

札を山札に重ねて置く。一度した「出・下り」の宣言は撤回する事は不可能である。出る者が規定の人数に達した時点で、残りの者は出る事は出来なくなり、強制的に下ろされる(これを「追い込み」と云う)。この場合、自分の意思で下りる者は下り賃を支払うが、追い込まれた者は追い込み賃を貰える。

また、出る者が規定の人数に達しない場合は、次の方法のどちらかを採る。

- ・ 3人の技法で2人しか出なければ差して勝負し、1人しか出なければ下り賃を貰ってその回はそこで終わる。
- ・ 「出・下り」を順次行い、その順番以降の者が全て出なければ規定の人数に達しない状況になれば、以降の者は強制的に出る(これを「縛り」と云う)。

どちらの方法を採るかは、開始前に役の種類などと共に互いに打ち合わせておく。

なお、親が下りた場合は、右隣に親が移る。

り、白札を除いた6枚を場札として場に置く。

下り賃、追い込み賃の額は、技法によって異なるので(用いない場合もある)、それぞれの技法解説にて記す。

差し勝負ではなく、下り賃折半とする場合もあり、またその何れかを双方の話し合いで決める、とする事もある。

基本事項

























解説

備考

花札の構成

花札の構成(札の種類、点数)は、以下の通りである。

但し、技法によっては点数がこれと異なるもの、点数を用いないもの、月数を数として用いるものなどがある。

一月(松)	 松に鶴 (20)	 松の短冊 (5)	 松のカス (1)	 松のカス (1)
二月(梅)	 梅に鶯 (10)	 梅の短冊 (5)	 梅のカス (1)	 梅のカス (1)
三月(桜)	 桜に幕 (20)	 桜の短冊 (5)	 桜のカス (1)	 桜のカス (1)
四月(藤)	 藤に時鳥 (10)	 藤の短冊 (5)	 藤のカス (1)	 藤のカス (1)
五月(菖蒲)	 菖蒲に八ッ橋 (10)	 菖蒲の短冊 (5)	 菖蒲のカス (1)	 菖蒲のカス (1)
六月(牡丹)	 牡丹に蝶 (10)	 牡丹の短冊 (5)	 牡丹のカス (1)	 牡丹のカス (1)

七月(萩)				
八月(芒)				
九月(菊)				
十月(紅葉)				
十一月(柳)				
十二月(桐)				

席順と親の決め方

花札を山にして置き、参加者がそれぞれ任意の札を取って、月の早い人(同月の場合は、点数の高い順)から順に反時計回りに着席する。最も早い順だった者が、最初の親となる。2回目以降は、各遊戯のルールに従って親が移動する。

八月の「芒に月」の札は、坊主とも呼ぶ。

十一月の柳の札は、雨とも呼ぶ。

左記方法で席順と仮親を決め、その後仮親が札を良く切り、参加者の人数分に適当な山に分けて置き、参加者がそれぞれ任意の山を取り、中に「松に鶴」の札のあった者が最初の親になる、とする事もある。

札の配り方

参加可能な人数は当然技法によって違うが、3人で行う技法の場合、親から順に反時計回りに「親、胴二、ビキ」と呼ぶが、札を配る前に、親は札を胴二の前に置く。

胴二はその札を取り、良く切ってからビキの前に置く。

ビキはそれを中程で分けて上下を入れ替え(これを「望む」と云う)、親の前に置く。

なお、後で「出・下り」(後述)をしなければならない人数の場合、切る者と望む者は、余る人数分だけ右にずれる。つまり、3人以上の場合常に、札を切るのは親から左に2人目の者であり、望むのは親の左隣の者である。

親は、前に置かれた札を手に取り、例えば手七場六の技法の場合なら、胴二から順に反時計回りに伏せて各4枚ずつ自分まで配り、3枚を場に開く。続いて3枚ずつ同様に伏せて配り、また3枚場に開き、残りを場に伏せて積む(山札)。

手八場八なら同様の手順で各4枚→場に4枚→各4枚→場に4枚→残りを積む、と云う具合で、それ以外の場合も手札場札の枚数で配り方を判断する事。

親手を貰う

親が札を配り終えた際、親以外の者は、自分も親も配られた札を見る前ならば、自分と親の手札の交換を申し出る事が可能。これを「親手を貰う」と云う。

申し出があれば、親はこれに応じなければならない。但し、子が既に自分に配られた手札の内容を確認していればその限りではない。

このルールの為、親は、全ての子が自分の手札を見たのを確認するまでは、自分の手札を手にとってはいらない。

出る・下りる

技法によっては、実際の遊戯は2人あるいは3人で行うとしても、それ以上の人数が遊戯に参加出来る、としているものもあるが(計算上は「(使用する札の枚数ー場札の枚数)÷手札の枚数」の人数までは参加可能)、その際には「出る、下りる」の宣言を行い人数を調整する。

札が配られ、自分の手をそれぞれ確認した後、親から順に「出る(その回に出場する)」か「下りる(その回への出場を止める)」かを宣言していく。下りる者は、自分の手

2人の技法の場合は当然「親、ビキ」である。

2人の場合、親が切ってビキが望む。

「手七場六」とは、遊戯開始時の手札が7枚、場札が6枚、と云う事である。

別に1枚ずつ配っても支障はないが、時間短縮の為。

不正防止の為のルールである。

手七場六で7人の場合は、遊戯を始める前に白札を加えて49枚にしておく。この場合、場札は配らず手札を各人に7枚ずつ配り、手に白札が配られていた者は、その時点で無条件に下

花合わせ(馬鹿っ花)



・六短 30点

「柳の短冊」以外の短冊札の内いずれか6枚の役。

例



・のみ(てっぽう) 40点

「桜に幕」「芒に月」「菊に盃」の役。



・表菅原(三光) 30点

「松に鶴」「梅に鶯」「桜に幕」の役。



「青短」「赤短」「くさ」とは重複するが、七短とは重複しない。

後述する「花見で一杯」「月見で一杯」の重複なので、点数もその合計であるが、この役を独立した役として扱い(とは云え「花見で一杯」「月見で一杯」とこの役が3つ重複するわけではない)、点数を合計でなく30点等とする場合もある。

こいこいの「三光」とは異なるので注意を要する(「こいこい」参照)。

技法解説(進行)	備考
<p>参加人数</p> <p>基本は3人で行う技法。「出・下り」(”基本事項”参照)を採用するなら3～6人まで参加可能。</p>	<p>白札があれば7人まで参加可能(”基本事項”備考欄参照)。</p>
<p>事前準備</p> <p>この技法は、役などに各地方における異同が多いので、開始前にどの役を採用するか等の話し合いを充分にしておく。</p>	
<p>席順と親の決め方</p> <p>”基本事項”参照。</p>	
<p>札の配り方</p> <p>手七場六に配る。詳細は”基本事項”参照。</p>	<p>この時、1人の手札の中や場札の中に同月札4枚が揃ってしまった場合は、配り直す。</p>
<p>親手を貰う</p> <p>”基本事項”参照。</p>	
<p>出る・下りる</p> <p>”基本事項”参照。手札の内容を検討して決定する。下り賃、追い込み賃は、無しとする事が多い。ただ、八八に倣う場合(”八八”参照)、一律の点数を決める場合などもあり、どうするかは、役などと共に事前に話し合っておく。</p>	<p>基本的に3人の「縛り」がある。</p> <p>八八の単位は貫なので、この場合は1貫を10点などと換算して採用する。</p>
<p>手役</p> <p>配られた手札によっては、その時点で以下の役がつく事がある。</p> <p>・七カス 30点</p> <p>手札7枚全てがカス札(1点)だった場合。全ての札を場に晒して遊戯を行う。</p> <p>・六カス 20点</p> <p>手札の内6枚がカス札(1点)だった場合。カス札6枚</p>	<p>配られた手の悪さを補完する為の役であるが、採用しない場合も多い。</p>

を場に晒して遊戯を行う。

これらの役を成立させるには、「出・下り」の後、札を合わせ始める前に、役を宣言しなければならない。宣言せずに始まってしまうと、もう役は成立しない。

また、場に晒したカス札は、他の2人には場札となる為、合わせて取られる事もある。手札公開のリスク、手札を取られるリスクを考え、敢えて役を宣言せずにおく事も可能。

役を宣言したら、その時点で役代を精算する。

札を合わせる

親から順に反時計回りに進行。まず、自分の手札と場札を見比べ、同月札があれば合わせて（上に重ねて置く）取り、合う札が全く無ければ、手札を1枚場に捨てる。

次いで、山札の一番上を1枚めくり、場札に同月札があれば同じく合わせて取り、無ければ場に捨てる。

取った札は自分の手許に皆に見える様に並べる。

なお、出す手札は自由なので、合う札があるのにわざと合わない札を捨てる事は可能であるが、合う札を出したのに取らずにおく事は不可。山札も、めくった札に合う札があれば必ず取らなければならない。

以上の動作を親、胴二、ビキと7巡すれば、手札、場札、山札全て無くなるので終了。精算に移る。

出来役

まずは出来役の役代を精算する。役が出来た者は、他の2人それぞれからその役の点数を受け取る。つまり、手許に出来役の点数×2の点が入る事になる。

出来役の種類と点数は以下の通り。

・五光 100点

20点札5枚の役。



自分にとってはただの手札である為、めくった山札と合わせて取る事は不可能。

精算の仕方は後述。

場札が配られた時点で同月札が場に3枚あった時は、残りの1枚（これをヒコ札と云う）が場に出された際に3枚纏めて取る（場に同月札が2枚の時はどちらか1枚を選んで取る）。

手役を採用した場合、晒した手札が取られて減った為、手札が無いのに順番が回って来る事があるが、その際は山札をめくって合わせる動作のみ行う。

碁石、ゲームチップ、マッチ棒等を使うか、紙にメモすると良い。

地方によって、役の点数に異同があったり、採用しない役があったり、またこれ以外の役が存在する場合もあるので、注意を要する。

・四光 60点

「柳に小野道風」以外の20点札4枚の役。



・七短 40点

「柳の短冊」以外の短冊札の内いずれか7枚の役。



・青短 40点

「牡丹の短冊」「菊の短冊」「紅葉の短冊」の役。



・赤短(うらす) 40点

「松の短冊」「梅の短冊」「桜の短冊」の役。

「柳に小野道風」が入った4枚でも四光と認めたり、これを「雨四光」と云う役として四光よりやや低い点数（40～50点程度）を付けたりしている場合もある。

「青短」「赤短」「くさ」とは重複するが、六短とは重複しない。

こいこい

技法解説（進行）

参加人数

基本は2人で行う技法。「出・下り」（”基本事項”参照）を採用するなら2～5人まで参加可能だが、最初から2人で行う事が多い。

事前準備

この技法は、役などに各地方における異同が多いので、開始前にどの役を採用するか等の話し合いを充分にしておく。

席順と親の決め方

”基本事項”参照。

札の配り方

手八場八に配る。詳細は”基本事項”参照。但し、最初から2人だけの場合、親が札を切ってビギが望む。

親手を貰う

”基本事項”参照。

出る・下りる

3人以上の場合行う。詳細は”基本事項”参照。手札の内容を検討して決定する。下り賃、追い込み賃は、無い場合が多いが、各1文ずつなどとする場合もある。

手役

配られた手札によっては、その時点で以下の役がつく事があるが、手役については、出来役以上に採用、不採用の異同や役の扱い方の違いが激しい。

・手四 6文

手札の中に同月札が4枚全て揃った場合。この役が出来た際は、その月はそこで終了とする場合が多い。

・喰付 6文

手札の中に同月札が2枚ずつ4組揃った場合。この役も、そこで終了とする場合がある。

備考

この時、場札の中に同月札4枚が揃ってしまった場合は、配り直す。

手役を採用しない場合、「手四」や「喰付」は、申し出により配り直しとする事が多い。

・松桐坊主 20点

「松に鶴」「芒に月」「桐に鳳凰」の役。



・猪鹿蝶 20点

「牡丹に蝶」「萩に猪」「紅葉に鹿」の役。



・花見で一杯 20点

「桜に幕」「菊に盃」の役。



・月見で一杯 20点

「芒に月」「菊に盃」の役。



- ・くさ 20点
「藤の短冊」「菖蒲の短冊」「萩の短冊」の役。



- ・藤しま 10点
藤の札4枚の役。



- ・雨しま 10点
柳の札4枚の役。



- ・桐しま 10点
桐の札4枚の役。



この役は特殊な出来役に含まれる
場合もあるので注意（後述）。

特殊な出来役

上記以外に、役の出来方や役が出来た際の扱いが異なる役がある。以下の通り。

- ・親仲八丁ビキ十丁
札を全て合わせ終えた際、取り札が、親と胴二なら8枚以下、ビキなら10枚以下しかない場合。30点。
- ・フケ役
札を全て合わせ終えた際、取り札の合計点数が20点以下の者がいる場合。この回は無勝負となる。
- ・雨しま役流し
「雨しま」が出来た際、上記の通り普通に点数を付けるのではなく、その回の出来役を全て無効にする、と云う場合。札の点数のみ精算する（後述）。

