

# 伝統的ボードゲームの分類

高橋 浩徳

## 要旨

ボードゲームは紀元前3500年前のメソポタミア文明やエジプト文明の頃から存在したことがわかっている。近代になって急速に発達し、新たなものが次々作り出されるようになったが、それまでに世界各地で遊ばれたものは膨大な数になる。それらをまとめたジャンルに分類する作業は、ほとんど行われてこなかった。それは研究者の少なさやボードゲームの多様性による分類の難しさが要因である。本稿は1000種類を越すボードゲームに対し合理的な基準により分類方法を提案するものである。

## 目次

はじめに

### 第1章 ボードゲームとその分類

1. ボードゲームの定義
2. 分類の先行研究
3. 分類の基準

### 第2章 ボードゲームの分類私案

1. 競走のゲーム
2. 駒を取るゲーム
3. 陣取り・包囲・形成のゲーム
4. 複合型のゲーム

### 第3章 考察

## はじめに

歴史の中には多くのボードゲームがある。どこの地域の人間も、いつの時代の人間もボードゲームで遊んだ。筆者は記録されているボードゲームを収集してきたが、その数は千種類を超えた。ほとんどのボードゲームには他の多くのボードゲームと共通点があり、ある程度のまとまりが考えられる。近年ボードゲームは、これまでにない新機軸のものが考え出され、その定義も非常に複雑になってきているが、伝統的な古いゲームについては、ある程度の分類が可能である。とはいうものの、これまでに定まった分類はない。本稿は、数多くのボードゲームを分析することにより、最も合理的な分類方法を提案するものである。

## 第1章 ボードゲームとその分類

### 1. ボードゲームの定義

本稿では、ボードゲームをボードの上で駒を動かす人間対人間のゲームと定義する。「ボードゲーム」という言葉は、昨今、ビデオゲームに対するアナログゲームという意味で用いられることがあるし、また、卓上ゲームという意味で、つまり、ゲーム盤は用いないがテーブルを囲んで行うという意味で、用いられることもある。しかし、本稿では、純粋にボード（ゲーム盤）を持つゲームとする。ただし、地面をゲーム盤として行うゲームも含む。

ボードゲームの分類を試みたという論文は見ないが、ボードゲームを多く集めた書籍では、章立てがあり、ある程度の分類がなされているのが普通である。そこに、その章で取り上げるゲームの定義が記載されていないこともあるが、章の題で筆者の分類基準を押し量ることができる。これまでに発行された主なボードゲームの書籍を見ても、その分類は異なっている。

### 2. 分類の先行研究

伝統的なボードゲームをまとめた書籍では、章ごとに同じようなゲームをまとめて掲載してある。つまりは章立てが著者の考えるゲームの分類となっている。理論的にボードゲーム进行分类していると考えられる書籍を紹介する。もっとも、大分類は他の著者の書籍と同じでも、中分類は異なっていたり、中分類が同じでも、その中で取り上げているゲームは異なっていたりすることも少なくない。

(1) H.J.R. マレー

イギリスの教育者でチェス史の研究で著名なマレー（Harold James Ruthven Murray、1866～1955）は、チェス以外のボードゲームについても研究した。代表的な著作に『The Board-Games History other than Chess』（1952）がある。この目次は次のようになっている。

- 第1章 Introductory（序文）
- 第2章 Games in the Ancient World（古代のゲーム）
- 第3章 Games of the Alinement and Configuration（配列と構成のゲーム）
- 第4章 War-Games（戦争のゲーム）
- 第5章 Hunt-Games（狩りのゲーム）
- 第6章 Race-Games（競走のゲーム）
- 第7章 Mancala. Part I（マンカラゲーム1）
- 第8章 Mancala. Part II（マンカラゲーム2）
- 第9章 The Distribution and Origin of Board-Games（ボードゲームの分類と起源）

基本的には遊び方で分けているが、第2章は時代区分で分け、第7、8章はマンカラという1つのジャンルを独立させているなど合理的な分け方にはなっていない。

(2) R.C.ベル

R.C.ベル（Robert Charles Bell、1917～2002）はボードゲームの研究者として知られ、その関係の著作も多い。代表作に「Board and Table Games 1 & 2 (reprinted as Board and Table Games from Many Civilizations)」（1960）、「Games to Play」（1988）がある。その目次は下記のようにになっている。

「Board and Table Games from Many Civilizations」

第1巻

- 第1章 Race Games（競走のゲーム）
- 第2章 War Games（戦争のゲーム）
- 第3章 Game of Position（場所のゲーム）
- 第4章 Mancala（マンカラ）
- 第5章 Dice Games（サイコロのゲーム）
- 第6章 Domino Games（ドミノゲーム）
- 第7章 Games（盤と駒の製造）

## 第2巻

- 第1章 Race Games (競走のゲーム)
- 第2章 War Games (戦争のゲーム)
- 第3章 Game of Position (場所のゲーム)
- 第4章 Mancala (マンカラ)
- 第5章 Dice Games (サイコロのゲーム)
- 第6章 Domino Games (ドミノ)
- 第7章 Games with Numbers (数字のゲーム)
- 第8章 Card Games Requiring Board (盤を必要とするカードゲーム)
- 第9章 Games with Manual Dexterity (手先の器用さのゲーム)
- 第10章 Gaming-Counters (ゲームの駒とチップ)

### 「Games to Play」

- 第1章 Race Games (競走のゲーム)
- 第2章 War Games (戦争のゲーム)
- 第3章 Game of Position (場所のゲーム)
- 第4章 Mancala Games (マンカラ)

フリーー(H.L.Fourie)著の「Board Games of the World」(2009)でも同じ章立てになっている。ロビー・ベル (Robbie Bell)、マイケル・コーネリウス (Michael Cornelius) 共著の「Board games round the World」(1988)も順番は異なるものの分け方は同様である。

### (3) デイビッド・パーレット

デイビッド・パーレット (David Parlett, 1939～) はイギリスの数学者、ゲーム研究者、ゲームデザイナーで、ゲーム関係の著作も多い。代表的な著書『History of Board Games』(1999)では、ボードゲームを次の4種類に分けている。

- ・ Race Games (競走のゲーム)
- ・ Space Games (空間のゲーム)
- ・ Displace Games (除去のゲーム)
- ・ Today' Games (今日のゲーム)

このように、分類は人によって異なる。ボードゲームの紹介をする本はいくつかあるが、多

## 伝統的ボードゲームの分類

くは一部の地域のものであったり一時期のものであったりして総合的な本は少ない。ゲーム全般の本でもボードゲームをジャンルに分けて紹介しているものはあるが、総合的な分類ではない。体系的な分類方法に触れた本となるとは非常に少ない。これは、もともとボードゲームに定まった分類法がない上に、種類が雑多で分類の基準がいくつも考えられることによる。

### 3. 分類の基準

筆者は以前より伝統的なボードゲームの研究ということで、内外のゲームの情報を収集してきたが、その数が1,000種類を超えた。これらを分析し、新たな分類基準を作成してみた。

ゲームの分類が複雑で難解なのは、定まった分類の基準がなく、分類の方法がいくつも考えられるからである。少し考えただけでも盤の形状、進行形態、目的、地域、時代などで分けることができる。そしてこれらは複雑に絡み合っている。

例えば、同じ形状で遊び方の異なるゲームがある。おそらく、元は一つのゲームだったのであろうが、一つの遊び方では物足りなく、別な遊び方を考え出した、あるいは、別な地域に伝播したときに、遊び方は正しく伝わらず、道具が伝わった地域で勘違いされたり、類推で作り出されたりした、などの理由が考えられる。

逆に遊び方が同じで形状が異なるゲームも数多く存在する。これらは、一つの盤に飽きたか、勝敗が明らかになってしまったために、盤の形状を変えてみた、あるいは、伝播の際に誤って伝わった可能性が考えられる。また、進行形態は「サイコロを振って駒を進める」でも、目的が「早くゴールする」ものもあれば「駒を取る」ものがある。進行形態が「駒を動かし敵駒を取る」でも、最終目的が「王駒を取る」ものや「すべての駒を取る」ものがあり、複数の指標を使わないと、うまく分類できない。

試行錯誤の結果、ある程度合理的と考える分類方法を作り出すことができた。これまでの分類はゲームの進行と目的が混在しているためにわかりにくくなっていると考えられる。最終目的を基準に、進行として何をするかを合わせることで説明をしていくのが合理的と考える。次章で順番に解説する。

## 第2章 ボードゲームの分類私案

### 1. 競走のゲーム

盤上で駒を進めていき、最初にゴールに到達した駒の持ち主を勝者とするものである。誰が勝っているのかが非常にわかりやすく、古い時代のものはこの種類のものも多く、早くからあったと考えられる。世界最古のゲームといわれているセネトやウルの王朝ゲームもこの種類である。

ただ筆者は、それらの前に地面に図形を描き、これを盤としたゲームや、地面に木の実や石を置いてこれを区切りとする盤のないゲームがあったと考えている。現存しているセネトやウルの王朝ゲームは為政者が使用した宝物的なもののために残っていたのであって、その前にそうでない粗末なものがあり、それらは朽ちてなくなったと考えており、残っているものが最古ではないと考えている。

Race（競走）という分類はほとんどの研究者が一つのジャンルとして認めている。Race Gameを一つのジャンルと考えることには筆者も賛成である。しかし、その中の分類は研究者により異なる。例えばマレーは『History of the Board Games other than chess』の中でRace Gamesの中を次のように分類している。

1. Oriental Games Affiliated to Alea (アレア<sup>1)</sup> 系列の東洋のゲーム)
2. The European Games of Table (ヨーロッパのテーブル<sup>2)</sup> のゲーム)
3. Games on Square Boards (四角い盤のゲーム)
4. Games on Cruciform Boards (十字型の盤のゲーム)
5. Single-track Games (トラックが一つのゲーム)
6. Promotion Games (昇格のゲーム)
7. American Indian race-games (アメリカ先住民の競走ゲーム)
8. The Astronomical Game (天文のゲーム)

しかしこの分類は、1, 2, 7が地域、3, 4, 5は盤の形状、6はゲームの進行形態、8はゲームの背景で分けられており一貫性がない。

ベルは著書『Board and Table Games from Many Civilizations』で、Race Gameという章は設けているが、その中の分類を、

1. Cross and Circle race game (十字形と円形のゲーム)
2. Spiral race game (螺旋状のゲーム)

## 伝統的ボードゲームの分類

3. Square board race games (四角い盤)
4. Peg scoring boards (杭で点数を表す盤)
5. The Backgammon group (バックギャモン類)

基本的に盤の形状で分けているが、これはコースの形状である。4は駒を置くものでなく杭を用いるという道具の形状であって、やはり統一性に欠ける。

パーレットもRace Gameという章を設けているが、その中は

1. The Role of Dice (サイコロの役割)
2. Getting Home (家(ゴール)に着く)
3. The Table Turned (折り返す盤)
4. Back to Square One (1のマス目に戻る)
5. No Dice (サイコロを用いない)

となっている。1のroleはサイコロを振るという意味のrollにかけた言葉遊びで、この節ではサイコロのみを使うゲームを集めているが、これが競走ゲームならば何かをして点数を重ねていくゲームはすべて競走ゲームになってしまう。筆者はこれらを競走ゲームのジャンルに入れるべきではないと考える。その他の見出しも言葉遊び的で少々わかりにくいだが、2は周回型のコースを持つゲーム、3はバックギャモン盤(12マス目2列のゲーム盤)を用いるゲーム、4は一人1個の駒を持つゲーム、5はサイコロを用いない競走ゲームという分類となっている。

人によって異なるのは、これは競走ゲームの細分類のし方がいくつもあるためである。競走ゲームは様々な基準で分けることができるが、その分類としては次のようなものが考えられる。

- 盤の有無：競走ゲームの中には、盤のないものがある。何も無いところに石や豆を置き、その間に駒を置いて進めていく。おそらく最初の競走ゲームはそういうものであったろうと考えられる。これが次第に盤も動かす、などの理由から専用の器具がつけられるようになったと考えられる。
- サイコロの使用の有無：駒を進める数がランダムであるからこそこのゲームは成り立ち、すべての競走ゲームにサイコロ、あるいはそれに類したランダム数発生器が使用されていると思いがちだが、実のところ、サイコロを用いない競走ゲームがいくつか存在する。例えば日本ではダイヤモンドゲームの名称で有名なチェイニーズ・チェッカーがある。駒が駒を飛び越すことができるため、後から出発した駒も、駒の配置によっては一度に長い距離を進むことができる。そのため先攻が有利とは限らずゲームが成立するのである。ハルマやコンスピ

ライターや日本の飛び将棋も同様の仕組みのゲームでサイコロを用いない競走ゲームである。

- サイコロの数や面の数：サイコロといえば立方体のものが代表的だが、伝統的なゲームではそれ以外のサイコロを用いるものが少なくない。これは立方体のサイコロは精密な加工技術が必要だからで、その技術がなかった時代は自然物を利用することが多かった。そのため、平たい石や木の板や木の実や貝などを用いた2面のサイコロ、骨などを利用した4面のサイコロが用いられた。出る目のバリエーションを増やすために、一度に複数のサイコロを振るようにしたゲームも数多く作られている。
- 駒の数：競走ゲームでは、盤の上を動く駒が必要だが、それが一人当たり、1個か2個以上かではゲームの性質が大きく変わる。すなわち駒が1個であれば、これを動かすしかないためゲームはサイコロの目で決まる。つまりは人間の頭が介入する部分がなく、100%運で決まる。これに対し、駒が複数ある場合は、サイコロを振った時に動かすコマを選ばなければならないため、その選び方でゲームの展開は変化する。駒が1個のものよりも複雑で、頭を使うゲームとなる。正解最古というセネトもウルの王朝ゲームも駒が複数である。筆者はそれ以前に1個のものがあつたと考えたい。
- 盤の形状：盤の形状は見た目の分類では一番わかりやすい。一本道、周回、十字型、四角などがあるが、同様の形状のものは同様のルールで行われることが多いので、この分類は十分使えると考えられる。
- コースの形状：いくつかに分かれる。一本道でも直線、線分の合成、曲線など形はいくつかある。コースは1本だが、枝分かれや、盲腸線がある場合がある。周回コースの場合、円形や四角形であることが多い。コマの進め方でも、片道一方がスタートでもう一方がゴール、周回の場合は一周で終わりか、何周もするか、という分類もできる。
- サイコロの使用の有無：大半の競走ゲームはサイコロという駒を進める数を決める道具が用いられる。これを使わないと駒の速度が同じとなり、優劣がつかない。近代以降のゲームではサイコロの代わりに数字の書かれたカードやルーレットなど、異なる数をランダムに示す道具を用いることはあるが、これはあくまでサイコロと同じ機能である。しかし、そのようなものを用いないゲームがある。例えば、チャイニーズ・チェッカーや飛び将棋は、駒を飛びこす機能を持たせることにより、後からスタートした者にもゴールまでの手数を短縮するチャンスが与えられる。

筆者は盤の形状で分けることが多くの枝に分かれる分類となるので、最初の分類レベルに用

## 伝統的ボードゲームの分類

いるのが良いと考える。

筆者の分析では競走ゲームはまず下記のように形状で分類できると考える。

1 - 1. 1列型のゲーム

1 - 2. 2列型のゲーム

1 - 3. 3列型のゲーム

1 - 4. 4列以上のゲーム

1 - 5. 平面型のゲーム

以下で解説していく

### (1) 1列型のゲーム

コースが1列しかないものである。さらにコースの形状から次の3つに分けられると考える。

1 - 1 - 1. 一本道型

1 - 1 - 2. 渦巻型

1 - 1 - 3. 周回型

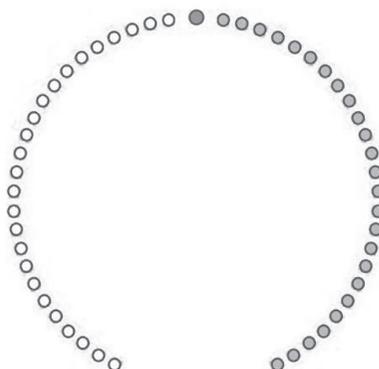
#### ①一本道型

コースが一本道のものである。直線に限らず、曲線や折れ線の場合もある。通常一方の端が出发点でもう一方の端がゴールである。中には両端がそれぞれのプレイヤーの駒の出发点で、反対側がゴールであったり、中央がゴールであったりする。

