

古代盤上遊戯盤双六の復刻

木 子 香*

Revival of the Ancient Board game Bansugoroku

Kaori KISHI*

キーワード： 譜雙 北雙陸 大和双六

Abstract

Bansugoroku, an ancient board game, has been around for thousands of years in both Japan and China. It no longer existed in China since the Qing Dynasty. During the 19th century, the late Edo period, it began to fade into the Japanese history as well. *Bansugoroku* along with two other board games, *Go* and *Xiangqi*, were called the Big Three. One of the objectives of our research is to revive this ancient board game. In order to do this, it requires us to fully understand its rules. The ancient Chinese literature, *Pu Shuang*, is by far the most reliable resource to study the rules of this board game. Through the interpretation of *Pu Shuang*, this article primarily focuses on examining the rules of *Bansugoroku*, particularly the one that was trendy in Northern China.

1. はじめに

盤双六は二人で対局する盤上競走ゲームである。図1に示されたように24桁目の盤（○は桁目の位置のしるしである）、白と黒各15個の駒、2個のサイコロが用いられる。出たサイコロの目だけ1個または2個の駒を進めることでゲームが進行する。ゲーム進行中、相手の駒をけり落とすことができ、対局者はお互いに牽制し合うゲームである。

盤双六の歴史は古く、中国においても、日本においても、盤双六を記載する歴史資料は少ない。三世紀にシルクロードを経て中国に伝わったとされた盤双六は、中国では雙陸（シャンル）と呼ばれ、また、他に握槊（あくさく）、長行、波羅賽戯（はらさいぎ）の名称もある。本文は中国盤双六を雙陸と称する。古来中国では雙陸が遊ばれてきた[1]。盤双六は七世紀に日本に伝わったとされ、日本では、持統三年（689年）には「十二月乙酉朔雙陸朔丙辰。禁断雙六」と双六禁止令が出され、盤双六はその時代には非常に盛んに遊ばれていたことが証明されている。雙陸は三世紀に中国に伝来してから十九世紀清の時代に滅びるまで、千年以上に渡り遊ばれ続けてきた。この歴史の中で、中国古来の逸話や伝説、文学作品の中に盤双六について触れているものも多く存在している。中国南北朝時代（420年～589年）に、宋の人劉義慶（LiuYiQing,420年～479年）が編纂した『事説新語』の「巧芸篇」にも雙陸のことが見える。唐の時代（618年～907年）に、雙陸が非常に盛んになり、逸話や文学作品だけではなく、壁画や絵画「唐雙陸仕女図」なども残

* 大阪電気通信大学

されている。その後、宋の時代（960年～1279年）に、上流社会のみならず、一般市民も盛んに遊び、茶屋、酒屋で対局できるように遊戯器具が置かれていた[2]。雙陸は、漢民族以外に、中国北部にいた契丹族を含む広い地域の人が遊んでいた[3]。一方日本では、平安時代『源氏物語』『枕草子』などに盤双六が書かれている。しかし、これらの歴史資料は盤双六の遊戯ルールに関する論述はなかった。1151年によろやく、盤双六の専門書『譜雙』（ふそう）が洪遵（HongZun,1120年～1174年）によって、世に出された。『譜雙』は日本の最古とされている十六世紀の盤双六専門書『双六書』より四百年ほど早い。『譜雙』の中には、さまざまな名称の雙陸の遊び方が記録されており、図版も豊富である。また、地区によって、盤面、駒の初期配置や、遊戯法が異なることもある[4]。古代盤双六を復刻すべく、研究を進めてきたが、ルールに関する不明な点が多く存在する。古文書『譜雙』は現在既存の古代文献において、一番古く、詳細な遊戯法を記載されている文献となり、古代の盤双六についての洞察にはこの文献の解釈がキーポイントになる[5]。本研究は『譜雙』を手掛かりに中国古代盤双六遊戯方法を解析し、日本盤双六遊戯法の解明にアプローチする。遊戯方法の解明は古代盤双六の復刻のための重要なステップとなる。

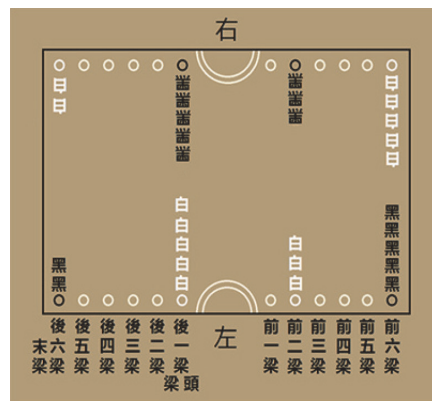


図1. 初期配置.

