3スート系のポーカー3種

3 types of Tri-Suit Poker hands

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

正式版： 2026.03.07 Rev. 1.00

概要

標準トランプは4スート(♠,♥,♣,♦)ですが、麻雀の数牌(🀇,🀐,🀙)のような3スート構成のカードデッキを考えてポーカー役を作りました。

3の接頭語のTri-にSuitの頭文字のS(大文字)を付けてTriS(トリス)としています。標準トランプは4スートでTetraS52_S4R13(テトラス52)です。ランク・スートの単純な直交構成を正則(Regular)と呼んでいます。タロットは一部にランク数が異なるスートがあるので正則ではありません。

それぞれ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ポーカーゲームをそのまま適用して遊びます。

(1)トリス・ランポーカー： TriS36_S3R12
3スート12ランクの正則な36枚の構成でラン系役が特徴です。
他にも TriS39_S3R13, TriS54_S3R18 構成があります。

(2)トリス・タロットポーカー： TriS-Tarot54_S3R12T18
TriS36に切り札スート18枚を追加した変則54枚構成です。

(3)半麻雀(ダブル・トリス)ポーカー：
HalfMahjong54_S3R9D2(DobleTriS54_S3R9D2)
麻雀牌の数牌の3スート9ランク正則27枚を2重とした54枚で、基が4重構成なので、2重は半分なため半麻雀と称しています。
一般名ではダブル・トリスとなります。

1. トリス・ランポーカー

(a) TriS36 Run Poker

3スートの構成ではフォーカード(K4)役がなくなります。代わりとなる役として**同種連番**の3枚組のラン3(R3)、4枚組のラン4(R4)を追加して、これを**ランポーカー**と呼ぶことにします。なお標準ポーカーのストレートフラッシュ(SF)はラン5(R5)に相当するので合わせて名前を変えています。MoTS5デッキではトリス(木,火,水)のインデックスが12ランクまでしかないので3×12=36枚を使用して**TriS36**構成として使います。

トリス36　TriS36_S3R12　12 x 3 = 36

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
木	G												
火	R												
水	B												

TriS36_S3R12

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	180432	0.320	2.09	
P1	154926	0.386	1.16	
P2	17460	1.334	8.87	X
R3	12990	1.463	1.34	
K3	5940	1.803	2.19	
FL	2184	2.237	2.72	
ST	1824	2.315	1.20	
R4	816	2.665	2.24	
FH	396	2.979	2.06	
R5	24	4.196	16.5	
sum	376992			

std.52	TriS36
P1	P1
P2	P2
--	R3
K3	K3
ST	FL
FL	ST
--	R4
FH	FH
K4	--
ST	R5

標準ポーカーの役順と比較してみると、TriS36はR3がP2とK3の間に追加され、STとFLの順序が入れ替わり、FHの前にR4が加わり、K4が無くなり、SFがR5と名前が変わります。

(b) TriS39 Run Poker

標準トランプで4スートの内の1つを未使用(スペード13枚全てを抜く)とすれば3スート13ランク構成の39枚で**TriS39**のランポーカー役が定義できます。ランクAを1として、JQKを11,12,13として扱います。

トリス39　TriS39_S3R13　13 x 3 = 39

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
ハート	♥	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
クラブ	♣	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
ダイヤ	♦	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K

TriS39は標準ポーカーと比較するとスートが1つ減り相対的に横長の構成のためスート揃えのフラッシュ(FL)役ができ易くなっているのが特徴です。TriS36と比べるとランクが1つ増えただけの軽微な変化のため役順が全く同じになっています。

標準 Poker (N52_S4R13)

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	1302540	0.300	2.00	
P1	1098240	0.374	1.19	
P2	123552	1.323	8.89	X
K3	54912	1.675	2.25	
ST	10200	2.406	5.38	X
FL	5108	2.707	2.00	
FH	3744	2.841	1.36	
K4	624	3.620	6.00	
SF	40	4.813	15.6	
sum	2598960			

