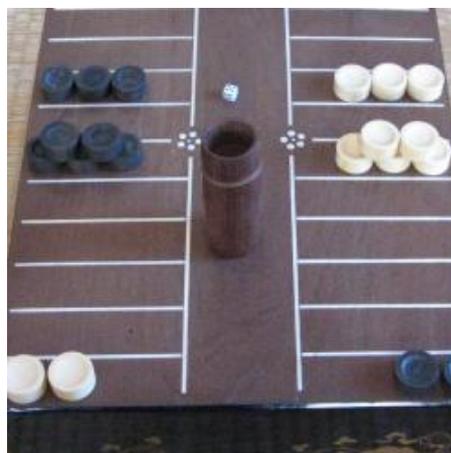


マイナー・ゲーム・セレクション



一ノ瀬武志 著

<はしがき>

本書でとりあげるのは、次のようなゲームです。

- ・世界で盛んに遊ばれているが、日本ではほとんど遊ばれていないゲーム。
- ・日本でかつて遊ばれていたが、現在ではほとんど遊ばれていないゲーム。

筆者は、小学生を相手に「テーブルゲームクラブ」とか「世界のゲームクラブ」といったクラブ活動をおこなってきたのですが、そのための基礎研究として、「なにこれ?」「こんなの見たことがないぞ」というような、子どもたちが喜びそうなマイナーなゲームを収集してきました。本書は、その一部を収録したものです。

さてゲームといえば、ゲーム機やアプリなどを思い浮かべる子どもが増えている昨今ですが、筆者はそういった現状を危惧しています。子どもたちがゲーム機やアプリで遊ぶのは、人生の無駄づかいのように思えて仕方ありません。大事な大事な青少年期を、そのような時間でつぶしてはならぬのです。ぜひ、人間どうしが直接対面するゲームで遊んでほしいと願いながら、本書を書きました。人間どうしによる楽しいふれあいの時間は、必ず豊かな心を育てると信じてやみません。

<目次>

第一部 世界で盛んに遊ばれているが、日本ではほとんど遊ばれていないゲーム

ミル	4
チェッカー	8
チャイニーズ・チェッカー	13
マンカラ	17
ファークル	21
ドミノ	25
トリック・テイキング・ゲーム	39
世界の地方札	42

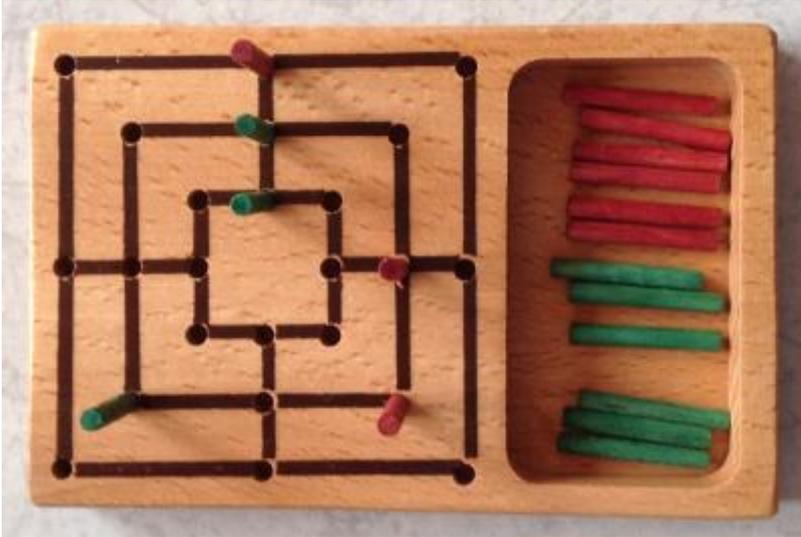
第二部 日本でかつて遊ばれていたが、現在ではほとんど遊ばれていないゲーム

十六むさし	48
盤双六	54
中将棋	66
家族合わせ・軍人合わせ・十二支合わせ	74
八八	82
日本の地方札	90

第一部

世界で盛んに遊ばれているが、日本ではほとんど遊ばれていないゲーム

<ミル (Mill) >



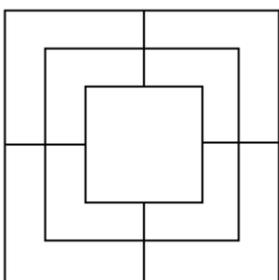
○概要

ミルは「水車小屋」とか「製粉所」という意味で、その名のとおり水車のような形をした盤を使います。ナイン・メンズ・モリス (Nine Men's Morris) とも呼ばれます。

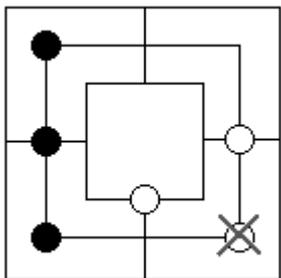
古代エジプトが起源ではないかと言われていますが、定かではありません。かつて日本でも「石並取 (いしなとり)」という名で販売されたことがあるらしいのですが、広く普及するまでには至らなかったようです。ルールはとても簡単で、すぐにおぼえられるでしょう。

○遊び方

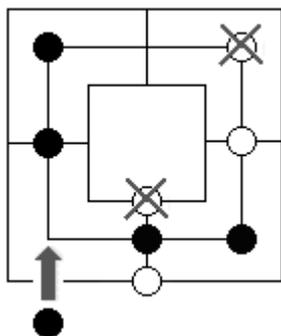
2人で遊びます。ゲーム盤と、9個ずつの駒を使います。



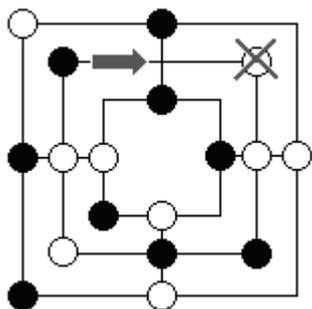
(1)交互に駒を置いてゆきます。このとき、線上に自分の駒が3つ並んだら「ミル」といって、相手のミルになっていない駒を1つ取り去ることができます。(取り去った駒は再使用しません。)



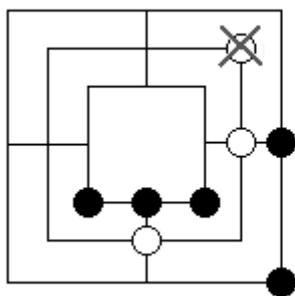
1手で2つのミルが同時にできる場合がありますが、そのときは相手のミルになっていない駒を2つ取り去ることができます。



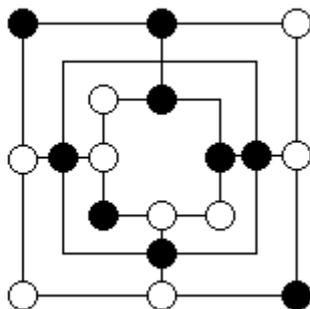
(2)駒をぜんぶ置き終わったあとは、線にそって動かします。このときも、線上に自分の駒が3つ並んだら、相手のミルになっていない駒をひとつ取り去ることができます。



(3)駒が残り2つになったら負けです。または、どの駒も動かすことができなくなったら負けです。



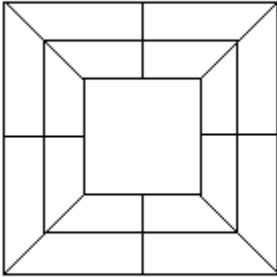
白の負け。



白が動けなくなったので負け。

○バリエーション

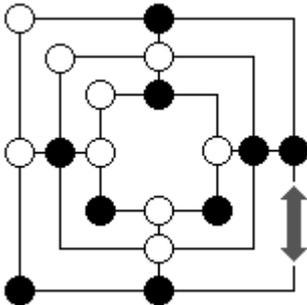
- ・ミルができたとき、相手のほうにミルになっていない駒がなければ、ミルになっている駒を取ってもよい、というルールもあるようです。
- ・1手で2つのミルが同時にできた場合でも、相手の駒を1つだけ取り除くというルールもあるようです。
- ・ホッピングといって、残りの駒が3つになったら、自由に跳ぶことができるというルールもあるようです。
- ・駒の数や、盤の形状には、さまざまなバリエーションがあるようです。



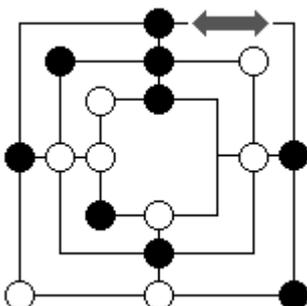
盤に斜めの線が入っている例。駒は12個を使う。

○戦術

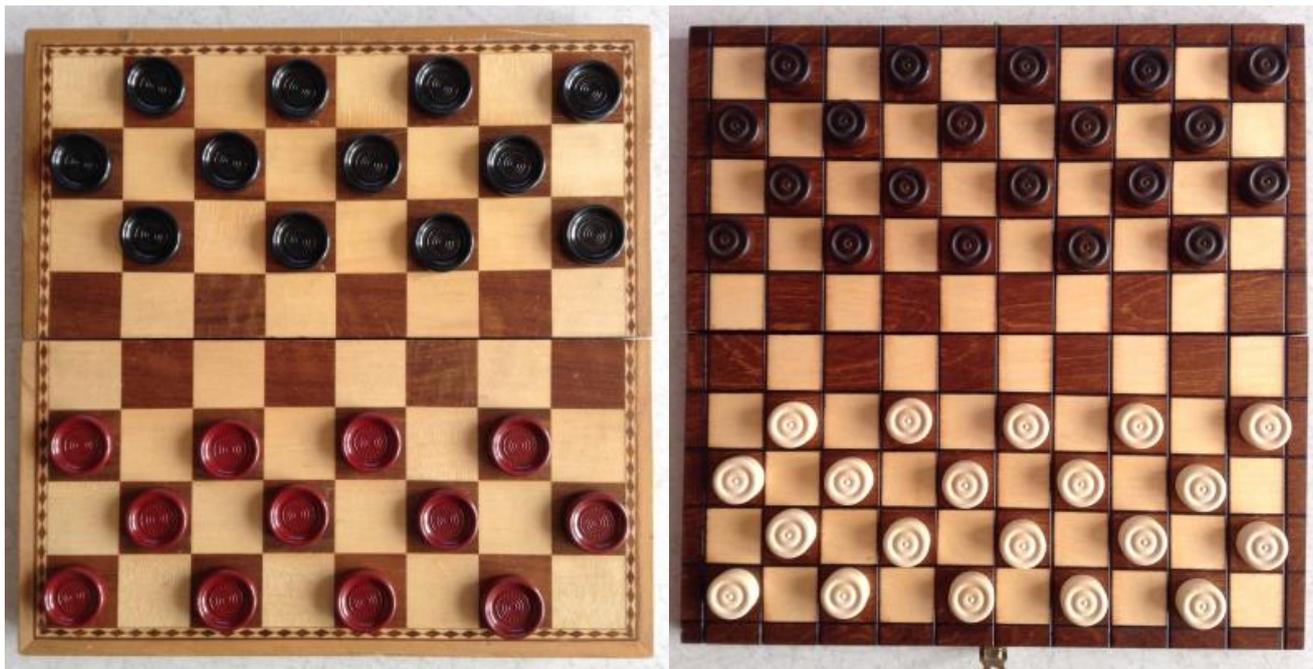
たとえば次の図のような場合、黒は駒を行ったり来たりさせて、白をどんどん取り除くことができてしまいます。こうならないように、じょうずに駒を置いてゆくことが大切です。



また次の図は、黒が2つのミルの間を行ったり来たりできるような状態になっています。こうなったら、もはや白は為すすべがありません。



<チェッカー (Checkers) >



左は8×8のボード。チェス盤と同じなので入手しやすい。右は10×10のボード。これはポーランド製だが、フランスでも10×10のボードを見かけたことがある。

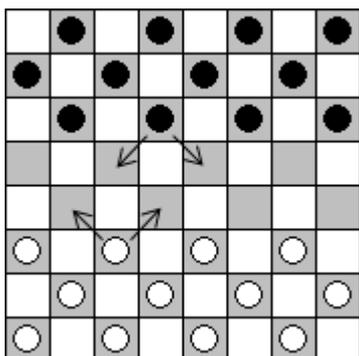
○概要

イギリスではドラフツ (Draughts)、フランスではダム (Dames)、イタリアではダーマ (Dama)、ドイツではダーメ (Dame)、などと呼ばれ、各国でルールが微妙に違うようです。日本には、将棋盤を使った「はさみ将棋」という子どもの遊びがあるため、チェッカーもそういう簡易ゲームだと思われるかも知れません。しかしそんなことは全然なく、大人が真剣になって遊ぶことができる、奥の深いゲームです。

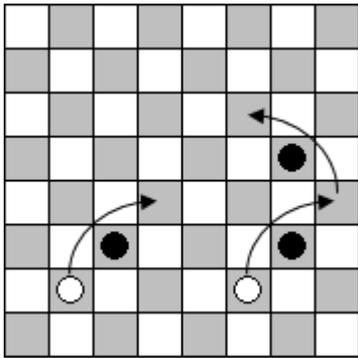
○遊び方

英米式チェッカー

- ・人数は2人で、8×8の盤と、12個ずつの駒を使います。
- ・通常は、ななめ前に1マス進みます。バックはできません。

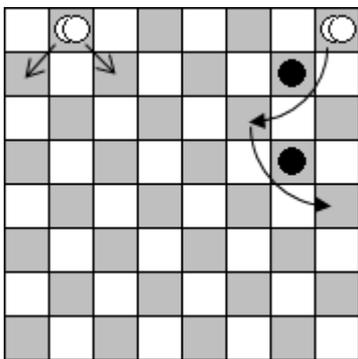


- 相手の駒を跳び越えれば、取り除くことができます。連続して跳び越えることもできます。



- 跳び越えることができるときは、必ず跳び越えなければなりません。(いわゆる「強制手」です。)

- 盤のいちばん向こう側に達したら「キング」になり、駒を2枚重ねにします。キングになると、ななめ前だけでなく、ななめ後ろにも動くことができるようになります。

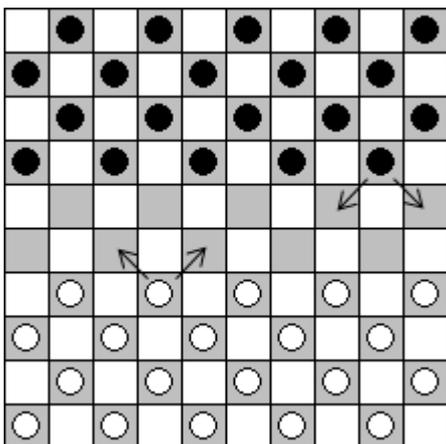


- 駒を全部取られたら負けです。あるいは、どの駒も動かせなくなったら負けです。

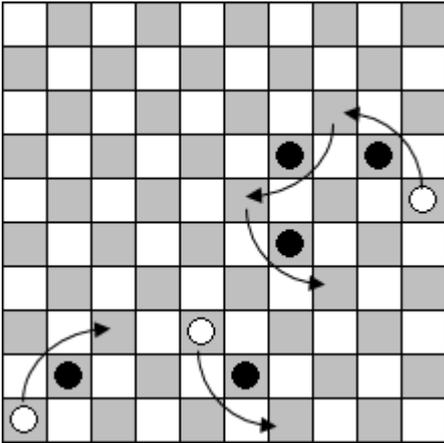
インターナショナル・ドラフト

「コンチネンタル・チェッカー」とも呼ばれます。駒の動き方が派手で、展開がスピーディーで、一度このルールに慣れてしまうと、もう英米式のルールには戻れなくなるでしょう。

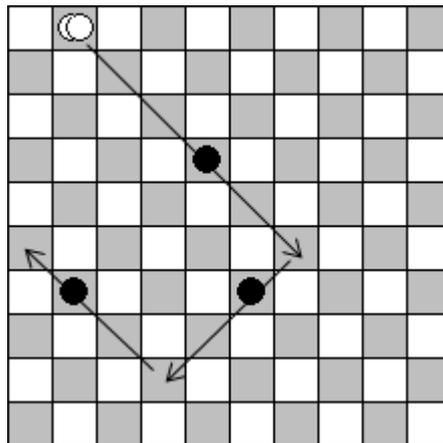
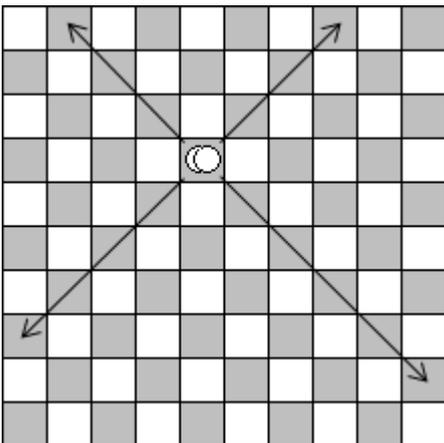
- 正式には、10×10の盤と20個ずつの駒を使います。(あくまで国際試合の場合であって、一般の人々は、入手しやすい8×8の盤と12個ずつの駒で遊ぶことも多いようです。)
- 通常は、ななめ前に1マス進みます。



- ・駒を跳び越えるときは、ななめ前だけでなく、ななめ後ろに跳ぶこともできます。



- ・跳び越えることができるときは、必ず跳び越えなければなりません。また、跳び越えるルートが複数あるときは、より多く跳び越えられるルートを選ばなければなりません。
- ・盤のいちばん向こう側に達したら「キング」になって、ななめ前やななめ後ろに、何マスでも動けるようになります。また、離れている駒を跳び越して取ることもできます。(英米式のキングに比べると、かなり強力です。)

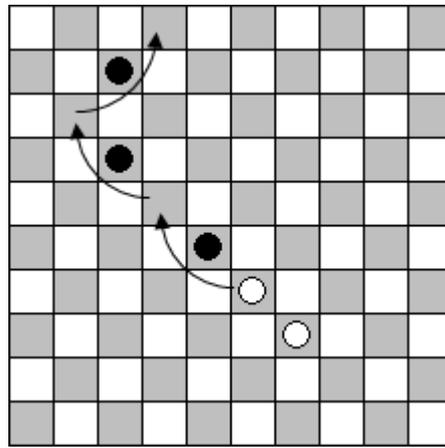
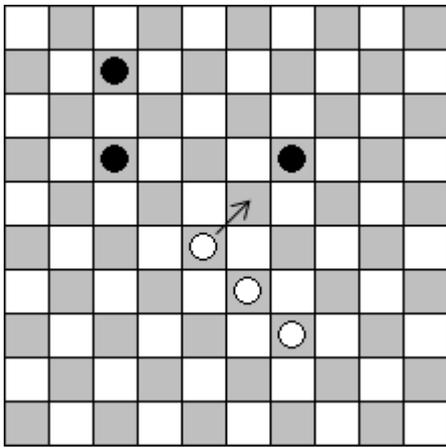


○バリエーション

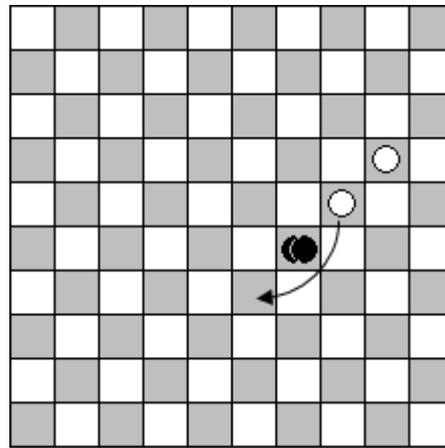
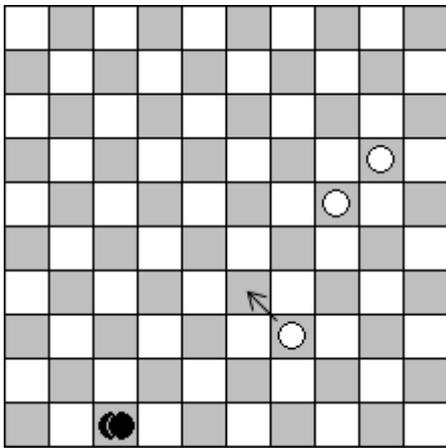
- ・イタリアでは、ふつうの駒でキングを飛び越してはいけない、というルールもあるようです。
- ・ロシアでは、キングになったあと、続けてバックして駒を取ることができるルールもあるようです。

○戦術

- ・強制手をじょうずに使って、相手を陥れましょう。たとえば次の左の図で、白が矢印のように動けば、黒はそれを取るしかありません。すると右の図のように、あっという間に黒の負けになるでしょう。



- ・インターナショナル・ドラフツの強力なキングも、強制手を使って退治することができます。たとえば次の左の図で、白が矢印のように動くと、黒のキングはそれを取るしかありません。すると右の図のように、ただちに黒の負けになるでしょう。



- ・このように、先を読んで相手をわなにかけるのが、このゲームの最も知的で面白いところです。

○自作方法

木工で自作するとよいでしょう。



板を正方形に切って、水性マーカーでチェッカーボードを描いた。駒は、丸い棒をのこぎりで切って作った。

かつて日本でも、チェス駒とチェッカー駒がセットになった製品が売られていましたが、最近はあまり見かけなくなりました。



○資料



戦前のもと思われる「チェッカー」のパッケージ。ななめに黒石が並べられた不思議な盤面が描かれ、男女が手にしているのは黄と赤の軍人将棋の駒と思われる。日本において、いかにチェッカーというゲームが知られていないかを裏付けるような絵である。

<チャイニーズ・チェッカー (Chinese Checkers) >

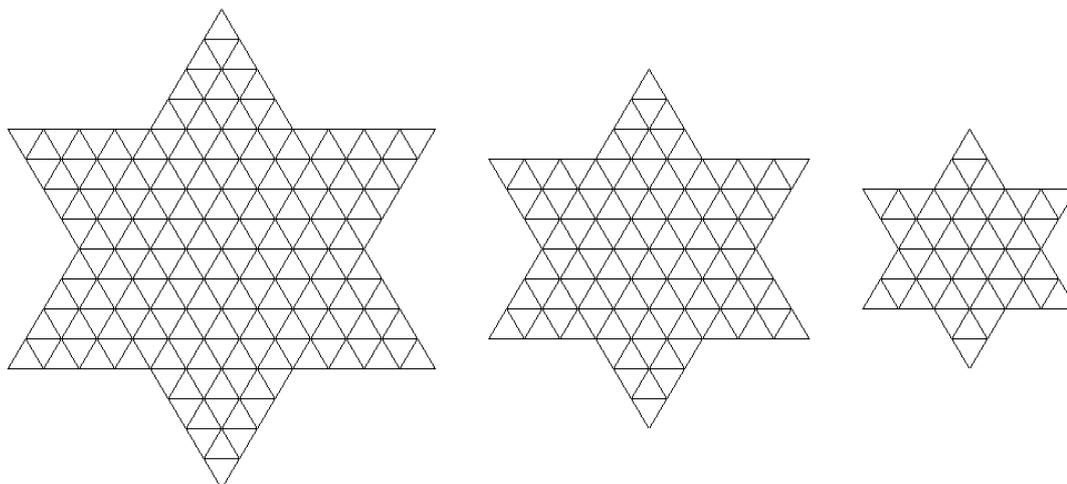


○概要

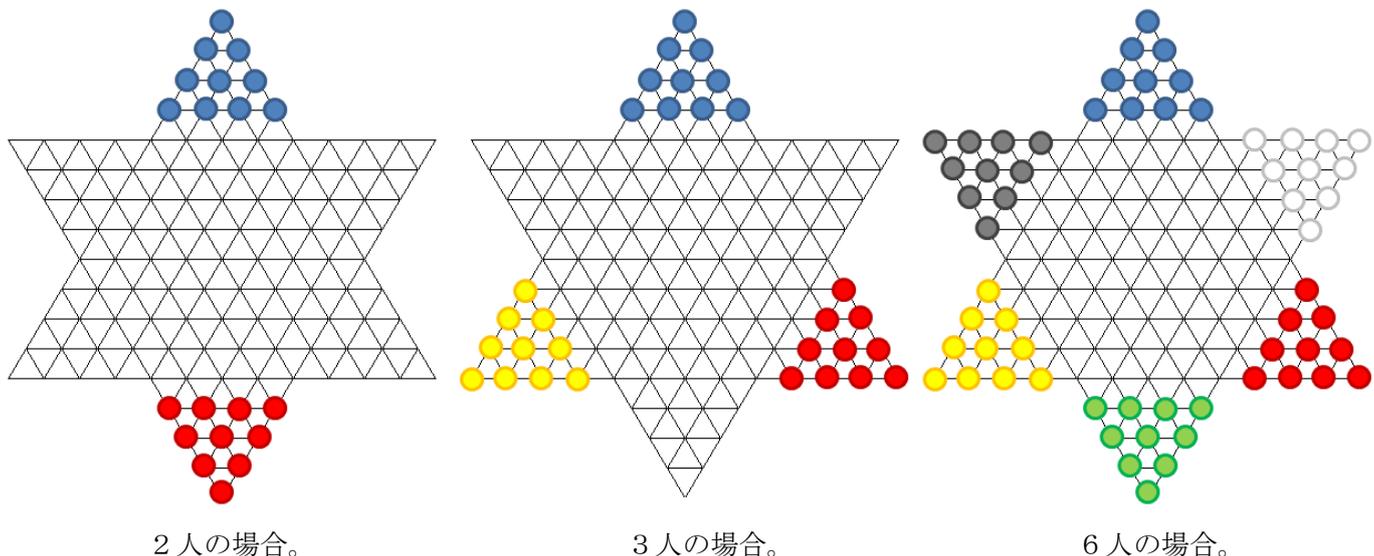
実はヨーロッパ生まれのゲームであり、中国とは関係ないようです。日本では「ダイヤモンド・ゲーム」という名で知られていますが、ルールが違います。

○遊び方

ボードのサイズは、大型 (121 交点)・中型 (73 交点)・小型 (37 交点) の 3 種類が存在します。



最もふつうに見かけるのは大型のタイプで、各自 10 個ずつの駒をならべます。2 人～6 人で遊ぶことができます。



2人の場合。

3人の場合。

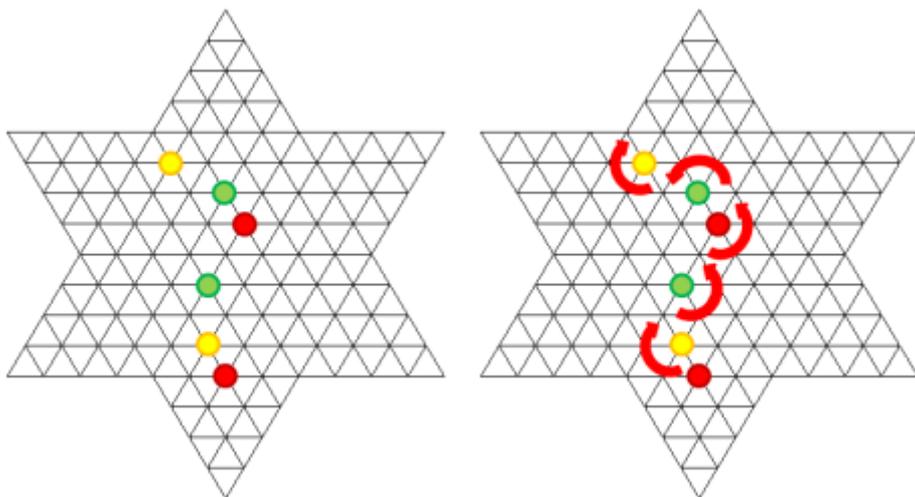
6人の場合。

なお、常に6色の駒を全部ならべておき、使わない駒は放置しておく方法もあるようです。5人のときはどれか1色を使わなければよいですし、4人のときはどれか2色を使わなければよいわけです。

かわりばんこに駒を動かして、反対側の三角形に10個の駒を早く入れた人が勝ちです。

駒の動かし方は、

- ・線にそって、1マス動かすことができます。
- ・線にそって、駒を1つ飛び越えることができます。(自分の駒でも敵の駒でも飛び越えることができます。)
- ・1つ飛びで連続して飛び越えることができます。(飛び越える方向を変えてもよいです。)



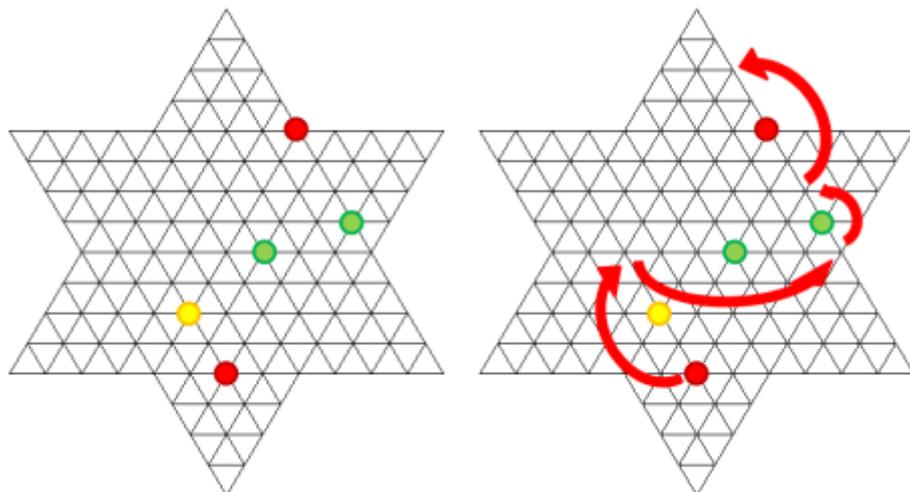
○戦術

とにかく、ジャンプできる道筋を注意深く見つけることです。ジャンプ1回で2手分進むことができるわけですから、連続ジャンプをすればするほど、敵よりも早く上がりに近づけるわけです。

○バリエーション

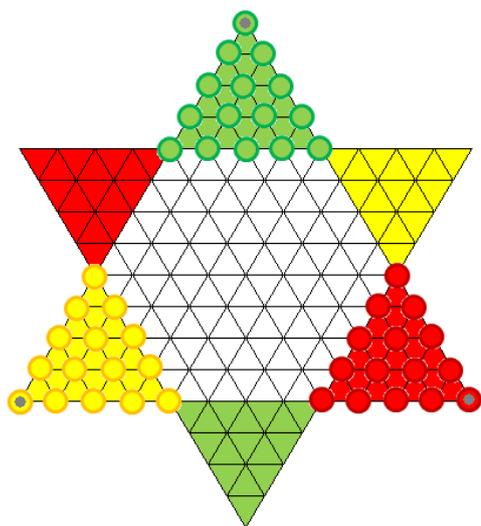
・離れた場所にある駒を飛び越えることができる、というルールもあるようです。筆者はこのルールを「ダイナミック・ジャンプ」と勝手に呼んでいるのですが、かなりゲームがスピード・アップします。一度このルールに慣れてしまうと、もう元のルールには戻れなくなるでしょう。

- 飛び越える駒と等距離の地点に着地します。
- もちろん連続して飛び越えることもできます。(飛び越える方向を変えてもよいです。)



