



Title	馬掉牌考
Author(s)	大谷, 通順
Citation	北海道大學文學部紀要, 38(1), 89-246
Issue Date	1989-09-16
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/33546
Type	departmental bulletin paper
File Information	38(1)_PR89-246.pdf



馬掉牌考

大谷通順

目次

はじめに

第一章 馬掉牌の誕生

一、馬掉牌の名称

二、葉子の流行

三、葉子の起源

四、葉子と馬掉牌の比較

五、馬掉牌の成立と流行

六、詩社——馬掉牌の記録を生んだ場

第二章 馬掉牌の形式とその変遷

一、形式を知るための資料

二、酒牌

三、中国カルタの変遷(一)——四十枚から四十八枚への増加

四、中国カルタの変遷(二)——四十枚の形式の維持

馬掉牌考

五、中国カルタの変遷(三)——三十枚への減少

六、圖像の意味

七、馬掉牌に描かれた水滸人物

第三章 馬掉牌の遊戯法

一、遊戯法を知るための資料

二、先人の研究

三、博戯の目標——勝利条件

四、「掉」とは何か

五、札の獲得による賞金

六、百萬貫の特殊な役割

七、明代と清代のルールの相違点

第四章 『鏡花縁』のなかの馬掉牌

一、『鏡花縁』と馬弔牌

二、『鏡花縁』の「鯽魚背」

三、『掉譜集覽』の「天然金鰲背式」

第五章 世界のカルタと馬掉牌

一、トリック・テイキング・ゲーム

二、初期の西洋カルタの特徴

三、西洋カルタの中国起源説

四、ガンジファと馬掉牌

注 図 版

カルタに描かれた水滸人物一覽表

はじめに

小論は、明・清の各種筆記、譜、一部の小説に姿を現わす「馬掉牌」という博戯の誕生と変遷の過程、その遊戯法、および世界のカード・ゲームとの関係を明らかにしようとするものである。馬掉牌は、一組四十枚のカードを用いて行なわれる、明確なルール・目的・競争相手をもった競技性の強いあそびである。その呼称としてここであえて「博戯」、すなわち勝敗に金銭の授受がともなう中国の伝統的なボード・ゲーム、ダイス・ゲーム、カード・ゲームの総称を用いたのには、次のような理由がある。第一に、それが人間のあそびのほんの一局面にすぎないからである。第二に、筆者の非力から、小論ではあそびのもつ文化的・社会的意義などの問題にはいっさいふれられていないからである。要するに、右のような限界を明確にして、小論をいわゆる遊戯論とは区別するために、含義の広い「遊戯」の語は避け、代わりに「博戯」を用いた。

ところで、馬掉牌やその他の博戯に関する用語は、文献によってさまざまに異なる。そのため、基本的な用語はできるだけ日本語の伝統的なカルタ用語に統一した。たとえば遊戯用カードの総称は、すでに日本語に定着した「カルタ」を用いる。一枚一枚のカードは「札」と呼ぶ。一から十までの数を示す札は「数札」、それ以外の札は「絵札」である。札は共通のマークによっていくつかのグループに分類される。このグループを「門」と呼ぶ。ある種のゲームでは、特定の札の組合せをつくるのが目的となる。その組合せを「役」と呼ぶ。目的を達成してゲームを終了することを「上がる」と称し、その結果できあがった役を「でき役」と呼ぶ。

第一章 馬掉牌の誕生

この章では、おもに各種の筆記の記載を手がかりにして、馬掉牌の起源を探る。その手続きとして、まず前人の諸説を検討しなければならないが、焦点となる問題に次の二点がある。第一は、馬掉牌の名称の由来がどこにあるか。第二は、馬掉牌ははたして「葉子」と同一の博戯か。第一の問題に対する回答として、筆者は第三章で詳述する「掉」という名の遊戯行為あるいは役を直接の由来と考える。第二の問題は、馬掉牌あるいはそれに類似した中国式カルタの成立時期が、唐代まで遡るか否かを決定するうえで非常に重要である。関係資料を検討した結果、馬掉牌と葉子はゲームの形態が相当に異なることが判明し、また馬掉牌に関する最初の記録は早くとも明代中期まで下ることが確認された。ところで馬掉牌の記録が集中的に生み出されるのは明末の万暦年間である。この章の最後では、馬掉牌のルールブックの著者である潘之恒と、詩会の同人たちとの活動風景を通して、そのような記録がなぜ、どのようにして万暦年間に残されることになったのか、その背景についても考えてみる。

一、馬掉牌の名称

馬掉牌は「馬掉(弔)脚」「馬掉(弔)角」「馬吊」「馬釣」「蠟牌」などとも呼ばれる。別に「葉子」という呼称もあるが、これは一種の雅称とみるのが妥当だろう。詳しくはやがて述べるが、「葉子」の名で呼ばれる博戯は時代によって異なる。そもそも唐・宋代では、「葉子」は六個のさいころの目で勝敗を争うある種の博戯のことであったが、それが宋代に姿を消してのち、明代以降は馬掉牌やその派生物たる酒牌を広く意味するようになった。ちょ

うど「博弈」「博塞」「樗蒲」など、すでに失伝した古い博戯の名称が後世でさいころ賭博の雅称として使用されたのに似ている。これまで葉子を馬掉牌そのもの、あるいは馬掉牌の祖型とみなす説が通行しているようであるが、手元の資料でみるかぎり、両者を簡単に結びつけることはできない。せいぜい、さいころ賭博とその雅称となったにしろえの博戯とのあいだに、どちらもさいころを使用するという共通点があったように、葉子と馬掉牌のあいだにも、おそらく綴じていない複数の紙(葉子)を用いるという共通の要素があったと推測されるだけである。

ところで馬掉牌の名称はどこから生まれたのだろうか。「掉(弔・吊)」の「落とす」、「ふりあげる」という字義を根拠として、伝統的に二つの説が提示されている。第一は、馬掉牌の本来の名称は「馬掉脚」で、馬が四本の足のうち一本でも失うと歩行できないこと、つまりこの遊戯にとって四つの門あるいは四人の競技者が不可欠であることを示している、という『葉子譜』や『葉戲原起』の説⁽¹⁾。第二は、この博戯で勝者が上がった状態が、ちょうど立った馬が一本の足を地につけずにあげている様子に似ている、という『馬弔説』の説⁽²⁾。後者の上がり役は別名「香爐脚」ともいい、勝者が五「桌」、残りの三人が各一「桌」をそれぞれ獲得したときに成立する⁽³⁾。香炉の三本足にちなんで「香爐脚」と命名されたものである。それを『馬弔説』のように馬にまで敷衍するのはどうみても無理があるが、馬掉牌の遊戯の特徴である「掉(弔)」という上がり役について間接的にでも指摘がなされている点は評価したい。「掉」の意味については第三章で明らかにする。これらの説に加えて、最近では「馬」は「馬子」すなわち点数計算のための数とり、「吊」は紐で連ねた銭の意味で、要するに馬掉牌は金錢に関するカルタという意味であるという易難「麻將溯源」の説(『華聲報』三八四期、三八八期。一九八八年三月八日、二十二日)も現われた。ここには馬掉牌の前身が数とりであったという注目すべき仮説が含まれているが、この博戯のかなめとなっている「掉」の意味を、単なる紐で連ね

た孔あき銭の「吊」としてしまっている点は物足りない。

とかく事物の名称の起源に関する考証は際限なく生まれ、どれも決め手のないことが多い。筆者は、右の考証のどれが正しいのかを断ずる決定的な材料を持ち合わせていない。しかし「掉」の字は、のちに馬掉牌のルールの解釈を通じて明らかにするように、この博戯の勝敗を決するための特色ある遊戯行為、あるいはその結果として生ずる一種の「でき役」を示すのである。それは少なくとも、馬が足を失ったりあげたりすることや、紐で連ねた銭などよりは、博戯の名称の由来としてはるかにふさわしいのではないだろうか。「馬」の意味については、「数とり」という易難の説に筆者も賛成である。ここでは傍証として、投壺では数とりとして使用する矢を「馬」と呼び、清代には博徒が金銭の代わりにやりとりした数とりを「籌馬」と呼び、商人が銀の重さを計るために使う銅のおもりを「法馬」と呼んだこと⁽⁶⁾を挙げておく。なお現代漢語では、数に関わる「馬」は「號碼」や「碼頭」のように「碼」と表記される。

二、葉子の流行

馬掉牌がいつ生まれたのかはわからない。これまでに、馬掉牌の誕生が唐代まで遡るといふ説と、明代末年まで下るといふ説の二種類がある。前者の唐代成立説は、さきにふれた葉子を馬掉牌、あるいはそれに類するカルタ（紙牌）とみなすことを前提としている⁽⁷⁾。しかし次の節で取り上げる『咸定録』や『歸田録』には、葉子が「彩選格」、つまりさいころの目に従って官界を遍歴するすごろくであるという、まったく異なった見解が見られる。したがって馬掉牌の成立について論ずる前に、まず葉子が馬掉牌のようなカルタであったのか、はたまた一種のすごろくであっ

たのかを検討しておく必要がある。

「葉子」は「葉子戲」「葉子格」「葉格戲」などとも呼ばれる博戯で、唐代に盛行し宋代に姿を消した。宋の歐陽脩は『歸田錄』で葉子についてかなり詳細な考証をしている。それによると、「葉子格」は唐の士人の宴席で盛んに行なわれ、唐宋五代の初期にもなおその流行をみたが、その後しだいに廃れて伝を失い、ついに宋代では、格は残っても遊戯法について知る人はいないという状態に立ちいたったという。とはいっても、当時も一部では楊億とその門人たちのように、盛んに葉子を行なう人々がまだいたらしい。楊億はそのうゑ、葉子の「彩」に基づいて新しい博戯を考案し、「鶴格」と名づけて門人とともに楽しんだともいう。⁽⁹⁾

唐の同昌公主の廣化里での豪華な生活ぶりを描いた、唐の蘇鶚『同昌公主傳』には、公主宅に集った韋氏の一族が「葉子戲」を好んで行ない、夜になると公主が僧に命じて赤色の瑠璃盤に夜光珠を盛って捧げさせ、広間を真昼のように照らしたと記されている。⁽¹⁰⁾ 韋氏一族の葉子戲好みについては宋の趙翼『陔餘叢考』に引かれた『品外錄』にも記録がある(『陔餘叢考』の記述については、すでに志田不動庵氏の論文「葉子戲」に引用がある⁽¹¹⁾)。そうすると咸通年間にはすでに葉子が行なわれていたことになる。『陔餘叢考』には、このほかに宋の袁文の『龜陂閑評』の記載として、唐の高僧一行が葉子を考案して太宗に献上したという説も挙げられている。しかしこれは「葉子」の二字の拆字による一種の神識説に過ぎず、葉子の起源を知るための資料としてはとるに足りない。⁽¹²⁾ ただし余談になるが、博戯が予言と関わることは、博戯の起源を考えるうえで興味深い。「骨牌」、すなわち中国式ドミノ牌は、実際に占いのために使用された。⁽¹³⁾ 事物の名称にちなむこの種の附会の説は、中国ではごくありふれたものであるが、少なくとも葉子にも占いの連想を喚起する何物かがあったと考えられるのではないだろうか。この問題については、小論の末尾で再度ふれるこ

とにする。

葉子はその後、遼の宮廷内でも行なわれた。『遼史』「本紀第七」によると穆宗は酒と狩りに溺れて朝政を怠り、臣下の諫言に耳を傾けず、罪のない者を酷刑にかけ、暴虐のかぎりをつくしたあげく、九六九年二月に宮廷内で近従たちに暗殺されたが、正月には、まもなく大きな災厄が自分を見舞うとも知らずに、群臣と「葉格戲」に興じている。顧炎武は『日知錄』「賭博」のなかで清の士大夫が終日カルタの遊びに浸っているのを嘆き、この『遼史』の記載を引いて、君臣の不道德はただちにこのような災いと呼ぶのだから、今日の士大夫はよくこれを戒めとすべきだと説いている。

宋代の書目には葉子のルールブックがいくつか著録されており、遅くとも宋代、早くは唐代にそれらが著わされたことを示している。たとえば鄭樵『通志』「藝文略」には『徧金葉子格一卷』⁽¹⁴⁾、『新定徧金葉子格一卷』、『擊蒙小葉子格一卷』(南唐李煜妃周氏撰)、『小葉子例一卷』の四種、晁公武『郡齋讀書志』には『葉子格一卷』の一種が著録され、後者の注記には「撰者名なし。葉子は婦人で、この書を著わしたのは晩唐のことと世に伝えられる」とある。⁽¹⁵⁾このほか典拠が不明だが、明の徐應秋『玉芝堂談薈』「金龍戲格」にも、劉蒙叟⁽¹⁶⁾の『葉子格』という書が著録されている。残念ながら、これらの書は現在ではいずれも失われて見ることができない。宋代に葉子が絶えたという記述は、女流詞人李清照の『打馬圖』「序」にも見られる。⁽¹⁷⁾

三、葉子の起源

葉子の名称の由来については、人名にちなむという説と、書物の一形態が博戯の名称になったという説の二つがあ

人名説には、第一に葉茂連にちなむという『咸定録』の説がある⁽¹⁸⁾。それによると唐の李邵が賀州の刺史となつて、妓女の葉茂連と船旅をしたときに骰子選格を作り、これを「葉子」と呼んだのが世に広まったという。確かに鄭樵『通志』『藝文略』には李邵撰『骰子選格』という書が載っているが、現在は失われて見ることができない。したがってそれがはたして「葉子」と呼ばれたことがあるのか、また葉姓の妓女が考案に関わつたものか、いずれも確認するすべはない。『說郛』には同名の書の断篇と思われるものが掲載されているが、撰者は房千星となつてゐる（目錄では李邵とあり、くいちがう）。こちらは鄭氏『通志』に記載がない。序によると、撰者は八三三年の春に船旅をして、大風のために洞庭湖の南岸で三日間停泊を余儀なくされたときに、同乗していた進士と自称する者たちがさいころの目によって官界を上下する博戯をしているのを見かけ、それに触発されて選格を作つた。ここでもルールブックの成立に船旅がからんでいるが、直接に博戯の考案に関与したのは、あくまでも進士を自称する者たちであつて、妓女ではない。李邵の著と房千星の著は別物と考えておくのが無難であらう。

第二に、葉子青〔清〕あるいは〔晉〕とも作るが考案したという説がある。これは歐陽脩『歸田錄』で引かれているが、典拠は不明である。この説は歐陽脩自身によって否定されている。

一方、書物の一形態が博戯の名称になつたという説は、歐陽脩『歸田錄』に見える。それによると「葉子」⁽¹⁹⁾すなわち冊子は、巻軸の形式の書物に比べて、読みたい箇所を簡単に搜し出すことができるため、李邵『骰子選格』のように頻繁に参閲することを必要とする著作が「葉子」に印刷され、その結果、「葉子」があたかも彩選格の別名のようなつたという。つまり『咸定録』の説のうち、人名が博戯の名称の起源になつたという部分は否定したものの、結局のところ、葉子を李邵『骰子選格』の別称とみなしている点に違ひはないのである。

このように、葉子の名称を考証した先人たちは、葉子は骰子選格、すなわち一種のすごろくであるという結論を引き出したが、筆者は左の理由からそれにくみすることができない。さきに引いた鄭氏『通志』『藝文略』の「藝術類第九」は、合計百七十五部の書物を「藝術」「射」「騎」「畫錄」「畫圖」「投壺」「弈碁」「博塞」「象經」「擲蒲（以下、地の文では「擲蒲」と表記）」「彈碁」「打馬」「雙陸」「打毬」「彩選」「葉子格」「雜戲格」の十七項目に分類している。そのうち「博塞」「擲蒲」「打馬」「雙陸」の四者には、さいころの目によって駒を移動させ、途中で敵を妨害あるいは捕捉しつつ、一定の関門を越えて目的地に到達するという、中国の「競争ゲーム」⁽²⁰⁾に共通した特徴が見られるが、もとよりおのおのの形態と遊戲法には嚴然たる差異がある。そうであるからこそ、各項目は、それぞれ別個の博戲として立てられているのであろう。ここから類推するかぎり、「彩選」と「葉子格」にもなんらかの区別があったはずであり、これをまったく同一のものとみることはできないのである。

四、葉子と馬掉牌の比較

さきに述べたように葉子のルールブックは一種も現存していないため、遊戲法を知ることはいまのところ非常に困難である。ただ外形に関する断片的な記録は残っているので、それに従っておぼろげながら葉子の姿を再現し、はたしてそれが馬掉牌のようなカルタの特徴を示すか、それとも彩選格のようにすごろくの特徴を示すか検証してみよう。第一の資料は、事物の起源に関する伝説を集めた、前蜀の馬鑑『續事始』の「骰子」の項の記載である。

陳思王製雙陸，局置骰子二，唐末有葉子之戲，遂加至六。

陳思王すなわち曹植が雙陸を作ったというのは、事物の創始者伝説の一つにすぎないが、確かに雙陸ではさいころ二個を用いる。⁽²¹⁾一方、唐末に生まれた「葉子之戲」では六個のさいころが用いられたという。中国の伝統的カルタでは、副次的な目的でさいころを用いることがごくまれにあるが、一般的にはさいころを用いない。それに対し、葉子ではさいころがどうも重要な役割を果たしているようである。

第二の資料は、宋の王闢之『澠水燕談錄』である。

當時士大夫宴集、皆爲之。其後有柴氏、趙氏、其格不一。蜀人以紅雀格爲貴。禁中則以花蟲爲宗。近世職方外郎曹谷、損益舊本、撰舊歡新格、尤爲詳密。其法用匾殿六隻、犀牙師子十事。自盆帖而下分十五門、各有說。凡名彩二百二十七、逸彩二百四十七、總四百七十四彩。余家有其格、而世無能爲者。

唐の士大夫が宴に集えば必ず葉子を行なったという記述は、これまでに見た資料、ことに歐陽脩の記録と一致する。その後、それぞれルールを異にする柴氏や趙氏の格が生まれた。これが先に見た書目のいずれかの書に該当するのか、それともまた別の書なのかはわからない。蜀の人が「紅鶴格」を貴んだというのは、歐陽脩が葉子の彩である「紅鶴」や「阜鶴」を取り上げて、別に「鶴格」を作ったという『歸田錄』の記録と何か関係がありそうであるが、詳しくはわからない。宮中で「花蟲」を宗としたというのは、当然、直前の「紅鶴」と対立すべき叙述であろうから、花や虫に関係する彩で統一したという意味か、あるいは何かの図像を花や虫に統一したという意味であろう。

その後、職方外郎、すなわち辺境の動静を探り、地方の特産物を収集する官である曹谷⁽²²⁾という人物が、過去のさまざまな格を参考にして『舊歡新格』を作ったという。その概要が、あとに記されている。内容を簡条書にすると次の

ようになる。

(一) 平らなさいころ (「匾盤」) 六個を用いる。

(二) 犀角や象牙で作った獅子が十個ある。

(三) 「盆帖」以下、十五「門」に分け、おのおの規則が記されている。

(四) 「名彩」は二百二十七、「逸彩」は二百四十七、合計で四百七十四彩ある。

(五) 王關之の家にその格があるが、だれも遊び方を知らない。

(一) の平らな (「匾」) という形容が何を示しているのかわからない。無作為に数あるいはマークを振り出す道具として、中国には六面体のさいころに先立って、黒色と白色の二面を持つ「五木」と呼ばれる木の板や、「瓊^{けいしやく}髮」と呼ばれる、四角い柱の両端を尖らせたような形状の四面のさいころが存在していたが、それらと何か関連があるのかもしれない。⁽²³⁾

(二) の獅子の使い道はわからないが、「六博」という競争ゲームの駒 (「碁」) やおもしろ (「鎮」) を連想させる。六博では六本の細長い棒 (「箸」) を投じ、その結果によって敵味方六個ずつ合計十二個の碁を動かしたらしい。中国の出土文物中に見られる碁は、骨あるいは象牙製の直方体で、なかには龍虎の図像の描かれたものもある。⁽²⁴⁾ また一セツトの六博には、羊や虎の形を模した金属製のおもしろが四個含まれている。⁽²⁵⁾

(三) の「盆」は賭け金をストックしておくための盆、「貼」はゲーム開始時の賭け金のほかに、ゲーム中に臨時にやりとりされる賞金あるいは罰金のこと。十五の「門」とは、非常に「詳密」であるといわれた『舊歡新格』のルール of 各項目をいうのであろう。その第一項目が「盆貼」、つまり賭け金・賞金・罰金に関するルールになっている

のである。⁽²⁶⁾馬掉牌のようなカルタでは、同じマークでくくられる札の組を「門」と呼ぶが、カルタの門が十五もあるというのは想像しがたく、しかもそれでは「自益貼而下」の部分の意味が解けなくなってしまう。⁽²⁷⁾

(四)の「彩」は、さいころを振って出した目のこと。さいころを用いる博戯は、すべて彩に従って駒を進めたり、あるいは賞金を獲得する。ここに挙げられた彩の具体的な内容はわからないが、「名彩」と「逸彩」の二グループに分類されている点は、「樗蒲」や「打馬」において彩がランク分けされていることによく似ている。樗蒲は、五木を投じ、その結果によって各人が二十個の駒(馬)を進め、単独でいる敵の馬を打ちつつ、「關」と「坑」の二種類の障害物を越えて、終点に到着する早さを競う競争ゲームである。彩は「王采」と「賤采」の二組にランク分けされ、關を越え、坑を脱するためには、王采に属する目を出さなければならない。打馬は、樗蒲よりもルールが複雑であるが、やはり敵の馬を局外に打ち出しつつ、障害物を越えて目的地に到達する早さを競う競争ゲームである。⁽²⁸⁾いくつかのバリエーションがあるようだが、李清照の記録によれば、五木の代わりにさいころの目によって馬を進めるらしい。何個のさいころを用いるのかは記されていないが、彩は三つのさいころの目の組合せからなる。「賞采」と「罰采」の大きな二つのランク以外に、ゲーム開始時に各自が振ったさいころの目によって各人に別個に割り当てられる、「眞本采」「傍本采」のような浮動する彩も組み合わされ、彩の運用は多少複雑になっているが、障害物を突破するために特定の彩を出さなければならない原則は、樗蒲と同じである。

第三の資料は、唐の李洞の「龍州韋郎中先夢六赤後因打葉子以詩上」という詩である。

紅蠟香烟撲畫楹，梅花落盡庾樓清。

光輝圓魄銜山冷，彩鏤方牙著腕輕。

寶帖牽來獅子鎮，金盆引出鳳凰傾。

微黃喜兆莊周夢，六赤重新擲印成。

題から推測されるように、ここで遊ばれているのは葉子であるが、首聯と頷聯ではまず外景がうたわれる。時は春の宵、冷たく光る満月が山の端にかかるころ、紅の蠟燭から立ちのぼった香煙が、彩色された柱にあたる。梅の花は散りつくし、枝を通して九江の名高い庾樓が見える。頷聯の二句目で、色のちりばめられた四角い象牙（彩鏤方牙）、すなわちさいころが手にそつと触れる。頸聯に現われるのはすべて葉子の戯具らしい。「寶帖」「金盆」は『渥水燕談錄』で見た「盆」と「貼」²⁹のことであろう。獅子が先の「犀牙師子」であるのはいうまでもない。ただ、「鳳凰」はおそらく葉子のセットに含まれる戯具の一部なのであるが、具体的に何を表わしているのかわからない。帖が獅子を、盆が鳳凰を引き出すという組合せ、また獅子が押さえつけ、鳳凰が傾くという描写に葉子のなんらかの遊戲法が反映されているのか、それとも単なるみたてにすぎないのか、これもわからない。しかし、あるいは獅子には六博の羊や虎と同じおもしろい役割があったのかもしれない。尾聯では、さいころを振ると、夢で見たように六個のすべてに赤い目が出て、めでたい「堂印」の彩ができたと述べられている。

明の楊慎『丹鉛續錄』『六赤打葉子』は、李洞のこの詩を引いて「六赤者、古之瓊髮、今之骰子也」、つまり「六赤」はさいころのことであると単に述べているが、それだけでは「六」や「赤」の意味がわからない。宋の鄭文寶『南唐近事』には「不暇投之于盆，六子皆赤」とある。南康を陥落させるのに手間取ったために義祖に叱責された

劉信が、凱旋のあとの六博の会で、義祖への忠義心を示すために六個のさいころを投じて、すべて赤色の目を出してみせた場面である。『宋史』『王繼昇傳』には「昭遠一擲、六齒皆赤」とある。豪傑の王昭遠が若い頃に村祭りに出かけたところ、六個のさいころを王に渡して、将来武功を立てるかどうかが占ってみるという者がおり、王がそれを投ずるとすべて赤い目が出たという故事である。⁽³⁰⁾ どちらの記録においても、六個のさいころですべて赤い目（齒）を出すことはまれなことであり、それが赤心の証明、あるいは武勲の吉兆として特別な意義をもっている。ここからわかるように、上記の「六赤」とは単なるさいころではなく、投じた六個のさいころの目がすべて赤い、特殊な彩を意味するのである。つい最近まで中国では、さいころは一般に六個が一組で売られていたが、その目は一と四が赤色、ほかは黒色になっていた。これに対し、唐代のさいころは四の目だけが赤色であつたらしい。その証拠として、たとえば唐の張讀『宣室志』には、「長行」（雙六の一変種）の戯具である黄色と黒色の駒が真夜中に一群の僧侶と道士に化け、さいころの化物に指揮されて対戦するという話があるが、そのさいころの化物には合計二十一個の目があり、うち四個は赤色であつた。また前掲の『續事始』の「骰子」の項の最後には、玄宗皇帝が楊貴妃とのさいころ遊びで四のぞろ目が出なければ負け、出れば勝つという決定的な場面に立ちいたり、必死でさいころを叱咤したところ、みごとに四のぞろ目が出たので、大喜びで高力士に命じて四の目に四品官の緋服を賜つたという故事が載っている。⁽³²⁾

ところで四の目が赤いことから、四のぞろ目の彩名は「堂印」（宰相の印章）と呼ばれる。前掲の『打馬圖』では一と四の両方の目が赤色になっているが、それでも四の目が三つ揃つた彩はやはり「堂印」と呼ばれ、賞采の筆頭に置かれる。「擲印成」の「印」とは、このように投じてきた四の目の揃い、「堂印」を指しているのであろう。

上記の三種類の資料から、葉子は六個のさいころを投じ、出た彩によって勝負を競う遊びであること、セットに含

まれる戯具には、官界すごろくを含む大きな意味での競争ゲームと共通な点が見られること、この二点が判明した。ここから、葉子は歐陽脩ら考証家たちが主張する彩選、すなわち官界すごろくと完全に同一物であるとはいえないまでも、それに相当に類似した博戯であり、カルタの一種である馬掉牌とはかなり形態が異なっていたことがわかる。

五、馬掉牌の成立と流行

馬掉牌と葉子が同一の遊戯ではないことがほぼ確認されたので、馬掉牌の起源および成立時期についてあらためて考えなければならぬ。清代の筆記資料には、馬掉牌の成立時期を唐代よりぐっと下った明代に求めるものが数多くある。とりわけ新しい時期に想定しているのは、『馬弔説』や『日知錄』の天啓年間という説である。これに対して大多数は万暦年間を想定している。ただし万暦年間を馬掉牌の成立時期とした諸資料も、創始者についてはそれぞれ意見が異なる。第一に、尤侗『戒賭文』に付された張潮の「小引」、鄭旭旦『混同天牌譜』、芾園散人『掉譜集覽』(一八一一年の「叙」³³)のように創始者を王世貞(号は弇州山人)とする説がある。のちに述べるように、『葉子譜』には王世貞が盛んにカルタ遊戯を行なったことが記されており、創始者かどうかは別として王世貞と馬掉牌に深い関係があることは確かである。

第二に、管世銘「葉子詩」、『掉譜集覽』「角戲先聲」、郝懿行『證俗文』のように馬湘蘭とする説がある。また『掉譜集覽』「叙」のように、創始者とまではいわず、馬湘蘭によって有名になったと控えめな表現をしているものもある。馬湘蘭はいわゆる「十二金釵」「秦淮四美人」の一人、金陵の有名な妓女である。その逸話は数々あるが、馬掉牌との関係を詳細に記した記録は見られない。あるいは葉子の場合と同様に、妓女の姓の「馬」が博戯の名称の一部

と一致することによる、一種の創始者伝説なのかもしれない。しかし、このように博戯の創始者伝説に妓女がしばしば関係するということは注目に値する。たぶんこの博戯をとりまく環境がしからしめたからである。実際、『葉子譜』の著者である潘之恒は、「看虎」というカルタ遊戯の方法を南京の妓女から教わっている⁽³⁴⁾。

第三に、陳瑚『頑潭詩話』のように馮猶龍、つまり馮夢龍とする説がある。確かに馮夢龍は『馬弔脚例』『馬弔牌經⁽³⁵⁾』という、馬掉牌のルールと戦術に関する二篇の文章を残している。ただし時代が上記の二人よりも下るために、『掉譜集覽』の「角戲先聲」および「叙」では、馬掉牌の創始者ではなくて、ルールの整理者とみなされている。

楊蔭深『中國游藝研究』（一九四六年、世界書局）は、わずかに『馬弔説』と『戒賭文』の二篇のみではあるが、筆記の記載に検討を加え、馬掉牌の成立時期を探っている。それによると『馬弔説』の天啓年間説は、誕生期と最盛期とを取り違えたものであるという。なぜなら『葉子譜』の著者、潘之恒が嘉慶年間の人であることから、明の中期にすでに馬掉牌が流行していたことは明らかだからである。『戒賭文』『小引』で「馬弔の法は弇州にはじまる」と記されていることも、実際に馬掉牌が王世貞によって考案されたかどうかは別として、明の中期に馬掉牌が生まれたことの傍証となっている。ここから楊蔭深は、馬掉牌は明の中葉に生まれ、明代末年に大流行したとみる。

馬掉牌の流行時期については、『掉譜集覽』『叙』が隆慶・万暦年間、清の彭遵泗『蜀碧』や呉偉業『綏寇紀略』が崇禎年間、清の明遺民『謏聞續筆』が明代末年と、いずれも明代後期を指唆しているほかに、『日知錄』のように明末清初を指唆するもの、あるいは周亮工『因樹屋書影』、申涵光『荆園小語』、王士禛『分甘餘話』、錢泳『履園叢話』のように清代前・中期を指唆するものもある。『掉譜集覽』を除いて、どれもほぼ同時代人の見聞に基づいた記録なので、明末から清の中期まで馬掉牌が途絶えることなく流行しつづけていたことはまちがいない。明末の流行を物語

る記述のほとんどは、明の滅亡と馬掉牌の流行とを苦々しい思いで結びつけ、一方、清代の流行を語る記述も、伝統的な賭博批判の立場からその流行に対して危機感を表明している。

以上の筆記資料を総合すると、馬掉牌は早くても明の中期によりやく誕生し、明末から清の中期まで流行しつづけたことになる。第三章で取り上げる馬掉牌の遊戲法に関する諸資料の成立年代の上限も、やはり明の万暦年間である。

ところが、これらの資料が示す時期より百年以上も前に、馬掉牌と酷似した形式のカルタが、少なくとも江南の一都市ではすでに社会の上層から下層まで広く普及していたことを示す資料がある。それは志田氏が引いている陸容（一四三六―一四九四）の『菽園雜記』である。第二章で詳細に見るように、そこに記された「鬪葉子」と呼ばれるカルタの形態は、万暦年間の馬掉牌に関する記録とほぼ一致する。要するに、馬掉牌の形態は一五世紀後半にすでに完成していたのである。ある博戯が発生し、遊び手による淘汰を経て一つの形態に統合され、社会にあまねく普及するまでの年月を考えると、馬掉牌の起源はさらに古いとみななければならないだろう。しかし残念ながら、その歴史をさらに遡る資料はない。

『菽園雜記』に記録された事実がありながら、多くの筆記資料において馬掉牌が誕生した時期が万暦年間と記録されているのはなぜだろう。おそらく潘之恒と馮夢龍による馬掉牌の遊戲法に関する複数の專著が、その時期に突如として集中的に現われたことが、筆記の著者たちにそのような印象を与えたのであろう。それでは、早くから存在していた馬掉牌が、なぜこの時期になってにわかに読書人の注目を浴びるようになったのであろう。どうやら、そこには明末の読書人の特徴が関係していそうである。

六、詩社——馬掉牌の記録を生んだ場

明末の万暦年間には読書人の意識に大きな変化が生じたといわれる。科擧の庶民化によって官途につけない読書人が増加すると、そのなかに学業を捨てて山人や処士などと称し、善書、清言、通俗日用類書⁽³⁶⁾、小説などの著作・編集にたずさわる者が大量に出現し、一種の民衆的・実用的新文化を形成するにいたった⁽³⁷⁾。一方、宋・元期に急激に進んだ数学理論の発達は明代では停滞し、数学者たちは民間の商業活動で必要とされる実用的計算方法の開発と、実用数学の教科書の編纂に精力を傾けるようになった⁽³⁸⁾。農業・手工業生産の増大と商業活動の活発化によってもたらされた生活のゆとりは、伝統的な倫理から人間の本性を解放しようという気運とあいまって、たとえば花をめぐる遊戯的な文学の分野でも大量の作品を生み出した⁽³⁹⁾。また山人・処士型の読書人は結社をむすぶ風をもち、正徳・嘉靖の頃からそれが社会的・文化的風尚となった。明代の各地の詩社を総覧した横田輝俊「明代文人結社の研究」(《広島大学文学部紀要》特輯号三、一九七五年二月)では、宋・元代からの結社の伝統が、明代にいたって固定した文人グループによる定期的文学活動として、はるかに堅固な形態に発展し、中国全土で多彩な活動を繰り広げたことが示されている。さらに詩社の活動風景の一つとして、社友たちが韻字や古詩の句を引き当て、一つの題目についてそれぞれ詩を詠ずるという遊戯的な作詩方法も紹介されている⁽⁴⁰⁾。潘之恒らの馬掉牌に関する著作が生まれた土壌として、このように実用を重んじ、庶民的な価値観を見直そうという気風と、明末の読書人たちの活動の大きな特徴である文学結社とを見逃すことはできないであろう。

『葉子譜』の著者潘之恒(？～一六二二)は歙(現在の安徽省歙県)の人。字は景昇。若くして汪道昆と王世貞の門に入った。文学活動は詩作と演劇の二方面に大きく分けられる。詩集には『涉江詩』がある。演劇では『盛明雜劇』の編

集校閲にたずさわり、多数の劇評（『亘史』所収）および俳優評（『曲中志』『曲艷品』『秦淮劇品』『劇品』など）を著わした。また陶珽『重較說郛』や、張濤『歙志』の校閲なども手がけた。錢謙益『列朝詩集』によると立派な髭に大きな口という魁偉な容貌をもち、人づきあいがよく、他人の窮状を黙って見過ごすことのできない性格の人物であつたらしい。頭の回転が早く、弁舌さわやかで、若い頃は人並はずれた奔放な才能を自負していた。しかし年をとって仕官に倦み疲れてからは、家計も苦しくなり、南京に仮住いすることになった。南京滞在中は盛んに芝居の世界に出入りしたが、大酒を飲み、物乞いし、ついには狂気を装い、落魄して死んだ。若い頃から詩を作り、はじめは汪、王兩先生の主張を信奉していたが、のちに袁宏道兄弟と交わるようになって宗旨を変え、公安派の主張をまねるようになった。しかし早くして身についた汪、王の詩風はついに改めることができなかったという。

それでは馬掉牌に関する潘之恒の著書が生まれた背景を知るために、彼が読書人の結社内でのような活動を行ない、馬掉牌とどのような関係を持ったのか追ってみることにしよう。まず、潘之恒は一五八〇年に同郷の著名な文人、汪道昆が組織した白榆社に加わり、『白榆社稿』を刊行する。ところで汪道昆の著書のなかには『楚騷品』および『數錢葉譜』という二種類の酒令があり、いずれも『說郛續』に収められているが、潘之恒は前者に叙をつけ、後者について自著『葉子譜』の冒頭でふれている。そのうち『數錢葉譜』は、第二章で述べるように馬掉牌を拡張した新式カルタに基づいて作られたものである。汪道昆は一五八六年に杭州で王世貞や王穉登その他の詩人たちを集めて南屏社を結んだが、潘之恒も詩会に参加し、「時」の字を引き当て五言古詩を一首作っている。⁽¹⁾一五八八年に潘之恒は、死を二年後にひかえた王世貞に従って、南京の右司馬邸で連日催される文酒会、つまり詩文を作り酒を飲む会に参加した。⁽²⁾王世貞「潘景升東游詩小序」（『弇州山人續稿』所収）もこの南京行についてふれているが、それによると、

このころ潘之恒は青雲の志をもって上京したものの、結局は意を得ず南京を去ったらしい。ところで右司馬邸の宴では、カルタ遊びが盛んに行なわれた。それについて『葉子譜續』は次のように記している。

酒が数巡めぐると主人は牌を持ってこさせ、「扯三張」を始める。交代で各人が親となり、残りの者がこれを包囲攻撃する。全勝する者もあれば、全敗する者もあり、また勝敗があい半ばする者もある。敗けた者は大斗で罰酒を飲む。飲みきれずに逃げる者もいるが、ほんとうに酔っていれば追いかけてはしない。また酔ったふりをすれば、そこで放免となる。全勝した者に対してはみな心服せず、もう一度親をやらせて全員と戦わせる。全員が大騒ぎで歓喜を尽くす。老公はしばしば陶然となり、こものに脇を支えさせて奥にはいられる。そのあと客は引き続き公子たちと歓喜を尽くす。何度催してもまるで初めてのときのように新鮮で、酒令のすばらしさはこれに勝るものがない。

扯三張とは、四十枚の馬掉牌のうち「十字門」⁽⁴³⁾と呼ばれる門から十枚を除いた、合計三十枚の札で行なうカルタ遊びで、各人が六枚の札を取り、強い札あるいは強い札の組合せによって弱いものを打倒し、札に割り当てられた得点を獲得する⁽⁴⁴⁾。

この合計三十枚のカルタに関連して、『葉子譜』『刻畫品』には、王世貞主催の席上で行なわれた扯三張などの博戯では、依然として十字門の札を残した馬掉牌が用いられていたという記録も残されている。

また『葉子譜續』『扯五張品』は、扯五張という、扯三張に多少の変化を加えた遊戯法に関する説明であるが、その

なかでも、王世貞の意見が次のように取り上げられている。「三九爲眞君、則三三當爲少君。宜六注。余聞之弇州公。三三之九與花九埒、得四賞。謝少連師目爲川九、加九賞。又似太過、今改定以六賞爲當」(九の札が三枚あるのが「眞君」ならば、三の札が三枚あるのは「少君」と名づけ、六注「賭金の六倍」を賞金とすべきだという考えは弇州公から聞いた。「これまで」三の札が三枚の九は、花九と等しく、四注の賞金を得た。謝少連師は「三の札が三枚あるのを」「川九」とみたてて九注まで賞金を引き上げたが、これはやり過ぎのようだ。ここでは六注に改定するのを至当とする)

このように王世貞を中心とする文人の集まりでは、カルタのルールについても議論がなされていたらしい。謝少連師とは、潘之恒と同じ歙県の人で『季漢書』の著者、謝陞のこと。「金陵社集詩」(『列朝詩集』所収)では「送曹能始還閩中」の題で、潘之恒を含む各門人が古詩一句を無作為に引き当てて、それぞれ詩を作っているが、それに序を書いたのが謝陞である。謝陞もまた潘之恒にとって詩社の社友であり、カルタの友なのであった。

