

歌人の人生であそぶゲーム

あなや百人一首

対決や 呪い・友情 親子・恋
歌のうらには ドラマありけり

「あなや」とは（マジか…！）なときに思わずとびでる一言

人生は「あなや」なことばかり——

このゲームでは 歌人たちの「歌」と「人生」を
4つのあそびかたで楽しめます

はいつているもの・札の説明

● 歌札 100 枚



● あそびかたガイド 1冊（本紙）

● 出題者札 1枚



● お題札 18枚

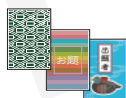


① お題マーク	歌や歌人の情報マーク
② 歌番号	百人一首の歌の順番 ■黒＝殿 ■赤＝姫 ■紫＝坊主
③ 人生アクション	全4種類＋サブ2種類 ない場合もあります
④ 帝マーク	「帝」の歌札のマーク
⑤ ㊦マーク	あそびかた1で使用
⑥ 歌人の紹介	おまけの情報です

短歌の文字色
もみぢばは
歴史的仮名遣い
ブルーの文字
決まり字
ピンクの文字
「あなや百人一首」の
ゲームでは
特に役立ちません

① お題マーク	歌や歌人の情報マーク
② お題	お題の内容の文章
③ 説明	お題についての説明
④ 歌札の枚数 (レア度)	お題に合う歌札が 100(81)枚中何枚あるか
⑤ お題ポイント	あそびかた4で使用

あなや百人一首



人数	3-6
時間	40-
年齢	10+

とくふだ

歌人たちの人生を味方につけて一番多く**得札=得点**を集めよう！
悲劇や関係で地道に集め、対決で勝負！呪いや帝の力で一発逆転も？

ゲームの目的

とくふだ

お題に合う歌札を手札から出して**得札=得点**に。人生アクションで札をやりとり！
一番多く**得札**を集めたプレイヤーの勝利！

ゲームの準備

①つかう歌札の枚数を調整します。(右の表)

81 枚の場合は マークがある歌札を取り除きます。

②歌札とお題札をそれぞれよくまぜて、山札にします。

③手札の枚数の歌札を山札から配ります。(右の表)

④最初の出題者を決め、目印として**出題者札**を前に置きます

⑤お題をひらくスペース、得札を置くスペースをあけておきます。(右ページの図)

プレイ人数	3人	4人	5-6人
つかう歌札	81 枚		100 枚
手札の枚数	8 枚	7 枚	6 枚



ゲームの流れ

①出題者がお題札をめくって場に置きます。出題者の左隣から時計回りにスタート。

②手札から**お題** (p.3) に合う 1 枚を選んで **名前と歌を読み上げ**、自分の前に出します。
出すものがない・あえて出さない場合は「パス」を宣言します。

③出した札の「人生アクション」(p.4) を、書かれている順に行います。

人生 ア ク シ ョ ン	悲劇	悲劇に対する「お見舞い」として両隣から得札を 1 枚ずつもらう
	対決	対決相手と「じゃんけん」で勝負！勝った方が得札を半分もらう
	関係	関係者の札が自分もふくめた全プレイヤーの手札にあればもらう
	呪い	他のプレイヤーの得札をすべて流す→場の外に出す (詳細は p.4)

④お題に出した歌札、人生アクションで獲得した歌札を「**得札=得点**」にします。

★得札は自分の前に重ねておいていき、重ね順は変更しません。

⑤手札が減ったプレイヤー(全員)は山札から歌札をとって元の手札の枚数に戻します。

⑥全員の②～⑤が終わったら、出題者を左隣の人に交代します(①に戻る)。

帝帝

人生アクション

歌人の人生にまつわる人生アクション。歌札に書いてある順にアクションを行います。
人生アクションを行うのは「お題に対して出された歌札」、つまりその番の**主人公**です。
「呼び出された側の歌札」に書いてある人生アクションは**行いません**。(主人公ルール)

悲劇

悲劇的な人生を送った歌人：11人
両隣のプレイヤーから「お見舞い」として
得札を1枚ずつもらう
★得札0のプレイヤーからはもらえません

呼び出された側



呼んだ?