12種類発見されているが、うち7種はアメリカ先住民のゲームである。これらは皆、地面の上で遊ばれる。この場合、木の実や枝や豆で区切りを付け、その区切りの間を木の実やの枝や豆を駒として進める。サイコロもそれら自然物が使われる。タツンギン (Tatsungin) は北米の先住民族パイウテ族のゲームで、木の枝を10本地面に挿し、その間に駒を置く。タウファ (Tawfa) は北米先住民フアラパイ族のゲーム。50個の石を円弧状に並べて盤とする。

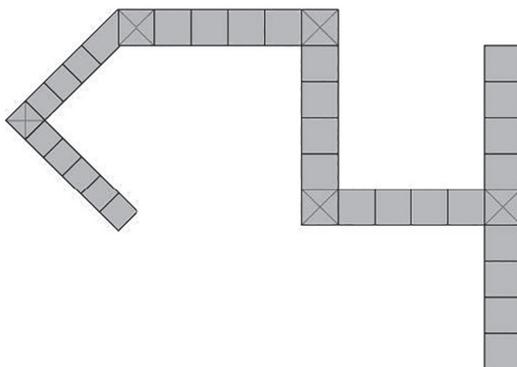


【図1 タツギンの図】



【図2 タウファの図】

スリランカのパンチャ・ケリヤ (Pancha Keliya) というゲームは、基本的に一本道だが、スタート部分のみ2つに分かれている。このように一本道に枝別れした線が付いているような盤も複数存在する。



【図3 パンチャ・ケリヤ (スリランカ) の図】

その他、マリ、エジプト、ペルーで発見されている。ルールは似ているが、サイコロを振って駒を進める単純なゲームであり、誰でも思いつくものと考えられ地理的に近いもの以外は関連がないと考えられる。

## ②渦巻型

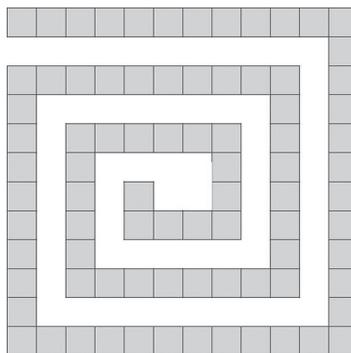
コースとしては一本道だが、形が螺旋状、渦巻状になっているものである。前項の一本道は道を伸ばすことができるが、渦巻型では一方の端は伸ばすことができない。この形状のゲーム

## 伝統的ボードゲームの分類

は10種類ほどみられる。そのうちアフリカに7種類ほどあるが、もっとも代表的なものは古代エジプトのゲームといわれるメヘン (Mehen) である。俗に蛇のゲームともいわれ、蛇をモチーフにしたものも複数発見されている。



【図4 メヘン (ベルリン市エジプト博物館蔵)】



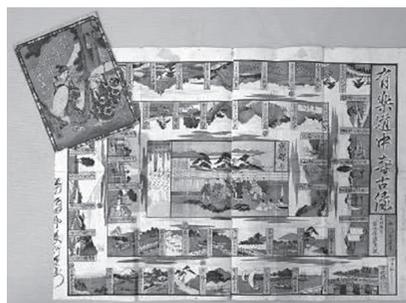
【図5 リブ・エル・メラフィブの図】

長い距離を詰めると自然に形が渦巻やジグザグになるので、伝播したのではなく、独自に作り上げられた可能性がある。もちろん、過去のゲームを参考にして作られたものも少なくないだろう。

スーダンのリブ・エル・メラフィブ (Li' b el Merafib) というゲームなど、いくつかのゲームでは、ハイエナというルールが用いられる。これは最初にゴールしたプレイヤーの駒が新たにハイエナとなって再びスタートからコースを進む。ハイエナはサイコロの目の2倍の速さで進み、ハイエナに追いつかれたり追い抜かれたりした駒はゲームから除去される。



【図6 鷺鳥のゲーム (17世紀後半)】



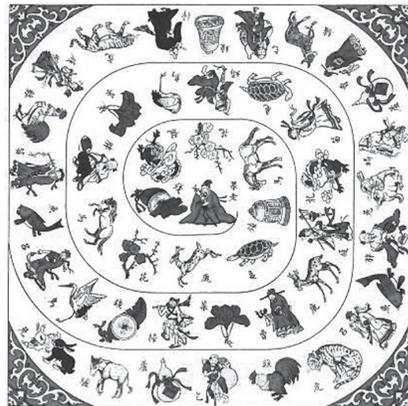
【図7 有楽道中寿古録 (絵双六)】

ヨーロッパ中世を代表するボードゲームである鷲鳥のゲームも渦巻型のゲームである。発祥は16世紀のイタリアとされているが、ヨーロッパ各地に広まり、同様のパターンを持つゲームが数百枚発見されている。遊び方はほぼ共通だがデザインは多岐にわたっている。その後の一般的なボードゲームの元となったと考えられている。

日本で江戸時代に発達した絵双六も渦巻状にコースが作られているものが少ない。印刷技術の発達により、様々な題材のものが現在に至るまで作られ続け、その数は数えきれない。また日本には将棋の盤と駒を使う競走ゲームにお宮参りというゲームがあるが、将棋盤に駒を置いて渦巻状のコースを作る。中国の葫蘆問（フールーモン）というゲームも渦巻状のコースである。これらに関連があるかどうかはわかっていない。長いコースのゲームを一定の大きさに収めようとすれば、渦巻状になるのは自然なことであり、必ずしも伝播したということではなさそうである。



【図8 お宮参りの図】



【図9 葫蘆問（フールーモン）】

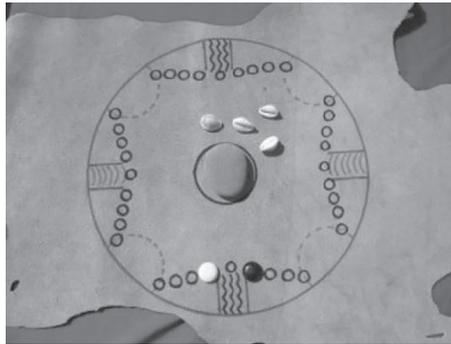
### ③周回型

コースがループ状になっているものである。同じ場所を出発点とし、同じ方向に進み、一周して出発点がゴールとなっているものが多いが、逆方向に進むものもある。また周回コースに別なコースがついている図形もある。

この型のゲームは約30種類発見されているが、そのうち20種はアメリカとメキシコで見つかった。これらはほぼ似通っており、種族で呼び名と詳細が違っているだけと考えられる。ゲーム盤は30個または40個の石を、円形または四角形に並べる。2人または2組で遊び、駒は一つの場所から反対方向に進み、先に一周したほうが勝ちとなる。駒は石や木の棒などの自然

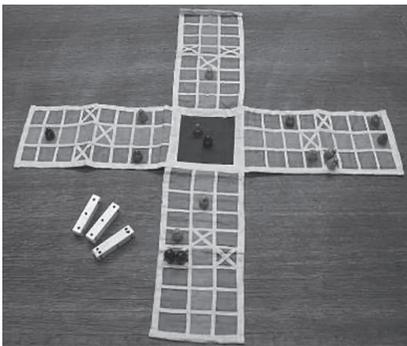
## 伝統的ボードゲームの分類

物が用いられ、石と石の間に置く。サイコロは3本の平らな棒を用いる。なお、周回コースだけでなく、それに線を加えたものも存在する。アメリカ先住民キオワ族のゲームであるゾーン・アール (Zohn Ahl) は周回型に40の点を描くが、途中に渓谷や小川が存在する。駒は同じところから反対方向に進み、先に一周したほうが勝ちとなる。

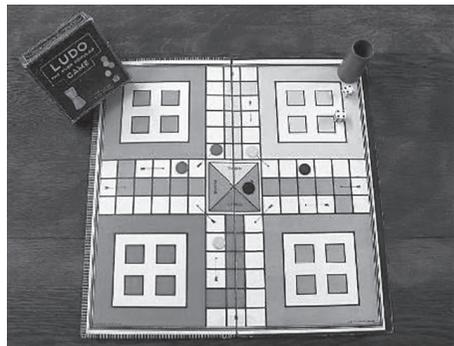


【図10 ゾーン・アール】

また、インドやスリランカを中心とした地域には十字型の周回ゲームがある。こちらは2人から4人で遊ぶことができる。ゲーム盤は升目で構成され、サイコロはタカラガイかそれを模したものが用いられる。当初はタカラガイが用いられ、次第にタカラガイを模した手製のサイコロを作成するようになったと考えられる。インドのパチシ (Pachisi) は一人4個の駒を持ち、均等に離れた位置がそれぞれのスタート地点となり、全員が同じ方向に進む。駒は盤の外側を進む。盤を一周した駒は中央に進んで上りとなり、最初に4個の駒すべてを上りに進めた者が勝ちとなる。欧米ではルールを若干変えてルードー (Ludo) という名称で販売され、一般的な家族向けゲームとなっている。



【図11 パチシ】



【図12 ルードー】

朝鮮半島のユンノリは、円形、または四角形に20の地点を周回型に配置するが、十字型の近道が付けられている。駒は各自4個ずつで、同じスタート地点からどちらも反時計回りに進む。交差点で止まると近道を進むことができ、早くすべての駒をゴールさせた方が勝ちとなる。ユンノリは中国にあった樗蒲（チョボ）というゲームが変形したものと考えられる。日本の最も古いゲームの記事として、中国の唐の時代に編纂された『隋書』には、古代の日本を示す倭という国の記述があるが、そこに「倭の人間は碁博、握槊、樗蒲を好む」という記述がある。この樗蒲は多くの解説書ではサイコロのゲームと解説されているが、解説を施しているものが中国・朝鮮半島の樗蒲を知らないため、これは中国・朝鮮半島の樗蒲というゲームと考えられる。ただ日本に中国から伝わったのか、朝鮮半島から伝わったのかはわからない。

スペインにあったカスティーリャ王国の王、アルフォンソ10世（1221～1284）が編纂したゲームの本には「エル・ムンド（El Mundo）」という円形の周回盤を使う競走ゲームが載っている。盤は24の地点があり、4人が駒を6個ずつ持ち、7面のサイコロを3個振って進む。



【図13 ユンノリ】



【図14 エル・ムンド  
（『アルフォンソ10世のゲームの本』）】

## (2) 2列型

コースが2列あるゲーム。大半が中東からヨーロッパに見られ、一直線の12の枠が2列あるものである。現在、世界中で広く遊ばれているバックギャモンにつながるもので全部で60種類ほど見つかった。ギリシャ・ローマの3列のゲームからバックギャモンの祖先である2列のゲーム、タブラが作られ、イギリスでバックギャモンが作られるまでにさまざまなルールが作られたことがわかる。中には駒の移動を行わず、盤に駒を置いたり外したりするだけのゲームもある。同じ形状を持つ日本の盤双六というゲームには5種類の遊び方があることを以前に論文に書いたが<sup>3)</sup>、その遊び方の一つに「おりは（折端）」というものがある。その遊び方と

## 伝統的ボードゲームの分類

ほとんど同じであり、おりはも外からの伝播であることを今回確認できた。



【図15 バックギャモン】

中東の古代のゲームとして、犬とジャッカル（別名 ヤシの木のゲーム）や58穴のゲームがある。これらは4列に見えるが、プレイヤーのそれぞれのコースがUの字型になっているだけで、実質2列のゲームに分類すべきと考える。長い距離を一定の大きさの盤に収めようとすればUの字型に折りたたむのは自然な発想であり、機能的には2列のゲームと何ら変わらない。ただ、両プレイヤーに共通の点（場所）を持つものもあり、完全に2列ではないものも存在する。



【図16 犬とジャッカル】



【図17 58穴のゲーム】

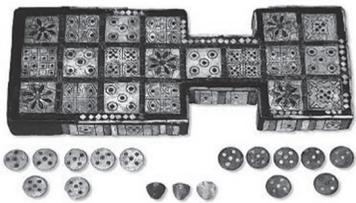
これら2列のゲームは欧米だけでなく、西アジア、東南アジア、東アジアにも見られるが、不思議なことにインドなど南アジアには見られない。大きな謎である。

ほかに2列の競走ゲームとしてアフリカ、セネガルのウツル・ウツル・カイダや南米エクアドルのパサなどがある。いずれも2つのコースが一直線になったものである。2人用の競走ゲー

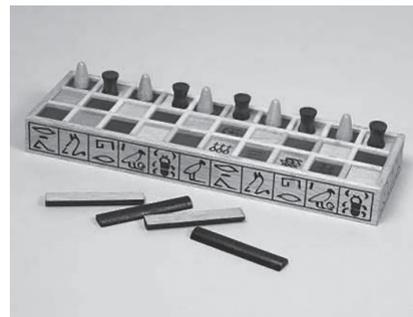
ムとしてゲーム盤を作ろうとすれば、2本のコースを作るのは自然なことで、いずれも別個に発生したのではないかと考えられる。

### (3) 3列型

3列のコースを持つ競走ゲームは中東と北欧に見られる。中東のものは一般に世界最古のボードゲームといわれるもので、メソポタミア文明のウルの王朝遺跡から出土したゲーム、エジプト文明の遺跡から出土したセネト、中東一帯から出土した20マス目のゲームなどがこの形状である。その後、ギリシャ・ローマ文明で遊ばれたドゥデキム・スクリプタ (Duodecim Scripta、12列のゲーム) も、これらの子孫と考えられる。そしてドゥデキム・スクリプタの駒の移動方向がタブラに酷似しており、中央の列が消えて、2列型のタブラになったと考えられる。



【図18 ウルの王朝ゲーム】



【図19 セネト】



【図20 20マス目のゲーム】

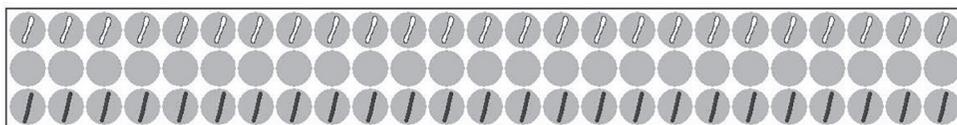


【図21 ドゥデキム・スクリプタ】

アフリカやインドでは近年も3列の競走ゲームが発見されている。西アフリカで19世紀に採集されたシーグ (Sigue) というゲームは、それぞれ自分側の列に1個ずつ木の棒の駒を置き、

## 伝統的ボードゲームの分類

サイコロを振って一方向に進める、中央の列では反対側に進み、そこから敵側の列に入って敵側の列を自分の駒で埋めると勝ちとなる。

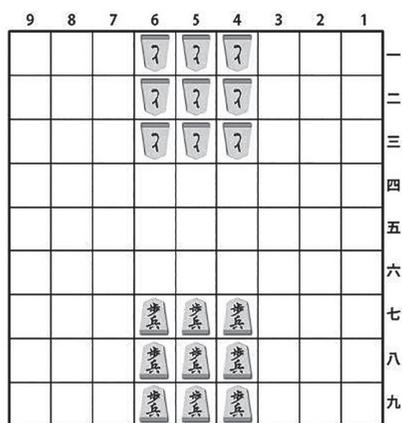


【図22 シエグの図】

駒の動かし方は後述するマンカラ類のゲームの動かし方に似ており、なんらかの関係があると考えているが確証は得られていない。

また、北欧の駒を取るゲームであるサークやダルデスも同じ様に3列のゲームであり、駒の置き方、進め方、取り方が同じであることから、アフリカの3列のゲームが北欧に伝わったものと考えられる。ただサークとダルデスは相手の駒をすべて取ることが目的で、筆者はこの後説明する駒を取るゲームに分類している。

なお日本の将棋の盤と駒を使うゲームに飛び将棋がある。駒を3列に並べ、正面にしか行けないため3列のゲームということが出来る。海外のゲームとの関連は不明だが江戸時代以前の記録がない。そのため海外から持ち込まれたものを日本の将棋盤と駒に置き換えた可能性があり、日本オリジナルのゲームという断定はできない。

