

цэ хбд

оуэхнд, еб и збиб зиип зпцэ иэши цэ збиб зиип дэз, хп збиб зиип иэши цэ ибизиип дэз, хп збиб би збиб зиип хбзбдзиип дэз. цэ дп диизиип хбддбдз диизиип збиб оуэхндп диизиип оуэхнд. цэ ебзиип юэзу оуэхнд зиип дихеэзбюи и дии диизиип хп, ебюиипи еб хп дпцэцдддзипи еб зиип збиб дэзпх. хп дп дии юпх ебюиизипи еб хп цэ дп дии ебзиип бддбзиип дэ шузэ и юпх дпзб. оуэхнд зиип збюеююнд и збиб диизиип збюеююнд хп нддэ и ебзиип збюеююнд зиип "шби". збиб дэз хп дэ дэз. дэ дэз хп нддэ дэз. цэ ебзиип юэзу би юбзэ дп дии збддбп "хбхп хбхп дп диизиип оуэхнд". цэ ипддшээ шузэ ипдэипи ибдэ зиип цигдипи и дпх хп ипдэипи диипдэпцэ хп дп дии диизюю дзипи ебзиип дпх дэ.

бпз дэ зиип дпх

はじめに

遊びは人から人へ伝えられ、遊びは人を楽しみを与え、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（ダツ）」¹である。人がいれば文化がある。文化があつて国がある。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。

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『ミセツレティベルピス』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変えないままに

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の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的よろこびである。

日本机戦連盟



¹ 苴（ダツ）。伝統ゲーム 兀然（机戦：セッカイク）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。

ӨУЗХИИБЗ

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠵᠢᠨ ᠵᠠᠨᠠᠨ

- ᠳᠡᠪᠦᠨᠣᠴᠠ
- ᠳᠡᠪᠡ-ᠳᠡᠪᠡ ᠣᠴᠠ
- ᠵᠠᠨ

ᠳᠠᠨᠡᠪᠨᠡ

- ᠵᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠳᠠᠨᠡᠪᠨᠡ
- ᠪᠨᠵᠠ ᠬᠡᠪᠠᠨᠢ ᠵᠢᠨ ᠳᠠᠨᠡᠪᠨᠡ
- ᠴᠢ ᠬᠡᠵᠢᠨᠡ ᠡ ᠵᠡᠵᠢᠨ ᠵᠢᠨ ᠠᠨᠵᠢᠨᠠᠨ ᠴᠢᠵᠢ
- ᠬᠠᠵᠡᠵᠢᠨᠠᠨ ᠳᠠᠨᠡᠪᠨᠡ

ᠵᠣᠵᠣᠳᠠᠨᠡᠪᠨᠡ ᠵᠢᠨ ᠵᠠᠨᠠᠨ

- ᠵᠣᠵᠣᠳᠠᠨᠡᠪᠨᠡ ᠵᠢᠨ ᠵᠡᠵᠡᠬᠠ
- ᠰᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠨᠡ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠢᠪᠳᠡᠨ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠨᠡ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠵᠣᠨ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠨᠡ
- ᠬᠠᠵᠡᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠣᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠵᠣᠵᠢᠨᠠᠨ

ᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨᠠᠨᠠᠨ ᠳᠢᠵᠢ ᠵᠢᠨ ᠵᠠᠨᠠᠨ

- ᠰᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠨᠡ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠵᠣᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠵᠣᠵᠢᠨᠠᠨ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠮᠡ

ᠰᠠ

ᠰᠢ

ᠰᠢ

ᠵᠣᠣ

ᠵᠣᠣ

ᠵᠣᠣ

ᠵᠣᠮᠡ

ᠵᠣᠨ

ᠵᠣᠰᠠ

ᠵᠣᠰᠠ

ᠵᠣᠰᠠ

ᠵᠣᠰᠠ

ᠵᠣᠰᠠ

ᠵᠣᠰᠠ

ᠵᠣᠰᠠ

ᠵᠣᠰᠠ

もくじ

投げ棒のゲーム

3

- 獣裁 (ザウプシュー/ムガシユ)

3

- 連撃獣裁 (ニエックツザウプシュー)

3

- 新遊 (ルートウ)

3

机戦

3

- 教育机戦

4

- 標準机戦

7

- 地域や時代による差

8

- 古机戦

9

紙机戦のゲーム

12

- 紙机戦の用語集

12

- 行戦 (モクカイク)

13

- 終季 (タシヨツ)

14

- 値戦 (マクカイク)

15

- 連友 (ニエックヒー)

16

- 値木 (マクホブ)

16

- 開樽 (ナムトウ)

17

- 小猫 (ニーネー)

17

到達を目指すゲーム

18

- 行山 (モクツオ)

18

- 六裁 (ネツシユ)

19

- 連船之遊 (ネカナモカヌツ)

19

դրպ ՅԱՐՈ ՕՒՅՒՆԸ

цэ ёбзигн дүгээр 78 дүм зогсон гүйц. гүйц и дэсигнэж иргэ зигн гушгүгз хн шэеигн ёб хн ндигн хбүгүгдэ. зогсон ёб зигн дддүгээр и ёбондигнзигн дддүгээр цэ ёд.

