

新しい花札入門



一ノ瀬武志 著

<はしがき>

花札で遊ぶ子どもが、消えつつあります。

- ・花札は使いづらい。トランプのほうが使いやすく、いろんな遊び方ができて便利。
- ・ゲームソフトやトレーディングカードなど、遊びはほかにいくらでもある。

年配の方に聞き取りをしたところ、「昔は花札しか無かったから、子どもが集まればいつも花札だった」と語ってくれました。しかし現在では、ソフトやカードを買い続けることによって、常に新鮮な遊びが供給されます。花札が遊ばれなくなったのも無理はありません。

また、花札で遊ぶ大人も、消えつつあります。

- ・花札は子どもの正月の遊びであり、大人が本気になってやるものではない。
- ・ギャンブルならば、パチンコ、競馬など、ほかにいくらでもある。

人間を相手にするより、パチンコ台や競馬新聞を相手にしたほうが、面倒がなくてよいのでしょう。花札や麻雀などは、まず人を集めなければなりませんし、トラブルにならないようにルールを取り決めなければなりません。点数計算も自分でしなければなりません。とかく面倒がつきものです。

花札を行える場所も減っています。かつては講（こう）といって、近所の家に集まって飲み食いしたり夜ふかしする風習が、普通にあったようですが、現在では、ひとの家に上がり込んで花札をするなど、ほとんど考えられない時代です。かといって、料亭の座敷を借りて花札を行うのも、時代錯誤のような気がします。

花札は携行に便利ですので、旅の宿で行う人も多かったようですが、最近は洋風のホテルが増えたことや、高速交通網によって宿泊しなくても行ける範囲が広がったことにより、旅先での花札も少なくなっていると考えられます。旅回りや地方巡業の職種でないかぎり、めったに機会はないでしょう。

結局、お正月やお盆に親戚が集まったときくらいしか、場所と機会がないのが現状です。そういえば、玩具店なのに花札が置いてない店さえあります。このままでは途絶えてしまうかも知れません。世界に類の無い、この美しいカードゲームが、近い将来には消えて無くなるのではないかと心配になります。

さて本書は、花札の存続を願って、まったく新しい入門書を目指しました。従来の入門書とは違う、一歩踏み込んだ内容になっています。

- ・花札が今後も生きてゆけるよう、過去の遊び方を整理究明するとともに、新しい方向を提案する。
- ・「基本はシンプルに、オプションは豊富に」をモットーとし、多様性を尊重する。
- ・賭博性を排除し、ゲームとして純粋に楽しめるルールを工夫する。

<目次>

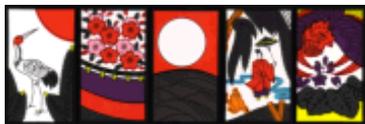
はしがき	2	競技全体の流れ	59
第一章 基本の花合わせ		八八セットの自作	60
札と点数	4	菓子札に見る八八	62
花合わせの基本	5	簡素化の試み	67
碁石の使い方	7	八八から派生した競技	68
出来役	7	第五章 地方ルールの多様性	
基本的な戦術	9	素だおし	71
親決めの作法	10	はち	72
配り方の作法	11	てんしよ	74
札の呼称	12	札の点数は地方によって違う	78
第二章 馬鹿っ花		さまざまな古役	83
基準点	14	地方ルールの聞き取りをしよう	85
市販本に載っている出来役	16	鬼札の多様性	87
手役	18	韓国のゴーストツプ	88
特殊役	19	キャラクター花札	90
花合わせの歴史	20	第六章 花合わせ以外の遊び	
本来の馬鹿っ花に立ち返ろう	23	かぶの基本	92
手おろし	24	おいちよかぶ	92
出下り	24	引きかぶ・かぶ作り	95
追い賃	27	あとさき・ばったまき	96
第三章 さし花		初二番・半貫	97
二人競技での配り方	28	韓国のソッタ	100
七短	28	きんご	101
百落ち	29	場丁半・高目・猪鹿蝶	102
むし	30	ぼか	104
こいこい	31	ひよこ・いすり	105
六百間	33	数読みをアレンジしてみる	107
加賀	36	新作競技の可能性	108
第四章 八八		第七章 地方札	
八八はどんな競技か	38	天正系カルタ	111
碁石・貫木・ダルマ	38	札の見分け方	115
大場・絶場	40	めくり	117
八八の手役	41	たおし	117
手役の複合	44	はちの出来役を再現してみる	119
下り賃	47	てんしよの出来役を再現してみる	120
追い込み賃	49	めくりをアレンジしてみる	122
みずてん	50	数読みをアレンジしてみる	124
手役の発表	51	かぶ・きんごをアレンジしてみる	125
八八の出来役	52	株札	128
八八の特殊役	54	張り札・繰り札	132
基準点と抜け役・飛び込み	54	地方札の呼称	133
責任払い	55	地方札と花札の関係	134
二人勝負	56	地方花	136
吟味	56	地方札の自作	139
番個	58	参考にさせていただいた文献	142

第一章 基本の花合わせ

<札と点数>

花札で遊ぼうと思ったら、まずは点数をおぼえる必要があります。

二十点札



十点札



五点札 (短冊札)



カス札 (1点または0点。地方によって違います。)



花札は全部で48枚あります。一覧にしてみます。

1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
まつ	うめ	さくら	ふじ	あやめ	ぼたん	はぎ	すすき	きく	もみじ	やなぎ	きり
松	梅	桜	藤	菖蒲	牡丹	萩	薄	菊	紅葉	柳	桐

ただし、8月は「坊主 (ぼうず)」、11月は「雨 (あめ)」と呼ぶ人が多いので、そのとおりにおぼえたほうがよいと思います。

<花合わせの基本>

3人で行うのが基本です。昔は座布団の上で遊んだのですが、テーブルやコタツの上で遊んでも構いません。



(古い絵葉書。外国人向けに日本の文化を伝えたもの。)

札を配る人を「親」といいます。親を決めたり、席順を決めたりするには、いろいろ作法があるのですが、すべて後で説明しますので、とりあえずジャンケンで親を決め、一番基本的なルールだけで遊んでみてください。

(1)親は、手札を7枚ずつ配り、場札を6枚さらし、残りは山札として積んでおきます。



(これを「手七の場六に配る」と言う。)

(2)親からプレイを始めます。

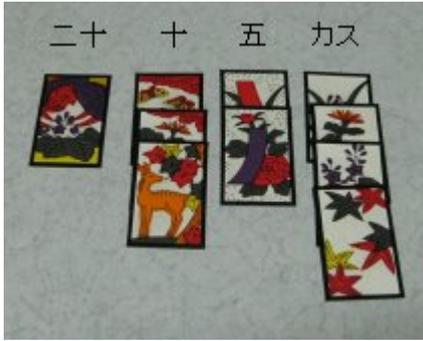
- ・まず手札を1枚出して、同じ月の札があれば合わせます。(なければ場に捨てることになります。)



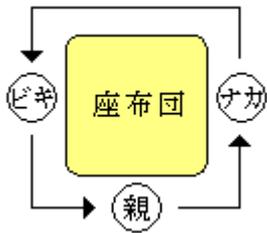
- ・次に山札を1枚めくって、同じ月の札があれば合わせます。(なければ場に捨てることになります。)



・合わせた札を取り、手元に並べて置きます。二十点札・十点札・五点札・カス札に整理しておきましょう。



(3)こうして、反時計回りの順にプレイします。親のとなりは「ナカ」、さらにとりは「ビキ」と呼ばれます。



(4)手札が終わったところで終了です。各自の取り札を計算し、一番多い人が勝ちです。(これを「目勝ち」と言います。)

(5)勝った人が次回の親になって、(1)から繰り返します。(引き分けのときは、親または親に近い席順の人が次回の親になります。)

なお、場札を配ったとき、同じ月の札が4枚出たら「場四 (ばし)」といって、配り直しになります。(配り直さず親の取り札とする地方もあります。)



同じ月の札が3枚出たときは「一引き (いちびき)」といって、3枚いっぺんに取れるように、ひと重ねにしておきます。



→



同じ月の札が2枚出たときは、そのままにしてかまいません。



(合わせ取るときは、2枚のうち、どちらか1枚を選んでよい。)

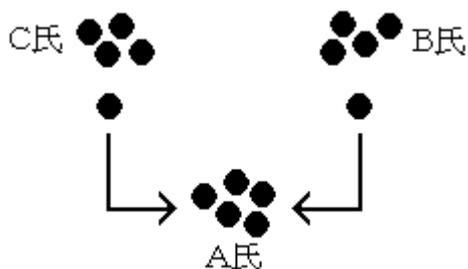
<碁石の使い方>

ただ「勝った」「負けた」というだけでは、じきに飽きてしまいます。そこで碁石を使ってみましょう。

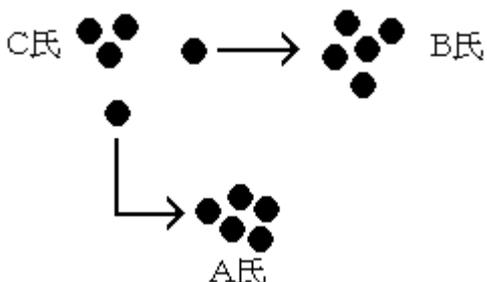
- 各自の持ち点として、碁石を配っておきます。一人5個ずつあれば充分でしょう。おわんなどに入れて持つとよいです。



- 負けた人は、碁石を1個ずつ支払います。つまり3人で遊ぶ場合、勝った人は相手2人から碁石をもらうことになります。



- もし同点で2人が勝った場合、負けた人は1個ずつ2人に碁石を支払うことになります。



こうして何回戦かおこなって、いちばん碁石が多い人が優勝です。(だれかが碁石をすべて失ったところで終了、としても良いでしょう。)

なお、碁石ではなく 100 円玉などの現金をやりとりするのは、あきらかに賭博です。花札を健全な遊びにするために、ぜひとも碁石を使っていただきたいと思います。

<出来役>

ただ点数を取るだけでなく、出来役（できやく）をねらうところが、花札の最も楽しいところです。地方によって違いますので、どんな役を採用するか、遊ぶ前に取り決めましょう。以下の3つは、わりと広く知られている役だと思われます。



四光[しこう] 雨以外の二十点札4枚。



赤短[あかたん] 字の書かれた短冊札3枚。



青短[あおたん] 青い短冊札3枚。

ほかにも、たくさんのお出来役がありますが、あまり多く採用しないほうがよいです。各地の実情に合わせて、もう1つか2つ採用すればじゅうぶんでしょう。たとえば猪鹿蝶など。



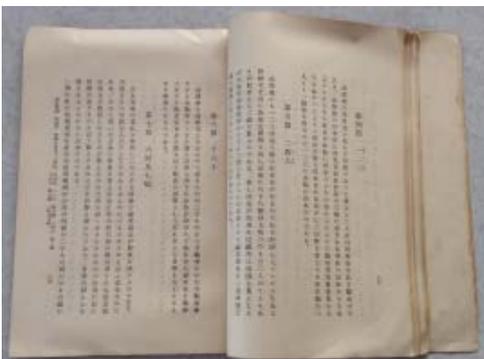
猪鹿蝶[いのしかちょう]

(地方によっては「猪鹿雁」だったり、「菊鹿蝶」だったりするので、実情に合わせてください。)

昔の人は、次のように遊んでいました。

- ・「手七の場六」に配り、プレイを始めます。
- ・何も出来役ができずに終わったときは、札の点数で勝った人が、相手から1銭ずつもらいます。
- ・赤短や青短ができたときは、途中でもプレイを打ち切り、相手から2銭ずつもらいます。
- ・四光ができたときは、途中でもプレイを打ち切り、相手から3銭ずつもらいます。

この遊び方は「一二三」と呼ばれていました。花札の最も簡単な遊び方のひとつです。



司法資料第一号(大正10年)。「一二三」をはじめ、当時実際に行われていた遊び方がたくさん載っている。

しかし、これはあきらかに賭博ですので、現金ではなく碁石を使ったゲームにアレンジしてみましょう。碁石の比率は、お好みで変えてもらって構いません。たとえば筆者の場合は「一二四」の比率で、猪鹿蝶も入れてやっています。このほうが、より刺激的で面白いです。

【一二四】

何も出来役ができずに終わったとき。	札の点数で勝った人が、相手から碁石を1個ずつもらいます。
赤短・青短・猪鹿蝶ができたとき。	プレイを打ち切って、相手から碁石を2個ずつもらいます。
四光ができたとき。	プレイを打ち切って、相手から碁石を4個ずつもらいます。

碁石は一人5個ずつ配っておけば充分でしょう。人数は3人がいちばん適当ですが、2～4人でも遊ぶことができます。

- ・ 2人のときは手十・場八。(これを「とっぱに配る」と言います。)
- ・ 3人のときは手七・場六。(これが基本。)
- ・ 4人のときは手五・場八。(この配り方が一般的かどうか分かりませんが、明治期の文献に載っています。)

とても簡単で、一度やればすぐにおぼえられますし、しかも面白いので、大人でも子どもでもとことん楽しめると思います。ぜひお試しください。

<基本的な戦術>

花札の勝ち負けは、単なる偶然ではありません。たしかな戦術による頭脳戦なのです。

●役札を頭に入れておく。

出来役に関係した札を「役札」と言います。どの月にどの役札があるのか、頭に入れておきましょう。何を捨てるべきか困ったときは、4月・5月を捨ててゆくのがよいのです。

1月(松)	赤短・二十点札	7月(萩)	猪鹿蝶
2月(梅)	赤短	8月(薄)	二十点札
3月(桜)	赤短・二十点札	9月(菊)	青短
4月(藤)		10月(紅葉)	青短・猪鹿蝶
5月(菖蒲)		11月(雨)	二十点札
6月(牡丹)	青短・猪鹿蝶	12月(桐)	二十点札

ちなみに、昔の人は次のような格言を残しています。

「苦しいときの藤打ち」(困ったら4月札を捨てなさい、と言う意味。)

「閑古の取り出し死んでも勝てぬ」(4月札に描かれたホトトギスを、かんこ鳥と見なした。)

「何もなければネギでも捨てる」(5月札をネギと呼んだらしい。)

なお、11月札は四光の役には関係ないですが、20点+10点+5点+1点=36点にもなりますから、点数を稼ぐためには優先的に取るのがよいでしょう。

●決まり札は後回しにする。

- ・ 同じ月の札が、手札に1枚あり、場札に3枚出ているとき。
- ・ 同じ月の札が、手札に2枚あり、場札に2枚出ているとき。
- ・ 同じ月の札が、手札に3枚あり、場札に1枚出ているとき。

これらの場合は「決まり札」といって、必ず取れるのですから、急いで取らずに後回しにしてよいのです。また、誰かにすでに2枚取られていて、残り2枚を自分が持っているならば、これも必ず取れる決まり札ですから、いつまでも持っていないで捨ててゆくのがよいでしょう。

●影札を大事にする。

役札や高得点札と合わせることができるカス札のことを、「影札」と言います。カスだからといって、やたらに捨てないようにしましょう。仕方なく捨てる場合も、いつ捨てるか、慎重に考えましょう。

●王手が掛かっていないか常に注意する。

あと一枚で出来役ができる状態を「王手」といいます。誰かに王手が掛かっていたら、役札や影札をやたらに捨てないようにしましょう。また、場に役札や影札が出ていたら、取られる前に取ってしまいましょう。

●上手な合わせ方を考える。

札の合わせ方には、「カス札とカス札」「カス札と得点札」「得点札と得点札」の3通りがあります。あわててカス札とカス札を合わせると損をしますから、得点札が出るまで待つのもひとつの手です。逆に、得点札と得点札で合わせ取られたあとのカス札は、持っても仕方ないので優先的に捨てます。

●いま出た札から優先的に取る。

長く取られずに場にある札よりも、山札や手札から出たばかりの新鮮な札のほうが、みんな欲しがれる可能性が高いため、優先的に取るのがよいでしょう。

●席順を頭に入れておく。

ビキの場合、欲しい札を捨てずに持っていれば、最後に必ず自分のものになります。自分がビキかどうか知らずにプレイする人と、知っていてプレイする人では、雲泥の差があります。

●まだ場に出していない札を把握しておく。

どの札が出たのか、どの札が出ていないのか、いつでも把握しておきましょう。「あの札は誰が持っているのだろう」「それともまだ山札にあるのだろうか」・・・というように、考えながらプレイできるようになると、立派な上級者です。

●打ち当てをねらってツキを呼び込む。

そろそろ山札から出そうな札を捨てて、ピタリと合わせ取ることを「打ち当て」と言います。打ち当てが成功すると、運の流れを呼び込むこともできるでしょう。逆に、打ち当てが外れるのはツイてない証拠です。

<親決めの作法>

親しい仲間同士なら、ジャンケンで親を決めてもべつに構わないと思うのですが、一応作法は知っておきましょう。最初の親を決めることを「親見（おやみ）」というのですが、絶対的な方法はなく、だいたい次のようなやり方があるようです。

(A)一人1枚ずつ引いて、最も若い月を引いた人が親になり、あとは若い月の順に反時計回りに座ります。同じ月を引いた人がいた場合は、点数の高い札のほうが優先。点数も同じなら引き直して決めます。



6月札（牡丹）を引いた人が2人いるが、点数の高い十点札のほうが親になる。

(B)1月札、2月札、3月札・・・というように人数分の札を用意し、一人1枚ずつ引きます。1月札の人が親になり、続いて2月札の人、3月札の人・・・という順に反時計回りに座ります。



点数は何でもよいので、1月札、2月札、3月札・・・を用意してから、一枚ずつ引く。

(C)札を全員に分けて配り、1月の二十点札（松に鶴）が入っていた人が親。ただしこの方法では、席順まで決めることはできません。



「松に鶴」が親。

(D)一人1枚ずつ引いて、点数が多い人が親。点数が同じなら引き直し。（一人2枚ずつ引いて、点数の合計が多い人が親、という方法もあったようです。）



10点



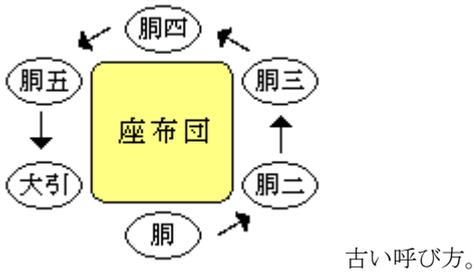
5点



1点

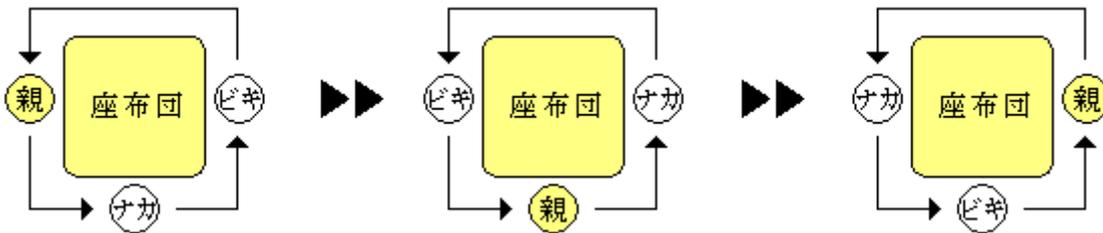
(E)サイコロを振って、目数が多い人が親。

二回戦目以降は、勝った人が親になります。つまり勝ち続けると、ずっと親をやることになるのですが、では親が有利かといえばそうでもなく、三人花札ではビキが最も有利とされています。なぜなら、場に捨てられた札は、最後にビキがさらけ取ることになるからで、ほかの人よりも札を多く取れる傾向にあります。ビキとは、「大引（おおびき）」という古い呼び方が縮まったものと推測されます。



ちなみに、反時計回りでプレイするのは、日本人が“泥棒回り”を嫌うため、という説があります。しかし、西洋にも「スコパ」という反時計回りの札合わせがありますので、それが南蛮船によって日本に伝わり、花合わせになったのではないかと推測されます。

なお、勝った人が次の親になるのではなく、順番で親を務める方法もあるようです。



<配り方の作法>

不正防止のため、ひとりで札をまぜたり配ったりせず、3人の共同作業でおこなうのが作法とされていますが、親しい仲間でプレイするならば、親が札をまぜて親が配っても、別に問題はないでしょう。

以下に、配り方の作法をひとつおき書いておきますが、決してこれが絶対的というわけではありません。要は、プレイする本人たちが納得してさえいれば、どんな配り方でもよいはずで。

(1)ビキ（＝親の左隣りの人）が混ぜる。

トランプのようにシャッフルしてもよいですし、座布団の上でグシャグシャとかきまぜる人もいます。

(2)ナカ（＝親の右隣りの人）がのぞむ。

トランプではカットといいます。つまり、札を上下に分け、上下を入れ替えるのです。カットを省略することもあります。その場合、ナカは札をちゃんとさわって、省略する意思を伝えます。

(3)親が配る。

反時計回りに、ナカ → ビキ → 親 の順に配ってゆきます。もう少し厳密に言えば、手七・場六のときは、次のようにするのが作法だと、市販本には書いてあります。

- ナカ → ビキ → 親 に4枚ずつ配り、場に3枚さらし、
- ナカ → ビキ → 親 に3枚ずつ配り、場に3枚さらす。

(プレイは親から始めるのに、札を配るのはナカからというのは、どうしてなのでしょう。親 → ナカ → ビキ の順に配るほうがよっぽど合理的だと思うのですが、ここでは文献に従っておきます。)

(4)配っている最中は、手札をまだ見てはいけません。

親が配るときに不正をするかも知れませんが、「親手をもろう」といって、だれでも親の手札をそっくり自分の手札と取り替えることができる、という作法もあります。自分の手札を見てしまったあとは、「親手をもろう」ことはできませんので、気をつけてください。

なお、配っている最中に札が一枚でも表向きになったり、枚数が違ったりしたときは、配り直しにするのが作法とされています。(命を張った大勝負でもない限り、あまり厳しくする必要はないでしょう。)

またプレイの最後には、山札も場札も手札もちょうど使い切って無くなるはずですが、何らかの間違いで足りなくなったり、余ったりしたときは、「こわし」といって無勝負にするのが作法とされています。(これも不正防止のためです。)

<札の呼称>

それぞれの札を何と呼ぶか、人によって違いますが、市販されている花札本には、次のように載っています。



松に鶴



桜に幕



薄に月



柳に小野道風



桐に鳳凰



梅に鶯



藤に時鳥



菖蒲に八橋



牡丹に蝶



菹に猪



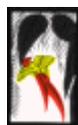
薄に雁



菊に盃



紅葉に鹿



柳に燕



これらは、松のタン、梅のタン・・・などと呼ばれます。



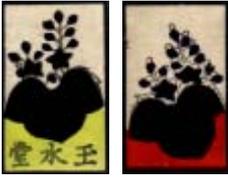
これらは、松のカス、梅のカス・・・などと呼ばれます。

雨のカス札は「太鼓に鬼の手」と呼ばれることがあります。



グラフィック処理で色を取り除いてみると、太鼓・鬼の手・稲妻が描かれているのが分かる。

桐のカス札のうち、下半分に色がついているものは「黄カス」と呼ばれることがあります。



かつては黄カスではなく赤カスもあった。

以下のような説もあります。

- 3月に描かれている「幕」は、「幔幕（まんまく）」と呼ばれることがあります。
- 4月は「くろまめ」「くろみ」などと呼んでいる地方もあります。また、4月に描かれている「時鳥（ほととぎす）」は、「不如帰（ほととぎす）」と書くことがあります。実は「郭公（かっこう）」ではないか、という説もあります。
- 5月の「菖蒲（あやめ）」は「しょうぶ」と読む人もいます。また「杜若（かきつばた）」と呼ぶ人や、略して「かきつ」と呼ぶ人もいます。
- 7月は「あかまめ」「あかみ」などと呼んでいる地方もあります。
- 8月は「薄（すすき）」ではなく「芒（すすき）」と書いてある本もあります。「山（やま）」と呼ぶ人もいます。また、8月札の中でも二十点札だけを「坊主（ぼうず）」と呼ぶとする説もあります。
- 10月は「紅葉（もみじ）」ではなく「楓（かえで）」と書いてある本もあります。

ちなみに筆者の地元では、「桐に鳳凰」を「きりん」と呼んでいる人がいました。

第二章 馬鹿っ花

<基準点>

市販されている花札本を見ますと、馬鹿っ花（ばかっばな）は単に「花合わせ」とも呼ばれ、最も大衆的で、やさしく、大人から子どもまで楽しめるゲームだと書かれています。

しかし、筆者は大いに疑問を感じています。市販本に載っているルールは全然やさしくありませんし、それに馬鹿っ花のことを単に「花合わせ」と呼ぶのも、適切ではないように思われるのです。そこで本章では、やや批判的にルールを説明してゆきますが、どうかご了承ください。

- ・馬鹿っ花とは、3人でおこなう花合わせの一種である。
- ・配り方は、常に手七・場六。
- ・「基準点」を差し引いて計算する。

花札の点数は、総計で 264 点になっています。

20 点札（5 枚で計 100 点）



10 点札（9 枚で計 90 点）



5 点札（10 枚で計 50 点）



1 点札（24 枚で計 24 点）



264 点を 3 人で割ると 88 点で、これを「基準点」と呼びます。プレイ後、各自の点数から基準点を差し引いたものが、本当の得点になります。

- 例) 109 点取った A 氏は、 $109 - 88 = 21$ 点の勝ち。
82 点取った B 氏は、 $82 - 88 = 6$ 点の負け。
73 点取った C 氏は、 $73 - 88 = 15$ 点の負け。

このとき、1 点＝何円と決めて現金をやりとりするのは、明らかに賭博です。花札を健全な遊びにするために、ぜひとも碁石を使っていただきたいと思います。ふつうは黒石を 1 点、白石を 10 点として使います。おわんなどに入れて持つとよいでしょう。



そして、基準点以下だった人が碁石を出し、基準点以上だった人が碁石をもらうのです。

- 例) - 15点だったC氏は、白石1個と黒石5個を場に出します。
- 6点だったB氏は、黒石6個を場に出します。
- + 21点だったA氏は、場に出された石を自分のものにします。



碁石を使って花札をしている図。

碁石ではなく、スコアをつけてゆく方法もあります。市販本を見ますと、全12回戦をおこなって優勝者を決めるように書かれていますので、次のような紙を用意し、プラス・マイナスを書き込めばよいでしょう。

	A氏	B氏	C氏
一回戦	+ 2 1	- 6	- 1 5
二回戦			
三回戦			
四回戦			
五回戦			
六回戦			
七回戦			
八回戦			
九回戦			
十回戦			
十一回戦			
十二回戦			
合計			

こうして、合計がいちばん大きい人が優勝です。最後に計算が合わなくなるといけませんので、常に3人の点数が±0になることを確かめながら記録しましょう。

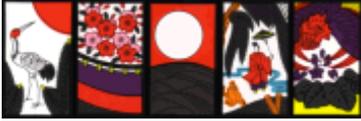
といっても、市販本に書いてあるとおりに12回戦も行うのは、現代人の感覚からすればちょっと長すぎるのではないのでしょうか。筆者はこれまでに、実際に12回戦もやっている人を、見たことがありません。せいぜい5~6回もやれば、たくさんのような気がします。また、88点を基準点として計算している人も、見たことがありません。筆者の周りの人たちは、みな80点を基準点として計算しているようです。(カス札を0点とすれば総計240点、それを3人で割れば80点だからです。)

<市販本に載っている出来役>

現在市販されている花札本を見ますと、馬鹿っ花のルールには、実に 16 種類もの出来役が載っています。最も大衆的でやさしい遊び方だとされているのに、どうしてこんなに難しいルールで載っているのか、筆者はずっと疑問に思ってきました。

【光系】

五光[ごこう] (100~200 点くらい。二十点札 5 枚。昔は二十点札を“ひかりもの”と呼んだことに由来。)



四光[しこう] (50~60 点くらい。雨を除く二十点札 4 枚。日光・春光・月光・星光を表す。)

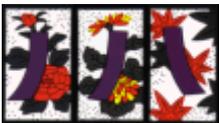


【短冊系】

赤短[あかたん] (40 点くらい。字の書かれた短冊札 3 枚。「あかよろし」「裏菅原(うらす)」「ござん」とも。)



青短[あおたん] (40 点くらい。青地の短冊札 3 枚。「あおよろし」「紫短(むらたん)」とも。)



草短[くさたん] (20 点くらい。雨を除く赤地の短冊札 3 枚。これを「赤短」と呼ぶ地方もあります。)



七短[ななたん・しちたん] (40~60 点くらい。雨を除く短冊札どれでも 7 枚。)



六短[ろくたん] (30 点くらい。雨を除く短冊札どれでも 6 枚。)



【二枚系】

月見[つきみ] (20 点くらい。「月見酒」「月見て一杯」「月見の飲み」と呼ぶ地方もあります。)



花見[はなみ] (20 点くらい。「花見酒」「花見て一杯」「花見の飲み」と呼ぶ地方もあります。)



【三枚系】

飲み[のみ] (30~40 点くらい。月見と花見の複合。「鉄砲」とも。)



表菅原[おもてすがわら] (30 点くらい。芝居の“菅原伝授手習鑑”に由来。「三光」「おおざん」とも。)



松桐坊主[まつきりぼうず] (20 点くらい。日光・星光・月光を表す。)



猪鹿蝶[いのしかちょう] (20 点くらい。鳥以外の“陸上生物”を集めた役。)



【四枚系】 四枚(しまい)が縮まって“シマ”となったらしいです。

藤シマ[ふじしま] (10~20 点くらい。)



桐シマ[きりしま] (10~20 点くらい。)



雨シマ[あめしま] (10~20 点くらい。「あめぞろ」「にぞろ」とも。)



実際に、この市販本ルールのとおりにやってみますと、いくつか問題点が出てきます。

- これだけたくさんの出来役を見落とさないようにするには、高いスキルが必要。決して簡単な、誰でもできる遊びではない。
- 出来役に関係する札が多すぎるため、何を取って何を捨てるべきか、ねらいが散漫になる。役の完成を互いに阻止しあうことも難しい。
- かなりの頻度で出来役ができてしまうため、運任せのゲームになりがち。たとえ勝っても、実力で勝ったよ

うな達成感が得られにくい。

また市販本によりますと、馬鹿っ花では、出来役ができてでも打ち切らず、最後までプレイすることになっています。そして、次のように計算を行います。

- ・プレイ終了後、出来役の点数分の札を、相手2人からもらいます。
たとえばA氏に30点の役ができた場合、B氏・C氏から、計60点分の札をもらうことになります。



B氏から30点分の札をもらう。



C氏からも30点分の札をもらう。

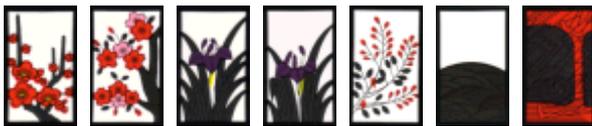
- ・そのあとで、基準点からの計算をします。
たとえばA氏の取り札が+25点だったとすると、もらった60点分の札が加わって、+85点にもなります。

	A氏	B氏	C氏
一回戦	+85	-35	-50
二回戦			
三回戦			
四回戦			
五回戦			
六回戦			

<手役>

手役とは、手札が配られたときにできる役のことです。まったくの運まかせで、ねらってできるものではありません。よく市販本に載っているのは、以下の2つです。

- ・七カス（30点くらい。手札7枚すべてがカス札のとき。）



- ・六カス（20点くらい。手札のうち6枚がカス札のとき。）



配られた手札を見て、これらができていた場合、カス札を手元にさらして、そのままゲームを始めます。つまり、ほかの人に丸見えのままゲームをすることになります。なお、「さらした手札を、ほかの人が合わせ取ってもよい」というルールもあるようです。そうすると、手札が途中で不足しますので、あとは山札をめくるだけになります。

しかし、以上のようなルールは戦前・戦後の古い文献には載っていません。せいぜい昭和40年代後半から載るようになったものと思われます。おそらく、どこかでおこなわれていた地方ルールを、あたかも標準的なルールであるかのように書き広めてしまったのではないのでしょうか。

<特殊役>

プレイが終了したとき、何らかの条件によってできる役を、「特殊役」と呼びたいと思います。よく市販本に載っているのは、次の3つです。

○フケ役

取り札の点数が一定以下だったとき。逃げるという意味の「ふける」が縮まって「フケ」になったという説や、「吹き消し」という言葉が縮まって「フケ」になったという説があります。無勝負となり、点数のやり取りは行われません。



市販本では「20点以下」としているものが多いですが、めったに成立しません。条件が少し厳しすぎるような気がします。

(なお、フケ役はもともと「八八」や「六百間」という競技のルールであり、馬鹿っ花のルールとして本に記載されるようになったのは、戦後のことです。)

○親ナカ八丁ビキ十丁

フケ役に似ていますが、点数ではなく枚数が一定以下だったときに、役とするものです。市販本によれば、無勝負ではなく20~30点の役となっています。



- 親の場合は、取り札が8枚以内だったとき。
- ナカの場合は、取り札が8枚以内だったとき。
- ビキの場合は、取り札が10枚以内だったとき。

ビキだけ条件がゆるくなっています。なぜかという、ビキは最後の番の人ですから、どうしても他の2人よりも多くの札が取れる傾向にあるからです。

(なお、親ナカ八丁ビキ十丁は昭和40年代後半から市販本に載るようになった役であり、おそらくどこかの地方ルールだったのでしょう。一般的な役とは言えないと思います。)

○雨流れ

雨シマができれば、出来役が無効になる、というルールです。



地方によって解釈が異なるようです。

- ・全員の出来役が無効になる、とする説。
- ・全員の出来役が無効になっても、雨シマの点数だけはもらえるとする説。

(なお、明治の最初期の文献には、「雨の札を取ると、月見や花見が流れる」という、まったく別のルールが

書かれています。)

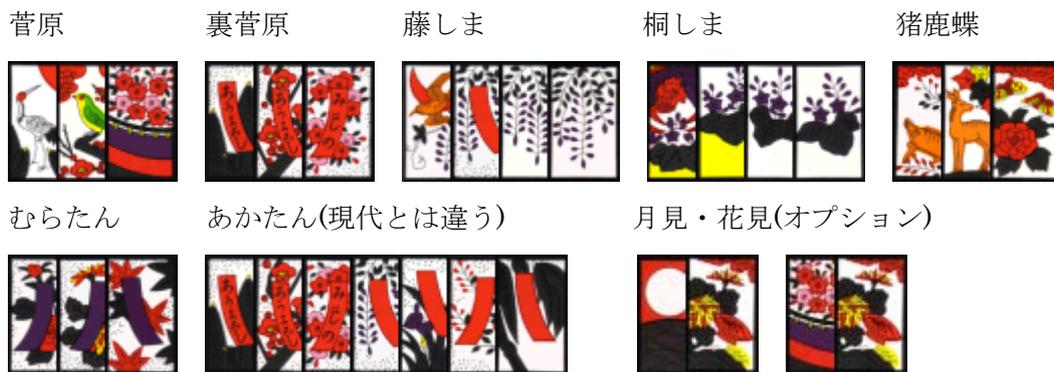
以上のように地方ルールが多いので、何を採用するか、何を採用しないか、よく相談してください。迷うようならば、すべて不採用でも問題ないと思います。

<花合わせの歴史>

以上、現代の馬鹿っ花のルールについて、批判的に書いてきましたが、昔はどうだったのでしょうか。明治19年に出版された最初期の本には、「花合わせ」の方法がいくつか紹介されています。

(1)取り札の枚数で勝負する方法。

(2)出来役で勝負する方法。

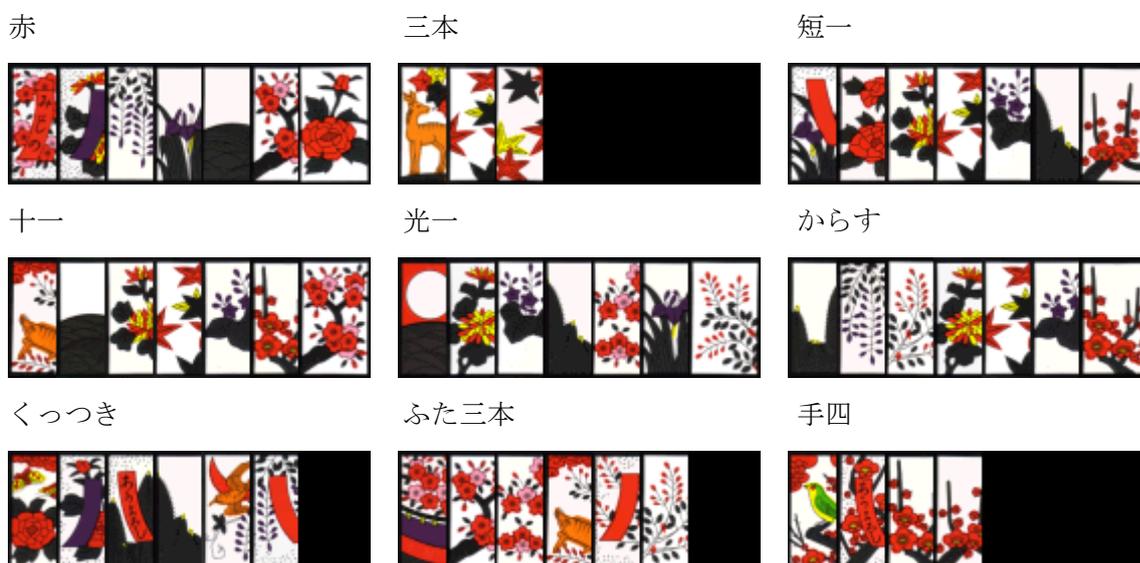


(3)88点を基準点とする方法。(関東で流行したらしい)

このうち、(1)の方法は廃れてしまいました。(2)の方法は、おそらく出来役ができた時点で勝ちが決まり、何かチップのようなもの(駒とか貫木とか呼ばれるもの)をやりとりしたのでしょうか。(3)の方法は、のちの「花合わせ」の基礎となります。

明治20年の本には、88点を基準点とする方法は載っておらず、その代わりに“このごろ大流行”と称して、手役がたくさん載っています。

(4)当時流行の手役。詳しくは第四章を参照。



一二四



四三



明治 21 年になると、(2)と(3)と(4)を組み合わせ、そこに「トップ争い」という新しい要素を加えた遊び方が、本に載るようになります。以後、これが「花合わせ」の正式な競技ルールとなり、「八八（はちはち、第四章参照）」とも呼ばれるようになりました。

- ・手役（前述のものとは少し内容が異なっている）
赤(1貫) 三本(1貫) 短一(2貫) 十一(2貫) 光一(2貫) からず(3貫)
くつつき(3貫) 手四(3貫) はねけんざん(4貫) 一二四(4貫) 四三がらす(7貫)

- ・出来役（表菅原・藤シマ・桐シマなど、関西風の役は姿を消している）
赤(4貫) 紫(4貫) 四光(6貫) 素十六(6貫)



- ・出来役ができなかったときは、88点を基準点とし、「点」をやりとりする。
- ・全 12 回戦をおこなったあと、だれが優勝か吟味して、トップ賞を与える。

もともと異なる遊び方を 1 つの競技に合体させたため、「貫」と「点」という 2 つの単位が混在しています。そこで、1 貫=12 点という大変めんどろな換算をおこなったようです。

明治 22 年に大日本帝国憲法が發布されると、それを真似して、花合わせのルールも“条文”として細かく制定することが流行したようです。明治中期～大正期にかけて「八八憲法」とか「花合わせの憲法」といった本がいくつも出版され、花合わせの競技ルールは、初心者には難解なものとなってゆきました。

そのため、正式なルールをマスターする前に、やさしいルールで遊べるように配慮した本も登場しました。

- ・大正 10 年の文献には、「簡単な八八」と称して、手役・出来役はいっさい用いず、ただ 88 点を基準点とし、12 回戦を行う、という方法が載っている。
- ・大正 13 年の文献には、「絵取り」と称して、札の点数を最も多く取った人が勝ち、というルールが載っている。また別法として、「猪鹿蝶」ができたなら 5 点とか 10 点を他の人からもらう、というルールや、「藤シマ」「桐シマ」が出来たら 5 点とか 10 点を他の人からもらう、というルールが載っている。

このような、正式なルールに従わない遊び方は「馬鹿っ花」とも呼ばれ、賭博として行われることも多かったようです。

- ・大正 10 年の文献には、「八十八の馬鹿花」という賭博が載っている。役はなく、ただ 88 点を基準点とし、1 点につき何銭と決めて現金をやり取りしたらしい。（つまり、12 回戦をおこなって優勝者を決める競技ではなかったようである。）また「八十の馬鹿花」という賭博も載っており、カス札を数えずに基準点を 80 点とする方法である。
- ・昭和 15 年ごろの文献によれば、「馬鹿花」とは、カス札を数えずに基準点を 80 点とする方法だと書いてある。出来役は次の 4 つだけ。

赤短(50点) 青短(50点) 四光(70点) 五光(100点)



・昭和 17 年の文献によれば、「八十八の馬鹿花」または「八十の馬鹿花」は、1点につき何銭と決めて行う賭博であるが、出来役ができたときは、そこでプレイを打ち切って、以下の賭け金をやりとりしたらしい。

赤短(50銭) 青短(50銭) 四光(80銭) 五光(1円)



ここまでの歴史を見れば、「馬鹿っ花」のことを「花合わせ」と呼ぶのは、明らかに間違いであることが分かります。難しくなりすぎた「花合わせ」の競技ルールを、やさしく崩して遊んだのが「馬鹿っ花」なのです。

いっぽう、九州～満州あたりでは、出来役のたくさんある派手な遊び方が盛んにおこなわれていたようです。これは「六百間（ろっぴゃくけん、第三章参照）」と呼ばれていました。12回戦をおこなって優勝者を決めるのではなく、先に 600 点を取ったほうが優勝、という遊びでした。

・昭和 9 年の文献に載っている役。

五光 (100点) 四光 (50点) 赤短 (30点) 青短 (30点) 七短 (30点) 六短 (20点)
飲み (20点) 表菅原 (15点) 猪鹿蝶 (15点) 月見 (15点) 花見 (15点)
桐しま (10点) 藤しま (10点) 雨しま (10点)

・昭和 15 年ごろの文献に載っている役。

四光 (ただちに優勝が決まる) 七短 (ただちに優勝が決まる)
猪鹿蝶 (300間) 鉄砲 (=飲み 300間) 二ぞろ (=雨シマ 200間) 松桐坊主 (150間)
小三 (=赤よろし 150間) 大三 (=表菅原 100間) 青よろし (100間) 草 (100間)
月見 (100間) 花見 (100間) 松・梅・桜・藤・薄・紅葉・桐のシマ (50間)

文献によってずいぶん点数が異なっていますので、おそらく口伝で広まったものと思われます。たとえば徴兵で知り合った者どうしが、遊び方を互いに教え合ったりしたのではないのでしょうか。

戦争が終わり、昭和 20 年代になると、88 点を基準点とし、12 回戦を 1 勝負としながらも、六百間のように多くの出来役を採用するという“寄せ集め”のようなルールが、なぜか「花合わせ」とか「絵取り」という名で本に載るようになります。

・昭和 26 年の文献に載っている「花合わせ」。3人競技で、88 点を基準点とし、出来役ができてプレイを打ち切らずに最後までプレイする。12 回戦を 1 勝負とする。

五光 (100点) 四光 (60点) 七短 (40点) うらす (40点) 青短 (40点) 飲み (40点)
六短 (30点) 表菅原 (30点) 松桐坊主 (20点) 猪鹿蝶 (20点) くさ (20点)
藤しま (10点) 桐しま (10点) 雨しま (10点、役流れ) フケ (0点、勝負取り消し)

