



はらのまち 原ノ町 (原ノ町宿)



### はらのまちしゆく 原ノ町宿

(原ノ町・現在の南相馬市原町区本町)

ぜんいんかならと  
全員必ず止まる

やど まえ じんまく はた かざ  
宿の前に陣幕・旗を飾る※1



いちめ  
1日目おしまい

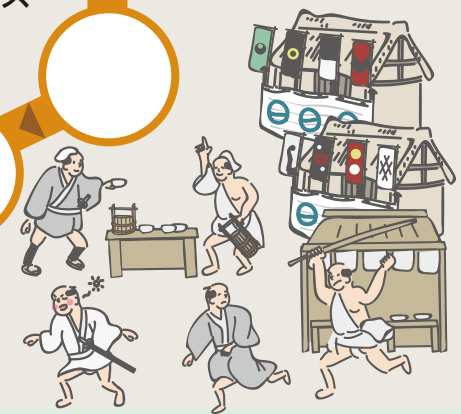
### はらのまちしゆく 原ノ町宿

(原ノ町・現在の南相馬市原町区本町)

ぜんいんかならと  
全員必ず止まる

どちらかコースを選んで  
1マスすすむ。

はたもとぐみ  
どの  
殿さま+旗本組コース



いま よ もりこうえん  
今の「夜の森公園」



はらまちきと  
原町木戸

のまおいはら  
野馬追原  
とうちやく  
到着!

ざいごうきゆうにん  
在郷給人コース

いま よ ばこうさてん  
今の「四つ葉交差点」

のまどて  
野馬土手



さき そなえ たいれつ  
先に備の隊列に  
ごうりゆう はたもとぐみ  
合流し、旗本組と  
どの  
殿さまを待つ※5  
つぎ じゅんばん  
次の順番から  
かいやす  
3回休み

ぜんいんかならと  
全員必ず止まって、  
サイコロを2回振ろう

そなえ かけ ひき おこな  
備をつくって駈引を行う

- 【ルール】
- 動かしている途中や、動かされた先のマスの指示は無視する。
  - 同時にこのマスにプレイヤーが到着した場合は、順番が早い方がサイコロを振る。
  - 休みのマスにいた人も動かす。(複数回休みだった場合、次から休まなくて良い)

かいめ なん うご き  
1回目 何マス動かすか決めよう!

じぶんいがい ぜんいん ひと  
自分以外の全員の人のコマを  
でめ かず うご  
出た目の数だけ動かすよ。

かいめ すず もど き  
2回目 進むか戻すか決めよう!



で  
が出たら進む



で  
が出たら戻す

### よいの 宵乗り



よいスタートをきる

もう1回  
サイコロを振る

ぎやくそう  
逆走する  
2マス  
もどる

しょうず  
上手に  
の  
乗りこなす  
よろここの  
喜び殿さま  
までワープする

ふつう  
普通の  
そくど ある  
速度で歩く

はやあし か  
早足で駆ける  
もう1回  
サイコロを振る

しょうず  
上手に  
の  
乗りこなす  
よろここの  
喜び殿さま  
までワープする

はやあし か  
早足で駆ける  
もう1回  
サイコロを振る

よいの  
宵乗りで  
ばいじつ ひろろ  
馬術を披露した

しょうず  
上手に  
の  
乗りこなす  
よろここの  
喜び殿さま  
までワープする

ふつう  
普通の  
そくど ある  
速度で歩く

よろここの  
喜び殿さま



野馬追原と野馬土手

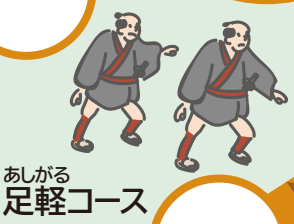


**野馬追**  
ほんかくてきのまお  
本格的に野馬を追う  
このマ스에ぴったり止まった人は、  
ごいっけ  
**御一家コースに※7**  
**1マスすすむ**  
(通り過ぎる場合は、  
あしがる  
足軽コースに進む。)

ごいっけ  
**御一家コース**※7  
野馬追のマスで  
ぴったり止まった人はこっちへ

のりしろ

きたとて  
北の土手に  
そ  
治って馬を  
お  
追い詰める



あしがる  
足軽コース

うま  
馬が  
木の陰に  
に  
逃げる  
1マスもどる



のりしろ

おいこ  
うまく追込む  
2マスすすむ



うま  
馬が土手から  
に  
逃げる  
このマ스에ぴったり止まった人は、  
この  
馬コース(小浜の海岸)  
すす  
に進む



うま  
馬コース

のりしろ

こばま かいかん  
小浜の海岸に  
む  
向かう

しおごり  
潮垢離  
野馬沢の入り江で  
潮水に入って休憩し、  
身を清める  
かいやす  
1回休み

(4枚目の上の余白を切ってつなげてね)



