# **ЧЭ ХБ**

ANAS EU UWCN CUNS NNUS ANAS U A9 , DNXSUÒ SCC UNDEGNAN EN MICH UNDE GNGE UX 'ECC UNDE XN 35N5 5N 35N5 3NNN X53OND3NNN DO3. UP ON DUNSUNN XEDDEĞUS DUNSUNN SENE ÖUSXNDNN DUNSUNN ÓUSXND. US EBSUNN 1033U ÓUSXND SUNN DUXEO35БЮИU U DUN DUNSUND XN. ЕБОИUNN ЕБ XN NUD NO NX XAECO ANGE NNUE 39 NAEUNDCUCUND юлх ебюиизпи еб хл цэ бл дии ебзиил NNS DUXENQ YEAR XION N CEMM EQ UNDEGDO SECON UX AUGUSCOIGE UNDENUD SINGE DI AUGUSCOIGE и ебзиип збюрейюль зиип "шби". Збиб бэз хп ÕЭ ÕЭЗ. ÕЭ ÕЭЗ XN NDDЭ ÕЭЗ. ЦЭ ӨБЗИИЛ ЮЭЗИ БИ NNUSNUD ND W 学人 大人 " W M GN C G R NU O N C C G O O NNDE CAGN NUNEGANN CEUW EEWUAANN EU "AAXEUÒ NUD NO NX CUREENNUO NUNEDNN NX XUR U NUNUU DUBUNU NUBNA GEBUNN NAX QB.

はじめに

遊びは人から人へ伝えられ、遊びは人 に楽しみを与え、遊びは人と人を繋 ぐ。我々の自治体において、多くの人 が多くの遊びを行っている。今、これ らの遊びのルールは極めて多く、これ を書いて収集する人はいない。しか し、これを記録しなければきっと我々 のもとからこの豊かな文化は消える。 遊びの思い出は人々の思い出であっ て、国はこの思い出の「集(ダッ)<sup>1</sup>। である。人がいれば文化がある。文化 があって国がある。いまこの理由で 我々は「我々の遊戯」を作る。歴史に おいて発掘された証拠は重要視すべき であるから、考古学に基づき、この豊 かな文化を紹介したい。

EU3 Q3 3MNU DAX

アイル共和国文化省和訳:日本机戦連盟

# 翻訳によせて

この度、アイル共和国文化省著『ミセッレティベルピス』を翻訳し、『我々の遊戯』として発刊できたことは非常に喜ばしいことである。アイル共和国、ひいてはラネーメ民族の遊戯に関する情報を自らの手で翻訳して日本の皆様にお届けできる機会をいただけたことを幸運に思う。様々な制約が課される中、アイル共和国文化省対外広報処日本語部署が一丸となって最大限の努力を費やし、翻訳を完成させることができた。なるべく原文の雰囲気を壊さないままに



日本語としてわかりやすい翻訳となるように心がけたつもりであり、読んで遊ぶのに努力を必要としないものができたと自負しているものである。当連盟が頒布している机戦や紙机戦といった各種アイテムと並んで、本書が日本における皆様のラネーメ遊戯を楽しんでいただくその一助となれば至上のよろこびである。

日本机戦連盟

<sup>1</sup> 丛(ダッ)。伝統ゲーム 兀姝(机戦:セッカイゥ)において得点獲得をするために必要な駒の組み合わせ。ここでは、人々の思い出を 駒に例え、その集まりが価値を生み出すことを述べている。

 $\overline{ ext{0}}$ изхим $\overline{ ext{6}}$ З

DAXEDO UNDE CHUD	II	投げ棒のゲーム	3
- Форпида	11	- 獣裁(ザウプシュー/ムガシユ)	3
- бы- бы- бы- бы-	11	- 連撃獣裁 (ニェックッザウプシュー)	3
- 30NC	II	- 新遊(ルートゥー)	3
DUNEENE	II	AD ME	7
	·	机戦	3
- SNO NEWD ANNO CHIE	, t	- 教育机戦	4 7
- DN3 XDIONN 3UNN DUNEDNE	#	- 標準机戦	•
- YƏ XƏ3NƏ Ə 1093U 3UNN UN3UN YƏSƏ	#	- 地域や時代による差	8
- МИПО В В В В В В В В В В В В В В В В В В В	Z	- 古机戦	10
IOUIODANGEUG SANU QASXUD	۲۱	紙机戦のゲーム	12
- XCOCE NNUE ONGONUOI -	괴	- 紙机戦の用語集	12
- <del>古</del>	낌	- 行戦(モゥカイゥ)	13
- 亩飓 ИБДЭИ	ZΥ	- 終季(タショッ)	14
- 爻炊 ŌБEБNE	Z-	- 値戦(マゥカイゥ)	15
- 马姒 louen	<b>z</b> +	- 連友(ニェクヒー)	16
-	z <del>†</del>	- 値木(マゥホプ)	16
- 八日 10D10N3	Z#	- 開樽(ナムトウ)	17
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		- 小猫(ニーネー)	17
- 干分 IONIOU	Z <del>†</del>		
DUXENO UNDE ECO UNDERDEND	Z#	到達を目指すゲーム	18
- <u> </u>	Ӡ╫	- 行山(モクツォ)	18
- 十步 Юиилом	<b>Z</b> ۶	- 六裁(ネッシュ)	19
- 马甘へ蛍 NOWU-XNUOŌU	Z۶	- 連船之遊(ネカナモカヌツ)	19

## anxeuó nnue cunn

AX ENAMBRIA UNDE NCUD ONDONCO D CUAN CONU NUOCE NUO DO DAXEDO NUUERO ED шэемли еб xn ndunu xбюлиюдэ. Зэрли еб зимп dogusxnd u ебюлдлипзимп DOCT ELL DUXEILOCA

## - 勿や доёрил

ебзиил оизкло зиил ебииз и бэолзил плир Xn еб и хохорезиил Xn и . DAXEDOCO NNUE CHUO NNUEDCO EP EECH NNUEDECH

- I. U3 ÓU3XND 3UNN X33N3 E3D3UNN 3ENE EÖ33NN 3ENU.
- II. EODBURN NUMCH NUMCH AND STAFF OF THE STA
- III. U3 600 NUX eno u en3u Xn e63unn 36m6 ndund 6003un 36m0. (13unn 3 nux EESUNN 3ENE Q33 XU DUSANU 3ENE DAN 3EX EQ33UN 3ENA XU QEE-QEE M3ENUN nnuo.)

### - 马更勿少 Ōbe-Ōbe NNUO

u облиде в обидения обидения супадаеоб пише имогарихае в и зболовебюми. В и облидения обидения обиде

- . I SAND MANNELD HAVE UNITED HAVE BURN WHOREM BURN . |
- изео пиис супа ипичесы ваб еа еи пилеи иибпадия их сћий иипает адо ед
- епю. (хл цэ дэю юэзи, цэ ебзиил юэзи u bun ux unde | e unde u ond unde chul
- TISEU UNITE UNO NUSTINUTIN EU EIT
- III. QDE-QDE UN IISANU XU AS NI MAR NUR NUR SUNU 3 MUR SUNU NOSSU 300
- еб и шэеили nnuo зииn dos xn ебзиип бзблзию и 马更艸 (ббе-ббе-шэеили)

#### - 厚学 30NO

UE PINTER AT YOUR CAN AND CENTRAL STATE OF THE PROPERTY OF TH

		1	Ш	X	_
,	'			<b>,</b> , ,	

- 1. ИИДИИЗПИ ХБЮЗИИП ЛИХЗБИБ ХП ИИЗИИП ЗБИБ И ЮЭЛИХЗБИБ.

- imes and exuncour imes in Neucona nnue unde nnecod nnue chur equation imesDN 3UNN DUEU3. E63UNN DUEU3 U U3 360006 3UNN D0E0363. Ю0000X36N6 3UNN NUNDE SUBSECTION UX OILD UNDE CHUL CHUL CHUL CHULCE UN NECHCEOIL UN NECECO U DN3UNN 35NU.

# <b>†</b> ЗИ	3 <u>р</u> ип 73и	32NN 1 3N	32NN 1 3N	3 <u>р</u> ип 73и	# 3N
•	I	4	Щ	*	-

## 投げ棒のゲーム

このゲームにおいては投げ棒=や(裁:シュー)を使う。投げ棒 とは、裏表が分かるように作られた平らな竹の棒であり、これを 5本同時に投げてランダムな数を得る。これを使った賭博はもっ とももっともよく知られた賭博2である。

## - 獣裁(勿や:ザウプシュー/ムガシユ)

「愚かな投げ棒」という意味のこのゲームは、投げ棒を使った賭 博のうち、最も単純で基本的なものである。

- 1. 参加者全員が場に賭け金を出す。
- 2. 参加者全員が投げ棒を1回投げ、表の数を記録する。
- 3. 最も大きい数を出したプレーヤーが賭け金を全て取る。(な お、そのようなプレーヤーが2人以上いる場合、そのプレーヤー たちだけが新たに賭け金を出し、再び投げ棒を投げる。)

## - 連撃獣裁 (马更勿令:ニェックッザウプシュー)

上記「獣裁」の手順2.を以下のように変えたものである。

- 1. 投げ棒を投げ、出た数を記録する。
- 2. プレーヤーはもう一度投げる(V-# 再行:トュモーヶ)か、数 を確定させるか(A-ダ 積値:ショーンマーヶ)を選ぶ。

もう一度投げる場合:

数を確定させる場合: その数の合計を獲得する。

もう一度投げ棒を投げ、その数を 合計する。(ただし、このとき 0 か1が出た場合、それまでの合計

は失われる)

3. 合計が失われるか確定するまで 2. を繰り返す。 これは「芍乎艸(連撃術:ニェッククッズィーッ)」と呼ばれる 投げ棒の投げ方である。

### - 新遊(馵屰:ルートゥー)

このゲームでは、以下のように0~5までの数が書かれた紙を使

		П	Ш	×	_
О	1	2	3	4	5

- 1.1人の親を決め、その他のプレーヤーは子になる。
- 2. 子全員が0~5のどれかに賭け金を置く。
- 3. 親が投げ棒を投げる。
- 4. 賭けていた数字と一致している子がいれば、以下の配当を受け 取る。外れた子の賭け金は親が受け取る。

x8	x4	x2	x2	x4	x8
0	1	2	3	4	5

### римебле

USAXUÓ NNUE GINE" NA "CUNN" NA "USTAXUÓ" NA "EN" NNDCE ANAE GINE SUND CUXESU". збоют зиил юэрил дэз.

- цэ опх дэю юэзи бъезиил збиб ил еб хл бъезиил збиб бъе-бъе изшили DN3UNN N3.
- илигишси пиигии иложессх дрои пиигии пх беб дрои ей ећ
- рэю юзиэе бэз xn рэю бюхи бэз.
- ритопорипания из хи дэзерии

лиис са ишси илиис и пикабаеса е пробороваться и по по в по остабороваться и по по остабороваться и по ос EU. NNUEUORA, EU UENS U DAXEUÒ ANUEGO AX UENSU U ECO ANUE ".XUACO U CEUM NUSCES DE LA SEGUINA DE LEGA DE CONTRE DE LA CONTRE DE LA CONTRE DE CONTRE DECENTRE DE CONTRE DE NNDE CHUE, UND CHUE (NEGUNOU UND EQ UND XCOIDIN CH) THUE CHUE UNDE GNOE UNDE GNOE римебие" хи пизии иззизиии бизб.

## 机戦

このゲームでは駒とボード、投げ棒、得点盤を使用する。以下の 特徴がある。

- 多くは2人で行い、各プレーヤーが交互に各陣営の駒を動か
- 駒に役職があり、その役職に応じて異なる動きをする。
- 特殊な効果をもたらすマスが存在する。
- 特定の駒を集めると勝利する。

現代机戦の大きな特徴として、役に基づく得点システムがある。 かつては勝敗に基づいて賭け金をやり取りしていたが、このシス テムの導入により、「よりよく負ける」という戦術が生まれ、 ゲームに深みが増した。現代机戦にはさまざまなバリエーション が存在するが、基本的なシステムの紹介のために、まずは学校の 「文化」の授業で学ぶ「教育机戦」について解説する。

<sup>2</sup> アイル共和国においては賭博は合法である一方、賭博を原因として生じた暴行・傷害などに関しては重い罰則が課されている。日本 においては刑法 185条~187条で賭博行為等は禁じられており、この記述は国内でのそういった行為を推奨するものではない。以下同様。

#### 另所兀姝 SNUD SWIN DUNEFINE XED UN 30NU 10330

ебзими иэ и ебзими збиб зиии. Тобе Xn цэ бор зиии збиб "еэхиэ" Тоэз Xn еб и CENECX EED CEUW UNDE EN UNDE UPUB NUNDE UNDE GNAE



#### OUSKUD SUND DUSE

ераили физиль юзхбюзили деи бэз хл цэ хбюзили деи юзхбюзили шпци бэз. чэ хбхиззиил юээи ебзиил рэй и чи-рэ-еби-чби хл й чэхэил. Чэ шлүй збиб -DE- EN ANDENU NANUE UGUEUD ÁX EN AÑUEND NALÚNCA AX EN ANUEGAX NACUNDUN NUXCECE UX NAM NUANCAE ANGE UNDERIGH NEED UNDERU EN UX NAMEN NO 3262XUN CEUW NEN NUNE ANOICAE NX DCDCE U NEN NEWS ANX ESSUM NUNE ANOICAE NA GEORGIA NANNE u enau. Uj fod sunn nəm u sodod sunn kojau ə ujə xekojaunn seme aunn enko enau. 49 I/Z3UNN 3 NUX ENIO 3UNN 1033U, EE3UNN OU3XND WU32 U 32D2D.

