

やさしいダイスゲーム



一ノ瀬武志 著

<はしがき>

みなさんのご家庭に、ダイスはありますか。あるとしたら、何に使っていますか。

せいぜいお正月に、子どもがすごろくをやるのに使うくらいだと思います。欧米にはおしゃれな遊び方がたくさんあるのに、わが国でほとんど行われていないのは、実にもったいないことです。そして、ダイスを使った遊びの多くが、実は“大人のゲーム”であることも、あまり知られていません。酒場のカウンターなどで遊ばれる軽いゲームのことを「パブ・ゲーム」というのですが、一杯の酒を賭けて、または一夜のロマンスを賭けて、大人たちがダイスに興じる姿は、とてもクールでかっこいいものです。

古来わが国では、サイコロは目が出る（＝芽が出る）ことから縁起物とされ、また「災いが転じる」と読めるので、魔除けとされてきました。特に江戸時代には、航海の安全を願って、舟にさいころを祀る風習があったようです。しかしながら、サイコロといえば「丁半」「チンチロリン」といった賭博が連想され、あまり良いイメージを持たれていないことも事実です。花札や将棋などに比べると、サイコロは運任せであり、ゲームそのものに駆け引きが少ないせいでしょうか、そのぶん賭けを楽しむ風潮が強いのだと思われます。

本書は、賭博の解説書ではありませんので、賭博の作法の説明は極力抑え、純粹にゲームとしての面白さをお伝えできればと思って書きました。やさしいものを中心に書きましたが、最終的には「ヨット」「ファークル」「シャット・ザ・ボックス」といった、戦略的なゲームもマスターしていただきたいと願います。

さて、本格的には「ダイスカップ」と呼ばれる革製のカップと、「ダイストレイ」と呼ばれる布張りのお皿が使われます。無ければ無くても構いません。



さまざまなサイズがある。ふた付きのものもある。



国産品は見かけない。輸入品がほとんど。

ゲームによっては、「チップ」を使うことがあります。プラスチック製や陶器製の品が売られているので、1～2セット持っているとう便利でしょう。



<目次>

はしがき・・・・・・・・・・	2	第七章 ダイスを応用した遊び	
第一章 数を競う遊び		ドミノ・・・・・・・・・・	35
親決め・・・・・・・・・・	4	天九牌・・・・・・・・・・	36
スリー・ダイス・・・・・・・・	4	チェス・・・・・・・・・・	38
ヤンキー・クラブ・・・・・・・・	4	手品・・・・・・・・・・	39
カウンターズ・・・・・・・・	5	第八章 さまざまなダイス	
二十一・・・・・・・・・・	7	材質・・・・・・・・・・	41
賽かぶ・・・・・・・・・・	7	特殊なダイス・・・・・・・・	42
50点・・・・・・・・・・	8	イカサマ賽・・・・・・・・	44
第二章 役を作る遊び		付録A ヨット採点票・・・・・・・・	45
ポーカー・ダイス・・・・・・・・	10	付録B ファークル採点票・・・・・・・・	46
オーダーズ・・・・・・・・	12	付録C シャット・ザ・ボックス代用	
上海ダイス・・・・・・・・	12	用紙・・・・・・・・・・	47
第三章 目を出す遊び			
ピンころがし・・・・・・・・	14		
チンチロリン・・・・・・・・	14		
クラブス・・・・・・・・	15		
エース・イン・ザ・ポット・・・	17		
第四章 ぜひおぼえたい人気ゲーム			
ヨット・・・・・・・・・・	19		
ファークル・・・・・・・・	20		
シャット・ザ・ボックス・・・・・・・・	23		
第五章 目を当てる遊び			
丁半・・・・・・・・・・	25		
大目小目・・・・・・・・	26		
ちよぼ・・・・・・・・・・	27		
第六章 レース・ゲーム			
盤双六・・・・・・・・・・	29		
絵双六・・・・・・・・・・	32		
センチニアル・・・・・・・・	33		

第一章 数を競う遊び

<親決め>

難度：★☆☆☆☆ 面白さ：★☆☆☆☆

数を競う遊びはたくさんありますが、サイコロをひとりずつ振って、目の大きさを比べるのが、もっとも原始的なやり方だと思います。あまりにも単純ですので、ゲームとしてではなく、何かのゲームを始める前の「親決め」に使われます。

例)

A氏



B氏



C氏



・・・この場合、C氏が親になる。

「親」とは、ゲームの進行を仕切る人のことで、ほかの人は「子」と呼ばれます。なお、一番大きい目を出した人が2人以上いたときは、その人たちで振り直して親を決めます。

<スリー・ダイス> Three Dice

難度：★☆☆☆☆ 面白さ：★☆☆☆☆

非常に単純なゲームで、古い文献にはスローイング・ダイス(Throwing Dice)という名で出ています。

・ダイス3つを振ります。目の合計が得点になります。

例)



・・・得点は、 $2 + 3 + 5 = 10$ 点。

ただこれだけではゲームとして面白くないので、3回振った合計で勝敗を決めるとよいでしょう。紙と鉛筆を用意してから行いましょう。

例)

	A氏	B氏
一回目	10点	6点
二回目	13点	7点
三回目	4点	17点
計	27点	30点

・・・この例では、B氏の優勝です。

こんなに単純なゲームでも、1回ではなく3回振ることにすれば、「次はもっとよい目を出そう」「次はもっとよい目が出るはず」という、希望や期待をいだきながらプレイできますので、多少は楽しめると思います。

<ヤンキー・グラブ> Yankee Grab

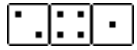

難度：★☆☆☆☆ 面白さ：★★★★☆

やはりサイコロを3つ振るゲームです。ボストン(Go to Boston)、ニュー・マーケット(New Market)とも呼ば

れます。



- 1) まず3つのサイコロを振り、大きい目を1つ残します。(もし、一番大きい目が2つ以上出たとしても、残すサイコロは1つだけです)

例)

 ならば  を残す。


- 2) 次に2つのサイコロを振り、大きい目を1つ残します。

例)

 ならば  を残す。

- 3) 最後に1つのサイコロを振り、目の合計が得点になります。

例)

 ならば、 $4 + 5 + 2 = 11$ が得点。


これは、たし算の練習になりますから、知育遊戯として行われているようです。人数は何人でも構いません。ひとりずつプレイし、得点が多い人が勝ちになります。







ただ振るのではなく、「大きい目を残して振り直す」という操作を行うので、スリー・ダイスに比べれば“ゲームをしている”という実感が持てるのではないかと思います。また、紙や鉛筆も必要なく、いつでもどこでもできるのが良い点です。

【バリエーション】

- ・マルチプライ(Multiply)といって、1つ目と2つ目の合計に、3つ目を掛け算したものが得点になる、というルールもあります。最後のひと振りで得点が大きく変化するので、よりドキドキ感があります。

例)


 なら、 $(4 + 5) \times 2 = 18$ 点が得点。

- ・ラウンド・ザ・スポット(Round the spot)といって、 は2点、 は4点、ほかは0点とするルールもあります。変な計算ですが、 は中央のスポット(点)の周りに点が2つ、 は周りに点が4つあるからです。 は周りに点がないから0点、 はそもそも中央のスポットがないので0点というわけです。


<カウンターズ> Counters


難度：★☆☆☆☆ 面白さ：★★☆☆☆


かつての文献に「点取り」「数取り」という名で載っていたゲームです。


 1つ10点。

 1つ20点。

 1つ30点。

 1つ40点。


 1つ50点。

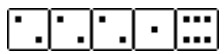
 1つ60点。


1) サイコロを5つ振ります。

2) 5つのうち、ぞろ目になったものだけ、得点になります。

例)


 10点+10点=計20点。

 20点+20点+20点=計60点。

 60点+60点+60点+60点=240点。

 30点+30点+30点+30点+30点=150点。

 40点+40点=80点。(ぞろ目が2つ+2つのときは、大きい方だけ数える。)

 50点+50点+50点=150点。(ぞろ目が3つ+2つのときは、3つのほうだけ数える。)


人数は何人も構いません。ひとりずつプレイし、得点の多い人が勝ちです。1回だけでは物足りないでしょうから、3回の合計で勝負をつけるとよいでしょう。

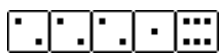
しかし、実際にやってみると不満が出てきます。


- ・1は1点、2は2点、3は3点・・・としたほうが、数えやすいのではないか。
- ・ぞろ目が2つ+2つのときや、3つ+2つのとき、どうして両方数えてはいけないのか。

そこで、次のような改革案を考えてみました。こちらのほうがよっぽど合理的で、数えやすいルールだと思います。

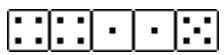
例)


 1点+1点=計2点。

 2点+2点+2点=計6点。

 6点+6点+6点+6点=24点。

 3点+3点+3点+3点+3点=15点。

 4点+4点+1点+1点=10点。(ぞろ目が2つ+2つのときは、両方数える。)







 5点+5点+5点+6点+6点=27点。(ぞろ目が3つ+2つのときも、両方数える。)

<二十一> Twenty-one

難度：★★☆☆☆ 面白さ：★★☆☆☆

トランプ賭博として知られているブラック・ジャック(Blackjack)を、サイコロで行うものです。サイコロ1個を何度か振って、出た目の数を累計してゆき、21を目指します。22を超えたら「パンク (busting)」といって、負けになります。