昭和 30 年代に入ると、このような出来役がたくさんある花合わせのことを「馬鹿っ花」と呼ぶようになります。また、昭和 40 年代になると、「七カス・六カス」や「親ナカ八丁ビキ十丁」といったローカル・ルールが、あたかも標準的なルールのように本に載るようになります。

- ・昭和 49 年の文献に載っている「バカッ花」。3 人競技で、88 点を基準点とし、出来役ができてでもプレイを打ち切らずに最後までプレイする。12 回戦を 1 勝負とする。

【出来役】

五光 (200 点) 四光 (60 点) 七タン (40 点) 赤タン (40 点) 青タン (40 点) 六タン (30 点)
 飲み (30 点) 表菅原 (30 点) 松桐坊主 (20 点) 猪鹿蝶 (20 点) 月見 (20 点) 花見 (20 点)
 くさ (20 点) 藤シマ (20 点) 桐シマ (20 点) 雨シマ (20 点、役流れ)

【手役・特殊役】

七カス (30 点) 六カス (20 点) フケ (無勝負) 親ナカ八丁ビキ十丁 (30 点)

これが現在でも市販本に載っているルールです。本来、難しいルールをやさしく崩して遊んだものが「馬鹿っ花」と呼ばれていたはずなのに、またこんな難しいルールになってしまいました。きっと、じゅうぶん to 検証されないまま、ルールの丸写しが行われてきたのでしょう。

< 本来の馬鹿っ花に立ち返ろう >

戦後の市販本のルールは“寄せ集め”であるため、ゲームバランスがおかしくなっているのは事実だと思います。戦前のシンプルなルールに戻すべきです。

- ・カス札を数えず、80 点を基準点とするのがよい。計算が簡単で、スピーディーに遊ぶことができる。

(例) 100 点取った A 氏は、 $100 - 80 = 20$ 点の勝ち。

75 点取った B 氏は、 $75 - 80 = 5$ 点の負け。

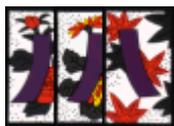
65 点取った C 氏は、 $65 - 80 = 15$ 点の負け。

- ・12 回戦も行う必要はない。
- ・出来役は減らすべき。3 つ～5 つあればじゅうぶん。点数は相談して取り決める。
- ・出来役ができたならプレイを打ち切る方法と、出来役ができてでも最後までプレイする方法がある。どちらにするか、よく話し合っ取り決めること。

関東風の出来役の例。



赤短



青短



四光



五光

ほかに 1 つか 2 つ、地域の実情に合わせて採用してもよい。

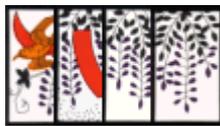


猪鹿蝶

関西風の出来役の例。



三光



藤シマ



桐シマ

(藤シマ・桐シマは出来やすいので、出来役ができたならプレイを打ち切る方法は、向いていない。)

- ・手役や特殊役は、原則として無し。あるいは、地域の実情に合わせて取り決める。

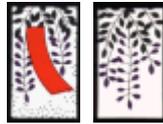
花札に「正しいルール」はありません。仲間内の取り決めがすべてですから、お住まいの地方での実情をふまえ、ルールを取り決めていただきたいと思います。

<手おろし>

同じ月の札4枚のうち、すでに2枚が合わせ取られて、残った2枚を「二代札」と言います。



すでに合わせ取られた2枚。



二代札。

もし二代札を2枚とも手札に持っているならば、これはいずれ必ず自分のものになりますので、いったん場に捨ててから取るという手順を省くために、「手おろし」という手順を認めている地方があります。

- (1)まず「手おろし」と宣言し、2枚いっぺんに取り札にします。そして、山札から1枚めくりします。
- (2)つぎの自分の番のときは、山札から1枚めくるだけになります。

なお、出来役ができればプレイを打ち切る地方では、問題が発生します。

- ・手おろしによって出来役ができる場合がありうる。そこでプレイを打ち切ってよいのか。
- ・2枚を取り札にした時点では、まだ手順が完了していない。もう一巡したところで打ち切るべきではないのか。

昔の文献を見ますと、手おろしによる出来役は、正規の手順による出来役によって取り消される、と書いてありますが、このような混乱を避けるために、「出来役でプレイを打ち切るルールのあるときは、手おろしを認めない」という取り決めにするのが無難でしょう。

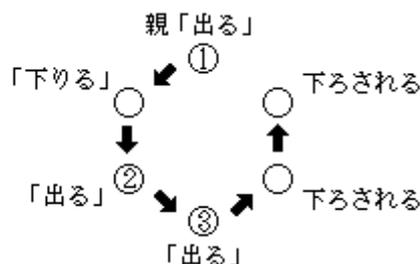
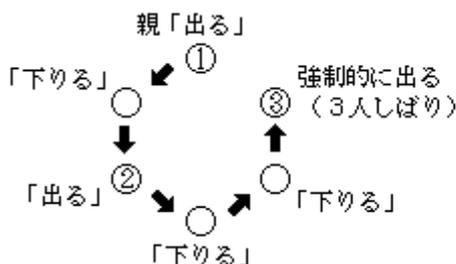
<出下り>

これから説明する「出下り（でおり）」を行うことで、4人～6人まで参加することができます。

(1)手七・場六に配ります。（4人でも5人でも6人でも、手札は七枚ずつです。）

(2)手札を見て、「出る」か「下りる」か宣言します。

- ・親から反時計回りに宣言してゆきます。下りる人は、手札を山札に戻します。
- ・もし親が下りたならば、次の席の人が親になります。
- ・出る人が3人に達しないときは、あとの席順の人が強制的に出て、必ず3人になるようにします。これを「3人しばり」といいます。
- ・出る人が3人に達したら、あとの席順の人は強制的に下ろされます。



(3)こうして、出る人が3人に決まったところで、プレイを開始します。

かつては、黒と赤の2つの花札を交互に使い、下りている人が次回に使う札をシャッフルしておく、ということが行なわれていました。こうすることで、競技がスピーディーに進みます。



では、どういうときに出て、どういうときに下りたらよいのか、考えてみたいと思います。

- ・勝負は三人で行うのですから、確率から言えば、3回に1回しか勝てないのが普通です。ずっと勝負に出続ければ必ず負けるものだと思います。
- ・親は、前回の勝者ですので、調子によって出てしまいがちですが、席順から言えば、あまり札が取れる席ではありません。ただ、場札を最初に取りることができるという点だけは有利ですので、よい札が取れるのであれば、出てよいと思います。
- ・ビキは、他の人が捨てた札を拾える可能性が高く、3人の中で最も札をたくさん取れる席だと言えます。また、欲しい札を捨てずに持っていれば、必ず最後に自分のものになります。積極的に出てよいでしょう。
- ・ナカは、ほかの人より有利なことが無く、一番損な席だと言われています。三人しぼりの規則によって仕方なくナカになることもあります。手札が悪くなく、自分から進んでナカになるのは避けましょう。
- ・勝っている人が欲張って出ると、痛い目に合うことが多いです。「勝っているときは慎重に、負けているときは積極的に」というのが、基本的な戦略だと思ってください。
- ・同じ月の札が2枚ずつくっついてくっついているときは、下りたほうがよいです。悪ければ2枚とも人に取られてしまうことが多く、良くてその札が取れるだけで発展性がありません。



- ・同じ月の札が3枚、4枚とくっついているときも、その札が取れるだけで発展性はありません。二十点札が含まれているならまだ良いですが、そうでなければ下りたほうがよいです。



- ・くっついた札が一つもないときは「七割れ」といい、役はできなくても点数は取れる可能性があります。



- ・カス札ばかりのときや、1枚をのぞいてカス札のときは、下りたほうがよいです。点数が取れる見込みがあ

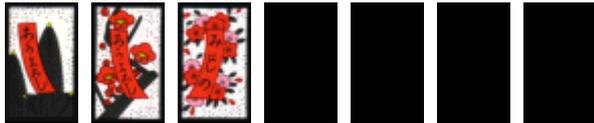
りません。



・短冊札とカス札ばかりのときも、よい手とは言えません。



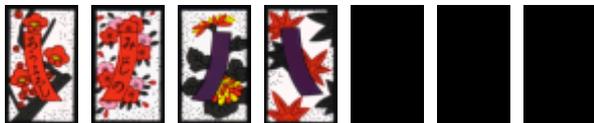
・ただし、出来役になる札が3枚そろっているのを「つかみ」といい、ぜひとも出るべきです。



・出来役になる札が2枚と、もう1枚の合い札があるときも、出てよいでしょう。特にビキの場合は、高い確率で出来役ができます。



・出来役になる札が2枚ずつあるのを「そで引き」といい、一見チャンスに思えるかも知れませんが、そでを両側から引っ張られると身動きができないように、うまくいかないことが多いのです。



・カス札が一枚もないときは「総金」といい、進んで出るべきでしょう。



・二十点札が2～3枚あるときは、進んで出るべきでしょう。四光ができるかどうかは別として、点数は取れる見込みがあります。



結局、点数を取れる見込みがなく、役ができる見込みもないときは、下りたほうがよいのです。出ようか下りようか迷うときも、下りたほうがよいです。上手に下りることができる人が、最後には必ず勝つと言ってよいでしょう。

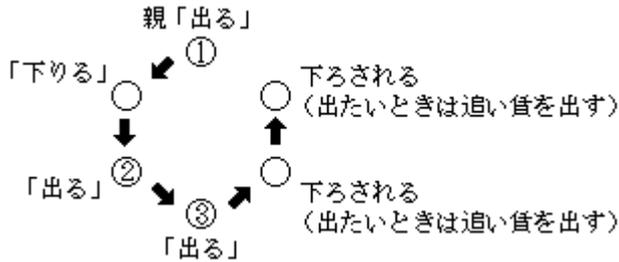
プレイそのものよりも、出下りのかけひきのほうが、戦略性や判断力、経験、度胸、引きぎわなどを試されるのであり、ここに花札競技の“真髄”があると思われま。

<追い賃>

出下りのとき、「追い賃」という方法があります。追い賃をいくらにするか、相談して決めてよいのですが、たとえば白石1個（10点）などと決めておくとよいでしょう。

(1)手七・場六に配り、「出る」か「下りる」かを宣言してゆきます。

(2)「出る」と宣言した人が3人に達したら、あとの席順の人は強制的に下ろされるのですが、どうしても出たい場合は、追い賃1個を「出る」と宣言した①の人へ渡します。



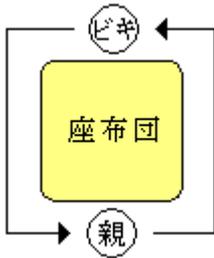
- ・①の人は、追い賃をもらって下りてもよいですし、下りないならば2倍の追い賃を②の人へ回します。
- ・②の人は、追い賃をもらって下りてもよいですし、下りないならば3倍の追い賃を③の人へ回します。
- ・③の人は、追い賃をもらって下りてもよいですし、下りないならば4倍の追い賃を、もとの人へ返します。
(2倍・3倍・4倍ではなく、2倍・4倍・8倍という説もあります。)

なお、「追い場」といって、追い賃が1個出るごとに点数計算を2倍・3倍・4倍にしてゆくというルールもあったようです。(2倍・4倍・8倍という説もあります。)しかし、あまりにも点数が高くなるので、採用しないほうが無難です。

第三章 さし花

<二人競技での配り方>

花札の二人競技を「さし花」と言います。親とビキの2人だけで行われます。



札の配り方は、おもに以下の3通りがあります。

●手七・場六に配る方法。

競技終了時に使われない札がたくさん残るので、出来役がとてもできづらくなります。ただし、手札が7枚なので、三人競技と同じ手役を採用できるというメリットはあります。(なお、手札が終わったら、めくり札だけめくって勝負を続ける、という地方もあるようですが、それでは単なる偶然だけの勝負になってしまうでしょう。)

●手八・場八に配る方法。

競技終了時に使われない札が少し残ります。出来役はほどほどにできるので、とてもバランスがよく、多くの二人競技で採用されています。(三人競技では、最後に札をさらい取ることができるビキが有利でしたが、手八・場八の二人競技では、札が残るためビキの優位性はなくなります。むしろ、先手である親のほうが少し有利と言えます。)

●手十・場八に配る方法。

俗に十っ八(とっぱ)と呼ばれます。札をすべて使い切ることができますが、出来役がたくさん出来すぎてしまう傾向があります。出来役ができたならプレイを打ち切るような遊び方には向いていると言えるでしょう。ただし、手札を10枚広げて持つのは、手の小さい人には少し大変かも知れません。

<七短>

さし花には個性的で面白い競技がたくさんあるのですが、まずは、最もやさしい「七短」を紹介しましょう。出来役は七短ただひとつだけです。



(雨の短冊を含んでよい。)

(1)手七・場六(または手八・場八)に配り、親から交互にプレイします。

(2)七短ができたなら、そこでプレイを打ち切って勝ちになります。

七短ができなかったときは、手札が終わったところで終了となり、取り札の点数を数えます。(場札や山札が少し使われずに残りますが、それでかまいません。)

七短ができたとき。	相手から碁石 3 個をもらいます。
七短ができず、取り札の点数で勝ったとき。(目勝ち)	相手から碁石 2 個をもらいます。

(人によっては、七短が 5 個、目勝ちが 3 個でおこなっているようです。)

(3)勝った人が親になり、(1)から繰り返します。

七短にあと一枚足りないことを「六短貧乏」と言ったようです。実際にやってみますと、七短は難易度が高くて、なかなかできません。そこで次のようなルールもあります。

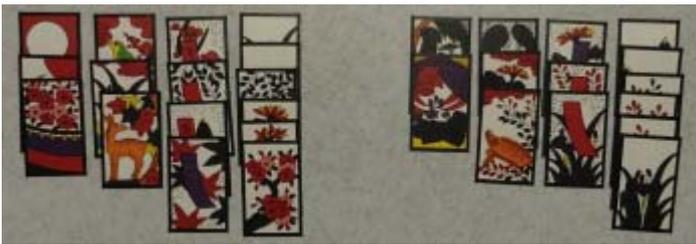
- ・雨札は、すべて短冊札と見なしてよいとするルール。
- ・六短でもよいとするルール。

<百落ち>

2人競技で碁石を使ってプレイした場合、取ったり取られたり、なかなか決着がつかないことも多いと思います。そこで、取ったり取られたりではなく、点数を累積してゆき、「先に 100 点取ったほうが勝ち」という遊び方が生まれたのではないかと思います。

(1)手七・場六（または手八・場八）に配り、親から交互にプレイします。手札がなくなったところでプレイ終了です。(場札や山札が少し余ります。)

(2) 2人の点差を計算します。たとえばA氏とB氏の取り札が、次のようだったとします。



互いの取り札の中から、同じ点数の札を相殺（そうさい）してゆけば、点差だけが残ります。この例では、A氏が 25 点の勝ちです。



(3) 2人の点差を、勝者の得点として記録します。(敗者にマイナス点は付けません。)

A氏	B氏
+25	

(4)勝者が次回の親になり、(1)から繰り返します。得点を累計し、先に 100 点に達したほうが優勝です。この例では、A氏が先に 100 点を越えたので優勝です。

A氏	B氏
+25	
+30 (55)	
	+5
+10 (65)	
	+30 (35)
	+55 (90)
+45 (110)	

(カッコの中に累計点を書いてゆく。)

<むし>

大阪地方のさし花で、6月札・7月札を除いた 40 枚を使います。かつては、専用の 40 枚セットが販売されていたほど人気があったようで、たいへん戦略性に富んだ面白い競技です。

(1)手八・場八に配り、親からプレイします。

【鬼札】

雨 (11 月) のカスを「鬼札」とし、使い方が細かく決められています。



- 鬼が手札にあるならば、好きな札と合わせることができます。ただし雨と合わせてはいけません。
- 鬼が場札にあるならば、めくり札と合わせて直ちに取らなければなりません。もしめくり札が雨の場合には、鬼をそのままにし、次の人の番に移ります。
- 鬼がめくり札として出てきた場合は、場のどれかと合わせて直ちに取らなければなりません。もし場札がないときや、雨しかないときには、鬼をそのままにし、次の人の番に移ります。
- 鬼が最後のめくり札として出てきた場合は、めくった人が取ります。

【流れ込み】

- プレイ終了時、雨は半端として場に 1 枚残ります。これは雨を取った人のものになります。
- 鬼と合わせた札も、半端として場に 1 枚残ります。これは鬼を取った人のものになります。



どの札が半端になったのか、よく注意をはらってプレイしましょう。半端な札をいつまで持っていては仕方ありませんから、優先的に捨ててゆくのです。また、雨は 1 つ合わせれば全部自分のところへ流れ込んできますので、優先的に取るのがよいでしょう。なお、雨は事実上 3 枚しかないのです。札を配るとき、場札に雨が 3 枚出たら「場四」として扱います。

【出来役】

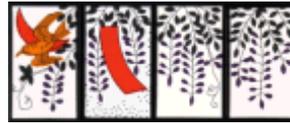
五光 30点



三光(表菅原) 25点



藤シマ 10点



桐シマ 10点



(五光を採用しない人もいます。藤シマを20点、桐シマを20点とする人もいます。)

(2)手札・山札が終わったところでプレイ終了です。得点を計算します。

- ・まず、出来役があったときは点数分の札を相手からもらいます。
- ・次に、取り札の点数を数えます。カス札は1点とし、基準点は115点です。勝者の取り札から115点分を取り除き、残った札が勝者の得点になります。

(3)勝った人が次回の親になり、(1)から繰り返します。得点は、碁石をやりとりしても良いですし、紙に記録して累計で優勝者を決めてもよいでしょう。百落ちのように「100点先取したほうが優勝」というルールで行う人もいたようです。

※鬼札で一引きをしてはならない、と書かれている文献もあります。どうしてなのか理由は分かりません。べつに問題はないような気がします。

※鬼札が最後のめくり札として出てきた場合は、場に残った雨札と合わせ取る、としている文献もあります。しかしそれでは、「場に残った雨札は雨を取った人のものになる」というルールと矛盾してしまいます。

<こいこい>

会津地方が発祥のさし花です。プレイを打ち切るか、続行するか、微妙なかけ引きがあるため、とてもスリルがあります。近年ではコンピューター・プログラムとして、大変人気があるようです。

(1)手八・場八に配り、親からプレイします。取った札は、整理して手元に並べて置きますが、この競技では札の点数は数えません。出来役を「文(もん)」という単位で数えるのです。

●カス役 1文 (カス札どれでも10枚。1枚追加につき1文増し。)



●タン役 1文 (五点札どれでも5枚。1枚追加につき1文増し。)



●タネ役 1文 (十点札どれでも5枚。1枚追加につき1文増し。)



●五光 15文

●四光 10文

●三光 5文

●赤短 5文

●青短 5文

●猪鹿蝶 5文



(四光は、雨を含まない二十点札4枚。三光は、雨を含まない二十点札3枚。ただし、雨を含む四光を「雨

四光」と呼び、採用している地方もあります。)

(2)プレイ中に出来役ができたなら、「あがり」と宣言して打ち切るか、「こいこい」と宣言して続行します。

- ・「あがり」を宣言したならば、一回戦終了です。
- ・「こいこい」を宣言したあと、追加点があったならば、また「あがり」か「こいこい」を宣言できます。
- ・「こいこい」を宣言したあと、相手に先にあがられてしまったときは、自分の出来役は無効になります。
- ・「こいこい」を宣言したあと、どちらもあがらないままプレイが終わったときは、「こい流れ」といって引き分けにするルールと、「こい得」といってこいこいを宣言したほうの勝ちとするルールがあります。どちらにするか、競技前に必ず相談しましょう。
- ・どちらも出来役ができずに終わったときは、引き分けとします。(札の点数は数えません。)

(3)勝った人が次回の親になり、(1)から繰り返します。得点は、碁石をやりとりしても良いですし、紙に記録して累計で優勝者を決めてもよいでしょう。

地方ルールやオプションルールが山ほどありますので、その一部を紹介します。

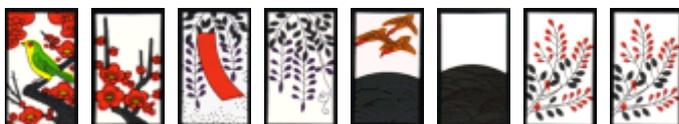
- ・どんな役を採用するのか、何文とするのか、地方によってずいぶん違います。いま、筆者の手元にある文献を片っ端から調べて、表にまとめてみます。

五光	5	7	8	10	10	10	15	15	15	17	20	100
四光	4	5	6	6	8	8	10	10	10	16	15	80
雨四光	4	4				7		8	8	16		60
三光		3				5	6	6	6			50
雨三光		2										
赤短	5	5(3)	6	4	6	5	6	6	6	5	5	50
青短	5	5(3)	6	4	6	5	6	6	6	5	5	50
猪鹿蝶				2	5	5	5	5	5		5	
松桐坊主				2								
月見					5	5			5		5	
花見					5	5			5		5	
赤短青短の複合						10				15	15	
カス役	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
タン役	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
タネ役	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

- ・雨を含まない四光を「本四光」と呼ぶ地方もあります。本四光と雨四光を区別しない地方もあります。
- ・赤短、青短ができたあと、短冊札1枚追加につき1文増し、とする地方もあります。
- ・9月札の「菊に盃」は、タネ札・カス札の両方に見なすことができるという地方もあります。
- ・引き分けのときは「親権 (おやけん)」といって、親に得点 (5~6文) を与える地方もあります。
- ・次のような手役を採用する地方もあります。このときはプレイをせず、得点をもらって次回へ進みます。



手四 (5~6文。同じ月の札が4枚。)



くつつき (5~6文。同じ月の札が2枚ずつ。)

- ・こいこいを宣言したあと、相手に役ができれば、相手もこいこいし返すことができるルールもあります。
- ・こいこいを宣言したあと、相手にあがられると、相手の得点を2倍とするルールもあります。
- ・「こい倍」といって、こいこいを宣言するたびに得点を2倍・4倍・8倍・・・とするルールもあります。
- ・出来役が7文以上になったら、2倍とするルールもあります。
- ・出下りを行うこともあります。「出る」と宣言した人が2人に達したら、以降の人には1文ずつ与えて強制的に下りてもらいます。このとき、「1人下ろしたら得点2倍、2人下ろしたら得点4倍、3人下ろしたら得点8倍」とするルールもあったようです。

コンピューターではなく、実際に人間と人間がやる場合、こいこいはオプションが多いため、ルールでトラブルになる可能性があります。とりあえず、シンプルなルールで遊んでみて、慣れてきたところで出来役を増やしたり、オプションを加えたりするのが良いでしょう。

<六百間>

九州から満州にかけて盛んに行われた、さし花の一種です。ルールがやや変則的なので、慣れるまで大変かもしれませんが、実際にやってみますと、かなりゲームバランスのよい競技であることが分かります。地方によってルールが多少違いますので、競技前によく相談しましょう。

- (1)手八・場八に配り、親からプレイします。(3人で手七・場六に配る地方や、2人で手十・場八に配る地方もあるようです。)
- (2)途中で出来役ができて打ち切らず、手札がなくなるまでプレイします。(場札や山札が少し余ります。)
- (3)2人の点差を紙に記録してゆきます。
- (4)何回戦かおこなって、累計が先に600点に達したほうが優勝です。

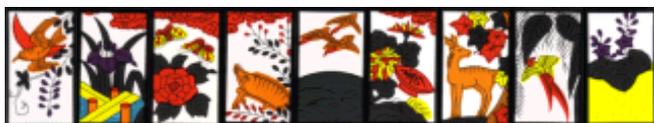
目標点数が600点と高めなので、札の点数も普通より高めになっています。(普通の点数でおこなっている地方もあると聞きます。)

50点



(梅に鶯が50点であることに注意。)

10点



(桐の黄カスが10点であることに注意。)

10点



カス (0点)



出来役も多めになっています。(点数は地方によって違いがあると思われます。)

四光 (直ちに優勝。)

七短 (直ちに優勝。雨の短冊札を含んでよい。)



猪鹿蝶 (300点)

鉄砲 (300点)



雨ぞろ (200点。二ぞろとも呼ばれる。)



小三 (150点)

松桐坊主 (150点)



大三 (100点)

青短 (100点)

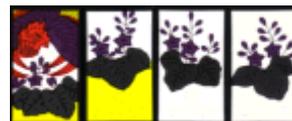
草短 (100点)

月見(100点)

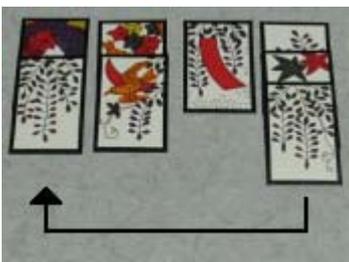
花見(100点)



シマ (50点。1~4月札と、8・10・12月札)



カス札を0点としているため、その代償としてシマをたくさん設けているのだと思われます。シマが出来たときは、カス札を1枚、50点札の列に移して目印とします。これを「シマ上がり」と言います。



藤のシマができたので、50点札の列にカス札を1枚移動。

雨の 50 点札は「ガジ」と呼ばれます。



- ・ガジは、好きな場札と合わせ取ることができるが、カス札と合わせてはいけない。
- ・ガジは、一引きに使ってはならない。(カス札と合わせてはいけないという原則があるから。)
- ・ガジを普通の雨札として使ってもよい。(この場合、カス札と合わせてもよいし、一引きに使ってもよい。)
- ・ガジが場札のときは、普通の雨札として扱うか、山札から出てきた札と合わせることができる。(山札からカス札が出てきた場合は合わせることができない。)

ガジを使った結果、札が半端になってしまいますが、ほうっておいて構いません。(半端な札は、ガジを使った人のものになる、としている文献もあります。おそらくは、3人で手七・場六に配って行う場合や、2人で手十・場八に配って行う場合のことだと思われます。)

「雨流れ」といって、鉄砲・月見・花見は、雨札を1枚でも取ると無効になり、1月札の「松に鶴」を取ると復活する、としている地方があります。

「吹き消し」または「フケ」といって、取り札が30点以下だったら無勝負にできます。このとき、雨と桐は点数に数えません。負けそうだと思ったときは、吹き消しをねらうのがひとつの手です。(なお、四光は吹き消すことができません。)

「化け札」といって、9月札の「菊に盃」をカスと見なすことができる、としている場合があります。しかし、それで何のメリットがあるのか、書かれてない文献があります。おそらく、吹き消しのときにカスと見なすことができる、ということなのでしょう。

「手役」は、基本的にはありませんが、総ガス(七カスのこと)、三本(手札に同じ月の札3枚)、などを採用している地方もあります。



総ガス



三本

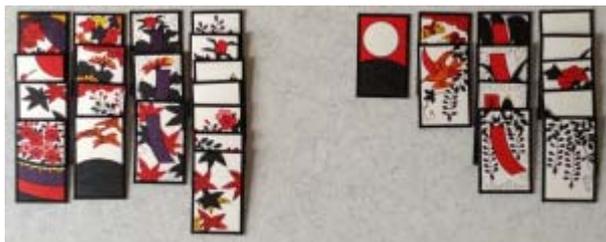
計算は、まず取り札の点数と出来役の点数を合算し、そのあとで2人の点差を出します。しかし計算が面倒なので、実際には次のような便法がおこなわれます。

- ・出来役ができた場合、点数分の取り札を相手に捨てさせます。(もらうのではありません。)
- ・そのあとで、互いの札を相殺(そうさい)すれば、2人の点差が出ます。

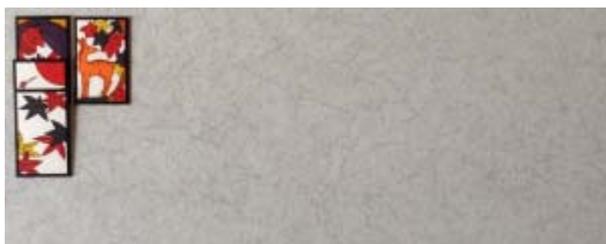
たとえばA氏とB氏の取り札が、次のようだったとします。



A氏には青短の役ができていますので、B氏に100点分の札を捨てさせます。(この例では、50点札を2枚捨てさせています。)



そして、互いの札を相殺してゆけば点差が残ります。(この例では、A氏が160点の勝ちとなります。)



この点差を、勝者の得点として紙に記録します。昔の人は、紙ではなく、そろばんに得点を累計していったようです。なお、四光や七短ができた場合は「イチコロ」といい、点の差し引きはおこなわず、直ちに優勝が決定します。

ちなみに、昭和30年代と思われる文献には、次のような別法が載っていました。ルールの細かい部分がずいぶん違っています。

- ・手八・場八に配って行う。ガジは無し。
- ・点差ではなく、点数をそのまま累計するらしい。一方が600点に達したときの点差が勝ち点となる。
- ・五光(600点)、四光(500点)、三光(雨を除く二十点札3枚。300点)、七短(300点)、雨ぞろ(200点)、しま(=松、梅、桜、藤、坊主、紅葉、桐、のカス札を4枚集めたもの。1枚50点で計200点)、青よろし(150点)、赤よろし(150点)、月見(100点)、花見(100点)、月見と花見が複合すれば200点。
- ・二十点札は50点。十点札と五点札は10点。ただし、出来役になっている札は数えない。バラのものだけ数える。
- ・桐の黄カスは10点。

ところで、第二章では「出来役は減らすべき」と述べましたが、二人競技では、出来役を多めにしたほうが面白いと思います。

- ・手七・場六や、手八・場八に配ると、プレイの最後に使われずに札が残るため、出来役を多めにしても、それほどたくさんできるわけではない。運任せのゲームにはならない。
- ・運任せではないため、どの札がどの出来役になるか、きちんと頭に入っている人が、ほぼ必ず勝てる。つまり、高いスキルは必要になるが、それに見合った結果が出る。
- ・出来役に関係する札が多くても、相手が1人しかいないため、役の完成を互いに阻止しあうことは、それほど難しくない。

このような理由から、「六百間」や「こいこい」では、たくさんのお出来役があるのだと思われます。

<加賀>

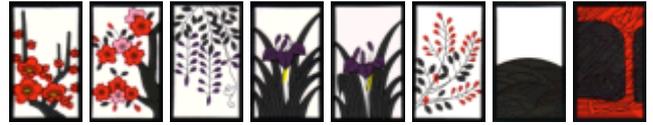
北陸地方で行なわれていた競技だと言われています。もっぱらシマを作ることを目指してプレイします。

(1)手八・場八に配ったら、まず手役がないか調べます。

手四 (100 点)



からず (100 点) 七カスのこと。



(2)親から交互にプレイします。取り札を点数ごとに整理しておく必要はなく、とりあえず2枚一組で並べてゆき、シマができたなら4枚一組にすればよいです。ただし、四光・赤短・青短を見落とさないように注意しましょう。(赤短は「緋」と呼ばれるようです。)

四光 (100 点)



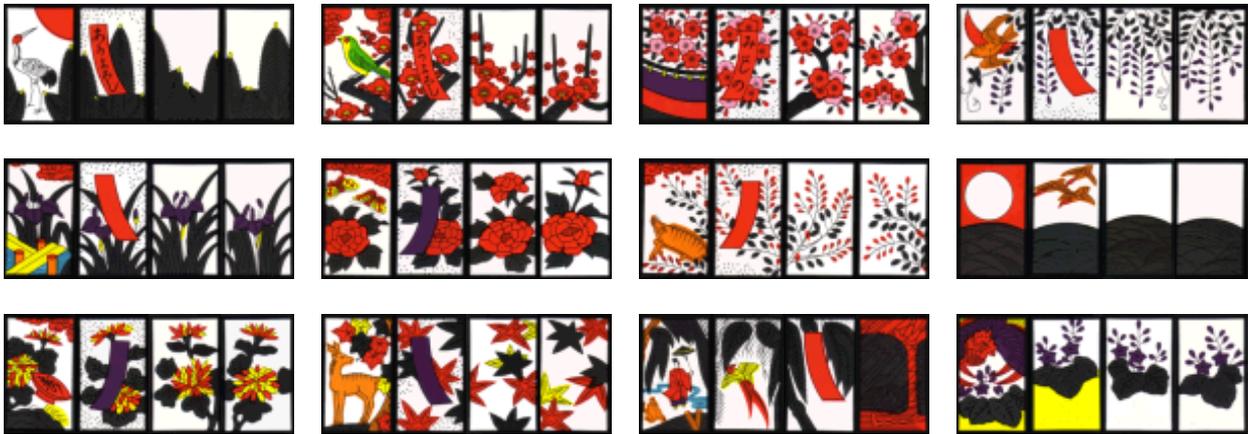
緋 (100 点)



青短 (100 点)



シマ (20 点。すべての札がシマになりうる。)



札に点数があるのは次の7枚だけで、ほかの札はすべて0点です。



20 点

10 点

5 点

20 点

5 点

5 点

5 点

雨シマは、シマの 20 点 + 札の点数 35 点 = 55 点になります。

桐シマは、シマの 20 点 + 札の点数 35 点 = 55 点になります。

雨や桐がシマになったときだけ点数が加算されるのか、それともシマにならなくても点数を数えてよいのか、複数の文献を読みましたがよく分かりません。実際にプレイするなら、どうするか確認合意してからプレイしたほうがよいと思います。

(3)手札が終わったところでプレイ終了です。二人の点差が、勝者の得点になります。たとえばA氏が 40 点 + 青短 100 点で、B氏が 60 点なら、 $140 - 60 = 80$ でA氏の 80 点勝ち、となるわけです。

第四章 八八

<八八はどんな競技か>

市販されている花札本を見ますと、どの本にも「八八は最も面白いゲーム」「花札の代表的な遊び方」だと書いてあります。しかし実際に、八八の競技人口はどのくらいなのでしょう。もはや、一部の愛好家だけが行なう“特殊な遊び”になってしまっているのではないのでしょうか。

○ルールが難しすぎる。

山ほどある手役、複雑な点数計算。これらをおぼえるだけの労力があるならば、もっとほかに楽しいことができそうです。より簡単で効率のよいギャンブルがいくらでもありますし、社交目的なら、今はカラオケでもゴルフでも、やることはいっぱいある時代です。

○道具が手に入りづらい。

八八は点数のやりとりが複雑なため、道具類が必要です。たとえば将棋でも麻雀でもカジノでも、あらゆる勝負事は、素敵な道具類によって心ときめくものとなるはずですが、しかし現在では、八八の道具を見かけることが、ほとんどなくなってしまいました。



戦前の八八セット。小道具類の素敵な雰囲気と心ときめく。和風の箱型のもの(左)と、洋風のボックス型のもの(右)があった。

○人が集まらない。

八八の醍醐味は、出下りのかけひきにあります。ですから5～6人集まらなないと、本当の楽しさが味わえないと思われまます。しかし、個人主義と少子化が進んだ現代では、麻雀の4人を集めるのも一苦勞。ましてや5～6人を集めるのは難しいと言えましよう。

○時間がかかる。

八八は、かつて商売の女性たちが、客を待つあいだの時間つぶしに始めたゲームだという説があります。時間に追われる現代人にしてみれば、あまりにも悠長なゲームと言わざるを得ません。12回戦で1試合と決められているため、1回戦を5～6分としても、1時間以上かかってまいます。

このような状況なので、八八の競技人口は減る一方だと思われまます。八八のコンピューター・プログラムも存在ましますが、出下りのかけひきがないので、いまひとつ面白味が伝わらないと思いまます。すでに、本に載っているだけで実際には行なわれないゲームになっていると言っても、過言ではありません。

しかし明治以来、八八は常に花札競技の模範ルールとして、君臨し続けてきたのも事実です。八八の正式なルールに従わない遊び方は「馬鹿っ花」と呼ばれ、卑下されてきた歴史もあまいます。いったい八八とは何だったのか、知っておくことも決して無意味ではないでしょう。

<基石・貫木・ダルマ>

競技を始める前に、各自の持ち点を配るのですが、多くの花札本には次のように書いてあまいます。

- ・黒石を1点、白石を1貫として使う。
- ・競技開始時に5貫ずつ持つ。

正式には、1貫=12点とし、黒石12個+白石4個で、計5貫ずつ持ちます。
 実際には、1貫=10点とし、黒石10個+白石4個で、計5貫ずつ持ったようです。



「花見かご」と呼ばれる小さなザルに入れて持つ。
 5貫ずつ6人に分配できるように、八八セットには30貫分の基石が入っている。

プレイ中に持ち点が足りなくなった人は、「貫木」という小さな札を借りることになります。



メーカーによって内容は異なる。写真は660貫のセット(左)と450貫のセット(右)。骨製のほか、木製や樹脂製も存在する。

貫木を借りた証しとして、ダルマを持ちます。別名「改貫札(換貫票)」と呼ばれます。



目が飛び出るものや平面のものがあつた。通常、1セットに4~6個くらい入っている。

ダルマ1個=5貫の改貫札とする説、10貫の改貫札とする説、50貫の改貫札とする説、100貫の改貫札とする説など、文献によってさまざまなのですが、なるべくダルマを使わなくても済むように、最初から貫木を分配しておく方法もあつたようです。



基石を5貫分と、貫木を55貫分と、計60貫ずつ。

この配分の方法も、ひとり60貫ずつという説、ひとり65貫という説、ひとり35貫という説、ひとり200点(=20貫)という説など、さまざまです。

◆古いルール

- ・明治の最初期の文献には、「黒石を1貫、白石を1点」としているものがあります。

<大場・絶場>

碁石を配ったら、最初の親を決め、いよいよ第一回戦の開始です。

- ・親は、手七・場六に配る。
親の不正防止のため、作法にしたがって親手をもろうこともできる。
- ・場札に二十点札があるかないかによって、得点倍率が決まる。

現在市販されている花札本では、だいたい次のようになっています。

- ・二十点札がなければ小場。(平場ともいう。)
- ・松、桜、坊主の二十点札があれば、大場とって点数2倍。
- ・雨、桐の二十点札があれば、絶場とって点数4倍。(絶対場ともいう。)

なお、小場は「こば」、大場は「おおば」、絶場は「ぜつば」と読みます。

八八セットには、「絶場」を示すための軍配が入っています。絶場の時はこの軍配を場に置くのです。



絶場を示す軍配。「絶対之章」「雨桐絶体之章」などと書かれている。

次に、二十点札が複数出た場合の処理についてですが、文献によってさまざまです。

- ・「二代しぼり」といって、二十点札が2枚出たら、次回も大場や絶場が続く。
- ・大場と絶場が重なった場合、先に絶場を行い、次回が大場になる、というルールがある。
- ・ただし、「二代しぼり」までしか説明されておらず、二十点札が3枚以上出た場合や、二代しぼりのときにまた二十点札が2枚出た場合、どうしたらよいのか分からない本が多い。

◆古いルール

明治の最初期の文献を見ますと、小場・大場・絶場の区別は“出下り”に関する規定であり、点数計算には関係なかったらしいのです。2倍・4倍になるというルールはどこにも書かれていません。



かつては、5貫の貫木しか入っていないセットもあった。2倍・4倍のルールがなかった時代には、これで足りたらしい。これならダルマも6個くらいで足りる。

大正～戦前の文献を見ますと、絶場と小場だけの本や、大場と小場だけの本、絶場＝大場としている本もあり、大場と絶場が厳密に区別されなくなったのだと思われます。そんな中、「絶場2倍」というルールが流行り始め、やがて「四絶」「八絶」「十絶」など、刺激をもとめてどんどんルールが派手になっていったのだと思われます。たとえば、次のように書かれている文献もあります。

- ・坊主の二十点札のときは2倍、松・桜の二十点札のときは4倍、雨・桐の二十点札のときは10倍。

ひとつの仮説を立ててみます。

- ・明治の最初期には、点数計算が2倍・4倍になる、というルールはなかった。したがって、開始時に5貫ずつ配り、足りなくなったら10貫を借用するという方法で充分だった。
- ・その後、大場・絶場では点数計算が2倍になる、というルールが流行り、さらには「四絶」「八絶」「十絶」といったインフレルールに発展していった。
- ・インフレルールに対応できるよう、開始時に60貫ずつ配る方法や、65貫ずつ配る方法、35貫ずつ配る方法などが行われるようになった。
- ・戦後の花札本は、どれも「大場2倍、絶場4倍」というインフレルールになっているが、一方で、「開始時に5貫ずつ配り、足りなくなったら5貫を借用する」という、現実的ではない方法が書かれている。すでに八八は衰退期に入っているため、ゲームバランスが検証されることもないまま、やがて八八セットも製造されなくなり、現在に至っているのだろう。

二代しぼりについては、古い文献では次のようになっています。

- ・「跡絶(あとぜつ)」または「後絶(こうぜつ)」とあって、雨・桐の二十点札が同時に出たら次回も絶場になる。(おそらくこれが本来のルールで、大場については特に規定がなかったのだろう。)



裏に「跡絶 (あとぜつ)」と書かれた軍配。

こんなルールもあったようです。

- ・はじめの場札が、すべてカス札だった場合、「場空素 (ばがらす)」または「素絶 (すぜつ)」とあって、2倍になる。このとき、雨札はカスと見なすことができる。
- ・二十点札が出たぶんだけ、「絶対票」というマークを積み重ねておき、そのマークがなくなるまで大場(絶場)を続ける。(ただし、そのようなマークが入っている八八セットは少ない。)

<八八の手役>

八八のもっとも難解なところですが、嫌にならずに最後まで読んでいただけたらと思います。文献よって、点数はまちまちですので、「2～3貫」「4～5貫」というように曖昧な書き方にしています。(小場のときの点数です。大場なら2倍、絶場なら4倍になります。)

●カス系の手役 (5種)

雨札をすべてカスと見なします。これにより、手役が出現する確率が高くなり、また手役の複合が起こりやすくなります。

赤[あか] 短冊札2枚以上+カス。(2〜3貫くらい。)カスをさらす。



短一[たんいち] 短冊札1枚+カス。(3貫くらい。)カス6枚をさらす。



十一[といち] 十点札1枚+カス。(3貫くらい。)カス6枚をさらす。



光一[ひかいち] 二十点札1枚+カス。(4貫くらい。)カス6枚をさらす。



空素[からす] すべてカス。(4〜5貫くらい。)全部をさらす。



「赤」という名称は分かりづらく、赤い短冊でも青い短冊でも構わないのですが、後述する“天正系カルタ”の古い呼び名が、そのまま残っているのだと思われます。(赤という呼び名をやめて“短カス”とでも呼んだほうが、分かりやすいのではないのでしょうか。)

なお、「空素」は「空巢」と書かれることもあります。「空素」は馬鹿っ花の七カスのこと、「短一」「十一」「光一」は、馬鹿っ花の六カスのことですが、馬鹿っ花と違い、「さらしたカス札を他の人が合わせ取ってよい」というルールはありません。

●組み合わせ系の手役 (8種、または9種)

三本[さんぼん] 同じ月の札3枚。(2貫くらい。)3枚をさらす。



立三本[たてさんぼん] 「藤」「菖蒲」「萩」「桐のカス」による三本。(3貫くらい。)3枚をさらす。



喰付[くつつき] 同じ月の札2枚+2枚+2枚。(4〜5貫くらい。)6枚をさらす。



二三本[ふたさんぼん] 同じ月の札3枚+3枚。(6~7貫くらい。)6枚をさらす。



手四[てし] 同じ月の札4枚。(6~7貫くらい。)4枚をさらす。



はねけん[はねけん] 同じ月の札3枚+2枚+2枚。(7~8貫くらい。)全部をさらす。



一二四[いちにし] 同じ月の札1枚+2枚+4枚。(8~9貫くらい。)全部をさらす。



四三[しそう] 同じ月の札4枚+3枚。(20~30貫くらい。)全部をさらす。



藤、菖蒲、萩は「五光・四光・赤短・青短」に関係しない“残念な札”であり、また桐のカスは、3枚あっても3点にしかならない“残念な札”である、という考えから、救済措置として立三本という役を設けたのだと思われます。

