

UDバトル・ポーカー(仮) スリーカード・トリック・ポーカー

UD Battle Poker (tentative) / Three Cards Trick Poker (3CTP)

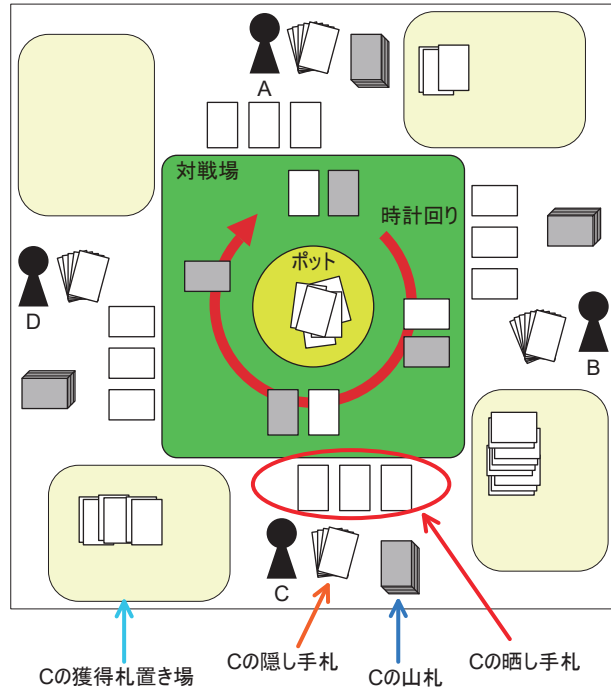
人数: 2~8人
時間: 15~30分
年齢: 10才以上

ゲーム創作者: フェスカ・つむら
ルール発行者: 按理具庵
発行日: 2021年11月21日

暫定版: 2021.11.25 Rev. 0.9

概要

3枚のポーカー役でトリックテイキングのように対戦を繰り返します。ポーカーの掛け金となるチップは使いません。場に出た札を勝者が獲得して、その獲得枚数が点数となり、合計得点を競います。晒し手札による脅し掠め取りなど、戦略的な心理戦が楽しめます。



特徴

トリックとポーカーの融合ゲームです。

ただ単に勝つだけでなく、より高得点で勝つことが求められます。

3枚組の役に制限することで手札の役の組み合わせの柔軟性を高めました。手札の一部を晒すことで予測する論理思考力を必要として、運だけの賭博ではない、高度な思考ゲーム性を生み出しました。

3巡回の札の出し方は、勝負に伸るか反るかの判断するポーカー特有の心理戦を活かす仕組みになっています。

5枚組ポーカー役にはない独自の役を新規に追加することで、弱い役から強い役への変化の可能性を広げました。

カード種と構成を問わないため、トランプ・麻雀・花札、その他のランク・スート型のカードデッキなどゲーム用具を変えて汎用的に遊べます。

参加人数に応じてデッキの多重度を変えて枚数を調整します。

3枚組のポーカー役と強さの順は、ゲーム用具ごと、デッキ編成ごとに定義されます。

準備

全ての札をよく切って均等な枚数になるよう全員に配る。余った札は中央のポットに表向きにして置く。
各自は配られた札を自分専用の山札として伏せたまま積んで置き、上から9枚を取り手札とする。その中から3枚を選んで伏せた状態で各自の手前に並べ置く。全員が並べ終わったら、各自それらを表向きにする。これを晒し札と呼ぶ。残りの6枚は隠し手札と呼ぶ。
すなわち隠し手札6枚、晒し手札3枚、残りは山札となる。
適当な方法で親(対戦の最初に札を出す人)を決める。

ゲームの流れ

◆対戦

親から時計回りで順番に手札から1枚を選んで場に出す。これを3回繰り返し(3巡回)て、3枚の札が出揃ったら勝負判定となり、勝った人が場に出した札(ポットも含む)を全て獲得する。(引き分けおよび勝者無しの場合は後述)
※獲得した札は表向きで左上のインデックスが見えるようにずらして重ね、各スタートごとに分けて置く。

◆対戦を降りる

各巡回の手番で、札を出す前に勝てそうもないと判断したら、この対戦を「降りる」ことができる。それまでに出した札はポットと呼ばれる中央の捨て場に入れる。降りた後は、その対戦回での手番は跳ばされる。