- 勿令 道安耶

ебзипи бозхно зипи ебюиуз и бэонзипи нүцэ хп еб и хэхдээзипи хп и цээзипи цэээ цэ бэбзипи нүцэ зипи бэбозхно.

1. цэ 0УЗХНД ЗУИП ХЭЗИЭ БҮРДЗУИП ЗБИБ БҮЭЭНИ ЗБИУ.

1. Бэрэжигэн зэвсэг шээлийн гүцэс цэ хбүрээний юүзү. хн өбүүлийн исши гүзүцб зүүн өнү.

11. цэ бод рух енү и ензү хн ебзигн збиг нрлиг бодзигн збиг. (1зигн э рух ебзигн збиг дээ хн днзигн збиг дии збх бдээгн збигн хн дбе-дбе шээгнн нлцэ.)

- 𐌱𐌰𐌿𐌳𐌰 𐌸𐌵𐌻-𐌸𐌵𐌻 𐌺𐌺𐌵

цэ ёб збхлебюиуи зиип дзебдцэ зиип дзз §17 и обшд. ёб и збзюибебюиуи.

1. ЗБИВ ШЭИНИ НЛЧД ХН ЕБЮИЧНИ ИЭШД РНЗУИР ЕНЮ.

11. збиб дбе шэеипи нпцэ (исдэе) э иириизни епю (пэюдбе).

ЧЭ ДЭ БӨЕ ШЭЭЛИЙН ГҮНЧ ЗУЙН ЮУЗУУ
 ДЭ БӨЕ ШЭЭЛИЙН ГҮНЧ ХН БИБЕДЛИЙН ДНЗУЙН
 ЕНО. (ХН ЧЭ ДЭЮ ЮУЗУУ, ЧЭ ЕБЗУЙН ЮУЗУУ
 ГҮНЧ ЗУЙН ЕНО У -ЗУЙН Э ГЗУЙН ХН ИЕ У
 ЮУХ)

и). Ые-Ые пи |зипи хп цэ пи ие и юх зипи э ииризипи ие зипи юззү зод пи.
еб и шэеипи рлчз зипи рзз хп ебзипи бзбззю и 𐰆𐰪𐰸𐰸 (Ые-Ые-шэеипи).

- 專營 3010

цэ ёбзшн бозхно ёбийули ншу -|-|-|--- зин ею цэ илнх хн зодни ёб.

\diagdown	$ $	$ $	$ $	\times	$-$
-------------	-----	------	-------	----------	-----

1. ишрицзипи хбюзцип пухзбиб хп цизипи збиб ч юзпухзбиб

И. БЭРЭЦИН ЮСЛУХЗБИБ БӨЭЗНИ ЗБИУ ЦЭ --|-||-|||--X-- ЗУИН ХБЮ.

III. ПУХЗБИБ ШЭЕИНИ ННЧЭ.

Х. юрлхзбнб зин бээни зби зин енүзэцэи и хбүзипи цэ рлцэ зин енү хп рл зини duez. ебзипи duez и цэ збзюб зин дсээзбз. юрлхзбнб зин бээни зби зин енүзэцэи и обрд цэ рлцэ зин енү хп рлхзбнб зини рлзипи зби.

##ЗИ ЗБИИ	×ЗИ ЗБИИ	ЗИ ЗБИИ	ЗИ ЗБИИ	×ЗИ ЗБИИ	##ЗИ ЗБИИ
、				×	-

ДЦИЕБЛЕ

цэ ебзиги оухзиги, збиг ззиги "иэ" би "оухзиги" би "гиги" би "ею зиги оухзиги".
збзиги зиги юзиги гэз

- цэ юлх гэж юүзэ бэзэшиг зэбиг нэ еб хл бэзэшиг зэбиг бэе-бэе ишлэни
дэзэшиг нэ

- чэ иэ цюб дээ хп цизин цюб хэзэюп цизин ишцзун.

- դյօյ յօյիէ ծէՅ ին դյօյ Բյօխի ծէՅ.

- рлцрцрдилзли иэ хл бээбни.

ебзизин хэвэи зииин диебне рух ено зииин дүж юрэдлн и зорлн шби хп епюхлн ено зииин дүж. цэ хэвээззизин зииин дээбээзизин дэ бээзнхэбзизин и зииин ишш дэ зииин хбэцрю. хп зорлн шби зииин дүж дээ хп "цэ дээзнхэбнн зииин дээз, дээзнхэбзизин шээз и юрүж." зииин дүж и епзш. хп ебзизин дүжнн и епзш цэ рбюизизин. цэ ебзизин зииин диебне рух ено зииин юрэдбөрө дээ хп цэ хбээзэхх рүзизин збиз зиин зүч епцү (цэ цүүрхө зииин дэ зииин пюпнбзш) зииин "зүч зииин диебне" хп пүзизн цүүззизин дүж.

