

# ごいた

プレイ人数：4人  
対象年齢：小学生以上  
所要時間：20～30分









石川県能登町宇出津（うしつ）地区で、100年ほど前から現在まで遊ばれ続けている伝統ゲームです。

## 概要

ごいたは、2人对2人のペア同士で対戦するゲームです。ランダムに配られた手持ちの駒を出していき、最初に全ての駒を出すことのできた人のペアが点数を獲得します。これを繰り返し、150点に達したペアの勝ちとなります。

※この説明書では、150点で勝敗が決定する単位を「試合」、150点に達するまでの、「駒を配る～得点獲得」の単位を「勝負」と表現します。ほとんどの場合、「勝負」を数回繰り返して、「試合」の勝敗が決まります。また、ゲームは全て反時計回りで進行します。「次」や「隣」、「次の人」などは起点から反時計回りの位置を示します。

## 駒の内訳（全32枚）

二枚	 50点	 40点	 40点	
四枚	 30点	 30点	 20点	 20点
十枚	 10点	※王と玉は同じ扱いです。		

## 試合前の準備

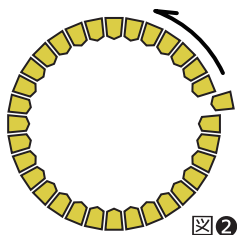
『王』と『玉』、『し』2枚を伏せて混ぜ、1人1枚ずつ取り、同じ駒の2人がペアとなります。ペア同士は向かいあって座ります。⇒図①

『王（玉）』を取ったペアは、どちらが親になるかを相談で決めます。



## 勝負の流れ

- 駒を配る
- 手役の確認
- 勝負開始
- あがり～得点獲得



## A. 駒を配る

- 駒を裏向きに伏せてよく混ぜ、円状に並べます。⇒図②
- 親はあごをあげて上を向き、駒を見ないようにします。（この行為を「あごのく」といいます。）
- 親の隣の人（任意の駒を指差して「これ!」と言い、指した駒を指で押さえます。）
- 親はあごをあげたまま、押さえられた駒で良いなら「それ!」、1枚ずらしたいなら「次!」（押さえられた

- 駒の隣の駒）、3つ先の駒がよいなら「3つ先!」（押さえられた駒から3つ先の駒）など、最初に取り駒の位置を決めます。決めた駒は親が取ります。
- 親が取った駒の隣の駒を次の人が取ります。
- 以降も同様に、1人1枚ずつ順番に取っていきます。

配り終わると、各自が8枚の駒を持つ状態となります。勝負中、場に出す前の自分の駒は自分だけしか見てはいけません。また、勝負の得点計算時までは「手の中の駒」や「場に伏せた駒」の内容を誰にも伝えることができません。但し、『し』は勝負の開始前、手役の確認で一時的に公開することがあります。

## B. 手役（てやく）の確認

手役とは、配られたときの自分の持ち駒の種類によって「役」が決まり、イベントが発生することです。ごいたの手役は、『し』の数によって決まります。手役が発生した場合は、手役の名前を宣言することができます。

### ■『し』が5枚

「五し」（ごし）と宣言し、『し』だけを5枚公開して、味方に「そのまま勝負を始めるかどうか」だけを相談します。 ※『し』以外の駒の内容は相談できません。

- 味方が「勝負を始める」と言った場合、『し』を手の中に戻して勝負を開始します。
- 味方が「勝負をしない」と言った場合、駒を配り直します。 ※親は変わりません。

### ■『し』が6枚

「六し」（ろくし）と宣言し、全ての駒を公開します。『し』以外の2枚の駒のうち、点数が高い方の点を獲得し、次の勝負に移ります。『し』以外の2枚の駒が同じ場合、獲得する点数は2倍になります。宣言した人が次の親になります。

### ■『し』が7枚

「七し」（ななし）と宣言し、全ての駒を公開します。『し』以外の駒の点数の2倍を獲得し、次の勝負に移ります。宣言した人が次の親になります。

### ■『し』が8枚

「八し」（はちし）と宣言し、全ての駒を公開します。100点を獲得し、次の勝負に移ります。宣言した人が次の親になります。

### ■敵・味方それぞれ1人が「五し」

互いのペアが配り直しと宣言すれば駒を配り直します。片方のペアが勝負開始を宣言すれば駒は配り直しません。

### ■ペアの2人が「五し」

互いの「五し」宣言の後に、そのペアが150点を獲得し、試合に勝ちます。

## C. 勝負開始

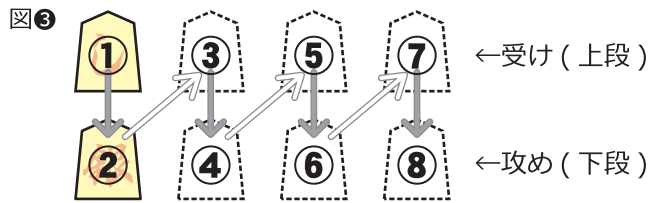
### ■駒の出し方

各自は自分の前に「場」を1つずつ持ちます。場には「受け」の段と「攻め」の段があります。

裏面につづきます!