◆手番

- 札を出す(a)か、降りる(b)か決める。
(a)札を親の指定した方法で場に出す。
(b)降りるなら場に出してある札をポットに入れる。
- 札を補充する。(複数枚補充可)
(2-1) 隠し手札から晒し手札への補充(晒し手札は最大3枚)
(2-2) 山札から隠し手札への補充(隠し手札は最大6枚)
※降りることを決めた手番では札の補充ができるが、以降の巡回では手番が跳ばされるため札の補充はできない。

◆札の出し方

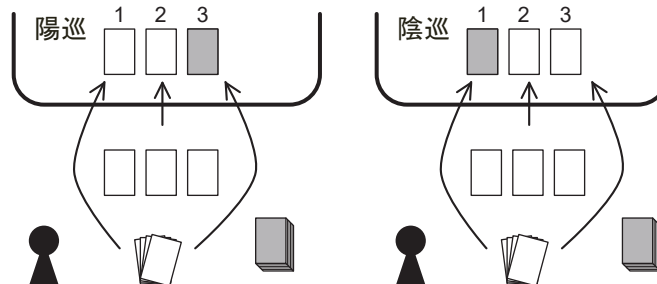
親は対戦の最初に札の出し方を以下の2通りの方法(陽巡、陰巡)から選び決める。特に宣言する必要はなく、親の1枚目の札の向き(表・ウラ)で判断される。子たちは親の選んだ方法に従って手札を出さなければならない。

陽巡(表→晒し表→ウラ)

- 1枚目は隠し手札から選んで表向きに出す。
- 2枚目は晒し手札から選んで(表向きのまま)出す。
- 3枚目は隠し手札から選んで伏せた状態(ウラ向き)で出す。

陰巡(ウラ→晒し表→表)

- 1枚目は隠し手札から選んで伏せた状態(ウラ向き)で出す。
- 2枚目は晒し手札から選んで(表向きのまま)出す。
- 3枚目は隠し手札から選んで表向きに出す。



途中で降りる場合は、伏せて出した札は表向きにしてポットへ入れる。
1巡目から降りるときは、手札(隠し手札か晒し手札のどちらか)から1枚をポットに捨てなければならぬ。(1巡降りペナルティ)
2巡目は晒し札から選択して出すが、もし晒し札が無い(0枚)ときは、その時点で対戦を強制的に降りることになる。

◆対戦の勝負判定と札の獲得

3巡して3枚の札が出揃ったら勝負判定を行う。伏せて出した札を表向きにして役を比較する。最も強い役の人勝ち(勝者)となり、対戦回で使用した札とポット札をすべて獲得する。役順が同じ場合、同役内の強弱が定義されていれば、それに従って勝者を決める。強弱が定義されていない場合は、同役での複数人の勝者(引き分け)となり、人数で等分して獲得する。均等に割り切れない余り分はポットに残して次の対戦の褒賞札とする。全員が役無しの場合は勝者無しとして、使用した札をすべてポットに入れて、次の対戦の褒賞札とする。他者が全て降りて、一人きりになったとしても勝ち確定にはならない。必ず3枚出し揃えて役を成立させる必要がある。もし役ができていなければ勝者無しで、同様に札は獲得できずポットに入れる。(役無し得点無し)

◆次の親

対戦に勝った人が次の親となる。複数人勝者(引き分け)の場合は、その中で最も手番の早かった人が親になる。勝者無しの場合は、途中で降りなかった人の中で手番のより早かった人が親になる。3巡を待たずに全員が降りた場合は、勝者無しで札の獲得はなく、最後に降りた人が次の親になる。

◆ゲームを抜ける

山札からの補充ができなくなり、隠し手札が無くなった人はゲームから抜ける。この時、もし晒し手札が残っていればポットに入れる。補充をしないで山札を残したままゲームを抜けることはできない。隠し手札が0枚になった時点で強制的に最大枚数だけ補充される。対戦の途中で隠し手札が尽きた場合は、その対戦は降りたことになり、残った人で引き続き対戦を続ける。

◆ゲームの終了条件(ゲーム開始前に取り決めておく。Mを標準とする。)

- 対戦の開始前に判定し、条件を満たせばゲームを終了とする。
- (L) 対戦者として残っている人が一人きりになったとき
- (M) ゲーム参加人数の半数以上がゲームを抜けたとき
(例: 参加4人なら2人抜けて終了、参加5人なら3人抜けて終了)
- (S) 最初に誰か一人が抜けたとき

◆ゲーム終了時に残った札の扱い

最後の対戦の獲得札を確定した後に、残った未使用の全ての札(隠し手札、晒し手札、山札)をポットに入れて、先に抜けた人で等分する。人数で割り切れず余った札は先に抜けた人から順に1枚ずつ取る。(M),(L)
残り札は、そのまま残して点数としては無効扱いとする。(S)