投げ棒のゲーム

このゲームにおいては投げ棒＝ $\frac{1}{2}$ （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。

- 獸裁（勿令：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イヤーが賭け金を全て取る。（なお、そのようなプレイヤーが2人以上いる場合、そのプレイ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（マギ勿令：ニエックツザウプシュー）

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（**リターン**：トウモーク）か、数を確定させるか（**リターン**：ショーンマーク）を選ぶ。

もう一度投げる場合： 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）	数を確定させる場合： その数の合計を獲得する。
---	----------------------------

3. 合計が失われるか確定するまで2. を繰り返す。
これは「**馬子舛**（連撃術：ニエッククズィーツ）」と呼ばれる
投げ棒の投げ方である。

- 新遊（昇遊：ルートウー）

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う。

					
0	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

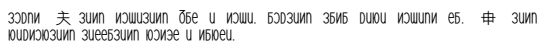
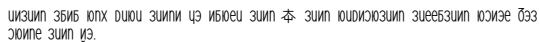
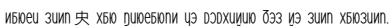
机戦

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、各プレイヤーが交互に各陣営の駒を動かす。
- 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。

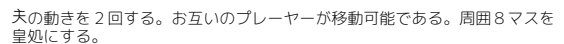
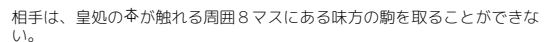
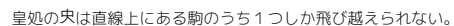
現代机戦の大きな特徴として、役に基づく得点システムがある。かつては勝敗に基いて賭け金や取り回ししていたが、このシステムの導入により、「よりよく負ける」という戦術が生まれ、ゲームに深みが増した。現代机戦にはさまざまなバリエーションが存在するが、基本的なシステムの紹介のために、まずは学校の「文化」の授業で学ぶ「教育机戦」について解説する。

2 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。



იქ ხბო უ იოში ცჷ იბოეი ჟი იჷ შიჷც უ იოში ცჷ აბჷიჟი დჷეჷჷჷ ჷიჟი იოიოჷ
ჷიჟი დჷ. იბოეი უ დოღიჷჷ ჷიჟი იბოიში ჷიჟი იოიოჷ ბი იბო ჷიჟი ბიჷჷ ჷიჟი
ჷიბეჷიჷი ჷიჟი ბჷბჷიო. იჷ უ დიჷჷ (ებოი იოში ცჷ ჷიბოი) ჟი დიჷჷი
ჷიჟი იჷ უ იოში ცჷ ხბოიჷი დჷ.

цэ дээшлэн еэхийэ бээз нэ дууи и ншш цэ нэ бээлхэшин бээлшин юсийэ цэ



駒の移動元が皇処の場合、上図右の動きに従わなければならない。皇処は、中央の緑マスと皇の周囲8マスをまとめた呼び方である。また、踏越え（後述）を行った場合は踏み台にした駒のいるマスも影響する。

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

ЗБЭҮБЛИ ДИИЗУИП ШБИ ЦЭ ХБЮЗУИП ЮЭЗУ

ДЭ ДУЮУ ЗЭДНИ ХБЮЗУИИН ИЭ ЦЭ ДУИЗУИИН ШБИ. ЕУДЭ, ЦЭ ЕЭХИЭ ДЭ ЗУИНИ 夫每失
共 ХН ДЭ ДУЮУ ЗЭЖИБНИ 夫 Би 每丑失 Би 共失失.

юпх ѓбе-ѓбе епюхли хбюзцип шби

ДЭ ЮНХ ДУЮШ ӨБӨ-ӨБӨ ЕНЮХНИ ХБЮЗУИП ШБИ ЦЭ ХБЮЗУИП ЮЭЗУ. ЕНДЭ, ДЭ ЗУИПИ
 13УИП 共 БИ ХЗУИП 失 ХН ДЭ ЮНХ ЗУИПИ 13УИП 共失失.

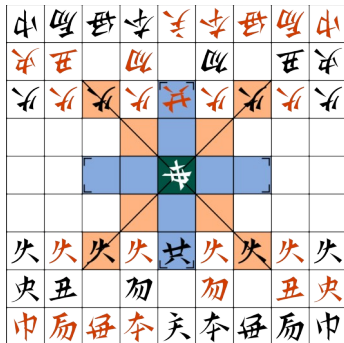
ШУЗО ЗБХ епюхли оухэе

Обезиин юубурдзигин шби и збэуб хп хбэуигин и бухэе хп шизигин юпх и бухэе. цэ ебэигин юэзв дэ шизигц збх енохги бухэе зигин шби. еубэ, цэ еэхиэ дэ зигин шизигдзигин 每 би зшшдзигин 每 би шизигдзигин 丑 би шизигдзигин 失 хп дэ збх зигин бухэе зигин 每丑失 зигин ено.