との  
殿さまが  
ほんじん  
ご本陣の山  
とうちやく  
に到着



にし  
西の山に  
ぶたい  
部隊を進める

お  
追いかけていた  
うま  
馬から赤ちゃんが  
う  
生まれる  
かいやす  
1回休み



おいこ  
うまく追込む  
2マスすすむ

はら  
原を  
お  
追い出される

す  
す  
かけばきど  
巢掛場木戸  
きど  
木戸を開放して、  
うま  
馬を追い出す。  
あいす  
合図があるまで待つ。  
かいやす  
1回休み

のまおい  
野馬追は  
おしまい

すかけばきど  
巢掛場木戸



うま  
馬コース

野馬追

おだかみょうけんしゃ  
**小高 妙見社** \*\*\*  
 たけやらい たけがこ  
 竹矢来(竹の囲い)  
 に到着



ふつかめ  
 2日目おしまい

のまかけ  
**野馬懸**  
 (相馬小高神社)  
 おだかみょうけんしゃ  
 小高妙見社に  
 集合!

みつかめ  
 3日目が始まるよ

ぜんいんかなら  
**全員必ず止まる**

こまとりざお うま くび なわ  
 駒取竿で馬の首に縄を  
 ひっかける※8

もう1度サイコロを振って、  
 が出たら  
 1マスすすむ

が出たら、そのまま  
 順番を待ち、次の番で  
 もう1回チャレンジ

**ゴール**

生きて馬を神様に奉納するという  
 形式は、絵馬奉納のもととなっ  
 ているよ。ゴールした人は、お願いごと  
 や目標を1つ考えてみよう。

しんめ  
**神馬**

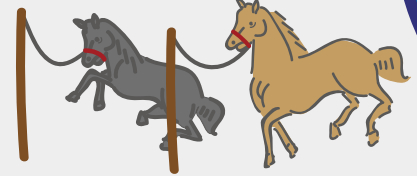
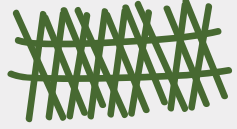
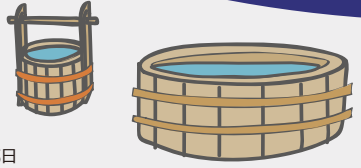
ほうのう  
 奉納される馬