#### DEU 3000 UND VAID

## - I. NOWUSUMN FOR (WUSD NN EF)

EN NUMBEN

- NNUECIGAX U EN NNUE NNUWCN -
- ONDN E EN UNDE BUNOIC NUMBEN XAE
- 3DNOC E EL UNDECIDIO DE CO UNDERNACION UND SUN CONTRA CO

#### - II. 3UNN ENUU 3UNN 60N (UN3UNN 36N6 3UNN N9 Ō33 U3 N9 3UNN N3UU 3UNN (49 NU CEUM UX ENEEX

ENXEO NUUS ONNOIC EU UWCN U EN NNUSTO NX EN NNXNOI USTAXUÒ EU

- New a normal ax and en unden a normal a normal a
- ЗБИБ ЮПХ DUЮИ ЗИИПИ ИБЮ.

#### - III. 33e3 NA CED NAW ENXE9 CU) NOA NNUS NNXC9CS

ислам с эебси илхсэсс илхсэсс

## V 井 Noで3e

OICLICAX UNDE GIUD TIMEN IN NEU UX 49 UNDESAQ EN DIMEN DI CEDIM OICLICAX UNDE GIUD U ENO SUND ANDESTE INJUECTE IN UNNE# UX NU 39Q UX UNNE⊀ NMCN N OICHCGX UNNE 93 NE€01

### 田畑 NEDJAN

COURSE OF THE REGION NAME OF THE PROPERTY OF T UNDENDEY DIMEN IN CEDIT ANOICAE UNDE NEURIN NUXCECE

## **NOG UNDERMICH**

#### - NJ SUNN NOWUSUNN

NUUWCN CEUW ANAE UEGO NNUEGO EU .NUUWCN NX EN NUNUE ANAE NAO NNUEGAX EU NNUEUWCN NNUE 9NNOC EN NNDCE USEO NNUE UWCN U EN EN CH. OIÐN E EN NNUE 9NNOC

O U NOWU U9 EFANCOI NONSE. NONX DUNOU NUNGEROND DUDING SUNN N9.

О и из супади и из венски положения из подражения супади из подражения в подражения из подражения в подражения из подражения в подражения и из подражения в подражения и из подражения в по

■ U NOWU U3 e53UNN 353. ЮNX DUЮU NUЮE5ЮNN DUDNU3 3UNN N3.

**---** и иэши цэ ебзиил збз. Dиюи пиюебюли Dudnuэ зиил иэ.

## - 教育机戦(乒幈兀炊:トゥイヌイセッカイク) 初期配置

ゲーム開始時、 全ての駒は盤上にある。各駒は以下のように配置 される。あるプレーヤーにとって読みやすい方向の駒がそのブ レーヤーの駒である。また各プレーヤーにはそれぞれ手駒と呼ば れる獲得した駒が存在すべきスペースがある。



#### ゲームの構造

このゲームは複数の季節 (通常、春夏秋冬の4季) によって成り 立っており、1つの季節は複数の手番によって成り立っている。 手番において、プレーヤーは1つの駒を選び、その駒を動かし、 他の駒の獲得を目指す。手番を繰り返し、プレーヤーが役を完成 させ、その点数を獲得する宣言をするとその季節が終了し、次の 季節に移る。季節が全て終わるか、一方のプレーヤーの持ち点が 20点以上に到達した際、ゲームは終了する。

#### 手番の概要

#### - 1. 移動フェーズ(必ず行う)

駒を移動する。

- 動かす駒は一つ
- 自分の駒または申しか動かせない。
- 駒固有の動き(後述)に従う。

#### - 2. 獲得フェーズ (移動先に相手の駒があれば)

駒を盤上から除き自分の手駒に加える。

- 申で他の駒は獲得できない。 - 申を獲得することはできない。
- 3. 宣言フェーズ (手駒に役が成立していれば)

## 以下のいずれかの宣言を行う。

#### **ソ苔**(再行)トュモーク

点数レートを倍にして季を続行。

点数レートは点数の受取と支払に影響し、その後4倍、8倍…… となる。

## **亜**畑 (終季) タショト

季節を終了し、宣言者がその時点で完成させている役の点数を獲 得する。

終季宣言の後、レートをリセットする。

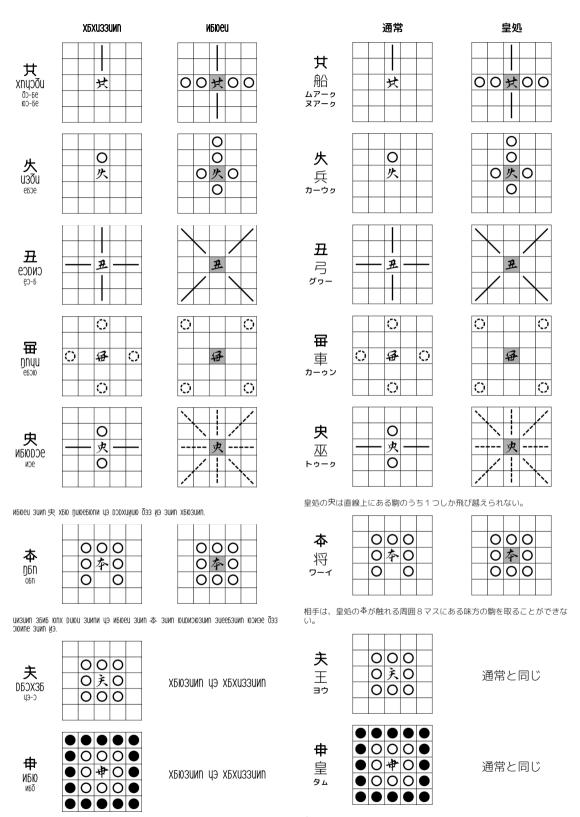
## 移動フェーズ

#### - 駒の動き

プレーヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレー 各手番に、 ヤーは自分の駒もしくは皇を動かすことになる。駒の移動は駒固 有の動きに従う。

○ そのマスに移動。間の駒を飛び越えられない。 ○ そのマスに移動。間の駒を飛び越えて良い。

- その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えられない。
- --- その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えて良い。



夫の動きを2回する。お互いのプレーヤーが移動可能である。周囲8マスを

МОСС 中 ЗИМ В ЗИМ В ЗИМВ В МОСС ТОРВИНЕ В В В МОСС В В В МОСС В В В МОСС В

- 中二 NDIOEU

ИЗ ХБО U ИОШИ ЦЭ ИБЮЕИ XN ИЭ ШИЗО U ИОШИ ЦЭ ЕБЗИИМ DOE0353 ЗИИМ ИИБИОЭЕ ЗИИМ DO3. ИБОЕИ U DODNINGS ЗИИМ ИБЮШИГ ЗИИМ ЮОИЭЕ БИ ИБЮ ЗИИМ ОТОЗИ ЗИИМ ЗИЕРБЗИИМ ЗИИМ БЗБПЗИЮ. ИЭ U DUÖЭЕЭ (ЕБЮИИ ИОШИ ЦЭ ЗБОЮИБ) XN DN DUÖJEÐINM ЗИИМ ИЭ U ИОШИ ЦЭ ХБЮЗИЙЛ DO3.

#### - XED U NUUC ENXES EU UUCN U DAX -

цэ ЭэЗИИ ЕЗХИЭ ӨЗЭ ИЭ DUIOU U ИОШИ ЦЭ ИЭ ФЗЭЛХЭИИЛ БЭДЭИНЭГ ЭЭГИЙ ИИИ СИЗГИР ИН ЦЭ ИЗГИР ИНИСТИТИТЕТ ОТ ИТИТЕТ ОТ И

#### - <del>中</del>从 NDIOIO5

EN D UNDUEUD EO. JONGIAN D 39 NX EJANDOCO NAUE DEJAXUÓ EU EGO BENCOI NAUENINEGO NAUEGA XUO E NAUEIN INNAUE CUNEBUM AX CUNO NANSEAM EU JUNO AND A GOOGAN D DUEGABEA EU JUNO AND EJACOBA U DUEGABEA EU DUEGA U DUEGABEA EN ELECA NAUE MULIENDUEGA ARXECTE CHEREX NAUE ARXECTE CHEREX NAUE ARXECTE CHEREX NAUE CHEREX NAUE ARXECTE CHEREX NAUE CHEREX

#### - Duğəeəsunn



EGĞ EY ANUSUNU (ANUS ANAS ANUSUN E ANUSCA) ENECX ANUS EGÖ AX UWCN U EY EY XUQ XAON U NACESĞÜND EY, JUWCN U UONUD GAĞ-ƏĞĞ AX AD NACESEĞÜND (ANUS NADESGÄX EY EYEN ANUS LUNCA U VORUN EY) ANUSCAĞAX ANUSCAX ANUS

49 go xadi u nowu gunii xosha u ndheel gunii xosa, 49 go duoseshii gunii xosha Ng sodan ngabel guni nowugun. Ng duosesan guni xosa9 u ngabel xa ngabe Buni nowuni dos u xadi ug dagani xosa49.

#### 3UND 3UND 500

EGŌ EN NNUS ANAS NNUSNU ENEX NNUS UWCN U EN CHOCUCS U NOA NNUS NNUUS NNUUS NNUUS ON SA NNUUS CURSUW EA NX

#### **NOT UNIT WINKCOC**

#### - V 井 NOで3e

ер зоехили еб зиил оэзи епю зиил хбэсэй шигил сро-хло иох-юээх и иохи цэ Обергил хлим иохим хам и хам

#### - TERME NENSI

амає пнис находел ях ноед илососо средством страно средством приходос средством подружения илососо средством илососо средством илососом приходос и илососом приходос средством илососом приходос средством илососом приходос средством илососом и

елю зимл жоругож илиси илиш или види в илиси илиши илисисих пии эфи на боли илисмет и

#### - Wen en dusun end

#### - ХЕХИЗЗИИЛ ШБИ

## - БИБЕИДЗИИЛ ШБИ

皇処にする。

### - 皇処(タムホェ)

#### - 手駒からの移動

自分の手駒にある駒は、自分の移動フェーズ中に駒のないどんなマスにも移動させることができる。この時には、後述する「入水判定」は必要ない。

#### - 皇水 (タムヌア)

盤の中央にある青いマスは、皇水と呼ばれる場所で、ここに入る場合は投げ棒を投げて3以上の数を出す必要がある。(入水判定)また、中央の緑マスも皇水として扱う。入ることができなかった場合は動く前の位置に駒を戻す。

#### - 踏越え



移動先に他の駒(自身の駒でも相手の駒でも)がある場合、それを踏み台(経由点)としてさらに移動できる。踏越えできる駒は1手番につき1つまでである(申が移動する場合であっても)。また、駒が経由点から何マスも移動できるような動きをする場合、投げ棒を投げる。その数が移動数の上限を示す<sup>3</sup>。

移動開始地点が皇処の場合は、踏み台のある地点までが皇処の動きになる。また、踏み台のある地点が皇処の場合は、踏み台のある地点から移動終了地点までが皇処の動きになる。

#### 獲得フェーズ

移動フェーズ終了後、駒の移動終了地点に相手の駒があれば、その駒を獲得し、自身の手駒に加えなければならない。

### 宣言フェーズ

手番終了時、役があるのならば、以下の2種の宣言のうち一つを選び、宣言しなくてはならない。役とは手駒の中に存在する特定の組合せないしは特定の状況である。プレーヤーはこれを基準として点数をやり取りする。

## **ソ苔**(再行):トュモーク

この宣言が行われた際、即座に点数レートを倍にして季節を続行する。

## **亩**畑 (終季): タショト

この宣言が行われた際、即座に季節を終了し、宣言者がその時点で完成させている役の点数を獲得する。終季宣言の後、レートをリセットする。

点数レートは点数の受取と支払を決定し、2倍、4倍、8倍……と増加していく。すなわち、1回の再行は、その後に完成した5点の役を10点にする。どちらのプレーヤーが行ったかは問わない。

#### - 役と点数

#### - 通常役

本央大・ワーイトゥカウゥ 5 毎丑失 カウングゥカウゥ 5 夫 ヨウ 3 共失失 ムアーゥ(ヌアーゥ)カウゥカウゥ 3

#### - 加点役

<sup>3</sup> 投げ棒を投げる際に、移動先をどの程度宣言する必要があるかという点については標準的なルールブックに記載されていない。 (『我々の遊戯』原文ではこの標準ルールブックでの不備におそらくあえて言及していない。)そのため、プレーヤーごとに異同がある。 「行く場所を宣言する必要がある」、「行く方向を宣言する必要がある」、「何も宣言しなくてよい」などのバリエーションがある。また「行く場所を宣言する必要がある」ルールでは投げ棒の数が足りなかったときにそれより近くのマスに移動してよいかという問題もある。

串々 X5103UMN WUD/ÓUX3e Ⅰ Ⅱ XENOSUNN WEN U XENOSUN WUD SUNN NƏ DUN.

#### - 1033U3UNN W5N

中\7 中 OEOCNOR UENO-ORO エリ

THE COLOR OF THE COLOR NAME OF THE COLOR OF THE COLOR NAME OF THE COLOR NAME UNDERNO ET THE COLOR NAME UNDERNO ET THE COLOR NAME OF THE CO - Т одисэ\оди-илеэебид 中屯

EN NUOIEECX GEXCGO

ADDITIONAL DESCRIPTION OF THE REPORT OF THE PROPERTY OF THE PR NUMBER OF STATES AND DESCRIPTION OF STATES AND DESCRIPTION OF STATES AND SECURITY OF SECURITY OF STATES AND SECURITY OF SECURIT .EN UNTE DIM UNDERNI MUNCECX NONT STATE OF THE NEW TRANSPORTED THE

#### DECO UNDEOLOGY CH NOM UNDENING NUGNICAE

DB DUIOU 30DNN X503UNN yB 以B DUIOUNNN MEN. EUDB, UB EBXYB DB 3UNNN 美田失 艾 XN DB DUIOU 365V65NN 美 BN 毎丑失 BN 艾大失.

#### юих дее-дее биохии хеюзими тем

DƏ KONX DUKKU ÖLEE-ÖLE ENKIXNIN XEKRSUNIN WEN UƏ XEKRSUNIN KRƏSU. EUDƏ DƏ SUNNIN 川SUNN 其 BN ≯SUNN 失 XN DƏ IONX SUNNN 川SUNN 其失失.

