

明トラ analysis (第2回)

明専トランプ プレイ研究 プレイの流儀 作法と設え 1

制54 若林 澄治



はじめに

明専トランプのプレイには、流儀があります。この流儀は、「作法」と「設え(しつらえ)」からなります。

明トラは向かい合ったパートナー(相方)とペアになり、吹き場で宣言したトリック数を勝ちにいっミツションがあります。

そのために、相方に伝わり、分かってもらえる共有のプレイ「作法」を身に付けます。

出すカードに伏線を張り、トランプを仕掛け、普通のやり方では勝てないカードでトリックを取りにいき

ます。全体の流れの中に対戦相手に対する策略を構築する「設え」が腕の見せ所になります。

明専トランプのプレイテクニックは数多くあります。「ローにはロー」や「ロー・K(ゴング)」など、名前が付いて定石になっているものがある一方、呼び名の付いていないテクニックも多いです。

日常的に明トラをして遊んでいた時代は、先輩が口で教えるというよりは職人よろしく見て覚えることが多かったと思います。先輩が技の名前を言って手取り足取り教えてくれることはなく、実戦の中で痛い目(口スして失点)にあいながら身に付けていったものでした。

同じように我々も後輩に対して、技の名前を言いながら作法や設えを教えた覚えは残念ながらありません。そして、明トラが非日常のイベント

ごとになっている今の時代に連なっています。

名称がないものは年月とともに実体がだんだん薄れていきます。技の内容が曖昧になり、そもそもそういうプレイの流儀があったことさえ忘れられていきそうです。ここでは、数多くある明トラ・テクニックを表側に浮かび上がらせて、事例を並べ、名もなき技に呼び名を与えようと思います。

明トラを未来に向け、世界に流布することを念頭に置き、名称付けにはなるべく汎用化を心掛けました。また、コントラクトブリッジで既にある技と同じものはその名称を流用し、将来一般の人にも違和感なく受け入れられるようにしました。

新しく明トラで遊ぶ人たちが作法や設えの名前をキーワードとして会話が大いに盛り上がり、周りの人たちに明トラの面白さが伝播していけば素晴らしいことだと思います。

【本稿の全容】

作法と設えは2部6編13章の構えからなり、全部で53技あります。カー

ド52枚(13枚×4スーツ)+ジョーカー1枚=53枚と同数になります。全体の構成は以下です。

- A 作法の部(計26技)
 - I 作法 基本編(9技)
 - II 作法 応用編(10技)
 - III 作法 発展編(7技)
- B 設えの部(計27技)
 - I 設え 基本編(8技)
 - II 設え 応用編(7技)
 - III 設え 発展編(12技)

【明トラの用語】

この論考で出てくる明トラの用語は、明専会HP内の「明トラやろうぜ! by 明トラ伝承プロジェクト」の「明専トランプのルール 用語説明」に載せます。参照しながら読み進めてください。



明トラ用語の整理

A 作法の部

I、作法 基本編

I a、返し、フォロー

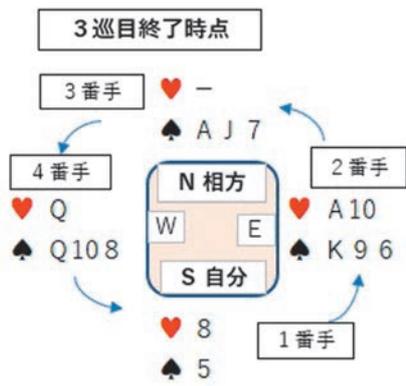
〔約束の打ち筋〕

1、スーツ返し

「スーツ返し」は、1番手があるスーツのローカードをリードした場合、3番手の相方がリード権を獲得したところで同一スーツのカード（主にローカード）を返すことです。1番手が序盤でローカードを出すには何らかの策略があります。相方はそれに応えるために同一スーツを返すのが基本になります。

従って、対戦相手側は、トリックを勝ってリード権を得た時に、このスーツをすぐに出すのは控えます。

【事例】（◆♣の表示は省略）



・キリ札…♥

・場面…3巡目にSが勝ち、

4巡目にSがリードする

※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

1巡目・2巡目は、E-Wが♥キリ札を2度追い、3巡目にSがダブルで勝つ。

4巡目…Sは♠5をリードし、相

方Nが♠Aで勝つ。

5巡目…Nは♠7をリードし、自

分Sはキリ札♥8で切って勝つ。

2、ローにはハイ

〔3番手はハイカード〕

「ローにはハイ」は、1番手がローカードをリードしたら、3番手は手持ちの最上位カードを出すことです。1番手がローカードを出すには何らかの策略があるはずですが、3番手は最上位カードを出して、1番手のリクエストに応えサポートします。

