

巴札

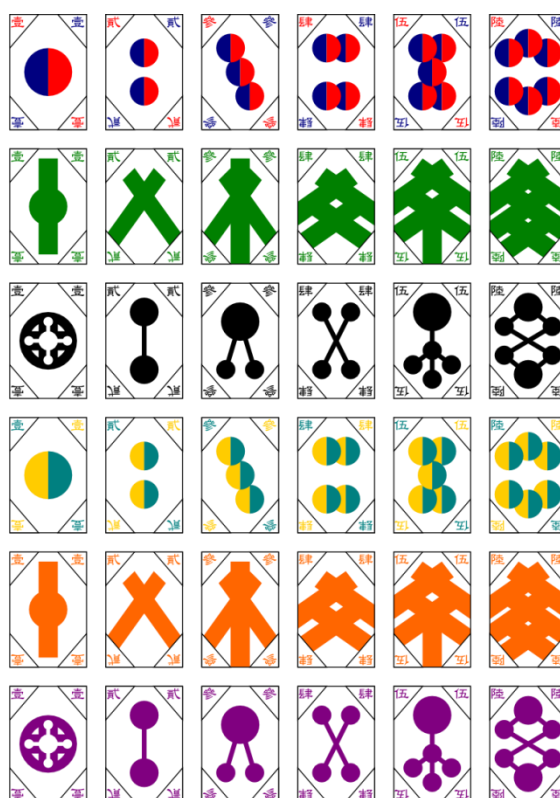
2012.11/5, by ブツダ(@bd_gfngfn)

1. 巴札の概要

巴札（ともえふだ）とは、3人で行えるゲームが非常に限られていることから、なんとか3人で対戦できるトリックテイキング系ゲームが制作できないかという意図のもと、ブツダが2012年8月から10月にかけて考案したものです（擬似テストプレイに際して、phi氏から多大な参考意見を頂きました。感謝いたします）。トリックテイキングという既に確立された枠組みのゲームでありながら、3人という条件のもとで効能を発揮する特徴が多く内包されていて、或る程度独創的に仕上がっているのではないかと思います。また、今後のルールへの応用の可能性も十分に秘めており、更なる改良が期待できるでしょう。

2. 巴札で用いるカード

右図のような6スート6ランクの特別なカード36枚を用います。同じ形で色の違うスートの組が3対あり、赤色（+青色）と水色（+黄色）を「ダンゴ」、緑色と橙色を「タケ」、黒色と紫色を「ヒモ」と呼びます。この対の一方が表スートとなる場合、他方が裏スートと扱われます（4で後述）。



3. 巴札のルール

前述の通り3人で行います。ホイスト、ナポレオン、コントラクトブリッジなどのトリックテイキング系ゲームを知っている方はおおよそ想像が付きやすいと思いますが、巴札は12回の勝負から構成され、各プレイヤーは最初12枚ずつ手札としてカードを持ち、各回ごとにカードを1枚選んで出し、場に出た3枚でその回の勝敗を決めます。強弱の判定法に従って必ず3人のうち1人を勝ちとします。第1回に最初にカードを出す人に関しては、「連荘のない麻雀」の要領で順番に交替して担当することにします。第2回以降は、その前の回の勝者からカードを出して始めます。カードの強弱と勝敗の判定法は4で後述します。

手札の配り方と扱い方は少々特殊です。最初全カード36枚を裏向けたまま9枚ごとの山4つに分けます。各プレイヤーはこのうち好きなものを1つ選んで取り、この9枚を見せ手札とします（見せ手札とはゲーム中に相手にも見えるように自分の前に並べて置いておく手札のことです）。残った山の9枚は各プレイヤーが3枚ずつ受け取り、この3枚を伏せ手札とします（伏せ手札は見せ手札とは違い、場に出すまで相手プレイヤーには見せない手札です）。

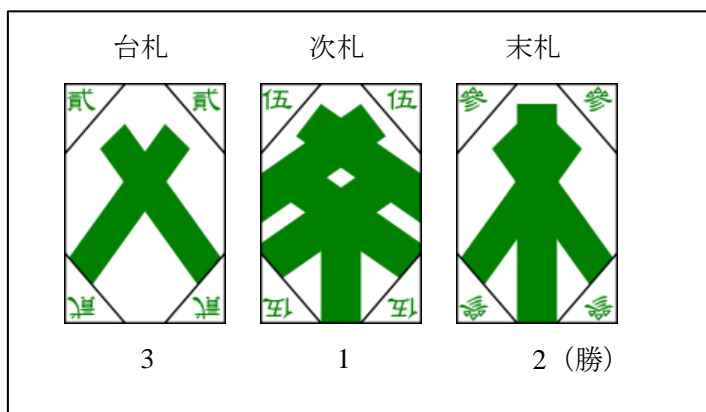
すなわち、ゲームが始まる段階では各プレイヤーは場の27枚と伏せ手札3枚の合計30枚が見えていて、他の2人の伏せ手札6枚が見えていない状態にあるわけです。たった6枚ですが、この不確定性がゲームに多大な戦略性をもたらします。