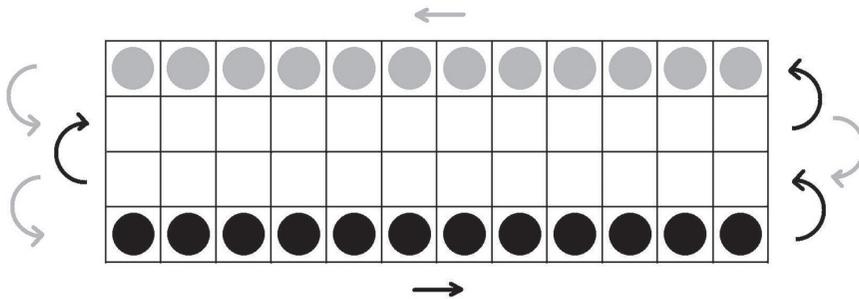


【図23 飛び将棋の図】

#### (4) 4列型

ごくわずかだがアフリカやインドに4列の競走ゲームが見られる。遊び方は前項のシーグとほぼ同じで、単に3列のゲームの中央の列を2つにしただけと考えてよい。

インドのマイソールで採取されたタブラン (Tablan) は4列12マスのゲームの手前側に自分の駒を並べ、サイコロを振って進めるという3列型のアフリカのタブと同様のゲームである。名称からもタブと同じ系統のものと考えられる。どちらが古いかはわからない。2列のバックギャモンが中東からヨーロッパ、アジアに広まったことから、4列が古い形で、中央の2列のコースを1列にして3列のゲーム盤となったと考えられる。実際にゲームをしてみると、中央が2列のものはゲームが冗長に感じられる。時間を短縮して面白さを高めるために4列から3列に変わったと考えられる。そして3列のゲーム盤が2列になって広まったのも、時間を短縮して面白さを高めた結果と考えられる。4列型、3列型は古い時代のゲームが残っていると考えられる。



【図24 タブラン (Tablan) の図、矢印は駒の進行方向】

#### (5) 平面型

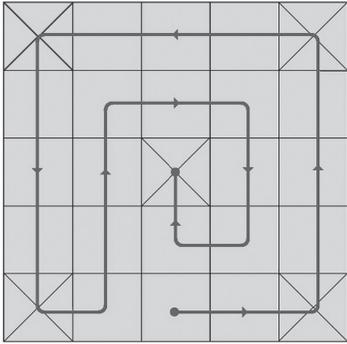
盤が長方形や正方形のものである。駒が動くコースが決まっているものと、自由に動いてよいものがある。

##### ①平面型でコースがあるもの

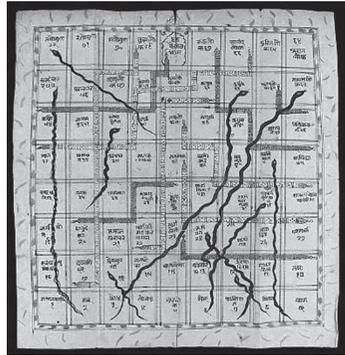
インドには正方形で4人が遊ぶことができるゲームが複数発見されている。マス目型の盤で、駒は外周を左回りして次に一つ内側に入りそこを右回りし、次に一つ内側に入ってまた逆回り、ということを繰り返す、中央に来たら、次に手元に引き上げる。代表的なものにターヤム (Thaayam) がある。横5×縦5の正方形の盤を用いる。4人まで遊べるが、各自盤の四方に

伝統的ボードゲームの分類

位置し、自分の正面の中央のマス目に駒を入れてから進めるため、それぞれコースが異なる。

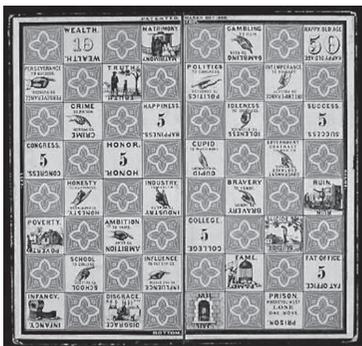


【図25 ターヤムの図。矢印線は手前側のプレイヤーの駒の進み方を表す】



【図26 蛇とはしご】

また同じインドに蛇とはしご (Snakes and Ladders) というゲームがある。やはりマス目型の盤だが、一番下の段を真横に進み、端まで来ると一段上がって反対方向に進み、端まで来ると一段上がって反対側に進む、ということを繰り返す、最上段の端がゴールとなる。つまり下からジグザグに進む形を取る。1860年、アメリカのミルトン・ブラッドリー社がチェッカード・ゲーム・オブ・ライフ (Checkered Game of Life) というボードゲームを販売したが、横10×縦10にマス目が並んだ盤を下からジグザグに駒を進めるゲームで、蛇とはしごを改変したものなのは明らかである。その100年後の1960年には100周年を記念してコースを一本道にしたゲーム・オブ・ライフ (Game of Life) を発売。数年後には日本の玩具メーカーであるタカラが日本語版を人生ゲームの名称で発売しヒット商品となった。現在でも日本を代表するボードゲームとなっている。



【図27 チェッカード・ゲーム・オブ・ライフ】



【図28 ゲーム・オブ・ライフ】

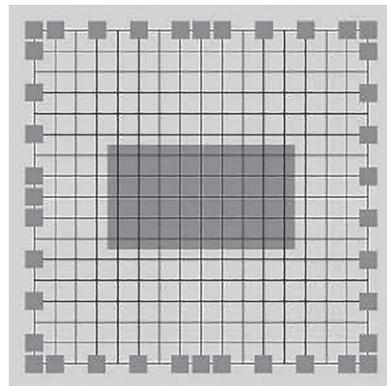
## ②平面型でコースがないもの

コースがなく、駒が自由に動けるものがある。といっても一度に無制限に動けるわけではなく、基本的に縦横や斜めに1マスずつ進んでいくもので20種類ほど確認されている。競走ゲームでは普通駒を進めるのにサイコロを用いるが、このコースのない競走ゲームにはサイコロを用いないものがある。ヨーロッパのハルマ (Halma)、チャイニーズ・チェッカー (Chinese Checker)、コンスピレーター (Conspilator)、ウゴルキ (Ugolki)、モンゴルのジェソン・モール (Jeson Mor) などである。これらのゲームは盤上を相手の駒と交差しながら進んでいき、相手の駒を飛び越せるというルールになっている。そういった特殊な移動方法がなければ、サイコロを使わない限り、すべての駒の移動速度は等しく先に動いた方が絶対有利である。しかし他の駒を飛び越すと一度に2歩進めるため、うまく使えば手番が後でも逆転が可能である。モンゴルのジェソン・モールは横9×縦9の盤の上で双方9個の駒を持つ。駒は八方柱の動きで進むことができ、中央にマス目に着いて取られなければ勝ちとなる。相手の駒を捕獲することができるため、先手が必ず勝つとは限らない。

また、アフリカ中部と西部には多重の同心円が描かれた盤で行うサイコロを用いない競走ゲームがある。プレイヤーは駒を同心円の外側に置き、他のプレイヤーが小さな物体を左右どちらかの手の中に隠し、どちらの手の中にあるかを当てると駒を一つ内側に進める。最初に駒を中央に進めた者が勝ちとなる。

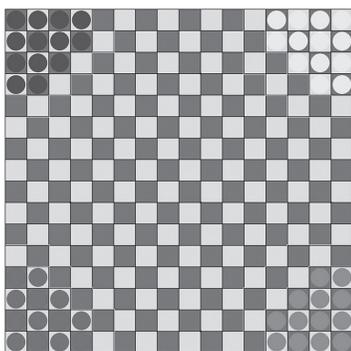


【図29 チャイニーズ・チェッカー】

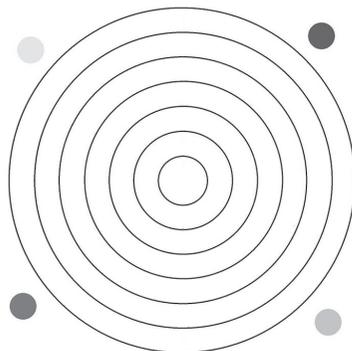


【図30 コンスピレーターの盤の図】

## 伝統的ボードゲームの分類



【図31 ハルマの図】



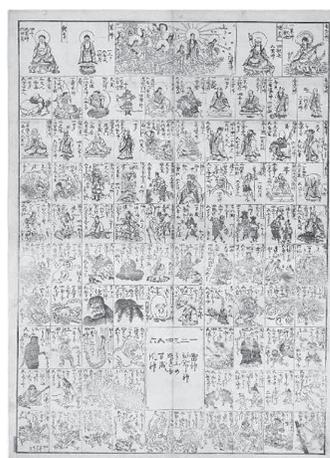
【図32 同心円状の盤のゲームの図】

マレーがpromotion game（昇格のゲーム）と名付けているものは、中国の宋の時代頃に作られた陸官図（しょうかんず）というゲームである。四角い枠がたくさん並んでおり、駒はこの上を動くが並んでいる順番には進まない。枠の一つ一つに名前があり、サイコロの何の面が出たらどこに進むという指示も記載しており、その指示に従って進んでいく。これもコースのない平面型ということができる。日本には室町時代に入り、飛び双六という名称で江戸時代には多数作られた。

競走ゲームは文明の歴史と同じほど古くからあり、そのため種類も豊富である。誰が勝っているのか、誰が勝ったのかがわかりやすく、行為もサイコロを振って駒を動かすという単純なものであり、あまり難しいところはない。駒が一つのはサイコロの目の数駒を進めるだけであり誰でもできるといってよいだろう。駒が複数あっても数が少なければ考える選択肢は少



【図33 陸官図】



【図34 仏法すごろく（飛び双六）】

ない。つまり難易度は駒の数で簡単に調節できる点もわかりやすい。人間が勝敗を争うのに適したものであったことから多くの種類が作られ遊ばれたものと考えられる。

## 2. 駒を取るゲーム

### (1) 先行研究

2番目の分類は駒を取るゲームである。わかりやすく言えば、プレイヤーが盤上に駒を持ち、これを動かして相手の駒を取るゲームである。これについて、これまでの研究者は一様に戦争のゲームとしている。マレーもベルも戦争ゲーム (war game) と分類し、ほかの多くのボードゲームの本でも戦争ゲームと命名されている。パーレットだけはdisplace gameとしている。パーレットは戦争ゲームという名称にしなかったことについて、マレーの後にウォーゲームというジャンルのボードゲームが出現したので、ふさわしくなくなった、と述べている<sup>4)</sup>。これには筆者も賛成である。1960年ごろから登場したシミュレーション・ウォーゲームは一つのジャンルとして成立するほど大きな地位を築き、単にウォーゲームとも呼ばれる。多くは六角形の敷き詰められた盤を使い、正方形の厚紙の駒を動かし、戦闘結果はサイコロを振って決める、などの特徴がある。今から駒を取り合うゲームを戦争のゲーム、つまりWar Gameと呼称するのは混乱を招くだけと考える。また筆者が戦争ゲームという言葉にたくない理由はもう一つある。すべての対戦ゲームは結局のところ戦うゲームではないのか、と考えるからである。戦争ゲームにはそのような広義の意味もあって適切ではないと考える。ただ、パーレットの付けたdisplace gameという名称には同意できない。駒を取るゲームでは、一般にcapture (捕獲) という言葉が用いられるので、これで良いと考える。displaceだと自分の駒を動かさずに相手の駒を取り除けるような意味も含まれる。このゲームのポイントは駒を取ることにありと見え、駒を取るゲームと命名したい。

多くの研究者や書籍は戦争ゲームという大分類を用いているが、その下の細分化は少し違っている。この下の分類方法が異なるからである。というのは、駒を取るゲームはいろいろな観点から分類することが可能である。

例えば、以下のような観点で分類できる。

- 駒の種類が一種か多様か。多様なものは、俗にチェスや将棋類と呼ばれるものである。
- 最終目的は「すべての駒を取る」ものと「特定の駒 (例えば王と呼ばれる駒) を取る」ものがある。
- どういうコマの取り方をするか、ということでも分けることができる。

## 伝統的ボードゲームの分類

またボードゲーム全般に言えることだが、

- 盤はマス目式か交点式か、
- どういう駒の動かし方をするか

などもある。

先行研究を見てみると、マレーは戦争ゲームの下の分類を、

- 1 - 1. Games with the interception capture, and orthogonal moves (そこへ行って取る、縦横移動)
- 1 - 2. Games with the interception capture, and diagonal moves (そこへ行って取る、斜め移動)
2. Games with the leap capture, and moves along the marked line of the board (飛び越し捕獲、線移動)
3. Games with the leap capture, and diagonal moves (飛び越し捕獲、斜め移動)
4. Games with the leap capture, and orthogonal moves (飛び越し捕獲、縦横移動)
5. Games with the replacement capture (置き換え捕獲)
6. Games with the other forms of capture (その他の捕獲)
7. Territorial contests (領地争い)
8. Blockade games (動きをブロックする)
9. Clearance games (なくするゲーム)
10. War-games played with lots or dice (サイコロによる戦争のゲーム)

というように分類している。駒の移動のしかたと駒の取り方を基本としているが、駒を取るゲームだけでなく、「領地争い」「ブロックするゲーム」まで含めているが、筆者はこれらを別なジャンルとすべきと考える。

ベルは、戦争ゲームの中の分類を次のようにしている。

1. アルケルケ類
2. チェス類
3. ドラフツ類
4. ターブル類
5. ラトゥルンクリ類
6. ランニングファイト

6のランニングファイトというのは、明確な定義はないが、この項には駒が競走ゲームのよ

うにコースを進みながら相手の駒を取っていくゲームが列挙されており、そのようなゲームを指すと考えられる。1～5は代表となるゲームを名称としているのでわかりにくいですが、特徴を書くと、

1. アルケルケ類 → 線上移動、飛び越し捕獲
2. チェス類 → マス目移動、置き換え捕獲
3. ドラフツ類 → マス目移動、飛び越し捕獲
4. ターブル類 → マス目移動、はさみ捕獲
5. ラトゥンクリ類 → マス目移動、はさみ捕獲
6. ランニングファイト → 点上移動、置き換え捕獲

となる。つまり「盤の形状・移動の方法」と「捕獲の方法」の組み合わせで分類しており、マレーに似たところがある。しかしこれでは、ゲームのすべての移動と捕獲方法を網羅できていない。

パーレットは、Displace gameの中の分類を、

1. The Infinite game (無限のゲーム)
2. War and Pieces<sup>5)</sup> (戦争と駒)
3. Take That (それを取れ)
4. Conquering kings (王を制せ)
5. Diversion and Deviations (転換と逸脱)
6. The Thought that count (重要な考え)

としている。言葉遊び的なタイトルになっているため分類の基準がわかりにくい。移動方法などは省いているが内容としては、

1. The Infinite game (マンカラ類)
2. War and Pieces (駒の捕獲方法)
3. Take That (飛び越し捕獲)
4. Conquering kings (チェス・将棋類)
5. Diversion and Deviations (チェスの変形ルール)
6. The Thought that count (リトゥモマキア)

という分類である。6のリトゥモマキアはゲームの名称で後述する。2は特定のゲームを紹介するのではなく、駒の捕獲方法に多種あることを説明している。この分類もジャンルと駒の捕獲方法が混在しており合理的とはいえない。

## 伝統的ボードゲームの分類

以上のように、研究者によって分類は様々である。筆者も似た見解になるが駒の取り方で分けるのが合理的と考える。調べたところこれは9種類あって分類には適当と考える。なお、駒の捕獲は基本的に除去と考えてよい。除去した駒は大半のゲームでは再使用しない。するのは日本将棋のみであり、極めて稀なルールということができる。9種類は自分の駒をどう動かして相手の駒を取るかである。以下の通りである。

1. そこに行って取る
  2. 飛び越して取る
  3. 挟んで取る
  4. 動けなくして取る
  5. 形を作って取る
  6. 隣に移動して取る
  7. 隣から移動して取る
  8. 持ち込んで取る
  9. 位置関係で取る
- それぞれを説明していく。

### (2) そこに行って取る

いくつかのボードゲームの本で、replaceと書かれるものである。駒Aがあったところに駒Bが行って駒Aを取るので置き換えと考える。このジャンルのものは駒が1種のものとは多種のものに分けることができる。