以上のようにざっと見ただけでも、潘之恒の周囲では、詩会での文学上の交流と馬掉牌の遊びとが渾然と一体になつて進行されていたことがわかる。潘之恒が師事した、文壇の大御所である汪道昆と王世貞は、ともにカルタ遊びの愛好者であった。汪道昆にいたってはカルタにちなんだ酒令までものしている。また王世貞が主催した詩社の同人のあいだでは、カルタのルールについて議論がなされていた。さらに南京の右司馬邸では、カルタ遊びを行なう詩会さえ催されていた。王、汪の詩風に習う潘之恒たちが残した復古調の詩からは知るよしもないが、このような文学結社の活動のなかで、馬掉牌という、おそらく以前の読書人は見向きもしなかった博戯に関する記録が育まれたと推測されるのである。

第二章 馬掉牌の形式とその変遷

馬掉牌は実物資料が存在しないが、この章では明・清の文字資料に基づいてその札の構成や、描かれた図像など、形式上の特徴をできるだけ明らかにしようと思う。その際に参考資料として、酒牌、すなわち酒令に使用されたカードと、最近まで製造されていた各種の中国式カルタとを用いる。前者は実物資料が中国に比較的多数保存され、後者は欧米人や日本人によって相当な数にのぼるサンプルが調査・収集されている。じつは、これらの酒牌やカルタのうちの数種は、馬掉牌の直接の後裔とみなされるのである。したがってその形式を手がかりにすれば、明代の馬掉牌の外貌をより具体的に知ることができるはずである。またその過程で、逆に馬掉牌から各種のカルタがどのように派生したのかも同時に明らかになるはずである。なお、馬掉牌およびその後裔の各種カルタには『水滸傳』のさまざまな人物が描かれるが、この章の最後では、その図像にこめられた意味についても探ることにする。

一、形式を知るための資料

馬掉牌の形式を知るうえで、次の二種類の資料が参考になる。

一、潘之恒『葉子譜』（『說郛續』所収）

全体が六つの節からなる。成立年は不明だが、節によっては簡単な序跋と年号が記されている。各節の名称と内容はそのとおり。

「名數品」（馬掉牌の由来に関する説明）、「分門品」（門の構成に関する説明）、「圖象品」（それぞれの札の名称と図像の説

明)、「刻畫品」(札の縁のマークとこれを使った遊戯法に関する説明。一六二二年の作)、「投一雷品」(「投一雷」という遊戯法の説明)、「馬掉品」(馬掉牌の遊戯法の説明)。

二、金學詩『牧豬閒話』(『昭代叢書』道光本所収)

一七八三年の楊復吉の跋がある。当時実際に遊ばれていた、数多くの博戯の概容と由来を記録したもの。各節の名称と内容は次のとおり。

「骰子」(さいころを用いる博戯について)、「紙牌」(三つの門からなるカルタについて)、「骨牌」(ドミノ牌について)、「馬弔牌」(四つの門からなるカルタ、馬掉牌について)、「象碁」(象棋について)、「拽子」(「拽子」という遊戯について)、「壓寶、壓掬、揼攤」(錢を使った当てもの賭博について)、「籌馬」(得点計算のための数とりと、そこから派生した博戯について)、「局道」(各種のゲーム盤とその変化、およびすごろくについて)、「花賭」(妓女と賭博の關係について)、「抽頭」(てら銭について)、「賭神」(博徒の迷信について)、「角戲宜忌」(博戯を楽しむ条件。時期・環境のよし悪しについて)。

このうち、『葉子譜』では「圖像品」、「牧豬閒話」では「馬弔牌」に、馬掉牌の形式に関する詳細な記録がある。それを参考にしてまず馬掉牌の構成を調べてみよう。「」内の名称は『牧豬閒話』のもの、指示のないものは両者同じである。

一、「十字」門^③「十萬貫」。合計十一枚。

半身の水滸人物像が描かれる。萬萬貫を「尊」(最上位の札)とし、続いて千萬^④「千萬貫」、百萬^⑤「百萬貫」、九十^⑥「九十萬貫」二十^⑦「二十萬貫」の順に並ぶ。

二、「萬字」門「萬貫」。合計九枚。

半身の水滸人物像が描かれる。九萬貫を「尊」として、続いて八萬〔八萬貫〕一萬〔一萬貫〕の順に並ぶ。

三、「素子」門。合計九枚。

貫（紐で連ねた錢）の索（紐）のようなものが描かれる。索の数で札の値が示されるが、その並べ方に独特のデザインがある。九索を「尊」とし、続いて八索一索の順に並ぶ。

四、「文錢」門。合計十一枚。

四角い孔のあいた円形の錢が描かれる。錢の数で札の値が示されるが、その並べ方に独特のデザインがある。空没文〔空蕩〕を「尊」とし、続いて半文錢〔枝花〕、一錢九錢の順に並ぶ。この門だけは数の小さいものほど順位が上になること、つまり強くなることに注意。

馬掉牌が四門からなる合計四十枚のカルタであること、札の図像には『水滸傳』の人物、紐で連ねた銅錢、個々の孔あき錢などが描かれていること、門の名称は通貨の名称あるいは単位であることなど、だいたいの形式がここから判明する。

筆者はこれまでに明代の馬掉牌の実物を見たことがない。また、それがどこかに保存されているということも聞いたことがない。『中國游藝研究』によれば、馬掉牌は清初ではまだ行なわれていたが、その後の禁令によって徐々に廃れてゆき、現在には伝わっていないという。最近の中国で再び出版され始めた麻雀の指南書は、みな巻頭で麻雀の歴史を語る際に必ず馬掉牌にふれるのだが、どれもいいふるされた説明を繰り返すのみで、新しい資料をまったく提示していない。これを見ると、どうやら馬掉牌の実物は現代に伝わっていない可能性が強いようである。ただ馬掉牌から派生したとみられる種々のカルタは、今世紀まで中国の各地で盛んに遊ばれていたらしい。一九世紀末に中国のカ

ルタを収集した、次のような欧米人研究者の比較的豊富な記録が、それを知らせてくれる。⁽⁶⁾

一、クリン『朝鮮の遊戯』⁽⁷⁾

この著の中国の遊戯に関する解説は、イギリス外交官ウィルキンソンの収集品および分類目録に多くを負っている。ウィルキンソンのコレクションは、クリンの援助によって一八九三年のシカゴ万国博で展示され、その後ペンシルヴァニア大学考古学古生物学博物館に収められた。コレクションに含まれる実物資料は、いずれも一九世紀末に中国に普及していたカルタを伝える貴重なものであるが、ウィルキンソン自身によって次のように分類されている。⁽⁸⁾

ア、錢を起源とするカルタ

- ①「棍牌」あるいは「麻雀」⁽¹⁰⁾ ②「裂紙」⁽¹¹⁾ ③「中發」

イ、さいころやドミノ牌を起源とするカルタ

- ①「天九」②「花和」③「花和」のバリエーション ④「八天九」⑤「十二天九」⑥「Ün p'ai」⑦「Tong kau (同棋-)」あるいは「Fá tong kau (花同棋-)」

ウ、象棋を起源とするカルタ

エ、その他

- ①数字に基づくカルタ ②識字に関係するカルタ ③吉祥文に基づくカルタ

二、ヒムリー『清文鑑』の遊戯に関する章⁽¹²⁾

これは、ドイツ人のヒムリーが一八九五年から一九〇一年にわたって『T'oung Pao (通報)』に連載した論文

で、『清文鑑』の「賭戯類」と「戲具類」の記述にそって、中国の伝統的遊戯について詳細な説明がなされている。最終章の第七章（一九〇一年）では、当時中国の各地で行なわれていた「十胡」と呼ばれるカルタが取り上げられ、ヒムリー自身の貴重な収集品も参考に供せられている。

三、ハーグレーブ『カルタの歴史』⁽¹³⁾

ハーグレーブが合衆国ブレイニング・カード会社の豊富なコレクションに基づいて著わした、世界のカルタの歴史に関する書。図版と研究書目が貴重である。中国のカルタに関する解説は、全面的にクリンの諸著作に負っているが、ヨーロッパのカルタに比して、中国カルタに関する記述は貧弱で誤りが多い。

四、ブルンナー『東アジアのカルタ』⁽¹⁴⁾

ドイツカルタ博物館、ハンブルグ民族考古学博物館、リュールベック民族学コレクションなどの所蔵品をもとにして作られた、中国・朝鮮・日本の伝統的カルタに関する総合的な目録である。中国部分の分類は次のようになっている。

ア、文学カルタ

イ、金銭カルタ

ウ、ドミノカルタ

エ、数字カルタ

オ、象棋カルタ

クリンの分類で「銭を起源とするカルタ」(cards derived from money or money tokens)、ブルンナーの分類で「金

錢カルタ (Geldspielkarten) と呼ばれるカルタは、どれもカルタの図像として錢、あるいは紐で連ねた錢が描かれ、門の名称には貨幣單位が用いられている。多くは「錢」「索」「萬」の三門からなり、各門は一から九の教札と一枚の絵札からなる。合計基本枚数は三十枚で、ふつうはそれを四組合わせた合計百二十枚を遊戲に用いた。また一部の地方には「錢」「索」「萬」「十萬」の四門からなる、合計三十八枚あるいは四十枚のカルタがあった。これらのカルタが馬掉牌に関連がありそうなことは一見して予想がつくが、これまでに明代の文字資料との比較対照は十分になされていない。この章の第三節以降ではその比較対照を行なう。その過程で、これらのカルタを手がかりとして、すでに失われてしまった馬掉牌の姿を知ることができると同時に、逆に馬掉牌に関する文字資料からこれらのカルタの形式の由来も解明できるであろうし、またひいては中国のカルタの変遷の過程をあとづけることもできるはずである。その前に、馬掉牌の形式を知るうえでもう一つの重要な資料となる「酒牌」について次の節でふれておこう。

二、酒牌

四門からなる四十枚のカルタの形式は、早くも明代から酒令に取り入れられていた。これを本来のカルタと区別して、酒牌と呼ぶ。その濫觴ともいべきものが氷華梅史の『燕都妓品』(『説郛續』所収)である。これは一六〇〇年の作で、北京の名妓四十名を馬掉牌の札に割り当て、科挙の及第ランクによって序列を配したものである¹⁵⁾。十字・萬字・索子・文錢の四門を京兆・礼部・宏詞・制科の四所の試験にみたてて、それぞれの尊を「十字元」「萬字元」「百字元」「文字元」と称する。すなわち「四元」である。「十字」門は「二名狀元」から「十一名告病進士」までの十一名、「萬字」門は「一名會元」から「九名武會舉」までの九名、「百字」門は「一名解元」から「九名武鄉舉」までの

九名、「文字」門は「一名館選元」から「十一名老儒唱戲」までの十一名からなる。不揃いな各門の札の枚数は、確かに馬掉牌のものと一致する。ただカルタの痕跡はこれだけで、札の内容はまぎれもなく酒牌のものである。それぞれの札ごとに唐人の詩の一句・評・『世説新語』の一段のあらすじ・酒令の令の四項目が書かれている。花榜、すなわち妓女のランキングの趣向は明の嘉靖・隆慶の頃から始まったといわれるが、¹⁶⁾『燕都妓品』はその花榜を題材とし、馬掉牌の形式を借りて作られた酒令にほかならない。

酒令と馬掉牌との関係は元来、非常に密接であるといえる。第一に、令を記した物を参加者に無作為に引かせることは、酒令に欠くことのできない手順である。したがって令の記載物は、それに最も適した籤やカードの形式をとることになり、おのずからカルタの形態に接近する。たとえば屈原『九歌』を題材にとった汪道昆の酒令『楚騷品』（『續説郭』所収）の叙で、潘之恒は「先人は離騷の九歌についてそれぞれ精妙な絵を描き、『葉子』の形式をまねて酒令を行なった」と述べている。ここでいう「葉子」はさいころ遊びや単なる紙片ではなく、カルタの雅称と考えるべきであらう。またやがて述べる任熊『列仙酒牌』に付された序の一つも、それが「葉子格」をまねて製作されたものであることを明らかにしている。

第二に、馬掉牌をとりまく環境として酒宴があった。第一章で述べたように、右司馬邸の文酒会では、馬掉牌から派生したカルタの一種を用いた博戯が盛んに行なわれた。また酒の理想的な飲み方の指南書ともいうべき、袁宏道『觴政』（『續説郭』所収）の最後の節「十六之歡具」には、飲酒の際に手元に置くべき玩弄物として、「楸枰」（碁盤）、「高低壺」（不明。投壺の壺か？）、「觥籌」（罰杯用の角製のさかずきと、点数計算用の数とり）、「骰子」（さいころ）、「古鼎」（骨董の鼎）、「羯鼓」（つづみの一種）、「冶童女」（嬌しいおとめ）、「侍史」（こもの）、「鷓鴣」（しゃこ）、「沈茶具」（不明。茶をた

めておく器か?）、「呉箋」（呉地方の箋紙）、「宋硯」（宋代の硯）、「佳墨」（良質の墨）のほかに「崑山紙牌」¹⁷（馬掉牌）が挙げられている。このような環境下で馬掉牌がカルタ本来の機能を失い、もっぱら酒を飲むための遊戲に奉仕する戯具、すなわち酒牌になるのに、そう大きな変化は必要なかったであろう。

カルタの形式を模した酒牌は多数が中国に保存されていて、そのうち数種は現在もなお複印刊行されている。酒牌がこのように厚遇されているのは、おそらく母胎となった純粹なカルタとは異なり、そこに文が書かれ、版画美術として十分に鑑賞に耐えうる図像が付されているからであろう。上記のプルナーはこれら複印された酒牌を「文学カルタ」(Literarische Spielkarten)と分類し、一九世紀末に西洋人によって収集された中国カルタとそれらとを直接に結んで、同じ流れのうえに位置づけているが、それは、カルタの歴史における酒牌の地位を過重に評価したものと いわざるをえない。酒牌はたまたま読書人の価値基準に合致する点を多く持っていたために、ひな型となった純粹なカルタに比べて多数のサンプルを残したが、本来はカルタの一派生物にすぎない。カルタの歴史を語る際に、それを参考資料として使用するのはいかまわないだろうが、当然、純粹なカルタとは一線を画してしかるべきであろう。

ここで、明末から清代にかけて盛んに刊行された酒牌について概観しておく。それらはおもに「葉子」と呼ばれた。明末清初には徽州だけで数十種の酒牌が刊行されたというが、¹⁸管見の及ぶかぎりでは、陳洪綬(明)『水滸葉子』、陳洪綬『博古葉子』、(明)『元明戲曲葉子』、(明)『琵琶記葉子』、(明)『狀元葉子』、(明)『三國志演義葉子』、(明)『歷代故事葉子』、(明)『酣酣齋酒牌』、(明)『嬰戲圖』、(明)『戲曲圖葉子』、吳焯(清)『雅人觴政』、(清)『西廂觴政』、任熊(清)『列仙酒牌』などの名がある。そのうち筆者が完全なセットを見ることができたのは、わずかに『水滸葉子』、『博古葉子』、『元明戲曲葉子』、『列仙酒牌』の四種にすぎない。ただそれらを見ただけでも、酒牌には馬掉牌の形式を

色濃く残したものから、その痕跡をまったくとどめないものまで、各段階のバリエーションがあったことがわかる。

第一の『水滸葉子』は明の陳洪綬（字は章侯、号は老蓮。一五九五～一六五二）の画、徽州黃君倩の刻による明末の刊本。成都の李一氓藏本を一九七九年に上海人民美術出版社が影印したのを見た。君倩の名は『黃氏宗譜』には載っていないが、版画の流派「徽派」を形成した黃氏の一族である可能性が強い（あるいは黃一彬の字の可能性もある）という。別に徽州を代表する彫師である黃應瑞の子黃肇初の刻による版もあり、鄭振鐸『中國古代木刻書選集』（一九八五年、人民美術出版社）にその一部が掲載されている。¹⁹ 後者では、たとえば豹子頭林冲の札には「面肥者飲」（大きい顔の者が飲む）、一丈青扈三娘の札には「身長者飲」（背の高い者が飲む）、黒旋風李逵の札には「性柔者飲」（性格の温順な者が飲む）、母夜叉孫二娘の札には「懼内者飲」（恐妻家が飲む）など各人物の特徴を借りた諧謔味にあふれた酒令の令が書かれているが、前者にはない。

王方宇「任熊的列仙酒牌」（《明報》一九七五年第二期）は、そのうえ、令以外の文字はすべて陳洪綬自身の草書体であるのに、令だけは陳洪綬の手とは思われない楷書体で書かれていることに注目し、この令は明らかにのちに加えられたものであり、馬掉牌から酒牌への移行過程を示す証拠とみなすことができる²⁰と結論づけている。筆者は酒牌が馬掉牌から派生したという観点に異論はないが、札が十七・六×九・五釐という格外の大きさであるところを見ると、それがカルタ遊びのために製作されたとは考えにくい。むしろ最初から純粹に鑑賞を目的としたものとするのが自然ではないだろうか。ともあれ、少なくともこのカルタが四十枚からなることや、それぞれの札には『水滸傳』の人物名・賛・令以外に、酒令に特に必要とも思われない「百萬貫」や「一文錢」のような額面まで彫り込まれていることなど、伝統的な馬掉牌の形式が完全に残されていることはまちがいない。明の張岱は『陶庵夢憶』²⁰「水滸牌」でこの

『水滸葉子』を取り上げ、自分がそれに付した「縁起」を紹介している。その縁起は、現存する『水滸葉子』の巻頭にも確かに残されている。

第二の『博古葉子』は陳洪綬画、黃建中(字立)刻による一六五一年の刊本である。建中は黃一彬の子。『博古葉子』は汪道昆『數錢葉譜』を再現したものである。巻頭の銘記において、洪綬は国破れて老残の身をさらす恥と、家族の生計を立てる苦しみを訴えているが、その標題に「汪南溟先生博古頁子 陳洪綬畫」とある。汪道昆の号は「南明」であって「南溟」ではないが、前朝の名を避けてこうしたと考えられる。合計四十八枚の札からなる。

第三の『列仙酒牌』は任熊(字は渭長。一八二〇～一八五七)画、蔡照初刻による一八五四年の刊。札は四十八枚である。「葉子格、五代後漸廢。潘之恒著葉子譜、所謂葉數四十、百文爲索、十索爲名貫者、其灋亦罕傳。渭長仿章侯葉子格、畫列僊、書酒數、繹事蹟、爲歌詞」という曹岫の序から、カルタの形式をまねて酒牌としたことがわかるが、そこに書かれているように、潘之恒の記録した四十枚からなる馬掉牌の遊戲法を継承したものではなく、単に陳洪綬の四十八枚からなる『博古葉子』の形式をまねただけである。実際、札に額面が記されていないことから、当初より専用の酒牌として製作されたことがわかる。札に描かれているのは廣成子、嫦娥、老子などの神仙で、やはりそれぞれの人物にちなんだ令が書かれている。

第四の『元明戲曲葉子』は絵師と彫師の銘がないが、傳惜華の跋によれば明代万曆末期の作であるという。合計二十六枚で、牌面の上段には『西廂記』、『琵琶記』、『荆釵記』など明・清の戲曲の一段が引かれ、下段にはその場面が描かれ、ストーリーにちなんだ令が加えられている。馬掉牌の痕跡はまったく残していない。

ここで注意しなければならないのは、第一の『水滸葉子』の形式が馬掉牌と完全に一致したのに対し、第二の『博

古葉子』と第三の『列仙酒牌』の形式は一セットが四十八枚からなることである。張岱「水滸牌四十八人贊」(『琅嬛文集』)は四十八人の水滸人物の贊を単に列挙しただけの文章であるが、これも一セット四十八枚のカルタあるいは酒牌に基づいて書かれたものと考えられる。これら四十八枚のカルタとはどのようなものだったのであろう。

三、中国カルタの変遷(一)——四十枚から四十八枚への増加

前の節で取り上げた酒牌『博古葉子』は、汪道昆(一五三五—一五九三)の『數錢葉譜』に基づいて製作されたものである。版がこわれたものか、それとも何かの禁忌にふれたものか、『數錢葉譜』は約半分の文面が欠けているが、残された部分を『博古葉子』と照らし合わせるとほぼ一致する。それぞれの札の額面の大小に従って、水滸人物の代わりに歴史的に有名な清貧の士と富豪とが割り当てられ(清貧の士には小さい額面、富豪には大きい額面というように)、人物に対する「贊」と、人物の生平に関連した「令」とが加えられている。このほかそれぞれの札のカルタとしての本来の機能、つまりほかの札との強弱関係に関する注記も加えられている。⁽²²⁾ その注記は四十枚からなる馬掉牌を「舊」のカルタ、四十八枚からなるカルタを「今」のカルタと称し、両者の比較を通して書かれている。これは当時すでに旧来の馬掉牌とは別に、一セット四十八枚の新式のカルタが生まれていたことを物語っている。また注記の内容から新式カルタは従来のもものと完全に異なる形式ではなく、旧来の馬掉牌を拡張したものであることもわかる。おそらく張岱が贊を書いた「水滸牌」(序を書いた「水滸牌」とは別物)もこの新しい形式のカルタなのであろう。新式カルタに關する手がかりは『數錢葉譜』以外にない。次にその例を示そう。

「空湯餅」は合計四十八枚の札の筆頭に置かれ、貧士の代表格である陶淵明がこれに割り当てられている。記され

た令は、「札を引いた者は白衣（すなわち無位無官の人）から酒一杯ずつを受けよ。座に白衣のいない場合は、札を引いた者が自分で瓢をとって飲め」というもの。新旧のカルタの比較については「舊稱空浚文、文門所尊。今居四門之首、惟極皆得制之、而尊以下母所屬、與無量數均等。互出、則中分之」と書かれている。つまり『葉子譜』で見た「空浚文」という名称はすでに旧称になり、札の名は「空湯餅」に改められ、序列も文錢門の尊から四門の尊へと昇格した。これを制するのは「極」、すなわちそれぞれの門で最下位の札だけであるという。ここに新しい札の強弱の序列が成立している。この「空湯餅」と拮抗するのは「無量數」という新しく加えられた札だけである。両者はどの門にも所屬せず、互いに会した場合には引き分けになる。

「無量數」は合計四十八枚の札の末席に置かれ、富豪の代表である陶朱公が割り当てられている。新旧のカルタの比較については「舊無此葉、今總攝四門」（旧来この牌はなかった。いまでは四門を統轄する）という注記がある。記された令は、「札をとった者は随意に客に酒を三杯飲ませ、最後までまわったら、特大の杯で旅酬して（つまり長幼の序に従って、主人と客が交互に杯を交わして）共に酔え」というもの。

『數錢葉譜』の文面の半分は見るできないが、欠けた部分を『博古葉子』の記載で補うことによって、ひな型となる新式カルタの構成が次のようになっていたことが判明した。なお『數錢葉譜』では、札は額面の少ないものから順に第一、第二のように番号をふって並べられ、「無量數」を第四十八とするので、順序は札の強弱の序列に関係ない。『葉子譜』によると、経済的にめぐまれない才子に対する汪道昆の同情がここに反映されているという。ここでは強弱の序列がわかりやすいように、順序を並べ直しておく。

一、「文」門。合計十枚。半鬻^がは「半文錢」に相当する。

玉麒麟を尊とし、続いて半麟、一十文錢の順に並ぶ。

二、「百子」門。合計十一枚。「百子」は馬掉牌の「索子」に相当する。

金孔雀を尊とし、十十一百子の順に並ぶ。

三、「萬貫」門。合計十一枚。

京萬貫を尊とし、十十一萬貫の順に並ぶ。

四、「十萬貫」門。合計十枚。

萬萬貫を尊とし、続いて千萬貫、百萬貫、九十十一十萬貫の順に並ぶ。

五、四門の長。合計二枚。

空湯餅。無量數。序列はない。

さきにも述べたようにこのカルタは馬掉牌を拡張したものである。その拡張状況は次のとおり。馬掉牌では「九」までしかなかった文錢門・索子門・萬字門に、それぞれ「十」にあたる「十文錢」⁽²³⁾「十百子」⁽²⁴⁾「十萬貫」⁽²⁵⁾を加えた。馬掉牌では「二」から始まっていた十字門に、「一」にあたる「一十萬貫」⁽²⁶⁾を加えた。また萬字門・索子門・文錢門に新しい尊として、「京萬貫」⁽²⁷⁾「金孔雀」⁽²⁸⁾「玉麒麟」⁽²⁹⁾をそれぞれ加えた。四門の尊として「無量數」を加えた。

ところで『博古葉子』では、汪道昆があえて清貧の士を先に置いて牌の順序を転倒させた意図は顧みられず、札は次のように四部に分けられ、順序も並びかえられている。しかも『數錢葉譜』では四門の長として別格に扱われている「無量數」と「空湯餅」が、あたかもそれぞれ十字門と文錢門に属するかのよう配置されている。

一、「無量數」、「萬萬貫」、「千萬貫」、「百萬貫」、九十十一十萬貫。(合計十三枚)

二、「京萬貫」、十、一萬貫。(合計十一枚)

三、「金孔雀」、一、十百子。(合計十一枚)

四、「玉麒麟」、「空湯餅」、「半盤錢」、一、十文錢。(合計十三枚)

どうやらかつて『葉子譜』で潘之恒がそうしたように、強弱の序列にそって札の配列がしなおされているようである。文錢門の札の序列が逆転することは馬掉牌の大きな特徴であるが、この新式カルタでも同じ現象が見られる。ところが、不思議なのはさらに索子門の札の序列までが逆転していることである。なぜこうなったのだろうか。第五章で見るようにヨーロッパの古いカルタでは、ちょうど『博古葉子』と同じように四つの門のうち二つの門の序列が逆転するのが一般的であった。両者に何か関連があるのだろうか。いまのところ、これらの問いに答えるすべはない。王方宇「任熊的列仙酒牌」によると、『酣酣齋酒牌』(『中國古版畫叢刊』所収)も四十八枚からなるカルタの痕跡を残した酒牌であるらしい。筆者はまだこれを見る機会を得ていないが、近く資料を取り寄せて札の序列がどうなっているか確認したいと思う。(補註1)

四、中国カルタの変遷(二)——四十枚の形式の維持

クリンの分類によれば、「ア、錢を起源とするカルタ」の「②裂紙」は四つの門からなるカルタである。これは客家地区にのみ見られる形式らしい。目録には次の二種類の「裂紙」が掲載されている。番号はクリンの目録番号である。一、二十二番。汕頭産。

「錢」「索」「萬」「十萬」の四つの門からなる。「錢」「索」「萬」はそれぞれ一から九までの九枚。「十萬」は二

から九までの八枚。これに「鹿花」、「毛公」、「百子」が加わる。⁽³⁰⁾ 遊戯中には、三枚の孤立した札のうち「百子」は「十萬」に、「鹿花」と「毛公」は「錢」にそれぞれ属するとみなされる。⁽³¹⁾ 合計三十八枚。

二、二十三番。広東産（ウィルキンソンの記録と照合すると、汕頭付近の大埔で採取された「ok」と呼ばれるカルタではないだろうか）。

二十二番のカルタに似ているが、「千子」と「萬子」の二枚の札が加わって合計四十枚となる。ただし、ウィルキンソンの「ok」であるとすれば、「鹿花」の名称が「枝花」に変わっているはずである。

ハーグレーブの報告によれば、合衆国ブレイニング・カード会社にもクリンが「裂紙」と称するカルタと同類のカルタが二セット蔵されているらしい。「錢」、「索」、「萬貫」、「十萬貫」の四門からなり、三枚の孤立した札が加わって合計三十八枚となる。図版に掲載された福建産の裂紙を見ると、「錢」には孔あき錢、「索」には紐で連ねた錢、「萬貫」と「十萬貫」には水滸人物が描かれている（図3を参照）。また三枚の孤立した札のうち、二枚にはそれぞれ「百萬貫」、「半枝花」の銘がある。残りの一枚の札には銘がない（図1を参照。「達記」の二字が記されているが、これは製業者「達利」の商標である）。三枚の特殊札の名称こそ異なっているものの、クリンの二十二番と同一の構成である。ハーグレーブの報告はさらに、萬貫と十萬貫の札および二枚の特種札に人物の小さな肖像がつくこと、札は長さが六・五センチ、幅が三センチほどあり、次の節でふれる三つの門からなるカルタに比べて幅が広いこと、また三十八枚のカルタは四組を一緒にして使用することの三点を補足している。⁽³²⁾

ヒムリーが挙げているジャワ産の「十字紙牌」は、「錢」⁽³⁴⁾「十」⁽³⁴⁾「索」⁽³⁴⁾「貫」の四門からなる。それぞれの門には八枚の札が属し、これに孤立した札である「百子」、「雲錢」、「毛公」、「梨花」、「一貫」、「一索」が加わって、合計で三十

八枚になる。孤立した札とされている一貫と一索を、その名どおりそれぞれ「貫」と「索」の門におさめ、雲錢の「雲」の意味はわからないが、これを「錢」の門におさめれば、「錢」「索」「貫」の三つの門は各九枚、「十」の門は八枚の札となり、あとに「百子」「毛公」「梨花」の三枚の札が残る。全体の構成から個々の札にいたるまで、クリンの二十二番の「裂紙」によく似ている。

プルンナーの目録では、「金錢カルタ」に四つの門からなるカルタが二種含まれている。第一のカルタは一九世紀のもので、「六虎牌」(あるいは「十字紙牌」、「客家紙牌」と呼ばれ、ハンブルグ民族考古学博物館に一点蔵されている。第二のカルタは二〇世紀のもので、「十胡牌」と呼ばれ、ドイツカルタ博物館に二点蔵されている。このうち後者は、四つの門からなるカルタに分類するのは明らかに無理があるので、ここでは除外する。⁽³⁵⁾ 六虎牌は、構成から個々の札にいたるまでクリンの二十二番の「裂紙」と同じである。しかし、札には人物や錢の図像はいっさい描かれず、すべての札には飾り文字だけが印刷されている。⁽³⁶⁾ 「貫」と「索」はそれぞれ一から九の九枚、「拾」と「錢」はそれぞれ二から九の八枚の札からなる。これに「雲錢」、「⁽³⁷⁾ 鹿花」、「百子」、「毛公」が加わって合計三十八枚となる(図2を参照)。

上記の資料から、客家地区で採集されたカルタ(中国人が伝えたジャワのカルタも含む)は、おおむね馬掉牌の四つの門の形式をいまに伝えるものとみなすことができる。一部の札の名称は馬掉牌と異なるが、その多くは単なる別称にすぎない。たとえば「百子」は「百萬貫」のことである。⁽³⁸⁾ 「百子」の例から、「千子」と「萬子」はそれぞれ「千萬貫」と「萬萬貫」のことであると推測される。

また名称は一致しなくても、起源は馬掉牌に求めることのできる札もある。プルンナーはカルタの歴史を論ずるにあたって、上記の資料に加えてブルックリン博物館所蔵のカルタを取り上げている(図3を参照)。図版から判断する

と、このカルタはハーグレーブの裂紙と同一種類のものらしい。したがって例の三枚の孤立した札(図1を参照)も含まれる。プルンナーはそれを『水滸葉子』と対照して、裂紙のうち「半枝花」の銘のある札と、銘のまったくない札が、『水滸葉子』の半文錢と空湯餅(『葉子譜』の空沒文)にそれぞれに対応すると推測している。筆者もこれは正しいと考える。半枝花と半文錢の対応関係は、半文錢の別称が「枝花」であることを想起すれば容易に理解できる。⁽³⁹⁾

後者の対応関係を正しいと認めた理由は次のとおりである。すでに述べたように、クリンの二十三番の裂紙には、二十二番の裂紙にはない「千子」と「萬子」が含まれていた。ということは、裂紙と馬掉牌の札がそれぞれ一対一で対応するという前提のもとで考えれば、二十二番と同様に、三十八枚からなるハーグレーブの(あるいはブルックリン博物館の)三枚の孤立した札は、百萬貫・空沒文・半文錢に該当するはずである。⁽⁴⁰⁾ 右で見たように三枚の孤立した札のうち二枚にはそれぞれ「百萬貫」「半枝花」の銘があり、一枚には銘がない。すると残された無銘の札は、当然、空沒文に該当することになる。

このように考えると、クリンの二十二番の「裂紙」(あるいはヒムリーの「十字紙牌」、プルンナーの「六虎牌」)の孤立した札が、馬掉牌のどの札に該当するのもかま推測することができる。右で見たように、三枚の孤立した札は「鹿花」「毛君」「百子」であった。「百子」が百萬貫であることはすでに述べた。「鹿花」と「毛君」の意味は不明だが、ウィルキンソンは三つの門からなるカルタの絵札の一つである「白花」(別称「枝花」)にしばしば鹿が描かれ、しかも大埔産の「lok」では「鹿花」の代わりに「枝花」が用いられることから、両者は同一物であると推測している。⁽⁴¹⁾ さきにも述べたように「枝花」は馬掉牌の半文錢の別称である。したがって「鹿花」は半文錢に、残りの「毛君」は空沒文に該当すると考えられるのである。⁽⁴²⁾

ところでここで気になるのは三十八枚からなるカルタの存在である。さきにも見たようにクリンの記録によれば、馬掉牌に比べて少ない二枚には「千萬」と「萬萬」が該当するはずである。潘之恒の『葉子譜』を一世紀以上遡る一五世紀後半に書かれた『菽園雜記』には、「鬪葉子」と呼ばれるカルタが詳細に描かれている。それを見ると、札の合計は三十八枚、内訳は一〇九錢、一〇九百、一〇九萬貫、二十〇九十萬貫、百萬貫、千萬貫、萬萬貫となつてゐる。馬掉牌に比べて「空没文」と「半文錢」の二枚が足りない。それまでカルタに縁のなかつた陸容がはじめて目にした牌をもとに記録したものであるから、札の欠損や記録の遺漏がある可能性もある。⁽⁴³⁾したがって、これをもって当時の馬掉牌が一組三十八枚であつたとは即断しかねるが、合計枚数が中国の一部の地方で現在も生産されているカルタと一致するのは興味深い。しかし、何といつても欠けている札の種類が異なるため、「六虎牌」が一五世紀の形態をそのまま保持したものとみるか、それとも四十枚の減少形態とみるべきかは判断の難しいところである。

五、中国カルタの変遷(三)——三十枚への減少

三つの門からなるカルタについて記した最古の資料は、おそらく『牧猪閒話』「紙牌」であらう。⁽⁴⁴⁾六十枚を一組となすカルタ、「紙牌」がそこで紹介されている。ただし一組には同じ札が二枚ずつ入っているので、結局、札の種類は全部で三十種のみである。「萬貫」「索子」「文錢」の三つの門があり、それぞれの門には一から九までの札が属する。それに三枚の「幺頭」と呼ばれる札が加わって、合計で三十種となる。幺頭の外觀や機能については説明がない。これらの幺頭以外に、一萬貫、一索子、一文錢も幺頭と呼ばれる。⁽⁴⁵⁾萬貫には人の姿が描かれ、索子と文錢にはそれぞれ銅錢あるいは銅錢の束が描かれる。金學詩は紙牌が馬掉牌から派生し、明末に作られたと考えている。ただし紙牌の

遊戯法は馬掉牌とは異なり、すでに札の強弱を争う面を失い、現代の麻雀牌のようにもっぱら三枚あるいは四枚の札の組をつくることを目的としている。この書の著わされた乾隆年間には紙牌が非常に流行し、その普及の度合は馬掉牌をはるかにしのぐものであったという。また、このほかに基本となる三十枚の札を四倍や五倍に拡張した、合計百二十枚や百五十枚のカルタもあり「碰和牌」と呼ばれたらしい。

欧米の研究者が一九世紀末に収集したカルタのなかには、碰和牌とはほぼ同じ形態のものが多数見られる。クリンの「一、銭を起源とするカルタ」の「①棍牌」は、三つの門からなるカルタで、「麻雀」とも呼ばれる。その最も簡単なセツトは三十枚の札で構成される。「銭」「索」「萬」の三つの門があり、それぞれに一から九の札が属する。このほかに「紅花」（重慶産と安徽産のものでは「王英」、「白花」、「千萬」（俗称「老千」）という三枚の絵札が加わって合計三十枚となる。しかし棍牌がこの簡単な形態のまままで包装されることはめったにない。目録に掲載されている十七点のサンプル中でも、三十枚だけで成り立っている例はない。最小でも二セツト、最大で五セツト、通常は四セツトが一組になり、それに「金」と呼ばれる二、六枚（通常は五枚）の特殊札が加えられる。金の図像には、『白蛇傳』や『水滸傳』の人物のほかに、五星（「福」「壽」「喜」「財」）や五常（「仁」「義」「禮」「智」「信」）が用いられている。金ほどの牌の代わりにもなるという特殊な機能を持っている。⁽⁴⁷⁾

この棍牌が合衆国プレイイング・カード会社のコレクションにも多数蔵されていることが、ハーグリーブによって報告されている。挙げられたサンプルの構成および枚数はクリンの記録と一致する。またその図版によつて、棍牌の形態をさらに具体的に知ることもできる（図6を参照）。「銭」には孔あき銭、「索」には紐で連ねられた銭、「萬」には水滸人物の半身像が描かれている。「千萬」には髭をたくわえた人物の半身像、「紅花」には足が短く黒い靴をはいた

人物の全身像、「白花」には植物の葉あるいは花のようなものが描かれている。また「白花」のなかには、花あるいは靈芝のようなものをくわえた四つ足の動物が描かれ、「林冲」の二字が記されている例もある(図4を参照)。前の章で述べたように、ウィルキンソンによれば「白花」にはしばしば鹿が描かれる。また大埔産の「Tok」と呼ばれる四つの門からなるカルタでは、「鹿花」の代わりに「枝花」が用いられた。しかも「白花」の別称は「枝花」であるという。ここから「白花」つまり「枝花」に描かれた四つ足の動物は、鹿であると推測されるのである。さらに篇末の「カルタに描かれた水滸人物一覧表」を見ていただきたい。清代の文字資料である『掉譜集覽』では、馬掉牌の「半枝」(半文錢の別称)に林冲が割り当てられていることがわかる。つまり、ハーグレーブの裂紙の「半枝花」、クリンの二十二番の裂紙の「鹿花」、棍牌の「白花」は、すべて馬掉牌の「半文錢」を起源とする同一の札であることがここから判明するのである。

ヒムリーの目録では、各地から集めた十種類の「十胡牌」⁽⁴⁸⁾の構成と図像について詳細な記録がなされている。その構成は、どれもクリンの棍牌とほぼ同じである。つまり、三十枚の基本セットが四セット合わせられたうえに、おおむね五枚の特殊札が加わって、合計百二十五枚が遊戯に使用される。五枚の特殊札は、クリンの記録と同様に『白蛇傳』や『水滸傳』の人物、五星、五常などに取材している。ただ絵札の名称は、産地によって次のように多少の違いが見られる。

- ① 北京産・南京産・貴州産 「王英」 「枝花」 「千萬」
- ② 九江産・広東産 「紅花」 「白花」 「老千」
- ③ 広東産の別種 「全湯」 「枝花」 「千萬」

①と③を対照すると、「王英」と「全湯」は同一の札であることが判明する。「カルタに描かれた水滸人物一覧表」を見ていただきたい。明代の『葉子譜』と清代の『掉譜集覽』では、馬掉牌の空没文（あるいは「空湯」）に王英が割り当てられている。「全湯」と「空湯」も名称がよく似ている。ここから十胡牌の「王英」と「全湯」は、馬掉牌の空没文を起源とすると考えてまちがいないだろう。ところでクリンの重慶産と安徽産の棍牌において、「紅花」の位置に「王英」が出現することはさきに述べた。すると「紅花」「王英」「全湯」はすべて同一の札であり、ともに馬掉牌の空没文を起源とすることになる。次に、すでに対応関係が明確になった①③と、もう一組の名称②とを照らし合わせると、ここでは「枝花」と「白花」が対応することがわかる。これは、「白花」の別称が「枝花」であるというウィルキンソンの記述と確かに合致する。