なお、三本でも立三本でも、2つあれば「二三本」とするのが昔からのルールですが、戦後の花札本には「二立三本(ふたたてさんぼん)」という役が載っています。

二立三本[ふたたてさんぼん] 立三本+立三本。(8貫くらい。)6枚をさらす。



四三は大変珍しい役で、特別扱いするルールがあります。

- ・四三ができたら、競技すべてを打ち切って清算に入る、というルール。
- ・四三ができたら、下りた人からも10貫ずつ祝儀をもらう、というルール。



古い八八セットの中から、焼かれた札が出てきた。

四三ができたときは、死相(=しそう)に通じるので、札を焼いて厄払いしたという説がある。

◆古いルール

明治の最初期のルールでは、立三本も二立三本もなく、また全体的に点数が低めになっていました。

[カス系]

赤（1貫） 短一（2貫） 十一（2貫） 光一（2貫） 空素（3貫）

[組み合わせ系]

三本（1貫） 喰付（3貫） 二三本（3～5貫） 手四（4～5貫）
はねけん（4～5貫） 一二四（5～7貫） 四三（6～10貫）

戦前の文献では、はねけんを「はねけんざん」「はねけん三」「ケンザン」「羽見ン」「羽根見」「跳剣」「八子ケン」などと表記しているものがあります。語源がよく分かりません。

四三ができたときは、競技すべてを打ち切るのではなく、その回の勝負はせずに次の回へ進む、というルールもあったようです。なお、「しそう」ではなく「しさん」と読む文献もあります。

赤短や青短の出来役が、手札の中にそっくり入っていた場合、「帝国」と呼んで手役とするルールがあったようです。また、カスが一枚もないとき、「素無(すなし)」または「きんきら」と呼んで、手役とするルールもあったようです。

帝国（7貫）



素無（4貫）



帝国（7貫）



<手役の複合>

カス系の手役と、組み合わせ系の手役は、複合することがあります。39～42通りの可能性があり、基本の13～14種類を合わせると、総計52～56種になります。その絶望的な多さに、誰もがたじろぐことでしょう。しかしこれは、どんな可能性があるのか示しているだけです。おぼえる必要はまったくありません。

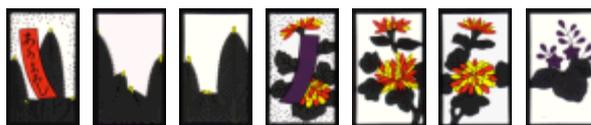
これほどの組み合わせが可能なのは、「雨札をカスと見なす」という独特のルールがあるからであり、もしそれがなければ、八八は「かんたんな子どもの遊び」で終わっていたかも知れません。

<赤との複合>

赤 三本



赤 二三本



赤 立三本



赤 はねけん



赤 喰付



赤 手四 (雨の手四が必須。)



赤 一二四 (雨の手四が必須。)

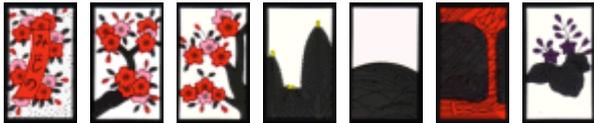


赤 四三 (不可能。)



<短一との複合>

短一 三本



短一 立三本



短一 喰付



短一 手四 (雨の手四が必須。)



短一 二三本



短一 はねけん



短一 一二四 (雨の手四が必須。)



短一 四三 (雨の手四が必須。)



<十一との複合>

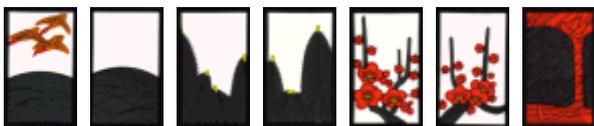
十一 三本



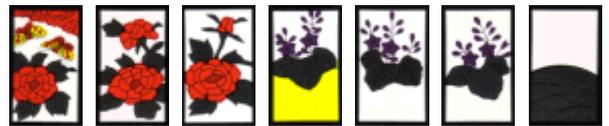
十一 立三本



十一 喰付



十一 二三本



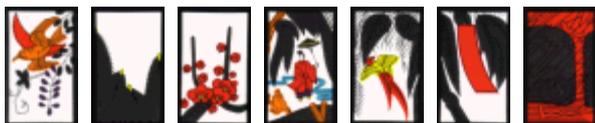
十一 はねけん



十一 一二四 (雨の手四が必須。)



十一 手四（雨の手四が必須。）



十一 四三（雨の手四が必須。）



<光一との複合>

光一 三本



光一 立三本（桐カスの立三本が必須。）



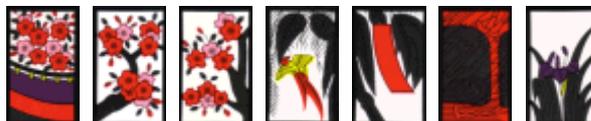
光一 喰付



光一 手四



光一 二三本



光一 はねけん



光一 一二四



光一 四三



<空素との複合>

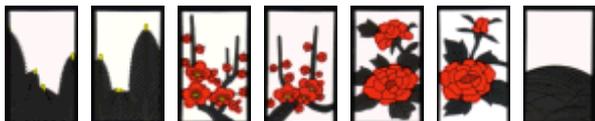
空素 三本（雨の三本が必須。）



空素 立三本（桐カスの立三本が必須。）



空素 喰付



空素 手四（雨の手四が必須。）



空素 二三本（雨の三本と桐カスの三本が必須。）



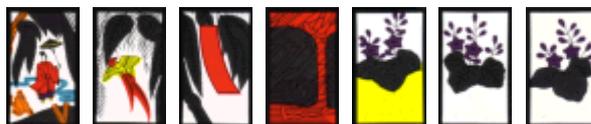
空素 はねけん



空素 一二四（雨の手四が必須。）



空素 四三（雨の手四と桐カスが必須。）



以上のほかに、「二立三本」を採用するならば、次の組み合わせが可能です。

赤 二立三本



短一 二立三本



十一 二立三本



光一 二立三本 (不可能)



空素 二立三本 (不可能)



<下り賃>

小場か大場か絶場かが決まったら、各自、手札を見て「出下り」を行います。このときの下り賃が複雑で、八人が難解とされる原因のひとつになっています。

親から反時計回りに「出る」か「下りる」か宣言してゆくのですが、下りる人は「下り賃」として規定の点数を場に出さなければなりません。場に出された下り賃は、その回の勝者がもらうことになります。

	親席	第二席	第三席	第四席	第五席	第六席
参加者二人のとき	1貫半	2貫				
参加者三人のとき	1貫	1貫半	2貫			
参加者四人のとき	1貫	1貫半	2貫	2貫半		
参加者五人のとき	1貫	1貫半	2貫	2貫半	3貫	
参加者六人のとき	1貫	1貫	1貫半	2貫	2貫半	3貫

(大場のときは2倍、絶場のときは4倍になります。)

たとえ参加者が二人でも、三人でも、出下りを行います。(「三人しばり」となっている本もあります。)

- ・「出る」と宣言した人が2人しかいなかった場合は二人勝負をする。(二人勝負の仕方については、別の項で説明したいと思います。)
- ・「出る」と宣言した人が1人しかいなかった場合は不戦勝で、その人が下り賃を総取りして次の回へ進む。(これを「押し付け」と言います。)

出下りは心理戦です。

- ・もし、手札が良くても、それを顔に出してはいけません。ほかの人がみんな下りてしまったら、せっかく良い手札であっても、収入を得られなくなってしまいます。
- ・もし、手札が悪くても、自信満々な表情をしましょう。ほかの人が勘違いして、下りてくれるかもしれません。上手にだまして、下り賃をもらいましょう。
- ・ほかの人の顔を、よく観察しましょう。にやけていたり、声が上ずっていたりしている人がいたら、良い手札がきていると思って、さっさと下りましょう。

つまり、出下りとは、日本式の「ポーカーゲーム」なのです。そしてこの心理戦こそが、八八の本質であり、最も面白いところだと言われています。

◆古いルール

明治の最初期（大場・絶場で点数計算が2倍・4倍になるというルールがなかった時代）には、次のようになっていました。

- ・小場のときは、末席の下り賃を半貫（6点）とし、席順が早い人ほど1点ずつ低くなる。

【小場】	親席	第二席	第三席	第四席	第五席	第六席
参加者二人のとき	5点	6点				
参加者三人のとき	4点	5点	6点			
参加者四人のとき	3点	4点	5点	6点		
参加者五人のとき	2点	3点	4点	5点	6点	
参加者六人のとき	1点	2点	3点	4点	5点	6点

- ・大場のときは、末席の下り賃を1貫（12点）とし、席順が早い人ほど2点ずつ低くなる。

【大場】	親席	第二席	第三席	第四席	第五席	第六席
参加者二人のとき	10点	12点				
参加者三人のとき	8点	10点	12点			
参加者四人のとき	6点	8点	10点	12点		
参加者五人のとき	4点	6点	8点	10点	12点	
参加者六人のとき	2点	4点	6点	8点	10点	12点

- ・絶場のときは、末席の下り賃を25点とし、席順が早い人ほど5点ずつ低くなる。
六人のとき、末席を25点とすると親席が0点になってしまうので、末席を30点としたようである。
また、「5～6人のときは、絶場を採用しない」というルールもあったらしい。

【絶場】	親席	第二席	第三席	第四席	第五席	第六席
参加者二人のとき	20点	25点				
参加者三人のとき	15点	20点	25点			
参加者四人のとき	10点	15点	20点	25点		
(参加者五人のとき)	5点	10点	15点	20点	25点	
(参加者六人のとき)	5点	10点	15点	20点	25点	30点

※二人のときは「1貫半・2貫」、三人のときは「1貫・1貫半・2貫」とするルールもあった。

大正～戦前のルールでは、大場と絶場が厳密に区別されなくなり、次の表のようなルールに変わりました。小場のときは一律に1貫で、絶場のときは席順による格差をつける、というルールだったようです。

- ・小場のときは、一律に1貫。（一律に1/2貫としている文献もある。）

【小場】	親席	第二席	第三席	第四席	第五席	第六席
参加者二人のとき	1貫	1貫				
参加者三人のとき	1貫	1貫	1貫			
参加者四人のとき	1貫	1貫	1貫	1貫		
参加者五人のとき	1貫	1貫	1貫	1貫	1貫	
参加者六人のとき	1貫	1貫	1貫	1貫	1貫	1貫

・絶場のときは下記のとおり。

【絶場】	親席	第二席	第三席	第四席	第五席	第六席
参加者二人のとき	2貫	3貫				
参加者三人のとき	2貫	3貫	4貫			
参加者四人のとき	2貫	3貫	4貫	5貫		
参加者五人のとき	2貫	3貫	4貫	5貫	6貫	
参加者六人のとき	2貫	2貫	3貫	4貫	5貫	6貫

 <追い込み賃>

「出る」と宣言した人が3人に達したら、以後の席の人は強制的に下ろされます。このときは「下り賃」を支払う必要は無く、反対に「追い込み賃」を、出ると宣言した3人からもらうことができます。

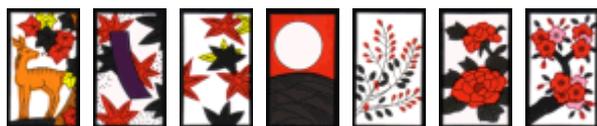
・下ろされる人は、手札を一同に公開し、追い込み賃をもらったあと、手札を山札に戻して競技から抜ける。

下ろされる人に手役があるとき。	手役の点数の半額。
下ろされる人に出来役のつかみがあるとき。	出来役の点数の半額。
下ろされる人に役札があるとき。	役札1枚につき 1/4 貫。

(大場のときは2倍、絶場のときは4倍になります。)

「つかみ」とは、出来役がそっくり手札の中にある状態のことを言います。「役札」とは、五光・四光・赤短・青短に関係した札のことです。

例) 次のような手札のとき。



- ・「三本」は2貫役なので、その半額の1貫。
- ・役札は2枚（青短と坊主）なので、1/4貫×2＝半貫。
- ・計1貫半を、出ると宣言した3人からもらう。(つまり総収入は、1貫半×3人＝4貫半になる。)

「1貫＝12点」のルールでは、1/4貫＝3点で問題ありませんが、「1貫＝10点」のルールでは、1/4貫＝2.5点で、これは半端で困ってしまいます。そういうときは、「役札1枚につき 1/4貫ではなく、3点とする」と決めて行うのも、ひとつの方法でしょう。

「決まり札」といって、取れるのが確実な札も、追い込み賃として加算できるというルールもあります。たとえば同じ月の札が手札に2枚、場札に2枚出ているならば、これは確実に取れるわけですから、決まり札というわけです。

7人いる場合は、次のような方法があります。

- ・白札（予備札）を入れた 49 枚を使います。
- ・手札として、全員に 7 枚ずつ配ります。（場札は残りません。）
- ・各自手札を見て、白札が入っていた人は、無条件で下りることになります。下り賃を支払う必要はありませんし、追い込み賃ももらえません。7 枚の手札のうち、白札を除いた 6 枚を場にさらして、場札とします。
- ・あとは手順どおりに、親から「出る」「下りる」を宣言してゆきます。

◆古いルール

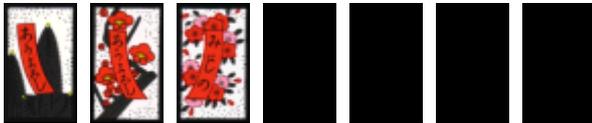
- ・明治の最初期の文献では、1 枚につき 3 点と書かれています。また大正～戦前の文献では、役札 1 枚につき 1/2 貫となっている本が多いです。（1 貫＝12 点のルールなら 6 点、1 貫＝10 点のルールなら 5 点。）
- ・「追い込まれる人は、手札を買ってもらおう」と書かれていることがあります。文字どおり「買い取ってもらおう」という意味ではなく、追い込み賃を支払ってもらおうという意味だったと思われます。
- ・また、「ビキ買い」という方法もあったようです。出ると宣言した人が 2 人に達したら、3 人目（＝ビキ）の人は、出ると宣言する前に、「追い込み賃はいくら？」と、次の席の人に聞くことができたのです。あまり高いようならば、出るのをやめればよいし、「もうちょっと安くしてくれ」と、交渉することもできたらしいのです。（これはビキだけの権利で、親やナカは交渉する権利がありませんでした。）
- ・追い込み賃は、次の場合には重複計算が禁じられていました。

- 光一の二十点札を、役札として重複計算することはできない。



（光一の半額のみ。役札として 1/4 貫は計算しない。）

- 出来役のつかみがあるとき、それを役札として重複計算することはできない。



（赤短役の半額のみ。役札として 1/4 貫×3 は計算しない。）

しかし戦後の文献には、重複計算するように書いてあるものもあり、混乱しています。

- ・7 人いるときは「馬車馬（ばしゃうま）」という方法があったようです。これは 7 人目の人が目隠しをし、すでに下りた人の札の中から 7 枚をもらって手札とする、というルールだったようです。

<みずてん>

親席の人は、札を配る前に「みずてん」（見ず出）と宣言することができる、というルールがあります。みずてんを宣言したら、どんなに手札が悪くても、下りずに戦わなければなりません。



みずてんを宣言した証しとして場に出す「みずてん札」。福助人形の形をしたものもあった。

現在の市販本では、みずてんを宣言することによって、どんな得があるのか書かれていないものが多いです。また、「昔はみずてん料をもらうことができた」と書かれているものや、「今はみずてんのルールを採用しないことが多い」と書かれているものがあります。

◆古いルール

明治の最初期の文献では、次のようになっています。

- ・みずてんを宣言すれば、勝負に出る2人から半貫ずつもらえた。(絶場のときは1貫というルールもあった。)
- ・親席の人がみずてんを宣言しなかったとき、第二席の人がみずてんを宣言できるというルールもあった。これを「次みず」という。
- ・参加者が4人以上いるときに限って、みずてんの宣言が認められていた。参加者が5人以上いるときは、第二席の人に次みずの宣言が認められた。

大正期のルールでは、次のようになっていました。

- ・みずてんを宣言すれば、小場のときは1貫ずつ、絶場のときは3貫ずつ、二十点札が2枚出たときは6貫ずつ、二十点札が3枚以上出たときは8貫ずつ、出る2人からもらうことができるルールだった。
- ・二代しぼりの回には、みずてんを宣言できないというルールがあった。(絶場と分かっているみずてんを宣言するのはずるいので。)
- ・みずてんや次みずを宣言できる回が決まっていた。
 - 参加者が2人のときは、1回戦目と6回戦目以降に宣言できない。
 - 参加者が3人のときは、1回戦目と6回戦目以降に宣言できる。(上記2つの規定が正反対になっている文献が多い。)
 - 参加者が4人のとき、親席の人は1回戦目から宣言できる。第二席の人は6回戦目以降に宣言できる。
 - 参加者が5人のとき、親席・第二席の人は1回戦目から宣言できる。第三席の人は6回戦目以降に宣言できる。
 - 参加者が6人のとき、親席・第二席・第三席の人は1回戦目から宣言できる。第四席の人は6回戦目以降に宣言できる。

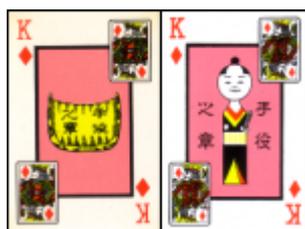
<手役の発表>

出る人が3人に決まったところで、手役がある人はさらして、ほかの2人から点数をもらいます。プレイが始まったあとで手役に気づいても認められません。なお、次のようなルールもあります。

- ・さらしたままプレイする、というルールと、再び手に持ってプレイする、というルールがあるらしい。
- ・三本と立三本はさらしたままプレイし、ほかは再び手に持ってプレイする、というルールもあるらしい。

◆古いルール

現在の花札本では、手役があったらプレイの前に点数をもらうことになっていますが、昔はプレイの後にももらったようです。プレイ中は、手役があったことを忘れないために「手役之章」という目印を置いたらしいのですが、筆者は実物を見たことがありません。



かつての花札トランプのKには、八八道具が描かれていた。その中に「手役之章」があった。

昔は、手役の“さらさない札”をどう置くかで、何の手役か示すこともあったようです。「短冊札はヨコ向き」「十点札はタテ向き」「二十点札は中央」という決まりだったようです。

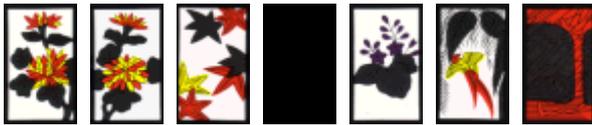
短一



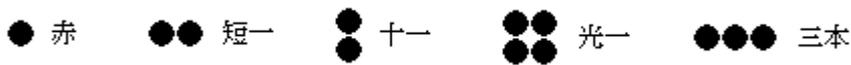
十一



光一



また、碁石を並べて、手役の種類を表すこともあったようです。



<八人の出来役>

ようやくプレイ開始です。親から反時計回りに、普通の花合わせのようにプレイを進めます。途中で出来役ができたなら、そこでプレイを打ち切って、ほかの2人から点数をもらいます。(以下の点数は小場するとき。大場なら2倍、絶場なら4倍になる。)

●五光 (12~14 貫)



●四光 (10~12 貫) 雨を含まない。



●七短 (10~12 貫) 雨を含まない。



●赤短 (7 貫) あかよろし、うらす(裏菅原)とも呼ばれた。



●青短 (7 貫) あおよろしとも呼ばれた。



八八の出来役は少なく、しかも点数が高めに設定されています。そのため、お互いに全力で出来役を阻止しあう、ストイックなゲーム展開になります。

出来役ができたときは、「よろしい」と宣言してプレイを打ち切ります。(ちなみに、松・梅の短冊に「あかよろし」と書かれているのは、集めると「よろしい」になる赤短札だからです。)ただし、出来役ができて打ち切らず、「下げる」と宣言して、プレイを続行することもできます。

- ・下げると宣言して、新たな出来役ができれば、全額もらえる。これを「ぶっこ抜き」という。たとえば赤短を下げて四光ができた場合、赤短の7貫+四光の10貫=17貫。
- ・下げると宣言して、新たな出来役ができなくても、半額はもらえる。これを「半丁下げ」という。たとえば赤短を下げて四光ができなかった場合、赤短の半額である3貫半。
- ・下げは、いつでも取り消すことができる。その場合も、半額はもらえる。
- ・下げると宣言したあと、ほかの人に出来役ができてしまった場合は、半額もらえるという説と、全額もらえない(吹き流れ)という説がある。

また、四光を下げて五光ができたなら、合計の点数がもらえるという説と、五光だけの点数がもらえるという説があるようです。

◆古いルール

明治の最初期のルールは、以下のようになっていました。

赤短(うらす)	4~5貫
青短(むらさき)	4~5貫
七短(しちたん)	6~7貫(採用していない文献のほうが多い。)
四光	6~7貫(8貫とする文献もある。)
五光	10貫(採用しない文献もある。)

- ・下げると半額になるのではなく、1貫安くなります。
- ・下げたあと、新たな出来役ができた場合は「ぶっこぬき」になります。ほかの人に出来役ができてしまった場合は「吹き流れ」になります。
- ・四光を下げて五光をねらうのは禁止とするルールもあったようです。
- ・下げることについて、まったく触れてない文献もあります。おそらく、プレイ続行を一切認めていないのだと思われそうですが、それはそれでシンプルでよいと思います。
- ・「絶場では点数計算が2倍(あるいは4倍)」というルールがまだ無かったので、「絶場のときは出来役は1貫増し」とするやり方もあったようです。
- ・五光のことを「雨入り四光」と呼んでいる文献もあります。また、五光を認めていないルールもあります。歴史的には四光のほうが多く、五光は後から生まれた役ではないかと推測されます。
- ・七短を認めていないルールもあります。

昭和の文献には、次のようなルールもありました。

- ・猪鹿蝶を認めているルールがあります。従来のルールでは、十点札による出来役がひとつもないので、猪鹿蝶を採用するのだと思われがちです。ただし、猪鹿蝶を認めると、7月札を「立三本」とする意味がなくなってしまいます。
- ・猪鹿蝶に限らず、表菅原、松桐坊主、月見、花見、飲み、草短、藤シマ、桐シマ、雨シマなども採用してよい、と書いてある本もあります。しかし、それでは「出来役を阻止しあう」という八八本来の頭脳戦ができなくなってしまいます。
- ・七短にさらに短冊札が加わった「八短」を認めるルールもあったようです。
- ・「七十(ななとお)」といって、十点札を7枚集めると出来役になる、というルールもあったようです。

<八八の特殊役>

出来役ができずにプレイが終わったときは、「特殊役」ができていないか確認します。

○総八[そうはち] (かつては「総一杯」とも呼ばた。)

3人の取り札が、みな88点だった場合、親の10貫役になります。

○二八[ふたはち]

168点を取った場合、つまり基準点を差し引けば+80点を取った場合、10貫役になります。さらに+1点につき1貫増しになります。

○素十六[すじゅろく、すじろく]

カスを16枚取ったとき、12貫役になります。雨札はカスと見なすことができます。

さらにカス1枚につき2貫増しで、「素十七」なら14貫、「素十八」なら16貫・・・となります。

総八、二八、素十六ができたときは、「吹き消し」といって、その回の手役は無かったことにして点数を戻します。(いったんもらったものを戻すのは合理的ではないと思うのですが、昔は、手役の点数をプレイ終了後にやりとりしていたらしいので、その頃のなごりでしょう。)

◆古いルール

- ・二八は、+80点ではなく+88点だった。
- ・素十六は、カス1枚につき2貫増しではなく、1貫増しとするルールもあった。
- ・素十六は、雨の二十点札とカス札のみ、カスと見なすことができる、とするルールもあった。

また、「吹き消し」という用語は、違う意味で使われていたようです。

- ・相手2人に「赤」「短一」「十一」「空素」があって、2人の抜け役(次項参照)を阻止したときに、「吹き消し」と言った。このとき、相手2人の手役は無かったものになる、というルールや、「吹き消し料」として2貫ずつもらえる、というルールだったらしい。

次のような特殊役もあったようです。

素一[すいち]: カスを1枚しか取らなかったとき。10~12貫役。

素無[すなし]: カスを1枚も取らなかったとき。10~12貫役。

ふけ: 取り札の点数が30点以下(あるいは25点以下)のとき。無勝負にすることができます。

<基準点と抜け役・飛び込み>

出来役も特殊役もできずに終わったときは、88点を基準点として、碁石をやりとりします。(大場のときは2倍、絶場のときは4倍の点数をやりとりします。)

なお、「抜け役」と「飛び込み」というものがありますので、忘れずに点数をもらってください。

○抜け役

「赤」「短一」「十一」「空素」をさらしている人が、89点以上取った場合、「抜け役」といって、ほかの2人から1貫ずつもらえる、というルールです。大場なら2貫、絶場なら4貫です。カスばかりの悪い手札から抜ける、という意味なのでしょう。(「光一」には抜け役はありません。)

○飛び込み

「三本」「立三本」をさらしている人が、その3枚とも自分の取り札にした場合、(つまり残りの1枚が飛び込んできて、4枚とも自分の取り札になった場合)、「飛び込み」といって、ほかの2人から1貫ずつもらえる、というルールです。大場なら2貫、絶場なら4貫です。(プレイ後ではなく、プレイ中に飛び込みが完成したらすぐに点数をもらう、という方法もあるようです。)

なお、二三本にも飛び込みを認めるかどうか、議論が分かれるところです。もし認めるとなると、はねけんや四三にも「三本」の部分があるため、飛び込みを認めるかどうかという議論に発展してしまいます。

◆古いルール

- ・明治の最初期には、飛び込みのルールは無かったようです。
- ・抜け役は、89点以上ではなく「88点以上」と書かれているものもあります。

<責任払い>

○「下げ」に関わる責任払い

出来役を「下げ」て、プレイを続行したあと、もしほかの人に役を作られてしまったら、その責任をとって2人分の点数を1人で支払わなければならない、というルールです。

- ・ほかの人に出来役を作られてしまった場合。
- ・ほかの人に三本の飛び込みを作られてしまった場合。

たとえばA氏が「下げ」を宣言し、そのあとB氏が赤短(7貫)を作った場合、本来ならA氏が7貫、C氏が7貫を支払うはずですが、「責任払い」のためA氏が一人で14貫を支払う、ということです。

○「法度札」に関わる責任払い

ほかの誰かに、「五光、四光、赤短、青短、飛び込み」を完成させてしまうような札を捨てることを「法度(はつと)」といって、禁止するルールがあります。

たとえば誰かが、赤短札を2枚取っている状態で、

- ・もう1枚の赤短札を捨てること。
- ・もう1枚の赤短札と合わせることでできる札を捨てること。

また、三本や立三本をさらしている人がいる状態で、

- ・もう1枚の札を捨てること。

このような捨て札によって役を完成させてしまったときに、責任払いになって、2人分の点数を1人で支払います。

法度になる札が、手札の最後の1枚で、ほかに捨てる札がないときは、捨てるでも責任払いにはなりません。なお、法度になる札を2枚持っていて、どちらを捨てるでも責任払いになってしまうときは、役の点数の安いほうから捨てれば、責任払いにならない、というルールもあるようです。

そもそも法度のルールは、2人で組んで不正をするのを防ぐためにあると言われていています。しかし悪意のない初心者のミスにも責任払いを課するのは、酷なような気がします。「法度札を捨てたとき、ほかの人から指摘されたら、捨て直しをしなければならない」という程度の、ゆるい規則で充分なように思います。

<二人勝負>

下りる人が多くて、2人になった場合は、二人勝負になります。

- ・役の点数は、相手1人からしかもらえない。つまり三人勝負に比べると、収入は半分になる。
- ・相手は1人しかいないため、責任払いの罰則は無し。
- ・プレイ終了時、使われない山札が残る。したがって、なかなか出来役はできない。
- ・基準点はなく、2人の点差をやりとりする。

ただし、点差が開きすぎる傾向があるので、「あつかい」という方法をとるルールもあります。

- ・点差 29 点以下は点数どおりをやりとりする。
- ・点差 30 点以上は、3 貫としてあつかう。
- ・点差 40 点以上は、4 貫としてあつかう。
- ・点差 50 点以上は、いくら点差がついても 5 貫としてあつかう。

二人勝負には、互いに出来役を阻止しあうストイックな魅力はありません。どうしても八八本来の面白さは味わえませんが、あらかじめ二人勝負にならないように、「3人しぼり」のルールでおこなうこともあります。

なお「二人八八」といって、最初から2人だけで八八を行うこともあったようです。

- ・普通に手七・場六に配って行う方法。
- ・藤4枚・菖蒲4枚・萩4枚・桐カス2枚を除いた34枚で、手七・場六に配って行う方法。(これは出来役がとても出来やすく、過激な競技になります。)

◆古いルール

あつかいは、昔は次のようにしていたようです。

- ・小場の場合、36点以上は3貫としてあつかう。
- ・大場の場合、48点以上は5貫としてあつかう。

ほかにも、次のようなルールもありました。

- ・点差 31 点以上は 4 貫、点差 41 点以上は 5 貫としてあつかうルール。
- ・手札が終わったら、山札を最後までめくって、132 点を基準点にして碁石をやりとりするルール。

また、役ができて相手1人からしかもらえないので、次のような措置をとるルールもあります。

- ・空素は1貫増し。(絶場のときに1貫増しとする文献もある。)
- ・出来役は、すべて1貫増し。(絶場のときに1貫増しとする文献もある。)

二人になってしまったときは「示談」といって、下り賃を二人で分け合って勝負せずに終わる、という方法もあったようです。ただし、示談が合意に至らなかった場合は、二人勝負で決着をつけたようです。(また、不正な談合を防止するため、「10回戦目以降は示談を禁止」という決まりもあったらしいです。)

<吟味>

こうして全12回戦をおこなって優勝者を決めるのですが、清算は、第6回戦の終了後、第12回戦の終了後の、2回行われたようです。

- ・第6回戦が終わったら「半どん」といって、返せる貫木があればダルマといっしょに返します。
- ・第12回戦が終わったら「どん」または「吟味」といって、返せる貫木があればダルマといっしょに返し、誰が優勝者が調べます。

競技の開始時には5貫ずつ持って始めましたが、吟味ときには10貫ずつ持っていたものとして計算するのです。その差額である「5貫×人数分」を、“トップ賞”として優勝者に加算します。

例) 競技終了時に、次のようになったとします。

A氏 +12貫
 B氏 -6貫
 C氏 -11貫
 D氏 +25貫 (優勝)

ここから10貫を差し引きます。優勝したD氏には、5貫×4人分=20貫が加算されます。

A氏 +2貫
 B氏 -16貫
 C氏 -21貫
 D氏 +15貫+20貫 (トップ賞)

つまり、D氏は15貫しか勝っていないのに、トップ賞が加算されて35貫も勝ったことになるのです。なお、黒石は五捨六入し、貫だけで計算を行います。その結果、1貫くらい誤差が出るがありますが、計算が合わない分はトップ賞で調整するとよいでしょう。

(1貫=12点のルールでは五捨六入でよいと思いますが、1貫=10点のルールでは、四捨五入のほうがよいかも知れません。)

もともとは誰が優勝者か調べることを「吟味」と言ったようですが、優勝することを「吟味を取る」というようになり、さらには優勝者に与えられるトップ賞のことも「吟味 (=銀見)」というようになったようです。八八のことを、別名「吟味花 (ぎんみばな)」と呼ぶ人もいたようで、吟味こそが八八競技の最大の特色と考えられていたのかもしれませんが。1回戦ごとに現金をやりとりする賭博ではなく、12回戦をおこなって優勝を争うという方法は、きわめて競技性が高く、当時としては新しい遊び方だったのでしょう。



優勝者に与えられる「銀見勲章」。5貫×人数分の価値がある。

つまり八八は3人で遊ぶよりも、5~6人で遊んだほうがトップ賞が大きくなって、面白いのである。

なお、市販本を見ますと、半どんのときに「持ち点を10貫にひき上げる」と書かれていることがあります。半どんは、各自どれだけ点数を持っているのか、中間発表をする時間であり、そのときに10貫差し引いた点数を発表しあう、という意味なのでしょう。

また、第11回戦が終わったところで「石洗い」といって、点数を発表しあうことも行われたようです。最終戦に向けて、あと何点でトップ賞が取れるのか、作戦を立てるためでしょう。

さて吟味が終わり、各自の勝ち分・負け分が確定したら、競技終了となるのですが、ここで「1貫を何円」と決めて現金のやりとりをするのは、あきらかに賭博です。そこで「菓子札」と呼ばれるカードを使います。



菓子札。資本札ともいう。ケーキ・果物・酒などが描かれた。一、十、五十、百などの種類がある。

菓子札は、競技前に各人に均等に配っておき、競技後にそれぞれの勝ち分・負け分をやりとりするのに使います。お金を賭けず、お菓子を賭けるのですから、刑法で認められている「一時の娯楽に供する物」の範囲内であり、賭博ではない、というわけです。

◆古いルール

昔の文献を見ますと、吟味の計算にはいろんなやり方があったようです。おおむね、時代が進むほどトップ賞が大きくなっていったようです。

明治期

- ・開始時は6貫ずつ持ち、終了時は8貫で吟味。(トップ賞は2貫×人数分)
- ・開始時は7貫ずつ持ち、終了時は10貫で吟味。(トップ賞は3貫×人数分)

大正期

- ・開始時は6貫ずつ持ち、終了時は10貫で吟味。(トップ賞は4貫×人数分)
- ・開始時は5貫ずつ持ち、終了時は10貫で吟味。(トップ賞は5貫×人数分)

昭和期

- ・開始時は35貫ずつ持ち、終了時は50貫で吟味。(トップ賞は15貫×人数分)
- ・開始時は60貫ずつ持ち、終了時は100貫で吟味。(トップ賞は40貫×人数分)
- ・開始時は250貫ずつ持ち、終了時は300貫で吟味。(トップ賞は50貫×人数分)

現在、多くの市販本に載っている「5貫ずつ持ち、10貫で吟味」という方法は、おそらく大正期のルールを模範としたのでしょう。

< 番個 >

競技中、いま何回戦目か分かるようにするために「月石 (つきいし)」という方法が行われていました。

- ・番個板 (ばんこいた) と呼ばれる板に、その回の勝者が、月石として1点ずつ置いてゆく。



八八セットのふたの裏に穴をあけたものや、厚紙と布で作られたものがあった。

吟味るとき、番個板にたまった月石は、最下位の人に残念賞として与えます。(しかしこの方法は、順位の変動が起きてしまう可能性があり、よい方法とは思えません。)

◆古いルール

月石の置き方には、いろんな方法があったようです。

- ・下り賃の中から1点を番個板に置いてゆく。下り賃がないときは親が1点を置く。または追い込んだ人(=ビキ)が1点を置く。
- ・競技開始時、番個板に12個の黒石をはめておき、1回戦終わるたびに勝者が1点取ってゆく。

番個板にたまった月石をどうするか、いろんな方法があったようです。

- ・優勝者に与える。
- ・残念賞として、最下位の人に与える。
- ・場所代として、家主に与える。
- ・誰のものともせず、傍観者がいればその人に与える。

なお、12回戦ではなく、短縮して行うルールもあったようです。

- ・半どんの6回戦で終わりとするルール。
- ・10回戦で終わりとするルール。(黒石12個=1貫のルールでは12回戦、黒石10個=1貫のルールでは10回戦、という説もある。)
- ・3人なら6回戦、4人なら8回戦、5人なら10回戦、6人なら12回戦、と決めて行うルール。

<競技全体の流れ>

参加人数： 6人まで。(白札があれば7人まで可能。)

- (1) 碁石を配ります。競技中に碁石が足りなくなったら、貫木とダルマを借りることになります。
- (2) はじめの親と席順を決めます。
- (3) 親は、札を配る前に「みずてん」を宣言することができます。
- (4) 親は、手七・場六に配ります。小場・大場・絶場が決まります。
- (5) 親から「出る」「下りる」を宣言します。下り賃・追い込み賃によって、参加者を3人以下にしぼります。
- (6) 出る人が決まったら、手役のある人はさらして点数をもらいます。
- (7) 親から反時計回りにプレイをします。
- (8) プレイ中に出来役ができたなら、「よろしい」と宣言してプレイを打ち切り、点数をもらって(11)へ進みます。「下げる」と宣言してプレイを続行することもできます。
- (9) 出来役ができずに終わったら、特殊役がないか確認します。特殊役ができていたら、点数をもらって(11)へ進みます。
- (10) 出来役も特殊役もなかったら、取り札を基準点計算し、点数をやりとりします。抜け役・飛び込みがあったら、忘れずに点数をもらいます。
- (11) 勝者は月石を置き、下り賃があればもらい、次回の親になります。
- (12) 以上を(3)から繰り返します。第6回戦が終わったところで「半どん」といって、いったん清算します。
- (13) 第12回戦が終わったところで「どん」といって、誰が優勝者か吟味し、トップ賞を与えます。

以上、競技の流れを整理してみても、たいへん複雑なルールであると、あらためて感じます。では、なぜこんなに複雑なルールが必要だったのでしょうか。

ゲームには、(A) 丁半のように賭博性が高いもの、(B) ババぬきのように親睦性が高いもの、(C) 将棋のように競技性が高いもの、があると思います。将棋や囲碁など、「スキル」の求められるゲームは、定石をおぼえたり、実戦を積んだりすることで、自分のスキルが高まってゆくのを実感できます。自分自身を高めること、それ自体に楽しさがあると言ってもよいでしょう。だからお金を賭けなくても、競技として純粋に楽しむこと

ができるわけです。

逆に、スキルを高める余地の少ないゲームは、賭博として行うか、親睦目的で行うか、どちらかしかないと思うのです。たとえば、ババぬきのスキルを高めるために日々努力する人はいないでしょう。丁半に勝とうと努力する人はいるかも知れませんが、それはスキルを高めるためでなく、お金を儲けようと思って努力するのでしょう。

八八は、たくさんの手役をおぼえたり、出る・下りるの損得を判断したり、互いに出来役を阻止しあったり、といったスキルが求められますから、非常に競技性が高いゲームだと言えます。もし、八八がもっと易しいゲームだったら、スキルを高める余地がなく、単なる賭博になっていたかも知れません。

八八のあまりにも複雑なルールは、それまで「賭博」として見られていた花札を「競技」にまで高めるために、どうしても必要なものとして、先人たちが編み出したものだった、と考えてよいのではないのでしょうか。

<八八セットの自作>

八八を実際にやろうと思っても、ともかく道具がなければ始まりませんので、手近にあるものでセットを自作してみたいかでしょう。

● 碁石と入れ物

碁石は、ひとりあたり白4個、黒10~12個が必要です。6人分で白24個、黒60~72個必要です。小型のおわんを入れ物として使ってみました。



● 貫木

五貫札24枚、二十貫札12枚、五十貫札2枚、百貫札2枚の、計660貫が一般的なセットだと思います。ただし実際には、百貫札ではなく、代わりに五十貫札を6枚にしたほうが、使い勝手がよいと思います。



ホームセンターなどに、細長い木材が売られていますので、のこぎりで切って作りましょう。サンドペーパーで四隅をすこし削ってやると、かっこいいです。手書きでもよいですが、「五貫」「二十貫(廿貫)」「五十貫」というゴム印を作って押すと、よりきれいに仕上がります。

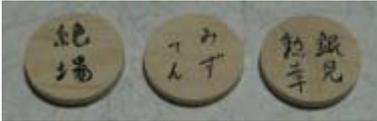
● ダルマ

雑貨や手芸の店を探すと、小さいダルマがあるかもしれません。自作するなら、厚紙にプリンターでダルマの絵を印刷したもので充分でしょう。



●絶場札、みずてん札、銀見勲章

丸い木材をのこぎりで切って、筆ペンで文字を書きました。



●番個板

これが一番苦心しました。彫刻刀で基石の大きさのくぼみを彫って作りました。面倒ならば、ただの小皿に基石を置いてゆくだけでも構いません。



●花札

赤・黒のセットを用意します。



●菓子札

厚紙にプリンターで印刷して作ります。菓子や果物の絵をイラスト集などから探してきて、オリジナルの菓子札を作るのも楽しいと思います。



●仕込み箱

道具類がぴったり収まる箱に入れて完成です。



<菓子札に見る八八>

古い菓子札の裏には、格言のようなものが書かれていることがあります。八八の実際の光景が生き生きと描かれており、当時の様子をうかがい知ることができます。



筆者の手持ちのものを解説してみました。現代仮名づかいに直してあります。大吉とか大凶という言葉が出てくるものが多いので、もしかしたら菓子札をおみくじのように引いて、運勢を占ったのかもしれませんが。

<あ行>

- 相手がからだを正しく直したら必ず手役あり
八八は、相手の顔色や、ちょっとした仕草を見て、出るか下りるか決断する「ポーカー」のような要素があります。相手の様子を観察してごらんください、姿勢を直した人には、きっと手役が出来ているよ、という意味でしょう。
- あきらめて休戦せよ 引くほど大凶なり
引くとは、勝負から身を引くという意味ではなく、「札を引く」、つまり勝負をするという意味です。やればやるほど負けるから、あきらめて休戦しなさいということでしょう。
- あしを出さないようにたのむ
負けてマイナスにならないようにしなさい、という意味でしょう。それとも、花札は座布団の上でやりますので、足を出されると邪魔になる、という意味でしょうか。
- あとの番個にも逃げるべし 防戦せよ (あとの番個には逃げるべし (防戦せよ))
一試合 12 回戦のことを「番個」と言ったようです。「あとの番個」とは、この試合が終わって、次の試合という意味でしょうか。次の試合は慎重に、やたらに勝負に出ず、防戦に徹するようにしなさい、という意味だと思われます。
- 後の番個は戦いを休んで湯に入って来るべし
次の試合は、休んで湯にでも入って来なさい、ということでしょう。あまりにもツイてないから休みなさいという意味でしょうか。それとも、もうじゅうぶん稼いでいるから欲張ってはいけないという意味でしょうか。
- あまり飲ぶと敵にさとられるよ
よい手が来たからといって、顔に出してはいけない、という意味でしょう。よい手だということを知られてしまうと、敵はみんな下りてしまい、せっかくのチャンスが無駄になってしまいます。
- 雨入り四光が今日は出来升[ます]よ 戦うべし
かつては五光のことを「雨入り四光」と呼んだようです。こいこいの「雨四光」のことではありません。
- あやめ萩藤の戦う度[たび]に来るは大凶
あやめ (= 5月札)、萩 (= 7月札)、藤 (= 4月札) は、赤短・青短・四光・五光に関係ないので、クズの札と考えられています。戦うたびに、これらクズばかり来るようでは、大凶と思ったほうがよいという意味でしょう。
- 案外に役が出来るよ
「役が出来るから勝負に出てごらん」という、励ましだと思います。
- 石が高いから出たまえ
石が高いとは、たくさん稼いでいるという意味。たくさん稼いで、あとはずっと下りているのは卑怯だから、勝負に出たまえ、という意味でしょう。
- 石高が出たら大役[おおやく]とおもえ
勝っている人があえて勝負に出るということは、きっと大きい役が出来ているに違いない、という意味でしょう。

