|  |  |
| --- | --- |
| **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. | ミホスメア人**[[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遊びつづけている。 |
| 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. | パモンケセはケセのサンガパモを動かして、パモリマはリマのものを動かす。 |
| **NAHASTA** | **ナハスタ[[15]](#footnote-14)** |
| 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**[[16]](#footnote-15)**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。 |
| 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**[[17]](#footnote-16)**、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 PAMONKESE HEMI PAMORRIMA MA HOMI DORINISMITIYO. | セミゴハとピヤは、船であるので、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[[18]](#footnote-17)** |
| 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**[[19]](#footnote-18)**で最初は眠っている**[[20]](#footnote-19)**。 |
| 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**[[21]](#footnote-20)**1ダースのサンガパモは、世界の1ダースの地方**[[22]](#footnote-21)**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**[[23]](#footnote-22)**を使う。 |
| SEGEKISERI HÕ REHI MA HOSTOMATE PARIHI. | 使う住み方**[[24]](#footnote-23)**を、サイコロが話す**[[25]](#footnote-24)**。 |
| SANGAPAMO NOFOSTI NAHHI SATE YADINA, NOYEDI SESTI HOGA SANGAPAMO NOFOSTI YÃ BATI. | サンガパモが待ち場所に全くないとき、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**[[26]](#footnote-25)**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**[[27]](#footnote-26)**。 |
| SANGAPAMO HÕ NOFOSTI HI 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**[[28]](#footnote-27)**に移動する。 |
| SANGAPAMO HÕ NOMEHIGASMI HI 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、（他のサンガパモを）捕らえることも、（他のサンガパモに）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**[[29]](#footnote-28)**軍拡する神を、サイコロが真っ先に話す**[[30]](#footnote-29)**。 |
| NOYEDI sANGAPAMO HA NAHOGIFI, NAHASTA HA NAHOGIYANA, SANGAPAMO NOFOSTI NAHHI SATE YADIME, 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**[[31]](#footnote-30)**を整えたとき、サンガパモが待ち場所に全くないので、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**[[32]](#footnote-31)**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 HEMI HASTE HA PAMO REHIFI SANTSATEMIFI, PAMONKORRAFA HASTE HEMMAHOSMA HA REHIFI YESANEHA SANTSATEMINA, NERRASKI. | もしくは、マホスマやハステを神が使って無をして、もう一方の神がハステや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** |

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. 「世界」の意味。ここではケセリマの盤を意味する。 [↑](#footnote-ref-14)
16. 「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-15)
17. わざわざ -yegori「～するようだ」を使っているのは、「ケセリマの歌」に合わせるためである。 [↑](#footnote-ref-16)
18. 「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-17)
19. 山札の意味。 [↑](#footnote-ref-18)
20. 「裏になっている」の意味。 [↑](#footnote-ref-19)
21. 「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-20)
22. 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-21)
23. 「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-22)
24. 「どのような初期配置を使うか」の意味。 [↑](#footnote-ref-23)
25. 「サイコロで決める」の意味。 [↑](#footnote-ref-24)
26. ターンの意味。 [↑](#footnote-ref-25)
27. 「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-26)
28. 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-27)
29. 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-28)
30. 「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-29)
31. ナハスタ。ケセリマの盤。 [↑](#footnote-ref-30)
32. 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-31)