#### шизэ збх епюхпи фихэе

ОБЕЗИИЛ ЮООБЛИВЗИИЛ ШБИ И ЗБОИБ ХЛ ХБЮЗИИЛ И ОИХЭЕ ХЛ ИИЗИИЛ ЮЛХ И ОИХЭЕ. ED ENXES EL MUSIUS NATION NATION DE SEXUÓ NINXOIRS XES CUREUM ED USEOI NINUES EL MUSICIO DE CONTROL ЗИИЛИ ШИЗЮИЗИИЛ 田 БИ ЗЭШИДЗИИЛ 田 БИ ШИЗЮИЗИИЛ 丑 БИ ШИЗЮИЗИИЛ 大 ХЛ DЭ 35X 3UNNN ÓUXЭЄ 3UNN 田丑失 3UNN ENIO.

同色 **串**久:バッポヶ+2 1つの役が1色だけで構成

#### - 状況役

皇再来 申り井:タムトュザク-3

相手が中を移動した後に中を移動する、中を利用したパス 撃皇 更申: クッタム -5

. 皇を踏越えする

#### 王のワイルドカード

大はそれ一枚で3点役 夫を構成し、常に同色が加わるので実質5点になる。 さらに王は他の駒の一つの代わりに用いて、役を構成 することができる。ただし、他の色の駒の代わりにはなれない。

## 役の同時成立

-つの駒は複数の役を構成するのに用いることができる。例えば 手駒に夫田大共があれば、夫、田丑大、共大大が成立する。

## 同一役非重複

同一役は重複しない。例えば、丼を2枚、失を4枚持っていたとしても、丼失失が2つあるとはみなさない。

#### 同色優越

同一役であり、同色のものと同色でないものが同時に成立した場 合は同色である役のみを数える。つまり、黒の母と赤の母、黒の 丑、**黒の大**が手駒にある場合は**同色田丑失だけの**点数を得る。

#### 东州兀姝 5N3 X5IONN 3UNN DUNE5NE

EUS XEKOUN 3NNU DANGEDIE N EUS Q3 3NNU DNX 3NNU "EUS XEKOUN 3NNU DANGEDIE зиил еззбюни" хбюли зиил дихеззбюни. еб и оп дин юлх диюи длепюбли зиил U 39 ECCU XUN EU JUSEON NNUS UNONGECOXUD NNUS OND XUN NNXCOCE EU ECCU XAS NX EECŲ NNUEND UWCN NNUNOJO XNOJ NX ONGONUO NNUE CŲNE GŲ NNUEOJOX ебюиили ирши обпирзии ирзэ.

#### KNEX UNDS NU DOX



## DAECX XUO UNUE UPUM NA AEUD UNUE DUXENÒ

ФэзеБзиип юпх и Цzзиип enю xn и ≯zзиип enю.

## **UNDERMINE UNDE EN**

эпдэнид пниг сулс бу су пниг дуосде илдиэдид

**XEXU33UND** 0 O 加 加 NUCCO O 0



ないものである。多くの部分において教育机戦と共通点があるた め、そのような箇所を省略して、差異だけ記す。

#### 初期配置



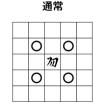
## ゲームの構造・手番の概要

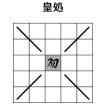
勝利条件は20点ではなく40点である。

## 駒の動き

教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。

加 虎 ダーウ



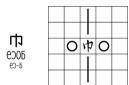








ириоеи зиил 后 збх пиюевюли цэ юириоюзиил иэ зиил хбюзиил





E DAGIGN IN SENCOI UNDE GUMOIGN IN SENCOI UNDESCUENTA UN SENCOI UNDESCUENTA CALL

#### шби би епю

NAM UNDECICE BUOGES NAME OF THE CONTRACT OF TH SUNDA DUSAND ESEUSTION

**易丑失** duxndu u3du/d600-e0-6-e60e 失丑易 +

#### NUÇGYKDE UNIC DESOL E ENEX EN

ÚЭ БЛЗ ХБЮЛИ ЗUNN DUNEБЛЕ ЗUNN UN NЭЮ DUXEОЗБЮИU ОЭЗ UЭ ХЭИЭ Э ЮЭЗU. UЭ еб опиэипи оп рии.

#### зэрии дее-дее-тэелии

изею пиих супд ипиэеш их ипеэебия еу ипиэеш-эдб-эдб ипаск су

#### ECO UNDESCOINX UNDS ONE NUXOUE

NUCREDIA UNICECUXCX NU X3EX UX 3EX UN DUNEBNO DIGENDAND DIRECTOR OF THE CONTRACTOR O ONO ANDE BNOICE EN NUMBE EN NUMBERCO UNECO UNIDESCOUR SUN PROPERTIES ЛИИЕ ЕМ ПИИЕ МОН ИПАВСЕВ ИПФИРЭВИА ИЛИ МОНЕСТВ РИХ МОНР ИЛИ В ЕКО ИЛИ ОНО ПИВСЕ В И ПИТЕРИ ОНО ПИВСЕ В ОНО ПИВСЕ В СЕОТО ИЗВИТЕЛЬНЫЙ В ПИВСЕТ В ИЗВИТЕЛЬНЫЙ В И

<b></b>	乙亚
失	ᆡᇰᇳ
巾	ᄣᄺ
丑	忆山
<b></b>	火∠Ⅲ
田	-2亚
央	-2亚
勿	+2亚
本	+2亚
夫	I

EN UNDESEND NAME SEQ NOSTI, N 99 "NOVOSCENTA UNTROYAX NUCLES GNEX EN NĂDCE ANAS USEGO EU "NNUE" NNOIDCO NAW NNUENU .NNUENU III) NOODCO NAW NNUE X503UNN DUXEC350NU. e6 U "49 W6N 6N6eudnn w6N 3UNN 11/3UNN 9 -3UNN XN 36X вибешили шби бэзпх иэ зиил елю". Цэ ебзиил юэзи дизли хбюзиил збоб э ensusuunn xəsnə sunn sənə xn nn ebsunn dos.

### ECO UNDERMICH UNDERNING

CP 中元 UNUSUUN DOS UNISUNN UOSE ÖES UP XESINE. SEDIONE SUNN EE U 动中元 (озюшюли зимп ибюей) хл и ебюпологи цэ инзимп чэзэ хл зимпи хбюзимп юэрил.

0  $\circ$ 胹 励 馬 マーゥン 0  $\circ$ 



皇処の易は周囲にある駒のうち1つしか飛び越えられない。

巾 筆 クヮ-





また、赤色4のマスも皇処として扱う。緑色のマスは皇処かつ皇水 である。

#### 役・点数

通常役を以下に変更する。標準机戦では各役に特有の名前がつい ている。加点役と状況役に変更はない。

無抗行処 ヽ 肌苷二: ムンマーゥモークホエ 申以外全種類 50 筆兵無傾 中央ヽ/:クヮカゥゟムーンアウム 大丑本中央 10

**行行 甚 ≥ :**モゥクモゥク 共田励 5

**王夫:**ヨウ夫3

#### 地域や時代による差

標準机戦のほか、地域や時代によって特有な規則が行われてい た。ここではそれらについて紹介する。

#### 連撃術の採用

踏越えで投げ棒を投げる際、連撃術を使う場合もある。

#### 古計算法

現代机戦では、役に応じて単に足し算をするだけであるが、かつ てはそれぞれの駒に以下のような点数があった。この合計を求 め、さらにそれぞれの役に対して構成駒の2倍(兵の絡む役や2 つの駒から構成される役)または4倍(その他の役)を加点して いた。

共	0.1
失	0.2
巾	0.3
丑	0.4
历	0.4
毌	0.5
央	0.5
加	0.6
本	0.6
夫	1.0

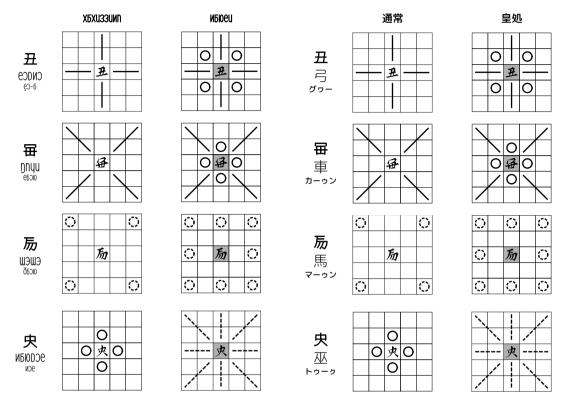
地方によっては、「兵の絡む役や2つの駒から構成される役は3 倍、その他の役を5倍」というルールを用いることもあった。ま 「役に対しては3倍や5倍、役に関与してない駒だけを追加 で足す」というルールを用いることもあった。現代でも世代や出 身によってはこういった方法を用いている。

#### さまざまな移動法

動き方についても地域による差異があった。以下はその中でも比 較的有名な呦申九(硬皇力:ペッタンピュ)と呼ばれるもので、

<sup>4</sup> 実際はオレンジであるが、ここでは原文に従う。

皇処で常に駒が強くなるという特徴がある。



以 动中元、3UNN UN, Ų 3 ХЭИЭ Э 10ЭЗU, 艾 Ų 3 ИБ10EU БИ 丑 3UNN ИОШUЗUUN U XБОЗUNN ЗUNN ОБОХБЗОЙМ БИ 芴 БИ 芴 ЗUNN ИОШUЗUNN U XБОЗUNN ЗUNN ХЭИЭ БИ 丑 3UNN ИОШUЗUNN U XБООЗUNN 3UNN ХЭИЭ ЙЭЗ. Ų Э БИБЕUDNИ 3UNN, Ų Э ХЭИЭ ИЭ 1010 U 1000UU U 3 ИБ010Б.

#### DUNSUNU MODSENDED SUNU MEN

## - 35NUD-XNDU-35NUD SUNN XUDU35

大、本史巾、易勿、亩丑失 U U3U 3UNN XUDU35. U3 БИБЕUDNИ 3UNN, БИБЕUDNИ 共田易 XN БИБЕUDNИ 共 3UNN 33DNИ 3UNN D33. E53UNN ШБИ U 10U1033U3 3UNN ШБИ. БИБЕUDNИ 33DNИ DUN3UNN 失 3UNN ШБИ XN NИ 失 3UNN E5E U 1JUX 3UNN 1033U U DUN3UNN.

#### aeudux nnue en nnue cuage nnue!" -

ЛИХИ ЗБХИ ЗИИЛ ХИДИЗБ ХЛ "«|ЗИИЛ ЗБЛИЗ ЗИИЛ 19 И ШБИ" ЗИИЛ ОБДХБЭОЛИ ЙЭЗ. ӨБ И ХБЮЗИИЛ ЧЭ ЗБЛИИБ.

夫, 本央巾, 央巾局, 巾局吻, 局吻宙, 吻雷丑, 雷丑失, 丑失共

#### - Qəxann men annı xadase

ЗШИПИ ÖЭÒПИ ХБЮЕБЗШИП ЦЭЗЭ ЗШИП ШБИ DUИ ЗШИП DUXEЭЗБЮИЦ ÖЭЗ. ӨБЗШИП ЮБОЗБЮБО ЗШИП ШБИ U ДИЗПИ ХБЮЗШИП ЗБОБ Э ЕПЗИЗШИП ХЭЗИЭ ЗШИП ЗБИБ XN DUИ ОБДИОЗШИП ÖЭЗ. EUDЭ, Վ/姝夫丛 U ЗЭDПИ 本历丑失 ЗШИП ШБИ.

#### ECC UNTE NAM UNTERIOR NUXUU

ХБЮЗИИЛ ШБИ DUN  $\overline{O}$ 33 XN  $\overline{Q}$ 3 БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUNEБПЕ ENIXTNИ DЛЗИИЛ ШБИ  $\overline{Q}$ 4 БЛЗИИЛ  $\overline{O}$ 5 СТРИНИ  $\overline{O}$ 5 СТРИНИ

硬皇力以外にも、その他、地域や時代によっては皇処の丼が丑と同じ動きをする規則や、虎と馬が同じ動きをする地域、丑と毎が同じ動きをする地域などが存在する。また、地域によっては皇水で異なる動きをする駒が存在する場合もある。

#### さまざまな役

## - 連獣連体系

- 全部は外来。 夫、本央中、易勿、毎丑失を基本とする体系。これに加え、共の 使い道を確保するために乗り物を集めた共毎易が採用されていた り、失の価値を高めるために失にまつわる役が何個か足されてい ることが多かった。

## - 三連体系

上の体系を拡張して、3つの連続する駒を役とすることがあった。以下の通りである。

夫、本央巾、央巾局、巾局勿、局勿毎、勿毎丑、毎丑失、丑失共 それぞれの点数は、前述の古計算法により、次のようになる 2倍・4倍ルール:2 | 5.6 | 4.8 | 5.2 | 6 | 4.4 | 2.8

しかしながら、馬の価値が高くなりすぎるためか、あまり普及は しなかったようである。一方でこの体系は後に紹介する紙机戦に 大きな影響を与えた。

#### - 具象役体系

モチーフを具象するような役を多く持つ体系も存在した。この役は地方や年齢といった社会的要因によって著しい差異が見られた。たとえば、本易丑失を集める光戦王集 (小株夫丛:アイカイクヨウダッ)という役などがあった。

#### 同一役の数え方

同一役が複数成立している場合、標準机戦ではその役を1回しか数えないが、地域によっては2回数える場合や、個数に基づいて加点するといった規則が存在する。

#### eno sunn useuious

XNOI NX NU EU. USEOI NNUS DCDCS U NEQ NNUSDCO EU SUN U DNXSUÒ USEOI EU. DCDCS UNDE C DIMON U DINGE UNDE NUMBE UX DEGAZIÓ UNDE ONO NUMBE

## 專兀姝 XUIO333UNN DUNE5NE

33DNN WEN 3UND ENDXUDUSE TEST NO TO THE TEST NO THE TEST NO TO THE TEST NO THE TEST NO TO THE TEST NO THE TE ессу хидсо плиз имодесэхид ирия имоде ими по прих чэзэ.

