

1 <http://www.pagat.com/rams/boure.html>

2
3 Bourre (Booray)

4 ブーレイ

5
6 導入

7
8 このギャンブルゲームは、ルイジアナ (USA) で人気があります。ポーカーとは無関係なトリックテイキングではありますが、家で行うポーカーの代わりに遊ぶゲームとして北アメリカのポーカープレイヤーに知られる様になりました。

9 フランスが起源のゲームです。20世紀前半に南西フランスで人気のあったカードゲームであるブーレイの子供で、スペインのゲームであるブロー ("ドンキー") 系のゲームです。

10 フランスのゲームに置いてトリックが全く取れなかったのプレイヤーは "Bourre (ブーレイ)" と呼ばれます。そして、この用語はルイジアナゲームの "Bourre (ブーレイ)" により名前を与えられました。時々、名前がフランスのアクセントをよく知らないアメリカの作家によって "Bourre" や "Boure" に変更されています。また、しばしば、フランスの "Bourre (ブーレイ)" 発音に近いアメリカのつづりの "Booray" や "Boo - ray" と書かれます。

11
12 このページに関する情報は、ロイ・J・ニッケンス (Baton Rouge, 1972 生まれ) が書いた Bourre に関する本、及び ジョン・メイ、ブラッド・デュホン、ビクトリア・ディエマー、その他から往復書簡を非常に参考としています。

13
14 プレイ人数及び利用するカード

15
16 このゲームは7人プレイが一番良いです。理屈では2-8人までプレイ可能ですが、5人以下の場合はゲームはあまり面白くないでしょう。

17 ジョーカーを抜いた一般的な52枚のトランプを使います。それぞれのスートのカードの強さは、以下の通りです。

18 (強) A-K-Q-J-10-9-8-7-6-5-4-3-2 (弱)

19
20 アンティとディーラー

21
22 最初のディーラーの前に各プレイヤーは、ポットに1枚のチップをアンティとして支払わなくてはなりません。以降のディーラーの前には、前のラウンドの役の結果により、特定のプレイヤーはアンティを支払う必要はないかもしれません。=> [支払い]を確認してください。

23
24 全てのプレイヤーがシャッフルする事を望むかも知れませんが、ディーラーが最後にシャッフルをする権利があります。ディーラーの右隣の人がカットを行う必要があります。ディーラーは1枚ずつカードを配ります。それぞれのプレイヤーが手札5枚となる様にディーラーの左隣から初めて時計回りに配ります。ディーラーの5枚目カードとなる最後のカード(それは表向きになります)を除いて、裏向きに配ります。この表向きのカードのスートは切り札のスートになります。また、カードを配るディーラーは毎ラウンド左隣に移ります。

25
26 ドローとパス

27
28 プレイヤーは配られたカードを取り、よく見ます。ただし、手札を他のプレイヤーに見せてはいけません。ディーラーの左隣から始めて時計回りに全てのプレイヤーは "プレイ" か "パス" かを宣言しなければいけません。もし "プレイ" を宣言したならば、何枚か捨て札に出来ます。

29
30 "パス" を宣言したならば、自分の手前に積み重ねて裏向きに手札を置きます。そ

して、今回のディールで勝ってポットのチップを受け取ることはないですし、負けることによって追加のチップを支払う事ありません。

“プレイ”を宣言したならば、手札を何枚か裏向きに捨て札にして、その枚数を宣言してください。ディーラーはそのプレイヤーに山札から代わりのカードを同数配る必要があります。望むなら手札5枚の全部のカードを捨てる事が出来ますし、もしくは始めに配られた手札で満足するかもしれません。

特に8人でゲームをプレイするときによく起こりますが、全てのプレイヤーの捨て札の代わりのカードを配りきる前に山札を使い切ってしまう事があります。その場合は、既に決定済みのプレイヤー(ただし、現在対応中のプレイヤーは除きます)から全ての捨て札と、パスしたプレイヤーのカードを集めます。それらのカードをシャッフルして、捨て札の代わりのカードを配る事を続けます。

表向きの切り札のカードがエースならば、ディーラーは強制的に“プレイ”を行わなければなりません。エースのカードは常にトリックで勝利するために、“プレイ”を行う事に全くリスクがないからです。

ただ1人のプレイヤーが“プレイ”を選択した(他のプレイヤーは全員は“パス”です。)場合は、その1人のプレイヤーは、5トリック全てに勝利したと見なします。従って、そのプレイヤーはいかなるカードをプレイする事無しに、ポットに置かれた全てのチップを受け取ります。

