<u>KESERIMA</u>	<u>ケセリマ</u> <sup>1</sup>
KESERIMA TONADORAPAMO HIFI, MAHOSMA	ケセリマは神の遊びであり <sup>2</sup> 、マホスマ <sup>3</sup> が暴
NINIBINIYANA, HAYONTI MA NINIBINIYAFI,	れていたとき、ハヨンティ <sup>4</sup> も暴れ、遊んでい
TONADORAMINIYA.	た。
SEMIGOHA, PIYA MA HOMI MEHIGAMIFI,	セミゴハ <sup>5</sup> もピヤ <sup>6</sup> もこれを注視し、サンガパ
SANGAPAMO TONAMIYAFI MOHONIYA.	モ <sup>7</sup> は協力して戦った。
MIHOSMEYA SANTSEGIPAMO HIME, MEGAYEDI HINA HOMI TONADORAMINI.	ミホスメヤ人 <sup>8</sup> はサンツェギパモ <sup>9</sup> であるので <sup>10</sup> 、祭りがあるときこれを繰り返し遊んでいる。

<sup>1「</sup>光と闇」の意味。以下でルールが説明されるボードゲームの名前である。

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> HIは通常は存在動詞であってコピュラではないが、「FI「~して」は単立できないので、そのようなときには存在動詞がコピュラの代わりをする。

<sup>3</sup>生の神。

⁴死の神。

<sup>5</sup>知覚の神。

<sup>6</sup>思考の神。

<sup>7「</sup>神の影響下にあるもの」の意味。つまりは眷属神のことである。

<sup>8</sup> ケセリマを遊ぶ民族の名前。

<sup>9「</sup>神の代理人」の意味。

<sup>10</sup> HIは通常は存在動詞であってコピュラではないが、-ME「~だから」は単立できないので、そのようなときには存在動詞がコピュラの代わりをする。

GAKESERIMA SARRAFA PAMONKESE, SARRAFA PAMORRIMA.	ケセリマにおいては、一方はパモンケセ <sup>11</sup> 、 一方はパモリマ <sup>12</sup> となる。
SANNISTI SANTSEGIPAMO YAMI GATONA BATIFI, SANGAPAMO DORINISMI.	二人はサンツェギパモ <sup>13</sup> となり、サンガパ モ <sup>14</sup> を動かす。
NISTI SANTSEGIPAMO GATONA MEHIGAMI.	二人のサンツェギパモは互いに見合う。
PAMONKESE KESE TSE SANGAPAMO HA DORINISMIFI, PAMORRIMA RIMA TSE HOMI DORINISMI.	パモンケセはケセ <sup>15</sup> のサンガパモを動かして、パモリマはリマ <sup>16</sup> のものを動かす。
<u>NAHASTA</u>	<u>ナハスタ</u> <sup>17</sup>

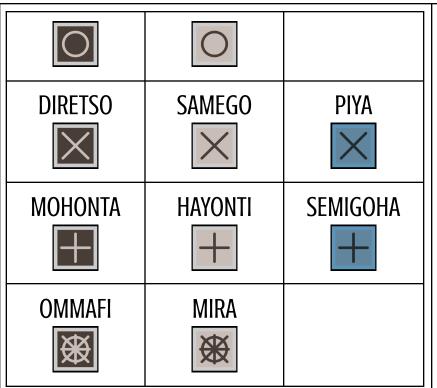
11 光の神。

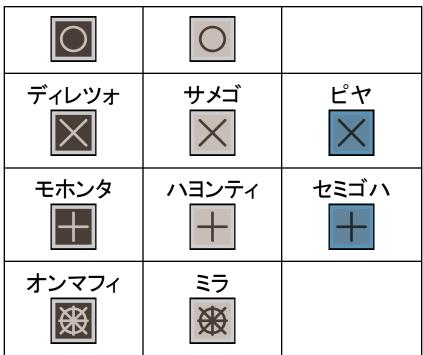
<sup>12</sup> 闇の神。

<sup>13</sup> 前述の通り「神の代理人」の意味で、ここではケセリマを遊ぶ2人のプレイヤーを表す。
14 前述の通り眷属神のことであるが、ここではこのゲームにおけるカード/駒を表す
15 光。
16 闇。
17 「世界」の意味。ここではケセリマの盤を意味する。