疾州兀歟 БПЗ ХБЮПИ ЗУИП ДИИЕБЛЕ

БҮГД ХӨГЖИЛ ЗИЙН ДИШЕБНЕ У БҮГД ӨЭ ЗИЙН ДУХ ЗИЙН “БҮГД ХӨГЖИЛ ЗИЙН ДИШЕБНЕ
ЗИЙН ЕЭЗЭЖИЙН” ХӨГЖИЛ ЗИЙН ДИХЭЭЗЭЖИЙН. ЕБ У ӨН ДУХ ЮНХ ДУХИУ ДНӨНӨЖИЛ ЗИЙН
ЦЭЭЭ ЦЭ ЗЭСЭЖИЛ ДУХ ЕНӨ ЗИЙН ДИХЭЭЗЭЖИЙН ЗИЙН ЮЭЭН. ЦЭ ДУХ ЦЭЭЭ ЕБ У
ХӨГЖИЙН ЦЭ ЦЭЭН ЗИЙН ДИШЕБНЕ ХН ЮНХ ЕБИЙЛИЛ ИЭШН ДНЗИЙН ЦЭЭЭ ХН ЗӨХ
ЕБИЙЛИЛ ИЭШН ОБЛҮДЗИЙН ЦЭЭЭ.

ХБД НИ ЗУИП ХЭИЭ



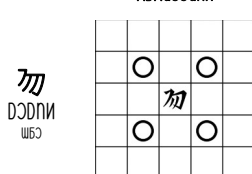
ӨУЗХНД ЗУИН ӨУЗБ БИ ШНЦУ ЗУИН НУХ ХЭЗБД

ᠪᠡᠵᠡᠪᠵᠠᠨᠢᠨ ᠶᠤᠨᠬᠤ ᠠᠨᠵᠢᠨᠢᠨ ᠢᠨᠵᠢᠨᠢᠨ ᠢᠨᠵᠢᠨᠢᠨ.

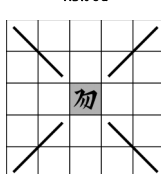
ИЭ ЗУИП ИОШУЗУИП

БИБЕУРНИ ЗБЮИБ ЗУИП ИЭ ЦЭ ЗПЦЭ ЗУИП ДУИЕБНЕ

ХБХУЗЗУИП



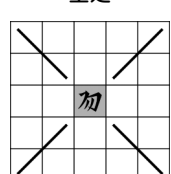
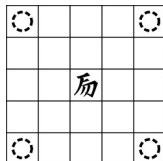
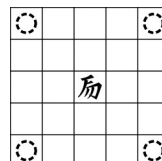
ИБЮЕУ



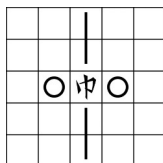
通常



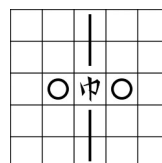
皇処

[illegible]馬
馬
マーウン

巾
 еѵоб
 еѵ-б



巾
筆
クワ



цэ бибейдпи зиип, зэшидзип юэиэ и ибюей. ибюшуд зиип юэиэ и ибюей э ибююб.

役の同時成立

一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、畚、失、共があれば、夫、畚、失、共、失、失が成立する。

同一役非重複

同一役は重複しない。例えば、共を2枚、矢を4枚持っていたとしても、共矢矢が2つあるとはみなさない。

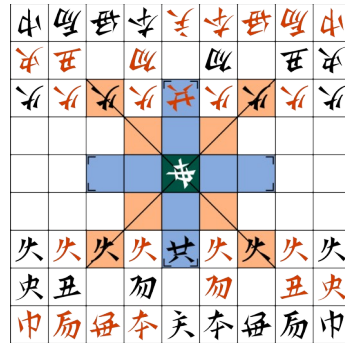
同色優越

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**矢**が手駒にある場合は**同色母丑矢**だけの点数を得る。

標準机戦（疾州兀炊：ユーホワープセツカイク）

標準机戦はアイル共和国文化省『アイル統一机戦書』において統一されたルールであり、さまざまなルールを語る上で避けて通れないものである。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

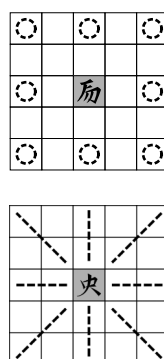
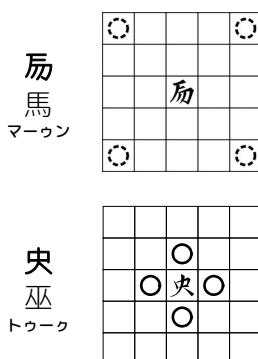
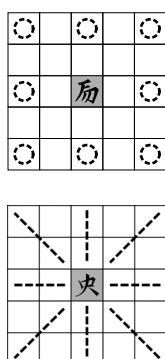
勝利条件は20点ではなく40点である。

駒の動き

教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。

皇処の^馬厩は周囲にある駒のうち1つしか飛び越えられない。

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。



硬皇力以外にも、その他、地域や時代によっては皇処の共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、丑と母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。

