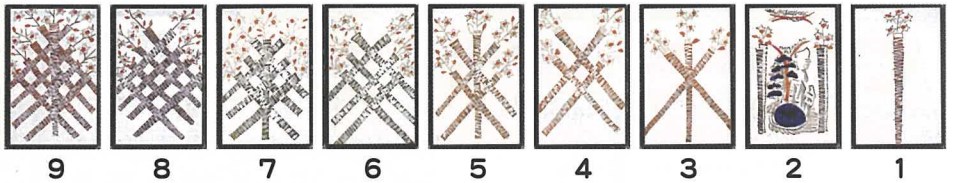
うんすんかるたの遊び方

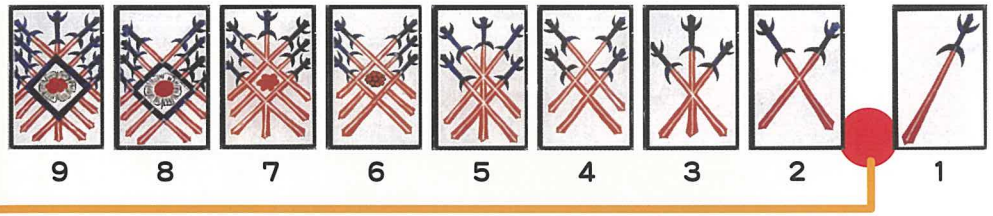
長崎伝習所

長崎うんすんかるた塾

1・札の種類と絵柄

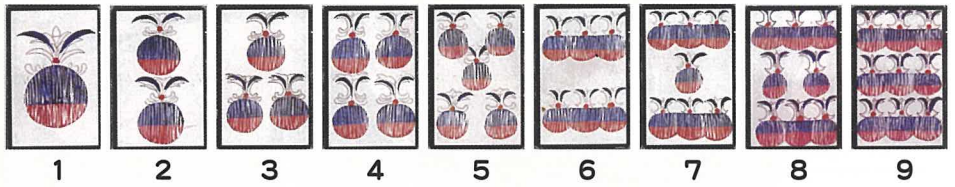
5種X 15枚 全75枚

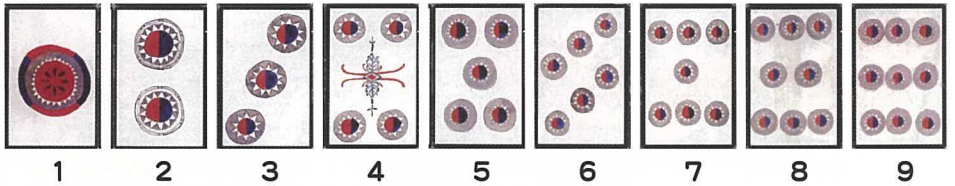


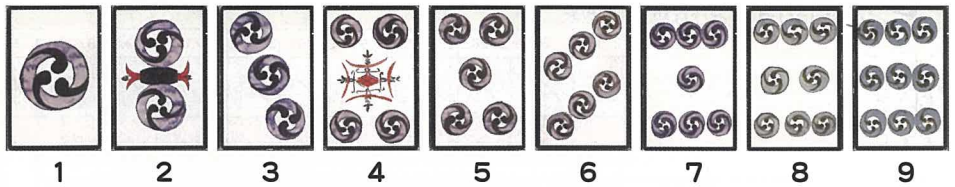


注意：
※テンカ（パオのロバイ）は「えふだ」のロバイよりも強い。
※イスのロバイは「一本半」といい「はえ」の時は２と１の間の強さ。
※長物（パオ・イス）のグジャ（数札）は、数が多い方が強い。
※丸物（コツ・オウル・グル）のグジャ（数札）は、数が少ない方が強い。