これらは採用しない場合も多い。

「仲」とは胴二の事。

手役を採用していて、この回に成立していたとしても、役代を返還する。なお、無勝負でも1回と数える。

流れるのは出来役のみなので、手役を採用し、成立していたら、それはそのまま。

札の点数の精算

続いて取り札の点数を精算する。
花札全48枚の内訳は、20点札5枚、10点札9枚、5点札10枚、1点札24枚で、総計264点なので（”基本事項”参照）、1人あたりでは1／3の88点が基準点となる。即ち、自分の取り札の点数を合計して、それが88点より何点プラスか（あるいはマイナスか）、と云う事である。

3人のプラスとマイナスを合計すると、当然必ず0になる。従って、マイナスの者がその分の点を出して、それをプラスの者がその分だけ貰えば、余分も不足も出ない。出るならば、計算が間違っていると云う事なので、計算をし直す。

地方によっては、1点札を0点とし、総計240点で基準点を80点とする場合もある。

遊戯の終了

以上を一月（1回戦）とし、続いてその勝者を新たな親として同様に遊戯を行い、これを一年（12回戦）行って、最終的な得失点により勝敗を決する。

席は移動せず、新たな親から反時計回りに親、胴二、ビキである。

	<p>し、とする場合もある。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・二三本 6文 手札の中に同月札が3枚ずつ2組揃った場合。 ・はねけん 6文 手札の中に同月札3枚が1組、2枚が2組揃った場合。 	<p>「二三本」「はねけん」は、採用される事がより少ない傾向にある。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・猪鹿蝶 5文 「牡丹に蝶」「萩に猪」「紅葉に鹿」の役。 		<p>これらの役を成立させるには、札を合わせ始める前に、役を宣言しなければならない。宣言せずに始まってしまうと、もう役は成立しない。</p> <p>役を宣言したら手札を公開し、その時点で役代を精算する。</p>	<p>手役があってもその月を続行する場合でも、花合わせや八八と違い、手役は公開するのみで晒したまま遊戯する必要はない。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・花見酒 5文 「桜に幕」「菊に盃」の役。 		<p>これらで、山札の一番上を1枚めぐり、場札に同月札があれば同じく合わせて取り、無ければ場に捨てる。</p> <p>取った札は自分の手許に皆に見える様に並べる。</p> <p>なお、出す手札は自由なので、合う札があるのにわざと合わない札を捨てる事は可能であるが、合う札を出したのに取らずにおく事は不可。山札も、めくった札に合う札があれば必ず取らなければならない。</p> <p>続いてビキが同じ要領で札を合わせ、以上を順次繰り返す。</p>	<p>場札が配られた時点で同月札が場に3枚あった時は、残りの1枚（これをヒコ札と云う）が場に出された際に3枚纏めて取る（場に同月札が2枚の時はどちらか1枚を選んで取る）。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・月見酒 5文 「芒に月」「菊に盃」の役。 	<p>「花見酒」と「月見酒」は、役が重複して出来易いので、役代を各3文ずつ、とする場合もある。</p>	<p>この遊戯には、札の点数は使用しない。互いに取り札で出来役（後述）を作って勝負するが、役が出来た者には、その時点で遊戯を打ち切るかそのまま続けるかの選択権が生じる。</p> <p>打ち切る場合、「勝負」と宣言し、その時点での出来役の役代を相手から受け取る。「勝負」を宣言すれば、出来役が確定しその時点で安全にその回を終えられるが、当然それ以上役代は増えない。</p>	<p>手札と場札を合わせた時点で役が出来ても、選択するのは山札と場札を合わせて（あるいはめくった山札を捨てて）からである。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・タネ 1文 10点札5枚の役。5枚より上は、1枚増える毎に1文 	<p>「猪鹿蝶」と重複しても可。</p>	<p>続ける場合、「こい」（あるいは「こいこい」）と宣言し、相手が引き続き札を合わせ遊戯を続行する。「こい」を宣言すれば、出来役も勝負も確定しないが、まだ役代が増える可能性が残る。</p>	<p>その月に「こい」が宣言された回数（n）が1回なら得点が2倍に、2回で4倍に、3回で8倍になる（つまり得点×（2のn乗）となる。俗に「こい倍」「イン</p>

「こい」を宣言した場合、その後の状況として以下の3つがある。

- ・「こい」を宣言した側に追加の役が出来る。

この時点でまた上記の選択権が生じる。この場合、手許に出来ている役は全て有効であり、ここで「勝負」を宣言すれば、合計の役代を受け取る事が出来る。即ち、この状況が、「こい」を宣言した後に目指すべき状況である。

- ・相手側に役が出来る。

この場合、ここで相手に「勝負」を宣言されれば、それ以前に出来た自分の役は全て吹き消される。相手も「こい」を宣言すれば続行であるが、こちらにも既に出来役がある事を考えるとリスクが高く、そうする可能性は低い。

- ・どちらにも役が出来ないまま手札を出し切る。

この場合、無勝負(引き分け)で、役代のやり取りは無い。

なお、最初から手札を出し切るまでに双方に一度も役が出来なかった際は、親の勝ちとする場合と、無勝負(引き分け)とする場合がある。

出来役

前述の通り、この遊戯は出来役を競うものであるが、その種類は以下の通り。その回の勝負が決した時点で、負けた者は下記の役代を勝った者に支払う。

- ・五光 15文

20点札5枚の役。



- ・四光 10文

「柳に小野道風」以外の20点札4枚の役。

フレールール」等と呼ばれる)、とする場合もある。

これは、新たな役だけでなく、「1枚増える毎に1文増し」とされる役(後述)で1枚以上札が増えた場合も含まれる。

最後に「こい」を宣言した者の役を有効とする場合もある。

親の勝ちとする場合の文数は事前に参加者間で取り決める(1～6文位)。

碁石、ゲームチップ、マッチ棒等を使うか、紙にメモすると良い。

地方によって、役の文数に異同があったり、採用しない役があったり、またこれ以外の役が存在する場合もあるので、注意を要する。

「五光」との重複は不可。即ち、「四光」から「こい」して「五光」が出来たら、役代は「五光」の分のみ。



- ・雨四光 8文

「柳に小野道風」を含む20点札4枚の役。

例



- ・三光 6文

「柳に小野道風」以外の20点札3枚の役。

例



- ・青短 6文

「牡丹の短冊」「菊の短冊」「紅葉の短冊」の役。



- ・赤短 6文

「松の短冊」「梅の短冊」「桜の短冊」の役。

採用しない場合も多い。採用する際は、「四光」と同じく、「五光」との重複は不可。

他の短冊札が1枚増える毎に1文増し、とする場合もある。

「青短」と「赤短」が重複して出来たら、1つの新たな役として15文、とする場合もある(それと別に「青短」「赤短」の役代が貰える訳ではない)。

他の短冊札が1枚増える毎に1文増し、とする場合もある。

れは配られた時点での場札の内容に因って決定される。
これを「場」と云い、以下の3種類がある。

- ・小場
場札に20点札が全く無い場合。これが基準の点数となるので、この解説で以下に示される点数は全て小場の点数である。
- ・大場
場札に「松に鶴」「桜に幕」「芒に月」のいずれかがある場合。その月の点数は全て小場の2倍。

- ・絶場
場札に「柳に小野道風」「桐に鳳凰」のいずれかがある場合。その月の点数は全て小場の4倍。
また、大場、絶場共に、該当の20点札が複数枚ある場合は「二代縛り」としてその枚数分の月数だけその場が続く。大場と絶場の札が重複した場合は絶場を優先し、大場を次月に持ち越す。二代縛りとその月の場が重複した場合、場は後の月に累積されていくが、累積された順番に拘わらず、常に大場より絶場を優先して消費する。

親手を貰う
”基本事項”参照。但し、親が「みずてん」(後述)を宣言した場合は、親手を貰う事は出来ない。

出る・下りる
方法は”基本事項”参照。なお、下り賃は、席順により異なる。人数が3～5人の場合は以下の通り。

席順	1番 (親)	2番	3番	4番	5番
点数	1貫	1貫半	2貫	2貫半	3貫

6人の場合は、上表を2～6番に当て嵌め、親を1貫とする。また、2人しかいない場合に敢えて八八をする(2人で行う方法は後述)際は、親が1貫半、ビキが2貫である。下り賃は、他と区別が付く様に纏めて置いておく。

また、追い込みがあった場合、出た者は追い込まれた者に追い込み賃を払う。追い込み賃は以下の通り。

- ・ 追い込まれた者の手の中に手役(後述)がある場合は、その手役代の半分。

大場、絶場共に例外は月石(後述)のみ。

12月が終了した時点で累積された場が消費されていない場合は、全て消費するまで遊戯を続ける(これを「越年」と云う)方法と、12月で遊戯を打ち切る方法とがあるので、これも事前に取り決めておく。

下り賃が、下りる順に決まるとする場合もあり、その際には左表を席順でなく下り順と考える。3人の「縛り」がある場合(”基本事項”参照)は、下り順とする場合が多い(当然その場合は最大でも3番目までしかない(下記参照))。

7人の場合、白札を持った者がまず無条件に下りているので、その1人を飛ばして6人と考える。

増し。



- ・タン 1文
短冊札5枚の役。5枚より上は、1枚増える毎に1文増し。



- ・カス 1文
カス札10枚の役。10枚より上は、1枚増える毎に1文増し。



化け札
役を作るに当たって、「菊に盃」のみ、化け札として機能する、と云うルールを採用している場合も多い。

本来「菊に盃」は10点札であるが、これを、カス札としても使用可能(即ち「カス札に化ける札」)であり、またその

「赤短」「青短」と重複しても可。

「菊に盃」が関係する役は、「花見酒」「月見酒」「タネ」の3つであるが、

両方に同時に重複しても使用できる、とするものである。

化け札を採用した場合これに「カス」が加わる為、この札はひとつの手の中で最高4つの役に関わる可能性がある。

遊戯の終了

勝負が決まり役代の授受が完了するか、「勝負なし」となればその回は終了である。

以上を一月（1回戦）とし、続いてその勝者を新たな親として同様に遊戯を行い、これを一年（12回戦）行って、最終的な得失点により勝敗を決する。

八八

技法解説（進行）	備考
<p>参加人数</p> <p>基本は3人で行う技法。「出・下り」（”基本事項”参照）により3～6人まで参加可能。</p>	<p>白札があれば7人まで参加可能（”基本事項”備考欄参照）。</p>
<p>事前準備</p> <p>出来るならば、俗に「八八道具」と称されるこの遊戯用の道具と、花札を2組（赤黒一対）揃えた方が良いが、道具無しで、花札1組だけでも出来ない事はないので、この解説内では状況に応じ多少触れるに止める。</p> <p>ただ、チップに使用できるもの（基石等）と改貫（後述）用の札の代わりになるものは何か用意した方が良い。</p> <p>また、後述されるルールの細かい部分について、事前にきちんと取り決めて混乱を避ける。</p>	<p>ここでは、基石を使用する事として解説を進める。</p>
<p>席順と親の決め方</p> <p>”基本事項”参照。</p>	
<p>貫木（基石）の配布</p> <p>最初に親になった者は、参加者全員に基石を配布する。</p> <p>この技法では得点の単位は貫であるが、より小さい単位として点（文とする場合もある）を用いる。1貫＝12点である。</p> <p>基石は、黒石を1点、白石を1貫とし、最初に各人に5貫（白石4個と黒石12個）配布する。これが最初の持ち点となる。</p> <p>なお、遊戯の途中で改貫（後述）などで配布の必要が生じた場合は、その時点での親が責任を持つ。</p>	<p>「貫木」とはこの遊戯用の計算用具なので、前述の通りこの解説では基石としている。</p> <p>1貫＝10点とする場合もある。また、最初から貫を用いず点のみとする場合もあるが、その場合も役代等は大体1貫＝10点換算で決められている。</p>
<p>札の配り方</p> <p>手七場六に配る。詳細は”基本事項”参照。</p>	<p>この時、場札に同月札4枚が揃ってしまったら、全て回収して配り直す。</p>
<p>場の種類の決定</p> <p>この技法では、月により得点の付き方が変化するが、そ</p>	