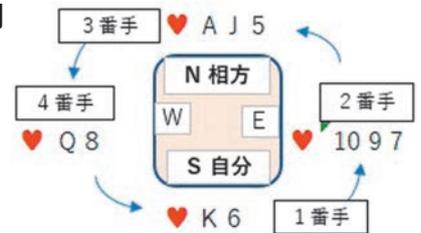
【事例】（◆♣の表示は省略）

・局面…NT or バイブル勝負

※NT…ノー・ランプの略号

・場面…Sが♥でロー・Kを狙う

●展開



①1番手Sがロー札♥6をリードし

たら、3番手Nは手持ちの最上位

カード♥Aを出す（ローにはハイ）。

※3番手Nは、ローにはハイの対応。

②次巡に相方Nはスーツ返しで♥5

をリードし、Sは♥Kを出してロー・

Kが決まり2トリック目を取る。

③最後にNの♥JがMax札となり、

N・Sチームは合計3トリック勝つ。

●作法為落し（3番手が最上位

カードを出さなかった（ローにはハイをしなかった）場合）

1番手Sが♥6をリードして、3

番手Nが♥Jを出した場合、4番手

Wが♥Qで勝つ。後巡でNがリード

権を得たところで♥Aを出すと、S

の♥Kとハイカード同士で鉢合わせ

する。最後はEの♥Tに負け、N・

Sチームは結局1トリックしか取れ

ない。※Tは10 (Ten) の略号

3、ローにはロー

〔2番手はローカード〕

「ローにはロー」は、1番手がローカードをリードしたら、2番手もローカードを出すことです。

1番手のリードがローカードの場合、4番手が勝ち札を持っていることに期待して、2番手はローカードでやり過ぎします（ローにはロー）。うまく廻れば、2番手の手持ちのハイカードがMax札に昇格するチャンスがあります。

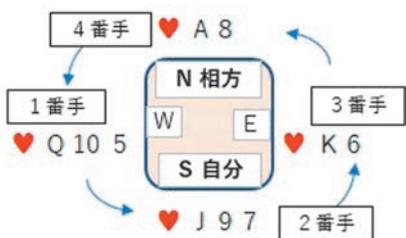
【事例】（◆♣の表示は省略）

・局面…NT or バイブル勝負

・メインプレイヤー…S

・キリ札…Sは♥J97を持つ

・場面…Wが♥スーツをリードする



●展開

- ① 1番手Wがローカード♥5をリードしたら、2番手Sはローカード♥7を出す（ローにはロー）。
 - 3番手Eは手持ちの最上位カード♥Kを出す、4番手Nは♥Aで勝つ。
 - ② 次に後巡でEがリード権を得たらスツ返して♥6をリードすれば、Wは♥Qを出しトリックを取る。
 - ③ 最後は、Sの♥JがMax札でN・Sチームは、合計2トリック取れる。
- 作法為落し（2番手がハイカードを出した（ローにはローをしなかった）場合）
- ① 1番手Wが♥5をリードして、2番手Sがハイ札の♥Jを出した場合でも、3番手Eは最上位カード♥Kを出し、4番手Nは♥Aで勝つ。
 - ② 次にEが後巡でリード権を得たらスツ返して♥6をリードすれば、Wは♥Qを出して勝つ。
 - ③ 最後は、Wの♥TがMax札となり、N・Sチームは、合計1トリックしか取れず敗着となる。



久住山頂の岩座布団上で明トラする人たち

4、ハイにはハイ

（2番手はハイカード）

「ハイにはハイ」は、1番手がハイカードをリードしたら、2番手はそれを上回るハイカードを出すことです。ローにはローの定石とは、別の概念になります。

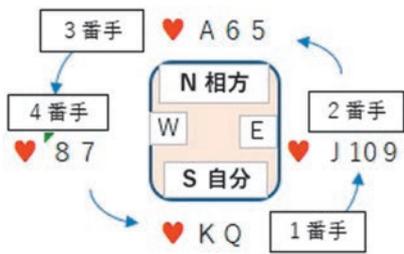
1番手がMax札でないハイカードをリードしたら、何かの策略があります。2番手はそれを上回るハイカードを出してカバーすることにより、1番手がたくらむ策略の芽を早期に摘み取ります。

5、リードは上から

「リードは上から」は、シーケンス（連番）で複数枚のカード（KQやT98）を持っている場合、1番手のリードは上位のカードから出していくことです。

1番手である自分のハイカード情報をもとに3番手の相方へ正確に伝え、間違ったフォローをさせないようにします。1番手の連続したハイカードのさらに一つ上のカードを3番手が持っていた場合、3番手が判断ミスでそれを出すことを防ぎます。