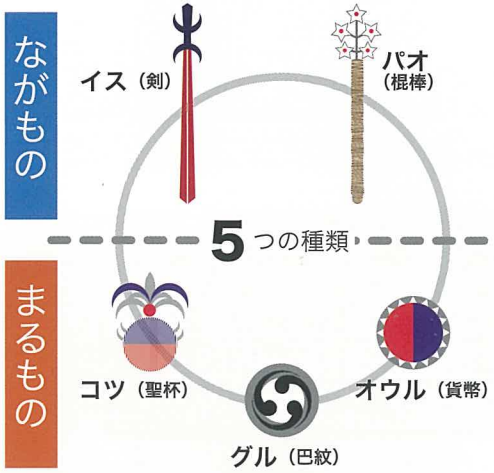
弱い







2・札の種類と強さ



札の種類（5 種類）

札の種類は左図の 5 種類です。それぞれ 15 枚ずつの全 75 枚。これを 8 人に 3 枚ずつ 3 回配り 72 枚。場に残った 3 枚の一番上をめくり、その札の種類が「え」の札、つまり切り札となります。切り札以外の札のことを「はえ」の札といいます。

絵　札
（えふだ 6 枚）

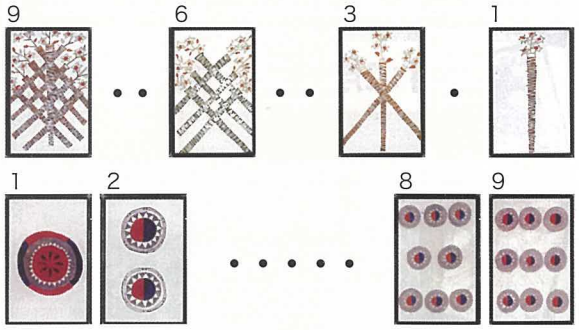
絵札は、スンが最強でカバが弱くなります。

札の強さ：絵札が数札（グジャ）よりも強く、以下の順序になります。

◀ 強　※注意：はえの時（切り札でない時）は強さの順序がレイ・カバ・ソウタ・ロバイの順に変化します。　弱 ▶

数　札
（グジャ 9 枚）

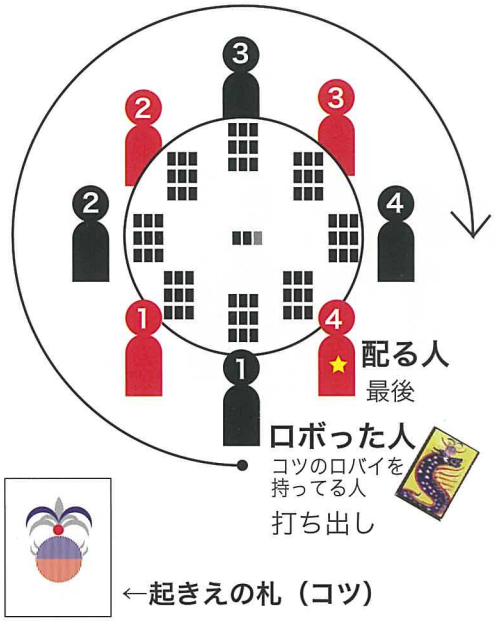
グジャは、長物のパオとイス。丸物のコツ、オウル、グルです。長物は数字の大きい9が強くて1が弱く、丸物は数字の小さい1が強くて9が弱くなります。



3・札の配り方

4 人ずつ 2 チームに分かれての計 8 人でおこないます。

この遊び方を〈8 人メリ〉といいます。（円形に交互に並びます。）



←起きえの札（コツ）

配る人は時計回りに、左隣りの人から 3 枚ずつ 3 回配ります。（図では赤の 4 番の人が配る人ですから黒の 1 番の人から配り始めます。）残った 3 枚のうち、一番上の札をめくり出てきた札が「え」の札（起きえ）となります。この札の種類の「ロバイ」を持っている人が「ロボった！」と言ってその札をとり、打ち出しとなります。起きえの札をとったら捨てる札と打ち出しの札を場に伏せて出し、残った 2 枚の札の下に重ねてから打ち出しの札だけが見えるように返して自分の前に置きましょう。そしてスタートです。※例）仮にコツが出たことにしましょう。

