

ドミノのトリテ:『ヤヌス・トリテ』

TTG Janus for DomiCa

人数: 3~6人
時間: 15~30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: 2026年10月18日

正式版: 2026.10.02 Rev. 1.00

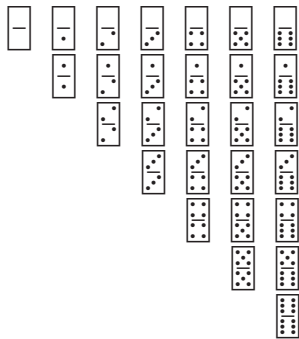
概要

ドミノでトリックテイキング(トリテ)ゲームをすることを考えます。
標準のW6ドミノ牌(タイル)は28枚の構成で、3人以上でトリテをするには枚数が少ないため専用の拡張ドミノカード(50枚)を作りました。
ドミノカード(Domino Card)を略して「ドミカ」と呼びます。
サイコロ目が2つ並びデザインで、片方がスートなら逆方をランクとするように、ランクとスートのどちらにもなり得る二重性のある特殊なトリテを楽しめます。ゲーム名はローマ神話の**双面神ヤヌス**(Janus)から採っています。固有名詞化するため『ヤヌス・トリテ』としますが**略名はヤヌス**で、拡張ルールがあるときはその特徴で修飾した名前になります。
マストフォロー、切り札あり(固定)、ビッドなし、トリック数勝負、個人戦のトリテで、ランク・スートの二重性と切り札の「成り」が特徴です。

背景と経緯

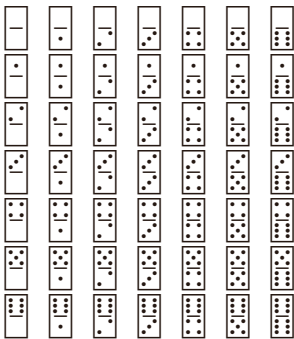
標準ドミノはW6と呼ばれサイコロの1~6の目と0に相当する空白の7種が2つ並び、異なる目の2つの組み合わせが7C2=21枚とぞろ目7枚の計28枚の牌で構成されています。本来のドミノは同じ目どりの牌を連結して並べ繋げるゲームなのですが、現在ではドミノ倒しに用いることで有名となっています。そんなドミノ牌でトリテをしようとする人はどこにでも居て、例えば「42」というゲームが広く知られています。
1枚のカードに複数のスートや複数のランクを持つ構造のカードデッキは数多く創作されていますが、ドミノは「**ランクでありスートでもある**」と云う二重性が他と区別される大きな特徴であり、この特性をもっと活かしたトリテを考えることにしました。
W6オリジナルの28枚では少なすぎて4人制トリテには不適です。枚数を増やすには対称構造の49枚にするのが妥当ですが、同じ組み合わせ目の札ができるので強弱を明らかにする工夫が必要となります。通常は同スート同ランクは「先出しが勝ち」というルールが用いられがちですが、ドミカでは中央の分離線を黒と赤で区別するデザインを採用し、「**赤線札の方が強い**」として完全な同一札が無いようにしました。
既存のドミノ牌セットを用いたトリテ(「ドミノでトリテ」)ではなく、拡張ドミノカードをトリテ専用で作成して「**ドミノの特徴を活かしたトリテ**」であるため「ドミノのトリテ」と称しています。また「ドミノ風カードでトリテ」で「ドミカでトリテ」とも言えます。

W6標準ドミノ構成



28枚の牌(タイル)