2. 『譜雙』

『譜雙』は、序文と本文五巻で構成され、北雙陸、南雙陸及び東南アジアや日本雙陸の14種類の盤双六が紹介されている。1) 平雙陸（契丹雙陸）、2) 打間雙陸、3) 回回雙陸、4) 七梁雙陸、5) 三梁雙陸（漢家雙陸）、6) 囉贏雙陸、7) 下噴雙陸、8) 不打雙陸、9) 仏雙陸、10) 三堆雙陸、11) 四架八雙陸、12) 南皮雙陸、13) 大食雙陸、14) 日本雙陸が取り上げられている。1) から5) は北雙陸、6) から10) は中国南地方にある。11) と12) は東南アジア、13) はアラビア、14) は日本のである。また、第五巻総論では、常局格制と南北対局例示などがある。そのうち、図版で描かれた対局場面は四つ、初期配置図は六つある。

本稿は、『譜雙』に書かれた遊戯方法のうち、北雙陸を中心に特に「平雙陸（契丹雙陸）」、「三梁雙陸」と「七梁雙陸」の遊戯方法について検証していく。「三梁雙陸」と「七梁雙陸」の遊戯方法は、北雙陸の平雙陸（契丹雙陸）と常局格制の関連は大きいため、平雙陸（契丹雙陸）と第五巻総論で書かれた常局格制の関係を解析する。また、「三梁雙陸」と日本盤双六遊戯方法にある大和双六について分析していく。北雙陸五つの遊戯方の中で、打間雙陸と七梁雙陸は「梁間雙陸」と呼ばれ、各種雙陸の中でポイント制度について説明する。

本稿に使用する用語に関して、『譜雙』の文中表現と統一するため、以下の名称（左側）を使用する（表1）。

表 1. 名称と日本盤双六の対照.

『譜雙』	日本盤双六
馬	石 (駒)
梁	地 (マス)
前1～6梁	外地 (外1地～6地)
後1～6梁	内地 (内1地～6地)
宮	自陣

3. 北雙陸

3.1 平雙陸 (契丹雙陸) 遊戯方解析

『譜雙』の中で最初に文章で書かれた遊戯法は平雙陸 (契丹雙陸) であり, 遊戯方法を記述する文章も初期配置の図版も掲載してある. 図版は詳細に描かれている北雙陸の初期配置と同様である (写真1, 2). 遊戯方法に関する記述は, 大まかなルールしか書かれていない (写真3). この文面だけを読むと, 遊戯法の全貌は見えない. しかし, 第五巻の総録にある常局格制と対照しながら解析していくと, 明白になる.

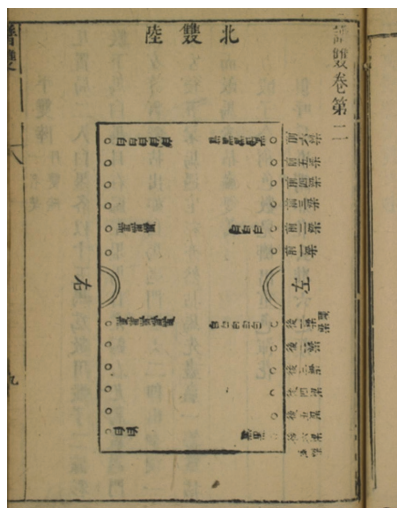


写真1. 北雙陸.

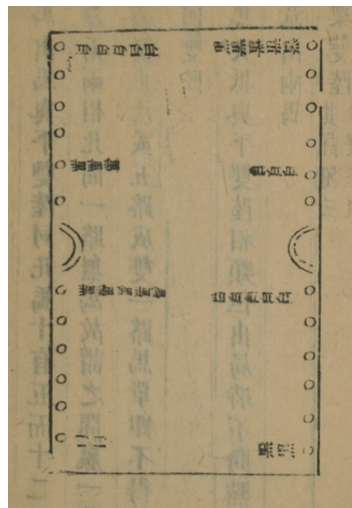


写真2. 平雙陸 (契丹雙陸)

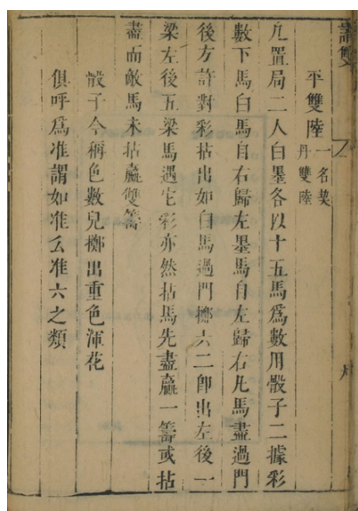


写真3. 平雙陸文面.