プルンナーの「金銭カルタ」には、四つの門からなるカルタのほかに、三つの門からなるカルタも含まれ、後者は合計十四点のサンプルが収められている。カルタの構成はすべてクリンのコレクションと同じである。どのサンプルも三十枚の基本セットが四セット集まって、合計百二十枚で一組となる。ところで、プルンナーの目録番号十番の一九世紀のカルタでは「千萬」に「武松」の文字が付されている（図5を参照）。「カルタに描かれた水滸人物一覧表」を見ていただきたい。明代の文字資料である『菽園雜記』『葉子譜』『瑯嬛文集』、および清代の文字資料である『掉譜集覽』では千萬貫に武松が割り当てられている。ここからも、馬掉牌の伝統が三つの門からなるカルタにも反映されていることがわかる。

三つの門からなるカルタは、清代のみならず、つい最近まで用いられていた。一記者「大連地方に流行する中国の手遊び」（『満蒙』一九三一年一月号）がその証拠である。これは一九三〇年当時、大連地方に流行していたさまざまな博

戯を紹介した記事である。そのなかで、三つの門からなるカルタを用いた三種類の遊戯法、「鬪馬掌」「打十虎」「看對虎」も説明されている。一記者はこのカルタを、『牧豬閒話』と同様に「紙牌」と呼んでいる。欧米人の記録に比べて記事の説明は雑然としており、札の構成や図像に関する記述もほとんどないが、他の著録にはあまり見られない遊戯法が、粗雑ながらも紹介されている点が非常に貴重である。それを通して、「紙牌」は四セットで合計百二十枚の札を使用すること、絵札には「紅花」「白花」「一千」の三種があることなど、「紙牌」の形式もおぼろげながらわかる。また「打十虎」の役の内容は、ヒムリーの記録とはば一致する（二三四頁の表を参照）。

『中國游藝研究』からも、一九四〇年代にはまだ中国各地でこの種のカルタが流行していたことがわかる。そのカルタには「萬」「索」「文錢」の三門があり、一萬から九萬までには水滸人物の図像が描かれ、「索」と「文錢」には人物が描かれない。この合計二十七枚の札が各四枚で合計百八枚、それに「千萬」「枝花」「全無」が各四枚ずつ加わり、合計で百二十枚となる。さらに「福」「祿」「壽」「喜」「財」の五星が各一枚ずつ加わって、最終的に合計百二十五枚となる。クリンが「金」と称した五星の札は、ここでは「花」と呼ばれる。またクリンの「紅花」に相当する位置に「全無」という札が出現しているが、すでに見たように「紅花」の起源が馬掉牌の空沒文であることに照らせば、そのような名称がつけられたことも不思議ではない。

以上の資料から、つい最近まで中国各地で行なわれていた三つの門からなるカルタは、棍牌、十胡牌、紙牌のように異なった名称をもっているが、じつはどれも『牧豬閒話』の碰和牌と同一形式のカルタであること、また馬掉牌とは札の構成や枚数に相違はあるものの、起源をそこにもとめることができること、この二点が判明した。それでは、このような三つの門からなるカルタは、いつごろ馬掉牌から派生したのであろうか。プルンナーは、遅くとも一八世

紀には地方的なバリエーションとして三つの門からなるカルタが生まれ、馬掉牌と平行して存在していたが、一九二〇世紀に至って発祥の地も忘れ去られるまでに全国各地に普及したと推測する。楊蔭深は、清初にまだ盛行していた馬掉牌がその後の禁令に遭って廃れたあと、カルタ製造業者が外観だけを改めて三つの門からなるカルタを作ったのだと推測する。

しかし、四門のカルタを三門に切りつめることは、ブルンナーや楊蔭深が予想した時期よりもはるか以前の、早くも一六世紀に行なわれていたのである。その点で金學詩の推測は正しい。『葉子譜』『刻畫品』には、「看虎」（別称「鬪虎」）や「扯五張」「扯三張」という遊戯法では、馬掉牌から十字門の札を取り除いたカルタを用いたとある。『葉子譜續』でその遊戯法が紹介されている。

「看虎」は、馬掉牌から千萬貫以外の十字門の札をすべて除いた合計三十枚のカルタを用い、三人以下で行なう。二人の場合は各十三枚、三人の場合は各九枚の札をとる。札（単独のものと複数のものがある）には、厳格な強弱の序列が設けられている。⁽⁴⁹⁾ 勝負は、各人が単独あるいは複数の札を張り出し、強弱を争って獲得した得点と、特定の札の組合せ（つまり「役」）による得点を加算して決する。三つの門からなるカルタ「十胡牌」は、『牧豬閒話』の紙牌や現在の麻雀牌と同様に、もっぱら札の組合せをつくることだけを目的とし、札の強弱の争いの要素はもたないが、明らかに明代の看虎の遊戯法を継承している。なぜなら両者の役の多くが類似しているからである。ヒムリーの記録した「十胡牌」、および『滿蒙』の一記者が記録した「打十虎」の役のうち、『葉子譜續』の看虎の役と札の構成の一致したものを次に挙げる。

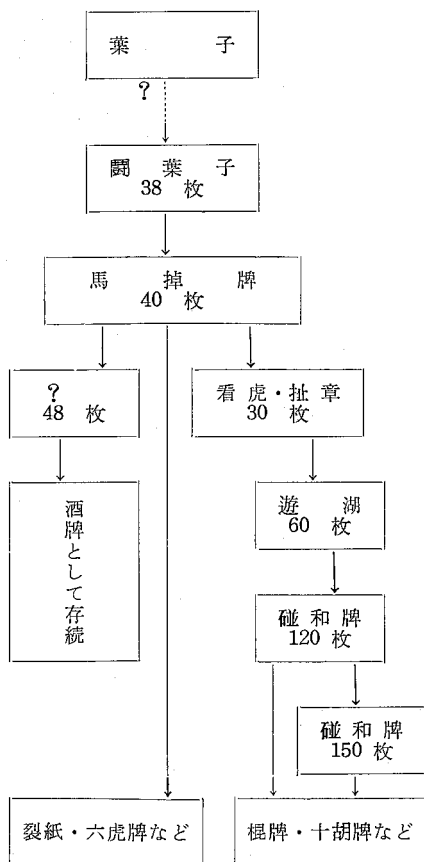
「十胡牌」あるいは「打十虎」の役			『葉子譜續』の「看虎」の役	
呼	称		札の構成	呼
	一	記者		
裙子 幫子 梔櫓 鬼 老教（老叫）	群 邦吊 鹿 虎 轎		三萬・三索・七餅 二萬・二索・八餅 九萬・九索・紅花 一萬・一索・九餅 老千・九索・紅花	穿山甲 窮 富 虎 蝼
			三萬・三索・七錢 二萬・二索・八錢 九萬・九索・空湯 一萬・一索・九錢 千萬・九索・空湯	

十胡牌あるいは打十虎では、なぜこれらの札が組み合わされることに意味があるのか説明がつかない。それに対して明代の看虎においては、役は「富」や「駕」のように各門の最強の札を集めたものか、さもなくば「穿山甲」「窮」「虎」のように各門の弱い札を集めたものとなっていることがわかる。また十胡と明代の看虎の役の名称には類似したものがある。たとえば一記者の打十虎で「虎」と呼ばれる役は、看虎でもやはり「虎」と呼ばれる。またヒムリーの十胡牌の役で「老教（老叫）」と呼ばれる役が、一記者の打十虎では「教（叫）」と同じ発音の「轎」と呼ばれ、同じ役が明代の看虎では、発音は多少異なるが「駕」と呼ばれる。これらの証拠から十胡の類は明代の看虎を起源とすると考えてよいだろう。

「扯五張」と「扯三張」も、千萬貫以外の十字門の札をすべて除いた合計三十枚の札を用いる。各人はそれぞれ六枚の札を取り、札の値の合計値で強弱を争う。札の強弱を見るには、手のなかの任意の枚数の札の値（一から九）の

合計を出す。その一の位が九になるもの（単独の九点札を含む）を最上位とし、零になるものを最下位とする。また千萬と空没文は、数字の零と一のとちらとして使うこともできると同時に、「花」という特殊札ともみなされ、他の数札と組み合わせることによって札の値のランクを上昇させることができる。後世の三つの門からなるカルタにおいて千萬貫と空没文がそれぞれ「老千（千萬）」「紅花」と呼ばれる特殊札に変化した理由が、ここで判明する。『葉子譜續』によると、半文錢の代わりに萬萬貫を用い、「花」を合計三枚とした遊戯法が当時流行しはじめていたらしい。後世の「白花」は半文錢の痕跡を明確に残しているので、萬萬貫と交替したという記述とは必ずしも一致しないが、それは小さな相違点にすぎない。重要なのは半文錢が消失した結果、文錢、索子、萬字の三門の数札がすべて一から九に揃い、それに三枚の「花」が加わって、後世の三つの門からなるカルタの基本的な形態が完成されたことである。

汪師韓『葉戲原起』の「叙」によると、「看虎」「扯五張」「扯三張」の三十枚のカルタはのちに六十枚に拡張されて「遊湖」となった。「遊湖」という名称は康熙年間に生まれたものであるという。⁽⁵⁰⁾ 孫錦標『通俗常言疏證』によると「十糊」は「遊十湖」とも呼ばれたらしく、類似した遊戯と考えてよいだろう。⁽⁵¹⁾ 『葉戲原起』の書かれた雍正年間には六十枚のカルタが一般的であったことが、ここから明らかになる。それが『牧猪閑話』の書かれた乾隆期にいたってさらに百二十枚、百五十枚へと拡張され、ついに西洋人研究者に収集された多数のサンプルの形態が成立したのである。ここで、形式からみた馬掉牌の変遷過程を図式化しておく。



唐 宋	
明	15 世 紀 後 半
	16 世 紀 末
清	17 世 紀 末
	18 世 紀 後 半
	19 世 紀 末 以 降

明・清の文字資料との対照によって、一九世紀末の収集物の由来が以上のように明らかにになった。次の節では反対に一九世紀末の実物資料を用いて、文字資料しか存在しない馬掉牌の姿をいささかも明らかにしたい。

六、図像の意味

『葉子譜』「圖像品」には、それぞれの札に描かれた図像についても詳細な記録がなされている。まず錢に由来のあの図像を見てみよう。

- ①九索。「自下矗四貫、疊二貫、而銳其一」(下に四貫を立て、二貫を二つ並べて、その一方を尖らせる)
- ②八索。「疊二而四之」(並べて二貫にしたものを四倍にする)
- ③七索。「疊二者而三、斜其一」(並べて二貫にしたものを三倍にし、その一つを斜めにする)
- ④六索。「如六水雙邊」(六水が二つずつ並んでめぐるようである)
- ⑤五索。「如艮卦形」(艮の卦、つまりいちばん上が陽(一)で下の二段が陰(一一)の卦の形のようなである)
- ⑥四索。「如雙珠環」(二つの玉環のようである)
- ⑦三索。「如品字形」(品の字の形のようである)
- ⑧二索。「如折足」(脚を曲げたようである)
- ⑨一索。「如股釵」(一本の釵のようである)
- ⑩一錢。「如太極」(太極のようである)
- ⑪二錢。「如腰鼓」(腰鼓のようである)

⑫三錢。「如乾卦形」(乾の卦、つまり三段とも陽(一)の卦の形のようである)

⑬四錢。「如連環」(連環のようである)

⑭五錢。「如五岳眞形」(「五岳眞形」のようである。つまりさいころの五の目のような配置を指すのであろう)

⑮六錢。「如坤卦形」(坤の卦、つまり三段とも陰(一)の卦の形のようである)

⑯七錢。「如北斗形」(北斗の形のようである)

⑰八錢。「如塊玉」(塊玉のようである)

⑱九錢。「如三疊峰」(三つ並んだ峰のようである)

図6は三門からなるカルタ、図3は四門からなるカルタの実例である。それを上記の描写と比べてみると、たとえば九索、七索、四索、二索のような特殊な形態さえも忠実に受け継がれていることがわかる。ここから馬掉牌のそれぞれの札の図像も、対応する十九世紀末の収集品とある程度類似したものであったと推測される。

次に錢以外の由来をもつ図像を見てみよう。

①萬萬貫。「天魁星呼保義宋江。貌髯」(髭づら)

すでに見たように萬萬貫は後代のカルタでは消失したため、比較の対象はない。

②百萬貫。「天罪星短命二郎阮小五。賊人首、爲雙頭、而自側弁。呼曰百歪頭、是也」(人頭の耳を切り落としている。顔は二つ。自分がかぶりものを傾けている。「百歪頭」と呼ばれるのがこれである)

『馬弔説』は馬掉牌の形式と図像を馬士英と阮大鍼の事件と関連づけ、士大夫に賭博を戒めた文であるが、これに似た描写をしている部分がある。馬掉牌の「馬」と馬士英の姓、百萬貫の阮小五と阮大鍼の「阮」姓がそれぞれ一致

することを指摘したあとの一節、「百老冠進賢側首者、大鍼始進不以正也。百老膝按一人頭者、言大鍼能横殺人也」がそれである。ここからも百萬貫に描かれた阮小五が進賢冠（文官または儒者の冠）をかぶって首を曲げ、人の頭を膝でおさえている様子がよくわかる。この図像には、五百軍兵を率いて石碣村に押し寄せた觀察の何濤が、阮氏兄弟に捉えられ、命からがら朝廷に逃げ帰るという『水滸傳』第十八回の一段が反映されている。このとき捉えた何濤の両耳を切り落としたのは阮小七であったが、阮氏兄弟の混同はよく見られる現象である。図像も、すげ笠をかぶった小七よりも、ぼろ頭巾を斜にかぶった小五の風体に近い。

すでに見たように、現在でもなお一部地域で行なわれている四つの門からなるカルタ、裂紙（六虎牌、十字紙牌）にこの百萬貫の札が残っている。⁵³ 合衆国プレイニング・カード会社所蔵の福建産の裂紙の百萬貫に描かれているのは、頭巾をかぶり頭を傾けた人の顔である（図1を参照）。もう一つの顔、つまり何濤の顔は見えないが、かつて「百歪頭」と呼ばれた馬掉牌の百萬貫の札の片鱗をここからうかがうことができるのではないだろうか。「雙頭」（顔は二つ）の意味は、次の朱全の例から知ることができる。

③ 八十萬貫。「天満星美髯公朱全。抱子、雙頭」（子を抱く。顔が二つ）

さきに述べたカルタの変遷の結果、八十萬貫の札は他の十字門の札とともに消失してしまいが、朱全は額面を一ランク下げて、八萬貫の札として棍牌のような三つの門からなるカルタにも生き続ける（図7を参照）。札の下の方に、ヒムリーが「子供か妖精の顔」と記録した小さな顔が見える。おそらく百萬貫の何濤の顔もこのように描かれていたであろう。その小さな顔は、いうまでもなく『水滸傳』第五十一回で宋江が朱全を盗賊の仲間に引き込むために殺した、滄州知府の子である。

④空沒文。「原貌波斯進寶形、標曰、空一文、其形全體、而埴足、黑鞋。或題矮腳虎」(もとはペルシア人が宝物を進貢する姿を描き、「空一文」と題した。その姿は全身像で、短い足に黒い鞋をはいた。ほかに「矮腳虎」と題するものもある)

この図像の象徴する意味について『葉子譜』『分門品』では「錢、製圓而孔方、取象於大、反數於空、故尊空沒文。空者所以貯也。當其無有、貯之。用屬波斯獻焉」(錢は形が円形で、孔が方形。陽文の「大」を象どり、何も無い「空」から逆に数え始める。したがって空沒文をあがめる。そもそも「空」は蓄えの動機である。何も無いから、蓄えようとするのである。その効用はペルシアの献上品に類する)と述べているが、最後の文の意味がわからない。ペルシアの献上品が無から有を生む効果をもつといっているのだろうか。それとも単に価値のあるものという意味だろうか。⁽⁵⁴⁾その図像が足の短い人物であったためであろう、「矮腳虎」と題されるものもあった。「矮腳虎」は『水滸傳』の地微星王英のあだ名でもある。すでに見たように空沒文は、馬掉牌が廢れて三門からなる新しいカルタが一般化したあととも「紅花」と呼ばれる絵札として生き残る。その札のなかには王英と記されたものもあった(図8を参照)。「紅花」の図像は、足の短い、黒靴をはいた人物の全身像である。それが「波斯進寶」の姿かどうかはわからないが、馬掉牌の空沒文の図像がどのようなものであったのかを想像する手がかりにはなるだろう。

⑤半文錢。「花實各半。或曰、一枝花。或曰、鬻客」(花と実が半分ずつ。「一枝花」とも呼ぶ。「鬻客」とも呼ぶ)

この図像の象徴する意味について、『葉子譜』『分門品』では「鬻者、獸食之餘。井上有李、是也。里人目爲枝花。枝花者、花未成果、故自一至九、咸呼爲果、本枝花而得名。而文錢爲最初之義」(鬻は動物の食べ残り。陳仲子が井戸端で見つけた半分以上虫の食った李が、それである。村人はこれを枝花とみなしている。そもそも枝花はまだ実ができていないものだから、一から九までをみな「果」と呼ぶのは、枝花にちなんで命名したものである。しかし最初の意味はあくまでも錢のことである)と説明

されている。文錢門の札に描かれた円形の錢の圖像が、半文錢の札に描かれた花と実の図柄の影響で、土地の人（里人）には「果」とみなされていたことがわかる。『博古葉子』に「半鑿錢」という札がある。これが半文錢の後裔であることは呼び名からすぐにわかるが、その圖像は、井戸端に伏して李の実のかけらに手をのぼす陳仲子の姿になっている。半鑿錢の呼び名の由来について、ある固定した説明がなされていたことがここからうかがわれる。一九世紀末の実物資料のうち、四門からなるカルタでは半枝花あるいは鹿花が、三門からなるカルタでは白花が、この半文錢の後裔であることはすでに述べた。ただし枝花を描いたものはあるが、半分の実なるものは見えない（図4・6を参照）。

七、馬掉牌に描かれた水滸人物

前の節で、馬掉牌の圖像には水滸人物が含まれ、しかも物語の細節までが描き込まれているのを見た。馬掉牌に水滸人物が描かれているという記録は、古くは『菽園雜記』に始まり、『綏寇紀略』、『陶庵夢憶』、『琅嬛文集』、『因樹屋書影』、『設聞續筆』、『戒賭文』、『蜀碧』、『牧豬閒話』にいたる各種の筆記、および『葉子譜』、明の黎遂球『運掌經』、『掉譜集覽』、『馬弔說』、清の李式玉『四十張紙牌說』などの譜と論に見られる。馬掉牌に水滸人物を描くのは、おおむね明・清の伝統であったとみてよい。⁽⁵⁷⁾ 一方、一九世紀末に収集された実物資料からも、水滸人物を馬掉牌の後裔であるカルタに描くことが固定した習慣であったことがわかる。

描かれた人物について詳細な記録を残している最も古い資料は、『菽園雜記』である。ついで『葉子譜』にも、それぞれの札の圖像が克明に記録されている。『琅嬛文集』には人物名のみが列挙されている。『掉譜集覽』にはそれぞれの札と水滸人物の名前の対照表が附録としてついている。

余嘉錫は「宋江三十六人考實」(『余嘉錫論學雜著』一九六三年、中華書局、一九七七年第二次印刷)で人物名の異同を検討するためにカルタを参考にしている。もちろんそれはカルタの構造を探るために行なわれたものではないので、わずかに『救園雜記』と『居易錄』だけが引用されている。小論ではその不足を補い、上掲の資料に基づいて「カルタに描かれた水滸人物一覧表」を作った。

『水滸葉子』『琅嬛文集』『掉譜集覽』では四門のすべてに人物が割り当てられているが、これは『救園雜記』『葉子譜』および一九世紀末に収集された馬掉牌の後裔となるカルタにおいて、萬字門あるいは十字門だけに水滸人物が描かれている例と大きく異なる。四つの門すべてに人物が描かれている実物資料は『水滸葉子』があるのみだが、すでに述べたようにこれは酒牌として製作された可能性が強く、また陳洪綬という優れた画家のオリジナリティが盛り込まれた可能性も強い。当然、博戲專用に製造されたカルタとは、区別して考える必要があるだろう。こうしてみると、純粹にカルタ遊戲のために製造された馬掉牌のなかに、はたして四つの門すべてに人物の描かれたものが実際にあったのか、どうも疑わしい。

ところで、十字門と萬字門の札に描かれる人物は、明代から現代にいたるまでほぼ一定している。ゲームの進行に人物が関係することはほとんどないにもかかわらずである。『救園雜記』『葉子譜』『掉譜集覽』『琅嬛文集』の四者を比較してみると、それは次のように顯著に表われる(なお四者のいずれも一致しない人物は存在しない)。

一、四者のすべてが一致したもの。合計八種。

萬萬貫の宋江、千萬貫の武松、百萬貫の阮小五(小二とする例も見られるが、そのあだ名はいずれも短命二郎なので、小二と小五をとり違えた伝統的な錯誤の例であると考えられる)、九十萬貫の阮小七、七十萬貫の孫立、六十萬貫の呼延灼、

五十萬貫の魯智深、三萬貫の關勝。

二、三者が一致したもの。合計十種。

①『菽園雜記』以外の三者。八十萬貫の朱全、二十萬貫の扈三娘、六萬貫の史進。

②『琅嬛文集』以外の三者。三十萬貫の楊志、九萬貫の雷横、八萬貫の索超、七萬貫の秦明、四萬貫の柴進、二萬貫の花榮、一萬貫の燕青。

三、二者が一致したもの。合計三種。

①『菽園雜記』と『葉子譜』以外の二者。四十萬貫の楊志と三十萬貫の李逵。

②『菽園雜記』と『琅嬛文集』以外の二者。五萬貫の李俊。

しかも『菽園雜記』の場合を除くと、例外はすべて四十萬貫と三十萬貫のあいだの楊志と李逵の交代、五萬貫と四萬貫のあいだの李俊と柴進の交代、二萬貫と一萬貫のあいだの花榮と燕青の交代などのように隣の札との交代によって生じたものか、あるいは『琅嬛文集』の八萬貫と七萬貫のように隣の札にずれ込んで生じたものしかない。要するに、例外はわずかに札一枚の違いで発生したもののばかりなのである。このように札に描かれた人物像の面でも、馬掉牌の形式は明・清を通してほぼ固定していたことがわかる。

最後に、興味深い現象として、『菽園雜記』に現在の七十回本や百回本には登場しない人物名が現われることを指摘しておく。これについてはすでに前人もふれている。余嘉錫は該当部分を「宋江三十六人考實」に摘録しており、またプルンナーも「各種のカルタにおける人物名の相違は、『水滸傳』故事の文学史的発展のさまざまな段階を反映している」と述べている。

問題の人物名は、八十萬貫の混江龍李進、六十萬貫の鐵鞭呼延綽、四十萬貫の賽關索王雄、二十萬貫の一丈青張橫、六萬貫の混江龍李海である。このうち賽關索王雄、鐵鞭呼延綽、混江龍李海は『宣和遺事』に登場する。それぞれ病關索楊雄、雙鞭呼延灼、混江龍李俊の前身である。奇妙なのは混江龍李進である。そのあだ名「混江龍」は、李海のあだ名でもある。「進」の音が「俊」に似ているので、李進は李俊の転訛か、誤伝か、あるいは名称のある変遷段階を示すものとみてよいだろう。つまり李俊が、その前身である李海と同時に登場してしまったことになる。また、一丈青張橫も『宣和遺事』に登場する一丈青李横の誤伝と考えてよいだろう。他の三資料では二十萬貫はすべて一丈青扈三娘であるから、これをあえて解釈すれば、『水滸傳』が成立して一丈青李横が消滅すると同時に、同じあだ名「一丈青」の扈三娘が採用されたということになる。

第三章 馬掉牌の遊戲法

この章では現存する明・清代のルールブックを解説し、馬掉牌の遊戲法の概容を解明する。その際に、この博戲の特徴が集約的に表われている、勝利条件に関するルールに焦点をあてる。具体的には、「掉」という特殊な遊戲行為、賞金制度、そして百萬貫の特殊な役割の三点を取り上げる。また章末では、明代と清代のルールの相異点にもふれておく。

一、遊戲法を知るための資料

馬掉牌の遊戲法を専門に記した資料で、現在残っているものには次の七種がある。

一、潘之恒『葉子譜』(『說郭續』所収)

すでに第二章でふれた。

二、潘之恒『葉子譜續』(『說郭續』所収)

上掲書の続編。馬掉牌を三十枚に減らしたものを用いて行なう遊戲法三種と、骨牌を用いて行なう遊戲法一種について記録している。各節の名称と内容は次のとおり。

「看虎品」(三十枚の札を用いて行なう「看虎」あるいは「鬪虎」と呼ばれる遊戲法の説明。一六〇九年の作)、「扯五張品」(三十枚の札を用いて行なう「扯五張」という遊戲法の説明)、「扯三張」(三十枚の札を用いて行なう「扯三張」という遊戲法の説明。一五八八年の右司馬邸で行なわれた文酒会についての回憶も付されている)、「鬪天九品」(三十二枚の骨牌を用いて行なう「鬪天九」⁽²⁾という遊戲法の説明。一六一〇年の作)。

三、龍子猶(馮夢龍)『馬吊牌經』(『說郭續』所収)

『葉戲原起』に引かれたものの名は『牌經十三篇』。成立年は不明。馬掉牌の戦法について書かれた書である。全体が十三の「篇」に分けられている。各「篇」の名称と内容は次のとおり。

「論品篇」(競技の際の礼儀について)、「論吊篇」(のちに述べる「掉(弔)」という特徴ある勝利方法の秘訣)、「論發篇」(リードの秘訣)⁽³⁾、「論捉放篇」(敵の札を捕まえるか逃がすかの判断の秘訣)、「論門篇」(最強の札がすでに場に出たか否かに

よって異なる、札の出し方の秘訣」、「論滅篇」〔滅、すなわち勝負を捨てて無条件で敵に自分の札を渡すこと⁽⁴⁾の秘訣〕、「論留篇」〔手元にどの札を残すかの秘訣〕、「論隱篇」〔敵に自分の精神状態を悟られないためのポーカーフェイスのすすめ〕、「論忍篇」〔拙速の戒め〕、「論還篇」〔親に対抗する子の協同作戰の要諦〕、「論意篇」〔場にさらされた札から敵の手を推測する秘訣〕、「論損益篇」〔目先の利益にとらわれて大局を見失うことへの戒め〕、「論勝負篇」〔小さな事象から全局を判断する秘訣〕。

四、龍子猶（馮夢龍）『馬弔腳例』〔『華戲原起』所収〕

成立年は不明。『說郭續』には収められていない。馬掉牌のルールブックである。全体が十一節からなる。各節の名称と内容は次のとおり。

「緣起」〔馬掉牌のなかで百萬貫が特別待遇を受けている理由〕、「名目」〔術語解説〕、「牌式」〔各産地の牌の品評〕、「坐次拍散」〔席につく順序の決め方、および積み重ねた札を二つに分けること〕〔拍⁽⁵⁾〕と、札を各人に分けること〔散⁽⁶⁾〕の仕方、「買注」〔賭け金の出し方〕、「鬪百老法」〔百萬貫に関連するリードの仕方〕、「弔法」〔のちに述べる「掉（弔）」という特徴ある勝利方法の定義〕、「看賞法」〔無作為にいずれかの門の尊に賞金を付加する方法〕、「免鬪」〔手が極端に不公平である場合の札のまき直し⁽⁷⁾〕、「開注」〔役とその賞金の一覧〕、「罰例」〔不正行為に対する罰則〕。

五、黎遂球『運掌經』〔『說郭續』所収〕

成立年は不明。馬掉牌の外形と遊戯方法を概観し、そこに込められた象徴的意味を伝統的な易や五行の概念、さらには儒教的な人倫にまで求めている。前半の遊戯それ自体に対する記述はあまりに簡単で、参考資料としての価値は低い。後半の象徴的意味の探索も牽強附会に近い。

六、李鄴嗣『馬弔說』（『昭代叢書』道光本所収）

一七九六年の楊復吉の跋がある。馬掉牌はかつて馬士英と阮大鍼の事件の発生を予言した不吉な博戯であるから、士大夫はこれに手を染めるべきではないという説。『戒賭文』と同じ主旨の説である。馬掉牌のどの部分が凶兆なのか、事細かに述べられているが、もちろんすべて附会にすぎない。ただし、その叙述を通して馬掉牌の形式や遊戯法の一部をうかがうことができる。

七、芾園散人『掉譜集覽』

鈔本。靜嘉堂文庫所蔵。一八一一年閏三月二十二日の長白（現在の遼寧省長白県）芾園散人の叙がある。その叙によれば、「崑譜」を基本として「王譜」「京譜」を折衷したうえに編者の考えを加え、さらに雜著を集めて弁言をつけたのがこの書であるという。ここでいう雜著とは、吳寶厓「論創掉」⁽⁸⁾、黎美周「運掌經」⁽⁹⁾、吳梅村「葉公傳」⁽¹⁰⁾、笈輶山「葉子詩」⁽¹¹⁾、龍子猶「十三篇」⁽¹²⁾の五篇で、卷頭に付されている。本文は二十一節からなり、ルールは詳細を極める。各節の名称と内容は次のとおり。

「角戲先聲」（全体のルールのダイジェスト）、「規條」（基本的ルール）、「不鬪色樣」（札を配り終えた段階でできた役の賞金）、「鬪上色樣賀例」（札を張り出し、獲得してつくった役の賞金）、「冲出色樣賀例」（中央に置いてある札を開いてつくった役の賞金）、「冲例」（中央に置いてある札を開く規則）、「罰例」（不正行為に対する罰則）、「散例」（手があまりに不公平な場合の札のまき直しの規則）⁽¹³⁾、「簡明名例」（「賠例」、すなわち不適當な行為によって大きな役を上がらせてしまった場合に、その行為を行なった者が責任を持って賞金を支払うという規則の名称一覽）、「附錄天然金鰲背式」（指定どおりに札を出していくと自然に上がれるという札の組合せ）⁽¹⁴⁾、「金鰲背式増變」（右の組合せの増補改訂版）、「參訂金鰲背式」（増補改訂版

を一覽表にしたもの)、「附録水滸人名」(札と水滸人物の対照表)、「椿家賠例」(親が責任をもつべき賠例)、「閑家賠例」(子が責任を持つべき賠例)、「縦椿漏椿賠例」(親が札を獲得しようとするのを妨害しなかったために、大きな役を上がらせてしまった場合の賠例)、「急捉賠例」(子どもしが札を取りあつたために、大きな役を上がらせてしまった場合の賠例)、「錯過賠例」(場にさらすべき札を誤つたために、大きな役を上がらせてしまった場合の賠例)、「錯留賠例」(手のなかに残しておくべき札を誤つたために、大きな役を上がらせてしまった場合の賠例)、「鬪十賠例」(不用意に十字門の札を場にさらしたために、大きな役を上がらせてしまった場合の賠例)、「告百賠例」(不用意に「告百」、すなわち手に百萬貫があつて十字門の札を場にさらすことをしたために、大きな役を上がらせてしまった場合の賠例)。

卷末に賜珊居士の跋、信平淑坡、蔭南居士、樾衫老衲、孫山外客、靈岩山樵、荷藕侍者らの題詞が付されている。清代にはこのほかにも多数のルールブック(譜)が出版された。右で見たように、七の『掉譜集覽』は先行書として「王譜」「京譜」「崑譜」の三種を挙げている。その批評によれば、「王譜」は詳明だが繁雜、「京譜」は簡要だが疎略、「崑譜」が最良であるという。『葉戲原起』は上記の六と七以外の全資料を収録しているが、その選択基準を示して「最近『京譜』『王譜』『無聲落葉』などの馬掉譜が通行しているが、ことばが雅馴ではないので記録しない」と述べている。ここで引かれた『京譜』と『王譜』は、『掉譜集覽』が引いたものと同じ書であろう。最後の「無聲落葉」は馬掉牌の雅称の一つと考えられるが、それを書名にしたルールブックもあつたのであろう。また孫殿起『販書偶記續編』(一九八〇年、上海古籍出版社)には紙牌の書として次の四種が記録されている。

- (一) 陶情主人撰『龍子猶十三篇一卷』(朝代は記されていないが、孫殿起によれば一六七六年の刊らしい)、(二) 山左王國社撰『掉譜合參一卷』(一六九三年)、(三) 退庵居士輯『弔譜集成六卷首一卷緒餘一卷』(一七九三年、一八二二年重刊)、

(四) 且漁主人撰『弔譜補遺八卷』(年月は記されていないが、孫殿起によれば乾隆年間、且漁軒刊)。

徐珂『清稗類鈔』『馬弔』には二種類の資料が挙げられている。第一は李嗣鄴『馬弔譜』というが、これは李嗣鄴『馬弔説』の誤りであろう。第二は『葉譜』といい、乾隆癸丑(一七九三年)中秋日に斗橋學人が長水署齋で記した「弁言」が優れた文であるという理由で、全文が引用されている。そのなかで編者は退庵主人であることが明かされており、また出版年も一致するため、これは(三)の『弔譜集成』と同じものであろう。

書名だけが判明しているこれらの資料は、現在のところ目にするのができないので、とりあえず前掲の七種の資料を総合して、遊戯法の説明を試みる。しかしこれらの資料の記述は難解である。原因は第一に特殊な術語を使用するため。その術語は他の分野の文字資料にはほとんど現われない、閉じられた語彙体系をなしている。第二に説明は極端に簡潔であるか、さもなくば凝った修辭で飾りたてられ、すんなりと意味をとらえらえるものが少ないため。いくつかの資料にみられるように「雅馴」ということが遊戯法の説明にまで求められ、それが理解を妨げるのである。特に『葉子譜』の馬掉牌に関する記述は軍事のみにたてがなされ、難解を極める。

筆者はまだ全資料の一字一句をすべて理解する段階にはいたっていないが、これまでに判明した範囲内で、馬掉牌の遊戯法の特徴について報告したい。

二、先人の研究

馬掉牌の遊戯法に関する詳細な研究は、これまでのところ『中國游藝研究』に尽きるようである。楊蔭深は第四章の「博戲」の一節をすべて「馬弔牌」にあて、『葉子譜』、『馬弔牌經』、『馬吊牌經』、『馬弔説』の四種の資

料の分析を行なっている。とりわけ『葉子譜』については原文を大量に引いてその意味を解釈しようとしている。引用文に施された標点だけでも著者にとっては十分参考の価値があった。ただ残念ながら、その結果明らかになったことは、それぞれの札の強弱関係と遊戲の大まかな進行の二つにすぎない。各札の強弱についてはすでに第二章でふれているので、楊蔭深のまとめた遊戲の進行の概略を次に記す。

① 四人がそれぞれ八枚の札をとり、中央に余りの八枚を置く。

② 一人が椿ちり、つまり親となり、他の三人がこれを攻撃する。

③ 椿はさいころを投じて決める。⁽¹⁶⁾

④ 各人は一枚ずつ札を出す。大きいものが勝ち、小さいものが負ける。札は合計で八回出す。

「軍行八出」(軍の出動は八回)という表現が、札を合計八回張り出して対戦させることであるという楊蔭深の指摘は、馬掉牌を軍事にみたてた『葉子譜』『馬掉品』の記述から、どのようにルールを読みとればよいのか、筆者にヒントを与えてくれた。しかしそれ以外に馬掉牌の遊戲法について新たに明らかにされた点はなく、肝心の遊戲法の細部にいたると、説明はあいまいになってしまう。特に百萬貫の特殊な役割を説明した原文の記述に対しては、他の文献を見れば簡単に判明する個々の術語の意味の考証にのみ終始し、ついに全体の意味の解釈には踏み込まない。そのうえ最後に、この部分の記述は「技術問題」であるため「不可以家戸曉、口舌諍也。悟者自得之爾」(誰もがわかるようにしたり、はつきりと口に出して説明することはできない。自分で悟る以外に方法はない)などと、『葉子譜』中の一段を都合よく引いてきて説明を放棄してしまう。これは、あまり感心できない。

要するに『中國游藝研究』で明らかにされた馬掉牌の遊戲法は、そこで楊蔭深自身が総括しているように、「總之、

馬弔牌用四十張紙牌、以四人爲戲、人各八張、餘八張留中。各人出牌、互相爭鬭、因牌有大小、故有先勝而後負、也有先負而後勝的、全在智者運用得法與否而已」(要するに馬掉牌は四十枚のカルタを用い、四人で行なう。各人が八枚をとり、残りの八枚は中央に置く。各人は札を出して戦わせるが、牌には大小があるのでさきに勝つてあとで負ける者もいれば、さきに負けてあとで勝つ者もいる。すべては知恵をうまくはたらかせたかどうかにかかっている)ということだけなのである。

三、博戲の目標——勝利条件

競技者が互いに勝敗を争う博戲には、明確な目標、つまり勝利条件がなければならない。勝利条件がなければ博戲は成立しない。筆者はそれを探ることによって、馬掉牌の本質に迫ることができると考える。それでは、馬掉牌の勝利条件は何だろうか。それは札を獲得することである。札には賞金が割り当てられており、それを獲得することによって賭け金を手にいれることができるのである。

札の獲得に関する術語について、『馬弔脚例』と『掉譜集覽』には次のような解説がある。後者のほうが少しわかりやすい。

「得牌曰上卓。得二牌曰正本。多曰弔。」(『馬弔脚例』「名目」)

「得牌曰上卓。得第二牌曰正本。多得曰掉。」(『掉譜集覽』「規條」)

札を獲得することを「上卓(卓)」と呼び、さらにもう一度札を獲得することを「正本」と呼ぶ。それより多く、つまり三度以上牌を獲得することを「掉(弔)」と呼ぶ。さきに遊戯の大まかな流れで見たように、各人は一回に一枚の札を場にさらす。そのとき場には合計四枚の札が出ていることになる。その四枚の札で強弱を争い、最強の札を出

した者が札を獲得する。獲得する札は自分の出した札だけか、それとも他の三枚をも含むのかはルールに書かれていない。

一度札を獲得しただけでは、まだ勝利を収めることができない。『葉子譜』『馬掉品』には「軍行八出、再捷爲平、三爲勝以掉奇者」とある。これは各人の札が八回対戦して、二勝、すなわち札を二回獲得すれば引き分け、三勝すれば「奇」、すなわち一勝しかしていない者を「掉」して最終的な勝利を収めることができると述べたものである。「奇」は奇数を広く意味するのではない。占筮でとりのけておく一本の筮竹を「奇」と呼び、射禮で一本の矢を「奇」と呼ぶように、孤立したものの、つまり一を意味する。この一段はさきに見た「上卓」、「正本」、「掉」という三種の札の取り方が、ゲームの勝敗にどのような影響を持つのか簡潔に述べたものである。

『馬吊説』が馬吊の起源を、上がり役の一つである「香爐脚」に関係づけていることについては第一章でふれた。原文は「謂之馬吊者、言此戲、人得二桌爲本、今勝家上五桌、而三家適各一桌、其狀如馬立、而弔其一足也」である。勝者が札を五度獲得して、他の三人がちょうどそれぞれ一度ずつ札を獲得すると、その様子は馬が立って一本の足をあげているようだから「馬吊」と称するのだという。その冒頭で、競技者が札を二度獲得してそれを「本」、すなわち自分の元手あるいは立脚地とすることが示されている。