例)

- 1 投目  4
- 2 投目  4 …… 累計 8
- 3 投目  2 …… 累計 10
- 4 投目  6 …… 累計 16
- 5 投目  3 …… 累計 19
- 6 投目  4 …… 累計 23 (パンク)

基本的に、親と子の一対一の戦いです。

- 1) まず子が振ります。なお、パンクした場合は、親が振るまでもなく子の負けになります。
- 2) 次に親が振ります。子より高い点数になれば勝ちです。

【バリエーション】



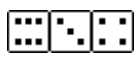
- ・ 18点以上になるまでは、かならず振らなければならない、としているルールもあります。
- ・ 近年の文献では、サイコロ1個ではなく、2個を振るように書いてあるものもあります。たしかに1個では、なかなか21にならず、何度も何度も振らなければいけないので、スピーディーなゲーム展開を望むなら、2個振ったほうがよいでしょう。

<賽かぶ>

難度：★★★★☆ 面白さ：★★★★☆

花札賭博として知られている「おいちよかぶ」を、サイコロで行うものです。サイコロ3個の目を合計して、9に近い人が勝ちです。10を超えたときは、一の位だけが有効になります。

例)



-  3 + 4 + 2 = 9
-  2 + 5 + 3 = 10 → 0
-  6 + 3 + 4 = 13 → 3

なお、次のように呼び習わしています。

- 1 : ピン
- 2 : ニゾウ
- 3 : サンタ
- 4 : ヨツヤ
- 5 : ゴケ
- 6 : ロッポ
- 7 : シチケン
- 8 : オイチョ
- 9 : カブ
- 0 : ブタ

人数は何人でも構いませんが、基本的に、親と子の一対一の戦いです。

- 1) まず親がサイコロを3個振ります。(昔の任侠映画を見ますと、カップを使わずに手の中でじゅうぶんに転がしてから、振っています。)
- 2) 続いて子も、サイコロを3個振ります。親よりも高い目が出た人は勝ち、親よりも低い目が出た人は負けです。

なお、「シゴイチは親の搔(か)き目」といって、親がを出したときは、子が振るまでもなく親の勝ちになります。また、3個がぞろ目になると、役になったらしいです。中でものカブが最高の目とされていたようです。

【バリエーション】

- ・近年の文献には、サイコロを3つではなく2つ振って、おいちよかぶを行う方法が書かれています。

< 50点 >


難度：★★★☆☆　面白さ：★☆☆☆☆

点数を累計してゆき、早く50点に達したほうが勝ちです。

- ・何人でもプレイ可能ですが、人数が多いと時間がかかります。2人がベストと思われます。
- ・得点を記録する紙と鉛筆があったほうがよいでしょう。
- ・ダイスは2つ振って、ぞろ目が出たときだけ得点になります。ほかの目が出たときは無得点です。


 5点。

 5点。

 それまでの累計が0点になる。

 5点。

 5点。

 25点。


交互に振り、紙に点数を累計してゆきます。


【バリエーション】


- ・「100点」と呼ばれる別のルールもあります。ぞろ目以外が出たときも、2個の目の合計が、そのまま得点になります。得点を累計して、早く100点に達したほうが勝ちです。


 4点。

 8点。

 それまでの累計が0点になる。

 16点。

 20点。


 55点。


第二章 役を作る遊び


<ポーカー・ダイス> Poker Dice


難度：★★★☆☆ 面白さ：★★★☆☆


トランプのゲームである「ポーカー」を、ダイスで行うものです。とくに酒場で、だれが飲み代を支払うのか決めるとき、このゲームを行うようです。サイコロは5つを振ります。


 ファイブ (Five of a kind, 同じ目が5つ)・・・これが最高役。

 フォア (Four of a kind, 同じ目が4つ)

 フルハウス (Full house, 同じ目が3つ+2つ)




 スリー (Three of a kind, 同じ目が3つ)

 ツーペア (Two pairs, 同じ目が2つ+2つ)

 ワンペア (One pair, 同じ目が2つ)・・・これが最低役。

より高い役ができた人の勝ちになるのですが、大人数でやると、けっこう同じ役で引き分けになることが多いので、2人で遊ぶのがベストではないかと思います。





1) ひとりがダイス5つを振ります。このとき、残したいダイスを残し、もう1回振り直すことができます。


たとえば  が出たとき、 を残して、 を振り直すと、うまくいけばフルハウスやファイブができるかも知れません。

2) もうひとりも、ダイス5つを振ります。やはり、残したいダイスを残し、もう1回振り直すことができます。相手よりも高い役ができるようにねらって振りましょう。

もし同じ役だったら引き分けで、もう一回戦おこなってください。

【バリエーション】

- ・1回ではなく、2回まで振り直すことができる、というルールもあります。
- ・何の役を作るか宣言してから振り直す、というルールもあります。宣言したとおりの役ができなければ、いくら高い役ができて勝ちはなりません。
- ・「ストレート」の役を認めるルールもあります。 と  の2種類が可能です。
- ・ (エース) は何の目とみなしてもよい、とするルールもあります。たとえば  は、ファイブと見なすことができます。
- ・同じ役だった場合、目の大きい方が勝ち、というルールもあります。(6が最強で、5・4・3・2・1の順、というルールと、1が最強で、6・5・4・3・2の順、というルールがあるようです。)

- ・役に点数を設定しておき、何点とれるか競い合うルールもあります。
ワンペア=5点、ツーペア=10点、スリー=15点、フルハウス 20点、フォア=30点、ファイブ=50点、
のファイブ=100点。

以上、実に多くのバリエーションがあります。どれが正しいということはありません。

筆者もひとつ、バリエーションを考案してみました。名付けて「フルハウス」というのですが、ゲーム前に役の順位をあれこれ説明する手間がらず、誰でも簡単に遊べると思います。

「フルハウス」

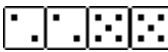

- ・人数は2人が最適。ダイスは5個。役は、フルハウス1つだけ知っていればよい。
- ・5投以内にフルハウスを作れなければアウト。

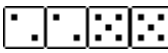

交互にプレイし、どちらかがアウトになったところで終了となります。

例)

A氏の1投目 

A氏の2投目 を残して振り直し、

A氏の3投目 を残して振り直し、

A氏の4投目 を残して振り直し、 (フルハウス完成。B氏に交代。)

B氏の1投目 

B氏の2投目 を残して振り直し、 (はやくもフルハウス完成。A氏に交代。)

A氏の1投目 

A氏の2投目 を残して振り直し、

A氏の3投目 を残して振り直し、

A氏の4投目 を残して振り直し、

A氏の5投目 を残して振り直し、 (5回投げてもフルハウスにならずアウト。終了。)

一度お試しください。いきなりアウトになることもあれば、互いになかなかアウトにならずにラリーが続くこともあり、見ているだけでドキドキすると思います。また、一人遊びとしても楽しめます。たとえば・・・






- ・5投以内にフルハウスができれば、コインを1枚、空きビンに入れる。
- ・アウトになるまで何度もチャレンジ。フルハウスができるたびにコインが貯まってゆく。
- ・アウトになったら、またあした。

これを毎日続けると、知らないうちに貯金ができます。

<オーダーズ> To put in order



難度：★☆☆☆☆ 面白さ：★☆☆☆☆

かつての文献には「並び遊び」「揃え遊び」という名で載っていました。カウンターズに似ていますが、採点法が違います。

-  . . . 同じ目がないときは10点。
-  . . . 同じ目が2つのときは20点。
-  . . . 同じ目が3つのときは30点。
-  . . . 同じ目が4つのときは40点。
-  . . . 同じ目が5つのときは100点。

ダイスを5つ振り、得点が高い人の勝ちです。1回では物足りないでしょうから、3回振って合計を競い合うと楽しいでしょう。

【バリエーション】






- ・同じ目が2つ+2つのときや、3つ+2つのときは、単純に合計するというルールもあります。たとえば、 は $20 + 20 = 40$ 点、 は $30 + 20 = 50$ 点。
- ・同じ目が2つ+2つのときや、3つ+2つのときは、0点とするルールもあります。



<上海ダイス>



難度：★★☆☆☆ 面白さ：★★☆☆☆

「オーダーズ」に似ていますが、点数をかせぐのではなく、最下位の者が脱落してゆくゲームです。数人でおこなうのが良いでしょう。

1) サイコロ5個を振ります。

-  . . . ファイブ (同じ目が5つ) . . . 最高役
-  . . . フォア (同じ目が4つ)
-  . . . スリー (同じ目が3つ)
-  . . . ツー (同じ目が2つ)
-  . . . ワン (同じ目がない) . . . 最低役