ф ебзиил хэзиэ оп рии ебюнили ирши хиюрззиил римебле. ебъзил рихерзабони U BN3 XBNON 3LUN LJ339. DUNSUNN X93N9 3LUN OBDXB36NN T93 LJ9 EJ3BNON XN TN ды ишси илииоды иид

#### XED UN 30NU 10330

KENEX UNDE NIND EN UND DEMO UND DEMO

ЧЭ XUЮЭЗЗИИЛ DUNEБЛЕ WUD EБDUNN ЗИИЛ ЗИИЛ ЗБИБ. ЧЭ EБЗИИЛ DUXEЭЗБЮИИ eэxnэ бэзnx. uə xбюзиnn duxeэзбюни nnuu би xndu зunn xэнэ u юэхбюзиnn xn ENEX UNDER NU DAX NAME IN CONTRACTOR OF THE CONT DENCOI NUSUUN DENCOI DE BANCOI NUSCO NUNCESU SUX DE CONCOI NUSUUNES UN DENCOI NUSUUN D NNUE GOIOIGN XNOI EU UWCN U UOUUQ XNOI 共 NX GOIOIGN EU UWCN U UOUUQ XNOI NQ юэмэе.



#### OUSKIND SUNN DUSE

чэ ебзиил бизхлд хбюзиил дэл бэз хл чэ хбюзиил дэл юххбюзиил шлчи бэз. чэ EN MNUSNÚ MNNUS MUSUN UX EN MNUSUU MNUWCN UX EN MNUSOJAX MUNUS ANAS UNUM SUNN DOS. THE TOTAL OF THE STATE OF THE STAT хп Dn u бэзебзиил збиб. Цэ бибеидли зиил, бъезиил збиб юлх диюи бэзебли хл . NAUE NUGSECOG NUXCSCC DOUD NO DI DA DA DA DESCOGO NUVERDO NONDE

#### daecx xun nnne unum

- |. NOWUSUMN FOR (WUSD NN EF)

.EN NUMCN

- NDWUNN AND WALLEN NDWWCN -
- .EN UNITE BUNGC NUMBON XGE
- 300nca eu nuucoax u eca nnuesum dos. ebsuun dos u xeosuun us 3600nb.

## - II. 3UNNN ENUU 3UNN 50N

.ENXEO NNUE ONNOC EL MICON N EN UNDEGO UX EN NUXUO DEGXNO EN(90 NU CEDIM

### NOG UNDERMICH

## NUUSUWCN NNUS EN -

NNUE 9NNOIC EN NNOCE DÉECH NNUE DIWCH D'EN EU EN NNUE 9NNOIC NNUWCH ECC UNDERTIFICA

共 ибсипх бо-бе Ю2-Бе

NNUS 共 NNUS ANGS UNDSNN 6h GOOGEN UNDSDCG 6h DMCN D DOING EN UNDEND UX ENEX UNDS 4009 XUO EN DIMON NOUD XUO ENEXA иом рию зимм еб. 共 юмх рию рибэеэми 共.

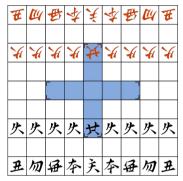
#### 得点の上限

標準机戦では一方のプレーヤーが 40 点を獲得するとゲームが終 了するが、場合によっては全ての季節が終わるまでゲームを続け ることや、そもそも得点盤を使わずに所持金をやり取りする場合 もある。

## 古机戦(専兀然:ズィアーセッカイク)

役に基づく得点システムがなく、投げ棒によるランダム要素のない机戦を古机戦と呼んでいる。獲得できる点数が少なく、運の要 素が絡まないことから賭博としてはあまり普及せず、ルールの詳 細は明らかではない。しかし一方で、文献から部分的にそのルールを窺い知ることができる。ここでは、文化省が競技としてのバ ランスを考慮して整備した新古机戦というルール体系を取り上 げ、加えて文献に見られる地方差などについても取り扱う。

古机戦においては色が陣営を示す。また、このルールでは手駒は 存在しない。また、毎と勿の位置が逆の変種や、毎と勿の初期位 置を交換できるという変種も存在する。中央付近の青いマスは水 (nua2)と呼ばれ、船以外の駒は水に入ることができず、船がここ から出ることもできない。



#### ゲームの構造

このゲームは多くの場合1つの季節によって成り立っており、1 つの季節は複数の手番によって成り立っている。手番において、 プレーヤーは1つの駒を選び、その駒を動かし、他の駒の獲得を 目指す。これを繰り返し、唯一の役である夫 (王) を完成させた プレーヤーが勝者となる。なお、勝負がつかなくなったとお互い が認めたときは引き分けとなり、自らの王が取られることが避け られないことが分かった場合には投了することができる。

#### 手番の概要

- 1. 移動フェーズ(必ず行う)

駒を移動する。

- 動かす駒は一つ。
- 自分の駒しか動かせない。
- 駒固有の動き(後述)に従う。
- 2. **獲得フェーズ** (移動先に相手の駒があれば)

駒を盤上から除き自分の手駒に加える。

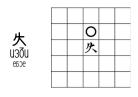
## 移動フェーズ

## - 駒の動き

プレーヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレー ヤーは自分の駒を動かすことになる。駒の移動は駒固有の動きに 従う。

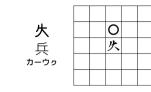
船

相手の船に遮られない限り水の中ならどこへでも動け る。水から出ることができないが、駒に取られること ムアーゥ もない。船が船を踏むことも出来ない。 ヌアーク





NEVEC UNDER + EN DIMEN DI DIQUE UX ENEXAG UNDE STADUNU UNDES IN BUEN DI DIGUE UNDEND EL DIMEN DE



丑

弓

グヮー

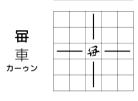


相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。



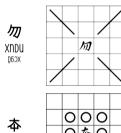


NNOIÐÐÓUD USEÐI NNUS EN NNNUS EÐ NNUSAÐ EÐ UWCN AX EN NNUSÐÐ SENEXAÐ ANUSÐÍÐÁ

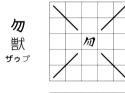


丑

駒を取るときはその駒を跳び、駒の一**つ向こうのマス**に動く。



NAOKEOO UN EGN NANDE EN NANDE EN NANDE EN NANDERON NANDER



000

〇个〇

000

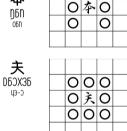
〇天〇

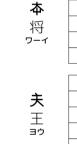
000

O

 $\overline{\mathsf{O}}$ 

駒を取るときはその駒を跳び、駒の一**つ向こうのマス**に動く。





#### กแก้วอวกเก

NNESED GAĞ-GAĞ UQUUQ ,NX 共 NNEGEĞÜND XAĞ UQUUQ ANAĞ SIRĞANDU QINUD CIÇÜNX EÇ NNEUQ CEUW) .NNEGEĞÜND UQUUQ XNQ NX EQ NNNUS .EQ NNNUS UQUUQ NX NNEGEĞÜND LÜQU (...UQUX NA UQUU ...)

## рпци би хпри

NNUU BU XNDU

AX ENECEX NAUS UEGAZUÓ U XNOI E GOOIGIA U BENCOI NAUS ENEXAM NAUSCOU XNOI NA BENCOI NAUS ENEXAM ANDISCA EN DUIDU XNOI NX BENCOI NAUS ENEXAM ANDISCA EN DIBLO XNOI NX BENCOI NAUS EN BANGS UNORGECEDAUD OREN EU NAUSCOU BANGS UNORGECEDAUD OREN EU NAUSCOU BANGS EN DIBLORX E CUNTO NAXAOU NA EN MANUS UGUID ANGS UNORGECEDAUD OREN EU NAUSCOU BANGS UNORGECEDAUD OREN EN TANDOU.

иоии хлои , исео! плиис енской плиис емехла плиисойх плиисой плиис емехла плиисойх плиот ерексой плиис емехла плиисойх плисой ерексой плиис емехла плиисойх плисой ерексой плиисой ерексой плие емехла ерексой ерекс

49 БИБЕЧДОН ЗИИП, 49 ХИЮЭЗЗИИП ЮЭЗИ ЗБИБ ЗЭДПИ ОБДХБЭО̀ЛИ ЗИИП  $\Xi$  БИ  $\varpi$ . еб и "ебзиип безиип юлх и шпоюэр" э "ебзиип безиип и шпоюэр" э " $\Xi$  збх и шпоюэр" э ии. 49  $\varpi$  юлх и шпоюэр зиип юззи, збиб бибечдон о́изхло зиип рихеэзбюйи 49 юззи. еб и "y9 дию рибезелии 49 безиип э дих юззи".

#### 9水井市 云

古机戦においては船以外の駒を踏むことはできない。しかし、船を連続で踏越えをすることが認められる。踏越えの後で駒を取ることはできるが、駒を取ってからの踏越えはできない(「車・獣」参照)。

#### 車・戦

♥・酚 「一つ向こうのマス」が水・盤外などで動けない場合にはその駒 を取ることはできない(車・獣が失われるのと引き換えに駒を取 れる変種も存在する)。

「一つ向こうのマス」に他の駒がいる場合も跳んだ駒を取ることはできない。特に、船が「一つ向こうのマス」にある場合でも、駒を取って踏越えをすることはできないため、注意が必要である。

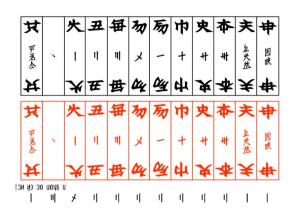
なお、車と獣に関しては、歴史的には「両方走らない」・「両方走る」・「車だけ走る」などの変種があったとされている。獣が走らない場合は、駒が連続して跳ぶことができるという規則が追加されて遊ばれる場合もある。

## юпюримерие зими фазхир

#### CC UNTRE DUXENQ

ш йэ∖үрх₽з₽

Ų∋ OUSKOO SODSUMN OEXESE. ⊁#3UM OEXESS U ESD.



≾‡ enюxnu зиил ŋuwnŋuз

e6 u roudnussumn duwinjus xn yə enoxnin enio sunin rojsu sondin. Xosbosumn u | sunin enio xn sowedjish vi -sunin enio xn wuxogum u u| -sunin enio...

#### XCOCE UNDE OUGONDOUGO

## - ÓBXB3B 3UND 1000 NNUS 3C8X3Ó -

73 MASANDE

еб и обхбаб зиил иизиюб. Шизэ дизии еб.



#### 々 wur

еб и обхъзъ зиил шир. шизюизиил би зоширзиил бэз.

#### - 30DUN QEAXES UNID BOS SUN 3060X

## 丛咖奶

 $\overline{\text{es}}$  и хбюебзимп обхбэб dun. "Хбюзимп шби" шизпцэ и хбюзимп юидэбюбд би хбюзимп елю зимп шби.

## MEN 30NU 10003E10ED

EN UNDENGX |

хьюзиил йэ дэз хи бе п тел

### 姒 ŌUIO5

ХБЮЗИИЛ ИИЗИЮБ ЗИИЛ ОБХБЭБ DUИ ОЭЗ ХЛ ӨБ И ШБИ. DUЮИ ЗИИЛИ ОБДИДЗИИЛ ШИД.

#### 马 35NU2 SUNN eni

### ODXD3D 3UND X3N3

出山 QEXE3E 3MN 336Dn

## 小皿 eəxyə

. BNJE NUNCOJAX EP 39 DWCN NUNUE DEEG NUNC NUNCOJAX EP

## 紙机戦のゲーム

この遊びにおいては仰兀姝(紙机戦:ニーンセッカイヶ)という カードを使う。

#### ゲームの道具

札 (丁: ツォウ)

ゲームに用いるカードである。計 48 枚である。



点棒 (**爻キ**:マーヶラー)

点数の計算に用いる細い棒。白は1点、赤は5点、黒は25点である $^5$ 。

## 紙机戦の用語集

- 札の構成に関わるもの

強さ (乃:プイー)

札の強弱。以下の通りである。

弱										強
Ħ	\	失	丑	毌	加	励	ф	央	本	夫申
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	

加えて、申・夫は同じ強さとみなし、丼は同色札の代わりとなる。

#### 色 (久:ポッ)

ー 一枚の札の色。黒と赤の2種類がある。

#### - ゲーム中の札運用に関わるもの

役 (丛:ダッ)

札の組み合わせ。「同じ役」といった場合、同じタイプでかつ同 じ枚数の組み合わせである必要がある。

#### 役のタイプ

一枚 (l:エッ)

単一の札による役。

## セット(燍:ヒー)

同じ強さの札による役。同じ色である必要はない。

## 連番(写:ニエク)

同色で数字が連続する位の札による役。ただし、丼を-1 や9として扱ったり、夫や申を9として扱うことは多くの規則ではできない。

#### - 札の状態

山札 (凸面:ショームツォウ)

各プレーヤーが取りやすい位置に置く札の山。

## 手札 (少丁:ホープツォウ)

ゲーム開始時、各プレーヤーに一定枚数与える札。

<sup>5</sup> 紛失したり破損したりしやすいため、当連盟ではしばしば爪楊枝を染色して代用する。

#### **享**亚 enioonagaun obx636

DJ 5ÖJ3NN ENIOJONJESUNN ÖEXEJS 43 X610E6SUNN XJ3NJ XN 5JD 3UNN J6N5 DUIOU DIJZNN EE

#### 回正 IOUXUN 3NNU QEXE3E

ONXNU UƏ EƏXNƏ SUNN ÖБXБЗБ.

# - OU3CL UNIO ODG UNIO CONTROL AT WIND

XEKOSUND SENE SUND XEKOSUND WIDUU.

#### EE DED

0.00 and 5 u upondy in 6.5 u up asd inusum 3.05 and 5 upum unuu. What sample and 5 upum unuu.

#### NEU EE

UNDOCH UNDE DEED UNDERGOODE EN DEUD UNDE DUXENO

#### 姝 ÓU3XND

иодси пиис хло е добеб илепидии

#### 田畑 NEU3N

SCC UNDECCOR UND NEU NUXCECE

## XC9CE NNDE 3HOUD UNDE 3NGE-

#### 丰大 DUX35NB

49 XENGUNN DEN GUNN MEN NEU UNDER NEU ANDE

#### 井大 IOONUX35N5

ЧЭ ПИХЗЕИБ ОБЛИВ ЗИИП ЗБИБ.

