

盤双六の5種類の遊戯法の由来

高橋 浩 徳

1. 複数の列を持つ競走ゲーム（日本）

日本の伝承遊戯に盤双六というゲームがある。2人で行うゲームである。盤双六は「日本書紀」に記述があるほど古いゲームであり、奈良時代の「万葉集」、平安時代の「源氏物語」や「枕草子」、鎌倉時代の「徒然草」や「平家物語」に登場し、室町時代以降の日記文学、随筆、物語にも多数見られ、絵画にも多数登場している。ただ、どのような遊戯法で遊ばれているかの記述はない。いくつか盤面の状況から類推できるものもあるが確証はない。



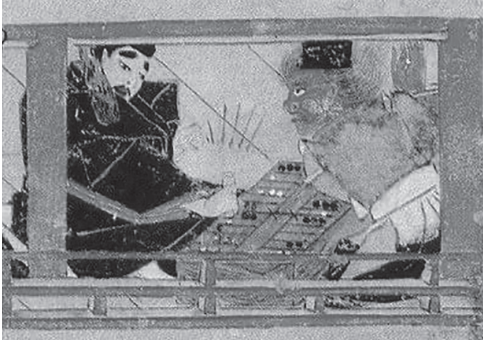
【図1 盤双六(アミューズメント産業研究所蔵)】



【図2 木画紫檀双六局 (正倉院蔵)】

筆者は盤双六の遊戯法に本双六、大和、追い廻し、おりは、柳の5種類の遊び方がわかったことを以前に発表した¹⁾。その際、それら5つの遊戯法がどこから来たのか。日本で生まれたのか、どこからか伝来したかには触れなかった。本稿ではこれを考察する。

競走ゲームは一定の長さのコースがあり、プレイヤーが自分の駒を進めていくゲームである。駒を進めるには、複数の数をランダムに示す、通常サイコロと呼ばれる器具を用いる。コースの形状について直線型、渦巻型などがあることは拙論『伝統的ボードゲームの分類』（アミュー



【図3 長谷雄草紙（部分）】

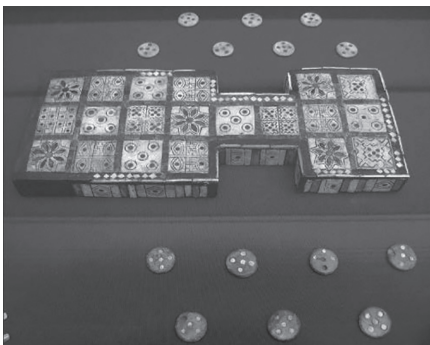


【図4 厩図屏風（部分）】

ズメント産業研究所紀要、2022年）で示した。駒は1個のものや複数のものがあり、1個の場合は選択肢がないために運のゲームとなり、複数ある場合はどの駒を動かすかの選択が生じるので戦略の要素が入るゲームとなる。日本の盤双六は12枠の直線コースを2列持つ形状だが、遊戯法は5種類あり、すべてがコースの上で駒を進める競走ゲームというわけではない。

2. 複数の列を持つ競走ゲーム（世界）

直線コースが複数列並んでいる競走ゲームは古代から存在する。競走ゲームは、メソポタミア文明のウル王朝（紀元前6500頃～紀元前3800頃）の遺跡から発掘されたウルの王朝ゲームや古代エジプト文明の遺跡から発掘されたセネトが世界最古のゲームといわれることがある。しかし、これらは著名なだけで他にも同時期のゲームが存在する。同じ中東から数多く発見され

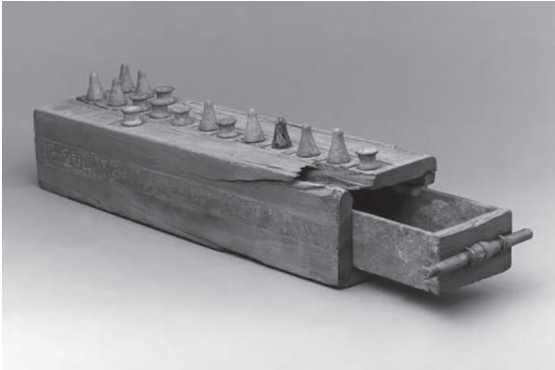


【図5 ウルの王朝ゲーム】



【図6 セネト】

盤双六の5種類の遊戯法の由来

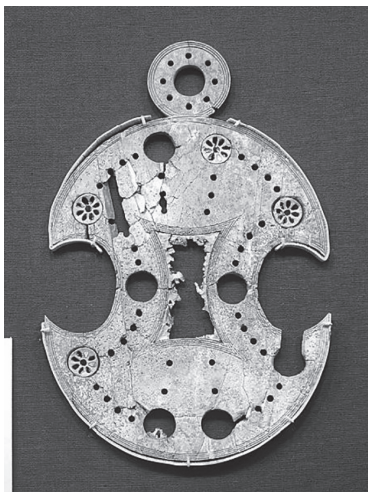


【図7 20マス目のゲーム】

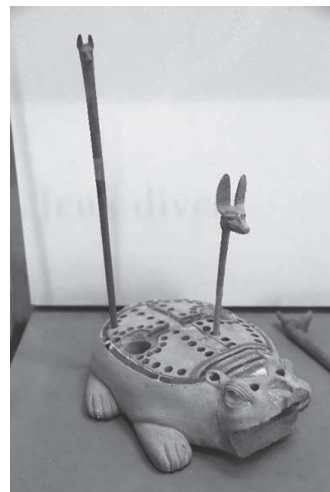


【図8 58穴のゲーム(ヤシの木のゲーム)】

ている、同時期と考えられる20マス目のゲームがあり、これも3列のゲーム盤と考えることができる。また、古代エジプトで発見されている58穴のゲームも同様の時期のゲームである。このゲームには様々なデザインがあり、形によってヤシの木のゲーム、犬とジャッカルなどと呼ばれている。58穴のゲームはデザイン的に2列のゲームのように見えるが、2つのコースが途中で折り返す形となっており、4列のゲームとも見ることができる。筆者は3列のゲームの前に4列のゲームがあり、これが時間短縮のために3列のゲームに変化したと考えている。アフリカではシグあるいはシーがあるいはシリユウというゲームが複数採取されている。これはこの単語がボードゲームを示すもののためであると考えられる。また、ボードゲームに分類して