・ただし、 は何の目の代わりにもなります。たとえば は、5のフォアと見なすことができるのです。

・同じ役どうしの場合は、が最高で、が最低になります。

2) 全員が1回ずつ振ったら、最下位の者が脱落します。

3) こうして何回戦かおこなうと、最後に2人が残りますので、決勝戦を行います。決勝戦では、振ったあと、残したいサイコロを残して、2回まで振り直すことができます。

【バリエーション】


・かつては「モナコダイス」という名で紹介している文献もありました。ゲームの内容は、ほぼ同じです。



第三章 目を出す遊び

<ピンころがし>

難度：★☆☆☆☆ 面白さ：★☆☆☆☆

ばかばかしいくらい単純なゲームです。現金ではなくキャンディーなどを賭けて遊んでみてください。

- 1) 参加者は、円くなって座り、同数の賭け額を出し合います。
- 2) サイコロ1つを、順に振ってゆき、が出た人が賭け額を総取りします。

誰かがを出したら、あとの人は何もサイコロを振らないうちに負けになってしまいます。ですので、次の回はを出した人の隣からスタートするのが公平だと言えるでしょう。

<チンチロリン>

難度：★★★★☆ 面白さ：★★★★☆


これは賭博性が強いので、本書としては、あまり取り上げたくないのですが、戦後のダイスゲームの代表とも言えるくらい有名な遊び方なので、一応書き記しておきます。


円くなって座り、だれでも平等に親を務めることができ、親が寺銭をしぼり取るようなこともないので、「民主主義の博打」と呼ばれて敗戦直後に流行したようです。






どんぶりの中にサイコロを3個投げ入れ、そのうち2個がぞろ目になったとき、残りの1個が「目」となります。

例)

 なら、目は「五」

 なら、目は「一」

ほかに、次のような特殊役があります。

 「ヒフミ」  「シゴロ」  「アラシ」 (何の目でもよいので3つそろう。)

3回振っても「目」が出なかったときは「目なし」といって負けになります。また、どんぶりからサイコロが飛び出してしまったときは「ションベン」といって、ただちに負けになります。

アラシ	3倍取り
シゴロ	2倍取り
六	親の六は総取り
五	
四	
三	
二	
一	親の一は総付け
ヒフミ	2倍付け

1) まず子が、それぞれ賭け額を出します。

2) 親が振ります。

- ・親が「六」を出したら総取りといっ、全員の賭け額を没収します。シゴロが出たら2倍、アラシが出たら3倍を全員から徴収することになります。
- ・親が「一」や「目なし」や「ションベン」のときは総付けといっ、全員に賭け額を支払います。ヒフミが出たら2倍を全員に支払うことになります。
- ・二～五のときは、3)へ進みます。

3) 子が順番に振ってゆきます。

- ・親よりも高い目が出たら勝ちで、賭け額を支払ってもらいます。シゴロが出たら2倍、アラシが出たら3倍を支払ってもらうことになります。
- ・親よりも低い目が出たときや、目なし、ションベンのときは負けで、賭け額を没収されます。ヒフミが出たら2倍を徴収されることになります。
- ・親と同じ目のときは引き分けで、賭け額が戻ります。

親の務め方には、いろいろな方法があります。

- ・ひとり二回ずつとか、三回ずつとか決めて、順番に親を務める方法。
- ・親が「一」、目なし、ションベンを出したら交代、という方法。
- ・「胴前」といっ、親の負けの限度額を決めておく方法。親は自分の前に「胴前」を出しておき、それを失ったら「つぶれ」といっ交代。胴前が2倍に達したら「巢立ち」といっ交代。

【バリエーション】

- ・アメリカでは「シー・ロー (Cee-Lo)」という名で、路上の賭博 (=ストリート・ダイス) として行われているようす。シー・ローは中国語の「四五六」が訛ったものと言われ、おそらく中国系の移民が広めたのでしょう。チンチロリンとの大きな違いは・・・

- 「アラシ」よりも「シゴロ」のほうが強い。
- 目が出るまで、何度振ってもよい。つまり「目なし」はない。

<クラップス> Craps

難度：★★★★★ 面白さ：★★★★☆

日本ではほとんど知られていませんが、アメリカでは代表的なダイスゲームのひとつです。歴史は古く、1125年の十字軍の時代にまでさかのぼることができるようす。

サイコロは2つ使います。ふつうのダイスゲームでは、参加者が交互にサイコロを振ることが多いのですが、クラブスでは、「シューター」と呼ばれる1人が何度も続けて振ります。カップは使わず、素手で振るのが一般的です。

【基本ルール】

まず、第1投で出た数を「ポイント・ナンバー」と呼びます。第2投以降、何度か振るうちに、再びポイント・ナンバーが出ればシューターの勝ち、ポイント・ナンバーが出る前に「7」が出てしまったら「セブン・アウト」といって、シューターの負けになります。

例)

第1投で「8」が出たら、8が今回のポイント・ナンバー。

第2投は「5」。

第3投は「11」。

第4投は「6」。

第5投は「7」。ポイント・ナンバーが出る前に7が出てしまったので、シューターの負け。

ただし、第1投で「7」か「11」が出たら「ナチュラル」といって、ただちにシューターの勝ちが決まります。また、第1投で「2」か「3」か「12」が出たら「クラブス」といって、ただちにシューターの負けが決まります。

【ストリート・クラブス】

路地裏で行われるクラブスです。地面に現金を出し合い、壁にサイコロを投げつけて勝負します。警官が来たら走って逃げます。

基本的には、シューターが勝てるかどうか賭けるという、単純なゲームです。参加者は何人でも構いません。動画サイトを検索すれば、ストリート・クラブスの実際の映像をいくつか見ることができますが、ものすごくゲームの進行が早くて、一体なにをしているのか、日本のわれわれには意味が分からないくらいの超スピードで現金が飛びかいます。

【カジノ・クラブス】

文字どおり、カジノで行われるクラブスです。専用のテーブルがあり、現金ではなくチップを賭けて遊びます。シューターは、お客のうちの誰か1人が務めます。(チップの授受はカジノ側の人間が行いますので、もしシューターが負けても、責任を問われるようなことはありません。)

基本的には、シューターが勝てるかどうか賭けるのですが、ほかにもいろんな賭け方があって、配当がいろいろ決められています。



- ・シューターが勝てると思う人は、「Pass Line」に賭ける。これが基本。
- ・上段の4～10には、いま何の数がポイント・ナンバーなのかを示すために円形の目印が置かれる。
- ・ゲームの途中から参加することもでき、その場合は「Come」に賭ける。ダイスが振られてポイント・ナンバーが決まり次第、Comeに賭けられたチップは4～10へ移される。
- ・シューターが勝てるかどうかではなく、何の目が出るかに賭ける方法もある。2・3・4・9・10・11・12に賭ける「Field」と呼ばれる場所、6・8に賭ける「Big 6, Big 8」と呼ばれる場所、ゾロ目と高配当が描かれた「Hard Way」と呼ばれる場所などがあり、好きなときに賭けてよい。
- ・シューターが勝てないと思うなら、「Don't Pass」「Don't Come」「Seven」「Craps」に賭ける方法もある。ただ、こういったネガティブな場所に賭ける人は、あまりいない。

 <エース・イン・ザ・ポット> Ace in the pot

難度：★★★☆☆ 面白さ：★★★★☆

だれがチップを総取りできるのか、最後の最後までわからない、エキサイティングなゲームです。

- ・参加者は円くなって座ります。
- ・中央に「ポット」を置きます。これは、お皿でもカップでも何でもかまいません。
- ・ひとり2枚ずつチップを配っておきます。

1) 順番に、ダイス2個を振ってゆきます。このとき・・・

□ (エース) が出たら、チップを1枚、ポットの中に入れなければなりません。もし□□のぞろ目なら、チップを2枚、ポットの中に入れなければなりません。

□□が出たら、チップを1枚、次の人に渡さなければなりません。もし□□□□のぞろ目なら、チップを2枚、次の人に渡さなければなりません。


もし□□□□が出たら、チップを1枚ポットに入れ、もう1枚を次の人に渡すことになります。

□も□□も出なければ、何ごともなく次の人の番になります。

なお、チップを2枚とも失った人は「休み」になり、順番が回ってきてもダイスを振ることはできません。



2) こうして、何周かすると、だれか1人がチップを1枚だけ持っている状態になるはずですが。その人が、サイコロを3回振るうちに、一度も□□□□が出なければ、ポットの中のチップを全部獲得できます。

もし3回のうちにが出てしまったときは、チップをとなりの人に渡さなければなりません。以降、だれかが成功するまで、となりへととなりへと、3回振る権利が移ってゆきます。

第四章 ぜひおぼえたい人気ゲーム

<ヨット> Yacht


難度：★★★★★ 面白さ：★★★★★

もともと、ヨットの上で遊ぶゲームだったから、こういう名前になったらしいです。「ヤッツィー」とも呼ばれ、Yatzy, Yatzi, Yachty, Yahtzee, Yahtze など、表記はさまざまです。

次のような採点用紙を用意します。(人数は2人が最適ですが、用紙を自作すれば、3人でも4人でも可能だと思います。)

役	採点法	A氏	B氏
1	 が出た個数×1点。	点	点
2	 が出た個数×2点。	点	点
3	 が出た個数×3点。	点	点
4	 が出た個数×4点。	点	点
5	 が出た個数×5点。	点	点
6	 が出た個数×6点。	点	点
トリプレット Triplet	同じ目が3つのとき。5個全部の目の数を足し算する。	点	点
クワッド Quadruplet	同じ目が4つのとき。5個全部の目の数を足し算する。	点	点
フルハウス Full house	同じ目が2つ+3つのとき。25点。	点	点
ショート・ストレート Short straight	 など、四連のとき。30点。	点	点
ストレート Straight	 など、五連のとき。40点。	点	点
ヨット Yacht	同じ目が5つのとき。50点。	点	点
チャンス Chance	都合のよいときに、この欄に記入してよい。5個全部の目の数を足し算する。	点	点
総計		点	点