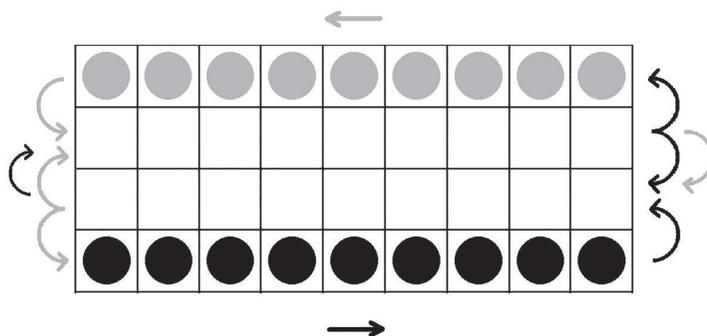
#### ①駒が1種類のもの

ほとんどはサイコロを用いるもので、世界で約20種類が見つまっている。その半数はアフリカにある。ほかに3種類が北欧にあり、その他南米、イスラエル、インド、モンゴル、スペインなどに見られる。

アフリカと北欧のものは3～5の列があり、一列のマス目の数は7～22のもので遊び方が似ている。その一つ、アフリカのタブ (Tab) というゲームは4列 x 9マスのゲームで、一番手前の列すべての枠に駒を置き、サイコロを振って進める。一方向に進み、端まで来ると一つ隣の列に進み今度は反対側に進み、端まで来ると次は向こうの列 (相手側の最初の列) に進むかひとつ前の列に戻る。相手の駒のあるところに来るとその駒を捕獲 (盤から除去) することが

でき、先に相手の駒をすべて捕獲したほうが勝ちとなる。

競走のゲームの項で説明したが、インドに同様の盤と駒を用いるタブラン (Tablan) というゲームが存在している。タブランは相手の側の列を自分の駒で埋めると勝ちとなる。これらはまったく別個なのではなく、一つのゲーム用具を、自分の駒で相手の列を埋める競走のゲームとしても遊べ、相手の駒をすべて取る駒取のゲームとしても遊べるようにした結果だと考えたい。一つの道具で複数の遊び方ができるようにしたわけである。どちらが先かは断定できないが、古い時代、ゲームがそれほど多くなかった時代には、ルールの変化形を考える者がいて、別なゲームを考える、ということはあるにないことではなく、そのために様々なゲームが生み出されてきたのである。

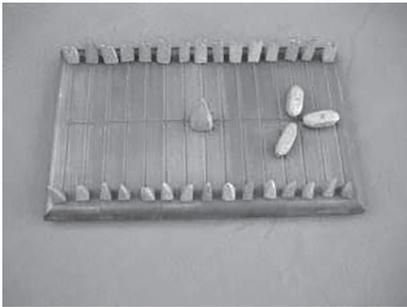


【図35 タブ (Tab) の図、矢印はプレイヤーの駒の進行方向】

北欧のゲームはサーク (Sahkkh) とダルデス (Daldøs) の2種類で、列は3列、棒型4面のサイコロをサークは3個、ダルデスは2個使用する。列は一つ少ないがTabとほとんど同じルールであり、北欧のゲームはバイキングなどによって海上経由で北欧に伝えられたといわれており、アフリカが由来と考えられる。サークには盤の中央に王と呼ばれる駒があるがダルデスにはなく、サークがダルデスの元と考えられている。サークには、駒が楔形をしていて盤の駒を置く位置には穴が開いており、そこに駒を差し込むタイプのものがある。これは揺れる船上で駒が動かないようにするための工夫と考えられ、海上経由で伝わったという説を補強するものである。

また2列の盤を使用するものにアイスランドを中心とした北欧のゲームで、英語名をチェイシング・ザ・ガールズ (Chasing the Girls) というものがある。12枠2列のバックギャモンの盤を使用したゲームの一種である。チェイシング・ザ・ガールズの遊び方は次のようなものである。

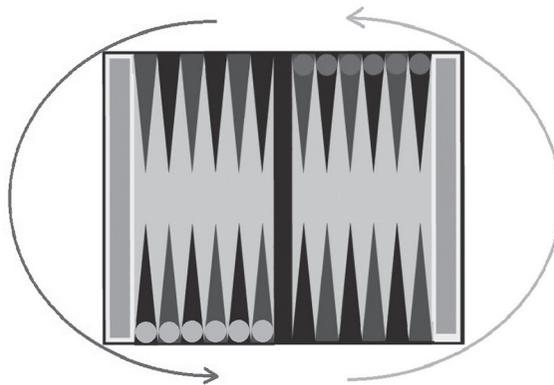
## 伝統的ボードゲームの分類



【図36 サーク】



【図37 ダルデス】



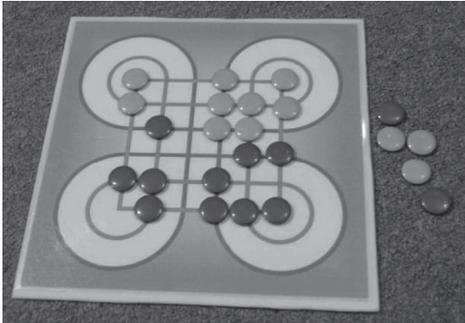
【図38 チェイシング・ザ・ガールズの模式図】

各自、6個の駒を持ち、最初は自分の手前側の左側6つの枠に駒を置く。駒は反時計回りに進む。自分の番にはサイコロを2個振り、1か6の目があれば、最後尾の駒を一番前に移動させる。自分の駒が相手の駒に追いつくと、その駒を取って除去する。先に相手の駒をすべて取れば勝ちである。

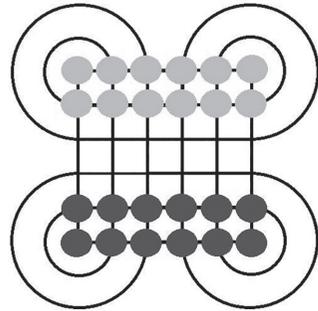
バックギャモン盤を使用するゲームは何種類かあるが、多くは競走ゲームであり駒を取ることが勝利条件となるゲームはこれだけである。バックギャモン盤を使用するゲームは、サイコロを振って駒を進めゴールを目指すのが、途中で自分の駒が相手の駒にいるところに来ると、これを取る。バリエーションとして、取るほうをゲームの目的として作られたものがチェイシング・ザ・ガールズであると考えられる。

ちなみに日本には盤双六のゲームとして「本双六」「折端（おりは）」「追廻し」「柳」「大和（やまと）」があるが、「追廻し」の遊び方は「チェイシング・ザ・ガールズ」とほぼ同じである。日本の盤双六は中国から伝わったと考えられるが、「追廻し」のルールもヨーロッパの「チェ

「イシグ・ザ・ガールズ」が伝わったのではないかと考えられる。ちなみに駒を取るゲームでサイコロを使用するものは非常に少ない。



【図39 スラカルタ】



【図40 スラカルタの初期配置図】

駒を取るゲームで盤も動きも風変わりなものにインドネシアのスラカルタ (Surakarta) がある。スラカルタの盤は6x6の交点型だが、四隅に二重の4分の3の円が描かれている。駒は線上を動くが、敵駒を取るときは必ずこの円を通らなければならない。駒の動きにも変わったところがある。駒は敵駒を取るときは前後左右に複数動くことができるが、そうでないときは前後左右と斜めに一步だけ動くことができる。しかし、盤には縦横の線のみで斜めの線はない。交点型の場合、線上のみを移動できるのが普通であり、数百種のゲームを見ても、線のないところへ移動できるゲームはこれぐらいである。スラカルタはジャワ地方の古くからあるゲームということであるが出自は分かっていない。おそらくはもともと斜めの移動のない別なルールだったのではないだろうか。

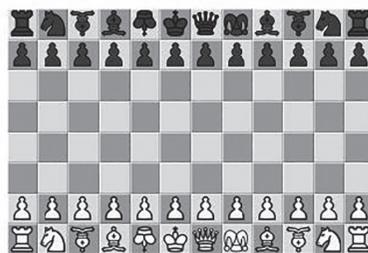
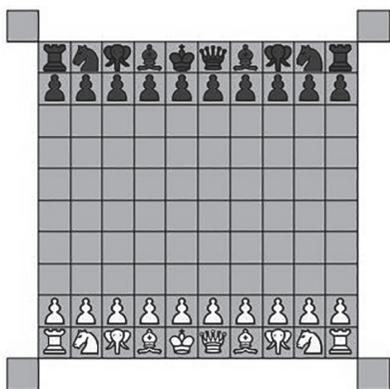
## ②駒が多種類のもの

チェス・将棋類とよばれるもので、広く世界に分布している。チェス・将棋類はインドで6世紀までに誕生したといわれ、その後世界に広まった。西に伝わったものはペルシャでシャトランジと呼ばれ、さらにアフリカ、ヨーロッパへ伝わった。ヨーロッパでは現在のいわゆる西洋チェスとなり、現在は世界中に広がっている。アフリカではセヌテレジ (エチオピア)、ツァツァランジ (ナイジェリア)、サマンツイ (マダガスカル) などが発見されているが、駒の名称は異なるものの遊び方はほぼ同じである。

東へ伝播したものは、国によって異なるものとなり、シャトレン (スリランカ)、シットウイン (ミャンマー)、マック・ルック (タイ)、マック・フク (ラオス)、オク・チャトラン (カ

## 伝統的ボードゲームの分類

ンボジア)、カートン (ベトナム)、マイン・チャトル (マレーシア)、チャトル (シンガポール)、象棋 (中国)、チャンギ (朝鮮半島)、将棋 (日本) と国により名称も異なり、遊び方も少しずつ異なっている。名称としてはほぼチャトランガに似た名称であり、これが伝わったものであるのは疑う余地がない。すべての将棋を合わせても20種類ぐらいだが、亜流が発生した国があり、それらも含めると50種類は超える。亜流は盤を広げたり変形したり、新たな駒を増やしたりしたもので複数の地域にみられる。例えば日本では平安将棋、中将棋、大将棋、大局将棋などで詳細は研究所が発行した紀要や展示会図録に詳しい<sup>6)</sup>。中国には中国象棋の亜流として満州棋、三国棋、七国将棋、モンゴルではシャタルの亜流としてヒア・シャタル、ペルシャではシャトランジの亜流として、シャトランジ・アル・ルミヤ、シャトランジ・アト・タンマなどがある。ヨーロッパではチェスの変形としてクーリエ・シュピール、ウェルシュ・シャッハなどがある。ゲームをしていて、ここをこう変えたらどうなるだろう、という好奇心的な考えは多くの人間に起きるものと考えられる。将棋・チェスのようなゲームが亜流を生むのは当然のことであつたらう。



【図41 シャトランジ・アル・フスン (西アジア)】 【図42 クーリエ・シュピール (ドイツ)】

この類のゲームの場合、最終目的は相手の駒の一つ、一般に王 (King) と呼ばれるコマを取ることにある。しかし実際はその駒を取ることはせず、その駒を取られる状態になっている場合、あるいはそれ以前に、王の持ち主のプレイヤーが投了することで終了する。このためか、王を取るゲームではなく、王を詰めるゲームとして分類することもできる。実際、パーレットは「ボードゲーム」の中で、“Conquer the King” (王を詰める) という名称でこれらのゲームを分類している。しかし筆者は、これはあくまで「取られる前に投了することでゲームを終了させることができるルールがある」ということであって、最終目的は王を取ることである、

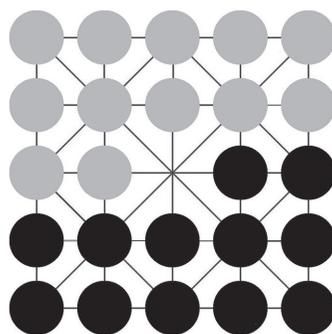
ということで、このジャンルに含めて問題ないとする。

### (3) 飛び越して取るゲーム

自分の駒を動かすときに、相手の駒を飛び越すように移動し、飛び越した相手の駒を捕獲する（盤から除去する）ゲームである。代表的なものにアルケルケ（Alquerque）がある。アルケルケは5×5の交点上の盤を用いるゲームで、双方12個の駒を置き、線上を動いて相手の駒を飛び越して取るゲームである。



【図43 アルケルケ（「アルフォンソ10世のゲームの本」）】

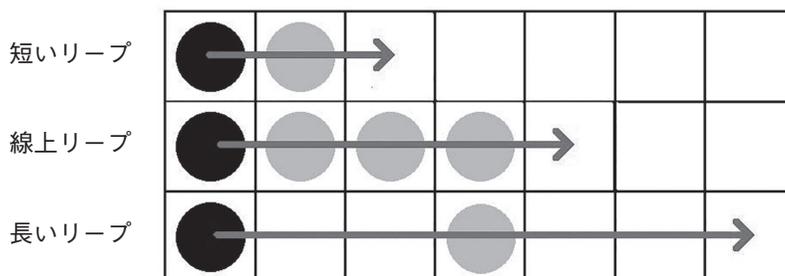


【図44 アルケルケの図】

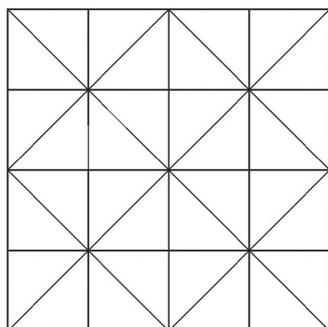
パーレットは飛び越しの種類として多数リープ（一度に複数の駒を飛び越して取る）、短いリープ（隣の1個をその隣に飛び越して取る）、長いリープ（例えば3マス離れたところにいる駒を6マス飛んで取る（飛び越されるコマの反対側に着地する））を挙げているが、アルケルケを始めほとんどのゲームが短いリープであって、多数リープや長いリープをするゲームはあまり見られない。

飛び越し捕獲をするゲームは南アジアを中心に50種類ほどが見られる。盤の大きさは5×5の交点型の盤が最も多いが、三角形のものや3×3、4×4のものも見られる。また、5×5の盤に三角形がついた形もよく見られ、その三角形の数も1個のもの、2個のもの、4個のもの、8個のものがある。

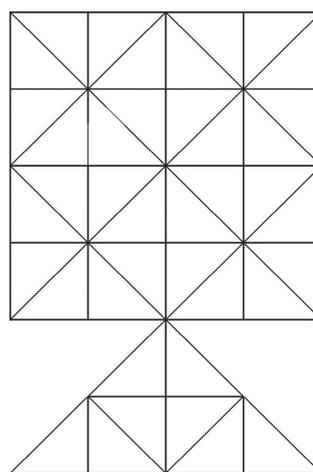
伝統的ボードゲームの分類



【図45 飛び越しの種類】



【図46 5×5のもの】



【図47 5×5に三角形が1個付いたもの】

この三角形がついた図形はインドなど南アジアのほか、日本、南米に見られる。伝わったのか独自の発案かはわかっていない。5×5の交点型の盤は独自に発案されうと思うが、5×5の盤の辺の中央に三角形の頂点が接する図形が複数の地域で考案されるのは考えにくい。これらは皆伝播したものと考えたい。

また、ヨーロッパ・アメリカを中心にドラフツやチェッカーの名称に代表されるゲームが20種類ほどみられる。こちらはアジア系のもとは異なり盤はマス目型で、ほとんど8×8の形状である。駒の数は8、12、16、30など多彩である。また遊び方だが、捕獲を連続で行えるか、捕獲は必須か、駒が後方にも移動できるか、昇格した駒の移動方法などルールの種類は多く、ポーランド式ドラフツ、ガーナ式ドラフツ、フリースランド式・ドラフツ、カナダ式・ドラフツ、ブラジル式・ドラフツ、ジャマイカ式・ドラフツ、ロシア式・ドラフツ、スペイン式・ドラフツ、マレーシア式など、地域別の名称とルールが存在する。