管世銘「葉子詩」にも「奇死偶乃生、略倣雙陸遺」という句がある。「奇」と「偶」が対比されているが、やはりさきの例と同様に奇数・偶数を広く意味しているのではない。「奇」は孤立したもの、つまり一を、「偶」は対、つまり二を表わしている。札を一度獲得しただけでは死んでしまい、二度獲得してはじめて生きることができるといふ、これまでのいくつかの例で見たものと同じ原理が述べられているのである。さらに、これが雙陸をまねたものであると

いう。これはなかなか示唆に富んだ指摘である。雙陸はインドから中国に伝来したと考えられている一種の競争ゲームである。さいころの目に従って駒をすすめ、途中で敵の駒を妨害しつ、関門を越えて目的地に到達する早さを競う。その妨害の方法として「打」がある。駒を進める棒を「梁」と呼ぶが、そこに敵の駒が一個しかない場合、同じ梁のなかに自分の駒を二個以上侵入させると、この敵の駒を盤外に打ち出して、一時的に競技からはずしてしまふことができる。これが「打」である。したがって敵の妨害を防ぐためには、各梁に最低二個の駒を置かなければならない。そこが馬掉牌の一個だけでは死に、二個あれば生き残るという点によく似ている。

この類似は単なる偶然の一致ではないと思われる。共通の要素が別の伝統的遊戲、投壺にも見られるからである。投壺では主人と客が一对一で勝負する。どちらも四本ずつ矢を持ち、互いに一本ずつ壺の口にむけて投げ、うまく的中させれば別に用意した数とりの矢（これを「馬」と呼ぶ）を一本ずつ立てる。四本全部的中した者が勝者となるが、もし敵の馬が一本しか立っていないうちに、自分の馬を二本立ててしまつたら、敵の単独の馬を奪つて自分の馬に加え、合計三本で勝利を収めたとみなすことができる。⁽¹⁷⁾ ここにも一個だけでは死に、二個あれば生きるという原則がある。馬掉牌のルールはこれらの伝統遊戲のルールを参考にしていると考へて、まずまちがいないだろう。

先行する博戲の影響の問題はさておき、札を二度獲得するか否かが必然的に馬掉牌の勝負の鍵になることは、じつは単純な計算からも導き出されるのである。さきにも述べたように各人の札は八度戦いを交える。すると四人が等分に勝つたとなると、一人が札を獲得できるのは当然二度までとなる。この状態を「四和氣」と呼ぶ。⁽¹⁸⁾ 文字どおりの引き分けである。もし誰かが少しでも抜きんれば、必ずこの平衡状態は破れ、札を二度獲得することのできない者が現われる。したがって各人が札を二度獲得できるか否かは、勝者あるいは敗者が生まれるか否かのボーダーラインに

なるのである。

四、「掉」とは何か

誰かが三度以上札を獲得すると、札を二度獲得できない者が現われることがわかった。このようにして失敗者を生み出すことを「掉」と呼ぶ。これが馬掉牌の勝負の分かれ目である。それではさらに遊戯の細部を明らかにするため、各資料で「掉」についてどのような説明がなされているのか見てみよう。なお「掉」は資料によって「弔」あるいは「吊」と表記されているが、筆者は「掉」を用いることにする。かつこのなかの数字はあとで掲載する表との対応関係を示すもので、説明の順序の関係上、ここではまだふれない。へゝは割注。

一、『馬弔脚例』「弔法」

止一牌上卓、輸一弔、即二牌俱不上卓、亦止輸一弔。有三牌贏一弔、即有五牌、亦止贏一弔。所謂臭五桌是也。若兩人無牌、兩人四卓、則各贏一弔。若兩人三卓、一人無牌、則分贏一弔。故出注、宜雙、不宜單、以便分也。一度だけ札を獲得できても、一度も札を獲得できなくても、どちらも一掉の負けであることに違いはない。つまり二度札を獲得しないかぎり、負けは同じということ。逆に三度札を獲得すると一掉の勝ちになる(①)が、五度札を獲得してもやはり一掉の勝ちにしかない場合がある(⑥)。これを「臭五桌」と呼ぶ。もし二人が一度も札を獲得できず、残りの二人がそれぞれ四度ずつ札を獲得した場合は、二人がそれぞれ一掉の勝ちを得る(④)。もし二人が三度ずつ札を獲得し、一人が一度も札を獲得できなかった場合は、二人でこの一人から取った一掉分の賞金を分ける

(②)。したがって賭け金を出す際には、あとで分割できるように偶数の額を出し、奇数の額を出してはいけない。

二、『葉子譜』『馬掉品』

三捷者勝一壘、而五捷者亦勝一壘。善軍者、快三而媿五焉、五斯拙矣。五捷而收三壘、則巧莫如之。

札を三度獲得した者は一人の敵を討ち取ることができる(①)が、札を五度獲得した者も一人の敵しか討ち取れないことがある(⑥)。いくさしようずな者が、三度の札の獲得で一人の敵を討ち取ることを喜び、五度の札の獲得でようやく一人の敵を討ち取ることを恥じるのは、五度の札の獲得のほうが効率が悪くて拙劣な作戦だからである。札を五度獲得して三人の敵を討ち取ったならば、これほど巧妙な作戦はない(⑤)。

『葉子譜』『馬掉品』は「馬掉以軍令行之。法分四壘、用崑山葉四十張。各執其八、而虛八爲中營」(馬掉は軍令を用いて行なう。規則により四壘に分け——つまり競技者を四人とし——、崑山産のカルタ四十枚を用いる。各壘——つまり各競技者——はカルタを八枚ずつとり、残った八枚のカルタを本陣として、中央に置いて親に管理させる)という数句で始まる。さきにも述べたように『葉子譜』『馬掉品』は軍事へのみ^たてを盛んに行なう。各競技者も「壘」にみ^たてられている。したがってここでも「壘に勝つ」あるいは「壘を収める」という表現は、競技者を討ち取ることと解釈した。

三、『馬吊牌經』『論吊篇』

(ア) 一牌死、二牌生、三牌則死一、四可以死二、五則可以死三矣。將欲取之、必固與之。將兼取之、必各與之。
〈先與一卓、方可吊之。〉

(イ) 五或見拙、〈五卓或與三卓同吊。謂之臭五卓。〉先後人己之間、可不審與。

(ア) 札を一度獲得しただけでは死んでしまう。札を二度獲得すると生き残ることができる。これについてはすで

に見たとおりである。札を三度獲得すると一人の敵を殺すことができる（筆者は二の『葉子譜』『馬掉品』の記述に基づき、この「一」は札を指すのではなくて、競技者を表わすものと考えた）（①）。札を四度獲得すると二人の敵を殺すことができる（③）。札を五度獲得すれば三人の敵を殺すことができる（⑤）。敵を討ち取ろうと望むならば、あらかじめ敵に札を与えておかなければならない。複数の敵と一緒に討ち取ろうと望むならば、それぞれの敵に札を与えておかなければならない。へさきに札を一度与えておいて、はじめて「掉」することができるのである。

（イ）札を五度獲得しても失敗をすることがある。へ札を五度獲得したのに札を三度獲得した場合と「掉」が同じになってしまう場合がある。これを「臭五桌」と呼ぶ。（⑥）上手と下手、自分と他人の関係を十分に知らなければならない。

この三種の記述はなかなか難解である。一見してわかるのは、「掉」は札を三度以上獲得したすべての場合（つまり三度の場合や四度の場合から八度の場合にいたるまで）を指すため、それに従ってさまざまな状況が起こりうるということである。また、札を五度獲得したときに、競技者の手際によって「掉」できる敵が一人だけにとどまる場合と、三人、すなわち全員にまでおよぶ場合があることもおぼろげながらわかる。ところで『馬弔脚例』『名目』（および『掉譜集覽』『規條』）によると、各種の「掉」にはそれぞれ固有の名称が与えられている。「獨贏一家曰獨弔、共贏一家曰合弔、兩家分贏曰各弔」、つまり単独で一人の敵を「掉」した場合は「獨掉」、共同で一人の敵を「掉」した場合は「合掉」、二人が個別に敵を「掉」した場合は「各掉」と呼ぶのである。これに従うと、一の『馬弔脚例』『弔法』の「各贏一弔」「分贏一弔」という表現は、それぞれ「各掉」「合掉」と呼びかえることができる。

右記の三種の記述を理解するには、「掉」のさまざまな状況を具体的に考えなければならない。次に並べた数字は

四人の競技者が獲得する札の数の、起こりうるすべての組合せである。その下に「勝敗」として、仮に四人の競技者にA、B、C、Dと名前をつけた場合に、どの競技者のあいだにどのような勝敗関係が生ずるのかを書き加えた。その際に用いた術語は右に引いた『馬弔脚例』「名目」を基準としている。

札 を 獲 得 し た 回 数							競技者
8	7	6 6	5 5 5	4 4 4 4	3 3 3	2	A
0	1	2 1	3 2 1	4 3 2 2	3 3 2	2	B
0	0	0 1	0 1 1	0 1 2 1	2 1 2	2	C
0	0	0 0	0 0 1	0 0 0 1	0 1 1	2	D
Aが、BとCとDをそれぞれ「獨掉」	Aが、CとDをそれぞれ「獨掉」	Aが、Dを「獨掉」	Aが、BとCとDをそれぞれ「獨掉」(⑤) AがDを「獨掉」(⑥)、「臭五卓」 Aが、CとDを「各掉」(④)	AとBが、CとDを「各掉」(④) Aが、Dを「獨掉」 Aが、Dを「獨掉」 Aが、CとDをそれぞれ「獨掉」(⑧)	Aが、Dを「獨掉」(①) AとBが、CとDを「各掉」 AとBが、Dを「合掉」(②)	「四和氣」つまり引き分け	勝 敗

さきに列挙した三種の資料の記述は、すべてこの一覧表のいずれかに該当する。かつこのなかの数字は先の資料中の数字と対応するので、確認をしていただきたい。ここから、一の『馬弔脚例』『弔法』が①の基本的な「掉」の形から始まって、効率の悪い⑥の「臭五桌」、④の「各掉」、ゲーム中に発生しうる唯一の②の「合掉」と、典型的な「掉」のあり方を遺漏なく取り上げていることがわかる。また二の『葉子譜』『馬掉品』は⑤と⑥（臭五桌）の極端な差について指摘しているが、表を見てわかるように、三人の敵を討ち取るために必要な札の獲得回数、最小値は確かに五回で、⑤がいちばん効率のよい勝ち方ということになる。三の『馬吊牌經』『論吊篇』が①③⑤⑥を取り上げたのも、それぞれの獲得回数ごとに効率の最もよい勝ち方や悪い勝ち方の代表的な例を示すためである。①は「掉」の基本型、⑥は「臭五桌」、③は最少の札の獲得によって二人の敵を討ち取った例、⑤は最少の札の獲得によって三人の敵を討ち取った例となっている。

このように馬掉牌という博戯は、むやみに札を獲得しても必ずしも大きな勝利を収めることができないしくみになっている。勝利を得るためにはもちろんできるだけ多く（少なくとも三度は）札を取るように努めなければならないが、同時に可能なかぎり他の競技者に均等に札を与えるようにも画策しなければならない。また、いかに自分の手が悪くても、札の獲得回数が自分よりも少ない者がいさえすれば、被害はその者に転嫁することができる。札の獲得回数が唯一の絶対的な勝利条件とはならず、四者間の札の獲得回数のバランスによって勝敗が微妙に変化するという、優れて外交的な遊戯なのである。

また札を一度獲得しただけでは無に等しいところから、故意に敵に札を獲得させてその強力な札を先に使わせてしまい、あとで命脈を絶つという戦術も使われる。三の『馬吊牌經』『論吊篇』の後半で、「掉」の条件として先に敵に

札を一度与えることが説かれているのは、その意味である。同様の記述は他の諸資料にも見られる。たとえば、さきに引いた『葉子譜』『馬掉品』の一節「軍行八出、再捷爲平、三爲勝以掉奇者」には、「奇者與赤手等、不爲功。而餘勇者故示弱以餌之、斬收全功焉」という文が続く。札を一度しか獲得しないこと（「奇」）は、札を一度も獲得できないこと（「赤手」）と同じで、何の戦果も収められない。だから勇気があり余っている者は故意に弱みを見せて敵に「奇」を与え、完全な戦果を収めようと望むのだという。また『馬吊牌經』『論意篇』には、「可擒而故縱者、餌也（知其牌醜、姑讓一卓、而并吊之）」とある。「擒」は「捉」のことであろう。捕まえることができるのに故意に逃がすのは、畏である（その札が強くないことを知りつつ、故意に一度札を獲得させ、あわせて「掉」してしまうのである）と述べている。

五、札の獲得による賞金

前の節で札の獲得によって勝敗が決められることが確認された。次に、獲得した札に応じて支払われる賞金について調べてみることにしよう。賞金は、ゲーム開始前に出した賭け金（「注」）の何倍という形でやりとりされる。賞金の対象になるのは、「掉」の回数と、獲得した特定の札あるいは特定の札の組合せである。『馬吊脚例』『開注』と『掉譜集覽』『不鬪色樣賀例』『鬪上色樣賀例』『冲出色樣賀例』には、賞金の一覧が載っている。賞金制度は清代にはいって異常な発達を遂げたものらしく、清代後期に成立した『掉譜集覽』に記載された役の種類と賞金の支払いに関するルールは、明末の『馬吊脚例』に記すものとは比較にならないほど多様で複雑である。本章では、できるだけ馬掉牌の本来の姿を知るために『馬吊脚例』の記載を参考にする。なお賞金の支払いの原則は、子のでき役に対しては親のみが支払い、親のでき役に対しては子が全員支払う。子どろしの支払いは行なわれない。またでき役が重複した場

合は賞金も重複して支払われる。

まず「掉」に係する役について。「掉」の賞金は、一注である。当然「掉」の数によって賞金も倍加するので、親が三人の子を全員討ち取った場合には三注を獲得できるはずである。八度とも札を獲得すると、さらに「八桌全收」という役が加えられ、八注の賞金を獲得できる。

次に札に割り当てられた賞金について説明する。単独で賞金の対象となる札は「賞」（「正賞」ともいう。各門で最強の札、すなわち萬萬貫・九萬貫・九索・空没文を指す）と百萬貫（「大公突」とも呼ぶ）の二種類である。「賞」の賞金は一注である。百萬貫の賞金は状況によって一注と三注のあいだを増減する。百萬貫が「上卓」して、しかも「正本」した場合（「大活百」と呼ぶ）、賞金は三注である。子にこの役ができた場合は、さらに他の二人の子が各一注を支払う（これを「敲門」と呼ぶ。「敲門」は親と子のあいだでは発生しない）。「正本」はしても百萬貫が「上卓」しなかった場合（「小活百」と呼ぶ）、賞金は二注である。百萬貫が手にあるのに、「上卓」も「正本」もしなかった場合、あるいは「上卓」はしても「正本」しなかった場合（「死百」と呼ぶ）、賞金は一注である。つまり、百萬貫が手にはいりさえすれば、勝負としては負けても賞金を獲得できるのである。『葉子譜』『馬掉品』で「部中、惟百萬簪花上國之將相也。猶齊之管晏、鄭之僑胙、魏之信陵、雖臣而威震主矣。故其賞獨專，敗亦得，勝亦得」（札のうちで百萬貫だけがかざしの花を戴いた、中央の將相といえる。ちょうど齊の管仲・晏嬰、鄭の子産や〔晋の〕叔向、魏の信陵君のように臣下でありながら君主を威圧する。だから賞金も専用であり、負けても勝っても獲得できるのである）と述べ、また『馬弔說』で「百老雖爲人滅，尙可得籌，言大鍼雖名在逆案，而其餘威尙張也」（百萬貫が負けても賞金を得られるのは、阮大鍼が謀反に名を連ねながら、なお余威をふるっているのを示している）と述べているのはまさにそのことである。

複数の札の組合せとして、右に挙げた百萬貫の役三種、「大活百」、「小活百」、「死百」に「雌突」(五萬貫・六萬貫・八萬貫のことをいう)が一枚加わったものがある。それぞれ「大活百突」(六注)、「小活百突」(四注)、「死百突」(二注)と呼ばれ、賞金が倍加する。そのほか百萬貫、千萬貫、萬萬貫が三枚とも「上臈」すると「三開」と呼ぶ、賞金は三注。それにさらに空没文を加えると「四紅」と呼ぶ、賞金は四注となる。

ここから賞金を獲得する決め手は、「掉」と、百萬貫と、各門の最強の札にあることがわかる。

六、百萬貫の特殊な役割

賞金のうえで百萬貫が特別扱いになっていることを前の節で見た。それについては、ほかにも指摘がある。『綏寇紀略』は「其法以百貫減活爲勝負」、つまり馬掉牌の勝負は百萬貫を活かすか殺すかで決まると述べている。また『馬弔脚例』は冒頭の「縁起」で「百爲盈數、不甘噲伍。特置賞格、以卜造化。尊爲百老、不亦宜乎」と述べている。百は盈數であって他の数と一緒にすることに甘んじないとか、造化を占うという理由づけはともかく、百萬貫が「百老」という尊称で呼ばれ、そのために特別の賞金の規則が設けられていることがわかる。

次に引くのは、『馬弔脚例』「鬪百老法」(百萬貫に関連するリードの仕方)の全文である。

百老既分死活、則十門爲虛位、非百老在手、不可鬪也。千、萬爲留守、非百老已出、不可鬪也。若干、萬俱有、又可出萬以圖尊、留千以制百。若三路既竭、十亦竟出、縱活百老、亦不代賠。(百萬貫は勝負の帰趨を決するため、その他の十字門は実権のない札にすぎない。百萬貫が手になれば、十字門の札を揚に打ち出すことはできない。千萬貫と萬萬貫はもっぱ

ら守備にまわし、百萬貫が場に出たあとでなければ打ち出すことができない。千萬貫と萬萬貫がともに手のなかにあれば、萬萬貫を出して最強の札としての力を發揮させ、千萬貫を手のうちにとどめて百萬貫ににらみをきかせることができる。もし別の三門の札を用いつくし、ついに十字門を出してしまったのならば、たとえその結果百萬貫を生かすことになったとしても、賞金を代わりに支払うことはない。

それによると、勝負において決定的な役割を果たす百萬貫を、敵にできるだけ与えないために、十字門の札を場に打ち出すことは次のような拘束を受ける。

- 一、自分で百萬貫を持っていないかぎり、十字門の札は張り出すことができない。
- 二、千萬貫や萬萬貫は守備に専念し、百萬貫が場に現われるまで張り出すことができない。
- 三、千萬貫と萬萬貫の両方を持っていれば、萬萬貫を十字門の最強の札として出し、手のうちに百萬貫を牽制するための千萬貫をとどめることができる。

四、ほかの門の札をすべて出しきってしまったら、十字門の札を出してもかまわない。

百萬貫の特殊な役割に関する『葉子譜』『馬掉品』の記述を、楊蔭深が単なる「技術問題」と称して明確に説明しなかったことは、第二節で述べた。その部分に「自先鋒賞出師之捷、而十門無敢出者矣。執千兵者、用墨守焉。先鋒不見、則千兵無敢求功。十隊無敢管者、慮或爲先鋒詭得也。惟執百者、可以十隊徼焉」(先鋒には出兵の際の戦利品が下賜されるので、十字門からはあえて出動しようとする者がない。千兵を持つ者は守備に専念する。先鋒が現われないと、千兵にはとも戦功を求めることはできない。十字門の隊からいくさを試みる者が出ないのは、先鋒の計略にかかって討ち取られるのを恐れるから

である。百萬貫を持つ者だけが、十字門の隊を用いて巡邏することができる」という一節がある。「先鋒」が百萬貫であることは、「馬掉品」の末尾にある「先鋒者何也。百萬是也」というたねあかしでわかる。また『葉子譜續』の記述から、⁽¹⁹⁾「千兵」は千萬貫であることも判明する。このような軍事のみたてを通して間接的に説明されているのは、つぎの三点である。

一、百萬には特別の賞金が割り当てられているので、十字門の札を張り出すことはできない。
二、百萬貫よりも上位にある千萬貫も、百萬貫が場に現われるまでは、張り出すことができない。
三、百萬貫を自分で持っている者は、自由に十字門の札を張り出すことができる。
要するに、右で見た『馬弔脚例』『鬪百老法』とはほぼ同じ内容のルールを説明しているのである。⁽²⁰⁾

七、明代と清代のルールの相違点

馬掉牌の遊戲法を探るために筆者は明代と清代の資料を一緒に使い、必要があれば相互に対照させている。それは明代と清代の資料で遊戲法の基本部分に関する記述がほとんど一致するからである。しかし、じつはその過程で両者の相違点も同時に発見されている。簡単にいって、清代のルールには明代のルールに見られない要素がいくつか加わっている。ここではそれらを補足説明し、もっぱら清代の資料をもとに論じられる予定である次の章への橋渡しとする。

第一に、清代の馬掉牌には「沖」という概念が加えられた。各人はゲーム中に一定の条件を満たすと、中央に伏せて置いてある札から指定された枚数を開き、役をつくるために自分の札と合わせて使用することができる。この

行為を沖と呼ぶ。沖によるべき役は他の役とは別の賞金体系をなし、その額は非常に高い。明代にそのようなルールはなく、代わりに中央の札については「看賞」というルールがあった。中央の八枚の札は、いちばん上の一枚（これを「面張⁽²²⁾と呼ぶ）を除いたすべてが伏せてある。「看賞」とは、ゲーム終了後に「面張」の次の札をあけてみることである。その札の門の尊は「賞」とみなされ、それを「上卓」および「正本」している者は一注の賞金を得ることができ、あけた札が尊自身である場合は、「次賞」（各門の二番目に強力な札。千萬貫・八萬貫・八索・半文錢）が「賞」となり、それを「上卓」および「正本」している者は、他の三名から一注ずつ賞金を受け取ることができ、おそらく清代の沖は、ゲームにささやかな不確定要素を持ち込むための小さなアイデアにすぎなかった明代の看賞を、大々的に発展させたものであろう。

第二に、清代の資料では役が飛躍的に増加した。右で述べたような別種の賞金体系の役が増えたりえに、通常の役も大量に増えた。

第三に、賞金の支払い方法が変化した。役が増え、しかもその賞金の種類と額も増加したため、明代のように親子のあいだの単純な支払い関係では不都合が生じるようになった。特に誰かの不手際によって高額な役が実現してしまった場合には、それを明代のルールに従って親に一人で負担させたり、子の全員に負担させるわけにはいかないで、行為を行なった者自身に賞金を支払わせるように変更した。このような賞金の支払い方法を「賠」と称する。

第四に、「賠」の対象となる行為を規定した膨大な量のルール（「賠例」）が生まれた。そこで扱われる諸問題のなかには、競技者が沖を求めて、明代のルールのもとでは考えもつかない行動をとるために発生するものが少なくない。

第四章 『鏡花縁』のなかの馬掉牌

前の章では、馬掉牌の遊戲法のうちでも最も肝要な部分である勝利条件を明らかにした。ただ、その資料となるルールブックの記載だけではゲームの持つダイナミズムを十分に知ることができない。幸い『掉譜集覽』の第一冊の巻末には、清代の馬掉牌の特殊性は帯びているものの、そのダイナミズムをうかがわせてくれる附録がついている。それは「天然金鰲背式」という題名の、一種の実戦譜である。本章ではこの実戦譜を通して馬掉牌の遊戲法を生き生きと再現してみたい。

ところで「天然金鰲背式」については、清の李汝珍の小説『鏡花縁』でもふれられている。本題にはいるまえに、しばらく小説では馬掉牌がどのように描かれているのか見ておくことにしよう。

一、『鏡花縁』と馬吊牌

天上界に住む百花の仙姑たちは、則天武后の命に従ってある冬の日に一斉に花を咲かせたが、それが天の掟に背くことであったために人間世界に謫せられた。その後、武后が天下の才女を求めて科挙を開くと、彼女たちは全員それに応じ、一人残らず及第した。百人の合格者は礼部尚書の邸宅に招待され、そこで連日園遊し、さまざまな学問的議論と遊戲に明け暮れる。

この才女園遊のくだりでは圍棋、雙陸、象棋、投壺、鬪草、抛毬、鞦韆、酒令などさまざまな伝統的遊戲について

も描かれるが、そのなかに中国の伝統的なカルタ三種、馬弔、花潮、十潮が含まれている。花潮と十潮については張友鶴の詳細な注『鏡花縁』、一九七八年、人民文學出版社）があるのでここでは贅言を控えるが、小論の主題である馬掉牌（『鏡花縁』中では「馬弔」）については注釈がほとんど加えられていないので、多少説明を加える必要があると考える。

機知にあふれた孟紫芝が読者の案内役となつて、さまざまな遊戯の催されている各テーブルをめぐり、他の才女たちとのやりとりを通して仙姑たちの、つまりは作者自身の、遊戯に対する造詣の深さを披露する。そのうち第七十三回「圍碁を見て姚姝は弈譜を談じ、馬弔を觀て孟女は牌經を講ず」の前半では圍碁、後半では馬掉牌が取り上げられている。馬掉牌に関する議論は、次の三つの問題をめぐって行なわれる。

一、「古譜」と「今譜」の優劣。

二、「發牌」の規制事項。

三、「蟾弔」と「馬弔」の優劣。

この三つの問題は『鏡花縁』の他の部分と同様にみな現実に論拠があり、読者にとって面白いかどうかにはまったくおかまいなしで、ごくまじめに議論されている。少し長くなるが、該当部分に拙訳を試みる。師蘭言、章蘭英、蔡蘭芳、芝蘭音の四人が馬掉牌をとり、宰玉蟾、錢玉英、孟玉芝の三人が觀戦しているところに孟紫芝が走り込んできたという場面である。ちなみに、人物は役割によってひとからげにされており、名前の一字を見ればその役割がわかる。これはほかの遊戯の行なわれているテーブルでも同じである。このテーブルでは「玉」の字のつく人物がたずね役、「蘭」の字のつく人物が答え役である。師蘭言が長老格、宰玉蟾が道化役として多少突出した性格を演じている以外は、どの人物も没個性的で、この段は「玉」対「蘭」の議論に紫芝が加わったものとして読めばそれで事足り

る。なお説明の都合から、段落分けは論点ごとに行ない、馬掉牌用語はできるだけ原語を残した。

章蘭英がいった「蘭言ねえさん教えてくださいません？ 私たちは古譜でやるのですか、それとも時譜でやるのですか。三花⁽¹⁾がすべて落ちたら十字⁽²⁾は熟門⁽³⁾になるのかしら。それとも百子⁽⁴⁾が上卓⁽⁵⁾したら十字はすぐに熟門になるのかしら」。師蘭言はいった「遊ぶのには、当然今譜を使うのが簡単で便利です。百子が上卓したら十字がただちに熟門になるというのは、なんとも乱暴すぎるわね。譜にもそんなことは書いてありません。もしそんなやり方をしたら、あの『鯽魚背⁽⁶⁾』の色様⁽⁷⁾だって役に立たなくなってしまうす」。

宰玉蟾はいった「ほんとうにそうね。ところで『鯽魚背』には譜があるって聞いたことがあるけれど、一人ひとりの手にはどんな札を配るのかしら」。紫芝はいった「たしか椿家⁽⁸⁾は紅萬⁽⁹⁾、九十、六萬、六索、のこりはぜんぶ十字と、餅子⁽¹⁰⁾。四八之家⁽¹¹⁾は百子、九餅⁽¹²⁾、一萬、一索、三萬、三索、七萬、七索。幺五九家⁽¹³⁾は九萬、九索、五萬、五索、のこりはぜんぶ十字。二六之家⁽¹⁴⁾は空堂⁽¹⁵⁾、四枚の餅子、三枚の十字。二索が當面⁽¹⁶⁾で、四枚の肩⁽¹⁷⁾は底牌⁽¹⁸⁾にあります。二六之家が關賞⁽¹⁹⁾ししたら、椿家は立紅⁽²⁰⁾して九十でとらえます。四八之家は百子で打椿⁽²¹⁾し、三萬か三索を張り出します。そのあと、みながふつうどおりに札を出せば、役は自然にできます」。宰玉蟾はいった「どうりでみんなが紫芝姉さんは口達者だっというんだわ。ちょっと牌経を説明してくださったのを聞いただけでも、まるで燕のようにべちゃくちゃと、まるでとめどがないんだもの。これじゃ紫芝姉さんの将来の旦那さんが恐妻家にならなかつたら、それこそ不思議なものの」。一同はこれを聞いて、みな「玉蟾姉さん、おみごと」といった。

錢玉英はいった「私はこれまでただ遊ぶばかりで、古譜と今譜の区別があるなんて知りませんでした。どんな区別

なのかぜひ教えてください。章蘭英はいった「古譜というのは、要するに小色様が多い譜、今譜というのはそれが少ない譜なのです。たとえば『百後趣』⁽²³⁾、『趣後百』⁽²⁴⁾、『大參禪』⁽²⁵⁾、『小參禪』⁽²⁶⁾、『捉極獻極』⁽²⁷⁾、『捉百獻極』⁽²⁸⁾のたぐいは、今譜ではみな削られています。玉芝はいった「役は多めのほうが面白いのでは？　さて、どうして削ってしまったのかしら。まさかにぎやかすぎるのを嫌ったのではないでしょう。師蘭言はいった「削ったのはほかでもありません。このような小色様はどの札にも割り当てられていて、鬨上したときに『陪例』⁽²⁹⁾を犯す人が出るおそれがあるため、減張を検査しなければなりません。ぜんぶの札にこんなことをしていたらめんどろでたまらないので、削って簡単にしたのです。まして四門色様が十分にあり、『雙疊』⁽³²⁾、『倒捲』⁽³⁴⁾、『香爐』⁽³⁵⁾、『卓弔』⁽³⁶⁾などの役もみなすばらしいものでしょう。じょうずにやれば変化には事欠かないのですから、どうして小さな役で絶えず競いあう必要がありましょう。蔡蘭芳はいった「もう議論の余地はないわ。今譜でやりましょう」。枝蘭言はいった「私はまだ初心者なので、役が少なければ少ないほどいい。頭が混乱するのが避けられるもの」。みなは百子の札を引きあい、勝負をはじめた。

宰玉蟾はいった「お姉さま方、おたずねします。最近馬弔から八枚の札を抜いて三人で遊ぶ方法があり、蟾弔と呼ぶそうだけれど、それはどういう意味なの？」。蔡蘭芳はいった「これまでの馬弔は四人で遊び、馬は四つ足です。だから三人で遊ぶものを三本足の蝦蟇にかけて、蟾弔と呼んだのです。ほかに二人で遊ぶ方法もあって、梯子弔と呼びます。これは梯子^{はしど}には二本の脚しかないからです。玉蟾はいった「それじゃ、一人で遊ぶ方法はきつと商羊弔と呼ぶことになるわね」。師蘭言はいった「お姉さま。蟾弔で遊ぶ人はいいたいどんな見なんでしょうね。おおかた遊び方をちょっとかじっただけなので、馬弔の醍醐味をまだ知らないか、それとも最初に蟾弔を習得してしまったものだから、急に馬弔に乗り換えさせられても、ちょうど田舎者がまちに出て、目にはいるのは道また道、どこを行っ

たらよいのかいかいもなく見当がつかないようもので、結局は蟾弔をするしか仕方がないのでしょう。なんといっても簡単ですからね。玉芝はいった『蟾弔はにぎやかだが、馬弔は辛気くさい。だからだれでも蟾弔を好む』ということを聞いたことがあります。蘭言はいった「それこそまちがいです。もともと馬弔にはちゃんと四十枚の札があるのに、最近では八枚を抜いて蟾弔に改め、にぎやかさを求める。にぎやかな方がいいというのなら、もし打天九で三長や四短をみんな捨てて、手を天九や地八だらけにしたらどうでしょう。いったい何の面白味がありますか。かの養由基が百歩離れて柳の葉を射抜いたことは、今も語り伝えられているけれど、その名が残ったのは葉を貫いたからであって、柳の幹に命中したからじゃありません。幹に命中しただけで名手と称されるのなら、射る矢がすべて命中したからといって何の面白味がありますか。蟾弔のように役のない札を除いてしまうのでは、たとえ手にいれた札がみな役をつくっても、蠟をかむように味気ないだけです。辛玉蟾がいった『馬弔は気が疲れるが、蟾弔は疲れない。だからだれでも蟾弔を好む』ということばも聞いたことがあるけれど。お姉さま、これは正しいの？。蘭言はいった「馬弔の考案者は、考案当時から、そもそも粗忽で気持ちの浮ついた人には遊ぶことを許していません。馬弔は気が疲れるというのならば、いっそのこと蟾弔もやめてしまえば精力をもっと節約できるのではないですか。蘭芳はいった「蘭言姉さんの蟾弔のやつつけ方は、ほんとうにおもしろい。こうしてやつつけてもらわなかったら、時がたつうちにこの粗忽で上つ調子なやつに、馬弔のいいところをみんな隠されてしまふところだったわ」。

まず第一の「古譜」と「今譜」（「時譜」）の優劣について、どのような議論が展開されているのか見てみよう。結論からいうと、「古譜」よりも簡便な「今譜」を使うべきであるというのが師蘭言の判断である。ここでいう「古譜」と「今譜」が具体的にどの書を指しているのかは不明である。だが仙姑たちの会話を通してわずかに次の点だけは明

らかになる。「古譜」は「百後趣」「趣後百」「大參禪」「小參禪」「捉極獻極」「捉百獻極」のような「小色様」が多く、「今譜」はそれが少ないということ。意味の判明したものを見るかぎり、これらの役は、どれも特定の札を連続して獲得することが条件となる。むしろこれまでに見た明代の資料にこれらは含まれていない。

師蘭言はこのような「小色様」の歓迎すべからざる点を、次のように指摘している。あらゆる札に役が個別的に割り当てられているため、札の争奪を経て役ができた（「鬪上」場合、ゲーム中に誰かが出すべき札を誤ってその役の成立を助ける結果になったかどうか、捨て札（減張）を事後検査せねばならない。それがめんどろである。前章で見たように、明代と清代のルールの大きな違いの一つは、賞金の支払い方法にある。明代では、ほとんどの場合に子のでき役は親が支払い、親のでき役は子が支払うという単純な方式を用いた。ところが清代では明代のような札の獲得回数と「掉」の数による微妙な駆引きよりも、華やかなでき役に勝負の重点が移り、当然の勢いながら大小の役が大量に考案された。その結果、もはや賞金を親と子のあいだの支払い関係としてどんぶり勘定で処理することはできなくなり、不適当な行為によって生じたでき役の支払い責任は、その行為を行なった者に負わせるという支払い方法が発達した。そのルールが「賠例」である。清代後期に成立した『掉譜集覽』などは、紙幅のほとんどが賠例のために割かれている。師蘭言の意見は、こうした清代馬掉牌の傾向とルール（賠例）に対する当時の競技者の一つの批判を反映したものとしてみることができよう。

師蘭言はさらに「雙疊」「倒捲」「香爐」「卓帛」のような「四門色様」が多数あって、それだけでゲームは十分に変化に富んでいるのだから、わざわざつまらない「小色様」を残す必要はない、とも述べている。ここに挙げられた役のうち、「雙疊」「倒捲」は札を連続して獲得することが条件になっているもので、やはり明代には見られない。し

かし、たとえ「小色様」と条件は同じでも、対象となる札が四つの門に広がっている。「香爐」「卓巾」は前章ですで見たとように明代のルールのかなめとなる各種の「掉」である。元来個別の札には関係のない役であるから、四つの門のどの札を用いて実現してもよい。先の「小色様」と比べると、確かにどれも適用範囲の広い役である。以上見てきたように、師蘭言の意見は適用範囲の狭い枝葉のルールは除去し、根幹となるルールを残そうというもので、一言でいえば明代の基本への回帰の主張である。

次に第二の「發牌」の規制に関する議論に移ろう。一人の仙姑が師蘭言に提示したのは次のような問題であった。十字門が「熟門」となるのは「三花」がことごとく落ちてからか、それとも「百子」が「上卓」してからか。百萬貫に特殊な賞金が集中しているため、十字門の札を自由にリードに使うことができないことについては前の章で述べた。ここでたずねているのは、十字門の札でリードすることを禁じる原因である百萬貫が誰かに獲得されてしまえば、もう十字門を自由に出してもよいのではないかということである。しごくもつともな質問で、当時の競技者のなかにこのような疑問を持った者がいたとしても不思議はない。これに対して蘭言は、それはあまりに乱暴である、そんなことは譜には書かれていない、それでは「鯽魚背」の色様も実現不可能になってしまう、と答えている。要するに、規範からはずれることは許されないというのである。『掉譜集覽』を見ると、確かに蘭言のいうとおり、「三花」(百萬貫・千萬貫・百萬貫)が出きってしまうまで十字門は打ち出せないというルールがある。また「鯽魚背」に該当するものとして『掉譜集覽』の附録に「天然金鰲背式」という一種の実戦譜がある。紫芝は「鯽魚背」を「色様」(役と呼んでおきながら、説明の際には自動的に役ができあがる過程のことをいい、叙述に多少混乱がみられるが、それが上記の「天然金鰲背式」を指すことはまちがいない。この実戦譜を見ると、確かに百萬貫が場に出てしまったあと

も、だれも十字門をリードには使っていない。「天然金鰲背式」は馬掉牌のゲームの進行の動態を示す数少ない資料なので、次の節で詳しく見る。

最後に、第三の「蟾弔」と「馬掉」の優劣に関する議論を見てみよう。仙姑たちの議論から「蟾弔」とは、作品の書かれた頃に流行した、馬掉牌から八枚の牌を除いた三十二枚のカルタを用いて三人で行なう遊戯であることがわかる。さらには二人で行なうものまであり、これを「梯子弔」と呼ぶらしい。若い仙姑たちの引く「蟾弔熱鬧、馬弔悶氣、因此都愛蟾弔」、「馬弔費心、蟾弔不費心、所以人喜蟾弔」などの俗説に対して、それがちょうど天九牌で三長、四短のような屑牌をすべて除いて、天九、地八のような最強の札ばかりにすることと同じであり、かえっておもしろみを減ずるものであるという反駁がなされる。「蟾弔」が清代に出現したことは、明代の資料には「蟾弔」に関する記述がいったい見られないのに、清代に著わされた『掉譜集覽』の各所で「蟾弔では云々」と、馬掉牌用のルールを多少修正したものが補記されていること、また清の管世銘「葉子詩」に「近世好大嚼、聚肉減壺羹。馬更易而蟾、三足成錯支」とあることから推察できる。このような規範からはずれ、安易に傾いたものに対して、ここでもきびしい批判がなされているのである。ちなみにこれらの議論に一段落がついたあと、紫芝は笑い話をしてこの第七十三回の下げとするが、そこでも「公孫領」「佛頂珠」「硃砂鼎」(文王鼎のことか)など馬掉牌の役の名前づくしによって蟾弔を好む者が嘲罵されている。

二、『鏡花緣』の「鯽魚背」

孟紫芝がそらんじてみせた「鯽魚背」(一六七頁を参照)で最初に述べられているのは、各人の手札の内訳である。

「椿家」「四八之家」「幺五九家」「二六之家」が四人の各競技者を示すことは注で指摘しておいた。四人の競技者の関係、およびゲーム開始の手続きについては、『掉譜集覽』『規條』の第一項の次のような記述が参考になる。

