

トランプでコートポーカー3種
3 types Court Poker for standard playing card

人数: 3~6人
時間: 10~30分
年齢: 10才以上

ゲーム創作者: フェスカ・つじむら
ルール発行者: 按理具庵
発行日: 2025年11月22日(初版)

改定版: 2026.01.05 Rev. 1.10

概要

標準の52枚(ジョーカー2枚追加で54枚)構成のトランプにおいて、絵札(Court card)12枚を特殊な追加スートとみなして(4+1)や(4+2)スート構成として新しいポーカーの役組を3種定義します。

- コート・タロット(Court Tarot): 絵札12枚とジョーカー2枚を0~13の14ランクの切り札スートとみなします。
- コート・エクストラ(Court Extra): 絵札12枚を全て同一(ランク無し)の追加スートとみなします。
- コート・カラー(Court Color): 絵札12枚を黒と赤の2種各6枚のカラー(色)スートとみなします。

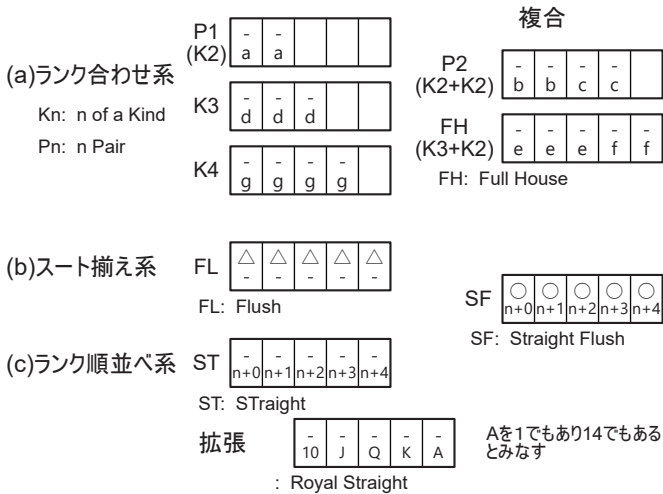
コートポーカーは**カード構成と役の定義のみ**であり、ゲーム進行に関しては既存の各種ポーカーのルールを適用して遊びます。

標準ポーカーの構成と役

		13 ランク Rank													
N52S4R13		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
4スート Suit	スペード Spade	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	
	ハート Heart	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	
	クラブ Club	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	
	ダイヤ Diamond	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	
		A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	

トランプは13ランク(rank:階位)と4スート(suit:種類)の正則直交の52枚で構成されています。標準ポーカー役は同じランクを複数枚揃える(a)ランク合わせ系{P1,P2,K3,FH,K4}を基本とし、(b)スート揃え{FL}役と(c)ランク順並べ{ST}役、およびその組み合わせ{SF}役から構成されています。P1:ワンペア(one Pair)、P2:ツーペア(two Pair)、K3:スリーカード(3 of a Kind)、FH:フルハウス(Full House)、K4:フォーカード(4 of a Kind)です。P1は同ランク2枚ですからK2:ツーカード(2 of a Kind)でもあり、同様にP2は同ランク2枚が2組でK2+K2であり、FHは同ランク3枚と同ランク2枚の2組でK3+K2ですが、それぞれ個別に名前が付けられています。役順(強さ)は52枚から5枚を選ぶ組み合わせの数から決められています。

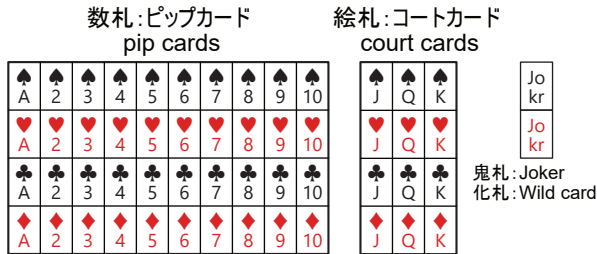
役名	場合の数	稀度	前比	判定	without Royal
NON	1302540	0.300	2.00		NON 1303560
P1	1098240	0.374	1.19		P1 1098240
P2	123552	1.323	8.89	X	P2 123552
K3	54912	1.675	2.25		K3 54912
ST	10200	2.406	5.38	X	ST 9180
FL	5108	2.707	2.00		FL 5112
FH	3744	2.841	1.36		FH 3744
K4	624	3.620	6.00		K4 624
SF	40	4.813	15.6		SF 36
sum	2598960				