### ドラフツ・チェッカーの一覧表

番号	名称 <sup>7)</sup>	盤の大きさ	駒の数(一人)
1	国際ドラフツ (ポーランド・ドラフツ)	10×10	20
2	ガーナ・ドラフツ	10×10	20
3	フリースランド <sup>8)</sup> ・ドラフツ	10×10	20
4	カナダ・ドラフツ	12×12	30
5	ブラジル・ドラフツ	8×8	12
6	プール・チェッカー	8×8	12
7	ジャマイカ・ドラフツ	8×8	12
8	ロシア・ドラフツ	8×8	12
9	スペイン・ドラフツ	8×8	12
10	マレーシア・ドラフツ (シンガポール・ドラフツ)	12×12	30
11	チェコ・ドラフツ	10×10	20
12	ハンガリア・ハイランド・ドラフツ (スロバキア・ドラフツ)	8×8	8
13	アルゼンチン・ドラフツ	8×8	12
14	タイ・ドラフツ	8×8	8
15	ドイツ・ドラフツ	8×8	16
16	トルコ・ドラフツ	8×8	12
17	ミャンマー・ドラフツ	8×8	12
18	イギリス・ドラフツ	8×8	12
19	イタリア・ドラフツ	8×8	12

#### (4) はさんで取るゲーム

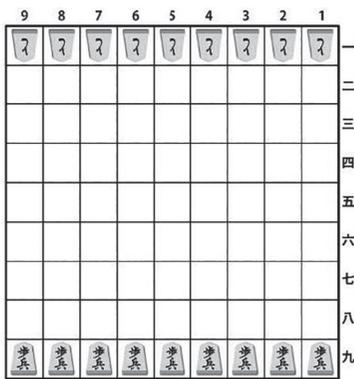
自分の駒2つで相手の駒をその間にはさんで捕獲(盤から除去)するゲームである。この方式のゲームはそう多くはない。もっとも代表的なものは日本のはさみ将棋であり、実際のところ、世界的に数が少ない。ゲーム研究者の本で良く見られるのは、古代ローマのベッテシア、古代ギリシャのラトゥルンクリもしくはルドゥス・ラトルンクロムというゲームがこの取り方をしたというものだが、これは類推であって確認はされていない。

日本のはさみ将棋は9×9のマス目型の盤を用い、互いに自分側に一列の駒を置いた状態が初期状態である。駒は前後左右に複数動くことができ、他の駒を飛び越したり通過したりする

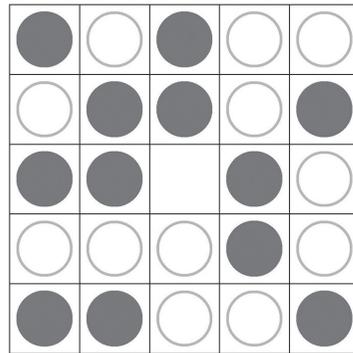
伝統的ボードゲームの分類

ことはできない。敵駒の前後や左右両側に自分の駒を移動させることによってはさんだ状態となる。一度に複数の駒をはさむことができる。エジプトのシーガは $5 \times 5$ 、 $7 \times 7$ 、 $9 \times 9$ のマス目型の盤を用い、 $5 \times 5$ のときは各12個、 $7 \times 7$ のときは各24個、 $9 \times 9$ のときは各40個の駒を持ち、最初は番に駒を置かない状態から開始する。一度に2個ずつ駒を置いていき、すべて置き終えたら駒を縦横に動かし、相手の駒を前後左右にはさむと取ることができる。

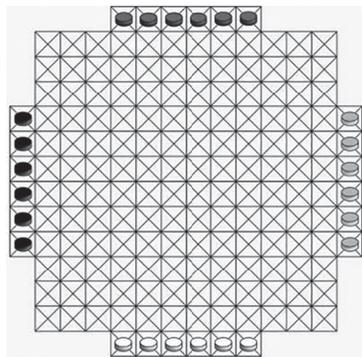
アメリカ先住民のゲームであるストーン・ウォーリアーズ（原語ではAwithlaknakwe）は駒を盤上の斜線に沿って斜めに動かし、敵駒を斜めにはさむと取ることができる。



【図48 はさみ将棋の初期状態】



【図49 シーガの途中図】



【図50 ストーン・ウォーリアーズの初期配置図】

駒をはさんで捕獲するゲームに、テーブルゲームという総称のボードゲームがある。北欧のゲームで王側と攻撃側の2手に分かれ、この方法で駒を取り合うのだが、最終目的はプレイヤー間で異なるため。後述する複合のゲームに入れてある。

駒をはさんで取るゲームは、上記以外ではタイ、カンボジア、マレーシア、ソマリアに1点ずつ見られる。タイのマック・イエックとマレーシアのアピット・ソドクは8×8の盤で、双方16個の駒を持つ。カンボジアのレクも8×8の盤で16個の駒を持つが、1個は王駒で、ゲームの目的は敵の王を取ることである。これら東南アジアのゲームは地理的に近いことから伝播したものと考えられる。

これについては、確証はないが一つの仮説を述べる。タイの将棋、マック・ルックは他の東南アジアの将棋類と比べて変わったところがある。歩を三段目に配置すること、歩が敵陣三段目で昇格すること、コーン（根）駒の移動方法である。コーンは西洋将棋のビショップの位置にある駒だが、斜めに一步+前に一步という日本の将棋の銀と同じ動きをする。これらは日本の将棋と同じことから、日本の将棋の直接のルーツはタイの将棋であるという説がある<sup>9)</sup>。しかし、筆者は2014年にタイを訪問してタイの将棋マック・ルックの駒を多数調査し、タイの将棋駒より日本の将棋駒の方が古く、タイの将棋が日本の将棋のルーツということはあるにないという結論をくださった<sup>10)</sup>。そして、むしろ、タイの将棋はもともと他の将棋と同様だったが、日本の影響を受けて日本のルールを取り入れた可能性があると考えている。タイには山田長政に代表されるように多くの日本人が渡った。日本から渡った日本人がタイの将棋のルールを日本風に変えたことが十分あり得るし、タイ人がそれにしたがったことも十分考えられる。であれば、日本のはさみ将棋がタイに持ち込まれマック・イエックとなったことは十分に考えられる。

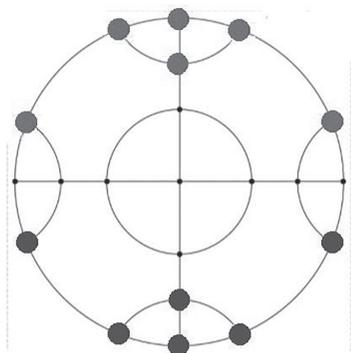
またソマリアのものはエジプトのシーガと同ルールである。離れた地域間の関連は不明である。

なおイギリス発祥のリバーシというゲームがある。このゲームでは駒の移動はなく、駒を置いていくだけだが、自分の2枚の駒ではさんだ敵駒を味方の駒に替える。これはある意味敵駒を除去することともいえる。しかし最終目標は盤上に相手より多く駒を置くことであり、敵駒を除去することではない。ジャンルとしては広い領地を取ることを目的とする陣取りのゲームに分類すべきと考える。

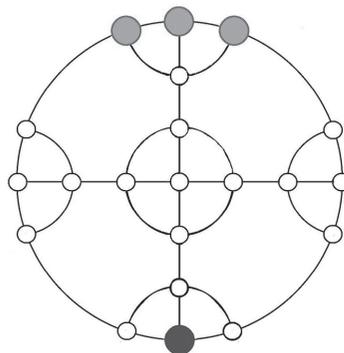
#### (5) 包囲して取るゲーム

ゲーム中、自分の駒で相手の駒の周囲を囲み、動けなくすることにより捕獲するゲームである。はさみ将棋と違い、相手の駒の行けるところすべてを自分の駒で防ぐ必要がある。囲碁という「抜き」である。これは非常に少なく、中国の西瓜棋と朝鮮半島のかぼちゃコヌしかない。

朝鮮半島のかぼちゃコヌは中国の西瓜棋が伝播したものと考えられるので実質一種類である。



【図51 西瓜棋】



【図52 熊のゲーム】

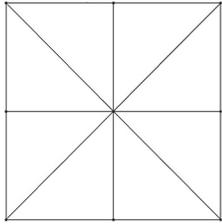
この2つのゲームはヨーロッパの古いゲームである熊のゲームと同工のゲームである。ただ、熊のゲームは熊と猟師にわかれて遊ぶゲームで、駒の数は熊が1個、猟師が3個で、猟師は熊を動けなくすることを、熊は40手逃げ切ることを目指すという、後述する複合のゲームある。

西瓜棋は駒が6つずつで、どちらも相手の駒の周囲を自分の駒で囲んで動けなくすると取り除く。しかし、駒が複数あるため、一つの駒が動けなくなっても、ほかの駒を動かせばよいので、これは少しおかしい。おそらく西洋から伝わった熊のゲームの解釈を誤ったか、意図的にルールを変えたかのいずれかと考えられる。

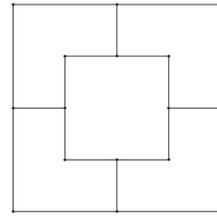
#### (6) 形を作って取るゲーム

盤上で自分の駒で一定の形を作ると敵側の駒を取り除けるというゲームである。その多くは3並べ、つまり自分の駒を盤上に駒を置いていき、縦、横、斜めに3個並べると、相手の駒を一つ取る（盤上から除去する）というものである。このタイプは数多くあり約50種が確認されている。

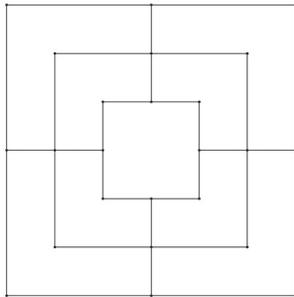
盤の形状は様々だが、最も多いのはナイン・メンズ・モリスに代表されるモリスというジャンルのゲームである。モリスは水車小屋を意味し、駒が3つ並んだ状態を指す。英語ではミル (Mill)、ドイツ語ではメルル (Merel) と呼ばれる。盤の小さいものとしてスリー・メンズ・モリス、シックス・メンズ・モリスがあり、ナイン・メンズ・モリスより複雑なものとしてトゥエルブ・メンズ・モリスがある。これらも名称の一つの英語名であって、国や地域によって名称は異なっている。



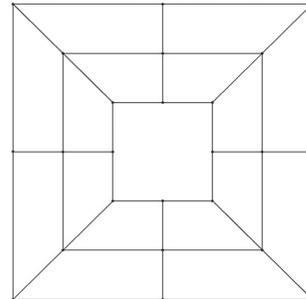
【図53 スリー・メンズ・モリス】



【図54 シックス・メンズ・モリス】



【図55 ナイン・メンズ・モリス】



【図56 トゥエルブ・メンズ・モリス】

遊び方はほぼ共通で、一定数の駒を持ち、最初は駒を盤に置かない状態で始める。交互に駒を置き、すべて置き終わったら、自分の駒の一つを線で隣り合った交点に移動する。自分の駒を

線に沿って一直線に3つ並べることができたら相手の駒を一個取り除く。スリー・メンズ・モリスの場合は、3個一直線に並べれば勝ちとなる。ほかのゲームでは、一定数の駒を取ると勝ちとなる。

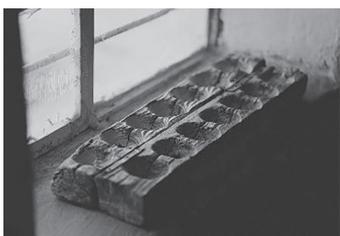


【図57 新疆地区での方棋<sup>11)</sup>】

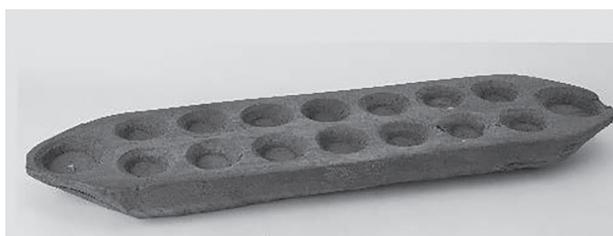
形を作って駒を取るゲームでは、中国に方棋（ファンチー）というゲームがある。囲碁盤のような方眼の盤を用い、それぞれ目の数の半分の駒を持つ。まず交互に駒を置いていく。このとき横2×縦2の正方形が作れたら相手の駒を一つ取り除く。置き終わったら、それぞれ相手の駒を1個取り除く。その後は、自分の駒を縦横に動かし、縦2×横2の正方形ができたら相手の駒を1個取る。先に相

手の駒をすべて取り除いた方が勝ちとなる。盤の大きさは地域によって横7×縦7、横7×縦8、横9×縦9、横11×縦11などがあり、ルールも地域によって少しずつ異なるようである。

(6) 隣に移動して取るゲーム



【図58 倉庫のない2列のマンカラ】



【図59 倉庫のある2列のマンカラ】

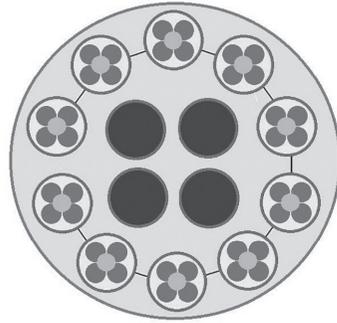
駒を動かし、その隣の駒を取る、というゲームがある。一般的にはマンカラという総称で呼ばれる。マンカラ類はアフリカを中心に、アジアは西アジアから東南アジアまで、またヨーロッパやアメリカ大陸の一部でも行われているという、非常に広域に分布をしているゲームである。また、マンカラはさまざまなボードゲームの本で、独立させた章を設けられているほどのゲームである。それはルールの特異性とその数の多さから一つのジャンルとして扱うべき、と考えられているのだろう。しかし、駒を取るゲームであるということで、あえてこのジャンルに入れるべきと考える。

マンカラゲームの種類は多く、分類は複雑である。まず形状としては、皿のような窪みがまっすぐに並んでいる。形状では列の数、皿の数、最初に一つの窪みに入れて置く駒の数。さらにくぼみの列の両側に倉庫<sup>12)</sup>と呼ばれる窪みの有無、などで分けることができる。倉庫は取った駒を入れるために使われる。倉庫のない形のものは、取った駒を自分の前などに置く。

ルールはいずれも似通っている。基本的にはひとつの窪みの駒をすべて手に取り、隣から順番に一つずつ駒を落としていく。これが種をまく動作に似ていることから種まきのゲーム (sowing game) と呼ばれることがある。そして手に持っている最後の1個を入れた時に、ある条件で、どこかの窪みの中にある駒を取ることができる。どちらかの側の窪みの駒がすべてなくなったときに終わることが多く、取った駒が多い方が勝ちとなる。ルールからは、駒を落としていくのは左回りか右回りか、駒を落としていくとき倉庫に落とすか倉庫は飛ばすか、自分の手番を連続で行えるか、駒を取るのはどういう条件のときか、などいくつかの項目で分類することができる。



【図60 4列のマンカラ】



【図61 オクウェ（円形に並んだナイジェリアのマンカラ）の図】

マンカラはアフリカのゲームとして知られているが、発祥にはアフリカの他、西アジアやヨーロッパという説もあり、はっきりしたことはわかっていない。ざっと調べただけでも200種類以上の名称と遊び方が存在する。見た目から分類するのがわかりやすいと考えるが、2列のものが最も多く、次いで4列が多い。3列のものや窪みが円形に並んだものもある。200種の内訳だが、割合としては2列が65%、4列が30%、3列が4%である。円形のもののごくわずかである。一列の窪みの数だが最低は2からあり、2列の場合は6が最も多く、4列の場合は8が最も多い。最多のものは20や40のものが確認されている。

#### (7) 持ち込んで取るゲーム

プルク (puluc) あるいはブル (bull) という名称で、グアテマラを中心とした中米に存在しているケクチ族のゲームである。8種類が確認されているが、すべて中米であるので、同じものの呼称が異なるだけと考えられる。

盤としては、11の枠が1列一直線に並んでいるという簡素なものである。駒はそれぞれ5個を反対側の端に置いて開始する。サイコロは2面の板型のもの4枚を使用する。サイコロを振って出た目だけ、自分の駒を相手側へ向けて進める。相手側に着くと、直ちに自分のスタート位置に戻る。自分の駒が相手の駒のある所に来ると、その駒の上に置き、これを捕虜とする。敵の捕虜となっている駒は自分の番に動かすことができない。敵駒を捕虜にしている駒は動くときに、その捕虜の駒と一緒に動く。捕虜を持ったまま反対側の相手のスタート枠に入ると、捕虜の駒はゲームから除去され、自分の駒は自分のスタート枠に戻る。先に相手の駒をすべて除去するか捕虜にすれば勝ちとなる。なお捕虜を連れた駒を捕獲したときは、3個一緒に動く。