- 1) 5つのダイスを振ります。残したいダイスを残して、2回まで振り直すことができます。
- 2) 採点用紙の、どれか1つの欄に得点を記入します。(どこにも当てはまらない場合でも、どれか1つの欄に0点と書かなければなりません。)

たとえばのときは、フルハウスの欄に「25点」と書き込みます。しかしトリプレットの欄かチャンスの欄に「28点」と書き込んでもよく、そのほうが得です。フルハウスの欄もトリプレットの

欄もチャンスの欄も埋まっていたら、仕方ないので6の欄に「18点」と書くしかありません。6の欄も埋まっていたら、5の欄に「10点」と書くことになります。5の欄も埋まっていたら、もうどこにも当てはまりませんので、どれか適当な欄に「0点」と書くことになります。

3) 以上を交互に繰り返して、全部で13回戦を行うと欄が埋まりますので、ゲーム終了です。総計を出して勝敗を決めます。

【バリエーション】

- ・一人遊びとしても、じゅうぶんに楽しめます。その場合は、何点取れるか、自分のハイスコアにチャレンジします。
- ・「ワンペア」「ツーペア」の役を採用しているルールもあります。
- ・「トリプレット」は3個のダイスの合計点、「クワッド」は4個のダイスの合計点、「フルハウス」は5個のダイスの合計点、としているルールもあります。
- ・ショート・ストレートを認めず、「スモール・ストレート」「ラージ・ストレート」としているルールもあります。



スモール・ストレート (1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15点)



ラージ・ストレート (2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 20点)

- ・「ボーナス」といって、「1」「2」「3」「4」「5」「6」の点数の合計が63点を越えたとき、35点（または50点）を獲得できるルールもあります。
- ・昭和の頃の文献には、ヨットに似たゲームが「ファイブ・ダイス」または「ポーカー・ダイス」という名で載っていました。ただし「振り直すとき、何の役をねらうか宣言しなければならない」「すでに相手を作ってしまった役は狙えない」という、特殊なルールになっていました。
- ・3つのダイスを使うゲームもあります。振り直しは1回のみで、「1」「2」「3」「4」「5」「6」のほかに、次のような役があるようです。
 - 「Odd (1・3・5)」「Even (2・4・6)」
 - 「Low (1・2・3)」「High (4・5・6)」
 - 「Three of a kind (トリプレット)」
 - 「Thirteen (目の合計が13)」「Crag (目の合計が13で、ゼロ目を含むもの)」

<ファークル> Farkle

難度：★★★★★ 面白さ：★★★★★

伝説では、14世紀にサー・アルバート・ファークル(Sir Albert Farkle)が発明したとされています。得点計算が少し複雑ですが、それだけ変化に富んだゲーム展開になります。

- ・単体で得点になるもの。



=ひとつ100点。(2つあれば200点。)

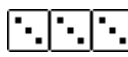



=ひとつ50点。(2つあれば100点。)

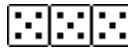
- ・3つ以上そろると得点になるもの。(4つ以上は、2倍・3倍・4倍になる。)


 = 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)

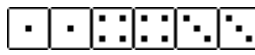
 = 300点 (4つなら600点、5つなら900点、6つなら1200点)

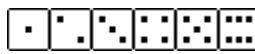
 = 400点 (4つなら800点、5つなら1200点、6つなら1600点)

 = 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。)

6つのダイスを振ります。得点になったダイスを残して、何度でも振り直すことができます。

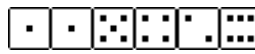


例)

 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。

すべて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個を振ることができます。

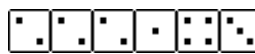

例)

 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。

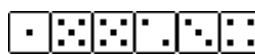

何も得点できなかつたときは「ファークル」といいます。振り直してファークルになった場合、その回の得点は無効になってしまいます。

例)

 の場合、200点+100点で300点獲得。残りの2個を振り直したら、 が出てファークル。それまでの300点は無効になってしまう。

結局、欲張って振り直すとファークルになりやすいので、残りのダイスが1~2個のときは振り直さないほうが賢明です。ただし上級者になると、あえて点数のあるダイスを振り直し、ファークルを回避する人もいます。

例)

 の場合、 を残して、ほかの5つを振り直す。そのほうがファークルになる確率が低い。目先の50点や100点は捨てて、さらなる高得点をねらおうという戦術である。

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ほうを勝ちとします。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。)




100円ショップで売っていた木箱に、フェルトを張って作った自作のダイストレイ。こういう小道具があると、プレイが楽しくなる。

【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。必然的にファークルの危険が高まります。
- 最初のラウンドに限り、500点以上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。

- ・ゾロ目が4つ以上のときは、2倍・3倍・4倍ではなく、2倍・4倍・8倍の点数になるルールもあります。
たとえば  は1000点ですが、4つなら2000点、5つなら4000点、6つなら8000点にもなります。
- ・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。
- ・3回連続でファークルを出すと、1000点を減点するというペナルティーのルールもあります。
- ・日本では、昭和のころの文献に「ミリオン・ダイス」の名で紹介されていました。といっても100万点ではなく、10000点を目指すゲームとして載っています。

<シャット・ザ・ボックス> Shut the box

難度：★★☆☆☆ 面白さ：★★★★★

遅くとも12世紀にはヨーロッパで遊ばれていたようで、特に船乗りたちに人気があったらしいです。1～9の扉がついた箱を使います。



日本製の製品は見かけない。これはタイ製のシャット・ザ・ボックス。

- 1) サイコロを2つ振ります。出た目にしたがって、扉を閉じてゆきます。(実際には、扉を閉じるのではなく、開けてゆくタイプの製品も多い。)

例)  が出た場合。

「8」を閉じてもいいし、
「1・7」でも、「2・6」でも、「3・5」でもいいし、
「1・2・5」でも、「1・3・4」でもよい。

- 2) 以上をくりかえして、閉じられなくなったところでアウトです。もし、全部の扉を閉じることができたら、大成功となります。

一人で遊ぶ場合。

- ・アウトになったら、最初からやり直します。
- ・大成功になるまで、何度でも根気よく続けましょう。

二人で遊ぶ場合。

- ・ひとりずつプレイして、マイナス点の多い方が負けです。

例)


A氏は、「2」「6」の扉が残ったので、マイナス26点。

B氏は、「1」「3」「8」「9」の扉が残ったので、マイナス1389点。B氏の負け。

(ずいぶんめちゃくちゃな計算に思えるかもしれませんが、結局、残った扉の枚数が多いほうが負け、枚数が同じなら大きな数字を残したほうが負け、ということになるので、実は合理的だと言えます。)

- ・交互にサイコロを振り、閉じられなくなった方が負け、という方法でもよいでしょう。

【バリエーション】

- ・「6」以下の扉だけになったら、サイコロを1個にしてよい、というルールもあります。
- ・1～9ではなく、1～12の扉がある製品も存在します。
- ・日本では、昭和五十年代に、お昼のクイズ番組「スーパーダイスQ」の中で、このゲームが行われていましたが、3枚以上の組み合わせは認められず、1枚または2枚の組み合わせで閉じてゆくルールでした。また、ぞろ目が出たときは、アウトになってももう一度振れる権利を得られるルールになっていました。
- ・タイでは「タオパン」と呼ばれ、少しルールが違います。2つのサイコロを振り、目の合計か、どちらか一方の目にしたがって、1つの扉を開けます。たとえばが出た場合、3か、6か、9か、いずれか1つだけを開けることができます。

道具がなければ、紙に1～9を書いて、斜線で消してゆくだけでもゲームはできます。トランプの1～9を並べて遊ぶのもよいでしょう。日曜大工が好きな人は、自作してみるのも一興です。



左は、トランプを並べた例。小さいサイズのトランプ（いわゆるソリティア用）を使うとよい。

右は、筆者の自作によるシャット・ザ・ボックス。9つの木片を蝶番（ちょうつがい）で取り付けて作った。

シャット・ザ・ボックスを応用したゲームも、いくつか開発されたようです。



左は「雀ダイス」、右は「モナコ」という製品。どちらもシャット・ザ・ボックスを対戦型ゲームにアレンジしたもの。

第五章 目を当てる遊び

<丁半>

難度：★☆☆☆☆ 面白さ：★★☆☆☆

時代劇に出てくる賭博として、よく知られています。2個のサイコロを振り、目の合計が偶数なら「丁」、奇数なら「半」というだけの、とても単純なルールです。

例)



$1 + 5 = 6$ 偶数なので「丁」。



$3 + 4 = 7$ 奇数なので「半」。

道具は、サイコロ2つと、「壺」と呼ばれる竹製か藤製のカップが必要です。(現在では手に入りづらいので、何のカップでもよいでしょう。)

まず、最も簡単な2人勝負の方法。

- (1)ひとりが、2個のサイコロを振って伏せます。
- (2)もうひとりが、「丁」か「半」かを言い当てます。
- (3)サイコロを開けてみて、見事に言い当てれば勝ち。外れれば負け。