NAHASTA NISTAI TOSKA SEMONA		MONAHASTA HIFI	ナハスタは2ダースと1個のセモナハスタ <sup>18</sup> であって、5個のセモナハスタは水である。		
YEKA TIDANKE H	l.		水は十字の領域に存在する。		
MASEYAMAFE SA	Angapamo Hi.		4ダースのサン	<sub>ノ</sub> ガパモがある。	
KESE	RIMA	SOHANDA	ケセ	リマ	船
HASTE	MAHOSMA		ハステ	マホスマ	/JH

<sup>18「</sup>世界の一切れ」、つまり「地方」の意味であり、ここではケセリマのマスを表す。





SAKERI HASTE, SAKERI MAHOSMA, MIRINTI DIRETSO, MIRINTI SAMEGO, MIRINTI MOHONTA, MIRINTI HAYONTI MA
SERIMIFE, RAFA OMMAFI, RAFA MIRA, RAFA

8つのハステ回・8つのマホスマ回・7つの ディレツォ図・7つのサメゴ⊠・7つのモホンタ ■・7つのハヨンティ田を確認するのと並行 し、1つのオンマフィ図・1つのミラ圏・1つの

SEMIGOHA⊞, RAFA PIYA⊠ MA SEGORIMIRRA MOHONITIYO.	セミゴハ <b>±・</b> 1つのピヤ⊠があるようならば <sup>19</sup> 、戦うことができる。
HASTE, DIRETSO, MOHONTA, OMMAFI MA KESE TSE SANGAPAMO.	ハステ <b>回・</b> ディレツォ <b>図・</b> モホンタ <b>■・</b> オンマフィ <b>圏</b> はケセのサンガパモである。
MAHOSMA⊙, SAMEGO⊠, HAYONTI⊞, MIRA MA RIMA TSE SANGAPAMO.	マホスマ○・サメゴ⊠・ハヨンティ⊞・ミラ圏 はリマのサンガパモである。
SEMIGOHA HEMPIYA SOHANDA HIME, SANGAPAMO HA MIHIGAMINIFI, PAMONKESE HEMI PAMORRIMA MA HOMI DORINISMITIYO.	セミゴハ⊞とピヤ⊠は、船であるので、サン ガパモを注視していて、パモンケセとパモリ マはともにこれを動かすことができる。
KESE TSE SANGAPAMO, RIMA TSE SANGAPAMO MA HISTAFATE NOSEHI.	ケセのサンガパモ・リマのサンガパモは、泳 ぐことができない。
SOHANDA YEKA SESTI DORINATE NOSEHI.	船は、水から離れて移動することができない。

<sup>19</sup> わざわざ -yegori「~するようだ」を使っているのは、ケセリマの駒を覚えるための歌「サンバティ・サンバティ・ガトナ」の歌詞に合わせるためである。

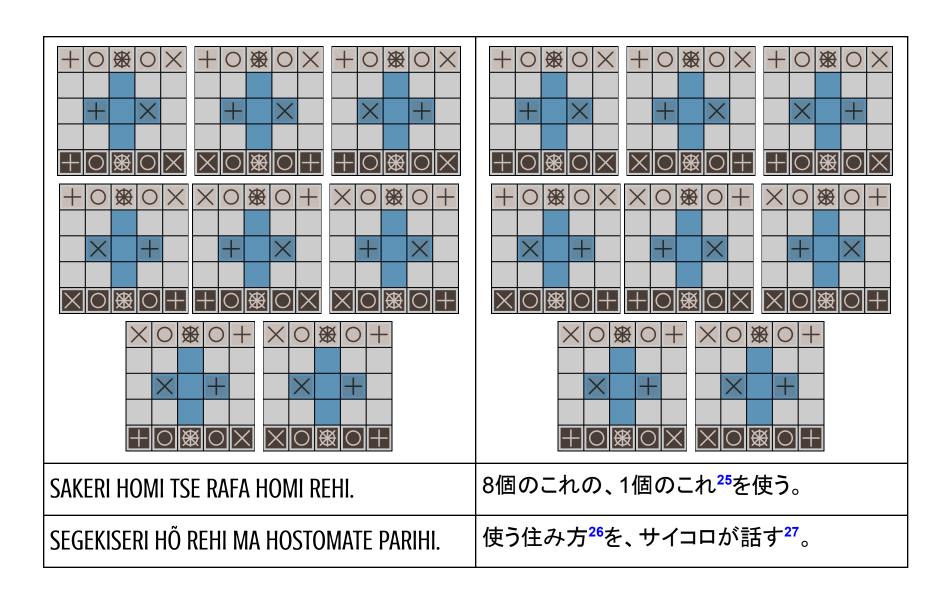
<u>NAMPARI</u>	<u>ナンパリ<sup>20</sup></u>
ONDI HASTE™, ONDI DIRETSO™, ONDI MOHONTA™ MA KESE TSE NOYEDI YESASMEHA YEDINI.	6つのハステ■、6つのディレツォ■、6つの モホンタ■が、ケセの眠り場所 <sup>21</sup> で最初は 眠っている <sup>22</sup> 。
ONDI MAHOSMA©, ONDI SAMEGO⊠, ONDI HAYONTI⊞ MA RIMA TSE NOYEDI YESASMEHA YEDINI.	6つのマホスマ◎、6つのサメゴ⊠、6つのハ ヨンティ⊞が、リマの眠り場所で最初は眠っ ている。
AMEMBI SANGAPAMO HÕ PARIHISMATE YADIYA NAHASTA TSE AMEMBI SEMONAHASTA HA YESASMEHA KISERI.	言及されなかった <sup>23</sup> 1ダースのサンガパモは、世界の1ダースの地方 <sup>24</sup> を最初は住処とする。