◆ゲームの勝利者

獲得した札の枚数を1枚1点として数える。得点の一番高い人をゲームの勝利者とする。最高点が同点の場合、より早くゲームを抜けた人を勝利者とする。最後の対戦回の勝敗判定で同時に抜けた場合は、手番の順に抜けたと判断して、より早い手番の人が勝利者となる。ゲームを複数回行う場合は、各ゲームの得点の合計点で勝利者を決める。もし合計点が同点の場合、最後のゲームで、より早く抜けた人を勝利者とする。

トランプでの推奨デッキ構成

人数	構成	枚数	配	残	構成	枚数	配	残	構成	枚数	配	残
N	Long	M	h	r	Mid.	M	h	r	Short	M	h	r
2	52D1	52	26	0	40D1	40	20	0	36D1	36	18	0
3	40D2	80	26	2	52D1	56	18	2	48D1	48	16	0
4	48D2	96	24	0	36D2	72	18	0	52D1	52	13	0
5	40D3	120	24	0	48D2	96	19	1	36D2	72	14	2
6	48D3	144	24	0	52D2	104	17	2	40D2	80	13	2
7	52D3	156	22	2	40D3	120	17	1	48D2	96	13	5
8	52D3	156	19	4	40D3	120	15	0	48D2	96	12	0

枚	構成	弱	強
156	52D3	CLF P1 RN2 FL D2 ST RaP K3 SF D3	
104	52D2	CLF P1 RN2 FL ST D2 RaP K3 SF	
52	52D1	CLF P1 RN2 FL ST RaP K3 SF	
144	48D3	CLF P1 RN2 FL D2 ST RaP K3 SF D3	
96	48D2	CLF P1 RN2 FL ST D2 RaP K3 SF	
48	48D1	CLF P1 RN2 FL ST RaP K3 SF	
120	40D3	CLF P1 RN2 ST D2 FL RaP K3 SF D3	
80	40D2	CLF P1 RN2 ST FL D2 RaP K3 SF	
40	40D1	CLF P1 RN2 ST FL RaP K3 SF	
108	36D3	CLF P1 RN2 ST FL D2 RaP K3 SF D3	
72	36D2	CLF P1 RN2 ST FL D2 RaP K3 SF	
36	36D1	CLF P1 RN2 ST FL RaP K3 SF	

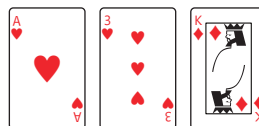
13ランク(位)4スート(種)構成の標準トランプ52枚デッキを最大3組使用する。参加人数や所要時間に応じてデッキ構成を変える。
 48枚構成は各スートの10を抜く。同様に40枚構成は10,9,8の3ランクを抜き、36枚構成は10,9,8,7の4ランクを抜く。
 例えば表中の“48D3”は48枚構成を3組まとめた144枚を使用することを意味する。
 3枚ポーカー役の一部は構成によって強さの順位が変化する。
 CLFはColor Flushの略で、3枚全てが黒(スペードかクラブ)あるいは赤(ハートかダイヤ)と云うトランプデッキ独自の役である。
 RN2(Run2)とRaP(Run and Pair)は、3枚ポーカー用に新設した役である。
 D2、D3は多重デッキ(2組、3組)構成での役であり、完全に同一な札がそれぞれ2枚組(D2)と3枚組(D3)である。

補足説明あるいはゲーム戦略

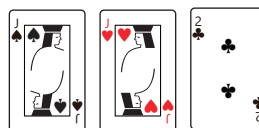
途中で対戦を降りることができるので、一回の対戦で手札を1〜3枚消費することになります。よって均等に配られた札は、対戦回数が進むにつれて差が生じてきます。対戦者人数が減るとその分だけ獲得できる枚数も少なくなります。また他者が対戦を避けて降り続けると、勝ち続けたとしても獲得できる枚数は少なくなります。したがって勝ち続けて早抜けても必ずしもゲームの勝者になるとは限りません。対戦相手に降りる選択をさせないで勝負に誘い、確実に3枚を使用させて、なお且つ勝つことが高得点に繋がります。そのためには弱い役に見せて相手より少しだけ高い役で勝つことが重要になります。