TriS39_S3R13

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	295920	0.289	1.95	
P1	224970	0.408	1.32	
P2	22770	1.403	9.88	X
R3	17214	1.524	1.32	
K3	7722	1.873	2.23	
FL	3618	2.202	2.13	
ST	2052	2.448	1.76	
R4	996	2.762	2.06	
FH	468	3.090	2.13	
R5	27	4.329	17.3	
sum	575757			

(c) TriS54 Run Poker

MoTS5のモジュロン54の3の剰余(M0, M1, M2)をスート(マークは緑色の三角形と点と線)とみなして、シリアル番号(0〜53)を3で割った値(商)をランク(0〜17：非表記)とみなして**TriS54**構成とします。

K3は剰余値0から始まるシリアルの3連番(n+0, n+1, n+2)で、R3は同じ剰余スートのシリアルの3飛び番号(n+0, n+3, n+6)となります。

トリス54　TriS54_S3R18　18 x 3 = 54

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
M0	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51
M1	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	37	40	43	46	49	52
M2	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53

TriS54_S3R18

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	2014740	0.196	1.57	
P1	976680	0.510	2.06	
P2	65520	1.684	14.9	XX
R3	52104	1.783	1.26	
FL	25116	2.100	2.07	
K3	22032	2.157	1.14	
ST	3192	2.996	6.90	X
R4	2166	3.164	1.47	
FH	918	3.537	2.36	
R5	42	4.877	21.9	
sum	3162510			

std.52	TriS54	TriS36	TriS39
P1	P1	P1	P1
P2	P2	P2	P2
--	R3	R3	R3
K3	FL	K3	K3
ST	K3	FL	FL
FL	ST	ST	ST
--	R4	R4	R4
FH	FH	FH	FH
K4	--	--	--
ST	R5	R5	R5

Copyright 2026 Anriguan LLC

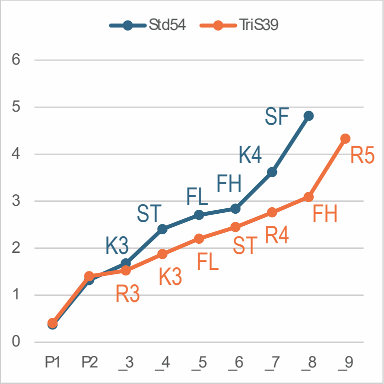
TriS54はランク数が大きく変化したためTriS36,39とは役順が異なっています。標準ポーカーとの比較でも役順の入れ替わりが激しくてK3→ST→FLがFL→K3→STとなります。

ランポーカーをグラフで比較

稀度をグラフ化して、詳しく3つのトリス・ランポーカーを比較してみます。

TriS36とTriS39はランク数差が僅かで総数も3枚の違いのため役順が同じでグラフもほぼ重なっています。

その一方でTriS54では枚数の都合で無理やりランク数を大きくしたため、P1とP2の比がさらに大きくなって傾きが大きくなり悪化しています。FLとK3が接近して傾きが水平に近づき、その影響でK3とSTの間に大きな壁ができ、全体的に歪(いびつ)な形となっています。不適とまでは言えないですが好ましくはありません。



TriS39が3つの中では最も歪みが少なく滑らかに見えます。

さらにTriS39を標準ポーカーと比較してみます。

P2からFHまで滑らかに直線上に役が並び理想的な形状となっていて、やはり最も推奨できる構成です。

ランポーカーの意義

既出のタロットポーカーやコートポーカーでは、スート系の役を追加することで、弱役を増やして同役内のランク勝負判定を減らすこと、役の選択幅を広げることを目的としていました。このランポーカーは目指す方向は同じでも、主にランク順並べ系の役を増やすことでの改良が狙いです。