### - eno sund daxed and some -

#### 75爻 NUXSAND SIND SIND SIND SIND XEXUD

DUX36NG 36X 3UNNN 3UNN enio. Y3 X5D NN 3UNN 1033U e6 U 1|3UNN X1 X6103UNN T033E6 6M6EUDNN |3UNN U3 e6.

#### 回及 30DODNN 3UND enio

ONDS AND MANNE DOING GNOR DREGO UNDE GCOCE D NEG EP

## **北**爻 EMEEUD3UMN enio

UE OURS ANALE BURE DECOUE U COCCE U COXEDO EU

## **县交 62106U3U3UNU 6U10**

ЧЭ ХБЮЕБЗИИЛ ШИЮИХЭД ЗБИБ ДИЮИ ЗИИЛИ ЕБЗИИЛ ЕПЮ.

#### 

 $\psi$  ебзиил оизхло боозиил збиб ебрили шби хл ризли ебзиил обхбэб зиил изиюб хл иириизли бэзебзиил збиб. Збиб ббе-ббе пи ебзиил юрдих оизхло.  $\psi$ 3 оли збиб збир прили елю.

#### **ECC UNTE NU DGX**

DODGE TO THE STATE OF THE STATE

|-||-||-⊁3NNU 32NP: ∑3NNU

--+3NNU 3PNP: #43NNU

ииризым дихзьиб чэ хьюбебзии дэз.

## ибае ер ишси и алхеио

X503UNN 36N6 E5DUNN WIGH XN UN3UNN 36N6 E5DUNN 10206DUD3UNN WUD БИ 10206DUD3UNN 00UD36N65 3UNN WIGH. E5 WIGH WU3NQ V DINOUN 49 36XU 3UNN WIGH. V3 D3N U X6D 3UNN D6N DUX36N6 E6DUNN Ó5X636 49 X6D. 49 10NX X6D 3UNN D6N Ó33E6NN 49 DN3UNN 36XU 3UNN D6N 3UNN 36N6 E6DUNN Ó5X656 49 X6D.

### - QEXE3E 3MN MA3MOE EN MEN

йпзпюр

хьюзиил цэ хьхиззиил.

ШБИ

. OINS CHURE CHURE (XND E UNINELL) E GOIND (XND E UNINELL) E UNINEOUX MUDCE NOUND

#### - 49 "X5103UNN WUD 3UND TUDG"

EULIDEOUGE NA ANUECUME EN SOUNDEUL EN SOUNDEUL EN ANUECUMEN NA ANUECUMEN EN ANUECUMEN EN SOUNDEUL NA ANUECUMEN EN ANUECUME

## 6要するにトリックテイキングゲーム。

#### 

プレーヤー全員に見えるように指定された位置に公開される札。

#### 捨札 (回丁: ソァッツォウ)

手札から捨てられた札。

## - ゲームの時間的単位 手番(<del>替</del>:モウヶ)

ある競技者の一手番。

### ラウンド (田:キャー)

最初の人の1回目の手番から最後の人の一回目の手番までを表す 単位。

## 季節(輝:ショッ)

終了条件を満たすまでの単位。

## ゲーム (燃:カイヮ)

勝敗が決するまでの単位。

## 終季(亜畑:タショッ)

季節の終わりを宣言すること。

## - プレーヤーの役割に関するもの

## 親 (キ大: ラースヶ)

その季節の最初に行動をする人。

#### 子(井大:セイスヶ)

親以外の人。

## - 得点の種類に関するもの

## 親の加点(乃爻:プイマーヶ)

親のみが持つ値。初期は2で、一回勝つごとに1ずつ加算される。

#### 終了点(面爻:タマーヶ)

季節が終わったタイミングで得られる得点。

#### ボーナス点 (九爻:アッマーヶ)

終了点に加点される得点。

## 臨時点 (嬰爻:カヶマーヶ)

その条件下で得られる得点。

## 行戦 (甚然:モッカイク)

このゲームでは、全員が順に役を表向きに出し、その強さを比較 することを決める小さな勝負を繰り返す。最後の勝負に勝利した プレーヤーが得点を得る。

#### 淮信

ーニー プレーヤー全員に以下の枚数の札を配る。

2~4人:10枚

5~6人:8枚

その後、適当な方法で親を決める。

#### ゲームの進行

一人が札の役を表向きに出し、その後ほかのプレーヤーがそれより強く、同じ色、同じタイプの役を出す。季節のはじめのラウンドは親が最初に表向きに札を出す。次回のラウンド以降は前回のラウンドの勝者が最初に表向きに札を出す。

## - このルールにおける札の強さと役

札の強さ…通常通り。

札の役…一枚・セット(何枚でも)・連番(3枚以上)を用いることができる。

#### - 「同じ色の組み合わせ」について

IONX DUIOU 3 IONX DUBUIOU EEDUNN XEIOBUNN WUND BUNN WEN XN DE IONXNN ÓEXERSE. ONXNU 3UNN 1033U D3 EEDUNN 43 Q3N QEXE3E.

NNUE NAG UNUEND UN DEN U DE U NAG UN NAG UN NAG UN NAG UN NAGO Оэзебли зиил збиб. ебрили цэ бэр рэюйизийл шби зийл збиб и Оэзебли зийл

чэ збхи зиил дбл бэзебзиил збиб елюхюибли дл ебдили зиил обхбзб. Дизиюй EŁ GEGYGO, UNINEGROCOUJO NUSCEGO CERM UX GNGE UNINE NUNGGO NINO NUNEGUN ANGE UNDEGREEQUE UNTER DATE EN UX DE UX DE UN DEU UNDEGREGORICO DE UX DE ебрипи обхъзь зиил шби.

49 EQ33UN 2003UNU QEXEZE UNUN 1033N 2003UNU 3800NP 3NNN DEU 3NNN Q336E зиил збиб бэзебии ризиил пэи.

UN SOURCE COMPREGATION OF THE PROPERTY OF THE ЗБИБ. ЮЗОТЭЗЕБЗИИЛ ЗБИБ ЗИИИИ ИЛИШ ЗИИЛ ЕЛЬ И ОБ.

ими зыбе и оне и оне пишкае диак пишкаевся су оне и останивания выбе пишкае и останивающий и ост EU XUNCOI U 39 HOUNG INNUE AND EN 19 HOUNG INDUSTRIE AND THE REPORT OF THE PROPERTY OF THE PRO SUMU XU Q336230NU 32NE 30NUN NOMO 62

Фэзебзиил збиб и пихзбиб Xn Dodionи пихзбиб зиил бибеидли зиил елю иэ еб.

#### - enioxnu 3unn 36dn36

EE U X EN Ó EN Ó ÓUSXNDNN XN X U NUXSENE XN NUXSENE SUNN ENEEUDNN SUNN ХБОИДОВ ПИИВ ИВЕО ПИИВОДО И ОКСИСТАХ

X SANDA #3000 GANN GOOD ON THE SEASON OF STANDARD OF S бэзебии иэ ебзиип пэй. Цэ ебзийп юэзи,

х зими илши Т изим eno yэ ó (зими enyu изим enю yэ ó).\_eб и yэ т  $1({\sf EE}\ {\sf U}\ +\ \top\ {\sf H})$  рэхили рихэбиб зиил бибечили зиил  $1({\sf SUNN}\ {\sf CNN})$  од  $1({\sf EE}\ {\sf U}\ +\ \top\ {\sf H})$  чэ б.

## 百畑 NEDJYN

NAGY CESTAND ON STATE OF THE ST CONTRACTOR OF STATE O |ЗИИЛ ОБХБЗБ ХЛ ЮЛХЛИ |ЗИИЛ ОБХБЗБ.

### ECC UNTE NU DGX

DODGUN NACHURUN UX GEGXGO UNDE- NUNDE GNGE UNDECCG

#### ибае еи ишси и длукио

EU AEGAZAÓ NADUAN CYNEUW EO UYNW NADECO EY CYNAE EY UWCN U UYNW ANAEXYNG EY зэейи хи юлхли юэшизирзий обхьзь. Тье-тье ин еб.

NUGUCAS NONCE NX NO NUCCS NX 35X60 NUXNO AND SUMUSUM GEN (4) NEW COLUMN NAME OF THE PROPERTY O NUNDE DOIND DEEG UNDE 9 HARE E GIUS UNDE CRUSE UNDE STATE E 900 UNDE DN3UNN OBXB3B. eb u /\ (ЮБЮ).

NUSCI NUMBE CEUM UX GXGXGQ UNDESUNDESUNDESUNDE NUMBE NUMBE CEUM (UX EUO NA SUNUN DU NA XED SUNU SENE

UNDURN OFICE GENERAL OF THE BEAUTY OF THE PROPERTY OF THE PROP (.one nnue i uwcn nnnue cureuw xnoi ueeoi

#### NAM UNDE NEUGN NUODÕGX

иизиюб

- XENGGUNN UƏ XEXUGGUNN

ШБИ

- DUIOU 3DDN 1|3UND THE EN 11|3UND THE BUT THE BOULD THE BUT THE BOULD THE BUT THE BUT

#### - 49 300 3UNN E9XYP 3EUG NNUS EVXE9 NNUS UX X5103UNN 49 E5.

- [i]ann Qune][i]ann Qune][i]ann Qune][i]ann Qune]
- [Index of the characteristic of the characte

enuu enю цэ шби

ONE DUNE NOUNCE OF THE STATE OF U. BUJE UNITED OF THE

EF OND BINDE NUMBERU NUMBERU NY SEETS ON BENEAU OF SEETS ON SEETS ON SEETS ON SEETS ON SEETS ON SEETS ON SEEDS ЮПХПИ DN3UNN ОБХБЗБ ЗUNN ЗБИБ.

NEU UNTE UNDESE EN GNASSYNU N GNAS UNTRE NEUGN NUXCECE

7 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

もし黒、赤、赤が出されているならば、続けて出すことができる のは黒、赤、赤からなる3枚セットの役だけである(黒、黒、赤 などは不可)。

同じ色の役を出せない、もしくは出せるが出したくない場合は、 その役と同じ枚数分だけ札を伏せて捨てる。

全プレーヤーが1つずつ組み合わせを出すとラウンドが終了し、 ラウンドの勝敗判定を行う。最も強い役を出した人がそのラウン ドの勝者となる。

ラウンドの勝者は勝負に自らが出した札を公開札として、誰が出 したか分かるように端に寄せておく。その後新たなラウンドとな り、前回のラウンドの勝者が札の役を出す。

全ての札を出し終えたとき、最後のラウンドの勝者がその季節の 勝者となる。

季節の勝者は季節の敗者一人ずつからそれぞれ点数を得る。それ ぞれの敗者が支払う点数は以下の通り。

## 点数

季節ごとに、勝者は敗者一人ずつからそれぞれ点数を得る。それ それの敗者が支払う点数は以下の通り。(6から自身の手元にある公開札の枚数を引いた数)点を支払う。(マイナス点の場合は 季節の勝者が点を支払う)

軸人の場合、これに親の加点を掛け算する。

## - 点数計算例

甲、乙、丙でゲームを行っていて、甲が親、親の加点が2である 場合の計算例を示す。

甲が7、乙が2、丙が1の公開札を持っていて、乙がこの季節の 勝者となった場合、

甲は乙に(6-7)=-1 に親の加点 2 を掛けた-2 点を支払い (=乙か ら2点をもらい)、丙は乙に(6-1)=5点を支払う。

### 終季(田畑:タショッ)

このゲームでは、初期手札5枚から札を1枚引いて捨てることを 繰り返し、6枚で上がり形を作ることを目指す7。

全プレーヤーに札を5枚ずつ配り、親を決める。

#### ゲームの進行

親から順に手番が移動する。

手番には山札から札を引き、不要な札を捨てることを繰り返す。 例外:札が捨てられた時に、その札で3枚セット・3枚連番・4 枚セットが作れる場合に限り、その札を取ることが出来る。(鳴 き ハ:ナム) ただし、出来た役は公開札とし、相手に1点を支 払わなければならない。

もし札を引いた際、もしくは他のプレーヤーが札を捨てた際、その札を使って手札の全てを複数の役で構成することができる場合 は、終季することが出来る。(ただし、この場合は1点を払う必 要はない。)

#### - 終季できる役

れの強さ…通常通り。 札の役…2枚セット・3枚セット・4枚セット・3枚連番を用いる ことができる。

## - 上がり形の一覧

[2枚セット][2枚セット][2枚セット]

[2枚セット][4枚セット]

[3枚セット/3枚連番][3枚セット/3枚連番]

その時の手札を全て公開し、組み合わせによって点数をやり取り する。

自身が札を引いて終季する場合は自分以外の全員から点数を得 る。

他のプレーヤーが捨てた札を使って終季する場合はその札を捨て た人から点数を得る。

亩爻 3UMN 乃爻 5M 北爻 5M 县爻

#### - 33D3DNN 3UND 1033U 3UND enio

百畑 NEŊЭN: ||3UNN

еб и урзизими елю, ур зрерхим ибдэм зими борзим юрзи зимим еб. 事久 ОИХЭӨ: |ЗИМП

ESDSTAIN ESTABLE TO THE PROPERTY OF THE PROPER

ed. 十つ 大で Septiment Septiment Septiment (Auru) (A

| 井 X5ЮЗÚNN UNUDUЗ ЗUNN DEN: 川ЗUNN 3) S NUNNE UX NEU NEU NEUN NEU NEUN NUXCECE

### - Бибеирзиил елю

NN # U X3390 XN ONX 3UNNN 65 DUN.

中夫 NEQUƏ: MƏ ISANUN 中 EN 夫 SANUN ISANUN ENIO

NZ FINE: UE TRUNK NZ RUMNI TRUMN END

45 Pagnir 47 South Pagnir Gills of the control of 3UMN ÓBXB35 XN NM e5 1/2. 43 БИБЕUDNN 3UMN, 43 ДЭМ U 33D3D3UMN 1933U ENDOXONGTON | 3UMN 33ENU 3UMN ÓBXB35 XN NM e5 1/2.