標準ポーカー役の問題点

正式な役は表のとおりP1からSFまでの8つ(NONは役無し)です。一部のポーカー役の解説には、勝負が着かない場合に手札5枚の内の最大ランクの札のみでランクの比較(高位が勝ち)するハイクードを役として説明することがあります。また(10,J,Q,K,A)の特殊な5枚組を別枠でロイヤル・ストレート・フラッシュとして最強役に位置付けたりもします。前者はそもそも役ではなく、後者はSFに含まれるべきです。各役の場合の数について前値との比率(前比)を計算すると、P2のP1比が他に比べ大きい(8.89)ことが分かります。すなわちP1が簡単にでき過ぎ、P2やK3など続く役が比較的でき難いことを意味して、**役の強度のバランスが悪くなっています**。このためかP1の同役で競合したら、ペアのランクの高い方が勝ちという変な規則で勝負することになっています。本来P1はランクに依存せず確率的に同じなので引き分けであるべきです。他にもスート系役がフラッシュ(FL)しかなく、**役狙いの選択幅が狭い**という問題があります。P1とP2の間にスート系の役が1,2個あると全体の役強度バランスが良くなりそうです。これは『タロット・デ・ポーカー』のNeoTarot54等で実証されています。

コートポーカーのカード構成と役



数札(Pip card):

pipの訳は「点」であり、サイコロの目のようにスートマークを配置して、その個数で数を表しているため、この名で呼ばれているようです。

絵札(Court card):

courtの訳は「宮廷」であり、数字の代わりにK,Q,Jの文字でランクを示し、それぞれ人物の身分(王、女王、召し使い)を表しています。

コートポーカーの発案

NeoTarot54はS4R9T18の構成であるためランク数が9の専用カードデッキが必要でした。広く普及している標準トランプでも、このネオタロットのようなポーカーができないかと考え、**絵札12枚をランク並びから切り離して追加の切り札スート化**することを思い付きました。ランク数は10となって異なりませんが、同程度の役の強度バランスが保たれます。ただしジョーカー2枚を加え追加の切り札スートは0~13の14ランクとしています。これで標準トランプでもタロットポーカーが楽しめるようになりました。しかし切り札スートのランク数の表記がされていないため、既存のスートマークとJQKのランク文字の組み合わせを切り札ランクに対応させる必要があり不便です。このランク数を削除し『麻雀牌でバトルポーカー』のように**絵札を字牌のようなランク無し同一スート札とみなす**ことを思い付きました。さらにトランプの特徴である黒赤2色分けを上層スートとみなす構成も考えました。これも『UDバトルポーカー』からの転用でカラーフラッシュ(CFL)などの役が追加されます。

・コートタロット54(CourtTarot54):

絵札(コートカード)にジョーカー2枚を加えた14枚を0~13のランクの切り札(Trump suit)に割り付けた構成です。数札が10ランクで**絵札が14ランク**と非対称の構成となるため、**ランク合わせ系役は数札のみに適用**することになります。

・コートエクストラ52(Court Extra52):

絵札12枚全てを数札の4種のスートとは別のランク無し同一の追加スート(Extra suit)とみなします。**(4+1)**スート構成です。

・コートカラー52(Court Color52):

