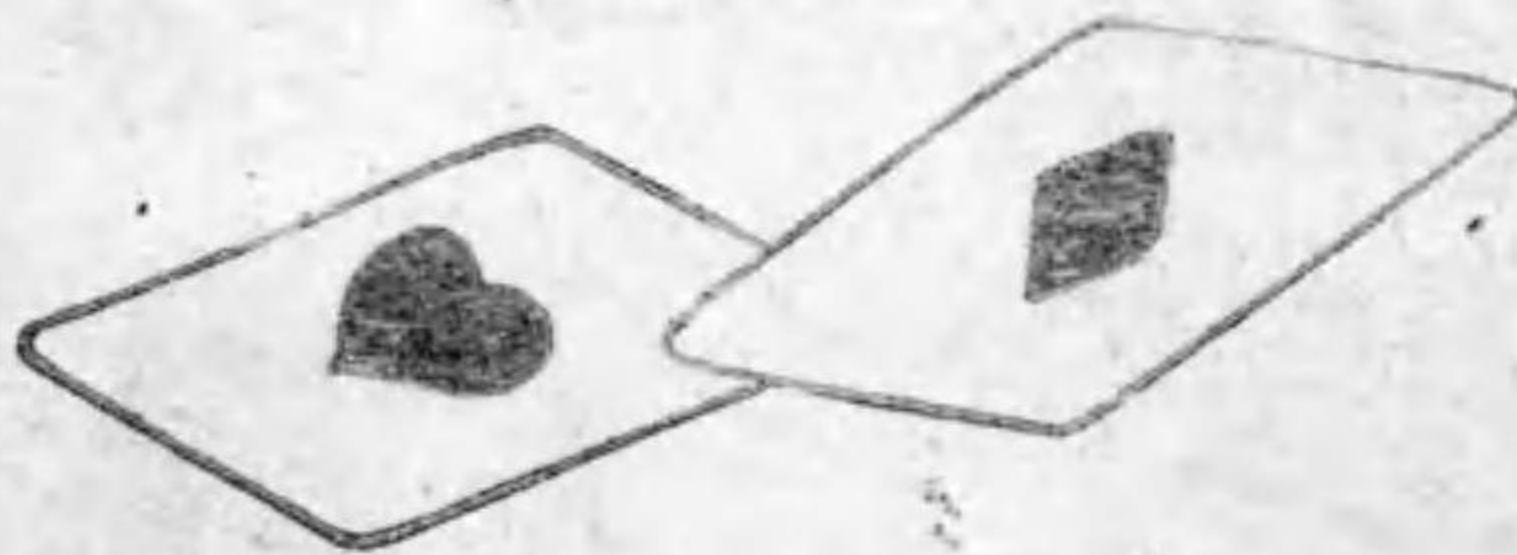


ブンラ

法勝必

特100

132



特



始





特100  
132.

トランプ必勝法

目次

次	目
一	トランプの歴史
二	トランプの組み立て
三	札の等級
四	切り札
五	親と札の配り方
六	賭け札
七	競技の種類
八	(一) 繪取り
九	(二) 點取り

大正  
6. 10. 22  
内交



次 目

(三) ナポレオン……………三〇

(四) 鬼ぬき……………三〇

(五) 妻ぬき……………三六

後家探し……………三六

爺ぬき……………三六

ジャックぬき……………三六

(六) 二十一……………三六

(七) 三十一……………四六

(八) ホキスト……………四六

(九) リフト・スモーク……………四六

(一〇) ダブル・マイナス……………五七

(一一) スニップ・スナップ・スノーレム……………五八

次 目

(一二) 四枚そろへ……………六三

(一三) コンミット……………六三

(一四) 特效薬……………六八

(一五) カシーノ……………七二

(一六) コバク……………七四

(一七) ダウト……………七六

(一八) 銀行……………八二

(一九) ランター・ゴーラウンド……………八八

(二〇) ポーサー……………九二

(二一) スナップ……………九七

(二二) マツギシス……………一〇〇



# トランプ必勝法

## トランプの歴史

トランプは西暦千三百五十年頃イタリアで創めて作られたものである。當時のものは現行はれてゐるものとは大いに趣きを異し、札數なども二十二枚から九十七枚もあるやうなものがあつた。また繪札にも色々な種類のものがあつた。それが多くの年月を経る間に幾多の變遷をして、遂に現行はれてゐるやうな者となつたのである。此のトランプが初めて日本に傳來したのは今から三百年ほど以前





のことださうであるが、興味の深い遊戯として広く一般に行はれるやうになつたのは維新後のことである。  
もとく西洋から傳はつたものである上に、札の名稱などにも専ら西洋語(英語)を使ふところから、トランプを一名、西洋骨牌とも言ふ。

トランプの組み立

トランプは一組五十三枚の札數があつて、各々十三枚づゝ揃つてゐる四種の札と「ジョーカー」と言ふ札が一枚とて出來てゐる。  
四種の札の名稱は、それく札面の模様によつて、「ハート」、「ダイヤ」、「スペード」、「クラブ」と言ふ。その札面の模様は次ぎのやう

である。

(赤色).....



(ハート)



(ダイヤ)

(黒色).....



(スペード)



(クラブ)

此の四種のものは、それく次ぎに示すやうな十三枚の異なる札から出來てゐる。即ち「キング」、「クイン」、「ジャック」の三枚の繪札と、「1」から「10」迄の數を示した札とである。「キング」とは「王」のこと、繪札の肩にKといふ字が書いてあるもの。「クイン」とは「女王」のこと、繪札の肩にQといふ字の書いてあるもの。「ジャッ



ク」とは「兵士」のことで、繪札の肩に「J」といふ字の書いてあるものである。

こゝに注意して置かねばならないのは、「スペード」の「1」の札である。此の札は他の三種の「1」の札とは違つて特に大きな模様で書いてある。そして他の三種の「1」の札のことは何れも「エイス」または「ポイント」と言ふが、ひとり此の札だけは「スペキュレーション」とか、「ゴッド」とか、或ひはまた「オール・マイチイ」とか言ふ。

右の四種の札のほかに只だ一枚だけある「ジョーカー」と言ふ札は、三角の帽子を冠つて變な恰好をして踊つてゐる道化者の繪が書いてある札がそれである。

■札の等級

競技の種類によつては札の等級に全然關係しないものもあるが、併し札の勢力に依る順序は、四種を通じて各種中の「1」が最も強く、次ぎは「王」、「女王」、「兵士」、「10」、「9」、「8」、「7」、「6」

「5」……「2」と言ふ順序である。そして「スペード」の「1」即ち「スペキュレーション」は四種を通じて最大の勢力を持つてゐる。

併しこれほど強い「スペキュレーション」も「ジョーカー」には怪はない。即ち「ジョーカー」こそ各種を通じて眞の最大勢力者であつて此の札より勢力のあるものは無いのである。

■切り札



競技の種類によつては「切り札」といふものを極めて置く。例へば「クラブ」を「切り札」と極めれば、「クラブ」十三枚の札は悉く「切り札」として使用するのである。但し、「スペード」だけは「切り札」に用ゐることが出来なう。

「切り札」の効用は、「ジョーカー」と「スペキュレーション」とを除いた他の三種のものには、どの札にも打ち勝ち得ることである。例へば今「切り札」を「クラブ」と極めれば、其中の最も勢力の弱い「2」の札と雖も他の種の最大勢力者の「王」にても勝つことが出来るのである。

■親と札の配り方

「親」——即ち札の配り手——は常に左へ順に交代して行く。そして札の配り方も「親」の左隣りから始めて、左へ順に配る。これ等は共に日本の骨牌遊びなどに用ゐられてゐる方法とは正反對である。而して又、一人に數枚づゝの札を配る場合でも、一度にそれだけの札を配らずして、一度に一枚づゝ順に配るのが普通である。一回の勝負を終つた時、札の後掃除をする者は、「親」の左隣りに居る者——即ち次ぎに「親」となるべき者——がこれを勤める。