つか  
**捕まえた!**  
 ぴったり止まったら  
 ゴールに進もう

つか  
**捕まえた!**  
 ぴったり止まったら  
 ゴールに進もう

うまに蹴られて、倒れた…  
**魔法の水・御神水**  
 おみたらし

もう1回サイコロを振って、  
 が出たら  
 2マスすすむ  
 が出たら  
 1マスすすむ



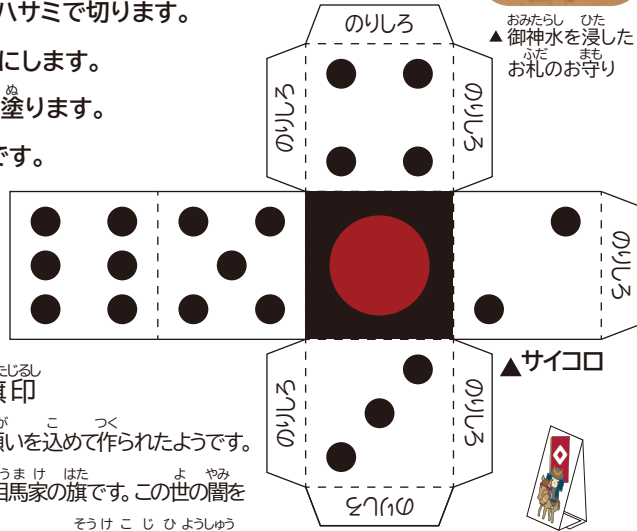
# サイコロとコマとカード

## サイコロとコマのつくりかた

- せん線にそってハサミで切ります。
- せんやまお線を山折りにします。
- のりしろにのりを塗ります。
- くみたてを組み立てて完成です。



おみたらし ひた 御神水を浸した  
かた まち お札のお守り



▲サイコロ

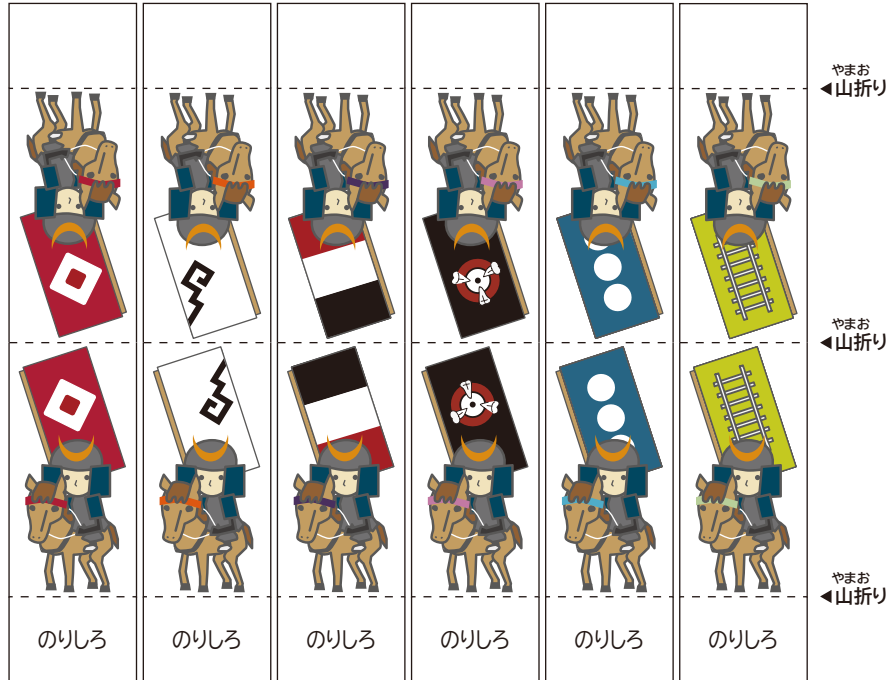
## 黒地に日の丸の旗印

はたじるしは 旗印(旗の模様)は様々な願いを込めて作られたようです。

「黒地に日の丸」は殿さまの相馬家の旗です。この世の闇を照らす太陽をあらわすといいます。(『相家故事秘要集』)



▲コマの組み立て図



▲コマ

しろほうおもてだは 白い方を表に出して、貼ってね。

## おみたらし 御神水 カード

じぶん じゆんばん きとき かい 自分の順番が来た時、1回だけならいつでも  
①か②を選んで使うことができるよ。  
(さいごつか おーけー 最後まで使わなくてもOK)

- ①まず目の指示を無視することができる
- ②もう1回サイコロを振ることができる

## おみたらし 御神水 カード

じぶん じゆんばん きとき かい 自分の順番が来た時、1回だけならいつでも  
①か②を選んで使うことができるよ。  
(さいごつか おーけー 最後まで使わなくてもOK)

- ①まず目の指示を無視することができる
- ②もう1回サイコロを振ることができる

## おみたらし 御神水 カード

じぶん じゆんばん きとき かい 自分の順番が来た時、1回だけならいつでも  
①か②を選んで使うことができるよ。  
(さいごつか おーけー 最後まで使わなくてもOK)

- ①まず目の指示を無視することができる
- ②もう1回サイコロを振ることができる

## おみたらし 御神水 カード

じぶん じゆんばん きとき かい 自分の順番が来た時、1回だけならいつでも  
①か②を選んで使うことができるよ。  
(さいごつか おーけー 最後まで使わなくてもOK)

- ①まず目の指示を無視することができる
- ②もう1回サイコロを振ることができる

## おみたらし 御神水 カード

じぶん じゆんばん きとき かい 自分の順番が来た時、1回だけならいつでも  
①か②を選んで使うことができるよ。  
(さいごつか おーけー 最後まで使わなくてもOK)