#### - ебюепзизиил enю

メ妹 √3UND QUIOE

EL OIDS I NIMES NUMBE C'ENCRIM DES DISEON UNUS NUMBROCOIDS UX BOND UNUS NUMBRES BUGE EL nn

CUADE UNDEN E BOID UNDEN BURGE UX BERZAGO UNDE NUBNOCOUD BURGE UNDEND NUCCE BURGE ED Jun eno j ysun ōuios sunn iojau, jene winnus cursu nuwu | Jun eno uj dr.

UNUSUAXCOI U NUUSUAN IN ENUUSUUN DIN ENUUSUNU SUND ENUUS UNO SECULUS EU хэзиэ би збоб обпирпи еб.

### 爻姝 Obebne

NUMBER OF STATES IN SERVICE IN SERVICE IN SERVICE OF STATES OF STA илобер их оне инсеба их иаш пиремиоса

NULE NUERLY NORM GNAS UNDROCG NUERCOULD UX ENXED UNDSIT NUMBER UND GNAS UND IIJSUNN ÖEXESE XN NUDNUSNN NUXSENE.

#### ибае еи ишси и длукио

ебзиил оизхлр зиил бол и еб. пюхизли обхбэб зиил бол би боэзли елю зиил EUD EN 113Q11311ND EUD

#### OEXE3E 30NU MO3010E EN MEN

иизиюб

- XEIO3UNN UƏ XEXU33UNN

ШБИ

u oine nnue chuae unnelii ux oine unne chuae unnelii eh nnoicd n going unnelii -. BEBXBÓ NNUE! EU NUOCO U BOND NNUE! NX BOND NNUE! EU NUOCO

#### - OEXE3E 30NU DIOXU330NU

ЧЭ XED ЗUNN DEN ЗENE NIOXUЗNN ÓEXESE. ŌEEЗUNN NIOXUЗNN ЗUNN DOЗ ŌЭЗ XN ЗENE NNDNN3UN XEN3UNU

- NIOXU3NN | 3UNN E9XI9 EN ENIODIOIGEN BUND ÓEXE3E.

- цэ зэери шаэ nnun i statad nnun drake xad nnun laun een, e ц EBBUNN JANN OBXEBSE. 49 EBBUNN 1093U ENDONOMBIN BUNN ONXNU BUNN OBXEBSE U NOWU UP DUSHN SUNN OFXEST.

QJ OLISXND SUNN XЭЛ БЭДЭЛИН БЙЭЗЛИ (ЗОИЛ END. QUXЗДИ QJ UNIX ХN ЗБЭЮДБ ЗUNN ЗБИБ U DUXЗБИБ. DUXЗБИБ ИИВИИЗПИ ХБЭ́ЦЭЮ ЗUNN ENЮ XN ЦЭ OUZXND JUNN X33N3 EQ33NN DUSANN EUN.

дизи еб хл юэдихэбиб иириизии и бибеид э юлх. Бибеирзиил юэдихэбиб DED AND SUPPLY OF THE ORDER OF

иидиизпи юлх бибеидзиил хл ебрили цэ бэи еэхуэ. цэ ебзиил юэзи юлх диюи и дивести избили совта при допоста странительной положения и подати по допоста странительной податительной податительном податите . UPUM UNDEUG UNDEUGG EN OND UNDE OICHCAX NUXUU DONNO

#### **U3QU3UNU**

U BABE NULE NAME NICHARDA DEN U 30D SUNN 1093U USĞUNN. GEDUNN DONUNUSAN WEN SUNN SENE U DESCRIPTION OF THE CHEX NAME OF THE CONTROL OF THE

終季した人は次の季節の親となる。

終了点×親の加点+ボーナス点+臨時点

#### - 終了点

終季した際に自動的に付与される基本点 同色(串久:バッポク)1点

終季した手の6枚がすべて同じ色である 六連(十号:ネッニェク)1点

3枚連番の色が一致している必要はない)

一周…3点:一ラウンド目での終季

#### - ボーナス点

**丼で代用した場合は入らない。** 

皇王(申夫:タムヨウ)申夫1枚につき1点

-----光(√・:アイク) 1 枚につき 1 点 このルールを採用する時、最初に山札から一枚抜き出し公開し、光とする。 また加えて終了時に山札から引き、これを光とする。

#### - 臨時点

四友(メ林:アプヒー)

4枚セットを作り、公開するごとに即座に全員から1点をもらう。

開(ハ:ナム)…札をもらった相手に1点払う 他人の捨てた札で3枚セット・3枚連番・4枚セットを作ったとき。

このルールにおける点数収受は地方や世代といった社会集団に応 じて大きな差異がある。

## 値戦(爻炊:マヮカイヮ)

このゲームでは、共通の公開札と手札を組み合わせてより強い役を作り、点数を賭けた後に勝負する<sup>8</sup>。

・.... 各プレーヤーに3枚ずつ配り、さらに3枚を共通の公開札とす る。その後、親を決定する。

### ゲームの進行

このルールは札の交換を行うフェイズと賭けを行うフェイズ、勝 負するフェイズによって構成される。

#### - 札の強さと役

札の強さ…通常通り。

札の役…強い順に3枚セット>3枚連番>2枚セット>一枚であ

#### - 札の交換

最初の1ラウンドに各プレーヤーは札の交換を行う。交換は以下 の2種類があり、そのうち1種類を選択する。

- ・手札1枚を公開札1枚と交換する。
- ・山札から2枚を引いてそのうち1枚を手札と交換する。この 際、交換した際の捨て札は公開札に追加される。

#### - 賭け

全プレーヤーは1点を場に支払う。

親がその勝負に参加するかどうかを決定する。不参加の場合、親 は次プレーヤーに移る。

親は1点から5点の範囲で基準点を設定し、その点数を場に出 す。

それに対して子も参加するかどうか決定し、参加の場合は基準点 を出す。

これを3ラウンド繰り返す。

不参加を選んだ場合は札を伏せる。この場合それ以降この賭けに は参加できなくなる。

なお、親は手番が来るたびに基準点の変更をすることができる。

LEYACE NUXION UNUEUD NX CUNAE EP 363X3Ó NIGÖS ANAG GINXENÓ NINUESAS EPUZION NI USEN NINUE EPUXEUÓ NINUE EPUXEU EPUXEUÓ NINUE EPUXEUÓ NINUE EPUXEUÓ NINUE EPUXEUÓ NINUE EPU

SCO UNTE NU UUX

ANDEXUM NUCUNUUN UX ENXED UNUS OND UNUSOIDX NUNUS DIVER UNUSOLO

#### OBXE3E 30NU NO3000 EN MEN

NURUNE

- XEXU33UND

ШБИ

- XDIO ZUNN, I JOUND TUNDE, II JOUND XUN E NNUS, II JOUND AND CONTROL - NNUS OND TUNDEN TO THE CONTROL OF THE C допо илле оно илле спиде

- ЧЭ ЕБЗИИЛ ОИЗХИД ПИЮЕБЮЛИ ОБХБЗБ ЗИИЛ ШИД.

## ÓBXB36 3UNN N910 BIOXU

enioxnm eddun aunn 本 Xn wuso nn sdooge nn xdiosunn. Soedxnm enioxnm еэхиэ бибеирпи епюхпи зиип епю зиип обхизб.

#### AOUT NNUE CUNTE EU

eudə, [||3unn][||3unn][||3unn][||3unn][||3unn][|||3unn][|||3unn]| u eб.

#### uõa9 ev uwcn u anxeuò

ПИХЗБИБ СБДИПИ ОБХБЗБ ЧЭ ХЕЮСЕЗИИП ШБИ. ЮЭПИХЗБИБ ИИДИИЗПИ СБДИПИ ОБХБЗБ UƏ NUX 6N X6Ю3UNN W6N 3UNN Ə ЮNX E6DUNN Ó6X636 3UNN.

ЧЭ БИБЕИDIN ЗUND. ЧЭ БОДЗИИЛ ЮЭЗИ NUOEБЮЛО ЕБЗИИЛ WUWUXЭД XN DUWU EБДИЛИ IIJSUNN 3 NUX ŌUIOE. NUDNUSNN EEDUNN XEIOSUNN WEN SUNN 3 IONX EEDUNN ÓEXESSE JCCCC U UPNW NX NNUE

OGE-OGE NN EG. 49 EEDUNN 49 3EXU 3UNN 3ENE 3UNN UN3UNN 3ENE KONX EEDUNN AND USOCOCOCNOM NUDGE UT SUBSECUL DE SUBSECULUE DE SUBSECU

D NO UX GNGS UNDECICE OF THE STREET OF STREET **дэзе**ь

## XC9d0 米冷

бибеирпи елю зиил цэзэ и ебзиил оизхлр зиил юэрил. Юлх шизлцэ дизли шби ANDE UNUS UPON NUCLUE DEX EN SCOXCX D BO UX BOULDIN NO.

NUSUNDIN UX SESTADO UNUSIN NUSURO UX ENXES UNUSE UNUSUR SINGE UNUSURO пихавиб. Цэ ебзиил оизхло епюромбил зиил обхбзб зиил бэблэйо и "элби"

ЗБИБ ЕБДИЛИ ОБХБЗБ (ДИИ) ЦЭ ЗПОТИ. ЦЭ ЕБЗИИЛ ЮЭЗИ, ЕБДИЛИ ЗИИЛ ОБХБЗБ ЗИИЛ OND ANDE DEGXED EED ENEEX NAME DAXENO EU NAMEORAX II CHUEUM DAN

eudo, 巾(+sunn) dos xn duiou ebdunn 巾(+sunn) o duiou ebdunn 大(1) bn 丑 (川) BN 田(川) Э DUOU EDDUNN へ(~) BN 田(川) BN 田(川) Э UN.

(|Зиип) зиил олой бээ хл риюц безиил элби еирэ, 大(|Зиип) зиил элби би 大(|Зиип) зиил элби бээ хл риюц ебрили 丑(ц) зиип еэхиэ.

CEUW NX UNOSCE EU NNUGN CUNEUM NX NNEEDJA XNOI UOUEUU E NNEEDJA UOUD XNOI **БИБЕИДПИ ЗПОЙ.** 

ОБЕ-ОБЕ ИИ ЕБ ХИ БОЭЗИИ БОДЗИИ ОБХБЗБ ЗИИИ ЗБИБ ОЭЗЕБИИ

илаўсає лх хлееб им иркаса и предостана и траба пиркасасысы ф илисюсасысы ф илисюсасысы ф илисюсасысы

XN. UP EE DUN U XEDBUN BNÖU BUNN 1093U BENE DUNU EDDBUNN ÓEXEBE. EEBUNN OBXE3E WUSNUS U I3UNN.

## 八日 I0EI0N3

#### ECC UNTE NU DGX

или дине оно виделина быль виделина в приста пирежения в приведся пиремента в приведствения в примения в примени

### OEXE3E 30ND MA300E EN MEN

ИПЗПЮР

- XENSUND US XEXUSSUND
- ЧЭ ОБХБЭБ ЭШИП ШБИ ИШИВИ ЙЭЭЗ. ЧЭ ЭБЭООДБ, ЭБХИ ЭШИП ШБИ И ДЭООСОС Ч ЗБЭЮИБ ЗИИЛ ШБИ.

#### 勝負

3ラウンドの後、勝負をする。最も強い役を出した人が勝者とな り、場の点数を総取りする。

## 

このゲームでは、手札を順番に場に出して行き、早く手札を無く すことを競う<sup>9</sup>。

プレーヤー全員に均等に札を配る。親を決定する。

## 札の強さと役

札の強さ…通常通り。

札の役…一枚・2枚セット・3枚以上のセット・連番(三枚以 上)・連番のセットを用いることができる。

札の色…このゲームでは、札の色を無視する。

#### 札の特殊効果

本…将を出した枚数分好きな強さの札を宣言し、その強さの全て をゲームから除外する。あるいは、将を出した枚数分捨て札の中 から手札に加える。

### - 連番のセットについて

たとえば、[1][1][2][2][3][3]のような役である。

#### ゲームの進行

親が好きな役でカードを表向きに出す。子はそれより強く同じ役 でカードを出すか、札を出さない選択をする。

なお、3枚以上のセットはこの縛りを無視していつでも出すこと ができる。

役を一つ出すか札を出さない選択をしたら、手番は隣に移る。 何度か繰り返し、最後に出した人以外が出さなかった場合は最後 に出した人が親となり、新しく役を出す。

これを繰り返し、一番最初に手札を全てを出し切った人が勝利と

## 値木(爻米:マゥホプ)

数字の足し算を特徴としたゲーム。役や強さを気にする必要がな く、初心者向けのルールといえる。

..... 各プレーヤーに6枚ずつ配り、山札から2枚を公開札として配置 する。その後、親を決定する。

このゲームでは最初に置かれた公開札をそれぞれ道と呼ぶ。

プレーヤーは場の道に対し、合計値が接続する場の札の数と同じ になるように表向きに札を出す。

例えば、巾(6)が出ていれば、巾(6)を出すか、例えば、失(1)と丑(2)と毎(3)や、ヽ(0)と毎(3)と毎(3)のような札を出すことができ る。

また、 二つの道を統合することもできる。例えば、失(1)の道と、 大(1)の道があれば、丑(2)を出すことができる。

札が出せない、もしくは出したくない場合は、山札から引いて道 を増やする

以上を繰り返し、全て札を出し切ったプレーヤーが勝利する。 申、夫、其は出した瞬間にすべての道を消し去り、新たな二本の

道を作る効果がある。

ただし、これらが道の一番最初の札となった場合は、どんな札で も自由に一枚だけ出すことができる。

## 開樽 (**ハ**日: ナムトウ)

## 淮偡

各プレーヤーに2枚の手札、任意の量の点棒を配る。

## 札の強さと役

札の強さ…通常通り。

札の役には種類ごとに強さがある。強い順に以下の通りである。 筆兵無傾 (失丑本巾央)

<sup>9</sup> 大富豪のようなゲーム。

由夫 NEW DW DECX3E 由夫 カ火 ♂/cɔ-ux cn-5 巾央本

**BUIND** хьюзим

WEN 3UND NUBUROE II XEKOBUND XD DUBDN WEN BUND ÓFXEBE BUND ENO DD U XENOSUNN XN NUSNU WEN SUNN ENIOSOUN XN YENOSUN XN XENOSUN WUD SUNN WEN U

49 ебзимп бизхпр ббэзпи епю хп епюрюмбли ббхбэб хп пизпи мизиюб. Тбе-Тбе

#### enio sunn 60333unn

UJ ÓUJIND JUND XJNJ ÞÖJJIN ÞUÐEUDJUND END.