まず図版について、写真1, 2の図は読者から見ると、左右は逆になっている。『譜雙』には、この図に対する文章の記述は、「白駒は右から左へ、黒駒は左から右へと動かす[6]」とあるが、これは、馬の進行方向を意味する。なぜ読者から見て左側を右、右側を左と書くのか。図版を反転にすればこのような矛盾が生じないのではないかという疑問が生じる。1775年に孔継涵(KongJiHan)が書いた盤双六に関する書物『長行経』の陰陽方位から解析すると答えたが見えてくる。『長行経』によると、「東南方位は陰陽の陽であり、陽は左を尊ぶため、駒の進行方向は右回りで、右は終了地となる。」ここで分かったのは、写真1, 2の盤の右に対する方位は東になり、左に対する方位は西になる。つまり、『譜雙』の北雙陸の図版は読者からみて、上は南、下は北、右は東、左は西である[7]。白馬を持つ対局者が西に座り、五行と方位、色の関係は満たす。

次に、『譜雙』には平雙陸初期配置図は盤面名称を含め、詳細に明記してあるが、写真3の遊戯方法に関する文面の記述だけでは、遊戯方法について不明な点が多く存在している。そこで、『譜雙』第五巻の総論に常局格制の記述と合わせて分析してみたところ、常局格制は平雙陸の遊戯法を更に詳細に書かれたものであることが判明した。『譜雙』は、遊戯法を記述する時、「他の遊戯法は平雙陸もしくは常局格制のルールに準ずる」という文言はよく見られる。よって、平雙陸の遊戯法及び制限条件などの説明は特に重要である。ここで、平雙陸の遊戯方法を(1)から(6)までまとめ、他の遊戯法はこれを準ずる際に番号で示す。

平雙陸の初期配置は写真2に示すよう、白馬黒馬各15個、サイコロ：2個。遊戯方法の解析結果を以下に纏める。

(1) 馬の動かし方及び進行方向について

サイコロの出目に従って馬を動かす。白馬は時計回り、黒馬は反時計回りで進行する(図2)。サイコロの出目に従って、一つの馬のみを動かすことも出来るし、二つの馬を動かすことも出来る。サイコロの出目をすべて行使する。振り出しは図2のように、読者からみて、白馬は左上、黒馬は左下である。

(2) 馬の数制限及び攻撃方法

一つの梁に馬が置ける数は五つである。一つの梁に馬が一つになった時、敵の馬に切られることもある。一つの梁に自分の馬が二つ並んだ場合は、敵の馬に切られることもなく、また、その梁に置かれることもない。

(3) 馬の復活

切られた馬は盤外に置いておき、サイコロの出目の数の梁がちょうど空いていたら、初めて盤内に入れることができる。盤外に出された馬を盤内に入れなおし終わらないと、他の馬を動かすことができない。

(4) 疊梁満(ディエリャンマン)

全ての馬が疊梁(後一梁から後六梁まで入った状態)であることをいう。図3の白馬は疊梁満状態になっている。疊梁満を作ってから初めて次のステップに進むことができる。

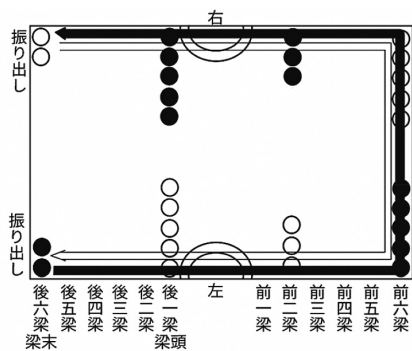


図2. 馬の進行方向及振り出し位置.

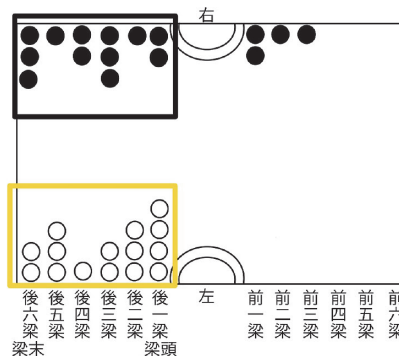


図3. 白馬が疊梁満状態.

(5) 勝利条件：拈出（ねんしゅつ）とその決まり

盤上にある全ての馬を盤外に取り出せば勝利となる。馬を取り出すことは拈出という。拈出は疊梁満の状態を作ってから初めてできる。拈出する際、サイコロの出目に合わせ、馬を盤外に取り出す。サイコロの出目は余りがあれば馬を取り出せ、出目が足りない場合は、馬を取り出せず、次の梁へと動かす。また、遊戯中のサイコロの出目の使い方と違い、サイコロの出目を合計して使用することができなく、出目一つ対して動かせる馬は1個となる。サイコロの出目行使優先順位は：

- A ちょうど盤外に出せる出目.
- B 盤外に出すのに余りがある出目.
- C 盤外に出すのに不足する出目.