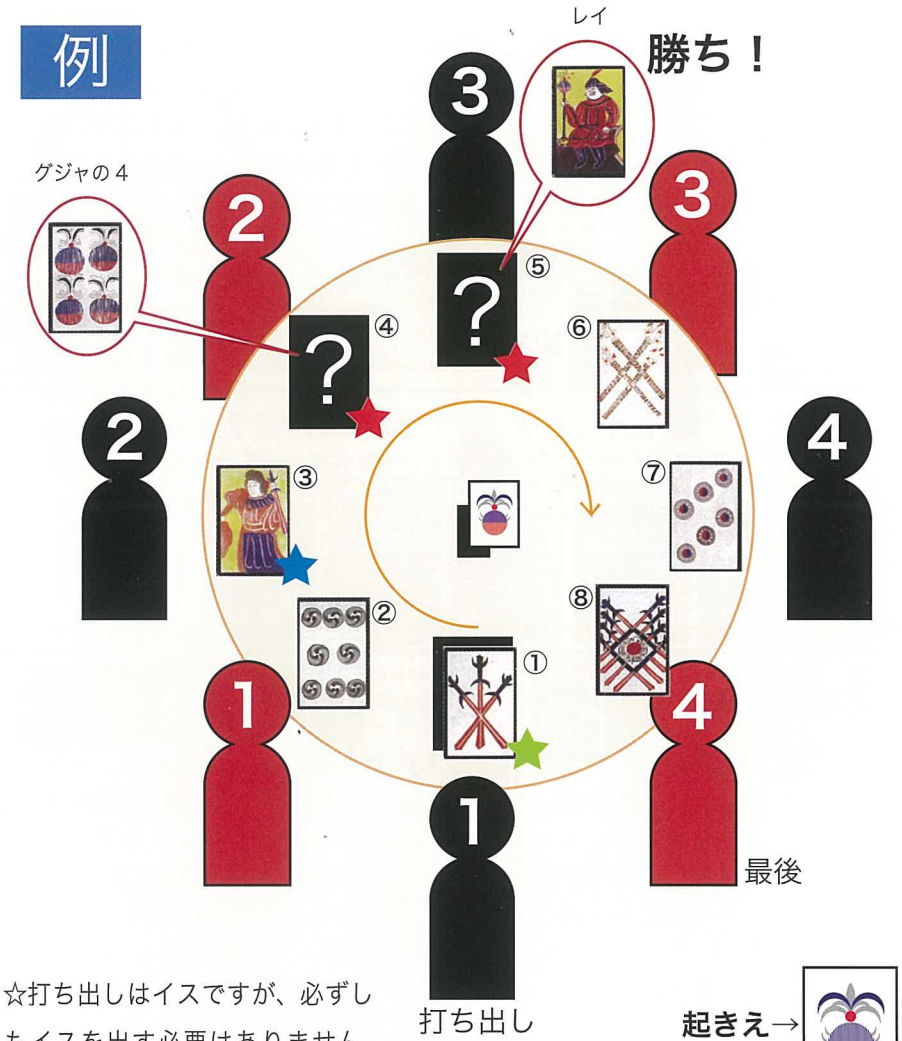
正式な札の配り方

正式には配り始める前に、左隣（黒の 1）の人に判断を仰ぎます。そのままで配ってよければ札の一番上を指でちょんとたたきます。この場合は 3 枚ずつを 3 回配りきってしまいます。キラった場合は上から 3 枚を取って横に置いておきます。（3 巡目の時にこの札を加えて再度切ります。）3 枚ずつを 2 回配ったところで嫌った 3 枚の札を加えてもう一度切ります。そして左隣（黒 1）の人はちょんをする（そのまま）か、再度切る（カット）かのいずれかを選びます。さらに配る人は一番上の一枚を一番下に回すか、そのままかのいずれかを選んでから最後の 3 枚づつをくばります。昔はうんすんかるたは賭け事で遊ばれていたそうです。運（ツキ）をかえたいときは嫌ってたのかもしれませんね。