- 今一枚たらぬが度胸で引くべし
あと一枚で役ができる惜しい手だが、勇気を出して出なさい、という意味でしょう。
- 今は勝って居るが末は凶なり 慎むべし
八八という競技は、一回に動く点数が大きいので、いくら勝っている人でも、あっという間にマイナスに転落してしまうことが多いのです。勝っているからといって調子にのらず、慎重に勝負しなさい、という意味でしょう。
- 大きな花は今日は引くべからず 凶なり(よ)
大きな花を引く、とは、賭け金の大きな花札勝負をする、という意味でしょうか。今日は凶だから大きな勝負をしてはいけない、すなわち、今日[きょう]と凶[きょう]をかけた駄洒落だと思います。
- おこし当てと越中ふんどしは はずれるもの
ねらった場札に、山札からのめくり札をぶつけて合わせ取ることを、起こし当て(打ち当て)と言います。勘が頼りですから、そんなに当たるものではなく、越中ふんどしのように外れやすいものだという洒落でしょう。
- お宅に御用が出来て居ます 早くお帰り
今日は勝負をやめて早く帰ったほうがいい、というお告げでしょう。
- 落ちるが上策 逃げ位は知れたもの
落ちるとは、勝負を下りること。逃げとは、下りる人が場に支払う「下り賃」のこと。勝負に出て、もし負けたらマイナスが大きい。欲張らずに下りなさい、下り賃を支払っても高が知れている、という意味でしょう。
- 思わく通りに急度[きっと]よろしいが出来る
「よろしい」とは、狭い意味では赤短や青短のこと。広い意味では、出来役ができること。思った通りに出来役ができるというお告げでしょう。
- 親の手とかえてご覧なさい きっと勝てます(親手をかえて見よ きっと運が直る)
親とは、前回勝った人のことですから、親手をもらうことで自分にツキがまわってくる、という縁起かつぎでしょう。

<か行>

- 上方屋の電話番号は銀座の弐九九三です(上方屋の電話番号は京橋の四百九十七番です)
コマーシャルです。上方屋は、明治時代に八八道具の製造販売を始めた、元祖ともいべき店。
- 君のように出過ぎは負けるものだ
勝負というものは、出続けていれば必ず負けるときがあります。やたらに勝負に出過ぎないことが、負けない方法だと言えましょう。
- 休戦中は十分勇気を養うべし
勇気を養うではなく、「英気を養う」の言いまちがいではないかと思えます。休戦中は、トイレに行く、何か食べる、仮眠をとるなどして、次の試合に十分そなえよ、ということでしょう。
- 急には取り戻せぬ 気永くやれば再び戻る
八八は、一回で大きく点数が動くことがあります。ですから一発逆転を狙いたくなる気持ちは分かりますが、しかし負けた分は急には戻らない、気長にやりなさい、という意味でしょう。
- 今日の戦争は大勝利なり
大勝利というお告げですので、すばらしい結果が期待できそうです。
- 今日はさしならかならず勝てる
サシは二人勝負のこと。二人勝負のときは、役が出来づらいので、取り札の点数勝負となることが多いのです。今日は役がなかなか出来ないかもしれないが、サシならば取り札の点数勝負で絶対に勝てる、という意味なのでしょう。
- 今日は何事も成就しがたし 大凶日
何もかも上手くいかないというお告げです。
- 銀座(の)上方屋は十二時過ぎまで起きています 電話(を)かけて下さい (すぐ)お届けいたします
深夜営業をしていたのか、あるいは時間外でもクイック・デリバリーをやりますという意味なのか、いずれにせよ、花札道具の宅配が商売として成立するほど、当時は盛んに遊ばれていたということになります。
- 銀見は取るまでやるべしやるべし(銀見を取るよ やるべしやるべし)
銀見とは優勝のこと。優勝するまでとことんやろう、という意味でしょう。きっと「もう一勝負やろうか?」「やるべし、やるべし」とでも言いながら、徹夜で遊んだのでしょう。

- 殊[こと]によると銀見を流すよ 気を付けたまえ
現在トップの人が、うっかり勝負に出たりすると、負けて優勝を逃すことがあるから、気をつけなさい、という意味でしょう。
- 此の手は見合わせて大吉なり
今回は出るのを見合わせたほうがよい、というお告げでしょう。
- 此の番個二三番引けば屹度[きっと]勝てる（此の番個は二三番引けば急度[きっと]かてる）
この試合は、12回戦のうち2～3回出ればきっと勝てる、というお告げです。
- 此の番個は目的たらず 成るべく落ちるべし
この試合は、勝つことを目的とせず、なるべく勝負を下りて、損害を受けないようにしなさい、という意味だと思います。

<さ行>

- 盛んなる時は悪手でも引くべし 起きるから
山札からのめくり札が、場札と合うことを、昔は「起きる」と言ったようです。調子が良いときは、手札が悪くても勝負に出なさい、山札から良い札が出てくるから、という意味でしょう。
- 酒でも呑んで勢力を増すべし
お酒を飲みながら勝負することもあったのでしょ。
- さしのくつつきは宝のもちぐされ
二人勝負では、山札をすべて使わないため、2枚ずつ持っいても合わせ取ることができないまま終わる可能性があります。それで、宝の持ちぐされということでしょう。
- 思案のつかぬときは銀座上方屋の「花の憲法虎の巻」をお読みなさい
コマーシャルです。花の憲法とは、上方屋が花札道具と一緒に売っていたルールブック。八八競技の流行発展は、このようなルールブックによるところが大きいと思われます。
- 暫[しば]らく休んでまた戦うべし
勝負に出ずに、少し休みなさいというお告げでしょう。
- 小便をこらえて居てはまけるよ
八八は長時間におよぶので、トイレに行きたいのに、いい手札が来て下りられない、ということもあるでしょう。文字どおり、我慢していないでトイレに行ってください、という意味だと思います。
- 知らぬ顔とは成るべく戦わぬがよし
知らない人と戦うと、痛い目にあうという意味でしょう。賭場でおこなわれる即決性の高い賭博とは違い、八八は仲間内で時間をかけて楽しむ競技です。そこに知らない人を交えて戦うのは、あやういと思われていたのでしょうか。
- じれてはいけないよ
イライラしてはいけないよ、という意味でしょう。八八という競技は、負ける時にはほとんど負けます。それでも、イライラしないで逆転のチャンスをうかがい続けることが大事なのでしょう。
- 素人が入ると引きにくし 休むがよし
八八は、互いに出来役を阻止し合うストイックなゲームです。ところが、慣れていない人がいると、わけも分からずにどんな札でも捨ててしまうから、やりづらいという意味でしょう。
- そら 手がついて来ただろう
そろそろ運が向いてきたというお告げでしょう。

<た行>

- 戦えばかならず勝つ 運目が向いて居るよ
必ず勝つから、積極的に出なさい、という意味でしょう。
- 敵には計略がないか能[よ]く勘考[かんこう]すべし
八八は、いい手が入ったような顔をして相手を下ろしたり、逆に、いい手が入っても顔に出さずに相手に勝負させたりなど、ポーカーのような要素があるゲームです。敵の顔色を見て、計略がないかよく考えなさい、という意味でしょう。
- 出来るようで今日はできません
出来役ができるようでできないから、勝負に出るのはやめておきなさい、という意味でしょう。
- 手役のつかぬときは若き美人にのぞますべし
札をカットすることを、のぞむと言います。なかなか手役ができないときには、若い美人にカットしても

らうと、いい手が来るようになる、という縁起かつぎでしょう。

●ドン前だもの 威勢よく戦うべし

最終戦だから積極的に出なさい、という意味でしょう。あるいは、最終戦の前（第11回戦）という意味かもしれません。

<な行>

●何べんもはずれるから休むべし

はずれる、というのは、おそらく起こし当て（打ち当て）がはずれる、という意味でしょう。勘が鈍っているときだから、勝負を下りて休みなさい、ということだと思います。

●逃げを払って落ちるべし 敵に大役あり

敵に大きい役ができてから、下り賃を支払ってでも下りなさい、という意味でしょう。

●眠い目で引けば負けの元 顔を洗っておいで

八八は長時間におよぶため、途中で眠くなる人もいたのでしょう。そんな状態で勝負しても負けるから、顔を洗っておいで、という意味だと思います。

<は行>

●はからず出来る吉事あり 進んで引くべし（はからず出来る姿あり 引きたまえかし）

思いがけず役が出来ることもあるから、進んで勝負に出なさい、という意味でしょう。

●場所をかえるべし 大吉来[きた]る（場所かえるべし 大吉来[きた]る）

八八は、席順によって勝負が左右されますので、負けている人でも席替えをすれば、運が変わって勝てるようになる、という意味でしょう。

●花軍[はないくさ]に出陣するは暫[しばら]く休みたまえ

かつては「花いくさ」という美名があったのでしょうか。

●花運は此の先二三番目から大吉なり（花運は是から二三番から吉なり）

花札の運勢のことを「花運」と呼んだのでしょうか。

●花合戦にのぞんでは前夜の合戦をおもい出すなかれ（花合戦にのぞんでは前夜の合戦を思い出す事なかれ）

「花合戦」もまた美しい呼び名ですが、前夜の合戦とは何のことでしょうか。ともかく、昨夜のことを思い出さずに、今日の勝負に集中しなさい、という意味でしょう。

●花札の高くなつたくらいで 此の遊びが止むものか

花札が値上がりになったくらいで、こんなに面白い遊びをやめられようか、という意味でしょう。かつて「骨牌税」というものが導入されたとき、花札の値段が跳ね上がったと言われています。

●花札は「中 製に限りませぬ どんなのでも もちがよくて 引きやすい事(は) 無類です

「中」は、京都にあった「日本骨牌製造」の商標。上方屋が主にあついていた花札のメーカーだと思われます。花札は消耗品であり、使っているうちに磨り減ったりしますので、長持ちするのが一番、というコマーシャルです。

●腹がへっては軍[いくさ]が出来ぬ 鰻[うなぎ]の井でも食べよ

八八は長時間に及ぶので、夜食をとりながら戦おう、という意味でしょう。きっと、みんなで井を注文することもあったのでしょうか。

●ビキが出過ぎるから こまるよ（ビキが出過ぎだから こまるよ）

ビキとは、順番が最後の人。親から順に「出る」か「下りる」か宣言してゆくのですが、ビキが出過ぎるとなぜ困るのか、解釈が難しいです。おそらく、追い込み賃の交渉が高くついてしまうから困る、ということでしょうか。

●一廻り休んでから引くべし

一廻りとは、1回戦のことでしょうか。それとも、ひと試合12回戦のことでしょうか。

●百本位の負けなら戻せるが二百本では戻りませぬぞ（百本位の負けなら戻せるが二百本ではとても戻りませぬぞ）

百本とは百貫のこと。最高役の「五光」が小場で12貫、大場で24貫、絶場で48貫。三人勝負なら、48貫ずつ2人から獲得できるので96貫。百貫の負けなら何とか取り戻せる範囲です。しかし二百貫の負けでは無理、という意味でしょう。

●婦人が片膝立てたら御注意なさい 出来役も流します

当時は和服の女性が多かったでしょうから、片膝を立てたら中が見えそうになります。そこに気をとられて、うっかり出来役を流してしまわないように、ご注意くださいという意味でしょう。

●婦人に色目をつかわれたら一回の銀見を流すと思ふべし

女の人には気を付けなさい、優勝をのがすよ、という意味でしょう。優勝を阻止するため、女の人が色目を使うこともあったのかも知れません。

●婦人の交じって居る花軍[はないくさ]は休戦すべし

これも、女の人には気をつけなさい、という意味でしょう。今も昔も、男は女に弱いものです。

●札が悪い 銀座の上方屋へ買いにやるべし

勝てないのは札が悪いせいです、上方屋で新しい札を買いなさい、というコマーシャルです。

<ま行>

●前丈[まえだけ]で済ますが上分別なり

前半だけ、つまり六回戦までに勝負を済ませるのが、分別ある人のすることだ、という意味でしょうか。前半でしっかり稼いだら、後半はそれを失わないように下りるのがよい、ということだと思われま

●見込み通りの役が出来ます 戦いたまえ

思ったとおりの出来役ができるというお告げでしょう。

●見ず点でやるべし 勝利あり

「みずてん」は、勝てるかどうか分からないのに「出る」と宣言することですから、一種の冒険だと言えます。今回はきっと勝てるから、みずてんを宣言してみなさい、ということでしょう。

●向こうが玄人だから気を付けて引けよ（向こうが玄人だから気を付けて引くよ）

玄人、すなわち「そのスジの人」だから気をつけなさい、という意味でしょうか。しかし玄人ならば、株札やサイコロを使った即決性の高い博打のほうを好むはずですので、八八に玄人が加わることは考えにくいです。ここでは、八八競技に慣れている人、という意味でしょう。

●目あての札はビキにあり 休むべし

ビキが欲しい札を捨てずに持っていれば、必ず最後にビキのものになります。あきらめなさい、ということでしょう。

●もう二三番目から手がつきますよ

あと2～3回すれば、きっと良い手札が来ますよ、という意味だと思います。

<ら行>

●楽な手は今日は来ません 休みたまえ

楽に勝てそうな手札は今日は来ません、という意味でしょう。

●利益はない しかし大事に引けば損なし

今回は勝てないけれど、慎重に戦えば損することはない、という意味でしょう。

●両方の敵に役を喰うから お止[や]めなさい

役を喰うという言い方は分かりづらいですが、勝負に出て、敵の手役にぶち当たることを言っているのでしょう。2人の役にぶち当たったら眼も当てられませんから、今回は勝負に出るのをおやめなさい、という意味です。

●利慾を捨てて敵の役を防戦せよ

八八の出来役は、とても点数が高いため、互いに出来役を阻止しあうストイックなゲーム展開になることが多いのです。自分が欲しい札を捨てても、敵の役を防ぐことのほうが大事だという意味でしょう。



「百」や「五十」の菓子札に印刷されていたイラスト。お座敷で芸者を呼んで楽しむ図と、人力車に乗って洋食を食べに行く図。うす暗い部屋で現金が飛び交う賭博ではなく、「明るく健全で文明開化的なイメージ」が描かれている。

<簡素化の試み>

そもそも、八八の計算は「点と貫」の2系統でおこない、やりとりも「基石と貫木」の2系統でおこないますので、慣れないうちは非常にわずらわしいです。そこで、すでに戦前から、貫を廃止し、「点」だけで計算をしようという試みが行われたようです。一例を示します。

赤 (30点)	三本 (20点)	赤短 (70点)	総八 (120点)
短一 (30点)	立三本 (30点)	青短 (70点)	二八 (120点)
十一 (30点)	くっつき (40点)	七短 (120点)	素十六 (120点)
光一 (30点)	手四 (60点)	四光 (120点)	
空素 (40点)	二三本 (60点)	五光 (120点)	
	はねけん (70点)		
	一二四 (80点)		
	四三 (120点)		

(大正6年の文献による。2貫役を20点、3貫役を30点、というように換算されている。)

ところで、花札を購入すると「88の遊び方」という紙が付いてくることがあるでしょう。



各社の花札についてくるルール書。どのメーカーも、ほとんど同じ内容。

これらは普通、読まれずに捨てられてしまうことが多いと思います。しかしあえて読んでみますと、点数についての記述が、伝統的なルールとは全然違うことに驚かされます。

赤 (15点)	三本 (10点)	赤短 (35点)	総八 (50点)
短一 (20点)	立三本 (15点)	青短 (35点)	二八 (50点)
十一 (20点)	くっつき (20点)	猪鹿蝶 (35点)	素十六 (50点)
光一 (20点)	手四 (30点)	七短 (50点)	素十七 (60点)
からす (25点)	はねけん (30点)	四光 (50点)	素十八 (75点)
	一二四 (35点)	五光 (75点)	素十九 (100点)
	四三 (50点)		

(全体的に点数が低めになっている。「二三本」がないので、三本を2つと見なすのだろうか。)

よく読んでみますと、ほかにも伝統的な八八とは違うところがあって、

- ・みずてんについては書かれていない。
- ・抜け役や飛び込みについては書かれていない。
- ・下り賃は、一律10点としている。これはこれで合理的かもしれない。
- ・追い込み賃については書かれていない。そもそも、どうやって追い込むか説明がない。
- ・特殊役による吹き消しについては、書いてあるものと、書いてないものがある。

- ・出来役 35 点を半丁下げると 17.5 点になってしまうが、この半端をどうしたらよいか書かれていない。

やや不備と思われる点もありますが、「ルールを簡素化しよう」という試みが行われていたことが分かります。実際、この新しいルールに対応した八八セットも売られていたようです。



- ・チップ（100 点・10 点・1 点の三種類。開始時は 350 点ずつ持ち、終了時は 400 点あったものとして清算する。ザルなどの入れ物は無い。）
- ・借用の札（100 点の借用証として使う。5 枚。）
- ・みずてん札（親がみずてんを宣言して勝ったときは、他の 2 人から 10 点ずつもらうことができる。）
- ・軍配（表が大場、裏が絶場。）
- ・碁石（12 枚。点数のやり取りには使わず、月石として使う。番個板は無い。）
- ・サイコロ（2 個。親決めに使う。）
- ・花札（赤・黒の 2 セット。）

点数のやりとりをチップで一本化したため、すっきりしたセット内容になっています。簡素化された新しいルールの普及を目指して、商品開発されたのでしょう。残念ながら、こういったセットはすでに製造販売されていませんが、ルール書だけが、今でも花札の付録として付いてくるのだと思われます。

<八八から派生した競技>

各地には、八八から派生したと思われる競技があります。

●横浜花（神奈川県）

1 円・2 円・4 円という現金をやりとりする賭博であり、2 円・4 円・6 円で行うこともあったようです。

[手役]（プレイ終了後に点数分の札をやりとりします。）

赤（20 点） 短一（20 点） 十一（20 点） 光一（30 点） 空素（40 点）
 三本（20 点） 喰付（40 点） 手四（50 点） はねけん（50 点）

[出来役]

札の点数で勝ったとき。（目勝ち）	1 円ずつもらう。
赤短・青短ができたとき。	2 円ずつもらう。
四光ができたとき。	4 円ずつもらう。

[特殊役]

フケ役（取り札 15 点以下。）	2 円ずつもらう。
素十四（雨札はカスと見なすことができる。）	4 円ずつもらう。

さらに簡略化した競技もあったようです。手役・特殊役はありません。

- ・一二三(いちにさん)・・・これは第一章で扱いました。

札の点数で勝ったとき（1 銭）
赤短・青短（2 銭）
四光（3 銭）

・二四六(にしろく)

88 点以上取ったとき（2 銭）

赤短・青短（2 銭）

四光（4 銭）

出来役ができて打ち切らず、手札が終わるまでプレイします。つまり、四光ができ、なおかつ 88 点以上取った人は、計 6 銭ということになります。

・三六九(さぶろっく)

赤短・青短（3 銭）

七短（6 銭）

四光（9 銭）

出来役ができなかったときは、八八のように基準点計算を行います。

●仙台花（宮城地方）

八八というよりも、こいこいに近い競技です。出来役ができたら「あがり」か「続行」を選択できます。この競技では、出来役が必ずできるため、取り札の点数計算はありません。

[手役]

喰付（150 点） はねけん（150 点） 四三（150 点）

手四（50 点） 4 月札・5 月札・7 月札・8 月札・12 月札に限る。ビキだけの役。

[出来役]

五光（500 点）

四光（300 点）

雨四光（200 点）

赤短・青短（150 点）

五短（100 点）

カス役（10 点） 親は 7 枚、ナカは 8 枚、ビキは 9 枚。1 枚追加につき 10 点増し。

●遠州花（静岡地方）

あらかじめ賭け額を出し合い、勝者が取るという賭博です。「打ち切り」の役ができたときは、そこでプレイを打ち切って、賭け額をやりとりします。そのほかの役ができたときは、打ち切らずに手札が終わるまでプレイし、点数分の取り札をやりとりしたあと、点数計算をします。

[手役]

四三（打ち切り） 賭け額 10 倍。

手四（打ち切り） 賭け額 2 倍。

三本（50 点） 5 月札・9 月札・12 月札に限る。

三本が飛び込んでシマになった場合、50 点増しになる。

[出来役]

四光（打ち切り） 賭け額 3 倍。「天皇」と呼ばれる。

赤短（打ち切り） 賭け額 2 倍。

青短（打ち切り） 賭け額 2 倍。

つきほと（50 点）

ししぼ（50 点）

ししちゅう（50 点）

そくやく（100 点）



シマ (50 点) 5 月札・9 月札・12 月札に限る。



取り札の点数計算は、雨の二十点札を 10 点、カス札を 0 点とします。総計 230 点なので、3 人同点になることはありません。基準点計算は行わず、目勝ちの人が賭け額を獲得します。

● チュンチュン (岡山地方)

出来役ができたところで打ち切るのですが、たった 2 枚の「チュンチュン」という出来役があるため、競技の回転が速くなります。

[手役]

短一 (3 貫) 十一 (3 貫) 光一 (3 貫) 空素 (4 貫) 喰付 (4 貫)

[出来役]

五光 (12 貫)
四光 (10 貫)
七短 (10 貫)
赤短 (7 貫)
青短 (7 貫)
チュンチュン (7 貫)



[特殊役]

総八 (10 貫)
二八 (10 貫)
素十六 (12 貫)

取り札の点数計算が、普通と少し違います。

- ・ 2 月の「梅に鶯」は、二十点札になる。
- ・ 10 月の「紅葉に鹿」は、二十点札になる。(紅葉に鹿ではなく、萩に猪という説もある。)
- ・ 12 月の「桐の黄カス」は、十点札になる。
- ・ カス札は 0 点とする。

総計 270 点で、基準点は 90 点です。(したがって総八や二八は、「総九」や「二九」になるのではないかと、思われます。)

第五章 地方ルールの特異性

<素だおし>

数ある花札競技の中で、特に異彩をはなっているのが「素だおし」「はち」「てんしょ」の3つです。点数が普通の花合わせとは全然違うため、本に載っていても、なかなか実際にやってみようとは思わない競技のベスト3ではないでしょうか。

まず「素だおし」は、近畿地方の古い遊び方らしいのですが、すでに明治の中頃には、あまり遊ばれない競技のひとつになっていたようです。

- ・ 3人競技で、手七・場六に配ってプレイする。
- ・ 札の点数は、普通の花合わせとは異なる。総計は 330 点。

10 点



5 点



1 点

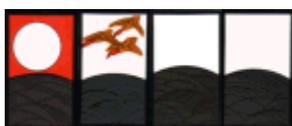


10 点



- ・ 基準点は、親が 100 点、ナカが 110 点、ビキが 120 点。
席順によって基準点が違うので、面倒くさいようですが、実際にやってみますと、ここが「素だおし」の一番面白いところだと思います。たとえば、親が 113 点ならば 13 点の勝ちですが、ビキが同じ 113 点を取っても、7 点の負けになってしまいます。ですから、席順によって「親だから軽く連勝しよう」「ビキだから頑張ろう」といった、目当てをもって勝負することができるわけです。

- ・ 出来役は 4 つ。
○坊主ぞろ(20 点) ○坊主かぶり(10 点) ○雨ぞろ(20 点)ビキのみ。 ○雨かぶり(10 点)ビキのみ。



ビキは基準点が 120 点と高いですから、そのぶん出来役を多くし、バランスをとっているのでしょう。

- ・ 手役は「八八と同じ」としている花札本が多い。

しかし、八八と同じようにやってみますと、ほとんど手役だけで勝負が決まってしまう、バランスの悪い競技になってしまいます。

- 出来役の点数が低めなので、手役で失ったぶんを出来役で取り返すことは不可能。
- 八八の「赤・短一・十一・光一・空素」は、カス札ばかりの「悪手」を救済するための手役なのだが、素だおしではカス札は高得点札なので、悪手救済になっていない。
- 素だおしには大場・絶場がないため、一発逆転に望みをかけることもできない。

・戦前の文献には、「手役は八八と同じ」という記述はない。本によって記述がまちまちだが、

- 手役は「三本」だけという説。
- 「三本」のほかに、「喰付」「手四」を認めるという説。
- 「三本」には飛び込みがあるという説。
- 「なさけ」という役を、ナカだけに認めるという説。「なさけ」にも諸説がある。
 - ・短冊札3枚という説。
 - ・短冊札3枚以上、ほかはカス札、という説。
 - ・雨札を、短冊札と見なすことができるという説。

- ・「大場・絶場」は無い。
- ・「下り賃・追い込み賃」も無い。
- ・「二人勝負」も無い。常に三人しぼり。
- ・「吟味」も無い。

吟味がないということは、八八のように12回戦もやる意味はありませんので、おそらく一回戦ごとに清算していたのではないかと思います。つまり現金の授受をとまなう賭博だったのでしょう。

あくまで推測ですが、素だおしは八八よりも古い時代からあって、その後、八八のほうが普及したため、「手役は八八と同じ」という変な記述が十分に検証されないまま花札本に載っているのではないかと思うのです。

ともあれ、素だおしは、「カス札が高得点」というあべこべのような新鮮さが楽しいゲームですから、とりあえず手役なしで遊んでみてはいかがでしょうか。

<はち>

「はち」は、正月に行う普通の花合わせとは違うので、別名「盆遊び」とか「夏遊び」と呼ばれたようです。遊び方に季節感があるなんて、まさに日本らしい感性と言えましょう。ただし出来役は非常におぼえづらく、なかなか実際にプレイしてみようとは思えない競技になっています。

●はち

- ・2人競技。手七・場六に配ってプレイする。
この競技は出来役が多く、しかも出来役が複合しやすいため、手八・場八だと、出来役ができすぎてしまうのではないかと推測される。
- ・札の合わせ方が通常と違う。
月の合計が「3・8・13・18・23」になるように合わせて取る。たとえば、



1月+2月=「3」



5月+3月=「8」



6月+7月=「13」

- 札の点数は、短冊が1点、ほかはすべて10点。つまり「素だおし」の点数を単純化したものと思われる。ただし、カス札を10点ではなく0点と見なすこともあったらしい。

10点



1点



10点 (または0点)



- 出来役は、「馬=11月」「切=12月」と読み直すと、語呂合わせだと理解できるものが多い。(これは、後述する“天正系カルタ”に由来すると思われる。)

霧島(切四馬)10点



短の霧島 20点



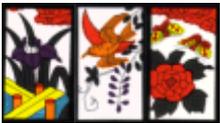
御老中(五六十)10点



短の御老中 20点



五四六(ごしろ)10点



短の五四六 20点



七五三(しちごさん)10点



短の七五三 20点



熊野さん(九馬三)10点



短の熊野さん 20点



八島(八四馬)10点



短の八島 20点



仲蔵(なかぞう)10点



短の仲蔵 20点



十七八(じゅうちはち)20点



一二三(いちにさん)10点



短の一二三 20点



デン 10点



短のデン 20点



三五六(さんごろう)10点



短の三五六 20点



・プレイ終了後、取り札の点数と出来役の点数を合計し、2人の点差を計算する。
 なお、1つの札を、複数の出来役に流用することができる。

・以上のようにプレイを続け、二回連続で20点以上の点差をつけたほうが優勝。

競技として面白いかどうかは別として、札の合わせ方は独特で新鮮ですから、とりあえず以下のようにアレンジしてやってみるのはいかがでしょう。

- ・札の点数は、通常の花合わせのとおりでやってみる。
- ・出来役は採用しない。あるいは通常の花合わせのように、四光・赤短・青短あたりでやってみる。

なお、市販の花札本にはあまり載っていませんが、出来役がよく似た「けころ」という競技があったようですので、ここで紹介します。

●けころ

・2人競技で、手八・場八に配る。札の合わせ方は普通の花合わせと同じ。札の点数は「素だおし」と同じ。何回戦かおこなって、相手よりも90点以上取ったほうが優勝。

・以下は「はち」と同じ役。すべて30点。

御老中 短の御老中 三五六 短の三五六 五四六・短の五四六 七五三 短の七五三 短の熊野さん
 八島 短の八島 仲蔵 短の仲蔵 十七八

・以下は「はち」とは札が違う役。すべて30点。(疑問点もあるが、文献に従った。)

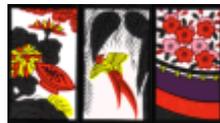
霧島



短の霧島



熊野さん



・以下は「はち」にはない役。すべて30点。(短のぐんだりには疑問があるが、文献に従った。)

ぐんだり



短のぐんだり



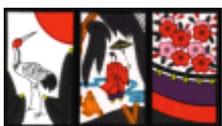
四七八(しんしちはち) 海老



短の海老



下三(しもざん)



短の下三



出雨



短の出雨



<てんしょ>

「てんしょ」を説明する前に、中京地方の花合わせである「本花」を説明したいと思います。

●本花

月の配列が普通とは違い、「松・雨・桜・・・」の順になります。また、桐のカス3枚を除いた45枚で遊ん

だようです。札の点数も違います。

1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
30	10	30	10	20	30	10	30	10	20	10	20
5	5	5	5	5		5	10	5	5	5	5
0	10	0	0	0		0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0

・3人競技。手札6枚ずつ、山札6枚ずつ、場札9枚を配ります。つまり、自分専用の山札を6枚持つのです。



- ・親からプレイを始めます。手札から1枚出し、同時に山札から一枚めくり、場札と合わせて取るのです。
- ・「桐」は、合わせずに直接取り札にすることができます。(場札に「桐」があるときは、取られずに終わるのでしょいか)
- ・プレイが終わったら、取り札の点数を数えます。
- ・取り札の点数が一番多い人の勝ちで、2点を得ます。(勝った人を「親」と呼んだらしいので、次回の親になったのではないかと思います。) さらに、出来役の点数が別にあります。

島 (1点)



吞 (1点)



御老中（3点）



(表)



(裏)

三光（3点）



(表)



(裏)

勅使（5～6点）相手の出来役を消してしまう。



四光（6点）相手の出来役を消してしまう。



「勅使」や「四光」が出来ても、自分の出来役は消えません。また、取り札で勝った人の2点が消えることもありません。なお、「勅使」と「四光」が別々の人に出来たときは、先に出来たほうが相手の出来役を消す、という決まりだったようです。

●てんしょ

「てんしょ」とは「天正」のことで、もともと花札ではなく、後述する“天正系カルタ”で行われたものと推測されます。

- ・2人競技。桐のカス札3枚を除いた45枚を使用します。
- ・手札6枚ずつ、山札9枚ずつ、場札9枚を配ります。



（3枚ずつ配るのが作法だったようです。配り残った6枚は使用しません。）

- ・親からプレイを始めます。手札から一枚出し、あるいは山札から一枚めくり、場札と合わせて取るのです。かなり独特で、「手札から一枚出し、山札から一枚めくる」という、普通の花合わせの手順ではありません。手札から出すか、山札をめくるか、どちらか一つを自由に選べるのだと思われます。
- ・もし最初の場札に同じ月の札が3枚あったときは、そのうち2枚を親の取り札とし、子からプレイします。
- ・「桐」は、合わせずに直接取り札にすることができます。（場札に「桐」があるときは、取られずに終わるのでしょうか。）

・出来役は「七分役」と「半役」の2種類があったようです。

「二=雨」「六=桐」「馬=牡丹」「切=梅」と読み直すと、語呂合わせだと理解できるものが多いです。

「表」と「裏」があり、短冊のほうが表だということに注意。

【七分役】

一二三 表 100点・裏 50点



三四五(さしご) 表 100点・裏 50点



なかぞう 表 100点・裏 50点



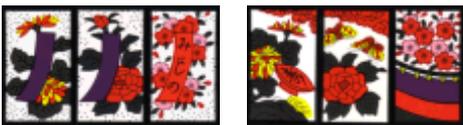
やしま (八四馬) 表 100点・裏 50点



はつしきり (八四切) 表 100点・裏 50点



くまざん (九馬三) 表 100点・裏 50点



一二十 表 100点・裏 50点



七五三 表 100点・裏 50点



十馬きり(じゅうまきり、上ざん) 表 100点・裏 50点



しまきり (四馬切) 表 100点・裏 50点



やしましまきりはつしきり 表 300点・裏 150点



御老中 (五六十) 表 バツタリ・裏 100点



【半役】

一二三 (七分役と同じ。)

一二十 (七分役と同じ。)

三四五 (七分役と同じ。)

なかぞう (七分役と同じ。)

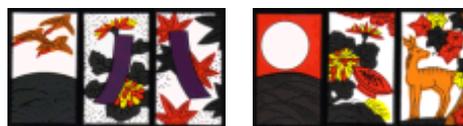
十馬きり (七分役と同じ。)

くまざん (七分役と同じ。)

娘 (十七八) 表 100点・裏 50点



婆さん (八九十) 表 100点・裏 50点



娘婆さん(ねり返し) 表 300 点・裏 150 点

御老中 (五六十) 表 100 点・裏 バツタリ



赤四 バツタリ



(この役には、表・裏がない。)

- ・プレイ中に「バツタリ」ができたときは、そこでプレイを打ち切って、ただちに勝ちが決まります。バツタリができなかったときは、役の点数が多いほうの勝ちになります。役の点数が同じなら、札の“貫数”の多いほうが勝ちになります。札の“貫数”も同じなら、カス札の枚数が多いほうが勝ちになります。(ここで言う“貫数”とは、「本花」のところでも示した“札の点数”のことではないかと思われます。)

- ・どちらも役ができなかったときは、“目数”を数えて、多いほうの勝ちとします。



15 点 10 点 3 点 4 点 5 点 10 点 7 点 8 点 9 点 10 点 11 点 12 点



5 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 10 点 1 点 1 点



1 点 10 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点



1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点 1 点

不備や誤りと思われるルールが流布しているようです。結局のところ、ほとんどプレイされないまま、過去の文献の不正確な写しがおこなわれてきたのでしょう。

<札の点数は地方によって違う>

明治・大正期に、八八のルールブックが世に広まる前までは、各地にいろんなルールがあつて、点数の数え方も一律ではなかったのでしょう。

まずは、前項で紹介した中京地方の点数です。総計 324 点ですが、「本花」ではカス札は数えないので、総計 300 点、基準点は 100 点だったようです。



次は、「前橋花」と呼ばれる競技の点数です。総計 480 点、基準点は親 150 点、ナカ 160 点、ビキ 170 点となります。カス札を 10 点としているところや、親・ナカ・ビキで基準点が違うところなどは「素だおし」の影響とされます。



次は「三十つつぱり」と呼ばれる競技の点数です。総計は 90 点で、基準点は 30 点です。これは「素だおし」のカス札を 0 点としたものと推測されます。





1点



0点

次は「三束つっぱり」と呼ばれる競技の点数です。上記「三十つっぱり」を10倍にしたもので、総計は900点、基準点は300点です。昔は100点のことを「一束(いっそく)」と呼んだらしいのです。



100点



50点



10点



0点

次は「三束五十」という競技の点数です。総計1050点、基準点は350点です。この、350点のことを三束五十(さんぞくごじゅう)と呼んだらしいのです。



100点



50点

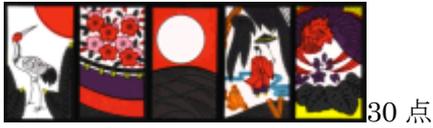


10点



0点

次は「十枚」と呼ばれる競技の点数です。手十・場十に配っておこなう2人競技で、そうすると山札が足りなくなってしまうと思うのですが、どうしたのでしょうか。総計290点で、基準点計算は行わず、相手よりも30点多く取ったほうが勝ち、というルールだったようです。



次は「あやめかつぎ」という静岡地方の点数です。総計 910 点で、何人でおこなう競技なのか、基準点があったのかどうか分かりません。



次は、山陽地方で「九十花」と呼ばれる点数です。総計 270 点で、基準点は 90 点になります。おそらく岡山県地方の「チュンチュン」も、この点数配列で行われたのでしょうか。



次は、ハワイで行われている点数です。日本人によるハワイ移民は、すでに明治元年から行われており、その

ころの地方ルールが、今なおハワイに残っているのだと思われます。総計 240 点で、基準点は 80 点になります。二十点札が 4 枚しかなく、五点札と十点札が入れ替わっているのが特徴的です。



次は「讃岐めぐり」と呼ばれる競技の点数です。手八・場八に配って行う 2 人競技で、総計 82 点、基準点はありません。6 月札～9 月札が特別扱いになっており、これは後述する“天正系カルタ”の影響と思われます。



次は「すべためくり」という中京地方の点数です。手七・場六に配って行う 3 人競技で、総計 330 点、基準点は 110 点。讃岐めぐりと似ています。





10点

次は、明治19年に出版された最初期の花札本に載っている点数です。雨のcasが20点、坊主の雁が1点になっており、総計264点で基準点は88点です。しかし翌年の明治20年には、現在と同じ点数の本を出版し直しており、過渡的な時代だったと思われます。



20点



10点



5点



1点

<さまざまな古役>

かつて文献に載っていたのに、現代の花札本には載っていない役を、「古役(こやく)」と呼びたいと思います。

たとえば明治20年の文献には、「五段目(“仮名手本忠臣蔵”の五段目に猪の場面がある)」「野あらし(田畑を荒らす害獣)」「正月」といった、耳慣れない役が載っています。

【出来役】

四光、松梅桜(=うらす)、青短、三光(=表菅原)、五段目、野あらし、月見、花見、正月。



五段目

野あらし

正月

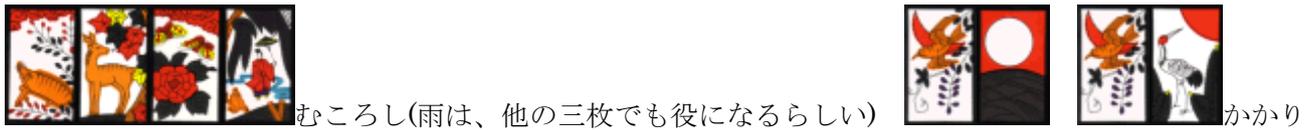
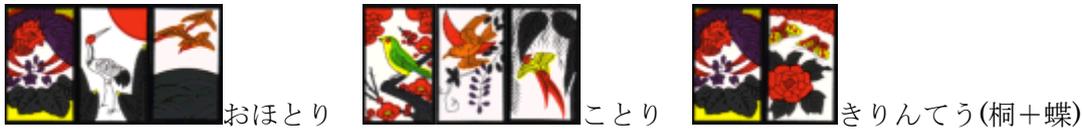
明治21年の文献には、新潟地方のおもしろい役がたくさん載っています。

【以下は「かさらい」といってプレイ打ち切りになる役】

おいらん(=五光)、うらおもて(=表菅原+裏菅原)、あほ(=青短)、六たん(赤い短冊札6枚)、から(cas札15枚。菊の盃をcasと見なすことができる)。

【以下は通常の出来役】

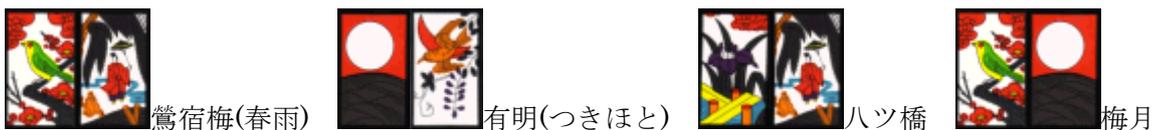
十二よしはら(=四光)、よるひる、よざくら、おほとり、ことり、おもて(=表菅原)、うら(=うらす)、あかたん(赤い短冊札1~5枚)、あほたん(青い短冊札1~2枚)、いぬしかてう(=猪鹿蝶)、きりんてう、むころし、かかり、のみ、ぞろ(シマのこと。松・桜・薄・雨・桐・萩・藤・菖蒲が可能)、から(cas札10枚以上)、こと(ことりのうち2枚)。



明治 26 年の文献では、表菅原と裏菅原が逆になっています。単なる誤りかも知れませんが、かつては短冊のほうに「表」だったのかも知れません。（「てんしょ」の出来役もそうになっています。）

【出来役】

裏菅原、表菅原、青短、三光(=松桐坊主)、四光、五光、五短(赤い短冊札 5 枚)、七短(赤い短冊札 7 枚)、月見、花見、忠臣蔵、正月、大鳥、小鳥、鶯宿梅、有明、八ッ橋、梅月、月役(一回戦目なら松のシマ、二回戦目なら梅のシマ、三回戦目なら桜のシマ、・・・が役になる)、中梅(ナカに限り、梅のシマが役になる)、フケ(取り札が 6 枚以下、点数 16 点以下のとき。相手の役を無効にする。雨の二十点札は無点と見なす)



昭和 3 年の文献にも「五丹 (=五短)」が載っていますが、こちらは赤い短冊札に限らず、青を含んでもよいようです。また、菖蒲のシマのことを「たる」と呼んだようですが、どういう意味なのでしょう。

【出来役】

五丹(短冊札どれでも 5 枚)、表すがわら、猪鹿蝶、桐四、坊四、たる

六丹(短冊札どれでも6枚)、うらす(=赤短)、青丹(=青短)、中らん(=四光)、花魁(=五光)



五丹



六丹



桐四



坊四



たる

昭和50年の文献には、カス札を0点とし、基準点を80点とするルールが「馬鹿っ花」として載っています。「七短」のほかに「七頭」「十二カス」という役が載っており、1枚増えるごとに点数が増えるルールですが、こいこいと違い、出来役ができて打ち切らず最後までプレイするようです。

【出来役】

五光、四光、松桐坊主、赤短、青短、雨ぞろ(雨札は短冊にも使えると書かれているが、詳細不明)

七短(短冊札7枚。さらに1枚増えるごとに点数が増える)

七頭(十点札7枚。さらに1枚増えるごとに点数が増える)

十二カス(カス札12枚。さらに1枚増えるごとに点数が増える)

フケ役(取り札が20点以下のとき。無勝負ではなく役になる)



七頭



十二カス

【手役】

総カス(=七カスのこと)

昭和54年の文献にも、カス札を0点とし、基準点を80点とするルールが「馬鹿っ花」として載っています。カス役は12枚ではなく13枚。出来役ができたなら打ち切るか、「こい」といって続行するか、どちらかを選べるルールとなっており、こいこいに近いゲームだと思われます。

【出来役】

五光、四光(雨四光を認める場合もある)、七短(雨の短冊を含んでよい)、赤短、青短、雨しま

カス役(カス札13枚。さらに1枚増えるごとに役が増える)

フケ役(取り札が15点以下のとき。雨札は全部0点と見なしてよい。無勝負ではなく役になる)



カス役 (13枚以上)

【手役】

手四(こわしとする場合と、役とする場合がある)

<地方ルールの聞き取りをしよう>

ここまで、地方ルールや古役をたくさん見てきましたが、決して文献の中だけのものではなく、現在でも年配の方を中心に、実際に行われているかも知れません。花札が衰退に向かっている今、聞き取り調査をしておくことで、バラエティー豊かな遊び方が、滅びずに後世まで残るかも知れないのです。

筆者の地元でも、ちょっと何人かに聞き取りをただけで、地方ルールがざくざく出てきました。

【筆者が聞き取りをした、長野県地方の一部で行われているルール】

- ・ 3人競技。手七・場六に配る。
出来役ができて打ち切らず、最後までプレイする。
カス札を0点とし、基準点は80点。たとえば95点を取った人は、「80で切って15点」という具合に点数を申告する。
- ・ 最初の親は、札の月が若い人ではなく、札の点数が高い人。
各自、山札を2つに割って見て、札の点数が一番高い人が親になる。もし、一番高い札の人が2人いる場合は、その2人でもう一度やり直す。(この方法は、1月が松、2月が梅、3月が桜・・・という順番が頭に入っていない人でも行うことができるので、便利なのだろう。)
- ・ 手役を採用している人がいる。
おそらく八八の「赤・短一・十一・光一・空素」を簡略化したものであろう。
点数は、プレイ終了後に取り札でやりとりする。

五素（ごす）20点。雨札をカスと見なす。



六素（ろくす）30点。雨札をカスと見なす。



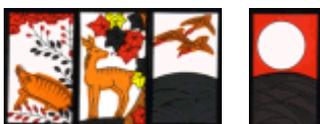
七素（しちす）40点。雨札をカスと見なす。



- ・ ただし、「雨札をカスと見なす」というルールを採用していない人もいた。
- ・ 出来役として「猪鹿雁（いのしかがん）」がある。
かつて猪・鹿・雁は、田畑を荒らす「野荒らし」と呼ばれたことから、「あらし」とも呼ばれた。