つまり、馬を盤外に出すことを優先にする。先に全ての馬を盤外に取り出すことができた方は勝ちとなる。

(6) 頭破（頭破れ）及び適応範囲

頭破とは、馬を盤外に拈出する際に、サイコロの出目で馬を盤外に出すことができず、次の梁へ移動せざる得なく、馬が常に二つ並んでいる状態を破った状態を指す。図4のように黒馬の手番の時、サイコロの出目が[4, 2]の場合は、後三梁の馬は[4]目を行使し、盤外に取り出す。後二梁の馬は[2]目を行使し、後四梁に置くことしかできず、元々後二梁にある二つの馬が一つになってしまい、この状態は頭破という。一方、サイコロの出目行使優先順位により、馬を盤外に取り出すことを優先するため、図5のように黒の手番で、サイコロの出目の一つは「6」であった場合、後一梁の黒馬は直接盤外に取り出すことができるため、頭破に該当しない。つまり、「頭破」の適応範囲はあくまで拈出する際に馬を盤外に出せない場合に限ると考える。

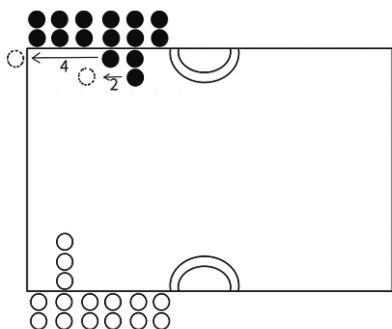


図4. 頭破状態.

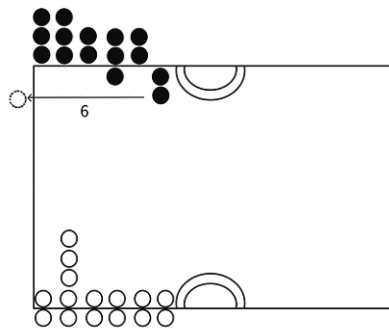


図5. 頭破なし.

3.2 回回雙陸 (かいかいジャンル)

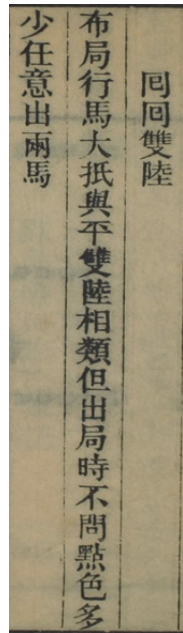


写真 4. 回回雙陸文面.

『譜雙』の中には、回回雙陸についての記述は少なく、馬は15個、サイコロは2個使用し、初期配置や遊戯方法共に平雙陸と同様であると書かれているが、拈出する際は、平雙陸と違い、「馬を盤外に取り出すときに、サイコロの出目に関係なく、任意に馬二つを盤外に出す」と記述している。拈出の際にサイコロの出目の合計は使わず、二つの馬をサイコロそれぞれの出目に従って動かすということが分かる。

3.3 三梁雙陸 (漢家雙陸ともいう)

3.3.1 三梁雙陸遊戯方解析

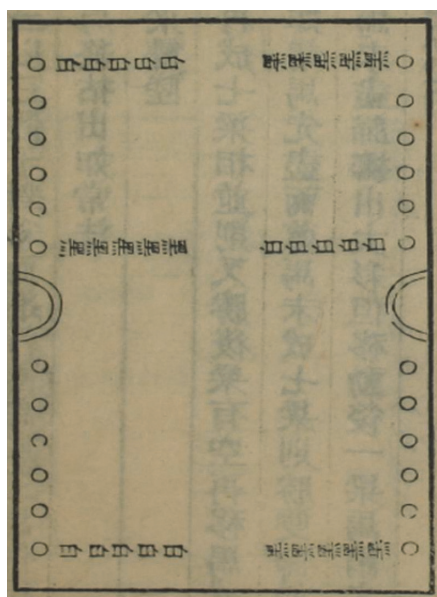


写真 5. 三梁雙陸初期配置.

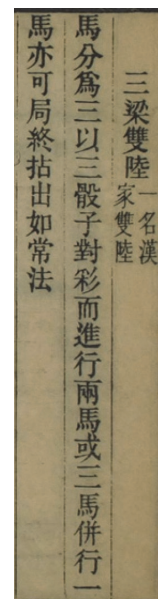


写真 6. 三梁雙陸文面.

写真 1-6 早稲田大学 宋洪遵『譜雙・卷 1-5』古典書籍データベースより.

初期配置は、馬：白黒各15個、三つの梁に馬五つ置かれる（写真5）。原文の内容は、サイコロ3個を使用し、出目を合計して使うことが出来、尚且つ、馬を二つ、または、三つを動かすことができる。また、一つの馬だけを動かすことも出来る（写真6）。例えば、サイコロの出目が[1, 2, 3]の場合は、一つの馬を六梁分進めることが出来る。二つの馬を動かす場合は、一つは[1, 2]を使い、もう一つは[3]のみ使う。その他のルールは常局格制と同様であると書かれている。つまり、馬の動かし方や拈出の決まりなどは上記平雙陸遊戯方法まとめの(1)~(6)を適用する。

