|  |  |
| --- | --- |
| **KESERIMA** | **ケセリマ[[1]](#footnote-0)** |
| KESERIMA TONADORAPAMO HIFI, MAHOSMA NINIBINIYANA, HAYONTI MA NINIBINIYAFI, TONADORAMINIYA. | ケセリマは神の遊びであり**[[2]](#footnote-1)**、マホスマ**[[3]](#footnote-2)**が暴れていたとき、ハヨンティ**[[4]](#footnote-3)**も暴れ、遊んでいた。 |
| SEMIGOHA, PIYA MA HOMI MEHIGAMIFI, SANGAPAMO TONAMIYAFI MOHONIYA. | セミゴハ**[[5]](#footnote-4)**もピヤ**[[6]](#footnote-5)**もこれを注視し、サンガパモ**[[7]](#footnote-6)**は協力して戦った。 |
| MIHOSMEYA SANTSEGIPAMO HIME, MEGAYEDI HINA HOMI TONADORAMINI. | ミホスメヤ人**[[8]](#footnote-7)**はサンツェギパモ**[[9]](#footnote-8)**であるので**[[10]](#footnote-9)**、祭りがあるときこれを繰り返し遊んでいる。 |
| GAKESERIMA SARRAFA PAMONKESE, SARRAFA PAMORRIMA. | ケセリマにおいては、一方はパモンケセ**[[11]](#footnote-10)**、一方はパモリマ**[[12]](#footnote-11)**となる。 |
| NISTI SAN SANTSEGIPAMO YAMI GATONA BATIFI, SANGAPAMO DORINISMI. | 二人はサンツェギパモ**[[13]](#footnote-12)**となり、サンガパモ**[[14]](#footnote-13)**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**[[15]](#footnote-14)**のサンガパモを動かして、パモリマはリマ**[[16]](#footnote-15)**のものを動かす。 |
| **NAHASTA** | **ナハスタ[[17]](#footnote-16)** |
| NAHASTA NISTAMAHERRAFA SEMONAHASTA HIFI TOSKA SEMONAHASTA YEKA. | ナハスタは2ダースと1個のセモナハスタ**[[18]](#footnote-17)**であって、5個のセモナハスタは水である。 |
| YEKA TIDANKE HI. | 水は十字の領域に存在する。 |
|  |  |
| MASEYAMAFE SANGAPAMO HI. | 4ダースのサンガパモがある。 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | **KESE** | **RIMA** | **SOHANDA** | | HASTE | MAHOSMA |  | | DIRETSO | SAMEGO | PIYA | | MOHONTA | HAYONTI | SEMIGOHA | | OMMAFI | MIRA |  | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **ケセ** | **リマ** | **船** | | ハステ | マホスマ |  | | ディレツォ | サメゴ | ピヤ | | モホンタ | ハヨンティ | セミゴハ | | オンマフィ | ミラ |  | |
| SAKERI HASTE, SAKERI MAHOSMA, MIRINTI DIRETSO, MIRINTI SAMEGO, MIRINTI MOHONTA, MIRINTI HAYONTI MA SERIMIFE, RAFA OMMAFI, RAFA MIRA, RAFA SEMIGOHA, RAFA PIYA MA SEGORIMIRRA MOHONITIYO. | 8つのハステ・8つのマホスマ・7つのディレツォ・7つのサメゴ・7つのモホンタ・7つのハヨンティを確認するのと並行し、1つのオンマフィ・1つのミラ・1つのセミゴハ・1つのピヤがあるようならば**[[19]](#footnote-18)**、戦うことができる。 |
| HASTE, DIRETSO, MOHONTA, OMMAFI MA KESE TSE SANGAPAMO. | ハステ・ディレツォ・モホンタ・オンマフィ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。 |
| **NAMPARI** | **ナンパリ[[20]](#footnote-19)** |
| 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**[[21]](#footnote-20)**で最初は眠っている**[[22]](#footnote-21)**。 |
| 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**[[23]](#footnote-22)**1ダースのサンガパモは、世界の1ダースの地方**[[24]](#footnote-23)**を最初は住処とする。 |
|  |  |
| SAKERI HOMI TSE RAFA HOMI REHI. | 8個のこれの、1個のこれ**[[25]](#footnote-24)**を使う。 |
| SEGEKISERI HÕ REHI MA HOSTOMATE PARIHI. | 使う住み方**[[26]](#footnote-25)**を、サイコロが話す**[[27]](#footnote-26)**。 |
| SANGAPAMO NOFOSTI NAHHI SATE YADINA, NOYEDI SESTI HOGA SANGAPAMO NOFOSTI YÃ BATI. | サンガパモが待ち場所**[[28]](#footnote-27)**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**[[29]](#footnote-28)**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**[[30]](#footnote-29)**。 |
| 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**[[31]](#footnote-30)**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。 |
| SANGAPAMO HÕ HERRASMIYA PAMONKORRAFA TSE NOMEHIGASMI YÃ DORINI. | 捕らえられたサンガパモは、もう片方の神の牢屋**[[32]](#footnote-31)**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 NOMEHIGASMI HINA, PAMONKESE NASFAMI. | マホスマとサメゴとハヨンティ  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、ミラが牢屋にいるとき、パモンケセは勝つ。 |
| HASTE, DIRETSO, MOHONTA MAHIYA NOMEHIGASMI HINA, PAMORRIMA NASFAMI. | ハステとディレツォとモホンタが牢屋にいるとき、パモリマは勝つ。 |
| MISTEDI, OMMAFI NOMEHIGASMI HINA, PAMORRIMA NASFAMI. | もしくは、オンマフィが牢屋にいるとき、パモリマは勝つ。 |
| 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** | **戦い方** |
| PAMO HÕ YESASMAHA PAMI HA HOSTOMATE YESASMAHA PARIHI. | 真っ先に**[[33]](#footnote-32)**軍拡する神を、サイコロが真っ先に話す**[[34]](#footnote-33)**。 |
| 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]](#footnote-34)**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。 |
| RAFA HASTE KESE TSE NOFOSTI YÃ YESASMAHA BATIFE, RAFA MAHOSMA RIMA TSE NOFOSTI YÃ BATI. | 1つのハステ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**[[36]](#footnote-35)**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。 |
| 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。 |
| **SEMPAMI** | **軍拡機会** |