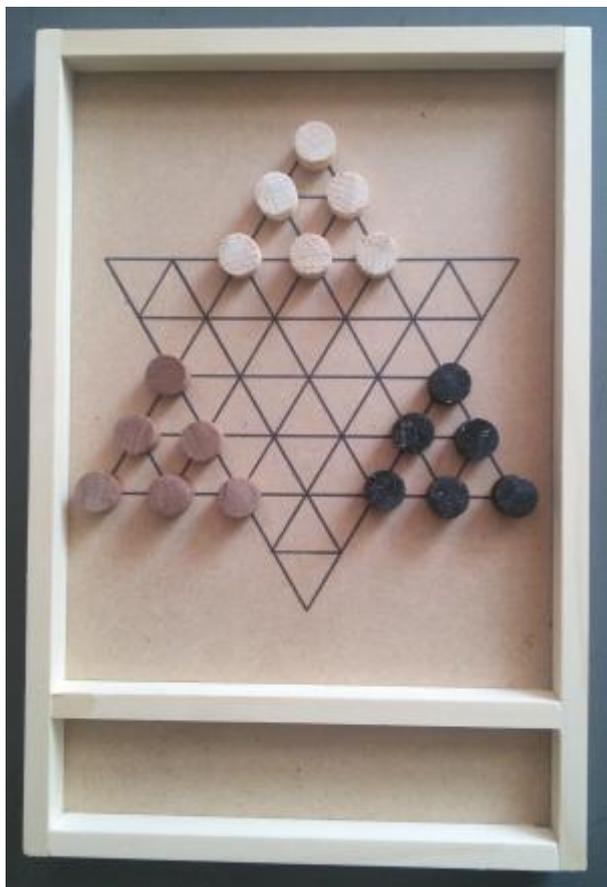
・日本の「ダイヤモンド・ゲーム」についても、簡単に説明しておきましょう。

- 大型（121 交点）のボードで、3色に着色されています。
- 6人で遊ぶことはなく、3人か2人で遊びます。
- 15個の駒を使います。キングとよばれる駒が1個あり、三角形の頂点に配置しなければなりません。
- キングは、複数ならんだ駒を飛び越すことができます。
- ふつうの駒で、キングを飛び越してはいけません。



○自作方法

正三角形の組み合わせでボードを描けばよいのですが、これが結構めんどろです。そのぶん、完成したときの達成感はひとしおです。



とりあえず小型（37 交点）のボードを作ってみた。大型（121 交点）は、根性がなくてまだ作っていない。

<マンカラ (Mancala) >



○概要

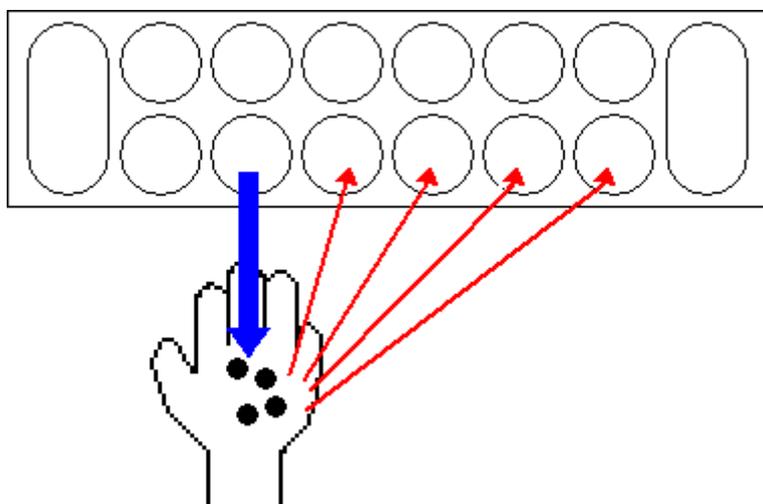
アフリカなどで遊ばれているゲームです。素朴な道具を使い、素朴なルールで遊ぶのですが、不思議と飽きがこず、子どもから大人まで末永く楽しめると思います。

とてもバリエーションが多いのですが、ここでは「カラハ (Kalah)」と呼ばれるルールを説明しましょう。

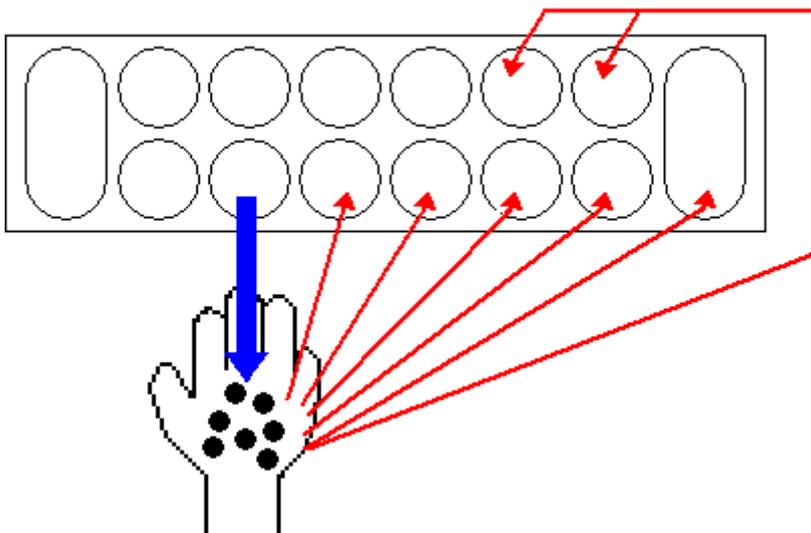
○遊び方

まずは「種まき (sowing)」という基本動作を説明します。

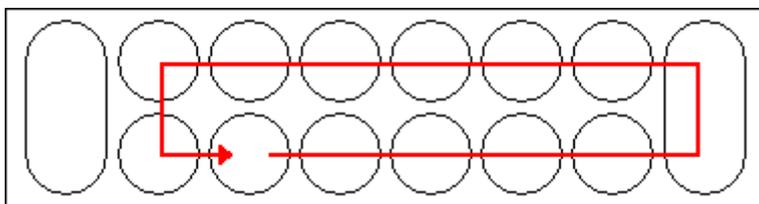
- ・小さな穴が 12 個ありますが、手前の 6 個が自分の穴です。
大きな穴は「ストア (store = 貯蔵庫)」と呼ばれます。向かって右側が自分のストアになります。
- ・自分の穴のうち、どれでもいいので、穴にある石を手にとって、となりの穴へ、となりの穴へと、1 個ずつまきます。



- ・自分のストアを行き過ぎて、相手側の穴へまくこともできます。

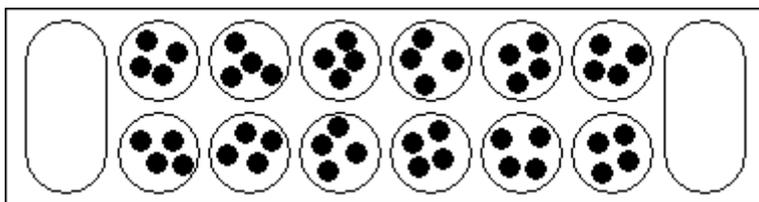


- ・つまり反時計回りにまくことができるわけです。ただし、相手のストアにまくことはしません。

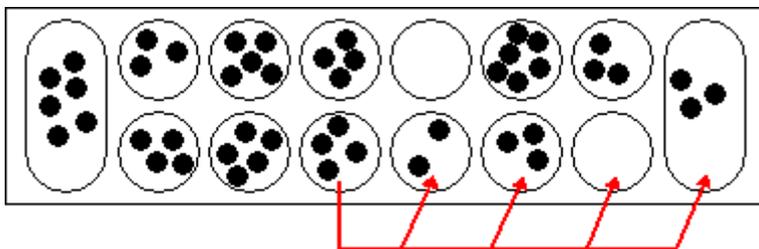


次に、「カラハ」のルールを説明します。

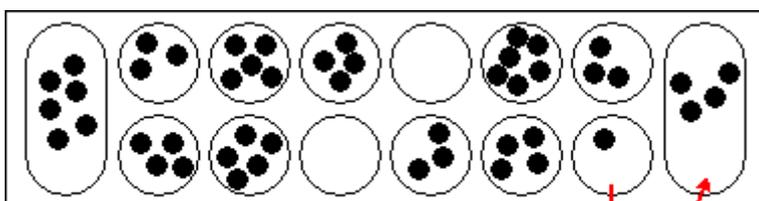
- ・2人で遊びます。穴に4個ずつの石を置いてゲーム開始です。かわりばんこに種まきをしましょう。



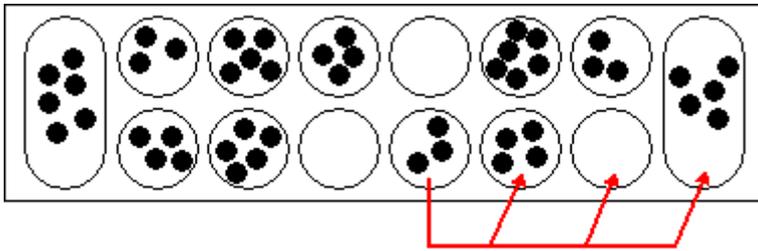
- ・ちょうどストアで種まきが止まったときは、もう一度つづけてまくことができます。



(もう一回できる。)



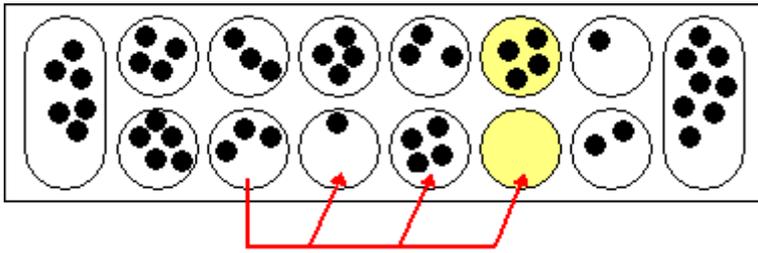
(もう一回できる。)



(もう一回できる。)

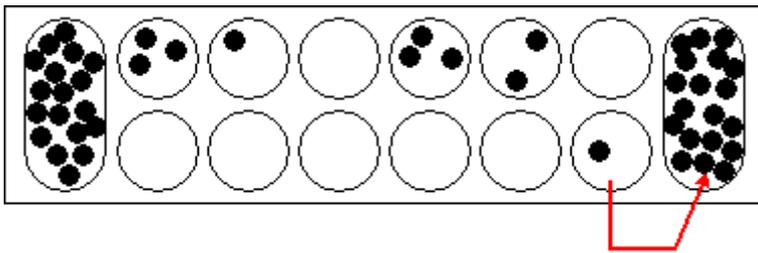
つまり、ストアからの距離と、石の数が等しいところを探して、まくのがコツです。

- ・種まきが、自分の空の穴で止まったとき、反対側の穴に石があれば、両方の穴の石を獲得し、自分のストアに入れることができます。(これを「捕獲 (Capture)」といいます。)



(相手側の4個と、自分の1個を獲得。)

- ・どちらかの6つの穴が、すべて空になったらゲーム終了です。ストアの石を数えて、多いほうが勝ちです。



(これでゲーム終了。)

○バリエーション

- ・ゲームのはじめに、石を4個ずつ置くのではなく、3個ずつのルールや、5個ずつのルール、6個ずつのルールなどがあるようです。
- ・ゲームのおわりに、相手側の穴に残っている石は、相手のものになるというルールもあるようです。(相手を有利にしてしまうので、個人的には、このルールは採用しないほうがよいと思っています。)

○戦略

- ・なるべく連続してまくことができるように、1手先、2手先を考えて上手にまきましょう。
- ・捕獲は、大量得点ができるチャンスです。捕獲できる石がないかどうか、いつでも気をつけて盤面全体を見ていきましょう。
- ・逆に、自分の石を捕獲されないように注意しましょう。

○自作方法

木材に円い穴を掘るのは、大変な労力になります。形にこだわらないなら、四角形のマス目でもじゅうぶんにゲームはできるでしょう。



百円ショップで売っていた仕切りのある木箱と、おはじきでマンカラを作ってみた。

<ファークル (Farkle) >



ダイスとダイス・カップ、ダイス・トレイ。

○概要

数あるダイス・ゲームの中でも最もエキサイティングで、戦略的で、じっくり取り組めるゲームだと思います。

○遊び方

ダイスを6つふって遊びます。

- ・単体で得点になるもの。

 = ひとつ100点。(2つあれば200点。)

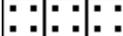
 = ひとつ50点。(2つあれば100点。)

- ・3つ以上そろって得点になるもの。(4つ以上は、2倍・3倍・4倍になる。)

 = 1000点 (4つなら2000点、5つなら3000点、6つなら4000点)

 = 200点 (4つなら400点、5つなら600点、6つなら800点)

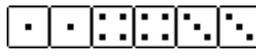
 = 300点 (4つなら600点、5つなら900点、6つなら1200点)

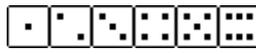
 = 400点 (4つなら800点、5つなら1200点、6つなら1600点)

 = 500点 (4つなら1000点、5つなら1500点、6つなら2000点)

 = 600点 (4つなら1200点、5つなら1800点、6つなら2400点)

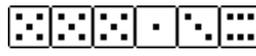
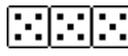
・特殊な役。

 = 750点 (スリーペア。同じ目が2つ+2つ+2つ。)

 = 1500点 (1~6のストレート。)

得点になったダイスを残し、何度でもふり直すことができます。

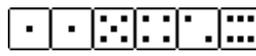
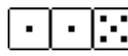
例)

 の場合、 で500点、 で100点、合計600点獲得。

 を振り直し、 が出た場合、 で50点。合計650点獲得。

全部のダイスが得点になったときは「ホットダイス」といって、ふたたび6つをふることができます。

例)

 の場合、 で250点、残りの3個を振り直したら で1000点。

合計1250点獲得。すべてのダイスが得点になったので、ふたたび6個を振ることができる。

何も得点できなかつたときは「ファークル」といって0点です。ふり直してファークルになったときは、それまでの得点は無効になります。

一人で遊ぶ場合は、たとえば10ラウンドと決めて、何点獲得できるかに挑戦します。たとえば次のような票を用意し、点数を書き込んでゆくとよいでしょう。カッコの中には累計を書いてゆきます。ホットダイスのときは+で点数を書き足し、ファークルのときはFを書きましょう。

1	350
2	500 (850)
3	1500+250=1750 (2600)
4	F
5	300 (2900)
6	400+750+150=1300 (4200)
7	F
8	F
9	650 (4850)
10	300 (5150)

二人以上で遊ぶ場合は10ラウンドと決めず、「10000点」とか「5000点」とか目標点を決めて、先に目標点

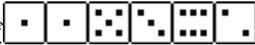
に達した人を勝ちとします。10000点だとけっこう時間がかかるので、5000点のほうがよいかも知れません。

A氏	B氏
550	300
F	750 (1050)
400 (950)	350 (1400)
1500 (2450)	F
350 (2800)	2100+750+600=3450 (4850)
300 (3100)	350 (5200)

上の例では、B氏が先に5000点を越えました。この状態を「リーチ」といい、A氏はもう1ラウンドだけ振ることができます。(いくら点差があっても、ホットダイスを出し続ければ、逆転も不可能ではありません。)

○バリエーション

- ・最低でも300点にならなければ、得点として記録することはできない、というルールもあります。たとえ

ば  なら、250点しかありませんので、嫌でも振り直さなければなりません。

- ・スリーペアやストレートの点数は、地方によってまちまちです。

○戦術

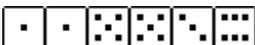
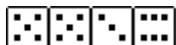
ふつうに考えれば、得点になったダイスを残し、得点にならなかったダイスを振り直すでしょう。

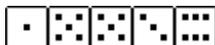
例えば、 なら、 を残し、 を振り直す。

しかし・・・

- 3個を振り直す場合、50%の確率でファークルになります。
- 2個を振り直す場合、67%の確率でファークルになります。
- 1個だけ振り直す場合、83%の確率でファークルになります。

つまり、1個や2個のダイスを振り直すのは、リスクのほうが大きいのです。そこで50点や100点は捨てて、必ず3個以上で振り直すのが得策です。

例えば、 なら、 を残し、 を振り直す。

あるいは、 を残し、 を振り直すという手もある。

○自作方法

日本製のダイス・トレイは、ほとんど見かけません。欲しい人は輸入品を探すしかないと思いますが、自作してみるのもよいと思います。



自作のダイス・トレイ。百元ショップで売っていた木箱に、フェルトを貼って作っただけ。

<ドミノ (Dominoes) >



○概要

ドミノの起源は詳しくわかりません。中国が起源という説もありますが、遅くとも 18 世紀にはイタリアからヨーロッパ各地に広まったと言われており、現在では中南米などでも盛んに遊ばれているようです。北米では「小さいころ、おばあちゃんに教えてもらったゲーム」というイメージがあり、懐かしい遊びなのでしょう。トランプと違い、風に飛ばされず水にぬれても大丈夫なので、夏のビーチの定番ゲームでもあります。

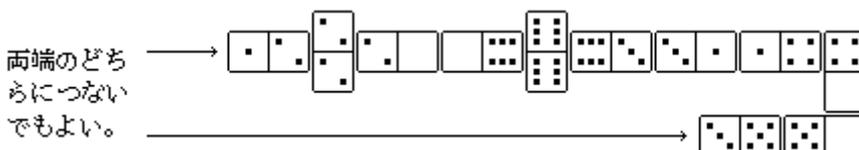
○基本

ドミノの牌には、サイコロのような目が 2 つ書かれています。本書では、3-4 とか、0-5 とか、6-6 とか、2-2 というように表記します。

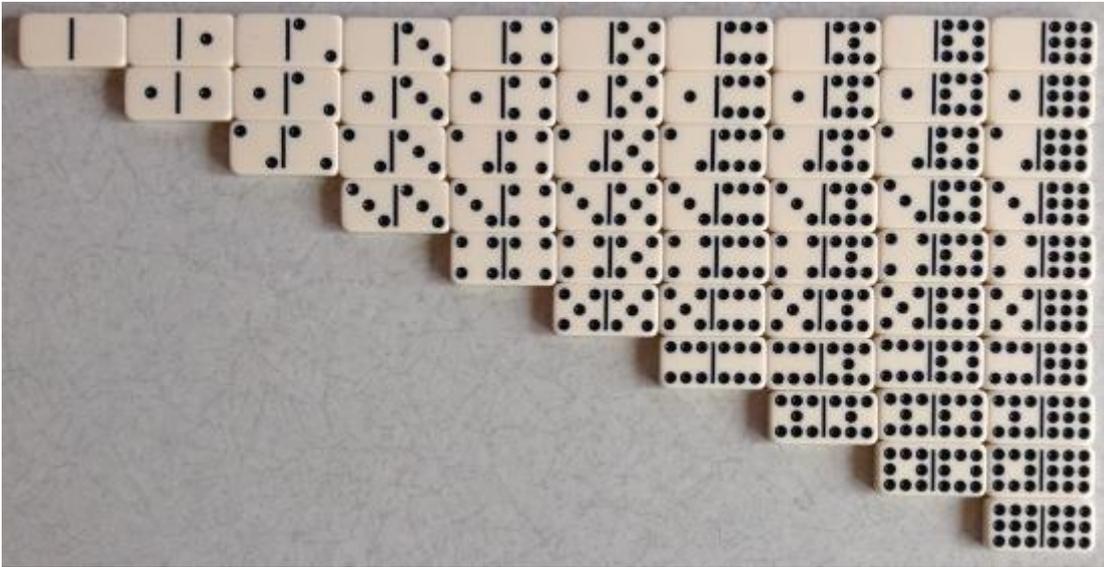


なお、2つの目が同じものを「ダブル牌」といい、そのほかの牌を「シングル牌」といいます。

基本的にはマッチング (matching) といって、同じ数どうしをつなげてゆきます。列が長くなるときは、適当に曲げてかまいません。なお、ダブル牌は横向きにつなぎます。



最も普通に売られているのは「ダブル・シックス」と呼ばれる 28 枚のセットです。ほかに「ダブル・ナイン」と呼ばれる 55 枚のセットや、「ダブル・トゥエルブ」と呼ばれる 91 枚のセット、「ダブル・フィフティーン」と呼ばれる 136 枚のセット、「ダブル・エイティーン」と呼ばれる 190 枚のセットもあり、大人数で遊ぶときに使われます。



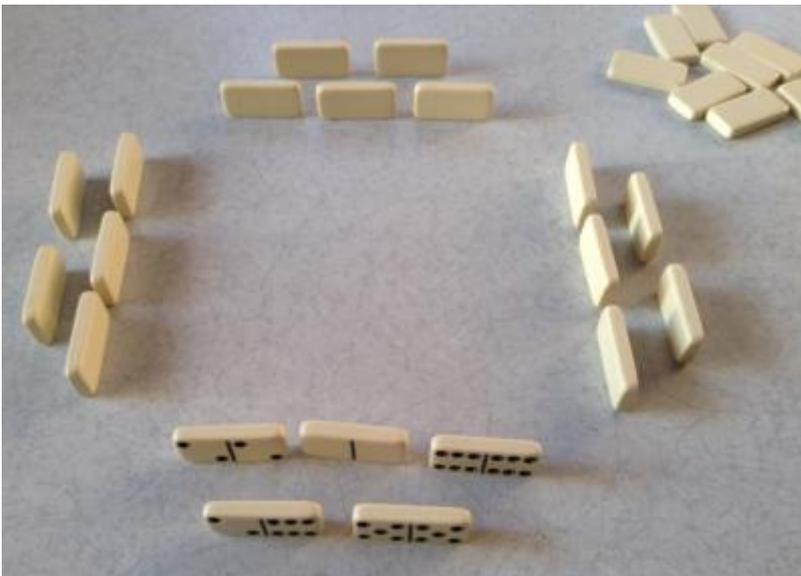
これはダブル・ナインのセット。

ドロー・ゲーム

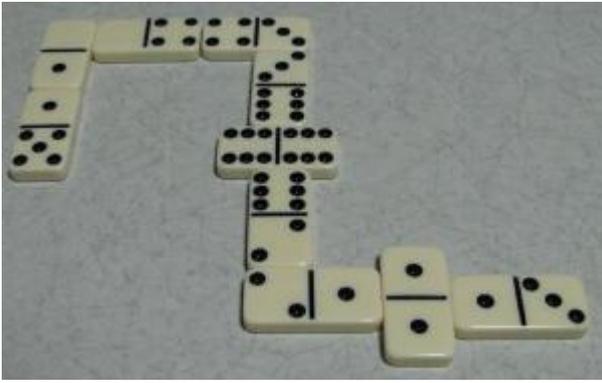
最もやさしいゲームです。まずはこのドロー・ゲームでとことん遊んでみて、それで物足りなくなったら「ファイブ・ゲーム」や「メキシカン・トレイン」で遊んでみるのがよいでしょう。

- ・ダブル・シックスのセットを使います。
- ・人数は、2～4人。

1) 牌を裏返しにしてよくかきまぜ、ひとり5枚ずつ引きます。残りの牌は、わきに寄せておきます。
(西洋人は手が大きいので、5枚くらいなら手のひらに持ってプレイするようですが、日本人は手が小さいので、次の図のように横向きに立てて置いてもよいでしょう。)



2) ジャンケンか何かで最初に出す人を決め、あとは時計回りの順でマッチングをしてゆきます。



- ・出せる牌があるときは、場に出してつなぎます。(わざと出さないのはいけません。)
- ・出せる牌がないときは、わきに寄せてある牌から、出せる牌を引くまで引き続けなければなりません。
- ・わきに寄せてある牌がなくなった後は、パスをするだけになります。

3) だれかが手持ちの牌を終わらせたなら「上がり」で、1回戦終了になります。
(だれも上がらないうちに全員がパスして牌を出せなくなった場合も、そこで1回戦終了です。)

- ・上がった人は0点です。ほかの人は、手元に残った牌の目の数を合計して、紙に記録します。

A氏	B氏	C氏	D氏
1 2	0	3	2 3

4) 2回戦目以降は、前回の勝者からプレイを始めます。こうして何回戦かおこなって、最も点数が多い人が負けです。たとえば、「だれかが100点に達したら終わり」というように決めて行くと、楽しいです。

A氏	B氏	C氏	D氏
1 2	0	3	2 3
4 (1 6)	7 (7)	1 5 (1 8)	0 (2 3)
0 (1 6)	1 4 (2 1)	2 (2 0)	8 (3 1)
1 (1 7)	4 (2 5)	2 1 (4 1)	3 (3 4)

カッコの中に累計を書いてゆく。

バリエーション

- ・二人のときは7枚ずつ引く、というルールもあります。
- ・最も大きいダブル牌を持っている人が、最初に出すというルールもあります。つまり、6-6を持っている人から開始するのですが、もし6-6の人がいなければ5-5の人、それもいなければ4-4の人・・・という具合です。もし0-0の人もいなければ、仕方ないので、わきに寄せてある牌から全員1枚ずつ引きます。

- ・わきに寄せてある牌が残り2枚になったら、それ以上は引かず、パスになるというルールもあるようです。

ファイブ・ゲーム

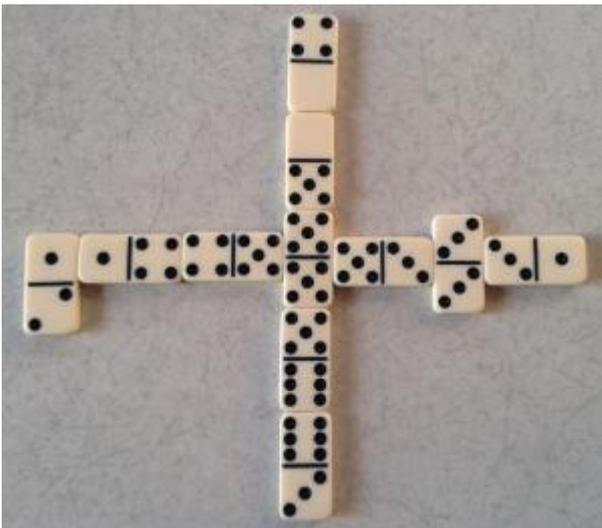
ドロー・ゲームはかんたんで楽しいですが、ほとんど戦略のようなものはなく、運まかせです。それに比べると「ファイブ・ゲーム」は、格段に戦略的なゲームになります。

- ・ダブル・シックスのセットを使います。
- ・2～4人で遊びます。

1) 牌を裏返してよくかきまぜ、ひとり5枚ずつ引きます。残りはわきに寄せておきます。

2) ジャンケンなどで、最初に出す人を決めましょう。あとは時計回りにマッチングをしてゆきます。

- ・基本的にはドロー・ゲームと同じです。出せる牌があれば出し、なければ、わきに寄せた牌から引き続けます。わきに寄せた牌がなくなったら、あとはパスをします。
- ・ただし、最初に出されたダブル牌から、十字に枝分かれしてつなぐことができます。



3) 端の牌の合計が5の倍数になったとき、得点になります。

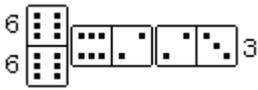
- ・たとえば最初の人が出したとします。4 + 6 = 10 ですから、これでいきなり 10 点獲得です。

$$4 \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} 6$$

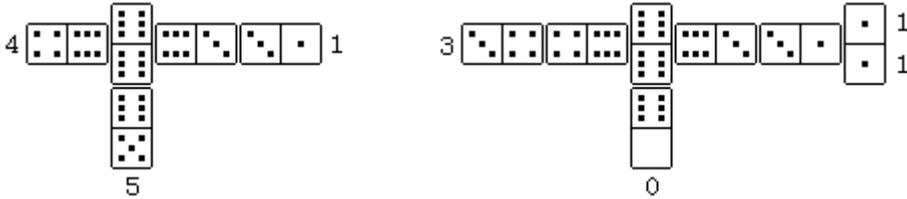
- ・次の例は 2 + 3 ですから、5 点獲得です。

$$2 \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \hline \cdot & \cdot & \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} 3$$

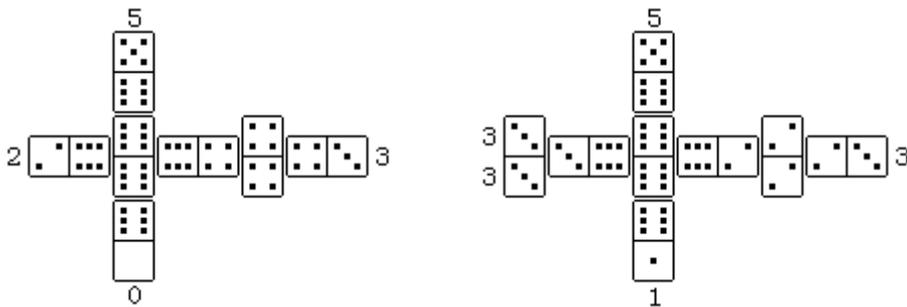
・端にあるダブル牌は、ダブルらせて数えます。たとえば次の例は、 $6 + 6 + 3$ ですから、15 点獲得です。



・ダブル牌から枝分かれして T 字になったときは、3 つの端の目を数えます。たとえば次の左の例は、 $4 + 1 + 5$ ですから 10 点獲得です。右の例は、 $3 + 1 + 1 + 0$ ですから 5 点獲得です。



・ダブル牌から枝分かれして十字になったときは、4 つの端の目を数えます。たとえば次の左の例は、 $2 + 5 + 3 + 0$ ですから 10 点獲得です。右の例は、 $3 + 3 + 5 + 3 + 1$ ですから 15 点獲得です。



・以上のように、プレイの最中にどんどん点数が加算されてゆきますので、そのたびに紙に記録していく必要があります。

4) だれかが手持ちの牌を終わらせたなら「上がり」で、一回戦終了です。ほかの人の手元に残った牌の目を合計して、上がった人の点数に加算します。たとえば A 氏が上がったとして、B 氏が 13 点、C 氏が 2 点、D 氏が 9 点だったとしたら、 $13 + 2 + 9 = 24$ 点が A 氏の得点に加わります。

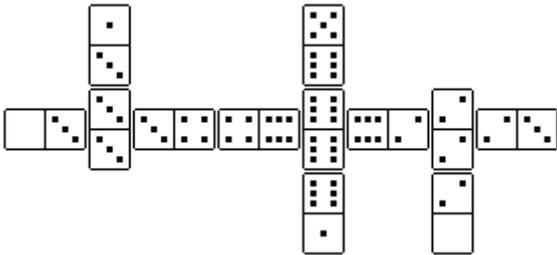
もし、だれも上がらないうちに全員パスした場合は、手持ちの牌の点数が一番少ない人が、ほかの人との点差を獲得します。たとえば A 氏が 3 点だったとして、B 氏が 12 点、C 氏が 4 点、D 氏が 7 点だったとすると、 $12 + 4 + 7 = 23$ 点から 3 点を差し引いた 20 点が、A 氏の得点になるわけです。(点数が一番少ない人が 2 人以上いるときはどうするか、適当に相談して決めてください。)

なお、実際には、「最も近い 5 の倍数」に直して計算することが多いようです。たとえば 12 点は 10 点と見なし、13 点は 15 点と見なします。また、17 点なら 15 点と見なし、18 点なら 20 点と見なします。要するに「2 捨 3 入、7 捨 8 入」です。(単に「端数は切り捨て」という説もあります。)

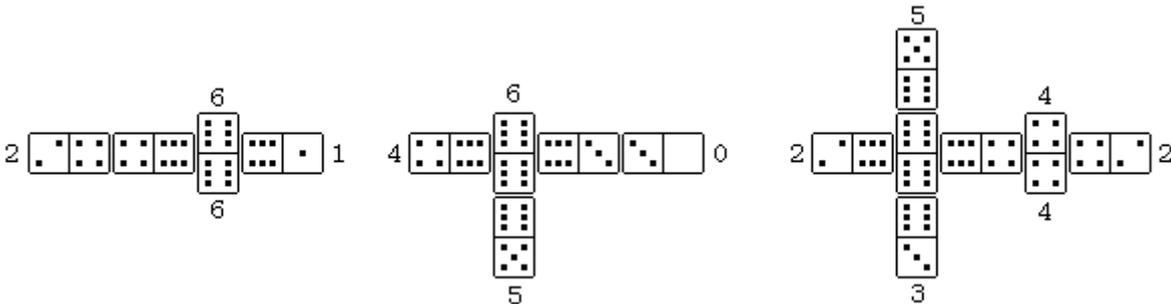
5) こうして何回戦もおこなって、最も点数が多い人が優勝です。たとえば「早く 150 点に達した人が優勝」とか決めて遊ぶと、楽しいです。