悲劇

66 関係

主人公



関係

家族・恋愛・同僚：56人 62 ひ孫 清少納言 名前も呼ぶと楽しい！
歌番号＋関係(子など)で記載。歌番号で探し(例「65番 清少納言さん」)
全員(自分も)が手札をチェック！対象の札があればもらい得札にします。
★得札の中からはもらえません ★関係者は隠さず渡しましょう

対決

歴史上のライバル・天敵：8組 16人 21 対決 素性法師
対決相手を歌番号で探し、他のプレイヤーの手札にいたらじゃんけん勝負！
勝ったほうが**負けたほうの得札を半分もらう** 例：7枚→4枚(端数切り上げ)
★対決した歌札はそれぞれ得札にする(半分のやりとりには含めない)

呪い

日本三大怨霊のうちの2人：24. 菅家＝菅原道真・77. 崇徳院
怨霊が目覚め、**他のプレイヤーの得札がすべて流れます**→場の外に出す
⚠ゲーム終了時に「呪い」の歌札が手札に残っていると**得札を半分失います**
(呪いのペナルティ)。出せるお題があるうちに出しましょう。

友情

忠義

「友情」「忠義」はアクションではなく、**得札に入っていると役立つ札**です。
対応する「友情」「忠義」の歌札(下図)が入っている得札は、呪いから
守られて回避できます。手札の中では効果はありません。

24. 菅家の場合→26. 貞信公を含む得札だけ回避

呪い

友情

77. 崇徳院の場合→76. 法性寺入道…が他のプレイヤーの手札にいたら**対決**！

呪い

⚠76. 法性寺…からの呼びかけで対決した場合、崇徳院のアクションは行いません(主人公ルール)

対決

崇徳院の**勝ち**：相手の得札の半分かをもらう→呪いなし

崇徳院の**負け**：得札の半分かを渡す→呪い発動

→86. 西行法師や 88. 皇嘉門院別当を含む得札だけ回避

忠義

忠義

Q&A. よくある質問

Q.

用語を説明してください。

A.

山札：重ねて場の中央あたりに置く札

手札：各自が手に持っている札

得札：獲得した歌札＝得点

Q.

得札をもらおうとしたら、相手が1枚も持っていない。

A.

もらえる札は0枚です。残念です。

Q.

得札を他のプレイヤーに渡すとき、札を選んでもいいですか？

A.

渡す札は選べません。重ねてある順に上から渡しましょう。得札を置くときも上から順に重ねていきます。

Q.

他のプレイヤーが探している札を手札に持っていますが、渡したくありません。

A.

必ず渡さなければなりません。このゲームでは札はあちこちに流れていきます。そのうち返ってくるかもしれません。

Q.

対決相手の札が自分の手札にいました。

A.

対決になりません。スルーします。

Q.

呪いから守ってくれる「友情」「忠義」の札を取られました。

A.

得札の中にいないと効力はありません。同じく手札に持っていたもダメです。

Q.

貞信公の友情で崇徳院の呪いは防げ…

A.

ません。それぞれ防げる理由があります。

Q.

崇徳院です。法性寺入道前関白太政大臣から「対決」で呼び出され、じゃんけんで負けました。呪いを発動したいです。

A.

できません。このゲームでは、お題に対して出された歌札（その番の主人公）の人生アクションのみが行えます。「呪い」に限らず、呼び出された側の人生アクションは行えません。（p.4）

Q.

終わりのほうで「呪い」を使おうと思っていたら、他のプレイヤーの手札がなくなり突然ゲームが終了しました。

A.

「呪い」の札は出し惜しみしすぎると危険です。墓穴を掘ることになります。

Q.

終了間際に山札から「呪い」の札を引いてしまいました。出せるお題がもうないので「呪いのペナルティ」になりそうです。

A.

残念ですがペナルティを受けましょう。まさに「あなや!」。凶運をつかったので、次はいいことがあるかもしれません。

Q.

出す札を選ぶときのコツはありますか？

A.

お題の「レア度」を意識をしたり「悲劇」を使うタイミングを考えたり…？いろいろ試して楽しんでください。

あなや あなや



新・坊主めくり

- しん・ぼうずめくり -



人数	3-6
時間	20-
年齢	8+

悲劇と呪いと蟬丸と。

カンとウンがたよりのかんたんパーティーゲーム！

ゲームの目的

歌札をめくっていき、一番多く集めた人の勝ち！

ゲームの準備

①歌札をよくまぜて、ざっと分けて4つの山札にします。

②じゃんけんで始めの人を決め、時計回りに進めます。

坊主めくり界のスター

10. 蟬丸にはローカルルールが多数あります。



ゲームの流れと終了

①山札のどれか1つから1枚めくり、出た歌札の効果（下図）にしたがいます

坊主めくり基本ルール

殿→もらう（得札）

坊→得札と一緒に場に戻す（場札）

姫→あれば場札ももらう（得札）

+追加ルール「人生アクション」

悲劇→両隣の得札から1枚ずつもらう

呪い→他の人の得札を外に流す

友情・**忠義**→札に書いてある呪いが無効

10. 蟬丸→3回休み。逢坂の関で行きかう人をながめる

②どんどんめくっていき、山札がすべてなくなったらゲーム終了。**一番多い人の勝ち！**

あなや百人一首
2026年10月17日 初版発行

発行者
: hashi / picketfence
ゲームデザイン・デザイン
: ame / Analogue Court

©2026 Analogue Court

**ANALOGUE
COURT**

ご感想・ご意見や、万が一のカードの不備などお気づきの点は
下記連絡先までお気軽にお寄せください。

メールアドレス : 100@analoguecourt.com
Web サイト : <https://analoguecourt.com/100/>
X / Instagram : @anaya100nin1shu