| 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**[[37]](#footnote-36)**。 |
| 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**[[38]](#footnote-37)**。 |
| 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**[[39]](#footnote-38)**。 |
| 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 YETSAFIFI SOHANDA HA NEHANI DORINISMITIYO. | 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。 |
| RAFA SANGAPAMO, NISTI SANGAPAMO, HOGA SANGAPAMO MA YETSAFITIYO. | 1つのサンガパモも、2つのサンガパモも、3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 DORINATE NOSEHI. | 前述の通り、船は、水から離れて移動することができない。 |
| RAFA MOHONTA NETSA RAFA HAYONTI PA NOFOSTI HA YETSAFIMIRRA, SOHANDA TIDANKE NEHANI DORINI. | 待ち場所にある1つのモホンタまたは1つのハヨンティを殺したら、船は十字にさらに移動する。 |
| RAFA DIRETSO, RAFA SAMEGO PA NOFOSTI MANETSA YETSAFIMIRRA, SEGEDORINI HÕ MEHESTINI HA REHIFI SOHANDA NEHANI DORINI. | 待ち場所にある1つのディレツォ・1つのサメゴのどちらかを殺したら、斜めになっている動き方を使って船がさらに移動する。 |
| 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つのハステまたは1つのマホスマを殺したら、待ち場所にあるディレツォ・サメゴ・モホンタ・ハヨンティのどれかのうち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]](#footnote-39)**。 |
| HOMIMIRRA, SANGAPAMO NOFOSTI NAHHI SATE YADIMIRRA, NASFARIHIYARA NOYEDI SESTI HOGA SANGAPAMO NOFOSTI YÃ 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**[[41]](#footnote-40)**。 |
| 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. | ハステ自身またはマホスマ自身の動き方は、無である。 |
| SANTSATE SEMPARIHI PA TI, SEMPARIHI PA MO MAHIYA, NEGIYOMMAFI HEMI NEGIMIRA TSE SEGEDORINI. | 無とティの文字**[[42]](#footnote-41)**とモの文字**[[43]](#footnote-42)**がオンマフィ自身またはミラ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つのハステまたは1つのマホスマを殺したら、待ち場所にあるディレツォ・サメゴ・モホンタ・ハヨンティのどれかのうち1つのサンガパモを直後に殺さないわけにはいかない。 |

1. 「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。 [↑](#footnote-ref-0)
2. 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。 [↑](#footnote-ref-1)
3. 生の神。 [↑](#footnote-ref-2)
4. 死の神。 [↑](#footnote-ref-3)
5. 知覚の神。 [↑](#footnote-ref-4)
6. 思考の神。 [↑](#footnote-ref-5)
7. 「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。 [↑](#footnote-ref-6)
8. ケセリマを遊ぶ民族の名前。 [↑](#footnote-ref-7)
9. 「神の代理人」の意味。 [↑](#footnote-ref-8)
10. 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。 [↑](#footnote-ref-9)
11. 光の神。 [↑](#footnote-ref-10)
12. 闇の神。 [↑](#footnote-ref-11)
13. 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。 [↑](#footnote-ref-12)
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 [↑](#footnote-ref-13)
15. 光。 [↑](#footnote-ref-14)
16. 闇。 [↑](#footnote-ref-15)
17. 「世界」の意味。ここではケセリマの盤を意味する。 [↑](#footnote-ref-16)
18. 「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。 [↑](#footnote-ref-17)
19. 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。 [↑](#footnote-ref-18)
20. 「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。 [↑](#footnote-ref-19)
21. 山札の意味。 [↑](#footnote-ref-20)
22. 「裏になっている」の意味。 [↑](#footnote-ref-21)
23. 「今言及されなかった」ということで、「残りの」ぐらいの意味。 [↑](#footnote-ref-22)
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。 [↑](#footnote-ref-23)
25. 「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。 [↑](#footnote-ref-24)
26. 「どのような初期配置を使うか」の意味。 [↑](#footnote-ref-25)
27. 「サイコロで決める」の意味。 [↑](#footnote-ref-26)
28. 手札の意味。 [↑](#footnote-ref-27)
29. ターンの意味。 [↑](#footnote-ref-28)
30. 「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。 [↑](#footnote-ref-29)
31. 要するに「墓地」。 [↑](#footnote-ref-30)
32. 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。 [↑](#footnote-ref-31)
33. 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。 [↑](#footnote-ref-32)
34. 「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。 [↑](#footnote-ref-33)
35. ナハスタ。ケセリマの盤。 [↑](#footnote-ref-34)
36. 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。 [↑](#footnote-ref-35)
37. 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。 [↑](#footnote-ref-36)
38. 「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一枚」「船一枚」のどれかを選べということである。 [↑](#footnote-ref-37)
39. 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。 [↑](#footnote-ref-38)
40. 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。 [↑](#footnote-ref-39)
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。 [↑](#footnote-ref-40)
42. 彼らの文字「ティ」。十字型をしている。 [↑](#footnote-ref-41)
43. 彼らの文字「モ」。Xのような形をしている。 [↑](#footnote-ref-42)