バリエーション

- ・二人のときは7枚ずつ引く、というルールもあります。
- ・5点につき1ポイント獲得、というルールもあるようです。つまり10点なら2ポイント獲得、15点なら3ポイント獲得・・・となります。この方法ですと、紙にいちいち点数を記録するのではなく、「ポーカー・チップを5点につき1枚獲得する」というやり方ができて便利です。
- ・4人の場合は、2人対2人のパートナー戦とするルールもあるようです。パートナーどうしが向かい合うように座って行います。
- ・最初に出されたダブル牌だけでなく、すべてのダブル牌で枝分かれができるルールもあるようです。



- ・まだ枝分かれしていないダブル牌の目は、すべて計算に含める、というルールもあるようです。



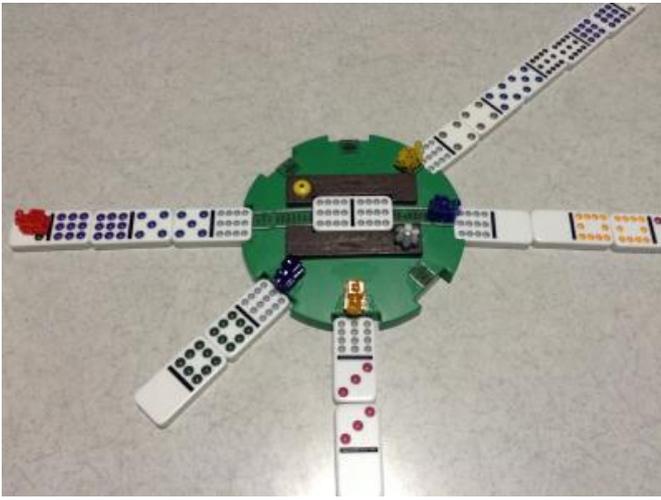
- ・わきに寄せてある牌が残り2枚になったら、それ以上は引かず、パスになるというルールもあるようです。
- ・「スニッフ」「オール・ファイブ」「マッギン」「カンテット」など、さまざまなバリエーションがありますが、5の倍数になったら得点できるという、基本的なルールは同じです。

戦術

- ・暗算の能力だけでなく、どこに何を置いたら5の倍数になるか、ひらめきや数学的なセンスが必要になります。初心者には少々ハードルが高いですが、ドロー・ゲームでは味わえない深みがあるでしょう。

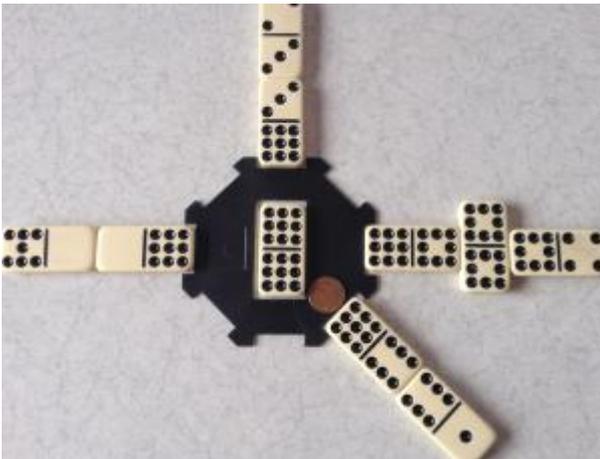
メキシカン・トレイン

ドミノを列車に見立ててつないでゆく楽しいゲームで、特にアメリカではファミリー・ゲームとして、あるいはホーム・パーティーなどで行われているようです。



カラフルなダブル・トゥエルブの牌と、電池式で汽笛が鳴る「ハブ」と、機関車の形をした「マーカー」がセットになった、楽しい商品が売られています。

あるいは、ふつうのドミノ・セットを買うと、八角形のハブがおまけでついてくることがあります。コインなどをマーカーとして使います。



アメリカでは1セント銅貨をマーカーとして使うことがある。日本の十円玉より小さくて使いやすい。

ダブル・シックスで遊ぶことも可能ですが、できればダブル・ナインやダブル・トゥエルブで遊ぶのがよいでしょう。

1) 牌をふせてよくかき混ぜ、以下のように引きます。

ダブル・シックスを使う場合・・・

- 2人のときは9枚ずつ。
- 3人のときは6枚ずつ。

ダブル・ナインを使う場合・・・

- 2人のときは15枚ずつ。
- 3人のときは12枚ずつ。
- 4人のときは9枚ずつ。

ダブル・トゥエルブを使う場合・・・

2～4人のときは15枚ずつ。

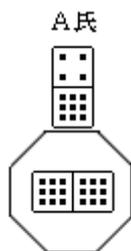
5～6人のときは12枚ずつ。

7～8人のときは9枚ずつ。

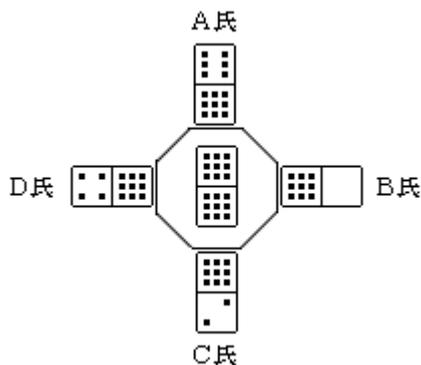
残りの牌はテーブルのわきに寄せておきます。そして、テーブルの中央に八角形のハブを置きます。

(英語の文献をいくつも読んでみましたが、枚数はまちまちで、統一的なルールはないようです。ここでは、6枚とか9枚とか12枚とか15枚というように、3の倍数で書いておきました。このとおりでなくてもゲームはできると思います。)

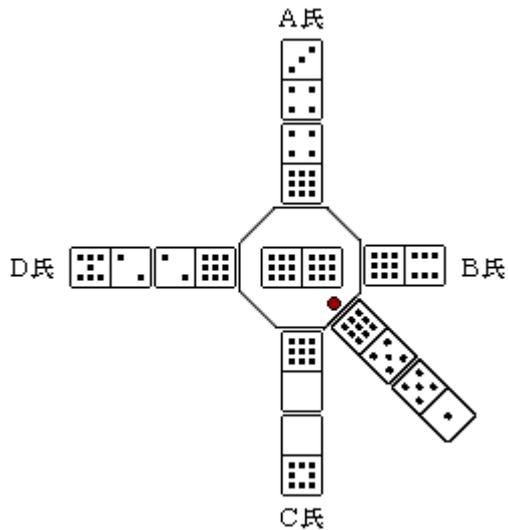
2) 最も大きいダブル牌を持っている人が、それをハブの中に置いて「エンジン牌」とします。さらに1牌をエンジン牌にマッチングさせます。(つまり、最初の人には2枚出すこととなります。なぜなら、「ダブル牌のあとはもう一枚出さなければならない」というルールがあるからです。)



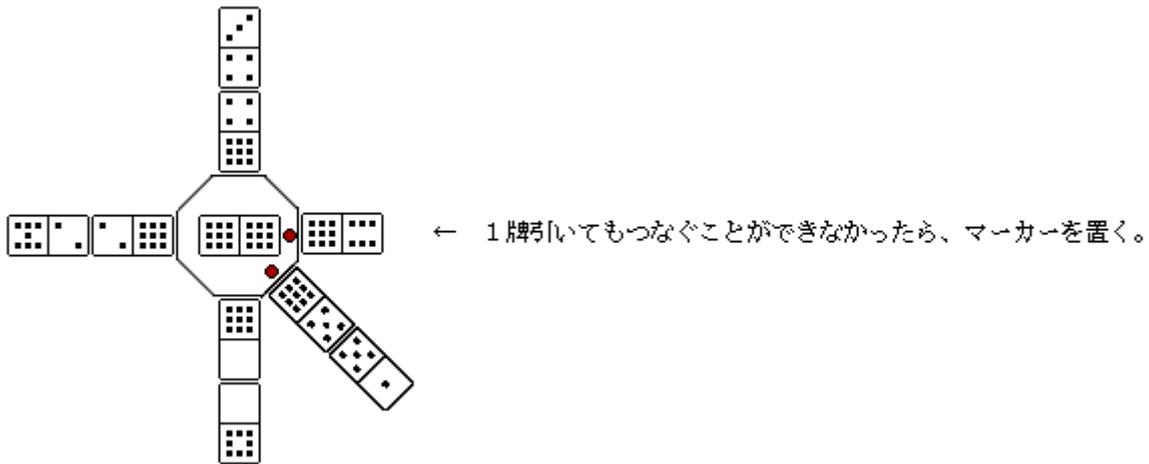
3) あとは時計回りの順番で、マッチングをしてゆきます。各自、ハブから自分の座っている方向へ列を1本伸ばしてゆくのですが、原則として、他人の列に牌をつなぐことはできません。



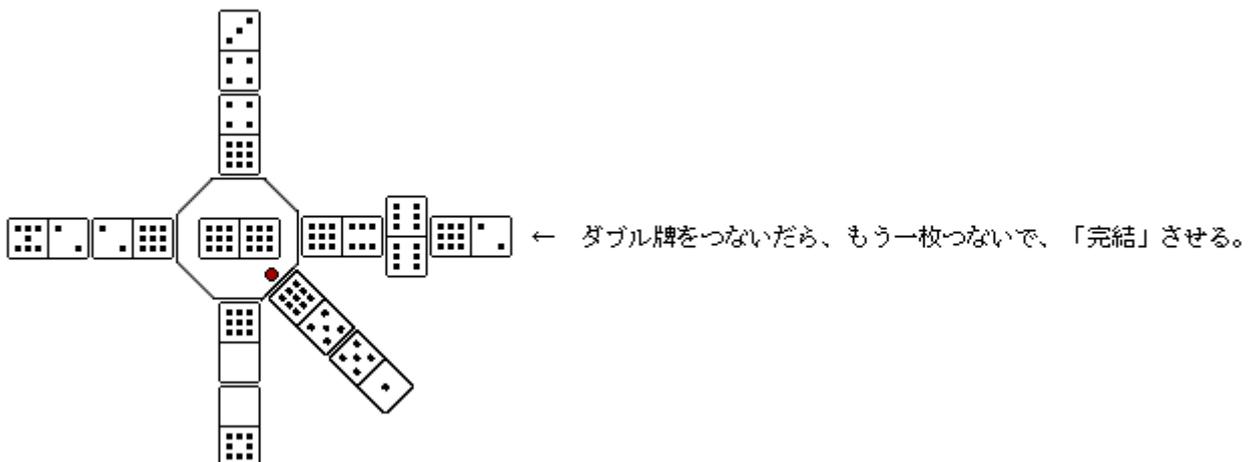
・「メキシカン・トレイン」という特別な列を、1本作ることができます。いつ、だれが作り始めてもかまいません。だれでもつないでよいことを示すために、「マーカー」を置きます。



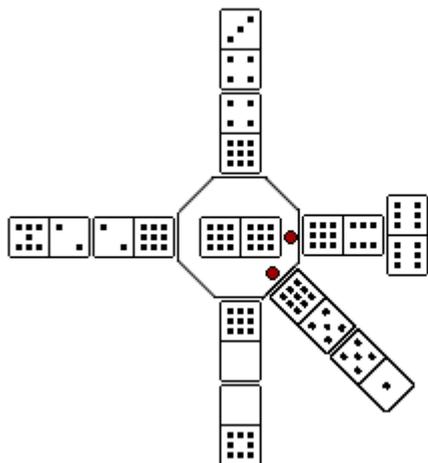
- 自分の列にも、メキシカン・トレインにもつなぐことができない場合は、わきに寄せてある牌から1牌引きます。それでもつなぐことができない場合は「パス」と言い、罰としてマーカーを自分の列に置きます。(つまり、他人が勝手につないでよい列になってしまうのです。)



- ふたたび自分の列に牌をつなげば、マーカーを取り除くことができます。(メキシカン・トレインに牌をつないでも、マーカーを取り除くことはできません。)
- ダブル牌は横向きにつなぎます。ダブル牌のあとは、もう一枚出さなければなりません。これを「ダブルを完結させる (satisfied, covered)」と言います。



- もし、ダブルを完結させることができない場合は、わきに寄せてある牌から1牌引きます。それでも完結させることができない場合は「パス」と言い、罰としてマーカーを自分の列に置きます。



← 1牌引いてもダブルを完結できなかったら、マーカーを置く。

- ダブルが完結しなかった場合、次の順番の人が、代わりにダブルを完結させなければなりません。もしそれができない場合は、わきに寄せてある牌から1牌引き、それでも完結させることができない場合は「パス」と言い、罰としてマーカーを自分の列に置きます。そしてさらに次の順番の人が、代わりにダブルを完結させなければなりません。・・・このように、ダブルが完結しないうちは、全員のプレイが一時停止 (suspended) し、だれかが完結させるまでこの状態が続くのです。

- わきに寄せた牌がなくなったら、もう引くことはできませんので、「パス」をすることになります。

4) だれかが手持ちの牌を終わらせたなら「上がり」で、1回戦終了です。なお、最後の牌がダブル牌だった場合、「もう1枚出さなければならない」というルールは適用されず、そこで終わりです。

- 上がった人は0点で、ほかの人は、手持ちの牌の点数を数え、紙に記録します。
- もし、だれも上がらないうちに全員がパスをした場合は、全員に点数がつくことになります。

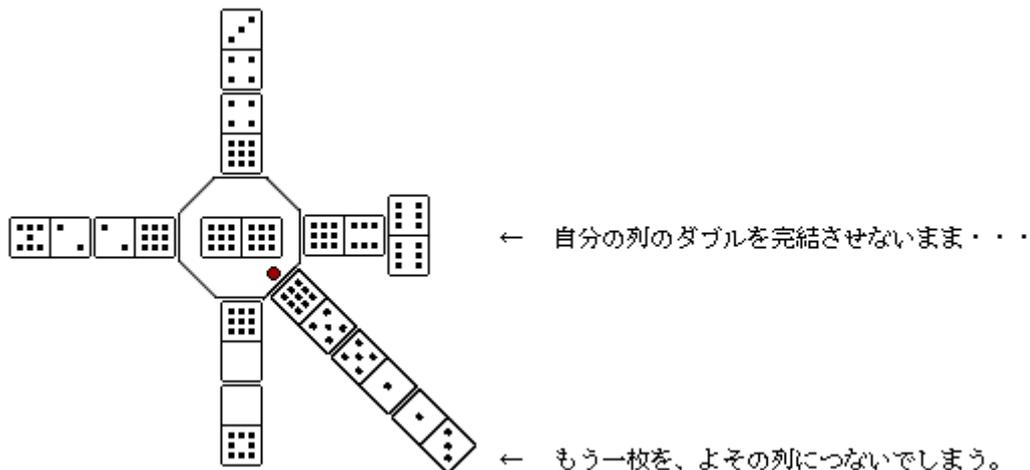
5) こうして何回戦もおこなって、最も点数が低い人が優勝です。

バリエーション

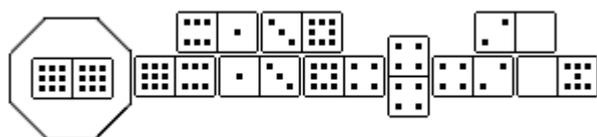
- マーカーは、ふだんはハブの上に置いておき、牌を出せなくなったときに列の先頭に移動させる、という方法もあるようです。また、メキシカン・トレインには黒いマーカーを置く、というルールもあるようです。
- メキシカン・トレインを、テーブルのわきに1本独立した列として作る方法もあります。特に8人で遊ぶ場合は、どうしてもこの方法をとらなければなりません。ハブには8本しかつなぐことができないからです。
- ダブル・トゥエルブを使う場合、1回戦目は12-12をエンジン牌にし、2回戦目は11-11、3回戦目は10-10、4回戦目は9-9・・・というようにだんだん小さくしていったって、最終戦は0-0をエンジン牌にする、というルールもあります。つまり13回戦で1ゲームになるわけです。(ダブル・ナインを使う場合は9-9から0-0までの10回戦、ダブル・シックスを使う場合は6-6から0-0の7回戦、となります。) このルールのときは、

あらかじめエンジン牌を抜き出してから牌を裏返してかきませ、プレイに入ります。(1回戦目はジャンケンなどで最初の人を決めなければなりません、2回戦目からは、前回の勝者が最初に牌を出せばよいと思います。)

- ・「ダブル牌のあとにはもう1枚出さなければならない」というルールを拡大解釈して、「もう1枚をどこに置いてよい」とするルールもあります。たとえば次の例は、自分の列にダブルを置き、もう1枚をメキシカン・トレインに置きました。ダブルは完結していませんが、ちゃんと「もう1枚出さなければならない」という義務を果たしているため、罰としてマーカーを置く必要はありません。つまりこのルールだと、「出し逃げ」ができるわけです。



- ・手持ちの牌が残り1枚になったら、テーブルをノックして、残り1枚であることを知らせなければならない、というルールもあるようです。もしこれを忘れると、罰としてわきに寄せてある牌から2枚引かなければなりません。なお、手持ちの牌が残り2枚で、次の手番のときに2枚出せる状態ならば、やはりテーブルをノックしなければなりません。
- ・1巡目に限り、牌を出せるだけ出すことができる、というルールもあるようです。つまりゲーム時間を短縮するためのルールです。ただし、ダブルを完結しないまま出すことは許されません。
- ・0 (ブランク) は 25 点、0-0 (ダブル・ブランク) は 50 点と数えるルールもあるようです。つまり0の牌を手元に残さないように早く出した方がよいわけです。
- ・ダブル牌から枝分かれができるルールもあるようです。十字型ではなく、にわたりの足 (chicken foot) のように放射状に枝分かれすることになります。
- ・とにかく列が長くなるので、大きなテーブルを使う必要があるのですが、下図のように互い違いにつないでゆくと、少しは列が短縮できます。



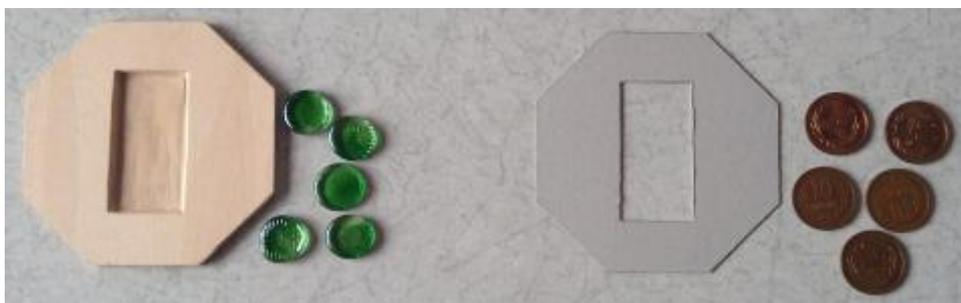
- ・牌を取ったら、エンジン牌からできるだけ長くつながるようにあれこれ試行錯誤しながら、手元で列を作ってしまう。 (もちろん牌は横向きに立てて、ほかの人に見えないように、ひそかに列を作るのです。) どうしてもつながらない牌が2～3枚残るでしょうから、それはメキシカン・トレインや、他人の列につながるようにします。



このように、プレイ前にしっかり作戦 (というか運行計画) を立ててから遊ぶのが、必勝の秘訣です。しかしいくら作戦を立てても、だれかがダブル牌で邪魔をして、計画が滅茶苦茶になってしまうことも多いです。そこがこのゲームの楽しいところでもあります。

自作方法

- ・メキシカン・トレインのセットは、日本では手に入りづらいです。木材やボール紙でハブを自作し、おはじきやコインをマーカーにすればよいでしょう。



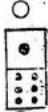
○資料

かつては、表が象牙、裏が黒檀で、リベットで貼り合わせた牌が使われていました。そのなごりで、現在でも牌の中央にリベットが撃ち込まれた牌が売られています。(テーブルが傷つくので注意してください。)



日本には、幕末か明治初期に伝わってきたようです。明治 21 年の文献には、花札や郵趣の世界で有名な前田喜兵衛氏による広告文が出ています。

○ の使用



の使用

この西洋將棋の佛國の遊具にしてドミノと稱し頗るおもしろ
き遊具を上方屋主入横濱居留地七十七番コウドリユス氏よ
り譲受日本に發賣するものなり遊び法は二十八枚のうるたを
各々五枚宛わけわたし親か壹番お自分の手より壹枚ならべる
と順々に目のあふた札をつきいでゆくあり手よつあぐ札なく
ば場にある札をとるべしはやく札のあぐありしものガ勝あり

定價六錢

しかし、ゲームとしてはあまり普及せず、日本でドミノといえば「ドミノ倒し」のことを思い浮かべる人が多いと思います。ゲーム用の牌と違い、カラフルで、しっかり立つように設計されています。



中華圏のドミノは「天九牌」と呼ばれます。なぜ隣国の日本に伝わらなかったのか不思議です。



総数 32 枚。1-1 1-3 1-5 1-6 2-2 3-3 4-4 4-6 5-5 5-6 6-6 は 2 枚ずつ。ほかは 1 枚ずつ。

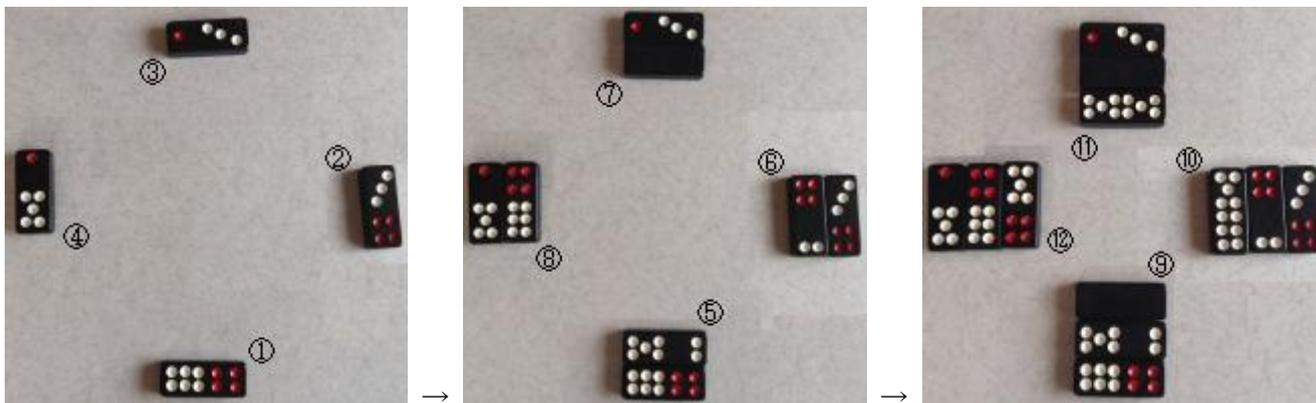
3-3 の図案が特殊で、慣れるまでは戸惑うかもしれない。

サイコロは親決めに使う。「庄」は親を表すためのマーク。

ここでは「長天」(または「斜釘」と呼ばれる遊び方を紹介します。

長天 (斜釘)

- 人数は4人。牌を8枚ずつ配ります。
- 反時計回りの順で、「しりとり」のように牌を出してゆきます。(西洋のドミノのように牌をつないでゆくものではありません。ただ自分の手前に牌を出すだけです。)
- 出せないときは、どれか1枚を裏向きに出します。



- こうして、全員が出し終わったら終了です。裏向きに出した牌の点数を数え、マイナス点として記録します。

ほかに、トランプのホイストに似た「天九」や、花札のおいちょかぶに似た「牌九」など、いろんな遊び方があるのですが、役が複雑で、日本のわれわれには少々おぼえづらいかも知れません。

<トリック・テイキング・ゲーム (Trick Taking Game) >

○概要

日本では、トランプといえば「ババぬき」「七ならべ」「神経衰弱」などを思い浮かべる人が多いと思います。あるいは「ポーカー」でしょうか。しかし、トランプの本来の遊び方は「トリック・テイキング・ゲーム」とよばれるもので、日本ではほとんどなじみがありません。

○トリックの基本

まず、最初の人からカードを1枚出します。ほかの人にも、時計回りに1枚ずつカードを出します。

- ・最初の人が出したカードを「台札」といいます。
- ・ほかの人は、台札と同じマーク (suit) のカードを持っていたら、必ず出さなければなりません。このルールを「マスト・フォロー (must follow)」といいます。



←いちばん強い札を出した人が勝ち。



台札

- ・もし、台札と同じマークのカードを持っていなければ、なにか1枚を出すしかありません。



←同じマークがなければ、何を出してもよいが、トリックには勝てない。



台札

- ・一番強いカードを出した人が、カードを獲得します。(これを「トリックを取る」といいます。)
- ・トリックを取った人が、次の台札を出します。こうして、手持ちのカードがなくなるまでトリックを続けます。

それでは、トリック・テイキング・ゲームの古典的名作として知られ、かつてイギリスなどで盛んに行われていた「ホイスト」を紹介します。

ホイスト (Whist)

4人で遊びます。2人対2人のチーム戦です。パートナーどうしが向かい合って座ります。ジョーカーを除く52枚を使います。

1) 親がカードをよく切り、左隣りの人から時計回りに1枚ずつ13枚配ります。

- このとき、最後の1枚は必ず親の手札になるはずですが、いったん表にしてから、自分の手札に加えます。この札のマークを「切り札」といいます。
- 切り札が何のマークだったか、全員よく見ておぼえておきましょう。

2) 最初のトリックは、親の左隣りの人が台札を出し、ほかの人も時計回りに1枚ずつカードを出します。最も強いカードを出した人が、トリックを取ります。カードの強さは次の順です。

切り札の A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3>2> 台札の A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3>2> それ以外の札



←いちばん強い札はこれだが・・・。



←切り札のほうが強い。
(ただし、台札と同じマークを持っているのに切り札を出すのは反則。)



台札

3) トリックを取った人が、次の台札を出します。こうして、手持ちのカードがなくなるまで、トリックを続けます。

- 獲得したカードは、何トリック勝ったか分かるように、わきに重ねておきます。



4) 全13トリックのうち、7トリック以上取ったチームが、ポイントを獲得します。紙に記録しておきましょう。

- 7トリック取ったら1ポイント獲得。
- 8トリック取ったら2ポイント獲得。
- 9トリック取ったら3ポイント獲得。
- 10トリック取ったら4ポイント獲得。
- 11トリック取ったら5ポイント獲得。
- 12トリック取ったら6ポイント獲得。
- 13トリック取ったら7ポイント獲得。

5) こうして何回戦かおこなって、先に7ポイントに達したチームが優勝です。

ところでホイスト (Whist) とは、「しっ!」「だまって!」という意味だそうです。つまりゲーム中は、何のカードを持っているか尋ねたり、教えたりしてはいけない、というのがマナーです。

ホイストをしっかりとマスターしたら、「ブリッジ」(正確にはコントラクト・ブリッジ)に挑戦してみるのもよいでしょう。(日本では、ブリッジといえば「セブン・ブリッジ」のことだと誤解している人が多いようですが、あれは米国の「ラミー」というゲームの変種であって、ブリッジではありません。)

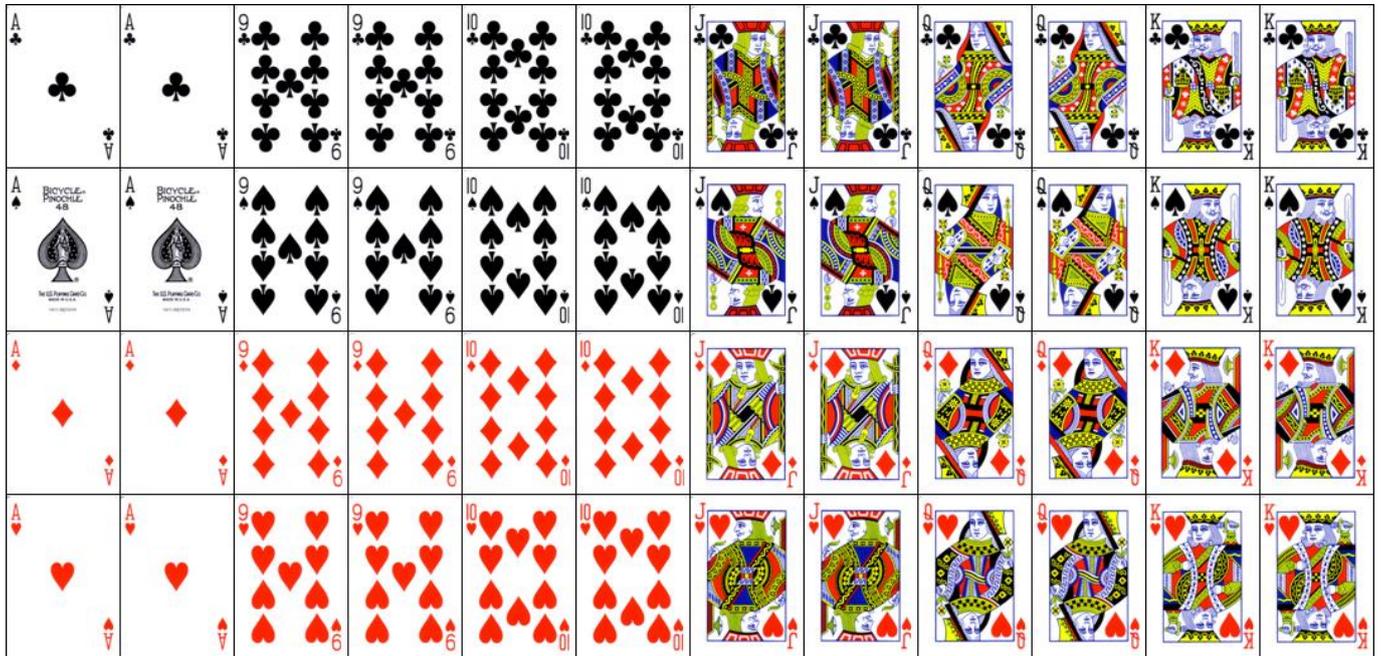
- ・ブリッジは、国際ルールがきちんと定められている唯一のトランプ競技である。
- ・パートナー戦で13トリックを行う、というところはホイストと同じ。
- ・切り札の決め方が全然違う。各自が手札を見て、何を切り札にしたいか、何トリック取れそうか、宣言をおこなって決める。(つまり心理戦・頭脳戦の要素が強い。)
- ・一番高い宣言をした人を「デクレアララー」といい、パートナーの手札もあやつってトリックを有利に取ることができる。(つまり、対面に座ったパートナーと連携して戦うことを「橋」に見立てて、「ブリッジ」というのだろう。)
- ・ポイントの計算は、ホイストとは比べ物にならないくらい複雑。