<sup>20 「</sup>場所」の意味だが、ミホスメヤの言語で場所詞で表される「山札」「手札」「牢」「墓場」の総称である。

<sup>21</sup> 山札の意味。

<sup>22「</sup>裏になっている」の意味。

<sup>23 「</sup>今言及されなかった」ということで、「残りの」ぐらいの意味。 24 前述の「セモナハスタ」であり、つまりマスという意味である。



<sup>25「</sup>以上の8つのうちの一つを(初期配置として)用いる」の意味。

<sup>26「</sup>どのような初期配置を使うか」の意味。

<sup>27「</sup>サイコロで決める」の意味。

SANGAPAMO NOFOSTI NAHHI SATE YADINA, NOYEDI SESTI HOGA SANGAPAMO NOFOSTI YÃ BATI.	サンガパモが待ち場所 <sup>28</sup> に全くないとき、眠 り場所から3つのサンガパモが待ち場所に 来る。
SEMPAMI NEHA BATIFISMO SANGAPAMO HÕ BATI HA REHITIYO.	軍拡機会 <sup>29</sup> がまた今度来て初めて、来たサ ンガパモを使うことができる <sup>30</sup> 。
SANGAPAMO PA NOFOSTI NADEFIYAME, PAMONKESE HEMPAMORRIMA MA HOMI SERIMITIYO.	待ち場所にいるサンガパモは起きたので、 パモンケセもパモリマもこれを確認できる。
NOFOSTI SESTI SANGAPAMO TSOPERIMIRRA NOTSOPERI YÃ DORINI.	待ち場所から、サンガパモは、死ぬと死に場所 <sup>31</sup> に移動する。
SANGAPAMO HÕ TSOPERIYA HA MAHOMATE NOSEHI.	死んだサンガパモを回復することはできない。

<sup>28</sup> 手札の意味。

<sup>29</sup> ターンの意味。

<sup>30「</sup>ターンが次に来るまで、山札からやってきたサンガパモを使うことはできない。」と訳した方が自然な日本語になる。

<sup>31</sup> 要するに「墓地」。

SANGAPAMO HÕ HERRASMIYA PAMONKORRAFA	捕らえられたサンガパモは、もう片方の神の
TSE NOMEHIGASMI YÃ DORINI.	牢屋 <sup>32</sup> に移動する。
SANGAPAMO PA NOMEHIGASMI NADEFINIME, PAMONKESE HEMPAMORRIMA MA HOMI SERIMITIYO.	牢屋にいるサンガパモは起きているので、 パモンケセもパモリマもこれを確認できる。
MAHOSMA☑, SAMEGO☑, HAYONTI⊞ MAHIYA	マホスマ○とサメゴ⊠とハヨンティ±
NOMEHIGASMI HINA, PAMONKESE NASFAMI.	が牢屋にいるとき、パモンケセは勝つ。
MISTEDI, MIRA NOMEHIGASMI HINA, PAMONKESE NASFAMI.	もしくは、ミラ圏が牢屋にいるとき、パモンケ セは勝つ。
HASTE⊚, DIRETSO⊠, MOHONTA⊞ MAHIYA	ハステ <b>回</b> とディレツォ <b>図</b> とモホンタ <b>Ⅲ</b> が牢屋
NOMEHIGASMI HINA, PAMORRIMA NASFAMI.	にいるとき、パモリマは勝つ。
MISTEDI, OMMAFI NOMEHIGASMI HINA,	もしくは、オンマフィ圏が牢屋にいるとき、パ
PAMORRIMA NASFAMI.	モリマは勝つ。