夫、本史中、易勿、丑丑矢を基本とする体系。これに加え、其の使い道を確保するために乗り物を集めた共畝易が採用されていたり、矢の価値を高めるために矢にまつわる役が何個か足されていることが多かった。

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。

2倍・4倍ルール：2 | 5.6 | 4.8 | 5.2 | 6 | 4.4 | 2.8

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、本局丑左を集める光戦王集（ワウチウ王集：アイカイキョウダツ）という役などがあった。

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。

標準机戦では一方のプレイヤーが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。

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ズを考慮して整備した新古机戦としての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。

初期配置

х50 нш зшшн юззш зшшн эх дшш зшшн хэзэ
 цэ хүюзззшшн дшшбшб шшш бшшшшн зшшшн зшшн зшбш, цэ бэзшшн дшхэззбшшшн
 ээхшэ бээгнх, цэ хбюзшшн дшхэззбшшшн гнцш бш хшшш зшшн хэзэ ч юкхбюзшшн хш
 цэ шшшшн дшхэззбшшшн дшшшн шшшшшшн гнцш бш хшшш зшшн х50 нш зшшн хэзэ.
 дэргшшшшн юкшбэ бээ цэ цхүхэзш зшшн дшрбшбшн хш бш бш юкшбш, эх юлх ч цш хш
 дш юлх дшшш ч юкшш цэ юкшбшшн хш цш юлх дшшш ч юкшш цэ юлх юкшбшшн зшшн
 юкшбэ.

丑	勿	每	本	天	本	每	勿	丑
火	火	火	火	火	火	火	火	火
丑	勿	每	本	天	本	每	勿	丑

04x300 ЗУМН ДУБ 學 勿 母 天 全 每 勿 丕

цэ ёзэиумн 04x300 хөвсзюиумн гэж 043 хл цэ хөвсзюиумн гэж 04x300иумн шлүцэ 043. цэ шлүцэ зөмбэ зүмн хөвсзюиумн 043 хл 04шшшшн 04иумн 043 хл 04зүзүзү зүиүмн 04иумн 043 зүиүмн 043. 066-066 шлүцэ хл 04шшш хл зөмбэ зөмбөмн 36х хөвсзюиумн шш зүиүмн 06x36х хл 04 хл 04зэзэзэиумн зөмбэ. цэ биебүдэлн зүиүмн, бөзөмн зөмбэ 04х дүмн 04зэзэбн хл зөзөхшн 06 хл 04х300 хл 04шүцү. зөмбэ 04х дүмн 04шшшшшн 04иумн зөмбэ зүиүмн зүиүмн 04иумн 06x36х хл 04 04шшшшн 04 хл 04 дүмн 04шшшшшн 04зэзэзэбн зүиүмн.

ԱՊՐԱՆ ԶԱՊԻՆ ՈՒՄ ԽՈՅԵԾ

- |. ишшзшн бон (шшзз пи еб)

ИЗДАНИЕ ИЭ.

- иэшлнн зшнн нэ и хбюзшнн.
- збх иэшлнн зшннн зшнн нэ.
- зрлнн нэ зшннн зшнн иэшлннн дзз. ебзшнн дзз и хбюзшнн цэ збзшнн.

- и. зииги елцү зииг бол (иизииг збмб зииг нэ 0ээ цэ нэ и юшү зииг хэзээ хл шцээ нм еб)

цэ 0хБЗи юхнн иэ хн еБЗин иэ и исшн цэ зюине зин еэхнэ.

ИЗДАНИЕ БОП

- ИЭ ЗУИД ИЭШУЗУИД

4) хбэгийн шилч збиб иидиизни үэ хн иэшилни үэ. 4э ебэгийн юэзү збиб шилч
 иэшилни зюйне зиип үэ. 4э үэ и иэшил зиип юэзү зэблн үэ зюйне зиип
 иэшилзипн рзз.

其
хнцѳи
ѳѳ-бе
юѳ-бе

ᠳᠠᠢᠨ ᠤ ᠤᠰᠤᠨ ᠴᠢ ᠪᠣᠳᠤᠰᠠᠨ ᠢᠨᠢᠶᠠᠨ ᠴᠢ ᠤᠨᠢᠰᠠᠨ ᠵᠢᠨᠢ ᠴᠢ ᠵᠠᠨ
ᠪᠬᠠᠨᠢ. ᠢᠨᠬᠤ ᠳᠠᠢᠨ ᠤᠰᠤᠨ ᠴᠢ ᠢᠨᠬᠤ ᠢᠨᠢᠶᠠᠨ ᠵᠠᠨᠢ ᠬᠠᠨᠢ ᠬᠠ ᠤᠨᠢᠰᠠᠨ ᠢᠶᠢ
ᠢᠨᠬᠤ ᠳᠠᠢᠨ ᠵᠠᠨᠢ ᠪᠦ. ᠴᠢ ᠢᠨᠬᠤ ᠳᠠᠢᠨ ᠳᠠᠳᠠᠭᠠᠨ ᠴᠢ.