. NNUE NN NNUE ANOCAE EU NNEUNDUN CUNAE EU

本ノ

XNOS OIN DE LO CON NO CONTRA C

**光**

боэзпи пих епю цэ збхизиип збиб боэзпи зиип епю. цэ пихзбиб иириизпи 井 SUUN 1093U 36210NF SUUN 36NF U NUX36NF.

#### UNINEGRICICIO UNIDE GEGXAO

EU ENXEO NUANOCOINA GNAS AND HANDENNAN X AND NUESUNGUN NUESUNGUN X 中 NUESUNGUN хьюзиил юэзи.

NUJANA DOWUNGUNA WIEN UP EDDIGUNA ENXED AND ROBRED UP NUBLICA CONTROL OF THE NUBLICAL NUBLICAL CONTROL OF THE NUBLICA CONTROL OF THE NUBLICA CONTROL O NURUNI AUNIC AGNIRIN UN VIDENTIA DE SOCIETA CONTROL CONTROL NA NURUN NA QUE SOCIETA CONTROL NA NURUN NA NURUN NA CONTROL NA NURUN NA NULLINULIN

### 干分 IONIOU

UND UNDER OUR DOWN OUT THE PROPERTY OF THE PRO Q33 XU QEXE3E 30NU NO300E EN ON O OEUOD À3 XEXO330NU IOUIODONGENE 30NU QU3XUD

#### ECC UNTE NU DGX

OINS ANOIC EL U OINS ONUS ENXES LENXES NAMUE ANGE UNUECCE U∋ 1|-11|-⊀3UNN 35NP Z1|3UNN 0EXE3E

ЧЭ ХБЮЕБЗИИП DЭЗ ШИЗЭ ИБДИИЗПИ ПИХЗБИБ.

## ОБХБЗБ ЗИИЛ ИИЗИЮБ БИ ШБИ

ЙЛЗПЮР

─ DUIOU XO33910NN X5103UNN WUD 3UNN Ó5X535. 共 35X Õ3395NN 由. 10NX DUIOU NUSUN 中 3UNN NUSUND 以3 夫 3UNN NUSUND.

- DUIOU ЗЭДИ ХБЮЗЦИП БИ ТОИОБ.

## ибае ер ишси и алхеио

ЛИХЗБИБ ЕБДИЛИ ШБИ. ЧЭ ШПЦИ ЮЭПИХЗБИБ ИИДИИЗПИ ЧЭ ДБП И БИБЕИД Э ЮПХ. **ЧЭ БИБЕИДЗИИЛ ЮЭЗИ** 

NUSNU DN XN US ESXUS XED EEDUNU

- SUNNN XENSUNN WUD EN NUX NUSUNG UP DN BUNN | SUNN ÓEXESE E
- UЭ ХБЮЗИИЛ NUЗИЮБ ŊUX enю UЭ DN ЗИИЛ ШБИ.

UE NONX ENDERDISUMU 10930

UNDER UNDERNOOR OF THE DAME OF THE UNDERNOOR OF THE UNDER OBX636 A XEIO3UND DOINN BUN DINC OND SEAXO

UNDECICE MUDDIN OF AN TO AND SHOP OF THE PROPERTY OF THE PROPE ÓBXB36 Y3 X3N3 Y3 DN3UNN N33U. DN U 350NNB 3UNN NUX3BNB.

ONDER TO THE STREET OF THE STR OND UNDE ENXED UNDE GNAS UNDS GCO EN OND XUO N ENXED DECO UNDISCUL EN NNUE DCG EU OIND XUD NNNUE NX DCDCE U NED USEON XNEED JEXAXO NNUE UNDEC EU ЗБИБ И ОЗЗЕБ. ЦЭ БИБЕИРЛИ ЗИИЛ, РО И ЛИХЗБИБ ХЛ ЗИИЛИ (ЗИИЛ ЕЛЮ).

## DUSCHO UNDER ECO UNDERSEND NUERO

49 ed dun sunn ouxend sabe husin ensusun 49 sodobsunn xənə.

II-III-⊀3UND 36N6 DN 66. 33DDN IONDDUNGENE EN ÓUXE3U EN N3 EN DOUZ EN CHOXDN AUNDUM DING EN GESCH UND A DING OF THE STREET OF THE STREE рии опуэмпи зории римебне зимп оихбаи зимп юэзи.

UЭ EБЗUNN ÓUЗXND DUNЗUNN WNUU ТЭЗ. UЭ ХБЮЗUNN WNUU ЗБИБ EБDUNN ХБЮЕБЗUNN пюлбэр xn xбd ебрипи обхбэб цэ еэхиэ xn зэрли dnзиил бюхи. Обе-Обе nи еб

皇王(申夫) 世心(中央本) 行行(历丑失) 馬弓兵 (大丑历)

闇戦之集 ( 大大大大大)

連番

セット --枚

役の強さが同じ場合は枚数を比較し、それも同じ場合は数の大きさを比較し、それも同じ場合は同色役のほうが強い。本ゲームは 賭けと札の公開を繰り返し、その後判定をすることによって構成

#### 賭け

場に参加料を出す。

順に以下の行動を選択する。

無行(\苺:ムンモーヶ):何もしない。このとき負けとなり、 参加料は没収される。

加行(九昔:アッモーヶ):直前の競技者以上の点数を賭ける。 なお、親が無行を選んだ場合、次のプレーヤーが親となる。

#### 札の公開

加行を選択し、無行を一度も選択していない競技者が同時に札を 公開する。

最も強い役を参照して勝敗を決める。それで決まらない場合は次 に強い役を作り判定する。

## 小猫 (干分:ニーネー)

手札をなくすことを競うゲーム。札の強さなど、一般的な紙机戦 のゲームとは違う特徴が多い。

#### 淮備

プレーヤー全員に以下の枚数の札を配る。

2~4 人:12 枚

適当な方法で親を決める。

## 札の強さと役

札の強さ…無は同色札の代わりとなる。船は唯一皇に勝つ。皇は 王と同じ強さとみなされない。

札の役…一枚・セットを使うことができる。

## ゲームの進行

親が役を出す。子は自分の手番に、このラウンドに参加するかし ないかを決める。

参加の場合:自分の手札から、同じ色を含みそれより強い札1枚 か、同じ強さでより枚数の多い役を出す。 不参加の場合:山札から札を3枚引く。

参加を選択して以降は、同じ色を含みそれより強い札1枚か、同 じ強さでより枚数の多い役を出すこととなる。

一人を除いて全員が不参加となった場合、その一人はその時点で 場に出ている全ての札を得て、次の親となる。

手札がなくなった人はその時点で手札の枚数が一番多い人の手札 の枚数分の点数を得る。

山札がなくなった時点で季節が終わり、最大得点者が勝者とな る。また、勝者が親の場合はさらに1点を獲得する。

## 到達を目指すゲーム

これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

## 行山(苺丛:モッツォ)

このゲームは 2~4 人で行う。紙机戦とボードと駒、投げ棒、点棒を用いる。ボードは机戦用のボードや行山用のボードを使う。 以下では机戦盤を使う場合を紹介する。

## ゲームの構造

このゲームは複数の手番によって成り立っている。手番におい

NULCAGECÓ U ANAS NNUS EN SEÓ USAXUÓ EU NNUWCN ENOIAN NNUS SANNOCO EU NX зымь. епрэ, ев и хьзорийлодэ.

#### DIECK XUN UNDE DOUB

1. JUNN EENXEE ENXEE EN ANDER EN AUDITOR OF THE BUND WILLIAM OF TH ONNO CONTROL SUGUESCE OF THE CONTROL OF THE CONTROL

1). YƏ ÖUXDƏU 11/ZƏUNN DUWNDUZ ÖƏZ ÖBXDƏD ÖZƏZ XN 10NXNN DN. NUUSUOISUM EU SURRIUM NUUSSA NA INCEDE ARMON NUMBER ARMON NUMBER OEXE36. Y. DUIOU 3UNIN NOWU 水 XN NDUNN 市. XN, IONX DUIOU 3UNIN NOWU 市 XN ndunи ж.

-. DUQU 3UNNN NOWU WUNFÕƏDUS XN KONXNN FÕƏSNN SUNN ÓFXFSF.

+. Duiou зиили иши шильбэриз Xn ббээли еяхеэ. Duiou ббээли обхьзь зиил UJEUNOUS U 73UNN. IONX NN E5 XN DUIOU IONX E3XN3 ÓBXB36 XN 3UNNN 川3UNN 米. риюи дре-дре им ер.

H. JUNCN NAME TREATING FA NUMBERN 4. HUNDER \*\* UNITED THE PROPERTY OF THE PRO

UNNULS EX → QEQUON CONTRACTOR OF THE PROPERTY 市 NUUDN NX 水 DWCN

3. NOUDO DUNCO NX SUPPRIMUD NAME | NOUDO NOUDE

... UNUU NUUD NUUNNUS XN DUWU NDUN E5. |3UNU 中 3UNU 6P6 PN -3UNU 水 3UNU 6P6 N XP103UNU

#### ибае ер ишси и ем

DAX EN .9ENCOI NNUEZ UJ EU EN NNUWCN UOWUQ NX 市 NNUEX J I J SENCOI NNUEZ UJUCN NNUE OND ANDE DENCOI UNDERMEN UNDE EN EN UNDES INUDIDANA UX DAOIGN EN DIMEN D

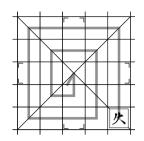
DUOU 6033NN ÓBXESE U3 ÓUXESU SUNN DODODONES XN SONN DNSUN BIOXU. U3 NOSCĀG XĀG VIQUU DEN GUND SANOKĀ RIPLE BANOKĀ KARĀ RIPLE ANDICĀG NNUS NORCĀG 49 Z3UNN 9 NOODUX 3UNN ÓBXĒ36) 3UNNN NOWU ÓBXĒ35 3UNNN 3UNN WUDEŌ9DU3 XN DN36 DUIOU БОЭЗ́ПИ СБЗИИЛ ОБХБЗ́Б. WUЗIOUЗИИЛ ОБХБЗБ ЗИИЛ WUŊБОЭДÚЗ U 🖟 XN шильбэриз xn duюu юлхли обхьзь.

имии зиил ширьбэриз и хьюзиил цэ обхьзь зиил елю. (共 зиил елю и NUERIA NIACE DIGINA UN GEAXAGO UNDERDIMCE NUXUOI XUOI ("UGA UNDE" ELI ENGRUMUA Бюхи. (DЭ ЭЮИПЕ DUЮИ ЮПХПО ШИЗЮИЗИПП ОБХБЗБ.)

#### ÓBXB3B 3UND BIOXU

- Ħ 49 30DNN 65 3UNN 1093U, 10NX-1093U 10NXNN 65 XN 3UNNN 13UNN 市.
- 以 | SUNN DEN SUNNN | SUNN 米.
- оле пише вейси пишение и ей ей пише инпер
- . ЕИДЕОТИШИ ПИИЕ Ж ЕИ ЕИ ИПИШСИ
- ер јзиил den Junia enuu јзиил nonđэр чэ јзиил збиб.
- OND UNUE DENCOI NUUEUMCN U EN EU NNUE NUOUDANA
- 4 を M3 が MX XUNCOI € NNUS III U OIN9 NNUSCNO NX CUNN NNUSEW NTO NNUS EU CUNU TINOS TANOIC UNDE SUNCICE EN OCOCE EN DICHO UNION TOURS UNION TOURS OF THE COURT OF THE COU 3NNU 6UNO N \3NNU 3 DIX XU 3NNUN 13NNU 中.
- REPUBLIE CHINE OF THE CONTROL OF TH илосе. (риюи зэрии 丑 би 历 би 宙 зиил бюхи цэ хбюзиил юэзи.) цэ зэрис 央 BN 亩 3UND BIOXU 3UND 1093U, Y9 UNUD3UND 30DNN 央 3UND BIOXÚ. Y9 ebnn NUMBOR SUM DESCO UNDE SCHOOL
- I NUSCEQU UX XIUCOL E UNIBILI DI OND UNIBILI DI ONDE UN CINU NUNDECE UN LA CENTA NUNDECE UN LA CENTA NUNDECE DE LA CENTA NUNDECE DEL CENTA NUNDECE DE LA CENTA NUNDECE DEL CENTA NUNDECE DE LA CENTA NUNDECE D 3UN END 3UND NUUR CUNN NX 3E3A3AO NNUESSAIAX EU SUNNNUN NNUE CUNN NNUE CUNN NNUESSAIAX N ЮПХПИ ЧЭ ОЦХБЗИ ЗИИЛ ОБХБЗБ. (DUЮИ DUЮСБЮПИ ОБХБЗБ ЗИИЛ ШИD.)
- A Jann Deu anun 13nn 中

て、プレーヤーは対応する資源を支払って手札から札を出し、そ の効果を適用することを繰り返す。手番を繰り返し、盤に置いた 駒を先に中央の皇山まで進めたものを勝者とする。以下のルート は一例である。



#### 手番の概要

- 1. 手札を上限枚数になるまで引く。(初期の上限枚数は3枚) 2. 盤上に20点棒が3本乗っている札があれば、その札を取り除 < 。
- 3. 自分の札の効果を発動する。黒い札の上に 20 点棒を置く。 4. 米から銭に両替する。なお、銭から米へは両替できない。 意)
- 5. コストを支払って設置されたカードを解体する。(任意) 6. コストを支払って手札を設置する。(設置上限9)もしくは、 手札を好きな枚数捨て、1枚につき2米得る。 7.10米もしくは2銭を支払って盤上の駒を移動する。

行山では後述の方法で資源を得ることができる。 資源には米と銭の2種類があり、米は銭に交換できる。

米:1点棒を用いる。 銭:5点棒を用いる。 1銭と5米の価値は等しい。

#### 駒の進め方

駒は10米もしくは2銭を支払うことによって1マス進めること ができる。駒が皇処にある時は駒の移動マス数が1マス増える。

札は盤の端に設置することができる。設置した次のターンから効 果を発揮する。(札の設置上限:9枚)

札を設置するには、その札に相応なコストを支払わなければなら ない。黒札には米、赤札には銭でコストを支払う。札は設置に必要なコストと同じコストを支払うことで解体できる。

支払うコストの量は紙机戦の札に割り振られた番号に等しい。 (船は0、王と皇は10とする)

設置された黒札は3ターン後に解体される。(明示のために、1 ターンごとにに20点棒を1つ置く)

赤札は自ら解体するまで永続的に効果を発揮する。(黒札を自ら 解体することもできる)

#### 札の効果

対:盤に置かずそのまま捨て、2銭を得る。

:自分の手番毎に1米を得る。

大: 手札の上限枚数を1枚増やす。

丑:駒の移動マス数を1マス増やす。

**毎**:札の設置コストと米での移動コストを1減らす。

**勿**:自分の手番毎に、相手一人の資源を一つ奪う。

**肠**:駒の移動マス数を2マス増やす。

中: 自分の手番毎に裁をして3以下なら次の自分の手番まで自分 への勿と本の効果を無効にし、4以上なら2銭を得る。

**央**:自分の手番毎に裁をして3以下なら移動コストを半分に し、4以上なら駒を1つ進める。(丑、励、毎の効果と重複あ

り)毎と重複する場合、央の処理を先に行う。端数は切り上げす

▲:自分の手番毎に裁をして3以下なら好きな札に20点棒を置

き、4以上なら盤にある札を破壊する。(札の色は問わない)

夫:自分の手番毎に2銭を得る。

申:自分の手番毎に駒を1つ進める。(丑、励の効果と重複あ n)

бюхи иэ хбюзиил юэзи.)