- ・光一（びかいち） 4貫
20点札1枚とカス札6枚の役。カス札を全て晒す。



- ・空素（からす） 4貫
7枚全てカス札の場合の役。7枚全て晒す。



- ・喰付（くつつき） 4貫
同月札が2枚ずつ3組ある場合の役。その6枚を晒す。

- ・同じく一般の出来役（後述）に關係する札、つまり20点札及び柳以外の短冊札がある場合は、3点（1/4貫）×枚数。
- ・同じく一般の出来役が丸々ある場合（これを「つかみ」と云う）は、その出来役代の半分。
- ・以上に該当しない場合は追い込み賃は無し。

つまり、追い込み賃は必ず貰える訳ではない。が、上記の条件は発生すると重複する場合もかなり多いが、その場合重複した全ての追い込み賃が貰える。

なお、追い込み賃を確定する為には、追い込まれた本人以外の者が追い込まれた者の手札を確認する必要があるが、その手札はそのまま山札となる札の為、出た者は見ないのが望ましい。その為、追い込まれた者が複数人いる場合はそのお互いが、追い込まれた者が1人の場合はその前に下りた者が手札を確認する。但し、参加者が4人で追い込みがあると、他に出ていない者がいないので、その際には追い込まれた者が手札の追い込み賃に關係する部分のみ開いて皆で確認後、残りの山札と合わせて良く切る。

追い込み賃はその場で精算する。

「赤短」「青短」「五光」（全て後述）に關係する札、とする（つまり藤、菖蒲、及び萩の短冊札は含めない）場合も多い。

追い込みがある際には、当然既に3人出ているので、追い込み賃はその額を3人それぞれが払う。

下りや追い込みがあれば必ず山札は切る、としても良い。またその際に希望者がいれば切った後望ませる。

みずてん

親は、札を配る前ならば、手を確認しないまま出を宣言する事が出来る（出・下りの選択でなく出の宣言のみ）。これを「みずてん」（見ず出の意）と云い、宣言すると配られた札がどんな手でも必ず出なければならない代わり、その月の終了時に札の合計点が89点以上取れていたら、下りた者も含め参加者全員から1貫ずつ貰える。

但し、7人の場合の最初に無条件で下りた者は除く。

手役の発表

「出・下り」の宣言が終わり、出る事になった者は、その手の中にある一定の札の組み合わせがある場合それを発表する。これを手役と云う。

手役がある場合、出た他の者から役によってそれぞれ役代を貰える（手役の種類と役代については次項以後）。役代はこの時点で精算しておく。また、手役を発表すると、ある一定の札を晒したまま遊戯をする事となる。

一旦親が札をめくり始めてしまうと、手役は無効となるので注意。また、手役は吹き消される場合がある（後述）。

本来の意義は、悪手の救済措置である。

花合わせとは違い、晒した札は他の者から場札の扱いはされない。

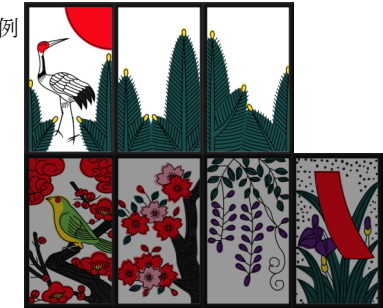
手役の種類(基本)

以下に、基本となる手役とその役代を示す。これらが組み合わせあって、多くの種類の手役となる(組み合わせは次項)。

なお、柳の札4枚は一種の化札として使用でき、カス札が含まれなければならない組み合わせの手役(「赤」「短一」「十一」「光一」「空素」)において、カス札として扱う事が出来る。本来の札として扱う事も可能だが、そのどちらかに限られ、二重には使用出来ない。

- ・三本(さんぼん) 2貫

同月札が3枚揃っている役。その3枚を晒す。



- ・立三本(たてさんぼん) 3貫

同月札が3枚でも、藤、菖蒲、萩の場合及び桐のカス札3枚の場合の役。同じくその3枚を晒す。



- ・赤(あか) 3貫

短冊札が2枚以上あり、それ以外は全てカス札の場合

以下の手役の図において、暗く示されている札は、その役の構成に積極的に関与しない札を表しており、晒さない札を表している訳ではないので注意。

三本については、公開はするが晒さずに遊戯をする、とする場合もある。

桐の3枚に「桐に鳳凰」が混ざっている場合は三本となる。

「短一」との差別化の為、2貫とする場合もある。なお、「赤」とは云っても、

合の役。カス札を全て晒す。



- ・短一(たんいち) 3貫

短冊札1枚とカス札6枚の役。カス札を全て晒す。



- ・十一(といち) 3貫

10点札1枚とカス札6枚の役。カス札を全て晒す。



短冊の色は関係なくどれでも良い。

短冊札7枚になった際の扱いとして、「赤」とする場合と、手役として認めない場合がある。

らを用いる。

上記2つの役以外は、「赤」「短一」「十一」「光一」「空素」の一群と、「三本」「立三本」「喰付」「手四」「はねけん」「一二四」「四三」の一群それぞれからの組み合わせであり、役代は構成する役の合計である。なお、これらは「前者の一群・後者の一群」の順で呼称する。

札を合わせる

親から順に反時計回りに進行。まず、自分の手札と場札を見比べ、同月札があれば合わせて(上に重ねて置く)取り、合う札が全く無ければ、手札を1枚場に捨てる。

次いで、山札の一番上を1枚めくり、場札に同月札があれば同じく合わせて取り、無ければ場に捨てる。

取った札は自分の手許に皆に見える様に並べる。

なお、出す手札は自由なので、合う札があるのにわざと合わない札を捨てる事は可能であるが、合う札を出したのに取らずにおく事は不可。山札も、めくった札に合う札があれば必ず取らなければならない。

以上の動作を親、胴二、ビギと順次繰り返す。

出来役と「下げ」

上記の繰り返しの中で、出来役と呼ばれるある一定の札の組み合わせが出来たら、その役を発表する。出来役が発表された場合、札の点数での精算はしない。

八八では、出来役に、合わせている途中で出来るものと、全て合わせ終わった時点で出来るものがあるが、ここで発表するのは途中で出来るものである。

発表した時点で、役が出来た者には、その月の遊戯を終わるか続けるかの選択権が生じる。終わる場合は「何々(役)が出来た」と宣言して精算に移る。続ける(更に新たな役を狙う)場合は「何々(役)が出来たが下げる」と宣言してそのまま続ける。下げた者には、その「下げ」をいつでも取り消す(つまりその月の遊戯を任意に打ち切る)権限が生じる。

下げた場合、下げた者に首尾良く新たに役が出来れば、出来た役全ての合計点が貰える。しかし、下げた後にその月の終了までに新たな役が出来なかった場合は、「下げ賃」を払わなければならない。これには幾つかの状況があるが、基本的には「下げ賃」は出来役代の半額である(役代自体は貰えるので、つまりは役代が半額にな

「赤四三」は不可能なので存在しない。また、「光一立三本」は可能だが、救済措置と云う意義から外れるので認めない場合もある。

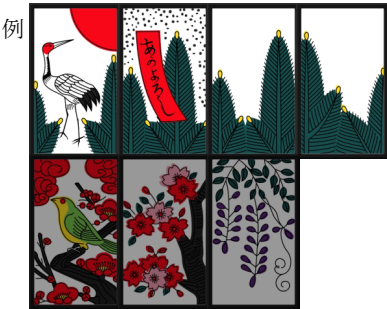
場札が配られた時点で同月札が場に3枚あった時は、残りの1枚(これをヒコ札と云う)が場に出された際に3枚纏めて取る(場に同月札が2枚の時はどちらか1枚を選んで取る)。

「みずてん」や「抜け役」(後述)がある場合は、精算はしなくとも、終わった時点で点数を計算し89点以上あれば成立する。

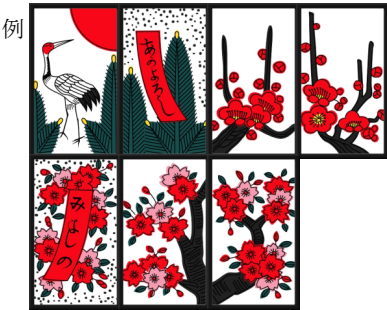
これらの宣言は、その役が出来た時点で行う。つまり、こいこいと違い、手札と場札を合わせた時点で役が出来たら、山札をめくる前に宣言する。



- 手四(てし) 6貫
同月札が4枚全て揃っている役。その4枚を晒す。



- はねけん 7貫
同月札3枚が1組、2枚が2組の役。7枚全て晒す。



・一二四（いちにし） 8貫

同月札4枚が1組、2枚が1組ある場合の手役。残り一枚も含め7枚全て晒す。

例



・四三（しそう） 20貫

同月札4枚が1組、3枚が1組ある場合の手役。滅多に出来ない手役の為、これが出来ると（後述の組み合わせに含まれている場合も含む）出た者の役代は勿論、下りた者（7人の際の白札の者も含む）、追い込まれた者も祝儀としてそれぞれ10貫ずつを払った上、途中であってもその時点で遊戯を終了して吟味（後述）に移る。

なお、四三のみは、出来たら「出・下り」を宣言し始める前に発表して精算、とする場合もある。その場合は、自分以外の全員（7人の際の白札の者も含む）から役代を貰う。

例



手四と三本あるいは立三本との組み合わせと見る事も出来るが、三本と立三本の区別が無い為、独立した役として基本に入れる。

遊戯そのものではなくその月を終了とする場合、また普通にその月の遊戯を続けるとする場合もあり、さらにそれぞれの場合で祝儀の有無や点数に差異が存在する場合もある（例えば、役代と、左記で祝儀を払うとされている者がそれぞれ1貫ずつとを払い、その後遊戯を続行、等）。なお、続ける場合は7枚全て晒す。

普通に遊戯を続ける場合は、当然「出・下り」前に発表する事は有り得ない。

手役の種類（組み合わせ）

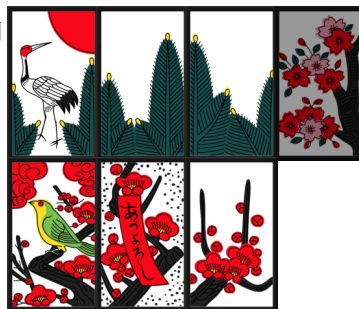
手役は、上記の基本がひとつの手の中に同時に複数出来る事もある。ここでは、2つまでの組み合わせを示す。

その際の晒す札は、構成する役で晒すとされる札全て。また、構成する役の特典がある場合、組み合わせてもその特典は有効。

・二三本（ふたさんぼん） 6貫

三本が2組ある役。片方だけ立三本の場合はこちらに含める。

例



三本と立三本の組み合わせを「三本立三本」として独立させる場合もある。その場合役代は7貫。

・二立三本（ふたたてさんぼん） 8貫

立三本2組の役。

例



以上2つの役は、役代が構成する役の単純な合計ではないので注意を要する。また、手役が3つ重複する組み合わせはこの項では示さないが、その場合は上記どちらかが3つの内の2つである筈なので、役代の合計にはこ