4・勝負の決まり方（1）

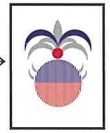
８人の札の中で一番強い札を出した人が勝ちです。（個を取る。）

※勝った人のチームが「この勝負の個（出された札）を取る」といいます。



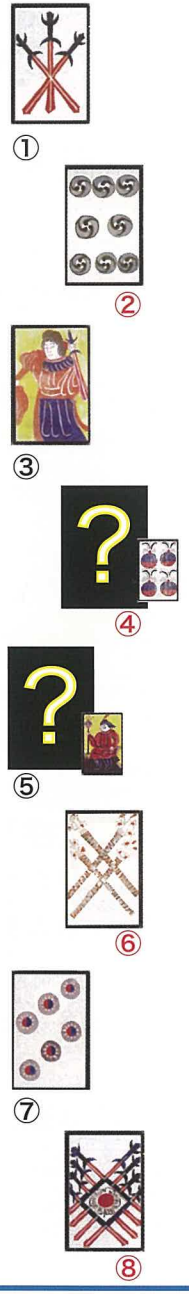
☆打ち出しはイスですが、必ずしもイスを出す必要はありません。何を出してもいいのです。

起きえ→



切り札の種類

5・勝負の決まり方（2）



札を出す（勝負）

①★**打ち出しが「イス３」（はえのグジャ）** になりました。これにより、「え」の札が出なかった場合はイスの一番強い札を出した人が勝ちとなります。

② 「グル８」勝負に関係しない札です。

③★「イスのソウタ」打ち出しの「イス３」より強い札です。この時点でのトップです。

④★「切り札？」ここで「え」の札（切り札）が出ました。ここで切り札勝負に変わります。「え」の札は他の人に見えないように伏せて出します。これを「差す」といいます。

⑤★これも「え」の札です。黒チームが勝負に来ました。同じように伏せて出します。これを「踏む」といいます。（どちらが強いかはまだわかりません。）

⑥ 「パオ４」勝負に関係しない札です。

⑦ 「オウル６」勝負に関係しない札です。

⑧ 「イス８」勝負に関係しない札です。全員出揃です。

※ここで切り札勝負になりますから、赤２と黒３の人は一緒に札を表に返します。すると、**赤２**は「コツ４」で**黒３**は「コツのレイ」ですから、「コツのレイ」が強いので勝ちとなり、黒チームがこの勝負を取りました。（1 個をとる。といいます。）これが 1 枚目の勝負です。手元には残りの 8 枚がありますから、同じようにあと 8 回勝負します。次の打ち出しは勝った人から始めますから、黒 3 の人から打ち出して次の勝負をスタートします。

