あそびかた説明書

■ゲームの目的

－人身受け難し、今すでに受く。
仏法聞き難し、今すでに聞く－

あなたは人としての生を授かり、毎日を過ごしています。仏法に気づき、日頃のお勤めを励み、仏となる（サイコロを振って、あがりを目指す）ことが、このゲームの目的です。

■ゲームの準備

半畳～１畳ほどのスペースに、あらかじめ製作したペーパークラフトと、対応した場所に浄土双六のマスを並べます。すべてのプレイヤーは自身の分身となる駒を決めて、ふりだしである南閻浮洲に置きます。

一番最近「地獄」を見た／感じたプレイヤーがスタートプレイヤーです。または、適当な方法でスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーはサイコロを受け取ります。

■ゲームの流れ

プレイヤーはひとりずつ右回りで順番にサイコロを振ります。

自分の駒が置いてあるマスに、サイコロの出た目に対応した「行き先」が書かれているか確認します。

書かれていた場合、指示先へと駒を進め、次のプレイヤーにサイコロを渡します。

書かれていない場合は、同じマスにとどまり、次のプレイヤーにサイコロを渡します。

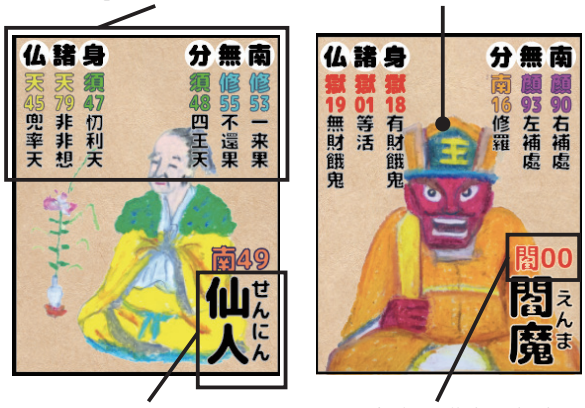
サイコロを振る前後に合掌をする。念仏、題目、真言、「南無分身諸仏（なむぶんしんしょぶつ）」など唱えものをしてからサイコロを振ることをおすすめします。

佛やほかのプレイヤーへの敬いの心を持ちましょう。心にさざ波が起きたならばなるべく早く気付き、おだやかさ・安らぎを思いましょう。

■マスの見方

サイコロの出た目ごとに「行き先」を示している

マスのイメージイラスト



マスの名前　　場所を表す漢字と数字

【場所を表す漢字】は、そのマス目がどのペーパークラフトの近くにあるかを表します。

閻…えんま部屋　　獄…地獄
天…天界　　須…須弥山（ダイスタワー）
修…修行の階梯　　顔…菩薩の顔ハメ
南…南閻浮洲のまわり

《例 1》あなたは「南 49 仙人」に駒がある。
サイコロを振ると「仏」の目が出たので、自身の駒を「天 45 兜率天」に移動することとなる。
天とあったので、ペーパークラフトの天界を見て、「天 45 兜率天」を見つけた。

《例 2》あなたは「閻 00 閻魔」に駒がある。
サイコロを振ると「南」の目が出たので、自身の駒を「顔 90 右補處」に移動することとなる。
顔とあったので、菩薩の顔ハメのなかから「顔 90 右補處」を見つけて、頭に付けた。

□ペーパークラフトの置き方（写真を参考にしてください）

中央に「須弥山（須）」を置きます。「須弥山」の東西南北の位置に「四大洲（南）」を置きます。
「須弥山」の右手前に「修行の階梯」を、その奥（右手奥）に「天界（天）」を置きます。左手前に「地獄（獄）」「えんま部屋（閻）」を、その奥（左手奥）に「菩薩の顔ハメ（顔）」を並べて置きます。

浄土双六のマスを対応した場所に置きます。南の場所にあるマスは、「南ふりだし－南閻浮洲」のまわりに並べます。

■ゲームの終了

・プレイヤーの誰かの駒が、あがりである「佛」に到達することとなったらゲーム終了です。「佛」のプレイヤーと、その他のプレイヤーはお互いに合掌礼拝をします。いままでの自分の駒の行きつ戻りつを振り返りましょう。
・または、すべてのプレイヤーが 04 永沈のマスに到達したら、ゲーム終了です。すべてのプレイヤーはお互いに合掌礼拝し、日々の生活を省みましょう。

■「04 永沈（ようちん）」について

04 永沈は、サイコロの出た目の示す「行き先」がありません。このマスに駒があるプレイヤーは、自分の手番が来てサイコロを振っても、自身の駒を移動することができません。自身の行いを省み、「佛」が救ってくださることを一心に祈りましょう。
（ただし、「追加ルール：利他行システム」を行うことはできます）