■賭け札

賭け札は便宜上何でも構はないが、直径一寸ぐらゐの短冊形の札を木か又は厚紙などで作つて置けばよい。これを「チップ」と言ふ。



此の「チップ」は赤、青、白の三種とし、次に示すだけの札數を用  
意すれば好い。

赤 (十點札) : : : : : 三〇枚 : : : : : 三〇〇點

青 (五點札) : : : : : 四八枚 : : : : : 二四〇點

白 (一點札) : : : : : 六〇枚 : : : : : 六〇點

合計 一三八枚 六〇〇點

これだけの數を用意して置けば、六人の組の時は一人につき百點  
づゝ、五人の組の時は一人につき百二十點づゝ、それゝゝ分配する  
ことが出来る。

若し勝負中に自分の賭け札が不足した場合には、仲間から融通し

て貰ふことが出来る。

■競技の種類

トランプには數十種の競技法がある。併し數多いこれ等の競技法  
を一々説明することは到底小冊子の能くするところでないのみなら  
ず、初學者に取つては却つて繁雜を來たす虞れがあるから、こゝに  
は其の數十種の内から最も平易で、最も廣く行はれてゐる、興味の  
深いものゝみを選んで、説明することにした。

而して説明の方法は専ら初學者のために平易と懇切とを旨とした  
から、往々にして諄々しい處があるかも知れない。その邊は幾重に  
も諒として貰ひたい。



(一) 繪取り

「繪取り」は數十種のトランプ競技法の中で、最も分かり易くて、且つ最も廣く行はれてゐるものゝ一つである。即ち四種の札の中の繪札——「キング」と「クイン」と「ジャック」と——を最も多く取り得た者が勝利者となる競技法なのである。

併し此の「繪取り」の競技法は、後に述べる「點取り」や、「ナポレオン」などの競技法の基礎ともなるものであるから、十分に會得して置かなければならぬ。

▼人 數

二人以上、幾人でも差し支へない。人數の多いほど興味が深いのである。競技は各個人が争つても好ければ、また二た組に分かれて争つてもよい。二た組に分かれて遣る場合の組の分け方は、競技者の人數の半分だけの繪札と、同じく半分だけの數札とを交て切り、各自に一枚づゝ配る。そしてその札に依つて繪札の者は繪札の者同士と組み、數札の者は數札の者同士と組んで、二た組に分かれるのである。

▼親の極め方

何づれの方法で遣るにしろ、先づ最初に「親」を極める。即ち札の配り手である。その極め方は競技者の人數だけの札の中へ「キング」



を一枚だけ交せて各自に配り、「キング」の札が当たつた者を親と極めるのである。併し最も簡短な方法はジャンケンをして勝つた者を親と極める遣り方である。親の極め方は何時でも此の方法でよろし

▼用 札

全部の札を使う。但し、札数は競技者の人数でちやうど割り切るやうに調へ、餘つた札は抜いて置いて使はないこと。例へば、競技者の人数が四人の時は一枚、五人の時は三枚だけの札を抜くことになるのである。抜いて置く札は、「切り札」と「スペード」以外のものならば何ても構はないが、比較的勢力の弱い札、例へば「2」とか

「3」とかを選ぶのが好い。

▼切 札

切り札は札を配る前に極めて置いて、一勝負ごとに變へて行く。「スペード」以外のものならば何れても構はないが、一勝負ごとに變へて行く順序は、「クラブ」、「ダイヤ」、「ハート」と言ふ順に變へて行くのが殆んど通則のやうになつてゐる。併し、交ぜ揃へた札の山の一番上に出たものを、その時々の「切り札」と極めても差し支へない。例へば、交ぜ揃へた札の山の一番上に出た札が「ハート」であつたら「ハート」をその時の「切り札」とし、「ダイヤ」であつたら「ダイヤ」をその時の「切り札」と極めてるのである。



▼札の配り方

札の配り方は親の左手にゐる者から始めて、右へ順に一枚づゝ配つて行く。これも日本の骨牌あそびなどとは丁度反対である。併し配る札の向け方は矢張り日本の骨牌あそびなどと同じやうに、札の種類が誰にも知れないやうに裏を向けて配るのである。そして一人に四枚づゝ配つてしまふと、残りの札を座の真ん中に積み揃へて、今度は表を上向きにして置く。

▼競技法

以上の用意がすつかり出来れば、先づ親の左手に居る人が自分の手にある四枚の札の中から、「切り札」と「スペード」以外の札を一枚

自分の前に出して、上向きに曝して置く。今度はその人の左手にゐる人が今曝し出された札と同じ種類の札を自分の持ち札の中から抜いて、初めの人と同じやうに自分の前に上向きにして曝して置く。若し曝し出された札と同じ種類の札が手に無い場合には、外の札を抜いて曝して置く。かうして左へ順に一人が一枚づゝ札を曝し出してしまふと、その出した札の中で等級の一番上の者が勝利者となる。そしてその場の札の中に繪札があればその人の所有となり、残りの数札は皆棄て、しまふのである。此の使用済みになつた数札は、裏返しにして傍へ積み重ねて置く。

それから今度は、勝利者が座の中央に上向きにして積み揃へてあ



る札の山の最初の一枚を取つて、自分の持ち札の中へ加へる。先きに一枚出したので三枚になつてゐる持ち札は、此の時また元通りに四枚になるのである。それに續いて、矢張り左順に、勝利者と同じく一人が一枚づゝ山の札を取つて、それ〴〵持ち札を四枚にするそれが済むと、勝利者が持ち札の中から隨意な札を一枚ぬいて前へ曝して、初めと同様に勝負をする。此の時から、勝利者が最初に曝す札は「切り札」でも「スピード」でも差し支へない。

斯うして同じやうに繰り返して行つて、山の札を全部取り盡くすと、今度は持ち札を一枚づゝ出して同様の勝負をし、持ち札をも全部出し切つてしまへば、そこで始めて一回の勝負が決するのである。

て、そのとき計算して繪札を最も多く取つてゐた者が一回の競技の優勝者となるのである。

こんな風に、繪札の数を多く取ることの競技であるから、此の法を名づけて「繪取り」と言ふのである。

### ▼持ち札の出し方

最初に出された題札と同種のものが自分の持ち札の中に無い場合には、止むを得ず他種の札を代りに出すのであるが、此の場合には譬ひ「クイン」や「キング」のやうな勢力のある札でもその勢力を振舞ふことが出来ずして、題札の最も弱いものにも負けてしまふ。それだからこんな時に繪札を出すのは最も愚なことであつて、せい〴〵勢



力の弱い札を出すのが得策である。

尤も代用札と雖も、それが「切り札」であつたならば、その本來の性質上「スペキュレーション」と「ジョーカー」以外のものには何にても勝つことが出来る。だから代用札を用ゐる場合になつて、場から繪札を取ることが出来る見込みがあつたならば「切り札」を出すのである。併し自分が出した「切り札」よりも更に勢力のある「切り札」を出す者があれば、當然その者に勝たれてしまふのであるから、人の手の内を見破ぶることに注意しなければならぬ。

「切り札」の最勢力者——即ち「キング」でも、「スペキュレーション」や「ジョーカー」を出す者があれば負けてしまふ。併し「スペキュレ

ション」の所有者と雖も、最初の題札と同種のものを持つてゐる時には、「スペキュレーション」を出すことが出来ない。只だ獨り「ジョーカー」だけは、最初の題札と同種のものが持ち札の中に有る無しに拘はらず、いつでも出して使ふことが出来る。そして「ジョーカー」は「スペキュレーション」にも勝つことの出来る最大勢力者なのである。