【図9 58穴のゲーム(メダル型)
シカゴ大学東洋研究所博物館蔵】



【図10 58穴のゲーム(カバ型)
ルーブル美術館蔵】

はいるが、地面に図を描いたり窪みを付けたりし、ゲーム盤という道具が存在しないものもあるが、これも分類上はボードゲームと考えられる。つまり、ボードが作られる以前から地面をゲーム盤としたボードゲームがあったということで、実際のボードゲームの歴史はもっと遡ることになるのである。その、地面を盤とするものには4列や3列の盤から成り、サイコロを振って駒を進めて取り合うものがある。アフリカを中心に世界に広がっているマンカラと総称されるゲームにも4列のもの、3列のもの、2列のものがある。これも4列のゲームから列を減らす形で変わってきていると考える。

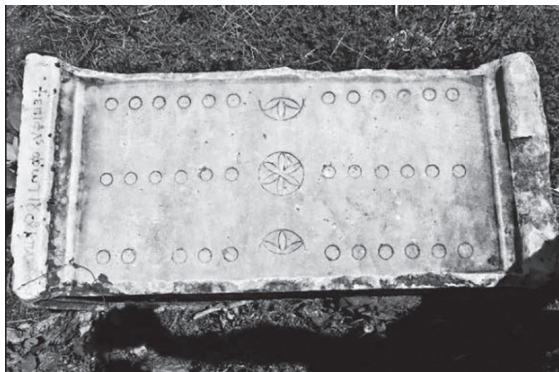


【図11 モーリアニアのシグの模式図。地面に20の窪みを4列に作り、木の枝を駒としてプレイする。】



【図12 セネガルのシグの模式図。地面に24の窪みを3列に作り、木の枝を駒としてプレイする。】

ギリシア・ローマ文明の時代には、ドゥデキム・スクリプタという3列12枠のゲームが登場し、これが、中央の列を省いた2列のゲームへと変化し、アレアヤタブラと呼ばれるゲームになったと考えられている。やがてこの2列のゲームは周辺に広がっていき、ヨーロッパやアジアに伝播していった。イギリスにわたってバックギャモンというルールに変化したこのゲームは、ダブリングキューブの発明などによってさらに人気が高まり、世界中に広まっていったわけである。そうなる以前には、同じ道具で様々な遊戯法が作られた。世界各地で50種類を超える遊戯法が採取されており、いくつかは現在でも遊ばれている。



【図13 ドゥデキム・スクリプタ】

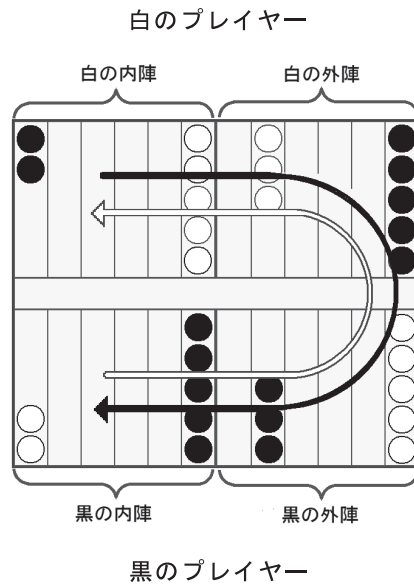


【図14 王にナルドの説明をするボズルグメフル²⁾ (メトロポリタン美術館蔵)】

3. 盤双六の遊戯法5種類とその由来

日本の盤双六は天平時代の宝物を納めた正倉院に数個存在し、文献資料としては『日本書紀』を始めどの時代でも登場し、絵画の中にも多数登場する。しかしながら、その遊戯法については江戸時代や明治時代の書籍に名称が登場するだけで、ほとんど記述がない。

(1) 本双六



【図15 本双六の初期配置と駒の移動方向】

現代のバックギャモンと同じように、6 枠に 5 個、8 枠に 3 個、13 枠に 5 個、24 枠に 2 個を置く。自分と相手では左右が逆になる。向かい合わせの対称形であり点対称ではない。正倉院に双六盤があるところから道具は奈良時代かそれ以前に中国大陸から伝播したと考えられるが、その当時の遊戯法がどのようなものであったのか正確なところは不明である。本双六が代表的な遊戯法だったので一般的には本双六と考えられている。ただ、海外では同じ初期配置でも、複数の遊戯法が見つかっており、特定するのは困難であろう。いずれにしてもその遊戯法は道具の伝播と同じ時期に伝来したと考えられる。『日本書紀』を始め、『枕草子』『徒然草』などに双六の記述は見えるが、遊戯法の内容を記したものは江戸時代までない。賭博性があることは多くの資料に記述されているが、5種類の遊戯法はいずれも賭博となりうるため断定は

できない。

本双六とバックギャモンの初期配置は同じで、15個の駒を「敵陣の1枠に2個、敵陣の12枠に5個、自陣の8枠に3個、自陣の6枠に5個」というものである。これは非常に複雑で規則性がない。多くの競走ゲームでは、駒はスタートラインのところに揃っており、複数の場所に置くのは試行錯誤してみてもの変形版と考えられる。ウルの王朝ゲームやドゥデキム・スクリプタでは、駒は最初盤に置かず、盤の外から盤に置いていく。駒を盤上に置くルールは、最初は一か所に置き、次第に複数個所に分かれていったのではないかと考えられる。