結局、ホイストやブリッジが13回戦を行うゲームだから、それに合わせてトランプも13枚×4種類=52枚のものが世界中に広まった、と言ってよいと思います。

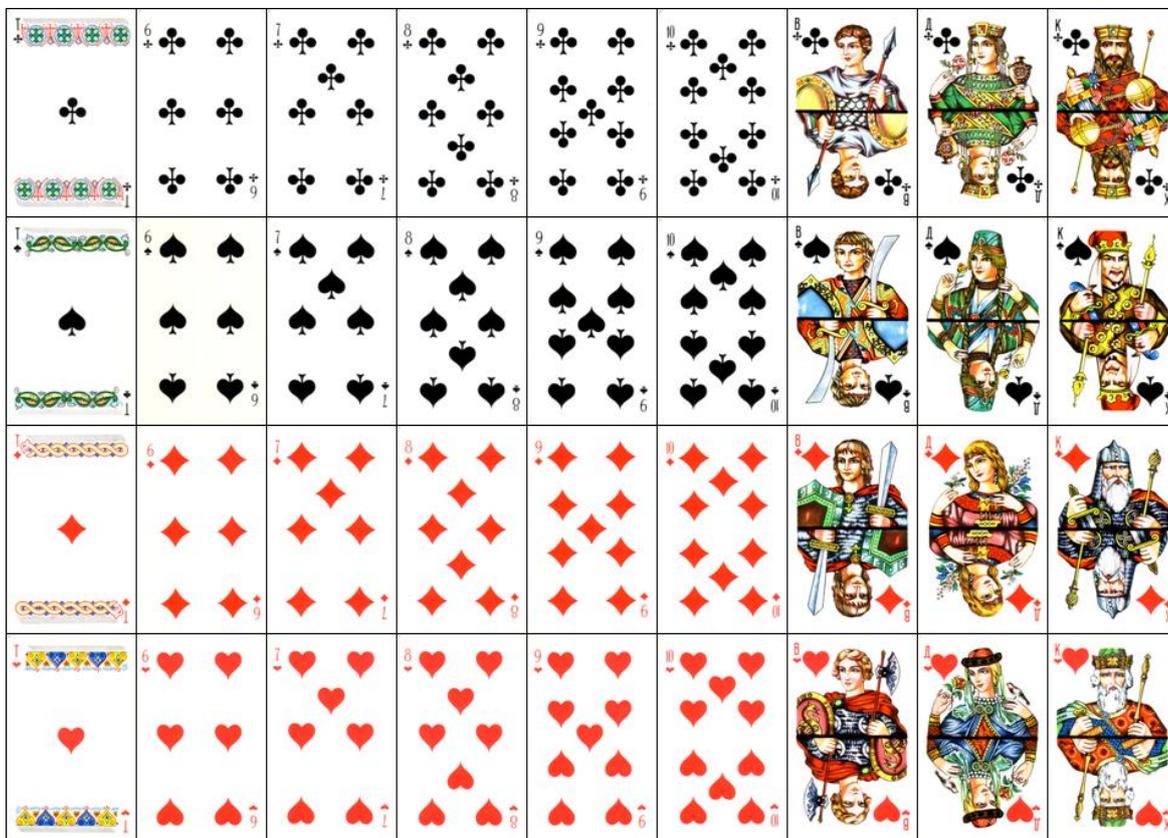
しかし各地には、13枚×4種類ではない構成のカードもたくさんありますので、次の章に載せました。カードの強さがA・K・Q・J・・・の順ではなかったり、マスト・フォローのルールが違ったりなど、それぞれ遊び方は異なりますが、どれもみな基本的にはトリック・テイキング・ゲームを行うためのカードです。

<世界の地方札>

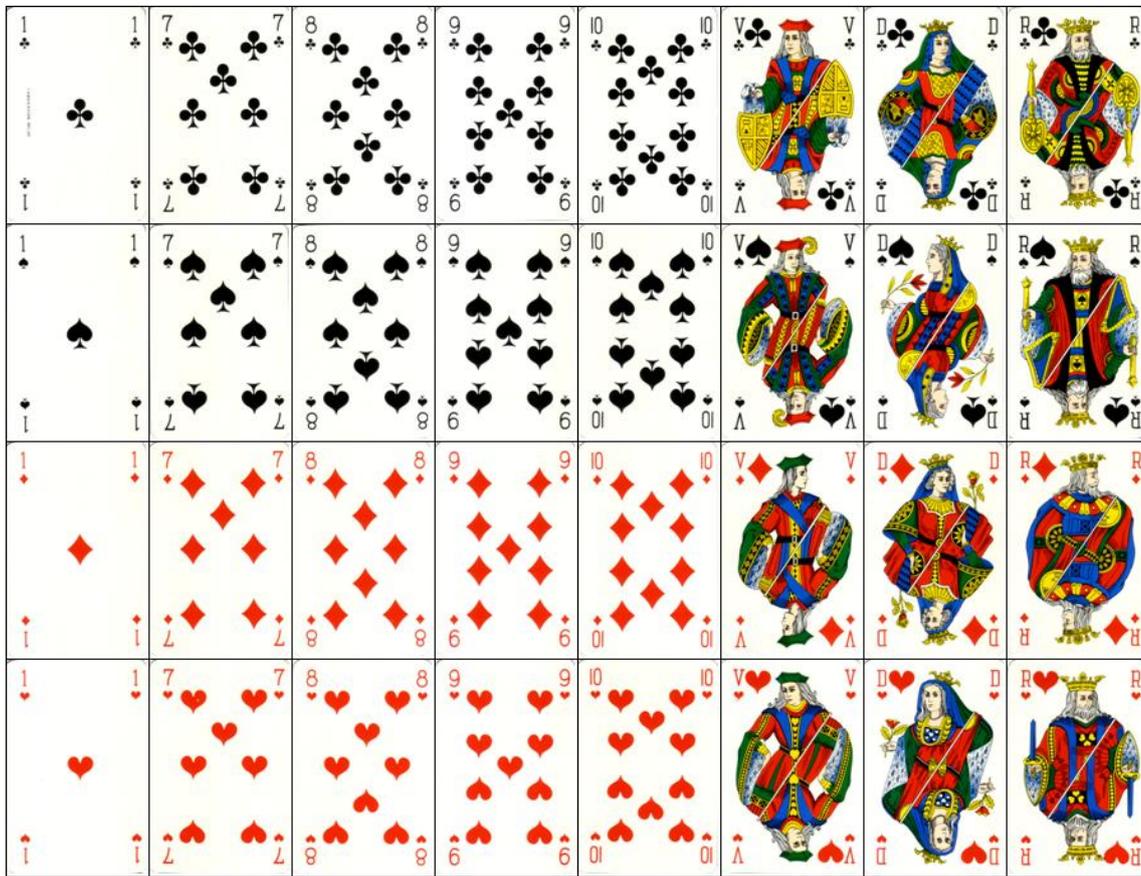
世界には、ふつうのトランプと構成が違うカードがたくさんあります。買うときには、パッケージをよく確かめてから買いましょう。



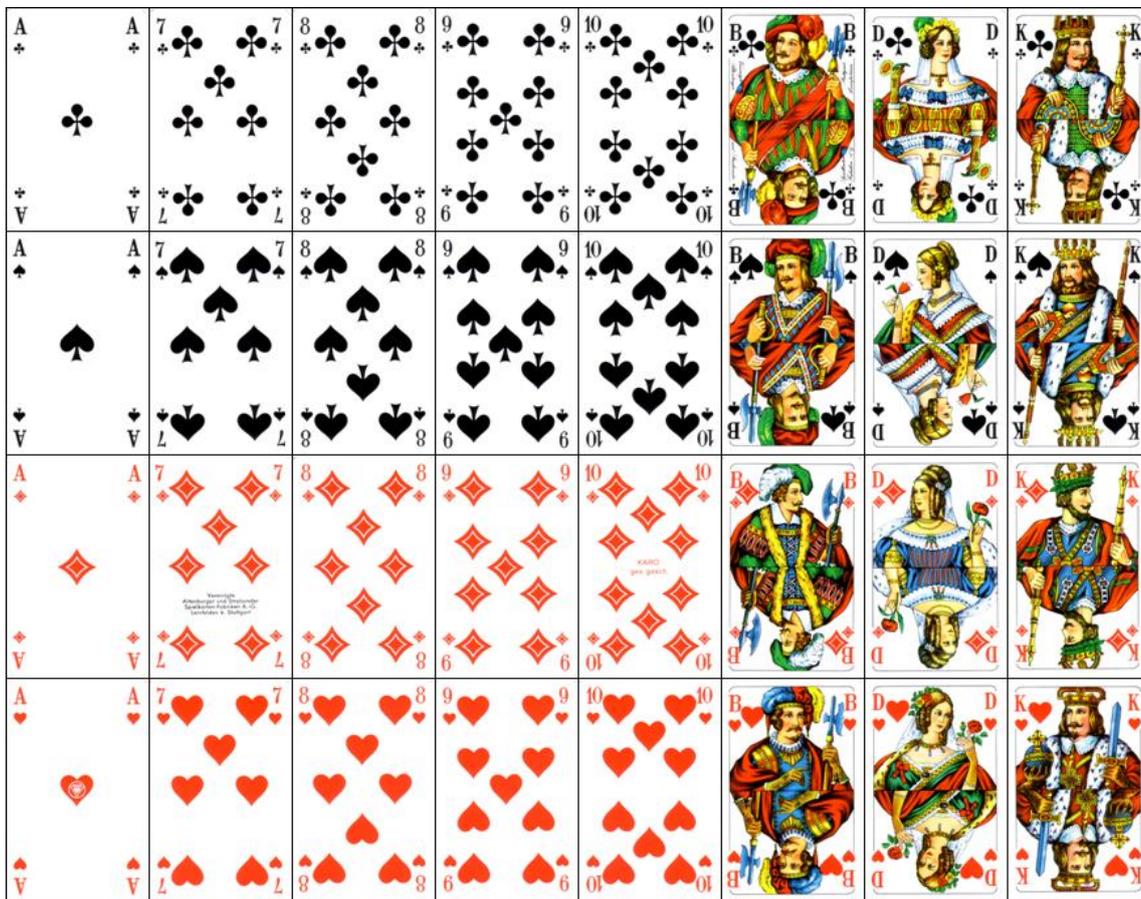
アメリカのカード。2～8がなく、すべて2枚ずつで48枚構成。「ピノクル」というゲームに使います。



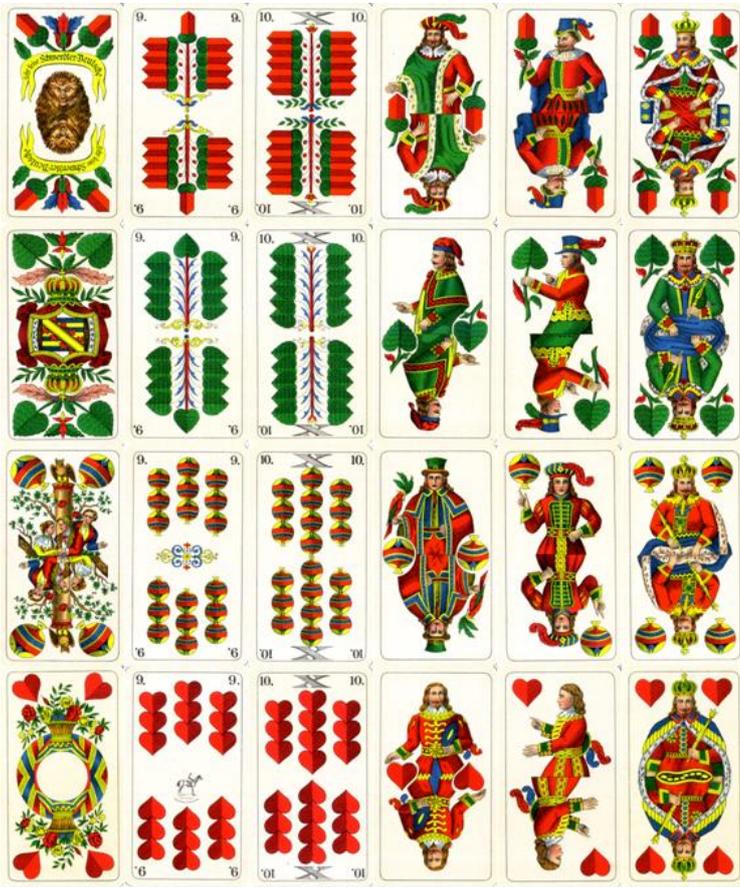
ロシアのカード。2～5がなく36枚構成。「デュラック（ドゥラーク）」というゲームに使います。記号はA・J・Q・Kではなく、T・B・A・Kになっています。



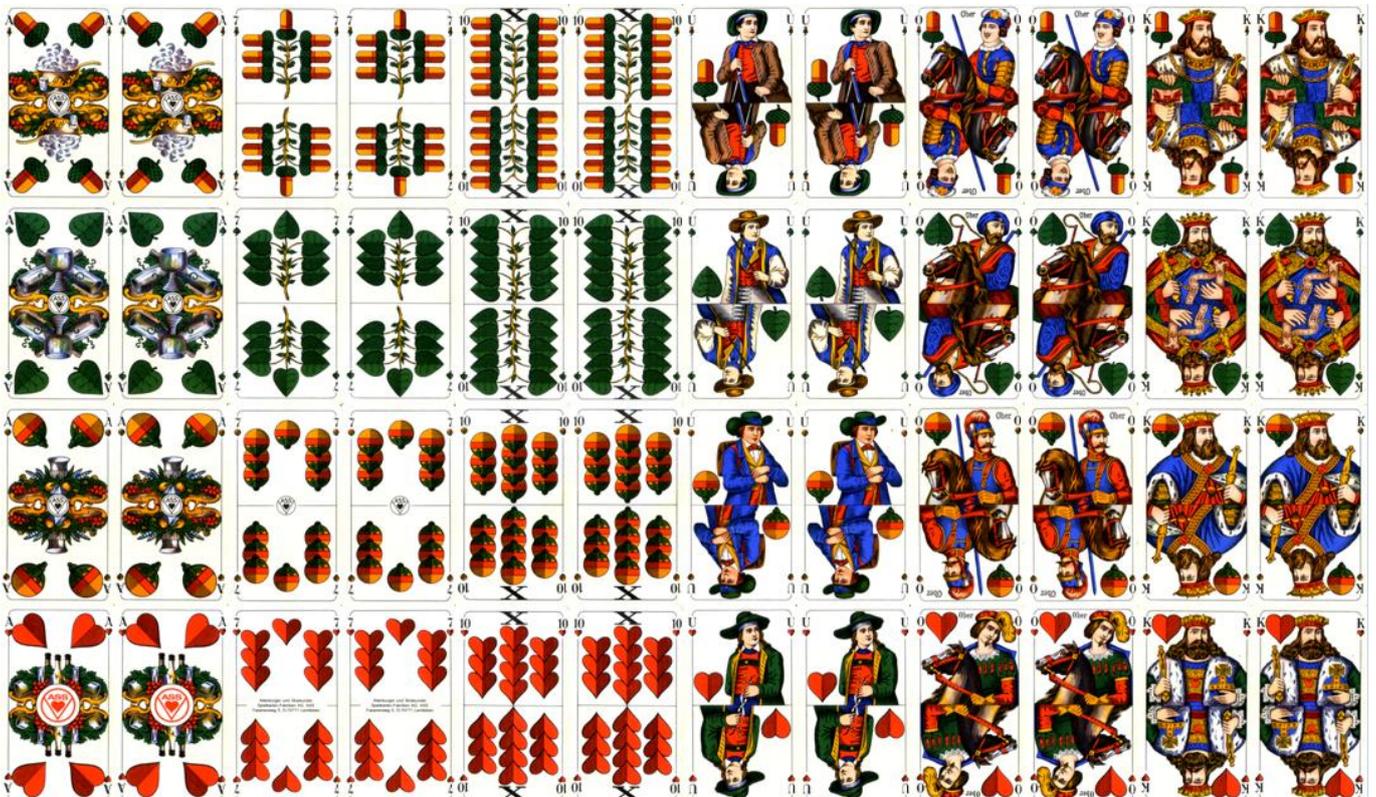
フランスのカード。2～6がなく 32 枚構成。「ピケ」というゲームに使います。記号は1・V・D・R。



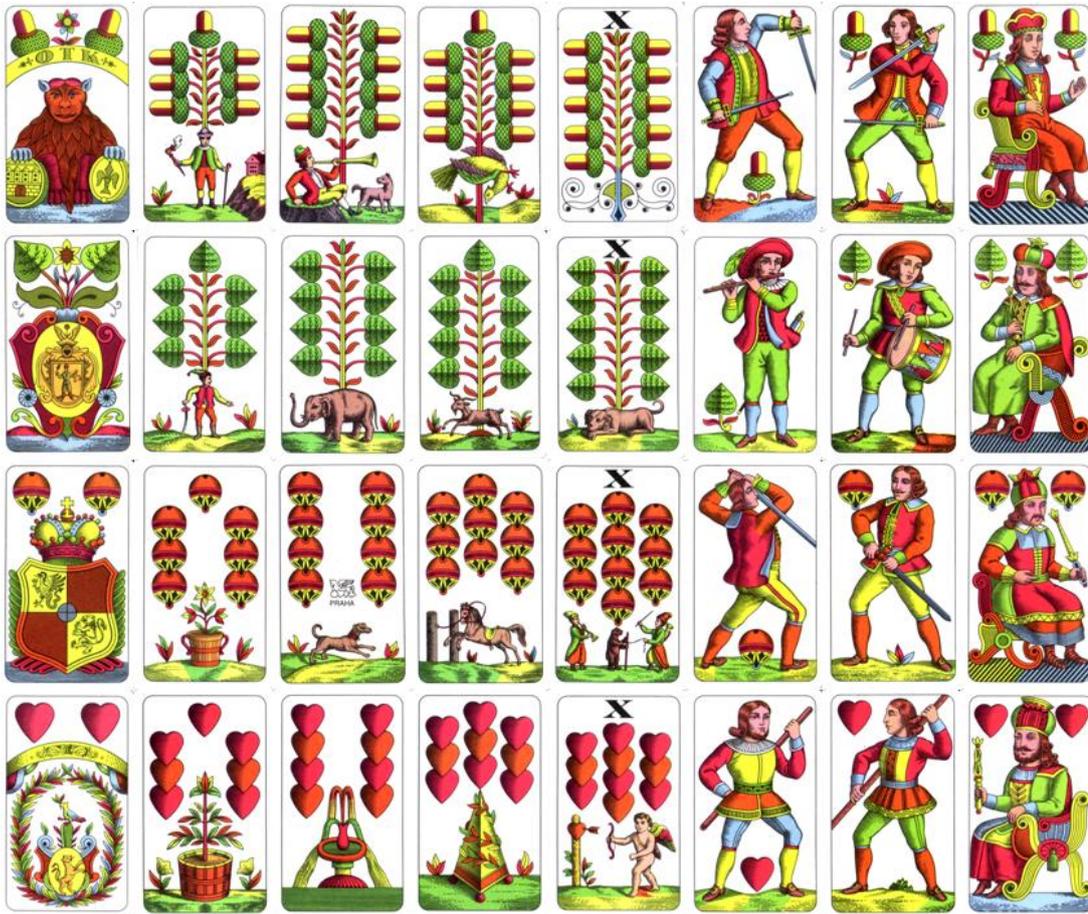
ドイツのカード。2～6がなく 32 枚構成。「スカート」というゲームに使います。記号はA・B・D・K。



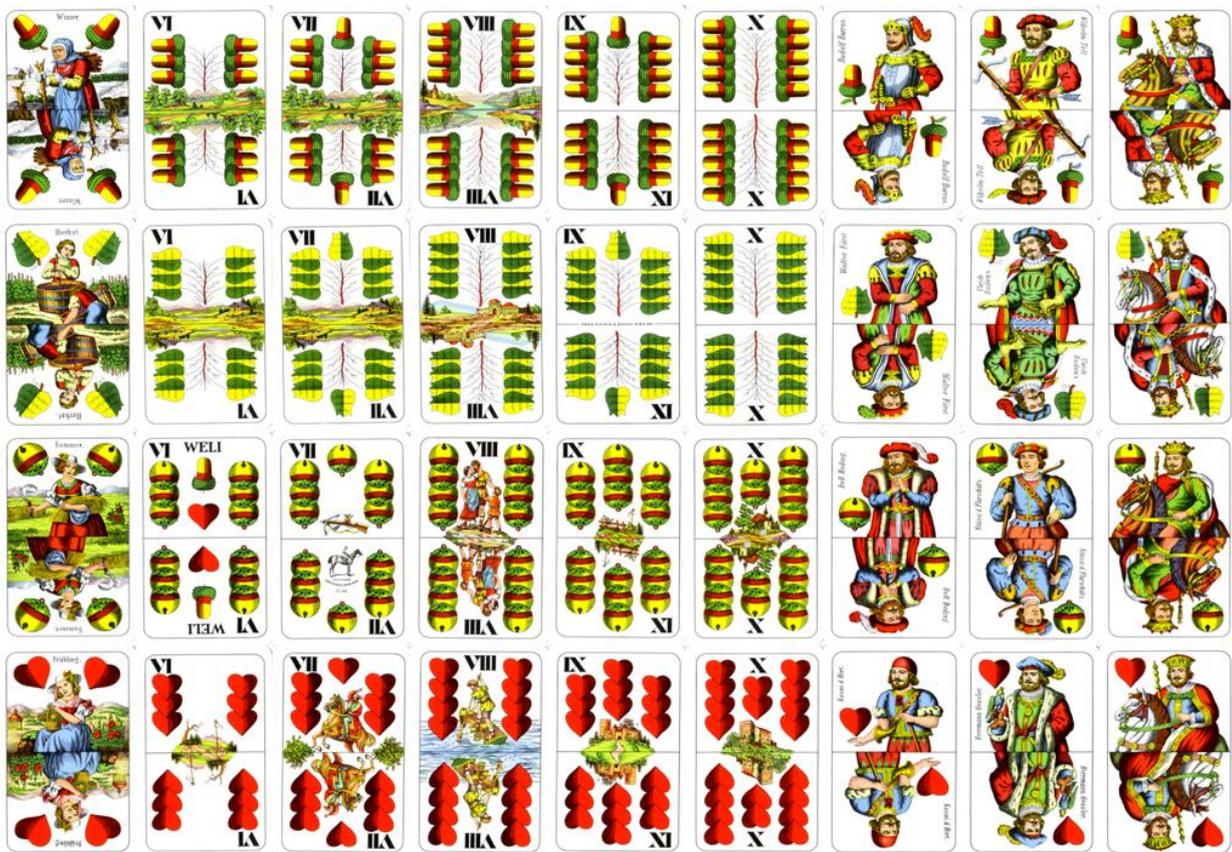
ドイツのカード。どんぐり、葉、鈴、ハートが描かれており、「ジャーマン・スート」と呼ばれます。2～8がなく24枚構成。「六十六」というゲームに使います。



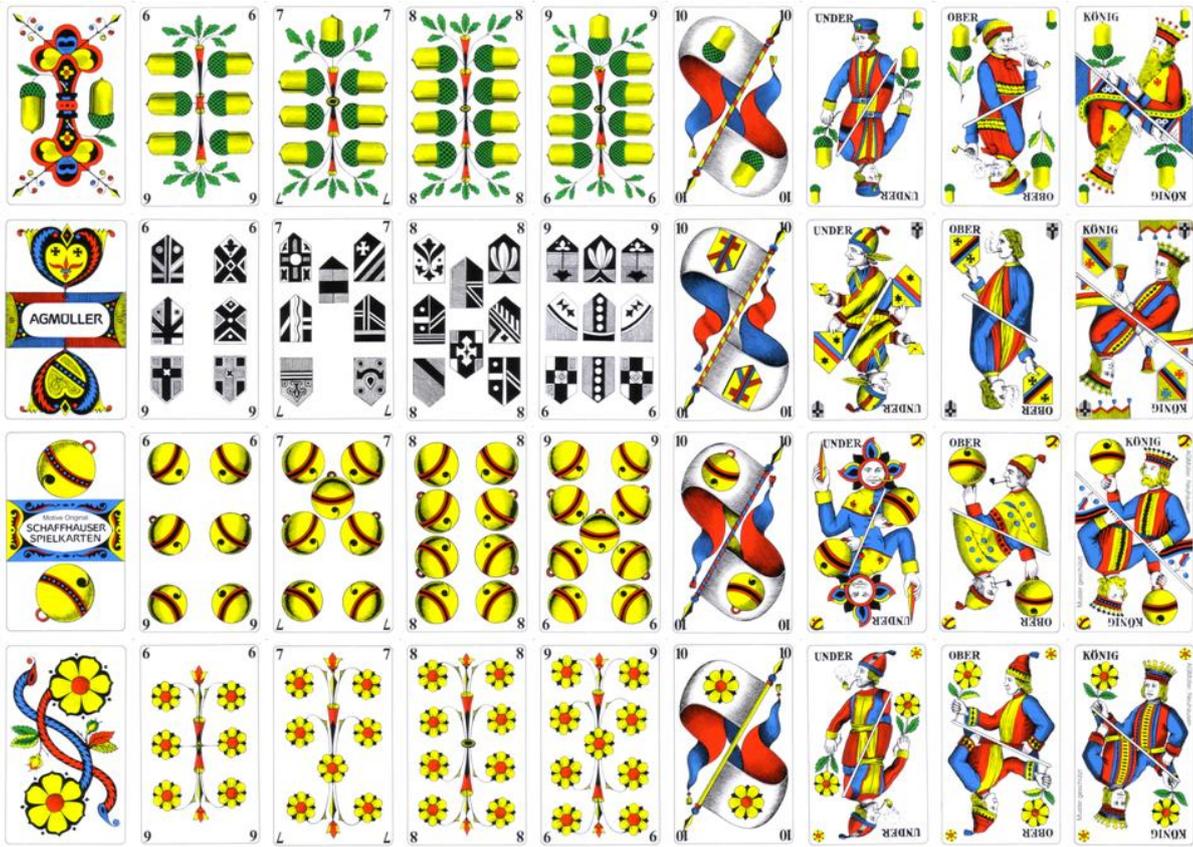
ドイツのカード。ジャーマン・スートで、2～6、8～9がなく、すべてが2枚ずつで48枚構成。記号はA・U・O・K。「ビノケル」というゲームに使います。



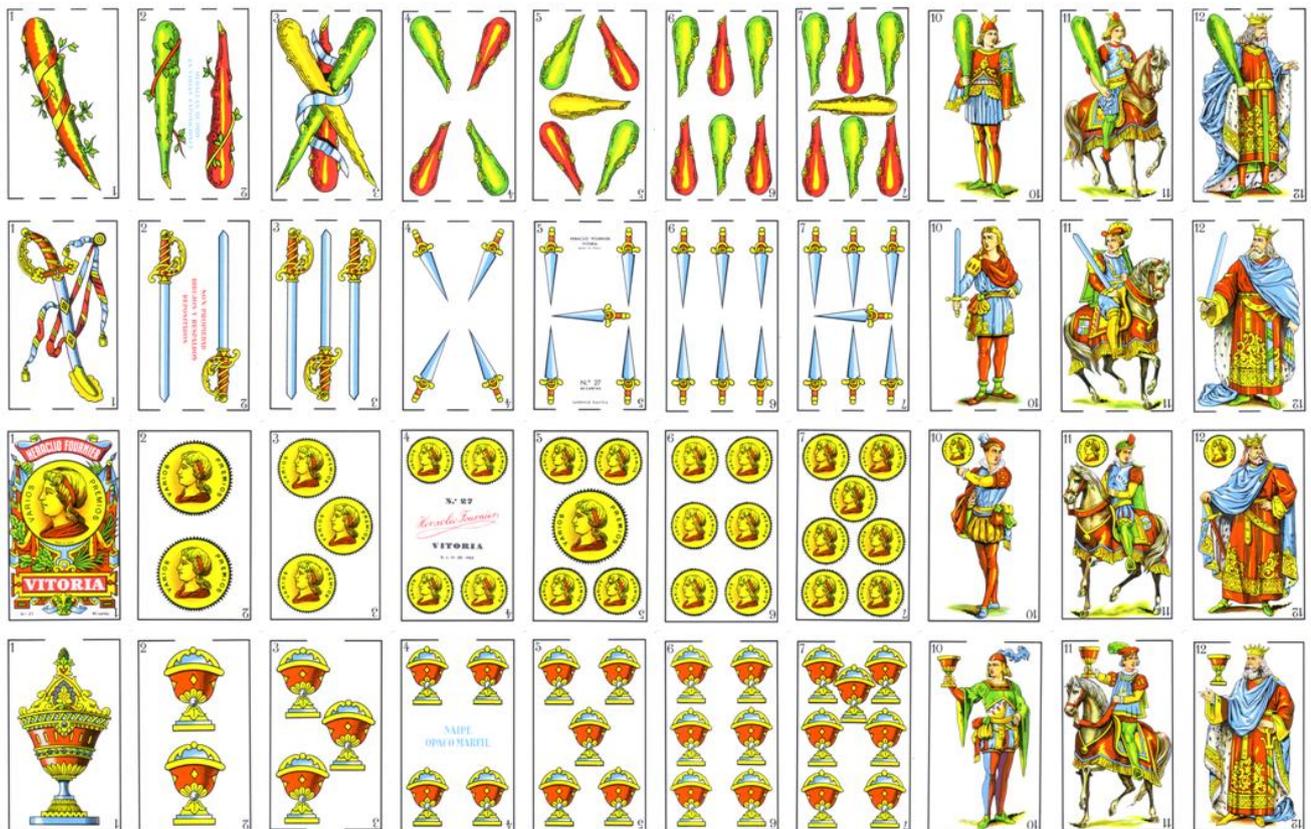
チェコのカード。チェコでもジャーマン・スーツが使われているようです。2～6がなく32枚構成。



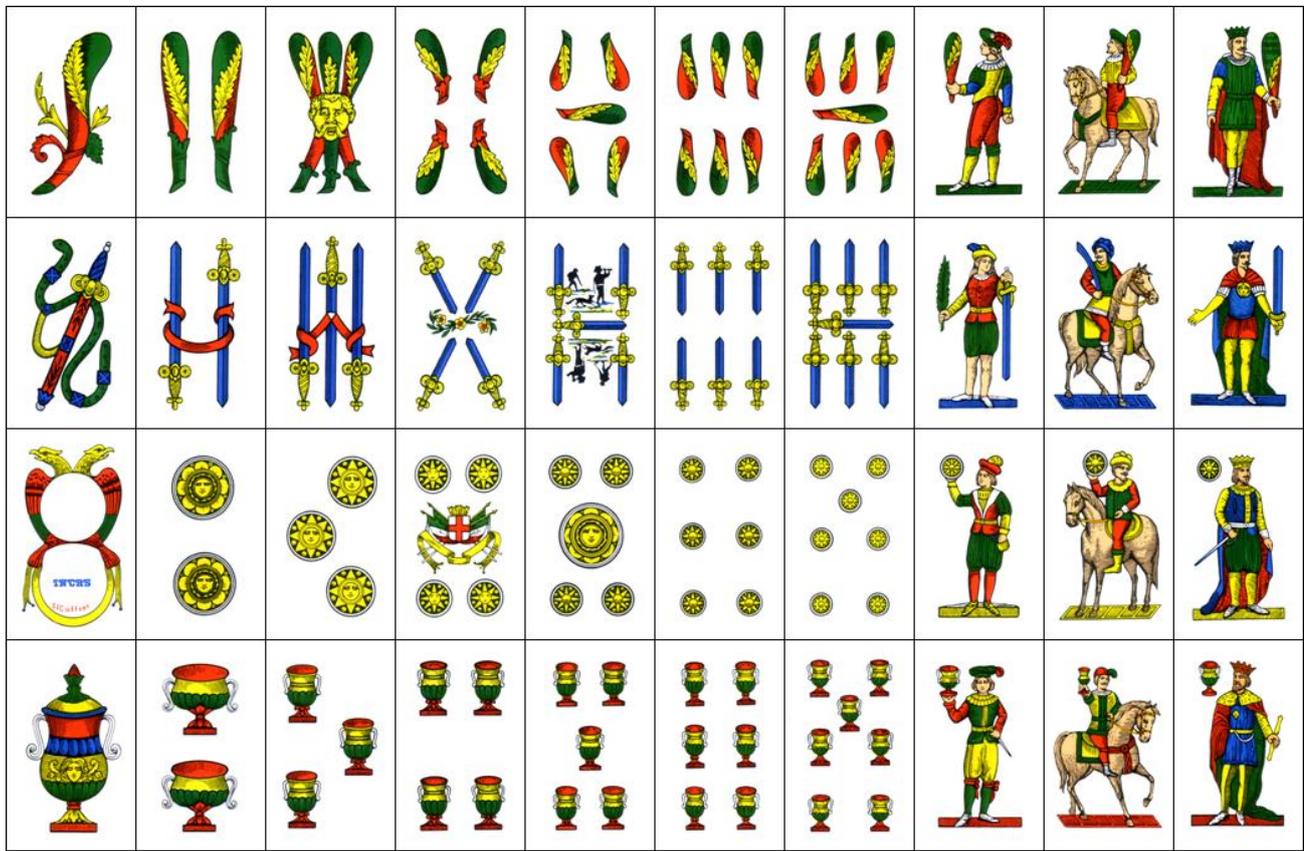
オーストリー、チロル地方のカード。ジャーマン・スーツで、2～5がなく36枚構成。「ピーテン」というゲームに使われます。