しかし標準ポーカーとの比較でP1とP2の比の大きさは、ほぼ同等かやや悪化する結果となっています。対策としてR2役を有効として採用すれば弱役のP1とP2の間を埋めることはできますが、代償としてランク合わせ系のツーペアとフルハウスに相当するR22(R2+R2),R32(R3+R2)のような役を加える必要があります。またP1=K2とみなして(R2+K2),(K3+R2),(R3+K2)などの組み合わせ役があり、さらに1枚の札が複数の役に関係する複合役もあって、極めて複雑(乱雑)な役体系になって破綻してしまいます。このような理由でR2の採用は断念しました。ちなみに『シリナンポーカー』ではランク合わせ系役が無いためにP1の代替としてR2役を採用できたのです。

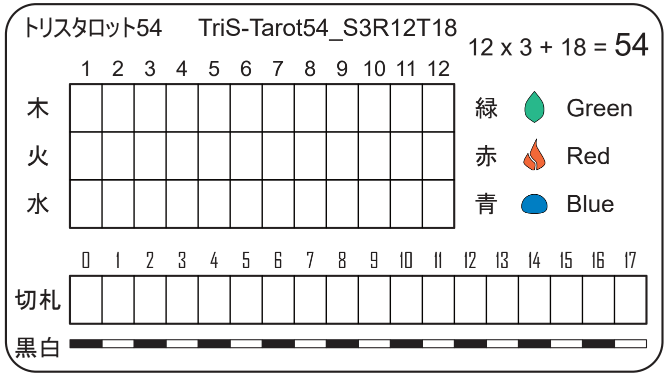
ランポーカーの存在意義を考えると、R3,R4の追加は低位役の補強にはなってはいないが、中位役の補強と平滑化にはなっていると言えます。

したがってトリス・ランポーカーは勝負判定に中位役を多用するルールのポーカーに適していると考えられます。例えば、複数回の交換可能なドローポーカーや選択可能枚数の多いスタッドポーカーが挙げられます。

2. トリス・タロットポーカー

3スート構成に追加の切り札スートを加えた変則（3+1）スート構成のカードデッキをトリス・タロットと呼び、これにポーカー役を定義します。

基本3スートは陰陽五行札FESCAのサブセットの「木・火・水」の3元素マークをRGBの3色で表し、現行のトランプ枚数に合わせた54枚の構成となるように、基本3スートは12ランクとし、切り札は0～17の18ランクとしています。この構成はMoTS5とTEG7(TriEly54)に含まれています。



タロットポーカーでは、基本3スートのランクと切り札のランクを全く別物として扱います。よってP1,P2,K3,FHなどのランク合わせ系やST,SFなどのランク順並べ系の役は基本3スートでのみで有効な役となります。

標準ポーカー役と比較すると、スート系の役が4つ追加(HalfFlush, MixWell, ExtraFlush, Extra Straight Flush)され、3スート化によりフォーカード(4 of a Kind)役が無くなり、8役から13役と増加します。

追加スートを別ランク扱いとすることによって、ランク合わせ系の役(P1, P2,K3など)がやや作り難くなり、その代わり新たなスート系の弱い役(HF,MW)が加わることで、全体の役の強さのバランスが良くなっています。またランク合わせ系とスート系の役の個数が同程度となったことで、役狙いの変化の幅が広がることもタロットポーカーの特徴です。

トリス・タロットではミクセル役が特殊で基本3スート(赤,緑,青の3色)に加え切り札スートの偶数と奇数の2枚（黒,白の2色）を加えた5枚で構成します。区別のため略称をMXとしています。

ハーフフラッシュ(HF)役は含まれる切り札(Trump)の枚数により同役内の強弱があります。場合の数が少ない方がより強いと判断します。

TriS-Tarot54_S3R12T18

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	1907196	0.220	1.66	
P1	660204	0.680	2.89	
HF	399438	0.899	1.65	
MX	138996	1.357	2.87	
P2	28512	2.045	4.88	X
K3	14904	2.327	1.91	
EFL	8554	2.568	1.74	
FL	2352	3.129	3.64	
ST	1920	3.217	1.23	
FH	396	3.902	4.85	
SF	24	5.120	16.5	
ESF	14	5.354	1.71	
sum	3162510			