▼「スペキュレーション」の狩出し

「ジョーカー」を除いては、何と言つても「スペキュレーション」が一番の勢力者である。それだから「切り札」の「キング」を持つてゐる者でも、「スペキュレーション」の所有者を恐れて、早くその札を出さ



せる必要に迫られて來ることがある。さう言ふ場合に立ち到つた時には、先づ自分が題札を出すことになるやうに努めて、それからどん／＼「スペード」を題札に出すことである。その内に「スペキュレーション」の所有者は「スペード」の持ち札が無くてなつて、止むを得ず大事な「スペキュレーション」をも出して了ふやうになるのである。併し自分が若し此の「スペキュレーション」の所有者であつた場合には、此の狩り出しに遭はないやうな豫防策を講じることが必要である。即ち成るべく自分が題札を出すことになるやうに努めて、そして自分の持ち札の中に「スペード」の札の餘裕を作つて置くことが肝要なのである。

▼特種の競技法

競技人數が四人で、且つ二人づゝ組んで競技する場合に、全部の札を四人に分配して、山札を作らずに競技する方法もある。即ち一人の持ち札を十三枚づゝにするのである。

此の競技法に依る場合に注意すべきは、自分と組んでゐる者の出した札がその場の札の中で最も強かつたならば、自分の持ち札の中にある繪札で相手の組の者に取りられさうな懸念のあるものは出してしまつて、自分の組の者に取りらせるやうに心懸けることである。なぜと言ふに、此の競技法に依る場合の計算は、各組の合計數で極めるからである。



▼勝●負●表●

此の競技法に勝負表を作つて、一回ごとに各自の得点を記入し、最後に合計して全回の勝負を決すると一層興味が深い。これは戶外競技——例へば野球など——で行はれる勝負表と同じ性質のものである。勝負表は罫洋紙のノートにでも記入すれば最も簡便である。

繪取り勝負表

人	名	一回	二回	三回	四回	五回	六回	合計
河野君	何尾君							

(二) 點取り

『點取り』は札の使用法から競技法に至るまで『繪取り』と少しも違ふ處がないのであるが、只だ『繪取り』では繪札を取ることを目的とするに引き代へて、『點取り』では點數を取ることを目的とするだけの相違なのである。



随つて、繪札を初め、その他の札にも、それ／＼特種の點數が付き、而かもその點數にはプラス(加點)とマイナス(減點)とがあるのである。

▼プラスとマイナスとの札

プラスの札となるのは、「ハート」、「ダイヤ」、「クラブ」の三種であつて、「スペード」だけが總べて常にマイナスの札となる。

札の點數は初めの規約一つで何うにても極めることが出来るが、併し最も普通に行はれてゐるのは次々に示すやうである。

スペード	10	兵士	.....	(各)十點
ハート	2	女王	.....	(各)十五點
ダイヤ	10	兵士	.....	(各)十點
クラブ	2	女王	.....	(各)十五點

王 女王 ..... (各)五點

合計 ..... マイナス 五十五點

切り札	1, 2	王, 女王	.....	(各)十點
	1, 10	兵士	.....	(各)五點

その他の札	1, 10	王, 女王, 兵士	.....	(各)一點
-------	-------	-----------	-------	-------

合計 ..... プラス 五十五點

即ち右の表に示した通り、プラスとマイナスとの札の總點數が各五十五點づゝになるから、差引き零になる譯である。

▼競技上の注意



人数、親の極め方、用ゐる札、切り札を極めること、札の配り方などすべて「繪取り」の時と同じである。只だ此の競技法では點數を多く取るのが目的であるから、その點に注意すればよいのである。

今、簡単に注意すべき項目を擧げて見れば、先マイナスの札——即ち「スペード」——を自分が取らないやうにして、プラスの札を多く集めることに苦心することである。殊にプラスの札の中でも點數の多いのは「切り札」であるから、そのことを忘れてはならない。

それだから、持ち札を出す場合に、若し自分に題札と同種の札の持ち合せがないやうな場合には、「スペード」の點數の多いものを出して他の競技者にマイナスを付けてやるのである。若し題札が「ス

ペード」であつて、自分の持ち札の中にもそれと同種の札が幾枚かある場合には、なるべく等級が低くて點數の多いもの、例へば「2」とか「10」とかの札を出して、それを他の者に取らせるやうに努める。これは自分の持ち札の中のマイナスの點札を自分の物にさせられないための豫防に外ならないのである。

但し、此の策略を用ゐて「スペード」の「2」以上の點札を出す場合には、餘程周圍の様子を考へて懸らないと、折角人に取らせる爲めに出したマイナス札が自分で取らなければならぬやうな憂き目を見せられることがあるから、注意を要する。

これと反對に、プラスの札は出来るだけ多く取ることに努めなけ



ればならない。殊に切り札は最も點數が多くて、「2」や「10」の札でもプラス十點であるから、これ等の札が持札の中にあつたならば、丁度「スペード」の場合と反對の策略を用ゐて、極力自分のものにするやうに努めなければならぬ。

▼例外勝負法

此の競技法で特別の例外勝負法を極めて置くことがある。それは勝負の結果、一人で「スペード」の點札の六枚を全部集め取つた場合には、マイナス變じてプラスとなり、プラス五十五點を取つたことになつて、他の者は皆な零點となることである。

次に又、一人で切り札の六枚全部を集め取つた場合には、ブラ

ス變じてマイナスとなり、此の人はマイナス五十五點の敗北者となつて、他の者は皆な零點となるのである。以上の規約はひどく景氣を増すものであるから、大抵どこでも行はれてゐる。

▼勝負表

人名	一回		二回		三回		四回		五回		六回		合計
	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	
何尾君													
河野君													







極める。「繪取り」の場合ならば繪札を、「點取り」の場合ならば點札  
 を取るのであるから、どちらにしても競技法に變はないのである。  
 各自は配布せられた手札を見て、切り札の有無や、勢力の比較な  
 どを吟味して、策戦の計劃を定め、これならば繪札（「繪取り」の場  
 合）が何枚とる事が出来るとか、點數（「點取り」の場合）が何點取る  
 ことが出来るといふことを最も敏捷に豫想する。そこで各自はそれ  
 それ其の豫想の札數なり點數なりを言ひ合つて、段々に糶り上げ、  
 その糶り上げ高の最も高い者をナポレオンと極める。  
 この時、ナポレオンとなつた者は自分の手に合はせて隨意に「切  
 り札」を極める。これはナポレオンの特權なのである。

そこで他の者は組んで一團となつて、此のナポレオン一人を相手  
 に「繪取り」なり「點取り」なりの競技を始めるのである。此の際、最  
 初に札を打ち出す者はナポレオンで、それから順に左廻りに札を出  
 すこと、例の通りである。

かうして競技の結果、ナポレオンの成績が糶り上げ高までに行つ  
 て居ればナポレオンの勝ちとなり、それが少しでも不足してゐた場  
 合にはナポレオンの負けとなるのである。

▼別法

多人數で此の「ナポレオン」をやる場合に一種の別法がある。そ  
 れはナポレオンとなつた者が一座の中から自分の副官となる者を一



人指名して、その副官に應援させる方法である。  
副官となつた者は自分の得点などは顧みずに、只だ只だナポレオンを助けて勝たしめるやうに心掛けるのが肝要である。  
但しナポレオンから副官の指命を受けた場合、若し自分の持ち札を考へて見て應援する價值がないと認めたらば、副官となることを断ることが出来る。その時はナポレオンは新たに他の者を指名して副官とするのである。