牌桌貴方、坐用四面。各拈一門、以定坐次。上十、下萬、東錢、西索。坐定再拈、有百子者、定以椿首、周而復始。椿上洗牌、椿下分牌。先取最上一張、作爲面張。然後拍牌、拍必過六、以面張定頭牌。萬、千、百、空湯、枝花、皆作一。一五九椿對、二六椿上、三七椿、四八自得。「中略」每各分四、而再周之⁽⁴²⁾（カードテーブルは方形のものが望ましく、その四辺に座る。各人は牌を一枚ずつ引いて、その門によって座る順序を決める。上は十萬貫、下は萬貫、東は文錢、西は索である。座が決まったら、また牌を引き、百萬貫を引いた者が最初の親になる。親は一巡したら、またもとの者にもどる。親の上手^{かみて}（左手）が札を切り、下手^{しもて}（右手）が札を配る。まずいちばん上の牌を取って「面張」とする。それから牌を二つに分ける。牌は必ず六枚を過ぎたところで分け、「面張」で最初の札を誰に渡すか決めること。その際に萬萬貫、千萬貫、空没文、半文錢はみな一とみなす。一、五、九のいずれかが出たら親の対面、二か六が出たら親の上手、三か七が出たら親、四か八が出たら自分（つまり親の右手）が取る。「中略」各人に四枚ずつ配り二周する）

ここから『鏡花縁』の「鯽魚背」でいう椿家（三七椿家）、四八之家（四八家）、幺五九家（一五九家）、二六之家（二六家）の位置関係が次のようになっていることがわかる。

一五九家

二六家

（洗を担当）

四八家

（拍・分を担当）

三七椿家

馬掉牌考

親の手のなかの「十字」と「餅子」は、十字門と文錢門の屑札、つまり賞金に関係のない札が複数あるということを意味している。孟紫芝の説明では、賞金に関係のない札は額面がしばしば省略される。ところで清代の馬掉牌では、それぞれの札は次のように分類され、おおむね「紅張」と「趣張」が賞金の対象となっている。ただし、尊が面張となつて使用できない場合は、一つ繰り下がった札が尊の代役をつとめ、極が面張となつて使用できない場合は、一つ繰り上がった札が極の代役をつとめる。

紅			青	
尊(賞)	肩(副賞)			趣
萬萬貫	千萬貫	百萬貫	九十〓三十萬貫	二十萬貫
九萬貫	八萬貫		七〓二萬貫	一萬貫
九索	八索		七〓二索	一索
空没文	半文錢		一〓八文錢	九文錢

次に述べられているのは、中央の八枚の札の内容である。ここでは二索が面張になった。その下に伏せられた七枚の札のなかに、四枚の肩、すなわち千萬貫・八萬貫・八索・半文錢が隠されているのである。

最後に述べられているのは、各人が出すべき札の内容である。二索が面張であるので、二六家が最初のリードをする。十萬貫は「禁門」で本来はリードに使うことができないが、この二六家のように、文錢門の賞である空没文以外は、その配下の文錢門の屑札と十字門の屑札しか持っていない場合、特に十字門の札でリードすることを許すルール

がある。⁽⁴³⁾したがって手のなかの三枚の十字門の札から適当な札（通常は最小のもの）を場に張り出す。

次に札を出すのは親である。十字門で最強の萬萬貫を持っているが、それは手に残し、九十萬貫を出して場の札を捉える。もし「上卓」に成功すれば、残りの萬萬貫を用いて「正本」できる可能性が高くなる。

その次に札を出すのは四八家である。百萬貫を出して九十萬貫を捉え、椿家の「上卓」を妨害する。最後の二五九家が何を出すべきかは省略されているが、持っている四枚の十字門の札から適当なものを一枚出さなければならぬ。こうして第一回は四八家が最も強い札を出して勝った。第二回のリードは四八家とする。その札は三萬貫か三索である。あとはルールどおりに各人が札を出してゆけば、自然に四八家に役ができあがるとして、孟紫芝は説明を端折ってしまうが、さきにふれた『掉譜集覽』の「天然金鰲背式」には各人が出すべき札が最後まで記されている。

三、『掉譜集覽』の「天然金鰲背式」

「天然金鰲背式」とは、ルールどおりに札を出してゆけば、自然に特定の競技者に役ができあがるように仕組まれた札の組合せを記したものである。軍隊内で幕僚の一人が指揮官に媚びるために考案したという言伝えがある。いくつかのタイプがあるが、『鏡花縁』の「鯽魚背」に最も近いものは次のタイプである（ただし、ここでは四八家と二五九家が入れ替わって、一五九家に役が集中するようになっている）。○は紅、△は趣、傍線はその回の勝利者の札を示す（これらの記号は筆者）。

馬 掉 牌、考

二 六 家	三 七 椿	四 八 家	一 五 九 家
關貫、關十	九十、立紅	減三十	○百子、打椿
減五錢	六貫、立紅	○九貫、打椿	關三貫
減四錢	減八錢	關四貫	七貫、逼椿
減六十	六索、立紅	○九索、打椿	關三索
減三錢	減七錢	關四索	七索、逼椿
減二錢	減六錢	減四十	關△一貫
○空文、七十掉	○紅萬、一錢掉	八十、△二十減	△一索、拖△九錢

二索拍面。頂沖四肩、接沖二貫、五貫、五索。色樣推班雙算。雙沖到底。外加金鯽魚背、一百賀。〈今定八十賀。〉
 現百、三賀。三疊趣、三十賀。三雙飛、十五賀。八路拗鴛鴦、三十賀。
 この一覧表に基づいて、ゲーム開始時の各競技者の手札と、勝負の状況を再現すると次のようになる。

◎ゲーム開始時の手札

二六家〓七十萬貫、六十萬貫、五十萬貫、空沒文、二文錢、三文錢、四文錢、五文錢
 三七椿〓萬萬貫、九十萬貫、六萬貫、六索、一文錢、六文錢、七文錢、八文錢
 四八家〓八十萬貫、四十萬貫、三十萬貫、二十萬貫、九萬貫、四萬貫、九索、四索

一五九家＝百萬貫、七萬貫、三萬貫、一萬貫、七索、三索、一索、九文錢

◎勝負の状況

第一回 ①「面張」の二索によって、最初のリードの権利は二六家に与えられた。二六家は唯一の「賞」である空没文およびその配下である文銭門の屑札四枚と、十字門の屑札三枚を持っているだけであるから、否応なく空没文を手に残して、本来はリードすることを禁じられている十字門を出す（關賞闘十）。出したのは手の中で最小の五十萬貫。

②三七椿家は、リードされた札の門、十字門では萬萬貫（紅萬）と九十萬貫を持つのみなので、萬萬貫を手に残して九十萬貫であらかじめ一桌を確保しようとする（「立紅」）。

③四八家は八十萬貫と二十萬貫以外は屑札二枚を持つのみなので、屑札の小さいほうの三十萬貫を捨てる（「減」）。

④一五九家は唯一の十字門である百萬貫を出し、「上卓」しようとする椿家の意図をくじく。

○第一回で最も上位の札を出したのは一五九家。一五九家は百萬貫を上卓できた。リードの権利は一五九家に渡される。

第二回

①一五九家は、手持ちの萬貫門のなかで最小の三萬貫を出す。

②二六家は萬貫門を持たないので、五文銭を「減」する。

③三七椿は唯一の萬貫門である六萬貫を出し、「立紅」しようとする。

④四八家は最強の九萬貫を出して「打椿」する。

○第二回で最も上位の札を出したのは四八家。萬貫門の「賞」である九萬貫を上卓できた。リードの権利は四八家に移る。

第三回

①四八家は四萬貫を出す。

②一五九家が手持ちの萬貫門で最大の七萬貫を出して、「逼椿」する。「逼椿」とは、椿家の上手が椿家の「上卓」を妨害すること。

③二六家は萬貫門を持たないので、四文錢を「減」する。

④三七椿家は萬貫門を持たないので、手持ちの文錢門のなかで最小の八文錢を「減」する。

○第三回で最も上位の札を出したのは一五九家。リードの権利は一五九家に移る。

第四回

①一五九家は手持ちの索子門のなかで最小の三索を出す。

②二六家は索子門を持たないので、六十萬貫を「減」する。

③三七椿家は手持ちで唯一の索子門、六索を出して「立紅」。

④四八家は索子門の尊である九索を出して「打椿」。

○第四回で最も上位の札を出したのは四八家。索子門の尊である九索を手にいれた。リードの権利は四八家に移る。

第五回

①四八家は手持ちで唯一の熟門である四索を出す。

②一五九家は手持ちの索子門で最大の七索を出し、「逼椿」。

③二六家は索子門を持たないので、手持ちで最小の三文錢を「減」する。

第六回

④三七椿家は索子門を持たないので、手持ちで最小の七文銭を「減」する。
○第五回で最も上位の札を出したのは一五九家。リードの権利は一五九家に移る。
①一五九家は一萬貫を出す。一萬貫は本来は萬貫門の極であるが、上位の札がすべて出つくしたので、この時点で最強の札となっている。このような状態を「眞」と呼ぶ。

②二六家は萬貫門を持たないので、手持ちで最小の二文銭を「減」する。

③三七椿家は萬貫門を持たないので、手持ちで最小の六文銭を「減」する。

④四八家は萬貫門を持たないので、手持ちの肩牌で最小の四十萬貫を「減」する。

○第六回で最も上位の札を出したのは一五九家。萬貫門の「極」である一萬貫を得た。リードの権利は一五九家が確保。

第七回

①一五九家は「眞」となった一索を出す。

②二六家は空没文を「減」する。

③三七椿家は萬萬貫を「減」する。

④四八家は八十萬貫を「減」する。

○第七回で最も上位の札を出したのは一五九家。索子門の「極」である一索を手にいれた。リードの権利は一五九家が確保。

第八回

①一五九家は残りの九文銭を出す。最後の札でリードすることとを「拖」と呼ぶ。

②二六家は文銭門を持たないので七十萬貫を「減」する。一枚の札も獲得できなかった（「掉」⁴⁴）。

③三七家は一文銭を出す。一枚の札も獲得できなかった。

④四八家は二十萬貫を「減」する。

表の左に加えられた説明は、「面張」、「沖」、でき役に關するものである。「面張」が二索であったことはすでに述べた。「沖」については、一五九家が最初の沖によって千萬貫、九萬貫、九索、枝花を、二度目の沖によって二萬貫、五萬貫、五索を開いたと述べている。「色様推班雙算」は、役が重なったら賞金は重複して計算すること。「雙沖到底」は不明。二度の「沖」によって中央の七枚の札を使いきったという意味か。勝負の結果できあがった役は、次のとおり。

一、鬪上色様（札の獲得によってつくった役）

①金鯽魚背Ⅱ百萬貫、一萬貫、二索、九文錢の札を獲得し、しかも二度「沖」を行なうこと。賞金は一百賀（新しいルールでは八十賀⁴⁵）。

②現百Ⅱ百萬貫で「上卓」し、「正本」すること。賞金は三賀⁴⁶。

③三疊趣Ⅱ趣を三枚続けて獲得すること。あいだに「青」がはいってもかまわない。「飛趣」の役としても計算できる。賞金は三十賀⁴⁷。

④三雙飛Ⅱ「雙飛趣」が三つあるという意味であろう。賞金が「雙飛趣」の三倍の十五賀になっている。「雙飛趣」は趣が二枚続くこと。あいだに「青」がはいると無効。賞金は五賀⁴⁸。

二、沖出色様（沖によってつくった役）

①八路拗鴛鴦Ⅱそれぞれの門の「紅」と「極」が一枚ずつ、合計八枚。賞金は三十賀⁴⁹。

この実戦譜からわかることは、以下のとおりである。

一、各競技者が毎回一枚ずつ札を打ち出して、その大小を競い、最大の者がその回に出たすべての札を獲得する（ルールには、場に出た四枚の札すべてを獲得し、役をつくるために使用してよいのかどうかは書かれていないが、この譜に記されたでき役のなかには、一五九家の手札だけではつくれないものがあるので、そう考えておく⁽⁹⁾）。

二、面張で指定された競技者がまず最初の札を打ち出し、それ以降は「上卓」に成功した者、すなわち最大の札を出した者が次の最初の札を打ち出す。

三、競技者は必ず最初に打ち出された札の門に従う。つまり手にその門があるかぎり必ずそれを出さなければならない。

四、リードされた門の札が手にならない場合は、他の門の札で埋め合わせをすること（滅）ができるが、この牌は勝負には参加できず、無条件で負けてしまう。

五、牌の大小の比較は、門ごとに行なう。ある門で最強の牌も、他の門では最弱の牌となってしまう。

六、獲得した牌の組合せによって賞金を獲得することができる。

第五章 世界のカルタと馬掉牌

西洋人の東洋への進出の副産物として、進出先の各地で西洋のものと形態も遊戯法もよく似たカルタが発見された。当初はこれを西洋文化の東漸の結果とする解釈も出されたが、まもなく客観的証拠によってそれは否定された。

カルタの起源は東にあったのだ。こうしてカルタの起源を求める西洋人の探索活動はエジプト、アラビア、ペルシア、インド、中国へと東に向かって進み始めることになった。この章の第三節では、そのような探索活動の結果生まれた、ヨーロッパのカルタの起源を中国に求める仮説をいくつか紹介する。それらはおもにヨーロッパと中国のカルタの構成や図案の類似を論拠としている。また比較の対象となった中国のカルタは一九世紀以降にヨーロッパ人によって収集されたものばかりで、小論でこれまでにふれた明・清期の文字資料は完全に見逃されている。筆者はカルタの中国起源説を擁護ないしは補強する能力を持ちあわせていない。しかし明・清期の文字資料を検討した結果、少なくともヨーロッパのカルタ（さらには、ヨーロッパのカルタと直接・間接の影響関係が認められるイスラム世界とインド亜大陸のカルタ）と中国のカルタには形式上の類似のみならず、遊戯法にも注目すべき類似点の见られることが判明したので、それをこの章で報告したい。

一、トリック・テイキング・ゲーム

現在世界中に各種各様の西洋カルタ遊戯が普及しているが、その遊戯法をつきつめると数種類に分類することができる。⁽¹⁾ 現在もお西洋カルタの王座にあり、また中国政府の高官が愛好することでも有名なブリッジは、そのなかでも「トリック・テイキング・ゲーム」と呼ばれる一連の遊戯法に分類される。⁽²⁾ 馬掉牌はこの種のゲームによく似ているのである。トリック・テイキング・ゲームの由来は古く、カルタの伝来と同時にヨーロッパに伝わってきたと考えられている。⁽³⁾ トリックとは、競技者が同数ずつ（通常は一枚ずつ）場に出した札の総体を指す。トリック・テイキング・ゲームとは、このトリックを獲得することを目的とするゲームである。その一般的な原則を簡単に説明しておこう。

この種のゲームでは、たとえば「ハートの三」は「ハートの二」に勝つが「ハートの四」には負けるといふように、札には厳格な上下関係がある。この上下関係は、門によって完結している。つまり「ハートの三」と「スペードの二」のように門が異なると、札には直接の上下関係は生じない。トリックを獲得できるのは、トリックのなかで最強の札を出した者である。その者は獲得した札を一まとめにして自分の前に置いたのち、次のトリックの最初の札を張り出すこと、つまりリードができる。ほかの競技者は、できるだけリードされた札の門に従って自分の札を出さなければならぬ。ということ、手のなかにその門の札がある場合には、必ずそれを出さなければならない。その門の札がない場合にかぎり、どの門の札でも出すことができるが、張り出された札以外の門の札は、いかにその門のなかでは上位にあつても無条件で最弱の札とみなされてしまう。⁽⁴⁾ 勝敗はおもに、札を出し終えた時点で各人が獲得したトリックの数(つまり札の数)によって決せられる。第三章と第四章で説明した馬掉牌の遊戲法の中心部分とこれを比較していただければ、それがいかによく類似しているかわかっていただけだと思う。もっともブリッジはこの単純な原則に、二対二のグループ対抗戦という要素と、ゲーム開始前の取引の要素⁽⁵⁾を加えてゲームを複雑化させたため、馬掉牌との類似性は見いだしにくくなっている。

欧米の現代のカルタ遊戲と馬掉牌との類似点は、このほかにもゲーム開始前の札の分配の手順に見られる。欧米ではどの種のカルタ遊戲を行なう場合にも、最初に次のような札の分配の手順を踏む。配り手が札を切った(トランプ用語では、「シャッフル」した)あと、配り手とは別の者が札の山の頂上から何枚かを取り上げて(「カット」して)、それをもとの山の横に置く。配り手は、こうしてできた二つの札の山を上下が逆になるように合わせたのちに、各人に配る(「ディール」する)。取り上げる札の数は、ルールによって上限と下限が定められている。現代のごく一般的なガイド

ブック、たとえば『スカーンのゲーム百科』を見ると、カットする際に上下の札の山のどちらにも最低五枚を残すようにと概則で規定し、ブリッジに関する細則では最低四枚を残すようにと規定している。⁽⁶⁾ 第四章で、馬掉牌のゲーム開始の手続きを説明するために『掉譜集覽』を引いた部分をご覧いただきたい。ゲーム開始前の手続きがほぼ同じであることがわかる。馬掉牌ではシャッフルを「洗」あるいは「洩」、カットを「拍」、ディールを「散」と呼んだ。またカットの際には最低六枚を移動しなければならないという規定まであった。

ここで取り上げたのは現在も行なわれているヨーロッパのカルタ遊戲であるが、時代を隔てているにも関わらず馬掉牌とのあいだに上記のような類似点が見いだされる。それではもっと時間的に近い、初期のヨーロッパのカルタ遊戲と馬掉牌とのあいだでは、どうであろうか。

二、初期の西洋カルタの特徴

西洋に最初にカルタがもたらされたのはいつ頃のことか、多くの学者が長年にわたって研究を進めた。実物資料はもとより王侯のカルタ禁止令、カルタ注文書、絵画上に現われたカルタの図などが限なく調査された結果、ヨーロッパの各地にカルタが姿を現わしたのは遅くとも一四世紀末であることがほぼ明らかになった。⁽⁷⁾

発見された各地のカルタはじつにさまざまな形態をもっていた。一五世紀中葉に考案されたとみられているタロットは合計七十八枚の札からなる。その内訳は二十二枚のアトゥと呼ばれる切札に加うるに、四枚の絵札と十枚の数札からなる門が四門ある。このアトゥを四十二枚に増やすと合計九十八枚のミンチアーテの形態となる。タロットの各門の数札が六枚に減ると、合計六十二枚のタロットチーノの形態となる。タロットチーノのすべてのアトゥと各門の一枚

の絵札（女王）を除くと、合計三十六枚のトラッポラの形態になる。トラッポラの各門の数札を一枚だけ増やすと、合計四十枚のスペインのオンブルの形態になる。また、タロットのすべてのアトゥと各門の一枚の絵札（騎士）を取り除くと、現在世界中に普及している合計五十二枚のピケ・カルタ（フランス式カルタ）の形態となる。その他、特殊な形態は枚挙にいとまがない。

しかしどの形態にもいくつかの共通点がある。第一に、札が四つの独立した門からなる。たとえそれぞれの門の呼び名やマークが国によって異なっているとしても、門の数に変化はない。しかも各国の門の呼び名やマークには相互の関連が見られる。⁽⁸⁾ 第二に札には必ず絵札と数札の区別がある。絵札には人物が描かれ、数札には門のマークが描かれる。数札の値（最小で一、最大で十）はマークの数で表わされる。絵札の名称も、各国のカルタのあいだで相互に関連がある。⁽⁹⁾

また遊戯法にも共通点がある。イタリアのタロットとその派生型、およびスペインのオンブルは、すべてさきに述べたトリック・テイキング・ゲームに分類される。

さらにタロットやオンブルでは、門ごとに札の序列が異なるのが大きな特徴となっている。もう少し詳細にいうと、多少の例外を除けば、四門のうちの二門の数札の序列が他の二門とは正反対になっているのである。このような現象はタロットとオンブルにかぎらず、イタリアでは一五世紀末まで、スペインでは一六世紀中頃まで、すべてのカルタ遊戯にごく普遍的に見られたものであるという。⁽¹⁰⁾

以上が初期の西洋カルタに共通した特徴の概要である。それでは馬掉牌との比較を進めるために、そのなかでもヨーロッパに最初に伝来したカルタの形態を最もよく保存していると考えられる、イタリアのタロットとスペインのオ

⁽¹¹⁾（補註）

ンブルについて、もう少し詳細に見てみることにしよう。

タロットの七十四枚の札うちで最も特徴があるのは、常時切札として機能する合計二十一枚のアトゥと、トリックを獲得する能力はないが、門に關係なく自由に出すことができるアトゥ、マツト（愚者）である。切札のアイデアがいつどこで考案されたかはまだ定論がないが、それがタロットを通して初めて全ヨーロッパに普及したことはまちがいない⁽¹²⁾。そもそもフランス語のタロ（タロット）の語源はイタリア語のタロッコ（複数形はタロッチ）であり、タロッコと呼ばれた遊戲の本来の名称は、英語のトランプ（切札）の語源であるイタリア語トリオンフィ（勝利）であつたという。つまりタロットは、イタリア語の「切札」がそのまま名称となつた遊戲だったのである⁽¹³⁾。二十一枚の切札には強弱の序列があり、最下位の切札（Iとローマ数字が記されることが多い）はバガットあるいはビガットと呼ばれ、得点獲得の際に特に重要な役割を果たす。

これら付加物たるアトゥを除くと、あとには四つの門に分類された合計五十六枚の通常の絵札と数札が残る。四つの門はそれぞれデナリー（錢）・コッペ（盃）・バストーニ（棒）・スパーデ（劍）と呼ばれる⁽¹⁴⁾。各門は一から十までの数札と、レ（国王）・ダマ（女王）・カバロ（騎士）・ファンテ（從者）の四枚の絵札からなる。四つの門において絵札は常に最強の札であり、その序列も固定しているが、数札の序列は次のように「錢」と「盃」の門と「棒」と「劍」の門とは正反對になる⁽¹⁵⁾。

「錢」「盃」|| 国王（最上位）、女王、騎士、從者、A、二、三、四、五、六、七、八、九、十（最下位）。

「棒」「劍」|| 国王（最上位）、女王、騎士、從者、十、九、八、七、六、五、四、三、二、A（最下位）。

遊戯法は、まず無作為に配り手を決める（たとえば伏せた札を順に開いて、最上位の札を開いた者を配り手とする）。配り手は札をよくシャッフルしたあと、伏せて左にいる者にカットさせる。カットとは、さきに述べたように、札の山の上から好きな枚数だけ札を持ち上げて、その裏側を出さないように注意して、もとの札の山の左側に置くことである。配り手は、カットして置いた札の上にもとの札の山を重ね、自分の右にいる者から時計と反対回りに配る。札は最初の四巡は五枚ずつ各人に配り、最後の五巡目だけは配り手に三枚余分に配る。配り手は手札から不用なものを三枚捨てて、他の者と同じ枚数でゲームを開始する。最初の札を張り出すのは、配り手の右にいる者である。このあと、各人はやはり時計と反対回りに札を出していくが、リードされた札の門があれば必ずそれを出さなければならぬ。その門がなくて、しかも切札を持っている者は、必ず切札を出さなければならない。その門の札も切札もない者はどの札を出してもよいが、その回のトリックを獲得する権利は放棄したことになる。勝敗はホイストやブリッジのように獲得したトリックの数だけで決まるのではなくて、獲得した個々の札に割り当てられた得点（および札の組合せによる得点）の累計で決まる。

オンブルはスペインの国民的遊戯であったが、その後一六世紀から一八世紀にかけて英国の宮廷でも大流行をみる。札の構成は、一から七までの数札七枚とレイ（国王）・カバロ（騎士）・ソタ（従者）の三枚の絵札を一門とする。一セットはイタリアのタロットと同様にオロス（銭）・コパス（盃）・バストス（棒）・エスパダス（剣）の四門からなるので、札の数は合計で四十枚になる。札の序列は相当に込み入っているが、切札に関する序列を除くと、赤く彩色された門（盃と銭）と青く彩色された門（剣と棒）⁽¹⁶⁾とでは数札の序列が次のように逆転する。

「盗」と「銭」の門Ⅱ国王（最上位）、騎士、従者、A、二、三、四、五、六、七（最下位）。
「棒」と「剣」の門ⅡA（最上位）、国王、騎士、従者、七、六、五、四、三、二（最下位）。

遊戯法について、松田道弘氏がポープ（Alexander Pope）の詩「毛髪盗人」第二節（The Rape of the Lock, CANTO II）の解説を通して非常に興味深く解説してくれているのでそれを参考にする⁽⁷⁾。オンブルは三人が競う遊戯で、一人が九枚の札をとり、残りの十三枚は場に伏せておく。なお札は一度に三枚ずつ三巡にわたって配る。親（スペイン語でオンブル——「人」と呼ぶ）を決めたら、残りの二人は協同して親を攻撃する。親が最初のリードを行ない、そのあと時計と反対回りに、ほかの者もリードされた門の札があればそれを出していく。ない場合はほかの門の札で埋め合わせをするか、切札で切るかする。最強の札を出した者がそのトリックを獲得し、続いて次のトリックのリードを行なう。オンブルの勝敗は、もっぱら獲得したトリックの数の多寡でのみ決する。タロットのような、獲得した個々の札あるいは札の組合せによる得点はない⁽¹⁸⁾。

馬掉牌と、上記のタロットとオンブルの類似点を次に整理する。第一に、札が四門に分類されている。第二に、札の強弱の序列が門によって逆転する部分がある。第三に、ゲーム開始の手続きとして、まず札を混ぜ、そのあとに別の者がそれを二つの山に分けなければならない。しかも、その際に分ける札の数を制限するルールが準備されている。第四に、どちらの遊戯法もトリック・テイキング・ゲームに分類すべきものである。第一と第二の形式の共通点については、これまでに西欧のいく人かの研究者によって指摘され、ヨーロッパのカルタの起源が中国にある証左とされている。それらの説については、次の節で紹介することにしよう。

三、西洋カルタの中国起源説

西洋のカルタの起源が中国にあるとする仮説は、イギリスのウィルキンソン⁽¹⁹⁾、アメリカのカーター、ドイツのライデンによって提示されている。

まずウィルキンソンの中国起源説を一言で述べると、マルコ・ポーロが元朝から木版印刷術とともに中国製カルタを持ち帰ったというものである。その論拠として、著者が当時（一九世紀末）収集した中国カルタと、ヨーロッパの初期のカルタとのあいだには偶然にはあまりに多くの共通点があり、しかもヨーロッパのカルタでは説明のつかないものもろものがらが、中国のカルタで十分に説明がつくことが挙げられている。その論点は次のようにまとめることができる。

（一）門の数の一致と、門のマークの形態の類似

イギリスの研究家ウィルシャー⁽²⁰⁾が大英博物館所蔵の裂紙の門のマークの原意を知らずに「貨幣」、「袋」、「棒」、「剣」などと描写していることを恰好の根拠として、ヨーロッパのカルタの門のマークは、中国のカルタの門について無知な西洋人がそれを見誤った結果生まれたものと推測する。ウィルキンソンによれば、文銭門の図像は円形の孔あき銭であるため、そのまま「貨幣」（デナリー・オロス）となった。索子門の図像は長い棒状であるため、「棒」（バスターニー・バストス）あるいは「剣」（スパーデ・エスパダス）となった。萬貫門はカルタの上でしばしば「万」と記され、たとえば二萬貫であれば右から左へと「二万」と横書きにされる。漢字は読めないが、わずかに漢数字の象形的意味だけは推測できる西洋人が、数字が先、すなわち左にくるようにカルタを逆さにして見たため、「万」の字が転倒してウィ

ルシャーのいう「袋」、つまり「杯」(コッペ・コパス)のマークを生み出すにいたった。⁽²¹⁾

(二) 数札の枚数

一六世紀スペインのカルタには数札が一から九の九枚しかない例があるが、それは中国のカルタに習ったものと推測する。「貫」や「文」や「銭」のように貨幣單位が門の名称になっていることから、中国のカルタの起源は紙幣にあり、各門はそれぞれ十進法に従った紙幣の額面であると仮定する。そうすれば、位の繰上げの関係でそれぞれの門に九枚の札が属することはごく自然である(十の札は次の位の一の札と重複するので必要ない)。ヨーロッパのカルタではその説明がつかない。

(三) 絵札の枚数と役割

棍牌には一般の数札と異なる三枚の札(老千・紅花・白花)があるが、これがヨーロッパの三枚の絵札の起源になっていると推測する。なぜ絵札の枚数が三枚であり、その序列が数札よりも上位にあり、しかも絵札のなかにまで序列があるのか、ヨーロッパのカルタでは説明がつかないが、棍牌の絵札はかつて数札に属していた痕跡を残しているのが容易にその説明がつく。たとえば老千の正式な名称は千萬であり、棍牌のなかで最大の数札である九萬よりも大きい数であることに照らしてみれば、それが最も価値ある札とみなされるのはごく自然であるといえる。また汕頭付近の大埔産の裂紙の一変種には、通常の数札のほかに「枝花」(白花の別名)、「百萬」、「千萬」、「萬萬」の各札が含まれているので、棍牌の白花もかつては「十萬」、紅花は「百萬」などと呼ばれていた可能性がある。そのうち白花にはヨーロッパの研究者に馬と見誤られた鹿の図がしばしば描かれる。これをカバロ(騎士)の図像の原型であると仮定すれば、さきに仮定した額面の序列からソト(從者)は紅花、レイ(國王)は老千をそれぞれ原型とするとも考えら

れる。

(四) 数札の序列

裂紙の三人競技用ルールでは、十萬と錢の門において一の札が九の札の上位にくる。また棍牌では一の札がさまざまに組合せに参加でき、その縁のマークは多くの場合、白花・紅花・老千と同一である。しかも後三者はどれも「玄」(すなわち「一」と呼ばれる。要するに一の札が、(三)で西洋カルタの絵札の起源とみなした三種の札に準ずるものとして特別な扱いを受けているのである。一方、ヨーロッパの多くのカルタ遊戲においても一の札の順位は絵札の次にくる。このほか裂紙の四人競技用ルールでは、文錢門の最上位のカルタとして「毛公」と「鹿花」の二枚の札が加えられ、数札の順位が逆転する。この点はタロッコでコッペ(杯)とデナーリ(貨幣)の門で数札の順序が逆転するのにちようど対応する。

(五) 遊戲法

遊戲法の細部にも類似点がある。(ア)イタリアとスペインの多くのカルタ遊戲では札を配るのも、札を場に張り出すのも、みな時計と反対回りに行なうが、これは中国のカルタと同一である。(イ)タロッコでは各人に十九枚の札を配ったあとに二枚のストックを残し、これを順繰りに使って各人が手をよくするように努めるが、これは「看潮」でも同様である。(ウ)「看潮」の「金」⁽²³⁾札は、マット(愚者)と同様にどの札の代わりでもつとめることができる。

(エ)天九牌⁽²⁴⁾では最下位のカルタが最後のトリックを捉えると、タロッコのビガットとがそうした場合と同様に得点が二倍になる。

(六) タロットのアトゥの起源

タロットのなかの二十二枚のアトゥについては、これまでその起源がまったくわからなかったが、切札となる二十一枚は、中国のドミノ牌⁽²⁵⁾のうち重複部分を除いた二十一枚に相当し、残りの一枚、マツト(愚者)は、ドミノ牌の一種「花和」⁽²⁶⁾に含まれる空白の札に相当すると推測する。「花和」では個々の牌に象徴的な呼称がそれぞれ与えられ、また一部の札にはすべて人物像が描かれており、アトゥのもろもろの特徴に合致するという。

ウィルキンソン説は、ヨーロッパの初期カルタと中国カルタに、四つの門の存在、門による数札の序列の逆転、時計と反対回りの遊戲の進行など、いくつかの類似点があることを指摘した点に功績がある。しかし中国のカルタの変遷過程が理解されていないために、系統・成立時期・分布地域の異なる三種のカルタ(四門からなるもの、三門からなるもの、骨牌)の都合のよいところが恣意的に組み合わせられて、結論が導き出されている感が強い。また、中国のカルタに関する歴史的な記録がまったく参照されず、もっぱら当時(一九世紀末)の収集品だけが論拠とされ、しかも全体的な構造面での関係よりも個別の類似点が強調されているため、次のような不合理な立論や明らかな誤りが生じている。

(一)の門のマークについて、個々のマークの形状の類似は認められるとしても、ヨーロッパと中国のカルタにおいて全体の図像が構造的に対応しているとは考えられない。たとえば、索子門にヨーロッパの「棒」と「剣」の二種類の門が対応するのに対し、文錢門には「錢」の一種類の門しか対応しないという不均衡がある。また萬貫門の「万」の字がひっくり返ってコップの形になったという奇想に近い仮説が仮に正しかったとしても、これでは同じ「万」の字の記された十字門が何に変化したのかは説明がつかない。

(二)は、九枚の数札がヨーロッパの初期カルタの典型的な形態であるという条件がないかぎり、無意味な議論で

ある。筆者が見たかぎり他の研究書においては、九枚の数札は初期カルタの典型とはみなされていないようである。

(三)の梶牌や裂紙で絵札のように扱われているいくつかの札が、かつて数札であったという指摘は正しい。しかし白花が「十萬」、紅花が「百萬」であったという推論は非常に恣意的である。白花の額面(十萬)は、白花にしばしば鹿の図像が描かれることと、カバロ(騎士)という、スペインやイタリアのカルタのなかで絵札の最下位、つまり数札の一ランク上に位置する札に馬の図像が描かれることから、単に後者の序列に基づいて、梶牌のなかで最大の数札(九萬)より一ランク上位の数値が割り当てられたにすぎない。また紅花の額面(百萬)は、右のように白花がカバロに対応するという仮定のうえに、さらに、梶牌の札なかで最強の札である老千(千萬)が、スペイン・イタリアのカルタのなかで最強の札であるレイ(国王)に対応するという仮定を重ね、そこから、残された紅花はカバロとレイの中間に位置するソト(従者)に該当するという結論を導き、単に「十萬」(白花)と「千萬」(老千)の中間の数値「百萬」を割り当てたものにすぎない。要するにはそれは、老千、紅花、白花の三者は、ヨーロッパの絵札レイ(国王)、ソト(従者)、カバロ(騎士)の序列に対応すべきであるという結論が先にあって行なわれた、誤った推論なのである。第二章で述べたように、さまざまな証拠から、正しくは白花は「半文錢」、紅花は「萬萬貫」であったと考えられる。またヨーロッパのカルタの絵札は各門に三枚ずつ、合計十二枚割り当てられるものであり、梶牌のような三枚だけの札とは構造的な違いがある。

(四)の「一」が絵札に準ずるものとして扱われている点については、裂紙の遊戯法を知らない筆者には検証が不可能である。ただし、一の札を優待する習慣はヨーロッパでも一六世紀後半から始まったものらしいので、中国カルタの影響とみなすことができるかどうかは疑問である。

(六)のアトゥの起源が中国式ドミノ牌であるという興味深い論点について、筆者は正否の判断を保留しているが、反証は少なくない。中国式ドミノ牌は通常は三十二枚を一セットとして使用されるし、空白の牌は本来含まれていなかった⁽²⁰⁾。また、例に挙げられた「花和」は清代後期に考案されたものと考えられるので、ヨーロッパのカルタの起源を論ずるうえでは時代が遅すぎる。そこに人物が描かれることも、清代後期のカルタの地方的な特徴にすぎず、ドミノ牌全体に通ずる普遍的な現象ではない。

カーター(Thomas Francis Carter)は、木版印刷が中国から西洋に伝わる過程で、カルタの遊戲も同時に伝播したと推測している⁽²⁰⁾。しかしその論拠は、ヨーロッパでモンゴル人の侵略を受けた時期に突然カルタが普及しはじめたのに対し、中国では元朝成立以前にすでにカルタが普及していたという、時期的な前後関係でしかない。

またその著書で述べられる中国カルタの発展史には問題が多い。冒頭で歐陽脩『歸田錄』の一段が引かれ、巻物からページづけされた書物への移行とほぼ同時期にカルタが登場した証左とされているが、これは文意の明らかな読み違いである。第一章ですで見たとように、歐陽脩は一種の官界すごろくである彩選格について述べているのである。カルタについて述べているのではない。その発展史のなかで『歸田錄』以外に具体的に名の挙げられている資料は『遼史』だけであるが、これらの資料にかぎらず、カーターが元朝成立前にカルタが普及していたとする典拠は、どうもすべて「葉子」に関するものらしい。また歐陽脩のいう「葉子格」が「紙サイコロ」(sheet-dice)という奇妙なものに訳しかえられているが、これもおかしい。カーターの説では、「紙サイコロ」(「葉子格」)は次の発展段階で、図像を伴うカルタとドミノ牌の二方向に分化し、前者はヨーロッパのカルタの祖先となり、後者は麻雀牌の祖先となる。おそらくその流れに適合させるために、このようなものが考え出されたのであろう。しかし、ドミノ牌は骨や

象牙で作られたその形態からみても、さいころから直接に派生したと考えるのが自然であらうし、牌の構成、遊戯法などをみても、明らかに馬掉牌などのカルタとは別系統の遊戯として（当然、相互の影響はありながらも）発展している。また麻雀牌は、馬掉牌の後裔の三つの門からなるカルタが拡張されたものと考えるのが妥当であらう。

カーターは中国とヨーロッパをつなぐ西アジアの資料が皆無であり、唯一の考古学資料も決め手にならないと述べているが、次に述べるライデンの研究によって、西アジアの資料はかなり補充された。ただ、考古学資料として挙げられたトルファン出土のカルタについては、ここで多少の説明を加えておくことが必要であらう。これはル・コックによつて、一九〇五年にトルファン近郊の、ムルトックからカラ・ホジャに走るサンギム溪谷の第十番寺院で発掘されたものである。その後まもなく、クリンは「麻雀ゲーム」で、この札を遅くとも一一世紀の遺物と鑑定したが、一方、カーターは一四〇〇年頃のものとしており、年代の鑑定に大きな差がある。ル・コック自身も、これがのちに寺院にはいった盗掘者の遺留品である可能性を否定していない。筆者の素人目で見ても、札の図像は清代の紅花に酷似している。明代の馬掉牌の形式が清代の各種のカルタにかなり忠実に継承されていることはすでに見たとおりであるが、図像のデザインが宋・元の頃から清代までまったく変化しなかったとはさすがに考えにくい（図9を参照）。かかるうへは最新の年代測定技術による鑑定に頼るほかないのだが、なんと当の札は所蔵されていたはずのベルリンの民族学博物館から姿を消してしまったという⁽³¹⁾。これで最終的な結論を得ることは不可能になってしまった。

インドカルタの著名な研究家であるライデン（Rudolf von Leyden）は、銅銭を札の図像とし、貨幣単位を門の名称とする中国カルタ（金錢カルタ⁽³²⁾）は紙幣を起源とするものであり、それがイスラム世界を経過する過程でなんらかの変形を受け、最終的にヨーロッパに伝播したという仮説を立てている⁽³³⁾。それによると中国の「金錢カルタ」はまず

第一段階で、一二二〇年頃に中央アジアを経て一三〇〇年頃にトルコやペルシアに伝わった。そこで変形を受けたものに第二段階では二つの方向に分かれ、一方では地中海を経て一三七〇年頃にイタリア、一四〇〇年までにはフランスに到達し、もう一方ではペルシアから一六〇〇年頃にインドに到達したという。その証拠として次の五点が挙げられている。

(一) 中国では上記のいずれの地域よりも早い時期、すなわち一〇〇〇年以前にカルタが使用されていた。

(二) 中国では一三世紀にすでに紙幣が実用化されていた。「金銭カルタ」が流行したのは一七世紀のことであり、それが一三世紀にすでに存在していたとはいえないが、「金銭カルタ」が紙幣をヒントにして作られたものであるならば、紙幣が通行していたその時期に中国にある種の「金銭カルタ」が生まれても不思議はない。