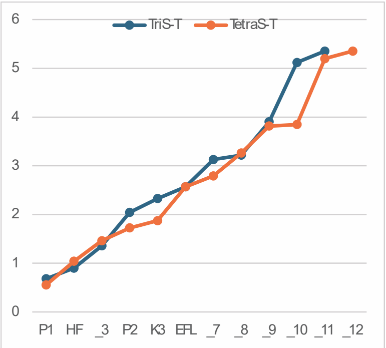
Half Flush　(T:Trump, N: Normal)
T1N4=　26730
T2N3= 100980
T3N2= 161568
T4N1= 110160

NeoTarot54_S4R9T18 (TetraS-Tarot54)

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			

T1N4=　9072
T2N3=　51408
T3N2= 117504
T4N1= 110160

ランポーカーのR3,R4を採用していない理由は、追加スートによるスート系の役が増えていて、あえてランク順並べ系役を加える必要がないためです。したがって（4+1）スート系のネオタロット54から基本スートを1個分削減して代わりにランク数を増やした変化の構成と捉えられます。

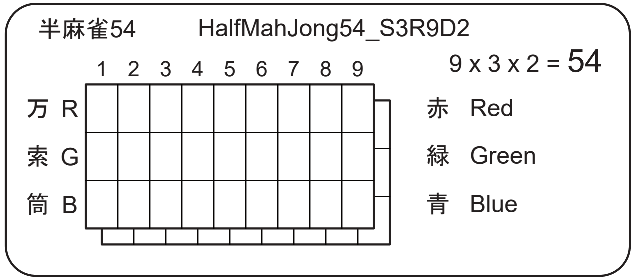


トリスでもタロット構成の変種であると云うことです。

ネオタロット（テトラス・タロットとも云える）と比較すると役順は低位側は同じですが、スート・ランクの幅の違いから中位の順序が異なっています。切り札の枚数が18枚と同じで、総枚数も同じ54枚のためEFL,ESFの場合の数が等しくなっています。全体の役順のバランスとしては若干ですがトリス・タロットの方が整っています。

3. 半麻雀ポーカー(ダブル・トリス・ポーカー)

麻雀牌の構成は字牌を除くと（万・索・筒）の3スート・9ランクが4重になっています。9×3×4＝108枚では多過ぎなので2重構成すなわち半分の54枚とすると、トランプの52枚＋ジョーカー2枚の構成と同じで扱い易いため、これでポーカー役を作ってみます。



HalfMahjong54_S3R9D2

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	864000	0.564	3.66	
P1	1226304	0.411	0.70	
D2	314496	1.002	3.90	X
P2	318528	0.997	0.99	XXX
K3	179424	1.246	1.78	
R3	146976	1.333	1.22	
STR	36480	1.938	4.03	X
FL	21792	2.162	1.67	
FH	19008	2.221	1.15	
DX2	16200	2.291	1.17	
R4	12288	2.411	1.32	
K4	6480	2.688	1.90	
R5	480	3.819	13.50	
K5	54	4.768	8.89	
sum	3162510			

2重化の構成で追加されたD2役（同一牌2枚:麻雀用語で対子）がP2（ツーペア）と近接しており、P2はD2を含む関係にあるため役順決めに不適な構成となっています。

このため『麻雀牌でポーカー』においては字牌を加えた特殊な変則2重構成にすることで役バランスを調整しました。

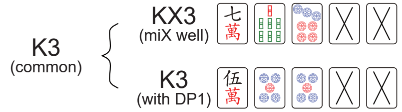
ここではダブル・トリスの構成に拘って、役の取捨選択でバランス調整することを試みます。

2重構成であることからランク合わせ系の2枚組役のP1,P2を排して、2枚組はランク・スート共に一致のD2,DX2役のみに限定することにします。合わせて対応する略号名も **D2→DP1,DX2→DP2** と変更します。意味的にはワンペア,ツーペアですがペアの条件がランクのみ一致からランク・スートの一致に変更になったものと考えます。ただし既存のP1,P2との混同を避けるためDの文字を付けて区別します。