(四) 鬼ぬき

▼人 數

制限なし。多いほど興味が深い。

▼用 札

全部の札を用ゐる。

▼鬼 札

「ジョーカー」を鬼と極める。

▼札の配り方

「親」を極める。「親」は例によつて左隣りの者から順に一枚づつ配つて、全部の札を分けてしまふ。但し人数によつて持ち札の多い者と少ない者とが出来れば、差し支へなし。

▼競 技 法



各自は分配された持ち札を調べて見て、その中から、種類に關係なく同位の札を二枚づゝ揃へて手から棄てる。例へば「ハート」の「1」と「クラブ」の「1」、「ダイヤ」の「キング」と「スペード」の「キング」といふやうに、それら同點數及ひ同じ繪の札を二枚づゝ合はせて場へ棄てるのである。但し手に同位の札が三枚あつたからとて三枚とも出してはならない。必ず二枚一組にして出すべきものであるから、残りの一枚は矢張り持つてゐなければならぬのである。また「スペキュレーション」は「スペード」の「1」であることを忘れてはならない。

さて同位の札を二枚づゝ一組にして全部出してしまつたならば

「親」の左隣りの者から順に、持ち札の裏を見せて次ぎの者にその中の一枚を抜かせる。札を抜き取つた者は、その札と同位の札が自分の持ち札の中にあるか否やを調べ、あればその札を抜き取り、取つた札を一組にして場へ棄て無ければ抜き取つた札を持ち札に加へて、左隣りの者に一枚ぬかせる。

かうして順々に抜いたり抜かせたりして行く内に、五十二枚の札は次第に二枚づゝ組まれて棄てられて、最後に鬼、即ち「ジョーカー」だけが一枚、誰かの手に残ることになるのである。

これで勝負が済んだのである。即ち一番早く持ち札が無くなつた者が一等で、次ぎが二等……三等……と順に行つて、最後に鬼をつ



かんだ者が罰を受けるのである。

(五) 婆 ぬ き

——一名、後家探し

この遊び方は「鬼ぬき」と殆んど同様のものである。只た相違してゐるのは、用ゐる札の中から「ジョーカー」と「女王」を一枚だけ抜いて競技するだけのことである。

かくて「鬼ぬき」と同様の競技法を行ふ時には、最後に「女王」の札が一枚残る譯になるのである。

▼「爺ぬき」、「ジャック様」

「爺ぬき」といひ、「ジャック抜き」といふのも、皆なこれと同じ方法である。用ゐる札の中から「ジョーカー」と「王」の札を一枚ぬいて置けば「爺ぬき」が出来、また此の「王」の札の代りに「兵士」の札を一枚ぬいて置けば「ジャック抜き」の遊びが出来るのである。

(六) 一 一 十 一

此の競技法も亦た最も平易なもの、一つである。即ち「親」から配られた一枚の手札に更に幾枚かの札を請求して、持ち札の點數を二十一點までにして「親」と勝負する競技法なのである。

▼人 數



二人以上、幾人でも差支へない。

▼用ゐる札

全部の札を使う。但し「ジョーカー」を除くこともある。

▼札の点数

札の点数はその時々で、随意に極めても差支へないが、併し普通に行はれてゐるのは次ぎに示すやうである。

「ジョーカー」と「スペキュレーション」|| 一點、十點、十一點

零點のうち、どれでも都合の好いやうに數へることが出来る

「1」|| 一點と十點とのうち、どちらにでも數へることが出来る。

繪札 || すべて十點

數札 || すべてその札に記されてある數通りの点数

▼競技法

競技者にはそれ／＼同數の賭け札を分けて置く。

それから「親」を極める。この「親」といふのは詰まり勘定元となるものであつて、その他の競技者は何づれも皆な此の「親」を相手として勝負するのである。

「親」となつた者はその左隣りの者から順に右へ、一人に一枚づゝ札を伏せて配る。各自はその配られた札を見て、それに好きなほど賭け札を賭ける。「親」は各自が賭け札を賭け終つたのを見ると、



今度は札を表向きにして一枚づゝ順に配る。各自はその札と前に配られた札との點數が合せて二十一點にするか、若しくは二十一點に近い點になつたならば、それて札を貰ふことを止める。若し二十一點もしくは二十一點に近い點數にならない時には、更に幾枚でも「親」から札を貰ふことが出来る。

斯うして各自の請求を終れば、今度は「親」が自分に配つてある二枚の札を見る。その合計點數が思はしくなければ、他の競技者と同様に幾枚でも好きなだけ札を取る。

勝負はこれからである。

今、假りに「親」の合計點數が十八點であつたとすれば、「親」は一

座の中で十八點以下と睨んだ者に向かつて勝負し、十八點以上と睨んだ者に向かつては更に札をもう一枚取つて勝負するのである。

爰に注意して置きたいのは、「親」にしる誰れにしる、十四點以下で札を止めるのは不利であるから、是非とももう一枚札を取らなければならぬことである。

又、初めの規約に依つて、及第點といふのを極めて置き、及第點に満たない點數の者は是非とも及第するだけの點數を得なければならぬやうにする方法もある。此の規約による及第點は、普通、十七點乃至十八點である。

▼勝負上の憲法







それだから、「親」に札を請求するには、よく注意して、「ばれ」な  
いやう、落第しないやうにしなければならぬのである。

「親」は二三回で順々に交代する。

(七) 三〇 十一

此の競技は、手札と場札とを鹽梅して、同種の札で三十一點を作  
ることを争ふ遊びである。

▼人 數

幾人でやつてもよし。

▼用 札

全部の札をつかふ。

▼札の點數

競技には全部の札を使ふが、點數のある札は次ぎの三種に限られ  
てある。

繪 札……………すべて十點

「1」と「ジョーカー」……………十一點

(注意)……………「ジョーカー」は十一點だけに限らずして、十一

點にも通用する。

▼競技法

先づ「親」を極める。「親」は各自に三枚づゝの札を伏せて配り、更



に三枚の札を場に晒して蒔く。そして残りの札は場の中央に山札として積み重ね、裏向きにして置く。

さて各自は三枚の手札を調べて見て、同種の點札で三十一點出來てゐれば、始めから満點である。例へば「クラブ」の「1」と同く「クラブ」の繪札が二枚あるやうな場合である。その時には「ストップ」といふ掛け聲を宣して、自分の手を晒すと同時に、他の者の手をも皆な晒させる。そして各自の點數を記すのである。

これで一回が終り、引き續いて次回の勝負に移るのである。普通三回を以つて一組とし、一組の全部點數七十五點以上の者を及第として○を一つ得る。而して合計點數九十點以上の者は優等として○

を二つ得る。かくて豫定の組數だけやつた後、○の數の多い者が勝利者となるのである。

併しながら以上に述べた順序は、折よく最初に三十一點だけの手札が付いた場合のことであつて、こんな旨い都合に行くことは滅多にない。そこで今、最初に配られた手札の點數が三十一點に満たないとする。その時に最初の順の者——即ち「親」の左隣りの者——から順々に、場札の内て自分の欲しいと思ふ札と自分の不用な札とを交換する。但し此の競技法の定則として手札の數は常に必ず三枚を保つてゐなければならぬのであるから、場札と手札とは是非とも同枚數だけの交換をしなければならぬ。例へば、場札を一枚取



つたならば手札も一枚、場札を二枚取つたならば手札も二枚だけ棄てなければならぬのである。

かうして各自が場札の中に欲しい札が無くなれば、その場札を棄て、新たに山札から三枚の場札を出して、前同様の方法で札の交換を行ふ。そしてその内に三十一點を得た者があれば直ちに「ストップ」を宣し、各自の點數を記録すること前と同じである。

爰に一つ面白いことがある。以上に述べた處は旨く三十一點に達した場合のことであるが、得點がまだ三十一點に達しない時でも他の者の得點が自分とは低いと見越した場合には、「コール」といふ掛聲を宣して、「ストップ」の掛け合同様の権利を持つことが出来る。

「コール」は自分の順番の時にのみ用ゐられる。

さて此の「コール」の掛け聲が発せられたならば、他の者は一致協同の態度を執つて今度は場に三十一點を作る工夫をする。即ち「コール」を宣した者の次ぎの番の者から一周りするだけの間に、各自は順々にその手札から點札を出して場札と代へ、同種の札で三十一點を作らうと工夫するのである。但し此の場合に互ひに手札を見せ合ふことは出来ない。

かくて一まはりした後、場札の點數が「コール」を宣した者の點數に及ばなかつた場合には、即ち「コール」宣言者は自分の點數の如何に拘はらず三十一點を得、他の者はそれ／＼持ち札の點數だけとな



るのである。併しながら若し場札の點數が「コール」宣言者の點數より多かつた時には、「コール」宣言者の點數は零點となり、他の者は何れも三十一點となるのである。

▼記録の作り方

人名	何尾君		河野君
	○の有無	點得	
一	.....	.....	.....
二	.....	.....	.....
...	.....	.....	.....
...	.....	.....	.....

