

タイトル かるた基礎理論 β

作成責任者 華郷（ニコニココミュニティ みんなで競技かるたをやろう！（co34052））

はじめに

色々なアドバイスを聞くことが大事であるが、それをすべて鵜呑みにしてはいけない。かるたは人それぞれ異なった意見を持っているし、同じ人でも刻々と変わるものでもある。さらには矛盾するアドバイスをされることもあるかもしれない。アドバイスが自分に合っているものかどうか判断するのは各々で必ず行わなければならないことである。合っているかどうかはやって見て確かめればよい。

つまり、これから書くことも考えて書いてはいるが絶対ではない。これを受けてどうするかは各自で判断してほしいものであるということだ。

目次

第1章 入門編

STEP0 試合形式の練習と並行して

第2章 試合編

STEP1 攻め編

STEP2 送り編

STEP3 払い手編その2

コラム 囲い手

第3章 自陣編

STEP4 戻り編

STEP5 守り編

第4章 嫌がらせ編

STEP6 定位置編

STEP7 払いの経路編

第5章 最後に

第1章 入門編

STEP0 試合形式の練習と並行して

札落とし（札流し）

目標：100秒～2分

目的：札認識速度の向上

⇒1枚ごとの認識が速ければ同時間に多くの札を覚えることができる。（暗記時間短縮）

定位置を覚える

目標：定位置表を見ずに並べられるようになる

目的：暗記の負担軽減と自陣への反応を可能にする。また、札紛失の防止。

⇒札を速く並べることでより多くの暗記時間を得ることができ、相手陣を覚える時間も増大する。

初めは見ながらでも良いが、一回おいたら次にその札を置くときは見ないで置けるように意識して行う。

暗記法

むすめふさほせ法

「むすめふさほせ うつしもゆ いちひき はやよか み たこ おわ な あ」と1枚札から順番に一音目ごとに覚えてく方法。

50枚すべてを行うことで1音目に対して体系的な覚え方ができる。決まり字変化への対応も容易。

段覚え法

段ごとに1枚ずつ何があるかを覚える方法。順番まで覚えることもあるし、そのあたりが適当であることもある。順番はその段をすべて払い飛ばせば覚える必要性は無いが札直で取られると取れなくなることもある。

メリットは段ごとに覚えることになるので場にあるすべての札を見ることになり、覚え漏れがなくなる。

自陣は並べた時に覚えて、段覚え法で相手陣を確認し、むすめふさほせ法を用いるのが筆者のお勧め。自陣を並べた時に覚えきれなければ、むすめふさほせ法の時に定位置を確認すればよい。試合後半になってくると、むすめふさほせ法ではない札が多く時間がかかるので段覚え法を推したい。これも、やりやすいのは個人差があるので自分に合ったものを探すのがよいだろう。

札の払い方 その1

払いの練習（以下払い練）の前に構えからである。

ルールとしては「正座もしくは正座に準じた姿勢」とされている。ルール以外の部分で**絶対に**満たさなければならない条件として2つあげておくと

1. 体に負担がかからないこと。
2. 相手陣下段が届くこと。

1はやはり、痛みがある等、負荷がかかっていると練習を重ねていくうえでいずれ体を壊すことになる。かるたを続けられない構えでは何の意味もなさない。

2は自陣は取りにくくても問題ない。練習して相手陣に届くようになれば、少し後ろに下がり自陣も取れる構えにすればよい。

払いに関しては払うというイメージから札の真横から横に向けて札を飛ばしてしまいがちだが、真横から札に進入するということは札に対して最短経路で到達できていないということである。札にまっすぐ到達してから腕の振りと手首のスナップ、指先の動き、体重移動を用いて札を横に払い飛ばす。

しかし、相手陣下段はかなり遠いものである。体全体で札に近づき取るのがよい。体全体と言っても特に上半身、利き手の肩である。利き手の肩を札に近づけると札が近くなり、容易に払うことができる。上半身も前に出すとより近い。詳しいあたりは直接指導してもらう方が分かりやすいだろう。

最後に最も重要なことがある。それは**構えの状態から払い始めること**だ。左右をそれぞれ払うときは同じ構えから払い始めるのは、試合でどちらが読まれるかわからないことから当たり前である。

第2章 試合編

STEP1 攻め編

- お手つきを恐れるな！

決まり字を聞かないことは大問題であるが、お手つきを恐れて止まってしまうのはよくない。暗記に自信を持ってあると思ったら払い飛ばす。お手つきを恐れて勢いを失ってしまうのは非常によくない。

