



公式ルール

プレイ人数：2人（2組）
 対象年齢：4才から
 所要時間：10～15分

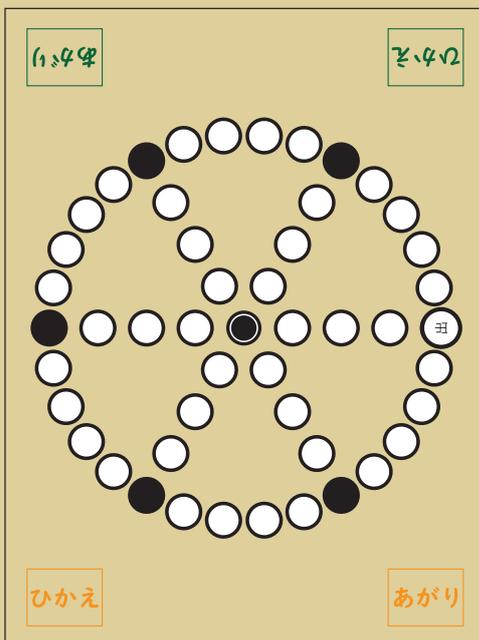
奈良時代の遺跡から出土した遺物の調査研究により復元された古代のボードゲームです。出土遺物と、韓国でも現在遊ばれているゲーム「ユンノリ（율놀이）」を参考にルールを復元しました。

概要

かりうちは、1人对1人（1組対1組）で対戦するゲーム。4本のかりを交互に投げ、出た目の数に従い手持ちのコマを1つずつ進め、先に4つのコマすべてをあがらせた人（組）が勝ち。

用意するもの

【盤面】紙や布に右図のような配列の全49個のマスを描き、四隅に「ひかえ」と「あがり」の場を描いたもの。（直径20～30cm推奨。）
 ※盤面のマスの呼び名



左記図の◎を中心点、●を起点と呼ぶ。
 起点の一●の横に「出」と書いたマスを「出」マスと呼ぶ。
 「出」マスは、「出発」であり、あがりへの「出口」でもある。

【かり】 一面を平坦にした木製の丸棒を4本。（長さ8～9cm、直径10mm程度の丸棒を縦に半裁し、曲面に彩色等を施すことを推奨。）



【コマ】 コマ4個×2組。1組ごとに色などをそろえる。（円形、直径24mm、厚さ5mm程度、隣り合うマスに置いた時に接触しないサイズで、平坦でつまみやすく重ねやすいものを推奨。）

かりの目

かりを投げると平らな面が上を向く状態か、下に伏せた状態になる。平らな面が上を向いたかりの本数がそれぞれ1～4の目となり、すべて伏せた場合には5の目となる。

1	
2	
3	
4	
5	

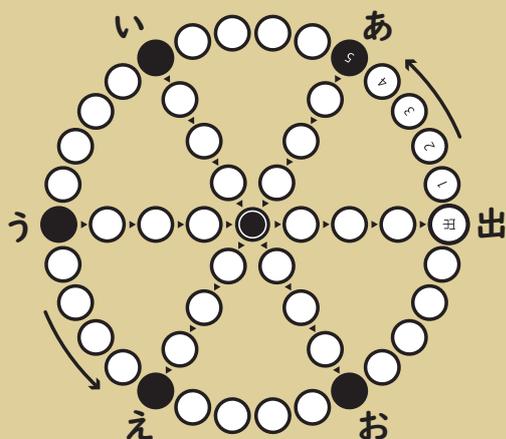
かりの投げ方、目の読み方

かりは4本を握って、平坦な場に一度に投げる。かりが場から外れてしまった場合は、再度振り直す。また、かりが重なるなどして判断に迷う場合は、真上から見てかりの平らな面が見えれば向いたものとみなす。

コマの動かし方

- ①「出」マスを0マス目として出発し、反時計回りに進む。マスを戻すことはできない。
- ②かり1投につき、1つのコマを目の数だけ進める（おんぶの場合は後述）。

- ③「出」の対角線上にある起点までの3つの起点（あ・い・う）にコマが止まったら、次回、中心点に向かって進んでもよい。
- ④中心点にコマが止まったら、次回「出」マスまたは起点（え・お）に向かって進んでもよい。中心点に止まらなかった場合は、そのまま直進し、起点マスから外周マスを反時計回りの方向に進む。
- ⑤コマは「出」マスを出口として通りすぎて、あがる。「出」マスの上に止まった状態はあがりの1つ前である。