- ・ 「あらし」ができると、他の人の出来役をすべて無効にしてしまう。
ただし、薄の二十点札を「てっかり」といい、これを取ってしまうと「あらし」が晴れて無効になる。



- ・ ほかに、赤短・青短・雨役（＝雨シマのこと）などを採用することがあったらしい。



出来役の点数は、忘れてしまって答えられない人が多いが、だいたい 30 点くらいだったらしい。雨役ができると役が流れる、という人もいた。この場合、出来役だけでなく手役も流れるらしい。また、猪鹿雁でも猪鹿蝶でもどちらでもよい、という人もいた。

- ・フケを採用することもあった。何点以下をフケとするかは不明。取り札が 8 枚以下のときにフケになる、という人もいた。
- ・「青二 30」という特殊役を採用している人がいる。プレイ終了時、青短を 2 枚取った人は、青短を取らなかった人から 30 点をもらえる、というルール。つまり、もう 1 枚の青短を持っている人は、点を支払わなくてよいのである。なお、青短が 3 枚そろったときは、35 点ずつ 2 人からもらう。
- ・最初の場札に同じ月の札が 3 枚出たときは、その 3 枚だけ山札に混ぜて配り直す。
- ・手おろしが認められている。手札に同じ月の札が 2 枚あれば、それがたとえ二代札でなくても、手おろしを宣言できるらしい。
- ・プレイの進行方向が分からなくなったときは、右手で盗んだ品を懐に入れる仕草をして、「こっちは泥棒回りだから駄目だ」と言いながら確認する人がいた。

特に「猪鹿雁」について、よその地方の人たちは強い抵抗を感じるようで、「ぜったい猪鹿蝶の間違いだ」と、口々に非難するかも知れません。しかし花札に「正しいルール」などないのです。とくに十点札に関係した出来役は、八八の公式ルールに含まれなかったためか、かなり地方色が濃いものが残っています。

たとえば紀勢地方には、猪鹿蝶の代わりに「菊鹿蝶（きくしかちょう）」という役があると聞きます。ちょうど赤短の上位札が表菅原になるように、青短の上位札が菊鹿蝶になる、というわけです。言われてみれば理にかなっていますが、これも、よその地方の人から「ぜったい猪鹿蝶の間違いだ」と非難されるようです。



読者のみなさんの地方では、どんなルールでおこなっていますか。ぜひ聞き取り調査をしてみてください。

< 鬼札の多様性 >

鬼札にも地方ルールが多いので、面白いものを 2～3 紹介します。

● 鬼こいこい（岐阜地方）

「こいこい」とほとんど同じ競技ですが、桐の二十点札が鬼札になります。



- ・鬼札が手札にあったら、さらし札にする。（さらしてから鬼札として使えるという意味なのか、「てんしょ」の桐のように直ちに取り札にするという意味なのか、詳しいことは分からない。）

- ・場札にあるときや、山札からめくられてきたときは、好きな札と合わせることができる。ただしカスと合わせてはならない。

●猪鹿蝶（北海道地方）

「六百間」とほとんど同じ競技ですが、鬼札が2枚あり、使い方も少し違います。



- ・山札からめくられてきたときだけ、鬼札の機能を果たす。
- ・親に限り、手札から出したときも鬼札の機能を果たす。
- ・場札に雨や菊があるときは、そちらと優先的に合わせなければならない。

鬼札のほかにも、「六百間」と違うところがあります。

- ・四光や七短は採用しない。したがって猪鹿蝶が最高役。
- ・短冊札は10点ではなく5点とする。
- ・菊の十点札をカスと見なすことはしない。
- ・フケ役は60点以下とし、そのかわり雨や桐をカスと見なすことはしない。
- ・フケ役は無勝負となるが、ただし親がフケ役のときは、相手の出来役の点数を獲得できる。

●松桐坊主（地方は不明）

手八・場八に配って行うさし花ですが、鬼札が3枚もあります。



- ・鬼札は好きな札と合わせてよい。手札にあったときは、プレイ前にさらす。
- ・鬼札が場に出ているときも、好きな札と合わせてよい。（めくり札から出たときも、おそらく好きな札と合わせてよいのだと思われる。）
- ・半端になった札は、ほうっておけばよい。

出来役ができたなら、そこでプレイを打ち切ります。

四光（100点）



一二三（50点）



青短（50点）



赤短（40点）



ぼたんきり（30点）



がんぼ（30点）



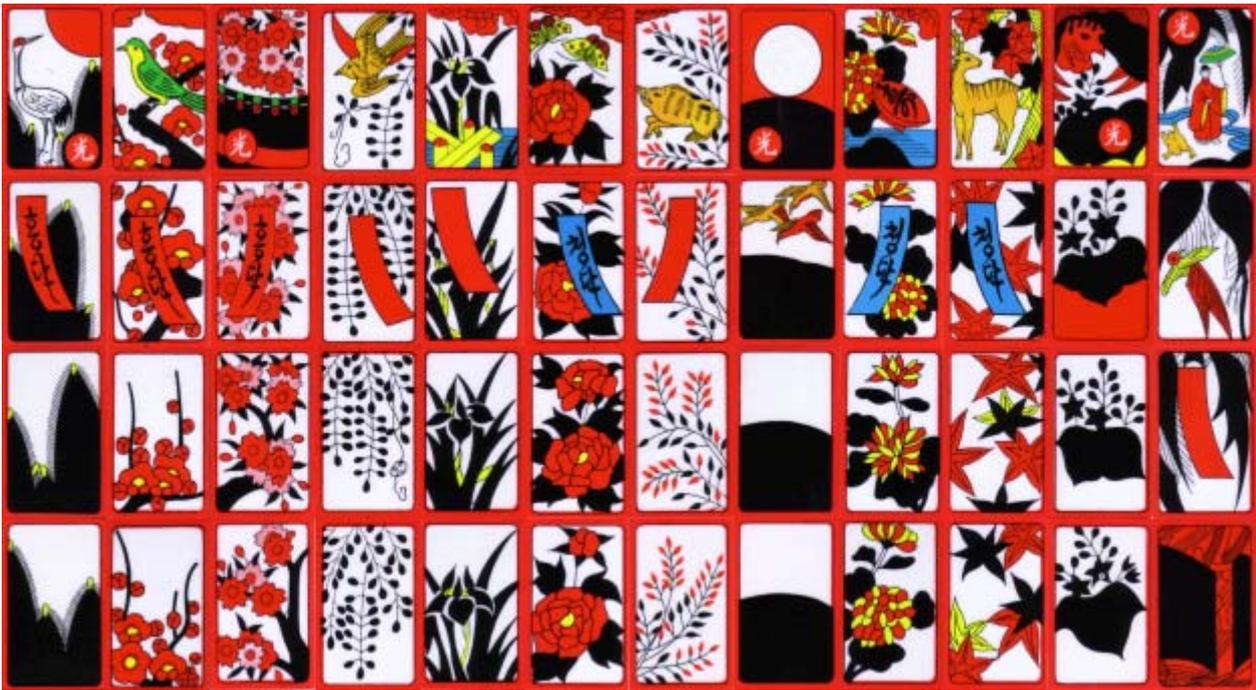
（ぼたんきりは「牡丹と桐」ではない。がんぼは「雁と牡丹」ではない。語源不明。）

出来役ができずに終わったときは、2人の点差を計算します。鬼札は100点、カス札は0点、そのほかの札は普通の点数で計算します。

< 韓国のゴーストツップ >

明治～昭和の初期にかけて、旧日本軍の勢力拡大に伴い、朝鮮半島、満州、南洋諸島などにも花札は伝えられました。なかでも韓国では、日本国内よりも花札が盛んだと聞きます。現在では、「こいこい」を発展させた

「ゴーストップ」という競技に人気があるようです。



韓国の花札。李氏朝鮮時代の末期に日本から伝わった。日本の支配が終わったあとも根強い人気があり、現在ではプラスチックで作られ、コンビニエンス・ストアなどで売られている。この48枚のほかに、ジョーカーが数枚入っていることがある。短冊がハングル文字だったり、11月と12月が入れ替わっていたり、二十点札に「光」と書かれていたり、桐が黄カスではなく赤カスになっているなどの特徴がある。

猪鹿蝶の代わりに「五鳥（ごどり）」という役があります。鳥が5羽描かれているので、この名で呼ばれるのですが、韓国語では語頭の子音が清音になるため、「ごどり」ではなく「こどり」と発音されます。



- ・3人競技で、手七・場六に配って行います。2人で手十・場八で行うこともあります。
- ・プレイ中、出来役が3点以上になったら「ゴー」と宣言して続行するか、「ストップ」と宣言して上がりにするか、どちらか選ぶことができます。2人競技の場合は、出来役7点以上で宣言できます。

【出来役】

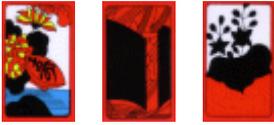
五光	15点
五鳥	5点
四光	4点（雨を含んでよい）
三光	3点
雨三光	2点
紅短	3点（赤短のこと）
青短	3点
草短	3点
タネ役	1点（十点札5枚。1枚追加につき1点増し。）
タン役	1点（五点札5枚。1枚追加につき1点増し。）
カス役	1点（カス札10枚。1枚追加につき1点増し。）

- ・「ゴー」を宣言したあと、追加の点数があったら、また「ゴー」か「ストップ」を宣言できます。
- ・「ゴー」を宣言するたびに1点増しになります。（3回目以降は得点が2倍になるなど、オプションルールがあるようです。）
- ・「ゴー」を宣言したあと、誰かに先にあがられると、自分の点数は無効になります。（責任払いで2人分支払

- わなければならないとか、点数を2倍支払わなければならない、というルールもあるようです。）
- ・誰もあがれなかったときは「流れ」となり、親は替わらずに次のプレイへ進みます。

【カス札について】

- ・「菊に盃」は、カス札かタネ札として使うことができますが、両方にまたがって使うことはできません。
- ・「菊に盃」「雨のカス」「桐の赤カス」は、カス札2枚分と見なすことができます。



(韓国では、黄カスではなく赤カスが入っている。)

- ・ジョーカー（商標やイラストが描かれた札）が数枚入っていることがあり、カス札2枚分と見なすことができます。ジョーカーが手札にあるときは、他の札と合わせず、ただちに取り札とし、山札から補充します。ジョーカーが山札から出たときも、ただちに取り札とし、山札をもう一枚めくりまします。ジョーカーが最初から場札にあるときは、親の取り札とし、山札からめくって場札を補充します。

【特別なプレイ】

- ・場札に同じ月の札が3枚あったとき、1枚の札でいっぺんに取ることができます。（日本でいう「一引き」。）さらに他の人からカス札を1枚ずつもらえます。
- ・手札に同じ月の札が3枚あったときは「爆弾」と言い、残りの1枚が場札にあれば、3枚いっぺんに出して合わせて取ることができます。さらに他の人からカス札を1枚ずつもらえます。結局、手札が2枚足りなくなりますので、あとは山札をめくるだけになります。
- ・手札から捨てた札と、山札から出た札が合ったとき、他の人からカス札を1枚ずつもらえます。（日本では「打ち当て」と呼ばれています。）
- ・場札に、同じ月の札が2枚出ているとき、手札から出した札と山札から出た札で、いっぺんに2枚とも取ることができたとき、他の人からカス札を1枚ずつもらえます。
- ・場札を取って空にしたとき、他の人からカス札を1枚ずつもらえます。（花札の元になったイタリアの「スコパ」というゲームに、似たようなルールがあります。）
- ・手札から出して場札と合わせたあと、山札から同じ月の札が出てきたとき（日本では「尻」と呼ばれています）は、3枚とも取らずに置かなければなりません。この3枚は、もう1枚が出てきたときに「一引き」で取ることにあります。

【カス札のやりとり】

- ・取り札のカス札は、上記の“特別なプレイ”のときに、やりとりされます。
- ・「普通のカス札」がなく、「2枚分のカス札」しかないときも、それを渡さなければなりません。
- ・カス札が何もないときは、渡さなくてよいです。
- ・カス札を人に渡した結果、せっかく出来ていたカス役が消えてしまうこともありえます。

【手役】

- ・「爆弾」を使わずに、さらして示せば、あがったときの得点が2倍になります。これはプレイ途中でもさらすことができます。
- ・同じ月の札が4枚あると「大統領」という手役になります。（日本でいう「手四」。）何点にするかは相談して決めるようです。開始前にさらし、プレイせずに次の回へ進むというルールもあるようです。

韓国花札は、今なお現在進行形でルールが発展しているので、ここに書いたルールは古いかも知れません。過去の遊びとして文献におさまっている日本のルールとは違い、今も生きたルールとして変化し続けているのでしよう。

<キャラクター花札>

日本では、すでに過去の遊びとなりつつある花札ですが、アニメなどの登場人物を織り込んだ「キャラクター花札」と呼ばれる分野だけは健在で、ファンやコレクターに人気があるようです。その説明書を見てみますと、

【花合わせの出来役】

五光	75 点
四光	50 点
七短	40 点
赤短	30 点
青短	30 点
猪鹿蝶	30 点
月見	20 点
花見	20 点

なお、画期的なのは、「花合わせ」と「こいこい」で“役の共通化”を図っている点です。上記の出来役に加え、以下の3つを採用することで、直ちに「こいこい」を遊ぶことができる、というわけです。

- タネ役 30 点（十点札 5 枚。1 枚追加につき 10 点増し。）
- タン役 30 点（短冊札 5 枚。1 枚追加につき 10 点増し。）
- カス役 30 点（カス札 10 枚。1 枚追加につき 10 点増し。）

タネ役・タン役・カス役が、赤短・青短と同じ 30 点というのは、ちょっと高すぎるような気がしますし、タン役は 5 枚 + 2 枚で 50 点になるのに、七短は 40 点に設定されている、といった不備もありますが、過去の文献にとらわれず、ルールを工夫しようという姿勢が見られます。

このほかに、それぞれアニメの内容にちなんだ「オリジナルの役」が載っており、まだ花札に新風を吹き入れる余地が残っていることを感じさせます。



キャラクター花札に付いてくる説明書。オリジナルの役が満載されている。こんなにたくさんおぼえられるかどうかは別として、新しい試みではある。

第六章 花合わせ以外の遊び

<かぶの基本>

「かぶ」は、賭博以外の何ものでもありません。したがって、賭博性の排除を目指す本書には「かぶ」を掲載する必要もないと思うのですが、花札といえば「かぶ」を連想する人がいるくらい、代表的な競技のひとつですので、無視することはできないでしょう。

- ・ 2枚か3枚の、月数を合計します。これを目数(めかず)と言います。
- ・ 目数が9に近いほうの勝ちになります。10を超えたときは、一の位だけが有効です。



1月+8月=「9」



3月+2月+5月=10なので「0」



10月+6月+7月=23なので「3」

- ・ 十一月札と十二月札は最初から抜いておきます。あるいは、10と見なす方法もあります。

目数を、次のように呼び慣らわしています。(これは地方によって違いがあります。)

- 1 「ピン」または「ウンスン」「インケツ」「チンケ」
- 2 「ニゾウ」
- 3 「サンタ」または「サンズン」
- 4 「ヨツヤ」または「シスン」
- 5 「ゴケ」または「ゴスン」「ゴス」
- 6 「ロッパウ」または「ロッケン」
- 7 「シチケン」または「ナナケン」「ナキ」
- 8 「オイチョ」または「ヤイチョ」
- 9 「カブ」
- 0 「ブタ」

かぶには多くのバリエーションがありますが、だいたい次の3つのタイプに大別できるでしょう。

- ・ 親と参加者が勝負する方法。親よりも目数が高い人が勝ち。(おいちよかぶ、京かぶ、など)
- ・ 参加者どうしが勝負する方法。一番目数が高い人が勝ち。(引きかぶ、かぶ作り、など)
- ・ 目数が高いと思われる札に賭ける方法。(あとさき、ばったまき、など)

<おいちよかぶ>

親と参加者が勝負する方法です。以下、碁石を使うことにしてありますが、実際には現金が飛び交っていたと聞きます。

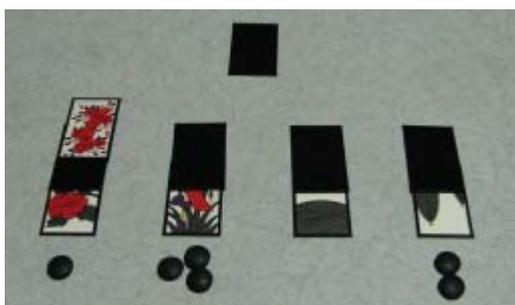
●おいちょかぶ

- ・参加者の人数に決まりはありません。親と参加者が向き合って座ります。
- ・11月札・12月札は最初から抜いておきます。

(1)まず、参加者の札として表向きに4枚並べます。また、親の札として裏向きに1枚置きます。

(2)参加者は、それぞれ好きな札に碁石を賭けます。一人で複数の札に賭けることもできますし、一枚に複数の人が賭けることもできます。

(3)2枚目が裏向きに配られます。参加者は、必要なら「もう一丁」と言って、3枚目をもらうことができます。これは表向きに配られます。



(4)最後に、親も2枚目を引き、必要なら3枚目を引くことができます。(2枚目を引いた時点で任意の人と勝敗を決し、3枚目を引いたあとで残りの人と勝敗を決する、ということもできるようです。)

(5)札を公開し、親に負けた人は碁石を没収され、親に勝った人は賭けと同額の碁石を得ます。

3枚目をもらうか、もらわないかが、一番大事なところなのですが、次のようなルールがあります。

「サンタは引け」

「シチケン引きなし」

つまり、目数が3以下なら必ずもう一枚もらわなければならない、7以上ならもらってはならない、というルールです。(このルールを採用せず、自由に3枚目をもらってよいとする地方もあります。)

親と参加者が同点のときはどうするか、地方によってルールはさまざまです。

- ・同点は引き分けとする地方。
- ・同点は引き分けとし、ただし参加者が0の場合は、たとえ親が0でも負けとする地方。
- ・同点は親の勝ちとする地方。
- ・同点は親の勝ちとし、親と参加者が共に0の場合のみ引き分けとする地方。

いろいろ特殊役があります。(あくまで一例です。地方によって違います。)

- ・親だけの役。

「シッピン (4月札+1月札)」(“総取り” といって、全員の賭け額が没収される。)

「クッピン (9月札+1月札)」(“総取り” といって、全員の賭け額が没収される。)



シッピンの例。(順番が違えばシッピンにならないというルールもある。)



クッピンの例。(順番が違うとクッピンにならないというルールもある。)

- ・参加者だけの役。

「アラシ (同じ月の札3枚)」(“3倍づけ” といって、賭け額の3倍の碁石を獲得できる。)



アラシの例。

参加者が順番に親を務めるやり方を「回り胴」といい、次のような方法がとられます。

- ・競技前に、親の負けの限度額を決めておきます。これを「胴前」と言います。
- ・親は、胴前を手元に出しておきます。これを失った時点で、「つぶれ」といって交代になります。または、胴前が2倍に達したら「巢立ち」といって交代になります。
- ・参加者は、全員の賭け額が胴前を超えないように、ゆずりあって賭けなければなりません。

●京かぶ

おいちよかぶとほとんど同じですが、以下の点が違います。

- ・最初に並べる4枚は、「八月」「七月」「六月」「五月」と決められています。(何でもよいというルールもあるようです。)
- ・親だけの役。
「クッピン (9月札+1月札)」総取り。
- ・親と参加者に共通の役。
「ソロカブ (同じ月の札3枚)」9(カブ)と同等と見なされます。
- ・親が0のときは、「笑い」といって無勝負になります。ただし、参加者のうち誰か一人でも0がいれば、無勝負にはなりません。

●四一(シッピン)

2枚だけで勝負します。3枚目をもらうかどうか選択の余地はないため、スピーディーです。

- (1) 1枚目の札を配ります。これは裏向きに、人数分の札を並べるのですが、まだ見てはいけません。親も自分の札を見ることはできません。
- (2) 参加者は、どの札に賭けても構いませんが、同じ額ずつ賭けます。1枚に複数の人が賭けることはできません。
- (3) 2枚目の札を配ります。これは表向きです。



(4)札を開きます。親に負けた人は賭け額を没収され、親に勝った人は賭け額と同額を得ます。同点の場合は引き分けです。

・親だけの役。

「シッピン」4月札+1月札。親の総取り。

・親と参加者に共通の役。

「からみ」4月札・1月札の、どちらか一枚でもあれば勝ち。9（カブ）より強い。

<引きかぶ・かぶ作り>

全員が参加者としてプレイする方法です。

●引きかぶ

・参加人数に制限はありません。

・11月札・12月札を抜いて行うものと推測されます。（古い文献には明記がありません。）

(1)親は1枚目の手札を配ります。

(2)同じ額を出し合います。（各自が好きだけ賭けるものではありません。あらかじめ定めておくのです。）

(3)2枚目を配ります。必要な人は「もう一丁」と言って、3枚目をもらうことができます。このとき、「サンタは引け」「シチケン引きなし」のルールを守るものと思われます。（古い文献には明記がありません。）

(4)手札を見せ合って、勝った人が碁石を総取りします。

・表向きに配るのか、裏向きに配るのか、古い文献には書かれていません。「1枚目は裏、2枚目は表、3枚目も表」または「1枚目は表、2枚目は裏、3枚目は表」の、どちらかだと思われます。

・同点のときは、親の勝ちとしたようですが、親が負けで他の参加者が同点のときはどうしたのか不明です。

・同点のときは賭け額を山分けにし、半端は次回へ持ち越す、という説もあります。

●かぶ作り

・参加人数は5人まで。

・11月札・12月札は、抜かずに行うものと推測されます。（11月札・12月札を抜いてしまうと、参加者5人のときに足りなくなる。）

(1)4人以下のときは10枚ずつ、5人のときは9枚ずつ、手札として配ります。

(2)その札を使って、3枚ずつの組を3つ作り、上段・中段・下段に裏向きに並べます。（10枚ずつ配った場合は1枚余りますが、それは「死に絵」といって使いません。）

(3)同じ額を出し合い、まず上段を開きます。勝った人が賭け額を総取りします。



(4)同様に、中段も勝負します。

(5)同様に、下段も勝負します。

<あとさき・ばったまき>

目数が高いと思われる札に賭ける方法です。

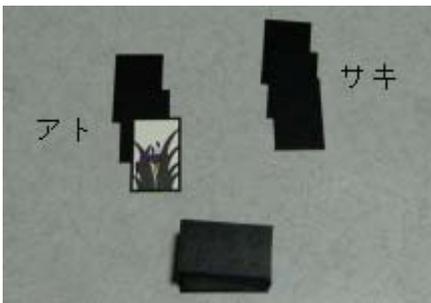
●あとさき

花合わせを始める前に、“場札”を使って行われる座興です。

- ・何人参加しても構いません。花合わせをやらずに周りで見ている人たちも加わって行われたようです。
- ・48枚すべてを使い、十一月札・十二月札は10と見なします。

(1)手七・場六に配ります。

- ・まず手札を4枚ずつ配ったら、場札として3枚を裏向きに置く。(これを「サキ」という。)
- ・次に手札を3枚ずつ配ったら、場札として3枚を裏向きに置く。(これを「アト」という。)



最後の1枚だけは表向きにするという地方もある。

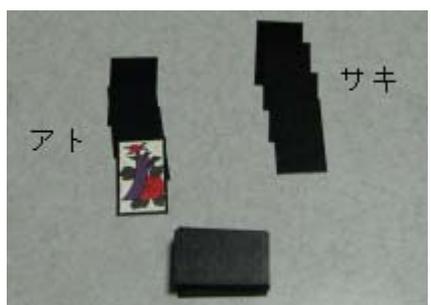
(2)参加者は、「アト」または「サキ」に賭けます。このとき、賭け額が釣り合うように調整しなければなりません。

(3)賭け額が釣り合ったところで、場札を表向きにし、かぶのように月数を合計して、9に近いほうに賭けた者が勝ちです。たとえばサキが4、アトが8なら、アトに賭けた人の勝ちとするのです。

(4)負けた者から賭け額を没収し、勝った者に与えます。(同点だったときは、引き分けとする方法、月数の大きい札が含まれるほうを勝ちとする方法、賭け額を次回に持ち越す方法などがあるようです。)

(5)そのあとで、普通に花合わせをプレイします。

なお、「こいこい」など手八・場八に配る2人競技では、場札を4枚ずつ置いて、あとさきを行います。

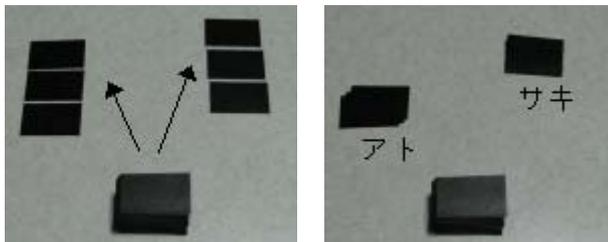


この場合、4枚の月数を合計することになる。

●ばったまき

花合わせを省略し、あとさきだけ行うものを「ばったまき」と言います。1セット48枚でもプレイ可能ですが、本格的には、赤・黒の2セット96枚を混ぜ合わせて使用したようです。

(1)山札の上から、サキ→アト→サキ→アト→サキ→アトの順に3枚ずつ分けたあとで、積み重ねます。



(2)参加者は「アト」または「サキ」に賭けます。

(3)賭け額が釣り合ったところで札を表向きにし、勝敗を決します。

(4)以上を繰り返すのですが、2セット96枚を使用する場合、16回戦おこなうと札が尽きます。(1セット48枚の場合は、8回戦おこなうと札が尽きます。)

親か、中盆（なかぼん）と呼ばれる専門の司会者が、威勢のよいかげ声で場を盛り上げ、競技の進行や賭け額の調整をおこなったのだと推測されます。

「さあ、アト・サキどっちも！」（このかけ声とともに、参加者が一斉に賭け始める。）

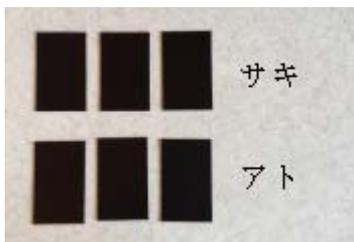
「サキは手どまり。アトにもう2円！ もう2円ないか！」（誰かが2円賭ける。）

「できました、勝負！」（札が表向きにされ、勝ち負けが決まる。）

ばったまきは、かつて関東地方で盛んにおこなわれていたようです。しかし関西のほうから「手本引き（第七章参照）」という賭博が伝わって流行したため、次第にばったまきは廃れていったという説があります。

●六ツ割

浜松地方では、1月札～10月札の計40枚を使い、あとさきをおこなったようです。どのようにレイアウトしたのか詳細は分かりませんが、「六つ割」と呼ばれたらしいので、6枚を並べたのでしょう。



アトとサキの賭け額が釣り合ったら、札を開いて勝敗を決します。目数が同じときは、札の点数が高いほうが勝ちとします。札の点数も同じときは、月数を合計して大きいほうを勝ちとしたようです。

<初二番・半貫>

これも、目数が高いと思われる札に賭ける方法ですが、「松・雨・桜・・・」という、中京地方の月の配列で行われます。

1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月



30 10 30 10 20 30 10 30 10 20 10 20



5 5 5 5 5 5 10 5 5 5 5



0 10 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0



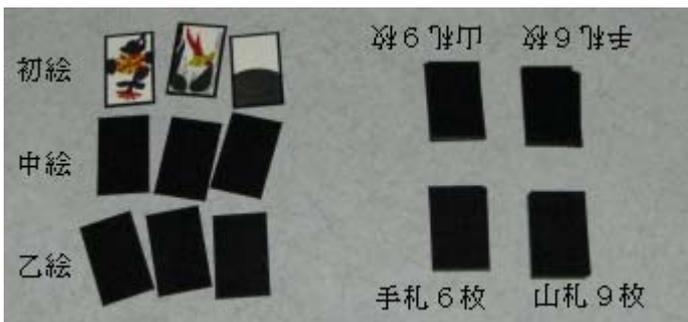
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

●初二番(シヨニバン)

「てんしょ」や「本花」をやる前の座興です。

- ・桐のカス札3枚を除いた45枚を使用します。
- ・十一月（牡丹。ただし“馬”と呼ばれたらしい）と、十二月（梅）は、10と見なします。

(1) 9枚の場札のうち、最初の3枚を「初絵(しょえ)」としてさらし、次の3枚を「中絵(なかえ)」、最後の3枚を「乙絵(おとえ)」といって裏向きに置きます。



(この図はてんしょの場合。)

(2) 参加者は、「中絵」か「乙絵」のどちらかに賭けます。このとき、賭け額が釣り合わなければなりません。

(3) 賭け額が釣り合ったところで札を表向きにします。目数が9（カブ）に近いほうに賭けた者の勝ちとなります。

- ・目数が引き分けのときは、貫数の大きいほうを勝ちとする。（貫数とは、札の点数のことだと思われる。）
- ・「ツケ」といって、「同じ月の札2枚」と「一月札1枚」の組み合わせは、カブよりも強い。



四ツケ



馬ツケ

(ツケ同士の場合は目数が高いほうを勝ちとする。四ツケは9、馬ツケは1なので、四ツケの勝ち。)

- ・「アラシ」とって、「同じ月の札3枚」の組み合わせは、ツケよりも強い。



三アラシ



梅アラシ

(アラシ同士の場合は目数が高いほうを勝ちとする。三アラシは9、梅アラシは0なので、三アラシの勝ち。)

(4)初二番が終わったら、引き続き「てんしょ」や「本花」の競技が始まります。

●半貫

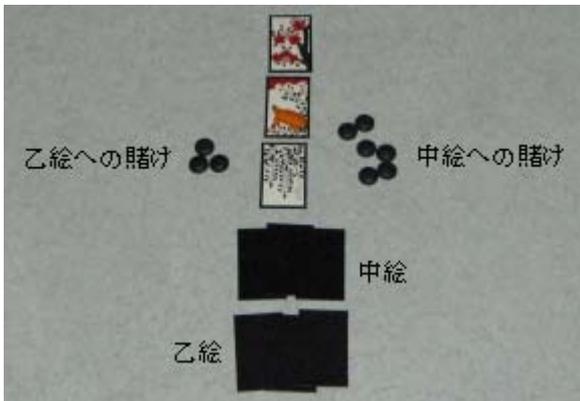
これが、中京地方の最も代表的な賭博だったようです。

- ・桐のカス札3枚を除いた45枚を使用します。
- ・十一月（牡丹=馬）と、十二月（梅）は、10と見なします。

(1)まず「初絵」として、3枚を表向きに置きます。この3枚は競技には直接使いませんが、参加者はこれを見て勝負の参考にするらしいです。

(2)次に「中絵」として3枚、「乙絵」として3枚を、裏向きに置きます。

(3)参加者は、「中絵」か「乙絵」のどちらかに賭けます。このとき、初絵を境界線として、右側に置けば「中絵」、左側に置けば「乙絵」に賭けたことになります。



(本来は、基石を使ったりはしなかったのだろう。)

(4)札を開けて、勝敗を決めます。9（かぶ）に近いほうに賭けた人の勝ちで、賭け額と同じ額を得ます。負けた人の賭け額は没収されます。

- ・目数が引き分けのときは、貫数の大きいほうを勝ちとします。（貫数とは、札の点数のことだと思われます。）ただし、このときは勝っても半額しか得られません。残りの半額は、親の取り分となります。（これが「初二番」と大きく違うところで、だからこの競技は「半貫」と呼ばれるのだそうです。）
- ・目数も貫数も同じなら、「笑い」といって引き分けになります。
- ・「ツケ」「アラシ」については、初二番と同様です。

この競技では、中絵と乙絵の賭け額が釣り合わなくても構いません。ただ、あまり賭け額が一方に偏ったときは、もう一方にも賭けるよう、親が勧誘したようです。

 <韓国ソッタ>

かぶの発展形のひとつですが、競り（せり）をおこなうところがトランプの「ドロー・ポーカー」に似ています。せった、とっと、じゅんじゅん、などと呼ばれることもあります。

- ・使用するのは、1月札～10月札を2枚ずつ、総計20枚です。

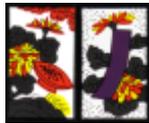


- ・手札は2枚ずつ配られます。（かぶのように、もう一枚引いたりはしません。）

まず「ゾロ目」が強い。ぞろ目どうしても、10月が一番強く、1月が一番弱い。



10のゾロ目



9のゾロ目



8のゾロ目・・・

あとは「かぶ」と同じで、月数の合計が9に近い人が強い。10を超える場合は、下一桁だけが有効。



3月+6月=9点



1月+7月=8点



9月+8月=17=7点・・・

ほかに、以下のような特殊役がある。（何を採用するか、どういう順番かは、地方によって違うらしい。）



3・8



1・8



1・3



2・1



4・1



9・1



10・1



10・4



6・4



3・7（ゾロ目よりも強いが、ゾロ目がいなければ0点と見なされる。）



9・4（勝負が流れる）

(1)全員が参加料を置きます。ここでは参加料を 100 点と仮定します。(白石を 100 点、黒石を 1000 点として使うことがあります。)

(2)札が 2 枚ずつ配られます。

(3)親から順に賭けてゆきます。参加料の 2 倍、つまり 200 点からスタートします。

- ・「前の人と同額を賭ける」「倍額に競り上げる」「下りる」の、いずれかを選択できます。
- ・400・800・1600…というように競り上がってゆきます。競り上がったら、すでに賭け額を出している人も不足分を出すか、下りるかします。
- ・下りる場合は、参加料も賭け額も戻ってきません。
- ・無限に競り上がるのを避けるため、「競り上げは3回まで」と決めている場合もあります。

(4)下りずに残った人で、札を見せ合って勝敗を決します。勝った人が賭け額を総取りするのです。(同点のときはどうするか、取り決めておきましょう。)

(5)勝った人が次回の親になり、(1)から繰り返します。

特殊役は、日本ではなじみがないものが多いので、慣れるまでは大変かも知れません。とりあえず、特殊役を採用せずにやってみてはいかがでしょうか。

<きんご>

かぶに似ていますが、目数が 15 に近い人が勝ちで、16 を超えたら負けです。



10+5=15 (キンゴ)



7+2+1+6=16 (バレタ)

「十五取り」「四一(シッピン)」「おとろく」「ドサリ」などとも呼ばれ、ローカルルールが大変多いのですが、それを個別に書き記すことはせず、ごく総括的に説明したいと思います。

使用する札は、地方によって違ったようです。

- ・11 月札・12 月札を抜いて行う地方。
- ・11 月札・12 月札を抜かずに 10 と見なす地方。
- ・桐のカス札 3 枚を除く 45 枚を使用し、月数は中京地方の配列(松・雨・桜・・・)で行う地方。

(1)親は、全員に 1 枚目の札を配ります。これは裏向きです。

(地方によっては、ひとり 2 枚ずつ配り、各自で札を見て、いらないほうを捨てる、という方法もあったようです。このとき、勝負を下りようと思うならば 2 枚とも捨てるのです。また、ひとり 3 枚ずつ配って 2 枚捨てるという地方もあったらしいです。)

(2)全員が同じ賭け額を出し合います。(いくらずつ出し合うのか、競技前に取り決めておくのです。)

(3)親の右隣の人からプレイを始めます。表向きに札を配ってもらうのです。

- ・札は「もっと」と言えば何枚でももらうことができ、これでいいと思ったところで次の人の番に移ります。(最大で 5 枚目まで、という地方もあったようです。)
- ・ただし、目数が 11 以上になるまでは、札をもらわなければなりません。(12 以上になるまで、という地方もあったようです。)
- ・目数が 16 を超えたら「バレタ」といい、札を投げ出して負けになります。
- ・もし 15 ができたら「キンゴ」といい、その時点で勝ちが決定し、プレイを打ち切ります。

(4)誰もキングができなかったときは、目数を比べて15に近い人の勝ちとします。

(同点がいるときはどうするか、取り決めておかなければなりません。たとえば、賭け額を山分けし、端数は次回に持ち越すという方法があります。また、親と参加者が同点のときは親の勝ち、参加者と参加者が同点のときは席順が早い人の勝ち、という地方もあったようです。)

(5)勝った人が賭け額を総取りします。

(このとき、総取りした賭け額を狙って、さらに大きい勝負を挑む方法(「ドサリ」と呼ばれる)もあったらしいのですが、あまりに賭博性が高いので省略します。)

15 ができても打ち切らずに、最後の人までプレイして、親に負けた人は賭け額を没収され、親に勝った人は賭け額と同額を得る、という地方もあったようです。

- ・親と参加者が同点のときは、賭け額が戻ります。
- ・この方法では、全員同じ賭け額を出す必要はありません。好きな額を賭けてよいと思われれます。ただし、「胴前(賭けの限度額)」を決めておく必要があります。

地方によって、さまざまな特殊役があったようです。以下はあくまで一例です。

- ・「シッピン」 4月札+1月札。
- ・「クッピン」 9月札+1月札。
- ・「ゴッピン」 5月札+1月札。
- ・「五下(ごした)五枚」 5月以下の札ばかり5枚来たとき。
- ・「いったん十六」 2枚で16ができたとき。
- ・「負けず」 9月札+6月札によるキング。
- ・「とりとり」 藤に時鳥+松に鶴によるシッピン。
- ・「シゴロ」 4月札+5月札+6月札。
- ・「アラシ」 同じ月の札3枚。
- ・5月札のアラシのことを「キング」と呼ぶ地方。

地方によって、さまざまな特殊ルールがあったようです。以下はあくまで一例です。

- ・「乙十六(おとろく)」とあって、末席の人は16でも勝ちと見なす、というルール。なかなか末席まで順番が回ってこないことが多いので、救済措置と思われる。
- ・「消えピン」とあって、松に鶴は、1と見なしても、0と見なしても、1.5と見なしてもよいというルール。
- ・「四五六」とあって、桐に鳳凰は、4と見なしても、5と見なしても、6と見なしてもよい、というルール。

ところで、キングは「金吾」と書くこともありますが、ポルトガル語が起源という説、中国語が起源という説があります。また、かつての天正カルタに「天正金入極上仕入」と書かれていたらしく、その「金入極上」を「金極」と略すようになり、さらに縮まって「キング」となったのではないかと、と思われる節があります。

<場丁半・高目・猪鹿蝶>

●場丁半

丁半とは、サイコロを振って偶数が出たら丁、奇数が出たら半、というだけの、ごく単純な賭博ですが、それを花合わせの場札で行うのが「場丁半」です。おもに東北地方で行われていたようです。

(1)まず手七・場六に配るのですが、場札は裏向きにしておきます。

(2)参加者は、「丁」または「半」に賭けます。賭け額が偏らないよう、調整しなければなりません。

(3)場札を表向きにし、点数札（二十点札、十点札、五点札）が何枚出たかで、丁か半か決まります。つまり、0枚・2枚・4枚・6枚ならば「丁」、1枚・3枚・5枚ならば「半」となるのです。



点数札が2枚出たので「丁」

(4)負けた者から賭け額を没収し、勝った者に与えます。

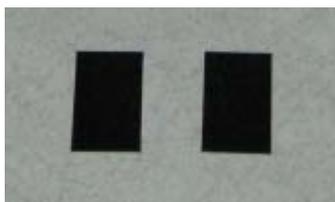
(5)そのあとで、普通に花合わせをプレイします。

花合わせを行う前の座興として行われるものだったようですが、あまりたくさん賭けると、花合わせをやるのが馬鹿らしくなり、単なる丁半賭博になってしまいます。賭け額の上限は決めておきましょう。

●高目

「場丁半」よりも、さらに単純な賭博です。

(1)二枚を伏せます。



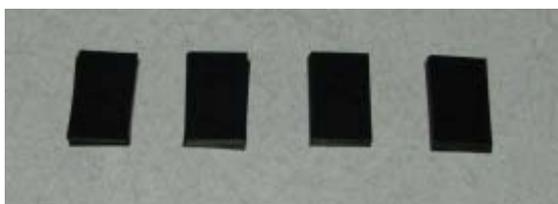
(2)月数が高いと思うほうに賭けます。賭け額が釣り合うように調整する必要があったと思われます。

(3)めくって勝負を決めます。

●猪鹿蝶

これも単純な賭博です。

(1)親は、全部の札を四分して場に伏せて配列します。



(この「四分」というのが、きっちり12枚ずつなのか、それとも大体でよいのか、分かりません。)

(2)参加者は、好きなところに好きな額を賭けます。おそらく賭け額の上限が決まっていたのだと思われます。

(3)親は、重なっている札をそのまま開け、最も下にある札の種類によって勝負を決めます。

二十点札が出た場合 : 配当4倍。

- 十点札が出た場合 : 配当 2 倍。
- 五点札が出た場合 : 配当 1 倍。
- カス札が出た場合 : 賭け額没収。
- 猪・鹿・蝶が出た場合 : 全員の賭け額を没収。(親の総取り)

「重なっている札をそのまま開け」ということは、札の山をくるっとひっくり返すのだと思いますが、ときには一枚一枚めくって、じらすような演出もあったらしいです。

- ・たとえば二十点札が先に出てしまうと、参加者からは「あ～あ」という残念な声が出ることでしょう。
- ・たとえば猪・鹿・蝶の札が先に出てしまえば、参加者からは「よし！」という喜びの声が出るでしょう。

結局、上手な親とは、場の空気を盛り上げ、参加者が一喜一憂できるような「演出が上手い人」だったと思われます。そういう演出がなければ、誰がこんな馬鹿馬鹿しい賭博をやるものでしょうか。

<ぼか>

1月・2月・3月・4月・・・というように札を出し、早く手札を終わらせた人が勝ち、という競技です。トランプの“ダウト”や“大富豪”に少しだけ似ています。

(1)二人競技です。手札として6枚ずつ配り、台札として1枚さらします。残りは山札にします。

(2)親から交互にプレイします。

- ・台札につながるように、月の順上がりに札を出すことができます。12月の次は1月が続きます。たとえば台札が10月なら、11月、12月、1月、2月・・・と出してゆくのです。
- ・月の順上がりで連続した札を持っていたら、続けて一度に出すことができます。たとえば台札が3月で、手札に4月・5月を持っていたら、続けて一度に出してよいのです。
- ・同じ月の札を一度に複数出すことはできません。たとえば台札が8月で、手札に9月が2枚あっても、一度に出せるのは1枚だけです。
- ・ただし「付け打ち」といって、1月のあとに1月を、2月のあとに2月を続けて出すことができます。たとえば、1月・1月・2月・2月・2月・3月・・・という具合に出すことができるのです。
- ・以下の3枚は「化け札」といい、何の代わりにでも使うことができます。



なお、化け札が山札から出てきたときは、好きな札と見なしてよいのか、それとも普通の札と見なすべきなのか、文献に記述がありません。

- ・何も出せないときはパスをします。(出せる札を持っていても、わざとパスすることは可能だと思います。)
- ・二人ともパスのときは、最後に出した人が、山札を1枚めくって新しい台札にし、もし出せる札を持っていたら出すことができます。

(3)こうして、早く手札がなくなった人が「上がり」で、1点獲得します。碁石などを1つ自分の手元に置いてゆくと、分かりやすいでしょう。

(4)何回戦かおこなって、先に5点に達したほうが優勝です。ただし、以下の役があります。

いっぺんに手札6枚全部を出して上がる。(総出し)	2点
手札に同じ月の札が2枚+2枚+2枚ある。(三つくっつき)	2点
手札に1月札が3枚ある。(ピン三枚)	2点
手札に化け札が3枚ある。(化け三枚)	2点
手札に同じ月の札が4枚ある。(ぶったくり)	5点

「三つくっつき」「ピン三枚」「化け三枚」があったときは、プレイをせずに点数だけもらって次の回へ進みます。「ぶったくり」があったときは、プレイをせずに直ちに優勝が決まります。

