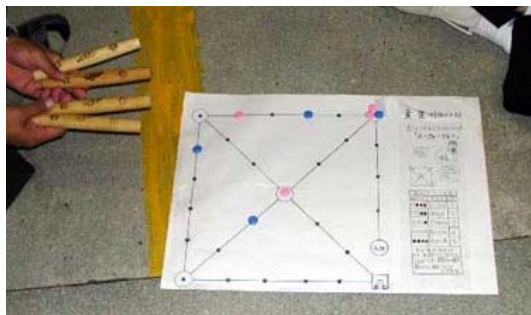


ユンノリ (Yutnori) の遊び方

ユンノリは、1500年あまり昔から、朝鮮の人々の間で楽しまれてきた遊びです。

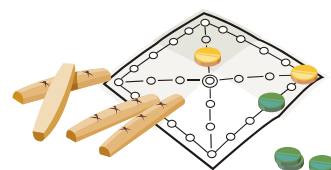
「ユツ」は「ぼう」、「ノリ」は「遊び」という意味です。



<用意するもの>

- ・マルパン・・・コマばんです。かんたんにつくることができます。
- ・マル・・・コマです。色や形で自分のチームと相手のチームが分かればいいので、コインなどで代用できます。
- ・ユツ・・・日本でのさいころにあたります。表と裏の組み合わせで、1（ト：ぶた）～5（モ：馬）の数の目が出ます。ユツを投げるときは「チー・ウァー・ジャー」の掛け声をかける。

表が出た数	名前	進む数	備考
表が1本	ト（ぶた）	1	
表が2本	ケ（いぬ）	2	
表が3本	ユル（ひつじ）	3	
表が4本	ユツ（うし）	4	もう1度投げ、合計の数だけ進める
表が0本	モ（うま）	5	



- 2チームで遊びます。どちらもチームも、マルを4こずつ持って、ユツをかわるがわる投げてすすみます。
- チームの代表が、ユツを2本ずつ投げて、どちらが先に投げるかを決めます。
1番 2本とも裏 → 2番 2本とも表 → 3番 裏と表
- すごろくの要領で、入口からスタートして、出口から出るようにします。4つのマルを、先に全部まわした方が勝ちになります。
 - ・スタートではマルはマルパンの外にならべて、入口から数えて1、2、3…と進んでいきます。
 - ・出口で止まっても終わりではありません。「出て」あがりになります。
 - ・ふつうは点線の→の方向にしか進めませんが、コーナーに、ちょうど止まったマルは、→の方向に近回りできます。
 - ・自分のチームの、どのマルを動かしてもかまいません。
 - ・相手チームのマルのある所に自分のチームのマルが止まると、相手チームのマルは、ふり出しに戻ります。さらに、もう一度ユツを投げるすることができます。
 - ・自分のチームのマルがある所にもう1つのマルが止まると、2ついっしょに進むことができます。3つ、4つのマルをいっしょに進めることもできます。