については、他の者が上記の役があと1枚で完成する、と云う時に、

- ・その残り1枚の札を場に捨てる。
- ・その残り1枚の札の同月札を場に捨てる。
- ・その残り1枚の札が場札にあり、手札にその同月札があるのに取らない。

等してはならない。これらの動作をした結果、他の者が出来役を完成させてしまった場合、その出来役代に関しては2人分を1人で負担する。

また、飛び込みに関しても、「三本」「立三本」を発表した者がいる際に同月札の残り1枚が手札にあり、

- ・その者がその月の札を場に捨てた際にそれを取らない。
- ・その者の手札にまだその月の札が残っているのに残り1枚を場に捨てる。

等してはならない。これらの動作をした結果、その者が飛び込みを完成させてしまった場合、役代の1貫増しについては2人分を1人で(つまり2貫)負担する。

但し、手札が残り1枚の時点ならば、その札は絶対に捨てなければならないので法度にはならない。

また、手札が残り2枚の時点で、その2枚がどちらも法度札となっている場合は、役代の少ない方をまず捨てれば法度にはならない。役代が同じ場合は次の席順の者を優先すれば良い。

精算と月石

その月の遊戯が終了すると、精算に移る。これは前述の通り、出来役で終了した場合は、その役代を他の二人から(例外有り、前述)受け取り、出来役が出来ないまま終了した場合は、取った札の点数から基準点(88点)を差し引いたプラスマイナスでやり取りしてその月の勝者を決めるのであるが、「出・下り」の際に下り賃が発生している場合は、この時点まで置いておきその月の勝者がこれを取る。なお、各月の勝者の決定には、手役は含めない。

ここで下り賃を取った者は、そこから月石を出す。これは、進行した月数を示す為に各月の終わりに1点(黒石1個)を判りやすい様に並べていくものであるが、上記の様に、その月に下り賃が発生している場合はその中から出す。

その月に下り賃が無く、追い込み賃が発生していた場

これは出来役の場合であり、飛び込みの場合は、同月札を3枚持っている者が、最後の巡になるまでその月の札を1枚も捨てないと云う事は有り得ないので、法度となる。

月石は採用しない場合も多い。

番個板と云う、月石を並べる専用の道具もあるが、無くとも別に、数え易く他と混ざらない様に並べられれば良い。

る、と思えば良い)。

以下に、「下げ賃」の必要な状況を状況毎に示す。

- ・下げた後、誰にも役が出来ずに終了した場合は、他の2人から役代の半額を貰う(「下げ賃」として半額返す)。
- ・下げた後、下げを取り消して遊戯を打ち切った場合も、他の2人から役代の半額を貰う(「下げ賃」として半額返す)。
- ・下げた後、他の者に役が出来た場合は、他の2人から役代の半額を貰った(「下げ賃」として半額返した)上で、その役が出来た者に役代を、もう1人の分も合わせて2人分を1人で負担する。つまり役代が通常の倍かかる。

一般的な出来役の種類

ここで示すのは、前述の「合わせている途中で出来る」出来役である。

- ・五光 12貫
20点札5枚の役。



- ・四光 10貫
「柳に小野道風」以外の20点札4枚の役。



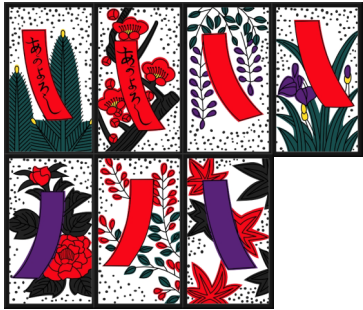
- ・七短 10貫
「柳の短冊」以外の短冊札の内いずれか7枚の役。

下げた後に他の者に「飛び込み」や「抜け役」(共に後述)が出来た場合も、2人分を1人で(つまり2貫)負担。

「四光」が出来た際の、そこから「五光」を狙っての「下げ」は、地方によって認める場合と認めない場合がある。なお、認める場合は、こいこいと違い、下げて後「五光」が出来たら「四光」と「五光」両方の役代が貰える。

「青短」「赤短」との重複は可。

例



・青短 7貫

「牡丹の短冊」「菊の短冊」「紅葉の短冊」の役。



・赤短 7貫

「松の短冊」「梅の短冊」「桜の短冊」の役。



特殊な出来役の種類

ここで示すのは、前述の「全て合わせ終わった時点で出来る」出来役である。これは、上記「一般的な出来役」が宣言された場合は、仮にその時点で条件を満たしていたとしても成立しない。

なお、以下の出来役が出来た場合、その月の最初に手役が発表されていたとしても、吹き消しとなる。即ち、合わ

当然「飛び込み」「抜け役」(共に後

せ始める前に精算されていた手役代を元の者へ返還しなければならない。

・素十六(すじろく) 12貫

全て合わせ終わった時点で、カス札が16枚以上取れている場合の役。16枚を超えたら、1枚増える毎に2貫ずつ増す。

・二た八(ふたはち) 10貫

全て合わせ終わった時点で、札の点数が合計168点(基準点+80点)以上取れている場合の役。168点を超えたら、1点増える毎に1貫ずつ増す。

・総八(そうはち) 10貫

全て合わせ終わった時点で、3人共に札の点数が88点だった場合の役。これは、親の役であり、胴二とビキは親に10貫ずつ払う。

手役に付随する役

手役には、遊戯が進行する間に一定の条件を満たせば、役代が増すものが存在する。条件とは以下の2つである。

・飛び込み1貫増し

「三本」「立三本」及びこれらが含まれる重複役の場合に、遊戯の結果「三本」「立三本」を構成していた札が全て自分で取れたなら、手役代が1貫加算される。

・抜け役1貫増し

「赤」「短一」「十一」「空素」及びこれらが含まれる重複役の場合に、遊戯の結果合計89点以上の札が取れたなら、手役代が1貫加算される。

出来役が出来なかった場合

前述の「一般的な出来役」も「特殊な出来役」も出来ないままその月の遊戯が終了した場合は、札の点数を以て計算する。要領は花合わせと同じ(”花合わせ(馬鹿っ花)”参照)。

法度

札を合わせる際は、基本的には前述の通り行い限りはどの札を捨てどの札を合わせるも任意であるが、出来役と飛び込みに関係する際に制限がかかる場合がある。これを「法度」と云う。

具体的には、出来役の内「四光」「赤短」「青短」の3つ

述)共に無効。

手役と同様、柳札を含めても良い。

つまり結局はその月の札4枚全て、と云う事である。

むし

技法解説（進行）	備考	
参加人数 基本は2人で行う技法。「出・下り」（”基本事項”参照）を採用するなら2～5人まで参加可能。		
事前準備 この技法で使用する札は、花札全48枚の内、牡丹の4枚及び萩の4枚を除いた40枚なので、当該8枚を事前に抜いておく。	「虫札」あるいは「虫花」と呼ばれる専用札も存在する。なお、この札あるいは技法自体が、「大阪虫」と呼ばれる場合もある。	
席順と親の決め方 ”基本事項”参照。		
札の配り方 手八場八に配る。詳細は”基本事項”参照。	この時、1人の手札の中や場札の中に同月札4枚（柳はカス以外の3枚）が揃ってしまった場合は、配り直す。	
親手を貰う ”基本事項”参照。		
出る・下りる ”基本事項”参照。但し下り賃、追い込み賃共に無し。 なお、5人の場合は、八八などでの7人の場合（”基本事項”備考欄参照）を参考にすると良いが、その際は白札を使わずあらかじめ任意の札を1枚決めておき、それを白札の代わりとする。	決める札はなるべくカス札（他と区別が付き易く、かつ出来役（後述）と関係ない月のもの）が良い。なおこの場合、当然その札も除かず場札とする。	
札を合わせる 鬼札（後述）の扱い以外は花合わせとほぼ同じなので、詳細は”花合わせ（馬鹿っ花）”参照。 なお、札を使い切った時点で、大多数の場合で場札が2枚残っている（後述）。	細かな差異としては、終了までに親とビキで8巡するのは当然である。	
		合は、追い込み賃を受け取った中で席順が最も遅い者が出す。 下り賃も追い込み賃も発生していない場合は、その月で最も得点の多い者が出す。 月石は、1年並べて丁度1貫となり、これは遊戯が全て終了した際の最下位の者に与えられる。 なお、下り賃を取る、月石を出すと言った際に、最多得点者が同点で2人いた場合は、その内より席順の早い者が最多得点者（勝者）の扱いとなる。
		改貫 以上を一月（1回戦）とし、その勝者を新たな親として同様に遊戯を繰り返し、これを一年（12回戦）行うのであるが、最初に配布された5貫のみでは、得点の推移によっては足りなくなる場合がある。 この場合は、その時点の親に申請して、親が管理している予備（未使用）の基石から、1回につき5貫ずつ借用する事が出来る。これを「改貫」と云う。 改貫は、回数制限などは特段存在しないが、1回は必ず5貫ずつであり、1回借りる毎に借用の証になるものを1つつつ基石と共に受け取る。 これらは当然、吟味（後述）の際にマイナスされる。
		2人で行う場合 遊戯を行う中で、3人の「縛り」を採用していない場合には、出る者が2人と云う事も当然あり得る。この場合に、下り賃折半にならなければ（”基本事項”備考欄参照）、その2人で遊戯を行う事となる。 基本的な方法は3人の場合と共通であるが、多少の相違点があるので、以下にそれを示す。 ・使われない札が出来る 札は「出・下り」の前に既に手七場六で配られているので、2人で行う場合も変更はない。その為、最後まで合わせても山札が14枚使われず残る。 ・出来役代等は1人分 相手が1人なので、前述の説明で「他の2人から」となっている部分は、当然全て1人からとなる。 ・「特殊な出来役」は採用しない 「総八」は3人でないと意味が無く、他の2つは「まず不可能」と言って良い程成立しないので、最初から採
		月石のみは、場の種類に関係なく毎月1点ずつである。 席順は最初に着席した位置から動かず、親の役割のみ移動。 「改貫札」等と呼ばれるが、何でも良いので適当なものを事前に用意しておく。 これにより、出来役が出来難くなっている。 この為、法度を犯しても負担が変わらないので、法度が意味を成さなくなる。 これにより、手役の吹き消しも無い。

用しない。

- ・基準点が存在しない

未使用札14枚が常に不確定の為、基準点の設定が出来ないので、出来役が出来ずにその月が終了した際には、2人それぞれの札の合計点の差額を以てやり取りする。

なおこの場合、差額が29点以下ではそのままやり取りするが、30点以上の場合「あつかい」と称して以下の様に纏める。

30～39点は、3貫とする。

40～49点は、4貫をとする。

50点以上は、全て5貫とする。

以上が相違点であり、他は通常（3人）の場合と同様に行う。

半どん

遊戯が6月まで（つまり前半分）終わった時点で、中休みを兼ねてその時点での集計をする。これを「半どん」と云うが、この際に、最初に配布された基石を、5貫から10貫に引き上げる。つまり、吟味（後述）の時点で返すべき基石を、「5貫×改貫札の数+5貫」ではなく「5貫×改貫札の数+10貫」とするのである。

これにより最後に余計に取られる事となる5貫は、吟味を取った（後述）者へのボーナスとして贈られる事となる。

吟味

遊戯を一年（「越年有り」の場合で場が累積していれば、それを使い切るまで）し終えたら、最終的な精算に移る。

まず、ここでは得失点は「貫」の単位で扱うので、それ以下の端数を「五捨六入」する。その後、各自の得点から10貫をマイナスし、更に途中で改貫した者からはその分を差し引く。

この様に、各自の得失点を算出した上で、得点が最も多かった者が優勝である（これを「吟味をとる」と云う）。

吟味をとった者には、勝利者賞として半どんの際に引き上げた点数（つまり、参加者数×5貫）が贈られる。但し、先の「五捨六入」によって、全員の点数の合計がプラスマイナス0にならない事があるが、その際にはここで贈られる点数を増減させてプラスマイナス0になる様に調整

する。

また、最下位の者には、いわば残念賞として1貫（月石の累積）が与えられる。

こうして、最終的な点数を確定して、遊戯を終了する。

「あつかい」を採用せず、全てそのままの差額でやり取りする場合もある。

また、「あつかい」で纏める点の範囲が左記と異なる場合もある。

実際に基石を増やすのではなく、「最初に10貫配布した事にする」だけなので注意。

1貫＝10点の場合は当然「四捨五入」。但し、「貫」に揃えたら優勝者や最下位者が同点で複数いる場合は、端数を以て順位を出す（精算自体は「貫」単位のまま）。もし、端数まで全く同じ者が存在すれば、席順の早い者が優先される。