これは「繪取り」と殆んど同一であるが、只だ異なる處は毎回の札の勝負に勝つた度數の多い者が勝利者となるだけのことである。

▼人 數

猪子君		邊那君	
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

(八) ホイスト



四人でやるのが普通である。これを二組に分けて競争してもよい

▼用 札

切り札にも關係なく、又勢力にも影響せざる札を一枚だけ除き、

残りの全部を用ゐる。

▼競 技 法

「繪取り」と何等ことなる處なし。但し決勝法は十三回の競技の内

で六回以上勝つた者が勝利者となる。即ち七回勝つた者は一點、八

回の者は二點……といふやうに算へて、最終の時にその勝敗を計

算するのである

(九) リフト・スモーク

▼人 數

普通六名以下で行ふ。

▼用 札

「ジョーカー」を除いた後の全部の札。

▼競 技 法

先づ「親」を極める。「親」は切り札を極めてから、各自に手札を配

る。その札數は、四人の時には各六枚、五人の時には各五枚、六人

の時には各四枚づつ各自に配る。残りの札は山札として座の中央に



上向にして積んで置く。

各自は手札を取つて、それ／＼随意に賭け札を賭ける。それから「親」の左隣りの者が何なりと好きな札を一枚出し、それを題札として順に出して行つて勝負すること、「繪取り」や「點取り」と同様である。そして勝つた者が座の中央の山札を一枚だけ取つて手札に加へ新たに題札を一枚出す。

かうして同じ方法で勝負して行くうちに、手札が全部なくなつた者は負けとなつて競技の資格を失ひ、そして最後まで勝ち残つた者が勝利者となつて各自の賭け札を全部我物にするのである。

▼注

意

この競持に於ける札の等級も亦たすべて「繪取り」や「點取り」の場合と同じである。

(10) ダブル・マイナス

これは「點取り」の稍や進化したもので、その方法は「點取り」と同様であるが、只だ減點の札が多くあるだけである。

即ち「點取り」では「スペード」の札だけが減點であつたが、此「ダブル・マイナス」では更に「クラブ」の札をも減點として競技するのである。



(一一) スニッブ・スナッブ・スノーレム

▼人 數

幾人てやつても好い。人數の多いほど興味は深いのである。

▼用 札

「ジョーカー」を除いた跡の全部の札。

▼競 技 法

先づ「親」を極める。「親」は一人に一枚づゝ配つて行つて全部を残りず分けてしまふ。此の際、持ち札に多少の相違が出来る時があるがそれは差しつかへなし。

それが済めば、「親」の左隣の者が持ち札の中から勝手な札を一枚出す。するとその次ぎの者は、それとは種類が違つてゐて而かも位の同じ札を出して、前の札の上に重ねる。例へば、最初のものが「ハート」の7を出したとすれば、その次ぎの者は「クラブ」なり、「ダイヤ」なり、「スペード」なりの7の札を出す。若し持ち相の中にそれがないければ、その次ぎの者が出す。斯様にして、位だけ同じで種類の違つた札を四枚重ねる。最後の札を出して重ねた者は、その四枚の場札を裏返しにして、更に新たな題札を一枚自分の持ち札の中から出す。そして前同様の方法を繰り返すのである。かくして第一番に持ち札を全部出してしまつた者が勝利者となる。



のである。

▼出し札の注意

持ち札の中に題札と同位のもものが二枚もしくはそれ以上あつたからとて、その札を一時に出すことはならぬ。是非とも一座を一廻りして来た跡に出さなければならぬのである。

▼掛け声

この競技には獨特の掛け聲を用ゐる。即ち題札の上へ第一番に同位の札を重ねる者は、重ねる時に「スニップ」と言ふ掛け聲を元氣よく發する。そしてその次ぎに重ねる者は「スナップ」最後に重ねる者は「スノールム」といふ掛け聲を、いづれも元氣よく發するのである。

る。

但し自分の番に當つた時に、題札と同位の札がなかつた場合には、「無し」と簡単に言つて、次ぎの番の者に知らせるのである。

(二三) 四枚そろへ

これは前の方法と大ぶ似てゐるもので、即ち同位の札を自分の手で四枚そろへた者が勝ちとなる競技なのである。

▼人数

幾人でやつても差し問へなし。

▼用ゐる札



人数に應じて極る。たとへば、六人でやる場合には、四種の札の同位のものを各種につき六枚づゝ、選み、それだけの札を用ゐ札とするのである。

▲競技法

「親」をさめる。「親」は用ゐる札をよく交ぜて切り、各自に一枚づゝ配つて全部の札を配る。即ち一人の持ち札は都合四枚となる譯である。

各自は持ち札を調べて、豫め揃へようと思ふ札を極めて置くのが肝腎である。

最初に「親」の左隣の者がその持ち札の中で不用なと思つた札を

左隣の者に渡す。渡された者はその札が何であらうとも拒むことは出来ないのである。

かうして順々に一枚づゝ不用の札を左隣りに渡して、幾回か繰り返してゐるうちに、最初に四枚の同位の札をそろへた者が第一等となり、次ぎは第二等、第三等……となつて、最後の者が負けとなつて罰を食はされるのである。

(一三) ヨロ ミ ヲ ト

▼人数

幾人でやつてもよし。



▼用ゐる札

「ジョーカー」と「ダイヤ」の「8」とを除いた跡の全部の札を使う。

▼札の等級

本来の順序。即ち「王」に始まつて「1」に終る。

▼競技法

競技に入る前に、賭けの数を定め、各自は同数の賭け札を自分の前に積む。次ぎに「親」を極める。「親」は各自に四枚づゝの手札を配り、残りの札は座の中央に山札として積み重ね、下向けにして置く。競技は例によつて「親」の左隣りの者から始める。この者が持札の中から任意の札を一枚出して、中央の山札のそばへ上向け晒して置

く。するとその次ぎの番の者は、今晒し出された題札と同種のもので、それとは等級一つ上の札を持ち札の中から出して、題札の上を重ねて晒す。例へば最初の題札が「クラブ」の6であつたならば、次ぎはその上へ同じく「クラブ」の7の札を重ね、その次ぎは同じく8の札を重ねるのである。若し持ち札の中のそれが無かつたならば、「無し」と言つて次ぎの番の者に譲る。

かうして順々に一つ上の札を重ねて行つて、「王」まで来た時、此の札は全部裏返しに重ねて置く。

若し各自の持ち札の中に題札の上に重ねるべき札が無かつた時は、最後に題札を重ねた者から順に中央の山札を一枚づゝ取る。そ



して此の最後に題札を重ねた者が改めて新らしい題札を一枚出して、前の題札のそばへ並べて晒す。但し今山札から取つた一枚の札がうまく前の題札の上に重ねる位の札であつた時には、それを前の題札に重ねて、前同様に重ねて行くのである。

最初の題札が「王」であつた場合には、前とは反對に、等級の一つ低い札をその上に重ねて行く。この場合、「王」の題札を出した者には、各自は競技の初めに定めて出してある以外の賭け札の中から、賭け札を一枚づゝ與へる。