ぽかは、後述する“天正系カルタ”を使った「数読み」と呼ばれる競技を、花札に置き換えたものと推測されます。「一」「二」「三、四、五」・・・という具合に、数を読みながらプレイしたことから、「数読み」と呼ばれたのでしょう。

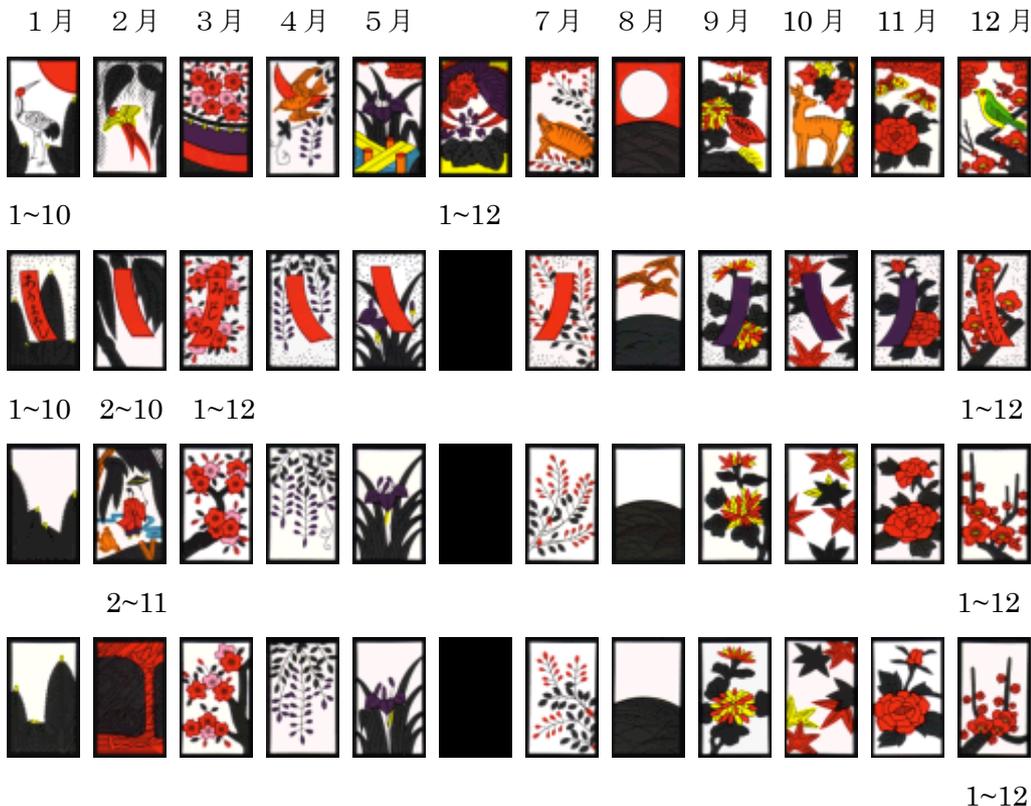
(単に「読み」とか「数え」と呼ばれることが多かったようですが、しかしそれではあまりにも普通の単語すぎて、競技の名称であると一般の人に分かりづらいでしょうから、本書では「数読み」と呼んでいます。)

<ひよこ・いすり>

これも数読み的一种で、ぽかに似ていますが、中京地方の月の配列で行われます。

●ひよこ (またはショッショとも呼ばれる。)

- ・二人競技で、桐のカス3枚を除いた45枚を使用します。
- ・「化け札」は9枚あり、手札から出したときにだけ化けることができます。それぞれ化けられる範囲が決まっており、たとえば「松に鶴」ならば、1月～10月の範囲で化けることができます。



- ・次の札が山札から出た時は、1月と見なします。



- ・「梅に鶯」が山札から出たときは、次に何を出しても良いです。



(1)手札として6枚ずつ配り、台札として1枚さらし、残りは山札とします。

(2)親からプレイします。

- ・台札につながるように、月の順上りに札を出すことができます。(12月の次はどうしたらよいか、文献に記述がありません。1月へ続くのでしょうか。)
- ・5月の次は7月へ続きます。
- ・月の順上がりで連続した札を持っていたら、続けて一度に出すことができます。
- ・同じ月の札を一度に複数出すことはできません。ただし1月に限り「付け打ち」ができます。
- ・何も出せないときはパスをします。(出せる札を持っていても、わざとパスすることは可能だと思います。)
- ・二人ともパスのときは、最後に出した人が、山札を1枚めくって新しい台札にし、もし出せる札を持っていたら出すことができます。

(3)こうして、早く手札がなくなった人が「上がり」です。何回戦かおこなって、先に3勝した人が優勝です。

●いすり

基本的には「ひよこ」と同じで、手札を6枚ずつ配っておこなう二人競技です。「ひよこ」と異なるところだけ、説明します。

- ・桐のカス札2枚を除いた46枚を使用します。次の札は、「桐に鳳凰」と同じと見なします。



- ・パスするときは、「目銭(めせん)」といって、1点(基石1個)を場に出さなければなりません。場にたまった目銭は、上がった人が総取りすることになります。
- ・上がったときの月数が、得点になります。
たとえば5月で上がったのなら5点、9月で上がったのなら9点です。ただし、1月は1点ではなく10点と見なします。
- ・一手で6枚いっぺんに出して上がったときは、10点が加算されます。
たとえば7月で上がった場合、 $7 + 10 = 17$ 点になります。



(連続した6枚をいっぺんに出してあがる。)

- ・同じ月の札を3枚～6枚まとめて出して上がるすることができます。このとき、点数は3倍～6倍になります。
たとえば、8月を3枚まとめて出して上がったのなら、 $8 \times 3 = 24$ 点。



(化け札を8月と見なし、まとめて出す。)

たとえば、9月を6枚まとめて出して上がったのなら、 $9 \times 6 = 54$ 点になりますが、一手で上がったので10点が加算され、 $54 + 10 = 64$ 点になります。



(化け札を9月と見なし、まとめて出す。)

このように、点数計算がとてもダイナミックで、「ひよこ」よりも賭博性が高い競技だったようです。

<数読みをアレンジしてみる>

「ぽか」「ひよこ」「いすり」をプレイしてみると、不満な点がいくつか出てきます。

・なぜ2人競技なのか？

ゲームの内容からして、3人でも4人でも5人でも、じゅうぶん遊ぶことができそうです。2人だとパスが続いてしまい、山からめくった札で勝敗が決まるだけの、面白くもないゲームになりがちです。

・なぜ付け打ちがあるのか？

江戸時代の古いルールでは、12月のあとに何月を出してもよいことになっていたようです。たとえば、10月→11月→12月 →11月→12月 →4月→5月・・・と出せたらしいのですが、それでは1月札や2月札を持っている人は、なかなか出すことができません。それで、1月と2月には“付け打ち”という救済措置があったのだと推測されます。しかし「ぽか」は12月→1月と続くルールになっており、1月札や2月札を“付け打ち”で救済する意味がないと思います。

・化け札を、もっと分かりやすくできないか？

「ひよこ」「いすり」の化け札は、複雑すぎて一度ではおぼえられません。「ぽか」の化け札は3枚ですが、それでも「化け札になるのは、松の短冊だっけ？ 梅の短冊だっけ？」と、混乱してしまう人がいるでしょう。一度のレクチャーでおぼえられるようなルールにしなければ、誰もやりたがらないと思います。

以上の点を是正すべく、アレンジしてみました。

●やさしい「数読み」(2人～6人くらい)

(1)手札として6枚ずつ配り、台札として1枚さらします。残りは山札として積んでおきます。

(2)親から反時計回りにプレイします。たとえば台札が5月なら、6月・7月・8月・9月・10月・・・というように、順上がりでつながる札を出してゆくのです。

- ・1月は「化け札」とし、何の代わりにもなります。
- ・2月は「付け打ち」といって、何枚でも続けて出すことができます。たとえば「1月・2月・2月・2月・3月」というように。
- ・12月のあとは、好きな月を出すことができます。
- ・連続してつながる札があれば、一度に出すことができます。たとえば「7月・8月・9月」「10月・11月」「12月・4月・5月」というように。
- ・何も出せないときはパスをします。出せる札を持っているのにパスをしても構いません。
- ・全員がパスをしたときは、最後に出した人が、山札を一枚めくって新しい台札にします。(このとき、出せる札を持っていれば出すことができます。)

・もし山札から化け札が出てきたときは、何の札と見なしてもよいです。

(3)手札を早く出し終えた人が「上がり」になります。誰も「上がり」がないまま終わったときは、引き分けとします。

(4)普通に上がったときは碁石を1個ずつもらい、6枚いっぺんに上がったときは碁石を2個ずつもらうことにします。

1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月



化札 付打

切札



化札 付打

切札



化札 付打

切札



化札 付打

切札

(ちなみに、12月は「切り (=おしまい)」だから「桐」が描かれている、という説があります。)

ところで、数読みを実際にやってみますと、パスが続いたとき、誰が最後に札を出したのか、うっかり分からなくなってしまうこともあります。そこで、江戸時代の数読みは、台札の上に重ねて出すのではなく、各自の手元に並べて出すという方法で行われていたようです。

 <新作競技の可能性>

花札は、トランプと違って、「スペード・ハート・ダイヤ・クラブ」のようなマーク (suit) がありませんので、可能なゲームと不可能なゲームがあります。

【可能なゲーム】

- ・神経衰弱 (じゅうぶん可能。)
- ・カップル (有名な一人遊び。一列に4枚ずつ並べてゆき、縦・横・斜めに同じ月の札が接したら取り除く。)



藤が接したので取り除く。空いた所は詰めて、また続きを並べてゆく。

【可能だが、やってみたいとは思わないゲーム】

- ・ババぬき（白札をババと見なせば可能だが、花札は厚いので、たくさん扇状に持つのは困難。）
- ・ダウト（月の順が分かっていない人はプレイできない。）

【不可能なゲーム】

- ・七ならべ（マークごとに並べるゲームなので不可能。）
- ・ナポレオンやハーツなど、トリック系の遊び方はすべて不可能。（トリック系とは、各自1枚ずつ出し合って、一番強いカードを出した人がカードを取るという遊び方。トランプ競技の基本とも言える。）

結局のところ、(1)四つのマークが不要で、(2)手にたくさん札を持たずにプレイできて、(3)月の順が分かっていない人でもプレイできる、という三つの条件がクリアできないと、なかなか新作ゲームは難しいと思います。

一案を示します。花札の初心者が、点数をおぼえるためのゲームです。実際にやってみますと、単純なのにけっこう盛り上がります。小さなお子さんでも十分に楽しめます。

●かすめくり（2人～何人でも）

(1)すべての札を、よくかきまぜて裏向きに広げます。ジャンケンなどで最初の番を決めましょう。順番は反時計回りです。

(2)自分の番がきたら、カス札が出るまで、何枚でも続けてめくることができます。カス札が出たら、それまでめくった札を獲得し、次の番の人に移ります。



(3)こうして、札が全部なくなったところで終了です。それぞれ獲得した札の点数を数え、点数の多い人が勝ちになります。

次の案は、トランプで「ぶたのしっぽ」と呼ばれているゲームを、花札用にアレンジしたものです。適度なスリルと自然なスキンシップで、場が盛り上がると思います。

●まつきりぼうず（2人～何人でも）

(1)すべての札を、裏向きにドーナツ状に広げます。

(2)順番にドーナツから1枚ずつ引いて、中央に表向きに重ねてゆきます。

(3)「松」「桐」「坊主」のいずれかが出たら、全員で一斉に中央の札を叩きます。手と手が重なり合いますが、このとき一番遅かった人が、中央の札をすべて自分の取り札にします。



(4)こうしてドーナツが無くなるまでプレイし、取り札が一番多かった人が負けです。

次の案は、米国で親しまれている「ラミー」というトランプゲームを、花札用にアレンジしたものです。少しだけ麻雀に似たところがあります。

●花のラミー（2～3人）

(1)手札として7枚ずつ配り、1枚を捨て札としてさらします。残りは山札として積んで置きます。



(捨て札は、この1枚の上に重ねてゆく。)

(2)順番にプレイします。

- ・山札または捨て札から1枚引いて、手札から1枚捨てます。引いて捨てるまでの間に次のことができます。
 - 同じ月の札が3枚～4枚そろったら、場にさらすことができます。
 - 自分や相手がさらしている3枚に、4枚目を「付け札」することができます。



さらす



さらす



付け札をしてあがることができる。

(3)こうして、手札を早く無くした人が「あがり」で、勝ちになります。

- ・負けた人は、残った手札の点数がマイナス点になります。



さらした札は数えない。



残った手札は $20+10+5+1=36$ 点のマイナス。

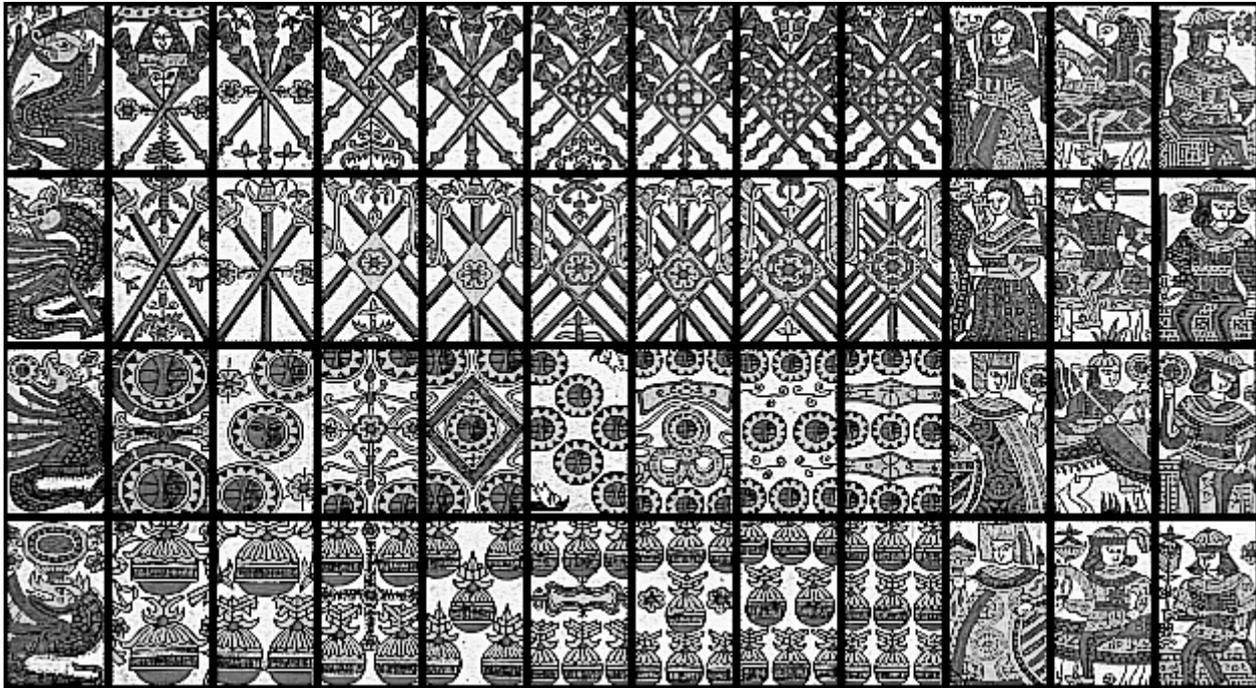
かつては、花札と麻雀を合わせたような「花札牌」という商品が、実際にありました。どのくらい売れたのかわかりませんが、昭和の麻雀ブームの頃のものでしょうか。



第七章 地方札

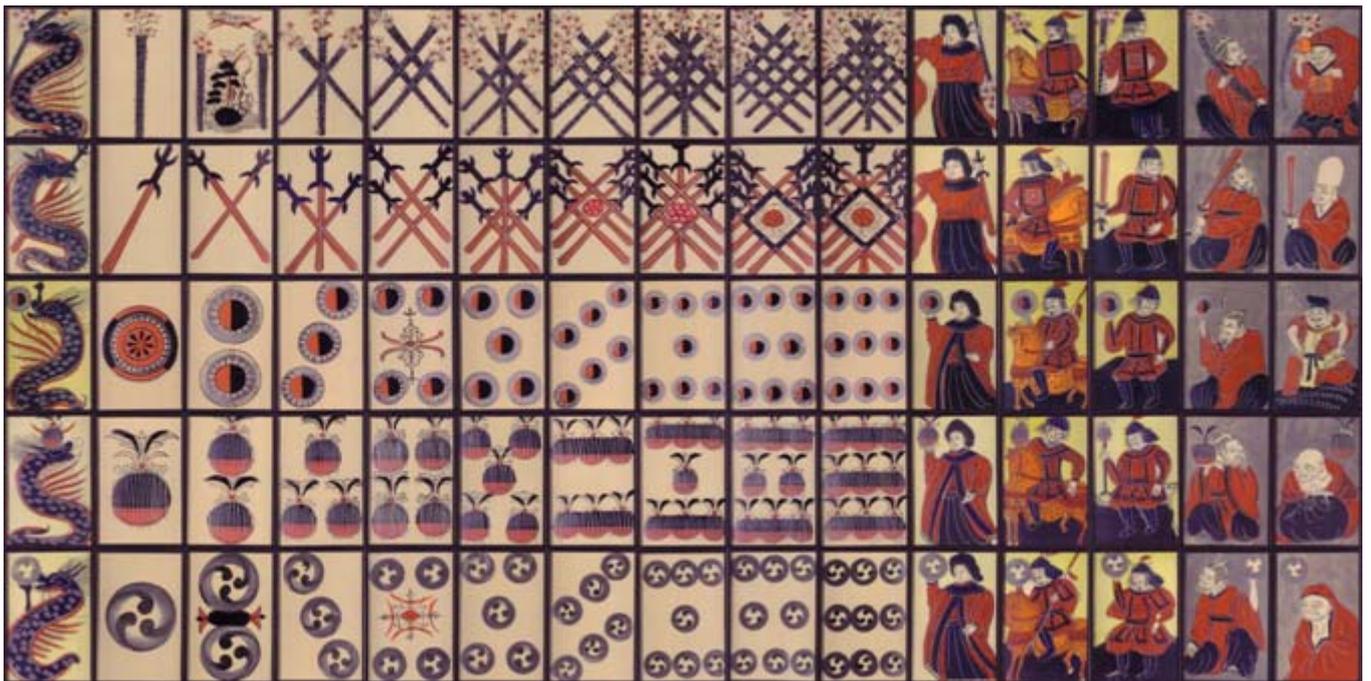
<天正系カルタ>

16世紀、戦国時代の日本に、ポルトガル船によってカードが伝えられました。この48枚のカードは「天正カルタ」と呼ばれました。



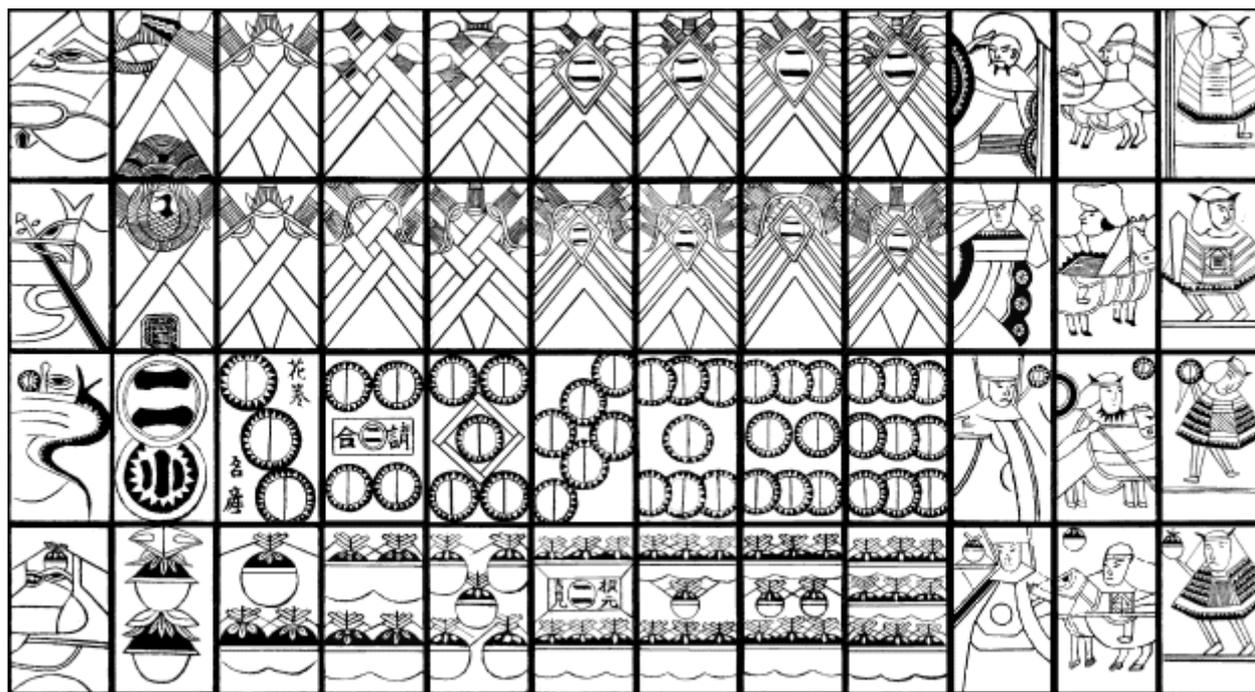
上から「棍棒・刀剣・貨幣・聖杯」が描かれている。現在でもスペインなどでは、48枚のトランプが使われている。

天正カルタは賭博として大流行したようです。禁止令が何度も出され、公然と遊ぶことができなくなると、代わりに図柄を日本風にした「うんすんカルタ」が登場しました。(17世紀後半という説があります。)



手札を1枚ずつ出して優劣を競う“ブリッジ”のような遊び方をしたらしい。

しかし、うんすんカルタは枚数が 75 枚と多く、遊び方も西洋風で難しかったため、それほど普及しなかったようです。庶民の間では、天正カルタに似た 48 枚のカードが、ひそかに使われ続けました。



これは着色前の「骨刷り」と呼ばれるもの。多少変化しているが、基本的には天正カルタと同じデザインである。

このような札を「天正系カルタ」と総称します。各地にさまざまなデザインが存在するので、「地方札」と呼ぶこともあります。



東北地方の「黒札」。太く黒々と着色されたため、黒札と呼ばれたのだろうか。骨刷りの上に、はみ出すような勢いで彩色されたワイルドな味わいがある。

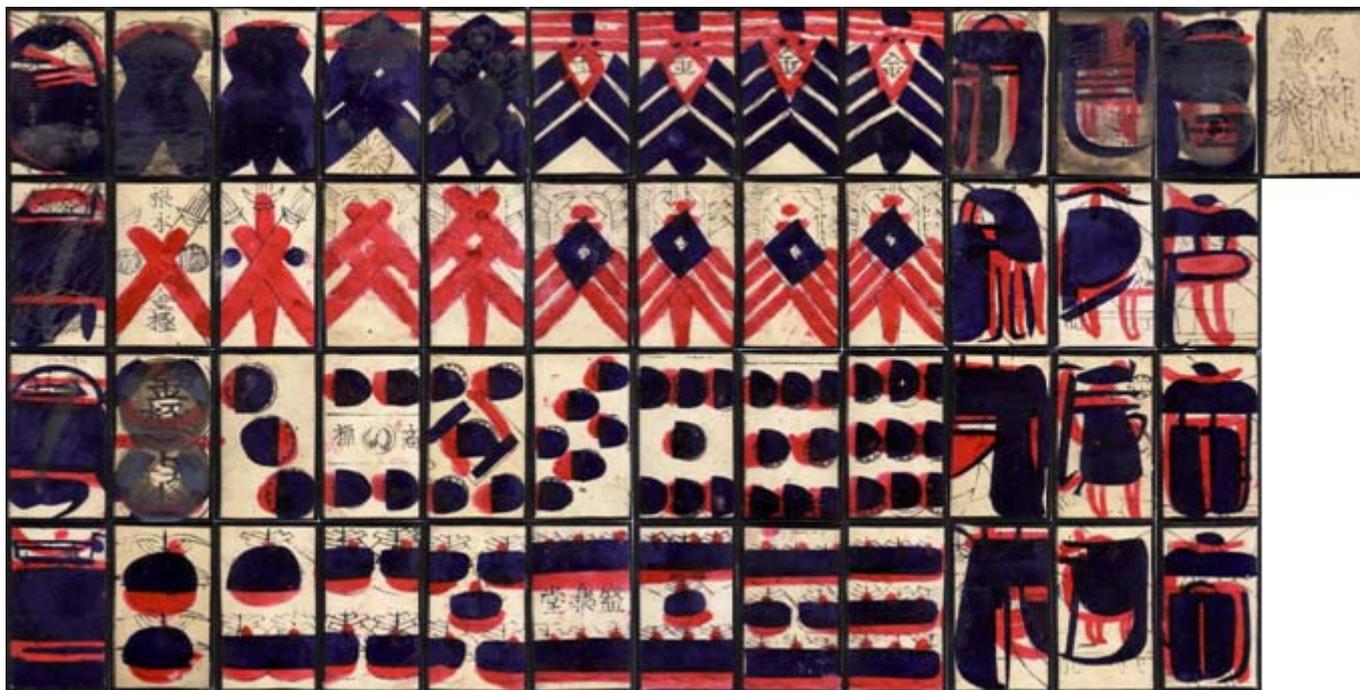
- ・上から「パウ(青)、イス(赤)、オウル、コップ」と呼ばれます。
- ・左から「一(ピン)、二、三、四、五、六、七、八、九、十、馬、切」と呼ばれます。(“ピンからキリまで”という言い回しはここから生まれたのでしょうか。)
- ・ほかに「鬼札」が1枚あります。(鬼札のない製品もあります。)



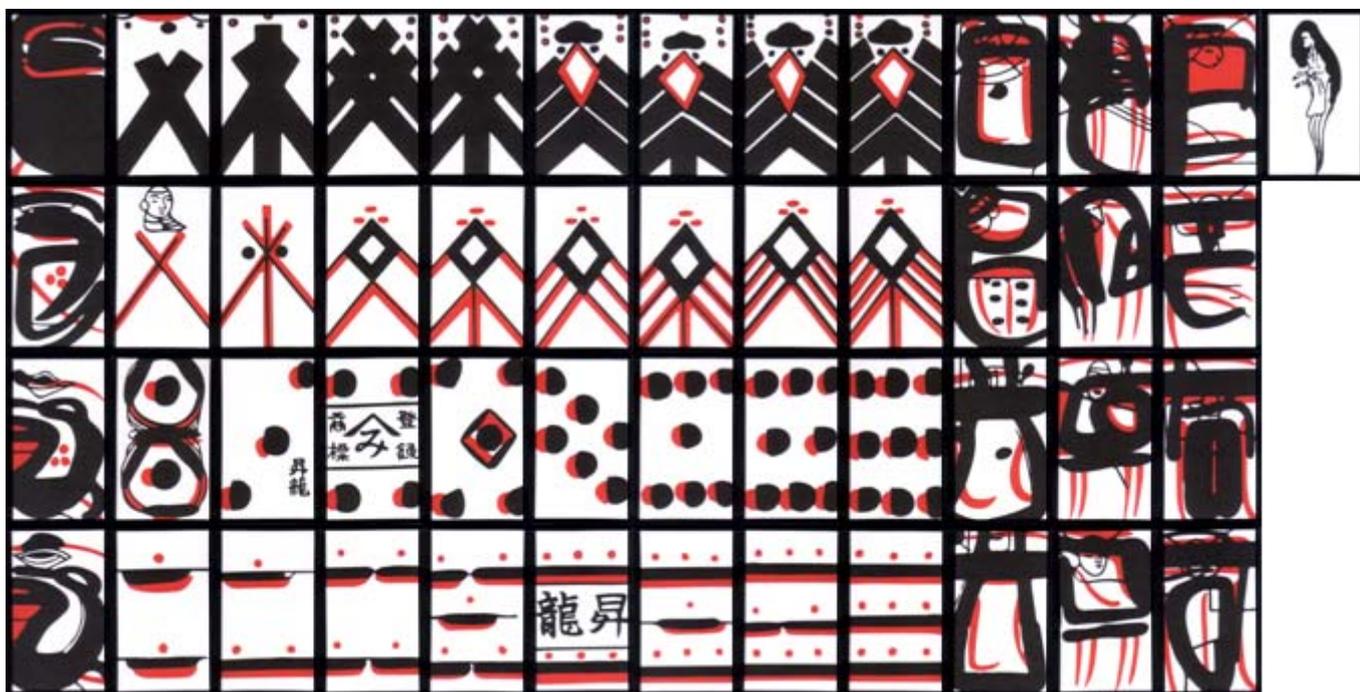
北陸地方の「桜川」。天正系カルタの中では最もデザインの崩れが少なく、きちんとした印象を受ける。なお類似品として「福德」や「三ツ扇」など、多くのバリエーションが存在する。かつては、各地のニーズに応えるべく、豊富なラインナップで地方札を製造していたのだろう。



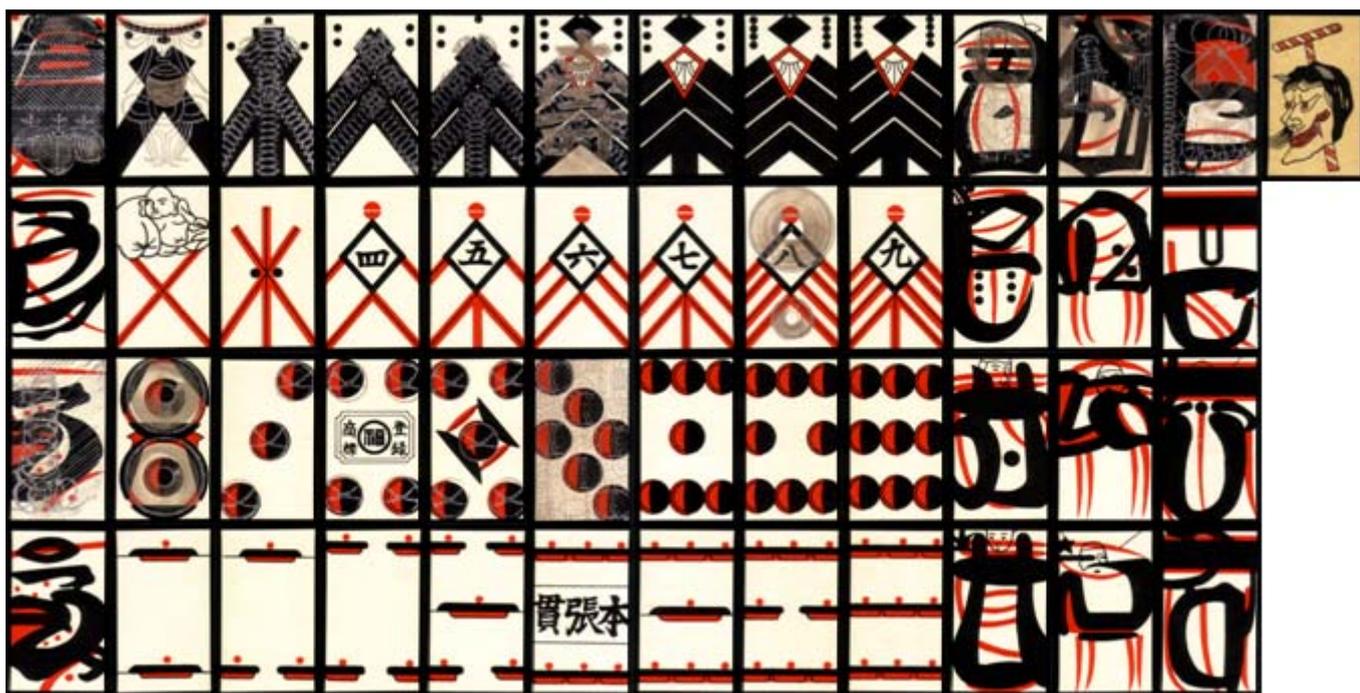
「桜川」「福德」「三ツ扇」のオウルの二。



中国地方の「金極（金龍）」。よく見ると黒ではなく紺で着色されており、パウのことを「青」と呼んだのも納得できる。また、金色を加刷した札がある。昔のカルタには「天正金入極上仕入」と書かれていたらしいが、その「金入極上」を「金極」と略すようになったのだろう。



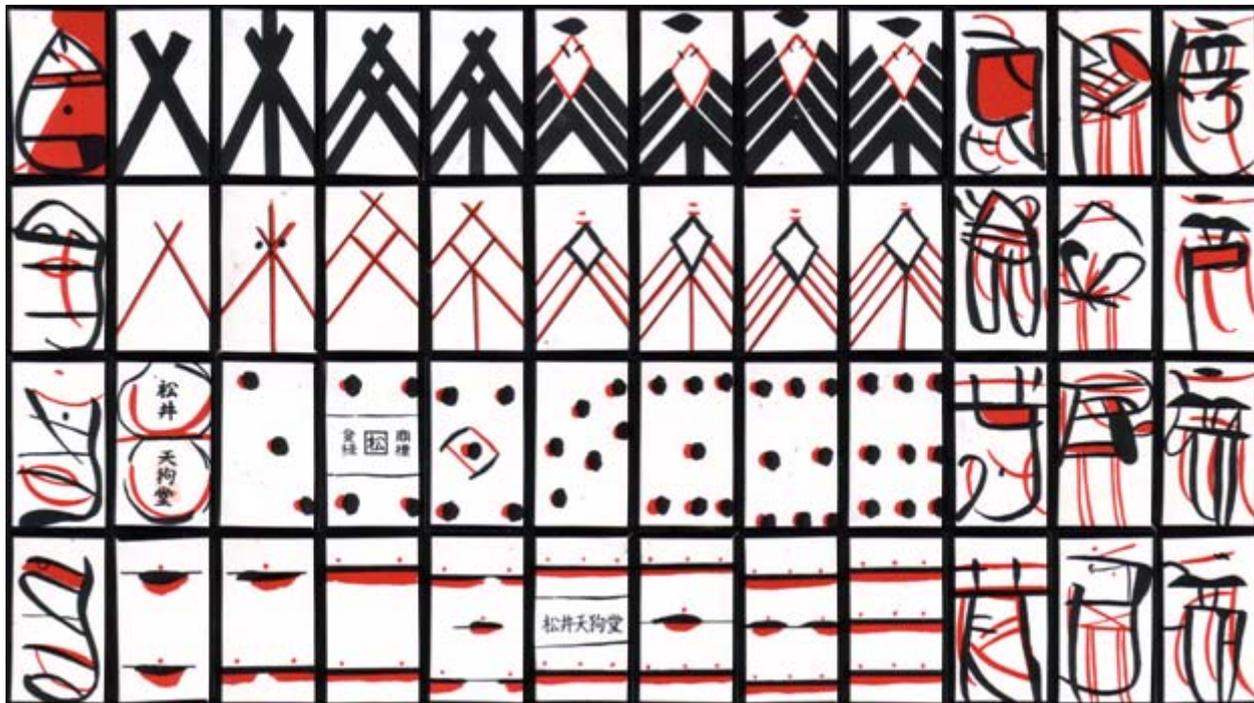
東海地方の「伊勢」。地元では「天正(てんしょう)札」「金吾(きんご)の札」と呼ばれていたらしい。パウは刑場の竹矢来、イスは槍を表し、イスの二には生首が、オウルの二にはドクロが描かれ、一は人間のはらわた、十は獄門台、馬は罪人を乗せており、切は罪状を広げている様子だと、かつては言われていた。つまり、博徒の末路を描いたものと思われていたようである。



近畿地方の「赤八」。別名「めくりカルタ」「たおし札」と呼ばれていた。天正系カルタの中では最もポピュラーなもので、昭和の中ごろまで製造されていたらしい。金色の入った札がたくさんある。赤八という名のとおり、イスの八に大きな金の輪が描かれているが、何を表しているのか、詳しいことはもう分からない。イスの二に描かれているのは布袋さまで、江戸時代にあった“布袋屋”の商標と推測される。

なぜ、これほど分かりづらいデザインになったのか、いろんな憶測がされています。

- ・手作りだった時代、大量に作るためには、デザインを崩して簡略化する必要があったのではないかな。
- ・たびたびカルタ賭博の禁止令が出たため、デザインを変えて販売されたのではないかな。
- ・キリシタンの疑いをかけられないよう、わざと分かりづらくする必要があったのではないかな。
- ・よそ者が来て賭場を荒らさないように、地方ごとに別々のデザインにしたのではないかな。



北陸地方・紀州地方の「小松」。数読みに使われたため、「よみカルタ」とも呼ばれたらしい。天正系カルタの中では最もデザインが崩れており、もはや抽象画に近い感じがする。地方札の歴史は、常に取り締まりと隣り合わせだったため、分かりやすいデザインではなく、「閉鎖的で分かる人にだけ分かればよいデザイン」が求められたのかも知れない。

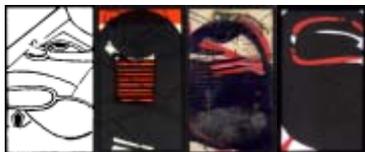
ちなみに、現在のトランプの4つのマーク (suit) は、次のように対応しています。

- ・パウ (棍棒) = クラブ
- ・イス (刀剣) = スペード
- ・オウル (貨幣) = ダイヤ
- ・コップ (聖杯) = ハート

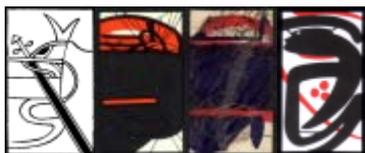
<札の見分け方>

「一」は竜を表しています。最初は落書きにしか見えなくても、見慣れてくると、何となく竜や蛇のように見えてくるでしょう。特にパウの一は、他とは明らかに区別できる絵柄になっていて、「あざ」と呼ばれました。

パウの一 (あざピン)



イスの一



オウルの一



コップの一



「二」～「九」の数札は、だいたい見分けがつくでしょう。パウは棍棒を、イスは刀剣を、オウルは貨幣を、コップは聖杯を表しています。特に二の札は「青二」「海老二」「太鼓二」「唇の二」という通称があり、特別視されていたと考えられます。

パウの二 (青二)



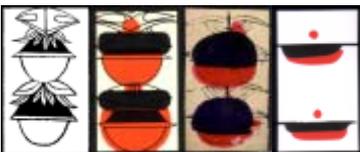
オウルの二 (太鼓二)



イスの二 (海老二)



コップの二 (唇の二)



「十」は、もともとは女性の従者を表しています。縦に流れるようなラインで、スカートのような衣服に見えると思います。パウの十は、後光がさした僧侶のような絵柄なので「釈迦十」と呼ばれ、特別視されてきました。またイスの十は「すだれ十」または「するめ十」と呼ばれて愛されてきました。

パウの十 (釈迦十)



オウルの十



イスの十 (すだれ十・するめ十)



コップの十



「馬」は騎士を表しています。四本の脚が見えるので、すぐに馬だと分かるでしょう。

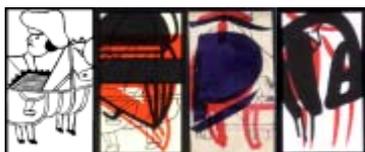
パウの馬



オウルの馬



イスの馬



コップの馬



「切」は、もともとは椅子に座った王を表しています。足を組んだ人物のように見えないことはありません。

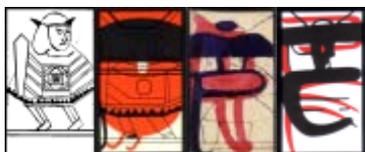
パウの切



オウルの切



イスの切



コップの切



<めぐり>

江戸で行われていた「めぐり」という遊び方を紹介します。花合わせの元になった競技です。

【点数】 総計 720 点。 3 人競技で基準点は 240 点。オウルとコップはカス札だが、「太鼓二」は別格だった。

50	50	50	50	50	60	20	20	50	50	50	50
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【出来役】 点数は、その場その場で取り決めたようです。

下三(しもざん)



団十郎 (青蔵)

仲蔵(なかぞう)



海老蔵

上三(かみざん)



赤八 (赤蔵)

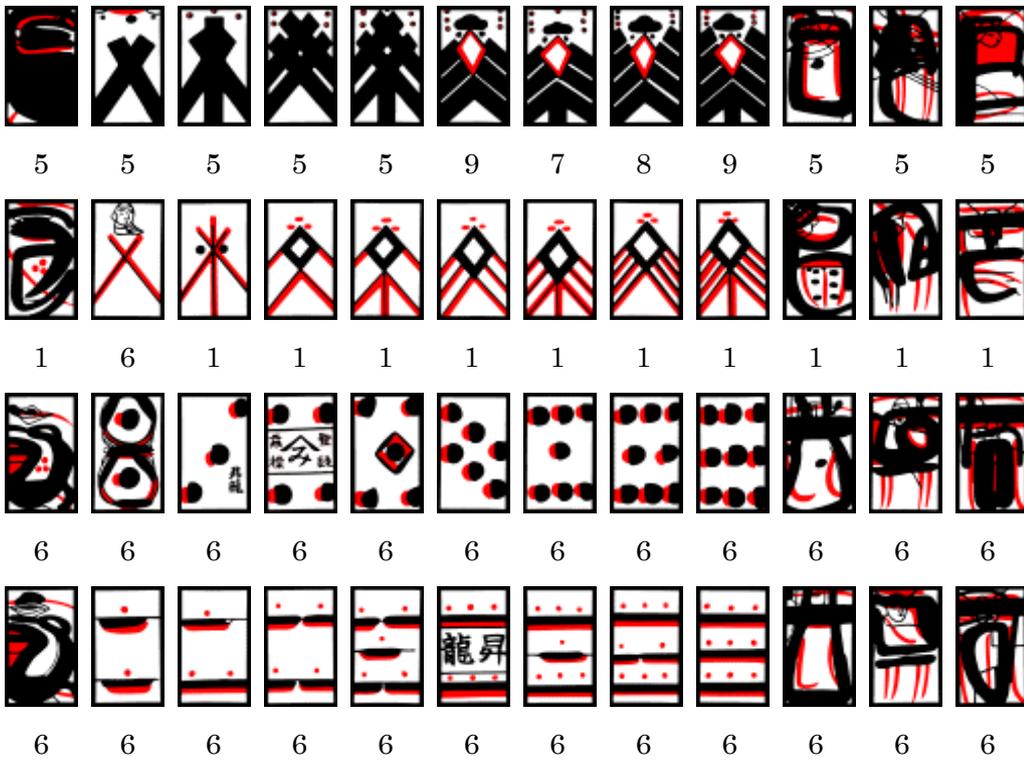


<たおし>

近畿で行われていた「たおし」という競技を紹介します。これが「素だおし」の元になったと思われます。

【点数】

総計 234 点。 3 人競技で基準点は親が 72 点、ナカが 78 点、ビキが 84 点。イスがカス札だが、「海老二」は別格だった。

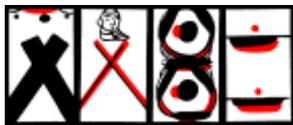


ちなみに、イスはポルトガル語で *espada* (英語で *spade*) であるため、それが訛って、カス札のことを「スベタ」と呼ぶようになったらしいです。さらには「ス」に「素」の字をあてて、「素札(すふだ)」と呼ばれるようになっていったと推測されます。

【出来役】

二ぞろ 12点

三ぞろ 12点 (ビキだけの役)