よく知られている盤双六やバックギャモンの初期配置である15個の駒を4か所に分けて置く置き方がいつ始まったのかは明らかになっていない。13世紀にカスティリア王国の王、アルフォンソ10世（1221～1284）によって書かれた『Libro de Los Juegos』（リブロ・デ・ロス・フエゴス、ゲームの本の意）という本には、12種類の2列12枠の競走ゲームが記載されている。ここには現在のバックギャモンや盤双六と同じ初期配置のゲームはなく、唯一、トダス・タブラスという遊戯法が類似した配置で描かれている。ただ2・5・3・5の4か所に分かれているものの、すべて自分側に置かれている。バックギャモンや盤双六は、この4か所のうち2か所は相手側に置かれる配置になっており、トダス・タブラスよりも少し複雑な配置といえることができる。したがって一見すると、この配置がバックギャモンや盤双六の直接の祖先のように思われる。しかし解説されている文章を読むと、現在のバックギャモンや盤双六と同じように配置するように読み、挿絵を描いた者が駒の色を間違えた可能性が考えられる。筆者の読解力が足りないため断定はできないが、そうであれば絵が誤っているだけということになる。もし13世紀にヨーロッパにバックギャモン・盤双六の配置がなかったということであれば奈良時代に持統天皇が



【図16 アルフォンソ10世の『ゲームの本』のトダス・タブラスの挿絵】

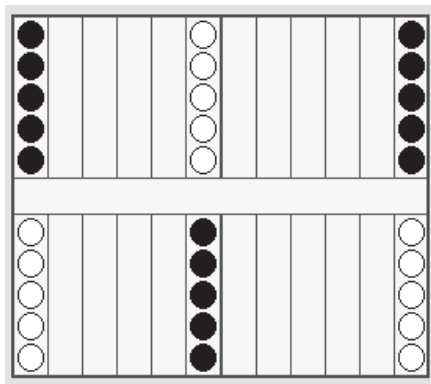
盤双六の5種類の遊戯法の由来

禁止した双六や、平安時代に清少納言が遊んだ双六は一般に考えられている本双六の遊戯法ではなかったこととなり、大きな問題となるが、おそらくは挿絵の誤りと考えられる。

しかし、中国の南宋の時代（1127～1279）、政治家の洪遵（こうじゅん、1123～1202）によって書かれた双六の専門書『譜双』（1151年?）という本には、バックギャモンや盤双六と同じ初期配置のルールが9種類掲載されている。洪遵は『譜双』の序文で、掲載されている14種類の遊戯法について自分が見聞きしたり過去の文献などを調査したりしてこの書を記したと書いており、中国国内の複数の地域で遊ばれていたのは間違いない。2列12枠の競走ゲームがヨーロッパ・中東から中国へ伝播したと考えられている以上、12世紀に中国でバックギャモン・盤双六の初期配置が遊ばれていて、13世紀のスペインで、その前段階と思われるような配置が描かれているのは不自然である。すでにスペインでバックギャモン・盤双六の初期配置が登場していたと考えるのが自然であり、アルフォンソ10世のゲームの本のトダス・タブラスは単に図が誤っただけと結論付けられる。トダス・タブラスはバックギャモン・盤双六の先祖ではないかと考えられる。しかし、この初期配置がいつ誕生したかはわかっていない。

(2) 大和（やまと）

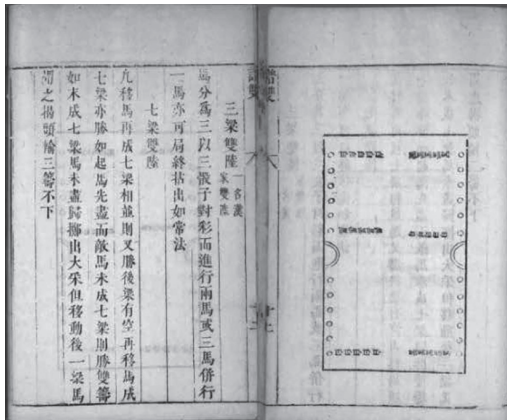
遊び方は本双六と同じと考えられるが初期配置が異なり、下図のように5個ずつ3か所に置く。その他、駒の動かし方や上がり方は本双六と同じと考えられる。



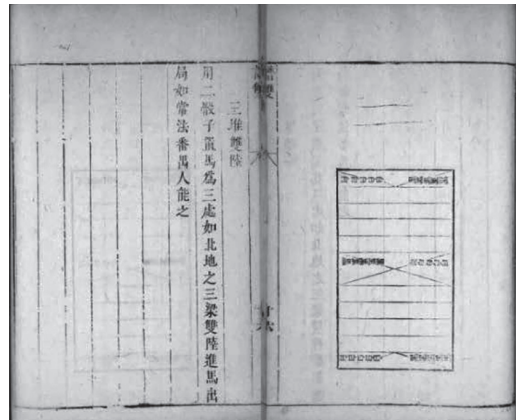
【図17 大和の初期配置図】

洪遵の『譜双』には、洪遵が調査した双六の遊戯法が14種類紹介されているが、そのうちの三梁双六、七梁双六、三堆双六の初期配置が大和と同一である。ただし、七梁双六は本双六と

同じ初期配置の図の後と、三梁双六の後の2か所に分けて記載されており、どちらが本当の初期配置なのか不明である。七梁双六はゲームの途中で、一つの梁(『譜双』では枰を梁と呼んでいる)に自分の駒が2個ある梁が7つ連続した場合、1点が与えられる、と記されている。したがって初期配置が本双六の形でも大和の形でもよかったために両方の後に説明が書かれていると考えられる。

