

TU SAC - 四色 – FOUR COLORS

TU SAC – 四色はベトナムの伝統的なゲームで、特に旧京都 **HUE** 以南の地域では、大変人気のあるゲームです。何十年もしくは何世紀も前から、上流社会の紳士淑女から一般的な男性女性まで、ベトナムの人々はこのゲームを楽しんで来ました。少しの時間とお金を持っていれば誰でも楽しめます。中国将棋と麻雀との間の子と見られるこの TU SAC は、構造的に洗練されたが、同時に、プレーしやすいし、中毒になりやすいです。

カード

TU SAC は普通 4 人で遊びます。王や女王の役割を担う 4 人のプレイヤーは各々、緑、赤、白、黄色の 4 大隊から成る軍隊を指揮し、故に四色を意味するその名 TU SAC に成ます。各大隊は次の 7 ランクで構成されています。



大将：後述の組み合わせを識別し安いために **A** でマークします。



中尉、B、



軍曹（または象）、C、



戦車、X、



大砲、Y、



戦馬、Z、

と



兵士、E (East 東)、W (West 西)、N (North 北)、S (South 南)。

各々のランクと色は 4 つの同じカードがあり、したがって、全体のデッキは $4 \times 7 \times 4 = 112$ 枚のカードがあります。

4 人のプレイヤーは、西、南、東、北から反時計回りに座ります。112 カードのデッキは、シャッフルされ、各プレイヤーに、順番に 20 枚のカードが配布されます。最初の親になるプレイヤーは、公平性を確保するために、2 または 4 サイコロで決め、親に 1 つの余分なカードを配ります。配布後、デッキには 31 のカードが残ります。各プレイヤーは可能な限り最高の形成に自分のカードを組み合わせます。

勝ちの組み合わせ

勝つためには、各プレイヤーの手にあるカードは、次の **勝利セット** の組み合わせを形成するように配置する必要があります。



Kong : は4つの同じカードで、最初から手に有れば8点、後からの融合ならば6点です。



Pong : は3つの同じカードで、3点です。



Pair : は2つの同じカードで、ノーポイントの組み合わせですが、捨てる必要があるゴミではありません。



(ABC) Chow : は同じ色のABCのセット、すなわち同じ色の大将Aと中尉Bと軍曹(または象、C)のセット。



(XYZ) Chow : は同じ色のXYZのセット、すなわち同じ色の戦車Xと大砲Yと戦馬Zのセット。



(NEW) Chow : の様な3つの異なる色の兵士のセット、または



(NSW) の様な3つの異なる色の兵士のセット、または



(SEW), 等等。

これらのChowセットは一点ごとです。



(NEWS) Quad : は4つの異なる色の兵士のセット、2点を獲得します。







どの色の大将も一点を獲得し、勝利セットと見られています。


上記各セットを形成する事が出来ないカードは、すべて**ゴミ**で、捨てる必要があります。

特別ルール

次のように**ゴミ**についてふたつの**特別なルール**があります：

(1) **Pong** (3つの同一のカード) は、他のカードとの組み合わせは出来ません。例



えば、 と  が手に有る場合、 と  の組み合わせと

して、**ゴミがない**とすることは出来なく、**ルール**として、**Pong**  が来る第

四カードの  を待つて **Kong**  になるものと見なさなければなりません。

従って、 は**ゴミ**で、捨てる必要があります。

(2) **Pair** (2つの同一のカード) と **Chow** を作ることができる2つの関連する別のカードと一緒に手にあるとき、その**Pair**は**Pong** (3つの同一のカード) に融合する

ことはできません。例えば、 のように Pair  と  が手にある場合、 (XYZ)の **Chow** と 1つの **ゴミ**  と見なさなければなりません。つまり、**ゴミの数**は2つの  から、1つの  になります。従って、もし別の  が他のプレイヤーから捨てられる、またはデッキから取られる場合でも、それを捕って **Pong** (3つの同一のカード)  に融合することはできません。

