

研究班番号【 32 】
究極の心理戦ジン・ラミー

数学班:高原 隆太、畑村 智貴、藤井 祐己

Abstract

We have studied gin rummy. We mainly thought about specific situations and how to increase winning rate.

要約

私達はジン・ラミーの題材をテーマに研究し、特定の条件下での勝率を高める方法を考えた。

1. はじめに

本研究ではトランプゲームについての社会的認知や理解をより深めるためにトランプゲームである、「ジン・ラミー」を題材とした。そして、様々な事象において場合分けを行うことによって、カードゲームの性質を調べた。

2. 研究手法

トランプカードゲーム「ジン・ラミー」の存在を知り、勝率を上げるために効果的な方法がないかを調べた。主に確率的な観点から検証したかった。以下の「ノック」とは手札の合計点数が10点以下になった後の終了宣言を意味し、「ジン」とは手札の合計点数が0点になることである。

《実験1》

数字で揃える側とマークで揃える側に分かれて50回対戦し、勝敗と点数差を記録した。

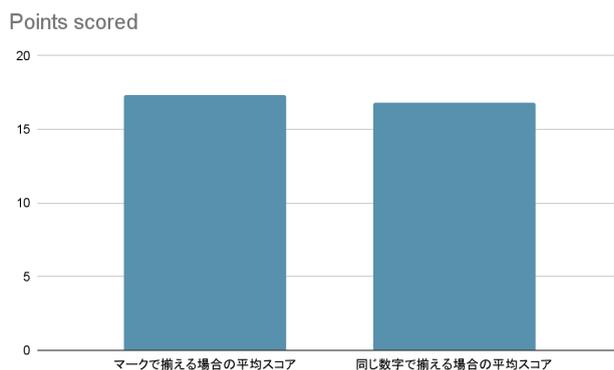
《実験2》

ノックが可能になってからジンになるまでのターン数を50回の試行から調べ、適切なノックのタイミングを調べた。このとき、ジンにならなくても記録としたが、引き分けの場合は除くものとした。

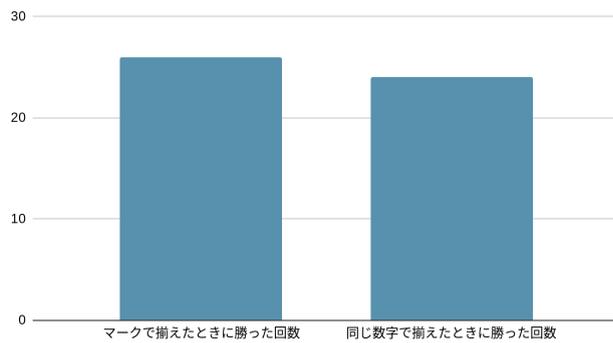
3. 結果

《実験1》

数字で揃える方がやや勝った回数が多く、得点の合計も大きかった。



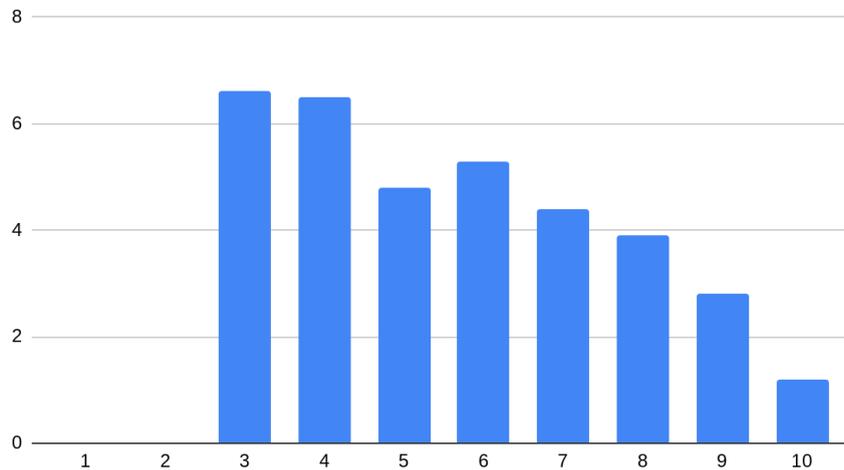
50回試行したときの勝利数



《実験2》

ノックが可能になった後、3ターンから6ターンの間にジンとなるが多かった。また、ゲーム自体のターン数を重ねるにつれて、ジンまでのターン数は少なくなりやすかった。

ノック可能となってからジンまでの平均ターン数



4. 考察

《実験1》より、揃え方による有利不利はほとんど無く、数字かマークのみで固定することは、ゲームの勝ちやすさに関連付け難い。また、《実験2》より、ゲームが続くにつれ、手札の完成に必要なカードが限定されてゆくの、ノックが可能になってからジンになるまでのターン数が少なくなったと考える。

5. 結論

思考回数の不足により、データに大きな差が生じてしまったり、特定の条件下での実験であったため、あまり満足な結果が得られることはできなかった。しかしグラフのある程度の推移や結果の収束の発見を今後の研究に生かしていきたいと思う。

6. 参考文献ならびに参考Webページ

なし