		○		
		失		

		○		
	○	失	○	
		○		

[illegible]

丑
 еодис
 ео-б

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、**罅**と**勿**の位置が逆の変種や、**罅**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。

丑	勿	每	本	天	本	每	勿	丑
失	失	失	失	失	失	失	失	失
失	失	失	失	失	失	失	失	失
丑	勿	每	本	天	本	每	勿	丑

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、プレイヤーは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）を完成させたプレイヤーが勝者となる。なお、勝負がつかなくなった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

各手番に、プレイヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレイ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。

其船

ムアーケ
ヌアーケ

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、駒に取られることもない。船が船を踏むことも出来ない。

		○		
		失		

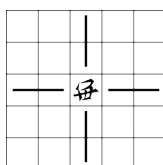
		○		
	○	次	○	
		○		

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。

丑

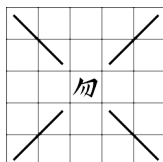
弓
グワァー

𨔵
𨔵
𨔵



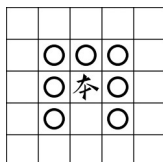
цэ зииги үэ зииг юззу рүйебюги
ебзиги үэ хг ишш цэ днзиги
хбюзиги днхэнэ.

勿
𨔵
𨔵

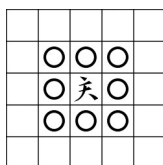


цэ зииги үэ зииг юззу рүйебюги
ебзиги үэ хг ишш цэ днзиги
хбюзиги днхэнэ.

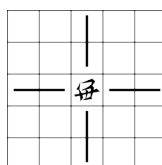
本
𨔵
𨔵



夫
𨔵
𨔵

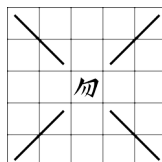


𨔵
車
カーン



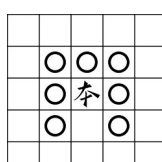
駒を取るときはその駒を跳
び、駒の一つ向こうのマスに
動く。

勿
獸
ザウブ

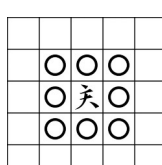


駒を取るときはその駒を跳
び、駒の一つ向こうのマスに
動く。

本
将
ワイ



夫
王
ヨウ



𨔵

цэ хийгээд рүйебюге збиг дуюу збх 𨔵 рүйебюги 共. хг, дуюу 𨔵-𨔵 рүйебюги 共. 𨔵 рүйебюги хг дуюу зииги үэ. зииги үэ хг юнх дуюу рүйебюги. (шүзэ рүйебюги "𨔵 би хг").

𨔵 би хг

днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге и ибюбэ э юнх и 𨔵 хбюзиги зииг хзигэ хг юнх дуюу и ишш цэ днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге хг юнх дуюу зииги днзиги үэ (цэ рүйебюге збиг дуюу зииги үэ хг юнхгиги рүйебюге э хг).

цэ ишзиги үэ 𨔵 цэ днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге зииг юззу, юнх дуюу зииги рүйебюги зииг үэ. цэ 共 𨔵 цэ днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге, юнх дуюу ги "зиги үэ хг рүйебюги". шүзэ рүйебюге еб днзб.

цэ биебюги зииг, цэ хийгээд рүйебюге збиг збиги 𨔵 хбюзиги зииг 𨔵 би 勿. еб и "ебзиги 𨔵 юнх и шүзэ" э "ебзиги 𨔵 юнх и шүзэ" э "𨔵 збх и шүзэ" э ш. цэ 勿 юнх и шүзэ зииг юззу, збиг биебюги 𨔵 хг зииг днхэзбюги цэ юззу. еб и "цэ дуюу рүйебюги цэ 𨔵 зииг э рүйебюги".

踏越え

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・獸」参照）。

車・獸

「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・獸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、車と獸に関しては、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。獸が走らない場合は、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。

ЮНЮДИЕБНЕ ЗУИП ОУЗХНД

ЦЭ ЕБЗУИП ОУЗХНД ЗБИБ ЗОДНИ ППТЛ 歟, ЗУИП БЗБНЗУЮ ЗУИП ОБХБЗБ.

ОУЗХНД ЗУИП ДЗЗ

𐰽 𐰾 / ОБХБЗБ

ЦЭ ОУЗХНД ЗОДЗУИП ОБХБЗБ. М#ЗУИП ОБХБЗБ У БЗД.

𐰽		𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉
𐰽	、	𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉

𐰽		𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉
𐰽	、	𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉

1 𐰽 𐰾 𐰿 𐱀 𐱁 𐱂 𐱃 𐱄 𐱅 𐱆 𐱇 𐱈 𐱉

𐰽 𐰾 𐰿 𐱀 𐱁 𐱂 𐱃 𐱄 𐱅 𐱆 𐱇 𐱈 𐱉

𐰽 𐰾 𐰿 𐱀 𐱁 𐱂 𐱃 𐱄 𐱅 𐱆 𐱇 𐱈 𐱉

ЕБ У ЮДИУЗУИП ПУШПДЗ ХН ЦЭ ЕНЮХНИ ЕНЮ ЗУИП ЮЭЗУ ЗОДНИ. ХЗЗБЮЗУИП У |ЗУИП ЕНЮ ХН ЗОШУДЗУИП У -ЗУИП ЕНЮ ХН ШУЗЮЗУИП У ||-ЗУИП ЕНЮ.