3.3.2三梁雙陸大和双六の初期配置

『譜雙』の図版の中に、三梁雙陸の初期配置が描かれている（写真5）。この初期配置は馬を五個ずつ三箇所（に並べている。その位置は、それぞれ後六梁、前六梁と前一梁の三箇所である。振り出しは白馬が盤面の左上後六梁、黒馬が盤面の左下後六梁である（図6）。一方、日本の盤双六の中に大和双六という遊戯方法があり、これまでその初期配置は『譜雙』に描かれた三梁雙陸の初期配置と同様であると言われてきた[8][9]。しかし、大和双六の初期配置は内地（後六梁）、外地（前六梁）と内地（後一梁）である（写真7）。三梁雙陸の前一梁に並べる馬は大和双六では後一梁に配置していることになる。『譜雙』の盤面と写真8に表記している日本の盤面の梁の名称を重ねて見ると、その違いは明白である（図7）。つまり、大和双六はあらかじめ五個の馬を内地に配置していることになっている。よって、三梁雙陸の初期配置は日本大和双六の初期配置と異なると言える。

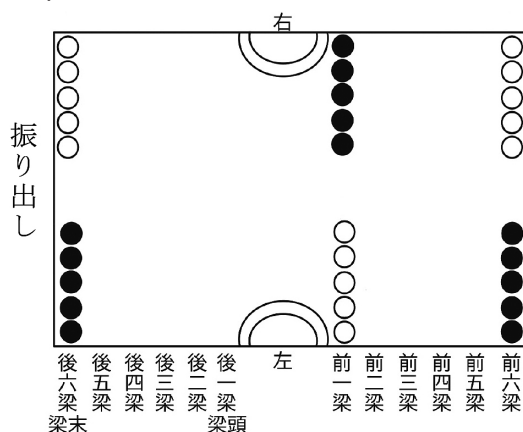


図6. 振り出し位置.

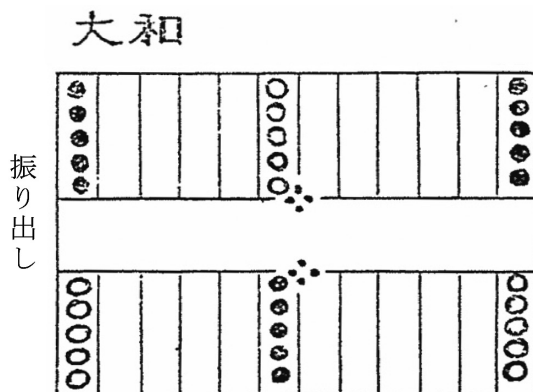


写真7. 『雙六考』大和双六初期配置.

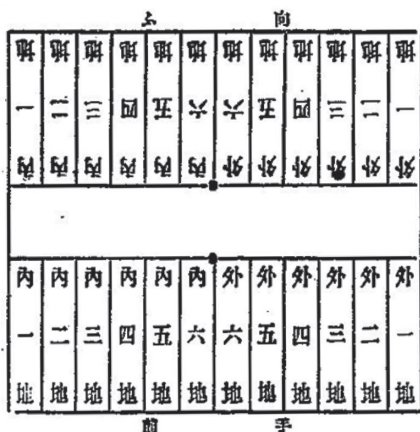


写真8. 新撰雙六独稽古.

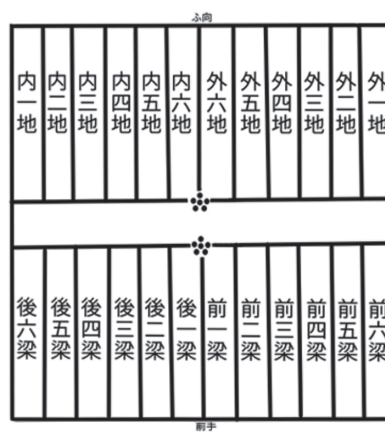


図7. 『譜雙』の盤と日本の盤の梁と地の対照.

3.4.七梁雙陸

『譜雙』の中で、七梁雙陸についての記述は二箇所があり、一箇所は打問雙陸と回回雙陸と同じページにあり、もう一箇所は、その標題に書いている通り「詳細は三梁雙陸の後に記載する」にある。七梁雙陸を解説しやすくするため、『譜雙』の記載内容は写真9に表示する。

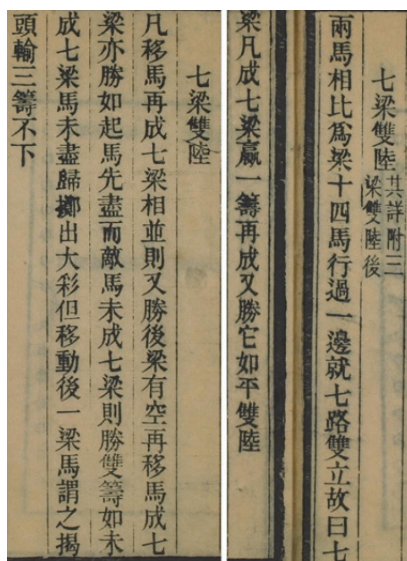


写真9. 七梁雙陸文面.