又、最初の題札に「1」を出した者にも、「王」の時と同様に各自から一枚づゝ賭札を與へる。

爰に注意すべきは、自分の順番に當つて重ねるべき札を持ち合はせない時、「ダイヤ」の9の札があつたならば、その札を何づれの山にも重ねることが出来ることである。そしてこの「ダイヤ」の9を出す場合には、他の者から賭札を二枚づゝ取るのである。その代りもし最後まで「ダイヤ」の9を出す機会がなかつた時には、賭け札を二枚づゝ他の者に支拂はなければならぬのである。

斯うして最初に手札を全部出し盡した者が勝利者となり、各自の賭けてある賭け札を全部取る。同時にその他の者はそれゝ手札を晒して、「王」を持つてゐる者は何づれも他の者へ賭け札を一枚づゝ支拂ふのである。



(一四) 特功薬

此の方法は至極簡単ではあるが、最もよく目を働かせる、陽氣な遊びである。

▼人 數

人數は多いほど面白い。

▼用 札

「ジョーカー」を除いたあとの全部の札。

▼薬 名

競技に入る前に、各自はそれ／＼異なつた薬の名を自分の名とし

それを各自か宣言する。例へば、ゼムとか、仁丹とか、ジアスターゼとか、ソマトーゼとかいふ名を各自が自分の名として、「僕はソマトーゼ」、「己はゼム」だと名告り合ふのである。

▼競 技 法

「親」を極める。「親」は各自に全部の札を伏せて等分し、若し端數が出たら、その札は棄て、用ゐない。

各自は配られた札を伏せて自分の前へ積み重ねて置く。

「親」の左隣の者から競技を始める。即ち此の者から順々に自分の山札を一枚づゝ開けて、山札のそばへ更に第二の札の山を作つて行くのである。



さて斯うして順々に札を開けて行くうちに、自分の開けた札と同位の札を開けた者がある時に、此の二人は互に相手の薬名を呼ぶのである。そしてどちらでも早く相手の薬名を呼んだ者が勝ちとなつて、相手の第二の札の山を全部取つて自分のものとする。かうして第一の山札の最後の一枚を開けるまでに、最も多く第二の山札の数があつた者が最後の勝利者となるのである。

(一五) カシノ

▼人 數

幾人てやつてもよし。但し四人てやるのが普通である。

▼用 札

「ジョーカー」を除いたあとの全部の札。

▼競 技 法

「親」をさめる。「親」は各自に四枚づゝ札を配り、更に場へ四枚の場札を蒔く。そして残りの札は別に揃へて積んで置く。

それが済むと、「親」の左隣の者から順に、競技を始めて行く。

競技の爲方は、先づ各自が一回に一枚づゝ手札を出して、同位の場札と合はせて取る。これは我が國の「花がるた」の遊び方と同じである。併し場札の中に手札の中のものと同位な札が無い時には、手札の中の或る札の数が場札の中の二枚以上のものを合計した數と等



しかつたならば、矢張り前と同じやうに手札と場札とを合せて取ることが出来る。此の時は二枚以上の場札を一時に取るのである。例へば手札に10の札があつて、場札の中に4と6との札があつたならば、10の手札と6と4との二枚の場札とを合せて取ることが出来るのである。

而してまた場札の中に手札の中のものと同位の札が二枚以上あつた場合には、一時に全部の札を合せて取ることが出来る。例へば手札に5があつて場札にも5の札が二枚以上あつた時には、その三枚以上ある5の場札を5の手札と合せて全部取るのである。或ひは又手札に「王」があつて、場札にも「王」が二枚以上あつたならば、矢張

り二枚以上ある「王」の場札を一時に取ることが出来るのである。

繪札はすべて同位のものと同位の札を合せて取る。即ち、「王」は、「王」と、「女王」は「女王」と、「兵士」は「兵士」と合せて取るのである。

若し合せることの出来る札が場になく時は、手札の中のどれかを一枚場に棄てる。

さて斯うして手札と場札とを合せて取つて行つて、各自の手札が全部なくなつたならば、「親」は更に四枚づゝの手札を各自に配て、前同様の競技を続ける。但し場札は最初一度蒔くだけで、二度目に手札を配る時からはもう蒔かない。若し二度目に手札を配つた時に場札が全部なくなつてゐた場合には、漸次に競技を始める者——即



ち「親」の左隣りの者から順に一枚づゝ手札を場へ棄てゝ行く。併し棄てゝ行くうちに手札と合はせることが出来る場札があつたならば前同様に合はせて取ることが出来るのである。  
やがて配り札も手札も全部なくなつたならば、各自の取つた札を檢べて、次ぎに示す通りの採點法によつて點數を付け、最高點の者が勝利者となるのである。

▼採點法

「ダイヤ」の「10」……………二點

(注意——この札を大カシノといふ)

「スペード」の「2」……………一點

(注意——この札を小カシノといふ。)

札數の最も多い者……………三點

「スペード」の札數の最も多い者……………一點

各種の「1」……………各一點

而して以上の得點を合計して最も多かつた者には、更に一點を賞與する。

尙ほこの競技を連続してやる場合には、最初に何十點といふ決勝點を極めて置いて、その點數に最初に達し得た者を勝利者とするのである。或は又、競技の回數を極めて置いて、最後に得點を計算して最高點者を勝利者としてもよい。



(一六) ヲバク

これは前の「カシノ」に似た遊び方である。

▼人 數

幾人でやつても差支へなし。

▼用 札

「ジョーカー」を除いたあとの全部の札

▼札 の 等 級

「1」に始まつて「王」で終る。但し此の競技では繪札はすべて點で數へる、即ち「兵士」は十一點、「女」は十二點、「王」は十三點と數へ

るのである。

▼競 技 法

「親」をさめる。「親」は各自に手札四枚づゝを配り、次ぎに場札四枚を蒔く。

さて、例によつて「親」の左隣りの者から順に、手札を一枚出して場札と合せて取ること「カシノ」の時と同じである。

併しながら此の「コバク」では、一枚の手札の數が場札全體の合計數と同一であるが、若しくは全體の場札で手札のどれか一枚の數の幾組かを作ることが出来る場合には、その一枚の手札と全體の場札とを合せて取ることが出来るのである。例へば、手札が9で、場



札が8と1と4と5とである場合には、8と1とで9となり、又た4と5とで9となるから、此の四枚の場札全部を手札の9と合せて取ることが出来るのである。

而して此の「コバク」では、場札を全部合せて取つてしまへば一點を得るのであるから、成るべく一度に全部の場札を合せ取るやうに工夫するのである。併し場合によつては場札が一枚しかない時がある。その時にその一枚の場札を手札と合せ取れば矢張り「コバク」になつて、一點を得るのである。

各自の手札が全部なくなれば、「親」は更に各自に四枚づゝの手札を配り、前と同じ方法で競技を續けて行く。そして配り札が全部な

くなつた時、次ぎ示す採點法によつて各自の得點を計算し、最高點の者が勝利者となるのである。最後に残つた場札は、最後に札を合せた者の所有となる。

▼採點法

- 札數の最も多い者……………二點
- 「クラブ」の札數の最も多い者……………一點
- 各種の「1」……………各一點
- 「ダイヤ」の10……………一點
- 「クラブ」の2……………一點
- 「コバク」……………一回一點宛



(一七)

ダウト

▼人 數

幾人でやつてもよし。

▼用 札

「ジョーカー」を除いたあとの全部の札を使う。

▼競 技 法

「親」をさめる。「親」は全部の札を各自に等分する。若し札か餘つたならば、それだけの札は棄て、使はない。

各自の手札が配られてしまふと、「親」の左り隣りの者が隨意な札

を一枚手から抜いて、場のまん中へ伏せて出し、一同に向つてその札の等級を知らせる。例へば、伏せて出した札が「7」であつたならば、只だ「七」とだけ言ふのである。

するとその次ぎの番の者がその札に續く札を一枚手から抜いて、初めの札の上に伏せて重ねる。かうして順に重ねて行つて、「王」まで行つたならば、その山札は棄て、しまつて、前と同様に新らたな札の山を作つて行くのである。