## 伝統的ボードゲームの分類

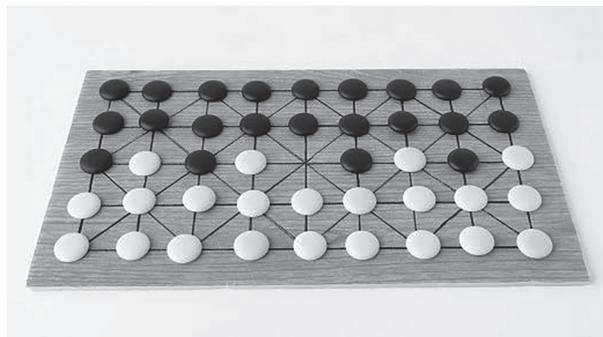
相手のスタート枠に着くと、自分の駒と相手の捕虜となっていた自分の駒は自分のスタート枠に戻り、捕虜の駒は除去される。このように多重の捕獲があり得る。



【図62 プルク（筆者蔵）】

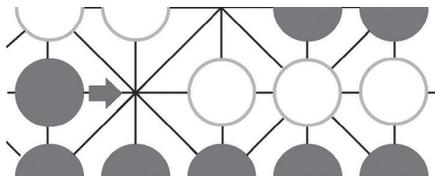
多くのゲームでは、自分の駒が相手の駒のいるところに来た場合、それを除去するか、スタートに戻すというのが普通で、一旦捕虜にしてそのまま運ぶというのは他のゲームにない非常に進歩的なルールといえる。発見されたのが、中米のベリーズやグアテマラであることからマヤ文明のゲームともいわれるが、ルールを見る限りは新しいゲームと考えられる。原型がマヤ文明の時代からあったのかもしれないが、捕虜にして運ぶというルールは新たに追加されたものではないかと考える。

### (8) 隣に移動/隣から移動して捕獲するゲーム

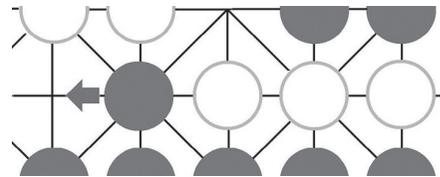


【図63 ファノロナ（横9×縦5のもの）】

アフリカ大陸東部に位置するマダガスカル島のゲームとして知られるものにファノロナ (Fanorona) がある。ファノロナは2種類の捕獲方法を持つ独特なゲームである。ファノロナには3種類の盤の大きさがある。横3×縦3のもの、横5×縦5のもの、横9×縦5のもの3種だが、最も大きいものが良く知られており、一般にファノロナというはこの最大のものを指しているようである。手番には自分の駒を空いている隣接する交点に移動させる。駒の捕獲方法は接近と撤退の2種類がある。接近は移動して進んだ先にある敵駒を盤上から除去するが、敵駒が接近した駒と直線上に連続して並んでいれば、それらをまとめて除去することができる。撤退は逆で、敵駒と隣接している駒を敵駒から離れるように移動させると、その駒を取ることができる。この場合も一直線上に並んでいる敵駒はまとめて取ることができる。



【図64 ファノロナの接近捕獲  
(右の3個を捕獲する)】



【図65 ファノロナの撤退捕獲  
(右の3個を捕獲する)】

ボードゲームが人間の戦闘を模したものと考えれば、駒が相手の駒のところに行って捕獲したり、飛び越して捕獲したり、隣に行って捕獲する理解できるが、離れることで捕獲するというのは奇妙な感じがする。ファノロナは中東で生まれたアルケルケが元と考えられているが、アルケルケは飛び越し捕獲のゲームである。ファノロナの近接と撤退の2種類の捕獲は近代的な印象があるが、他では見られない捕獲方法である。この捕獲方法がいつどのように生まれたのかは謎である。

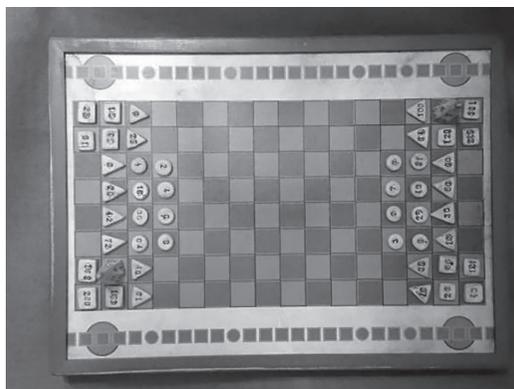
これまでのものはすべて取る駒が取られる駒に接触する。飛び越し捕獲も上に乗ってさらに先へ行くと考えれば接触と同じである。マンカラは同じ場所にかず、隣に行くことで捕獲するゲームである。ファノロナはそれだけでなく、隣接した状態から離れても捕獲できる。このルールの出自を調査してみたい。

### (9) 位置関係で捕獲するゲーム

これまでに挙げたような取り方と一線を描くゲームがヨーロッパのリトゥモマキア (Rithmomachia) またはリトゥモマキイ (Rithmomachy) である。これは計算して相手の駒

## 伝統的ボードゲームの分類

を取るゲームで、哲学者のゲーム (Philosopher's Game) とも呼ばれる。ヨーロッパで作られたと考えられ資料も多い。最も古い記述は11世紀に遡る。



【図66 リトゥモキア】

ゲーム盤はマス目で構成され、横8マス、縦16マスと、ちょうどチェス盤を2つ繋げた長さである。駒は一方は28個、もう一方は29個持つ。駒の形は丸、三角、四角の3種類で、いずれも数字が書いてある。23個はそれぞれ1つのマス目に置くが、残りは重ねて一か所に置く。交互に一手ずつ動かすが、駒の動かし方は駒の形によって異なる。そして駒の捕獲方法には下記の4つの種類がある。

- 同じ数の駒が相手の駒のところに来ると取ることができる。
- 2つの駒が相手の駒のところにいくことができ、2つの和か積が相手の駒と一致すれば取ることができる。
- 自分の駒の数と相手の駒までのマス目の数の積が相手の駒と一致すれば取ることができる。
- 相手の駒が行けるマス目をすべて自分の駒で埋め、動けなくすると取ることができる。

ゲームの勝利条件は、駒をすべて取ることや特定の駒を取ることではない。駒数や駒の数字の合計で決まる7種類の共通の勝利と呼ばれるものと、複数の駒が、その数字がある条件に合うように並んだ状態が作れると勝利となる独自の勝利と呼ばれるものが3種類存在する。これをわかりやすく解説するには多大なページ数を要するため詳細は割愛するが、ここまで解説しただけでも非常に複雑で、これまで解説したどのゲームにもない特殊なものであることは察していただけると思う。

駒を取るゲームの目的は大半が「相手の駒をすべて取る」である。チェス・将棋系のゲームでは、目的はすべて「王駒を取る」「王駒を詰める」だが、ほとんどの場合王を詰められる前に投了が行われる。特にルールで明文化されているものはないようである。

### 3. 陣取り・包囲・形成のゲーム

#### (1) 先行研究

伝統的ボードゲームの分類で「競走のゲーム (Race games)」と「戦争のゲーム (War Games)」は、多くのボードゲームの本においてほぼ共通のジャンルだが、そのほかのゲームの扱いは大きく異なる。

マレーは第3の大分類として「Alignment and Configuration (整列と構成)」というものを設けている。その中は、

- 「Three in a row (3並べ)」
- 「Naughts and cross (マルとバツ)」
- 「Smaller Merels (小さいモリス)」
- 「Five Men's Morris (5人のモリス)」
- 「Larger Merels (大きなモリス)」
- 「Shiva (シヴァ (格子状の盤で行う3並べ))」
- 「Five-in-a-Row Games (5並べ)」
- 「Game of Configuration (構成のゲーム)」

という8つの中分類を設けている。

ベルは第3の大分類を「位置のゲーム (Game of position)」としている。その内訳は、

- 「Morris Games (モリス)」
- 「Three-in-a-row (3並べ)」
- 「Five-in-a-row (5並べ)」
- 「Replacement games (置き換えのゲーム)」
- 「Territorial Possession (領土所有)」

としている。「置き換えのゲーム」は筆者が競走ゲームの範疇に入れている、自分の駒を相手の駒の初期位置に持っていくゲームである。またモリスについては、3つ並べることにより相手の駒を一つ取るが、最終目的は相手のすべての駒を取ることであり、駒を取るゲームに分類するべきと考える。

## 伝統的ボードゲームの分類

パーレットは第3の大分類に「space games (空間・領域のゲーム)」という名称をつけている。その内訳は、

「All in a row (すべてを1行に)」

「Across the Board (盤を横断)」

「Game of Arrangement (配列のゲーム)」

「Restrictive Practice (制限する)」

「Space Control (場所のコントロール)」

としている。

まとめ方が異なっているだけでだいたいは似ているが、目的とゲームの進め方をどう捉えるかが人により異なっているのである。本稿では何を目的とするかで分けるのが最適と考え、これらを「広い領土を占めることを目的とする」「ある形を作ることを目的とする」「相手の動きを封じることを目的とする」の3つに分類するのが合理的と考える。以下、一つずつ説明する。

### (2) 陣取りのゲーム

戦争の形態としては、一定の広さの場所の中でより広い部分を占めたほうが勝ちとなる、というのは十分ありそうな形である。しかし、ボードゲームの種類としては非常に少なく4種類しかない。それも国による呼称が異なるだけで実質1点しかないといってよい。それは囲碁類である。中国のウェイチー (囲棋)、日本の囲碁、朝鮮半島のパトク、モンゴルのドルボルツなどがあるが、すべて中国のウェイチーが伝播したものと考えられる。

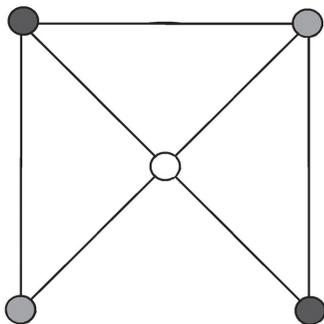
モンゴルのドルボルツは17×17の盤で行われ、他の3種は19×19の盤で行われる。モンゴルのドルボルツというゲームについてはブルガリアの民俗学者アシア・ポポワ (Assia Popova, 1944~2018) の報告のみでほとんど資料がなく詳細が不明である。現在の19×19の盤を用いる碁の元となったのは17×17の盤を用いるチベットのゲームという説があり、そのゲームではないかとも考えられる。

なお、陣取りのゲームには、19世紀後半にイギリスでリバーシ (Reversi) というゲームが作られ、20世紀にオセロの名前で日本のツクダオリジナル社から販売されてヒット商品となっている。その間、数千年であり、世界にこれしかないというのは非常に不思議な話である。また、中国で生まれたゲームは、周辺国に広まっている。例えばカードゲームなどは遠くヨーロッパまで伝えられた。囲碁が日本、朝鮮半島、モンゴルにしか広まらなかったのは不思議な話である。これについては次のように考えたい。

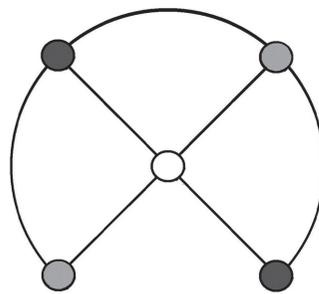
囲碁はボードゲームの中でも非常に大きい。駒となる石も大量に必要である。当然、道具はかなりの重量となる。娯楽用品である囲碁の道具は優先順位が低かったと考えられる。日本に伝わったのは、中国に滞在しルールを覚えた者が帰って伝えて広めたのである。

なぜ、そのほかに同様のゲームが作られなかったかだが、通常の戦争では、相手国より広い領土を取ったとしても、相手国が存在する限り、いつこちらの領土を支配されるかかもしれず、一方が減ぶまで戦争は終わらない。そのため領内で最大の面積の領土を持ったことが終了条件にならないと考えたのではないだろうか。

### (3) 包囲するゲーム



【図67 ホース・シュー（直線型）の模式図】



【図68 ホース・シュー（丸型）の模式図】

駒を動かし、相手の駒の道をふさいで動けなくし、動けなくなったら負けとなるゲームである。英語圏でホース・シュー (Horse Shoe) と呼ばれるゲームとオセアニアのムー・トレレ (Mu Torere) というゲームなど10種類しかないが、ムー・トレレ以外はホース・シューとほぼ同型であり、伝播したものと考えられる。これらはアジアに多く、ホース・シューの発祥はアジアと考えられている。中国ではポン・ハウ・ハ (Pong Hau K' i) と呼ばれ、漢字で褲裆棋とも書かれる。褲裆はズボンを意味する言葉であるが、ゲーム盤がズボンのように見えることから命名されたと考えられる。ホース・シューも馬蹄に似ていることから命名されたと考えられる。朝鮮半島ではウムルコヌ (糸コヌ) とよばれる。コヌはこの種類の盤上遊戯に共通につけられている名称である。遊び方は、最初駒を2個ずつ置いておき、交互に自分の駒の一つを空いている場所に動かす。自分の番に駒を動かせなくなったほうの負けとなる。

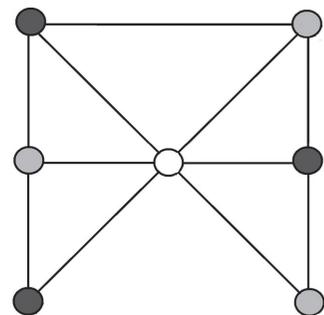
類似ゲームとして、マデリネット (Madellinette) というゲームがある。マデリネットは発祥が不明である。言語的にはフランス語と考えられる。形状はホース・シューに線を一本加え

## 伝統的ボードゲームの分類

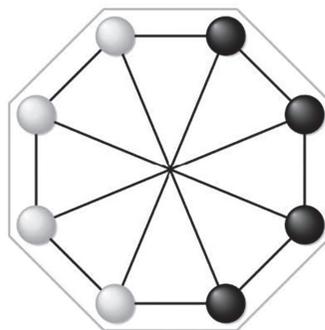
ただけのもので、ホース・シューから派生したのではないかと考えられる。

また、追い詰め形のゲームとしてニュージーランドの先住民マオリ族のムー・トレレがある。中央の点と周辺の8か所の点があり、それぞれ4個ずつの駒を周囲8か所に4つずつ並べて置く。自分の番には駒の一つを線に沿って空いているところへ移動させる。隣に敵の駒がある駒のみ、辺から中央へ移動することができる。駒は辺から辺へも移動できるため、簡単に終わらない。

ムー・トレレは特殊で他に同様の遊び方をするものがない。ただ同形で駒を3つ一直線に並べる目的のシシマ (Shishima) というゲームがアフリカのケニアにある。一方から一方へ道具が伝わり、同じ道具で複数の遊び方を考えたものと考えられるが、どちらが古いかは判明していない。



【図69 マデリネットの図】

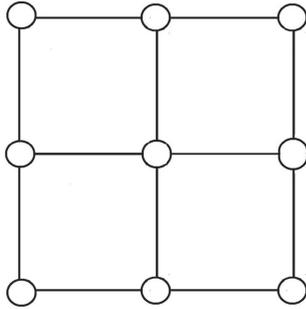


【図70 ムー・トレレの図】

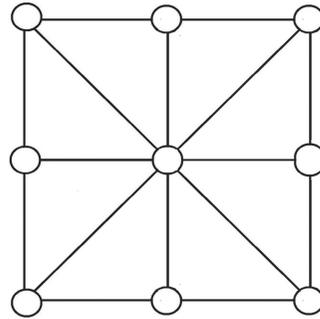
### (4) 形成のゲーム

駒を並べて盤上に駒で特定の形を作ることができると勝利となるゲームである。約30種類が見つかっており、大半は3目並べである。そして盤は交点型が圧倒的に多い、初期配置だが盤に駒を置いてあるものと、なにも置かない状態から始めるものがある。また盤の形状では田の字型のもの、それに斜線が入るものの2パターンが多い。また若干だがマス目型のものがある。いずれも、自分の駒を一つ、空いている隣り合った場所に動かし、自分の駒が縦横斜めのいずれかにまっすぐ3個並べば勝ちというものである。斜線のないパターンは8種、斜線のあるパターンは10種確認されている。代表的なものに斜線ありの盤を用いるガーナのアチ (Achi) がある。