<sup>32</sup> 直訳すると「注視される場所」だが、流石に分かりにくいので「牢屋」と訳す。

SOHANDA TSOPERATE, HERRAMATE, HERRASMATE MA NOSEHI.	船は死ぬことも、捕らえることも、取られることもできない。
SEGEMOHONI	<u>戦い方</u>
PAMO HÕ YESASMAHA PAMI HA HOSTOMATE YESASMAHA PARIHI.	真っ先に <sup>33</sup> 軍拡する神を、サイコロが真っ先 に話す <sup>34</sup> 。
NOYEDI SANGAPAMO HA NAHOGIFI, NAHASTA HA NAHOGIYANA, SANGAPAMO NOFOSTI NAHHI SATE YADIME, NASFARIHIYARA, NOYEDI SESTI HOGA SANGAPAMO NOFOSTI YÃ BATSATE YADIPOSTA NOSEHI.	眠り場所にサンガパモを整えて、世界35を整えたとき、サンガパモが待ち場所に全くないので、前述の通り、眠り場所から3つのサンガパモが待ち場所に来ないわけにはいかない。

<sup>33</sup> YESASMAHA と YESASMEHA の語義の微妙な説明を日本語に生かしながら訳すのは難しいので、それぞれ「真っ先に」と「最初は」で訳語を統一すること

とした。ただ単に最初である様を表すのが YESASMEHA であり、「他のものに先んじて行う」という様子を表すのが YESASMAHA である。

<sup>34「</sup>どちらの神(の代理人であるプレイヤー)が最初に手番を指すのかを、最初にサイコロで決める。」の意味。

<sup>35</sup> ナハスタ。ケセリマの盤。

RAFA HASTE KESE TSE NOFOSTI YÄ YESASMAHA BATIFE, RAFA MAHOSMA RIMA TSE NOFOSTI YÄ BATI.	1つのハステ <b>回</b> がケセの待ち場所に真っ先に来るのと並行して、1つのマホスマ <b>○</b> がリマの待ち場所に来る。
HOMIMIRRA, NISTI SANGAPAMO KESE TSE NOFOSTI YÃ NEHA BATIFE, NISTI SANGAPAMO RIMA TSE NOFOSTI YÃ BATI.	そうしたら、2つのサンガパモがケセの待ち場所に次に来るのと並行して、2つのサンガパモがリマの待ち場所に来る。
SANTSEGIPAMO HÕ YESASMAHA PAMI PAMIMIRRA, PAMONKORRAFA TSE SANTSEGIPAMO PAMI.	真っ先に軍拡するサンツェギパモが軍拡したら、もう片方の神のサンツェギパモが軍拡する。
NISTI SEMPAMI HA BATININI.	2つの軍拡機会 <sup>36</sup> を繰り返す。
PAMO HÕ NASFAMIYA HINA, NERRASKI.	軍拡しきった神がいるとき、終わる。

<sup>36</sup> PAMO「神」の動詞化 PAMI「勢力を拡大する」に、一区切りを表すSEMO(セモナハスタのセモ)を融合させて得られる単語なので、「軍拡機会」と翻訳した。 要するにターンのことである。

MISTEDI, MAHOSMA NETSA HASTE HA PAMO REHIFI SANTSATEMIFI, PAMONKORRAFA HASTE NETSA MAHOSMA HA REHIFI YESANEHA SANTSATEMINA, NERRASKI.	もしくは、マホスマ□またはハステ■を神が使って無をして、もう一方の神がハステ■またはマホスマ□を使って直後に無をしたとき、終わる。
MISTEDI, SOHANDA TSE ONDI DORINASTE NEHANEHA HINA, NERRASKI.	もしくは、船の6つの移動が次々とあるとき、終わる。
<u>SEMPAMI</u>	<u>軍拡機会</u>
SEMPAMI BATINA, SANTSEGIPAMO RAFA SANDORINI HA PARIHI.	軍拡機会が来るとき、サンツェギパモは1つ の移動者を話す <sup>37</sup> 。
SANDORINI PAMONKORRAFA TSE SANGAPAMO NERRATE, YEDINATE, SANHERRASMIYA HEMI SANTSOPERIYA NERRATE MA NOSEHI.	移動者が、もう片方の神のサンガパモであることはできず、眠っていることはできず、捕らえられた者や死んでしまった者であることはできない <sup>38</sup> 。