さて。かうして札を順々に重ねて行くうちに、誰かの出して重ねる札が前の札に續いた等級であるかどうか疑はしいと思つた時には、さう思は「ダウト」と叫んで、今重ねた札を検査する。検査の結果、



果たして前の札の等級に續いてゐない外の札であつたならば、此の嘘の札を出して重ねた者に、罰として、場に重ねてある全部の札を與へて、手札の中へ加へさせる。併し検査の結果、重ねた札が間違つてゐなかつたならば、「ダウト」と叫んだ者に罰として場の札を全部與へるのである。

検査が済むと、検査された者の次ぎの番の者が題札を一枚出て、前と同じ方法で順々に札を重ねて行くのである。

かうして早く手札を無くしてしまつた者が勝ちとなるのである。

(一八) 銀行

これは方法の簡易な上に頗ぶる興味のある遊びである。即ち銀行となる一人に他の競技者一同が對抗して、銀行を破産せしめようとする。そして首尾よく破産せしめれば一同が勝ち、銀行が總べての持札を一人占めにして一同が對抗できないやうにすれば銀行が勝ちとなるのである。

▼人 數

二人以上。多いほど興味が多い。

▼銀行と預金者

銀行となる者に對して他の競技者一同を預金者と總稱する。銀行となる者を極めるには、他の競技で「親」を極める時と同じ方法を用



ゐる。

▼用ゐる札

此の競技では場札として繪札を六枚だけ用ゐる外、他の札は何づれも兌換券として用ゐる。而して場札として用ゐる繪札は「王」「女王」「兵士」をそれぞれ二枚づつ、都合六枚だけ用ゐるのである。

▼繪札の等級

繪札の等級は普通の規則通りの順序である。即ち「王」が最上位で次は「女王」「兵士」といふ順序である。

- 「ジャック」……………すべて三十圓券
- 「クイン」……………すべて五十圓券

- 「キング」……………すべて百圓券
  - 「1」……………すべて百五十圓券
  - 「スペキュレーション」……………すべて二百圓券
- (注意) ……此の標準は銀行の都合にて増減することが出来る。

▼札の價格

銀行は競技に入る前に、札の價格を定めて、各預金者に五十圓乃至七八十圓までの價格の札を渡して置き、その他は自分の所有とする。その價格は普通次ぎのやうである。

- 「クラブ」の2から10まで……………各五圓券
- 「スピード」の2から10まで……………各五圓券
- 「ハート」の2から10まで……………各十圓券
- 「ダイヤ」の2から10まで……………各十圓券



▼競 技 法

銀行となつた者は前に述べた六枚の繪札をよく切り交ぜて、自分の前へ横に五枚だけ伏せて並べる。そして残りの一枚は少しく離して同じく伏せて置く。

此の伏せて並べた五枚の札は即ち銀行が預金者と勝負する場札であつて、その傍に一枚だけ伏せてある札は二勝負間の銀行の標準札なのである。

さて預金者は此の五枚の場札の内て自分の好きな札へ任意の價格券を張る。若し同じ場札に一人以上張り手があつても差支へない。全部の預金者が張り終つた時、銀行は場札の傍へ伏せて置いて一

枚の標準札を明けて一同に示す。此の標準札はその勝負に於ける銀行の資格を現はすもので、若し標準札が「兵士」であつたならばその時の勝負の銀行の資格は「兵士」の資格なのである。

銀行は標準札を明けて一同に示すと、次ぎには場札の左から順に一枚づゝ明ける。そしてその場札と標準札との位の優劣で勝負を極めるのである。例へば今、銀行の標準札が「兵士」であつたならば、五枚の場札の内て「兵士」の札だけは引き分けとなつて、他の札の

「女王」と「王」とには負けしたことになるのである。標準札が場札に負けた場合には、その場札に張つた預金者に對しては張つてあるだけの價格を支拂ひ、又若標準札が場札に勝つた場



合にはその場札に張つた預金者の賭けを全部取るのである。  
一回の勝負を終れば、銀行は更に場札と標準札とを切り變へて次  
ぎの勝負に移つて行く。

斯うして銀行が支拂ひが多くて収入が少なく、破産の運命に近づ  
いた時には、銀行は預金者に向つて債券を募集する。即ち預金者の  
持ち札を借入れるのである。かうしても尙ほ好けない時には好い加  
減にして自分で破産を宣告するのである。  
その時は、預金者の内で最も多く勝つた者が銀行となる。

(一九) ランター・ゴー・ラウンド

▼人 數  
幾人でやつてもよし。

▼用 札  
全部の札を使う。

▼札の等級  
最高位が「ジョーカー」、次ぎは「スペキュレーション」、「王」、「女  
王」、「兵士」、「10」、「9」……「1」といふ順序。

▼賭 札  
各自に一定の賭け札を分配して置く。

▼競 技 法



「親」をきめて、各自に一枚づゝ札を伏せて配る。各自はその札を見て、若し等級の低い札であつたならば、次番の者——即ち左隣りにゐる者の札と伏せ札にして交換する。此の交換は例によつて「親」の左隣りの者から順々に始めるのである。若し手札を交換する必要を認めなかつたならば、そのまゝにしておく。  
順々に交換して「親」の番に廻つて來た時、「親」は配り札の山のものものと交換する。これは「親」の左隣りにはもう交換する者がないからである。

全部の交換が終れば、各自は手札を晒してその等級を比較し、最低位の者は賭け札を一枚出す。

それが終れば、「親」は又新たな手札を一枚づゝ配つて前同様の競技を繰り返す。そして配り札が全部なくなつた時に始めて各自の賭け札を計算し、最も多く賭け札を持つてゐる者が勝利者となるのである。

競技の中途に賭け札をなくした者は、他から融通して貰ふことが出来る。

(110) ポーカ

これは手役の優劣によつて賭け勝負をするもので、我が國の「八八」といふ骨牌あそびと克く似た競技である。



▼人 數

二人以上幾人でも差し問へなし。

▼用 札

全部の二を使ふ。

▼競 役 法

「親」をきめる。「親」は一人五枚あての札を順に一枚づゝ伏せて配る。各自はそれゝ手札を見て、次ぎに示す手役の中のどれかゝ附いてゐるか否やを吟味する。手役が附いてゐればその儘でよいが、若し手役が附いてゐない場合、若しくは附いてゐる手役を更に上等のものにしようとする場合には、順々に「親」に請求して好きなだけ

の札を配り札の中のものを取り替へる。そしてそれゝ手役を作つて、一定の賭け札を賭ける。若し手役が悪くて勝てる見込のない場合には、矢張り一定の賭け札を出して勝負の仲間から脱する。かうして出し合ふ賭け札の多寡は、競技の初めに極めて置のである。さて勝負をする者が極まつた時に、各自は自分の手役の善悪によつて賭けを段々に糶り上げて行く。若し途中で勝てる見込のないと思つた者は、自分が賭けてゐるだけの賭け札を場へ出して仲間を脱することが出来る。かうして最後に残つた者はそれゝ手役を晒して優劣を比較し、最上位の者が勝利者となつて、場にある賭け札を全部取るのである。若し最上位の手役が數人あつた場合には、全體



の賭け札を等分して取る。

▼手 役

(一)「ペーヤ」…同位の札が二枚あるもの。例へば「1」の札が二枚とか、「王」の札が二枚とかあるものである。

(二)「ツーパーヤ」…「ペーヤ」が二組あるもの。例へば「1」の札が二枚に「王」の札が二枚あるやうな者である。

(三)「ストレート」…「1」から順に「王」に至るまでの札のうちで順序が續いて五枚あるもの。例へば「1」から「5」まで揃つてゐるとか、「9」から「王」までの札が揃つてゐるとかいふ類びである。

