

ル・トゥルック

トランプのブラフ対戦ゲーム

概要：

2人対戦のトランプゲームです。各プレイヤーは3枚の手札を持ち、それが1枚1枚プレイされていき、場札になります。相手の出したカードとの比較で勝敗が決まり、さらには勝った場合の得点を上げるかどうかの判断もゲーム中に行わなければなりません。30点以上に至れば勝利になります。

場札のイメージ

⑥④②

⑤③①

奇数の数値がこちらが出す場札。偶数が相手が出す場札です。①と②で勝敗を競い、③と④で勝敗を競い、⑤と⑥で勝敗を競います。

用具：

トランプ：32枚

(A、6、7、9、10、J、Q、K)

それ以外のランクのカードは使用しないので除外しましょう。

ダブリングダイス：

代用できるものがあれば、必ずしも必要ではありません。得られる得点を表示するのに用います。

「1」、「2」、「4」、「8」、「16」、「32」

この6種の数値がダブリングダイスと同じような内容ですが、それを適当な紙に書き、どの数値かを表す駒があればよろしいでしょう。

チップ：

各プレイヤーが30点分くらい用意してください。

(用語について)

私の個人的な趣味なのですが、「スタンド」とか「リジェクト」と言われてもなんだかよく分かりません。そこで、私の趣味に即して、【分かりやすい表現】をすることにしました。

ゲームの進行：

親と子に分かれてゲームを行います。親はカードを混ぜ、子にカットをしてもらいます。親は、カットされたカードから3枚ずつ配り、それが各プレイヤーの手札になります。

この段階で、子は、2つの選択肢があります。

「勝負」と「やり直し」です。

「勝負」が選ばれた場合、ゲームに移行します。もし、子が「やり直し」を選択した場合、今度は親が選択する番です。

親は、「拒否」か「交換」を選択します。

親は子の「やり直し」に対して、「拒否」をするならば、実際のゲームに移行します。

親が子の「やり直し」に対して、「交換」を選択したならば、2人の手札は捨て札になり、再び手札が3枚ずつになるように配り直します。この場合は再度の交換にはならず、即、ゲームに移行します。

肝心のゲームですが、子から手札を1枚表向きで出します。表向きで出すことが必須なのはこれだけです。他の5回のプレイの機会は、常に表出し・裏出しの選択が可能です。

子が出したカードに対して親は任意のカードを出します。もちろん、裏表を選択します。

両者が出した1枚ずつのカードの強さを比較する。これがこのゲームの基本です。手札は3枚ありますから、この強さ比で2勝できればこのラウンドは勝てます。勝った場合はダブリングダイスで示される得点をチップで受け取ります。

手札が3枚で、それぞれ勝負となりますから、1枚出したら1枚出される、という風に進行します。次の1枚は「(直前のカードで)勝っている方」から先に出すようにします。

さて、肝心のカードの強さですが、少し変則的です。

(強) ← 7、6、A、K、Q、J、10、9 → (弱)

こういう強弱の関係です。トランプのマーク（スペードやハートなど）はカードの強さとは無関係です。

裏向きでカードを出し、それに対して相手が降りない、となると、ダブリングダイスの目が1段階上昇します（得られる得点が倍になります）。この目が上がるということは、勝った場合はより得点が得られる、というところが要注意です。裏向きで出されたのち、相手が勝負を降りてしまえば得点は変わらないのですが、受けるとなると得点が倍になります。裏向きに対して降りるか否か。傷が浅いうちに手じまい、とも考えられますし、こちらの弱気に付け込むブラフである、とも考えられます。

降りる、というのもある意味立派な選択肢ですし、勝負を続行するのも選択肢です。降りた場合は敗北が確定でダブリングダイスの得点を勝った方が得ます。勝負が続行の場合は裏向けられたカードが表向けられます。

同点の場合の処理：

例えば、こちらがKを出して、相手もKを出したら、次はどちらがカードをプレイするのか？これは出す順が変わると言うことはありません。前のカードプレイで先に出した方がやはり先にプレイするのです。

1本目に同点なら2本目の勝者がラウンドに勝ちます。3本目はしません。

1本目も2本目も同点なら、3本目の勝者がラウンドに勝ちます。

1本目も2本目も3本目も同点なら、引き分けです。双方とも得点を得られません。

1本目に一方が勝って、2本目に同点なら、1本目に勝った方がラウンドに勝ちます。3本目はしません。

1本目に一方が勝ち、2本目にもう一方が勝ち、3本目が同点なら、1本目に勝った方がラウンドに勝ちます。

次のラウンド：

2本取れば勝利し、ダブルリングダイスで示されている得点をチップで得ます。親と子の役割を交代します。ダブルリングダイスのポイントを1に戻します。

ゲームの勝利：

30点先取できた方がゲームの勝者になります。

カードの強弱

(強) ← 7、6、A、K、Q、J、10、9 → (弱)

勝負前の手順

子の選択「勝負」 → ゲーム

子の選択「やり直し」



親の選択「拒否」 → ゲーム

親の選択「交換」



配り直し



ゲーム

得点