もう一つ形を作ると勝利するゲームに日本ではよく知られている五目並べがある。五並べと



【図71 3目並べの図（斜線なしパターン）】



【図72 3目並べの図（斜線ありパターン）】

も呼ばれる。江戸時代に日本で作られたと考えられ、明治時代には五目並べを競技化した連珠が作られている。海外でもGomokuやRenjuの名称が使われている。

また五目並べの変形としてペンテ（Pente）というゲームがある。1977年にゲイリー・ガブレル（Gary Gabrel、生年不詳～）が考案した現代のゲームである。五目並べのように交互に1個ずつ盤上に自分の駒を置いていくが、相手の駒が2つ並んでいるのを挟むとこの2個を取る（盤上から除去して自分のところに置く）。5目並べのように自分の駒を縦、横、斜めに5つ連続して並べても勝ち。または相手の駒を10個取っても勝ちとなる。日本では2抜き連珠と呼ばれる。勝ち方に2種類あるので、目的が複数のゲームに分類できるが、目的が複数のゲームはプレイヤーによって目的が異なるのでペンテのように、どちらのプレイヤーにも2種類の勝利条件のあるゲームは非常に珍しく伝統ゲームには見られないものである。ここからもペンテが現代のゲームであるといえよう。

#### 4. 複合型のゲーム

##### (1) 先行研究

これは、プレイヤー間で、目的（勝利条件）や駒の機能が異なるゲームである。通常、ゲームでは、プレイヤー間の設定、つまり初期位置や持っている駒の個数・機能などは同じである。しかし、最初から設定が異なるゲームもかなりの数が存在する。それがこのゲームである。

先行研究者もこのジャンルのゲームを一つのまとまりと考えているが、名称は研究者によって異なる。マレーは狩りのゲーム（*Hunt game*）と名付け、ベルは戦争ゲーム（*War game*）の中の一つのジャンルとして、テーブルゲーム（*Table game*）と名付けている。またパーレットは追跡ゲーム（*Chase game*）の一部だとしている。

## 伝統的ボードゲームの分類

マレーが Hunt game としているのは、このタイプのゲームが駒の設定を少数の動物と多数の動物・人間とし、多数の動物・人間が少数の動物を捕獲しようとするところから名付けている。パールのテーブルはこの種のゲームの一つのジャンルがテーブルゲームと呼ばれていることに起因する。パーレットの追跡ゲームはマレーと同様、一方が一方を追うと考えて命名していると考えられる。しかし、これらはいずれも全体の一部でしかない。

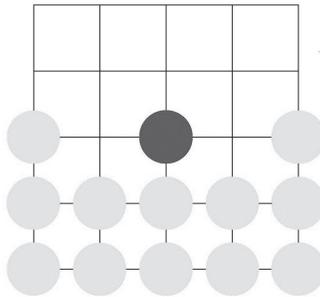
本稿でゲームの機能・目的はこれまで紹介したゲームにあるものだが、これまでのものはプレイする者同士で共通であるのに対し、これらはプレイする者同士で異なる。つまり複数の機能と目的が用いられているゲームということで複合のゲームと名付けた。機能や目的、設定の名称でないため、わかりにくいという指摘があることはもちろん覚悟している。しかし、ハントもテーブルも、筆者は納得しがたい。ハントだが、設定が動物や人間の捕獲でないものもある。テーブルも一部のジャンルのものについての名称である。チェイスも機能の一部でしかない。追わないゲームも多数あるし、駒を取る戦争ゲームもチェイスであることから、かえってわかりにくいと考える。

分析の結果、このジャンルに属するゲームは6つにわけられる。過去のゲームの本では、6種すべて取り上げられているものはなく、これまできちんと整理されていなかったと考える。6種全部を考えた時に、機能や目的で統一した名称を与えることはできなかったため、ルールが複合したゲーム、という名称とした。そして両者のルールは、これまでに上げられた目的の中から挙げることで分類できる。

### (2) 到達と飛び越し捕獲

一方が競走ゲーム、もう一方が飛び越し捕獲による戦争ゲームとなるゲームである。競走というのはプレイヤー間の競走だが、このゲームでは、一方のプレイヤーのみがゴールを目指し、もう一方のプレイヤーは捕獲を目的とするので、競走はふさわしくないと考え、「到達」を目標とするとした。

一例を挙げる。スチュアート・キューリンの著書、「北アメリカのインディアンのゲーム」にこれはアメリカ先住民、アリゾナ州のトホノ・オーダム (Tohono O'odham) 族のゲームで、コ・アップ・パウ・ナ (Ko App Paw Na、兎の火) という名称で収録されているゲームがある。英語ではインディアンとジャックラビット (Indian and Jackrabbit) と呼ばれている。インディアン (注:現在はアメリカ先住民と呼ばれる) は駒1個でジャックラビット駒の捕獲をめざす。捕獲の方法はチェッカーのような飛び越し捕獲である。ジャックラビットは駒12個で反対側を



【図73 インディアンとジャックラビットの図】

目指す。インディアンはジャックラビットの駒を1個でも取れば勝ち、ジャックラビットはすべての駒が盤の反対側に到達すれば、つまり初期の形と180度回転した形となれば勝ちとなる。

### (3) 到達とはさみ捕獲

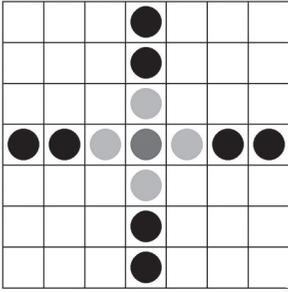
一方が盤のある場所を目指し、もう一方は2つの駒で敵駒を挟んで捕獲することを目指すゲームである。アイルランド発祥ともいわれ、北欧に分布するテーブルゲーム (Tavla games) と呼ばれるジャンルのゲームがこのルールである。テーブルはバックギャモンの先祖といわれるタブラから変化した語で、現在ゲーム盤を表すテーブル (Table) と同じ語源の単語である。いずれも正方形のマス目型の盤を用いる。守備側と攻撃側に分かれ、守備側は王駒1個と守備兵数個からなる。攻撃側は四方に位置する。交互に駒の1つを縦横に動かす。自分の駒2つで敵駒1つを挟むと取れる。攻撃側は王を取ると勝ち、守備側は盤の四隅にマス目に王を逃がすと勝ち、というのが共通ルールで、盤の大きいものは駒の数が多い。

テーブルゲームは王の駒がある、プレイヤー間で目的が異なるなどの特徴があり、同様のゲームはなく独自の発達と考えられる。戦争ゲームに入れる者もいるが、守備側の目的は王駒が四隅に到達することなので、目的が異なる複合のゲームに入れるべきと考える。もっとも、守備側が攻撃側の駒をすべて取っても勝ちなので、2種類の勝利条件のあるゲームのように解釈できる。ただ、すべての駒を取って勝つということは、最後に王の駒を取って勝つということであるので、王を取れば勝つで良いと考える。

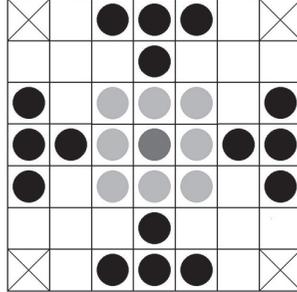
テーブルゲームの出自ははっきりしていないが、アイルランド、アイスランド、スカンジナビア半島から出土した盤や駒が複数発見されているほか、中世の資料や研究者の採集資料にも記述があり存在は間違いない。アフリカや南欧・西欧からの伝播と考える者もあり、特にはさ

伝統的ボードゲームの分類

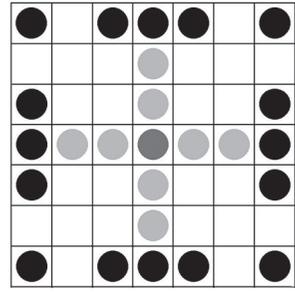
んで取るという方式がギリシア・ローマのゲームと同じことからこれが先祖という見解もある。しかし、盤が正方形で、中心駒対周辺駒という形式はギリシアやローマのゲームとも異なり、この地域特有のものである。



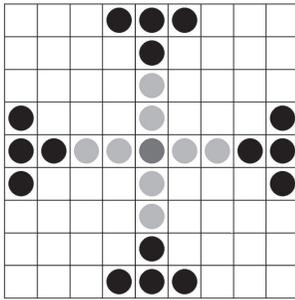
【図74 ブランドゥブの図】



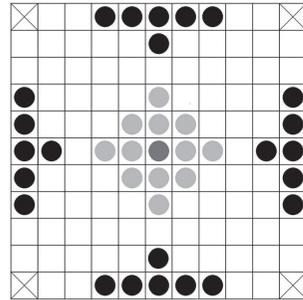
【図75 アルド・リーの図】



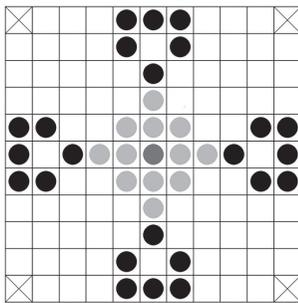
【図76 フィッチェルの図】



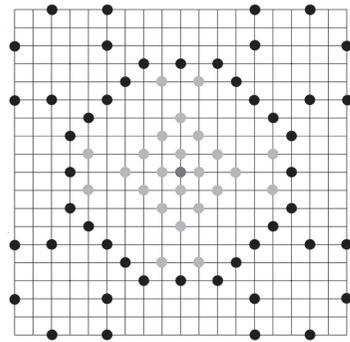
【図77 タブルーの図】



【図78 ネファタウルの図】



【図79 タウルボードの図】



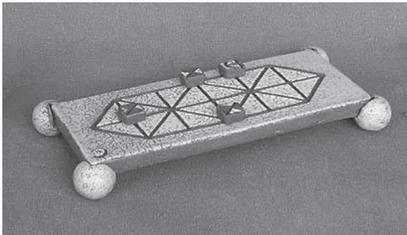
【図80 アレア・エヴァンゲリィの図】

#### (4) 到達と包囲

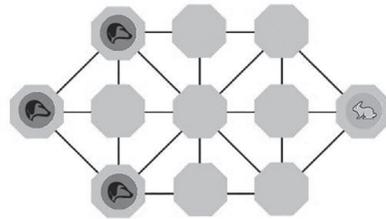
一方は盤上のある地点にたどり着くことを目指すが、もう一方は敵方の駒を動けなくすることを目指すゲームである。6種類発見されているが、インド、モンゴル、中欧、南アフリカと散らばっていて繋がりが不明である。

代表的なものに中欧の兎と獵犬のゲーム、狼と羊の2つがある。兎と獵犬のゲームは単に兎のゲームとも呼ばれる。細長い盤で交点型である。一方の端に兎の駒1個を置き、もう一方の端に獵犬の駒を3個置く。交互に手番を行い、自分の番には、駒を一つ、先に沿って空いている交点に動かす。兎はどの方向へも進むことができるが、獵犬は前・斜め前・真横には進めるが、斜め後ろと真後ろには進むことができない。駒を取ったり飛び押ししたりすることはない。兎は出発点と反対側の地点に到達すれば勝ちとなる。獵犬は兎を追い詰めて周囲を囲み、動けなくすれば勝ちである。獵犬側に必勝手順があり、兎を出発点まで戻して動けなくすることができるが、気づきにくく一手誤ると兎にすり抜けられるため、最初のうちは兎が勝つことが多い。

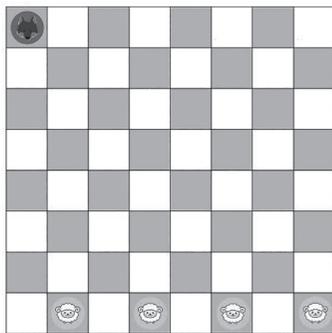
狼と羊はルールとしては兎と獵犬とほとんど同じだが、盤はマス目型であり、市松模様のいわゆるチェッカー盤を用いる。恐らくは交点型が先で、同じゲームをチェス・チェッカー盤で遊べるようにしたものが狼と羊なのだと考えられる。



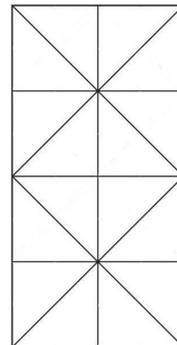
【図81 兎と獵犬パターン1】



【図82 兎と獵犬パターン2】



【図83 狼と羊の図】



【図84 ロンメイナガ族のゲームの盤の図】

## 伝統的ボードゲームの分類

インドのものはインド北東部に住むロンメイナガ族のゲームとしてマレーが採取したものが、図85のような盤で人間と虎の駒を用いて行う狩りのゲームとしている。盤が中欧の兎と猟犬に酷似しており、どちらかからどちらかへ伝わったものと考えられる。文明としてはインドの方が古い、マレーが調査した時期には欧米の方が文化が進んでおり、ヨーロッパからインドに持ち込まれた文化も多い。したがってどちらの方が古いかわからない状態になっている。

南アフリカのものは、兎と猟犬の駒を用いるものということだが盤の形状が不明である。動物が同じことから中欧のものが伝わったのではないかと考えられる。

モンゴルのもは子どもと牛というゲームで、中欧のものとは違った図形の盤で駒の数も異なるが遊び方はほとんど同じである。伝わったとすればインドから中国を経てというルートと、中欧からロシアを経てというルートが考えられるが、中国からもロシアからも同類のゲームが発見されておらず、今のところ追跡は困難といえる。

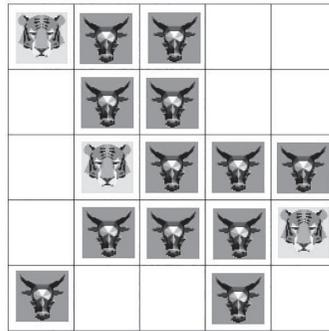
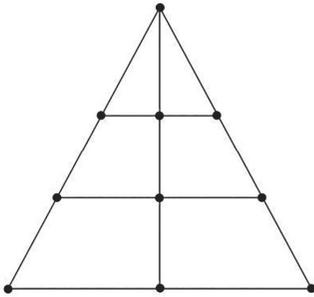


【図85 子どもと牛の図】

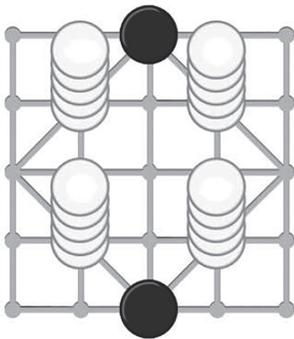
### (5) 飛び越し捕獲と包囲

一方の駒は少数で、他方の駒を飛び越して捕獲（盤から除去）し、もう一方の多数の駒は、少数の駒を取り囲んで動けなくすることを目指す。数は多く世界的に70種類発見されているが、うち7割はインドからインドネシアに分布している。盤は95%が交点型で、フランスの2種がマス目型である。これは狼と羊同様、チェッカー盤に置き換えたものだろう。盤の形状は大きく3つに分けられる。四角型、四角+三角型、十字型である。四角型は4×4の小さなものから12×12の大きなものまであり、四角+三角型は四角形の盤に三角形が付属したもので、四角の大きさは大半が5×5だが、5×9や9×9といったものがある。三角形は1つもしくは2

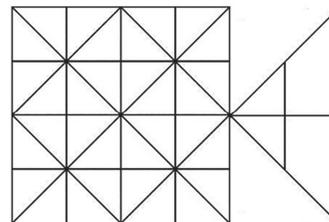
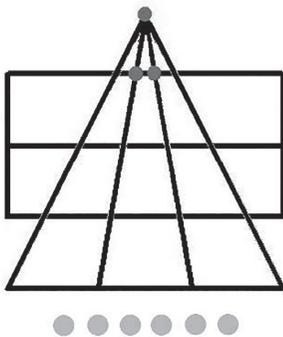
つが大半だが、4つあるもの、8つあるものも存在する。駒の数は、少数のほうはだいたい1個か2個だが、多数のほうは11, 12, 13, 14, 15, 16, 20, 23, 24~と、非常にバラエティーに富んでいる。駒のモチーフだが、虎対羊が最も多く、虎対人、ライオン対犬など若干の変化がある。