<sup>37</sup> ここでは「宣言する」ぐらいの意味。盤を見ていればどのサンガパモが移動者になるのかは明らかであるので、実際に口に出す必要はない。

<sup>&</sup>lt;sup>38</sup>「相手の駒・山札にある駒・牢にある駒・墓地にある駒」を移動対象にすることはできない、という意味。つまり、「自分の手札の一枚」「盤上の自分のカードー枚」「船一枚」のどれかを選べということである。

SANDORINI NOFOSTI HIMIRRA, NAHASTA YAMI DORINIFI, SEMPAMI NERRASKI.	移動者が待ち場所にあるなら、世界に移動して、軍拡機会が終わる。
SANDORINI PA NOFOSTI YEKA YÃ DORINATE NOSEHI.	待ち場所にある移動者が水に移動すること はできない。
MISTEDI, SANDORINI SOHANDA HIMIRRA, NEGISOHANDA TSE SEGEDORINI HA REHIFI YESASMAHA DORINI.	もしくは、移動者が船であるなら、船自身の 動き方を使って真っ先に動く。
TIDANKE DORININA, SEGEDORINI NEGISEMIGOHA TSE SEGEDORINI.	十字に動くとき、動き方はセミゴハ⊞自身の 動き方である <sup>39</sup> 。
NEGIPIYA™ TSE SEGEDORINI MEHESTINI.	ピヤ⊠自身の動き方は、斜めになっている。
SOHANDA NEGISOHANDA TSE SEGEDORINI HA REHIFI RAFA MAHINOYA DORINIYANA, SANGAPAMO PA NOFOSTI HA YESANEHA	船が船自身の動き方を使って1つの距離で動いたとき、待ち場所にあるサンガパモを直後に殺して船をさらに移動させることができる。

<sup>39</sup> 前後を逆転させて、「セミゴハ固有の動きというのは、十字に動くことである。」と読んだ方がわかりやすいかもしれない。

YETSAFIFI SOHANDA HA NEHANI DORINISMITIYO.	
RAFA SANGAPAMO, NISTI SANGAPAMO, HOGA	1つのサンガパモも、2つのサンガパモも、3
SANGAPAMO MA YETSAFITIYO.	つのサンガパモも殺せる。
SANGAPAMO PA PAMONKORRAFA TSE NOFOSTI HA YETSAFATE NOSEHI.	もう一方の神の待ち場所にあるサンガパモを殺すことはできない。
NASFARIHIYARA, SOHANDA YEKA SESTI	前述の通り、船は、水から離れて移動するこ
DORINATE NOSEHI.	とができない。
RAFA MOHONTA NETSA RAFA HAYONTI PA	待ち場所にある1つのモホンタ■または1つ
NOFOSTI HA YETSAFIMIRRA, SOHANDA TIDANKE	のハヨンティ⊞を殺したら、船は十字にさら
NEHANI DORINI.	に移動する。
RAFA DIRETSO, RAFA SAMEGO PA NOFOSTI	待ち場所にある1つのディレツォ図・1つのサ
MANETSA YETSAFIMIRRA, SEGEDORINI HÕ	メゴ⊠のどちらかを殺したら、斜めになって
MEHESTINI HA REHIFI SOHANDA NEHANI	いる動き方を使って船がさらに移動する。

DORINI.	
SOHANDA SOHANDA HA HEYERIMIRRA, RAFA MAHOSMA NETSA RAFA HASTE PA NOFOSTI HA YETSAFATE YADIPOSTA NOSEHI.	船が船に重なったら、待ち場所にある1つのマホスマ◎または1つのハステ◎を殺さないわけにはいかない。
RAFA HASTE NETSA RAFA MAHOSMA HA YETSAFIMIRRA, DIRETSO , SAMEGO , MOHONTA , HAYONTI PA NOFOSTI MANETSA TSE RAFA SANGAPAMO HA YETSAFATE YADIPOSTA NOSEHI.	1つのハステ <b>回</b> または1つのマホスマ <b>○</b> を殺したら、待ち場所にあるディレツォ <b>○</b> ・サメゴ <b>○</b> ・モホンタ <b>■・ハヨンティ</b> のどれかのうち1つのサンガパモを直後に殺さないわけにはいかない。
RETITSAGA, SOHANDA SOHANDA HA HEYERIFE SEMPAMI NERRASKATE NOSEHI.	というのも、船が船に重なっているのと並行 して軍拡機会が終わることはできないからで ある。
SEMPAMI NERRASKIYANA, HOMI PARIHI.	軍拡機会が終わったとき、これを話す40。