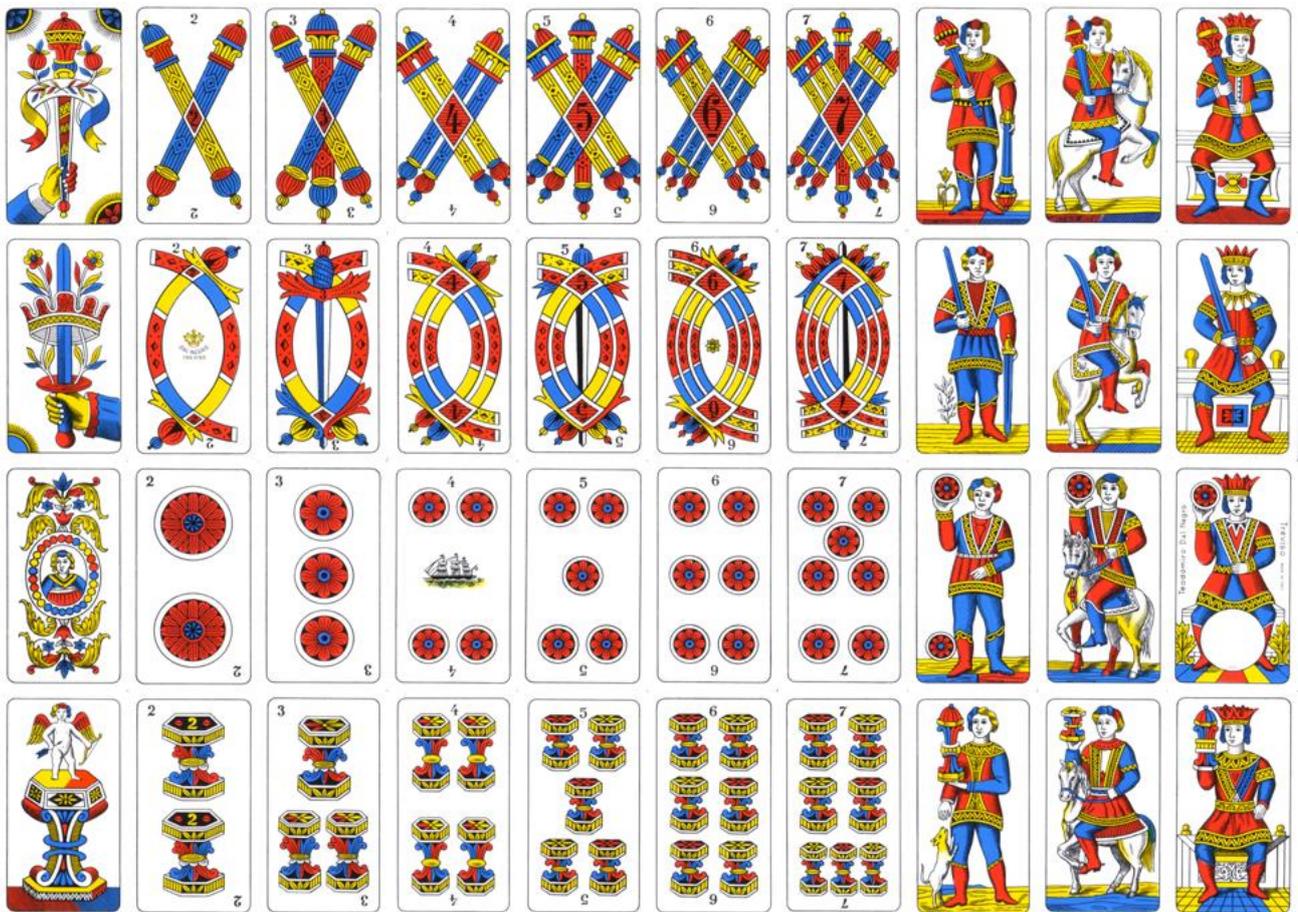
スイスのカード。これもジャーマン・スートの一種ですが、どんぐり・盾・鈴・花が描かれています。2～5がなく36枚構成。「ヤス」というゲームに使います。10が旗になっているのも特徴的です。



スペインのカード。棍棒・刀剣・貨幣・聖杯が描かれており、「ラテン・スート」と呼ばれます。8～9がなく40枚構成。「ムス」というゲームに使います。



イタリア、ナポリ地方のカード。ラテン・スートで40枚構成。「ブリスコラ」などのゲームに使います。



イタリア、トレンティーノ地方のカード。ラテン・スートで40枚構成。イタリアでは、地方によってデザインが異なります。

第二部

日本でかつて遊ばれていたが、現在ではほとんど遊ばれていないゲーム

<十六むさし>



明治17年（1884年）の十六むさし。紙製の駒には、歌舞伎俳優が描かれている。

○概要

江戸時代から戦前まで遊ばれていたようです。「むさし」の名は、江戸初期の剣豪・宮本武蔵に由来するという説と、平安末期の僧兵・武蔵坊弁慶に由来するという説があります。

大人どうしが真剣勝負をするようなゲームではなく、どちらかと言えば、小さな子どもを相手に遊んでやるゲームだと思ったほうがよいです。ちなみに「歳時記」には、正月の季語として載っています。

幼きと遊ぶ十六むさしかな（高浜虚子）



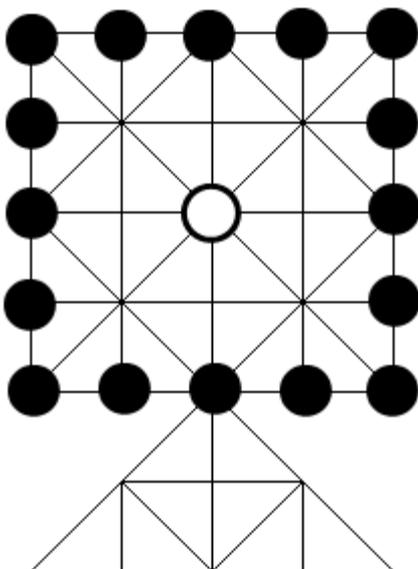
明治 29 年（1896 年）の印刷物。少女たちが十六むさしで遊んでいる。

ちなみに、少年用の剣道着に「むさし」という模様が存在します。十六むさしのゲーム盤をモチーフにしたデザインの剣道着ですが、最近あまり見かけなくなりました。

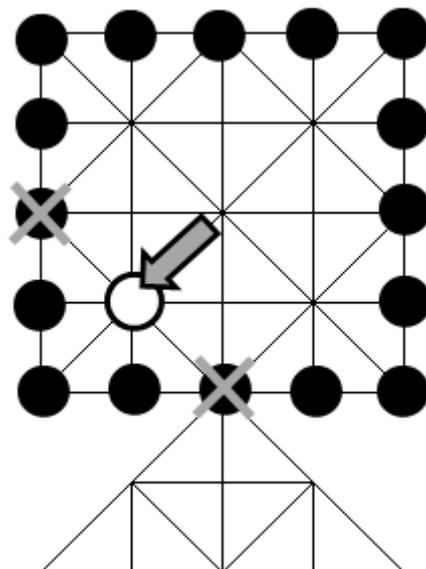
○遊び方

- ・ 2 人で遊びます。先手は「親駒（1 個）」で、後手は「子駒（16 個）」です。
- ・ 線にそって、交互に駒を動かします。親駒が 2 つの子駒のあいだに入れば、2 つとも取れます。（宮本武蔵は「二刀流」といわれ、一度に 2 人の相手を倒すことができるからだ、という説があります。）

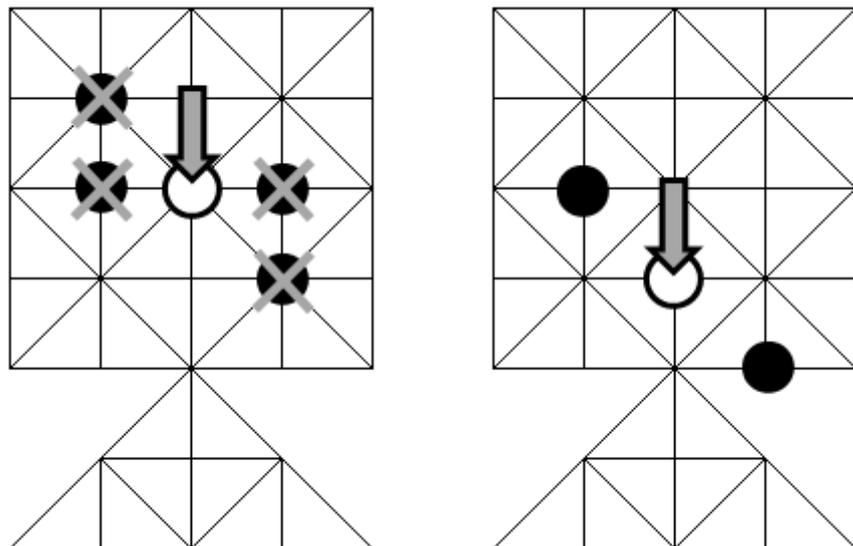
最初のおき方。



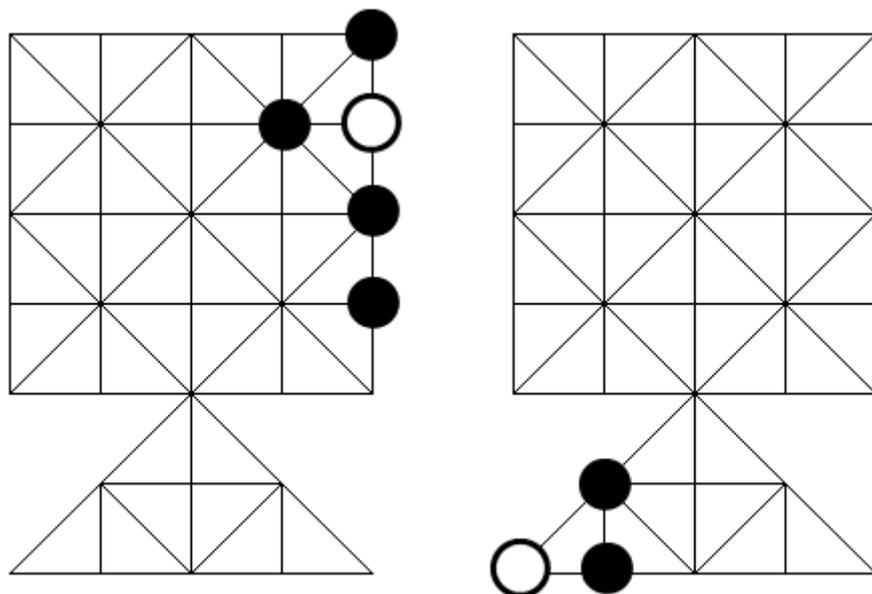
2 つの子駒のあいだに入れば、取れる。



- ルールを記した文献が乏しいため、細かいところ分からないのですが、たとえば次の図の左のような場合、一度に4つ取ることができると思われます。また、右の場合は線に沿ってならんでいないため、取ることはできないと思われます。



- 親駒を囲んで動けなくすれば、子駒の勝ち。
特に、下の三角形のところは「雪隠（せっちん）」と呼ばれ、親駒を追い込めば勝ちやすいです。



- 子駒の数が減って囲めなくなれば、親駒の勝ち。
しかし、子駒が何個になったら負けになるのか、分かりません。筆者が所有している資料には、「四個になったら負け」と書かれていますが、これが一般的なルールかどうかは分かりません。

青島 攻撃 十六むさし

遊 び 方

○小さい十六枚は四角のまわりに並べ大きい一枚は中央に置き敵將は攻圍軍の間へとびこんで左右二枚づつを取り攻圍軍は敵將をだん／＼三角形の中へ追いつめるのであります

◎攻圍軍の方

○攻圍軍は次の四つを敵將に取られた時は重要機關を取られたのですから敗です

艦隊の遊弋 聯隊旗
神尾將軍 加藤司令官

○攻圍軍は四角の一隅で敵將をかこむでも前の四つだけを追ひ詰めなければ勝にはなりません

○攻圍軍はだん／＼敵將に取られて残り四枚だけになった時は敗です

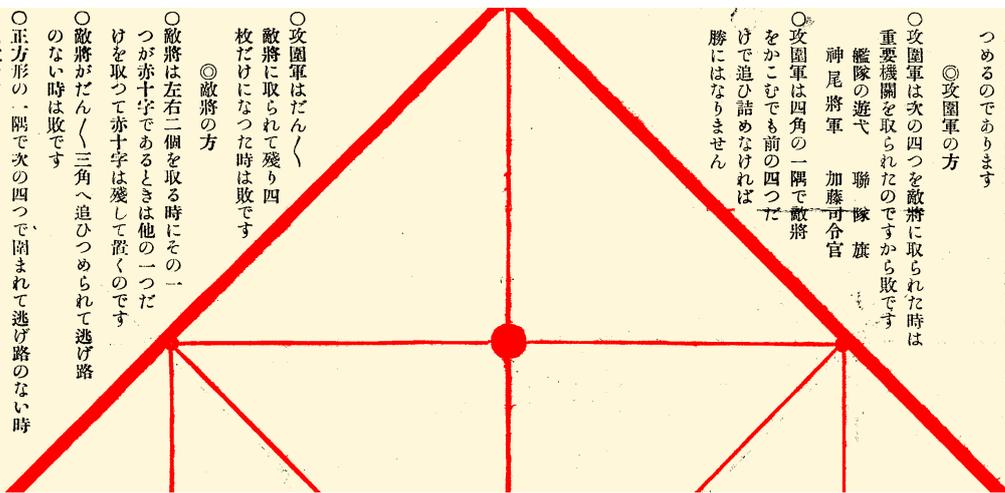
◎敵將の方

○敵將は左右二個を取る時にその一つが赤十字であるときは他の一つだけを取つて赤十字は残して置くのです

○敵將がだん／＼三角へ追ひつめられて逃げ路のない時は敗です

○正方形の一隅で次の四つで圍まれて逃げ路のない時は敗です

○正方形の一隅で前の四つの外のもので圍まれて動くことの出來ぬ時は其中の一枚(前の四つの外のもの)を取つて逃げ出すことが出來ます



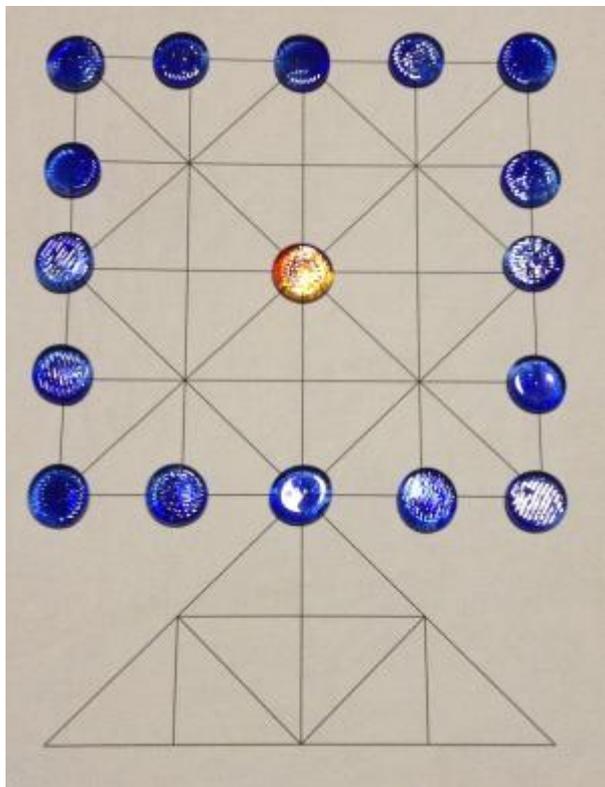
大正4年(1915年)の十六むさしの説明部分。第一次大戦の時局になぞらえて多少ルールがアレンジされているが、「攻圍軍はだんだん敵將に取られて残り四枚だけになった時は敗です」と書かれている。

○バリエーション

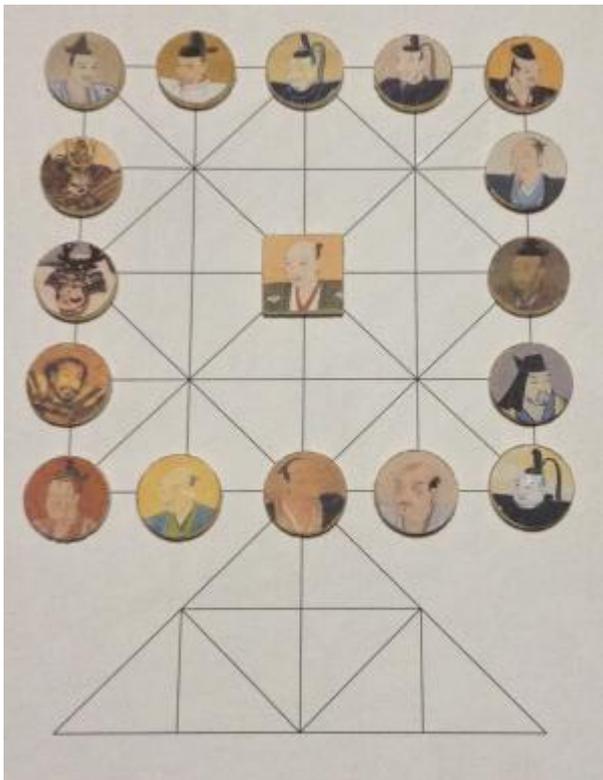
・戦後の文献には、「子駒が親駒をはさみうちにすれば勝ち」と書かれているものがありますが、実際にやってみると、親駒はほとんど勝つことができず、面白くありません。

○自作方法

盤は表計算ソフトで作り、おはじきをならべれば完成です。



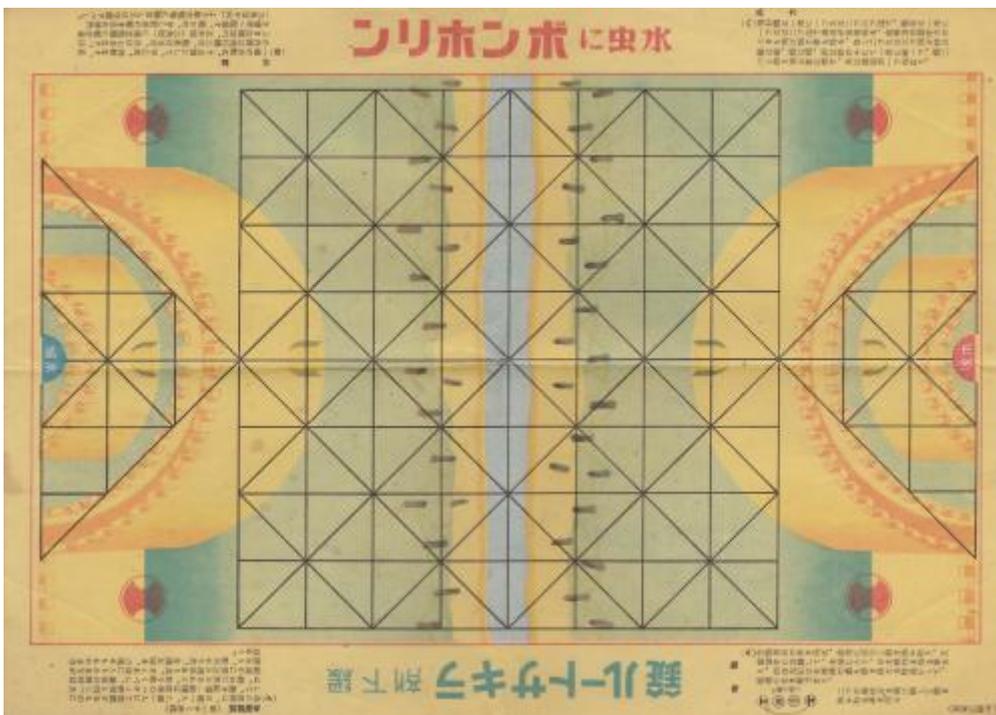
しかし、実際に子どもたちに与えてみても、あまり関心を示しませんでした。やはり何か絵があったほうが、楽しく遊べるようです。浮世絵や、戦国武将などでも楽しいでしょう。



戦国武将の肖像画を、インターネットで集めて印刷し、木材をうすく切って作った駒に貼り付けてみた。

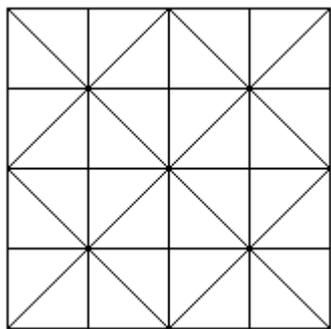
○資料

次の例は、おそらく戦前のもので、製菓会社が粗品として配ったものだと思います。はさみ将棋と軍人将棋を合わせたようなゲームだったらしいのですが、盤は十六むさしの変形になっています。

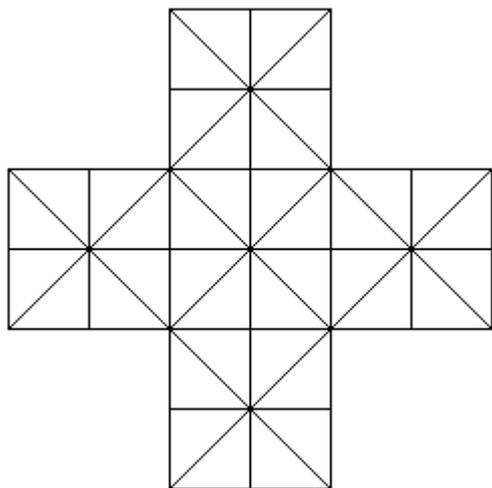


世界各国に似たようなゲーム盤が存在するので、おそらく交易によって日本へ伝わってきたのでしょう。次の図は「アルケルケ (Alquerque)」というゲームの盤です。古代エジプトが発祥ではないかといわれ、イスラ

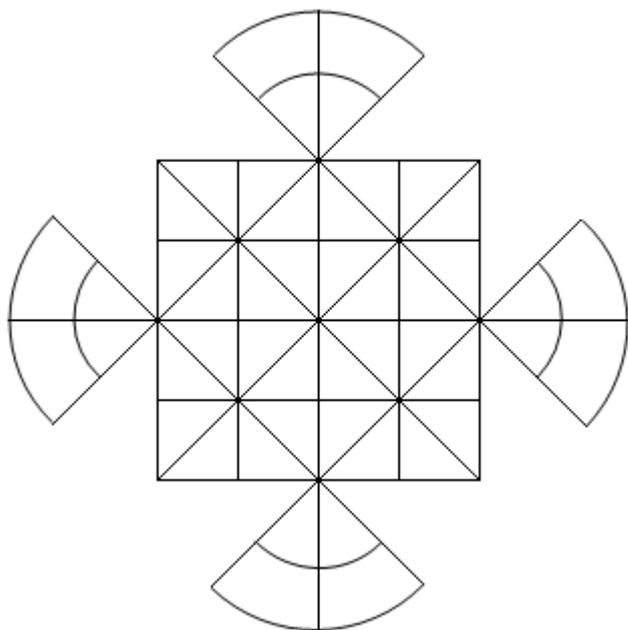
ム圈からスペインへ伝わり、チェッカーの祖先となったようです。



次の図は、ヨーロッパ各地で使われている盤で、「狐と鷺鳥」などのゲームに使われます。



次の図は、アジア各地で使われている盤で、「十六人の兵士」や「牝牛と豹」というゲームに使われます。



<盤双六>



○概要

古代オリエントで生まれ、ギリシャ・ローマに伝わってルールが整えられ、やがて世界中に広まりました。「バックギャモン」「トリックトラック」「ナルド」「タブラ」など、各国でいろんな名前と呼ばれています。伝説によれば、カエサルとクレオパトラ、楊貴妃と玄宗皇帝など、歴史上の人物も遊んだと言われています。

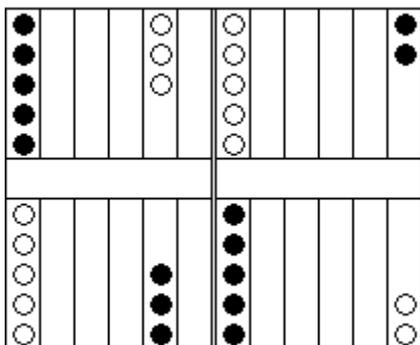
日本には飛鳥時代に伝わり、一千年以上にわたって盛んに遊ばれました。「源氏物語」などの文学作品に登場しますし、聖武天皇、白河上皇、吉田兼好、大岡越前、森鷗外なども愛好したようです。

○遊び方

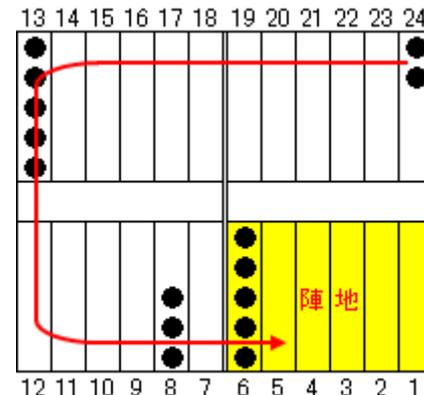
人数は2人。

駒は15個ずつで計30個。サイコロは2個。ほかに、サイコロを振るための筒があるとよいです。

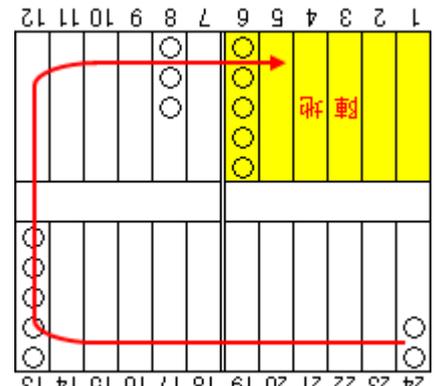
最初の置き方



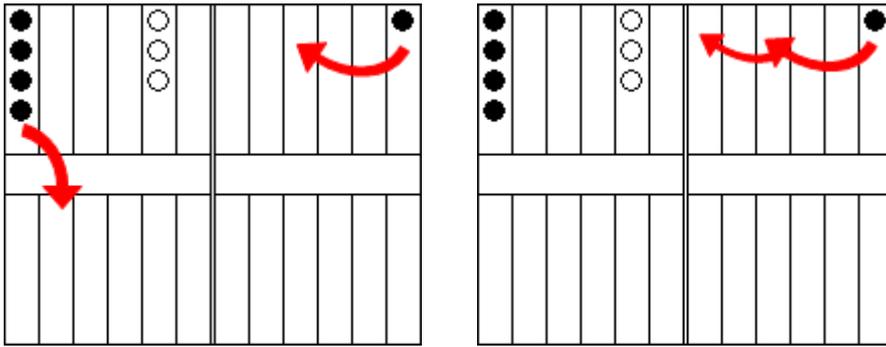
黒の動き



白の動き

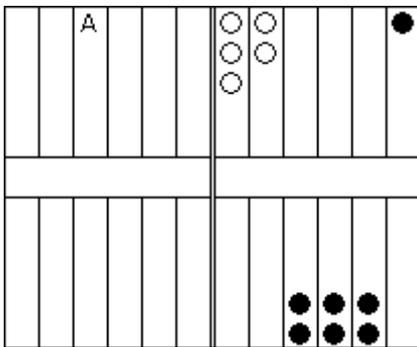


- ・2個のサイコロの目にしたがって、2個の駒を動かしてもよいですし、1個の駒を2度動かしてもよいです。
(2個の目の合計で動かすのではありません、誤解のないように。)



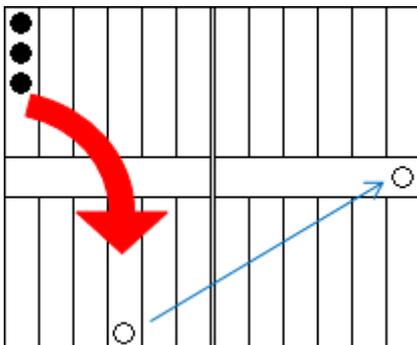
たとえば「3・2」が出たとき、左図のように2個の駒を動かしてもよいし、右図のように1個の駒を2回動かしてもよい。

- ・相手の駒が2個以上ある場所には止まれません。
- ・サイコロの目にしたがって動かすことができないときは、一回休みになります。
(動かすことができるのに、パスするのはいけません。)



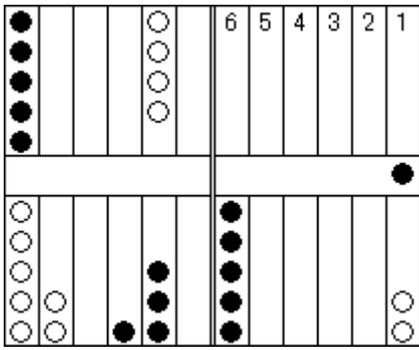
黒は「5・4」の目が出たとき、 $5 + 4 = 9$ だからといってAへ進むことはできない。
5でも4でも動けないので、一回休みになる。

- ・相手の駒が1個だけならば、はじき出してそこへ止まることができます。(これを「切る」といいます。切られた駒は、盤の中央部の端に置きます。)

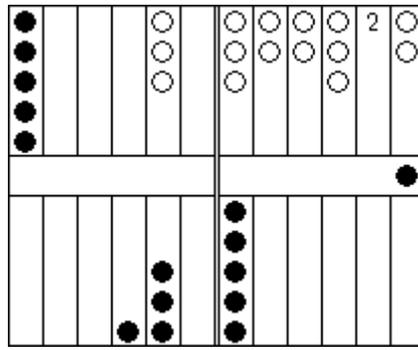


黒は「4」が出れば白を切るができる。

- ・切られた駒は、サイコロの目にしたがって、相手の陣地へ入れなければなりません。
- ・切られた駒があるうちは、ほかの駒は動かすことができません。サイコロの目が悪くて入れられないときは一回休みになります。

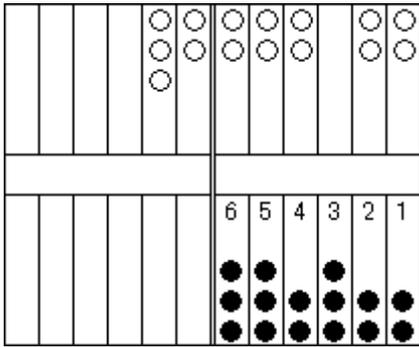


黒は1～6の目にしたがって入れることができる。

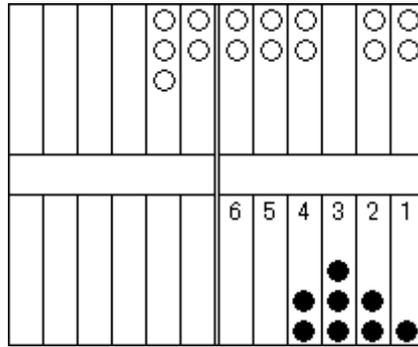


黒は2が出ないかぎり入れられない。

- ・駒をぜんぶ陣地に集めたら、サイコロの目にしたがって盤から上がらせます。
- ・サイコロの目にしたがうことができない場合は、いちばん内側の駒から上がらせます。