(四)「フラッシュ」…同種の札が五枚揃つてゐるもの。例へば五枚の手札が全部「ハート」なり「ダイヤ」なりであるものである。

(五)「ペーヤ・エンド・スリー・カーズ」…一名「フル・ハウス」ともいふ。「ペーヤ」と「スリー・カーズ」とが揃つてゐるものである。

(六)「フォー・ア・カーズ」…同位の札が四枚あるもの。例へば「1」の札が四枚とか、「女王」の札が四枚あるとかいふものである。

(七)「ストレート・フラッシュ」…一名「ロイヤル・フラッシュ」ともいふ



ふ。「ストレート」と「フラッシュ」とが揃つてあるものである。

而して手役の等級は、右の順序で言へば(一)が最下等で(七)が最上等なのである。

又、「ジョーカー」ほどの札にでも適用することが出来る。

▼附則

「ポーカー」競技法では、次ぎの規則を厳守しなければならない。

(一)各自の配り札の數に過不足を生じたる時は、その競技は無効となつて、初めから遣り直すこと。

(二)手札を取り替へる時、札數に過不足を生じたる場合には、

矢張り前條同様、その競技は無効となつて、初めから遣り直すこと。

(二二) スナツロ

▼人數

幾人でやつてもよし。人數の多いほど興味が深い。

▼用札

「ジョーカー」を除いたあとの全部の札

▼競技法

「親」をさめて、各自に全部の札を伏せて等分する。但し持ち札に



多少の差異を生じて、差支へない。各自は配られた札を矢張り伏せたまゝで揃へて、自分の前へ山にして積んで置く。  
さて「親」の左隣りの者から順に始めて、自分の山札を一枚づゝ他の者に見えるやうに開けて、第一の山札の前へ更に第二の山札を上向きにして作る。

かうして第一の山の札を一枚あげた時に、その札と同位の札が他の者の第二の山札に出てゐるか否かを敏捷に見渡す。そして若し他の者の山札に同位の札が出てゐた時には、早速「スナップ」と叫んで、同位の札が出てゐる者の第二の山札を全部自分のものにして、それを自分の第二の山札の上に重ね、今あげた札を一番上に重ねて置く。

此の時他の者は皆な嚴重に監視してゐて、山札をあげて出した者よりも早く、その札と同位の札が他に出てゐることを発見したならばその発見者は早速「スナップ」と叫んで、今札をあげた者の第二の山札を全部取つて自分のものにするのである。即ち第一番に「スナップ」を叫んだ者に第二の山札が取られるのである。

若し他の者が誤つて「スナップ」を叫んだ場合には、此の間違へた者の第二の山札は、「スナップ」を叫ばれた者の所有となる。

かうして持ち札が全部無くなつた者は負けとなり、最後まで残つた者は勝利者となるのである。但し第一の山札がなくなつても第二の山札のある者は、その札を更に伏せて第一の山札として前と同じ



やうに競技して行くのである。

(三二) マツギンス

これは「スナップ」に似て、一層興味の深い競技である。

▼人数

幾人でやつてもよい。人数の多いほど賑やかで面白いのである。

▼用ゐる札と等級

「ジョーカー」を除いたあとの全部の札。札の等級は「1」から順に上つて「王」に終る。故に繪札は直に數札に續き。「兵士」は十二、「女王」は十二、「王」は十三と數へるのである。

▼競技法

「親」をきめて、全部の札を各自に伏せて等分する。此の際持ち札に多少の相違が出来ても差し支へない。

各自は配られた札を伏せたまゝ重ね揃へて、自分の前に山にして積んで置くこと、「スナップ」の時と同じである。

例によつて「親」の左隣りの者から競技を始める。そして「スナップ」の時と同様に、各自の山札を順に一枚づゝ、一座の者に見えるやうにして開けて、第一の山札の前方へ更に第二の山札を作るのである。

山札を開けた時、若し「1」が出たら、それ〴〵座の中央へ出す。



そしてその四種の「1」の上へ、山札の中から出た続きの札を順々に重ねて行く。例へば山札から「2」が出たら、座の中央の「1」の上に「3」が出たら「2」の上に重ねて、それごとく四種の札の山を作るのである。

併し自分の山札を開けた時に、座の中央へ出すことの出来ない札が出たならば、左隣りの者の第二の山札から順に見廻して、自分の開けた札の上か下かの等級に續いた札が出てゐたならばその上へ自分の札を重ね、更に山札を一枚あける。例へば山札から「10」が出た時、場の中央には同種の札が「9」がなく、又一座の者の第二の山札に「9」又は「兵士」の札がなかつたならば、自分の第二の山札の上に

重ねるのである。かうして座の中央にも、他人の山札の上に重ねることの出来ない札が出た時、始めて自分の第二の山札の上にその札を重ねて、次ぎの者に番を譲つて行くのである。

かうして同一のやり方を繰り返して行つて、最も早く自分の山札をなくした者が勝利者となるのである。

札を重ねるに當つて、間違へたやり方をした時には、その發見者は直ちに「マツギンス」と叫ぶ。そして間違へた者に對して最初の發見者から二枚の罰札をやり、その他の者からはそれごとく一枚づゝの罰札を與へる。罰札を貰つた者は、それを第一の山札の上に重ねて置く。



▼規● 則●

この「マツギンズ」には次ぎに示す規則があつて、競技者は何れも堅く之れを守らなければならない。そして若しこれに叛く行爲のあつた者に對しては、最初の發見者からは二枚、その他の競技者から各一枚づゝの罰札を與へるのである。但し誤つて「マツギンズ」を叫んだ時は、競技者一同から一枚づゝの罰札を受けなければならないのである。

規則は次ぎの通りである。

- (一) 自分の番に當つてゐる者のほか、札に手を觸れてはならない
- (二) 第一の山札を開ける前に、第二の山札に出てゐる札が、座の

中央又は他の者の山札に重ね得る時には、先づその札から處分する、而して又、座の中央の山札と他の者の山札との何づれにも重ね得る場合には、必ず座の中央を第一にしなければならぬ。

- (三) 罰札を出す時には、第二の山札の底から抜き取らなければならない。

右の外、罰則の細目は競技の初めに各自協議の上で種々に定めることが出来るのである。





大正六年十月十五日印刷  
大正六年十月二十日發行

キユービー叢書  
正價金貳拾五錢

著作  
登錄

賣捌所

著者兼發行者 東京市本郷區湯島五丁目一番地 高宮政人  
發行所 東京市本郷區湯島五丁目一番地 フジキ堂  
印刷者 東京市下谷區長者町一丁目十四番地 平島曠  
印刷所 東京市下谷區長者町一丁目十四番地 合社 平島印刷所  
東京市神田區塗師町七番地 京屋書房  
東京市神田區鍛冶町四番地 富文館



275  
1179

== 新 版 == 娛 樂 の 粹 ==

■ 一 百 人 か る た の 取 方  
送 金 二 十 五 錢  
料 二 錢

▼ キ ュ ー ビ ー 叢 書 ▲

■ ト ラ ン プ 必 勝 法  
送 金 二 十 五 錢  
料 二 錢

▼ 以 下 續 刊 ▲

■ 花 合 せ の 秘 訣  
送 金 二 十 五 錢  
料 二 錢

■ 賣 捌 所 ! 東 京 ! 京 屋 書 房 ! 富 文 館 ! 其 他 全 國 各 地 書 林

東 京 湯 島 市 本 郷 一 番 五 〇 八 一 二 振 替 口 座 東 京 吉 芝 堂



終



TXK

0  
2