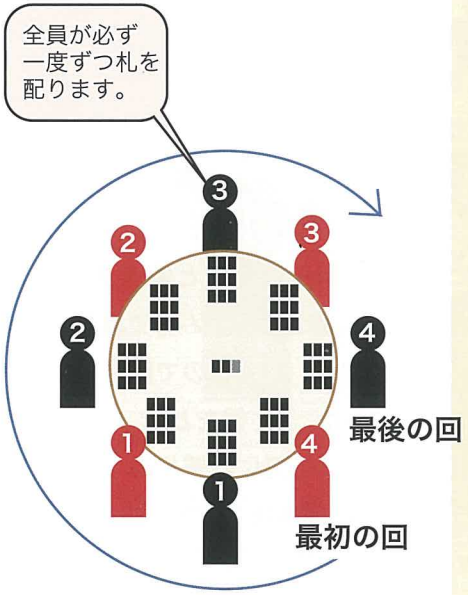
6・ゲームの進行

① 赤４の人が札を配った回（9 枚の手札）で９回の勝負があります。これを仮に赤チームが５個、黒チームが４個取ったとします。

② 次に最初に配った赤４の人の右隣の黒１の人が同じように札を配り２回目のゲームがスタートするわけです。

③ これを８人すべて繰り返す（9 回勝負 x 8 人 =72 勝負）ことで「一と切り」が終わります。（例：赤 42 個　対　黒 30 個で赤チームの勝ち）

④ 「一と切り」が終わって、敵味方で個数の多い方が勝ちですが、もし同点（ヅキといいます。）ならば、もう一回まいて（配って）決着をつけます。



得点表

得点表の記入は下記のようになります。特別な約束事はありませんが、8 回で 1 セットとなりますから途中経過とそれまでの合計（小計）を記入できるようにしておきましょう。

赤組		黒組
5 （小計 —）	1	（小計 —） 4
9 （14）	2	（4） 0
9 （23）	3	（4） 0
2 （25）	4	（11） 7
1 （26）	5	（19） 8
4 （30）	6	（24） 5
6 （36）	7	（27） 3
6 （42）	8	（30） 3
42	合計	30

7・細かなルール（1）

「メリ」と「モンチ」って何？

「メリ」とは、**打ち出しを「え」の札（切り札）で打ち出すことを言います。**
最初に打ち出す人が「メリ」と言って「え」の札を表向きに（見えるように）打ち出した時が**「メリ」**となります。
続く他の７人は、手元に「え」の札（切り札）がある場合には必ず同じように「え」の札を出さなければなりません。（テンカも「え」の札として扱います。）
ここで「え」の札を出せない人は「持っていない」と宣言することになります。
つまり他の７人の「え」の札の持ち具合を見ることになるわけです。「メリ」の場合は、「ヤク」の適用はありません。（※ヤクは次頁）

但し、以下の場合のみ特例となり「メリ」の時も出さなくていいのです。
※「一枚ズン」・・・最初に配られた 9 枚の札に、「え」の札がスン（唐人）一枚だけだった時は「一枚ズン」といって、「メリ」の時も出さなくていいのです。

「モンチ」というのは、「メリ」を行われた以後、「はえ」の札で打ち出すときが、「モンチ」となります。
その札と同じ種類の札があれば、必ずその札をださねばならないのです。

当然「え」の札を持っていれば、「え」の札で勝負にでることは可能です。

以後も「モンチ」は終わるまで続きます。つまり一度「メリ」がなされると、それ以後は「モンチ」か「メリ」のいずれかになってしまうのです。

8・細かなルール（2）

「ヤク」とは？

敵味方の勝負の決まり方が「え」の札で、以下の組み合わせで決まったときは、勝者は相手側から**2個**を取ることができるのです。（これを「2コの引きがある」と言います。）これは通常の勝ちの 1 個に加えて相手の個から、さらに 2 個を取ることが出来るという事です。

持ち合わせ（最後の札：9 枚の最後の 1 枚を出し合う時）でヤクが成立したときと隠しロバイで成立した時は「引き」が**5個**となります。

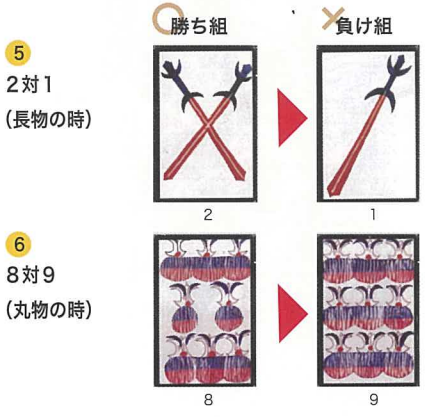
※但し、「え」の札を見せ合って勝負が決まる「メリ」の時は「ヤク」は成立しません。