絵札を黒と赤の2色各6枚のランク無しの色スート(Color suits)とみなします。**(4+2)**スート構成です。

CourtTarot54_S4R10T14
CT54R10T14
10 x 4 + 14 = 54

T 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 Trump

Jo kr J J J J Q Q Q Q K K K K kr

CourtExtra52_S4R10E1x12
CE52R10E1x12
10 x 4 + 1 x 12 = 52

no rank
E Extra suit

CourtColor52_S4R10E2x6
CC52R10E2x6
10 x 4 + 2 x 6 = 52

no rank
K black
R Red
Court Color suits

数札(ピップカード)の**4スート10ランクの構成は共通**です。従来のポーカー役はこの数札にのみ適用されます。

コートポーカー役の構成

追加スートのランク無し同一カードが存在するため、新たに(d)重ね合わせ系{D3,D4,D5}役が加わります。また(b)スート揃え役は(b)スート系{FL,SeF,MW}役に拡大されます。セミフラッシュ(SeF)とハーフフラッシュ(HF)は強さバランスを考慮して選択的に決めます。すなわちコートタロット54ではHFを、他2種ではSeFを採用しています。

追加ランク順
(コートタロット)

ESF

■

■

■

■

■

e+0

e+1

e+2

e+3

e+4

ESF: Extra Straight Flush

半スート揃え
(コートタロット)

HF

△

△

△

■

■

-

-

-

-

-

HF: Half Flush

(△■■■■)
(△△■■■)
(△△△■■)
(△△△△■)

準スート揃え
(コートエクストラ)
(コートカラー)

SeF

△

△

△

△

■

-

-

-

-

-

SeF: Semi-Flush

スート集め
(共通)

MW

○

△

◇

▽

■

-

-

-

-

-

MW: Mix Well

各スート1枚ずつ

(d)重ね合わせ系

D3

○

○

○

y

y

y

Dn: Duplication

同ランクで同スート

(一般的な定義)

D3

■

■

■

ランク無し同スート

(コートエクストラ)
(コートカラー)

コートタロット54役

他のコートポーカー2種と異なりジョーカー2枚を加えた54枚の構成としているのは、ハーフフラッシュ役(HF)とミクセル役(MW)の確率差を広げるよう切り札の枚数を調整しているためです。比較のため53枚構成と52枚構成の役表も示します。53枚ではHFとMWの比が1.06倍と接近していて、この程度であれば許容されますが、52枚構成では

CourtTarot54_S4R10T14 (CT54R10T14)

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	1773000	0.251	1.78	
P1	964320	0.516	1.84	
HF	161000	1.293	5.99	X
MW	131040	1.383	1.23	
P2	74520	1.628	1.76	
K3	46840	1.829	1.59	
ST	6120	2.713	7.65	X
FH	2160	3.166	2.83	
EFL	1992	3.201	1.08	X
EFL	984	3.507	2.02	
K4	500	3.801	1.97	
SF	24	5.120	20.8	
ESF	10	5.500	2.40	
sum	3162510			

CourtTarot53_S4R10T11

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	1589400	0.257	1.81	
P1	901320	0.503	1.76	
HF	128440	1.349	7.02	X
MW	121680	1.373	1.06	X
P2	72900	1.595	1.67	
K3	44880	1.806	1.62	
ST	6120	2.671	7.33	X
FH	2160	3.123	2.83	
EFL	1278	3.351	1.69	
FL	984	3.465	1.30	
K4	490	3.768	2.01	
SF	24	5.078	20.42	
ESF	9	5.504	2.67	
sum	2869685			

CourtTarot52_S4R10T12

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	1419480	0.263	1.83	
P1	841200	0.490	1.69	
HF	101160	1.410	8.32	X
MW	112320	1.364	0.90	XXX
P2	71280	1.562	1.58	
K3	42960	1.782	1.66	
ST	6120	2.628	7.02	X
FH	2160	3.080	2.83	
FL	984	3.422	2.20	
EFL	784	3.520	1.26	
K4	480	3.734	1.63	
SF	24	5.035	20.0	
ESF	8	5.512	3.00	
sum	2598960			