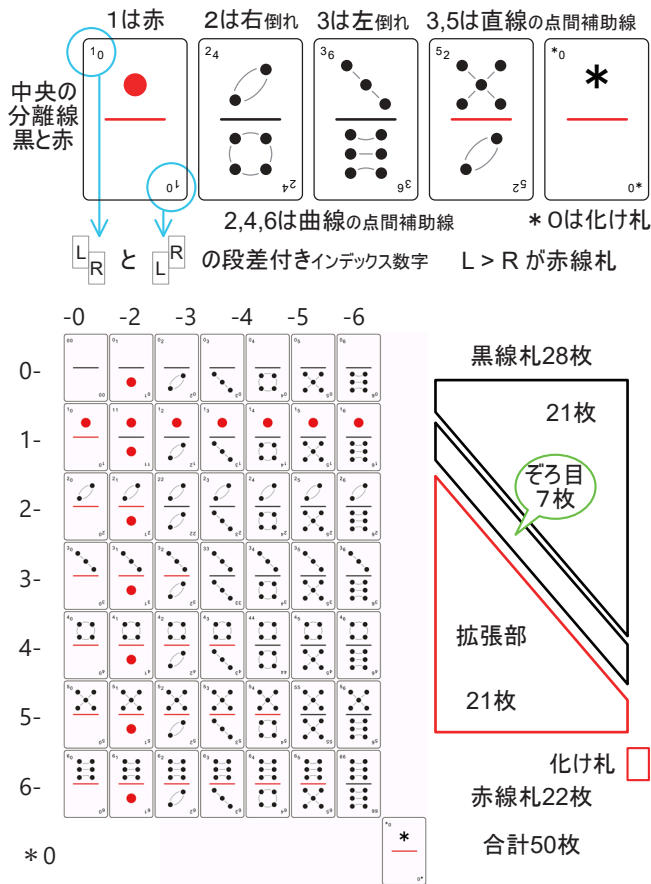
拡張ドミノ(対称)構成



49枚の札(カード)

ドミカのデザイン

カードサイズは標準トランプのブリッジサイズと同じです。
左上と右下に2桁の数でインデックスが付いていて、手に持って扇状に開いたとき見やすくなっています。
日本製サイコロの特徴を活かして1の目を大きな赤丸としています。
サイコロ目が他のカードに重なり部分が隠れていても目数を識別しやすいようデザインを工夫しています。2と3は斜め配置でも左右が逆になっています。2が右上がり(右倒れ)で3が左上り(左倒れ)です。また4と5と6は点間距離が異なっています。6の目の長辺(3点並び)が5の辺長となり、短辺(2点並び)が4の辺長となっています。
インデックスの2つの数(2桁)はサイコロ目の配置を模して上下にずらして表記しています。これで上下の区別ができます。
2つの目が同じ組み合わせの拡張札は中央分離線の色を黒と赤で区別するようにしています。拡張した札は全て赤線札となります。
2~6の目に関しては識別補強のため独自の点間補助線を付加しています。偶数の2と4と6は曲線で奇数の3と5は直線となっています。
拡張部を含めると対称構造の7×7で49枚となりますが、5人制でも遊べるようにジョーカーのようなワイルドカードを1枚追加して50枚構成のデッキとしています。5人制以外では48枚構成(00と*0の2枚を抜く)を基本としますが、50枚全部を使用して余り札2枚を未使用の非公開札とする選択も可能です。さらにゲーム開始前の協議により、余り札を親の交換札としたり、非公開でなく公開札とすることも可能です。



配り枚数

参加人数に応じてカード構成を変える。
標準ゲーム(5人制を除く)の48枚構成は、(48+1)枚、(48+2)枚構成を選択してもよい。
その際は余り札は非公開の未使用とする。
時短縮小ゲームは「切り札なし」とする。

構成	使用札
48枚	00と*0の2枚抜き
50枚	全部
(48+1)枚	*0札抜き49枚で1枚余り
(48+2)枚	全50枚で2枚余り
36枚	空白(0目)付き札を全抜き

標準ゲーム

人数	枚数	構成
3人	16枚	48枚
4人	12枚	48枚
5人	10枚	50枚
6人	8枚	48枚

時短縮小ゲーム

人数	枚数	構成
3人	12枚	36枚
4人	9枚	36枚

ヤヌス・トリテの共通ルール

【トリテの基本】

マストフォロー、切り札あり(固定)、ビッドなし、トリック数勝負、個人戦

【空白の扱い】

空白(くうはく:ブランク)は、空目(からめ)や白目(しろめ)とも呼ぶ。
スートは切り札(最強)スートとする。ランクは0(最弱)とする。

【上スート下ランク】

場に出された札は**上をスート、下をランク**とみなす。
リード札とフォローできる札はスートを上にして縦向きで出す。

※対面座において「上」は中央方向を意味する。

【無効札は横倒し】

フォローできない札は無効を示すため横に倒して出す。
無効札はトリックのランク勝負に関わらない。切り札スートであっても「**成り**(←後述)」により有効化されなければ勝負判定に加われない。

【リードのスート指定】

基本的には黒線札は小さい方の目を、赤線札は大きい方の目をリードスートとする。(インデックスで**十の桁の数**、2つ並びの**左の数**)
ただし01~06は切り札のリード制限(←後述)があるので、例外的に1~6の目をリードスートとして出してよい。

【ランク勝負判定】

基本は有効札の中で目数が最も大きい札が勝ち。(大が勝ち)
同ランクの場合は赤線札の方を勝ちとする。(赤線は黒線より強い)

【赤1の下剋上】

ランク勝負において、赤1目のランク1は場に同スートのランク6があるとランク7の扱いとなって勝つ。(1は6に勝つ)

【切り札のリード制限】

切り札は他6種の何れかのスートが手札に無い状態でリードできる。
すなわち1~6の何れか1種のサイコロ目が枯れていれば切り札のリードが可能となる。(切り札のリードは枯れて後)