■須弥山（しゅみせん）ダイスタワーについて

ペーパークラフトの須弥山は、ダイスタワーになっています。サイコロを振るときにお使いください。
頂上の上面フタの隅に穴が空いています。その穴にサイコロを入れると、須弥山前面よりサイコロが出てきます。

■追加ルール：利他行（りたぎょう）システム

自身の振ったサイコロの出た目を、自分以外のプレイヤーひとりに譲ることができます。譲られることを問われたプレイヤーは、そのサイコロの出た目を受け入れるかどうか決めます。
受け入れる場合、自身の駒のあるマスに書かれた、譲られたサイコロの出た目の示す「行き先」に駒を移動します。サイコロを振ったプレイヤーは、駒の移動はせず、次のプレイヤーにサイコロを渡します。
受け入れない場合、何も変わりません。サイコロを振ったプレイヤーは、通常通り、サイコロの出た目に従い駒の移動をします。次のプレイヤーにサイコロを渡します。

Q＆A

Q1. サイコロに動かされる、手が滑るなどのせいで、駒が元々いたマスから動いてしまいました。もとに戻しても大丈夫ですか？
A1. もとに戻してはいけません。風が吹いたようです。今駒があった場所から一番近い浄土双六のマスに駒を移動してください。
ただし、「00 閻魔」にいたプレイヤーは「00 閻魔」に戻ります。地獄の上の方から落ちて途中でひっかからず底辺についた場合は、「05 無間地獄」に移動してください。修行の階梯・天界から落ちた場合は、「ふりだし－南閻浮洲」に移動してください。

Q2.「追加ルール：利他行システム」を行い、サイコロの出た目を、自分以外のプレイヤーに受け入れてもらいました。しかし、そのプレイヤーの駒があるマスには、サイコロの出た目の示す「行き先」がありませんでした。いいのでしょうか。
A2. いけません。サイコロの出た目の示す「行き先」がなければ、利他行システムを行うことはできません。

Q3.「追加ルール：利他行システム」を行おうと、自分の手番中に、ひとりのプレイヤーにサイコロの出た目を譲ろうとお話しましたが、断られました。そして、その隣にいたプレイヤーに出た目を譲ろうとお話しましたら、承知してくださいました。いいのでしょうか。
A3.「追加ルール：利他行システム」を行うことができるのは、自分の手番中 1 度だけです。ほかのプレイヤーの手番を経て、自分の手番がやってきたらば、またその手番中 1 度だけ行うことができます。

Q4. 駒を紛失しました。どうすればいいでしょうか。
A4. ご自身で用意したものを使用しても構いません。
なお証果増進之図の添付紙には、「花厳」「天台」「真言」「倶舎」「成実」「法相」「三論」「律」「禅」「浄土」といった宗旨名目の書かれた札の裏に、自分の名前を書き、駒として使用したとあります。

Q5. 菩薩の顔ハメのマス（90 左補處・91 等覚・92 妙覚・93 右補處）に、自身の駒を進めました。どうすればいいでしょうか。
A5. マスに対応する「菩薩の顔ハメ」をしてください。

Q6. 自分の手番になり、サイコロを振った結果、菩薩の顔ハメのマスのひとつである 90 左補處に駒を進めることとなりました。しかし、すでに自分以外のプレイヤーが 90 左補處に駒を進めており、菩薩の顔ハメをしていました。どうすればいいでしょうか。
A6. あなたはそのマスに駒を進めることができません。駒は移動せず、次のプレイヤーにサイコロを渡してください。菩薩の顔ハメのマス（90 左補處・91 等覚・92 妙覚・93 右補處）に駒を置くことができるのは、ひとりだけです。それ以外のマスは、特に制限はありません。

Q7. あるプレイヤーが「佛」のマスに駒を進めることとなり、ゲームを終了しました。「佛」のマスに駒を置きたいのですが、どこにありますか。
A7. どこにもありません。ペーパークラフトまた浄土双六は、六道また三界を表しています。六道輪廻、三界輪廻より解脱したものが「佛」です。つまり、ペーパークラフトまた浄土双六の盤面上に、あがりである「佛」のマスは存在しえないのです。どうしてもあがりに駒を置きたいという場合は、「風の巻 21 ページ：浄土双六その 5」ふりだし南閻浮洲では無い方のマスをお使いください。

Q7. 浄土双六のマスとして「佛」はないとのことですが、この世には「佛」がいないということなのでしょうか。そもそも「佛」とはなんでしょうか。
A7. どうぞお近くのお寺様にお尋ねしてみてください。