自分の手番になったら、上段→下段（受け→攻め）に1枚ずつ出して、次の人の手番になります。  
 ※後述しますが、パスして出さなくてもよいです。  
 これを繰り返して左から詰めていきます。⇒図③



1回の勝負の中で自分が駒を出せるタイミングは、①②、③④、⑤⑥、⑦⑧の計4回です。

■親の第一手（勝負開始後、最初の一手）

親はまず、「受け」の段（図③の①）に、裏向きで駒を1枚出します。そして、出した駒の下（＝「攻め」の段、図③の②）に、表向きで駒を1枚出します。駒を出し終わったら、次の人の手番になります。

■親の第一手以降の流れ

自分の手番でできることは次の2つです。

1. 「受け」の駒を1枚出して「攻め」の駒を1枚出す

◆「受け」の駒を出す

敵（もしくは味方）が「攻め」の駒を出して自分に手番が回ってきたときに、「しりとり」のようなイメージで同じ字の駒を表向きで1枚出すことです。

自分の出した「攻め」の駒が誰にも受けられずに一周した場合、「受け」の段に裏向きで駒を1枚出します。例えば、図③の②で出した攻めの駒が誰にも受けられずに一周した場合、図③の③の駒を裏向きで出します。

◆「攻め」の駒を出す

駒を表向きで1枚出すことです。駒を出し終わったら次の人の手番になります。

2. 「無し」を宣言して、自分の手番をパスする  
 「受け」ができる駒を持っている、持っていないに関わらず、「無し」と宣言して自分の手番をパスすることができます。「無し」を宣言したら次の人の手番になります。

D. あがり～得点獲得

最初に駒を出しきった人が「あがり」となり、最後に出した駒（8枚目の駒）の得点が、あがったペアに加算されます。

■駒がもつ得点

- 『王（玉）』 50点
- 『飛』『角』 40点
- 『金』『銀』 30点
- 『香』『馬』 20点
- 『し』 10点

■あがり得点の「倍付け」

裏向きで出した7枚目と、あがり駒の8枚目が同じ字である場合、獲得する点数は2倍となります。

■次の勝負へ もしくは 試合終了  
 あがった時点でペアの合計点が150点に満たない場合、次の勝負を始めます。  
 あがった人が次の勝負の親となります。  
 勝負を繰り返し、どちらか一方のペアの合計点が150点以上になれば、そのペアの勝ちとなり、試合が終了します。

王のルール 『王（玉）』には使用する際の特殊なルールがあります。

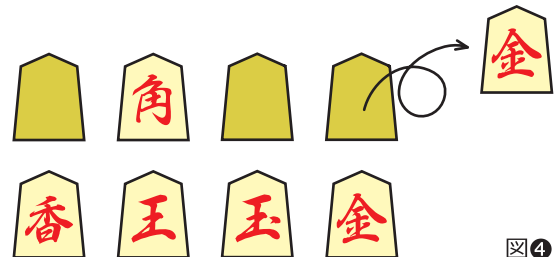
■『王』で受ける  
 『王』は『香』『し』以外の駒を受けることができます。『王』で受ける場合、「受ける」ではなく「切る」といいます。

■『王』で攻める  
 誰かが『王』で切って、場に『王』が出ているときは『王』で攻めることができます。ただし、次の2つの場合は例外です。

1. 『王』を自分が2枚とも持っている場合  
 この状態を「だまだま」と言います。通常は誰かが切って、場に『王』が出ているときに『王』で攻めることができますが、だまだまのときは『王』の1枚目を攻めで出すことができます。このとき『王』を2枚持っている宣言は不要です。
2. あがりの駒として出す場合  
 『王』が場に1枚も出ていない（切られていない）場合でも、あがりの駒（図③の⑧）として出すことができます。

打ち方の例

あなたは親で、持ち駒は『王』『王』『角』『金』『金』『馬』『香』『し』です。  
 ①最初に『馬』を伏せて、『香』で攻めました。  
 →『香』を受けられて、『角』で攻められました。  
 ②自分以外が『無し』を宣言して自分に手番が来たので、『角』を『角』で受け、『王』を2枚持っているので、『王』で攻めました。『王』は誰も受けられないので一周します。  
 ③『し』を伏せて、もう一度『王』で攻めました。  
 ④誰も受けることが出来ずに一周するので、『金』を伏せて『金』であがりました。伏せて出した7枚目と8枚目が同じ『金』だったので、30点×2＝60点を獲得します。⇒図④



図④

二版 2016年11月28日  
 初版 2015年3月1日  
 監修：日本ごいた協会  
 発行：能登ごいた保存会 大阪支部