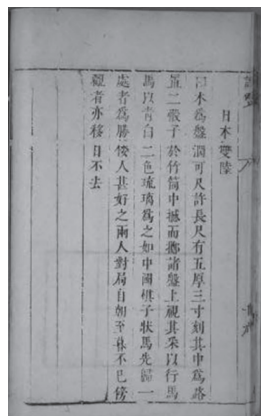


【図18 『譜双』の三梁双六、七梁双六の初期配置と説明】³⁾



【図19 『譜双』三堆双六の初期配置と説明】³⁾

『譜双』には日本双六という項目があるが初期配置の図は盤上に駒がないもので、遊び方も「先に駒が帰ったら上れる」としか記されていない。盤に最初何も無いのは後述する「おりは」の遊戯法のみで、先に駒が帰ったら勝ち、というのは、盤下から盤に上げた駒が手元に帰ったら、という意味だとすると、おりはと矛盾しない。



【図20 『譜双』の日本双六の初期配置と説明】³⁾

盤双六の5種類の遊戯法の由来

『譜双』に書かれている日本双六というのは、初期配置が不明のため、駒を書いていない本双六の可能性と、最初に駒を盤に置かないおりはであった可能性があり、はっきりしない。

中国の明代に李言恭（り・げんきょう）と郝杰（かく・けつ）によって書かれた『日本考』という本には、日本の雙六は3か所に5個ずつ置くことある。中国には3ヶ所置きがなくなっていたのかどうかはわからない。また著者が、日本に4か所置きの本双六があるのを知らなかったのか、それとも大和の初期配置が珍しいから載せたのか、それも不明である。三堆双六、三梁双六の初期配置が日本に渡り大和になった可能性も、逆に日本から中国に伝播した可能性もあり得る。ヨーロッパや中東に大和の初期配置をするゲームは採録されておらず、この配置法は日本と中国にしか記録されていない。大和という名称から日本でできたものと考えそうだが、中国で複数採取されていること、多くの中国文化が日本文化に流入したが日本から中国の複数の地域に影響を与えるとは考えにくいことから、中国が先であると考えられる。

筆者は、ゲームは面白い方に変化していくと考えている。簡素なものから複雑なものへ変化するか、複雑なものから簡素なものへ変化するかは、どちらが面白いかで決まり、両方の場合があり得る、と考えている。大和と本双六を比べると、大和の方が簡素、本双六の方が複雑である。面白さについても、本双六の方が上といえる。5個ずつ3か所に分かれている大和に比べて、4か所に分かれている本双六は初手で1個だけの駒ができる確率が圧倒的に高く、1柱に2個以上の駒がある、いわゆるプロットを作れる可能性も本双六の方が非常に高い。それだけ慎重に駒を動かさなければならないわけである。初期配置で駒のある場所の数の多いほうが、技術の入る要素が高く、それがために本双六やバックギャモンの初期配置が現在まで残っている理由といえるだろう。アフリカには4列や3列の盤を使用するゲームが残り、北欧にも3列の盤を使用するゲームが残っているが、共通列を持たず、各自が自分側の2列を使うゲームから中央の列を共通で使用する3列のゲームが生まれ、それが中央の列を省略した2列型ゲームになったと筆者は考えている。それは後の方ほどゲームとして面白いからである。駒の配置にしても、最初は盤に駒を置かずに端から入れていく形だったのが、端の一か所に置く形になり、2か所、3か所、4か所と増えていったと考えられる。そうすると、初期配置が大和の形のゲームがヨーロッパや中東であって、そのゲームも日本や中国に伝わったことになる。残念ながらヨーロッパや中東で大和と同じ初期配置のゲームは見つかっていない。

しかし、本双六の配置から大和が生まれたとは考えにくい。むしろ、大和は本双六の前段階と考えたい。譜双を見れば中国に大和と本双六の配置があり、日本にも大和と本双六があるので、中国から日本へは両方が入って来たと考えられる。しかし、中国で大和が本双六に変化し

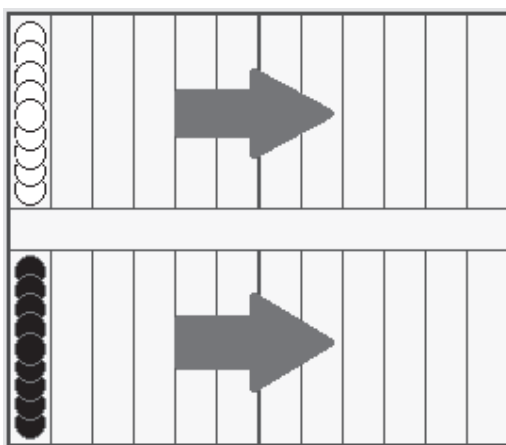
たのではない。ヨーロッパでバックギャモン・本双六の配置方法は存在しているから、中国で変化したことは考えられない。しかし、ヨーロッパでは50種類ほど確認されている初期配置の中に大和と同じ配置は確認されていない。

3列のドゥデキム・スクリプタは、盤に駒を置かないのが初期状態で、外から盤に入れていく遊戯法である。2列12枠の盤にも駒を置かない遊戯法があり、これが当初のものだったと考えられる。その後、駒15個すべてを盤の端に置く方法が作られ、これが伝播したのが柳である。当初はドゥデキム・スクリプタのように同一方向で回るものであったが、これは一方の周回方向を逆にして、向かい合うようにした方が確実に面白さが増す。戦争も互いの本陣を目指すものであり、排除した敵は一番後ろから出直すのが、非常に納得のいく形だからである。