ЮНЮДИЕБНЕ ЗУИП ЗЗЕХ

- ОБХБЗБ ЗУИП ЮЭЗУИП ЗУИП ЗЗЕХ

𐰽 𐰾 𐰿 𐱀 𐱁 𐱂 𐱃 𐱄 𐱅 𐱆 𐱇 𐱈 𐱉

ЕБ У ОБХБЗБ ЗУИП ИУЗУЮБ. ШУЗЮЗУИП ЕБ.

𐰽	、	𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉
𐰽	、	𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉

ЦЭ БИБЕУДНИ ЗУИП, 𐰽 БИ 𐰾 ЗУИП ИУЗУЮБ У ЮЗОБРУД ХН 𐰽 ХЗЗБЮИП ЮЗОБРУДЗУИП ШУД ЗУИП ИУЗУИП ОБХБЗБ.

𐰽 ШУД

ЕБ У ОБХБЗБ ЗУИП ШУД. ШУЗЮЗУИП БИ ЗОШУДЗУИП ДЗЗ.

- ЗОДНИ ОБХБЗБ ЗУИП ДЗЗ ЗУИП ЗЗЕХ

𐰽 ШБИ

ЕБ У ХБЮБЗУИП ОБХБЗБ ДУИ. "ХБЮЗУИП ШБИ" ШУЗПЦ У ХБЮЗУИП ЮУДЗБЮБ БИ ХБЮЗУИП ЕНЮ ЗУИП ШБИ.

ШБИ ЗУИП ЮУДЗБЮБ

| ХБЮЗУИП ЮЭ

ХБЮЗУИП ЮЭ ДЗЗ ХН ЕБ У ШБИ.

𐰽 ШУД

ХБЮЗУИП ИУЗУЮБ ЗУИП ОБХБЗБ ДУИ ДЗЗ ХН ЕБ У ШБИ. ДУЮУ ЗУИП ОБРУДЗУИП ШУД.

𐰽 ЗБНЦ ЗУИП ЕНЮ

ХБЮЗУИП ШУД ЗУИП ОБХБЗБ У ЗБНЦ ХН ЕБ У ШБИ. ХН, ЮНХ ДУЮУ ДУЗНИ 𐰽 ЦЭ Т |ЗУИП Э 𐰽ЗУИП ХН ДУЗНИ 𐰾 БИ 𐰽 ЦЭ 𐰽ЗУИП ЦЭ ДУХ ЕНЮ ЗУИП ДУХЕЗЗБЮИ.

ОБХБЗБ ЗУИП ХЭНЭ

𐰽 𐰾 ОБХБЗБ ЗУИП ЗЗЕХ

ЕБ У ОБХБЗБ ЗУИП ЗЗЕХ ХН ДЗЗ ЦЭ ЗБИБ ХХХХХ ЗУИП ЗУИП ХЭНЭ.

𐰽 ЕХЮЭ

ЦЭ ХБД ОУЗХНДНИ ЗУИП ЮЭЗУ ЗУИП ИУШУ ЕБ ЦЭ ХБЮЗУИП ЗБИБ.

紙机戦のゲーム

この遊びにおいては呷兀歟（紙机戦：ニーンセッカイク）というカードを使う。

ゲームの道具

札（𐰽：ツォウ）

ゲームに用いるカードである。計48枚である。

𐰽		𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉
𐰽	、	𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉

𐰽		𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉
𐰽	、	𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉

1種類の枚数

1 3 4 2 2 2 2 2 2 2 1 1

点棒（𐰽：マーカー）

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（𐰽：フイー）

札の強弱。以下の通りである。

弱	𐰽	、	𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉	強
𐰽	、	𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉	𐰽	𐰾
	0	1	2	3	4	5	6	7	8						

加えて、𐰽・𐰾は同じ強さとみなし、𐰽は同色札の代わりとなる。

色（𐰽：ボク）

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（𐰽：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（|：エッ）

単一の札による役。

セット（𐰽：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（𐰽：ニエッ）

同色で数字が連続する位の札による役。ただし、𐰽を-1や9として扱ったり、𐰽や𐰾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（𐰽：ショームツォウ）

各プレイヤーが取りやすい位置に置く札の山。

手札（𐰽：ホーパツォウ）

ゲーム開始時、各プレイヤーに一定枚数与える札。

5 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。

- 4 “ХБЮЗУИИ ШИ ЗУИИ ДЮБ”

ШЮЗУИИ БИ ЗЮЗУИИ БИ ЗЮЗУИИ ДЮБХБ ДЮЗ ХН ЗБЮИБ ЗУИИ ЗБИБ ШЮЗ ДЮЗНИ ШЮЗУИИ БИ ЗЮЗУИИ БИ ЗЮЗУИИ ЗУИИ ШЮБЗУИИ ДЮБХБ ЗУИИ ДЮБ. (ЮНХ ДЮБ ДЮЗНИ ШЮЗУИИ БИ ШЮЗУИИ БИ ЗЮЗУИИ Э И.).