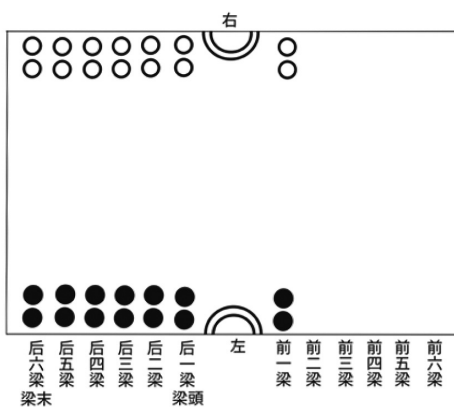


図8. 七梁雙陸初期配置.

譜雙原文：

兩馬相比為梁 十四馬行過一邊就七路雙立故曰七梁 凡成七梁贏一籌再成又勝
它如平雙陸

凡移馬再成七梁相並則又勝 後梁有空再移馬成七梁亦勝 如起馬先盡而敵馬未
成七梁則勝雙籌 如未成七梁馬未盡歸擲出大彩但移動後一梁馬謂之揭頭輸三籌
不下 (写真9)

(1) 初期配置及び馬の数制限

七梁雙陸使用する馬は他の北雙陸の15個と違い、14個である。サイコロを2個使用する。七梁雙陸名称の由来は七梁に馬二つずつ並べることとされている。七梁雙陸の初期配置は『譜

『雙』の図版には描かれていない。対局中の一つの梁に置ける馬数制限，終了時に拈出するかどうかについても明確に示さず，平雙陸と同様であるとししか書かれていない。これだけの文面見ると，記述情報は少なく感じるが，その中に「平雙陸と同様」の記述から，平雙陸と合わせて検証していくと七梁雙陸の遊戯方法は明らかになる。馬の進行方向，動かし方，攻撃方及び馬の復活は，平雙陸の(1)～(3)を適用できると考える。そこで，解説の結果として導かれるものは，馬数制限に関して，平雙陸を代表とした北雙陸は一つの梁に馬数は5個までしか置けない。それは平雙陸の初期配置の一つの梁に置ける最大馬数である。このように解説していくと，七梁雙陸の馬数制限は2個になり，初期配置は図8の通りであると考えられる[4][5]。

(2) 拈出について

七梁雙陸の一つの梁に置ける馬数は2個に制限されているため，全て(14個)の馬を後1梁から6梁に入ることにはできない。平雙陸の(4)に書かれた拈出条件の「疊梁満に満たさないため」，七梁雙陸は馬を盤外に出さないことであると結論付ける。

(3) 終了サインの二パターン

終了について，七梁雙陸は二つのパターンがあると考えられる。①黒白馬どちらか一方は，初期配置の逆並びとなった時である。図9はこのパターンの図で，白馬は初期配置と逆並びになっているから，対局は終了する。②七梁雙陸の一つの梁に置ける馬数制限は2個であることで，図10のように馬が進まなくなる場合が生じる。全ての馬が進行できなくなった時は対局が終了する。

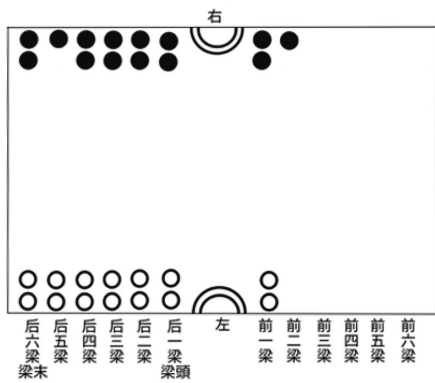


図9. 終了構図1.

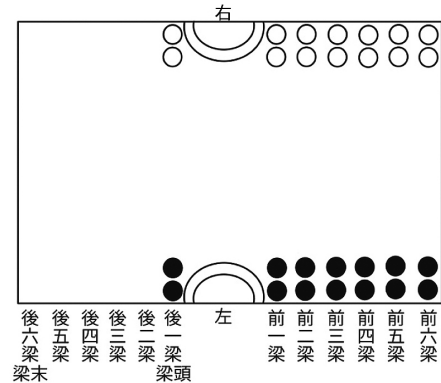


図10. 終了構図2.

(4) ポイント制度——加点

七梁雙陸はポイント計算で勝敗をつける遊戯法である。得点方法は二つある。

① 対局中に14個の馬が二個ずつ並び，ちょうど七梁に並べたら1ポイントを獲得する。図11, 12のように並べた時に，黒馬はこの時点で1ポイントを獲得できる。

② 上述終了パターン①の時に，2ポイントを獲得することができる。図9の場合は，白馬は2ポイントを獲得できる。

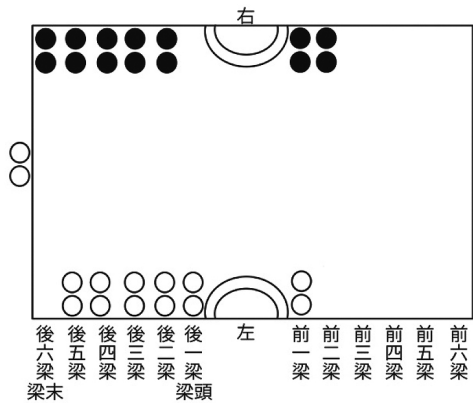


図 11. 黒馬 1 ポイント獲得.