- ①まず目の指示を無視することができる
- ②もう1回サイコロを振ることができる

## おみたらし 御神水 カード

じぶん じゆんばん きとき かい 自分の順番が来た時、1回だけならいつでも  
①か②を選んで使うことができるよ。  
(さいごつか おーけー 最後まで使わなくてもOK)

- ①まず目の指示を無視することができる
- ②もう1回サイコロを振ることができる

▲御神水カード (魔法の水・御神水…大怪我をした時、御神水という水をかけるとたちまち怪我が治って復活すると信じられていたよ。)

せん線にそってハサミで切り、1人1枚配ろう。自分の順番が来た時、1回だけならいつでも使うことができるお助けカードだよ。

# 江戸時代の野馬追の解説

## ※1 原ノ町宿

中村から行列してきたさむらいたちが、原ノ町に到着したあと、割り当てられた宿に泊まりました。その際、宿の前に自分の家のしるしを描いた陣幕や旗のほか、槍や兜などの武器を飾りつけました。

原ノ町一帯に色とりどりの旗がたなびくようすは、「まるでたくさんの花が一晩で開いたようだ」と「奥相志」に記されています。



## ※2 夜の森公園で野馬追見物

昔もたくさんのお客さんが野馬追を見に来ていました。

当時、平原にこんもりと丘のように突き出た夜の森（今の夜の森公園）には、見物人がたくさん集まりました。安政6年（1859年）の野馬追のとき、見物人が1万人いるなかで、半分以上の5,500人が夜の森で見物したそうです。



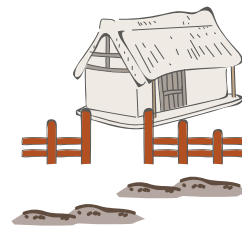
## ※3 宵乗り

宿についた後（夕方ごろ）から、野馬追原の中の浜街道の一部を直線コースとして、「宵乗り」が行われました。現在の宵乗りと違い、さむらいの中から選ばれた馬術の達人たちが、殿さまの見ている前で馬術の腕前を披露する行事でした。行きは馬を普通で歩かせて、途中は速く、帰りは普通に歩かせて、何度も直線コースを往復しました。



## ※4 野馬土手と木戸

江戸時代（1666年）中村藩3代目の殿さま・相馬忠胤は、原の周りに馬が逃げないよう「野馬土手」という土手を作りました。原を高い土手で囲んでしまうと、原の中への出入りが出来なくなるため、自由に通行できるように、土手の各所に出入口を作って「木戸」を設けました。特に重要な木戸のそばには、「木戸守」という番人を住まわせて、人の出入りや馬の管理などをしていたようです。



## ※5 野馬追の準備「備」<sup>そなえ</sup>

夜中のうちに旗本組と殿さま以外の部隊は、先に備を作って野馬追の準備をします。備とは、合戦のときにつくる部隊の隊列のことです。馬に乗った騎馬武者や、鉄炮・槍などを持った足軽（身分の低いさむらい）などをならべて、フォーメーションのようなものを作りました。1つの備の人数は、だいたい300～500人くらいで、5～6つくらいの備をつくったようです。最も大規模だった時は、15の備をつくったそうです。



## ※6 備をあやつる訓練「駈引」<sup>かけひき</sup>

それぞれの備が配置についたら「駈引」という訓練を行います。鐘、ほら貝、陣太鼓などの合図をもとに、備を進めたり引いたり、縦・横・ななめ、いろんな方向に動かしました。息をぴったり合わせて、隊列を崩さないように動かすのはとても大変な訓練でした。



## ※7 御一家

旗本組以外の部隊は、「侍大将」という人たちが指揮をしていました。侍大将をつとめることができるのは、殿さまの家来の中でもえらい人で、特に「御一家」とよばれる、殿さまの親戚の6家は毎年のように侍大将をつとめました。殿様が野馬追に出られない時は、殿様の代わりをつとめることもありました。



## ※8 駒取竿<sup>こまとりざお</sup>

現在は、棒の先に御神水をつけたわら束を裸馬に当てて、小人たちが捕らえていきますが、江戸時代のころは、先端に縄のついた棒を、殿さまみずから馬の首に縄を引っ掛け、小人たちが捕まえる馬を決めました。