する。

また、最下位の者には、いわば残念賞として1貫（月石の累積）が与えられる。

こうして、最終的な点数を確定して、遊戯を終了する。

月石を採用していない場合は、これは無し。

六百間

技法解説（進行）	備考
参加人数 2人（差し）で行う技法。「出・下り」（”基本事項”参照）等により3人以上が参加する事はあまり為されない。	地方によって3人で行うとする場合もあるが、ここでは2人の場合を主に解説する。3人の場合については後述。
事前の注意事項 この技法は、札の点数が花合わせ等とは異なり以下の通りなので注意が必要である。 <ul style="list-style-type: none">・通常20点の札及び「梅に鶯」の計6枚は50点。・短冊札及び黄桐は10点。また、「梅に鶯」以外の10点札は10点のままなので、計19枚が10点。・上記以外（黄桐以外のカス札）計23枚は0点。 また、地方毎、あるいは年代の推移によつてのバリエーションが非常に豊富なので、開始前に札の点数、役の種類、手順等含め、ルールをお互いに良く確認し合う事。	左の50点の札の内、「柳に小野道風」を10点、それ以外を20点、とする場合もあるが、また更に異なる点数配分の場合も多く、非常に多様である。なお、黄桐とは、「桐のカス」の内、下半分が黄色い1枚の事を云う。
親の決め方 ”基本事項”参照。	但し、2人の場合、当然その際に席順を決める必要はない。
札の配り方 手八場八に配る。詳細は”基本事項”参照。但し、2人の技法なので、親が札を切ってビギが望む。	手十場八とする場合もある。 この時、1人の手札の中や場札の中に同月札4枚が揃った際は、配り直す。
親手を貰う ”基本事項”参照。	
札を合わせる 鬼札（後述）の扱い以外は花合わせとほぼ同じなので、詳細は”花合わせ（馬鹿っ花）”参照。 但し、親とビギで8巡し、双方の手札がなくなればその回は終了とする所が花合わせと異なる。終了後、点数計算に移る。	この時、山札が8枚余る（場札は状況により余る枚数が一定していない）が、それは構わない。但し手十場八とした場合は山札を使い切る。

鬼札

この技法においては、「柳のカス」は、柳の札でなく鬼札（化け札）として扱う。基本的には、柳以外ならばどの札とも合わせて取る事が可能。

以下に、状況による扱いの相違について記す。

- ・鬼札が配られた手の中にある場合は、遊戯中任意のタイミングで任意の場札（柳以外）と合わせる事が出来る。但しヒコ札（”花合わせ（馬鹿っ花）”備考欄参照）にはならないので、その際は1枚選ぶ。また、合わせず捨てるのは不可。
- ・鬼札が最初に配られた場札の中にある場合（これを「鬼つき」の場と云う）は、親が一番最初に山札をめくる際（つまり、まず最初に手札を1枚場に出す動作を行った直後）、そのめくった札を必ず鬼札と合わせて取る。これは「必ず」であり、例えめくった札と同月の札が場にあっても、その札を取らずに鬼札を優先しなければならない。
- ・途中で山札をめくって鬼札が出て来た場合は、その場にある任意の札（柳以外）と合わせて取る。どの札でも良いが、必ずその時点で取らなければならない。
- ・鬼札が山札の一番下にあった場合は、最後にビギがそれをめくる事になるが、その際には場に柳の札が1枚残っているのみになっているので、この場合は例外的に鬼札を柳の札と合わせて取る事が出来る。この場合、場札は残らない。
- ・また、可能性として「ビギが手の中に鬼札を持ち、手札の最後の1枚に残し、更に山札の一番下が柳の札だった」あるいは「8巡目に入った時点で場札が無く（つまり残りの手札と山札の合計が4枚）、親の手の中あるいは山札の下から2枚目が鬼札で、残りの手と山札の3枚が全て柳の札」と言う場合も考え得るが、これらの場合も上記と同じく鬼札を柳の札と合わせて取る事が出来る。この場合も当然、場札は残らない。

残った場札

前述の鬼札の扱いで「場札は残らない」とされている状況以外では、手札、山札とも使い切った時点で、場札が2枚残る事となる。

これは、柳の札1枚、それ以外の札1枚と云う内訳であ

札の点数は1点のまま。

ある時点で、場札が無いか柳のみになった場合、鬼札は合わせられないが、通常その際は鬼札は出してはならない。例外は親が手の中で鬼札を最後の1枚に残してしまった際に上記状況になっている場合のみ。

但し、めくった札が柳だった場合は例外として、通常の動作を行う。その場合、次にビギが左記の動作を行う。

場札が無いか柳のみだった場合は、鬼札を場に捨て、次の順番の者が「鬼つき」の際の動作をする。

あくまで可能性であり、戦略としてあるべきではないのは確かである。

但しこの場合でも、出来る限り原則は守るので、鬼札と柳を合わせるのはビギになる。

る。つまり、この技法では柳は3枚なので1枚余り、また、鬼札で合わせた札の同月札も1枚半端が出るので余る、と云う事である。

この残った札については、柳の札は他の柳2枚を取っている者が、それ以外の札は鬼札を取っている者が、それぞれ精算前に引き取る。

出来役

この技法における出来役の種類と点数は以下の通り。
前述の最後に残っていた場札が流れ込んで完成する場合もある。

- ・五光 30点
20点札5枚の役。



- ・三光 25点
「松に鶴」「梅に鶯」「桜に幕」の役。



- ・藤シマ 10点
藤の札4枚の役。



- ・桐シマ 10点
桐の札4枚の役。



精算

札の点数は基本通り(”基本事項”参照)である。
2人の遊戯なので、当然相手1人のみと点のやり取りをする。
また、牡丹と萩の札8枚を除いているので総計は230点であり、それを2人で割るので1人あたりの基準点は115点である。
以上を踏まえれば、精算の手順自体は花合わせと大体同じ(”花合わせ(馬鹿っ花)”参照)である。

遊戯の終了

以上を一月(1回戦)とし、続いてその勝者を新たな親として同様に遊戯を行い、これを一年(12回戦)行って、最終的な得失点により勝敗を決する。

一年に拘らず、申し合わせで任意に打ち切りや継続をするのは一向に構わない。

	<p>云う「三光」と同じ役である。</p>	<p>鬼札</p> <p>この技法では、「柳に小野道風」は鬼札（「ガジ」と称する）として使え、また本来の柳の札としても使える。その扱いは以下の通り。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ガジとして使用する場合、合わせられるのは点数のある札全てである。つまり、柳と黄桐を除くカス札22枚とは合わせることが出来ない。 ・手札の中にガジがある場合、場札に柳か点数のある札がある時に任意のタイミングで合わせて取れ、また、合わせられる札が無いタイミング（場にカス札のみの場合等）で場に捨てる事も可能。但し、場に柳の札がある場合にガジとしての扱いで場に捨てる事は出来ない。ガジとして使わないのなら普通に柳の札を取る。 ・山札をめくってガジが出て来た場合も、その時点の場札に対して同様の扱いをする。 ・場札にガジがある場合、手札からは柳の札としてしか合わせる事が出来ない。めくった山札が点数のある札だった場合は、ガジと合わせるか否かは任意である。めくった山札が柳の札だった場合は、他の柳の札が無い限りは必ず合わせて取る。 	
<p>・青短 100点</p> <p>「牡丹の短冊」「菊の短冊」「紅葉の短冊」の役。</p> 	<p>この技法では、「小三」（所謂「赤短」）とは点数が異なるので注意。</p> <p>「七短」との重複については、前述の通り考える必要はない。</p>	<p>ガジで柳以外の札を合わせた場合、その月の札及び柳の札が1枚ずつ余る事になるが、これらについては放置する。</p> <p>なお、ガジは柳の札以外に対してはヒコ札（”花合わせ（馬鹿っ花）”備考欄参照）とはならない。</p>	<p>逆、つまり場に柳の札が無く、点数のある札がある場合に、柳の札扱いで場に捨てる事は可能。</p>
<p>・草 100点</p> <p>「藤の短冊」「菖蒲の短冊」「萩の短冊」の役。</p> 	<p>「七短」との重複については、前述の通り考える必要はない。</p>		
<p>・花見で一杯 100点</p> <p>「桜に幕」「菊に盃」の役。</p> 	<p>「鉄砲」とは重複しない。</p> <p>役が流れる場合がある（後述）。</p>	<p>出来役</p> <p>この技法における出来役の種類と点数は以下の通り。点数計算の際に、札そのものの点数に加算される（後述）。</p> <p>なお、出来役の種類が多く、1枚の札が多数の出来役に関係する事も多いが、同じ札を複数の役で重複して使用する事は問題ない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・四光 600点 	<p>終了した際の場札にその月の札があれば、それはガジを取った者が取得する、とする場合もある。また、手十場八の場合は手札山札とも使い切るので、場に余った2枚をガジを取った者が取る、としても良い（あるいはむしろ同様の扱い（”むし”参照）とする方法もある）。</p> <p>役の種類や点数に異同がある場合も多いので、事前に良く確認する事。また、出来役を採用せず、札の点数のみで勝負する場合もある。</p>
<p>・月見で一杯 100点</p> <p>「芒に月」「菊に盃」の役。</p>	<p>「鉄砲」とは重複しない。</p>	<p>「松に鶴」「桜に幕」「芒に月」「柳に小野道風」「桐に</p>	<p>花合わせ等で云う「五光」であり、「五光」と称する場合もある。なお、上</p>

鳳凰」の役。



記で云う「四光」そのままの4枚の役とする場合もある。(「花合わせ(馬鹿つ花)」参照)

「イチコロ」(後述)である(その為、「松桐坊主」との重複については考える必要がない)。また、フケ(後述)を採用している場合でも、この役だけは例外である。

花合わせと異なり、「柳の短冊」を含めても可。

「イチコロ」(後述)である(その為、「小三」「青短」及び「草」との重複については考える必要がない)。但し、フケ(後述)を採用している場合、この役には適用されるので注意。

「花見で一杯」及び「月見で一杯」とは重複しない。

役が流れる場合がある(後述)。

・七短 600点

短冊札の内いずれか7枚の役。

例



・猪鹿蝶 300点

「牡丹に蝶」「萩に猪」「紅葉に鹿」の役。



・鉄砲 300点

「桜に幕」「芒に月」「菊に盃」の役。



・雨シマ 200点

柳の札4枚の役。



・小三 150点

「松の短冊」「梅の短冊」「桜の短冊」の役。



・松桐坊主 150点

「松に鶴」「芒に月」「桐に鳳凰」の役。



・大三 100点

「松に鶴」「梅に鶯」「桜に幕」の役。

「二揃(にぞろ)」とも云う。

同月札4枚の役の内、この役のみ点数が異なるので注意。

「ござん」と読む。花合わせ等で云う「赤短」と同じ役である。

「七短」との重複については、前述の通り考える必要はない。

「四光」との重複については、前述の通り考える必要はない。

「おおざん」あるいは「おおざ」と読む。花合わせで云う「表菅原」、むしで

切って構わないが、「七短」に対してはフケは適用される（つまりその回は無勝負で双方0点となる）ので、途中で「七短」が出来てもその回は最後まで行って点数計算し、フケが成立するか否かを確認する。

3人で行う場合

この技法を3人で行う場合、以下の様にする。下記以外については、2人で行う場合に準ずる。

- ・手七場六に札を配り、山札を使い切る。
- ・各回の点差を得点として累積する場合は、その回の取得点数が最も多かった者の点数から二番目に多かった者の点数を差し引いた点差分を、その回の得点として、点数が最も多かった者に与える。最も少なかった者の点数は得点に関係しない。

ルの場合には、「四光」「七短」を600点としても得点の累積が600点に満たない状況も有り得るが、その場合でも「イチコロ」が出来ればその時点でその者の勝ちであり、遊戯を終了する。