また、ディーラー以外全員がパスした場合、ディーラーは勿論ポットに置かれた全てのチップを受け取ります。

自分の手番が来る前に、早まって宣言をしたり、“プレイ”や“パス”を行おうとするような仕草をしたり、捨てカードの枚数を仄めかしたりしないでください。

上記の様な行為を行ってしまった場合は、次回のディールに参加できません。

プレイ

ディーラーの左隣から(そのプレイヤーが“パス”していたならば時計回りにリードプレイヤーを決めます)初めのトリックをリードします。その後、トリックに勝ったプレイヤーが次のターンのリードを行います。

カードは、テーブルの中央へ表向きにプレイされます。(“パス”をしていない)他の全てのプレイヤーは時計回りにテーブルの中央へ表向きに1枚ずつプレイしていきます。参加者全員のカードがプレイされたとき、トリックは終了します。切り札スートのトランプで最も大きな価値のカードをプレイした人が勝ちます。もしくは、切り札がプレイされない場合はリードされたスートのカードで最も価値の高いカードをプレイした人が勝ちます。

カードのプレイは、以下の厳密なルールに従います。

1. プレイヤーは可能な限り{マストフォロー}のルールに従います。つまり、トリックの最初にプレイされるカード以外は、リードされたスートのカードをプレイしなければなりません。
2. スートのフォローが出来ない場合、もしくはリードされたスートのカードが無い場合は、可能な限り切り札をプレイしなければなりません。
3. {マストフォロー}要求の前提としては、ここまででプレイされたトリックに勝てるような場合は既にプレイされたカードより価値の高いカードを可能な限りプレイしなければなりません。

トリックを取るために最も高い価値のカードをプレイできない場合は、可能な限

リストをフォローしてください、それも出来ないなら切り札をプレイできます。もし切り札が既にプレイされた、もしくはスーツがフォローできないならば、あなたは可能なら切り札でプレイされたカードより価値の高いカードをプレイしなくてはなりません。しかし、手札の切り札がプレイされたカードより価値の高いカードではない場合でも、切り札をプレイしなくてはなりません。(訳注: 切り札を出せるタイミングでは基本的に勝つようにプレイしてください。また、勝てない場合でも切り札をプレイする必要があるということです)

59
60 しかしながら、トリックで最も価値の高いカードをプレイできない場合は、{マストフォロー}や切り札の条件に従うならば、手札の最も価値の高いカードをプレイする必要はありません。

61
62 例:
63 スペードが切り札で、リードはダイヤのQをプレイしました。
64 2番手のプレイヤーは、切り札のスペードの4をプレイしました。
65 あなたは3番手で、ダイヤの6とA、いくつかのスペードが手札です。
66 あなたの手札のダイヤのカードは既に切り札がプレイされているためにトリックに勝つことは出来ません。あなたはダイヤのAではなく、ダイヤの6をプレイする事が出来ます。
67 もし2番手のプレイヤーがダイヤのカードをプレイした場合は、クイーンに勝つためにダイヤのAをプレイしなくてはなりませんでした。

68
69 リードされたスーツもしくは切り札を持っていない場合は、どのカードでもプレイできます。ただし、勿論トリックで勝つことは出来ません。
70 ディーラーが“プレイ”する場合は、切り札のスーツを決定するために表向きに配られたカード(そのカードをディーラーが捨てるという非常に変わった場合を除いて)はディーラーの手札と見なして、上記のプレイに関するルールに従ってゲームを行います。

71
72 どのようなカードがプレイされるかに関係無く、3つの確実に獲得できるトリックがある場合(従って、ポットからチップを獲得するという事です)、ほぼ確実に勝つと言われていています。以下のパターンがあります。
73 - あなたが確実に勝つカードを持っていて、自分でリードを行うならば、最も高い価値のカードでリードを行わなければなりません。
74 - あなたが確実に勝つカードを持っていて、他のプレイヤーがリードを行うならば、最も高い価値のカードをプレイしてそのトリックを獲得するようなプレイを行わなければなりません。
75 - あなたが確実に勝つカードを持っていて、そのトリックの最後にプレイを行うならば、その時は特別なルールはありません。{マストフォロー}と切り札の条件に従うならば、あなたは可能ならばトリックを獲得するように単に勝つカードをプレイすれば良いだけです。

76
77 ノート: ゲームの開始時にA-K-QやK-Q-10-9-8のような切り札を持つならばほぼ確実に勝てるでしょう。それはより後半の方が確実になるでしょう。例えば、トリックで勝った後に、2枚の確実な切り札を使ってトリックを獲得します。また、あなたが最初に3トリック取得するならば、この確実に勝てる法則はポットからチップを取得した後からあてはまります。そして、あなたはもし手札があるなら残りの1枚を使って4回目のトリックのリードを開始しなければなりません。

78
79 手札で確実に勝てるために最も価値の高い切り札を要求されるときは、隣接した切り札で弱い手札(KとAでK、Qは既にプレイ済みでKとJのJなど)をプレイする事は可能です。