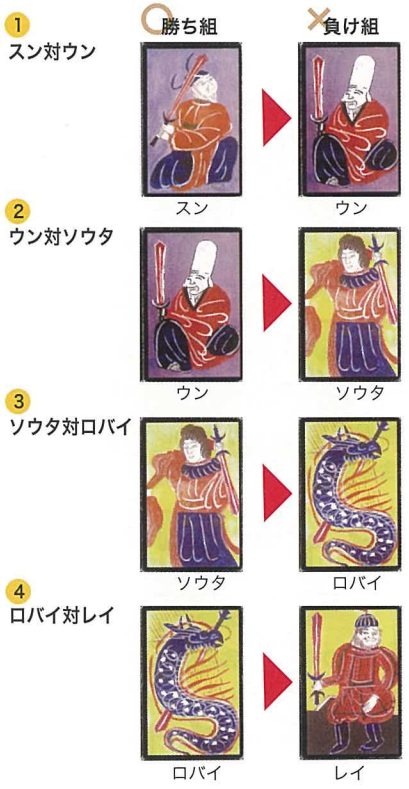
絵札で決まる「ヤク」

カバを除く絵札の一つ上下の差の札で勝負が決まった時に「ヤク」が成立します。一番強いスンの札と一番弱い（絵札の中で）カバの 2 枚は安全な札といえるでしょう。

数札で決まる「ヤク」

絵札とは反対に、グジャの札は一番弱い札とその上の札で「ヤク」が成立します。
長物では「2と1」、丸物では「9と8」という札で「ヤク」が成立します。





9・細かなルール（3）

隠しロバイとは？

起き絵で出た種類のロバイを持っているのに、**「ロボった」と言わず（ロバわず）に「寝た」ことでゲームを開始した時のこと**です。

その時に起き絵のロバイを持っている人にその権利が発生します。隠しロバイの時の決まり手が、下図のヤクで成立したときに「**5個の引き**」になります。

但し、大勝ちするときもあれば、逆に大負けすることもあるわけです。大きく負けていて大逆転をねらうときには、隠しロバイをねらうこともあります。

隠しロバイの時の「ヤク」

「ヤク」5つのパターン

「ヤク」の成立は、下記の 5 つのパターンがあります。絵札の前後の強さが 4 つ、数札の最弱の前後で 1 つ。つまり、ぎりぎりの差で勝負が決まった場合に「ヤクが成立」することになるわけです。ロバイはロボった事で持ち主が判明しています。その意味では、使うタイミングを計って（予測して）ヤクを成立させやすくなるのです。

10・うんすんコラム（1）

ヤクを覚えよう

普通の遊び方（ヤクをつかわず）に慣れてきたら、ヤクを覚えてやってみよう。それまで、何も考えずに出していた「え」の絵札を出すのが怖くなるかもしれない。ヤクって難しそうだけど、決まり手が「1 つ差」で勝つときが、成立するときだから、ちょっと覚えれば大丈夫。それに、差す（「え」の札を出す）時にスリリングな緊迫感が楽しめます。差して、踏んで、追って、また追って・・・・。
いつの間にか、ヤクが出来てたね！

ロボってしまった・1

起き絵のロバイを持ってると、「ロボった」といって打ち始めの権利と、起き絵の「え」の札をもらえる、つまり最低 2 枚の「え」の札を持ってるって事。ラッキー！ん？ちょっと待った。ロバイを持ってるのは相手チームにもバレバレ。ソウタを持ってるのが、もし相手チームなら・。密かにニンマリとして、あなたが差したり、踏んだりするのを待ちかまえているかも？幸運というよりも、ヒットマンにねらわれる不幸な運命なのかも？

一枚ズン

最初に配られた手札の中に、「え」の札がスン（最強の札）一枚しか無いときを「一枚ズン」といいます。「メリ」をされた時は、必ず持っている「え」の札（パオのロバイ含む）を出さないといけないけど、「一枚ズン」の時だけは出さなくてもいいのです。すると廻りの人は「あの人は「え」の札を持ってない」と思い、いざという時には最強の札「スン」で勝負できるということです。でも「え」の札はたくさん来た方がうれしいけど・ね。