従って、ガジにより余った札の扱いは、手十場八の場合に準ずる。

取得点数をそのまま各自が累積する場合は、当然3人それぞれが得点する。

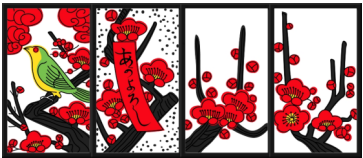


役が流れる場合がある（後述）。

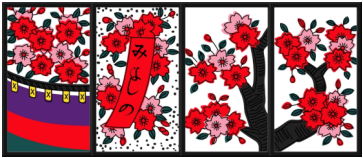
- ・松シマ 50点
松の札4枚の役。



- ・梅シマ 50点
梅の札4枚の役。



- ・桜シマ 50点
桜の札4枚の役。



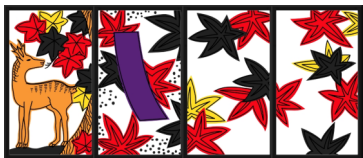
- ・藤シマ 50点
藤の札4枚の役。



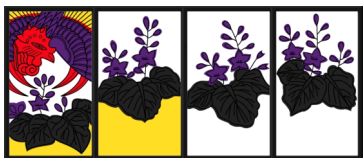
- ・坊主シマ 50点
芒の札4枚の役。



- ・紅葉シマ 50点
紅葉の札4枚の役。



- ・桐シマ 50点
桐の札4枚の役。



雨流れ

以上の役の内、「鉄砲」「花見で一杯」「月見で一杯」の

3つについては、その回に取得した札の中に柳の札があれば、その役は無効となる(これを「雨流れ」あるいは「役流れ」と称する)。

これは、「柳に小野道風」をガジとして使い取得している場合も同様であり、4枚の内いずれか1枚でもあれば無効である。

点数計算

双方手札を使い切った後、各自取得した点数を計算する。これは、取得した札による全ての出来役と、札そのものの点数全ての合計である。

その後、双方の取得点数を比較し、より多く点数を取得していた者に、多い方から少ない方の点数を差し引いた点差分を、その回の得点として与え、次の回に移る。

但し、各自の点数を合計した時点で、その合計点数が30点以下の者がいた場合、その回は無勝負となる、とする場合もある(これを「フケ」と称する)。この際は、双方どちらにも得点は与えられず、そのまま次の回に移る。

なお、フケを採用する場合、「菊に盃」を化け札として用いる事が出来る、とする場合もある。これは、「菊に盃」を、通常の10点札として用いる他に、0点札としても用いる事が出来、どちらとするか任意に選択が可能、と云う事である。但し、どちらで用いるとしても、その事自体は「菊に盃」が関係する出来役の点数には全く影響しない、と云う点には注意が必要である。また、柳及び桐の札の内、点数のある札も同様の扱いが出来る、とする場合もある。

遊戯の終了

以上の手順を1回とし、これを繰り返して遊戯を進めて行き、その中で各自が得点を累積して行く。

この技法では、繰り返す回数は決まっておらず、上記の通りに順次累積して行った得点が、双方いずれかが先に600点到達すればその者を勝ちとし、その時点で遊戯を終了する。

但し、それ以外の終了条件として「イチコロ」がある。これは、出来役の内「四光」及び「七短」の事であり、この2つについては、役が出来ればそこで役を作った者を勝ちとして遊戯を終了する。なお、フケを採用している場合でも、「四光」に対してはフケは無効となるので、「四光」が出来た際には、例えその回の途中であっても遊戯を打ち

採用しない場合もある。また、柳の札を取得していても、その回に「松に鶴」も取得していれば無効にはならない、とする場合もある。

各自の合計点をそのまま各自の得点として与える、とする場合もある。

採用しない場合もあり、また25点以下、60点以下等、異なる点数を設定する場合もある。なお、出来役を含めない合計、とする場合もある。


その回をフケにする為点数を抑えたい、と云う様な際にこれを利用する。

当然だが、これらの出来役があれば、点数的にフケにはならない(出来役を含めない場合を除く)。

新たな回では、その前の回で点数の多かった者が親となる。

技法名の「六百間」とは600点の事である。

「四光」「七短」を各々600点としているのは便宜上の事で、各自の合計点を累積するルールの場合に、こうしておけばそこで結局600点取得して終了する為である。点差を累積するルー

子が張っている張っていないは関係なく4枚とも並べる事。子は、自分の張った札の位置に並べられた二列目の札の表を親に見えない様に確認し、張った札との月数の合計を暗算する。	
この合計の一の位がカブ(9)に近い(つまり一の位の数が大きい)程強い、と云うのがこの遊戯の主旨である。但し、前述の通りこの技法はあくまで親対子の遊戯なので、子同士の強弱は勝負には関係ない。	
ここまでの2枚の合計で、足りない(カブに遠い)と思った子は、親に3枚目を要求する事が出来る。3枚目を要求する子がいたら、親はその子が張っている札の三列目に当たる位置に、札を表向きに置く。	
例	
	
この時、2枚目までの合計数によって、3枚目が要求出来るか否かが変わってくる。3以下の場合は必ず要求しなければならない(これを「三太は引き」と云う)。四谷、ゴケ、六法の場合は任意である。7以上の場合は要求する	

要は(特に並べ方は)ない、と云える。

十の位は切り捨てる。つまり、札としては10がブタであるが、遊戯上はブタとは0の事である。

複数人が張っている札の場合、3枚目を要求するか否かは、張った点数が最も多い子の意見を通す。同点の場合は相談して決めるが、相談の仕方によっては親に内容がばれるので注意が必要である。

技法解説(進行)	備考
<p>参加人数</p> <p>2人以上。人数の上限については特に定めはないが、あまり大人数になると煩雑である。</p> <p>5〜7人程度が最もやり易く、その前後の人数を推奨。</p>	<p>この項では、札の種類を全て月数で示す。</p>
<p>事前準備</p> <p>この技法では、1月〜10月までの40枚の札しか使わないので、11月(柳)及び12月(桐)は除いておく。</p> <p>また、得点をやり取りする為に、碁石、ゲームチップ、マッチ棒等何でも良いので、何かチップに使用出来るものを用意しておく。</p> <p>この技法も、地方により方法の異同があるので、事前に良く摺り合わせをしておいた方が良い。</p>	<p>48枚全て使う場合もある。その際は10月〜12月を全て「10」(後述)とする(11月、12月をそれぞれ別の数とする場合もある)。なお、「株札」と云うこの技法用の札もあり、また実は、トランプを使用しても可能。</p>
<p>知っておくべき事項</p> <p>この技法には、「基本事項」にある解説があまり当てはまらないので注意を要する。</p> <p>まず大前提として、札や役に対する固有の点数が存在しない。札の月数が1〜10までの数を表すのみである。</p> <p>この技法は、複数人が「親」1人とそれ以外(「子」と呼ばれる)に分かれて「親」対「子」で行う遊戯である。点数は、札や役によるのではなく、子が幾ら張るか、による。</p> <p>また、この技法では、数を表すのに独特の用語を用いる。これを以下に示す。</p>	<p>この様に分かれる技法の場合、親の事を「胴親」と呼称する場合もある(この解説においては「親」で統一する)。</p>
<p>1・・・ピン(チンケ)</p> <p>2・・・ニゾウ</p> <p>3・・・三太(三寸)</p> <p>4・・・四谷</p> <p>5・・・ゴケ(ゴス)</p> <p>6・・・六法</p> <p>7・・・七ケン(ナキ)</p> <p>8・・・オイチョ(ヤイチョ)</p> <p>9・・・カブ</p> <p>10・・・ブタ</p>	<p>括弧内は呼称のバリエーションである。</p>

親の決め方

この技法では、席順はあまり意味を持たない。親の交代の際には席順による（後述）が、殊更厳密に席順を決めておかなければならない、と云う事はない。

親を決めたら、親と子が向かい合う様に着席する。親の決め方は”基本事項”参照。但し、上記の通り席順を決める訳ではないので、「最も早い月の札を引いた者」を親とすれば良い。

胴前

遊戯の開始に当たり、まずはチップを全員に同じ点数分だけ配布する。その後、胴前を決める。

胴前とは、ひと月の遊戯で子が張る事の出来る点数の上限である。これは、各自に設定される訳ではなく、全員の合計で設定される。

つまり、例えば胴前が50点と設定された場合、ある子が20点、別のある子が15点、更に別のある子が15点、と張ったとしたら、他にまだ子がいたとしても、その子はもう張る事は出来ない。

一月の手順

胴前を決めたら、実際の遊戯に入る。
まずは、親が良く札を切り、子の1人に望ませる。これは任意の誰かであり、誰でも良い。

望んだら、その子は札を親の前に裏向きに山にして置く。これ以降、親は札を纏めて手に持つ事は無い。置いたままめくって行くのである。

親は、置かれた札を上から順にめくり、子の前に1人各1枚ずつ表向きに配る。これを「まき札」と云うが、この札には子は一切手を着けない。この札は遊戯に使う事は無く、遊戯中に札を読む為の参考に置かれるのみである。

次いで、場に4枚、自分から見て左より横一列に表向きに並べる。



他の遊戯と同様の要領で席順を決めても別に差し支えはない。

胴前の本来の意味は「胴親の前にあるチップ」つまり親の持ち分の事。元々、子の張った合計がそれを超えると精算不能になる場合がある為に親の持ち分を上限とする、と云う事だったが、左記の通りの意味に転化している。

胴前に達しない分には構わない。

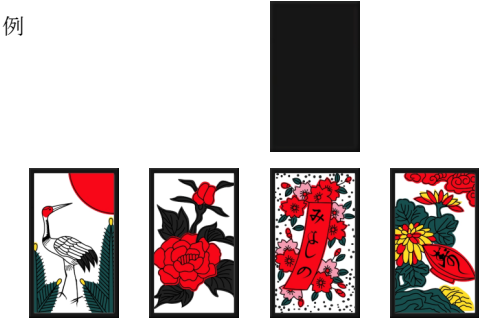
但し、「三丁嫌い」や「なめ」の札を取りたい時（後述）は、切り始める前に宣言しておく。

子の人数分でなく、枚数が決められて（例えば4枚）いる場合もある。また、「まき札」は採用されない場合も多い。

ここより以下の図では、図の上側に親、下側に子が、向かい合って座しているとする。

子は、並べられた札の中から1枚選んで、そこに張りたい点数分だけチップを置く。前述の通り、全員の合計が胴前以内でなければならないが、張るのは早い者勝ちなので、順次置かれたチップが胴前に達した時点で、まだ張っていない者は張る事が出来なくなる。

子が全員張り終わったら、親は自分の札を1枚引く。



この時、親には引く札に3通りの選択肢がある。即ち、通常通り一番上、「三丁嫌い」と呼ばれる上から4枚目、あるいは「なめ」と呼ばれる一番下の札である。引いた札は、本人も見ずに裏向きに置いておく。

次いで親は、先程の二列目4枚の下に揃えて、自分から見て左より、今度は裏向きに二列目を4枚並べる。



1枚の札に複数人が張っても良いし、また誰も張っていない札が存在しても良い。

但し、胴前の大半あるいは全額を1人で張る様な行為は、マナーとして慎むべきである。もしそう云った大きい点数で勝負をしたいなら、他の子全員に相談して了承を得てからにする事。

親が1枚引いてから子が張る、とする場合もある。

これは前述の通り、札を切る前に宣言しておかなければならない。宣言していなければ、一番上の札を取る事。なお、「三丁嫌い」「なめ」は、採用されない場合もある。

並べ順については、あまり一定していない。ここでは一列目（表向き）4枚、二列目（裏向き）4枚共に「親から見て左から」としているが、「共に右から」とする場合等がある。また並べ方についても、左図の様に縦を真っ直ぐ揃える、二列目、三列目（後述）と斜めに置いて行く、あるいは二列目、三列目と「く」の字に置く、また各場合で札の角あるいは辺を重ねるか否か、更にはこれらを自分と子のどちらへ向けて並べるか等、様々である。極論すれば各人様々であり、あまり厳密に拘る必

- ・ 親を始めた時点での持ち点から、胴前の点数分だけ点が増加、または減少する。
 - ・ 親をしている時に、ゴケ以下の数で勝負をする。
 - ・ 予め回数を決めておき、その回数分だけ連続で親をする。
- 上記の何れでも構わない。どの場合も、親は現在の親の右隣(向かって右端の子)に移る。