局の進行

ゲームの目的は、できるだけ早くゴミを取り除き、最終の融合で、勝利を主張することです。

(1) 出発（親）プレイヤーは自分のゴミカードのいずれかひとつを選択し、捨てて、ゲームを開始します。大将を除き、いずれのカードも捨てることができます。そのカードは、他のプレイヤーに表示されます。反時計回りの順で、他のプレイヤーがそのカードを、自分の手にあるカードと上記の勝利セットのいずれかを形成するように考慮します。まずはそのカードで残りの**ゴミをすべて取り除き勝利を主張すること（Win）**ができるか、続いて **Kong** (4つの同じカード) または **Pong** (3つの同一のカード) ができるプレイヤーはそのカードを取ります。誰も **Win、Kong、Pong** 出来なければ、親のつぎのプレイヤーはそのカードを自分の手にあるカードと上記の勝利セットの **Chow、Quad、Pair** を考慮し、出来ればそのカードを取り、取れた組み合わせを表示します。

捨てられたカードを取ることが出来るプレイヤーは親に成り、自分のゴミカードのいずれかひとつを選択し、捨てて、(1) を繰り返します。

(2) 誰も捨てられたカードを取ることが出来ない場合、次席のプレイヤーは親になり、**デッキの一番上のカードを引いて**、すべてのプレイヤーにそれを示します。この場合、親プレイヤーは反時計回り順の最初のプレイヤーとして抽出カードを考慮します。上記と同様に、まずはそのカードで残りの**ゴミをすべて取り除き勝利を主張すること（Win）**ができるか、続いて **Kong** (4つの同じカード) または **Pong** (3つの同一のカード) ができるプレイヤーはそのカードを取ります。誰も **Win、Kong、Pong** 出来なければ、今の親、そして順に次席のプレイヤー、はそのカードを、自分の手にあるカードと上記の勝利セットの **Chow、Quad、Pair** を考慮し、出来ればそのカードを取り、取れた組み合わせを表示します。

特別な場合は、**大将のカードがデッキから引かれた**とき、**Win か Kong だけ**主張することができ、**Pong** (3つの同一のカード) は出来ません。誰も **Win か Kong** 出来なければ、現在の親がその大将のカードを単独で取るか、または自分の手にある中尉、B、と軍曹（または象）Cのカードとを組み合わせでの **Chow ABC** として取り

ます。取られた組み合わせを表示し、自分のゴミカードのいずれかひとつを選択し、捨てて、(1)を繰り返します。




(3) 誰も抽出されたカードを取ることが出来ない場合、次席のプレイヤーは親になり、デッキの一番上のカードを引いて、すべてのプレイヤーにそれを示します。また、(2)を繰り返します。

(4) 上記のようにゲームが進み、誰かが勝利 (Win) を主張するまで、それとも、わずか6カードがデッキに残っているまで続きます。勝者は次のゲームを開始します。無勝者の場合は、現在の親の次のプレイヤーがスターターになります。





勝利のシナリオ

表示されたカードを取った直後、手にゴミがなければ勝利です。手に0、1または2つだけゴミが在る時、次のようにカードが出れば、どのプレイヤーでも勝利を主張することができます：




(1-1) わずか2つのゴミが残った場合：プレイヤーは Chow で勝つのを待っています。

例えば、わずか2つのゴミ  で、もし  が出れば、Chow  XYZ を形成して勝ちます。




または：

(1-2) わずか2つのゴミ  で、もし  が出れば、Chow  SEW を形成して勝ち、または、 が出れば、Chow  SEN でも勝てます、







または：

(1-3) わずか2つのゴミ  の場合、もし  が出れば、Chow  ABC を形成して勝ちます。













(2-1) 単一のごみが手に残った場合：プレイヤーは Pair で勝つのを待っています。





例えば、わずか1つのゴミ  が手に残り、もし  が出れば、Pair  を形成して勝ちます。

それとも：






(2-2) プレーヤーは **Chow** で勝つのを待っています。例えば、 が手にあり、わずか1つのゴミ  が残ったとき、もし  が出れば、**Chow**  ABC を形成して勝ちます。

または：









(2-3) わずか1つのゴミ  が残り、しかも、2つの **Pair**  と  がある時、もし  が出れば、2つの **Chow**  SEW と  NEW を形成して勝ちます。