この後、2か所置きが生み出され、大和のような3か所置きが生み出され、さらに本双六やバックギャモンの初期配置である4か所置きが生み出されたと考えられる。複数置きの方がすぐに敵と遭遇するし、一か所に置く駒の数が少ないため、下手に動くとも1個だけになって打たれる可能性が高くなるため、早い段階から考えなければならない。こちらのほうが進化した形といえる。2か所置き、4か所置きが日本に伝わっている以上、ヨーロッパや中東にも3か所置きのルールがあったのではないかと推察できる。

(3) 柳 (積み替え)

柳は盤の片側の端の枠に15個の駒すべてを置いた状態を初期配置とし、自分の番にはサイコロを2個振って、1個または2個の駒を反対側の端に向けて進め、反対側の端に15個の駒を移



【図21 柳の初期配置と駒の進行方向】

盤双六の5種類の遊戯法の由来

すのを目的とするゲームである。両者の駒が交錯しないのでわかりやすく、コースが短く敵駒のヒットがないことから時間も短く、初心者向きの遊戯法といえる。別名を積み替えというが、一方の端からもう一方の端に駒を積み替えることになるのでこの名称が生まれたと考えられる。

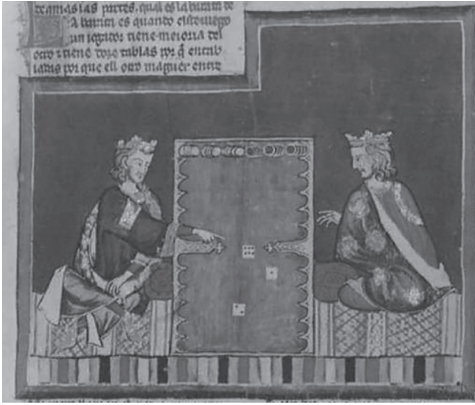
柳の名称だが、一方向に複数の駒が進む様子が、柳の枝が複数下がるように見えることからついたものと考えられる。

柳と同じ初期配置をするゲームはヨーロッパとアジアに下記の13種類が確認できた。

名称	国 ⁴⁾	備考
1 トッカディーレ	ドイツ	12枠目のフッケ（背中）に必ず止まる。
2 ルドゥス・アングリコルム	イギリス	
3 ルドゥス・ロンバルドルム	イギリス	半分（6枠）進んで相手側に移り戻る。
4 トリック・トラック	フランス	
5 ガランゲ	フランス	サイコロを3個使用する。
6 グラン・トリック・トラック	フランス	サイコロ2個。途中で点数あり。
7 トゥルヌ・キャズ	フランス	駒3個。反対側の端に進んで上りとなる。
8 エンペラドール	スペイン	サイコロ3個を使用する。
9 メディオ・エンペラドール	スペイン	半分（6枠）進んで相手側に移り戻る。
10 プラコト	トルコ	ヒットでなくトラップ（押さえつけ） ⁵⁾ 。
11 ジュルバハル	シリア	ヒットなし。初手では相手の駒を動かす。
12 マーボウセ	シリア	ヒットでなくトラップ（押さえつけ）。
13 ムグラビエ	シリア	ヒットなし（相手の駒のいるところに行けない）。

上記の中では、フランスのトゥルヌ・キャズのみが柳と同じように、一方の端から反対側の端の枠に進んで上りとなる。ただこのゲームでは駒を3個しか使わない点が他のゲームと異なる。

3, 7, 9を除くゲームは、一周してから、つまり反対側の端まで進み、そこから向かい側（相手側）の端に移り、そこから反対側の端まで進んでから、盤から降ろしていく。先にすべての駒を降ろした方が勝ちとなる。

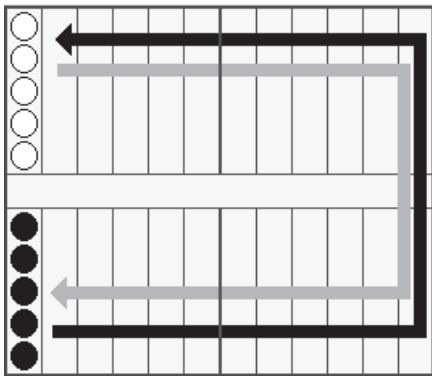


【図22 アルフォンソ10世のゲームの本のエンペラドールの挿絵】

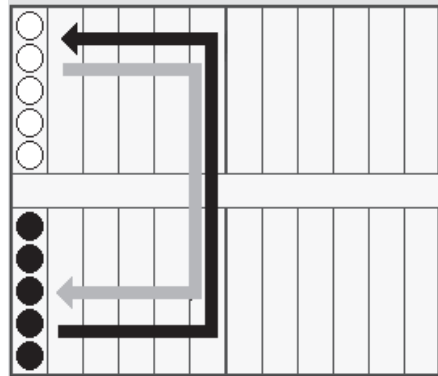


【図23 アルフォンソ10世のゲームの本のメディオ・エンペラドールの挿絵】

反対側の端へ進んで相手側を戻すわけであるが、これを半分で終わらせると柳になる。カスティリア王国の国王アルフォンソ10世（1221～1284）のゲームの本、『Libro de Los Juegos』（リプロ・デ・ロス・フエゴス、ゲームの本の意）に記載のメディオ・エンペラドールというゲーム、およびイギリスのルドゥス・ロンバルドムというゲームは、盤の半分で折り返すのだが、これらのゲームが日本に伝わった際に「盤の半分を使用」ということが誤って伝わり、柳になったということも考えられる。また、ドイツのトッカディーレというゲームでは、駒のスタート位置の反対側の端をフッケ（背中の意）と呼び、一旦ここに止まらないと相手側の陣に入ることができない。つまり反対側の端を一旦ゴールと定めて進めるわけである。このようなルールはヨーロッパ各地にあったと考えられ、それが日本に伝わって柳の元となった可能性も考えら