<sup>40</sup> ターンエンドの宣言をするということである。これについては、まだ手札をさらに使うかどうかは見た目からは明らかではないので、声を出してターンの終了を 宣言するのがよい。

HOMIMIRRA, SANGAPAMO NOFOSTI NAHHI SATE YADIMIRRA, NASFARIHIYARA NOYEDI SESTI HOGA SANGAPAMO NOFOSTI YA BATI.	そうしたら、サンガパモが待ち場所に全くないなら、前述の通り、眠り場所から3つのサンガパモが待ち場所に来る。
MISTEDI, SANDORINI NOFOSTI SATE, SOHANDA NERRATE MA YADIMIRRA, NEGISANDORANI TSE SEGEDORINI HA REHIFI YESASMAHA DORINI.	もしくは、移動者が待ち場所になく、船でもないなら、移動者自身の動き方を使って真っ 先に動く。
TIDANKE DORININA, SEGEDORINI NEGIMOHONTA HEMI NEGIHAYONTI TSE SEGEDORINI.	十字に動くとき、動き方はモホンタ■または ハヨンティ⊞自身の動き方である <sup>41</sup> 。
NEGIDIRETSO⊠ HEMI NEGISAMEGO⊠ TSE SEGEDORINI MEHESTINI.	ディレツォ⊠自身またはサメゴ⊠自身の動き方は、斜めになっている。
NEGIHASTE HEMI NEGIMAHOSMA TSE SEGEDORINI SANTSATE HI.	ハステ <b>回</b> 自身またはマホスマ <b>○</b> 自身の動き 方は、無である。

41 前後を逆転させて、「モホンタまたはハヨンティ固有の動きというのは、十字に動くことである。」と読んだ方がわかりやすいかもしれない。

SANTSATE SEMPARIHI PA TI, SEMPARIHI PA MO MAHIYA, NEGIYOMMAFI HEMI NEGIMIRA TSE SEGEDORINI.	無とティの文字 <sup>42</sup> とモの文字 <sup>43</sup> がオンマフィ 図自身またはミラ圏自身の動き方である。
HOMIMIRRA, SEGESOHANDA PIYA MANTIFI, SANGAPAMO HA YETSAFIFI NEHANI DORINISMITIYO.	そうしたら、船の方法と同様で、サンガパモ を殺してさらに移動することができる。
SADIGA, SANGAPAMO HÕ DORINI SOHANDA HA HEYERIMIRRA, RAFA MAHOSMA NETSA RAFA HASTE PA NOHOSTI TSOPERATE YADI.	しかし、移動するサンガパモが船に重なった とき、待ち場所にある1つのマホスマ◎また は1つのハステ◎は死なない。
SADIGA, SANGAPAMO HÕ DORINI SANGAPAMO HÕ SOHANDA NERRATE YADI HA HEYERIMIRRA, RAFA MAHOSMA NETSA RAFA HASTE PA NOFOSTI HA YETSAFATE YADIPOSTA NOSEHI.	しかし、移動するサンガパモが船でないサンガパモに重なった場合は待ち場所にある1 つのマホスマロまたは1つのハステ回を殺さないわけにはいかない。

<sup>&</sup>lt;sup>42</sup> 彼らの文字「ティ」。十字型をしている。 <sup>43</sup> 彼らの文字「モ」。Xのような形をしている。

RAFA HASTE NETSA RAFA MAHOSMA HA
YETSAFIMIRRA, DIRETSO , SAMEGO ,
MOHONTA, HAYONTI PA NOFOSTI
MANETSA TSE RAFA SANGAPAMO HA YETSAFATE
YADIPOSTA NOSEHI.

1つのハステ回または1つのマホスマ回を殺したら、待ち場所にあるディレツォ図・サメゴ 図・モホンタ■・ハヨンティーのどれかのうち1つのサンガパモを直後に殺さないわけにはいかない。