【図86 レン・チョア (タイ) 虎(1)vs豹(3)】 【図87 スア・ギン・ニュア(タイ) 虎(3)vs牛(12)】

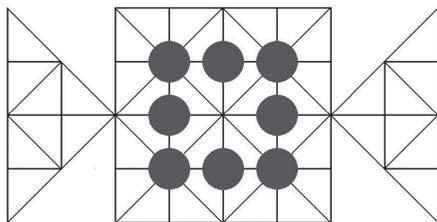


【図88 バグ・グチ (インド) 虎(2)対羊(20)】 【図89 バグ・チャル(ネパール) 虎(2)vs羊(20)】



【図90 アドゥ・プリ(インド) 虎(3)vs羊(15)】 【図91 コミカン(チリ) ピューマ(1)vs羊(12)】

伝統的ボードゲームの分類

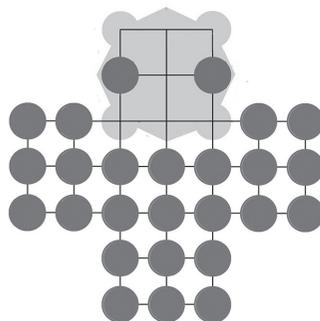


【図92 リマウ・リマウ（東南アジア）虎(2)vs人間(24)】

十字型の盤は、アジア以外に多い。代表的なものに狐と鶯鳥やアサルトがある。狐と鶯鳥は狐の駒と鶯鳥の駒を置き、狐は鶯鳥の駒を飛び越して取り、鶯鳥は狐の駒を囲んで動けなくするゲームである。狐の駒は1個または2個で、鶯鳥の駒は13個、16個、18個などがある。盤は十字型のものが多いが、それに若干の変形を加えたものも存在する。アサルトは士官とセポイなどの別名があり、上部の9つの点が砦を表すものとなっている。



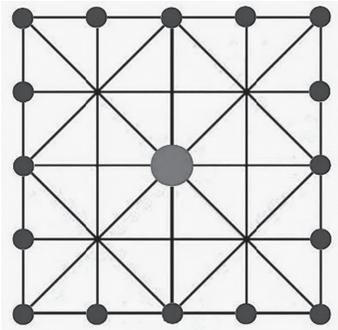
【図93 狐と鶯鳥 狐(1)vs鶯鳥(18)】



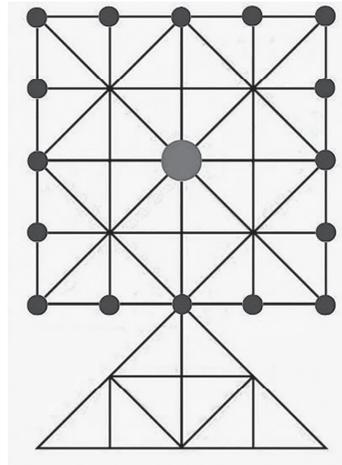
【図94 アサルト士官(2)vs反乱軍(24)  
(上部の9か所が砦)】

(6) 両側捕獲と包囲

捕獲をする側の駒が、2つの敵駒の間に入るとその両側の駒を2つ同時に捕獲できる、というゲーム。一度に2個の駒を取れるので、前項のゲームに比べ、非常に強力である。日本にある八道行成（やすかり）と十六むさしというゲームだけがこのパターンである。形状は前項のインドを中心としたものと同じで、八道行成（やすかり）は5×5の交点型、十六むさしは5×5の交点型に三角形が付属したものであり、大陸から伝播したものと考えられる。両側の駒を取るという捕獲方法は非常に独特なもので、この2つのゲーム以外ではタイのマック・イエッ



【図95 八道行成】

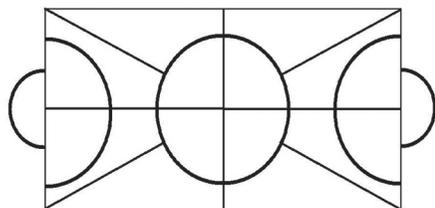


【図96 十六むさし】

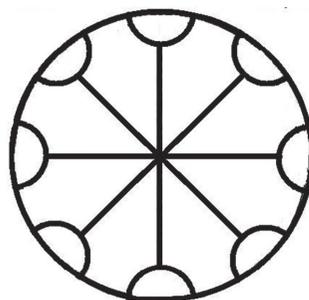
ク、カンボジアのレク、マレーシアのアビット・ソドクにしかない。ゲームの駒は現実をシミュレートしたものと考えれば、その場へ行って捕獲したり、飛び越して捕獲したりするのは理解できるが、両側を捕獲するというのは思いつきにくく、伝わったルールを勘違いしたのではないかと考えられる。一度に2個取れてしまうため、このゲームは圧倒的に少数の方が有利に見えるし、実際、初心者がプレイすると、序盤に少数の方が次々多数派の駒を取ってしまっ勝ちとなる。しかし、解析すると、たとえ少数派が一度に2個取ることができても。このゲームは多数派が勝つことができる。ゲームを難解にするために両側取りを考えたのだとすれば、そのルールの考案者は実に面白いルールを考案したといえる。むさしは宮本武蔵のことで、武蔵が二刀流なので両側の駒を取る、というような説もあれば武蔵坊弁慶という説もある。少数の方が非常に有利だが、それでも多数側に必勝手順がある。平安時代に編纂された『和名類聚抄』にある「やすかり」がこのゲームだとすれば、宮本武蔵や武蔵坊弁慶であるはずはないのだが、十六むさしという名称に変わったのがいつ頃なのかが不明のため、一蹴することができない。また『倭名類聚抄』『和漢三才図絵』では八道行成と書いてやすかり、あるいはやすさがりと読んでいるが、なぜこう読むのか、また十六むさしの三角形内の線の引き方にいくつかのパターンがあることなど、多くの問題点がある。これについては、後日小論にまとめようと考えている。

(7) 包囲と逃げ

一方は相手の駒を動けなくすることを目指し、もう一方は捕まらないことを目指すゲームである。古代ローマのゲームといわれている熊のゲームというものがヨーロッパにある。一方が熊の駒を1個、もう一方は獵師の駒を3個盤に置いて開始する。獵師は熊の駒を囲んで動けないようにすれば勝ち、熊は捕まらないように逃げる。資料によっては、熊は40手逃げきれば勝ち、という記述があるが、そのような記述のない場合もある。古いゲームの場合、ルールの記事が不完全であることは少なくないので、40手というのが広く行われていたルールなのかは不明である。



【図97 熊のゲームの模式図1】



【図98 熊のゲームの模式図2】

獵師は40手までに熊を動けなくすれば勝ち、ということだが実際にゲームをする際、一手ずつ手数を数えるのは現実的でないように思える。交代して短い手数で詰めたほうが勝ち、というやりかたはあろうが、これもあまり現実的といえない。同型のゲームがフランスで憲兵と泥棒という名前で存在するが、設定を変えたものであろう。

また、インドネシアには、マス目型の盤を用いるガラ (Gala) というゲームがある。2色の駒を使い、一方は15個、もう一方は10個である。駒を縦横に動かし、一方は他方を動けなくすることを目指す。しかしながら、もう一方の目的が不明である。

こういった不均衡ゲームがなぜ誕生したのかは不明である。ただこれだけの数があるので、ゲームは平等で始まるのが当然、といった考え方が常識とはいえない。現実の世界では、戦争の際に戦力や地形や人数などが平等ということはあまりないわけで、実際の戦闘から考え付いたものなのかもしれない。とくに少数の強い駒と多数の弱い駒によるゲームなどは実際の狩りや動物同士の争いを見て思いついた可能性もある。

### 第3章 考察

1000種類以上の伝統的なボードゲームを分析したが、非常に少ない種類に集約されることがわかった。つまり似たゲームが多いということがいえる。世界の各地に似たようなゲームが存在している。古い時代、ゲームは余暇であり、生きるための必要な道具とは考えられていなかった。いくつかのバリエーションは好奇心から生み出されてきたが、商品となり、産業となって、種々雑多なものが生み出されるようになったのである。離れた地域に同じようなゲームが存在することについては、それらが個別に発生したのか、それとも伝播したのか、という疑問が残る。陸続きのところや海を挟んでも近辺のところは伝播したと考えられる。しかし、大きく離れているのは、伝わったとは考えにくい。伝統ゲームと呼んでいるが、どのくらい古くからあるかは実のところかなり年代の幅が広いと考えられる。5000年前のものもあれば、100年前に発見され、その時遊ばれていたということで伝統ゲームとして扱われているものもある。

多くのゲームはその古い用具が存在していない。エジプト文明のセネトやメソポタミア文明のウルの王朝ゲームなどはよく取り上げられるが大半のゲームは文献上にしか存在していない。うえに、その文献資料も19世紀、20世紀のものであることが多い。ゲームの研究の先駆者ともいえるスチュワート・キューリンのアメリカ先住民のゲームの本が出版されたのは1897年だが、アメリカにヨーロッパの人間が入ったのは1492年でゴールドラッシュは1850年頃である。キューリンが調査に入ったときには、すでに先住民にヨーロッパの文化が入っており、キューリンが先住民のゲームとしているものの中には、ヨーロッパの人間が伝えたものが入っている可能性がある。ほかの地域も同様で、ゲームの調査をする人間が入った時には、すでにその地域に他の文明が持ち込まれていることが少なくない。これはゲームの調査といったものが、あまり重要でないと考えられ、時間が経ってから行われたからである。特に他地域のものと類似したものは、その可能性が高いといえるだろう。マレーでさえ20世紀半ば、ベルは20世紀後半である。紀元前3000年からあるボードゲームだが、その研究の歴史は非常に浅く、研究がされたときは、すでに世界は大きく変化していたことを考えなければならない。

さらに多くの伝統的なゲームは採取者が1名しかいないことが多く、また採取者の中にはゲームの知識のない者もあり、採取したルールが不完全で実際に遊べないものも数多くある。民俗学の中でも遊戯は重要視されなかったため、調査から外されていたケースも少なくない。

## 伝統的ボードゲームの分類

盤の形式は交点型とマス目型の2種類があるが、どちらが多いあるいは、どちらが優位、ということはないと考える。ボードゲームはもともと人工の盤はなく、地面で行われていたと考える。駒の場所を表すために、点を描いたか、枠を描いたかの違いであろう。機能的な違いとしては、交点型は駒が線上を移動するので線の有無で移動先がわかるが、マス目型はルールがないとどのように動けるのかわからない、ということが挙げられる。ただチェス・将棋類より古いゲームでは、マス目型で駒が縦横以外に移動するゲームはほとんどなく、チェス・将棋類が誕生して駒の移動方法のバリエーションが増えたといえることができる。

ボードゲームは19世紀以降、次々と新しいものが作られるようになった。技術の発達により、余暇が増え、余暇に楽しむゲームに対しての需要が増えたことによる。需要の増加はゲームの価値を高め、次々と新しいゲームが生み出された。ボードゲームは商品となり、さらにボードゲーム専門の製造販売を行う会社が登場した。20世紀に入り、さらにボードゲームの数は増え、今までのジャンルにない新しいゲームが次々と誕生した。伝統的なボードゲームの多くは、2人用であり、デザインも抽象的だが、新しいゲームの多くは、人数も題材も多彩で、伝統ゲームの分類手法はもはや通用しない。しかし、それまでのボードゲームの分類法を確立させることは無駄ではなく、また新しいゲームを含めたボードゲームの分類を作ることに資すると考える。

現在でも、多くのボードゲームが消滅しつつある。このため調査は非常困難となってきた。道具が残ってもほかのゲームにルールが変わっている場合もある。例えばチェス・将棋類は、いわゆる西洋チェスに統一されつつある。2列型の競走ゲームもバックギャモン意外は減びてしまっているように思える。伝統ゲームの多くは地元の間も知らないものとなり、プレイヤーも世界的に有名なものに取り組んだ方が競技人口も多く、イベントの多さや賞品・賞金の面からも世界的なゲームを選ぶようになっている。文明の進歩やそれに伴う情報化とともに、有名なゲーム、人口の多いゲームはさらに有名になり、人口も増えている。古いゲームは減びつつあり、残っているものも形が変わりつつある。

伝統的なゲームは競走ゲームを除けば大半が運の要素のないゲームである。運の要素のないゲームには必勝手順や不敗手順が存在し、よく考えればそれがわかってしまう。そしてそれがわかった者にとって、そのゲームは興味のないものになってしまう。まして昨今はコンピュー

タの力を借りることによって簡単に分析できてしまう。伝統ゲームの大半はすでに解き明かされ最善手が判明している。それを知っている者にとっては勝敗を争ってプレイをする価値のないものといえよう。多くのゲームがプレイする必要もないものになってしまっているのである。まして近代以降、新しいゲームが次から次へと生み出されている現在となつては、その存在価値さえ危うい状態となっている。数多くの伝統的なボードゲームの道具と遊び方を文化と考え、保存する仕組みを作ることが必要な時期に来ている。

### [注]

- 1) アレア (Alea) バックギャモンの先祖、タブラ (テーブル) の6世紀頃までの名称。
- 2) テーブル (Table) バックギャモンにつながる2列のボードゲーム。
- 3) 高橋浩徳「盤双六の遊戯法についての一考察 — 『双六錦囊抄』『双六独稽古』は正しいか—」『IR\*ゲーミング学会論集10号』IR\*ゲーミング学会、2014
- 4) Parlett "History of Board games"、p12
- 5) トルストイの「戦争と平和 (War and Peace)」のもじりであることはいうまでもあるまい。
- 6) 『世界のチェス・将棋展図録』大阪商業大学アミューズメント産業研究所、2002、『世界のチェス・将棋展図録Ⅱ』大阪商業大学アミューズメント産業研究所、2010
- 7) 本来はPolishなど形容詞形だが、わかりやすさのため国名とした。
- 8) フリースランドはオランダの州のひとつ
- 9) 大内延介『将棋の来た道』めこん社、1986、および増川宏一『将棋』法政大学出版会、1977
- 10) 清水康二、鈴木一議、高橋浩徳、松村政樹『将棋類の伝播に関する研究 -タイ将棋マックルックを中心に-』大阪商業大学アミューズメント産業研究所、2016
- 11) 方棋 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%96%B9%E6%A3%8B>,2022.1.20取得
- 12) 倉庫 英語ではStoreと呼ばれるため倉庫と訳した。

### [参考文献]

- Ball, Robbie: Cornelius, Michael. "Board games round the world", Cambridge University Press, 1988
- Bell, Robert C. "Board and Table Games from Many Civilizations", Dover Publications, 1979
- Bell, Robert C. "Games to Play", Dunestyle Limited, 1988
- Botermans, Jack. "The Book of Games", Sterling Publishing, 2008
- Brown Packaging Books ed. "The Encyclopedia of Games", Aurum Press, 1998
- Claig, Steve. "Sports and Games of the Ancients", Greenwood Press, 2002
- Crego, Robert. "Sports and Games of the 18th and 19th Centuries", Greenwood Press, 2003
- Culin, Stwert. "Korean Games With Notes on the Corresponding Games of China and Japan", Dover Publications,
- Falkener, Edward. "Games Ancient and Orienant and how to play them", Longmans Green and Co., 1892
- Fourie, H.L. "Board Games of the World", CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012
- Glonnegger, Erwin. "Das Spiel-Buch", Heinlich Hugendubel Verlags, 1988
- Leibs, Andrew. "Sports and Games of the Renaissance", Greenwood Press, 2004
- Love, Brian. "Great Board Games", Macmillian Publishing Co.Inc., 1979
- Love, Brian. "Play the Games", Kirk Game Company, 1978
- Murray ,Harold J R. "A History of Chess", Oxford University Press, 1913

## 伝統的ボードゲームの分類

- Murray ,Harold J R. "A History of Board Games other than Chess", Oxford University Press, 1952
- Parlett, David. "History of Board Games", Echo Point Books & Media, 2018
- Pretchard, David "The Family Book of Games", Michael Joseph ltd, 1983
- Walker, Damian, Gareth . "Reconstructing Hnefatafl", Cynningstan, 2014
- Wilkins, Sally. "Sports and Games of the Medieval Cultures", Greenwwod Press, 2002
- グランフェルド, フレデリック V, 清水哲夫訳『ゲームの世界』日本ブリタニカ, 1979
- 三浦信夫「リトモマキア：中世西欧の数学ゲーム」『国際文化研究：神戸大学国際文化部紀要17』, 神戸大学, 2002