準備

- ①1人（組、以下略）4個ずつ、コマを控えに置く。
- ②それぞれ4本のかりを一度に投げて、出た目の多い方を先攻とする。同じ目が出た場合は、再度投げる。

対戦の流れ

- ①先攻がかりを投げ、コマ1つを出た目の数だけ進める。
- ②次に、後攻がかりを投げ、コマ1つを進める。
- ③以降、同様に交互にかりを投げて、コマ1つを進める。2投目以降、自分の手番の際に、盤面上もしくは「ひかえ」にある自分のコマを進める。自分の手番で休む（パスする）ことはできない。
- ④コマが一周して「出」マスを通りすぎたら、あがりとなり、コマを「あがり」に置く。

- ⑤先に4個のコマすべてをあがらせた人が勝ちとなり、試合終了。

特別なルール

連チャン：かりの目が4または5となった場合、連続して投げる。次の目では同じコマを進めても、他のコマを進めてもよい。連続して4または5が出続ける限り、自分の手番となる。

おんぶ：コマが既に盤面に出ている自分のコマと同じマスに止まったら、重ねて1つのコマとみなし、次回から一緒に動かすことができる（最大4個まで重ねられる）。

一度おんぶしたコマは、次の自分の手番で、おんぶを解消し（重なっているコマのうち、いくつでも分離して）、先のマスに進めることができる。

例えば、3つのコマがおんぶしている場合には、3つをそのまま進める、2つを分離して進めて1つのコマを残す、1つを分離して進めて2つのコマを残す、の3通りの選択枝がある。

おんぶしているコマが、どんでん返しされた場合は、すべてのコマが「ひかえ」に戻され、おんぶは解消される。したがって「ひかえ」に戻ったコマが、再び出発する時には1つずつコマを進めることになる。

どんでん返し：自分のコマが相手のコマと同じマスに止まったら、そこにある相手のコマをすべて「ひかえ」に戻す。

どのコマを、いつ、どのように動かすかが勝利のポイント！

初版：2022年10月20日

発行：日本かりうち協会（奈良文化財研究所）

「かりうち公式ルール」は、条件にしたがう限りにおいて、自由に共有し、翻案を作成することができます。



「かりうち」の詳細情報、遊び方動画は、こちらにアクセス☞



「かりうち公式ルール」のご使用について

「かりうち公式ルール」は、(独)国立文化財機構 奈良文化財研究所の著作物ですが、条件にしたがう限りにおいて、自由に共有し、翻案を作成することができます。



できること:

●共有

印刷でも PDF でも「かりうち公式ルール」を複製、再配布できます。

●翻案

「かりうち公式ルール」を改変したり、別の作品のベースにしたりすることができます。営利目的も含め、どのような目的でも構いません。

条件:

●クレジットの表示

適切なクレジットを表示し、ライセンスへのリンクを提供し、変更があったらその旨を示すようにしてください。合理的であればどのような方法でおこなっても構いません。

ただし、奈良文化財研究所が使用者の使用行為を支持していると示唆するような方法は除きます。(「奈良文化財研究所監修」などの表記をおこないたい場合には別途、監修依頼をおこなってください。)

【クレジット表記の例】

例1: ルールのテキストをコピーして、配布する場合

出典元: 日本かりうち協会編集「かりうち公式ルール」
2022、奈良文化財研究所

例2: かりうちを海外に向けて発信する場合

「かりうち」は(独)国立文化財機構 奈良文化財研究所の調査研究により復元された古代のボードゲームです。

「카리우치」는 독립행정법인 국립문화재기구인 나라문화재연구소의 조사 연구를 통해 복원된 고대의 보드게임입니다.

“樗蒲(加利字知)”是經獨立行政法人國立文化財機構 奈良文化財研究所調查研究後復元的古代桌上遊戲。

「樗蒲(加利字知)」是經獨立行政法人國立文化財機構 奈良文化財研究所調查研究後復元的古代桌上遊戲。

Kariuchi is a board game from classical Japan reconstructed by the Nara National Research Institute for Cultural Properties.

例3: 公式ルールの内容を一部改変して使用する場合

本商品は、日本かりうち協会編集「かりうち公式ルール」2022(奈良文化財研究所)記載のかりの形状とは異なるデザインとしています。

●追加的な制約は課せません

使用者は、このライセンスが他の者に許諾することを法的に制限するようないかなる法的規定も技術的手段も適用してはなりません。

本件かかるお問い合わせ:

日本かりうち協会(奈良文化財研究所内)

〒630-8577

奈良市二条町 2-9-1

文化遺産部 遺跡整備研究室

Mail isekiseibi_nabunken@nich.go.jp