N54_S3R9D2 (K3 common)

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	2299968	0.138	1.38	
DP1	423360	0.873	5.43	
K3	196416	1.207	2.16	
R3	148992	1.327	1.32	
STR	36480	1.938	4.08	X
FL	21216	2.173	1.72	
DP2	16200	2.291	1.31	
R4	12864	2.391	1.26	
K4	6480	2.688	1.99	
R5	480	3.819	13.50	
K5	54	4.768	8.89	
sum	3162510			

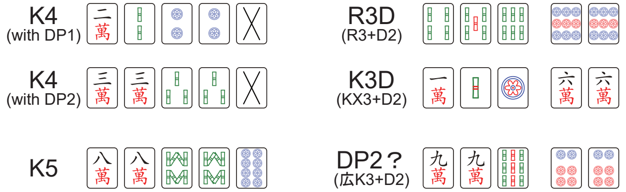
ランクのみ一致の2枚組はフルハウス(FH)役の一部を形成しています。よってP1を排除するなら合わせてFHも削除するべきです。そして新たな3枚組と2枚組の合成役を加える必要があります。でもその前にK3, K4,K5のランク合わせ系に役について考えます。シングル構成のトリスでは同ランク札（牌）は異なるスートで3枚しかなかったのですが、ダブル構成の6枚になるとスートも考慮しなければなりません。



すなわちDP1（対子）を含むK3と含まないK3です。含まない方は3スートが全て異なるのでミクセル的な扱いでKX3と呼ぶことにします。

含む・含まないを区別しないで共通のK3とする方法(K3 common)、両者を分けて区別する方法(K3 and KX3)、含む方を役とは認めず単なるDP1役とする方法(KX3 only)があります。シングル・トリスでは必ずK3=KX3であり、複合役の複雑性を排除するにはK3 onlyが良さそうですが、K4,K5においてはDP1が必ず含まれてしまうため、役の一貫性を保つためにK3 onlyは却下すべきです。区別する・しないでは、弱役を増やす目的から「区別する(K3 and KX3)」が適していると考えます。

K4に関しては必然的にDP1が含まれるので、考慮すべきは2つのDP1が含まれる場合ですが、これは既にDP2役として区別されているので同じK4役の補役（DP1,DP2）で区別して扱えます。K5に関してはDP2が必然で、さらに残り1枚が同じランクか否かなので、DP2を含むK4役の特別強い役として区別される役がK5であることになります。



フルハウス相当の3枚組と2枚組の合成役は、3枚組がR3とK3の2つあります。DP1(=D2)を含む広義のK3とするとDP2にもなるためKX3を条件とすることにして、R3D=(R3+D2)とK3D=(KX3+D2)とします。

N54_S3R9D2 (KX3 only)

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	2299968	0.138	1.38	
DP1	530496	0.775	4.34	
R3	154032	1.312	3.44	X
KX3	79488	1.600	1.94	
STR	36480	1.938	2.18	
FL	20136	2.196	1.81	
DP2	16200	2.291	1.24	
R4	12864	2.391	1.26	
K4	6480	2.688	1.99	
R3D	4104	2.887	1.58	
K3D	1728	3.262	2.38	
R5	480	3.819	3.60	
K5	54	4.768	8.89	
sum	3162510			

N54_S3R9D2 (K3 and KX3)

役名	場合の数	稀度	前比	判定
NON	2299968	0.138	1.38	
DP1	421344	0.875	5.46	
R3	144960	1.339	2.91	
K3	118224	1.427	1.23	
KX3	79488	1.600	1.49	
STR	36480	1.938	2.18	
FL	20136	2.196	1.81	
DP2	16200	2.291	1.24	
R4	12864	2.391	1.26	
K4	6480	2.688	1.99	
R3D	4104	2.887	1.58	
K3D	1728	3.262	2.38	
R5	480	3.819	3.60	
K5	54	4.768	8.89	
sum	3162510			

Copyright 2026 Anriguan LLC