【図24 3,7,9以外のゲームの駒の動き】

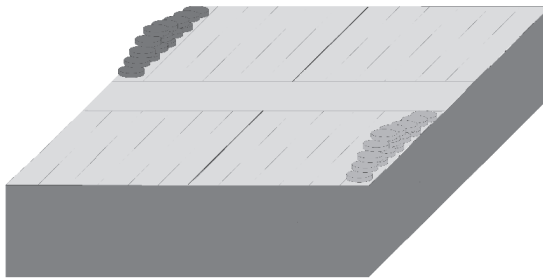


【図25 3と9の駒の動き】

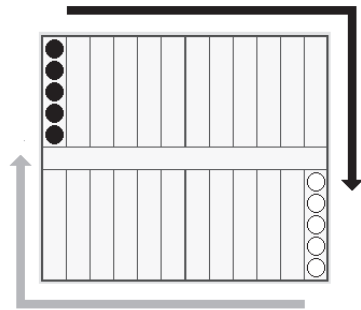
盤双六の5種類の遊戯法の由来

れる。しかし、7のトゥルヌ・キャズ同様に片道しか進まないゲームで駒を15個使用するものがある、それが伝わってそのまま遊ばれている可能性の方が高いと考える。

類似ゲームとして、端の1つの枠に15個を置くが、向かい側でなく、互いに同じ方向の端に置くものがある。つまり対角の位置に置くものである。フランスのジャケ及びジャケ・ド・ベルサイユ、ギリシア・トルコのフェブガというゲームがこの形式である。これらのゲームでは、双方の駒はどちらも同じ方向に回ることになる。これも含めるとすべての駒を最初の枠に置いて始めるルールは、かなり広い地域で多くの種類が行われていたこととなり、この系統のゲームの初期配置として一般的なものであったと考えられる。2列型の前段階と考えられるギリシア・ローマ文明のドゥデキム・スクリプタも同方向に周回するゲームであり、こちらの初期配置と移動方向が初期の2列12枠ゲームの遊戯法であったと考えられる。



【図26 最初の1枠に対角に置くゲームの初期配置図】



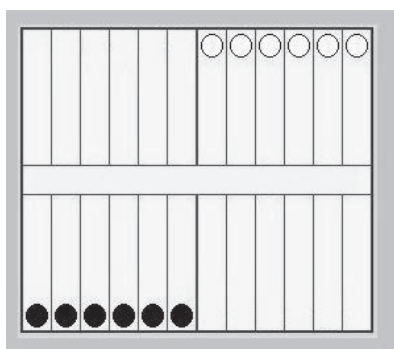
【図27 同ゲームの駒の進行方向】

多くの2列型競走ゲームは駒を盤から降ろすことを目的としているが、日本の本双六はすべての駒が最後の6枠に入れば勝ちとなる。柳もこれと同じ趣向で盤から出さずに終わりにしたのではないだろうか。いずれにしても、柳と同じ配置はヨーロッパや中東の初期配置としてはかなり一般的であった。トゥルヌ・キャズのように、反対側の端に進んで上りとするもので駒を15個使用するものがあったことは十分に考えられる。そのゲームが日本に伝わり柳になったと考えられる。『譜双』に類似のゲームはなく、柳は日本の江戸時代以降に登場する。日本とヨーロッパが交易をしていた室町末期から鎖国までの間に直接伝わったのではないだろうか。

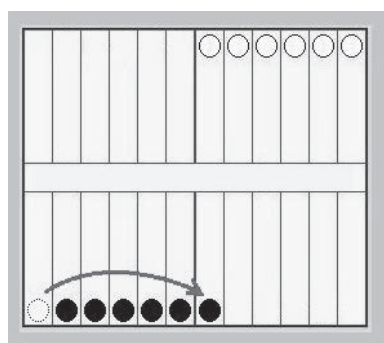
(4) 追い廻し

追い廻しの遊び方は、江戸時代や明治時代の数点の文献で確認できる。はじめは各自手前側

の各枠に1個ずつを置く。6個と11個の2つが記録にある。6個の場合は左側の6枠に置き、11個の場合は端の1か所のみを空け、残りの11枠に1個ずつ置く。駒は時計回りもしくは反時計回りに進むが、ひとつの枠には1個の駒しか入れない。サイコロを2個振り、特定の目が出ると最も後ろにある駒を最も先頭の駒の次に進める。進める先に相手の駒があればそれを取って自分の駒を置く。相手の駒をすべて取れば勝ちとなる。したがって競走のゲームではなく捕獲のゲームということになる。1, 6のほかに乞い目というものを設け、1か6か乞い目が出れば進めることができる。



【図28 追い廻しの初期配置】



【図29 追い廻しの駒の進め方】

中国の『譜双』に類似のゲームはない。ヨーロッパ・中東などではアイスランドで採取されたアド・エルタ・ステルプール（アイスランド発音ではアズ・エシュタ・ステシュブシュに近い）。エルタは追う、ステルプールは少女の意で、英訳するとチェイシング・ザ・ガールズと



【図30 アド・エルタ・ステルプール】⁶⁾

盤双六の5種類の遊戯法の由来

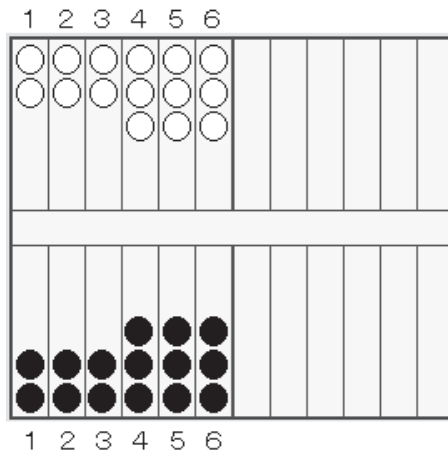
なる。このゲームが追い廻しはほぼ同じルールでほかに類似ゲームはない。

このゲームでは、サイコロを2個振り1, 6の目ときには最後尾の駒を先端に移動する。1-1、1-6、6-6は2回進められる。駒が残り1個になったら1では1回、6では2回、4つの角(1, 6, 7, 12枠)のみを進める。6-6のときは4回進められる。この残り1個の場合のルールは日本の追い廻しには見られない。逆にこちらには日本の追い廻しにある乞い目のルールはない。