メール



Web サイト



X



Instagram

使用素材：歌人画 / 狩野探幽（出典：Wikimedia Commons）

六人一首

- ろくにんいっしゅ -



人数	3-6
時間	20-
年齢	10+

百人一首でたのしむミニ麻雀！
さっと集める？じっくり集める？

ゲームの目的

手札の種類をそろえていき、6枚1組の「^{やく}役」を完成させよう！

ゲームの準備

- ①歌札をよくまぜて手札を5枚ずつ配り、残りを山札にします。
- ②捨て札の置き場所をあけておきます。
- ③じゃんけんで始めの人を決め、時計回りに進めます。

⚠ オールマイティ歌札
10. 蟬丸は他の札の
代わりにできます



ゲームの流れと終了

- ①山札から1枚引いて手札に入れ、手札の6枚のうちいらない1枚を捨てます。
捨てられた札は次のプレイヤーだけが山札を引く代わりに拾うことができます。
拾った場合も手札の6枚のうちいらない1枚を捨てます。(手札はつねに5枚)
- ②手札5枚がそろったら、札を横向きに捨てて「リーチ！」宣言。
リーチ後は、どのプレイヤーの捨て札でも拾えます→「ロン！」であがり
自分で山札から引いた札でも上がれます→「ツモ！」であがり

リーチ



⚠ リーチ後はめざす役は変えられません。

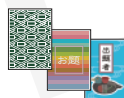
- ③誰かがあがったら終了！ 六人一首を鑑賞しましょう。

★なにを捨てたかわかるように
縦向きに重ねて置きます

さっと集める：お題マークであつめる	じっくり集める：人生アクションの役
●基本の役（難易度順／数字は全枚数） 【殿】67【文学】64【恋】43【地名】38 【編著】29【歌仙】26【雑】25【姫】21 【鴨長明】21【秋】16【時代】15【坊】12 ●少しむずかしい役 【春夏秋冬恋雑】【殿殿姫坊坊】 ●枚数が少ないお題の超難度の役 【帝】8【動物】7【春】6【冬】6【夏】4	下記は一例です。自由にユニークな役を作っても◎ ●同じアクションでそろえる 【親がいる】【恋愛中】【悲劇な人たち】 ●親子・恋愛・対決などの2人3組 【親子ニコニコ】【デート】【バトル】 ●6枚しかない歌札の超難度の役 【藤壺の女房】【呪いの関係者＊】 *菅家/貞信公/法性寺.../崇徳院/西行/皇嘉門院別当

あてる歌合

- あてるうたあわせ -



人数	3-6
時間	30-
年齢	12+

歌と歌の共通点をあててポイントゲット
印象でスピード勝負？じっくり考えて高得点をねらう？

ゲームの目的

出題者が読んだ歌の内容や歌人を推理して手札の歌札との共通点をあてます

ゲームの準備

- ①歌札をよくまぜて手札を5枚ずつ配り、残りを山札にします。
- ②お題札の「帝」以外を場に表向きに均等にならべます。左下の●が歌合ポイントです。
- ③記録の紙とペンを用意。プレイヤーの名前を書いておきます。
- ④最初の出題者を決め、目印に「出題者札」を置きます。時計回りに進めます。

ゲームの流れと終了

- ①出題者が手札から1枚選び、**歌だけを読み上げます。**
- ②プレイヤーは手札の中から共通点のある札を1枚探し、お題札の上に置きます。
手札を変えたい場合は、手札をすべて流して山札から5枚取ります。
- ③全員が回答したら正解をチェック。**お題ポイントとスピードボーナス**を数えます。
- ④ポイントを紙に記録。出した札・読んだ札を流し、手札を補充。出題者を交代します。
- ⑤2周したら終了。ポイントを計算して一番多い人の勝ち！

あたり (Hit) **はずれ** (Miss)

お題ポイント +1

恋 (こひ) 恋を詠みし歌

姫 (ひめ) 姫の詠みし歌

歌仙 (かへん) 歌仙の詠みし歌

時代 (じだい) 飛鳥・奈良・鎌倉の歌

文学 (ぶんがく) 古典文学の登場人物

1 + 1 = 2 ポイント

0 ポイント

スピードボーナス : 1 番目に出した場合
上にのった歌札の枚数が追加ポイントとしてもらえます