メリの恐怖

足下の床が崩れる音「メリッ！」じゃなくて、「え」の札を一気に使わせてしまうメリ。「え」の札全部で 16 枚。全員が 1 枚持っていたとすると、一気に 8 枚が使用済み！おまけに見えるように出していくため、何の「え」の札が使われたのか一目瞭然です。もし「え」の札をたくさん持っていたら、一気に優勢に勝負をリードできるかも？でもその後の試合展開は大きく変化していきます。さて吉とでるか凶とでるか？それはあなた次第です。

11・うんすんコラム（2）

ロボってしまった・2

不運は続く。起き絵が長物（イス・パオ）の 1 だったり、丸物（グル・オウル・コツ）も 9。つまり、「え」の札で一番弱い札を持ってしまったら・・。今度はその一つ上の強さ（2 とか 8）の「え」の札を持ってる人が相手チームだったら？またもや二人目のヒットマンが誕生してしまう。うぅ、怖い。たくさん「え」の札を持ってればごまかしきくけど。そんなとき、仲間がもっと強い「え」の札で勝ってくれたら、いいんだけどね。

メリの恩恵

「え」の札の展覧会「メリ」。メリの時はヤクがつきません。だって表向きに出してますからね。でもちょっと待った！残っている「え」の札を予測してヤクを成立させる確立はかなり高くなっているかも？その後の「モンチ」でも「え」の札で勝負はできるから、そこからの戦いはヤクが成立する可能性かなり高い！げっ怖いかも？いつまでも持ってると最後の持ち合わせでヤクがついたら・・・5 個引きですよ。・・・たらり。

隠しロバイって？

ロボってるのにロボらない。内緒。一発逆転狙いの隠しロバイ。そのロバイでレイに勝つと 5 個引きの勝利！でも起き絵の「え」の札がもったいない・・・。寝たまま（ロバイが残り 2 枚にある状態）だと札をまいた人に権利を取られてしまう・・。あっ、自分がまいた人だったら、ロバわなくても自分に来るからいいんだ！おまけにロバイを持ってるのも知られずに済む。これなら安心。でも勝負師はいつも 5 個引きをねらう・・・かな？

持ってたら必ず同じ種類の札をだす

モンチ

「メリ」がなされた後は、全て「モンチ」になります。（メリは再びできますが。）そうすると打ち出しの札の種類を持っていたら必ず同じ種類を出さないといけません。（もちろん「え」の札で差すのは OK です。）だから「モンチ」では「はえ」の絵札が重要になってきます。だって「え」の札はかなり少なくなってますからね。えっ、数札ばかりですか？うーん残念。それなら参加するのみ！仲間の頑張りに期待しましょう。たのんだぞ！みんな！

12・うんすんコラム（3）

えふだの数？

75枚のうち、「え」の札の数は16枚。15枚にテンカを足した数です。8人で分けると一人あたり2枚になります。
でも、1枚も来ないときがあるんですよねぇ。そんな時は参加してるだけ。相手チームの手札の予想でもしてたほうがいいかも？
ちょっと待って。でも、メリってモンチになると、「はえ」の札でも強い絵札をもってれば、勝負できるから、あきらめないで。

４番バッター！？

打ち出しがトップバッターなら、チームの最後出しが４番バッター？ここまで順調にリードしてるか、負けてるか？いずれにしても３番４番は重要！勝負を決めるのはこのポジション。うまくいけば「え」の札を使わずに勝つことができるし、弱っちい「え」の札も使いどころだね。「よーし、おいらにまかしとけ！」って言ってはみたものの「とほほほほ・・」「え」の札をもってなかったよ。「ストライク！バッターアウト！」・・・・がくっ。

ごチューイ！

うんすんかるたって種類も多いし絵柄も似てるし「なんだかわかりにくいよ」って思ってるあなた。そんなことはありません。ちゃんとマークを見れば大丈夫！必ずマークがついてます。えっ？マークがどこにもない？そのかわり鯛と釣り竿を持ってるって？それはエビスさまですな。ウン（七福神）の中で唯一の日本代表選手です。種類はオウル（貨幣）です。なぜマークがないかって？今から鯛を売りに行ってお金に換えるから・・？