(3-1) **手にゴミがない場合**：プレーヤーは大将が出るのを待っています。すなわち、 のうち、どの大将が出ても勝ちます。







または：

(3-2) **Pong** が **Kong** に融合して勝ちます。例えば、**Pong**  が手にあり、もし  が出れば、**Kong**  を形成して勝ちます。

特別な場合として、

(3-3) 親プレーヤーの、手にあるものでなく、すでに露出した **Pong**  で、もし親プレーヤーがデッキから  のカードを引けば、露出 **Kong**  として勝ちます。

または：



(3-4) **Pair** が **Pong** に成って勝ちます。例えば、**Pair**  が手にあり、もし  が出れば、**Pong**  を形成して勝ちます。

または：

(3-5) 兵士の **Chow** が **Quad** に成って勝ちます。例えば、**Chow**  (NEW) が手にあり、もし  が出れば、**Quad**  (NEWS) を形成して勝ちます。

または：

(3-6) 兵士の **Quad** が手にあれば、どの兵士が出て、勝ちます。すなわち、

Quad  (NEWS) が手にあれば、 どれが出て、勝ちます。

上記のシナリオで、どのプレイヤーでも、どの位置からでも、勝利を主張することができます。複数のプレイヤーが勝利を主張する場合は、反時計回りの順で勝者を決めます。

ゲームは勝者で終わる場合には、勝利ポイントが、勝者の手に残っているカードと自分の露出したカードと合わせて計算されます。他のプレイヤーはそれぞれ勝者に、勝利ポイントに比例して支払います。敗者でも、もし **Kong** があれば、**Kong** ポイントに比例してほかのプレイヤーから支払をもらいます。

4sac

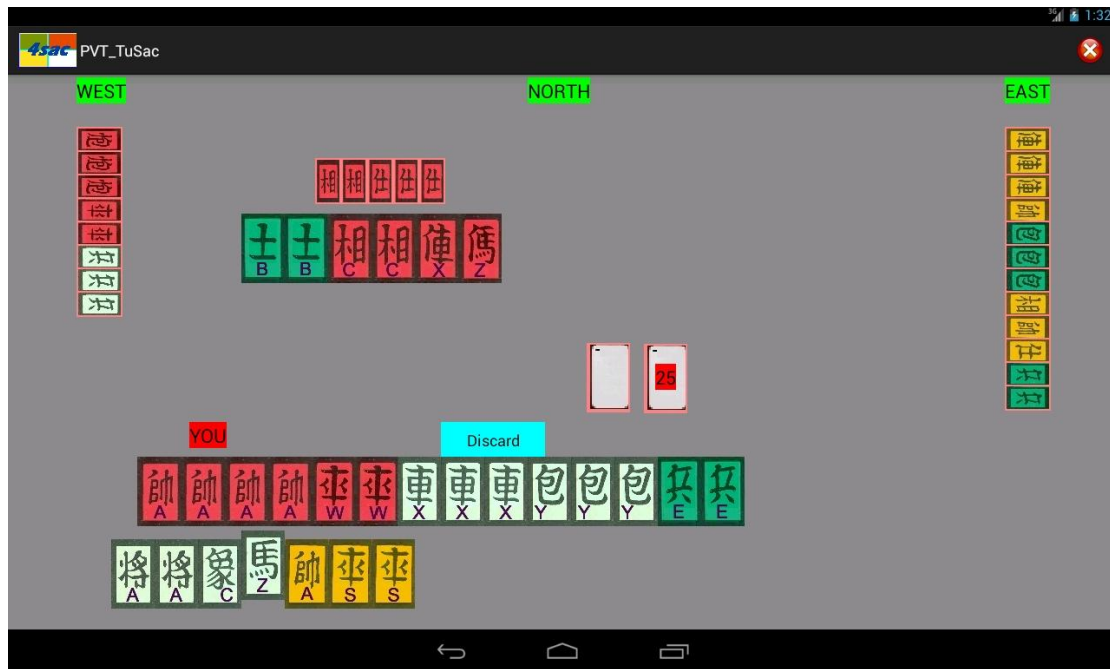


4sac は pvtgames による **ゲーム** で、上記のルールを使います。プレイヤーは、南の席を取り、その反時計回りの順に、東、北、西と対戦します。現在の親プレイヤーは、赤の背景で示されます。