4. カードの出し方と強弱

各回の最初に出されるカードを**台札**、2番目に出されるカードを**次札**、3番目に出されるカードを**末札**といいます。台札のスイートを**表スイート**といい、これと対になっているスイートを**裏スイート**と呼びます。台札の出し方に制限はありませんが、次札、末札を出す人は、表スイートのカードを持っている場合、必ず表スイートのカードを出さなくてはなりません。表スイートのカードを持っていない場合、裏スイートのカードを持っているならば、裏スイートのカードを出さなくてはなりません。表スイートも裏スイートも手札にない場合、どのカードも出すことができます。

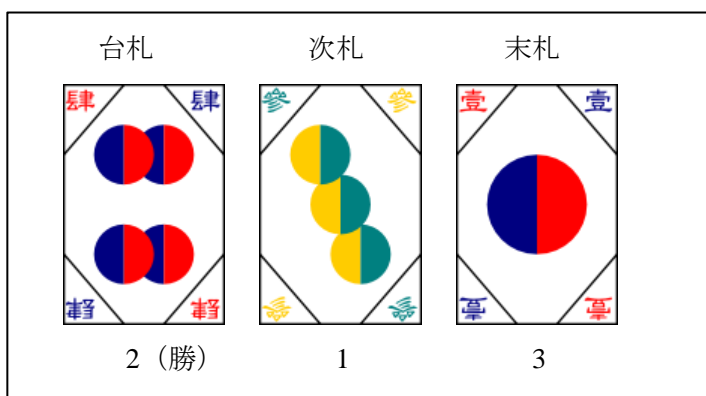
カードの強弱は、まずスイートで決まります。裏スイート>表スイート>それ以外のスイート（**下位スイート**）、の順に強いとします（台札に依存してスイートの強弱が決まるということです）。同じスイート同士では、常に数値が大きいほど強いとします。

さて、ここからが最重要なのですが、一般的なトリックテイキング系ゲームとは少し違い、最も強いカードを出した人が勝つとは限りません。場に出た3枚が全て互いに異なるスイートであれば最も強いカードが勝ちますが、3枚のうち2枚以上が同じスイートの場合、2番目に強いカードが勝ちます（これが巴札を巴札たらしめている最大の特徴です）。この単純な条件分岐のルールに従うと、大きく分けて以下のような状況が成立します。



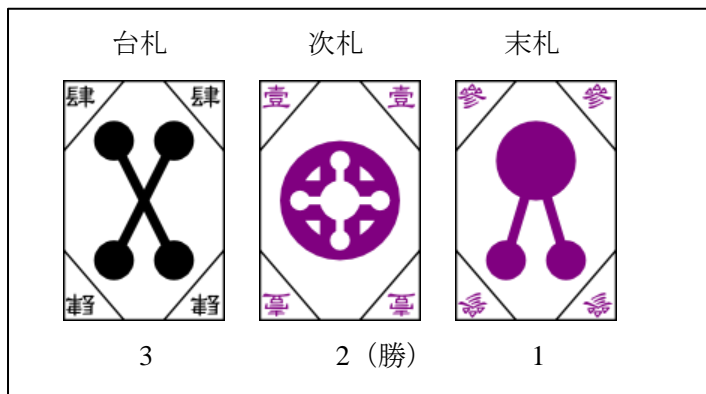
(甲) 全て表スイート

全員が同じスイートを出した場合は2番目に数値の大きいカードが勝ちます。この例では末札が台札と次札の間の強さに割り込む形で勝っています。実際のゲームでは序盤によく見られます。1や6を持っている人には不利な状況。