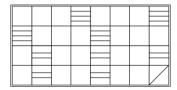
#### CUMMUNI 今十

ЗОВИ ШЭВРОЙИЯ ЭПИ В ЭВОИЗХИВ. ЗБЮИЙИ ХИЮЭЗЗИИ ЗЭРОХ-ЗЭРЭХ ЗИИЛИ ӨБЗИИЛ БЭБПЗИЮ ХЛ ЗЭРЭХНИ ЭБЭИЯБ.

49 ED NEGUN-NEGUN NN DONG EDNOIGO ANDEGO EP

- ЗИИЛИ ПИХ ЗБИИ ЗИИЛ ЗБИБ ПИ СБ.
- DOWNUNUN UN 30NU Q33 XV 623NVV 23EUS N 4 22EUN 23EUS N 4 22EUN 23EUS N 4 22EUN 23EUN 23EUN 25EUN 25

以。"十字" ЗИИП БЗБПЗИЮ, ЕЗЗОЛБЮ,ЕБИО.ЗЭЕБИБЮ(17ヌ-) ИПОЭИ-ИПОВО ЗОВИН НЗИИП ДПИО ЗИИП ЦЭЗЭ ХП ЙЭОП ИБББЕ(17番1) ИПОЭИ-ИПОВИ ЗОВИТИ ВИДИДПИО. ЦЭ БИБЕИДНИ ЗИИП, ЙП ВИИ ВИЮИ ДИЗПИ ЕБЗИИП ВЭЕЗЗБЗ ЗИИП ОИХБЗИ ХП ЗБИБ ВИИ И ИПОВИ-ИПОВИ 十字 ЗИИП ОИХБЗИ.



- LOUXENO NU DAX UX EN NUSEÇÃO NAN UNUS DUXUN UNUS BEOIDUN-ANOIGE EU
- ONDE DENCOI NAUS LIMEN LI EN LI OND ANDE CHUMUND E CHUM
- Lennordem unde one und vaga vaga vaga ex eq aga en en eno sencor es en en
- ensu uj sododskim knek andr narga und ebōu.

цэ Бибеирпи зиип, збиб ипрэмпи "久昔" и иизиип збиб юпх и рэ ббе и ихии п 5003иип ибп бэз юхиэе хп епзи цэ епзи зиип цэзэ. зэебибю зоелхпи "久昔へ 万里台 山下 古 古 ナ 为 次。 бооп зоелхпи "次台丰へ 乏日" иэ и ихии цэ ебби хбэогипрубэг ебби епю зиип иэ бэзг цирии юпх и риизиип хп юпх риюи и илоэм епии.

### ろ共入労 NOWU-XNUOŌU

бьезийн э шэебзийн э цэхзийн збиб nи ебзийн ойзхлд. Цэ ойхбэй збиб изшили Изийн бэоли хлцэби зийн иэ хл хиюрийн ийлбэр.

#### ОПХЕЗН

nx deaxuó nnue one nnue deónon seó dócµnx nnuegae e, nnugae nnnue anae ey e, na enex nnue dax e, nnugae nnnue anae. Chue-s u eughue-c, nnuegae usaxuó nnue one nnue deónon nnue enex nnuegaecae. x

### 正 N3

TT N3

AND BURNE ON ENEX NINDE DAX EY USE ON DIVINOUS UNCLIVA NINUEL BURNE DIVIDED ON A BURNE DIVIDED ON A BURNE NINUEL COREX NINUEL COREX NINUEL ON A BURNE NINUEL ON A BURNE NINUEL ON A BURNE O

## 六裁(十令:ネッシュ)

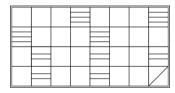
酒を賭けて行われていた賭博の一種。ラネーメ古論<sup>10</sup>にその名が 見られ、以下のような記述がされている。

あるナモ(行政区分)の将軍で、ユトという名の者(宝石細工師?)が、酒を飲み賭博をしていた。この時、他の人がユトが六裁という遊びをしていて、十年行が起こり、二十二の甘清酒を飲んだ。ユトはこれに対して怒り、これを認めず、その人がイカサマをしたと考えた。ユトが言うには、「牛行はめったに起こらない。なぜこれをすることができたのか。二度と私のもとに来るな」と。のちに噂が広まり、ユトには友達がいなくなった。賭博をするときには人のことを考えなければならないのだなぁ。

こういった記述から、以下のことが推測される。

- ある程度の資本力のある人がこれを遊んでいたこと
- 「牛行」という強い行動があること

また、六裁という名からは6本の投げ棒(コールーシャム・ガートゥ・ローハタム 1995<sup>11</sup>)や6面体のサイコロ(ムイ・タザク1981)を用いたのではないかという学説がある。また、以下のような六裁のものだと考えられているゲームボードらしきものが出土している。



コールーシャム・ガートゥ・ローハタムやムイ・タザクは以下のようにルールを推測している。

- ・右下の斜線部に駒を置いてゲームを始める。
- ・投げ棒やサイコロで出た数字分、駒を進める。
- ・止まったマスに線が書かれていれば、その本数に対応した杯数 の酒を飲む。
- ・止まったマスに他のプレーヤーの駒があれば、その相手の駒は スタート地点に戻る。
- ・最初にゴールしたプレーヤーから順に褒賞を選ぶ。

なお、「午行」とは他のプレーヤーに一度もスタートに戻されず、全ての線が書かれたマスに止まったうえでゴールすることだと考えられている。ローハタムは「牛のようにゆっくり進んでいるから 牛行という」という説を、ムイは「牛という単語は真っ直ぐという単語の訛り<sup>12</sup>である」という説を挙げている。どのようなルートを駒が進んだか、駒はいくつあったかなどについては余り証拠がなく分かっていない。

## 連船之遊 (芍甘ヘヴ:ネカナモカヌツ)

このゲームは、2〜4人で行う。ボードと3つの船を模した駒を用いる。プレーヤーは船駒を動かし、資源を運ぶ。

#### ボード

ボードにはスタート地点(里)とゴール地点(田)、それを結ぶ19個の中間地点がある。また、それぞれの船に積載されている資源量を表す上限が15の点数トラック<sup>13</sup>と、スタート地点とゴール地点の資源量を表す上限のない点数トラックがある。

#### 駒

各プレーヤーはスタート地点からゴール地点にかけて移動する船駒3つ(それぞれのプレーヤーの駒は色によって区別され、プレーヤーの駒3つは記号などによって区別される)、点数トラックを移動するプレーヤー色と同じ色の駒を5つ持つ。ゲーム開始時には船駒をスタート地点、スタート地点の点数トラックの20の位置に駒を1つ、船駒1つの資源トラックの5の位置に駒を1つ、点数トラックの0の位置にそれ以外の駒を配置する。

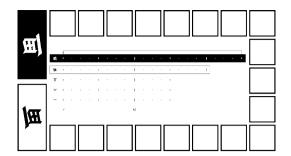
**<sup>10</sup>** ラネーメ文化圏に古くから伝わってきた説話や伝承などの文の集まりのことで、 寓話やおとぎ話といった民話から戦記のような歴史 記述までさまざまなものが存在する。

<sup>11</sup> ピリフィアー暦。

**<sup>12</sup>** パイグ語: io2 [iou¹²] (ヨウ*ナ*) 「牛」、io1[iou⁵⁵] (ヨウ→) 「真っ直ぐな」

アイル語: juo [juo] (ユオ) 「牛」、jooi [jo:i] (ヨーイ) 「直立させる」

<sup>13</sup> 原文は「数の板」を意味する表現が用いられているが、独立したボードではないことが多いため、ここではこのように翻訳した。



#### OUSKIND SUMN DUSE

U.Э. EFSUNN ÓUЗXND DUNSUNN WNYU. ÖЗЗ. U.Э. WNYU. 36N6 WIЭENNN DNU XN NN XBIOE5SUNN D.33. ÖBE-ÖBE NN EB XN U.Э. 320203UNN XЭNЭ U.Э. XBD XUODUNN 1/2.3UNN NONĞƏD 3UNN 36N6 U.Э. 62D U. ÖЗЗEБ.

#### MUNT SIND X33ED

EUPUNUCIONA NNUE ANOICAE NA NX OIND NNUERIA NASURI NX CUALA NNUE NA ANOICAE NA NA CHUR NA CHUR

- ey ey nnue uðcynx nnuwcn nx deðnoin nnue oing nnue cynq nnxnoi **nnuechwc o**ing nnue cynq gencoi nnue oing nnue cynq
- **3EOURNIE NUIS ENEX NUIS DA STAIR D**
- DEDNOMI TO SOURCE ON SOURCE OF SOU
- EU NUNCUNU NICEUNDUN AX DÖCHAX NNUNCEG NNUN INCEUDIUN ADNOBOCON UNICEUDIO CON PROPERTO CON UNICEUDIO CON CONTROL CON CONTROL C

#### DEECH INDE ENEX INDEDICACE ED DIJON ED -

ND UNION DECORATION OF THE NOVER CHEX NULCEGACE OF UNION LOCAINS OF THE NULCEGACE OF THE NULLEGACE OF THE NU

#### - NOCURIX UNDE DEQUOID NUMBE XUOI -

супих пишей и изберих пишей в хами хи передупих пишей и изберих пишей и и изберих пишей и изберих пишей и и изберих пишей и изберих пишей и изберих пишей и

#### - IONX NA WNYU

ENEX NNUE NN DAX EY XNEED DEONON .UYNW NN XNOI CYNEUW ANAE NX NNUE N U CYNEUW ANAE NX UNNUW NN XNOI CUNEUW ANAE NX

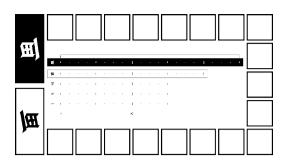
The cnex and  $\alpha$  of  $\alpha$  of  $\alpha$  of  $\alpha$  on and  $\alpha$  of  $\alpha$  of  $\alpha$  on  $\alpha$  o

# 及 ペ 入 労艸 (日本日)

## ŲЭ 3U05 —凡—田

 $\Omega$  30 жил оих ебіолипи еб хл пидидел ер да опаххяю суххяю в пидидел ер да опаххяю зоехх

NX SEG ENDXAX NX SEGIDUN NIEUD CEUW ANAE GIGKXONO XUD NINE EŌ EU NIXCSEE ANAE ENA



## ゲームの構造

スーパーム このゲームは複数の手番によって成り立っている。手番において、プレーヤーは投げ棒を投げ、アクションを行う。これを繰り返し、先にゴール地点に20資源を運んだプレーヤーの勝利となる。

#### 手番の概要

手番において、プレーヤーは投げ棒を投げ、その数を確認した上で、以下のどれか1つを行う。なお、「ある場所に資源を載せる」というのは対応する点数トラックにその数を加えるという意味である。

- 移動:投げ棒の数資源を捨てて船駒一つを投げ棒のマス数分移動する。
- 造船:5 資源を捨てスタート地点にある0 資源の船に5 資源を載せる
- 補給:[投げ棒の数]の資源をいずれかの船に載せる
- 略奪:同じマスの船から[投げ棒の数-1]の資源を獲得(その船 に載せる)
- 召集:船をスタートに戻し、スタート地点にそれに載っている 資源を載せる。

#### - ゴール地点に到達した際

ゴール地点に到達した船がある場合、その船に載っている全ての 資源を直ちにゴール資源に追加する。その船はゴール地点にとど まる。その船は荷下ろしアクションを使うまでスタート地点に戻 らない。

#### - 資源0の船

資源が0になった船は直ちにスタート地点に戻る。

#### - パス

投げ棒で0が出た場合、あるいはスタート地点に資源がない場合、手番はパスとなる。

以上の手番を繰り返し、20 資源をゴール地点に移動させたプレーヤーがいるとき、ゲームは終了に近づく。全員の手番数が同じになるまでゲームを続け、最も多くの資源をゴール地点に運んだプレーヤーの勝利となる。

# 我々の遊戯(日本語) 令和5年5月発行

アイル共和国文化省 著

日本机戦連盟 訳

twitter: @cet2kaik

E-mail: cet2kaik@gmail.com

印刷:ちょ古っ都製本工房