80
81 支払い

82

83 最も多くのトリックを取ったプレイヤーは、ポットの全てのチップを獲得します。ポットのチップを受け取るためには、他のどのプレイヤーよりも多くトリックを取る事が必要です。3トリック取れたら必要十分です。2トリックの場合は、他のプレイヤーがそれぞれ1トリックずつ取るならば、ポットのチップを受け取る事が出来ます。最大トリックが同率多数(2-2-1やほんとうにごくまれに1-1-1-1-1が起こりえます)の場合は、誰もポットのチップを受け取りません。これは「スプリットポット(分割されたポット)」として知られていて、分配されません。それは次のディールのために残り、新しいアンティやいかなる罰符にも加算します。

84
85 全くトリックを獲得出来なかったプレイヤーがいた場合は、「ブーレイ」になってしまったと言われます。これらのプレイヤーはポットに入っているコインと同額(罰符)を支払わなければなりません。ポットの一部となったこの支払いは次のディールのために残ります。「ブーレイ」になったプレイヤーは次のディールのために通常のルールである1枚のチップをアンティとして支払う必要はありません。また、「スプリットポット」が発生したら最大トリックが同率となったプレイヤーは、次のディールのために通常のルールである1枚のチップをアンティとして支払う必要はありません。全ての残りのプレイヤーは通常通り1枚のチップをアンティとして支払います。

86
87 7人プレイの例:
88 (略…)

89
90
91 プレイのルールに従わなかった(「マストフォロー」に従わなかった、切り札を誤ってプレイした、勝てるのに最も価値の高いカードをプレイしなかった)場合、どのプレイヤーでも「無効」となります。次の手番のプレイヤーがカードをプレイするより前に「無効」を修正しないならば、「ブーレイ」になったプレイヤーであるかのように罰符としてポットに入っているチップと同額をポットへ支払います。

92
93 しかしながら、次の手番のプレイヤーがカードをプレイするより前に自分のプレイの誤りに気づき「無効」を修正するならば、プレイするカードを宣言し直し、正しいカードと差し替えても良いです。

94
95 この場合、たとえ過半数のトリックを取ったとしても、そのプレイヤーはポットからチップを受け取る権利と、次のディールに参加する権利を失います。たとえトリックが全く取れなかったとしても、ポットへの罰符を支払う必要はありません。

96
97 バリエーション

98
99 * ダブルアンティ

100 このバリエーションでは、全てのプレイヤーはディールの前に1枚のチップをアンティとして支払います。さらに追加で、ポットへ追加1枚のチップを支払うかを決めます。パスか2枚目のアンティを支払わないプレイヤーはこのディールでは負けになります。

101 ダブルアンティゲームにおいては、全てのプレイヤー(「ブーレイ」の罰符を支払ったり、前回のディールで「スプリットポット」となったプレイヤーも含みます。)は1枚目のアンティを通常通り支払います。

102
103 “プレイ”をするかどうかやカードを配る枚数に関わらず、2つのラウンドに分けてゲームを行います。初めに全てのプレイヤーは“プレイ(2枚のアンティの内の1枚目を支払います)”か“パス”かを順番に宣言します。

104
105 全てのプレイヤーが宣言した後、“プレイ”を行う事に決めて、望むなら捨て札

の交換を行った後に、2ラウンド目が開始されます。

106

107 セパレートトランプ

108

109 全てのプレイヤーに配られるカードは5枚伏せて配ります。そして、切り札を決定するために1枚追加で表向きにテーブルの中央に置きます。

110 このバリエーションは2種類の方式があります。

111 1. 表向きになったカードは誰の手札にもなりません。切り札を示すだけで、どのプレイヤー手札にもプレイにも使えません。

112 2. 表向きになったカードはディーラーが“プレイ”をするならば、ディーラーの手札とすることが出来ます(任意)。ディーラーは有効な(既に見えている)6枚目のカードがあります。(任意)例えば、ディーラーが4枚捨て札にした場合は、表向きになった切り札を手札とすることに決めたなら山札から代替りのカードを3枚受け取り、最終的に5枚の手札とします。

113

114 同時宣言

115

116 時計回りに順番に宣言する代わりに、全てのプレイヤーは“プレイ”か“パス”かを同時に決めます。“プレイ”を望むなら1枚のチップを拳に握ります。“パス”を望むなら拳の中は空です。全て同時に決定を公開します。“プレイ”することに決めたプレイヤーのみ通常通りディーラーの左隣から時計回りに捨て札を行っていきます。このバリエーションは、伝統的なルイジアナのプレイヤーではなく、ポーカープレイヤーに採用されたものと考えています。ハイ&ローゲームにおけるハイかローかの決定に似たような方法だからです。

117

118 4枚でブレイ

119

120 (略…)