「ルール追加」のルール (仮)

2018 年 11 月 7 日

目次

1 概要 1

2 ルール 2
- 2.1 ルール追加の流れ 2
- 2.2 ルール追加の詳細 2
- 2.3 基本ルールの流れ 3
- 2.4 基本ルールの詳細 4

3 ルール処理例 5

1 概要

簡潔に言えば「何もローカルルールがない大富豪で、大富豪になったものが一つだけ好きなルールを追加できる」というのが《ルール追加》のルールです。これは元々は「ルール追加大富豪」と呼ばれていました[*1]。ところがこの遊びは大富豪が面白いのではなく《ルール追加》が面白いんだという事に気が付いたため、今では単に《ルール追加》と呼ばれています。この《ルール追加》のルールの正確な記述を行うのがこの文書の目的です。

[*1] いくつかプレイ証言があり、全国的に行われている遊びのようです。

2　ルール

2.1　ルール追加の流れ

1. 参加するプレイヤーを確定します[*2]。
2. プレイヤーでルール追加の「速度」を決定します。これはゲームで何位までを決定し、何位までがルールを追加できるかを表します。主な物には以下があります。人数にもよりますが通常は「倍速」が丁度よいです。
   - 低速: 全員の順位が確定するまでゲームを続ける。ルール追加は 1 位のみ。
   - 一倍速: 1 位が現れた時点でゲームを終了。ルール追加は 1 位のみ。
   - 倍速: 1 位、2 位が両方とも存在する状態となったらゲームを終了。ルール追加は 1 位、2 位の順番で行う。
   - n 倍速 ($n > 2$): 1 位〜 n 位まで全て存在する状態となったらゲームを終了。ルール追加は 1 位、2 位、$\cdots$、n 位の順番で行う。
3. プレイヤーで「基本ルール」(2.3 以降で述べる) の内容を大まかに確認します。
4. 「基本ルール」に従いゲームを行います。
5. 4 の結果、2 で決めた速度に従って、ルールを追加します。
6. 「基本ルール」+「今まで追加されたルール」に従いゲームを行います。
7. 6 の結果、2 で決めた速度に従って、ルールを追加します。
8. 6〜7 を繰り返します。

2.2　ルール追加の詳細

- 「ルール追加を終わらせる」ルールは含まれていません。ルール追加を終わらせるルールはプレイヤー自身で追加する必要があります。
- ルール追加時の会話などは特に禁止されていません。意見を求めたりするのも問題ありません。但し最終的にどんなルールを追加するかの決定権はルール追加者にあります。
- 追加されたルールに穴や未定義の処理などが含まれていて問題がある場合ももちろんあります。追加されたときに誰かがそれに気づいた場合は指摘をし、追加者にルールを修正してもらいます。また、ゲームプレイ中にルールの問題が発覚した場

[*2] 何人でも可能ですが、筆者の経験上 2 〜 6 人くらいがよいみたいです

合は、その場でルールの修正を行い対応します (この場合もルールの決定権者は該当ルールの追加者となります)。

- 基本ルールと追加ルール、もしくは追加ルール同士が矛盾する場合は、通常は後で追加されたルールの方が優先されます (そうでない場合は明言してください)。
- 基本ルールは要するに「何もない大富豪」なのですが、これだけでも人によっては解釈の違いが起きてしまうため内容を確認し意思疎通しておく必要があります。2.3 以降では筆者が普段使用している「基本ルール」を記載します。但し、経験上の理由から通常の大富豪ではないルールがいくつか入っているため注意が必要です。

2.3 基本ルールの流れ

1. 参加するプレイヤーの席を適当な方法で決めます。
2. 各プレイヤーになるべく均等になるようにトランプ (♦♣♥♠の 1 ～ 13 とジョーカー 2 枚の計 54 枚) を配ります．プレイヤーは配られたカードを「手札」とします。
3. プレイヤーは自分の手札を確認し、「♦3」を持っていた場合はそれを宣言します。(♦3 は公開して他プレイヤーにも確認してもらいます。) その後 ♦3 を持っていたプレイヤーを「親」として、4 へ進みます。♦3 を持っているプレイヤーが現れなかった場合は、♦3 所持者がいないことを全員で確認を取った後、♦4 で同様のことを行い「親」を決定します。♦4 もいなければ ♦5、と「親」が決まるまで繰り返します。♦13 まで調べても決まらなかった場合は ♥ で同じことを行います。♥ でも決まらない場合は ♠、♠ でも決まらない場合は ♣ とします。
4. 親は手札から，出すことのできる「カードの組み合わせ」(後述) を一つ作り，全プレイヤーに見えるように出します。このカードを出した場所を「場」といい，今出したカードを「場札」と呼びます。今のこの処理 (親が何もない状態の「場」に対してカードを出す) を「打ち出し」と呼びます。「打ち出し」はパスすることができず、必ず行う必要があります。
5. 親の左隣りの席の人の手番となります。
6. 手番となったプレイヤーは次のどちらかの行動を行います。
    - 手札から「出せるカード」(後述) を「場」に出す。この場合，出されたカードを新たな「場札」とする。
    - 「パス」を宣言する。