美味しいものは？

手元にきた「え」の札。さてさて、強いふだから使おうか？弱いふだから使おうか？食べ物と同じで性格がでてきますね。あなたはとっておく派？すぐ使う派？前半で絵札が出てきてない時は後半がガチンコ勝負ですね。持ち合わせ（最後の1枚）で「ヤク」ができたら5個引きですよー。恐ろしや、恐ろしや。えっ？えふだが一枚も来てない？・・・・・ひょっとして、あなたに来てるのは・・・・・・・・・・・・・「貧乏神」？

13・うんすんかるた　あとがき

16世紀、日本にやってきたポルトガルの船員たちが遊んでいた「南蛮カルタ」を見よう見まねで覚えた日本人は、16世紀末にそれを少し変えた「天正カルタ」を作り出します。これはタロットのような絵柄の４種類のマークで、それぞれに12枚ずつの計48枚一組のものでした。江戸中期になって、さらにこれを改めた「ウンスンかるた」が現れます。従来の「天正カルタ」よりもマークを一つ（グル）増やし、さらに各マークとも「スン（最高の意）」「ウン（一番）」「ロバイ（龍）」の3枚を加え、5種類それぞれ15枚ずつの計75枚一組になりました。このカードゲームは全国的に遊ばれ、札そのものも遊び方の記録も残っていますが、寛政の改革（1787～93）の時に禁止され、それ以来衰退してしまいました。 その後熊本県の人吉球磨地方だけにはこの遊びが残り、昭和の初めまで盛んに行われていたそうです。昭和40年に、廃れてきていたこの遊び方を熊本県が「無形民俗文化財」に指定し、その所在地を人吉市の鍛冶屋町とし、その存続活動を平成15年の熊本県民文化祭を機に「鍛冶屋町通りの街並み保存と活性化を計る会」の方たちがウンスンカルタ遊びの復興に向けての活動を始められました。長崎でも史跡「出島」の中の体験学習コーナーにウンスンカルタを取り入れた事を機に「長崎でも実際に遊んで広めていこう」と考え、平成19、20年度と長崎伝習所「長崎うんすんかるた塾」で交流の場を拡げてきました。この活動が塾にとどまることなく今後も広まっていくために、この冊子が活用されることを心から願っています。　（監修・構成　山口　克己）

平成19年10月　人吉鍛冶屋町のうんすんかるた大会

※この資料の製作にあたっては、「熊本県指定重要無形文化財ウンスンカルタ・鍛冶屋町通りの街並み保存と活性化を計る会」の資料を参考に，長崎伝習所「長崎うんすんかるた塾」の配布用冊子として製作させていただきました。鶴上先生、立山会長ほか人吉の皆様に御礼申し上げます。ありがとうございました。

【ウンスンカルタ用語集】

- 「え」：切り札の事。（えの札）
- 「はえ」：切り札以外の札の事。（はえの札）
- 「テンカ」：パオのロバイの事。いつも切り札。
- 「ロボる」：配札時に「え」のロバイを持つ事。
- 「起絵」：オキエ。切り札になった種類の事。
- 「キッカブリ」：オキエが口バイだった時。
- 「差す」：切り札を出す事。
- 「踏む」：差された後、それに対抗して差す事。
- 「追う」：踏まれた後に、再び対抗して差す事。
- 「又追わせ」：追われて、再び対抗して差す事。
- 「一本半」：はえの時のイスのロバイ。弱い札。
- 「まく」：札を配る事。

うんすんかるたの遊び方

発　行：平成 21 年 2 月
発行者：平成 20 年度　長崎伝習所
長崎うんすんかるた塾
塾長　大場　勝彦
監修　山口　克己
編集　程野　章郎
連絡先：〒850-0022
長崎市馬町 21 番地 1
長崎市市民活動センター内長崎伝習所事務局
電話　095-829-1125