本来の意味の胴前の場合、胴前が倍(3倍とする場合もある)になるかゼロになるか、であり、これをそれぞれ「胴の立ち」「胴の潰れ」と云う。

他の技法と同じく、その月の一番勝ちの者が次の月に親をする、としても良いのだが、この技法ではあまり頻繁に親が交代すると煩雑である。

事が出来ない(これを「七ケン引きなし」と云う)。但し、別に3枚目を要求する、あるいはしない理由を申告する必要は全く無い。

なお、要求出来る札はこの3枚目までであり、3枚の合計が悪くともそれで勝負する。

この札を全て引き終わると、親は自分の2枚目を引く。

例



この時は、1枚目の様な選択肢はなく、山札の一番上のみである。

ここで親は、1枚目、2枚目共に、子に見えない様に内容を確認して、合計を暗算する。「三太は引き」「七ケン引きなし」の原則に従いつつ、3枚目の要不要を判断して、必要ならもう1枚、山札の一番上を引く。

札を全て引き終わったら勝負である。伏せてある札を全て開いて、それぞれの合計数の一の位の大きさを比べ、大きい方が勝ちである。同数は引き分けである。

但し、親は3枚目を引く前に、2枚のみで任意の子と勝負してから3枚目を引く事も可能。つまり、2枚引いた時点

「三太は引き」「七ケン引きなし」は、採用せずに3枚目の要求を完全に任意にする場合も多い。

これは親子共通の原則なので、採用していない場合は、親も完全に任意である。

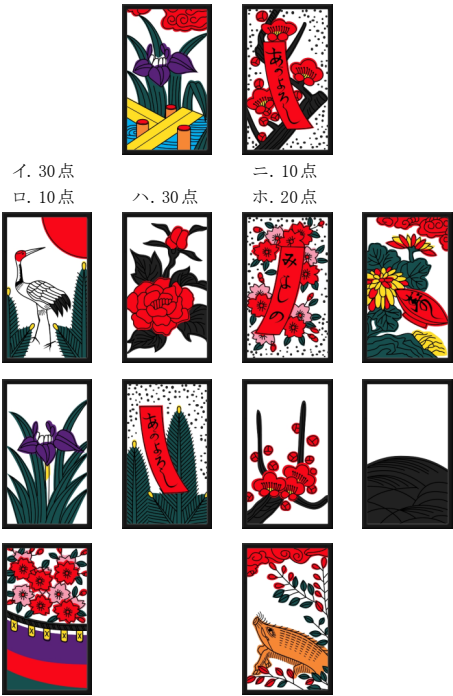
同数は親権で親の勝ち、とする場

で、3枚目が必要と判断しても、3枚目の内容如何によっては手が悪くなる可能性もあるので、2枚のみで勝てそうな子とのみ先に勝負してから、3枚目を引いて残りの子と勝負する、と云う事が出来るのである。当然、親の3枚目は、前の2枚を開いた状態で引く事となる。

精算

ここでは、これまで用いてきた図に実例を当て嵌めて示す。この例では、子がイ～ホの5人とし、胴前を100点とする。

例



子の張り方と、伏せられていた札の表が、それぞれ上図のようになっていた場合、親の七ケンに対し、イ、ロの子はカブなので勝ち、ハの子は七ケンなので引き分け、ニ、ホの子は二ゾウなので負けである。

この場合、親はイの子に30点、ロの子に10点を払い、ニ、ホの子が張っていたチップを取る。

合もある。

一度3枚目を引くと後戻りは出来ない。なお、これは採用せず、子全員と2枚なら2枚、3枚なら3枚で勝負する場合もある。

イ、ロの子は親からのチップと自分の張っていたチップを纏めて受け取る。

ハの子は自分が張っていたチップを引き上げるのみである。

ニ、ホの子は張ったチップが取られるだけなので、行う動作は特にない。

上図の例の収支を纏めると以下の様になる。

親・・・10点の負け イの子・・・30点の勝ち
ロの子・・・10点の勝ち ハの子・・・収支ゼロ
ニの子・・・10点の負け ホの子・・・20点の負け

この様にして毎月精算して行く。

特権

前述の通り、この技法では札の合計数の一の位の大小で勝負が決まるのであるが、この大小に囚われない特権的な勝ちが親子共に存在する。

・四一(しっぴん)、九一(くっぴん)・・・親の特権

これは、親の手が順番関係なく4月と1月、あるいは9月と1月の2枚の組み合わせだった場合、親が場に張ってある点数を総取り出来る、と云う特権である。但し、下記の「あらし」には勝てない。

・あらし・・・子の特権

これは、子の手が同月札3枚だった場合、親のどんな手(四一、九一も含めて)にも勝つ上、得点が3倍付けられる、と云う特権である。

子は、張った札にあらしが出来たら、親のどんな手にも勝てるので、親が2枚目を引くのを待たずに申告して精算する。親は、精算後、それ以外の子との遊戯を続行する。

なお、あらしは親子共に認める場合もあり、また、親のあらしは3倍付けで「負け」とする場合もある。当然この場合は、上記の様な申告はせず最後まで遊戯する。

親の交代

以上が一月に行う事、起こる事であり、これを一年(12回戦)行って勝敗を決するのであるが、公平を期する為には、遊戯中同じ者がずっと親をしている訳にも行かないので、途中で親を交代する。交代のタイミングは以下の何れかである。

1枚目が4月か9月、2枚目が1月と云う順番でないと認めない、とする場合もある。

「七ケン引きなし」を採用する場合、当然4月と9月のあらしは起こり得ない。なお、3倍付けは用いない場合もある。

親子共に認める際には、共にあらしなら3枚の合計で勝負を決める(あらしを構成する札が何月の札か、ではないので注意)。

一応基準として一年となつてはいるが、任意の回数でも一向に差し支えない。

これは親とイ〜ニの4人の子での勝負で、親が2枚目を引いて伏せてあった1枚目を開いた時点である。一番上の上下逆になっているのが親の札である。ロの子はばれて、ハの子はきんごで、既に札を公開している。

親の合計は7なので、この時点ではまだ勝負は出来ない。なお、役(後述)ではないので、ハの子に勝つ事が無いのは確定である。

例



続いて親は3枚目を引き、合計が12となり勝負する権利を得る。この例では、まずはばれているロの子と精算(後述)し、次いでイ及びニの子と勝負するか否か選択する。ここで、ニの子とはまだ勝負せず、イの子とのみ勝負する、と選択したとする。イの子の伏せてあった札は4月

11以下の縛りがある場合でも、ばれた子(この例の場合、ロの子)とのみ、この時点で勝負する事が出来る、とする場合もある。これを採用するなら、親は2枚目でばれない限り、ばれた子と無勝負(備考欄にて後述)になる事は無い。

きんご

技法解説(進行)	備考
<p>参加人数</p> <p>3人以上。人数の上限については特に定めはないが、あまり大人数になると札が不足する恐れがある。</p> <p>4〜6人程度が最もやり易く、その前後の人数を推奨。</p>	<p>この項では、札の種類を全て月数で示す。</p>
<p>事前準備</p> <p>この技法では、1月〜10月までの40枚の札しか使わないので、11月(柳)及び12月(桐)は除いておく。</p> <p>また、得点をやり取りする為に、碁石、ゲームチップ、マッチ棒等何でも良いので、何かチップに使用出来るものを用意しておく。</p> <p>この技法も、地方により方法の異同があるので、事前に良く摺り合わせをしておいた方が良い。</p>	<p>あまり成されないが、おいちょかぶ同様の方法(“おいちょかぶ”備考欄参照)で、48枚を全て使う事も可能。なお、かつては「きんご札」と云うこの技法専用の札があった云われるが、現在では「株札」で行う場合も多く、また実は、トランプを使用しても可能。</p>
<p>知っておくべき事項</p> <p>この技法には、“基本事項”にある解説が当てはまらない場合も多いので注意を要する。</p> <p>まず大前提として、札や役に対する固有の点数が存在しない。札の月数が1〜10までの数を表すのみである。</p> <p>この技法は、複数人が「親」1人とそれ以外(「子」と呼ばれる)に分かれて「親」対「子」で行う遊戯である。点数は、札や役によるのではなく、子が幾ら張るか、による。</p>	
<p>席順と親の決め方</p> <p>”基本事項”参照。</p>	<p>但し、この技法の場合、「月の早い人」でなく「数の大きい人」を親とする、となっている場合も多い。</p>
<p>胴前</p> <p>遊戯の開始に当たり、まずはチップを全員に同じ点数分だけ配布する。その後、胴前を決める。</p> <p>胴前とは、ひと月の遊戯で子が張る事の出来る点数の上限である。これは、各自に設定される訳ではなく、全員の合計で設定される。</p> <p>つまり、例えば胴前が50点と設定された場合、ある子が</p>	<p>胴前については、“おいちょかぶ”備考欄も参照の事。</p>

20点、別のある子が15点、更に別のある子が15点、と張ったとしたら、他にまだ子がいたとしても、その子はもう張る事は出来ない。

一月の手順

 胸前を決めたら、実際の遊戯に入る。

 まずは、親から左に2人目の者が良く札を切り、親の左隣の者の前に置き、親の左隣の者がこれを望む。

 望んだら、その子は札を親の前に裏向きに山にして置く。これ以降、親は札を置いたままめくって行く。

 親は、置かれた札を上から順に、右隣の子から反時計回りに1人各1枚ずつ裏向きに配り、最後に自分にも1枚裏向きに配る。子は、配られた札を他の者に見えぬ様に確認する。親はこの時点では札は伏せたままである。

 確認後、子は張りたい点数分だけチップを出す。前述の通り、全員の合計が胸前以内でなければならないので、あまり1人で多く張る事は避け、全員が張る事の出来る様、相互に気を付ける。

 子が全員張り終わったら、親は右隣の子に札を表向きに1枚配る。この遊戯は、基本的には配られた札の月数の合計が15、あるいは内輪で15に最も近い方が勝つのであるが、子は、配られた札の内容によって、以下の様にしなければならない。

- ・ 配られた2枚の札を暗算で合計し、11以下ならばもう1枚請求する。親は、請求された札は表向きに配る。配られた札も加算しまだ11以下なら更にもう1枚、と合計が12以上になるまでは請求し続ける。但し、役（後述）の場合は例外的に11以下でも請求を止める事が出来る。
- ・ 2枚の、あるいは上記の請求によって配られた札全て合わせた合計が12以上14以下の場合、もう1枚請求するか請求を止めるか自分で判断して選択する。
- ・ 同じく合計が15の場合、「きんご」と宣言して伏せてある札を公開する。但し、親の手が確定するまではまだ勝負は決しないので、宣言後そのまま待つ。
- ・ 同じく合計が16以上の場合、勝ちがなくなるのでその時点で速やかに伏せてある札を公開する（但し役（後述）の場合を除く）。

 なお、子は請求を止めるまでは、あくまで胸前の範囲内ではあるが、配られた札から判断して張る点数を増減さ

 胸前に達しない分には構わない。

 これは、切る者、望む者の席順を、判り易い様に花合わせ、八八等と共通にした方法であり、それぞれ別の席順の者としている場合もある。

 ここで各3枚あて配る場合もある。その場合、親も含め全員が各自その3枚を確認し、任意に1枚選んで他の2枚を裏向きにして場に返す。親は、返された札と残りの札を合わせて良く切り再び山にして置く。

 技法名の「きんご」とは、15の事である。

 11以下の縛りがなく、2～14の間は任意に請求し続けるか止めるか選択出来る場合もある。

 請求する、あるいは止める理由は明かす必要は無い。

 この宣言はせず、勝負の際に開く場合もある。

 合計が16以上になる事を「ばれる」と云う。

せる事が出来る。但しこれは、札を配られてからもう1枚請求するまでの間に行い、増減した後に必ず札を請求する状況が必要である。

 こうして右隣の子に札を配り終えたら、続いて親は、更にその右隣の子に対して同様に繰り返し、以下反時計回りに同様にして全ての子に札を配る。

 子全員に札を配り終えたら、親は、自らの分の札を1枚引いて表向きにし、同時に伏せて置いた自分の札を開く。その2枚の月数の合計を暗算し、子と同様に、12以上になるまで順次札を引いていく。12以上に到れば、札を1枚開く毎に、その時点での合計で、任意の子（勝てそうな相手）と勝負出来る。以下に一例を示す。