その後、左隣りの人の手番となります。

7. 6 を繰り返します。但し、「前の手番プレイヤー」から「新しい手番プレイヤー」に手番が回ってきたタイミングでの「場札」が「新しい手番プレイヤー」が出したものだった場合は「場」のすべてのカードを「捨て札」とし、「親」を「新しい手番プレイヤー」へ変更します。その後 4 に戻ります。
8. 手札が 0 枚になったプレイヤーが上がりとなります。

2.4 基本ルールの詳細

- 「上がり」の判定タイミングは以下の通りとします。誰かが場にカードを出し、そのことで発生する処理を全て処理し終わった後、次の人に手番が移る直前[*3]。もしくは誰かがパスをした後、次の人に手番が移る直前。
- 残っているプレイヤー (上がっても脱落してもいないプレイヤー) が 1 人となった場合、そのタイミングでそのプレイヤーは上がりとします。
- 順位については上がった順とします。但し複数人が同時に上がった場合は、その時の手番プレイヤーを最優先とし、以降手番プレイヤーから時計回りに順位をつけます。また上がらなかったプレイヤーの順位は 1 位から時計回りで決めます。
- 上で述べた通り、「場」は今出ているカード全体を指し、「場札」は直前のプレイヤーが出したカードのみを指します。
- 一人のプレイヤーが、複数のルールを同時に発動させた場合は、発動プレイヤーが処理の順番を決めて処理を行います。
- 複数のプレイヤーが同時に、それぞれルールを発動させた場合は、手番プレイヤーから時計回りで順番に、ルールを処理します。
- 手札から出すことのできる「カードの組み合わせ」は以下の通りとします。同じ強さ (後述) のカード n 枚組 ($n \geq 1$)。
- カードの強さは以下の通りとします。$3 < 4 < \cdots < 12 < 13 < 1 < 2$ 。またジョーカーは常に任意の数字よりも強いものとします。
- 手札から「出せるカード」は以下の条件を満たすものとします。
  - 「場札」と同じ枚数である
  - 「場札」のカードの強さより強い

[*3] 例えば「9 を出すと捨て札から 1 枚拾う」のルールがある状態で手札が「9」1 枚だったとします。この 9 を出した場合、一時的に手札は 0 枚となりますが、上がりの判定は「9 の効果を処理した後」となるので、上がりとはなりません。

- ジョーカーは 2 枚以上出すためのワイルドカードとしても使用することができます。この場合ジョーカーはスートが無いものとして扱うものとします。
- ルールに沿った行動ができなくなったプレイヤーはその場で脱落となります。(例: 手番が回ってきたがカードも出せないしパスもできない、親になったが打ち出せるカードがない[*4]、手札を 2 枚捨てなければいけないが手札が 1 枚しかない)。

3 ルール処理例

例 **1.** プレイヤーが 100 人いるがトランプ 1 組のみでルール追加を始めた場合

この場合、まず 54 枚をなるべく均等に全員に配るので、全員の手札がランダムに 0 枚か 1 枚になります。その後手札を確認し ♦3 を持っている人からスタート。♦3 を持っている人は (手札が ♦3 しかないので) ♦3 を出します。♦3 を出したことによる処理をしますが何もルールはない為処理は何もありません。よってそのまま上がり判定のタイミングとなり、この時点で手札が 0 枚の人は全員上がりです。手番プレイヤーから時計回りに順位が振られるので、打ち出し者 (♦3 を持っていた人) が 1 位、そこから (初期手札が 0 枚のプレイヤーのうち) 時計回りで 2 位、3 位、$\cdots$、47 位とします。一倍速 $\sim$ 47 倍速の場合はこの時点でゲーム終了。ルールを追加します。

[*4] ジョーカー上がり禁止がある状態で、手札がジョーカー 1 枚のみで親になった場合など