黒はサイコロにしたがって盤から上がらせる。

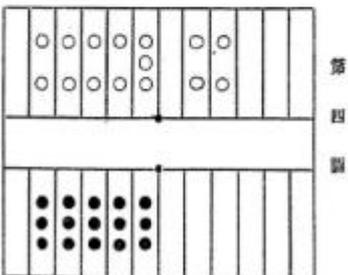
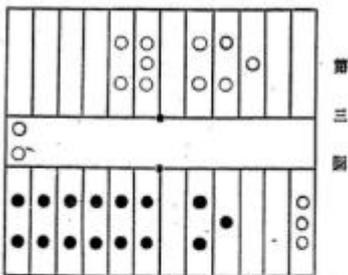


もし6や5が出たら、4を上がらせる。

- ・こうして、全部の駒を盤から上がらせたほうが勝ちです。

ただし、全部の駒を盤から上がらせるのは時間がかかるので、次のような短縮ルールもあったようです。

- 無地勝ち： 陣地を埋め尽くして、切った駒が戻れない状態にしたら勝ち、というルール。
- 入り勝ち： ぜんぶの駒を陣地に入れた時点で勝ち、というルール。



「新撰雙陸獨稽古（明治30年）」に掲載の図。無地勝ち・入り勝ちが載っている。

個人的には、無地勝ち・入り勝ちのルールはあまり面白くないと思います。盤双六のだいご味である「逆転」の楽しさを、なかなか味わえないからです。

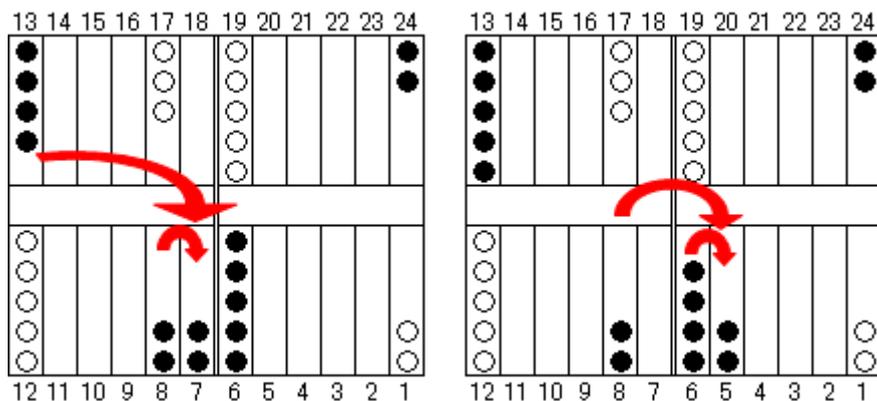


明治 45 年 5 月のカレンダー。盤の片側に駒が集まっている。「入り勝ち」のルールなら終わりのはずだが、さらにサイコロを振ろうとしており、上がったあとの駒が床に転がっている。つまり短縮ルールではなく、最後までプレイするルールで遊ばれていたと推測される。

○戦術

【安全に動かす】

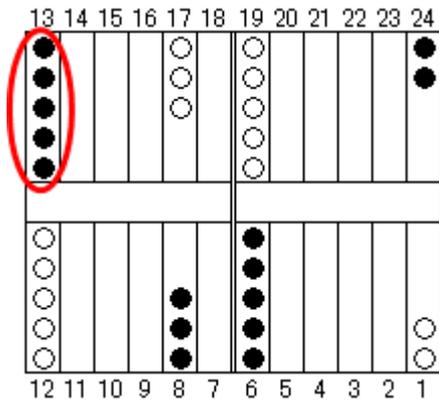
2つ並んだ駒を「一荷（いっか）」といい、1つだけになった駒を「葉石（はいし）」といいます。サイコロをふったら、とりあえず盤面全体を見わたして、一荷になるような安全な動かし方ができないか、考えてみましょう。たとえば「3・1」「6・1」などが出たとき、図のように動かせば、一荷になります。



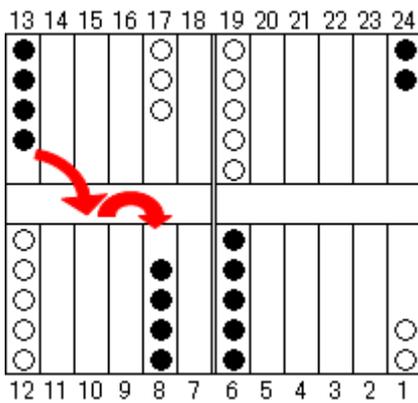
しかし、いつでも安全な動かし方ができるわけではありません。ときには積極的に一荷をくずしていくことも必用です。

【角石を引く】

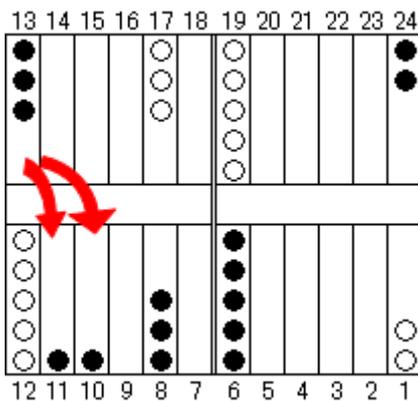
13番地の5つの駒は「角石（かどいし）」と呼ばれます。これを手前に引きよせて、新たな一荷を作るための材料にしましょう。



角石を、ただ無駄に積み重ねておいてはいけません。「葉石を作る」→「次の手で新たな一荷を作る」というサイクルで、積極的に活用しましょう。たとえば「3・2」が出たとき、次のような手は感心しません。安全な動かし方ですが、ちっとも戦略的ではありません。

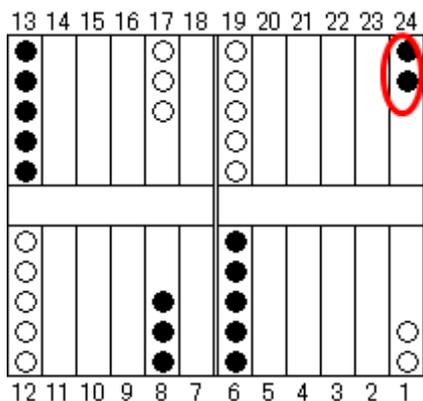


それよりも、葉石を作ったほうがよほど戦略的です。こうしておけば、次の手で、かなり高い確率で一荷を作ることができるからです。

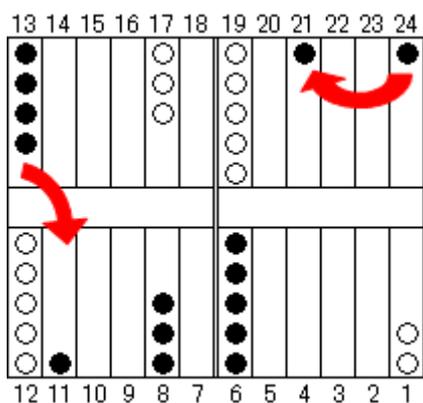


【二ツ石を割る】

24番地にある一荷を「二ツ石」といいます。これをいつまでも動かさずにいると、やがて敵陣を固められて、脱出がむずかしくなります。

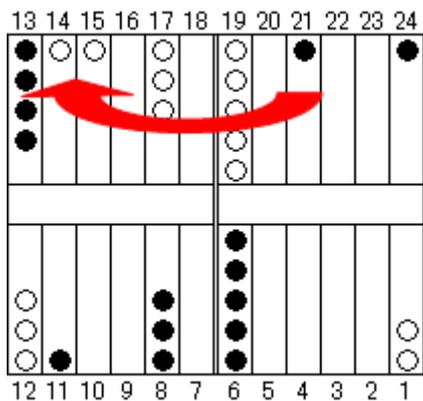


序盤のうちに、二ツ石を割って棄石にしましょう。たとえば先ほどの「3・2」なら、「3」で二ツ石を割り、「2」で角石を引く、という手もよいと思います。

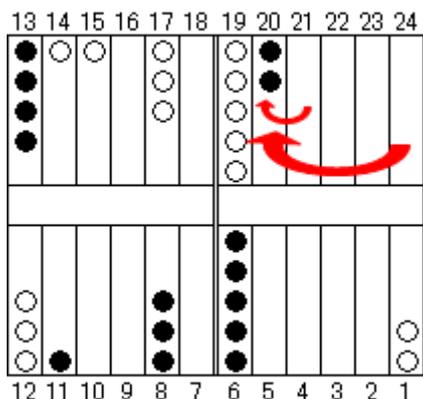


初心者は棄石を切られることを恐れますが、たとえ敵陣の中で切られても、大した損にはなりません。たとえば24番地の駒が切られても、たった1マス戻されるだけですし、21番地の駒が切られても、4マス戻されるだけです。

二ツ石を割っておけば、敵陣から脱出させやすくなります。また、相手の角石がやってきたら切ることもできます。

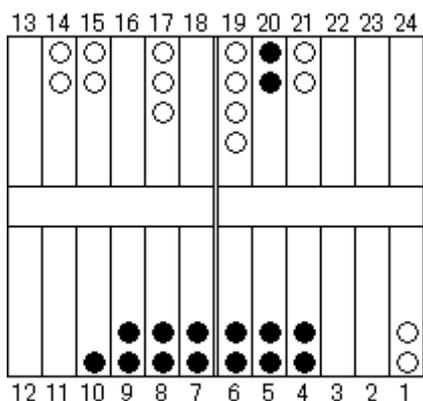


次の手でふたたび一荷を作るのもよいでしょう。図のように、20番地（相手の5番地）あたりに一荷を作るのが理想形です。この位置ならば、いつでも敵陣を逃げ出すことができるからです。

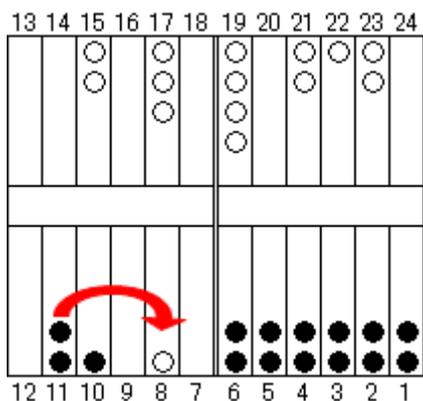


【陣地を固める】

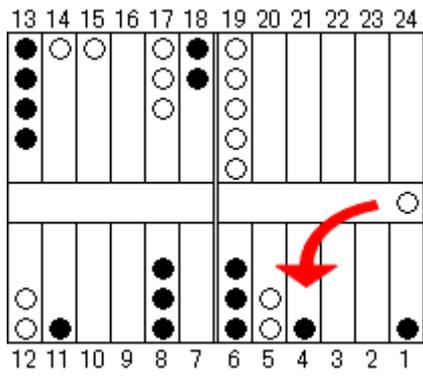
「葉石を作る」→「新たな一荷を作る」というサイクルで、だんだん一荷をふやしていくと、やがて図のように一荷がつながってくるはずですが。相手の駒の動きを妨げることができるので、たいへん有力な戦術です。



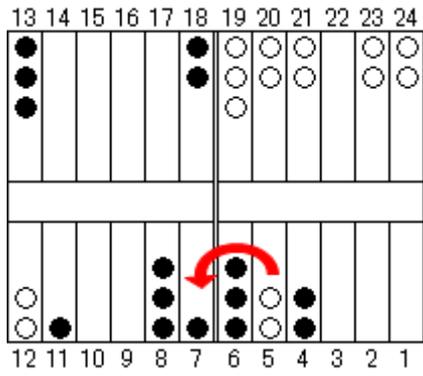
さらに、次の図のように、自陣にびっしりと一荷を作ってふさいでしまうのが理想形です。この状態で相手の駒を切れば、もはや相手は何もできず、ほぼこちらの必勝といってよいでしょう。



逆に言うと、まだ自陣が固まっていないうちに、やたらに相手の駒を切ってはいけません。切れば切るほど相手の駒が自陣に入りこんで、じゃまされることとなります。特に、自陣の葉石を切られたら大損害です。たとえば4番地の駒を切られたら21マスの損ですし、1番地の駒を切られたら24マスの損です。



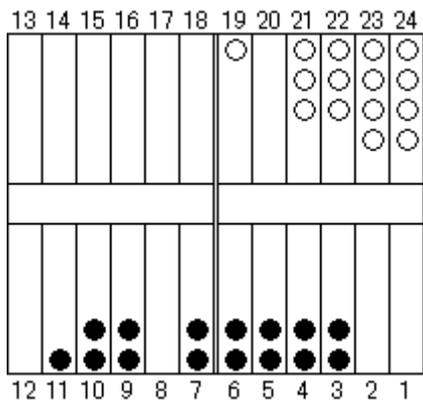
また、相手の陣地がどのくらい固まってきたか、いつも注意を払いましょう。序盤は積極的に葉石を作るのがよいのですが、中盤以降、相手の陣地が固まってきたら、切られないように慎重にプレイしなければいけません。たとえば次の図で、黒の葉石が切られると、なかなか戻れないと思います。



切られて戻れなくなった状態を「乾される (ほされる)」と言います。敵陣のうち、3マスを固められたら 50% の確率で乾されます。4マスを固められたら 67%、5マスを固められたら 83%、6マスを固められたら 100% の確率で乾されます。

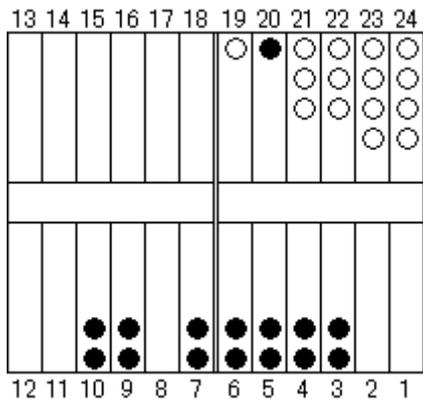
【逆転をねらう】

次の図は、局面がかなり進んだところです。もうお互いに、切ったり切られたりすることはありません。こうなると、たんに駒の進みが早いほうが勝つでしょう。よほどサイコロの目に恵まれなにかぎり、逆転は難しいと思います。黒が負けるでしょう。



しかし次の図はどうでしょうか。たしかに黒のほうが進みが遅いですが、敵陣にまだ黒が1つ残っています。この駒で白を切れば、逆転のチャンスがないわけでもありません。ですから、負けているときは、あせって駒

を進めずに、じっくり敵陣の中に居すわるつもりで最後までねばりましょう。

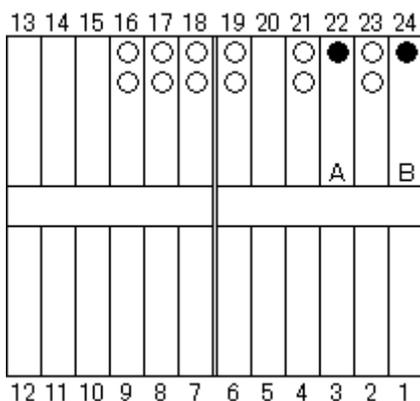


- ・勝っているときは、敵陣から早く駒を逃がす。
- ・負けているときは、敵陣の中に居すわって、逆転の機会をうかがう。

○バリエーション

「バックギャモン」とよばれる西洋のルールも説明しておきましょう。日本の盤双六とほとんど同じですが、次の点が違います。

- ・第1手は、二人いっしょにサイコロを1つずつ振り、大きい目のほうが先手となります。このときのサイコロの目は、そのまま先手のものとして使われます。なお、ゾロ目の場合は振りなおします。
- ・以降は、盤双六と同じようにプレイしますが、ゾロ目のときは駒を4度動かすことができます。つまり、最大4つの駒を動かすことができるのです。
- ・細かい禁則が2つあります。
 - 両方の目を使って動かせるのに、片方の目しか使えないような動きをしてはならない。



上の例で「2・5」の目が出た場合、黒Aを動かせば「2・5」の両方を使うことができるのに、黒Bを動かすと「2」しか使うことができない。

- ・大きいほうの目を使って動かせるのに、小さいほうの目だけで動かしてはならない。

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
						○	○		●	○	●
						○	○			○	
									A	B	
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

上の例で「3・2」の目が出た場合、黒Aは動けないので、黒Bを動かすしかないが、このとき、小さいほうの「2」の目で動かしてはいけない。

- ・ポイント制です。先に上がったほうが「1ポイント勝ち」。その時点で、相手が1つも上がっていなければ「2ポイント勝ち」。相手が1つも上がっておらず、さらにこちらの陣地に駒が残っていたり、切られた駒が残っていたりすれば「3ポイント勝ち」。ポイントを記録し、何回戦かおこなって優勝者を決めます。「5ポイント先取」とか「7ポイント先取」などと決めておこなうのがよいでしょう。



ポイントを記録するためのスコアボード。ピンをさしてポイントを示す。

- ・「ダブリング・キューブ」という新しいルールがあります。自分の優勢が決まっているとき、キューブの「2」を出して、「これ以上ゲームを続けたいなら、ポイントを2倍にしよう。」という提案をします。相手が負けを認めればそこでゲームは打ち切り、相手がキューブを受け取ればゲーム続行になります。キューブを受け取った人が、逆に4倍を提案することも可能で、一回提案するごとに倍になります。(最大で64倍。)



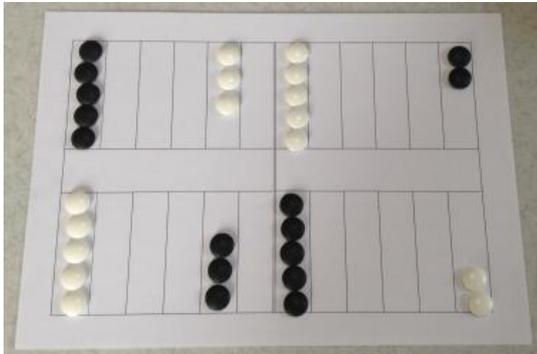
ダブリング・キューブ。振って遊ぶものではない。「2、4、8、16、32、64」が書かれている。



左はバックギャモンのボード。アタッシュケースの中に必要な道具がすべて詰め込まれている。
 右はトルコのボード。イスラム圏らしい幾何学的なデザイン。ダブリング・キューブは入っていない。

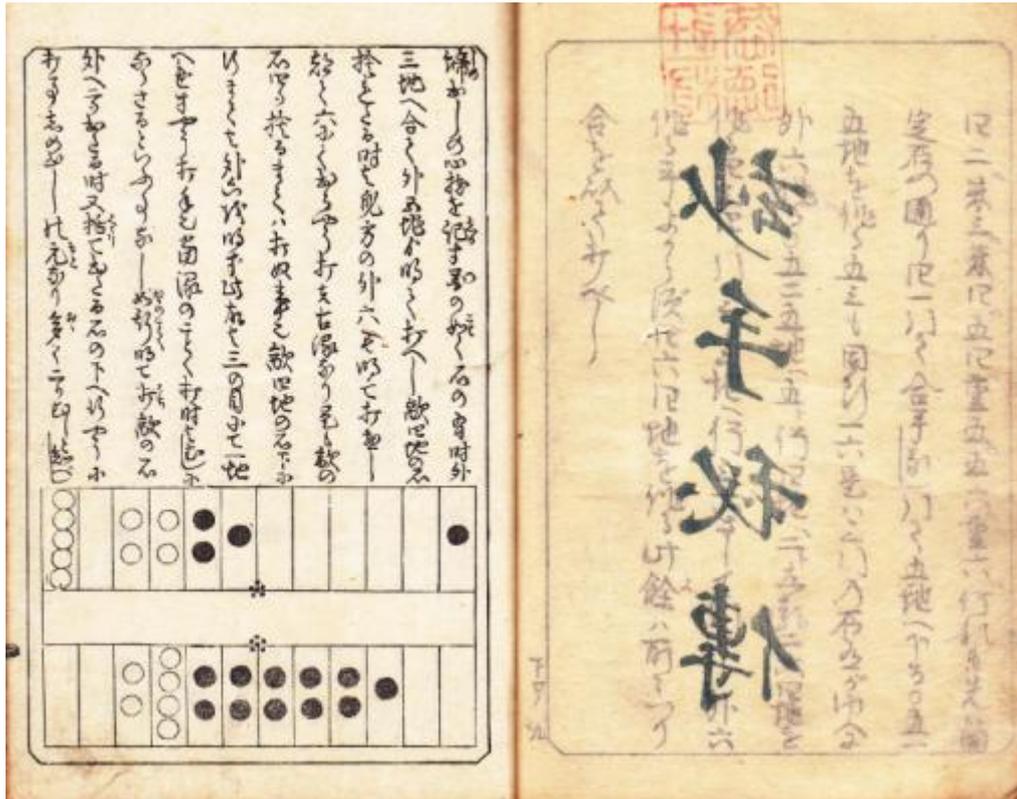
○自作方法

ボードは表計算ソフトで作って印刷し、白と黒の石をならべれば完成です。ただし碁石だと積み重ねができないので、使いづらいかも知れません。



手間はかかりますが、木工で自作するのも楽しいです。次の例は、西洋風のバックギャモンですが、まず板に白・黒の三角形をペンで描き、枠をつけてボックス状にし、駒は円い木材を切って作りました。





盤双六が出てくる文献はたくさんあるが、戦術書は非常に少ない。これは「雙陸錦囊抄（文化8年）」という江戸時代の戦術書。

< 中将棋 >



○概要

将棋がいつ、どこから日本に伝わったか分かりませんが、平安時代には「玉・金・銀・桂・香・歩」の6種類を用いる将棋が遊ばれていたようです。(西洋のチェスも6種類の駒を用いるという点は共通していますので、もとは同じゲームだったのでしょうか。)

また、日本独自の駒を多数追加した「大将棋」というゲームもあり、平安末期には13×13マス、鎌倉時代には15×15マスのものが遊ばれていました。しかし、大将棋は勝負に時間がかかりすぎたため、やがて駒の数を少し減らした12×12マスの「中将棋」が考案され、室町時代には公家を中心に遊ばれていたようです。

一方、もともとの6種類の駒に、飛車・角行などを加えて遊ぶことも行われ、「小将棋」と呼ばれていました。さらに、取った駒を使うことができるルールが加わって、室町末期には現在とほぼ同じルールになりました。これが江戸時代になると武家を中心に盛んに遊ばれるようになり、かわりに中将棋は廃れていったようです。

それでも中将棋は、戦前まで公家や関西の棋士たちによって細々と遊ばれていました。一時は、日本中で10

						・					・						・		
	・	豎行	・		—	—	横行	—	—		歩兵						仲人		
							・										・		

しゅぎょう。成れば 飛牛。 おうぎょう。成れば 奔猪。 ふひょう。成れば と金。 ちゅうにん。成れば 酔象。

(以下は成り駒の動き)

																			＼			/		
	・	・	・			・	・	・		・		・			○		○			＼	○	/		
	・	と	・			・	太子	・		・	飛鹿	・		—	—	飛鷲	—	—	—	—	—	角鹿	—	—
		・				・	・	・		・		・			/		＼			/		＼		
														/			＼		/			＼		

ときん。歩兵の成駒。 たいし。酔象の成駒。 ひろく。官虎の成駒。 ひじゅう。龍王の成駒。 かくおう。龍馬の成駒。

＼				/	＼			/	＼				/											
	＼		/			＼		/			＼		/											
		飛牛			—	—	奔猪	—	—		白駒					鯨鯨								
	/		＼			/		＼							/		＼							
/				＼	/			＼						/			＼							

ひぎゅう。豎行の成駒。 ほんちよ。横行の成駒。 はっく。番車(ばんぐるま)の成駒。 けいげい。反車(はんぐるま)の成駒。

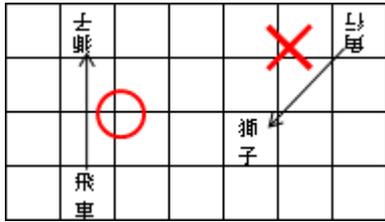
- ・ 盤は 12×12 マス。駒は 46 枚ずつ、計 92 枚を使います。
- ・ 取った駒は使えません。

(獅子の規則)

- ・ 獅子は、二手指しができます。つまり「○」の動きを 2 手続けて行うことができます。
 - 1 手目と 2 手目で進む方向を変えてもかまいません。
 - 1 手目で駒を飛び越えて 2 手目へ進んでもよく、これを「突きぬけ」といいます。
 - 1 手目で駒を取ることも、2 手目で駒を取ることも、自由にできます。
 - 1 手目で駒を取って 2 手目で元の場所へ戻ることもでき、これを「居食い」といいます。
 - 1 手目で何も取らずに 2 手目で元の場所へ戻ることを「じっと」といい、パスしたことになります。
 - 1 手目だけで動きを終わらせてもかまいません。

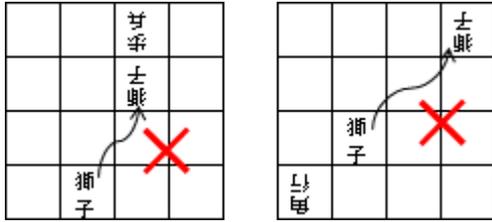


- ・獅子を取られた直後に、獅子を取り返してはいけません。この規則を「先獅子」といいます。



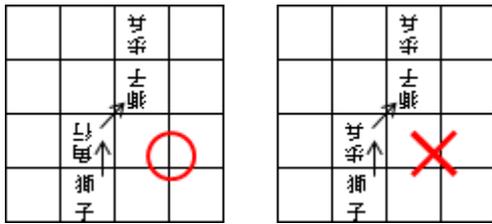
(一手あけてから取り返すことはできます。)

- ・獅子どうしの交換をしかけてはいけません。

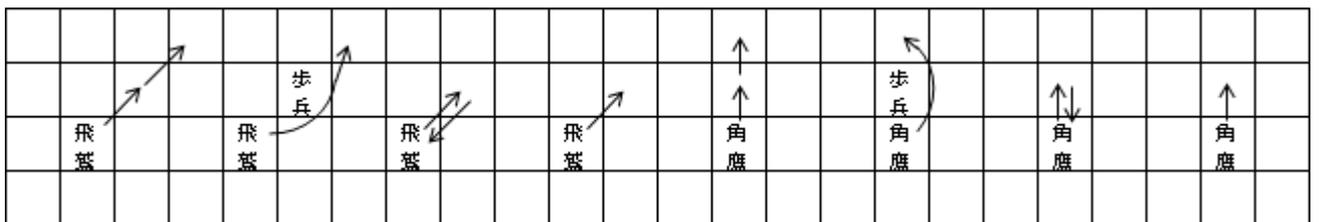


(つまり、きき駒のある獅子を、獅子で取ってはいけません。)

- ・間にある駒をいっしょに取るならば「付け喰い」といって、獅子どうしの交換を行うことができます。(このときは先獅子にならず、直後に獅子を取り返すことができます。)
- ・歩兵や仲人は付け喰いになりません。(古い文献には「歩兵は喰い添えにならぬ」とだけ書かれています。)



- ・飛鷹や角鷹の「○」で示した動きは、獅子と同じく「二手指し」「突きぬけ」「居食い」「じっと」ができます。1手で動きを終わらせてもかまいません。



(飛鷹には2ヶ所の○がありますが、1手目と2手目で動く方向を変えてよいかどうか、文献に書いてないので分かりません。)

(成りの規則)

- ・敵陣の4段目以内に入ったら、成ることができます。
- ・成らずに入ることもできますが、その後は、敵陣の中で動いただけでは成ることはできません。敵駒を取ったときか、敵陣に入り直したときに、成ることができます。(敵陣の外にある駒を取ったときに成れるかどうか、文献に書いてないので分かりません。)
- ・成らずに進んだ歩兵は、敵駒を取ったときか、敵陣の一番奥に達したときに、成ることができます。(成ら

ずに進んだ香車はどうなるのか、文献に書いてないので分かりません。)

(勝敗の規則)

- ・相手の王将（玉将）を詰ませば勝ちです。
- ・相手が王手に気づかなければ、王将を取ってしまってもよいです。これを「突き落とし」といいます。（古い文献には、試合開始後 20 手を過ぎたら王将を取ってもよい、と書かれています。）
- ・王将を取られても太子がいれば、負けにはならず、試合続行になります。
- ・おたがいに駒が少なくなった状態のことを「駒枯れ」といいます。古い文献には、成り金 1 枚あれば詰む、と書かれています。つまり王将のほかに 1 枚でも駒を持っているほうが判定勝ち、という意味なのでしょう。
- ・実際には、駒枯れになる前に、どちらかが投了することで決着がつくと思われま。

○戦術

ふつうの将棋には、居飛車とか振り飛車とか、矢倉囲いとか美濃囲いとか、さまざまな定石がありますが、中将棋には定石のようなものはありません。好きなように戦ってください。強いて言えば・・・

- ・下の図で、黄色の駒は「走り駒」と呼ばれますが、序盤は駒がびっしり詰まっています、なかなか身動きができません。

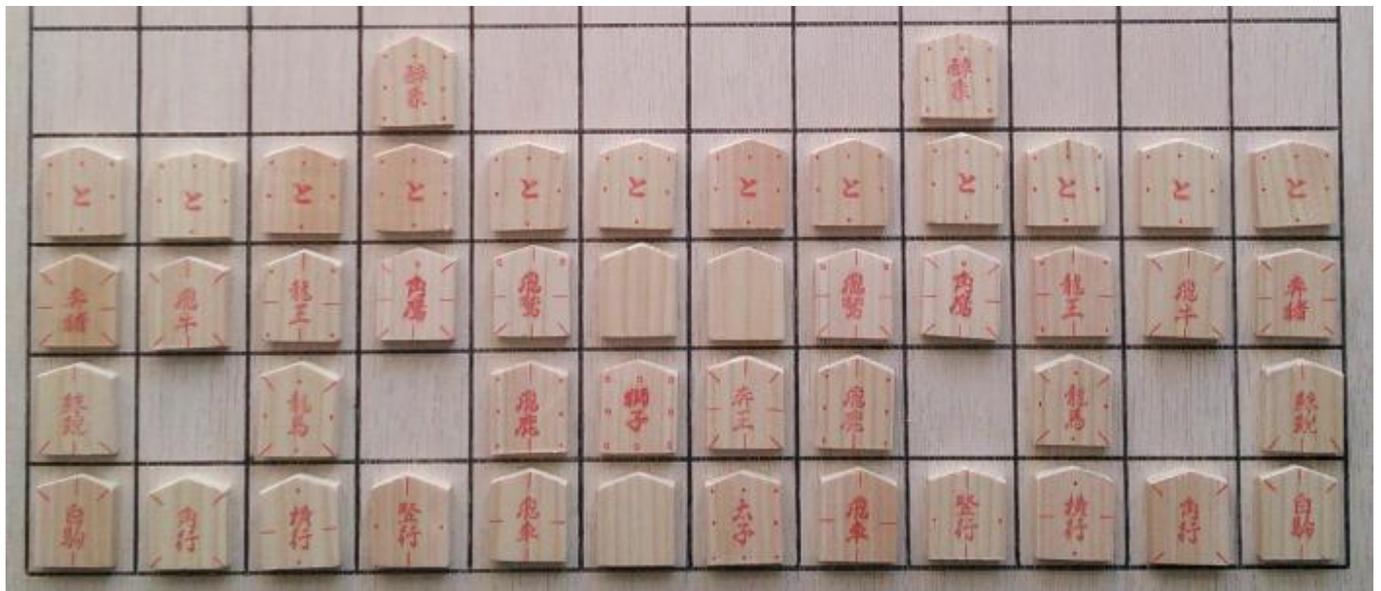
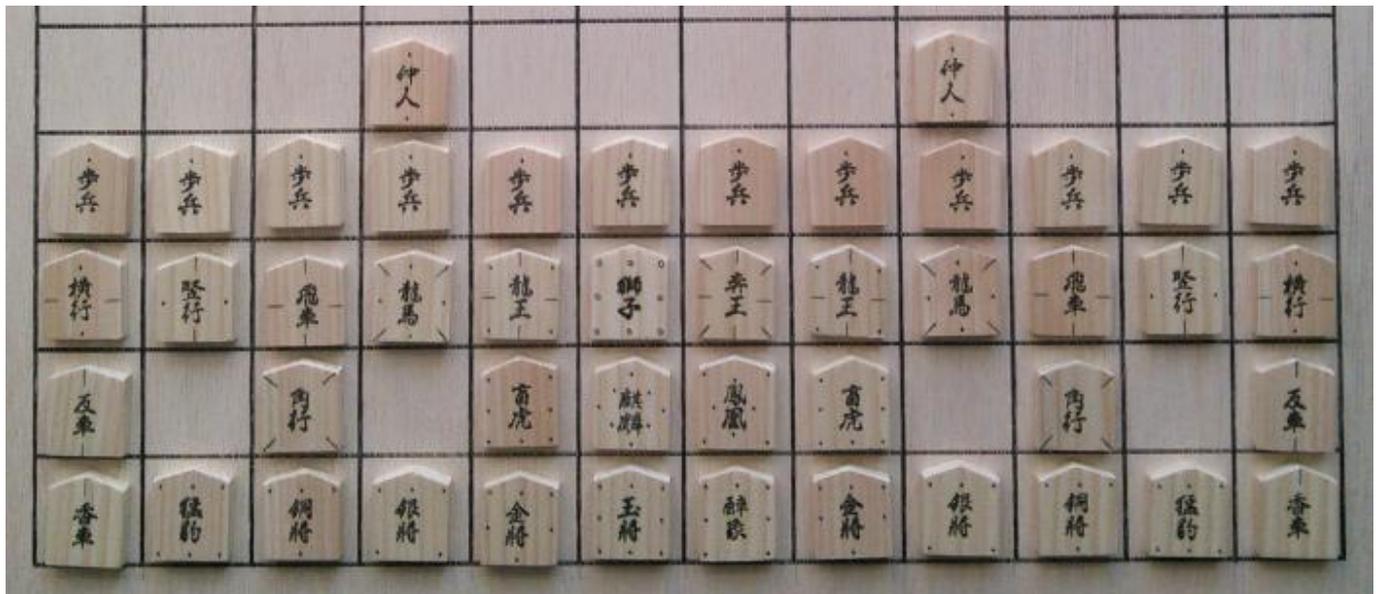
			仲人					仲人			
歩兵											
横行	縦行	飛車	龍馬	龍王	獅子	奔王	龍王	龍馬	飛車	縦行	横行
反車		角行		盲虎	麒麟	鳳凰	盲虎		角行		反車
香車	猛豹	銅将	銀将	金将	玉将	酔象	金将	銀将	銅将	猛豹	香車