昔の任侠映画を見ますと、2人が正座して向き合い、「三番勝負」とか「五番勝負」などと決めておこなっていたようです。

次に、大勢が参加する本格的な方法。もっとも現在では、このような古典的な賭場が開かれることは、ほとんどなくなったようです。

- (1)親が2個のサイコロを振って伏せます。「さあ、張った張った」というかけ声をかけます。
- (2)参加者は「丁」か「半」の好きな方へ、好きな額を賭けます。場の中央に線が1本引いてあって、その線の片側に賭ければ丁、反対側に賭ければ半となります。
- (3)丁・半に賭けた額が釣り合わなければなりません。たとえば「丁」にばかり賭け額が片寄った場合、「丁は手止まり。半に限ってあと5つ！」という具合に、親が呼びかけて調整します。
- (4)賭け額が釣り合ったところで、親が「丁半そろいました、勝負！」と宣言し、サイコロを開けます。負けた人の賭け額を没収し、勝った人に賭け額を支払います。

ただしこの方法では、親には何の得もありません。そこで「寺銭」といって、勝ったほうから5%ほどを差し引き、親の収益としたようです。それにしても、勝負1回ごとに5%を計算して差し引いてから勝った人へ支払うのでは、いちいち面倒だったでしょう。

そこで、「七」や「ゾロ目」が出たときだけ10%を差し引いて親の収益とし、ほかのときは差し引かない、という方法も行われていたようです。(これをビリゾロと呼んだらしい。)

親は、双方の賭け額を見て暗算し、釣り合うように呼びかけたり、寺銭を差し引いて支払ったりと、大忙しです。そこで「中盆(なかぼん)」と呼ばれる専門の司会者や、「合力(ごうりき)」と呼ばれるアシスタントを置くこともあったようですが、いずれにせよ、すべては昔の話です。



これは丁半道具を模した玩具。この例のように、「丁」「半」と書かれた木札を使って行われることもあったらしい。

<大目小目>

難度：★☆☆☆☆ 面白さ：★☆☆☆☆

サイコロ1個を振って、1～3ならば「小目」、4～6ならば「大目」というだけの、簡単な遊びです。現金を賭けると賭博になってしまうので、あめ玉などを賭けて遊びましょう。

- 1) 参加者は、大目か小目か、好きなほうに好きな額を賭けます。場の中央に線が1本引いてあって、その線の片側に賭ければ大目、反対側に賭ければ小目となります。
- 2) 親がサイコロを1個振ります。
 - ・大目が出たら、大目に賭けた人に賭け額を支払い、小目に賭けた人の賭け額は没収します。
 - ・小目が出たら、小目に賭けた人に賭け額を支払い、大目に賭けた人の賭け額は没収します。

なお、「丁半」と違って、賭け額が釣り合わなくてもよいことになっています。


































【バリエーション】

- ・「アップ・オア・ダウン(Up or Down)」と呼ばれる、べつの方法があります。次のような紙を用意します。

上
7
下

親がサイコロ2個を振ります。

- ・8以上が出たときは、「上」に賭けた人に賭け額を支払い、ほかは没収します。
 - ・7が出たときは、「7」に賭けた人に賭け額の2倍を支払い、ほかは没収します。
 - ・6以下が出たときは、「下」に賭けた人に賭け額を支払い、ほかは没収します。
- ・マカオのカジノで行われている「大小」は、3つのサイコロを振り、合計が11以上なら「大」、10以下なら「小」というゲームですが、ほかにもいろいろな賭け方があり、それぞれに配当が定められています。

小													大	
				1 11	2 22	3 33				4 44	5 55	6 66		
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
														
														

最下段は、3つのサイコロのうち1つの目を当てるところ。二段目は、3つのサイコロのうち、2つの目を当てるところ。三段目は、3つのサイコロの目の合計を当てるところ。上段は、ゾロ目や三つゾロ目を当てるところ。そして大きく描かれた「小」と「大」。

<ちょぼ>

難度：★☆☆☆☆ 面白さ：★★☆☆☆

漢字では「樗蒲」と書きます。次のような紙を用意します。

六	一
五	二
四	三

(伝統的に、「一」のとなりは「六」、「二」のとなりは「五」、「三」のとなりは「四」を書くことになっている。)

- 1) まず、参加者は好きなところに好きな額を賭けます。(現金を使うと賭博になってしまうので、たとえばビスケットなどを賭けると楽しく遊べます。)
- 2) 親がサイコロ1個を振ります。
- 3) 当たった人は配当をもらい、外れた人は賭け額を没収されます。

配当を何倍にするかですが、たとえば全部のマスに1個ずつ賭けた場合を考えてみてください。

六	一
五	二
四	三

たとえば□が出たとしたら、「二」～「六」に賭けた5個は没収し、「一」に賭けた人へ支払うことになるでしょう。したがって、「配当は5倍」ということになりそうです。ただし、それでは親に何の得もありません。そこで、「配当は4倍」とするケースが多かったらしいです。

【バリエーション】

- ・サイコロ1個を使う場合は「ちょぼいち」と呼ばれ、2個を使う場合は「うさぎ（たぬき）」、3個を使う場合は「きつね」、4個を使う場合は「むじな」と呼ばれたようです。サイコロの数によって配当が変わってくるのですが、それにしても、どうして動物の名前が付いているのか、詳しいことは分かりません。
- ・東南アジア各国にも同様のゲームがあり、さかな・えび・かに・にわとり・ひょうたんなどが描かれた紙を使います。サイコロも、さかな・えび・かに・にわとり・ひょうたんなどが描かれたものを使います。このゲームは、俗に「魚蝦蟹」とか「マカオ・ダイス」と呼ばれています。

第六章 レース・ゲーム

<盤双六>

難度：★★★★★ 面白さ：★★★★★

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。おそらく、世界で最も長く、そして最も広く遊ばれたゲームだと言ってよいでしょう。

歴史上の人物も愛好しました。

カエサル：「賽は投げられた」という有名なセリフが残っている。

クレオパトラ：カエサルと双六をしたという伝説がある。

ネロ帝：双六を愛好したという伝説がある。

シェイクスピア：作品中に双六が登場する。

マリーアントワネット：愛用の双六盤が残されている。

楊貴妃：玄宗皇帝と双六をしたという伝説がある。

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。

聖武天皇：愛用の双六盤が正倉院に残されている。

紫式部：源氏物語に双六が登場する。

白河法皇：「加茂河の水、双六の賽、山法師、是ぞわが心にかなわぬもの」と述べている。

吉田兼好：徒然草に「双六の上手といいし人に、その手立を問ひ侍りしかば」とある。

大岡越前：愛用の双六盤が豊川稲荷に残されている。

森鷗外：双六盤を購入したことが、日記に残っている。

人数2人。道具は、盤と、駒15個ずつ（計30個）。サイコロ2個。サイコロを振るために使う筒。

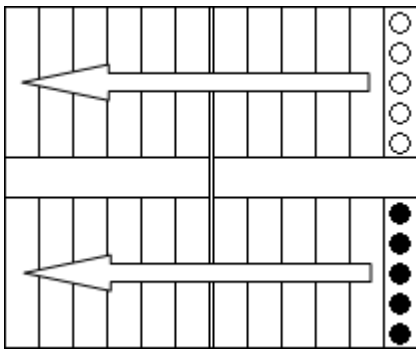


左は、バックギャモンのセット。アタッシュケース状の機能的なデザインが美しい。中は、トルコのもの。イスラム圏らしい幾何学模様が描かれている。右は、日本の盤双六。きわめてシンプル。

● 「積み替え」と呼ばれる、日本の簡易ルール

本格的なルールをおぼえる前の、初心者向けのゲームとしてぴったりです。別名「柳」とも呼ばれていたようです。

- ・盤の一方の端に、15個ずつの駒をすべて置きます。駒は重ねて積むとよいでしょう。



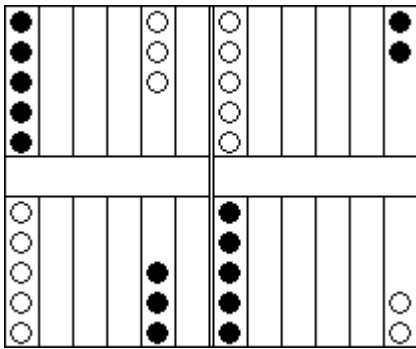
・サイコロ2個を振って、出た目によって駒を進めます。2個の駒を別々に動かしてもよいですし、1個の駒を2度動かしてもよいです。

・全部の駒を、早く反対側の端に移したほうが勝ちです。ただし、ちょうど端に止まらないと、あまった分だけ跳ね返って進むことになります。

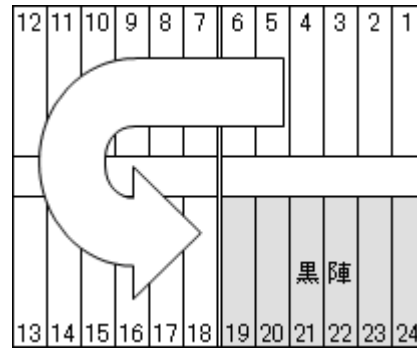
●「本双六」と呼ばれる、日本の本格的なルール

・2個のサイコロを振って、駒を早く自陣に入れたほうが勝ちです。

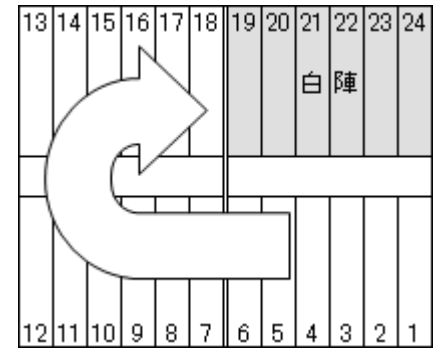
駒の初期配置



黒の進行方向



白の進行方向



・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。

(目の合計数で動かすのではありません、よく注意してください。)

