

トランプゲーム「九九作り」(略称：トランプ九九) 4つの遊び方

広島女学院中学高等学校 非常勤講師 中原克芳

これは兵庫教育大学の濱中裕明教授が考案された、小学生が楽しく九九を覚えるためのゲームですが、大人でも十分楽しめます。円滑にゲームが進むよう、中原が一部手を加えました。対象人数は、その1は何人でも参加できます。その2は4人が基本ですが、2人～6人くらいでも対応可能です。その3は5人までなら可能ですが、2～4人が望ましいでしょう。その4は3人～5人です。

準備物：トランプA～10 各スート(マーク、4種類)の計40枚。

遊び方の基本：カード(以下「札」と記す)4枚を並び替えて九九「 $\square \times \square = \square \square$ 」が成り立つように式を作る。九九が完成した場合は、必ずその九九を言う、「できた」等の発声のみは不可。

注意事項：積は2枚の札を並べて二桁と見る。Aの札は1、10の札は0として使用する。積が一桁の場合も積の十位を0にして必ず4枚で九九にする。(例：札が「2, 3, 6, 10」の場合、「 $2 \times 3 = 06$ 」と考えて、「二三が六」と発声する。)なお、0の段($0 \times X = 00$)は原則不可とする。

[その1] 坊主めくり

最初に1名(親)を決め、親がトランプをよく切り、最初に3枚を場にさらす(山から札をめくり、表が全員に見えるようにして置く)。残りは山として伏せて置き、この状態からゲームを開始する。まず親が1枚場にさらす。(1)その4枚で九九を作ることができれば、その九九を言った者が札をもらう。その場合は、次の手番の者が3枚場にさらし、以下同様にゲームを続ける。(2)誰も九九を言えない場合は、4枚はそのままで、次の手番の者が1枚場にさらす。さらされた5枚から4枚を選んで九九ができれば、その九九を言った者が札をもらう。九九ができない場合は次の手番の者が1枚場にさらし、6枚から4枚を選んで九九を作る。以下同様に、九九ができない場合は場に1枚ずつ追加してさらす。九九ができて場の札が2枚以下になった場合は、3枚まで場にさらしておいてから、手番の者が1枚場にさらすようにする。山札がなくなれば1試合が終了し(最後は九九ができず、場に札が余ることもある)、最も多くの札を取った者が次の親になって次の試合を開始する。

親や山札を場にさらす者は固定しても良い。黒板等に数を書き込んで(九々ができたときは消して)いけば、教室で全員の生徒に対して遊ぶこともできる。オンラインでも楽しめる。

[その2] 麻雀風

初めに親を1名決め、親がトランプをよく切って他者(子)1人に3枚ずつ配る(手札)。余った札は中央に伏せて置く(山)。まず親が山から1枚引き、4枚の手札を並び替えて九九にできれば、その九九を言って上り。親が九九にできないと思ったときは、手札から1枚を捨て、皆に見えるように山の横に置く。このとき子が、自分の手札と親の捨てた札の4枚で九九ができれば上りを宣言する(九九を言う)。2人以上の同時上りも可能。子が上りを宣言しなければ、次の手番の者(右回り)が山から1枚引く。以下同様に、山から札を引くことと手札から1枚捨てることを順に行い、山から引いた札または他者が捨てた札で九九ができれば、その九九を言って上ることができる。

1人が上った後も残った者で同様にゲームを続け、残り1人になった、または山札がなくなった時点で1回戦終了。上った順に順位を付ける。他者の捨てた札で2人以上が同時に上った場合は、手順に近い者を上位とする。上りを宣言したが九九ができていない、または九九を言い間違えた場合はその回は競技から離脱し、その回は最下位となる。2回戦以降を行う場合は、1位になった者が親になる。

[その3] 神経衰弱

40枚のトランプをすべて裏返して場に広げ、開始前にその中の2枚を表にする（見せ札）。手番の者は裏向きの札から3枚をめくり（表にする）、見せ札と合わせた5枚のうち4枚で九九ができれば発声し、その4枚を得る。このときは再度手番となり、2枚を見せ札にして競技を再開する。九九ができないと判断した場合は「できない」と宣言し、見せ札以外の3枚を裏返し（2枚の見せ札は表のまま）、手番が移る（*ただし「お助けルール」あり）。以下同様に繰り返し、最後に得た札の多少で順位を決める。最後は九九ができず、札が場に余ることもあるので、全員の合意で終了する。

* お助けルール：手番の者が九九が「できない」と宣言したが、手番以外の者が九九を見つけた場合は、その九九を発声し、手番の者と九九を発声した者で2枚ずつ札を分ける。この場合、手番は次の者に移る。

[その4] ババ抜き風（草薙浩二先生発案）

人数によって使用枚数を変える。

- (1) 3人の場合。0～9の10枚のカードを使う。親は4枚、子は3枚ずつ配る。親が九九ができていれば、その回は終わり。できない場合は子が親から1枚取り、九九ができれば終わり。できない場合はその子の4枚から次の子が1枚取る。以下同様。
 - (2) 4人の場合。0～9の10枚のカードに、親4枚、子3枚の13枚になるよう、1, 2, 3の3枚のカードを追加する。以下(1)と同様。
 - (3) 5人の場合、0～9の10枚のカードに、親4枚、子3枚の16枚になるよう、1, 2, 3, 4, 5, 6の6枚のカードを追加する。以下(1)と同様。
- 6人以上の場合は、2グループ以上に分けて行う。

トランプ4枚で九九を作るだけなので何が面白いのか、説明だけではそう思われるが、実際遊んでみないとわからない不思議な面白さがある。総じて、九九では数字の順序も合わせて（しかもこれが重要）記憶しているので、数字の順序が違えば九々に気付かないのであろう。

その1では、指導者が九九が不得手の者に助言することができるので、ルールの確認のためにも、最初はその1で練習すると良い。大勢にルール説明する場合にもふさわしい。一方で素早く九九を言う者も出るので、得手不得手の差が大きくなる。

その2は自分の手番の時間に考えることができるので、九九が苦手な者にも上がる機会がある。またゆっくり考える者にも向いている。ただし指導者が助言できない。

その3は、本来の「神経衰弱」であれば4枚をめくるだけでも良いが、それでは難しすぎる（九々が作りにくい、札が覚えられない）ので、めくる札を5枚にした。また2枚の「見せ札」を作ることで、戦略が立てやすくなる。「お助けルール」により、手番でない者も一緒に九九を考えることができる。九々の不得手な者に対してはめくる札を6枚以上に増やしても良い。

その4は運の要素が大きい。3人の場合（0～9までの数字各1個）、九九ができる（分子）のは44通り。分母は10枚から4枚取り出す組合せで、 ${}_{10}C_4 = 210$ 通り。したがって九九ができる確率は $44/210 \div 1/5$ （約2割）であるが、実際に遊んでみると、それ以上に上がりにくい印象。せっかく次に上がれると思っても肝の札を取られる等して、上がることが難しい。

他にも参加者の実力に合わせて適宜ルールを変更して、（お金は賭けずに）数を掛けることで、楽しく遊びながら九九の勉強に役立ててください。