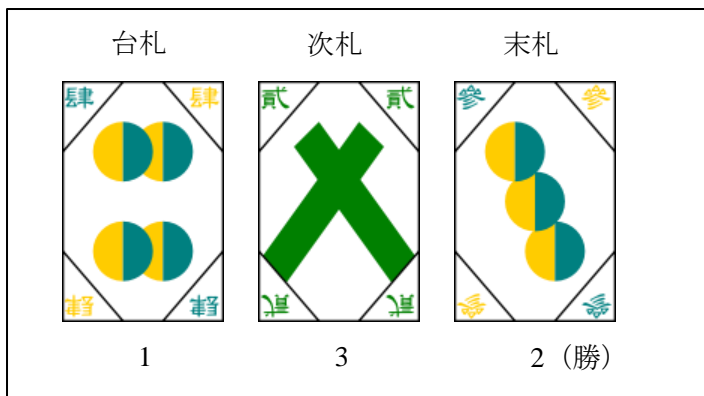
(乙) 裏スイートが1枚

裏スイートのカードが最も強いですが、表スイートが2枚出ているのでやはり2番目に強いカードが勝ちます。数値の大きいカードが有利といえます。



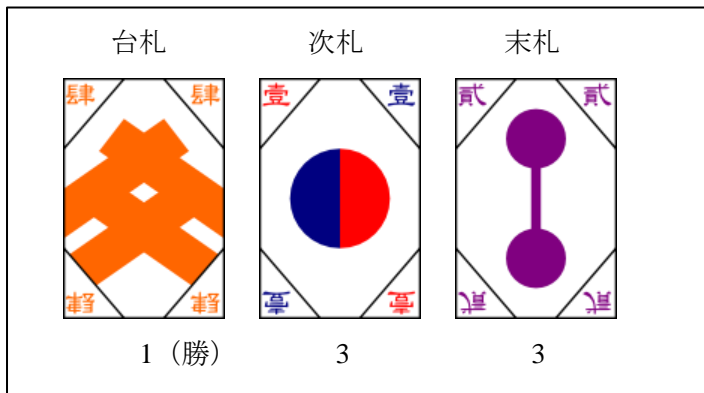
(丙) 裏スイートが2枚

裏スイート2枚のカードのうち弱い方が勝ちます。



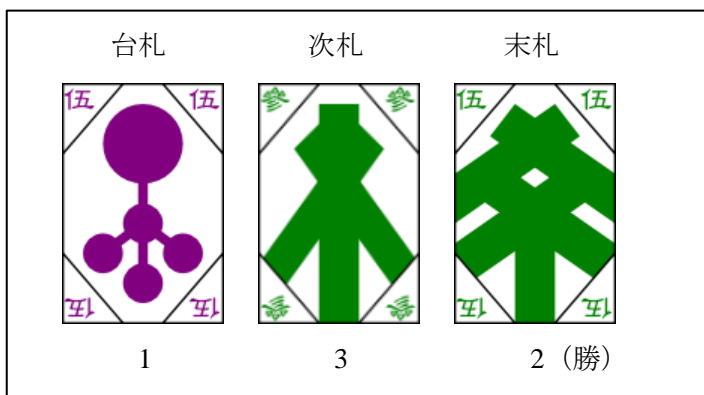
(丁) 下位スーツが1枚

表スーツ2枚のカードのうち弱い方が勝ちます。



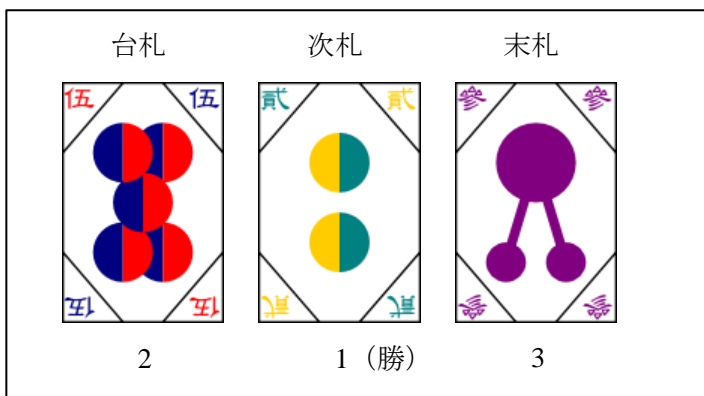
(戊) 異なる下位スーツが2枚

3枚とも違うスーツなので、最強である台札が勝ちます。



(己) 同じ下位スーツが2枚

下位スーツ2枚のカードのうち強い方が勝ちます。下位スーツが勝つ唯一の状況であり、台札を黙殺しているといえます。1枚残ったからといって必ずしも勝つとは限らないことがこのパターンから判ります。



(庚) 裏スーツと下位スーツが1枚ずつ

3枚とも違うスーツなので、最強である裏スーツのカードが勝ちます。

5. 得点の集計と最終優勝

各ゲームの勝利回数を記録していき、事前に決めた3の倍数回だけゲームが終了したら合計勝利回数が最多の人が優勝です。1位が2人以上の場合は、延長戦として決着がつくまで3ゲームずつ追加して行なうとよいでしょう。

6. 応用ルール

6.1. 壹の優遇

2013年1月にphiさんが思いついて提唱してくれたルールです。壹の札を出して勝つパターンは5の(丙), (丁), (戊), (庚)のいずれかに限定されているのですが, これらのパターンは後半に偏って発生する傾向があるという事で, 壹の札を出して勝ったら2勝または1勝半と扱います。壹の札が温存されやすく, 多少色合いの異なるゲームになるかと思われます。

6.2. 金将銀将銅将

巴札の標準ルールの36枚に「金将」「銀将」「銅将」の3枚を加えて行います。これら3枚は1つのスーツと見なし, 金将>銀将>銅将, の順に強いとします。裏スーツに相当するものがないので, 台札がこの3枚のいずれかだと5の(甲), (丁), (戊), (己)のパターンしか起こりません。おそらく標準ルールよりも若干手札の運に左右されやすくなります。

なお, このルールを採用するとカードの合計枚数が変わってしまうので手札の配布方法を変えないといけません。39枚全部をシャッフルし, 3枚を裏向きのまま別に置いておき, 残りの36枚で9枚ずつの裏向きの山を4つつくり, 各プレイヤーは1人1つ好きなものを見せ手札として選びます。見せ手札に選ばれなかった山に分けておいた3枚を加えて12枚とし, これを各プレイヤーに4枚ずつ伏せ手札として配れば完了です。