【事例】（♥♠の表示は省略）



- ・局面…NT or バイブル勝負
- ・メインプレイヤー…S
- ・キー札…Sは♥K、Qを持つ

・場面…Sが昇格狙いで♥ハイカードをリードする

●展開

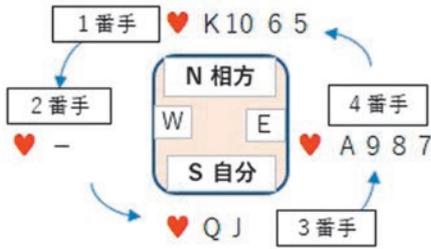
- ① 1巡目、1番手Sが♥Kをリードしたら、3番手Sは♥6を出してSが勝つ。
 - ※1番手Sはシーケンスになった連番カードの上位♥Kからリードします（リードは上から）。
 - ② 2巡目もSが♥Qをリードすると、3番手Sは♥5を出しSが勝つ。
 - ③ 最後はNの♥AがMax札となる。結果、N・Sチームは、合計3トリック取れる。
- 作法為落し（シーケンスのカードを下位カードからリードした（リードは上からをしなかった）場合）
- ① 1巡目、Sが下位のカード♥Qをリードしたら、3番手Nは♥Aを出すかどうか悩むことになる。
 - 1トリックも負けられない余裕のない状況の場面では、3番手Nは♥Aで取りに行く。
 - ② 2巡目はSが♥Kで勝ち、最後はEがMax札になった♥Jで勝つ。
- 結果、N・Sチームは合計2トリックしか取れず、残念なことになる。

6、フォローは下から

「フォローは下から」は、シーケンス(連番)で複数枚のカード(K、QやT(10)、9、8)を持っている場合、相方がリードしたスーツに対して、3番手がフォローするのに下位カードから出すことです。

リードする相方は策略を持って意図してそのスーツを場に出します。3番手の自分がフォローしたカードによって、4番手が出すカードの意味が分かることがあります。リードした1番手は、3番手が出すカードの状況を見て、場のカード配置情報を探り出せませす。

【事例】(◆♣♠の表示は省略)



- ・局面…NT or バイブル勝負
- ・メインプレイヤー…S
- ・キー札…Sは連番♥QJを持つ

・場面…Nがロー・K狙いで♥ローカードをリードする

●展開

- ①1番手Nがロー・K狙いで♥6をリードしたら、Wはなし、Sは♥Jを出して、Eが♥Aで勝つ。

※3番手Sは連番カード下位の♥Jでフォロー(フォローは下から)。この時Nは、4番手が♥Qで勝たなかったため、♥QはSが持っていると推定できる。

- ②後巡でNがリード権を得たところで♥5をリードすれば、Sが♥Qを出して勝つ。

③最後は、Nの♥K、TがMax札となる。結果、N・Sチームは、合計3トリック取れる。

●**作法為落し**(3番手がシーケンスの上位カードからフォローした(フォローは下からをしなかった)場合)

- ①1番手Nが♥6をリードしたら、3番手Sは連番の上位♥Qを出す。4番手Eは♥Aで勝つ。

この時Nは、♥JをSが持つのか、Eが持つのか判断に迷う。こ

のプレイは、Nが熟達したプレイヤであれば、「Sが♥Jを出さないのは♥Jを持っていないからだ」と間違った判断をさせてしまう。

- ②後巡でNがリード権を得れば♥Max札で押すしかなく、♥Kをリードして勝つが、Sの♥Max札♥Jと鉢合わせしてしまふ。

③次巡にNは♥Tで勝つが、最後巡はEの♥9がMax札でEが勝つ。結果、N・Sチームは、残念ながら合計2トリックしか取れない。

7、カードの場出しはリズム一定

プレイ場で各プレイヤーは、一定のリズムで淀むことなくカードを出していきます。音楽で言えば4拍子です。一拍目のリードがアクセント(強拍)で、残り3人のプレイヤーが同じ拍数でテンポよく続けてカードを出します。全体がリズムに乗るとプレイが調子よく進み、皆が気持ちよく軽快に、より楽しくプレイできます。

ただ、重要な局面で数秒、考え込むことはあると思います。それが切っ掛けとなりゲームの流れが変動して、新たに大きな波を作り、ゲームの深淵な面白が増したりします。

1ゲームの時間は、吹き場・プレイ場を合わせて約3分が目安になります。試合時間もスムーズで、1試合(17点先取)30分から45分ほどで進行します。

一人の長考は全体のペースを乱し、度々の待ち時間は皆の浮き立つ気分をブレイキをかけ、場のカタルシスの雰囲気と興覚めにします。

カードを出すリズムを乱して少し遅れると、複数の選択肢があつて考えているなど相手側に悟られます。特に2番手はMax札を出すべきか/ローカードでスルーすべきか一瞬手が止まると、3番手に見破られて、Max札を出さず、Next Max札で取られることに繋がります。時にそれを逆利用して選択に悩むふりをする作戦もあります。フェア精神に悖るため、士君子としては自制します。



(明専会委員、倉敷ふるさと大使)