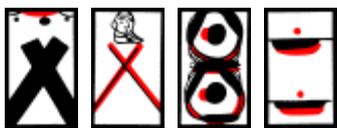


【化け札】

手役では、「パウの一」と「パウの切」を、何の札とも見なすことができます。



手役では、二の札を、イス札と見なすことができます。



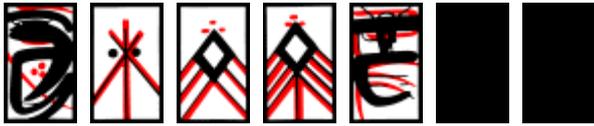
【手役】

赤四 (12点) イス4枚。

とん (36点) 同じ数の札2枚+2枚+2枚。



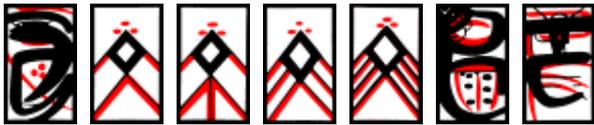
赤五 (36点) イス5枚。



赤六 (60点) イス6枚。



赤七 (100点・ぼった) イス7枚。



三本 (12点) 同じ数の札3枚。



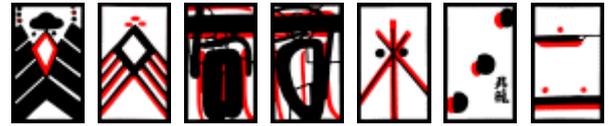
赤四 三本 (36点) 赤四と三本の複合。



赤五 三本 (60点) 赤五と三本の複合。



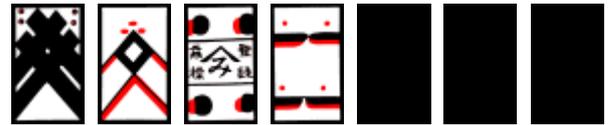
あぜまめ (60点) 同じ数の札2枚+2枚+3枚。



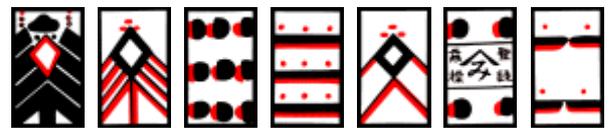
きば (60点) 同じ数の札3枚+3枚。



手四 (60点) 同じ数の札4枚。



四三 (100点・ぼった) 同じ数の札4枚+3枚。



手五 (100点・ぼった) 同じ数の札5枚。



(手五は化け札を使わないと無理。)

八八の手役によく似ています。なお、ぼったとは「ぼったくり」のことで、手役の点数だけもらってプレイはしません。このとき、下りている人がいれば、その人からも点数をもらうことができたようです。

<はちの出来役を再現してみる>

第五章で紹介した「はち」の出来役を、天正系カルタで再現してみると、次のようになります。花札で遊ぶよりも、よほど分かりやすいと思いますが、それにしても、昔の人はこんなにたくさんおぼえたのでしょうか。

霧島(切四馬)10点



短の霧島 20点



御老中(五六十)10点



短の御老中 20点



五四六(ごしろ)10点



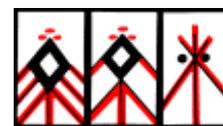
短の五四六 20点

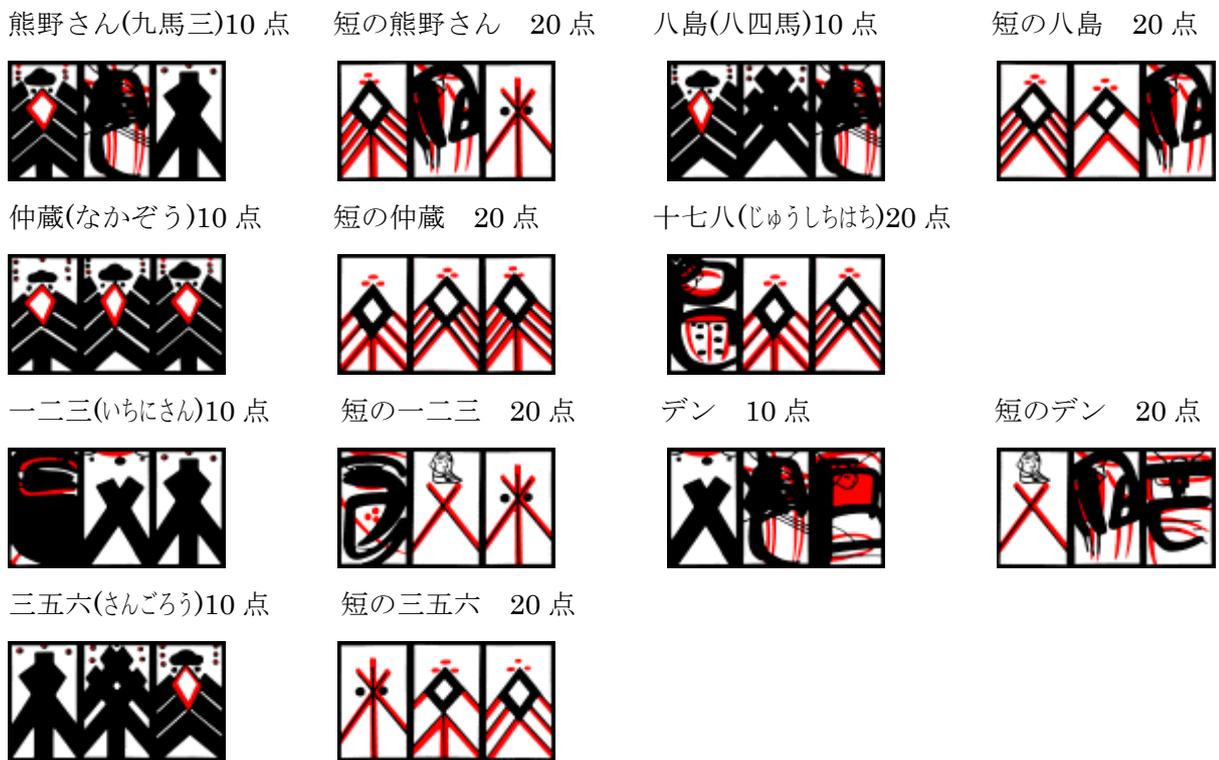


七五三(しちごさん)10点



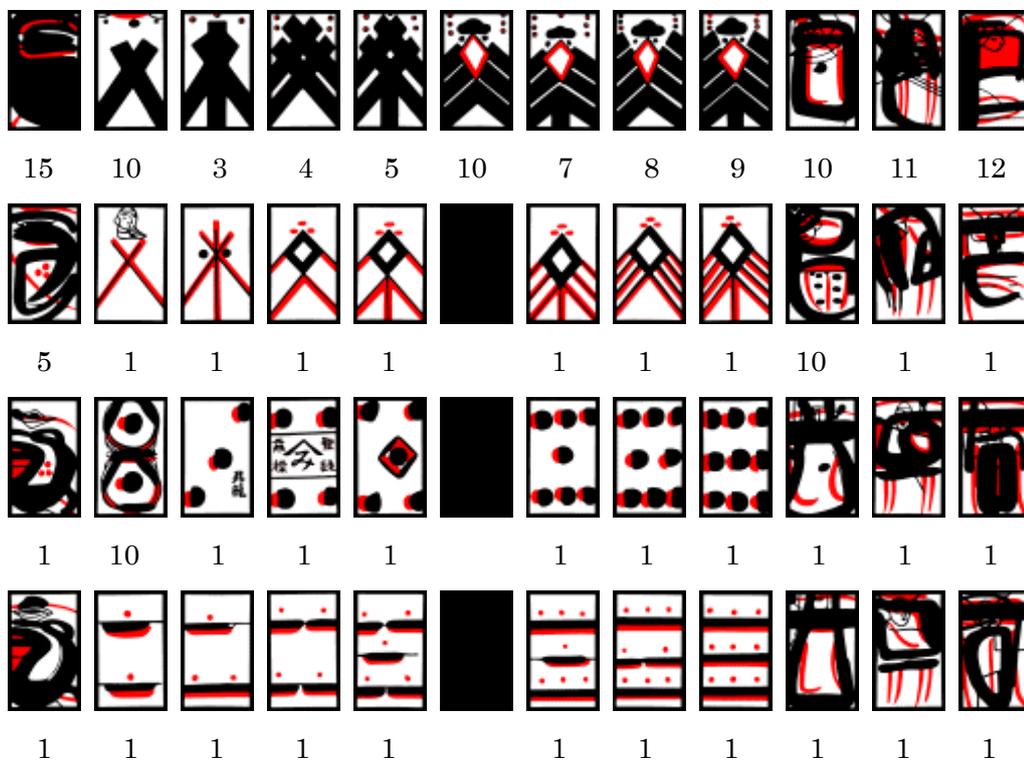
短の七五三 20点



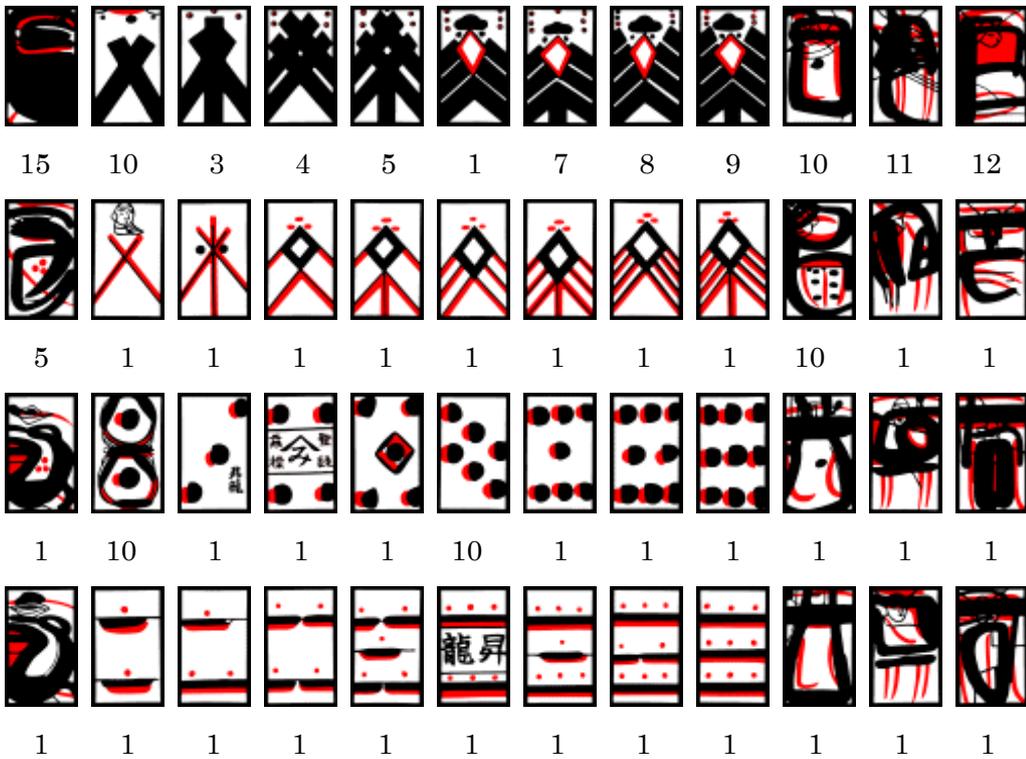


<てんしょの出来役を再現してみる>

中京地方で行われていた「てんしょ」は、その名のとおり天正系カルタで遊ばれていたものと思われます。第五章に示した点数配列を、天正系カルタに置き換えてみると、次のようになるでしょう。



ところが、文献によると次のようになっており、「六」の点数が違ってきます。



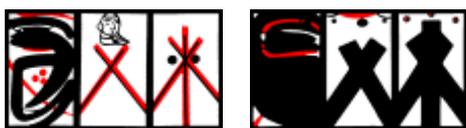
いったい、どちらが10点札だったのでしょ。



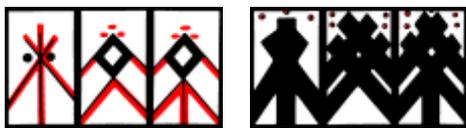
もしかしたら、地域や時代によって、どちらも正しかったのかも知れません。ここでは「豆六」が正しいと仮定して、「てんしょ」の出来役を天正系カルタに置き換えてみます。イス札が「表」、パウ札が「裏」に相当します。

【七分役】

一二三 表100点・裏50点



三四五(さしご) 表100点・裏50点



なかぞう 表100点・裏50点



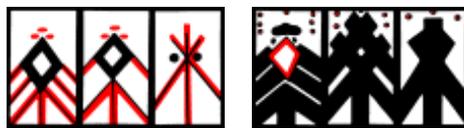
やしま(八四馬) 表100点・裏50点



一二十 表100点・裏50点



七五三 表100点・裏50点



十馬きり(じゅうまきり・上ざん) 表100点・裏50点



しまきり(四馬切) 表100点・裏50点



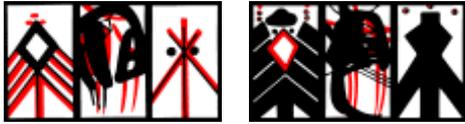
はつしきり (八四切) 表 100 点・裏 50 点



やしましまきりはつしきり 表 300 点・裏 150 点



くまざん (九馬三) 表 100 点・裏 50 点



御老中 (五六十) 表 バツタリ・裏 100 点



【半役】

一二三 (七分役と同じ。)

一二十 (七分役と同じ。)

三四五 (七分役と同じ。)

なかぞう (七分役と同じ。)

十馬きり (七分役と同じ。)

くまざん (七分役と同じ。)

娘 (十七八) 表 100 点・裏 50 点



婆さん (八九十) 表 100 点・裏 50 点



娘婆さん 表 300 点・裏 150 点



御老中 (五六十) 表 100 点・裏 バツタリ



赤四 バツタリ



<めくりをアレンジしてみる>

「めくり」「たおし」「はち」「てんしょ」を見てきましたが、いずれも難しく、おぼえづらく、実際にやってみたいとは思えないでしょう。「昔の人はずいぶん面倒な遊び方をしていたものだ」と思うかも知れません。

このままでは、天正系カルタは誰も遊ばなくなり、やがて滅びてしまうでしょう。やさしいルールを工夫し、競技人口を増やすことが急務だと思われるのです。

- ・パウ・イス・オウル・コップの見分けができなくても遊べるようなルールを。
- ・点数はおぼえやすく。たとえば「絵札は5点、ほかはすべて1点」というように、徹底的に単純化を。
- ・出来役も、思い切って減らす。または全廃する。
- ・鬼札が入っている地方と、入っていない地方があるので、どちらでも遊べるようなルールを。

以上の点を考慮し、やさしくアレンジしてみました。

●やさしい「めくり」(2人用)

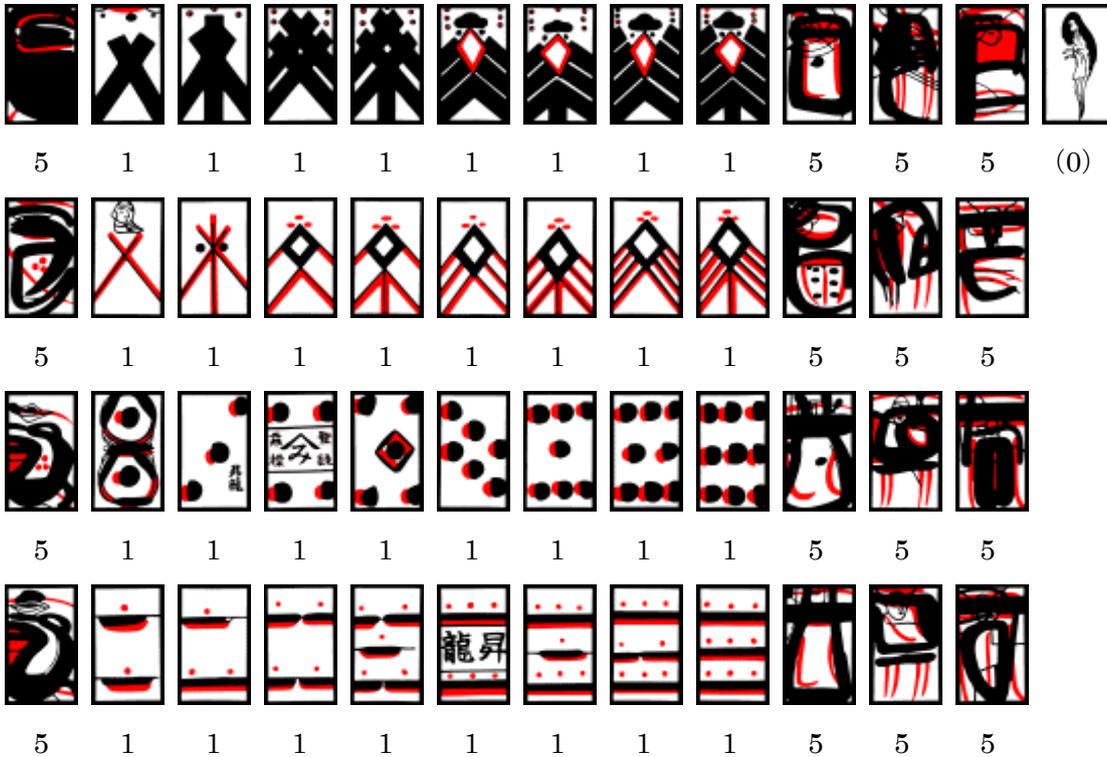
鬼札を除く 48 枚、または鬼札を含む 49 枚を使用します。

(1)「手八・場八」に配ります。

(2)親から順番にプレイします。普通の花合わせのように、手札から1枚出して場札と合わせ、山札から1枚めくって場札と合わせるのです。(鬼札は、好きなときに好きな札と合わせることができます。)

【札の点数】

絵札は5点。ほかはすべて1点。(鬼札は0点。)



(3)手札が終わるまでプレイします。(使われずに札が残りますが、ほうっておきます。) 2人の点差を計算し、勝者の得点として紙に記録します。

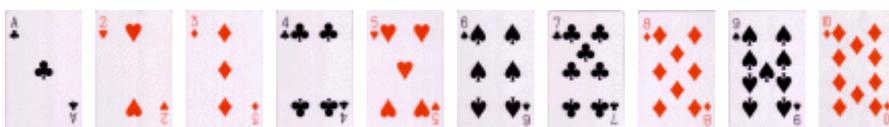
(4)勝者が親になり、何回戦かおこなって、優勝者を決めるとよいでしょう。

(実際にやってみますと、花札に慣れてしまった現代人にとって、少々物足りないというか、「無理に天正系カルタを使わなくても、花札で遊んだほうが楽しいのでは？」という疑問の声も聞かれそうです。まさにそのとおりで、天正系カルタと比べると、いかに花札がビジュアル的に楽しく画期的な発明品であったか、お分かりいただけるとと思います。)

なお、天正系カルタが手元になくても、とりあえずトランプで試すことができます。トランプは天正系カルタよりも枚数が多いですが、とくに支障はありません。普通に「手八・場八」に配ってプレイを開始すればよいと思います。



絵札は5点。



数札は1点。

(トランプの場合、Aも数札と見なしたほうが遊びやすい。なお、ジョーカーは0点とする。)

<数読みをアレンジしてみる>

江戸時代には、天正系カルタを使って、数読みが盛んに行われていたようです。

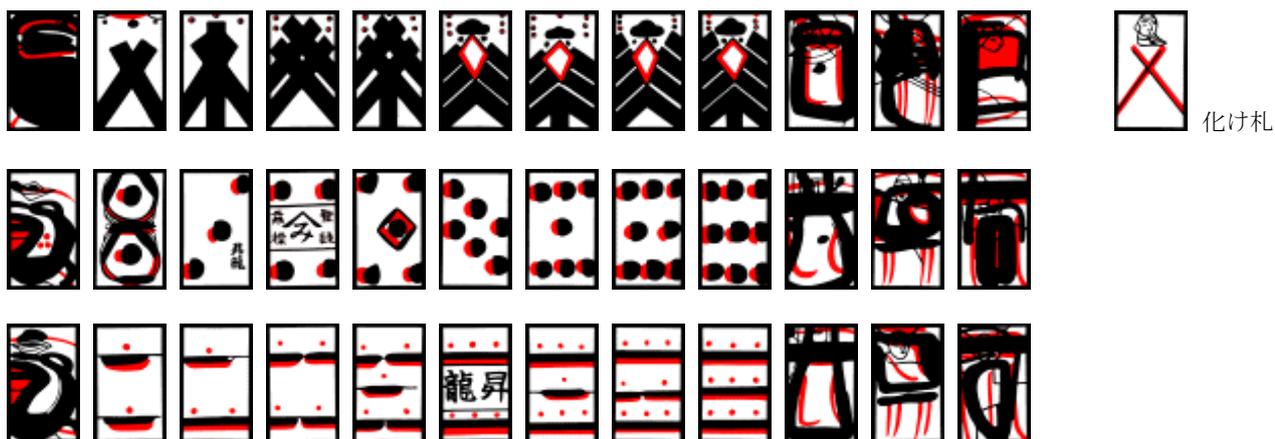
- ・順上りに札を出してゆく。
- ・連続した札は、続けて出すことができる。
- ・出せないときはパスをする。
- ・早く手札が終わった人が上がり。

文献や伝承によって、さまざまなルールが推測されています。

- ・手札を6枚ずつ配るルールと、9枚ずつ配るルールがあったらしい。
- ・配り残った札を山札とするルールと、全部配りきって山札を残さないルールがあったらしい。
- ・山札をめくって台札とするルールと、手札から1枚出して台札とするルールがあったらしい。
- ・「切」の次は「一」を出すというルールと、「切」の次は好きな札を出せるルールがあったらしい。
- ・いろいろ役があったらしい。

江戸時代の文献によれば、次のような遊び方をされていたようです。

- ・イスを除く36枚の中から、1枚を見えないように隠す。
- ・そこにイスの「二」を加える。これは化け札になる。
- ・4人に9枚ずつ配って、親からプレイを始める。



しかし、こういったルールで実際に遊ぼうと思っても、未解明の部分や、推測するしかない部分があるため、現時点では難しいと思われます。第六章で、数読みをやさしくアレンジしたルールがありますから、とりあえずそれを天正系カルタに当てはめて、遊んでみてください。

●やさしい「数読み」(2～6人くらい)

鬼札を除く48枚、または鬼札を含む49枚を使用します。

(1)手札として6枚ずつ配り、台札として1枚さらします。残りは山札として積んでおきます。

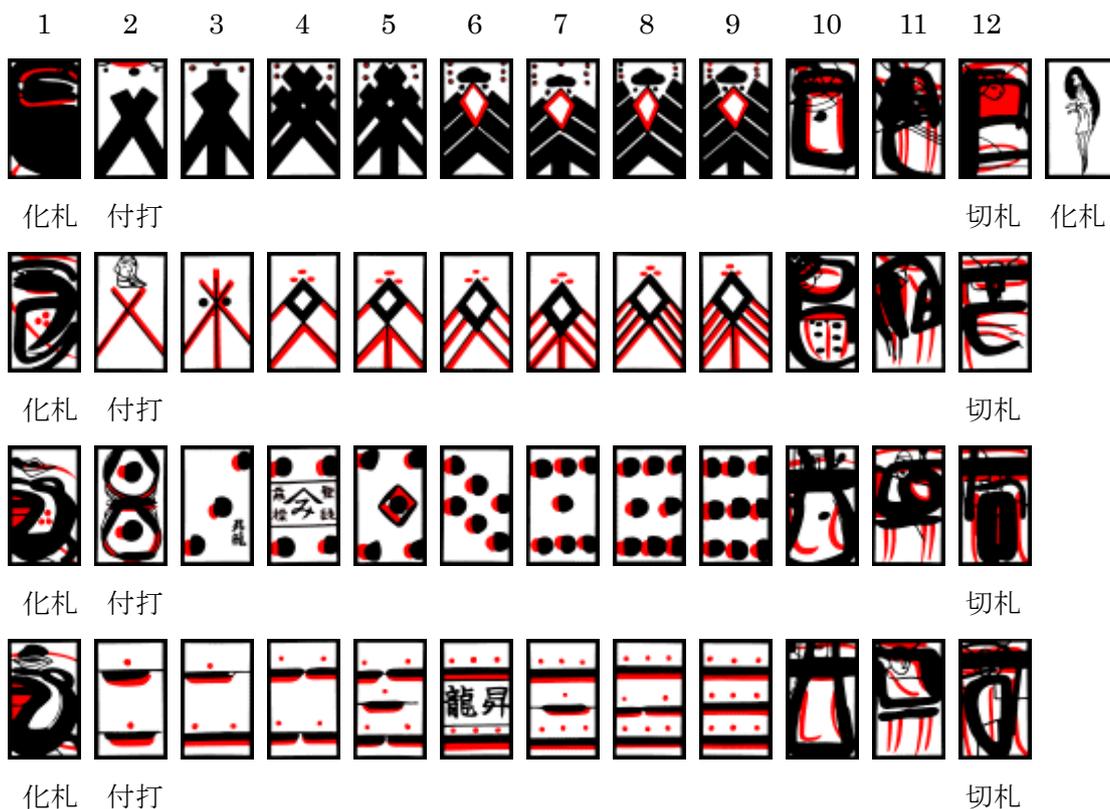
(2)親から反時計回りにプレイします。たとえば台札が五なら、六・七・八・九・十・・・というように、順上りにつながる札を出してゆくの。「馬」は十一、「切」は十二と見なします。

- ・「一」は化け札といって、何の代わりにもなります。鬼札も化け札として使います。
- ・「二」は付け打ちといって、何枚でも続けて出すことができます。たとえば「一・二・二・二・三」というように。
- ・「十二」のあとは、好きな札を出すことができます。

- ・連続してつながる札があれば、一度に出すことができます。たとえば「七・八・九」「十・十一」「十二・四・五」というように。
- ・何も出せないときはパスをします。出せる札を持っているのにパスをしても構いません。
- ・全員がパスをしたときは、最後に出した人が、山札を一枚めくって新しい台札にします。(このとき、出せる札を持っていれば出すことができます。)
- ・もし山札から化け札が出てきたときは、何の札と見なしてもよいです。

(3)手札を早く出し終えた人が「上がり」になります。誰も「上がり」がないまま終わったときは、引き分けとします。

(4)普通に上がったときは碁石を1個ずつもらい、6枚いっぺんに上がったときは碁石を2個ずつもらいます。

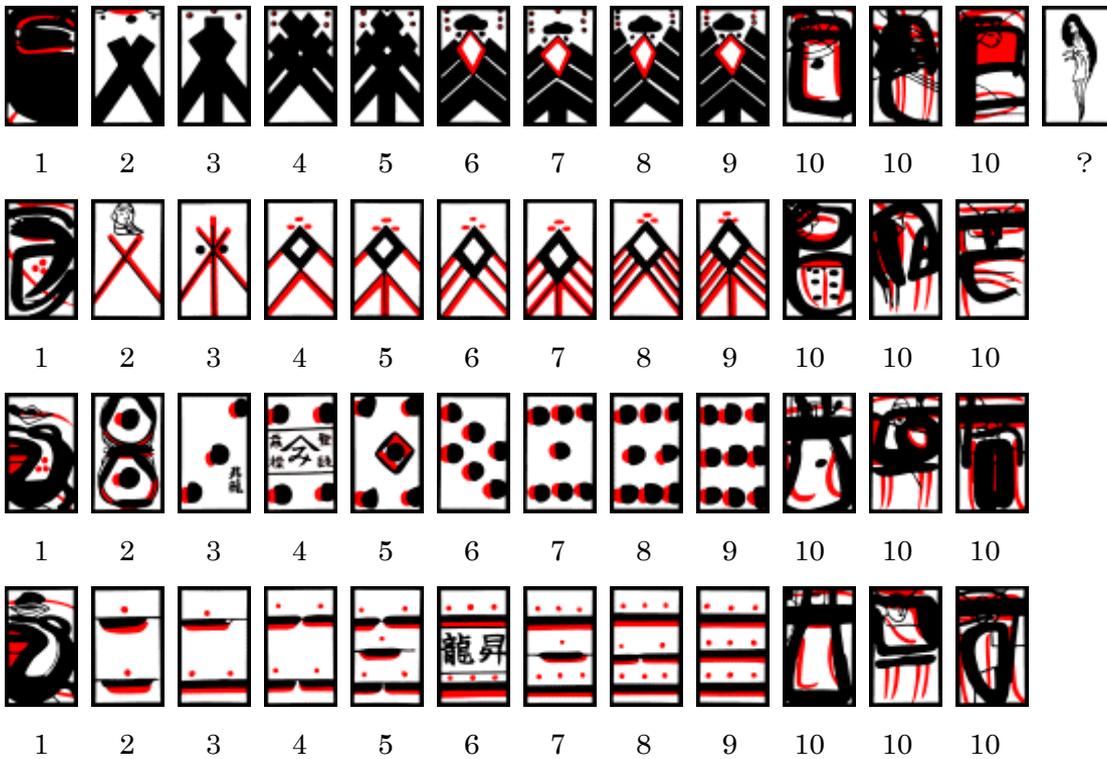


数読みも、トランプで代用して遊ぶことができます。ジョーカーは化け札になります。(スペアのジョーカーも加えて遊ぶと、化け札がいっぱいで派手なゲーム展開になります。)



<かぶ・きんごをアレンジしてみる>

天正系カルタは、特に絵札の見分けが難しいのですが、昔の人は“見分けが必要ない遊び方”をしていたに違いありません。その一例が「かぶ」や「きんご」で、十・馬・切はすべて10として扱われていたようです。(鬼札を何点としたのか、じゅうぶんな文献がないので何とも言えません。)



これなら、とりあえず「一」の札さえ見分けられれば、あとは「よく分からない札はすべて 10」とおぼえるだけです。かぶ・きんごに関して言えば、むしろ花札でやるよりも天正系カルタのほうが分かりやすいと言えるでしょう。

さて、かぶ競技はたくさんありますが、特に「ばったまき」は親がゲームを進めてゆきますので、参加者は札の見分けができなくても、じゅうぶんに遊ぶことができます。

●やさしい「ばったまき」(何人でも遊べます。大勢のほうが楽しいです。)

合計が 9 に近いほうが勝ちです。10 を越えたときは一の位だけが有効になります。なお、馬・切は 10 と見なしします。(鬼札は使いません。)



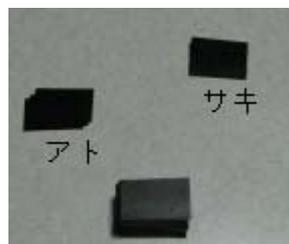
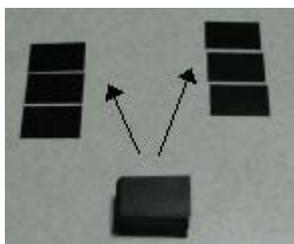
$1+3+6=10$ なので 0 (ブタ)



$10+6+7=23$ なので 3 (サンタ)

もし、同じ数の札が 3 枚そろると、アラシという最高役になります。

(1)親は、サキ→アト→サキ→アト→サキ→アトの順に 3 枚ずつ分けたあとで、積み重ねます。



(2)親の「さあ、アト・サキどっちも！」というかけ声とともに、参加者は好きなほうへ碁石を賭けます。

(3)賭け額が釣り合ったところで、親は「勝負！」と言って札を開けます。勝ったほうに賭けた碁石には同数を与え、負けたほうに賭けた碁石は没収します。引き分けのときは碁石が戻ります。

(4)以上を 8 回戦おこなうと、札を使い切りますので、親を交代します。

また「きんご」も、札の見分けができる人が親になって進行すれば、ほかの参加者は札の見分けができなくてもじゅうぶんに楽しむことができます。

●やさしい「きんご」(何人でも遊べます。大勢のほうが楽しいです。)

手札を合計し、15 ができたら勝ちです。なお、馬・切は 10 と見なします。(鬼札は使いません。)



5+10=15 (キング)



2+3+5+6=16 (バレタ)

(1)円くなって座ります。札の見分けができる人が、親になってください。(親も、参加者の一人として遊ぶことができます。)

(2)全員 1 個ずつ碁石を出し合います。

(3)親は、札をよく切ってから、ひとり 2 枚ずつ表向きに配ります。各自、どちらか 1 枚を手札として残し、もう 1 枚は場の中央へ捨てます。(このとき、札の見分けができない人は、「これは何の札?」と遠慮なく親に尋ねても構いません。もともと表向きに配ってあるのですから。)

(4)親は、まず右隣の人に札を配ってやります。(すべて表向きに配ります。)

- ・ 2 枚目の札を配り、数を合計してみて、必要なら 3 枚目、4 枚目、5 枚目・・・と配ってやります。少なくとも 11 以上になるまで、配ってやらなければなりません。11 を越えたら、まだ配るか、やめておくか、尋ねながら配ります。(1 枚配るごとに、親が合計数を言ってやるとよいでしょう。たとえば「6!」「8!」「11! さあどうする?」「14! さあどうする?」という具合に。)
- ・ もし 15 ができたら「キング!」といい、その人が碁石を総取りしてプレイを打ち切ります。
- ・ もし 16 以上になったら「バレタ!」といい、その人は手札を投げ捨てて負けになります。

(5)こうして、右隣の人へ、右隣の人へと配ってゆくのですが、一巡しても誰もキングができなかった場合は、最も 15 に近い人が碁石を総取りします。同点がいるときは碁石を山分けし、端数は次回に持ち越します。(全員バレタときは引き分けです。)

(6)また全員 1 個ずつ碁石を出し合って、次の回へ進みます。親は札を回収し、よく切ってからまた配り始めるのですが、前回勝った人の右隣の人から配り始めるのがよいでしょう。

しかし、いくら天正系カルタを絶滅から救うためとはいえ、「かぶ」も「きんご」も本質的には賭博です。賭博性の排除を目指す本書としましては、ぜひやってみましょうと推奨するわけにはいきません。そこで、現金も碁石も賭けずに済むよう、ファミリーゲーム風にアレンジしてみました。

●ファミリーゲーム風「きんご」(2人～6人くらい)

鬼札を除く 48 枚を使用します。誰かに 15 ができてもプレイを打ち切らず、全員札を引いて勝負します。

(1)最初の親を決め、札をよくまぜ、山札として積んでおきます。

(2)親から反時計回りにプレイします。

- ・ まず、山札から 1 枚、表向きに引きます。必要なら 2 枚目、3 枚目・・・と何枚でも続けて引くことができ、もうこれでいいと思ったところで引くのをやめて次の人の番に移ります。
- ・ ただし、バレたらもう引くことはできません。

(3)こうして全員が引き終わったら、最も 15 に近い人が勝ちです。勝った人が全員の手札をもらいます。

- ・ 同点がいる場合は、「順番が後の人の勝ち」とするのがよいでしょう。
- ・ 全員バレた場合は「引き分け」で、札は各自がもらうことにすればよいでしょう。

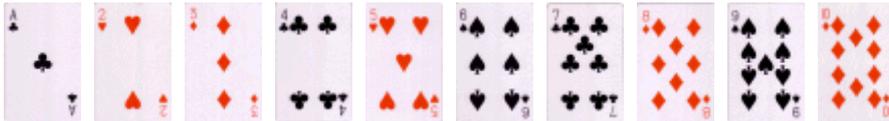
(4)勝った人が親になって(2)から続け、山札がなくなったらプレイ終了です。最後は、全員が引かないうちに山札が終わってしまいますが、引かなかった人も0として勝負します。(たとえ0でも、バレット人には勝てる可能性があります。)

(5)取り札の枚数が一番多い人が優勝です。

もちろんトランプで代用して遊ぶことができます。



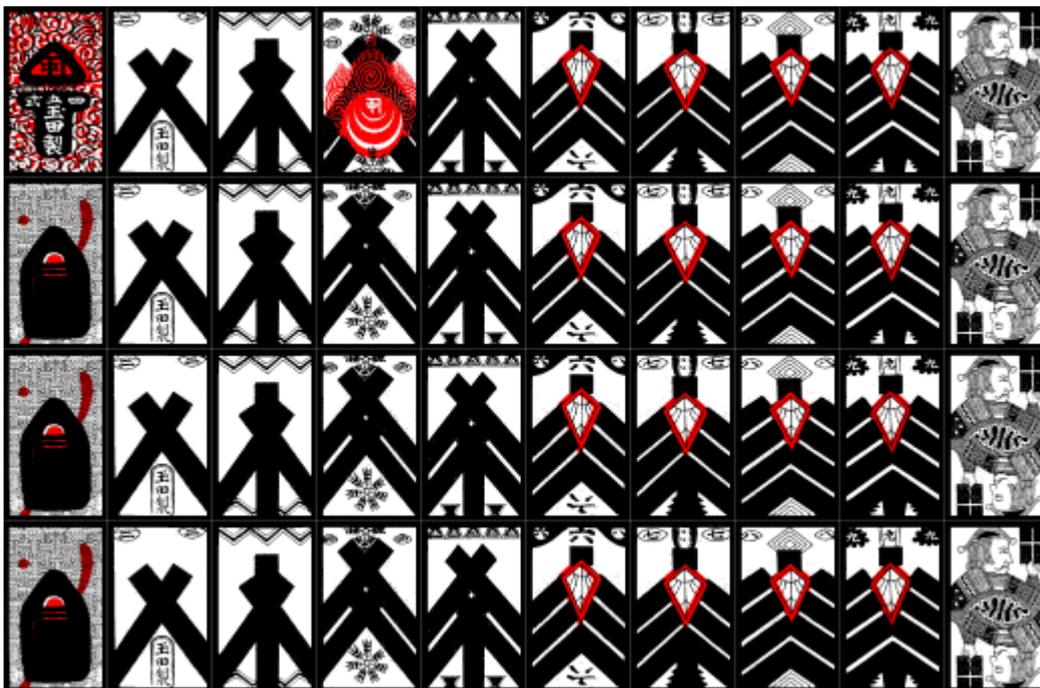
絵札は10と見なす。



そのほかは数字どおり。

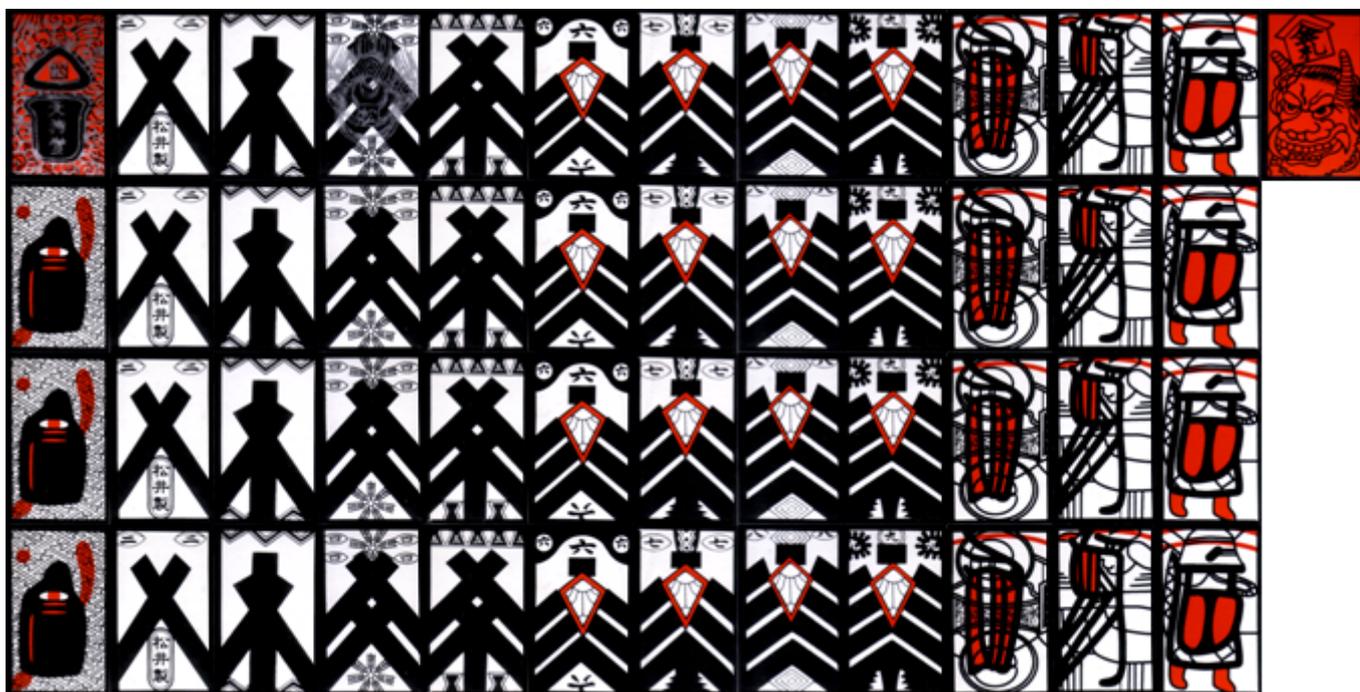
<株札>

パウ・イス・オウル・コップの4種類を廃止し、パウ1種類だけにした「株札」と呼ばれるものが使われている地方があります。別名「すじ札」とも呼ばれます。



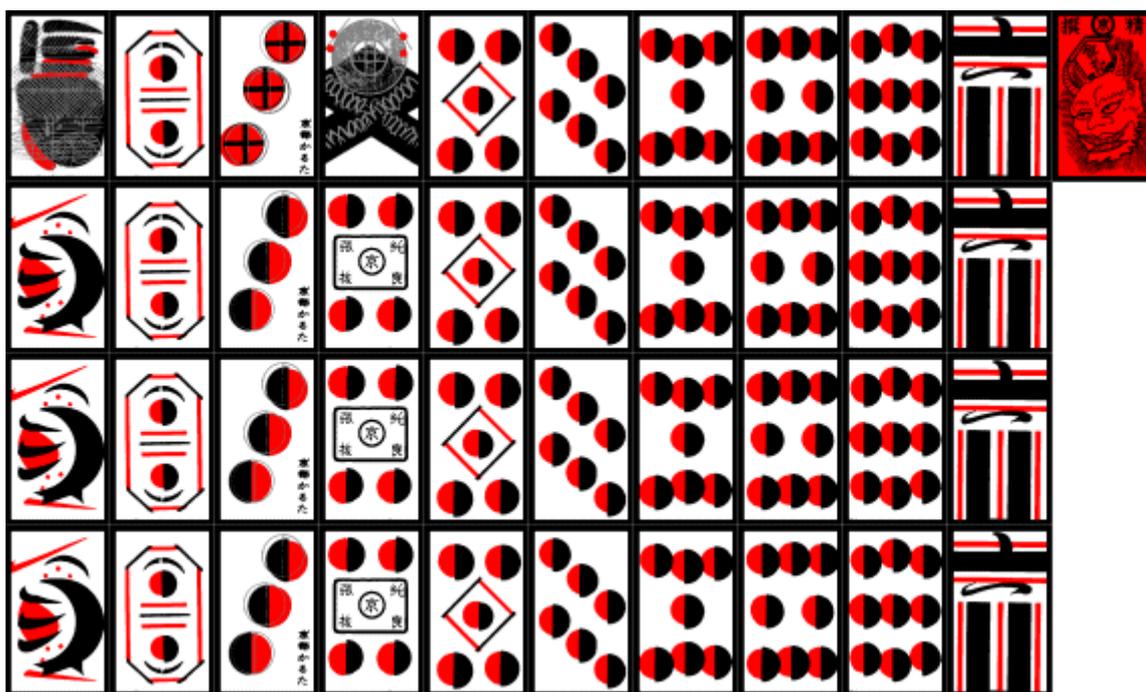
近畿地方の「株札」。かぶ競技に必要なない「馬」「切」「鬼」を省略した40枚。「一」と「四」に特殊札がある。「十」の札には西洋風の人物が十字架を持っているが、このようなデザインが江戸時代からあったとは考えにくいので、おそらく明治以後、トランプの絵札を模してデザインされたのだろう。