(三) 上記の各地のカルタには必ず貨幣をマークとする門がある。³⁴これが中国の「金銭カルタ」の伝統を残したものであるとみる。

(四) ペルシアのタブリッツは中国人の植民地となり、一三世紀までそこでイルカーンのために紙幣が印刷されていた。紙幣の製造がカルタと関連するならば、そのような植民地で現地人にカルタが伝えられた可能性がある。

(五) ウィルキンソンの報告によると、裂紙の四人用ルールでは錢門の数札の序列が逆転するらしい。その現象はインド・マムルーク・ヨーロッパなどの各地のカルタでも見られる。あるいは、これらのカルタの共通の祖先が中国カルタなのかもしれない。

これらの証拠を検討してみると、(一)の年代設定は葉子に関する記録をもとになされたに違いないが、すでに述べたように、当時の葉子がすなわちカルタであるとは考えられないので、証拠としては弱い。(二)のカルタの起源

が金銭にあるというのは、一つの仮説にすぎず、(四)は(二)の仮説が成立した上での状況証拠にすぎない。結局、中国のカルタと他の地のカルタとのあいだに見られる比較的明確な関連は、(三)の貨幣のマークの類似と、(五)の門による札の序列の逆転のみということになる。以上のように、これまでに提示された西洋カルタの中国起源説は、東西のカルタに見られるいくつかの注目すべき類似点を指摘してはいるが、どれも決定的な証拠に欠けているといわざるをえない。

公平を期すために申し添えれば、ライデンの論考の重点はもちろんこのような不確実な仮説にあるのではなく、第二段階の二つの伝播経路の解明にある。ここでは豊富な資料が駆使され、ヨーロッパに最初に伝わったカルタがおそらくマムルーク朝のものであることが示され、さらにそれと起源を一にするサファールビ朝のカルタ、ガンジフ⁽³⁵⁾ア⁽³⁶⁾がどのようにしてインドに伝わり、さらに変形されたのが詳細に述べられている。そのなかで小論にとりわけ重要なのは、これら西アジアのカルタにおいて、ヨーロッパの初期のカルタと同様なトリック・テイキング・ゲームの特徴が見られ、さらに右の(五)で述べたように、門によって数札の序列が逆転する現象まで現われることである。すでに見たように、それはまた馬掉牌の特徴でもあった。次の節ではライデンの記述を借りてこれらのカルタと馬掉牌の比較を試みたい。⁽³⁶⁾^(補注3)

四、ガンジフと馬掉牌

まず、ライデンの記述に従って第二段階の伝播過程を概観しておこう。第二段階のヨーロッパに向かうルートでは、マムルーク朝の版図である現在のエジプトやトルコから、イタリアのベネチアにカルタが伝わったと考えられ

る。その証拠に、ヨーロッパのカルタに関する最初の記録がなされた一三七七年前後よりかなり古い、一三世紀のものとみられるマムルーク朝のカルタの断片が発見されている。また文字資料でもマムルーク朝のカルタ、カンジャファ (Kanjafah) については、すでに一四世紀に最古の記録⁽³⁷⁾が見られる。さらにイスタンブールのトプカピ・サライ博物館には一五〇〇年頃のものともみられるカンジャファが所蔵されているが、その札の形態はさきの断片とよく似ており、しかも全体の形式・構成がヨーロッパのカルタに酷似している。

第二段階のインドに向かうルートでは、チムール統治時期に四つの門からなるカルタが二セット組み合わされてガ
ンジファ⁽³⁹⁾というカルタが作られ、初期のサファービー朝の宮廷で大流行した。論拠となる文字資料には、一五一四
五年にタブリツに住んでいたとみられるペルシアの詩人アリ・シラジが書いた「ルバイヤト・イ・ガンジファ⁽⁴⁰⁾」が
ある。それは当時のガンジファについて、わずかにそれぞれの門の名称だけではあるが、貴重な情報を伝えてく
る。実物資料としては、ウィーン国立図書館写本部に所蔵されている八枚の漆絵がある⁽⁴¹⁾。これは一五七二〜七四年頃
にイスタンブールでスルタンのムラド三世のために製作された画集の一部である。その後アッバース一世（一五八七〜
一六二八）の頃までガンジファは流行しつづけるが、まもなく厳格なアッバース二世（一六四二〜一六六七）の禁令によ
って姿を消し、あとはインドに受け継がれる。

ペルシアのガンジファはムガール人によってインドにもたらされたと考えられている。それはペルシアの記録にガ
ンジファが登場してまもなく、インドにもガンジファに関する次のような諸記録が現われるからである。北インドを
征服したムガール王バーブルの一五二七年六月の日記、バーブルの後継者フマユンの姉の一五四五年十一月十二日の
日記、さらにはアクバル大帝の大臣であり伝記作家でもあるアブル・ファズルが宮廷の組織と活動を記録した書『ア

イン・イ・アクバリ (ʿĪn-i-Akbarī) (一五六五) がそれである。特に『アイン・イ・アクバリ』には大帝の行なった遊戯を専門に記録した章があり、当時遊ばれた二種類のガンジファ (一種は十二の門からなり、もう一種は八つの門からなる) についても詳細な記録が残されている。これらの実物は現存しないが、インドでは現在もなお、おもに八つの門からなるムガール・ガンジファと、十の門からなるダシャーヴァター・ガンジファの二種類が遊ばれている。

次に上記の数種のカルタの細部について見てみよう。第一に、全体の構成はどうなっているのだろうか。

イスタンブールのマムルーク朝カルタの構成はヨーロッパのものに酷似している。一セットは四つの門——杯、劍、貨幣、ポロのステイック——からなり、それぞれの門には各十三枚の札が属する。そのうち絵札は国王 (malik)、首相 (naib)、副首相 (thani naib) の三枚で、残りは一から十の数札である。ダメットによると、このカルタでは絵札はどれも上位の札とみなされるが、数札は門によって序列が逆転した形跡がみられるという。⁽⁴²⁾

八つの門からなるムガール・ガンジファはムガール帝国時代にインドにもたらされた標準的なガンジファである。

一セットは合計九十六枚、各門は十二枚の札からなる。十二枚のうち二枚は絵札のシャーあるいはミル (国王) と、ワジール (大臣) で、残りは一から十の数札である。数札の値は門のマークの数で示される。八つの門は次のとおり。

①タジ (冠)、②サフエド (銀貨。各地の主要な通貨名であるタンカ、セッケ、ディルハム、ルパでも呼ばれる。月ともみなされ、チャンドラと呼ばれる)、③シャムシエル (劍)、④グラム (傭兵)、⑤チャン (堅琴)、⑥スルク (金貨)、⑦バラト (記録文書)、⑧キマシュ (織物や家具。マークは橢円形の当て布団)。金貨と銀貨の二つの銭の門が示すように、たぶん四つの門からなるセットを二倍にしたものであろう。一方、十の門からなるダシャーヴァター・ガンジファは、ムガール・ガンジファのヒンドゥー化されたものである。門の数が増え、⁽⁴³⁾ 札の画像の主題がヒンドゥー教徒になじみのヴィシュヌ

神の十の化身に姿えられているだけで、遊戯法はほぼ同じである。一セットは合計百二十枚、各門は十二枚の札からなる。十二枚のうち二枚は絵札のラージャ（領主）と、マントリあるいはプラダム（大臣・顧問）で、残りは一から十の数札である。代表的な十の門は次のとおり。①マトゥスヤ（魚の化身）、②クールマ（亀の化身）、③ヴァーラーハ（イノシシの化身）、④ナルシムハ（半人半獅の化身）、⑤ヴァーマナ（侏儒。マークは水差し）、⑥バラシユラマ（斧を持つラマの化身。マークは斧）、⑦ラマチャンドラ（ラマ神。マークは弓矢あるいは猿）、⑧クリシュナ（クリシュナ神。マークはチャクラあるいは牛）、⑨ブッダ（ブッダ神。マークは蓮の花あるいは貝殻）、⑩カルキ（カリ・ユガを打破する騎馬の神。マークは剣か馬）⁴⁴。

ガンジファにおいても、数札は門によつて強弱の順位が逆転する。ムガール・ガンジファではふつう①②③④の四つの門（ダシャーヴァータラ・ガンジファでは⑥⑦⑧⑨⑩の五つの門）で札の順序がミル（ダシャーヴァータラ・ガンジファではラージャ）、ワジール（ダシャーヴァータラ・ガンジファではマントリ）、十、九、八の順に並び、一が最下位になるのに対し、⑤⑥⑦⑧の四つの門（ダシャーヴァータラ・ガンジファでは①②③④⑤の五つの門）ではミル（ラージャ）、ワジール（マントリ）、一、二、三の順に並び、十が最下位になる。十の札が上位にある四門あるいは五門の「グループ」を「強い」グループ、あるいは「十が上位の」グループと呼び、一が上位にあるものを「弱い」グループ、あるいは「一が上位の」グループと呼ぶ。「強い」グループと「弱い」グループの対照はアクバル帝の遊戯に関する記録にも見えるので、その当時からすでにこのような区分けがなされていたのであろう。

ここで注目すべきなのは、どのカルタにも馬掉牌と同様に門によつて札の序列が逆転する現象が見られることである。さきに見たようにライデンはウィルキンソンの記録をもとに、この現象が中国の裂紙にも現われることを指摘

し、そこからこれらのカルタの共通の祖先として中国のカルタを考える可能性を示している。小論はその説の当否はともかくとして、このような現象が裂紙という、せいぜい一九世紀までしか遡ることのできない地方カルタにのみならず、馬掉牌という明・清代の代表的なカルタにも見られることを補足しておきたい。

第二に遊戯法はどうなっているのだろうか。関係資料がまったく残っていないので、残念ながらマムルーク朝のカルタの遊戯法を知るすべはない。しかしガンジファは、馬掉牌や他の初期の西洋カルタと同様にトリックを獲得することを目的とするゲーム、すなわちトリック・テイキング・ゲームであるということがわかつている。またそのゲーム開始時の手続きも馬掉牌や西洋のカルタと同一なのである。以下、ダメットの記録「ガンジファ・ゲーム」に基づいて、その遊戯法を簡単に説明する。

競技者は一般には三人である。札を配るのも、場に張り出すのも時計と反対回りである。全員で札を混ぜたのちに伏せて一山にし、配り手の左にいる者がその頂上から好きなだけ札を持ち上げ、それをそのまま順序を変えずに残りの札の山の横に置くという一般的な方法でカットをする。その際に持ち上げた最後の札を見て、もしそれがミルであれば切り直す。そのあとで配り手は残りの札の山を、さきに動かした札の上に置き、全員に配りはじめる。配り手の右手の競技者から始めて、一度に四枚ずつ時計と反対回りに配り、すべての札を三人に配りきる。最初の一周と最後の一周は表向きにして配り、それ以外は裏向きにして配るという点が変わっているが、ゲーム開始前の手続きは馬掉牌と非常によく似ている。また、手のなかにミルが一枚もない者がいた場合は上記の手続きをやり直すという、まき直しのルールまで準備されている。

ガンジファのルールにはむろん特殊な点もさまざまある。最初のリードをするのは、アフタブという特殊な札を持

つ者である。日没から日の出まではサフェド（銀貨）の門のミル、日の出から日没まではスルク（金貨）の門のミルがアフタブになる。アフタブを持つ者は、この札と下位の任意の札を場に張り出し、ゲームを開始する。続いて他の二人も下位の札を二枚ずつ出し、このトリックは無条件でアフタブを出した者のものとなる。またほとんどのガンジファのルールでは、最初に張り出された札の門にあとの者ができるだけ従うという義務がない。トリックを獲得する見込みがない場合にはどの低位の札でも出すことができるのである。その反面、最初に場に張り出す札については各種の制限があり、一般に上位の札はできるだけ早めに出すように義務づけられる。またゲームは第一ラウンドと第二ラウンドに分かれていて、第二ラウンドの札を配ったあとで、前ラウンドの成績に従って、敗者と勝者のあいだで勝者に有利になるように札の交換をしなければならない。

確かにこのような相違点はあるものの、ゲームの基本的な進行方法はトリック・テイキング・ゲームの原則にそっている。ゲーム開始時を除けば、必ず前回のトリックを獲得した者が次のトリックのリードを行ない（一般には一枚の札を張り出す）、他の者も同数の札を出して、札の強弱を競う。最強の札を出した者がそのトリックを獲得し、次のトリックのリードを行なう。こうして各人が手札をすべて出しきったら、獲得した札の数で勝敗を決定する。ガンジファには馬掉牌のような札の組合せによる得点はない。オンブルのように獲得した札の数のみで勝敗を決定する。なおトリックを獲得できるのは張り出された札と同じ門の札だけであって、他の門の札は、たとえその門では上位にあっても、そのトリックを獲得するうえでは何の力も発揮しない。馬掉牌と同様に、ガンジファには切札の制度がないのである。

このようにヨーロッパの初期カルタおよびインドに残る西アジアのカルタと、馬掉牌とのあいだには、形式のみな

らず、門によって逆転する数札の序列、ゲーム開始前の札の分配の手順、トリック・テイキング・ゲームの遊戯法の原則など数々の類似点が見られるのである。これをどう解釈したらよいのだろうか。筆者には、これがまったく孤立した二つの文化地域内に別個に発生した現象であると考えるのは、かなり不自然であるように思われる。しかし、筆者の力ではとうてい両者のあいだの影響関係を立証することはできないので、小論はあくまでもその類似点を指摘するにとどめ、各方面の方々のご意見を仰ぎたい。

ここで、両者に影響関係のあった可能性を示す材料を二、三つけ加えたい。まず形式上の類似について。マムルーク朝のカルタは、三枚の絵札と十枚の数札からなる門が四つ集まって一セットが構成される。その点はヨーロッパのフランス式カルタと同一である。一方、インドやペルシアの伝統的なカルタは、二枚の絵札と十枚の数札からなる門が八つ集まって一セットが構成される。ダメットは、この二つの系統のカルタの共通の祖型は、二枚の絵札と十枚の数札からなる門が四つ集まって構成されるものであったろうと推測している⁽⁴⁵⁾。汪道昆が『數錢葉譜』で「舊」の馬掉牌と対照して書き残した合計四十八枚の「今」のカルタは、成立時期がまったく不明であり（「今」というのをそのまま受け取れば十六世紀末、ヨーロッパにカルタが伝わったはるかにのちということになる⁽⁴⁶⁾）、残されているのは酒牌としての記録ばかりで、実際にどのような博戯に用いられたのかまったく記されていないのだが、形態だけに注目すると、馬掉牌に比べてダメットのいう祖型にはるかに近い。玉麒麟や空漫文のような、一から十の数を示さない特殊な札を絵札とみなすと、門は四つで、数札はそれぞれ十枚、四門の絵札の合計は十二枚（二門が各三枚、残りの二門が各一枚）ということになる。

次は札の序列の逆転について。ヨーロッパや西アジアのカルタでは門による札の序列の逆転の理由は説明がつかない。

い。しかし馬掉牌では文錢門において九文錢よりも空没文の方が上位にあることについて、多少こじつけめいてはいるが、第二章の第六節で見たように数あるいは積財の出発点としての「空」の重要性が理由に挙げられている（『葉子譜』「分門品」）。要するに、文錢門の札の序列の逆転についてはまがりなりにも理由があるということである。一方『數錢葉譜』に基づいて製作された『博古葉子』では、文錢門のほかに、索子門の札の序列までが逆転している形跡が見られる。そうすると、馬掉牌から発展したと考えられる一セット四十八枚の中国カルタでは、札の序列が二門ごとに逆転することになり、ますますヨーロッパの初期カルタの特徴に接近する。

最後は札の分配の手続きについて。パーレット『トランプゲーム大百科』では、シャッフルのあとに重ねてカットを行なう意味について、いちばん下にある札はシャッフルの際にしばしば見えてしまうので、それをなかに入れるためであるという合理的な説明が試みられているが、真の理由ははたしてそうなのであろうか。中国の四川、江蘇、江西、福建の各地方の農村地帯では、系統は違うが馬掉牌の形状によく似た細長いカルタをいまでも用いている。そのシャッフル（現在も「洗」と称する）の方法は、ちょうど麻雀牌のように札を伏せて場の上で混ぜ合わせる形式をとる。「洗」、「浸」などの語からも、馬掉牌のシャッフルの動作が同様なものであったと想像できる。また、ガンジファの札の形態は一般にはちょうどかつて日本の子どもたちが遊んだメンコのような円形をしており、シャッフルはさきに見たように競技者全員で行なう。どちらもとうていヨーロッパのカルタのシャッフルの形式を用いるとは考えられないのに、やはり同様に必ずカットを必要とする。そこには何か別の意味があるにちがいない。

これは憶測にすぎないが、筆者はシャッフル、カット、ディールの手順に占筮の影響を見る。占筮では、占卜者はまず五十本の筮竹をよくかき混ぜたのち、なかから一本を引き抜いて「太極」として別にしておく。そのあと残りの

四十九本を左手と右手に二分して、それぞれ「陰陽」両儀の象徴とする。右手の筮竹から一本を引き抜いて別にし、左手の筮竹を四本ずつ取り除いていって、余りにさきの一本を加えて置く。さらに右手の筮竹を四本ずつ取り除いていって、その余りと、さきの余りと、それに加えた一本とを合計して、最終的な陰陽の判定をする。馬掉牌でシャッフルしたあとの札から一枚を取って「面張」として除き、残りを二つにカット（拍）する手続きは、あるいは占いの開始時ににかき混ぜた筮竹から一本の「太極」を取り出し、残りを二分して天と地を生みだす手順を模したものではあるまいか。

また、馬掉牌では一度に四枚ずつ各人に札を配り、二巡して札を配り終える。カルタの遊戲を実際に行なってみるとわかるが、たとえ念入りにシャッフルしても、前回と一緒にされていた札はどうしても密着しやすい。それを一定の枚数ずつまとめて各人に配れば、当然、前回と同じ役ができやすくなる。現在の中国でもヨーロッパでも、それを防ぐために札は必ず一枚ずつとる。馬掉牌がわざわざそのような役のできやすい、見方によっては不合理な札の配り方をしているのはなぜだろうか。もしや筮竹を四本ずつ取り除いてゆく占筮の過程を模したものではあるまいか。不思議なことにガンジファも初期のヨーロッパのカルタもみな同じように三、五枚の札を一まとめにして各人に配る。ここになんらかの影響関係が示されているのかもしれない。

最後に小論の論点をまとめよう。第一は馬掉牌の起源である。それを探るためには、まず馬掉牌に与えられた「葉子」という別称の意味から検討しなければならない。というのも葉子と呼ばれる博戯が唐代から存在していたことは確かだが、それが実際に馬掉牌と同様のカルタ遊びであったかどうかは疑問だからである。唐・宋代の葉子に関する

断片的な記録を見るかぎり、葉子は馬掉牌のようなカルタよりも、むしろさいころを投じ、出た目によって勝敗を争う博塞や樗蒲や打馬などの「競争ゲーム」に類似した博戯であつた可能性が強い。六個のさいころ、ランク分けされた「彩」、盆や貼、獅子の形をしたおもしらしきものなど、この博戯の構成要素はどれも伝統的「競争ゲーム」を想起させるものばかりなのである。したがって、ちょうど博塞や樗蒲が後世でさいころ賭博の別名となつたように、「葉子」も（おそらく遊戯中に何か紙片を用いるという特徴があつたためであろう）のちに馬掉牌の雅称となつたと考えたほうがよいだろう。

馬掉牌によく似たカルタ形式の博戯に関する記録は、一五世紀によく登場する。おそらくその起源はさらに古いであろうが、いまのところ馬掉牌の歴史はそこまでしか遡ることができない。一方、馬掉牌の遊戯法や縁起に関する著作が多数現われたのは、一六世紀末から一七世紀のことである。この時期になつて伝統的読書人の道德観に適さない馬掉牌のような博戯が、正面から、しかも盛んに取り上げられるようになったのは、潘之恒や馮夢龍のような個人の個性によることもさりながら、そのような個性を生んだ明末の実用重視・庶民重視の風潮によるところが大きいであろう。小論では、明代末期に急激に発達した詩社の文学活動のなかで、潘之恒と他の文人たちが繰り広げたカルタ遊びの記録に焦点をあて、馬掉牌に関する著作が生まれた直接の背景を一瞥した。

第二の論点は、馬掉牌の変遷である。小論では、一九世紀末から二〇世紀にかけて西欧の研究家によって収集・分類された中国カルタと、明・清の文字資料とを比較・対照し、それらの収集品のうち、「裂紙」と呼ばれる三十八枚もしくは四十枚の札を一セットとするものと、「棍牌」と呼ばれる三十枚の札の基本単位を数組（多くは四組）合わせて一セットとするものの二種は、馬掉牌の直接の後裔であることを示した。この二種のカルタにおいて、札の図像や

額面はほぼ明・清の記録と一致する。また、裂紙の「毛公」「雲錢」「鹿花」などの特殊札や、棍牌の「老千」「紅花」「白花」などの特殊札はこれまでその由来が不明とされてきたが、それぞれ馬掉牌の千萬・空沒文・半文錢が変化したものであることも判明した。棍牌の前身は、明代に馬掉牌から十字門の札の大部分を削って作られた合計三十枚のセツトである。これが清代初期に二倍に増やされ、中期にはさらに四倍あるいは五倍に増やされ、現在にいたっている。一方、合計四十枚の馬掉牌が四十八枚に拡張されたという記録も明代に見られる。その形式は明・清代に盛んに製作された酒牌のなかに残っているが、そのカルタとしての遊戯法はまったく伝えられていない。ともあれ明・清代から現代に伝わるさまざまな中国カルタのうち、小論で取り上げた数種については、馬掉牌を淵源するカルタの変遷の流れのどこに位置するのかが明らかにしたのである。

第三の論点は、馬掉牌の遊戯法である。小論ではそのうち馬掉牌の特徴を端的に示していると思われる勝利条件に焦点をあて、難解なルールブックの解説を試みた。その結果、四人の競技者に与えられた合計八回の札の獲得の機会を各人がどのように活用するかによって、馬掉牌の勝敗が決定されることが判明した。というのも、四人のうち札の獲得回数が最も多い者が勝ち、一方、札の獲得回数の最も少ない者が敗けるのは当然だが、札の獲得回数が最低の者が複数いる場合はその全員が敗者となるというルールがあるため、勝者以外の三人の札の獲得状況によって勝者の勝利の大きさがさまざまに変化するからである。そのうえ賭金の支払いはいは三人の子対一人の親の形式をとるので、おのずから競技者は単に札の獲得に没頭するだけでは勝つことができない。他の競技者に対して妨害・牽制・協力などの戦術を有効に施す外交的手腕が必要とされるのである。ところで、各人が二度ずつ札を獲得するかぎりは勝敗は生まれないが、誰かが三度以上札を獲得したときに勝敗が生まれる。このように三度以上札を獲得することを「掉」と称

する。おそらく馬掉牌の名称の「掉」の字は、勝利につながるこの遊戯行為と何か関係があるのだろう。このほか獲得した札によって賞金も異なる。賞金対象となる札の代表格は百萬貫である。上に萬萬貫・千萬貫のような強力な札がありながら、その下の百萬貫が最大の賞金札であるという特殊な配置は馬掉牌の一大特徴であつたらしく、明・清代のルールブック以外の資料にもしばしば言及されている。

第四の論点は、馬掉牌と世界のカルタとの影響関係である。ルールブックの解説の結果、馬掉牌の遊戯法の基本的な流れは、西洋カルタのなかで歴史の最も古いものといわれる「トリック・テイキング・ゲーム」と呼ばれる一群のゲームによく似ていることが判明した。西洋カルタの起源を東方に求める西欧の研究者たちは、西アジアやインドのカルタと西洋カルタあいだには、札の構成や外観はもとより、遊戯法においても類似点が見られることをつきとめ、両者になんらかのカルタの伝播の歴史があつたと推定している。ここでいう遊戯法の類似点とは、要するにトリック・テイキング・ゲームの特徴である。彼らはさらに札の構成や外観の類似から、カルタの起源は中国にあつたという仮説まで立てている。小論はそれらの説にくみする立場にはないが、明代の馬掉牌の遊戯法にも同様の特徴が見られることを指摘した。

以上の論点のうち、潘之恒と同時代の読書人については筆者の理解がまだまだ不足しているので、非常に不十分な論述となった。これは今後の研究の課題としたい。また最近の中国においては民俗学の復興がめざましく、各地で資料の掘り起こしと保存が進められていると聞く。当然、それらの資料をもとにした研究も進められていることと思う。小論で用いた中国カルタに関する資料はあまりに乏しい。久しからず中国からの新しい収集・研究結果の補充を受け、あるいはそれによって筆者の論考の修正を迫られるだろうと予測している。また、小論ではふれることのでき

なかった中国と日本と朝鮮のカルタの関係、および中国式ドミノ牌の起源および変遷については、次回の課題としたい。

第一章 馬掉牌の誕生

(1) 潘之恒『葉子譜』は馬掉牌の遊戲法を記した譜。詳しくは第二章の第一節でふれる。清の汪師韓『葉戲原起』は馬掉牌に関する文献集。『葉子譜』のような譜や、その他の筆記資料の記載内容を概観するのに便利である。

(2) 李鄴嗣『馬弔說』は馬掉牌の象徴的意味について論じたもの。詳しくは第三章でふれる。

(3) 「桌」の意味ははっきりしないが、四人が一枚ずつ出した札の総体の呼称であると考えられる。ちょうどトランプ用語の「トリック」にあたる。第三章の第三節および第四章の第三節で見のように、馬掉牌では四人が場に札を一枚ずつ出し、最強の札を出した者が場のすべての札を獲得する。このようにして札を一度獲得することを「上卓」と呼ぶ。『桌』を獲得する」と述べた部分は原文では「得桌」となっているが、「上卓」と同じ意味であると考えられる。

(4) 『禮記』「少儀」に「馬者、投壺之勝算。每一勝、則立一馬。至三馬而成勝」とある。

(5) 金學詩『牧豬閒話』「籌馬」を参照。『牧豬閒話』は清代に

北大文学部紀要

行なわれていた各種の博戲の概要と起源を記したものの。詳しくは第二章の第一節でふれる。

(6) 虞兆湓『天香樓偶得』「馬字寓用」を参照。

(7) 方以智『通雅』には「葉子格曰鶴格、猶今之紙牌也」(葉子格は鶴格ともいい、いまの紙牌のようなもの)とある。趙翼『陔餘叢考』には「馬令南唐書、李後主妃周氏又編金葉子格、即今之紙牌也。遼史稱爲葉格、見第三卷。則紙牌之戲、唐已有之。今之以水滸人分配者、蓋沿其式而易其名耳」(馬令『南唐書』によると李後主の妃である周氏も『金葉子格』を編んだ。これはいまの紙牌である。『遼史』は「葉格」と呼んでいる。第三卷に見える。すると紙牌の遊びは唐代からすであつたことになる。今日の水滸人物を割り当てたものは、葉子のルールを沿用しながら、名称だけを変えたのであろう)とある。『牧豬閒話』は、葉子に関する諸資料を列挙したあとで「皆紙牌所自防乎」(みな紙牌の起源となるものであろう)と述べている。周亮工『因樹屋書影』には「葉子彩選、紛紛聚訟。予謂、彩選即今之百官鐸、不待言矣。葉子必今之紙牌」(「葉子」と「彩選」が何であるかについて、議論が喧しい。私が思うに、「彩選」が今日の「百官鐸」(官界すごろく)

馬 掉 牌 考

であることはいうまでもない。「葉子」はきつと今日の紙牌であらう」とある。

(8)「彩」は「采」とも書き、本来はさいころを投じて出した目のこと。さいころは木や骨や角に目を削り、そこに色(彩)を塗り込んで作ったところから、そう呼ばれる。宋の程大昌『楊蒲經略』『采』を参照。カルタでは得点対象となる札の組合せ、つまりでき役のことと意味する。楊億が基づいたのは葉子の「紅鶴」「卓鶴」という「彩」。ちなみに李清照が記録した一種のすごろく「打馬」の「彩」では、「紅鶴」は四・三・四の三つの目(中国のさいころは四の目が赤い)、「卓鶴」は五・三・五の三つの目の組合せを指す。葉子の「彩」とどのような関係があるのかは、まだわからない。

(9)『通志』には楊億撰『文班彩選格三卷』が載っているが、これは一種の官界すごろくである。博戯に関係のある楊億の著書はこれのみで、「鶴格」に関する記載はほかに見られないようである。徐珂『清稗類鈔』の「又麻雀」には楊億が『馬甲經』を撰したという記載があり、馬掉牌の解説にしばしば引用されるが、筆者はそれが何を典拠としているのか知らない。あるいはこの葉子に関する記述との混同があるのではなからうか。

(10)蘇鶚『杜陽雜編』にもその記録がある。清の高士奇『天祿識餘』にも出所を示さずに引用されている。

(11)『品外錄』は未見。志田不動磨「葉子戲」は『和田博士古稀記念東洋史論叢』(東京大学文学部東洋史研究会内和田博士古稀記念東洋史論叢編纂委員会編)一九六一年、講談社)所収。志田氏は、「葉子戲」の札に記された顔面は、梁山泊に隠れる賊にかけられた懸賞金であるという、王士禛『居易錄』の記録に基づき、『居易錄』の記す懸賞金の額と、陸容『菽園雜記』に記録された「鬪葉子」と呼ばれるカルタの顔面とを比較して、それがほとんど一致しないことを証明した。これは、おそらく日本でこれまでに発表された「葉子戲」に関する唯一の論文であらう。残念ながら、葉子、もしくはこの論文で「葉子戲」と呼ばれるカルタ(小論では馬掉牌と呼ぶ)自体については何も説明がない。また、さいころ遊びである唐・宋代の葉子と、カルタである明代の「葉子」との違い(この点については第四節で述べる)が十分に検討されていないために、「葉子戲」ではさいころが用いられるか否かという問題について無駄な論考がなされている。そのほか「葉子、彩選」の「彩選」という官界すごろくの名称を読み違えて「昔し葉子戲というカード遊びは彩色してあったものと見える」と解釈したり、『陔餘叢考』で引かれた「袁文」(すなわち宋人の袁文)を「運命の解釈」と誤訳するなど、「葉子戲」という博戯を扱う論文としては小さからぬミスが見られる。

(12)「葉子」の二字を分解・再合成すると「廿世季」となり、

ちようど李氏の唐王朝が二十代続くことを予言したというもの。北宋の王闢之『澠水燕談錄』にもこの説が載っている。(そのほか『戲瑕』『玉芝堂談薈』『堅瓠集』『談微』などにおいても、「葉子」に関する説明で引かれる。)

(13) 中国と朝鮮の博戯と占いの関係については、第二章の第一節で紹介するクリンの諸著作を参照。小瀧敬道「投壺礼の起源と儀礼的意義づけ」(『日本中国学会報』第三十九集、一九八七年所収)では、投壺の起源が宗教的な農耕儀礼に求められることが明らかにされている。増川宏一「賭博」(『ものとの人間の文化史』四十、一九八〇年、法政大学出版局)では、各国の賭博と占いの関係について概述されている。樋口清之『遊びと日本人』(『日本人の歴史』第八巻、一九八〇年、講談社)では、日本の博戯と神事との関連についてふれられている。

骨牌の占いはいつごろから始まったものかわからないが、清代にはごく一般的に行なわれていたらしい。俞樾『新訂牙牌數』(『春在堂全書』所収)は、伝統的な骨牌占いの種本に基づいて、俞樾があらたに創作したものであるが、そのなかで骨牌占いの方法は誰もが知っている(「牙牌數占法、人所共知」と述べられている。骨牌占いの風景は、たとえば李伯元『文明小史』第十四回、老教師孟傳義が骨牌を用い、賈氏三兄弟の入学試験の結果を占う場面などに見られる。その占い

北大文学部紀要

方については、井上紅梅「賭博の研究」(『支那風俗』、一九二一年、日本堂書店所収)「牙牌神數」の項を参照。ちなみに俞樾は、卦を図柄としたカルタ「八卦葉子格」(『春在堂全書』所収「曲園三耍」)も考案している。

(14) 『重校說郛』の關目に『儒金葉子格一卷』があるので、明代初年まではまだ見ることができたのだろう。

(15) 馬端臨『文獻通考經籍考』にもそれが引用されている。

(16) 宋の人。字は道民。乾徳の進士。著に『五運甲子編年曆』がある。

(17) 「長行、葉子、博塞、彈棊、世無傳者」とある。

(18) 『咸定錄』は未見。徐應秋『玉芝堂談薈』、錢希言『戲瑕』などに引用されている。

(19) 綴じていない紙を積み重ね、それを上と下から板あるいは厚紙ではさんで紐でくくったもの。その起源は漢代以後に仏教とともに伝来した経文にあるという(蓋瑞忠『宋代工藝史』、一九八六年、臺灣省立博物館)。

(20) 敵味方のどちらが先に終点到達するかを争う、世界の盤上遊戯のうちでも最も古い遊戯法につけられた分類名。増川宏一『盤上遊戯』(『ものとの人間の文化史』二十九、一九七八年、法政大学出版局)を参照。「博塞」「擲蒲」「打馬」「雙陸」の遊戯法については、次の節で簡単に説明する。

(21) 雙陸の由来と各国でのバリエーションを記した、宋の洪遵

馬 掉 牌 考

『諧雙』の「事始」は、この伝説について、雙陸はあくまでも外国から流入した博戯であり、曹植は単に中国で最初に始めたにすぎないと考証している。なお日本の雙陸の遊戯法、および世界各地に見られる雙陸の形態に関する論考には、中村忠行「雙六攷」(『大和文化研究』第三巻第五号、一九五五年)がある。

(22) 曹谷については不明。

(23) 五木の形状と彩については、尙秉和『歷代社會風俗事物考』(一九三八年、商務印書館。秋田成明編訳『中国社会風俗史』(『東洋文庫』、一九六九年、平凡社))に詳しい考証がある。

瓊髮の形状と彩については、勞榦「六博及博局的演變」(『中央研究院歷史語言研究所集刊』三十五本、一九六四年)に詳しい考証がある。ちなみにクリン『さごころとドミノ牌を用いた中国の遊戯』(第二章の注7を参照)で紹介されたインドのパスというさいころの形が、記録に残された瓊髮によく似ている。

(24) 水野清一「博箸博棊博鎮博局」(『東洋史研究』新第一巻第五・六号、一九四七年八月)、前掲の勞榦「六博及博局的演變」、および小南一郎「六博の宇宙論」(『月刊百科』第二九七号、第二九八号。一九八七年七月、八月)を参照。

(25) 前掲の「博箸博棊博鎮博局」楊陞聯「An Additional Note on the Ancient Game Liu-Po」, *Harvard Journal of*

Asiatic Studies, Vol. 15, Cambridge, 1952. を参照。『説文解字』はこれについて「博壓也」と説明し、「段注」は「謂局戲以此鎮壓、如今賭錢者之有樁也」と説明を補っている。『説文通訓定聲』はさらに「鎮、博壓、猶今樁子。文具有壓書、亦謂之鎮紙矣」と述べている。要するに鎮は、局面を押さえるために使用するらしい。しかしわからないのは、鎮と同じ機能を果たしているという、今の賭博の「樁」あるいは「樁子」の意味である。賭博の親は「樁家」と呼ばれるが、それと何か関係があるのだろうか。勞榦はおそらく「壓」の字を「壓寶」などの「壓」と同様に考えたのであろう、『説文解字』を引きながら「博壓」は「賭注」、つまり賭け金であると解釈している。

(26) たとえば、漢の官位制度をまねた官界すごろく『漢官儀』の「免貼例」「納貼例」「得盆例」、李清照『打馬圖』の「鋪盆例」「倒盆例」「賞帖例」などのルールを参照。

(27) 麻雀牌の指南書である雙佳『麻將技巧』(一九八七年、上海文化出版社)の「麻將來歴」では、葉子がカルタであるという前提のもとに、この部分を「玩的時候先分成十五門、每門都有一定的名稱和界說」(遊ぶときには、先に「札を」十五の門に分ける。どの門にもそれぞれの名称と定義がある)と解釈している。もっとも第五章の第四節で述べるようにインドのカルタ、ガンジファには門の数が八個、十個、十二個、

十六個、二十個にものぼるものがある。しかし、どれも四つの門の増殖の結果であると理解できるので、十五の門という仮説とはおのずから異なる。

(28) 障害物は「飛龍院」「函谷關」「夾」「壑」の四種類に増え、それぞれの克服方法も少しずつ異なる。また「窩」という十一箇所の安全地帯が設けられ、そこでは馬を打ち出すことができない。

(29) 「貼」は「帖」とも表記される(注26を参照)。

(30) 投じた五木、あるいは複数のさいころの目が揃って特定の目になることは、まれなこととして尊ばれた。前掲の『樗蒲經略』『采』にはそのたぐいの説話が多数挙げられている。

(31) 『列子』『說符篇』の張湛の注に見える『古博經』には「瓊嬰方寸三分、長寸五分、銳其頭、鑽刻瓊爲眼、亦名爲齒」とある。つまり「齒」は「瓊嬰」と呼ばれる四面のさいころに彫られた目なのである。「齒」が六朝時代にはさいころを投じた結果出た目を、唐以後はさいころ自体を指すことについて、前掲(注25)の楊陞聯の論文で指摘されている。

(32) 赤い四の目の起源が玄宗皇帝から賜った四品官の緋服にあるというのは、単なる事物の起源伝説にすぎない。クリン『さいころとドミノ牌を用いた中国の遊戲』には、カブというインドの六面のさいころでは、四の目だけ(ときに三、四の目)が赤色であるという記録がある。おそらく西方から中

国にさいころが伝わる以前に、すでに四の目を赤く塗る習慣があったのであろう。

(33) 清代の馬掉牌のルールブック。詳しくは第三章の第一節で取り上げる。

(34) 『葉子譜續』『看虎品』を参照。ただし王書奴『中國娼妓史』(一九三四年、上海生活書店。一九八八年、三聯書店復刻)では、妓楼のなかで賭博が流行するようになったのは清代以降の現象であり、それ以前にはさほど盛んではなかったという見方をしている。

(35) これらについて、詳しくは第三章の第一節で取り上げる。

(36) 通俗日用類書の編集にたずさわった読書人の特徴については、酒井忠夫「明代の日用類書と庶民教育」(林友春編『近世中国教育史研究』、一九五八年、国土社)を参照。

(37) 明末における読書人の価値観の変化については、酒井忠夫「明末の新文化と読書人層」(立正大学史学会創立五十周年記念事業実行委員会『宗教社会史研究』、一九七七年、雄山閣所収)を参照。

(38) 宋・元代と明代の数学研究・教育活動の差異については、藪内清篇『宋元時代の科学技術史』(一九六七年、京都大学人文科学研究所)、藪内清・吉田光邦篇『明清時代の科学技術史』(一九七〇年、京都大学人文科学研究所)を参照。

(39) 花をめぐる遊戲的な文学活動については、合山究氏の一連

の論文、「明清時代における花譜の盛行——目錄と解題」(《文学論輯》第二十九号、一九八三年三月、九州大学教養部)、「明清時代における花の文学の諸相」(《文学論輯》第三十号、一九八四年八月、九州大学教養部)、「明清時代における花の文化と習俗」(《中国文学論集》第十三号、一九八四年十二月、九州大学中国文学会)、「明清時代における愛花者の系譜」(《文学論輯》第二十八号、一九八二年三月、九州大学教養部)を参照。