- ・ですから、とりあえず獅子を陣頭に出して、小競り合いが続きます。
- ・金将、銀将、銅将、猛豹、盲虎は、そのまま置いておいても宝の持ち腐れになりますので、どんどん陣頭へ出してゆくのよいでしょう。
- ・やがて駒の数が減ってくると、だんだん走り駒が活躍できるようになります。
- ・ふつうの将棋の場合、王将が走り駒にねらわれたら「合い駒」を打って防ぎますが、中将棋の場合、合い駒を打つことができないので、突然あっけなく決着がつくことも多いです。

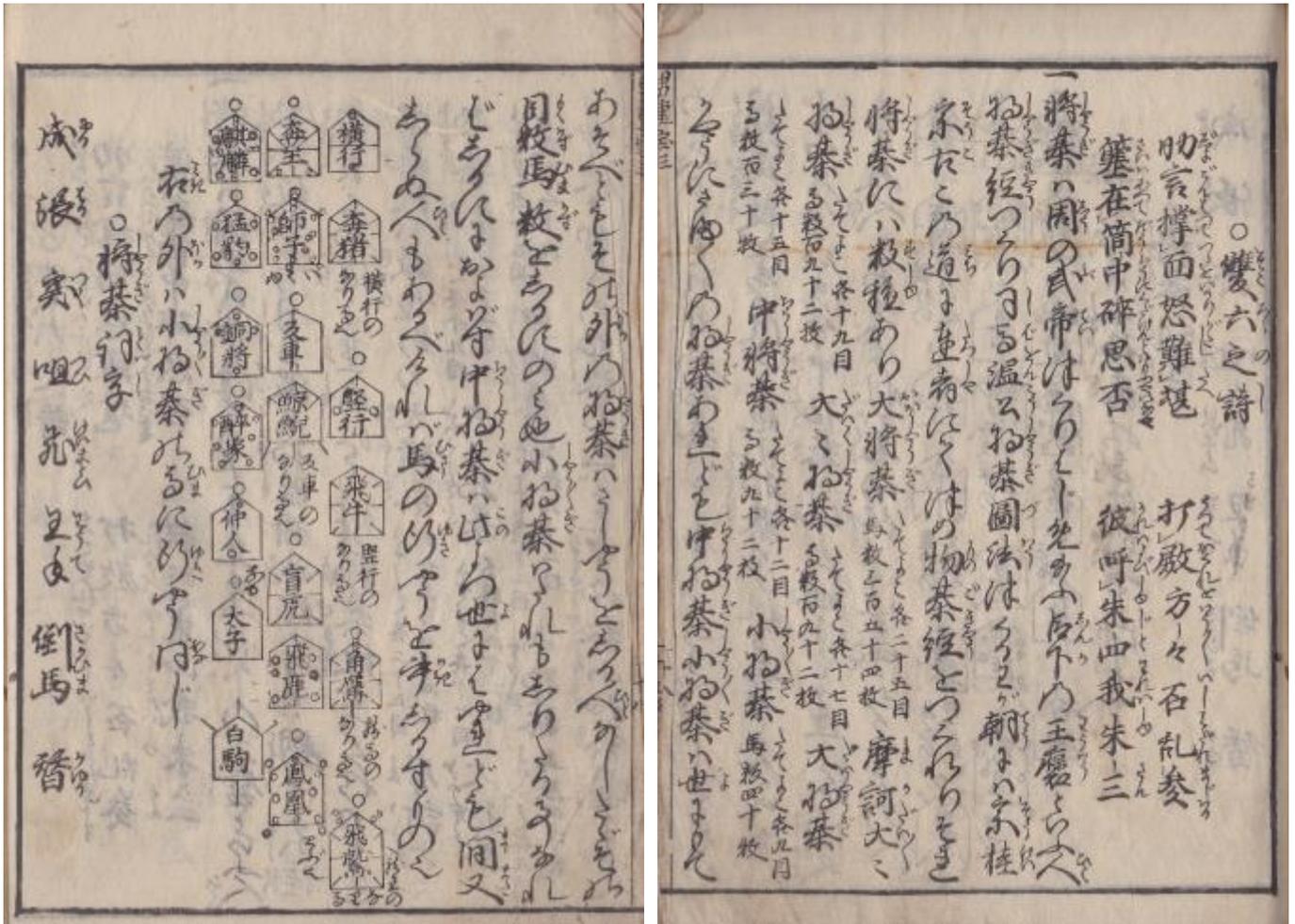
○自作方法

中将棋の駒は、いまでも専門店を受注生産しているようです。

自作するなら、安い将棋駒を買ってきて、サンドペーパーで文字を削り、中将棋の駒に書き直す、という方法が考えられますが、けっこう根気がいります。それよりもホームセンターで木材を買ってきて、のこぎりで自作したほうが早いかもしれません。はんこ屋さんでゴム印を作ってもらって押すと、きれいに仕上がります。さらに、細いペンで駒の動きを書いてやると、ちょっと将棋を知っている小学生なら、ただちに対局することができました。



字体にこだわるのなら、将ではなく「將」、竜ではなく「龍」、酔ではなく「酔」と、はんこ屋さんいきちんと伝えましょう。ゴム印は 30 種類（玉将と王将を区別するなら 31 種類）が必要で、トータルではかなりの値段になります。どうせ高いお金を支払うのなら、受注生産で本物の駒を作ってもらったほうがいい、と感じるかも知れませんが、自作の駒のほうがペンで動きを書き込めるので実用的ですし、失くしても作り直せばいいので気楽に使えます。



「男重寶記（なんちょうほうき）卷之三」 元文五年（1740年）

中将棊小將棊は世にもてあそべども その外の将棊はさしようにする人なし ただその目数馬数をするのみ也 小將棊はだれもしりたる事なればしるすにおよばず 中将棊はこのごろ世にはやれども まだまだしらぬ人もあるべければ 馬の行きようを書きしるすもの也 右の外は小將棊の馬に行きよう同じ

ところで中将棋は、試合が進むと駒の数が減ってきて、いわゆる「駒枯れ」の状態になり、決着がつかないことがあります。世界各国の将棋類は、どのような工夫で駒枯れを防いでいるのでしょうか。

- ・西洋のチェスは、ポーンが最強のクイーンに成ることができるので、たとえ駒枯れしても、ポーンが1枚でも残っていれば決着がつくようになっている。（それでも上級者どうしの対戦では、引き分けになることが多いが。）
- ・タイの将棋である「マークルック」は、チェスによく似ているが、駒の動きが全体的に弱く、駒枯れになりやすい。そこで、引き分けの規定が細かく取り決められている。（たとえば、こちらが王1枚だけ、相手が王+馬1枚の場合、64手逃げ切れたら引き分けになる、という具合に。）



左は西洋のチェス。右はタイのマークルック。マークルックの盤には、取った駒を置くためのスペースがある。ただし日本では手に入りづらいので、自作してみた。

- 中国の将棋である「シャンチー」は、帥・将・士が「九宮」という区域から出られないルールにすることで、駒枯れする前に決着がつきやすくなっている。
- 日本の将棋は、取った駒を使えるようにして、駒枯れの状態が起こらないようになっている。



左は中国のシャンチー。×になっている区域が九宮。

右は日本の将棋。中国と日本は隣国なのに、こんなにも形状が違っていることに、あらためて驚かされる。

<家族合わせ・軍人合わせ・十二支合わせ>

○概要

貝合わせから花合わせに至るまで、日本にはさまざまな「合わせ」がありました。ここでは、明治・大正・昭和のころ駄菓子屋などで売られていた、チープなカード・ゲームを紹介します。

家族合わせ

「主人・妻・息子・娘・下女」の5人×10組、あるいは「主人・妻・息子・娘」の4人×12組で構成されています。(4人×10組の構成のものもあったようです。)



5人×10組のセット。右はそのパッケージ。中に入っていた説明書には「明治42年発行 大正13年60版発行」とあった。



4人×12組のセット。戦後のものと推測される。

それぞれの家族には、職業にふさわしい名が付けられており、たとえば総理大臣なら「国野 礎（くにのいしずえ）」、巡査なら「民尾 守（たみをまもる）」、といった具合になっています。

○遊び方

- ・3人以上なら何人でも遊べますが、5～6人が最適と思われます。全員に札を配りきり、じゃんけんなどで最初の人を決めて、ゲーム開始です。仮にAさんからスタートとしましょう。
- ・Aさんは、誰でもよいので、たとえば「Dさん、こんにちは。大学教授の花輪 高さんの息子さんをください」というように話しかけます。
- ・Dさんは、言われたカードがあれば、Aさんに差し出さなければなりません。Aさんは「ありがとうございます」といって受け取ります。そしてAさんは、また「Cさん、こんにちは。巡査の民尾 守さんの娘さん

をください」というように、続けてプレイすることができます。

- ・Cさんが、もし言われたカードを持っていなければ、「おあいにくさま」といって断ります。そして今度はCさんの番になりますので、同じようにプレイをしてゆきます。
- ・このようにしばらくプレイをしてゆくと、だんだん誰が何を持っているのか、わかってくるので、戦略的に声をかけるようにします。

たとえば、どうもBさんは医師のカードを集めているようだと思ったら、「Bさん、こんにちは。医師の藪井 竹庵さんをください」と声をかけ、獲得できたら、「ありがとうございます。ところでBさん、医師の藪井 竹庵さんの奥さんもください」と声をかけ、獲得できたら「ありがとうございます。またまたBさん、たびたび申し訳ありませんが、藪井 竹庵さんの息子さんもください」・・・というように、間違えないかぎり何枚でも続けて獲得できるわけです。

- ・1家族がそろったら、自分の前にまとめて表向きにさらします。
- ・こうして、全員の手札がなくなるまで続け、いちばん多くの家族を集めた人が勝ちです。
- ・「ありがとうございます」というお礼の言葉を言い忘れた場合、カードを返さなくてはなりません。そればかりでなく、その家族も渡さなければなりません。

たとえば「Bさん、代議士の日比谷 集さんの息子をください」といってカードを獲得しても、ほかの人が気づいて「今、お礼を忘れたでしょ!」と指摘されたら、代議士の息子をBさんに返すだけでなく、すでに集めてあった代議士のカードも、代議士の妻のカードも、代議士の娘のカードも、みなBさんに渡さなければならないのです。

つまりこのゲームで遊べば、礼儀正しく、きちんとあいさつできる子どもに育つわけで、道徳的教育効果の高い家庭遊戯として、戦前から行われていたようです。

バリエーション

- ・言われたカードを持っていなかった場合、その人に番が移るのではなく、座席順で番が移るルールもあったようです。つまり、AさんがDさんに「〇〇をください」といって、Dさんが持っていなかったら、AさんのとなりのBさんの番になるわけです。
- ・トランプでも遊べます。「Aさん、こんにちは。スペードのQをください」という具合に話しかけ、Qが4枚そろったら自分の前に表向きにさらす、という具合です。昭和のころのトランプの本に載っています。
- ・札に点数が書いてあって、いくつ家族を集めたかではなく、何点取ったかを競うルールもあったようです。



戦後のものと推測される家族合わせ。5人×10組。「下女」ではなく「女中」になっている。職業名しか書かれておらず、氏名は省略されている。25点とか10点とか、点数が書かれていて、ゲーム終了時に点数を数えて勝敗を決めたのだろう。

軍人合わせ



戦前のものと思われる軍人合わせ。3桁の数字は点数を表しているのだろうか。だとしたら、大佐よりも中佐のほうが点数が高いのはなぜだろう。

軍人将棋をカード・ゲームにしたようなものです。軍人将棋それ自体は日清戦争の頃（明治 28 年）から存在しますが、それをカードにしたものが、芥川龍之介氏の「少年」（大正 13 年）という小説の中に登場するので、遅くとも大正時代にはあったものと思われます。

○遊び方

- ・ 2人で遊びます。（3人以上で遊ぶこともできるかも知れません。）
- ・ 札を配りきります。
- ・ 手札を裏向きに持って、「せーの！」で1枚出します。強いカードを出したほうが、カードを獲得します。
- ・ こうして、手札がなくなったら終了です。カードを多く取ったほうが勝ちです。

カードの強さは、軍人の階級のとおりが原則で、大将>中将>少将>大佐>中佐>少佐>大尉>中尉>少尉です。ただし、飛行機とかタンクとか工兵とか伝書鳩とか、いろいろあるので、そのへんは適当にルールを決めて遊んだものと思われます。



戦後のものと思われる軍人合わせ。勝敗が書かれているが矛盾だらけ。



めんこの裏に描かれた軍人合わせ。裏なのでカラーではなく単色印刷。このように、軍人合わせは独立したゲームとしては減んでゆき、めんこの1機能になってしまったようだ。数字が点数を表しているとは思えず、単なる乱数なのだろう。



戦後のものと思われる軍人合わせ。ルールを見ると・・・

- ・元帥将官はスパイMP軍旗に負け他は勝
- ・冷凍爆弾は原爆水爆原子砲に負け他はみな勝
- ・原爆水爆は無人機ロボット円盤に負け他は勝
- ・ロケットタナム弾円盤落下傘は電波スパイMP砲類に勝他はみな負
- ・ジェット機B49は将官電波バズーカ砲軍旗原子砲に負け他は勝
- ・戦車赤十字軍用犬軍用鳩は将官飛行機爆弾類に負け
- ・其他皆さんで色々決めてあそんで下さい

結局、好きなように決めて遊んでよいということらしい。それにしても「タナム弾」とはいったい何なのか気になる。ナパーム弾なら聞いたことがあるけれど。

十二支合わせ

花札の十二ヶ月を、十二支に置き換えたものです。花札を知らない子どもでも簡単に遊べるように、点数が書き込まれています。



花札にほぼ準じた点数になっており、たとえば一月・三月・八月・十一月・十二月には 20 点札がある。

○遊び方

- ・人数は 3～4 人。手札を 6 枚ずつ配り、場札を 6 枚さらし、残りは山札にします。
- ・まず手札を 1 枚出し、場札と合わせて取ります。次に山札を 1 枚めくり、場札と合わせて取ります。
- ・点数が多い人が勝ちです。

しかしこのルールだと、4 人の場合は山札が足りなくなります。かなりいい加減です。



小さく花札が描かれているが、点数は 100 倍になっている。たとえば「松に鶴」が 2000 点。



トランプを組み合わせたものもあり、十二支合わせと言いながら 13 組ある。裏面に遊び方が書かれていて・・・

- ・ 2 人のときは手札を 10 枚ずつ配り、場札を 8 枚さらす。(4 人のときは手札を 5 枚ずつ配る。)
- ・ 点数を数えて、多い人の勝ち。(ただし、書かれている数字が点数を表しているとは思えず、単なる乱数にしか見えない。)
- ・ 1 月と 12 月の両方を取ったら 1000 点になる。

<八八>



八八道具。かつては芸者さんや舞妓さんの持ち物だったらしい。コンパクトに作り込まれている。

○概要

八八は、明治以来「花札の正式な遊び方」とされてきましたが、現在では「本に載っているだけで、だれも遊ばないゲーム」になってしまいました。ルールが大変複雑で、すべてをここで書き尽くすことは無理ですが、「基本ルール」と「拡張ルール」に分けて要点を書きたいと思います。まずは基本ルールだけで遊んでみてください。そして物足りなくなったら、拡張ルールをいくつか試してみるのがよいと思います。

○基本ルール

花札は、1月札から12月札までの4枚ずつで構成されています。たとえば松と松、菊と菊、桐と桐・・・という具合に、同じ月の札を合わせて取ってゆくのです。

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 松	うめ 梅	さくら 桜	ふじ 藤	あやめ 菖蒲	ぼたん 牡丹	はぎ 萩	すすき 薄	きく 菊	もみじ 紅葉	やなぎ 柳	きり 桐

ただし8月は「坊主（ぼうず）」、11月は「雨（あめ）」と呼ぶことが多い。

・3人で遊びます。まずは最初の親を決めてください。ジャンケンでもいいと思いますが、正式には「親見（お

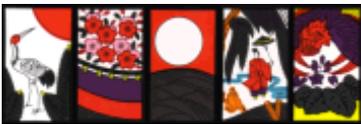
やみ)」といって、1人1枚ずつ札を引き、最も若い月を引いた人が最初の親になります。

- ・親が札を配ります。「手七の場六」といって、手札として7枚ずつ配り、場札として6枚さらします。残りの札は山札として積んで置きます。



- ・親からプレイを始めます。
 - まず、手札から1枚出し、同じ月の札があれば合わせる。
 - 次に、山札から1枚めくり、同じ月の札があれば合わせる。
 - 合わせた札を取って、手元に並べておく。
- ・こうして反時計回りにプレイを続け、手札・場札・山札がなくなったら1ゲーム終了です。点数を数えて勝敗を決めます。勝った人が、次の回の親になります。

20点札



10点札



5点札（短冊札）



カス札（普通は0点とすることが多いが、八八競技では1点札として数える。）



さて、これだけだと、勝った・負けたというだけの「子どもの遊び」ですから、大人はつついお金を賭けて遊んでしまうことが多かったようです。そこで、お金を賭けなくても大人が楽しめるような、れっきとした「競技」にしようと、明治期にルールが整備されました。つまり、1回1回の勝ち負けではなく、12回戦をおこなって優勝者を決めるのです。

- ・ 88 点を基準点とし、何点勝ったか・何点負けたかを正確に算出する。
- ・ 碁石で点数をやりとりする。(囲碁用ではなく、八八用の小さい碁石がかつて存在した。)
- ・ こうして 12 回戦を行い、最終的に 1 点でも多い人が優勝。

白石を 10 点、黒石を 1 点として使います。たとえば・・・

66 点取った A 氏は、 $66 - 88 = 22$ 点の負けなので、白石 2 個と、黒石 2 個を出す。

81 点取った B 氏は、 $81 - 88 = 7$ 点の負けなので、黒石を 7 個出す。

117 点取った C 氏は、 $117 - 88 = 29$ 点の勝ちなので、白石 2 個と、黒石 9 個を受け取る。



碁石は、小さなかごに入れて持つ。競技の始めに、白石 4 個と黒石 10 個の、計 50 点ずつ配る。

八八競技の基本ルールは以上です。くりかえしますと、①88 点を基準点として計算を行い、②碁石を使って点数をやりとりし、③12 回戦をおこなって優勝者を決める、という 3 つの条件がそろっていれば、立派な八八競技だと言ってよいと思います。

なお、手札と場札と山札は、1 ゲームの終わりにぴったり合って終わらないと、計算が合わなくなってしまいます。そこで、次の 2 つのルールを設ける必要があります。

- ・ 1 ゲームの終わりに手札と場札と山札がぴったり合わず、半端になってしまった場合は「こわし」といって、その回は無効とする。
- ・ 1 ゲームの始めに札を配ったとき、場札に同じ月の札が 3 枚出た場合は「一引き」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く。同じ月の札が 4 枚出た場合は「場四」といって、配り直しになる。

それから、「いま何回戦目だっけ？」と、分からなくなってしまうと困るので、番個板 (ばんこいた) という 12 個の穴のあいた板があります。ここに、各回の勝者が黒石を 1 枚ずつはめ込んでゆくのです。12 回戦が終わると、黒石が 12 個たまりますので、それは最終的な優勝者がもらうことにすればよいでしょう。



八八道具のふたの裏に穴をあけたものや、厚紙で作られたものがあった。

○拡張ルールその1 「出来役」

取った札は手元にならべて置くのですが、もし次のような役ができれば「よろしい！」と宣言し、途中でもプレイを打ち切って、相手2人から点数をもらいます。

赤よろし (7貫)



青よろし (7貫)



四光 (10貫)



五光 (12貫)



たとえば「赤よろし」ができれば、相手2人から7貫ずつもらうので、計14貫の収入になります。(このときは88点を基準点とする計算は行いません。)

点数のやりとりは、1貫=10点で換算したようです。たとえば7貫なら70点なので、白石7個で支払ってもよいですし、「貫木 (かんぎ)」と呼ばれる五貫の札1枚と白石2個で支払ってもよいです。



貫木と白石2個で7貫。



出来役を採用する場合、50点ずつの持ち点ではとても足りない。そこで、貫木もあらかじめ配ってから競技を始めるとよい。上の写真は、二十貫 (廿貫) の貫木を1枚、五貫の貫木を2枚、白石4個、黒石10個の、計35貫ずつ配った例。(麻雀用語で言うなら「イチ・ニー・ヨン・トー」の配り方。)

出来役ができて、プレイを打ち切らずに続行を宣言することができます。ただしリスクをとまいません。

- ・続行を宣言したあと、もうひとつ出来役ができれば「ぶっこぬき」といって、両方の点数をもらうことができる。(ただし、四光ができたあと五光ができて10貫+12貫ではなく、五光の12貫のみ。)
- ・続行を宣言したあと、もうひとつ出来役ができずに終わったら、「半丁下げ」といって点数は半分になってしまう。
- ・続行を宣言したあと、ほかの誰かが出来役を作ってしまったら、「吹き流れ」といって点数は無効になってしまう。

○拡張ルールその2 「特殊役」

・総八[そうはち]

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]

基準点の2倍を取ったとき、10貫役になります。

・素十六[すじゅうろく]

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

○拡張ルールその3 「大場」

札を配ったとき、場札に20点札が出たかどうかで、得点倍率が変わるルールです。

・20点札が出た場合は「大場（おおば）」とって、計算が2倍になります。（目印として軍配を置きます。）

・20点札が出なければ「小場（こば）」とって、計算は普通におこないます。



たとえば取り札が73点だった場合、普通なら $73-88=15$ 点の負けですが、大場なら30点を支払わなければなりません。また、12貫の役を作られた場合、大場なら24貫を支払わなければなりません。



大場のルールを採用すると、持ち点が足りなくなることがある。そういうときは人から借りるのではなく、予備の貫木を借りて、借用の証として赤いダルマを持つ。諸説があるが、「ダルマ1個で五十貫の借用証」とするのが妥当だろう。

○拡張ルールその4 「吟味」

誰が優勝か調べて精算し、トップ賞を与えることを「吟味」と言います。たとえば競技開始時には35貫ずつ持ち、競技終了時には50貫あったものとして精算するのです。これを「35貫持ちの50貫返し」といいます。

37貫のA氏は、競技開始時よりも2貫増えたはずだが、 $37-50=13$ 貫の負け。

23貫のB氏は、競技開始時よりも12貫を失ったはずだが、 $23-50=27$ 貫の負け。

45貫のC氏は、競技開始時よりも10貫増えただけだが、優勝者なので、A氏の13貫+B氏の27貫=40貫の勝ち。

黒石は四捨五入し、貫だけで計算をおこなったようです。(四捨五入による誤差は、トップ賞で調整すればよいでしょう。) 優勝できるかどうかで点数が大きく変わってしまいますから、11回戦が終わったところで「石洗い」といって各自の持ち点を発表し合い、逆転できるかどうかよく考えながら最終戦に臨みましょう。

○拡張ルールその5 「手役」

配られた手札に、以下のような役ができている場合は、プレイ開始前にさらして、相手2人から点数をもらう、というルールです。なお、雨札をすべてカスと見なすことができます。

赤[あか] 短冊札とカス札だけ。(2貫)



十一[といち] 十点札1枚+カス。(3貫)



空素[からす] すべてカス。(4貫)



三本[さんぼん] 同じ月の札3枚。(2貫)



二三本[ふたさんぼん] 3枚+3枚。(6貫)



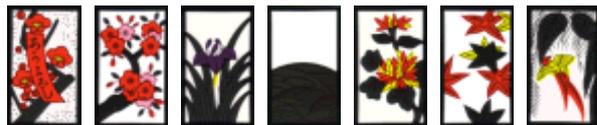
はねけん 3枚+2枚+2枚。(7貫)



四三[しそう] 同じ月の札4枚+3枚。(20貫)



短一[たんいち] 短冊札1枚+カス。(3貫)



光一[ぴかいち] 二十点札1枚+カス。(4貫)



喰付[くつき] 2枚+2枚+2枚。(4貫)



手四[てし] 同じ月の札4枚。(6貫)



一二四[いちにし] 1枚+2枚+4枚。(8貫)



もちろん大場なら点数は2倍になります。なお、四三はたいへん珍しい役であり、これが出現したら競技全体を打ち切る、というルールもあります。

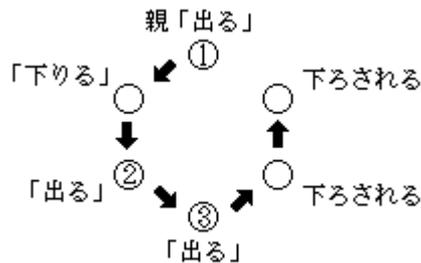
○拡張ルールその6 「出下り」

4～6人が参加する方法です。

(1)手七の場合六で配ります。(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人に達したら、あとの席順の人は強制的に下ろされます。



- ・下りる人は、「下り賃」を場に出さなければなりません。昔は細かい規定があったようですが、単純に「ひとり1貫」と決めてしまってよいと思います。(大場の場合は2倍になります。)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。
- ・強制的に下ろされる人は、「下り賃」を出す必要はありませんし、逆に代償として「追い込み賃」をもらうことができます。手役があればその点数の半額を、役札(赤よろし・青よろし・四光・五光になる札のこと)があれば1枚につき3点ずつを、出ると宣言した3人からもらってください。(これも、大場の場合は2倍です。)

(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。

以上のように、最終的には3人で遊ぶことになるのですから、ゲームそのものを4～6人で遊ぶわけではありません。では、出下りにどんな意味があるのかというと・・・

- ・花札は3人で遊ぶもの。単純に考えれば、3回に1回しか勝てないに決まっている。つまり、ずっと遊び続ければ、必ず負けてしまう。だから、じょうずに下りることが大事である。
- ・相手に手役ができているかどうか、互いの顔色を見あって推理し、出るか下りるか判断することになる。つまり、ポーカーのような楽しさが加わる。
- ・吟味するとき、人数が多いほうがトップ賞が多くなって楽しい。
- ・2組の花札を使い、下りている人が次回に使う札をシャッフルしておく、競技がスピーディーに進む。



昔の花札は、黒・赤のセットで売られていた。

なお、出る人が1人しかいないときは「押しつけ」といって、その人が不戦勝になります。出る人が2人しか

いないときは、「サシ」といって2人でプレイを開始します。

- ・サシのときは、プレイ終了時に山札や場札が残ってしまうが、これは仕方ない。
- ・手役や出来役ができたとき、点数は相手1人からしかもらえないが、これも仕方ない。
- ・基準点を88点とする計算はできないので、2人の点差をやりとりする。たとえばA氏が79点、B氏が52点なら、B氏は $79-52=27$ 点を支払うことになる。(大場なら2倍、絶場なら4倍。)

○その他のルール

ほかにも以下のようなルールがありますが、廃止したほうがよいと筆者は考えています。これらのルールがなくても、じゅうぶん競技として楽しめるはずです。

- 「七短」 雨以外の短冊札を、どれでも7枚を集めた役。
- 「抜け役」 赤、短一、十一、空素の人が、基準点を上回る点数を取った場合、1貫ずつもらえる。
- 「飛び込み」 三本の人が、その3枚とも自分の取り札にした場合、1貫ずつもらえる。
- 「吹き消し」 総八、二八、素十六が成立した場合、手役が無効になる。
- 「つかみ」 手札のなかに出来役ができていること。手役として扱う。
- 「立三本」 藤・菖蒲・萩・桐カスによる三本のこと。1貫増しになる。
- 「二立三本」 立三本による二三本。
- 「あつかい」 サシのとき、どんなに点差が開いても50点以上は5貫として扱う。
- 「責任払い」 自分のミスで、相手に役を作られてしまった場合、2人分の点数を支払う。
- 「みずてん」 親が、札を配る前に「出る」と宣言すると、1貫ずつもらえる。
- 「絶場」 場札を配ったとき、雨・桐の20点札が出たら計算が4倍になる。
- 「二代縛り」 20点札が同時に2枚出たとき、次回も大場や絶場になる。

○自作方法

碁石は囲碁用を使い、貫木はホームセンターで売っている木材を切って自作します。おわんに入れて持つとよいでしょう。番個板を彫るのは大変ですから、普通のお皿でもかまいません。ダルマは紙に印刷したものでじゅうぶんだと思います。大場を示すための目印も作るとよいでしょう。



- ・左から「一(ピン)、二、三、四、五、六、七、八、九、十、馬(うま)、切(きり)」と呼ばれます。
- ・上から「パウ (青)」「イス (赤)」「オウル」「コップ」と呼ばれます。(青ではなく黒に見えるが…)
- ・ほかに「鬼札」が1枚入った製品もあります。