アド・エルタ・ステルプールはアイスランドで採取され、ほかの地域では確認されていない。しかし、アイスランドと日本間に交易はなかったため、アイスランドから伝わったのではなく、この遊戯法はほかの遊戯法同様にヨーロッパの複数地域で遊ばれていたと考えたい。名称の日本語訳は「女の子を追う」ことで「追い廻し」とほぼ同意であり、ルールも大きな違いがない。中国の『譜双』にない点や、日本で江戸時代より前には見られないことから、柳と同様に鎖国までにアジア経由ではなくポルトガルやオランダから伝わったと考えられる。

(5) おりは

盤の片側6枠のしか使わず、また駒が盤上を進んでいくことのないゲームである。自分の前の6つの枠に、外側から1から6までの数を付け、自分の番にはサイコロを2個振り、該当した枠に駒を置いていく。すべて置き終えたら、今度は該当した枠の駒をおろしていく。先にすべて下ろしたほうが勝ちとなる。最初にすべての駒を盤上に置いて始めるやり方も資料にあり、この場合、時間は半分になる。南北朝時代から明治時代の文献で確認されるが、「おりは」と



【図31 おりはの図】

という言葉は双六の遊戯法の名称として5点以上の史料で確認でき、文字はすべてひらがなのほかに「お」は「折」や「下」、 「は」は「端」「葉」「半」などがあり、間に「り」の文字が入るもの、入らないものがあり、複数の表記が見られる。室町時代の貴族、一条兼良（応永9（1402）～文明13（1481））が編纂したといわれる往来物「尺素往来^{せきそおうらい}」にはゲームの名前を羅列した箇所があり、そこには「囲碁、将棋、雙六、下貽、楊弓」と書かれており、下貽にはオリノコシという読み仮名が振られている。双六とは別なゲームとも考えられるが、雙六というのが本双六で、下貽がおりはである可能性がある。

遊戯法が記載されているのは江戸時代、明治時代の史料だが細かな違いがみられる。ヨーロッパや中東や中国では類似した遊戯法が下記の6点確認できるが、細かい違いがあり全く同一のものはない。

名称	国	初期配置
・ダブルツツ	イギリス、スペイン	積んだ状態
・ケッチ・ドルト	イギリス	盤に何も置かない
・ダブル・ハバッチュエ	フランス	積んだ状態
・クズ・タブラッシ	トルコ	積んだ状態
・ヤホウディエ	シリア	積んだ状態
・仏雙六	中国	盤に何も置かない

・ダブルツツ（イギリス、スペイン）

最初は積んだ状態（向い）。そこから盤上に降ろしていき、その後盤から降ろしていく。スペインのアルフォンソ10世のゲームの本『Lobro de los Juego』にもダブルツツとして記載がある。

・ケッチ・ドルト（イギリス）

盤に何も置かない状態から始める。サイコロを振っては置いていく。すべて置き終えたら盤から降ろしていき、先にすべて降ろし終えた方が勝ちとなる。

・ダブル・ハバッチュエ（フランス）

最初は積んだ状態（向い）。その後また盤に置いていく。出た目が使えないときは、相手が使う。

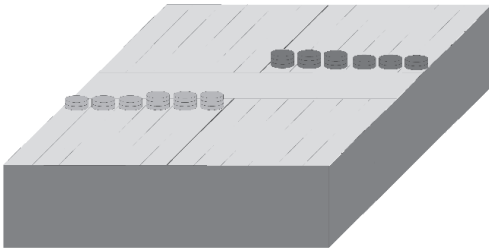
盤双六の5種類の遊戯法の由来

・クズ・タブラッシ（トルコ）

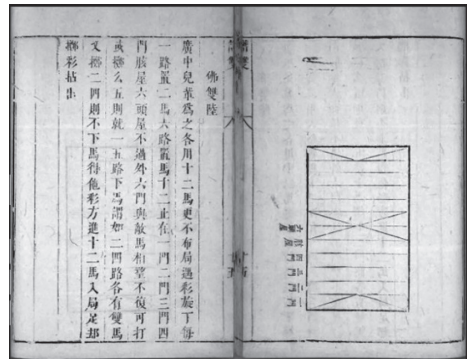
女の子のタブラゲームの意。最初は積んだ状態で向い側に置く。そこから積み降ろしていき、その後、盤から降ろしていく。ぞろ目が出たときは、その列の駒をすべて盤から降ろすることができるというバリエーションがある。

・ヤハウディエ（シリア）

最初は積んだ状態だが、向かい合わせでなく対角に置く。積んだ状態から一個ずつに降ろしていき、すべて1個ずつにしたらまた積んでいき、積んだら盤から降ろしていく。



【図32 ヤハウディエの初期配置】



【図33 仏双六『譜双』³⁾】

・仏双六（中国）

中国の『譜双』の中に書かれている遊戯法。ただし駒は一人12個である。この点が上記のヨーロッパのゲームと異なるところである。日本のおりはこの資料には駒が15個のものと12個のものがあるので、中国の遊び方がヨーロッパから伝わり、そこから日本に伝わったのであれば、中国にも15個のものがあったのではないかと考えられるが、各枠の駒の数を均等にした方が良く考え、最初から12個としたということも考えられる。