- (40) 一枚につき漢字一字の書かれた札を組み合わせて詩をつくる「詩牌」の遊戲も、そのような環境下で生まれたのかもしれない。詩牌の遊戲法については、明の王良樞『詩牌譜』(『說郭續』所収)を参照。

(41) 明の卓明卿『卓光祿集』「南屏社得風字」を参照。

(42) 『葉子譜續』「扯三張」を参照。『葉子譜續』については第三章の第一節で詳述する。

(43) 馬掉牌の四つの門の一つ。合計十一枚の札がある。詳しくは第二章の第一節を参照。

(44) 扯三張については、詳しくは第二章の第五節を参照。

第二章 馬掉牌の形式とその変遷

(1) 馬掉牌の札の縁には、一から九の数を示す特定のマークが

印刷されていた。札を重ねて手に持った際に、札の値が見やすいように考案されたものであろう。一九世紀に西欧の研究が収集した中国のカルタにも同様のマークがはいっている(図3・7を参照)。

(2) 現在の跳棋に似ている。

(3) 『葉子譜』の別の箇所では「十門」「十貫門」とも呼ばれている。

(4) 『葉子譜』および『葉子譜續』の別の箇所では、「空没文」を「空文」「空湯」とも呼んでいる。

(5) 沙舟・弈辟編『麻將牌遊戲入門』(一九八六年、河北科學技術出版社)、張普生編『怎樣打麻將』(一九八七年、安徽科學技術出版社)、雙佳編『麻將技巧』(前掲)など。

(6) このほか、現在も東南アジアで使用されている中国の伝統的カルタについては、ヘン「東南アジアのカルタ」(Sylvia Mann, "The Cards of South-East Asia", *The Playing Card: Journal of the International Playing-Card Society*, Volume XI, No. 3, London, February 1983) から知ることができる。この論文については村井省三氏からの教授をいただいた。

(7) Stuart Culin, *Korean Games with Notes on the Corresponding games of China and Japan*, University of Pennsylvania, Philadelphia, 1895, スリン(一八五八〜一

九二九)は、北米インディアンとアジアの遊戯の研究で著名なアメリカの人類学者。『朝鮮の遊戯』を著わした当時はペンシルヴァニア大学考古学古生物学博物館長、一九〇三年からはブルックリン博物館人類学課長の任にあった。中国の遊戯に関する最初の著書は、一八九一年の『在米中国人の博戯』(*The Gambling Games of the Chinese in America*, University of Pennsylvania, Philadelphia, 1891.) 中国人苦力が行なった二種類の博戯「番攤」と「白鴿票」について記録されている。一八九五年の『やぶころとドミノ牌を用いた中国の遊戯』(*Chinese Games with Dice and Dominoes*, Government Printing Office, Smithsonian Institute, Washington, 1895. From the Report of the United States National Museum for 1893.) は一八八九年の講演原稿「中国のやぶころ遊び」("Chinese Games with Dice")を書き改め、一八九三年に米国立博物館報に掲載したもので、当時行なわれていた「四五六」「赶老羊」「擲天九」「八抓」「狀元籌」などのさいころ遊び、「釣魚」「爭十」「打天九」などのドミノ遊びを詳細に記録し、他のアジアの類似した遊戯と対比している。『朝鮮の遊戯』はシカゴ万国博で展示された戯具について、博覧会朝鮮代表委員長の口述をもとに解説を加えたものであるが、影響関係のある中国と日本の遊戯にもふれている。一八九六年の『チェスとカルタ』(*Chess and Playing-*

Cards, The Annual Report of the Board of Regents of the Smithsonian Institution for the Year Ending June 30, 1896 — Report of the U. S. National Museum, Washington. 復刻版 Arno Press, New York, 1976.) は、前年のアトランタ万国博に展示された米国立博物館とペンシルヴァニア大学考古学古生物学研究室からの合同出品資料の目録である。世界各地の戯具とともに、中国カルタの実物資料(ほとんどクリンの他の著書で使用されたものではないが)も多数含まれている。中国カルタに関する専論としては、一九二四年の「麻雀ゲーム」("The Game of Mahjong; Its Origin and Significance", *The Brooklyn Museum Quarterly*, Vol. 11, New York, 1924.)がある。これはウィルキンソンの資料と、一九〇九年にクリン自身が中国で収集した実物資料をもとに、麻雀牌の起源を探ったものである。『スカーンのゲーム百科』(John Searne, *Searne's Encyclopedia of Games*, Constable, London, 1973.)によると、ちょうどこの時期にジョセフ・ハブロックとジャック・貿易商によって麻雀牌がはじめてアメリカにもたらされ、大流行を引き起こしていた。

クリンは世界各地の戯具の実物資料をもとに、博戯の起源が祭祀にあることを指摘した。中国のカルタについては、直接の祖型を朝鮮の「鬪箋(あるいは鬪錢)」に求め、遠い起源

馬 掉 牌 考

は祭祀に用いられた矢にあると論ずる(矢が博戯に用いられる例は北米インディアンに見られる)。その指摘は投壺や六博の「箭」を思い合わせると非常に示唆的である。ただし、朝鮮と中国のカルタの影響関係についてはさらに検討が必要であろう。

(8) ウイルキンソンについては第五章の注19を参照。

(9) カルタの名称は、ウイルキンソンの資料では官話音で表記されていたものが、クリンによって広東方言に改められている。他の資料との比較で漢字の判明するものは、できるだけ漢字で表記した。

(10) 現在の麻雀牌とは異なる。

(11) 当時、実際にこのように表記したのかは未確認。ウイルキンソンは *lieh chih* クリンは *lüt chi* とそれぞれ記し、意味はいずれも *'wastepaper'* つまり「紙屑」としているのが、この二字をあてた。これは憶測の域を越えないが、本来の名称は「烈紙」で、紙銭のことを指したのではあるまいか。

宋・元代の用例には、動賓構造ではあるが、「烈紙」で紙銭を焼くことを意味するものがある。実際「五鬼銭」「地符銭」「陰陽銭」などの紙銭とカルタを見比べると、デザインがよく似ていることがわかる。黄才郎主編『臺灣傳統版畫源流特展』(一九八五年、行政院文化建設委員會)を参照。

(12) Karl Himly, "Die Abteilung der Spiele im Spiegel

der Mandsch-Sprache" Q VII (*Young Pao*, Serie II, Vol. II, Leiden, 1901. 復刻版一九四一年)

(13) Catherine Perry Hargrave, *A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming*, Houghton Mifflin Company, 1930. (復刻版 Dover Publications, New York, 1966.)

(14) Gernot Pruner, *Ostasiatische Spielkarten*, Deutsches Spielkarten Museum, Bielefeld, 1969.

(15) これには潘之恒の跋が付されている。

(16) 王書奴『中國娼妓史』を参照。ちなみに潘之恒も『金陵妓品』(一六二一年)という妓女ランキンクを残している。

(17) 崑山の産品が多かったらしい。崑山は『葉子譜』では馬掉牌の発祥地とまでいわれ、『馬弔脚例』では崑山の司馬橋(『葉子譜』には駟馬橋とある。四川のものとは別である)が太倉の衛前、蘇州の桃花塢とともにカルタの名産地と称せられている。

(18) 周蕪編『徽派版畫史論集』(一九八四年、安徽人民出版社)による。また以下の黄氏一族に関する記述もすべてこの書によった。

(19) 李一氓の跋によると、この版以外にも二種、合計四種の版が現在存在すること。

(20) 張岱(一五九七―一六八九)はカルタについて三篇の文章

を残している。「水滸牌」、「合采牌」(ともに「陶庵夢憶」)、「水滸牌四十八人贊」(『琅嬛文集』)がそれである。張岱は『琅嬛文集』「自爲墓誌銘」で「博弈撈捕、則不知勝負」(博は勝ち負けの見分けさえつかない)などと述べて自分の愚を嘲っているが、「合采牌」に「余作文武牌、以紙易骨、便於角鬪」とあるように、使用の便をはかって骨牌をカルタの形式に改良しているところをみると、なかなかどうして勝負ごとにも相当通じていたはずである。

「文武牌」とは、骨牌のこと。大きく「文牌」と「武牌」に分かれるところからきている。「文牌」は「天」(六六・六六)、「地」(一一・一一)、「人」(四四・四四)、「和」(一三・一三)、「梅」(五五・五五)、「長三」(三三・三三)、「板橋」(二二・二二)、「虎頭」(五六・五六)、「紅頭什」(四六・四六)、「高脚七」(一六・一六)、「紅樵六」(一五・一五)のように二枚が対になっているもの、「武牌」は「至尊」(一一・二四)、「雜九」(四五・六三)、「雜八」(五三・六二)、「雜七」(五二・四三)、「雜五」(二三・一四)のように対のないもの。合計で三十二枚となる。

張岱のいところの張蓐(字は燕客)は、世に伝わる各種の彩を集めて「合采牌」という骨牌の遊戯法を書いたらしいが、いまに伝わらない。

ところで中国では、地方によって現在もカルタ形式の骨牌

が盛んに遊ばれているが、それがいつ頃から発生したのかは不明である。清代の『牧猪閑話』「骨牌」には、骨や象牙を使つたものにかわつてカルタ形式の紙製のものが、当時使用されるようになったと記されているが、明代の文献でそのような形式の骨牌にふれたものはない。こうしてみると張岱の考案はかなり早い時期に属するものといえる。なお張岱が序を書いた『水滸葉子』は四十枚の札からなる酒牌であるが、「水滸牌四十八人贊」が描写しているのは四十八枚からなるカルタあるいは酒牌である。四十八枚の札からなるカルタは、四十枚の札からなる馬掉牌から派生したものである。これについては次の節で詳述する。

(21) 『仁渭長先生畫傳四種』(一八八六年、上海同文書局。一九八五年、北京市中國書店影印)の版と、『仁渭長列仙酒牌』(中國畫傳統綫描資料)一九八六年、上海書畫出版社)の版は異なる。前者に曹岫の序がある。

(22) 『博古葉子』の札には、このカルタ関係の注記は記されていない。

(23) 新旧のカルタの相違について「舊無此葉、今居極」(旧來この札はない。いまは極、すなわち最下位の札である)と注記されている。

(24) 『數錢葉譜』では版が欠けている。『博古葉子』の記載により札の名称が判明した。

- (25) 「舊無此葉」(旧来この牌はない)と注記されている。
- (26) 「舊無此葉、今爲極」(旧来この札はない。いまは極である)と注記されている。
- (27) 「舊無此、今稱尊」(旧来この札はない。いまは尊である)と注記されている。
- (28) 『數錢葉譜』では版が欠けている。『博古葉子』の記載により札の名称が判明した。
- (29) 「例無此葉、其來舊矣。亦不知所自。今稱尊於文門、取毛蟲之長、能食金。然非乘時不能爲瑞」(原則としてこの札はないのだが、かなり以前から含まれるようになった。由来はわからない。いまは文門の尊となっている。けものの長である麒麟がよく金を食べるのにちなんだ。しかし時がいたらなければ瑞兆とはならない)という注記がある。
- (30) クリンの記述では「錢」門は二・九の八枚で、「一錢」は孤立した札とされているが、この収集品の持ち主であるウィルキンソンの論文「カルタの中国起源」に、遊戯中に「一錢」は「錢」門に所属するという記録があるので、このように整理した。この論文については第五章の第三節で取り上げる。
- (31) これもウィルキンソン「カルタの中国起源」による。
- (32) ハーグレーブは古い民話に基づくものと述べているが、まぎれもなく『水滸傳』の人物である。九十萬貫の札に「朱全」の名が見える。
- (33) 次の節で見ると、三つの門からなるカルタは通常、四組を一緒にして使用するのだが、「裂紙」もそのようにして使用するという記録はほかの資料に見られない。
- (34) 「十」は「十萬貫」のこと。ヒムリーは「貫」は千文、「索」は百文、「錢」は一文を単位とする門であるから、「十」は十文を単位とする門であろうと推測しているが、それは誤りである。他の「裂紙」のサンプルでは「十」の門が「十萬貫」と呼ばれ、潘之恒『葉子譜』では十萬貫を単位とする「十字門」の札が九十、八十などと呼ばれていることに照らしてみれば、「十」が「十萬貫」であることはまちがいない。
- (35) 次の節で述べるように、十胡牌は一般には「錢」、「索」、「萬」の三つの門からなり、各門に一から九の九枚の札が属する。それに「千萬」、「白花」、「紅花」(王英)が一枚加わって、一セット合計三十枚となる。ブルンナーの目録の「十胡牌」は、この三十枚に十枚の特殊な札が加わって、合計四十枚となったものである。十枚の特殊札の内容は、次のように二つのセットで微妙に異なる。
- ①「白蛇」「青蛇」「許仙」「法海」「和尚」「哦(哪)の誤りであろう)吒」「木吒」「楊戩」「天王」「濟小塘」
- ②「白蛇」「青蛇」「許仙」「法海」「和尚」「濟小塘」「王道」「晁蓋」「時遷」「秦檜」
- 十枚の札にはいかなる顔面も、また数札の値を示す縁のマー

ク(注1を参照)も記されていない。これでは四番目の門として独立して機能していたと考えるのは無理である。次の章で述べるように、三つの門からなるカルタには二枚から六枚、多くの場合は五枚の特殊札が加えられ、その図像として『白蛇傳』や『水滸傳』の人物を描いたものも製作された。たとえばクリンの二番の北京産のカルタには「史進」「王道」「白蛇」「青蛇」「許仙」「Chin Koi」、ヒムリーの北京産のカルタには「白蛇」「青蛇」「王道」「許仙」「時遷」の五枚の特殊札が含まれる。したがってプルンナーが四番目の門とした十枚の札は、むしろこの特殊札が単に二倍になったものとみるべきであろう。プルンナーはこの「十胡牌」を、中国のカルタが四門から三門へと変化する過渡的な状態を示すものと位置づけているが、その仮説にいたってはまったく根拠がない。次の節で述べるように三つの門からなるカルタの成立は潘之恒の時代に遡ることができ、しかも四十枚のカルタがどのように三十枚に縮小されたのかも正確にあとづけることができるのである。このような三門からなるカルタの一変種を紹介した説明はまったく必要ない。

(36) この点で、ハーグレーブの「裂紙」とはデザインが大きく異なっている。クリンやウィルキンソンは「裂紙」の図像について何も記録を残していないが、「棍牌」(三つの門からなるカルタ)との相違点について事細かに述べた部分で、図像

の違いには何もふれていないところを見ると、「棍牌」と同様に孔あき銭・紐で連ねた銭・水滸人物などが描かれていたと考えられる。マン「東南アジアのカルタ」(注6を参照)には、六虎牌と構成が完全に同じで、デザインもほぼ同じカルタの図版が掲載されている。この種のカルタは現在でも汕頭や香港で製造されているという。

(37) プルンナーは「鹿花」と読める札を Li-hua と記録している。おそらくヒムリーが Li-hua (梨花) と記録したのにならったものと思われる(なぜなら、このカルタに関する参考資料としてヒムリーの論文が挙げられているからである)。札に書かれた文字は確かに修飾の多い読みにくい字体ではあるが、図版を見たかぎり、とうてい「梨」とは読めない。

(38) 「百子」は索子門の別称として用いられる場合もあるが、ここでは単独の札を指すのであるから、当然百萬貫の別称である。『戒賭文』、『馬弔説』、『葉子詩』、『掉譜集覽』などでも百萬貫は「百子」と呼ばれている。

(39) 第一節の一三頁を参照。

(40) 四門からなるカルタと馬掉牌の対応関係を表にしてみる。

【】は合計四十枚の大埔産のカルタに余分にはいっていない二枚の札。【】はハーグレーブの記録による孤立した札。

() はクリンの二十二番の孤立した札。

裂紙（六虎牌・客家紙牌・十字紙牌）	馬 掉 牌
【萬子】	萬萬貫
【千子】	千萬
【百萬貫】（百子）	百萬
九十～二十萬	九十～二十
九～一萬	九～一萬
九～一索	九～一索
〔無銘の札〕（毛君） 〔半枝花〕（鹿花） 一～九錢	空没文 半文錢 一～九錢

(41) 惜しいことに、ウィルキンソンは馬掉牌の存在を知らなかったために「白花」は十萬貫に相当するという誤った推測に陥った。これについては第五章の第三節でふれる。

(42) 注40の対応関係表を参照。

(43) 当時崑城では上は士大夫から下は小作人の子供まで、「鬪菓子」を行なわない者はなく、陸容はその遊び方を知らないために人から野暮と嘲られたという。

(44) 著者の金學詩も、「紙牌」の形態に関する前人の著録を見ることがないと述べている。

(45) ウィルキンソンは、一九世紀の「棍牌」に含まれる「一」の札と絵札（「千萬」「紅花」「白花」）の縁のマークが共通で、しかも三枚の絵札は「玄」と呼ばれると述べているが、それと合致する。第五章の第三節を参照。

(46) どれも人物の全身像である。

(47) 『牧猪閑話』にも特殊札の使用が記録されている。一部の札に金を塗って、これを手に入れた場合には一枚を二枚に勘定できるようにしたという。この札、あるいは遊戯法を「碰金和」という。

(48) 十胡牌の「胡」は「糊」「湖」「虎」「壺」「乎」とも書かれ、札の組合せができること、あるいはできた組合せを指す。麻雀でも牌の組合せができることを「和」と表記して「和」と読ませる。「十」は、孫錦標『通俗常言疏證』が引いた『金陵雜志』の説明や、『鏡花縁』の張友鶴の注によると、上がりとなるのに必要な札の組合せの数が十であることを示すらしい。

(49) 第四章で見るように、馬掉牌では門の異なる札どうしには直接の強弱関係がないが、看虎では萬貫は索子に勝ち、索子は文錢に勝つというように厳然たる序列がある。

(50) ちなみに汪師韓『葉戲原起』「叙」には、世人は馬掉牌ののちに變じて遊湖となったといっているが、実際は二者は同時に並存していたのであり、単に馬掉牌が先に有名になった

のにすぎないと記されている。その論拠は明らかにされていないが、もし馬掉牌と並存していたものとして、『葉子譜』に記載された「看虎」「扯五張」「扯三張」といった、三十枚の札を用いる博戯を念頭に置いているのであれば（なぜなら汪師韓がこれが今日の遊湖である（其曰看虎へ一曰闘虎）、曰扯三章、曰扯五章者、即今之遊湖」と断言している）、それらのカルタの成立に関する潘之恒の記述を見落としているといわざるをえない。

(51) ただし『牧猪閑話』では、同じ発音の「游和」は三十二枚の骨牌を用いた博戯のことをいい、この記述とはくいちがう。ところで「十糊」ではゲームを行なうことを「看」と称する。したがって「看湖」「看虎」のような名称は、ちょうど「闘虎」「闘馬掌」「打天九」「打十虎」と同じ動賓構造からなるものである。

(52) 「百老」は百萬貫の俗称。『馬弔脚例』『縁起』によると、百萬貫は賞金計算の際に他の札とは別格に扱われているので、「百老」と呼ばれ、尊ばれるのだという。

(53) ただしマン「東南アジアのカルタ」によると、図像のあるタイプは現在ではもう生産されていない。

(54) 唐の時代から中国のいくつかの港には多数のペルシア人やアラビア人がすでに居住し、交易によって得た豊かな富で豪華な生活を送っていた。彼らはそのうち強大な経済力を背景

に中国官界のなかにまで勢力をのぼすようになり、ついには南宋末の蒲壽庚のように官位をいただき、宋朝の命運に少なからぬ影響を及ぼす人物を出すまでにいたる（桑原隲蔵『唐宋時代に於けるアラブ人の支那通商の概況殊に南宋の提挙市舶西城人蒲壽庚の事蹟』（一九三五年、岩波書店）、藤田豊『東西交渉史の研究、南海篇』（一九三二年、岡書院）を参照）。たとえば李商隱の『雜纂』巻上「不相稱」に「窮波斯、病醫人、瘦人相撲、肥大新婦」とあるようにペルシア人に貧乏はふさわしくないといわれるほど、その富豪ぶりが世間周知の事実となっていたのである（中村久四郎『唐時代の広東』第二回（『史学雑誌』第二十八編第四号、一九一七年四月）。「波斯」という国名も、さまざまな珍財奇宝を産出する外国というイメージを持ち、「宝物」の代名詞としてそれが使われるほどである。

(55) これについては第三章の第一節で詳述。

(56) 馬掉牌の由来を窄鑿した短い文であるが、当時の世相への風刺がこめられている。

(57) 例外もある。『因樹屋書影』を見ると、江右の「葉子」には図像のないものや美人画を描いたものがあり、閩中の「葉子」にはいにしへの将相を描いたものや邸宅を描いたものがあり、鳥獸虫魚を門の図像とするものまで現われはじめたという（そこで「葉子」と呼ばれるカルタが、馬掉牌あるいは

それから派生したカルタであるかどうかはわからないが。

第三章 馬掉牌の遊戯法

- (1) 看虎と清代の十胡牌との比較は、第二章で行なった。クリンが記録している「Kan-p」と呼ばれる遊戯法は、十胡牌とはほとんど変わらない(クリン「麻雀ゲーム」。第二章注7を参照)。ウィルキンソンも一九世紀末にこの遊戯法を「Kianpoo」の名で英国に伝えている(第五章注19を参照)。十胡牌では札の強弱を競う面は失われ、単に札の組合せをつくることがゲームの目的となっている。『牧猪閑話』『馬吊牌』に看虎が清代には伝わっていないと書いてあるのは、ことによるとこのような遊戯法の差異があるためなのかもしれない。
- (2) 關天九は現在でも中国や香港で盛んに行なわれている。遊戯法については一記者「大連地方に流行する中国の手遊び」や井上紅梅『支那風俗』を参照。
- (3) 適当な日本語がないので、トランプ用語としてわが国で定着していると思われる英語のリード(lead)を借りた。リードとは各回の最初の札を出すこと。その回に出すべき門を自分に有利なように指定できるため、勝負を決する重要な要素となる。以下「發」についてはリードと称する。トランプ用語についてはデヴィッド・パーレット(松田道弘訳)『トラ

ンプゲーム大百科』(一九八五年、社会思想社)を参照。

- (4) トランプ用語、ディスカード(discard)もしくはリナウンス(renounce)に相当する。
- (5) トランプ用語、カット(cut)に相当する。
- (6) トランプ用語、ディール(deal)に相当する。
- (7) 松田道弘『トランプものがたり』(一九七九年、岩波文庫)では、日本のカルタにある「まき直し」ルールが他の国の遊戯に見られないと述べられているが、このように明代の中国にも同様なルールがあるのである。
- (8) 吳寶厓については不明。「論創掉」の内容はほとんど他の著と重複する。
- (9) 五の黎遂球『運掌經』。
- (10) 吳偉業のカルタに関する戯文。葉子を人物にみたて、葉子高に始まる實在の歴史人物と歴史事項を織り込んで巧みに伝をつくっている。
- (11) 箴輞山は管世銘(室名は輞山堂)のこと。乾隆の進士。「葉子詩」は馬掉牌の成立から、遊戯法、近年の変化までを詳細にうたった古詩。
- (12) 三の龍子猶(馮夢龍)『馬吊牌經』。
- (13) 注7を参照。
- (14) 第四章の第三節で取り上げる。
- (15) 『牧猪閑話』は馬掉牌について、「角戲雖多、惟此最爲韻

事、入局者氣靜聲和、無容爭競、故其名曰無聲落葉」(勝負ごとは多いが、これほど文雅風流なものはない。局にはいる者は氣も静かで声もなごやか、争い競うことなど決してない。そこでその名を『無聲落葉』というのである)と述べている。また退庵主人の譜に弁言を書いた斗橋學人が「秋山紅葉、聽落葉以無聲」(秋山の紅葉、落葉を聴きても声なし)と述べているのもそれに基づいたものであらう。

(16)『馬弔脚例』や『掉譜集覽』ではさいころを用いず、全員が順に札を引いて椿をきめる。

(17)投壺の遊戲法とその時代による変遷については、神田喜一郎「投壺の遊戲について」(『神田喜一郎全集』第二卷、一九八三年、同朋舎所収)に詳しい解説がある。ちなみにフレデリック・V・グランフェルド編(水野哲男訳)『ゲームの世界——知と遊びの博物館』(一九七八年、日本ブリタニカ)で紹介されたアフリカのワリという二人用ゲームは、敵味方六個ずつの穴に各四個の駒を配し、任意に選んだ穴の駒を一個ずつ、隣の穴から順に落としてゆくという行為を一定のルールで交互に行なう。その際に敵の穴のうち、駒が一個あるいは二個しかはいっていない箇所駒をいれて、穴の駒の合計を二個あるいは三個にすると、穴のなかの駒すべてを獲得できる。雙陸や投壺のように「奇」が不安定で、「偶」が安定であるという原理は持たないが、敵の数の少ないところに

味方が侵入して敵を捉えるという点は似ている。ワリの十二個の穴と雙陸の十二本の梁、そしてその穴や梁を満たし、あるいは欠けさせる駒は、ともに暦とのならなかの関連を感じさせる。また二列に並んだ穴に豆状の駒を一個ずつ落としてゆくワリの遊戲行為はまるで種まきのようであり、その駒は投壺の壺に満たされた豆を想起させる。しかし、もとより筆者にはこれら古代遊戲の相互の関連と共通の起源について論ずる能力はないし、またそれを論ずることは小論の目的ではない。この問題について専門家のご教授をいただければ幸いである。なおワリの祖先是古代エジプトのマンカラというゲームであるが、増川宏一『盤上遊戲』で紹介されたマンカラの遊戲法を見ると、駒の獲得方法がさきのワリとは相当に異なるようである。

(18)「四家正本曰四和氣」(『馬弔脚例』「名目」、『掉譜集覽』「規條」とある。

(19)千萬貫が「千兵」「千統」とも呼ばれていることがわかる。楊蔭深はこれに気づかなかつたらしく、「惟『千兵』不詳、疑爲『千萬』之類」と述べている。

(20)このように十字門の札を自由を張り出せないという拘束は、当然、初心者には異様な印象を与える。次の章で見えるように、確かに『鏡花縁』のなかでもこの問題について論議がなされている。

馬 掉 牌 考

(21) たえば尊の札を「上卓」することなど。「冲」に関するルールは、筆者にはまだ明確にとらえられない。

(22) 面張は札を配る際に無作為に引いた札で、その値によって最初にリードする者を決める。詳しい方法については、第四章の第二節で説明する。

第四章 『鏡花縁』のなかの馬掉牌

(1) 三花とは萬萬・千萬・百萬のこと。『掉譜集覽』「不截色様」に「三花已見、へ謂萬千百。〳〵十字即爲熟門」とある。

(2) 十字門のこと。

(3) 最初のリードに用いられた札の門を「原門」、次にリードされた門を「二門」、この二つを「熟門」と総称する。その門の札は自由にリードに使用できる。『掉譜集覽』「規條」を参照。

(4) 百子が百萬貫であることは、第二章の第四節で述べた。

(5) 上卓とは、札を獲得すること。第三章の第三節で述べた。

(6) 清代の馬掉牌の役。賞、鯽魚背（一枚の賞と三枚の極）、肩、鯽魚背（一枚の肩と三枚の極）、百、鯽魚背（百萬貫と三枚の極）の三種類がある。『掉譜集覽』「關上色様」を参照。「肩」の意味については注16を参照。

(7) 賞金の対象となる特定の札の組合せ、つまり役のこと。

(8) 親のこと。

(9) 萬萬貫の別称。『掉譜集覽』でも同じ名称が用いられている。

(10) 文錢の別称。馬掉牌の後裔である三つの門からなるカルタでは、文錢を餅子と呼ぶという記録が残っている（ヒムリ「清文鑑」の遊戲に関する章）。

(11) 親の下手（右側）に座る者。「面張」を決定し、札を二つに分け、配ることを担当する。

(12) 九文錢のこと。

(13) 親の上手（左側）に座る者。札を切ることを担当する。

(14) 空没文（空湯）のこと。

(15) 「面張」になること。

(16) それぞれの門で二番目に強い札。千萬貫、八萬貫、八索、半文錢。『掉譜集覽』「規條」に「千僧、八貫、八索、枝花爲四肩」とある。

(17) 中央に置く八枚の札。『鏡花縁』の張友鶴の「馬弔」に対する唯一の注では、「古時一種紙牌、共四十張、牌上畫有人形和花形。分十萬貫、萬貫、索子、文錢四門。每門最尊的牌叫做賞肩，都是紅張，其次從副肩到副趣，叫做青張，最小的牌叫做趣。四個人玩，每人拿八張，留八張做底。以大的打小的，變化很多，有冲、賀、罰、散、捉張、減張等規矩，還有各種賠例」と馬掉牌の特徴を要領よくまとめてあるが、そこ

でも「底」は余りの八枚であるとされている。

- (18)「關賞」とは「賞」、すなわち最上位の札を手のなかに残して、他の札ににらみをきかせること。『掉譜集覽』「規條」に「留以制人曰關」とある。

- (19)『掉譜集覽』では、「關」は場に札を張り出すこと、つまりリードの意味で使われている。

- (20)あらかじめ「上卓」しておくこと。『掉譜集覽』「規條」に「預提一卓曰立」とある。ここである「紅」とは「紅萬」つまり萬萬貫のこと。

- (21)親の下手にしているものが、親の「上卓」を妨害すること。『掉譜集覽』「規條」に「椿之下不容椿家得卓、曰打椿」とある。

- (22)馬掉牌の譜には見られない用語。あとの四門色様との対比で用いられているので、応用範囲のせまい役という意味である。

- (23)百萬貫に続いて「趣」(各門の最下位の札、つまり二十萬貫・一萬貫・一索・九錢のいずれか。それらが面張になっていれば、一つ上の札にくりあがる)を獲得すること。二枚の札のあいだに別の札がはいった場合は認めない。賞金は三副。『掉譜集覽』「關上色様賀例」に「百後趣。〈連上〉三副」とある。

- (24)「趣」に続いて百萬貫を獲得すること。二枚の札のあいだ

に別の札がはいった場合は認めない。賞金は五副。『掉譜集覽』「關上色様賀例」に「趣後百。〈連上〉五副」とある。

- (25)千萬貫に続いて二十萬貫を獲得すること。順序がひっくり返ってもかまわない。千萬貫の武松に二十萬貫の尾三娘が「參禪」、つまり仏道について教えを乞うというみたてだろうか。賞金は三副。『掉譜集覽』「關上色様賀例」に「大參禪。〈千僧、二十連上、顛倒亦算。〉三副」とある。

- (26)五十萬貫に続いて二十萬貫が上卓すること。順序がひっくり返ってもかまわない。五十萬貫の魯智深に対して二十萬貫の尾三娘が參禪するというみたてだろうか。賞金は三副。『掉譜集覽』「關上色様賀例」に「小參禪。〈五十、二十連上、顛倒亦算。〉三副」とある。

- (27)未詳。

- (28)未詳。

- (29)札の争奪を経て、役をつくり上げること。その役を「關上色様」と呼ぶ。これに対して、最初のリードをする前に手のなかにできあがっていた役を「不關上色様」、中央の札を開いた(沖)結果できあがった役を「沖出色様」と呼ぶ。

- (30)できあがった役の賞金を誰が支払うのかを細かに規定したルール。勝敗がついたあとで、ふたたび競技中の個々の札の出し方に遡って責任者を追及するので、非常にめんどうである。

馬 掉 牌 考

(31) リードされた門の札が手がない場合に、埋めあわせに出したほかの門の札。

(32) 四つの門のどれを用いてもつくることができる役。

(33) 「雙飛趣」と「三疊趣」のことであらう。雙飛趣は二枚の趣を統いて獲得すること。あいだに「紅」(尊と肩と百萬貫のこと)「趣」以外の屑札(青)がはいってはいけない。賞金は五副。三疊趣は三枚の趣を獲得すること。あいだに青がはいってもかまわない。賞金は三十副。『掉譜集覽』「關上色様賀例」に「雙飛趣。△二張連上、不隔青、方算。▽五副」

「三疊趣。△隔青、亦算。仍算雙飛趣。▽三十副」とある。

(34) 二十萬貫に続いて百萬貫を獲得するのを紅倒捲と称するところから推測して、趣に続いて尊が上卓することであらう。

紅倒捲の賞金は十副。『掉譜集覽』「關上色様賀例」に「紅倒捲。△二十、紅萬連上。▽十副」とある。

(35) 第一章の第一節で見たように、一人で札を五度獲得し、他の三人が一度ずつ札を獲得すること。賞金は五副。『掉譜集覽』「關上色様賀例」に「香爐脚。△三家各一桌。▽五副。」とある。

(36) 「六桌掉」と「七桌掉」のことであらう。六桌掉は勝者が一人で札を六度獲得すること。賞金は三副。七桌掉は勝者が一人で七度上卓すること。賞金は二副。『掉譜集覽』「關上色様賀例」に「六桌掉。△二家各一桌、一家六桌。▽三副」「七桌

掉。二副」とある。

(37) 原文は「大家翻丁百子」。ゲーム開始前に各人は札を順に開き、百萬貫にあたった者が最初の親になる。ここでいう「翻」は親を決めるために札を開くことを示している。ゲーム開始前の手続きについては次の節を参照。

(38) ドミノ牌に似た中国の伝統的な骨牌を用いて行なう博戯の一種。第三章注2の關天九と同じ。牌の強さを競い、「武牌」「文牌」「長牌」「短牌」の四つの門に分かれ、門が異なるもののあいだには強弱の序列がない点は馬掉牌に似ているが、牌は単独で戦わせることもできれば、二、四枚を単位として戦わせることもできたり、また牌の組み合わせによる役はないなど、異なる点も多い。

(39) 「三長」は、ふつうは「長三」と呼ばれる。「三三」牌の対。長牌の門のなかで第二位の強さ。「四短」は、ふつうは「四六」や「什頭紅」と呼ばれる。「四六」牌の対。短牌の門のなかで第二位の強さ。「天九」は文牌の門に属する天(「六六」牌の対)に、武牌の門に属する重八(「四五」「三六」)のうちのいずれかあるいは両方が加わったもの。門に關係なくすべての牌に勝つ。「地八」は文牌の門に属する地(「一一」牌の対)に、武牌の門に属する重八(「三五」「二六」)のうちのいずれかあるいは両方が加わったもの。門に關係なく、天九以外のすべての牌に勝つ。

(40) おそらく『馬吊牌經』の「論品篇」を指しているのである。
う。「未角智、先練品。母多言、崑山謂牌爲閉口菓子。」母
舞機、へ如認牌、偷牌及誑語惑人皆是。」母使氣、母墮志、
母曉倅、母陰嫉、得勿驕、失勿吝、大敗勿戀、大勝勿劫。へ俗
曰劫賭。其爭也、君子斯爲美」とある。冒頭の「未角智、
先練品」は、『鏡花縁』第三回で麻姑が百花仙姑と圍碁を打ち
はじめる際にも、「古人」のことばとして引かれている。

(41) 『掉譜集覽』「急捉陪例」の「不截色様」の項に「三花已
見、十子即爲熟門」とあり、『掉譜集覽』「無故發十」の「十
爲熟門」の項にも「如桌上紅、千、百已見之後、十子即爲熟
門」とある。

(42) 各門の牌を一枚ずつ取りのけておいて、それを引くのであ
ろう。

(43) 『掉譜集覽』「閑家陪例」の「不關眞闘十」の項に「如手有
一賞、餘俱賞下十子、則關賞闘十」とあるのがそれである。
「賞下」とは手にある唯一の賞の配下のこと。『掉譜集覽』「規
條」に「孤賞之下、曰賞下」とある。

(44) 清代の馬吊牌では、一度も札を獲得できなかったことも
「掉」と呼ぶ。『掉譜集覽』「規條」に「無桌、曰赤脚へ今亦
曰掉。」とある。

(45) 『掉譜集覽』「闘上色様賀例」に「百鯽魚背へ一百、三極、
雙冲。一名、金鯽魚背。一名、金鯽背。へ八十副」とある。

(46) 『掉譜集覽』「規條」に「百子上桌、正本、曰現へ三賀。」
とある。

(47) 『掉譜集覽』「闘上色様賀例」に「三疊趣。へ隔青亦算、仍
算飛趣。へ三十賀」とある。

(48) 『掉譜集覽』「闘上色様賀例」に「雙飛趣。へ二張連上、不
隔青。へ五賀」

(49) 『掉譜集覽』「冲出色様賀例」と「八路拗鴛鴦。へ毎門各紅
極二張。へ三十賀」とある。

(50) 一五九家自身の手札でつくれない役は、「闘上色様」の三
雙飛と、「冲出色様」の八路拗鴛鴦である。しかし場に出た
すべての札を獲得し、役をつくるために利用できるとする
と、一五九家に当然できてよいはずの「闘上色様」がほかに
もあるのに、ここでは挙げられていない。一五九家の主たる
でき役である金鯽魚背（これは実戦譜の名称でもある）を構
成する札は、すべて一五九家自身がリード（闘）して、獲
得（上）したもので、ほかの者の札は含まれていない。筆
者は、三雙飛と八路拗鴛鴦の役は『掉譜集覽』の編者が誤っ
て加えたもので、実際は他人の出した札は役をつくるうえで
利用できないのではないかという疑いを持っている。

第五章 世界のカルタと馬掉牌

(1) 松田道弘『トランプものがたり』では、次のように分類している。

I、カード自体には固有の得点がなく、切札とカードの強弱のランクがあつて、最終的にトリックの数を争うもの、いわゆるトリック・テイキング・ゲーム。II、カードの組みあわせ(コンビネーション)が問題になるゲーム。組みあわせ方の種類の強弱で勝ち負けをきめる。III、ストップ系のゲーム。一定の法則に従つて手の中のカードを場に出していき、早くなくした人がその時点でゲームをストップさせるという比較的単純なゲーム。IV、カードの額面数の合計点が問題になるゲーム。V、特定のカードに固有の得点があり、最終的にはその合計点を多くとつた人の勝ちとなるゲーム。VI、ルーレットのようにカードの出方を予想するゲーム。VII、メルド(カードの組みあわせ方)に得点があるゲーム。手役の公開で得点を得るゲーム。VIII、アンマツチト・カード(メルドされていないカード)の得点が問題になるゲーム。

この分類ではIとVを峻別しているが、Vのような得点計算をするゲームのなかにもIのような札のとり方をするものも多く含まれる。ダメットはIのような札のとり方をするものをすべてトリック・テイキング・ゲームと称し、そのうち

Iのように純粹にトリックの獲得だけを競うものを「単純(simple)なゲーム、Vの得点方法を用いるものを「複雑(complex)なゲーム」としている。ライデン『ガンジファ——インドのカルタ』(Rudolf von Leyden, *Ganjifa The Playing Cards of India*, Victoria and Albert Museum, London, 1982.)の附録のダメット「ガンジファ・ゲーム」(Michael Dummett, "The Game of Ganjifa")五十二頁を参照。小論でいうトリック・テイキング・ゲームは、この広義の分類に従う。

(2) コントラクト・ブリッジとオークション・ブリッジの公式ルールが成立したのはそれぞれ一九二五年と一九〇四年で、ブリッジ自体は早くてもせいぜい一八九六年までしか遡ることのできない歴史の浅いゲームである。しかしその前身であるホイストはラフ・アンド・オナーズというゲームに基づいて一六六四年から一六八〇年のあいだに考案された。ホイストでは五十二枚の札を四人の競技者に等分に分け、切札を無作為に決定して、十三のトリックの過半数を取つた者が勝利を取る。ホイストは現存のカルタ遊戲のなかでもトリック・テイキング・ゲームの原理を最も明瞭に示してくれるものである。フォスター『フォスターのゲーム百科』(R. F. Foster, *Foster's Encyclopedia of Games*, Frederick A. Stokes, New York, 1922.)「スカーン」スカーンのゲーム百