52D1 役の一例

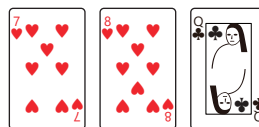
CLF: Color Flush
 カラーフラッシュ
 全て黒または全て赤



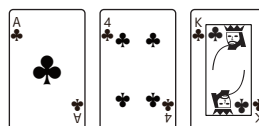
P1: One Pair
 ワンペア、ペア
 同位2枚組と他1枚



RN2: Run 2
 ランツー、ラン
 同種2連番と他1枚



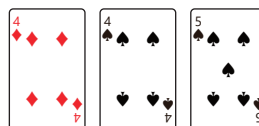
FL: Flush
 フラッシュ
 同種のみ



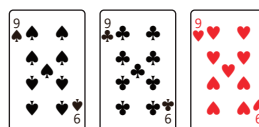
ST: Straight
 ストレート
 3連番



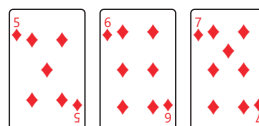
RaP: Run and Pair
 ランアンドペア、ラップ
 同位2枚と同種2連番の複合



K3: 3 of a Kind
 スリーカード
 同位3枚組



SF: Straight Flush
 ストレートフラッシュ
 同種3連番



麻雀牌での推奨デッキ構成

人数	デッキ構成	枚数	配	残	デッキ構成	枚数	配	残
N	Standard	M	h	r	Short	M	h	r
2	M7D2	56	28	0	M9D1	34	17	0
3	M7D3	84	28	0	M7D2	56	18	2
4	M9D3	102	25	2	M9D2	68	17	0
5	M9D4C3	129	25	4	M7D3	84	16	4
6	M9D4	136	22	4	M9D3C2	95	15	5
7	M9D4	136	19	3	M9D3C2	95	13	4
8	M9D4	136	17	0	M9D3	102	12	6

枚	構成	弱	強
136	M9D4	HF P1 MW RN2 D2 FL ST RaP K3 SF CFL D3	
102	M9D3	HF P1 MW RN2 D2 FL ST RaP K3 SF CFL D3	
68	M9D2	HF P1 MW RN2 D2 FL ST RaP K3 SF CFL	
34	M9D1	HF P1 MW RN2 FL ST RaP SF K3 CFL	
129	M9D4C3	HF P1 MW RN2 D2 FL ST RaP K3 SF CFL D3	
95	M9D3C2	HF P1 MW RN2 D2 FL ST RaP K3 SF CFL D3	
84	M7D3	HF P1 MW RN2 D2 ST FL RaP K3 SF CFL D3	
56	M7D2	HF P1 MW RN2 D2 ST FL RaP K3 SF CFL	
28	M7D1	HF P1 MW RN2 ST FL RaP SF K3 CFL	

M7は数牌の1と9を抜いた7ランク構成である。
 “M9D4C3”は、数牌を4重、字牌を3重とすることを意味する。
 HF(Half Flush)は数牌1種と字牌1種の不完全フラッシュ役である。
 MW(Mix well)は数牌3種を各1枚ずつ揃えるフラッシュと逆のパラバラ集め役である。CFL(Character Flash)は、字牌スートのフラッシュ役である。

TESCAでの推奨デッキ構成

人数	デッキ構成	枚数	配	残	デッキ構成	枚数	配	残
N	Standard	M	h	r	Short	M	h	r
2	T52D1	52	26	0	T44D1	44	22	0
3	T36D2	72	24	0	T52D1	52	17	1
4	T44D2	88	22	0	T36D2	72	18	0
5	T52D2	104	20	4	T44D2	88	17	3
6	T44D3	132	22	0	T52D2	104	17	2
7	T52D3	156	22	2	T44D3	132	18	6
8	T52D3	156	19	4	T44D3	132	16	4

枚	構成	弱	強
156	T52D3	HF P1 MW RN2 FL D2 ST RaP K3 SF BoW D3	
104	T52D2	HF P1 MW RN2 FL ST D2 RaP K3 SF BoW	
52	T52D1	HF P1 MW RN2 FL ST RaP K3 SF BoW	
132	T44D3	HF P1 MW RN2 ST FL D2 RaP K3 SF BoW D3	
88	T44D2	HF P1 MW RN2 ST FL D2 RaP K3 SF BoW	
44	T44D1	HF P1 MW RN2 ST FL RaP K3 SF BoW	
108	T36D3	HF P1 MW RN2 ST D2 FL RaP K3 SF BoW D3	
72	T36D2	HF P1 MW RN2 ST FL D2 RaP K3 SF BoW	
36	T36D1	HF P1 MW RN2 ST FL RaP K3 SF BoW	