0.90倍となって強弱関係が逆転しています。HFとMWは包含関係がないので、役順を入れ替えて定義することも可能ではありますが、他のタロットポーカー(ネオタロット54やタロットポーカー78など)と異なる特殊な役順とするのは好ましくありません。全体の役のバランスを考慮すると、やはり54枚構成が優れています。枚数が同じ4スート系のネオタロット54(S4R9T18)構成とは数札のランク数と切り札枚数が異なりますが、これらと比較すると低位側の役のバランスが良いネオタロットの方が優れていると云えます。しかし標準ポーカーの低位役P1,P2,K3に比べたらコートタロットの方がはるかにマシとも云えます。でも何より**標準トランプをそのまま使える利便性**が勝っていて、役バランスが最適でなくとも構わないのです。

NeoTarot54_S4R9T18

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	1764156	0.253	1.79	
P1	883008	0.554	2.00	
HF	288144	1.040	3.06	X
MW	108864	1.463	2.65	
P2	59616	1.725	1.83	
K3	42372	1.873	1.41	
EFL	8554	2.568	4.95	X
ST	5100	2.792	1.68	
FH	1728	3.262	2.95	
FL	484	3.815	3.57	
K4	450	3.847	1.08	X
SF	20	5.199	22.5	
ESF	14	5.354	1.43	
sum	3162510			

Tarot78_S4R14T22

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	13779576	0.185	1.53	
P1	4693920	0.653	2.94	
HF	1394624	1.180	3.37	X
MW	816816	1.412	1.71	
P2	229320	1.964	3.56	X
K3	146888	2.158	1.56	
EFL	26316	2.904	5.58	X
ST	10200	3.316	2.58	
FL	7968	3.423	1.28	
FH	4368	3.684	1.82	
K4	1036	4.309	4.22	
SF	40	5.722	25.9	
ESF	18	6.069	2.22	
sum	21111090			

切り札のランクが役に関わるのはESFのみ(切り札のランクは数札のランクと合わせられないため)です。これは最強役でまともに狙えるような役ではないので、**切り札のランクは通常は全く気にする必要がなく**、絵札とジョーカーは全て同じ切り札スートとみなして役作りすればよいでしょう。すなわち切り札に関する役はHF,MW,EFL,ESFですが、ESF以外は全てスートに関する役なので切り札のランクは意識する必要がないのです。HFに関しては同じHFどうしてあつても切り札の枚数により強弱が定義されています。

コートエクストラ役

コートタロットと異なりハーフフラッシュ役(HF)の代わりにセミフラッシュ役(SeF)を採用しています。セミフラッシュは同じ数札スート4枚とコートスート1枚の組み合わせです。SeF採用の理由はD3,MWの近くにHFがあると低位の役バランスが悪くなるためです。

CourtExtra52 (CE52R10E1x12)

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	1332360	0.290	1.95	
P1	828000	0.497	1.61	
D3	171600	1.180	4.83	X
MW	112320	1.364	1.53	
P2	71280	1.562	1.58	
K3	42960	1.782	1.66	
D4	19800	2.118	2.17	
SeF	10080	2.411	1.96	
ST	6120	2.628	1.65	
FH	2160	3.080	2.83	
FL	984	3.422	2.20	
D5	792	3.516	1.24	
K4	480	3.734	1.65	
SF	24	5.035	20.0	
sum	2598960			

D3,D4,D5とSeFが絶妙な位置に嵌め込まれて、全体の役バランスは極めて良好となっています。絵札の枚数だけの簡単な役の追加で低位から中1枚の役の個数が多くなり、かつ全体の役バランスも良いのはポーカー役として**完成度が高い**と思います。役の数が増えて役順を覚えるのが大変ではありますが、高位役で競合する確率は低いので、実用上は低位から中位の役順のみ暗記しておくだけで充分です。