また、「馬」「切」「鬼」を含んだ49枚構成の株札も存在しました。

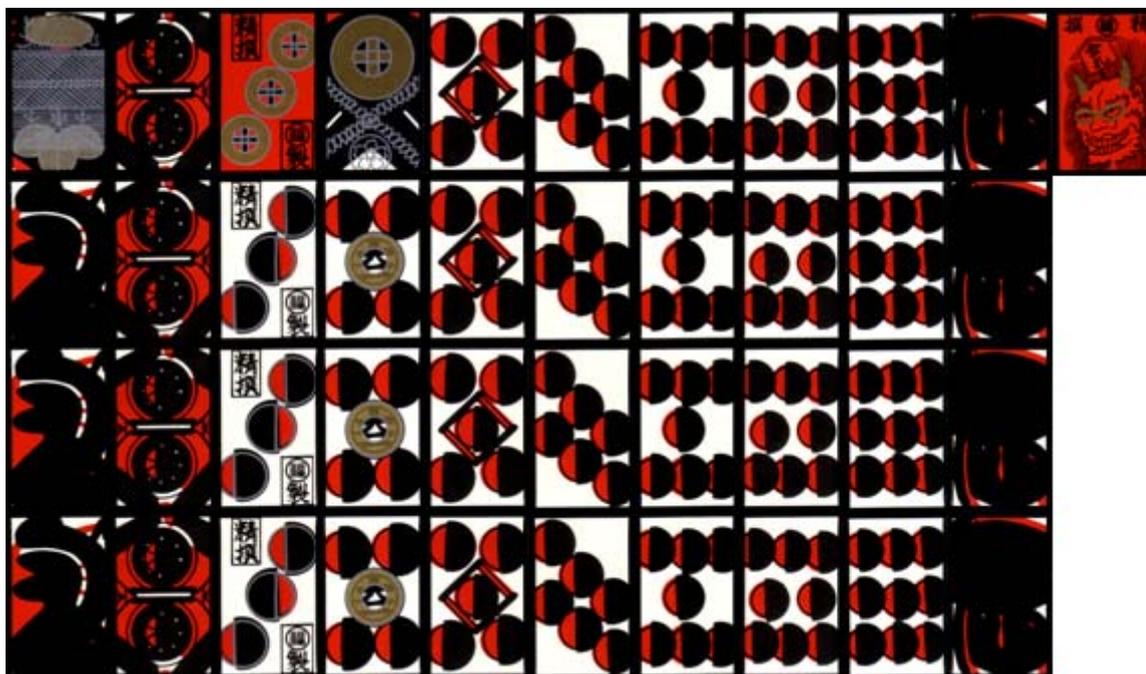


紀勢地方の「入の吉」。馬・切・鬼を含んだ49枚構成。おそらく、株札が40枚になる前の、古い形態を残しているのではないかとと思われる。どのような遊び方をしたのか、文献が残っていないが、かぶ・きんごに使うのなら、十・馬・切を10と見なしたのではなかろうか。

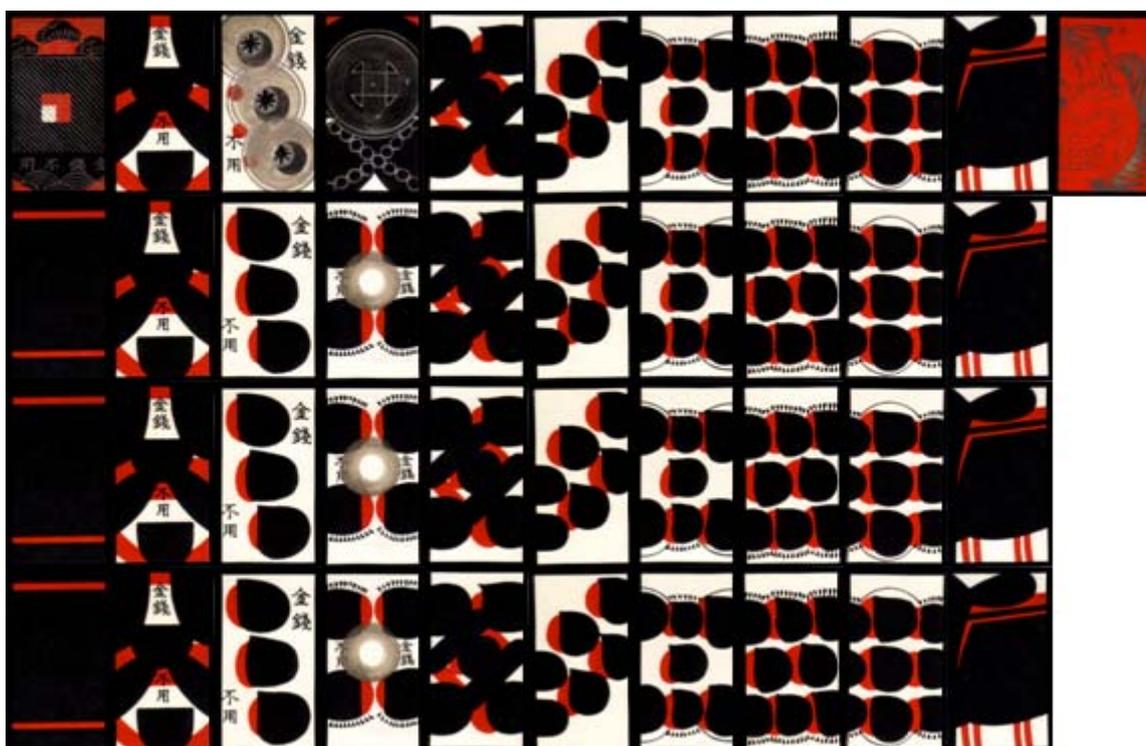
いっぽう、オウル1種類だけにした株札もあります。これは別名「豆札（まめふだ）」とも呼ばれます。



瀬戸内地方の「小丸」。鬼札を含む41枚構成。「一」と「四」のほか、「三」にも特殊札がある。「一」が竜を表しているのは天正系カルタといっしょだが、「十」は従者には見えない。馬に乗った騎士のようにも見えるし、椅子に座った王のようにも見える。

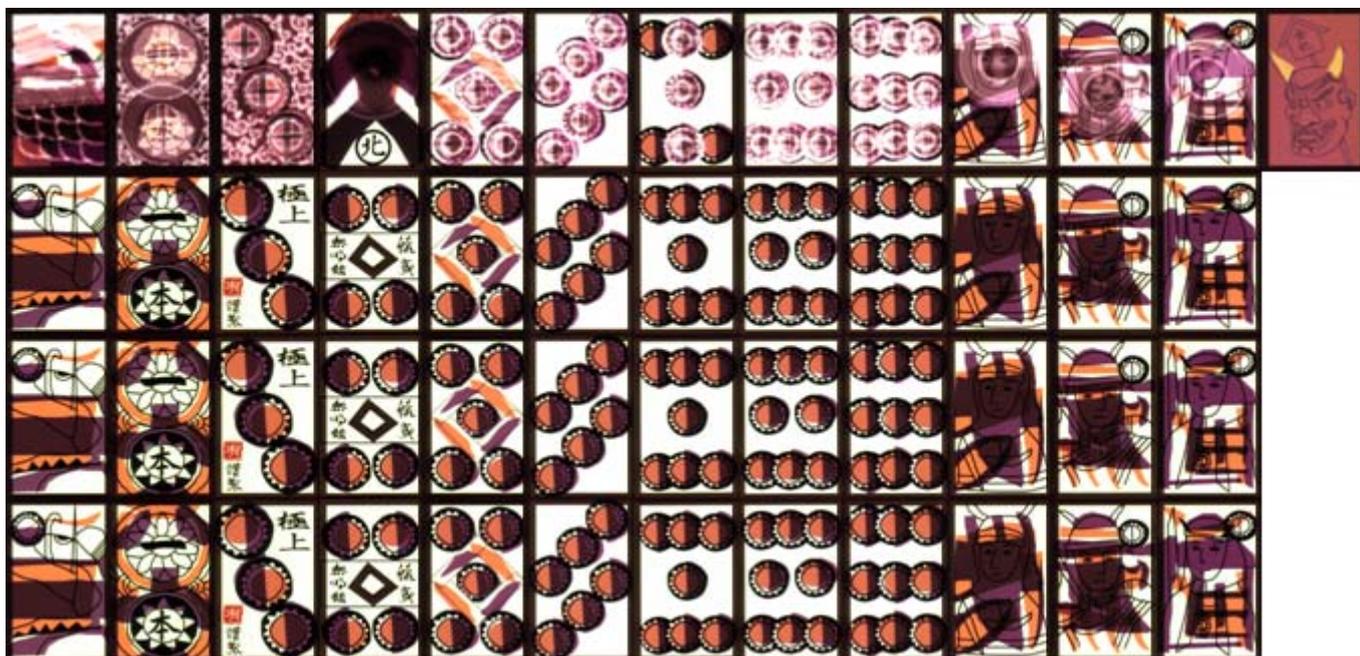


九州地方の「大二」。豆札の一種である。四の中央に大二と書かれているが、単なる商標なのか、それとも何らかの役札を表しているのか、詳しいことは分からない。かつては、鬼札のほかに“地藏札”が入っているセットもあったらしい。



四国地方の「目札」。これも豆札の一種だが、大二に比べるとワイルドなデザインになっており、手書き時代の古い姿を残している。「二」と「三」に“金銭不用”と書かれており、おそらく取り締まりを逃れるため、賭博用の札ではないことをアピールしたものと思われる。「十」は足が4本描かれているので、おそらく“騎士”だろう。

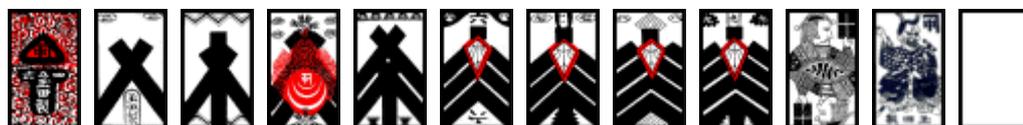
豆札にも、「馬」「切」「鬼」を含んだ49枚構成のものが存在します。どういう使い方をしたのか、詳しいことは分かっていませんが、かぶ・きんごに使うのなら、十・馬・切を10と見なしたのでしょうか。



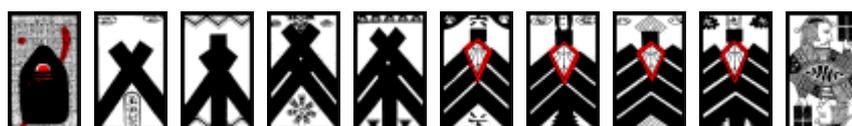
山陰地方の「九度山」。各一枚ずつが“金入り”になっている。何かの役札だったのだろうか。だとすれば、かぶ・きんごだけでなく、出来役や点数のある競技に使われたのではないかと推測される。

株札は、もちろん「かぶ」に使われた札なのですが、なぜ特殊札があるのか、実際にどう使われたのか、現在市販されている本にはほとんど載っていません。古い文献によれば、次のように使ったらしいです。

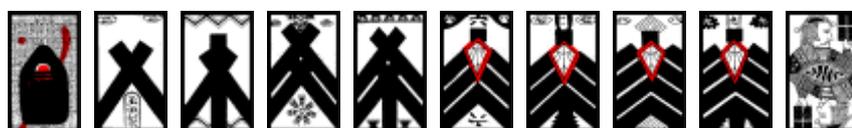
- ・一の特特殊札（アザピン） 1または2と見なすことができる。
- ・四の特特殊札（タマシ） 4または5と見なすことができる。四五札とも呼ばれる。
- ・鬼札（最近の株札には入っていないことが多い。） 1または0と見なすことができる。
- ・白札（予備札） 0と見なす。



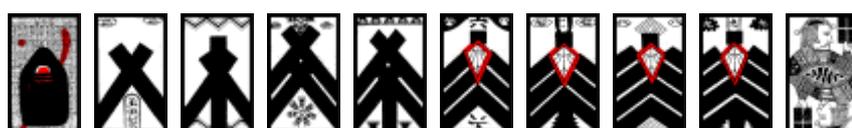
1~2 2 3 4~5 5 6 7 8 9 10 1~0 0



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



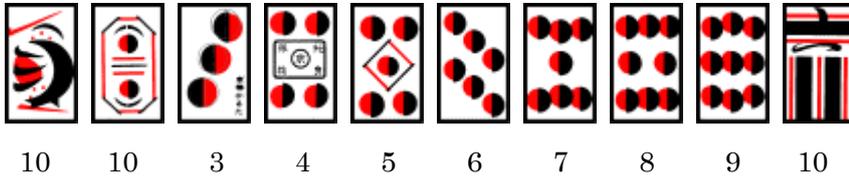
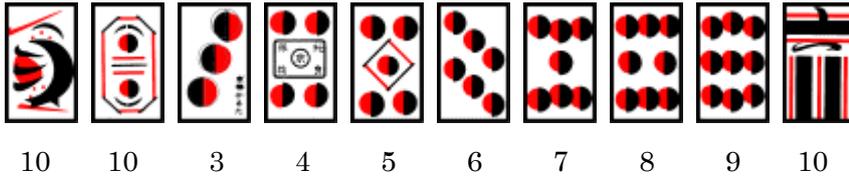
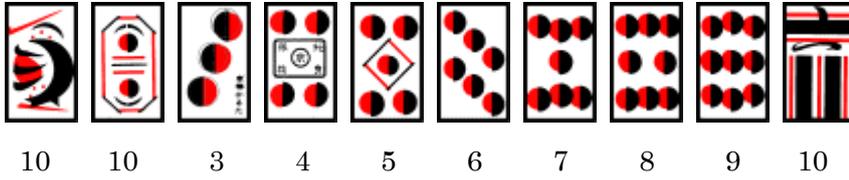
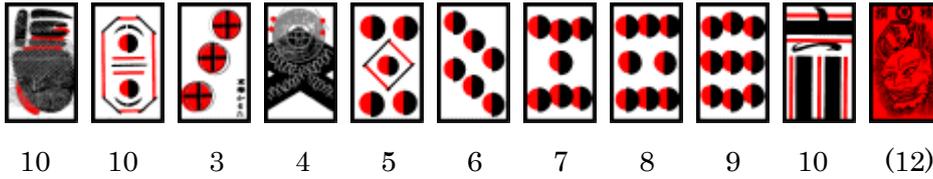
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

なお、豆札は「かぶ」に使うだけでなく、花合わせのように使われることもあったらしいです。

・瀬戸内地方でおこなわれていた点数配列。総計 288 点。基準点は 96 点。よって「くじゅろく」と呼ばれ、手六・場四に配って行われたらしい。なお、鬼札を 12 点とし、総計 300 点とする方法もあった。

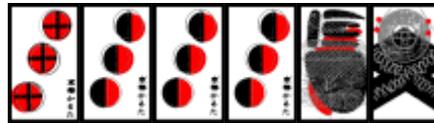
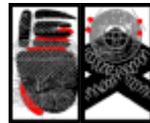
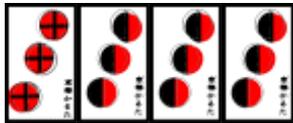


・出来役の例。(諸説がありますが、点数ではなく、金銭をやりとりすることもあったようです。)

三シマ(10 銭)

ダンナ(15 銭)

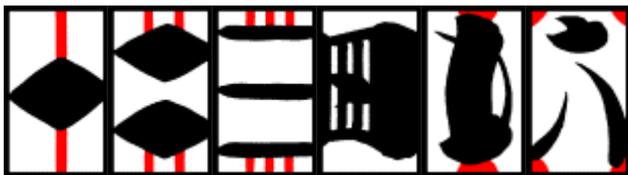
ねじ込み(30 銭)



また、豆札で「数読み」を行うこともあったようです。手札を 6 枚ずつ配り、場札を 1 枚さらし、“数下がり”につながる札を出してゆくゲームだったらしいです。

<張り札・繰り札>

地方札の一種に「張り札」「繰り札」と呼ばれるものがあります。これは、手本引きという賭博のための札です。この札を使って遊んでいる現場を押さえられると、確実に検挙の対象になります。



張り札。



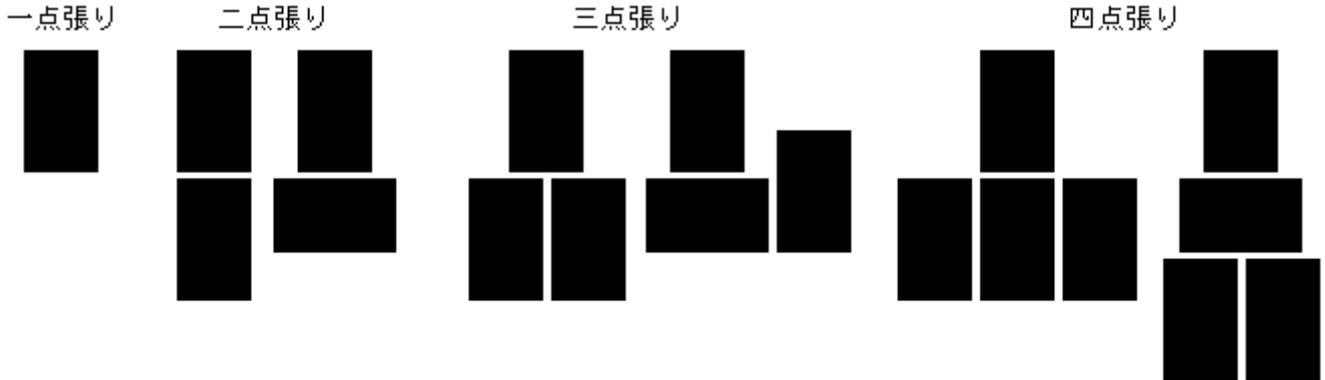
繰り札。

花札や株札で代用することもあったようです。また、手書きで作成することもあったようで、そのための白い無地の札が売られていました。

(1)参加者は、張り札 6 枚をそれぞれ持つ。

(2)胴師と呼ばれる人が、繰り札6枚を片手の中で操作し、どの札が一番上になっているか、誰にも分からないように布で包んで、自分の前に置く。

(3)参加者は、どの札が一番上になっているか推理し、張り札の中から、これだと思ふ札を自分の前に裏向きに置いて、賭け金を賭ける。(張り札を1枚だけ置くのを「一点張り(または素一)」といって、最も配当が高く、ほかにも2枚、3枚、4枚と張る方法があり、配当倍率が変わってくるのですが、本書は賭博の解説書ではないため、詳細は割愛します。)



(4)胴師は、どの札が一番上になっているか「三！」などと宣言してから、布を開く。当たった参加者には配当金が与えられ、外れた参加者の賭け金は没収される。(熟練した胴師は決して宣言を間違えませんが、もし間違えると「総づけ」といって、参加者全員に配当金を与えなければなりません。)

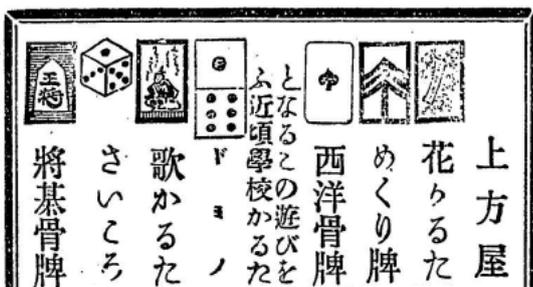
つまり、日本版の“ルーレット競技”だと思えばよいのですが、胴師が札を操作する音や、目の動き、癖など、人間を観察する力が勝負の分かれ目になりますので、この手本引きこそが賭博の王道と言われていたようです。

<地方札の呼称>

昔の人は、地方札をどう呼んでいたのでしょうか。

16世紀に日本へ伝わった時点では、単に「カルタ」という呼び名だったと思われます。ポルトガル語の Carta を日本語化したもので、その後も「歌留多」「骨牌」といった字が当てられ、広く通用したものだと思われます。ただし現在では、「カルタ」と言えば「いろはカルタ」を思い浮かべる人が多く、地方札を思い浮かべる人は皆無と言ってよいでしょう。

そもそも“地方札”という呼び方は、京都などのカルタ製造業者が地方向けの製品をそう呼んだのであって、使う側は、めくりを使うから「めくりカルタ」、数読みに使うから「よみカルタ」、たおしに使うから「たおし札」、てんしょに使うから「てんしょ札」、きんごに使うから「きんご札」、かぶに使うから「株札」というように、それぞれの遊びの名前で呼んでいたようです。



明治中頃の広告。「花かるた」と並んで「めくり牌(めくり骨牌)」という名が出ている。

また、花カルタや歌カルタではない本当のカルタという意味で「本カルタ」とか、官憲の取り締まりが喧しい

ので「八釜（やかま）しカルタ」という呼び方もあったようです。

地方札とその使用地を、一覧にして示します。これは大正時代の資料ですが、筆者も見ることがないような製品名が並んでいます。

九度山	伯耆、出雲、因幡、隠岐	下天	長門、日向、臼杵
小天正	肥前、肥後、鹿児島、大隅	三ツ扇	越後、能登、北海道
入の吉	紀州、志摩、伊勢	小獅子	越後、上野、下野
金青山	紀州、志摩、信州、越前	福德	越前、加賀、能登、越中、信州
小松	越前、紀州	静	陸中、陸奥、北海道
細の吉	紀州、志摩、伊勢	加義哉	陸中、陸奥
寿老	甲斐、信州	黒馬	上総、陸奥、東海道
山西	駿河、甲斐	伊勢	近江、美濃、甲斐、加賀、伊勢、志摩
菊一	阿波、北海道	雲寸	琉球、肥後人吉
桜川	越中	金画花	越後、北海道、備前
金龍	備前	小花	越後、肥前、薩摩
千成	筑後、肥後	赤八	五機内、紀州、日向、播磨
一二三	琉球	賽引	五機内、紀州、山城、大和、備前

ほかに、株札 [すじ画] (五機内、三丹地方、東京、紀伊、播磨、備前、鮮満、台湾、樺太)
 豆札 [大二・小丸] (中国、四国、九州、鮮満、台湾、樺太)
 花合札 (日本全国、海外各国)、朝鮮向花合札、白無地札
 弄花函 (八八道具仕込函)、骨子、小倉百人一首歌かるた、国産トランプ、舶来トランプ、投扇

<地方札と花札の関係>

18 世紀後半、いわゆる“寛政の改革”のとき、賭博道具の厳しい取り締まりがありました。天正系カルタも売買できなくなり、その代わりとして花札（花カルタ）が生まれたのではないかと、言われています。また、もともと上流階級の風流な遊びだったものが、庶民の賭博道具として広まった、という説もあります。



これは明治期の花札。雨の二十点札の傘男、桐の二十点札の金入り、といった古い時代の特徴が見て取れる。季節の花々が描かれているが、12月に「桐」を当てはめたのは、天正系カルタの12が「切」と呼ばれていたためだろう。

天正系カルタと花札の対応のさせ方には、「松・梅・桜・・・」と「松・雨・桜・・・」の2系統があったようです。いま、ために「松・雨・桜・・・」の配列に並べ替えてみましょう。



初夏の花である牡丹が11月、早春の花である梅が12月なので、季節感がおかしいように思われるが、この配列だと青短3枚がぴたりと横一列に並ぶ。

天正系カルタの「二」は、花札の「雨」に相当し、たとえば、たおしの「ニぞろ」という役は、素だおしや六百間の「雨ぞろ」という役に受け継がれています。



二ぞろ



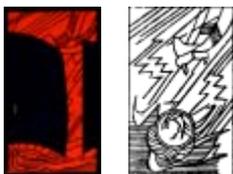
雨ぞろ

天正系カルタの「太鼓二」は高い点数が設定されており、花札の「雨の二十点札」に相当すると考えられます。かつて、雨の二十点札は「雨に人」と呼ばれ、稲妻が描かれていました。



「雨に人」

やがて二十点札から稲妻が消え、カス札のほうに稲妻が描かれるようになりました。この札に太鼓が描かれているのは、天正系カルタの「太鼓二」と関係があるのではないのでしょうか。



「太鼓に鬼の手」(右は着色前の骨刷り)

つまり、太鼓二を「雨に人」に対応させる地方と、太鼓二を「太鼓に鬼の手」に対応させる地方の、2系統があったものと推測されます。雨の二十点札を鬼札とする地方(六百間)と、雨のカス札を鬼札とする地方(むし)があるのは、このことと関係があるのではないのでしょうか。

天正系カルタの「イスの八」は、特別視されていたようで、丸い金入りの札が存在します。花札の8月に短冊札がなく二十点札になっているのは、このことと関係があるのではないのでしょうか。



金入りの「イスの八」



8月の二十点札（着色前の骨刷り）

天正系カルタの「パウの六」は特別視されていて、壽(ことぶき)の金入りの札が存在します。「めくり」「たおし」などの競技では高い点数が設定されており、これが花札に受け継がれ、「桐に鳳凰」になったのではないのでしょうか。かつては鳳凰に金色の輪が描かれていました。



金入りの「パウの六」



金入りの「桐に鳳凰」

以上はあくまで推測ですが、天正系カルタと花札の関係を、断片的に垣間見ることができるように思われます。

明治の中頃より、花札の道具類とともに八八のルールブックが売り出されました。こういう本の普及によって、「松・梅・桜・・・」の配列がスタンダードとなり、「松・雨・桜・・・」の配列は地方ルールになっていったのでしょう。



戦前の花札本。どの本も「松・梅・桜・・・」の配列になっている。

<地方花>

現在、われわれが普通に買うことができる花札は、正式には「八八花」と呼ばれます。



これは大正期の八八花。4・5・7月には「たてさん」と書かれ、八八競技で「立三本」の手役になることを表している。

いっぽうで、地方ごとに異なった図案の花札も売られていました。これを地方花といいます。



北陸地方の「越後花」。文献によると、かつて新潟では鬼札を1枚加えて遊ぶのが流行ったらしい。雨の二十点札が傘男になっており、古いデザインが地方に残ったものと思われる。カス札に和歌が書かれているのも、古い時代のなごりである。「賭博のカルタではなく、歌カルタの仲間である」というアピールのために和歌が書かれたのだろう。古今集などから取られた歌だが、メーカーによって字句は異なり、不正確なものも多かった。

- 一月 常盤なる 松の緑も 春来れば 今ひとしほの 色まさりけり
- 二月 鶯の 鳴音は白き 梅の花 色まがへとや 雪のふるらん
- 四月 わが宿の 池の藤浪 咲きにけり 山ほととぎす 今や来鳴かん
- 五月 唐衣 着つつなれにし 妻しあれば はるばるきぬる 旅をしぞおもふ (か・き・つ・ば・た が織り込まれている)
- 八月 行く末は 空もひとつの 武蔵野に 草の原より いづる月影
- 十月 下もみぢ かつ散る山の 夕しぐれ 濡れてやひとり 鹿の鳴くらん



北陸地方の「越後小花」。8月のカス札に小さい輪が描かれていたり、12月のカス札に短冊らしきものが描かれており、現在とは違う点数が割り当てられていたのではないかと推測される。11月の二十点札の人物には、たぬきのしっぽのようなものが描かれており、実にユーモラス。鬼札が3枚もあるが、どういう使い方をしたのか、今となっては何も分からない。



四国地方の「阿波花」。鬼札が金太郎になっているので、「金時花」とも呼ばれる。1月と8月のカス札に、和歌のなごりが見られる。雨の二十点札は、現在と同じ「小野道風」になっているが、雨のカス札はまだ赤くなく、稻妻も太鼓も鬼の手も描かれていない。



満州地方の「大連花」。基本的なデザインは八八花と同じだが、短冊札の背景に細かい模様が入っているのが特徴。





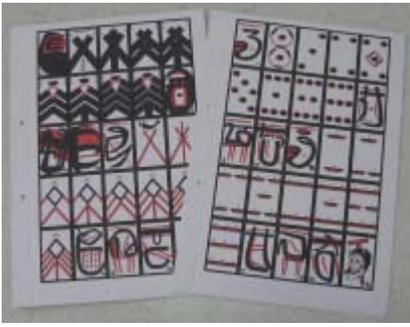
関西地方の「虫花」（または「虫札」）。40枚セットで牡丹と萩がなく、「むし」という二人競技に使われた。普通の花札よりも、一枚一枚が少し厚めに作られている。ちなみに「むし」とは、昆虫のことではなく、爬虫類の「蛇」や「竜」のこと。天正カルタに竜が描かれていたことから、花札や花札競技のことを「むし」と呼ぶようになったらしい。

<地方札の自作>

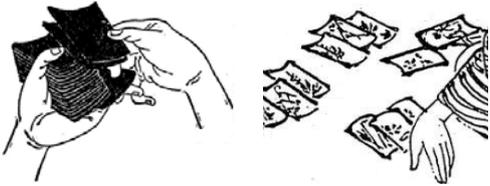
すたれゆく天正系カルタを絶滅させないためには、やはり次世代を担う子どもたちに遊ばせることが、一番大事ではないかと思えます。しかし現在、天正系カルタは手に入りづらく、とても高価なので、子どもたちに与えて実際に遊ばせるのは、ほぼ無理だと言えるでしょう。

そこで、惜しげもなくボロボロになるまで使うことができる粗末な札を、自作してみようと思いました。

- 既存の札をスキャナで取り込み、それを家庭用プリンターで印刷すると、どうしてもボケた感じになってしまいます。減色したり、一枚一枚ノイズを取り除いたり、輪郭線を整えたり、といった根気のいる修正作業が必要です。ペンタブレットを使ってゼロから札を描いたほうが、手っ取り早いように感じました。
- 伊勢や赤八を参考にして札を描きましたが、「伊勢」「赤八」という呼び名では、子どもたちは親しみが持てないと思い、「天正札」と呼ぶことにしました。もともと伊勢はてんしょ札と呼ばれていたようですし、天正系カルタ全般を指す用語としても、「天正札」で問題ないと思うのです。
- 札の見分けが子どもでも簡単にできるよう、インデックス（見出し文字）を付けることにしました。いろいろ試作したのですが、ごく控えめな文字で、絵札（一・十・馬・切）だけにインデックスをつけるのがよいと思いました。全部の札にインデックスをつけると、せっかくの絵柄を見ずにプレイできてしまうからです。
- 札の画像を、A4サイズ2枚に収まるように配置し、試し刷りをして、花札の大きさになるように調整します。（普通は33mm×54mmです。プリンターの機種によって、微妙に大きさが変わってしまうようです。）
- 厚手のボール紙に印刷し、裏は墨汁で塗りつぶします。墨汁は二度塗りすると、きれいに仕上がります。



- ・乾くと紙がそってしまいます。古い文献を見ると、そっている札が描かれているので、昔のカルタはこういうものだったのかも知れません。



- ・ラッカーを刷毛（はけ）で塗り付けます。これは、すべりをよくするためと、強度を増すために必要です。ラッカーが乾いたらハサミで切断します。裁断機はサイズ合わせが難しいので、ハサミのほうが素人には向いています。
- ・子どもたちのクラブ活動で実際に遊んでもらい、使用感を確かめました。



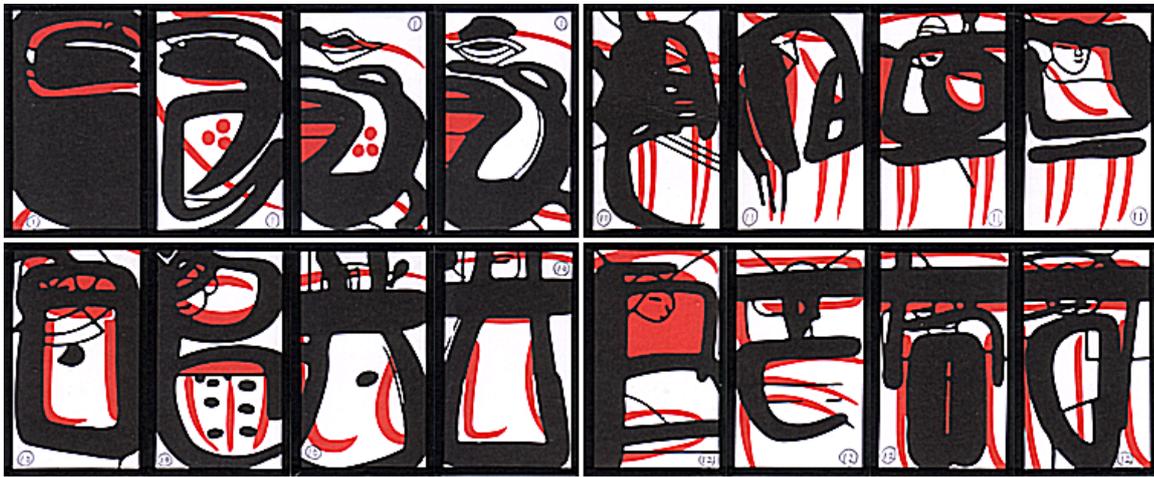
巻末に画像を掲載しましたので、自作してみたい方はご利用下さい。利用や配布に関してうるさいことは言わないつもりです。伝統的な札とは違うところもありますが、オリジナルデザインということで、ご了承下さい。

しかし、ボール紙の札は、すぐにボロボロになってしまいます。やはり本物の札で遊ばせてあげたいと思うようになり、翌年は思い切って京都の大石天狗堂さんをお願いしてみました。すでに版がないとのことでしたので、やむをえず筆者がコンピューターで版を作ることになりました。



戦前の大石天狗堂さんのデザインをもとにし、コンピューター製版でよみがえった、地方札「伊勢」。

本当は 500 個くらい作ったほうが割安になるのですが、いくらカルタが消耗品とはいえ、そんなに使えませんので、100 個でお願いしましたところ、3ヶ月ほどで出来上がってきました。復刻版とはいえ、やはり本物のカルタの使用感は素晴らしいです。一・十・馬・切の見分けが難しいので、鉛筆で小さく数を書き込んで遊ぶとよいです。



さて本章では、5つの新しい遊び方を工夫してきました。

- ・やさしい「めくり」
- ・やさしい「数読み」
- ・やさしい「ばったまき」
- ・やさしい「きんご」
- ・ファミリーゲーム風「きんご」

このうち、子どもたちが遊ぶとしたら、どのゲームがよいでしょうか。「めくり」は花札で遊んだ方が明らかに楽しいですし、「ばったまき」は賭博色が強すぎて、子ども向けとは言えません。

「数読み」は、まずトランプで2～3度遊んでから、天正系カルタに置き換えて遊んだところ、すんなりとルールを理解してもらえました。「きんご」は、碁石を賭けないファミリーゲーム風の遊び方でやってみましたが、わりと楽しんでもらえました。

伝統的な遊び方にこだわらなければ、「ぶたのしっぽ」のような遊び方も有効かと思います。第六章では「まつきりぼうず」という名で花札用にアレンジしてみましたが、これをさらに天正系カルタ用にアレンジしてみると、けっこう楽しめます。

●七五三（2人～何人でも）

- (1)すべての札を、裏向きにドーナツ状に広げます。
- (2)順番にドーナツから1枚ずつ引いて、中央に表向きに重ねてゆきます。
- (3)「七」「五」「三」のいずれかが出たら、全員で一斉に中央の札を叩きます。手と手が重なり合いますが、このとき一番遅かった人が、中央の札をすべて自分の取り札にします。



- (4)こうしてドーナツが無くなるまでプレイし、取り札が一番多かった人が負けです。

<参考にさせていただいた文献>

花札の本が作られるようになったのは、明治の中ごろからです。当時、賭博の道具とされていた花札を、健全で合法的な遊び道具として正々堂々と売るため、銀座上方屋の主人・前田喜兵衛氏がルール本を作ったのが始まりだと思われます。

- 明治 19 花かるた使用法 竹窓山人、前田喜兵衛氏
- 明治 20 骨牌使用法 前田喜兵衛氏
- 明治 21 骨牌勝利法 前田喜兵衛氏

また、このころ明治憲法が発布されましたので、それにならって花合わせのルールも、法律の条文のように整備されてゆきました。こうして、「八八」と呼ばれる競技ルールが成立したのです。

- 明治 21 花かるた使用法（一名 八八獨案内）八八居士、上田捨吉氏（八八のルールがほぼ完成）
- 明治 21 花かるたトランプ引方並に秘傳 自由居士、福村正義氏
- 明治 23 美よし野（一名 八八憲法）和田和三郎氏
- 明治 26 婦女手藝法 須永金三郎氏、大橋新太郎氏（女學生の教養のひとつとして花合わせを紹介）
- 明治 26 座敷遊戯花のしをり 双井水癩粹史、佐藤豊造氏
- 明治 27 花遊の枝折（一名 かるた必勝指南）吟花嘯月楼主人、大橋新太郎氏
- 明治 27 弄花憲法 鞍馬山人、土田鶴松氏
- 明治 27 八八獨稽古 大島愛次郎氏
- 明治 40 世界遊戯法大全 松浦政泰氏
- 大正 05 花かるた憲法 平井録太郎氏（前半は日本語、後半は英語）
- 大正 05 花かるたの遊び 片岡百合雄氏
- 大正 06 花カルタトランプの遊び方 山本秀氏

まさに花札は全盛期を迎え、八八のルール本がたくさん出版されました。いっぽうで、おいちよかぶ・ぼったまき・馬鹿っ花など、賭博としての花札の遊び方や、すたれゆく地方札の遊び方は、警察の捜査資料などからうかがい知ることができます。

- 大正 10 司法資料第一號 定型ある犯罪の調査（賭博編）司法省調査課
- 大正 10 賭博と掏摸の研究 尾佐竹猛氏
- 大正 10 花合せ必勝秘訣 加藤木花圃、片山與三吉氏
- 大正 12 賭博史 宮武外骨氏
- 大正 12 トランプ花かるたの遊び方 脇阪要太郎氏
- 大正 13 すぐにわかる花合と八々の遊び方 みをつくし會
- 大正 13 かるた卸賣原價表 土田天狗屋（当時どんな地方札があったか知ることができる）
- 昭和 02 司法資料第二百一十一號 賭博に関する調査 司法省調査課
- 昭和 03 花合せの遊び方（最新 花札の遊び方） 家庭遊戯研究會、山本秀氏
- 昭和 04 花札の遊び方必勝法 華城山人、榎本進一郎氏
- 昭和 09 花合の遊び方と其必勝法 ジャパン競技俱樂部
- 昭和 12 とばくの葉 三木今二氏
- 昭和 17 賭博犯檢舉要説 光藤直人氏

戦後しばらくは、従来の「八八」が花合わせのルールとして載っていました。

- 昭和 22 娯楽大鑑 矢野目源一氏
- 昭和 22 トランプ花合せの遊び方と必勝法 赤玉遊戯俱樂部
- 昭和 24 トランプ花合せの遊び方と占い法 國際トランプ研究會
- 昭和 26 麻雀、トランプ、花札 矢野目源一氏（同著者による昭和 22 年の本からの抜粋）
- 昭和 26 ゲームの遊び方 名取俊一郎氏

しかしこのころから、手役がなく出来役がたくさんあるルールが、「花合わせ」または「馬鹿っ花」という名で載るようになります。

- 昭和 26 花札 津村一郎氏
- 昭和 26 トランプと花札 遊び方 勝ち方 木村健太郎氏
- 昭和 26 花札の上手な競技法 花房右門氏
- 昭和 27 花合せ競技法 大石天狗堂編集部
- 昭和 29 トランプと花札の遊び方 附・チェスの遊び方 高島猛氏
- 昭和 29 娯楽大百科 矢野目源一氏（同著者による昭和 22 年の本を再版）
- 昭和 32 百人一首・トランプ花札の遊び方 志摩菊夫氏
- 昭和 33 花かるた 津村一郎氏
- 昭和 33 趣味娯楽 芸能百科事典 石黒敬七氏
- 昭和 34 賭 倉茂貞助氏（競輪の生みの親として知られる人物）
- 昭和 35 トランプと花札 上川武二氏
- 昭和 39 花札の遊び方 津村一郎氏
- 昭和 40 トランプと花札の遊び方 桐山雅光氏
- 昭和 40 頃 花札の遊び方 淡路まもる氏
- 昭和 42 トランプ・花札の遊び方 澄川町美氏
- 昭和 42 現代ホーム百科事典 第 7 巻 趣味・娯楽 学習研究社（花札の項目は井上正弘氏による）
- 昭和 45 トランプ花札・ダイス 浅岡良介氏
- 昭和 45 Hanafuda Japan Publications（英文で書かれたルール書）
- 昭和 46 花札とダイス 片岡通夫氏、白石昌之氏
- 昭和 47 なかよし入門百科 トランプと花札 岡田康彦氏

昭和 40～50 年代には、ギャンブルの How to モノとして、花札に関する本がたくさん出版されました。七カス、六カス、親ナカ八丁ビキ十丁が「花合わせ」のルールとして載るようになったのも、このころです。

- 昭和 48 絵とき花札 井上正弘氏
- 昭和 49 トランプ・花札の遊び方 井上正弘氏
- 昭和 49 ギャンブル・ゲーム 田中潤司氏
- 昭和 49 トランプ・花札ゲーム 大野萬平氏
- 昭和 49 図解花札入門 渡部小童氏
- 昭和 50 楽しく遊べるトランプ・花札・ダイス 桐山雅光氏（同著者による昭和 40 年の本を再版）
- 昭和 50 トランプ・花札の遊び方 南條武氏
- 昭和 50 花札ゲーム 28 種 竹村一氏
- 昭和 51 トランプと花札 遊び方 勝ち方 木村健太郎氏（同著者による昭和 26 年の本を、新かな・新字体で再版）
- 昭和 52 賭博 半澤寅吉氏、半澤孝雄氏（昭和 15～16 年ごろの捜査資料が載っている）
- 昭和 52 ムツゴロウの大勝負 畑正憲氏（こいこいについての記述がある）
- 昭和 53 トランプ・花札ゲーム 遠藤順二氏
- 昭和 54 トランプものがたり 松田道弘氏（うんすんかるたや、てんしょ札に関する記事がある）
- 昭和 54 花札必勝これで OK！ 田中健二郎氏（市販本ルールと実際のルールの違いを指摘している）
- 昭和 54 娯楽小百科 井上和夫氏
- 昭和 55 楽しい花札入門 寒川広行氏
- 昭和 55～58 賭博 I～III 増川宏一氏（賭博を“文化”として研究した学術書）
- 昭和 59 歌留多 平凡社（村井省三氏による「日本のかるたの歴史」の記事が秀逸）
- 昭和 60 花札を初めてやる人の本 渡部小童氏（同著者による昭和 49 年の本を再版。現在までロングセラー）
- 昭和 61 すぐに役立つトランプと花札の遊び方 国枝武次郎氏

なかには、初版の年を書かずに再版を繰り返している本も少なくありませんので、ここに掲げた刊行年も不正確かもしれません。そして平成に入ると、花札に関する出版物はぐっと少なくなりました。

- 平成 01 賭博大百科 山本卓氏
平成 15 小博打のススメ 先崎学氏
平成 16 最後の読みカルタ 改訂増補最終版 山口泰彦氏 (別冊として電子資料「カルタ大全」がある)
平成 21 八八の遊び方 草場純氏、健部伸明氏 (「八八の友」に附属の冊子)
平成 22 マンガで覚える図解花札の基本 山本茂氏

なお、花札などに付属している説明書も、参考になる文献のひとつです。

- 大石天狗堂 花かるたの遊び方
大石天狗堂 花かるたの歴史と遊び方
大石天狗堂 六百けんの遊び方
松井天狗堂 花カルタ二人遊びルール
任天堂 花札 88 の遊び方
任天堂 花札 88 セットの遊び方
任天堂 現代版こいこいの遊び方
任天堂 丸福の花札の遊び方
任天堂 花札の最も楽しい遊び方 “八八競技” について
任天堂 八々道具交際の友使用説明
双天至尊堂 大二札の遊び方 解説書
エンゼルプレイングカード はちはちの楽しみ方
ハクエイ 花札牌

新しい花札入門

2012年2月 初 版
2014年8月 改訂第七版
著者 一ノ瀬武志