DISCARD ゴミ捨て

次の例では、プレイヤーはゴミカードを捨てようとしています。自分のカードをクリックして、変更したい場合、別のカードをクリックしてカードを選択します。大将を除きどのカードでもクリックできます。この例では、白い戦馬 (Z印) カードが選択されています。

捨てるには、**DISCARD** ボタンをクリックします。



MELD / PASS

次の例では、プレイヤーはデッキから白い軍曹（または象、C）カードを引いた直後です。**MELD** ボタンをクリックし、自分の手に有る白い軍曹カードとをあわせて、Pair で取ります。（そして、この場合では、ゴミがすべてなくなりましたので、勝者に成ります）。

もしこのカードを取りたくない場合は、**PASS** ボタンをクリックし、次のプレイヤー（東）に、**Pair** か **Chow** を検討する権利を渡します。次のプレイヤー（東）が親に成るわけです。

時には、勝つチャンスの減少を避けるために **PASS** は必要です。例えば、上記のケー

ス (1-2) で、わずか2つのゴミ が手にある場合、 が出れば Chow

SEW で勝つし、また が出れば Chow SEN で勝てます。

ここで、もしプレイヤーがデッキから を引いて、**MELD** ボタンをクリックすれば、勝つチャンスは減少します。 が出るのを待つだけに成るからです。

例えば、北がデッキからカードを引いて、プレイヤーに **Kong** か **Pong** を検討する権利を渡している場合、もしプレイヤーが **PASS** ボタンをクリックすれば、そのカードを考慮し、取る権利は北に戻ります（そして順に、西になります）。

画面の中心部の赤の数値は、デッキに残っているカードの枚数を示します。捨てられたカードやデッキから引かれたカードはその隣に表示されています。どのプレイヤーから捨てられたか、あるいは引かれたかは、アニメーションで解かります。

すべてのプレイヤーの露出カードが表示され、同様にすべての、誰もが取れなかったカードも表示されています。それらを基に、自分の手にあるカードからゴミを判断して選択することができます。ゴミ廃棄は、このゲームの中で最も重要な行為の一つです。ゴミ廃棄は、ゲームの経過及びその成果、少なくともプレイヤーのポイントや損害を左右するからです。

現在、**4sac** は、**Windows** と **Android** プラットフォーム上で実行することができます。**4sac** は Windows XP および Windows 8.1 と、Android の Jelly Bean 4.2 および Kit Kat 4.4 (10”、1280×800程度)のもとでテストされています。

4sac は、JAR 形式として Windows 上で実行するには、**Java Runtime 8** が必要です。**Java Runtime 8** は、<https://java.com/en/download/> からインストール出来ます。**Java Runtime** の問題を回避するために、**Java Runtime 8** をインストールする前に、コントロールパネルソフトウェアの追加/削除 (Control Panel – Add/Remove Software) で、古い **Java Runtime** のバージョン (5、6 または 7) を削除することを忘れないでください。

Android 系 (10”、1280×800程度) には、APK でインストールすることができます。

両方のバージョンは、このウェブページからウイルスフリーダウンロードできます。
<http://www.saigonocan.com/trangPhamVuThinH/gamePVT.htm>

また、**Mobango** 経由でインストールすることもできます。

このウェブページから **Windows** 用 **4sac.jar** を :

<http://www.mobango.com/4sac/?search=advsearch&ck=search&q=4sac&type=search>

またはこのウェブページから **Android** 用 **FourColors.apk** をインストールできます :

<http://www.mobango.com/fourcolors/?search=advsearch&ck=search&q=fourcolors&type=search>

4sac のオープニング画面では、プレイヤーはゴミカードを選択し捨てて**ゲームを開始**します。**自分のカードをクリックして**、変更したい場合、別のカードをクリックしてカードを選択します。大将を除きどのカードでもクリックできます。捨てるには、**DISCARD ボタンをクリック**します。

建設的なコメントは大歓迎です。

Pham-Vu ThinH

t4phamvu@hotmail.com。