例えば{P1,P2,K3,D4}という1,2,3,4の並びがあって、P1とP2の間に{D3,MW}が入り込むと覚えるとか、...
コートポーカー3種の中では役が簡単でありながら全体のバランスが良いため**コスバ最良**です。

コートカラー役

絵札を黒と赤の2色に分けて追加スートを2つとみなします。追加スートの枚数が12枚から6枚に減るため、組み合わせパターン数も大きく減少して、D3,D4,D5の位置が高位側に移動することになります。D3が高位側にシフトしたため、P1,MWの比が大きくなり、D3はK3に近い数になってしまい、全体の役バランスはコートエクストラに比べて悪化してしまいました。

絵札を黒と赤の2色に分けたのはカラーフラッシュ(CFL)役を追加するためです。この役はトランプ版『UDバトルポーカー』で生まれましたが、5枚組のポーカーでも使えるだろうと転用したのです。

Prototype1 CourtColor52

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	1367280	0.279	1.90	
P1	799920	0.512	1.71	
MW	254880	1.008	3.14	X
P2	71280	1.562	3.58	X
K3	42960	1.782	1.66	
D3	40800	1.804	1.05	X
SeF	10080	2.411	4.05	X
ST	6120	2.628	1.65	
FH	2160	3.080	2.83	
D4	1200	3.336	1.80	
FL	984	3.422	1.22	
EFL	780	3.523	1.26	
K4	480	3.734	1.62	
SF	24	5.035	20.0	
D5	12	5.336	2.00	
sum	2598960			

Prototype2 CourtColor52

(4+2)スートの構成ですが、上層に**(黒・赤)の色スート**があつて多層スート化されていると考えます。数札と絵札のスートに依存せず**CFL役は色スートのみで判定**します。すなわち5枚全部が黒札、あるいは5枚全部が赤札です。

さらにワンペア役P1が2枚の組み合わせ役であることに着目し、数札の標準4スートの組み合わせから**P1役を2つに分離**することを思いつきました。4スートから2つを選ぶ組み合わせはC(4,2)で6通りになります。具体的には {P1_mix_color:P1x, P1_clear_color:P1c}

P1x: (♠♥)(♠♦)(♠♥♦)(♠♦♥)

P1c: (♠♣)(♥♦)

となり、黒赤混在(P1x)が4通りと黒赤均一(P1c)が2通りで上手く2:1の比で分けられます。これにより同じ生成確率なのにP1のランクの高低で勝負判定する非合理的な標準ルールを部分的に改善できるかもしれません。しかしP1cとMW役で順位の逆転が発生してしまいます。この2つは相互に包含関係にあり単純に入れ替えるだけでは解決しません。そこでMW役の定義を見直して、「(4+2)スートの中から5スートを揃え集め」から「標準4スートと追加の絵札スートのどちらか1枚の揃え集め」と成立条件を変更して役をでき難くしました。他のMWと異なるため略号を**MX**として区別しています。CFLとMXが近接していますが、これをコートカラー52の現状の正式な順位表としておきます。

Prototype3 CourtColor52

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	1288440	0.305	2.02	
P1x	763800	0.532	1.69	
MW	254880	1.008	3.00	
CFL	114960	1.354	2.22	
P2	71280	1.562	1.61	
K3	42960	1.782	1.66	

Court Color 52 (CC52R10E2x6)

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	1392120	0.271	1.87	
P1x	559200	0.667	2.49	
P1c	243480	1.028	2.30	
CFL	114960	1.354	2.12	
MX	112320	1.364	1.02	XX
P2	71280	1.562	1.58	
K3	42960	1.782	1.66	
D3	40800	1.804	1.05	X
SeF	10080	2.411	4.05	X
ST	6120	2.628	1.65	
FH	2160	3.080	2.83	
D4	1200	3.336	1.80	
FL	984	3.422	1.22	
EFL	780	3.523	1.26	
K4	480	3.734	1.62	
SF	24	5.035	20.0	