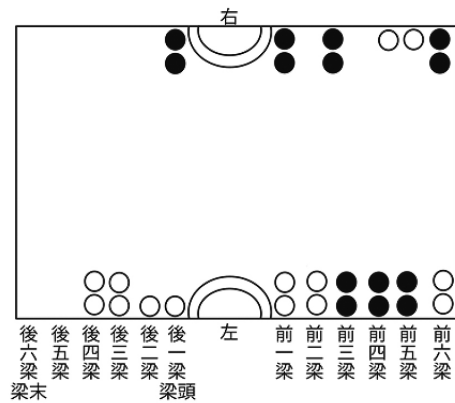


図 12. 黒馬 1 ポイント獲得.

(5) ポイント制度——減点

七梁雙陸は「掲頭」(かいとう) という減点ルールがある。後一梁の馬を動かさず場合は「掲頭」(けいとう) という状態になり、一回「掲頭」すると 3 ポイントを罰することとなる。一回「掲頭」すると 3 ポイントを罰することとなる。加点と比べ、減点幅は大きいことと察する。では「掲頭」の状況について図13, 14を用いて解析したい。図13に示しているよう後一梁に黒馬が 2 個あり、黒の手番の時、サイコロの出目が[5, 3], [5, 4], [5, 5], [5, 6]の場合は後一梁の黒馬を動かさざるを得なくなり、「掲頭」になる。サイコロの出目は[5, 5]である場合は、図14のように黒馬は「掲頭」が 2 回となる。

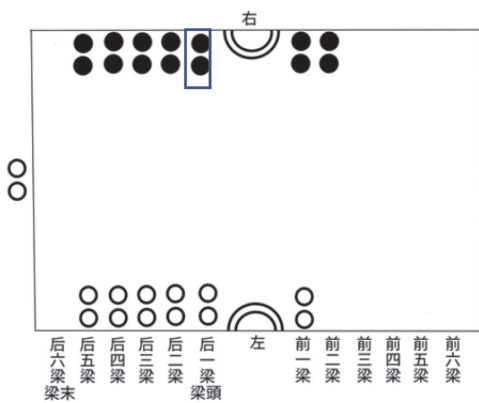


図 13. 掲頭前の状況.

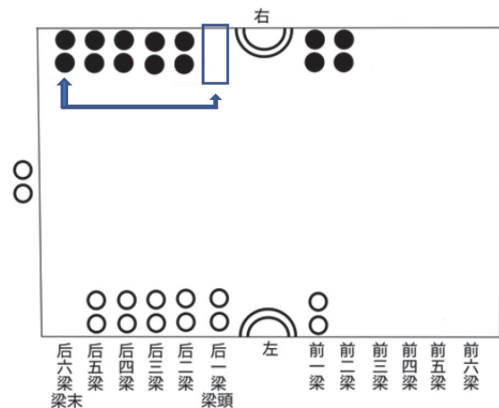


図 14. 掲頭. 黒馬の手番.

(6) ポイント獲得を優先するルールの存在

これは、一種の解説の結果になる。七梁雙陸はポイント計算で勝負をつける遊戯方法のため、図15のように、黒馬は振り出しに出され、盤上に戻る余地はないことが明らかであるが、白馬はまだ、七梁をつくるチャンスが残されている。対局中にポイントを獲得する他の雙陸と大きく異なる点から解説すると、白馬はプレイし続けることが出来る。つまり、白馬が移動を続けられなくなる時点でゲームは終了する。

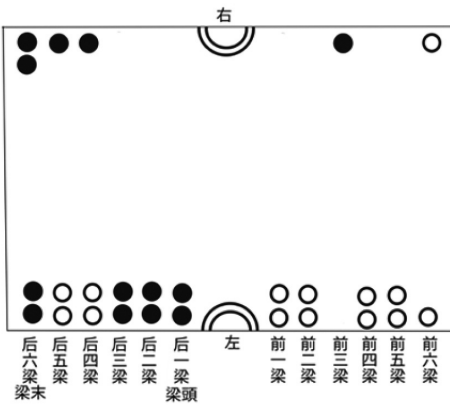


図 15. ポイント獲得優先.

