキスリムーバーがない場合、カッターナイフの刃を出さずに先を針のすきまに差し入れてもおこせます。



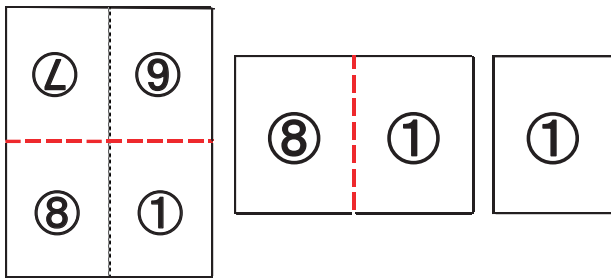
### 2.半分に折る

ルールブックを半分におります。  
右の図に書かれた数字は、ルールブックが完成した際のページ順です。  
①が表紙、⑧が裏表紙となります。



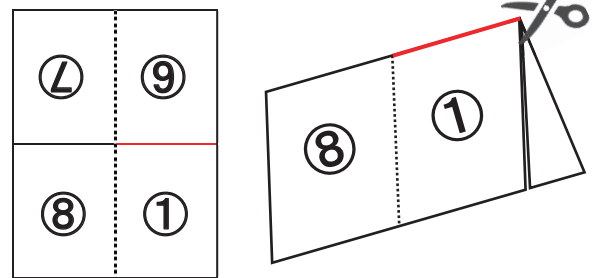
### 3.さらに折る

最終的に8分の1サイズになるように折り、折り目を付けます。



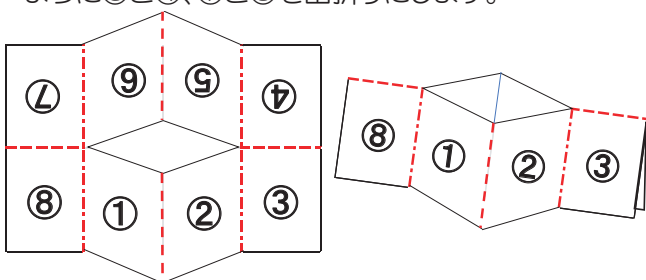
### 4.切る

半分に折った状態に戻し、①と⑥の間をハサミまたはカッターナイフで切ります。  
(裏から見た場合は②と⑤の間。)



### 5.中心に向かって寄せ、折る

4の後、すべてひらき、①と②、⑤と⑥が山になるように、用紙を中心に向かって寄せます。  
すべてのページの上辺にあたる部分が山になるように③と④、⑦と⑧を山折りにします。



### 6.本のかたちを整えたら完成!

①表紙と⑧裏表紙で他のページを挟み込むように折りたためば完成です!