ヨーロッパ各地で見られることから、複数の駒を用い攻撃や防御を考えながら盤を一周させるゲームがまだ難しい子ども向けのゲームとして広く遊ばれたと考えられる。日本で室町時代の往来物などにも名称が記載されているところから、それ以前から存在しており、その頃の文化は大陸からのものが多かったことや中国に仏双六というほとんど同じゲームがあることから、ヨーロッパ→中国→日本と伝わったと考えられる。

4. 考察

見てきたように、日本の盤双六の遊戯法5種類はすべて海外に同様のものが複数あることがわかった。したがって、すべて外から伝播したもので、日本で独自に考え出されたものではないと結論付けられる。ただし伝播の時期については決め手となるものはない。現在のバックギャモンや江戸時代の本双六が2, 5, 3, 5個の4か所配置だからといって、奈良時代から室町時代の盤双六がその初期配置であったという証拠にはならない。世界ではタブラやアレア以降、50種類もの2列12枠ゲームが見つかっており、2, 5, 3, 5個と置く4ヶ所配置は2割程度だからである。持統天皇が禁じた双六⁷⁾や清少納言が遊んだ双六⁸⁾や吉田兼好が書いた双六⁹⁾が本双六だという確証はなく、仮に本双六だったとしても、江戸時代以降の本双六と同じルールであったかも証拠がない。本双六であったという先入観を持たずに疑う必要があるだろう。特に『枕草子』に登場する「双六は調食(ちょうばみ)」という言葉は解明されておらず、別な遊戯法である可能性があるし、別な段に登場する「つれづれなるもの。馬おりぬ双六」という表現の「おりない」の意味も解明されていない。本双六と考えると解釈が困難だが、駒を盤に乗せたり降ろしたりするおりはと考えると素直に理解できる。

アフリカでは4列の競走ゲームやサイコロを振って駒を進めながら相手の駒を取るゲームが複数採取されており、筆者はこれが3列のゲームの前段階と考えていると述べた。競走ゲームは4列から3列へ、そして3列から2列へ変化したと考えられる。駒は当初、盤外から入れていたが、すべて最初の枠に置くようになり、それが3か所に分けておくようになり、さらに4か所に置くようになって現在のバックギャモンや本双六の置き方が誕生したと考えられる。その変化はゲームを面白くするために、冗長さを省いたり、複雑性を高めたりする理由があったと考えられる。いずれも、どこかでAからBに代わったのではなく、Bが作られてもAがすぐになくなることはなく、共存している期間があり、面白くないほうが次第に遊ばれなくなって姿を消したと考えられる。実際の伝承経路はどうだったのか、日本に入ったのはいつごろだったのか。少しでも解明できるよう研究を進めていきたい。

注：本稿は2022年11月に大阪電気通信大学で行われた「日本ゲーム学会・古代盤上遊戯ワークショップ」で講演した内容に加筆訂正したものである。

盤双六の5種類の遊戯法の由来

〔註〕

- 1) 高橋浩徳「盤双六の遊戯法についての一考察：『双陸独稽古』『双陸錦囊抄』は正しいか」『IR*ゲーミング学研究 第10号』、IR*ゲーミング学会、2014
- 2) ボゾルグメフル (Bozorgmehr、生年不詳～580年頃) はササン朝ペルシャで大臣を務めた賢者。
- 3) 早稲田大学古典籍総合データベース
- 4) 国名は現在の名称。採取時期はまちまちで現在も遊ばれているかは不明である。
- 5) トラップ：相手の駒の上に自分の駒を載せ、自分の駒が他の地点に行くまで下の駒は移動できない、というルール。アメリカ先住民のブルクというゲームがこのルールで行われている。
- 6) <http://Boardgamegeek.com/image/279461/ad-elta-stelpur>。2024年1月16日アクセス
- 7) 「日本書紀」には持統天皇の三年(689)に『十二月己酉朔丙辰。禁断雙六』とある。
- 8) 清少納言「枕草子」(掞本)の第86段に「女の遊びは、古めかしけれども、乱碁。けふせに。双六。はしらき。篇つくもよし。」とあり、第87段に「男の遊びは、小弓。さま悪しきやうなれども、鞠(まり)も見所あり。韻ふたぎ。双六は調食(てうばみ)。」とある。また142段には「つれづれなるもの。所さりたる物忌。馬おりぬ双六。」とある。
- 9) 吉田兼好「徒然草」第110段には「双六の上手といひし人に、」で始まる文があり、第111段には「囲碁、双六好みてあかしくらす人は、」で始まる文がある

〔参考文献〕

- Alfonso V, *Libro de los Juegos*, 1283
Alvensleben Ludwig, *Encyclopädie der Spiele*, Verlag von Otto Wignad, 1855
Barakat Robert A, *Tāwūla: A Study in Arabic Folklore*, 1974
Cotton Charles, *The Complete Gamester*, Henry Brome, 1674,
Fiske Willard, *Chess in Iceland and in Icelandic literature : with historical notes on other table-games*, The Florentine Typographical Society, 1905
塙保己一, 『群書類従 第一輯』 経済雑誌社、明治26 (1893) 年
Himly Karl, *Die Abteilung der Spiele im "Spiegel der Mandschu-Sprache*, Brill, 1879
木子香, 「『譜雙』の日本語訳及び盤双六史に関する考察」、人間科学研究 第19号、大阪電気通信大学, 2017
洪遵, 『譜双』, 1151
Moulidars T de, *Un million de jeux et de plaisirs*, Librairie contemporaine s.d, 1840
Murray Harold J.R, *A History of Board Games other than Chess*, Clarendon Press, 1951
Soumille Bernard Laurent, *Le Grand trictrac ou méthode facile pour apprendre sans maître la marche*, Du Fonds de P.F.Giffart, 1765