3.5 打間雙陸

『譜雙』原文は写真10に書かれたよう、打間雙陸は初期配置が平雙陸と同様（写真2）、使用する馬数は15個、サイコロが2個、その他の遊戯方法は平雙陸と同様である。つまり、平雙陸遊戯法の(1)～(6)まで適応する。ただ、ポイント制度がある。ポイント獲得する方法は、馬を二つずつ並べ間隔を作れたら、1ポイントを獲得できる(図16)。

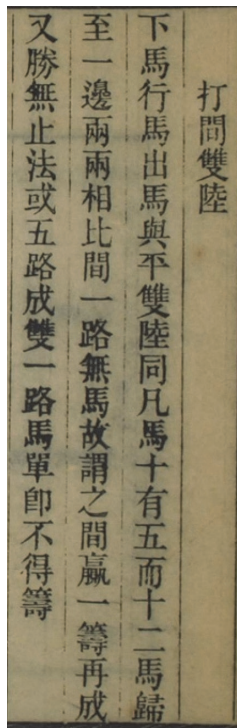


写真 10. 打間雙陸文面.

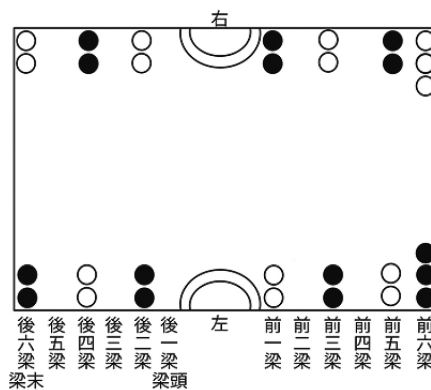


図 16. 打間雙陸ポイント獲得想定盤面.

写真 9. 10. 早稻田大学 宋洪遵『譜雙. 卷 1 - 5』古典書籍データベースより.

4. おわりに

『譜雙』の文面を読むだけでは情報量が少なく感じるが、解読していくと、遊戯方法は次第に浮かび上がる。北雙陸の五つの遊戯方法は平雙陸ルールに準ずる部分は多く見られる。平雙陸は北雙陸を代表する遊戯法であると言えるだろう。三梁雙陸初期配置は平雙陸の初期配置と異なり、初手から、単純計算すると、馬一つの歩数は(実際の梁数, 梁の数だけ進まないといけない

ので) 三梁雙陸は歩数が平雙陸より16歩多いこととなり, 平雙陸の初期配置になるまで3馬×16歩, つまり, 48歩多く必要となる。また, 前一梁に置く5個の馬を後一梁に置くことで, その差は $5 \times 1 = 5$ 歩あり, 白と黒合わせて, $(48 + 5) \times 2 = 106$ 歩も差が出る。これらの歩数を動かす時間がかかることは明らかである。三梁雙陸でサイコロを3つ使うのは, この時間差を解決しようとしていたと考える。また, 七梁雙陸と打間雙陸は, 別々に書かれており, 一見関係性が見られないが, 総論の中では, この二つの遊戯法は「梁間雙陸と呼ばれる」と記述している[6]。打間雙陸と七梁雙陸を合わせ「梁間雙陸」と呼ばれるのは, この二つの遊戯方法は共通点があるからだと考える。一つは, 同じ間隔を作ること, もう一つはポイント制度であること。七梁雙陸対局中の馬数制限, 「掲頭」状態, 引き分け状態などはこの度の解析によって明確になった。そして, 七梁雙陸のポイント得点はゲーム終了時に差し引きする必要があるなどの結論に至った。ポイントを獲得できるルールは, 打間雙陸も類似している。一方, 回回雙陸拈出する時の任意性に関する記述から, 拈出の際にサイコロの行使は出目の合算はできないことが明らかになった。古代遊戯盤双六を復刻するために, 遊戯方法の解明は極めて大事なことであり, 『譜雙』は鍵となっているのは言うまでもなく, 各種盤双六のルールを解明していき, 盤双六の復刻が期待できる。

謝辞

本論文を執筆するにあたり, 盤双六史, 技法についてご議論をいただいた本学総合情報学部デジタルゲーム学科高見友幸教授に感謝いたします。

引用文献：

- [1] 増川宏一.『盤上遊戯』.法政大学出版局(1978) P4
- [2] 木子香.中国における盤双六研究の現状について.大阪電気通信大学人間科学研究第20号(2018)
- [3] 洪皓.『松漠紀聞』.早稲田大学図書館所蔵.
- [4] 木子香.『譜双』の日本語訳及び盤双六史に関する考察.大阪電気通信大学人間科学研究第19号(2017).
- [5] 高見友幸.木子香.原久子.古代盤双六の復刻：序報.ゲーム学会「ゲームと数理」第1回研究会.2017
- [6] 洪遵.『譜雙』.早稲田大学図書館所蔵(1846)
- [7] 張超然.木子香.『長行経』から見る盤双六における陰陽五行について.ゲーム学会第18回全国大会論文集.大阪電気通信大学駅前キャンパス.2019年12月14日
- [8] 中村忠行.雙六考.『大和文化研究』第三卷・第五号.
- [9] 高橋浩徳.『盤双六の遊戯法についての一考察—「双陸独稽古」「双陸錦裏抄」は正しいか—』.IRゲーミング学研究 第10号(2014) pp39-61