例

イ

ロ

ハ

ニ

 つまり、ある札が配られて後、請求を止めたり、「きんご」、役（後述）、あるいはばれて札を公開する場合には、その時点での増減は出来ない。

 一度札を引くと、それ以前の合計に戻す事は出来ない。

 これ以降の図は、見易い様に任意に表示してあるもので、特に並べ方を図示するものではないので注意。札を配る時にこの様に並べる、と云う事ではない。

枚目を引いてニの子と勝負し親が勝つので、張られていた30点を親が取る。ハの子とは引き分けなので、子が張っていた20点を回収して終わり。

結果、この月の収支は以下の通りとなる。

親・・・45点の勝ち イの子・・・15点の勝ち

口の子・・・30点の負け ハの子・・・収支ゼロ

二の子・・・30点の負け

この様にして随時精算して行く。

親の交代

以上が一月に行う事、起こる事であり、これを一年(12回戦)行って最終的な収支によって勝敗を決するのであるが、公平を期する為、途中で親を交代する。交代の方法は任意に決めて良いが、大体に於いて次の何れかである。

- ・ 各月毎に反時計回りに順次交代。
- ・ 予め決めた一定月数親をし、それが過ぎる毎に反時計回りに順次交代。
- ・ きんごが成立した際に、成立させた者に交代。

また、上記の複合でも良い。つまり、基本は各月あるいは一定月毎に反時計回りに順次親を交代しつつ、きんごが成立した際にはその者に交代し、そこからまた反時計回りに順次交代、等の方法である。

一応基準として一年となつてはいるが、任意の回数でも一向に差し支えない。

親と子に共にきんごが成立した場合は、親が優先（つまり連続で親になる）。また、複数の子にきんごが成立した場合は、親から反時計回りに最も早い席順の者を優先。

だったので、合計は13となりイの子の勝ちである。

例



イ



□



八



11



更に続いて親は4枚目を引き、合計が15になったとする。15なのでここで「きんご」を宣言する。この時点でならイの子にも勝てたが、既に12の時点で勝負したので、それを戻す事は出来ない。ここでニの子と勝負する。ニの子の伏せてあった札は9月だったので、合計13となり親の勝ちである。また、ハの子とはきんご同士で引き分けとなる(備考欄にて後述)。

以上の様にして、札を引く毎に任意の子と勝負するか否か選択しつつ遊戯を進め、全ての子と勝負したら一月が終わる。

役

前述の通り、この技法では札の月数の合計が15を超える事なく如何に近づくか、で勝負が決まるのであるが、これに囚われない特殊な役が親子共に存在する。

- ・四一(しっぴん)、九一(くっぴん)・・・親の役

これは、札を開いた時点で、親の手が順番関係なく4月と1月、あるいは9月と1月の2枚の組み合わせだった場合、親が場に張ってある点数を総取り出来る、と云う役である。但し、役が出来た時点で自分で申告しなければ成立しないので、気付かず3枚目を引いてしまったら無効で、その際は普通に合計する。

- ・五一(ごっぴん)・・・親の役

これは、札を開いた時点で、親の手が順番関係なく5月と1月の2枚の組み合わせだった場合、子が役かきんごでなければどんな数でも勝つ、と云う役である。これも当然、3枚目を引いてしまったら無効。

- ・あらし・・・子の役

これは、子の札が最初から3枚連続で同月札だった場合、親の四一、九一以外のどんな手にも勝つ上、点数が2倍付けられる、と云う役である。但し、5月のあらし(つまり、あらしときんごの重複)のみ、点数は3倍付けられる。

なお、2枚目の時点で15を超えている場合は3枚目を貰う事は出来ないので、8～10月のあらしは存在しない。また、役に気付かず4枚目を貰ってしまえば無効。

- ・五下五枚(ごしたごまい)・・・子の役

これは、子の札が最初から5枚連続で1～5月の間の札だった場合、親の四一、九一及び一旦十六以外のどんな手にも勝つ、と云う役である。点数は通常のまま。

なお、それまでに貰った全ての札が1～5月だったとしても、4枚目まで以前に合計が15を超えた場合は、それ以上札を貰う事が出来ないので、五下五枚は成立しない。また、役に気付かず6枚目を貰ってしまえば無効。

- ・一旦十六(いったんじゅうろく)・・・親子共にある役

これは、2枚目の時点で合計が16になった場合の役で、親にも子にも成立する。親の一旦十六は、子のあらし及び一旦十六以外のどんな手にも勝つ。子の一旦十六は、親の四一、九一及び一旦十六以外のどんな手

おいちよかぶと違い、あらしにも勝つので注意。

この役は採用されない場合も多い。

子に役が出来た場合、きんごと同じく出来た時点で宣言する(その時点でのかんごの宣言無しを採用している場合を除く)。

役の強さは変わらないので注意。

成立時点で15を超えるのは可。なお、あらしを狙える場合のみ3枚目を貰える、とする場合もある。但しその場合でも、8月が2枚ならばその時点で一旦十六(後述)なので、そちらの方が点が高い。

5枚目を貰った結果15を超えるのは可。

16のみであり、16以上ではないので注意。

にも勝つ上、点数が3倍付けられる。

なお、親子が共に一旦十六の場合は引き分けである。

以上が役であるが、役の強さの順を以下の表に示す。

親	子
四一、九一	
	あらし
一旦十六	一旦十六
	五下五枚
きんご	きんご
五一	
14以下(役無し)	14以下(役無し)
16以上(役無し)	16以上(役無し)

表の上にあるものから順に強い。

役以外の部分について強さの順を説明すれば、親と子が共にきんごならば引き分け、役無しで14以下の同数ならば親権で親の勝ち、共にばれてしまえば無勝負(引き分け)である。

子同士でチップのやり取りをする事は原則的に無い。

精算

精算は、勝負した時点で個別に、その度毎に行う。基本的には、以下の通り精算する。

- ・親が勝った場合は子が張っていたチップを親が取る。
- ・子が勝った場合には、張っていたチップを子に返し、それと同額のチップを親から子へ支払う。
- ・引き分けの場合は、子が自分の張っていたチップを回収する。

但し、子が役で勝った際には、親が支払うチップは、前述の通りあらしならば子が張っていたチップの2倍(5月のみ3倍)、一旦十六ならば3倍である。

親はどの様に勝っても、子が張ったチップを取るのみであり、2倍、3倍受け取る事は無い。

これを、前掲の図に当てはめて実例を示す。なお、胴前は100点、張った点数はイ＝15点、ロ＝30点、ハ＝20点、ニ＝30点とする。

親が3枚目を引いた時点から順を追って示せば、まずロの子と精算するので、その時点で張られていた30点を親が取り、続いてイの子と勝負して子が勝つので張られていた15点を返し、更に15点を親から子に支払う。続いて4

事前チェックシート
(六百間)

イ. 札の点数配分

☐五光札と「梅に鶯」50点 ☐四光札と「梅に鶯」20点・「柳に小野道風」10点

ロ. 札の配り方(3人の場合記入不要)

☐手八場八(へ. 記入不要) ☐手十場八(ホ. 記入不要)

ハ. 出来役

☐あり ☐なし(ニ. ト. 記入不要)

ニ. 「四光」の構成

☐光札の5枚 ☐「柳に小野道風」を除く光札の4枚

ホ. ガジにより余った札の扱い(手八場八の場合)

☐放置 ☐終了時その月の札が場にあればガジを取った者が取得

ヘ. ガジにより余った札の扱い(手十場八、または3人の場合)

☐放置 ☐2枚ともガジを取った者が取得 ☐”むし”方式

ト. 雨流れ

☐あり(「松に鶴」での復活 ☐あり ☐なし) ☐なし

チ. 得点

☐取得点数の点差を累積 ☐各自の取得点数を累積

リ. フケ

☐あり(☐出来役を含む合計 ☐札のみの合計) ☐なし(ヌ. 記入不要)
・()点以下

ヌ. 化け札 (複数チェック可)

☐「菊に盃」 ☐柳の点数札3枚 ☐桐の点数札2枚 ☐なし

事前チェックシート
(花合わせ)

イ. 下り賃・追い込み賃

☐1貫=10点で八八準拠(席順) ☐同左(下り順) ☐一律()点 ☐なし

ロ. 手役

☐あり ☐なし

ハ. 雨四光

☐あり(点) ☐なし

ニ. のみ(てっぽう)

☐月見・花見の合計点 ☐ ()点

ホ. 雨しま

☐10点の出来役 ☐役流し

ヘ. 親仲八丁ビキ十丁

☐あり ☐なし

ト. フケ役

☐あり ☐なし

事前チェックシート (こいこい)

イ. 下り賃・追い込み賃

☐一律()文 ☐なし

ロ. 手役 (複数チェック可)

☐手四 ☐喰付 ☐二三本 ☐はねけん ☐なし

ハ. インフレルール(こい倍)

☐あり ☐なし

ニ. 「こい」の後新たな出来役が成立しなかった場合

☐無勝負(引き分け) ☐最後の「こい」が有効

ホ. 最後まで一度も出来役が成立しなかった場合

☐無勝負(引き分け) ☐親の勝ち(()文)

ヘ. 雨四光

☐あり ☐なし

ト. 青短・赤短の1文増し

☐あり ☐なし

チ. 青短・赤短の重複役

☐あり ☐なし

リ. 月見酒・花見酒

☐5文 ☐3文

ヌ. 化け札(「菊に盃」)

☐あり ☐なし

事前チェックシート (八八)

イ. 単位の計算

☐1貫＝12点 ☐1貫＝10点

ロ. 越年

☐あり ☐なし

ハ. 三人縛り

☐あり(ワ. カ. 記入不要) ☐なし

ニ. 下り賃

☐席順 ☐下り順

ホ. 追い込みで1/4貫となる札

☐一般の出来役の札全て ☐「赤短」「青短」「五光」の札

ヘ. 赤

☐2貫 ☐3貫

ト. 短冊札7枚の手役

☐赤 ☐手役ではない

チ. 四三 (前半と後半を各々チェック)

☐出下り前に発表 ☐通常の発表 / ☐吟味 ☐その月を終了 ☐続行
・祝儀()貫

リ. 三本立三本

☐あり ☐なし

ヌ. 光一立三本

☐あり ☐なし

ル. 四光→五光の下げ

☐あり ☐なし

ヲ. 月石

☐あり ☐なし

ワ. 2人出た際の決し方

☐二人八八 ☐下り賃折半(カ. 記入不要) ☐その都度相談

カ. 二人八八のあつかい

☐あり ☐なし(以下記入不要)
・()点～()点→3貫 ()点～()点→4貫 ()点以上→5貫

事前チェックシート (おいちょかぶ)

イ. 使用札数

☐40枚 ☐48枚(11月＝() 12月＝())

ロ. 胴前

()点

ハ. まき札

☐子の人数分 ☐ ()枚 ☐なし

ニ. 三丁嫌い・なめ

☐あり ☐なし

ホ. 三太は引き

☐あり ☐なし

ヘ. セケン引きなし

☐あり ☐なし

ト. 同数

☐引き分け ☐親の勝ち

チ. 親の2枚で勝負→3枚で勝負

☐あり ☐なし

リ. 四一・九一

☐単式 ☐複式

ヌ. あらしの3倍付け

☐あり ☐なし

ル. 親のあらし

☐あり ☐負け ☐なし

ヲ. 親の交代条件

☐胴前分増減 ☐ゴケ以下 ☐ ()回経過



事前チェックシート
(きんご)

イ. 使用札数

☐40枚 ☐48枚(11月＝() 12月＝())

ロ. 胴前

()点

ハ. 最初の配布枚数

☐1枚 ☐3枚

ニ. 請求するか止めるかの選択権

☐合計12～14の間 ☐合計2～14の間(ホ. 記入不要)

ホ. 親の11以下でのばれた子との勝負

☐あり ☐なし

ヘ. きんご・役の宣言

☐成立時 ☐勝負時

ト. 五一

☐あり ☐なし

チ. 8～10月のあらし狙い

☐あり ☐なし

リ. 親の交代条件 (複数チェック可)

☐ ()月毎 ☐きんごの成立