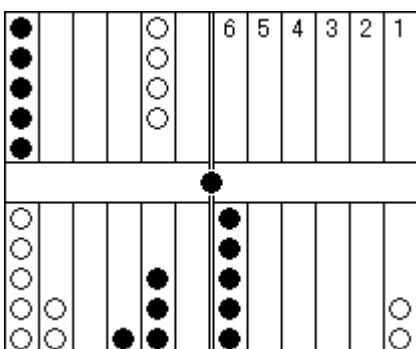
・サイコロの目にしたがって動かすことができない場合は、一回休みになります。

(動かすことができるのに、パスするのはいけません。)

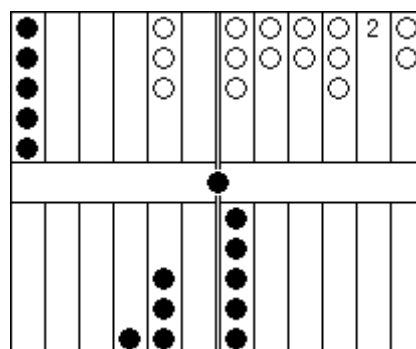
・相手の駒が2個以上ある場所には止まれません。

・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。

・はじき出された駒は、盤の中央線に置きます。次の手番でサイコロの目にしたがって敵陣の中へ復帰させなければなりません。



1～6の目にしたがって復帰できる。



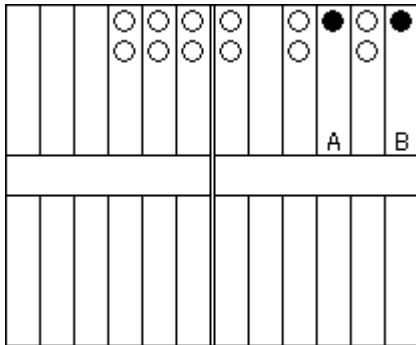
これでは2が出ないかぎり復帰できない。

- ・はじき出された駒があるうちは、他の駒は動かすことができません。サイコロの目が悪くて復帰できない場合は、一回休みの状態になります。

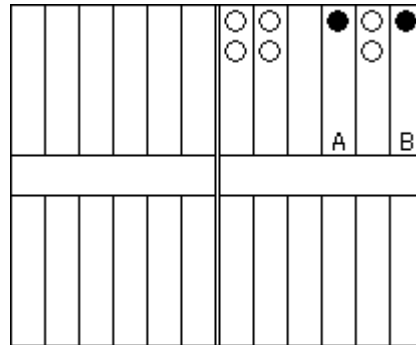
●「バックギャモン」と呼ばれる米国式のルール

次の点が、日本の盤双六と違います。

- ・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。
 - ・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。

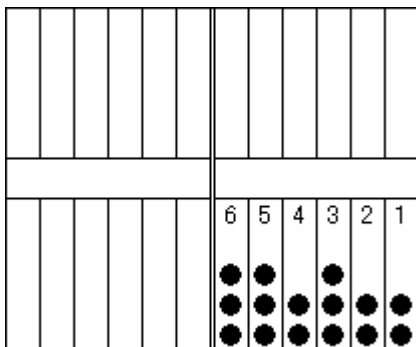


この例で「2・5」の目が出た場合。黒Aを動かせば「2・5」の両方を使うことができるのに、黒Bを動かすと「2」しか使うことができません。

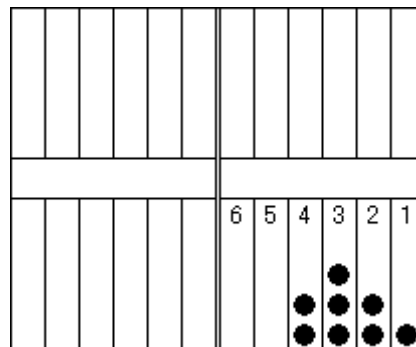


この例で「3・2」の目が出た場合。黒Aは動けませんので、黒Bを動かすしかありませんが、このとき、小さいほうの「2」の目で動かしてはいけません。

- ・「ベアオフ」といって、駒を自陣に集めたら、すべて盤から上がらせるまで続けます。(ベアオフ中に駒がはじき出された場合、ベアオフは一時中断することになります。)



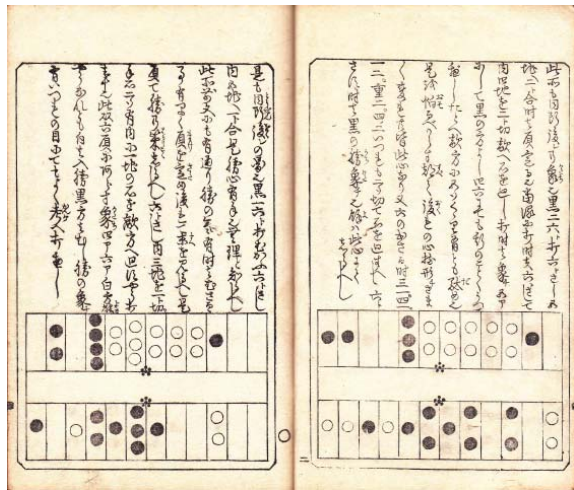
目にしたがって盤から上がらせる。



もし6や5が出たら、4を上がらせる。

- ・ポイント制です。先にベアオフを完了したほうが「1ポイント勝ち」。その時点で、相手が1つもベアオフしていなければ「2ポイント勝ち」。相手が1つもベアオフしておらず、しかも自陣や中央線に相手の駒が残っていれば「3ポイント勝ち」になります。ポイントを紙に記録し、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。
- ・「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。)

盤双六が、わが国でどうして衰退してしまったのか、はっきりした理由は分かっていません。ひとつの説として、ポルトガルから伝わった「天正カルタ (=花札の祖先)」が庶民のあいだで大流行したため、だんだん盤双六が廃れていったのではないかと、言われています。



左は、花札に興じる子どもたちを描いた日本画。うしろの少年がひじをついているのが盤双六。花札のほうが盤双六よりも盛んになっていった時代の流れを、暗示しているようにも思えてくる。

右は、「双六錦囊抄」という江戸時代の戦術書。わが国で一千年以上にわたって遊ばれたにも関わらず、このようにゲームの実際が書かれた文献は非常に少ない。貴重な資料のひとつである。

<絵双六>

難度：★☆☆☆☆ 面白さ：★★★★☆

江戸時代、盤双六がだんだん衰退していった代わりに、「絵双六 (えすごろく)」が盛んに作られるようになりました。道中すごろく、出世すごろくなど、いろんなアイデアのものが生まれ、やがて明治維新後には、少年少女向けのものが数多く作られました。



左は明治期のもので、「小学教科双六」と題され、学校生活の様子をすごろくにしたもの。右は大正期のもので、「姿見かがみ」と題され、当時の女子のあこがれの職業などを描いたもの。

筆者は小学生のころ、よく双六を作って遊んだものです。といっても絵心がないので、次のような図を紙に書いて遊んでいました。名付けて「すごろくナイン」といい、0がスタート、9がゴール。ちょうど9に止まらないときは、はね返って進みます。また、止まったところに相手のコマがあったときは、0へはじき出します。

0		
1	8	7
2	9	6
3	4	5

Windows 用のフリーソフトが存在するので、興味がある方は遊んでみてください。

<センテニアル> Centennial

難度：★★★★☆ 面白さ：★★★★☆☆

これも一種のレース・ゲームです。次のような紙を用意しましょう。これは2人用ですが、紙を自作すれば、何人でも可能です。

A氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

ダイスを3つ振って、目の組み合わせによって、1から12まで順に消してゆきます。

例) A氏の番です。□□□と出たら、まず「1」を斜線で消します。「2」も斜線で消します。□+□で「3」も消すことができます。「4」は消せませんので、これ以上は進めず、B氏の番に交代です。

A氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

今度はB氏の番です。□□□と出ましたが、「1」が消せませんので、ひとつも進まないまま、A氏の番に交代です。

A氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

A氏の番です。□□□が出ました。「4」は消せます。□+□で「5」も消せます。□+□で「6」も消せます。□+□+□で「7」も消せます。順調です。

A氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

B氏の番です。 $\square + \square + \square$ が出ました。「1」も「2」も「3」も消せます。 $\square + \square$ で「4」、 $\square + \square$ で「5」、 $\square + \square + \square$ で「6」と消し、一気に追いつけてきました。

A氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

・・・こうして、早く12に達したほうが勝ちです。

【バリエーション】

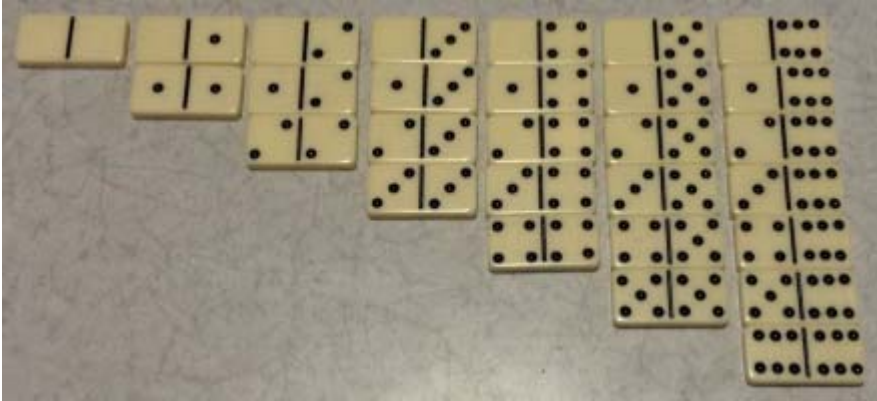
・12に達したら、逆に進んで、早く1へ戻って来たほうが勝ち、というルールもあります。下の例は、A氏が「7」まで戻って来たところ。B氏は「10」まで来ています。

A氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B氏	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

第七章 サイコロを応用した遊び

<ドミノ>

サイコロを2つ合わせたような形をしたゲームです。

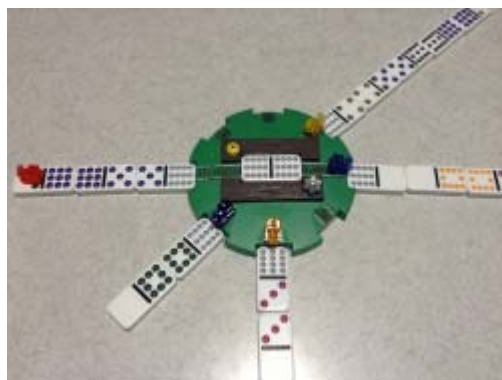


「ダブルシックス」と呼ばれる、最も基本的な 28 枚セット。

18 世紀のイタリアで大流行し、またたく間にヨーロッパ各地へ広まりました。今では、中南米などでも盛んに行われているようです。風にとばされたり、水にぬれたりする心配がいらないので、夏のビーチなど、屋外で遊ぶのに適しています。

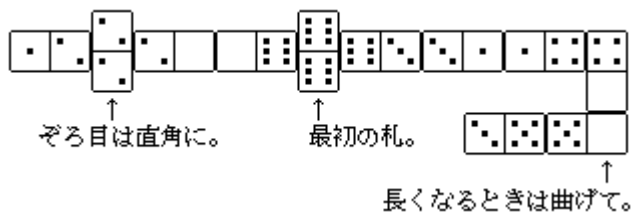


左は、リベットが打ち込まれている製品。机が傷ついたりするので結構邪魔なのだが、かつてのドミノは、象牙と黒檀をリベットで張り合わせて作られていたので、そのなごりなのだろう。右は、子ども向けのカラフルな製品。シックな大人の遊び道具としてはイマイチな感じだが、目が色分けされていると、実はとてもゲームがしやすい。



左は「ダブルナイン」と呼ばれる 55 枚のセット。大人数で遊ぶのに使われる。右は「ダブルトゥエルブ」と呼ばれる 91 枚のセット。「メキシカン・トレイン」というファミリーゲームに用いられる。

ドミノの遊び方にはいろいろありますが、基本的には、目と目をつないでゆくだけです。



わが国では、すでに明治の中ごろの文献にドミノのことが出てきます。

「この西洋将棊は仏国の遊具にしてドミノと称し頗るおもしろき遊び具を上方屋主人横浜居留地七十七番コウドリエス氏より譲受日本に発売するものなり 遊び法は二十八枚のかるたを各々五枚宛わけわたし親が壺番に自分の手より壺枚ならべると順々に目のあふた札をつないでゆくなり 手につなぐ札なくば場にある札をとるべし はやく札のなくなりしものが勝なり」(前田喜兵衛 著「骨牌勝利法」明治 21)

簡単にまとめると・・・

- ・手牌として5枚ずつ配る。残りはわきに寄せて置く。(2人のときは7枚ずつ配るというルールもある。)
- ・最初の人が出す。(6-6 を持っている人が最初に出す、というルールもある。誰も 6-6 を持っていなければ 5-5、4-4、3-3、2-2、1-1、0-0。)
- ・同じ目どうしをつないでゆく。(ぞろ目は直角につなぐのが一般的。)
- ・プレイは時計回りに行う。なにも出せない場合、わきに寄せた牌から出せる牌を引くまで引き続ける。(引く牌がなくなったら、以降はパスをする。)

こうして、誰かひとりが手札を出し切ったところで一回戦終了です。全員がパスしたときも、そこで終了になります。手に残った牌の目の数を数え、マイナス点として記録します。

何回戦かおこなって、誰かが累計でマイナス 100 点に達したら負け、とすると楽しめるでしょう。

A氏	B氏	C氏	D氏
5	1 4	0	2 2
1 3 (1 8)	0 (1 4)	1 0 (1 0)	9 (3 1)
2 4 (4 2)	0 (1 4)	1 6 (2 6)	3 (3 4)
9 (5 1)	3 (1 7)	7 (2 3)	3 1 (6 5)
0 (5 1)	8 (2 5)	1 (2 4)	2 2 (8 7)
4 (5 4)	0 (2 5)	1 2 (3 6)	7 (9 4)
1 5 (6 9)	2 2 (4 9)	0 (3 6)	8 (1 0 2)
			D氏の負け!

<天九牌>

中華圏で盛んに遊ばれているゲームで、これがイタリアに伝わってドミノになったという説もあります。なぜ隣国の日本に伝わらなかったのか不思議です。

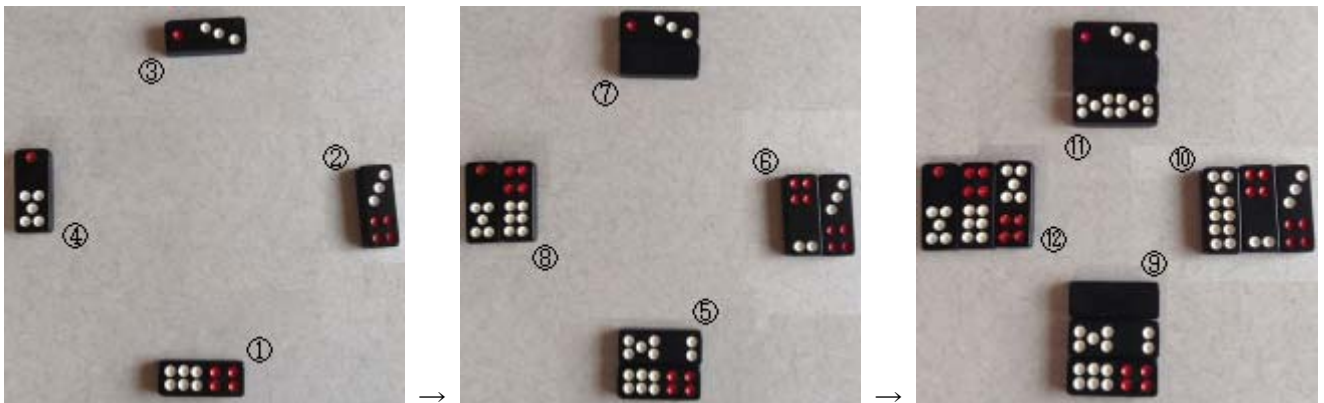


総数 32 枚。1-1 1-3 1-5 1-6 2-2 3-3 4-4 4-6 5-5 5-6 6-6 は 2 枚ずつ。ほかは 1 枚ずつ。
 3-3 の図案が特殊で、慣れるまでは戸惑うかもしれない。
 サイコロは親決めに使う。「庄」は親を表すためのマーク。

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、全員が出せなくなったら終了です。手に残っている牌と、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。

ちなみに中国製のサイコロは、「1」と「4」が赤くなっていることが多く、これは天九牌の影響ではないかと思われます。また、「2」が斜めではなくタテに並んでいることが多いです。




<チェス>




サイコロを使ってチェスを行う試みが、いろいろと行われてきたようです。


- ・ 出た目の数だけ、動かすことができる、という方法。


たとえば  が出たなら、3手続けて指すことができるわけです。


筆者の場合は、「キングを取られても続行。全滅するまで続ける」というルールで遊んでいました。この方法だと、1試合がだいたい5分以内に終わります。学校の短い休み時間でも楽しむことができます。


- ・ 出た目によって、動かせる駒が決まっている、という方法。


 =ポーン

 =ナイト

 =ビショップ

 =ルーク

 =クイーン

 =キング

出た目の駒が動かせない場合は、サイコロを振り直します。

ところで、チェスや将棋の起源は、インドの「チャトランガ」だと言われています。かつてインドでは、4人でチャトランガを行うこともあり、詳しいルールは分かっていませんが、サイコロを振って、どの駒を動かすか決めたらしいのです。

車	馬			王	象	馬	車
兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵
						車	馬
						車	象
兵	兵	兵	兵			車	馬
車	馬	象	王			車	馬