後、余談だが A 級選手でもお手つきはする。だから、お手つきを 0 にすることが強くなることと同義とは言えないし、絶対にそんなことはない。ただし、お手つきを減らすことが勝ちやすくなることと強く関連があることは確かではある。お手つきを減らすのはしっかり暗記し、聞きわけを行い減らすものであり、ゆっくりとすることでお手つきを減らすということをすべきではない。

- 攻めがるたをせよ！

自陣は定位置であり、いつも同じ場所にあることもあり、慣れれば取れるようになる。しかし、相手陣は毎回異なり、慣れで取ることはできない。よって、相手陣を意識して取るのがよい。

また、自陣は近いので、少々遅くとも取れることがある。逆に相手に近い相手陣は攻めていないと近さで相手に取られてしまう。

ゲームメイク的にも相手陣を取って送ることで自分の好きなように札を調節しやすい、という利点もある。守っていては出札によっては非常に取りにくい形になってしまう。

- 相手陣一字決まりを狙え！

1 字を狙うということは自己最速を出すということ、自己最速を高めれば 2 字以上の札も自然と速くなる。ここでいう 1 字決まりとは決まり字変化で 1 字になったものも含める。

STEP2 送り編

攻めがるたにおいて送りは

1. 友札を分ける。
2. 相手陣にない音の札を送る
 - (1) 自陣に 2 枚以上ある札
 - (2) 自陣に 1 枚しかない札（自陣の単独札）

単独札：場に同じ音から始まる札が 1 枚しかない札

2 に関してはいずれも決まり字の短いものから送る。単独札（特に 1 字）はすぐに送って相手陣で攻めて取るのがよい。(1)(2)の順は状況により左右してもよいが原則はこの順。

STEP3 払い手編

STEP0 でも払い手については書いたが、ここではもう少し詳しいところについて書きたいと思う。

払い練をするとき、試合で払うことを想定して払い練を行うことは大事だが意外と忘れられがちである。

それは、下の句が読まれて上の句が読まれるというタイミングをある程度意識する練習をすることだ。払うのはやはり読まれた音に反応して払うということが最も多いパターンであるから、「読まれる」ということをしっかり意識して払い練をするという練習をすることも大事である。

1 字札が決まり字を聞いてかなり速く取れるようになれば、3 字札等は決まり字までに札に到達してしまい時間が余ってしまい、止まったり、勢い余ってお手つきすることが出てくる。その改善法として、決まり字丁度で払うイメージをもって払い練するとよい。3 字なら 3 字でどう動くか、ということをしっかり考えて払い練をすると、それが試合で出ると 3 字が気持ちいいぐらいちょうどのタイミングで取れるようになる。ただし、単独 3 字に関しては囲うという手段もあるのでその辺りは札により各自工夫するところである。

コラム 囲い手

囲い手は決まり字の長い札などで札を覆ってしまっ相手に取られないようにする手法である。D 級や C 級では囲うだけで止まってしまう人も多く囲い手は絶大な効果を発揮することもある。

囲い手はおおよそ 4 字以上の札で用いられることが多い。しかしそのような決まり字の長い札は狙わないものである。よって、囲い手は狙って行うものではない。囲うような長い札を狙って囲うなら、1 字決まりなどの決まり字の短い札を狙うほうが試合として非常に有効である。つまり、囲い手は暗記のみで自然と囲ってしまうのがよい。

しかし、自然と囲うのは自陣の定位置であればできるかもしれないが、相手陣では難しい。しかも、相手のほうが近いので先に囲われることが多々ある。そこで登場するのが囲い手やぶりである。囲い手にある隙をついてそこから先に札に触るのである。触れなくても、触ろうとするだけで相手はお手つきをするかもしれないし、相手が遅ければ触ってしまえばよい。

第2章 自陣編

攻めがるたにおいて守ることは攻めることほど重要でないにしても、攻めているだけでは出札で勝負が決まってしまう。そこで近さと定位置だけを利用して守るということができればいいのではないかと思う。

ただし、この章は攻めができる人が守りを付け足すことを目的で書かれているので相手陣全部の攻めができない人はまず攻めからマスターするべきである。後、攻めさえ早ければ守りはいらないという意見もあるということだけは先に述べておきたい。

STEP4 戻り編

攻めがるたにおいて最も行いやすい守りの1つとしてあげられるのが「戻り」である。なぜなら、相手陣を攻めているときに相手陣の札とリンクして覚えることができるので暗記が入りやすいということだ。

戻りは友札だけでなく、相手陣に同じ音のある札ならすべてに適応することができる。これにより自陣を取れる可能性も広がる。しかし、攻めている相手から戻ることは容易ではないので戻りを意識しすぎるのは禁物である。