地方によってデザインや呼び名が違うので、「地方札」とも呼ばれます。まずお見せするのは、わざとデザインが見えづらくなるように、べったりと着色されたもの。

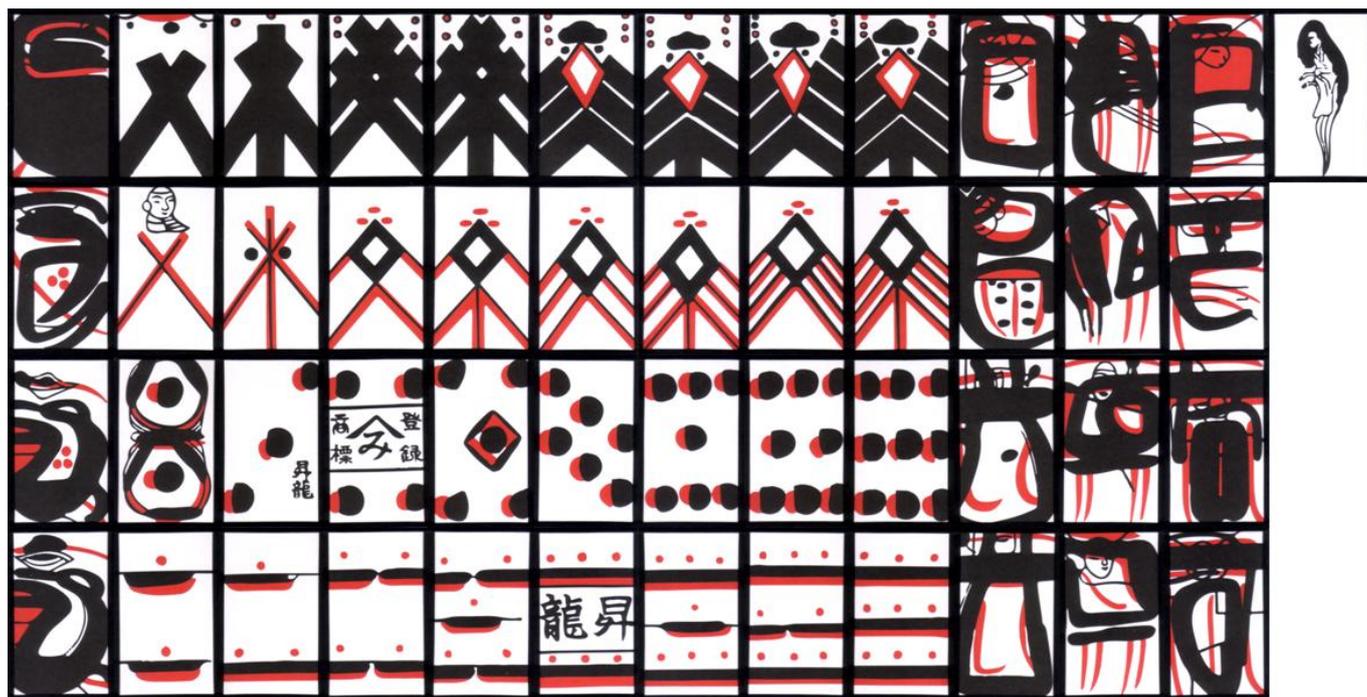


東北地方の「黒札」。骨刷りからはみ出すような勢いで着色されている。

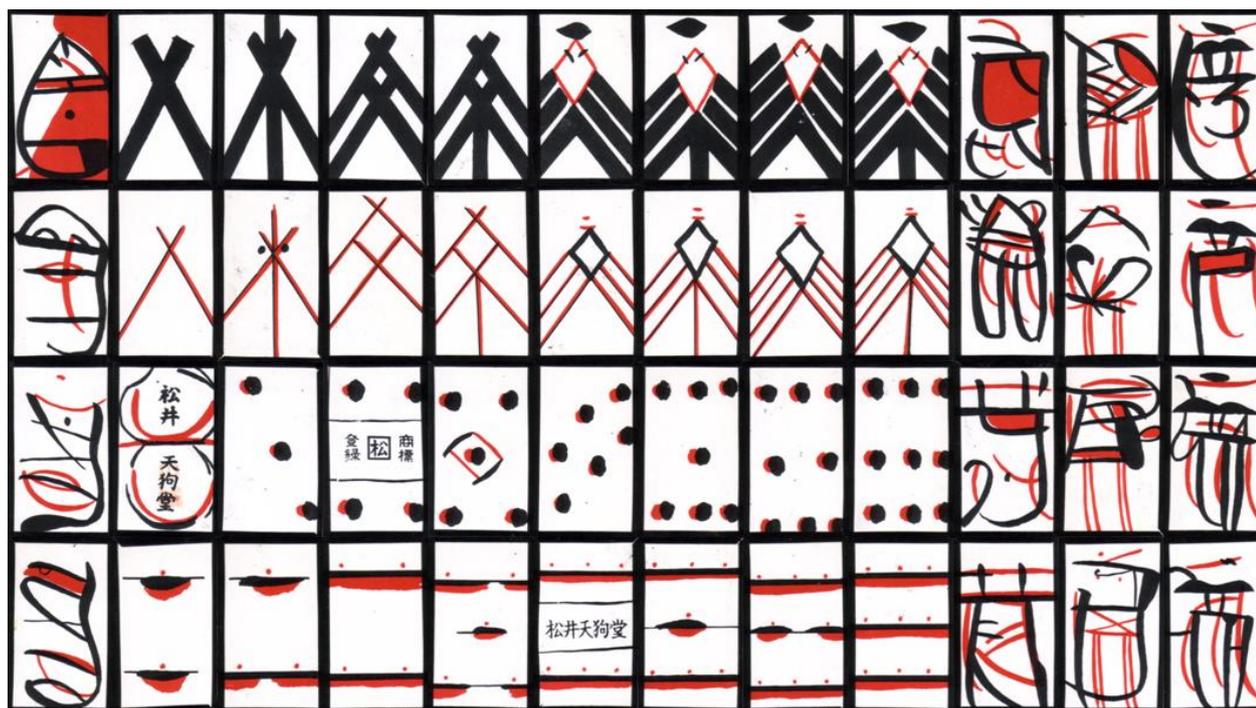


北陸地方の「桜川」。黒札に比べると、きちんとした印象を受ける。

次にお見せするのは、原形が分からないほど、デフォルメされた札。



東海地方の「伊勢」。地元では天正（てんしょう）札とか、金吾（きんご）の札と呼ばれていたらしい。

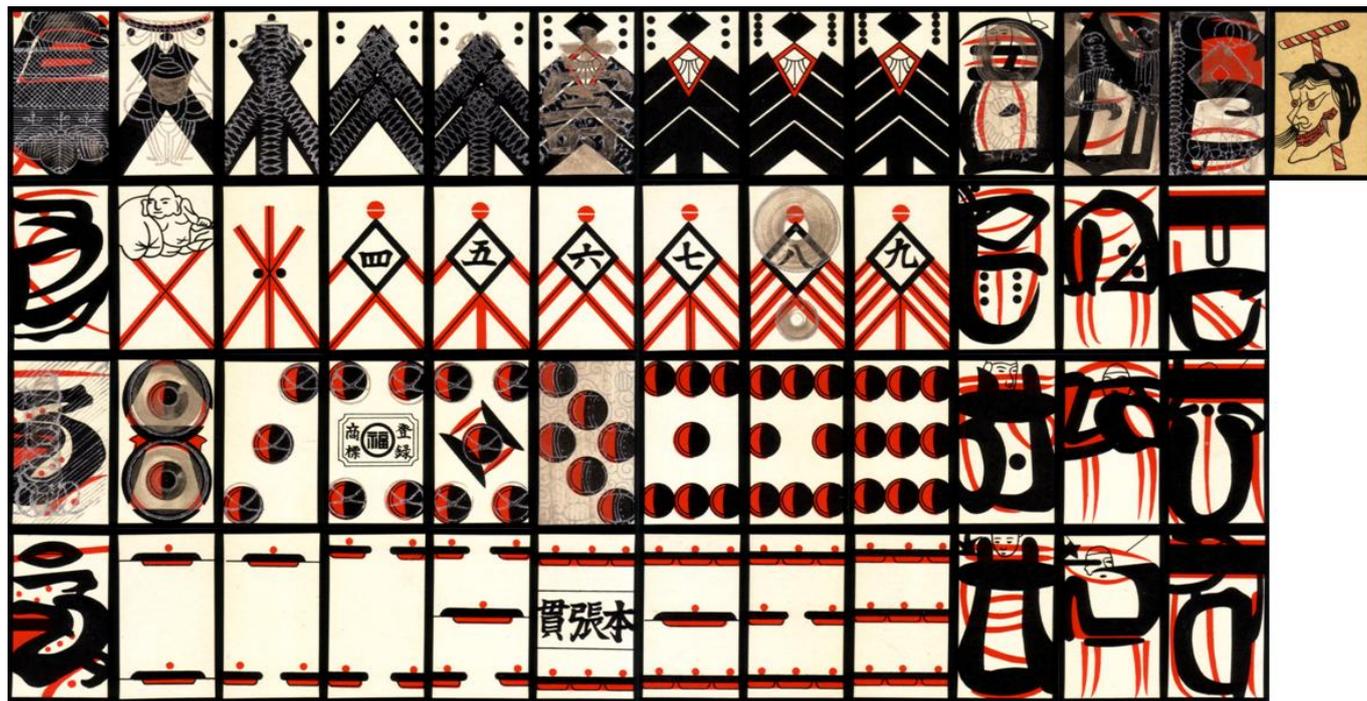


北陸地方の「小松」。

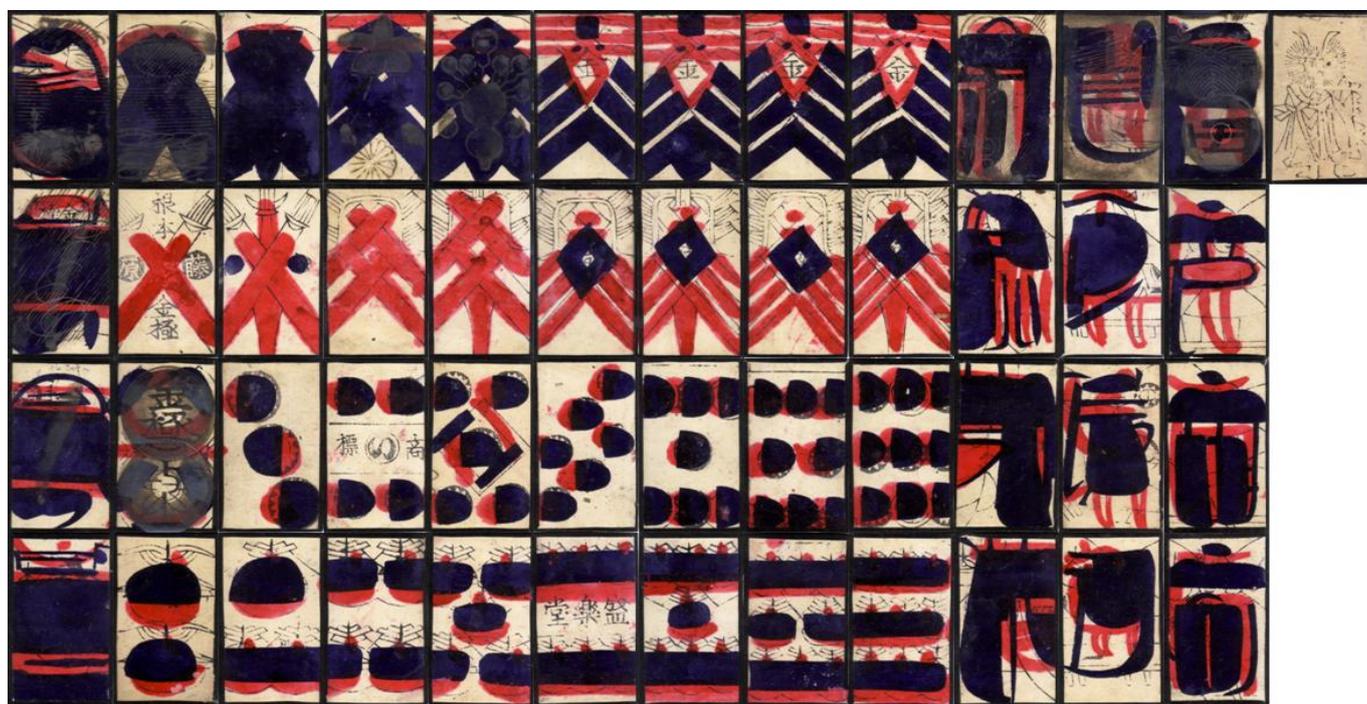
いろんな説があります。

- ・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。

次にお見せするのは、金色を加刷した札。おそらく、何らかの役札を表していると思うのですが、詳しいことはもう誰にも分からなくなってしまいました。

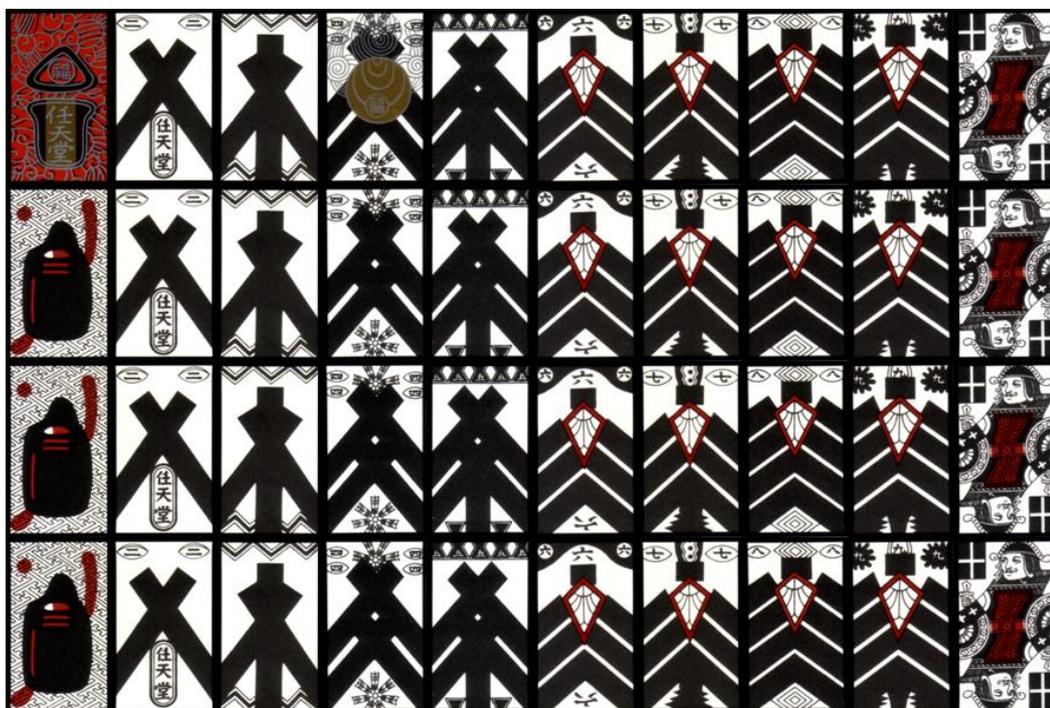


近畿地方の「赤八」。その名のとおり、赤の八に大きな金の輪が描かれている。

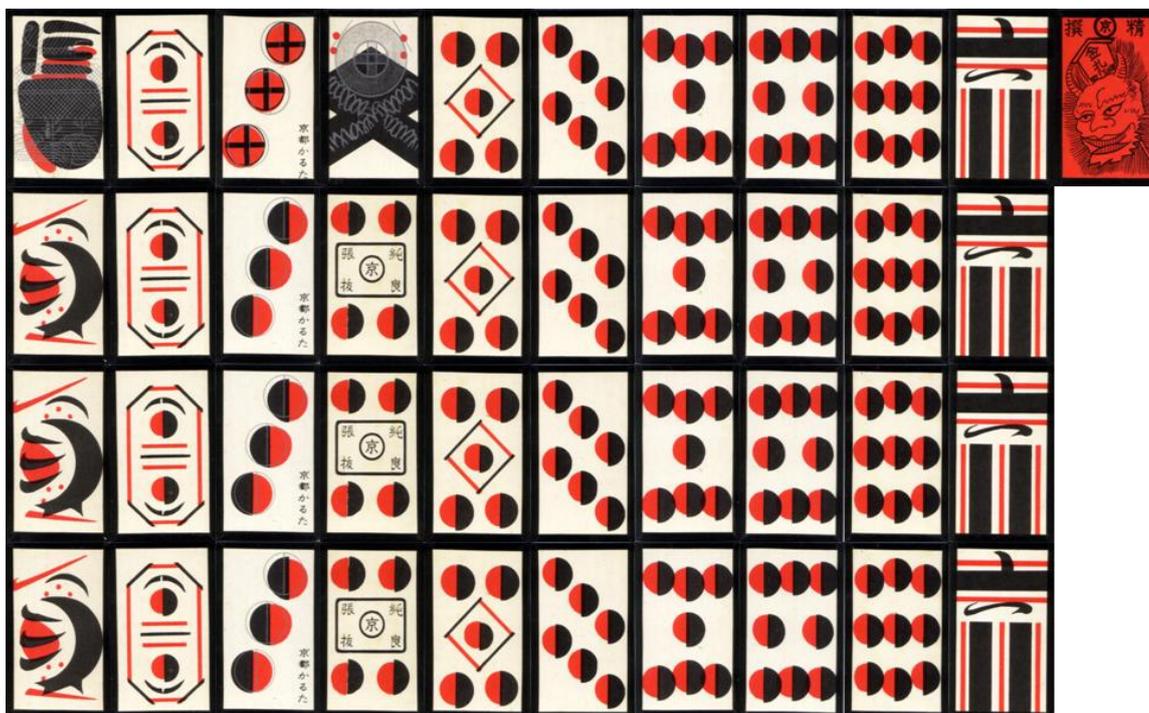


中国地方の「金龍」。よく見ると黒ではなく青で着色されている。かつては青と金のコントラストがさぞ美しかっただろう。

それから、馬・切が省かれた「株札」と呼ばれる札も存在します。これらは、主に西日本で、「かぶ」という遊びに使われました。



近畿地方の「株札」。



瀬戸内地方の「小丸」。

○遊び方

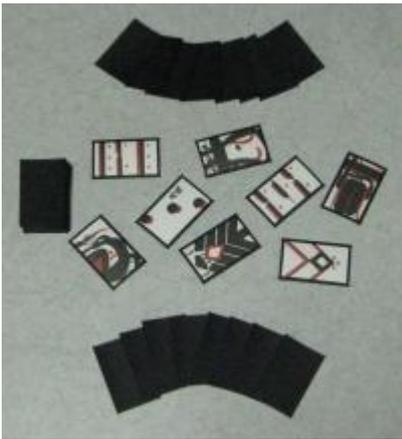
「めくり」「数読み」「かぶ」「きんご」の4つが、主な遊び方だったと思われます。しかし、江戸時代の遊び方をそのままやろうと思っても難しいので、やさしくアレンジして紹介します。

やさしい「めくり」

花札の祖先となった遊び方です。一と一、馬と馬、というように、札と札を合わせて取ります。人数は2人。

鬼札を除く 48 枚、または鬼札を含む 49 枚を使用します。

(1)「手八の場八」に配ります。つまり、手札を 8 枚ずつ配り、場札を 8 枚さらし、残りは山札にします。

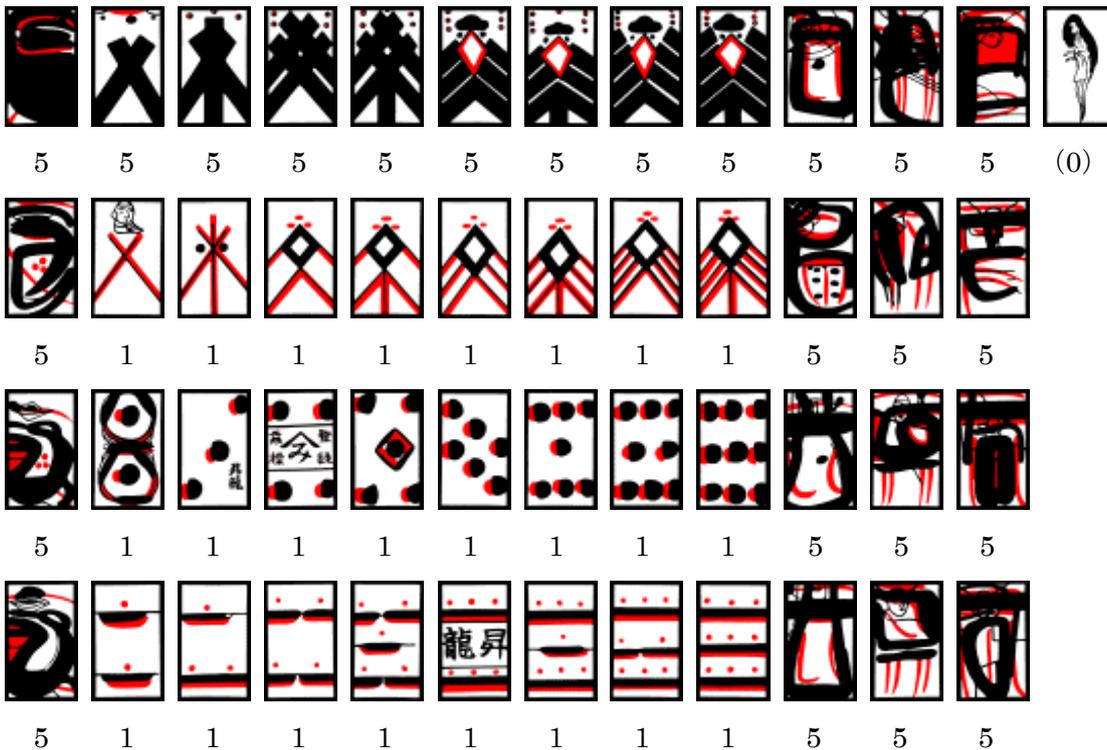


(2)親から順番にプレイします。花札と同じように、手札から 1 枚出して場札と合わせ、山札から 1 枚めくって場札と合わせるのです。(鬼札は、好きなときに好きな札と合わせることができます。)

【札の点数】

昔のルールはもっと複雑なのですが、ここでは思い切って単純化してあります。

絵札は 5 点。パウ札も 5 点。ほかはすべて 1 点。(鬼札は 0 点。)



(3)手札が終わったところでプレイ終了です。(山札や場札が残りますが、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。たとえば A 氏が 67 点、B 氏が 41 点なら、 $67 - 41 = 26$ 点で、A 氏の得点として記録します。

(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。たとえば「先に 100 点に達した

ほうが勝ち」とすると楽しいです。

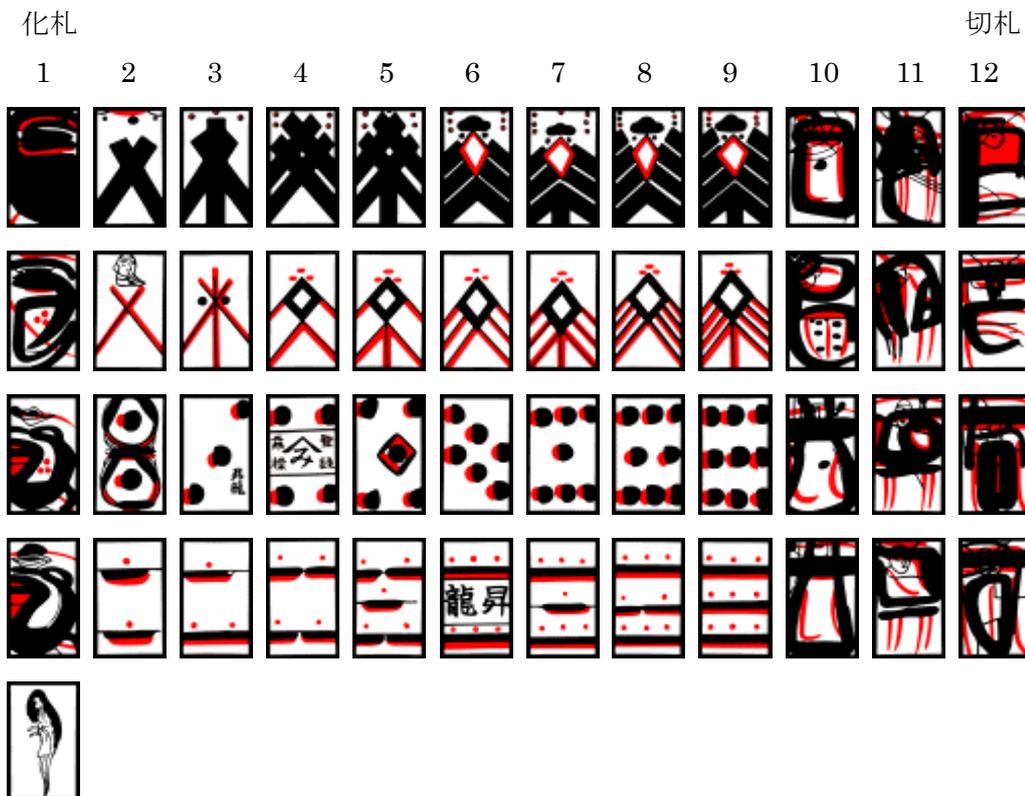
やさしい「数読み」

早く手札がなくなった人が勝ち、という遊びです。鬼札を除く 48 枚、または鬼札を含む 49 枚を使用します。人数は 2～7 人で、円くなって座ります。

(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、順上がりでつながる札を出してゆくのです。「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。
- ・「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。

(本来、数読みは5～7人でないと楽しくないのですが、2～4人でも楽しめるよう、化け札を多めにアレンジしてみました。)

(3)手札を早く出し終えた人が「上がり」になります。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。

(4)上がった人が親になって、(1)から繰り返します。(もし誰も上がれないまま終わったときは引き分けとし、今の親がまた親になればよいでしょう。)

やさしい「かぶ」

- ・札に描かれている数の合計を「目数 (めかず)」といい、9に近い人の勝ちです。10を超えたときは、一の位だけが有効です。



$1 + 3 + 5 = \text{「9」}$

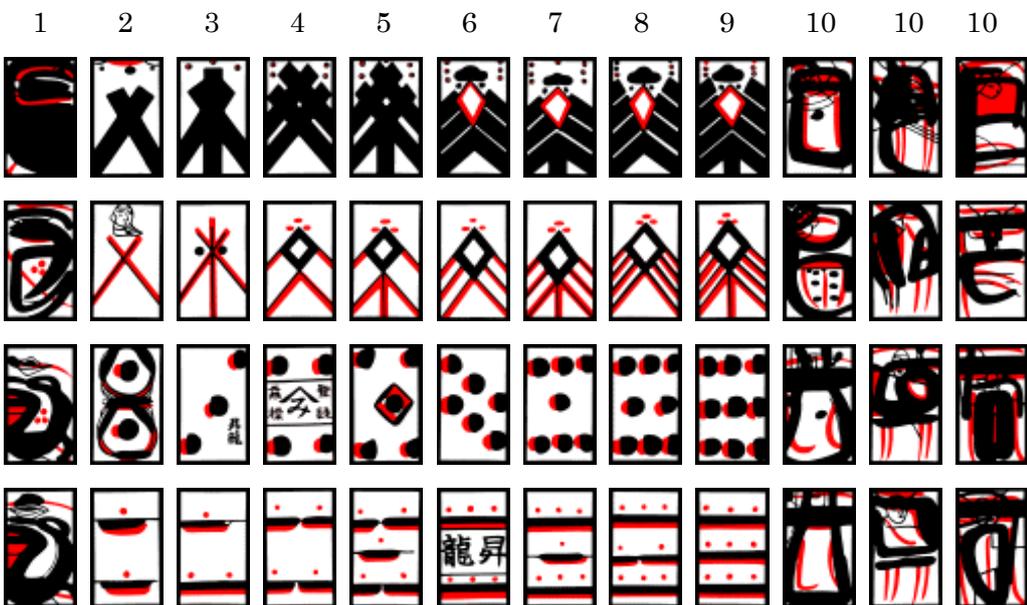


$3 + 2 + 5 = 10$ なので「0」



$10 + 6 + 7 = 23$ なので「3」

- ・十と馬と切は10と見なします。鬼札は使いません。



・目数は、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」
- 2 「ニゾウ」
- 3 「サンタ」
- 4 「ヨツヤ」
- 5 「ゴケ」
- 6 「ロツポウ」
- 7 「シチケン」
- 8 「オイチョ」
- 9 「カブ」
- 0 「ブタ」

・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。



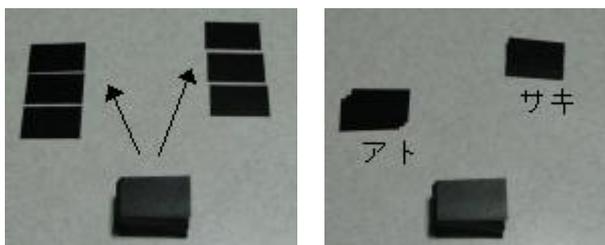
アラシの例。

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 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 など)
- ・目数が高いと思われる札に賭ける方法。(ばったまき など)

ここでは、もっとも簡単な「ばったまき」を説明します。何人でも遊べます。大勢のほうが楽しいです。

(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)親は、賭け額がアトとサキで釣り合うように呼びかけます。たとえばアトのほうが賭け額が多ければ、「サキにかぎってあと5つ。あと5つないか！」という具合に。

(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。目数が多いほうに賭けた碁石には同数を与え、少ない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。

やさしい「きんご」

・目数が15になったら勝ちです。16以上になったら負けです。



$5+10=15$ (キング)



$2+3+5+6=16$ (バレタ)

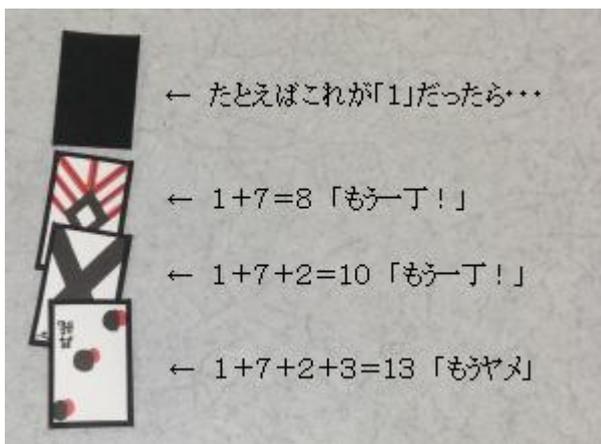
・十と馬と切は10と見なします。鬼札は使いません。何人でも遊べますが、5～6人が楽しいでしょう。円くなって座ります。

(1)全員1個ずつ碁石を出し合います。

(2)親は、札をよく切ってから、ひとり2枚ずつ配ります。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。

(3)プレイ開始です。親は、まず右隣の人に札を1枚配ってやります。

- ・手札の1枚と、いま配られた2枚目の札を合計してみて、必要なら「もう一丁!」といって何枚でも配ってもらうことができます。
- ・少なくとも11以上になるまで、配ってもらわなければなりません。11を越えたら、まだもらうか、やめておくか、よく考えてください。
- ・もし15ができれば「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。



(4)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。)

(5)勝った人が親になって、(1)から繰り返します。

※最初の手札は裏向きに配り、あとから配る札は表向きに配るのがよいと思います。ただし、札の見分けがおぼつかない初心者のうちは、手札も表向きに配って、みんなでワイワイと目数確かめながらプレイするのがよいでしょう。

○自作方法

現在、地方札はとても高価です。もったいなくて、なかなか実際の遊びに使うのは勇気がいるでしょう。スキヤナで取り込み、プリンターで印刷して、ふつうの花札の上に張り付ける、という手もありますが、使っているうちにすぐにボロボロになってしまいます。



百円ショップの花札で作ってみた。子どもたちとちょっと遊ぶくらいなら、これでじゅうぶんかも知れない。絵札の見分けが難しいので、札の片すみに「一」「十」「馬」「切」と鉛筆で書き入れてやると、楽しく遊ぶことができる。

熱意があるならば、京都の老舗のカルタ屋さんに頼んで作ってもらうという手もあります。ただし、100個とか500個とか、まとまった数を注文する必要があります。

マイナー・ゲーム・セレクション

2015年5月初版
著者 一ノ瀬武志
