

ゲームとしての『手本引き』

◆ゲーム概要

親が出した1～6の札を、子が1～4点で推理するゲーム。

◆ゲームの手順（実際の手本引きのルール・手順とは異なります）

1. それぞれ札と50点分のチップを受け取り、親は繰り札の順番を確認し、目安札を右から順番に並べる。
2. 親は、繰り札の中から1つの数字を選び、手拭いの中に入れる。（この時、札の並びを崩さない事）
3. 子は、親が選んだ札を推理して、規定の賭け方で張り札と掛け金置く。1回の上限は20点。
4. 親は、選んだ繰り札と同じ数字の目安札を取り、自分から見て右側に置く。
5. 手拭い(カミシタ)を開き、目安札の宣言と同じである事を確認する。（この時違っていたら親の反則負け）
6. 子は、自分の張り札の中での的中したものを開く。開かずに手に回収した場合はハズレとみなす。
7. ハズレの賭け金を回収し、あたりに配当を支払う。10回の親番を終了したら清算し親を交代する。

◆ゲームの詳細

それぞれ札とチップ(50点)受け取り、親は目安札を自分から見て右から左へ子に向けて数字順に並べる。

親は「入ります」の声掛けと共に繰り札を順番を崩さずに入れ替えて選び、選んだ札を一番上にして、カミシタの間に挟む形で隠して場に置く。

この時シャッフルして無作為に引くのは禁止となっており、山(ツナ)の並び順を崩してはいけない。

例えば4を選んだ場合、繰り札は山の上から456123という並びでなければならない。この並び順が崩れていた場合は「ツナもつれ」で反則負けになり、親は子の賭け金と同額を支払う。

子は親の札を推理して、張り札を1点から4点のいずれか形で裏向きに置き、掛け金をその右上に置く。

子が一度に賭けられる金額は20点まで。全員が同意するなら、それ以上や制限なしの青天井もよしとする。賭け方と配当は、別紙参照。これは本来の賭け方配当などが違う簡略版である。

特殊札として「通り」と「半丁」がある。これは誰かの予想に乗る事を表し、親に確認した上で特殊札をその人の前に置く。出す賭け金は「通り」は対象者の全額、「半丁」は対象者の半額(1点以下の端数は切り捨て)

全員が賭けたところで勝負となり、親はまず目安札の中から選んだ数を列の一番右側に置く。

前回と同じ数字を選んだ場合は、一番右側の札を横にする。その後カミシタを開き、目安札の数字とカミシタの中の繰り札の数字が合っている事を確認すれば勝負成立となる。

もし、目安札と繰り札の数字が違う場合は「唄い違い」で反則負けになり、繰り札と目安札の両方が当たりとなる。ただし、目安札の方の当たりは本来の配当の半額だけが支払われる(端数切捨て) また、外れだった場合も賭け金をそのまま手元に戻せる。

勝負が成立した場合、子は当たっていた場合はその張札を開く。

開かずに引っ込めた子はハズレと了解される。

勝負が決まったら清算する。子が種で当てた場合、掛け金をそのまま返す。

子がそれ以外で勝った場合、掛け金を返した上で、親は倍率にあわせて配当を支払う。

例えば、子がスイチ(5倍)に10点賭けて当てた場合、10点を返した上で50点支払う。

10回の親番が終われば清算を行い記録し、また50点に点数を戻し親を交代する。

全員が親番を終了した時にそれまでの記録を合計し、一番稼いだ人間の勝利とする。

※ このルールはストーンR氏が整備した『手本引き』ルールをネットの情報だけで勝手に真似たものです。