STEP5 守り編

戻りでは相手陣にある札とリンクすることで自陣を少しでも取ろうということであったが、ここでは単独札について議論したい。単独札は相手陣に同じ音の札がないので取るレベルで暗記することが困難である。その上、攻めている中では自陣への反応が少し遅れることが多く、取るのは非常に困難になる。そこで「定位置」であることを最大限に利用するのである。定位置はいつもそこに置くというものであるから、その札が読まれれば必ずそこにあるのである。なら、相手陣に反応しなかった時点でそこに手を出せばあるのである。出てしまえば相手の手にあたって取れるかもしれないし、出が遅くなければ先に札に到達するかもしれない。

ただし、ここで最も重要なことは自陣を意識しないで手が動くレベルまで定位置をなじませるということである。自陣を意識するということはそれだけ相手陣の意識が弱まるということと同義であり、攻めが弱くなってしまう。あくまで攻めがるたにおける守りは攻めの強さを落とさないまま相手陣を取ることに大きな意味があるのであって、攻めが弱くなってしまうっては元も子もないということを忘れないでほしい。

第3章 嫌がらせ編

嫌がらせと言うと聞こえが悪いが、相手の思うように試合を展開させないという戦略をとるという考え方だ。相手に試合の主導権を握らせず、自分で主導権を握ることで有利に試合を進めることが可能だ。

STEP6 札の置き方編

まずは定位置で考えてみる。定位置は自分はいつも同じ場所であるから取りやすいが相手は初めての位置で試合をすることになる。そこで、定位置で相手が取りにくいという定位置にすることが有効だと言える。例えば、同音の札をばらして攻め札を決めさせないようにすることも有効だろう。これに関しては自分で創意工夫することにより定位置に対する思い入れが出来、なじみやすく守りが自然に出るようになるという利点も兼ね備えているので自分で考えることをお勧めする。

次に定位置に置かない場合を考えてみる。例えば友札が来た場合、左右に分けて狙いを分散させる、もしくは上段浮き札を置きそこを狙わせて労力を使わせる、ということが考えられる。また、別れ札に対して自分の方が外側に置くというのも有効かもしれない。これは戻りを考えた時に内側へ戻るより外側に戻る方が戻りやすいという利点から自分が戻りやすく相手が戻りにくいという構図を作るとのことだ。

これらの定位置に置かない場合は自陣に対する暗記の負荷を大きくすることに他ならない。これは攻めがるたからみると自陣をなるべく意識しないという原則に反することになる。友札はすぐに送るので大した問題はないが、暗記のキャパシティに余裕がある場合以外は行わないのがよいだろう。

STEP7 払いの経路編

払いに関しては払い練の項目で2回にわたって述べてきたが、ここでは相手の取りたいように取らせないという観点から見たい。ルール上相手の取りを妨害することは禁止されているが、それは相手の取りを妨害する目的で行う行為であり、ここで述べたいのは自分の取りを行う上で相手に自由に払わせないようにするということである。

どうすれば相手に取りたいように取らせないことができるかという、単純に相手の払う進路に手を置いてやれば良い。相手の払いに来るであろうコースをふさいで札の上にいるだけで相手が突っ込んでくれば手が当たって札が取れる。お手つきしても共お手つきになるだけで損はしない。これは相手陣と言うよりも感覚で出す自陣において大きな威力を発揮する。相手陣においては進路をふさぐことは難しい。ただし別れ札においては戻ってくる進路をある程度ふさいでおくことは可能だが、自分で先にしっかりとる方を優先する方がよい。また、進路をふさぐのは手だけでなく腕を使ってもよい。低い払いであれば腕が低い位置にあることになる。すると、縦別れの場合は先に相手陣に出ると相手は札に到達する前に腕にぶつかって札を取れなくなる。すると容易に戻ることが可能になる。

第4章 最後に

基礎理論と言いつつ割と深いところまで突っ込んだ理論を書いてきたがひとまずはこれで終了としたいと思う。冒頭にも述べたが、これを読んで鵜呑みにするのではなく、自ら検討し、自らこれより良いかると理論を生み出していってくれることを期待した基礎理論であるので必ずしも正しくないことも交じっている。第1章に書かれている内容に関しては本来はよくないことだが、初めはこうする方がよいのでこう書いたということもあったりもするし、攻めがるたに対する理由づけも非常に弱いものしか書いていない。これを読んでもくださった皆様の独自のかるた感というものを形成していってくれればと思う。