【化け札の扱い】

*0札は化け札と呼ぶ。*目は0~6の任意の目に化けられる。
ただし「きつい」化け札であり、***目は強制的にリードスートと同じ目とみなす**。すなわち手札にリードスートの目目が1枚も無くて化け札を持っていたら、マストフォローに従って化け札を出さなければならない。
*目はリードスートとして指定できない。化け札をリードで使用するときには必ず空白を切り札スートとして(*目はランク扱いで)出す。
ランク勝負判定で*目は任意の目に化けられる。ただし「場に出ている同じ札には化けられない」という原則に従いながら、「きつい」化け札として**可能ならば必ず勝つ目**に化けなければならない。化け札は切り札スートの0~6ランクとなるので、場に切り札スートの1と6が出ていれば1が勝ちで化け札は負ける。切り札の1と5が同時に出ていたら、6に化けられると1が勝ち、2~4に化けると5が勝つので、何れでも化け札は負ける。このような場合は1と5のどちらを勝たせるか選択できるので、どの目数に化けるかを宣言する必要がある。

勝利条件

獲得トリック数制(標準ルール)

獲得トリック数の一番多い人が勝ち。

最多同数の場合は、その中で赤1目が多い方が勝ち。

赤1目が同数の場合は、その中で赤線札の枚数が多い方が勝ち。

赤線札も同数なら、その中で最後の回にトリックを取った方が勝ち。

赤札点数(ポイント)制(拡張ルール:事前の協議要)

獲得札の赤1目が1個につき1点とし、黒目は全て0点とする。

すなわち赤1目のある札が1点でその他の札は全て0点と数える。

ただし例外的に11札は赤1目が2つなので1枚で2点となる。

同点の場合は赤線札の枚数が多い方が勝ち。

赤線札も同数なら、その中で最後の回にトリックを取った方が勝ち。

成り(転換)とは

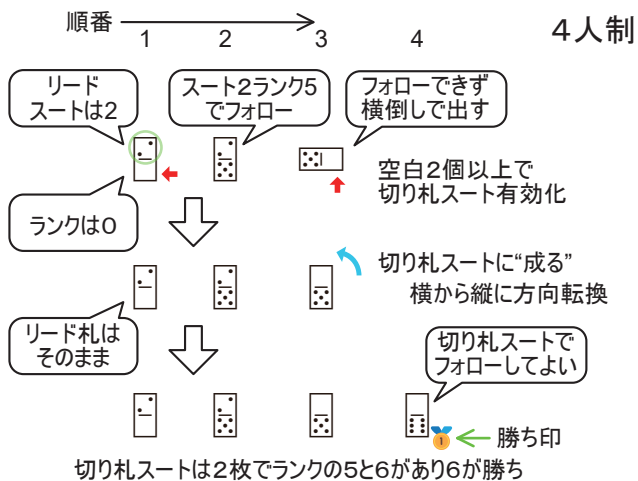
ヤヌス・トリテの共通ルールに「フォローできなかった札は無効札」とありますが、**無効札(横倒し)を有効札(縦向き)に転換**するルールが別があり、名詞形では「転換」や「成り」と、動詞形では「転換する」や「成る」と呼びます。

切り札スートがリードスートより強いのは他の一般的なトリテと同じですが、切り札スートであっても有効化されなければトリック勝負に加わりませんと云うのが異なります。

「成る」ための条件は場に出された切り札スートの数で決まります。

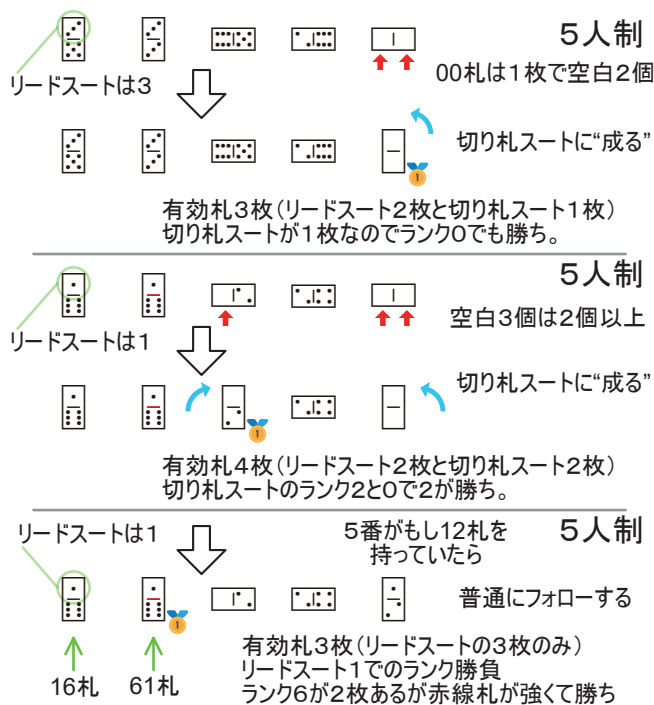
ヤヌス・トリテでは空白が切り札スートであり、**空白が場に2個以上**(ランクとスート、有効札と無効札を問わず)現れた時点で「転換・成り」が成立して、空白を含む札を全て空白を上にして縦向きに**方向転換**して切り札スートの有効札に変えます。

