

トジャンプ

説明書

用意するもの

○トランプ

- ・数札：A（1）～10のカード（各4枚）
- ・絵札：J、Q、Kのカード（各4枚）
- ・親札：ジョーカー（1枚）

○点数チップ

- ・50点（16枚）、10点（16枚）、5点（8枚）

用語

- ・場：カードを置く場所
- ・手札：配られて手に持っているカード
- ・山札：カードを引くために場の中央に裏向きで積んでおくカード
- ・親：ゲームの始まりとなる人
- ・あがり：役が完成すること
- ・スート：トランプに書かれたマーク（♠、♥、♣、♦）
- ・対：同じ数字または同じ文字のカードが2枚の組み合わせ
- ・群：同じ数字または同じ文字のカードが3枚の組み合わせ
- ・連：同じスートの数札で数字が連続した3枚の組み合わせ
- ・団：群または連

遊び方

○プレイ人数

- ・4人（3人でも可）

○ゲームの流れ

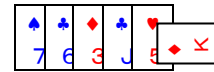
- ・全員に点数チップの50点を4枚、10点を4枚、5点を2枚ずつ配り、それぞれ250点になるようにします。
- ・ジャンケンをして勝った人が初めの親になります。
- ・誰が親かわかりやすくするため、親の前に親札を置いておきます。
- ・カードを裏向きでよく混ぜて、1人7枚ずつ配ります。
- ・残りのカードは山札として場の中央に置きます。
- ・山札からカードを1枚めくり、ドラ表示札として山札のわきに置きます。
- ・親から反時計回りに順番が回ります。
- ・順番が回ってきたら、次の手順を行います。
 - （1）山札からカードを1枚引いて、自分の手札に加えます。
 - （2）自分の手札からカードを1枚選んで、自分の前に捨てます。
- ・カードを捨てるとき、捨てたカードがすべて見えるように順番に並べて置きます。
- ・カードを捨て終わったら、次の人の番になります。
- ・このようにして、自分のカードで役となるように団を2組と対を1組そろえれば、あがりとなります。
- ・役ができたなら「あがり」を宣言して、その役に応じた点数をチップで獲得します。
- ・1人があがるか山札がなくなったら、カードを混ぜて配るところから始めます。
- ・そのたびに、親は時計回りに交代していき、親の前に親札を置きます。
- ・ただし、親があがったときは、その人が次も続けて親になります。
- ・親が2周するか、誰かのチップがなくなったら、ゲームが終了します。
- ・得点の高い順で順位が決まります。

○「群」「連」の宣言

- ・他の人がカードを捨てたとき、そのカードがあれば群ができる場合には「群」を、連ができる場合には「連」を宣言することで、そのカードを自分のカードにすることができます。
- ・宣言によってできた群や連は、捨てられたカードと区別して自分の前に表にして並べて置きます。そして、自分の手札からカードを1枚捨て、「群」や「連」を宣言した人の左どりの人から順番が回ります。
- ・「群」や「連」の宣言によってあがることができれば、「あがり」を宣言します。

○「リーチ」の宣言

- ・自分が「群」や「連」を宣言していない状態であれば、あと1枚で団が2組と対が1組そろるか役ができる場合、手札からカードを捨てるときに「リーチ」を宣言することができます。
- ・「リーチ」を宣言したあとに他の人が捨てたカードを使ってあがることのできる場合、そのカードを自分のカードにしてあがることができます。
- ・「リーチ」を宣言したら、そのときに捨てるカードを横向きで置いて、場の中央に10点のチップを支払います。



- ・「リーチ」を宣言した場合、それ以降に山札から引いたカードがあがりとなるカードでなければ、必ずそのカードを捨てなければなりません。
- ・捨てられたカードに対して複数の人があがり宣言した場合、カードを捨てた人から反時計回りに順番の近い人が優先されます。
- ・「あがり」、「群」、「連」が同時に起きた場合、この順で優先されます。
- ・リーチで支払った10点のチップは、すべてあがった人のものになりますが、あがった人がいなければ、支払った人に戻ります。

○ドラ

- ・あがった人のカードにドラがあると1枚につき役が1段加算されます。
- ・中央にめくられたカードと同じ色のスートで、その次の数字または文字となるカードがドラの対象です。
(A→2→3→4→5→6→7→8→9→10→J→Q→K→A)

○点数処理

- ・役の段数を合計して、次のように点数が決まります。

段数	1	2	3	4	5	6	7	8～
点数	10	20	40	80	120	160	240	320

- ・他の人が捨てたカードであがった場合、その人から点数分のチップを受け取ります。（親があがった場合、点数が1.5倍）
- ・親が山札から引いたカードであがった場合、子の全員から点数の半分ずつのチップを受け取ります。
- ・子が山札から引いたカードであがった場合、親から点数の半分、自分以外の子からさらに半分（点数の4分の1）ずつのチップを受け取ります。
(3人で遊ぶ場合、親と子から点数の半分ずつのチップを受け取ります)
- ・受け取る点数が5点未満となる場合、5点に繰り上げます。

役の種類（次頁参照）

○通常役

- ・一度に複数の通常役ができると、複合した分だけ段数が加算されます。

○特大役

- ・通常役との複合はせず、点数は320点となります。

通常役

◇リーチ：リーチを宣言してからあがり

【1段】

◇速攻すみこう：リーチを宣言して一周以内であがり

【1段】（リーチを宣言してから、誰かに群や連を宣言されると無効）

◇ドラ：あがったとき、自分のカードにドラがあると1枚あたり1段

【1段】（ドラだけであがることは不可）

◇絵札えさだ：絵札の群がある役（1組あたり1段）

【1段】

例→

♦	♥	♣		団	対
Q	Q	Q			

◇群群ぐんぐん：群が2組ある役

【1段】

例→

♦	♥	♠	♦	♠	♣	対
2	2	2	10	10	10	

◇無端むたん：2～9の数札のみの役

【1段】

例→

♥	♥	♥	♣	♣	♠	♠
3	4	5	7	8	9	6

◇絵端えたん：すべての組にA・10・絵札のいずれかが含まれている役

【2段】

例→

♥	♣	♠	♦	♦	♦	♥	♣
A	A	A	8	9	10	K	K

◇六連ろくれん：同じスートの6枚で数字が連続している役

【2段】

例→

♠	♠	♠	♠	♠	♠	対
3	4	5	6	7	8	

◇自力じりき：群や連を宣言しないで自分が引いたカードであがり

【2段】

◇二重連にじゅうれん：同じ数字の連が2組ある役

【3段】

例→

♦	♦	♦	♣	♣	♣	対
4	5	6	4	5	6	

◇群連交ぐんれんこう：群と同じ数字のカードが連にもある役

【3段】

例→

♥	♥	♥	♦	♠	♣	対
5	6	7	7	7	7	

特大役

◇二重交にじゅうこう：群・対のそれぞれと同じ数字のカードが連にもある役

例→

♠	♠	♠	♦	♥	♣	♦	♣
A	2	3	2	2	2	3	3

◇四連対よんれんたい：対の4組が同じスートで数字が連続している役

例→

♦	♣	♦	♣	♦	♣	♦	♣
7	7	8	8	9	9	10	10

◇絵無双えむそう：絵札のみの役

例→

♦	♠	♣	♦	♥	♣	♥	♠
J	J	J	Q	Q	Q	K	K

◇神速しんそく：自分が山札から1枚目に引いたカードであがった場合