4人の場合、プレイヤー同士が結託・共謀すると、簡単にほかのプレイヤーを陥れることができます。そういう不正を防止し、公平を期するために、動かす駒をサイコロで決める必要があったのでしょう。なお、2人でチャトランガをおこなう場合は、サイコロは使わなかったらしいです。

次の例は、日本の知育玩具です。動物の絵が描かれている駒を、サイコロの目にしたがって動かす、というもので、実際にやってみますと、簡単なながらもゲームバランスがよく、親子で楽しめます。



「さいころしょうぎ」。サイコロに4匹の動物の絵が描かれており、それにしたがって1マスずつ動かす。ただし星が出たときは、どの駒を動かしてもよい。

サイコロ自体を将棋にってしまった、面白い例もあります。



「サイコロン」。相手の王（＝キーダイス）を取れば勝ち。各サイコロは、前後左右に目の数だけ転がって進むことができる。

< 手品 >

ダイスを使った手品はいろいろありますが、次の例は「フラッシュ・ダイス」とか「超能力ダイス」と呼ばれる製品です。



べつに種も仕掛けもあるわけではなく、普通のサイコロです。箱の振り方を練習することで、思い通りの目を出せるようになります。

筆者は少年のころ、デパートでこれの実演販売を見たことがあり、その手さばきの鮮やかさは、今も心に焼き付いています。決して派手な手品ではありませんが、素直に「かっこいい」と思える、洗練された美しさがあります。

第八章 さまざまなダイス

<材質>

伝統的には、象牙、骨、角(つの)などが使われていました。なかでも象牙が最高ですが、現在では輸出入が禁じられているため、もうほとんど手に入りません。牛の骨や鹿の角なら手に入るでしょうが、作れる職人さんが少なくなっていると思われます。



ちなみに「一」の目が赤いのは、大正15年に、目の丸に見立てて赤くしたのが始まりだそうです。それ以前の古いサイコロは「一」の目が赤くないです。



子どもの玩具としてのサイコロには、陶器のものがありました。目はカラフルに彩色されています。(筆者の父方の家にも、母方の家にも、これがありましたので、かつてよほど普及したのだと思われます。)



陶器に代わって、プラスチックのサイコロが登場すると、丈夫で品質がそろっているのが、たちまち主流になったのでしょう。ひとくちにプラスチックと言っても、ABS樹脂、ユリア樹脂、アクリル樹脂など、いろいろあります。



特にカジノでは、中に鉛を入れたりする不正が行われていないことを証明するため、アクリル製の色つき透明ダイスが使われているようです。(無色透明のアクリル製は、目がすけてしまって少々見づらい。)

ところで、目のくぼみが多い「6」の面は軽くなり、目のくぼみが少ない「1」や「2」の面は重くなるため、目が出る確率が均等ではありません。そこで、プレシジョン・ダイス(Precision Dice)といって、目のくぼみに樹脂を詰めて、きちんと6分の1の確率で目が出るように作られたダイスが存在します。普通のサイコロの何倍もの値段がしますが、バックギャモンの競技大会や、大金が動くカジノなど、厳密さが要求される場で使われています。



いわゆる“パワーストーン”と呼ばれる石で作られたサイコロもあります。水晶、瑪瑙(めのう)、紫金石など、さまざまなものがあって、お守りにしたり、占いに使う人もいますようです。(ちなみに紫金石とは、ガラスから作られる人工石材です。)



木製や金属製のサイコロも、少なからず存在します。



<特殊なダイス>

わりと有名なのは、ポーカー・ダイス用のサイコロでしょう。「A、K、Q、J、10、9」のトランプが描かれています。なかにはフランス式の「1、R、D、V、10、9」が描かれた製品も存在します。



日本では需要が乏しく、専門店に行かないと売っていないと思います。筆者がパリでふらっと立ち寄った玩具店には、ポーカー・ダイスが普通に売られていたので、あちらではけっこう需要があるのでしょうか。

次の例は「グリード」というダイスで、遊び方はフェークルと同じです。単体は「D」が100点、「G」が50点で、三つゾロ目は「\$」が600点、「G」が500点、「R」が400点、「E」が300点・・・という具合に、点数が決められています。



次の例は、日本の宴会の小道具です。サイコロを振って「一合」が出たら小さい杯で、「五合」が出たら中くらいの杯で、「一升」が出たら大きい杯で、酒を飲み干さなければなりません。といっても、本当に一合・五合・一升ではなく、かなりミニサイズの盃になっていますので、あくまでお遊びです。



このサイコロには「一合」「五合」「一升」のほかにも、「唄」「踊」という目もあります。きっと、酒を飲むかわりに唄や踊りを披露したのでしょう。残る1つの面には、「一合」と書かれたものや、「？」と書かれたもの、「休み」と書かれたものもあり、ただの空白になっているものも存在します。



それから、多面体ダイスと呼ばれるものがあります。正4面体、正8面体、10面体、正12面体、正20面体などが存在し、いろいろな遊び方が考えられます。



次の例は、易者さんが使うサイコロで、8面体が2個と、6面体が1個のセットになっています。本来は筮竹（ぜいちく）という棒を使って占うのですが、代わりにサイコロを使うことで、いつでもどこでも簡便に占うことができるわけです。



<イカサマ賽>

かつての時代劇には、イカサマを暴くためにサイコロを歯で噛み砕く場面が、ときどきありました。あれは中に鉛が入っていて、目が偏って出るように細工したものです。

また、「穴熊」といって、床下にこっそり人が隠れていて、サイコロを下から操作するイカサマが、たまに時代劇に登場したのですが、最近は地上波の民送でほとんど時代劇を放送しなくなったので、だんだんこういうイカサマも忘れ去られ、過去のものとなってゆくのでしょう。

ほかに、わりと有名なのは、偶数ばかりの「二四六（にしろく）」、奇数ばかりの「五三一（ごさんぴん）」と呼ばれるイカサマ賽だと思います。二四六は、二の裏が二、四の裏が四、六の裏が六になっており、五三一は、五の裏が五、三の裏が三、一の裏が一になっています。丁半を行うとき、二四六と二四六、五三一と五三一を組み合わせれば必ず「丁」が出ますし、二四六と五三一を組み合わせれば必ず「半」が出ます。



筆者の手元にある古い資料を調べていたら、すべて「四」のイカサマ賽が出てきました。絶対に四の目を出さなければならない場面で使ったのでしょうか。もちろん、誰が見てもすぐにイカサマ賽だとバレますので、「こ一番」という場面に限って使用し、使用後は速やかに正常なサイコロにすり替えたのでしょうか。そういうすり替えのテクニックと度胸がない人には、とても使いこなせない品だと思います。








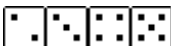

「一」と「六」ばかりのイカサマ賽も出てきました。どのような賭博に使ったのでしょうか。たとえばこれを2つ組み合わせれば、出る目は「一・一」「六・六」「一・六」の3種類だけになります。あるいは、さきほどの「四」ばかりのイカサマ賽と組み合わせれば、必ず「五」か「十」の目が出ます。いろいろとズルい使い方が考えられそうです。



アメリカにも似たようなダイスがあります。次の例は、いっぽうが「5」だけ、もういっぽうが「2」「6」だけになっており、常に7か11の目が出ますので、クラブスで必ず勝つことができます。このようなイカサマに騙されないよう、じゅうぶん気をつけてください。



付録A ヨット採点票

役	採点法	さん	さん
1	 が出た個数×1点。	点	点
2	 が出た個数×2点。	点	点
3	 が出た個数×3点。	点	点
4	 が出た個数×4点。	点	点
5	 が出た個数×5点。	点	点
6	 が出た個数×6点。	点	点
トリプレット Triplet	同じ目が3つのとき。5個全部の目の数を足し算する。	点	点
クワッド Quadruplet	同じ目が4つのとき。5個全部の目の数を足し算する。	点	点
フルハウス Full house	同じ目が2つ+3つのとき。25点。	点	点
ショート・ストレート Short straight	 など、四連のとき。30点。	点	点
ストレート Straight	 など、五連のとき。40点。	点	点
ヨット Yacht	同じ目が5つのとき。50点。	点	点
チャンス Chance	都合のよいときに、この欄に記入してよい。5個全部の目の数を足し算する。	点	点
総計		点	点

- ・5つのダイスを振ります。残したいダイスを残して、2回まで振り直すことができます。
- ・採点用紙の、どれか1つの欄に得点を記入します。(どこにも当てはまらない場合でも、どれか1つの欄に0点と書かなければなりません。)
- ・以上を交互に繰り返して、全部で13回戦を行うと欄が埋まりますので、ゲーム終了です。総計を出して勝敗を決めます。

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

・シャット・ザ・ボックスの道具が手に入らない場合に使ってください。この用紙で5回ゲームができます。

・ダイス2個を振り、出た目にしたがって、数字を斜線で消してゆきます。

例) 6が出た場合、

- 「6」を消してもよいし、
- 「1・5」を消してもよいし、
- 「2・4」を消してもよい。
- 「1・2・3」を消してもよい。

・消せなくなったら終了です。残った数字をつないだものが、マイナス点となります。

例) 「1」「3」「6」「9」が残ったら、マイナス1369点。

やさしいダイスゲーム

2014年2月 初 版

2014年8月 第 四 版

著者 一ノ瀬武志