横倒しで出された空白を含む無効札は、空白を上にした縦向きに方向転換します。フォローできて縦向きで出された札も空白が下(ランク0)にあれば、上下反転させて切り札スートに変化します。ただしリード札は例外であり、下に空白があったとしても反転はさせません。これは確定しているリードスートを変えないためです。



切り札スートが有効化されると、以降の人はリードスートと切り札スートのどちらかのスートをフォローすることになります。どちらかを優先して出さなければならぬという規則はありません。

場に1つも空白を含む札が出ていないとき、フォローできる札が手札になくて00札を横倒しで出すと、00札は上下両面が空白なので「2個以上」の条件を満たして直ちに「成り」となって横から縦に向きを変えます。

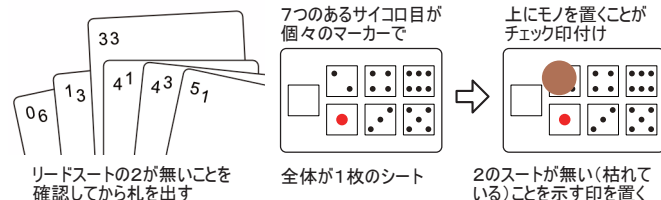


スート枯れマーカーシート

トランプのスートは4種(♠,♥,♦,♣)しかないの対しドミカは0~6の7種ものスートがあり、他プレイヤーのスート枯れを把握するのが大変です。

マストフォローのルール違反である「リボーク(Revoke/Revoking)」を起こさないように、手札にそのスートが無いことを示す「スート枯れマーカーシート」を4枚用意しました。(※5人以上ではコピーして使用する)

各自このマーカーシート1枚を手元(相手から見えない位置)に置きます。別途チェック用に各自7枚のコインや7個の木片キューブ等を準備しておきます。フォローできない無効札(横倒し)を出すとき、リードスートのマーカーを確認して、まだ上にチェック印(コインや木片)が無ければ、そのタイミングで**手札の内容を再確認**(リードスートの目が1つも無いこと)し、その後にはチェック印付け(コインや木片を置く)します。



ヤヌス成り活トリテ(拡張ルール)

標準ルールに「第二リードスート成り」を加えた多人数(5~6人制)用の拡張です。第二リードに関しては「トランプで成り活トリテ」を参照してください。ただし「成る」条件が異なり「同じ目が3個出揃ったとき」とします。(※切り札成りの条件は空白2個のまま)

拡張しない方は標準名「ヤヌス・トリテ」ですが、「ヤヌス成り活トリテ」と対比するときは「ヤヌス成り切りトリテ」と呼び区別します。

トランプで成り活トリテ

無効スート札の枚数がリードスート札の枚数を上まわったとき、その無効スート札は**活性化**されて有効札に**成る**。札を縦に方向転換(横から縦に向きを変える)する。そのスートは第二リードと成り、以降の人は最初のリード(第一リード)と第二リードのどちらかのスートをフォローすることになる。ここで「上まわった」は同数でなく**多数派**になったことを意味する。

例えばリードスートが♠で、続く2人がフォローできずに♥、♥と連続して出したら「1枚(♠)<2枚(♥)」の条件で上まわり、♥が第二リードとなる。



以降の人は最初のリード(第一リード)が第二リードのどちらかのスートをフォローすることになる。

トリックの勝負判定では**第一と第二リードの区別なく有効札全ての中で最もランクの高い札を勝ち**とする。(スート強弱なしのランク判定)

ただし最高ランクが複数枚あるときは、**第一と第二でスート枚数の多い方を勝ち**とする。(同ランクなら多数派が勝ち)

さらにスート枚数までも同じ場合は、**先にリードスートに決まった方を勝ち**とする。(同枚数なら先行リードが勝ち←※)

なお「切り札あり」ルールでは切り札スートの最高ランク札を勝ちとする。(切り札スートはリードスートより強い)

※「先行リードが勝ち」と表現したのは、もっと多人数のトリテにおいて第三リードを認めることを考慮しているためである。すなわち第二と第三の同枚数では第二の勝ちとなる。トランプでの4~5人制では第二リードまでとする。