科』(前掲)「シェーン」『ホイルのカード・ゲーム』(H. Lawrence Dawson, *Hoyle's Card Games*, Routledge. & Kegan Paul, London, Boston and Henly, 1979.)を参照。

(3) ダメット「ガンジファ・ゲーム」五十一頁を参照。

(4) ただしなんらかの方法で切札に指定された門はこのかぎりではない。切札の門の札は、いかにその門のなかでは序列が低くても、切札以外の門の札が張り出された場においては最強の札となる。この切札という制度は、いまのところヨーロッパ以外の地区のカルタ遊戲からは発見されていない。そのためダメットは切札はヨーロッパ人の発明であると断定している。ダメット『タロット・ゲーム十二種』(Michael Dummett, *Twelve Tarot Games*, Duckworth, London, 1980.)七頁を参照。

(5) 取引は各自が自分の手を見たあとで行なわれる。その内容は、この手ならばどの門を切札とすれば(あるいは切札を設定せずに)トリックをいくつ獲得できるか各人が目標を提示してセリを行ない、最も困難な条件を出した者が切札を指定する権利を得る。ゲームの焦点は、その者が提示した目標が実現されるか否かにある。

(6) パーレット『トランプゲーム大百科』の概則では、最低で全体の札の枚数の十分の一という規定を設定している。

(7) 詳しくはテイラー『カルタの歴史』(Ed. S. Taylor and

others, *The History of Playing Cards with Anecdotes of their use in Conjuring, Fortune-Telling and Card-Sharing*, John Camden Hotten, London, 1865. 復刻版 Charles F. Tuttle, Rutland, Vermont and Tokyo, 1973.) ハーグリーブ『カルタの歴史』を参照。

(8) テイラー『カルタの歴史』二二二頁の一覧表を参照。

(9) 注8の一覧表を参照。

(10) ダメット「ガンジファ・ゲーム」の五十三頁を参照。

(11) 一五世紀末までのイタリアでは、ミラノ、フェラーラ、ボローニヤ、フロレンスの四つの都市を中心としてタロット遊戲が行なわれ、それぞれの場所独特の札と遊戲法が生み出された。フェラーラはタロットの誕生の地と目されるが、一六世紀末までにその伝統は消滅したらしく、現在は何も残っていない。ミラノのカルタは、他のヨーロッパ諸国で行なわれているタロット遊戲の祖型である。フロレンスでは一六世紀にタロットの拡大版である合計九十八枚の札からなるミンチアーテが行なわれた。それは一八世紀にはローマで大流行し、一九三〇年代にもジェノアで行なわれていた。一方、一六世紀初期からボローニヤでは数札の二から五までを除いた、合計六十二枚の札からなるタロットチーノが行なわれた。これら四種類のカルタにはそれぞれ細かなルールの相違があるのだが、ゲーム開始前の手続き、札の強弱の序列の逆

馬 掉 牌 考

転、トリック獲得の過程、勝敗の決め方（トリックの獲得による得点と、個々の札に割り当てられた得点の累計によって決すること）などの原則は変わらない。したがって繁雑を避けるため、ここではミラノで行なわれた遊戯にもっとも近いといわれるスカルトという遊戯法（現在もイタリアのピネロで行なわれている）を中心に述べる。

(12) ダメット『タロット・ゲーム十二種』の八頁を参照。

(13) タロッコの名が現われる最古の記録は一五一六年のもので、同一の遊戯は一五世紀のあいだトリオンファイ（勝利）と呼ばれていた。ところが一六世紀初頭にカルタ史上の新機軸である切札（トランプ）がヨーロッパの各国に普及するや、切札を用いたトリック・テイキング・ゲームでありさえすれば、たとえ遊戯法は異なっても、たとえばフランスのトリュンフォ、イギリスのトライアンフ（ホイストの祖先）、ドイツのトリュンプシュピール、イタリアのトリオンファイのように、どれもトリオンファイの名をつけるようになったため、本来のトリオンファイはタロットに改名を迫られたのだという。ダメット『タロット・ゲーム十二種』の八頁を参照。

(14) それぞれフランス式カルタの（わが国で普及している英語名では）ダイヤモンド・ハート・クラブ・スペードに対応する。

(15) タロットチーノでは次のように二から五の四枚の数札が減る

だけで、序列が逆転することには変わりはない。

「錢」Ⅱ國王（最上位）、女王、騎士、従者、A、六、

七、八、九、十（最下位）。

「棒」Ⅱ國王（最上位）、女王、騎士、従者、十、九、

八、七、六、A（最下位）。

(16) 詳しくは松田道弘『トランプものがたり』一九〇頁を参照。

(17) 松田道弘『トランプものがたり』を参照。

(18) オンブルの勝負が親と子のあいだで行なわれる点は、馬掉牌やその他の中国カルタに似ていて興味深い。ちなみにタロットの派生形態であるミンチアーテにも一対三の親と子の対抗戦の形式がある。

(19) ウィルキンソン (William Henry Wilkinson 一八五八～一九三〇) は一八八〇年に英国大使館の翻訳学生として渡華して以来、一九一八年に退官するまで中国各地の領事を歴任した。彼の博戯に対する興味には並々ならぬものがあり、寧波領事任中の一八九一年には、中国の伝統的なカルタ遊戯「看湖」に関する解説書 (*The Game of Khanoo*, C. Goodall & Son, London を著わした（筆者は未見）。一八九三年には象棋の紹介と棋譜 (*A Manual of Chinese Chess*, North-China Herald Office, Shanghai) 一八九五年には

各地で精力的に収集したカルタをもとにして「カルタの中国起源」(“Chinese Origin of Playing Cards”, *American Anthropologist*, Vol. 8, Washington) を発表。そのコロンビアが一八九三年のシカゴ万国博で展示されたことはすでに述べた。また漢口総領事任中の一九一八年には「カンフー」の筆名でブリッジの戦術に関する書(Khanhoo, *Bridge Maxims*, Kelly & Walsh, Hongkong) も著わっている。

- (20) William Hughes Willshire (一八六〇—一八九九)。著書に『大英博物館カルタ類目録』(*A Descriptive Catalogue of Playing and Other Cards in the British Museum, Accompanied by a Concise General History of the Subject and Remarks on Cards of Divination and of a Politico-historical Character*, London, Printed by Order of the Trustees, 1876.) がある(筆者は未見)。

(21) この仮説はあまりに奇抜なので、他の点ではウィルキンソンの説を採用しているクリンも、これについては元宝の形態がヨーロッパの杯の原型となったという提案を提示している。「麻雀ゲーム」一六六頁を参照。

- (22) ブライイトン(Johan Gottlob Immanuel Breitkopf 一七一九—一七九四)のこと。著書に『カルタの起源』(*Versuch, den Ursprung der Spielkarten, die Einführung des Leinwandpapiers, und den Anfang der Holzschnede-*

kunst in Europa zu erforschen, Leipzig, 1784. がある(筆者は未見)。

- (23) 第二章で述べたように、「金」とは、清代になって中国の各種カルタに含まれるようになった特殊札。「福」「祿」「壽」「財」「喜」の五星や、「仁」「義」「禮」「智」「信」の五常のように五枚の札がいっている場合が多い。

(24) 第四章注38でふれた。筆者はこのようなルールの記録を見ることがない。

(25) 骨牌のこと。第二章注20でふれた。

(26) 骨牌を拡張して百二十六枚にしたもの。楊蔭深『中國游藝研究』で「花牌」と呼ばれているカルタに相当する。

(27) 中国にはカルタ遊戲に関する文字資料がないとまで述べているので、その存在をまったく知らなかったのであろう。

(28) ダメット「ガンジフ・ゲーム」の五十三頁を参照。

(29) 栖筠子『牌統孚玉』(一六三九年の自序)や鄭旭旦『混同天牌譜』(成立年は不明。『昭代叢書』道光本別集所収)に初めて見られる。

- (30) T・F・カーター(一八八二—一九二五)著、L・C・グドリッチ改訂(藪内清・石橋正子訳注)『中国の印刷術——その発明と西伝』(一九七七年、平凡社) Thomas Francis Carter, *The Invention of Printing in China and Its Spread Westward*, Columbia University Press, New

York, 1925.)を参照。

- (31) ライデン『インドカルタの世界』(Rudolf von Leyden, *Die Welt der indischer Spielkarten*, Veröffentlichungen zum Archiv für Völkerkunde, Band 8, Wilhelm Braumüller, Wien, 1980.)四十四頁、ライデン『ガンジファ——インドのカルタ』四十四頁を参照。

- (32) 中国カルタは図像に銭が描かれ、門の名も貨幣単位で呼ばれ、そのうえ札のデザインが元代の紙幣「交鈔」のそれ(文・分・銭・貫・兩・錠などの各種単位のさまざまな額面が記され、さらに銭の束の図像が印刷される)によく似ているところからウィルキンソンやクリンによって起源が紙幣にあると説かれた。そのためか、多くの関係文献においてドイツ語で「Geldspielkarten」あるいは英語で「money cards」という総称で呼びならわされている。叙述の便宜のために「ここではそれに従って「金銭カルタ」という名称を用いておく。

- (33) 『インドカルタの世界』、『ガンジファ——インドのカルタ』を参照。

- (34) たとえばディルハム(マムルーク語 dirham ≡ ドラクメ drachme)・デナール(イタリア語 denari)・アシュラフイ(ペルシア語 ashrafī)・タンカ(ペルシア語 tanka)のように。同様にインドのムガル朝のガンジファでもサフド(白銀)とスルク(赤金)と呼ばれる二つの門があり、それぞ

れ月と太陽に姿を変えてはいるが、かつて貨幣を表わしていたことがうかがえる。

- (35) 注39を参照。

- (36) ガンジファとヨーロッパのカルタとの類似についてはティラー『カルタの歴史』やハーグリーブ『カルタの歴史』でもふれられていたが、ライデンの記述ははるかに具体的に詳細である。

- (37) ユスフ・イブン・タギリービルディ『エジプト・シリア年代記』で語られたのが最古のカンジャファに関する記録である。ここでは、後にスルタンとなるマムルーク人の官僚が「kanjafan」あるいは「kanjīfah」を行なって同僚から大金をかせいだという、たぶん一三九九～一四二二年のあいだに、ダマスカスとみられる土地で起きた出来事が物語られているという。

- (38) 一〇〇にのぼる数の升目のある盤上で、さまざまな動物の駒を使ってチェスを行なったというチムール王の嗜好に合わせたものとライデンは推測している。

- (39) 現在インドに残るカルタ。札の形状が円形で、枚数が多く、合計八門あるいは十門(それ以上の特殊なセットもある)からなる点に特徴がある。ガンジファの語源ははっきりしない。ガンジ(Ganj)は「財宝、貯蓄(のちに穀倉)」を意味するアラビア語である。クリンによれば、テヘラン在住

のシンドラー將軍は、これが中国語の「紙牌」にペルシア語の接頭語 *ganj* がついたものか、*Kan-chu* 牌 (*Kan-chu* 地方のカルタ) からきたものであると考えていたという。

(40) これは八つのスートからなるカルタの一枚一枚の札について一連ずつ、合計九十六連の四行連句を書いたものらしい。

詩自体は愛の叙情詩で、カルタやそのルールについて何も語ってはいくれないが、はじめて旧式のガンジファの八つの門の名を明らかにしてくれた。それは奴隸 (*ghulam*)、冠 (*taj*)、劍 (*shamsher*)、金貨 (*ashraf*)、琴 (*chang*)、文書 (*barat*)、銀貨 (*tanka*)、貯藏品 (*qimash*) である。

(41) これらの絵画は五十年ほど前に初めて紹介されたが、それがカルタと関係あるということは一九八〇年にウィーンで開催されたイスラム書籍と写本展の目録ではじめて指摘されたという。もつとも寸法は最大で一三〇×一九五^{ミリ}と、カルタとして使用するには大きすぎるようである。ライデン『ペルシアの漆絵におけるカルタの図像』(*Rudolf von Leyden, Spielkarten-Bilder in Persischen Lackmalereien, Platonik Edition, Austria*) で見ることが出来る。

(42) ダメット「ガンジファ・ゲーム」五十九頁を参照。絵札にはすべて札の上部に、その札が役に立つことをほめかす詩が付されているが、劍の門では十、九、八の札に、ポロのスティックと貨幣の門では一、二、三の札に同様の詩が出現す

るらしい。ただし杯の門では、どの教札にもこのような詩は出現しないので確たることはいえないという。

(43) オリツサのセットでは二つの門を加えて、合計十二個にしているほか、さらにほかの神々を加えて十六個や二十個の門まで作るにいたっている。これら増加したセットは現在でも実際の競技に使われているという。

(44) 八番目以降の門が⑧バララマ(クリシュナの牛飼いの兄弟。マークは鋤、棒、牛など)、⑨クリシュナ、⑩カルキとなるものもある。

(45) ダメット「ガンジファ・ゲーム」の五十頁を参照。

(46) 逆に、一五七一年にモルッカ島を占領したポルトガル人や、一五七一年にフィリピン群島を手に入れたスペイン人から影響を受けた可能性さえある。ちなみに、スペインのレガスピがフィリピン占領とともに建設を開始した首都マニラの名は、オランダの切札の名称をとったものであるという説がある(松田道弘『トランプものがたり』を参照)。

(47) クリンが報告している米国の中国人苦力の賭博に「番攤」と呼ばれるものがある(『在米中国人の博戯』)。親は机の上に置かれた多数の銅銭から無作為にひとつかみ分を取り出し、それを鍋の蓋のような覆いでおおって、賭客に机の上に見える「一」から「四」の区画に金を賭けさせる(その際にさまざまな賭け方がある)。そのあとで覆いを取り除き、

錢を四枚ずつ取りのけてゆき、余りの数をあてたものに賞金を払う（割り切れた場合は四が当たり）。同種の博戯については『牧猪聞話』『壓寶、壓授、揸攤』や『清稗類鈔』『番攤』にも記録がある。その起源もおそらく占筮で四本ずつ筮竹を取りのけていく過程にあるのだろう。

（補注1）校正期間中に『中国古版畫叢刊』（一九八八年、上海古籍出版社）所収のものを見ることができた。出版社の跋によると『酣酣齋酒牌』は書冊形式の酒牌で、明代万暦年間の間刊行と目される。各札の順序は次のとおり（なお明らかに順序を乱していると判断される札には傍線をつけた）。

無量數、萬萬貫、千萬貫、百萬貫、九十萬貫、二十萬貫、京萬貫、一十萬貫、十萬貫、五百子、八十一萬貫、一十二文錢、四文錢、三文錢、五十二文錢、一百子、玉麒麟、二四百子、九萬貫、六十七百子、九百子、八百子、金孔雀、十百子、空湯餅、一枝花。

残本のためか、かなり乱丁があるようだ。京萬貫と一十萬貫、五百子と九萬貫、九百子と八百子、四文錢と三文錢がそれぞれ交代しているのは単純な入れ違いと理解できるが、数を示さない玉麒麟・金孔雀・空湯餅・一枝花の四枚の札の位置には明瞭な規則性が見られず、さらに『博古葉子』と比較

すると文錢門と百子門の札全体の位置までが交代している。札の序列を示す資料としては少々信頼性に欠けるかもしれない。しかし、それでも数札の順序に注目するならば、『博古葉子』とまったく同様に、十字門と萬貫門では九から一へと降順に並ぶのに対して、百子門と文錢門では一から九へと昇順に並ぶのが明らかに見てとれる。これは、明代後期に生まれた合計四十八枚のカルタにおいて二つの門ごとに札の序列が逆転したことを示す、もう一つの証拠になるのではないだろうか。

（補注2）タロットを神秘学の深遠な理論と結びつけて、札の図像に象徴的意味をあたえ、タロットの起源について特殊な説を唱える人々がいる。R・ベルヌーリ（田部淑子抄訳）「タロット体系の象徴」（『バイディア』十、一九七一年六月）やグリヨ・ド・ジヴリ（林瑞枝訳）『妖術師・秘術師・錬金術師の博物館』（法政大学出版局、一九八六年）を参照。ダメットは、この種の説はただか一八世紀後半に一占い師クル・ド・ジェブランが口火を切った、極めて主観的な見方にすぎず、それをほるか四百年以上も遡る、博戯としてのタロットの起源をとうてい明らかにしえないと排している（『タロット・ゲーム十二種』『タロット・ゲーム』（補注3を参照）。ちょうど馬掉牌について『運掌經』や『馬掉說』のような附会の説が生まれ、骨牌が盛んに占いに用いられた状況

に類似して、非常に興味深いが、筆者もダメットの主張に従い小論では上記の説を取り上げない。ただしそのような説が生まれる原因として、博戯自身に何か我々に占卜の古い記憶を呼び起こさせるような属性があると考えてみることも必要ではないだろうか。

(補注3) 校正期間中に、これまで絶版であったダメットの『タロット・ゲーム』(*The Game of Tarot, Duckworth, London, 1980*)をようやく入手した。これは目下のところ西洋カルタの歴史に関する最も充実した研究書といえるだろう。書誌としても本章で用いたいずれの資料よりも完全であり、たとえば西アジアのカルタに関するライデンの記述の典拠もここでその大部分が明らかになったし、またヨーロッパの初期カルタについてもあらためて多くの資料を教えられた(時間の関係で、その結果を小論の本文あるいは注に反映させることはできなかった)。また中国カルタについても欧米人の研究としては最も豊富な文献資料を用いている。さらに注目すべきなのは、そこで提示されているユニークな西洋カルタの中国起源説である。著者は天九牌(中国式ドミノ牌)のトリック・テイキング・ゲームとしての性格に注目し、それを世界のカルタの起源とみる。その説によると、紙の技術の西漸とともに中国式ドミノ牌は中央アジアに伝播し、そこで四門からなるカルタに変形されたのち、一方ではヨーロッパへ

伝わり、また一方では再び中国に逆輸入されたという。しかし、このように中国式ドミノ牌をすべてのカルタの起源とする仮説の誕生には、残念ながら二つの錯誤が関係している。

第一は、カーターの中国カルタの発展史である。すでに見たように、カーターは歐陽脩のいう「葉子格」を「紙サイコロ」という奇妙なものに訳しかえ、それがさいころの目を描いたドミノ牌や、図像を伴う中国式カルタの起源となったと考えた。著者はその発展史をそのまま継承しているのである。第二に、著者は文献資料として潘之恒『葉子譜』を挙げておきながら、そこで説明されている馬掉牌の遊戯法がトリック・テイキング・ゲームそのものであることになぜか気づいていない。その結果、現存する中国式カルタの遊戯法だけを見て、図像を伴うカルタにはトリック・テイキング・ゲームの特徴がなかったと結論づけてしまい、一方、その特徴を現在も残すドミノ牌に世界のカルタの起源を求めることになってしまったのである。

〔附記〕

この論文を執筆するにあたり、村井かるた資料館の村井省三氏からは、日本の各種カルタの遊戯法、および中国のカルタに関する一部資料についてご教授をいただいたうえに、貴重な実物資料までご提供いただいた。紙面を借りて感謝の意を表したい。

馬 埶 牌 考

なお、著者の力量不足による、関係論文・資料の調査の不備や
論述の誤りがあるはずである。各分野の方々のご批判とご指導を
切に希望する。

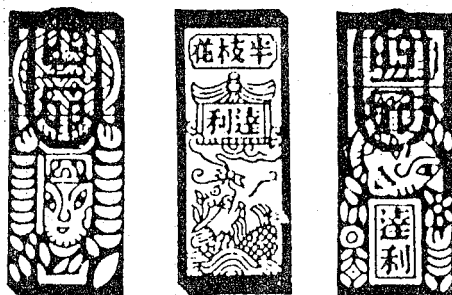


図1 裂紙の3枚の孤立した札。ハーグループ。

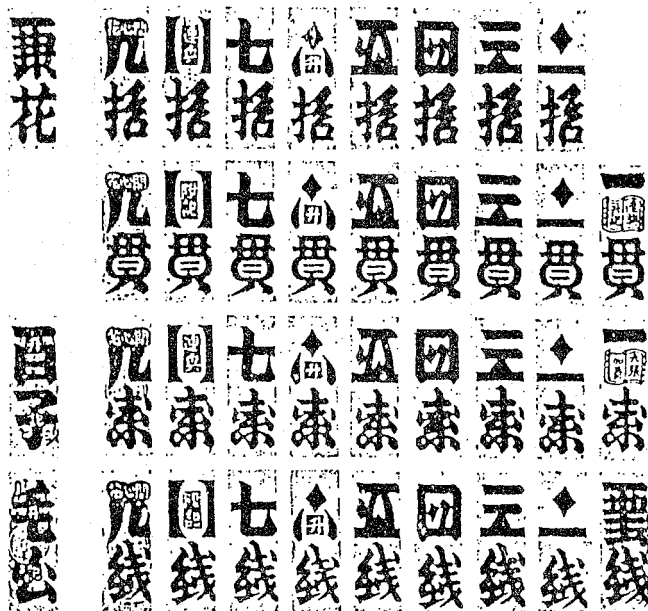


図2 六虎牌 (十字紙牌・客家紙牌)。19世紀。ブルンナー。
札の寸法は 6.6×2.3 cm。

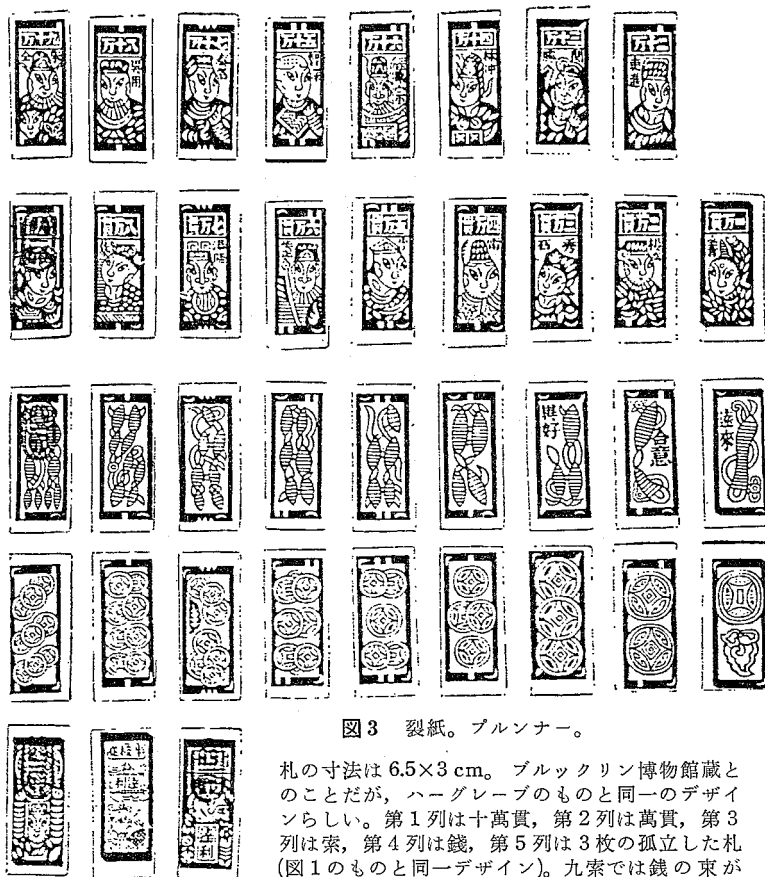


図3 裂紙。プルナー。

札の寸法は 6.5×3 cm。ブルックリン博物館蔵と
のことだが、ハーグレーブのものと同じのデザイ
ンらしい。第1列は十萬貫、第2列は萬貫、第3
列は索、第4列は錢、第5列は3枚の孤立した札
(図1のものと同じデザイン)。九索では錢の束が
上の段から1本・2本・2本・4本の形で並べら
れ、七索では1本・2本・2本・2本の形で並べら
れている。四索では錢の束が二つの輪のように交
わり、二索では折れ曲がった形状を呈する。また、
七錢は北斗をかたどる。札の縁に刻まれた白い印
が、それぞれの数を表わすのにも注目されたい。



図4 白花。ハーグレーブ。



図5 千萬。19世紀。
プルナー。寸
法は 8.5×1.9 cm。

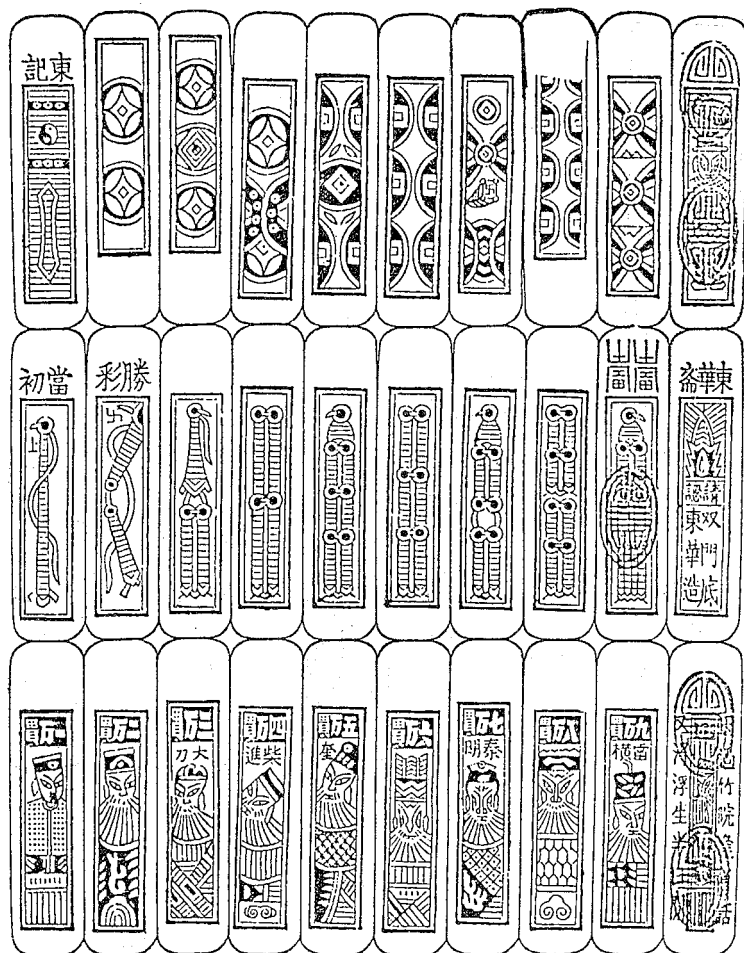


図6 梶牌。ハーグリーブ。第1列が錢(右端が紅花)。第2列が索(五索と七索の順序が逆になっている。右端が白花)。第3列が萬(右端が千萬。李涉「題鶴林寺僧舍詩」の詩句には含まれた細長い人物の肖像の上に「千万」の銘が見える)。図3と同様に、九索では錢の東が上の段から1本・2本・2本・4本の形で並べられ、七索では1本・2本・2本・2本の形で並べられている。二索では錢の東が折れ曲がった形状を呈する。また七錢の中心にあるのは八宝の犀角杯であるが、北斗の「斗」と通ずるのであろうか。

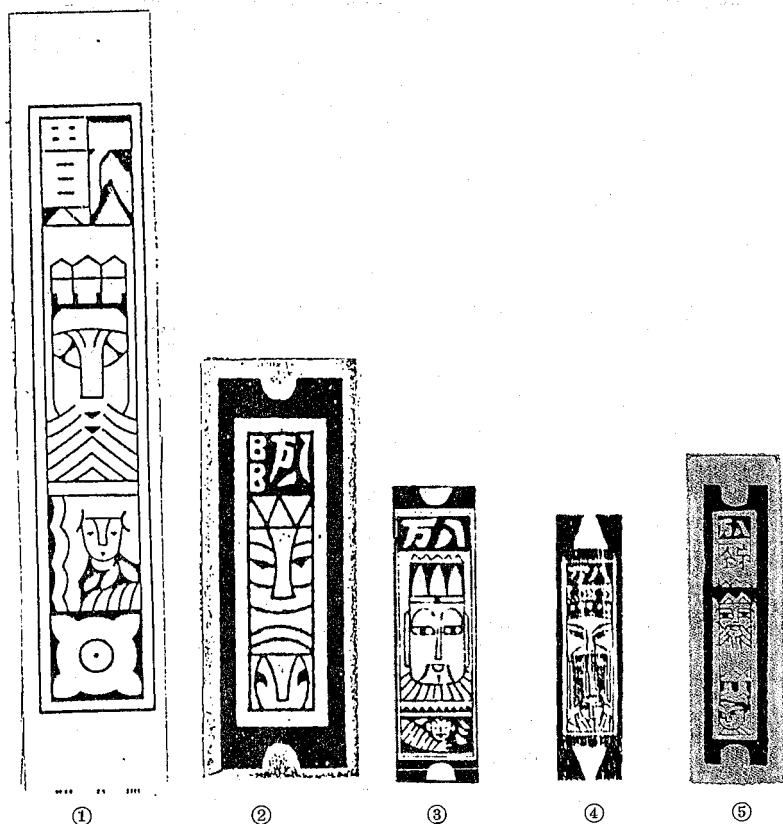


図7 朱全の図像。

- ① 江蘇省産の東莞牌。20世紀。原寸大。(村井省三氏提供。ブルンナーのXII番のサンプルに酷似している)
 - ② フランス産の複製カルタ。20世紀。原寸大。(村井省三氏提供。ブルンナーのXVII番のサンプルに類似している)
 - ③ 19世紀。十胡牌。ブルンナー。寸法は10×2.7cm。図8と同じセット。
 - ④ 19世紀。ブルンナー。寸法は7.7×2cm。
 - ⑤ 棍牌。ハーグレーブ。
- なお、①以外のすべての札の縁に刻まれた印に注目されたい。



図8 紅花。19世紀。プルンナー。
寸法は10×2.7 cm。

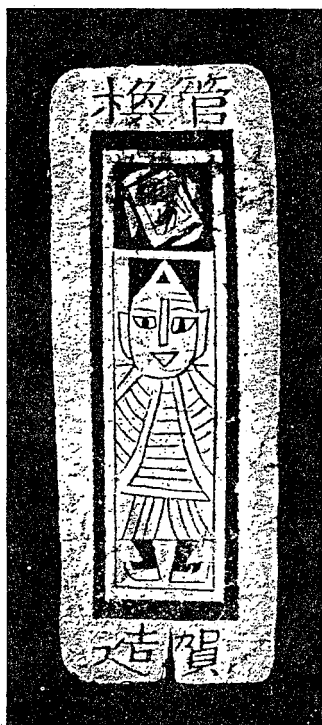


図9 トルファン出土の札。11世紀～
15世紀。クリン。寸法は9.5×
3.5 cm。

図版の出所は以下のとおり。ハーグレーブは Catherine Perry Hargrave, *A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming* より。プルンナーは Gernot Prunner, *Ostasiatische Spielkarten* より。クリンは Stuart Culin, "The Game of Ma-Jong" より。

カルタに描かれた水滸人物一覧表

注：『瑯嬛文集』には水滸伝の人物名とその賛だけが記されている。ここでは、そこに記された順序に従って名前を並べ、試みに同じ四十八枚の札からなる『博古葉子』の額面を組み合わせてみた。十字門と萬字門の人物が他の資料とほぼ対応しているのを見ると、どうやらこの操作は誤っていないようである。

馬
掉
牌
考

宣和遺事	菽園雜記	葉子譜	掉譜集覽	瑯嬛文集	水滸葉子
鐵天王 晁蓋				(無量數) 晁蓋	
呼保義 宋江	萬萬貫 呼保義宋江	萬萬貫 天魁星 呼保義宋江	紅萬 呼保義宋江	(萬萬貫) 呼保義宋江	萬萬貫 呼保義宋江
行者 武松	千萬貫 行者武松	千萬 天鵬星 行者武松	千僧 行者武松	(千萬貫) 行者武松	千萬貫 美髯公朱全
短命二郎 阮進	百萬貫 阮小五	百萬 天罪星短命 二郎阮小五	百子 短命二郎阮小二	(百萬貫) 短命二郎 阮小五	百萬貫 小李廣花榮
活閻羅 阮小七	九十萬貫 活閻羅阮小七	九十 天敗星 活閻羅阮小七	九十 活閻羅阮小七	(九十萬貫) 活閻羅阮小七	九十萬貫 黑旋風李逵
美髯公 朱同	八十萬貫 混江龍李進	八十 天滿星 美髯公朱全	八十 急先鋒索超 一作朱全	(八十萬貫) 美髯公朱全	八十萬貫 九文龍史進
病尉遲 孫立	七十萬貫 病尉遲孫立	七十 地勇星 病尉遲孫立	七十 病尉遲孫立	(七十萬貫) 病尉遲孫立	七十萬貫 混江龍李俊
鐵鞭 呼延綽	六十萬貫 鐵鞭呼延綽	六十 天威星 雙鞭呼延灼	六十 雙鞭呼延灼	(六十萬貫) 雙鞭呼延灼	六十萬貫 大刀關勝
花和尚 魯智深	五十萬貫 花和尚魯智深	五十 天孤星 花和尚魯智深	五十 花和尚魯智深	(五十萬貫) 花和尚魯智深	五十萬貫 母大蟲顧大嫂
黑旋風 李逵	四十萬貫 賽關索王雄	四十 天殺星 黑旋風李逵	四十 青面獸楊志	(四十萬貫) 青面獸楊志	四十萬貫 活閻羅阮小七

宣和遺事	菽園雜記	葉子譜	掉譜集覽	瑯嬛文集	水滸葉子
青面獸 楊志	三十萬貫 青面獸楊志	三十 天暗星 青面獸楊志	三十 黑旋風李逵 一作楊志	(三十萬貫) 黑旋風李逵	三十萬貫 插翅虎雷橫
一丈青 李橫	二十萬貫 一丈青張橫	二十 地慧星 一丈青扈三娘	二十 一丈青扈三娘	(二十萬貫) 一丈青扈三娘	二十萬貫 雙鞭呼巖灼
				(一十萬貫) 兩頭蛇解珍	
				(京萬貫) 霹靂火秦明	
智多星 吳加亮				(十萬貫) 智多星吳用	
插翅虎 雷橫	九萬貫 插翅虎雷橫	九萬貫 天退星 插翅虎雷橫	九貫 插翅虎雷橫	(九萬貫) 入雲龍公孫勝	九萬貫 智多星吳用
急先鋒 索超	八萬貫 急先鋒索超	八萬 天空星 急先鋒索超	八貫 美髯公朱全 一作索超	(八萬貫) 插翅虎雷橫	八萬貫 行者武松
霹靂火 秦明	七萬貫 霹靂火秦明	七萬 天猛星 霹靂火秦明	七貫 霹靂火秦明	(七萬貫) 急先鋒索超	七萬貫 豹子頭林冲
九紋龍 史進	六萬貫 混江龍李海	六萬 天微星 九紋龍史進	六貫 九紋龍史進	(六萬貫) 九文龍史進	六萬貫 沒遮攔穆弘
混江龍 李海	五萬貫 黑旋風李逵	五萬 天壽星 混江龍李俊	五貫 混紅龍李俊	(五萬貫) 小旋風柴進	五萬貫 撲天雕李應
小旋風 柴進	四萬貫 小旋風柴進	四萬 天貴星 小旋風柴進	四貫 小旋風柴進	(四萬貫) 混江龍李俊	四萬貫 浪裏白蛇張順
大刀 關必勝	三萬貫 大刀關勝	三萬 天勇星 大刀關勝	三貫 大刀關勝	(三萬貫) 大刀關勝	三萬貫 青面獸楊志

宣和遺事	菽園雜記	葉子譜	掉譜集覽	瑯嬛文集	水滸葉子
小李廣 花榮	二萬貫 小李廣花榮	二萬 天英星 小李廣花榮	二貫 小李廣花榮	(二萬貫) 浪子燕青	二萬貫 神機軍師朱武
浪子 燕青	一萬貫 浪子燕青	一萬 天巧星 浪子燕青	一貫 浪子燕青	(一萬貫) 小李廣花榮	一萬貫 神醫安道全
一撞直 董平				(金孔雀) 雙槍將董平	
				(一百子) 神機軍師朱武	
	九百	九索	九索 九尾龜陶宗旺	(二百子) 沒羽箭張清	九百子 小旋風柴進
	八百	八索	八索 雙鎗將董平	(三百子) 赤髮鬼劉唐	八百子 浪子燕青
赤髮鬼 劉唐	七百	七索	七索 玉臂匠金大堅 一作 神行太保戴宗	(四百子) 神醫安道全	七百子 拚命三郎石秀
立地太歲 阮小五	六百	六索	六索 母夜叉孫二娘 一作 立地太歲阮小二	(五百子) 母大蟲顧大嫂	六百子 金眼彪施恩
金槍手 徐寧	五百	五索	五索 催命判官李立 一作金槍手徐寧	(六百子) 金槍手徐寧	五百子 兩頭蛇解珍
	四百	四索	四索 笑面虎朱富	(七百子) 鼓上蚤時遷	四百子 一丈青扈三娘
浪裏白跳 張順	三百	三索	三索 鎮三山黃信	(八百子) 浪里白跳張順	三百子 沒羽箭張清
	二百	二索	二索 雙尾蝎解寶	(九百子) 雙尾蝎解寶	二百子 雙槍將董平
	一百	一索	一索 一枝花蔡慶	(十百子) 金眼彪施恩	一百子 急先鋒索超

宣和遺事	菽園雜記	葉子譜	掉譜集覽	瑯嬛文集	水滸葉子
玉麒麟 李進義				(玉麒麟) 玉麒麟盧俊義	
入雲龍 公孫勝		空沒文 空一文 矮腳虎	空湯 矮腳虎王英	(空湯餅) 豹子頭林冲	空沒文 花和尚魯智深
豹子頭 林冲		半文錢 鬻客	半枝 豹子頭林冲	(半鬻錢) 矮腳虎王英	半文錢 入雲龍公孫勝
神行太保 戴宗	一錢	一錢	一錢 沒面目焦挺	(一文錢) 震天雷凌振	一文錢 神行太保戴宗
	二錢	二錢	二錢 金眼彪施恩 一作楊雄	(二文錢) 混世魔王樊瑞	二文錢 母夜叉孫二娘
撲天雕 李應	三錢	三錢	三錢 拚命三郎石秀	(三文錢) 撲天雕李應	三文錢 赤髮鬼劉唐
沒遮攔 穆橫	四錢	四錢	四錢 轟天雷凌振 一作沒遮攔穆宏	(四文錢) 神行太保戴宗	四文錢 鼓上早時遷
拚命二郎 石秀	五錢	五錢	五錢 跳濶虎陳達 一作李立	(五文錢) 拚命三郎石秀	五文錢 金槍手徐寧
賽關索 王雄	六錢	六錢	六錢 病關索楊雄	(六文錢) 母夜叉孫二娘	六文錢 聖文書生蕭讓
	七錢	七錢	七錢 神機軍師朱武 一作金大堅	(七文錢) 病關索楊雄	七文錢 混世魔王樊瑞
沒羽箭 張青	八錢	八錢	八錢 沒羽箭張青	(八文錢) 沒遮攔穆弘	八文錢 霹靂火秦明
	九錢	九錢	九錢 白花蛇楊春 一作朱武	(九文錢) 沒面目焦挺	九文錢 玉麒麟盧俊義
				(十文錢) 聖手書生蕭讓	

宣和遺事	菽園雜記	藥子譜	掉譜集覽	瑯嬛文集	水滸葉子
火船工 張岑					
摸着雲 杜千					

馬
掉
牌
考