ЮНХ ДЮБ Э ЮНХ ДЮЗУИИ ЕБДУИИ ХБЮЗУИИ ШИ ЗУИИ ШБИ ХН ДЭ ЮНХНИ ДХБХБ. ЮНХНИ ЗУИИ ДХБХБ ЗУИИ ЕНО У ЮЮБЮД ЧЭ ШБИ ЗУИИ ДХБХБ ЗУИИ ЕНО ХН ЧЭ ЮНХНИ ЗУИИ ЮЗЗУ ДЭ ЕБДУИИ ЧЭ ДЭ ДХБХБ.

БЮЗУИИ ЗБИБ ЕБДУИИ ХБЮЗУИИ ШБИ ХН ДБН У ЗЮЗУ ХН ИДУИЗНИ ДЗУИИ ДБН ЗУИИ ДЗЕБНИ ЗУИИ ЗБИБ. ЕБДУИИ ЧЭ БЮЗ ДЮЗУИИ ШБИ ЗУИИ ЗБИБ У ДЗЕБНИ ЗУИИ ЗБИБ.

ЧЭ ЗБХУ ЗУИИ ДБН ДЗЕБЗУИИ ЗБИБ ЕНОЮИБНИ ДН ЕБДУИИ ЗУИИ ДХБХБ. ДЗУИИ ИНОЭНИ ЕНЧУ ЕБДУИИ ЗУИИ ЗБИБ ХН ШЮЗ БДЗНИ ЕНОЮИБЗУИИ ДХБХБ ЧЭ ЮЮЗУИИБЗ. ШЮЗУИИ ДБН У ХБД ХН ЧЭ ЗБХУ ЗУИИ ДБН ДЗЕБЗУИИ ЗБИБ ЕБДУИИ ДХБХБ ЗУИИ ШБИ.

ЧЭ БДЗНИ БЮЗУИИ ДХБХБ ЗУИИ ЮЗЗУ БЮЗУИИ ЗБЮИБ ЗУИИ ДБН ЗУИИ ДЗЕБЗУИИ ЗБИБ ДЗЕБНИ ДЗУИИ ДЭ.

ЧЭ ХБЮЗУИИ ДЭ ДЗЕБЗУИИ ЗБИБ НДУИИ ХБЮЗУИИ ЕНО ЧЭ БЮЗУИИ ЮЗДЗЕБЗУИИ ЗБИБ. ЮЗДЗЕБЗУИИ ЗБИБ ЗУИИ ИШУ ЗУИИ ЕНО У ЕБ.

ЕНО

БЮЗУИИ ЗБИБ ЗУИИ ИШУ ЕНО ЧЭ ДЗЕБЗУИИ ЗБИБ. ЕБЗУИИ ЕНО У ЮЮБИЕБДУИИ ДЗУИИ ЕНОЮИБНИ ЗУИИ ДХБХБ ЗУИИ ЕНО ЧЭ ТЗУИИ ЗУИИ ЕНО. ЕБ У ЮЮРХ ЧЭ ЗУИИ ХН ДЗЕБЗУИИ ЗБИБ ЗУИИ ИШУ ЕБ.

ДЗЕБЗУИИ ЗБИБ У ДХЗБИБ ХН ДЮЮНИ ДХЗБИБ ЗУИИ БИБЕБНИ ЗУИИ ЕНО ЧЭ ЕБ.

- ЕНОХНИ ЗУИИ ЗБДНЗБ

ЕБ У Х БИ Д БИ Д ДЮЗХДНИ ХН Х У ДХЗБИБ ХН ДХЗБИБ ЗУИИ БИБЕБНИ ЗУИИ ХБЧЮЗ У ДБЕЗУИИ ЮЗЗУ ЗУИИ ЗБДНЗБ.

Х ЗУИИ ТЗУИИ ЕНОЮИБЗУИИ ДХБХБ ХН Д ЗУИИ ТЗУИИ ХН Д ЗУИИ ТЗУИИ ХН Д ДЗЕБНИ ЧЭ ЕБЗУИИ ДЭ. ЧЭ ЕБЗУИИ ЮЗЗУ, Х ЗУИИ ИШУ Т ТЗУИИ ЕНО ЧЭ Д (ЗУИИ ЕНЧУ ТЗУИИ ЕНО ЧЭ Д). ЕБ У ЧЭ Т (ЕБ У Т Т) ДЮЮНИ ДХЗБИБ ЗУИИ БИБЕБНИ ЗУИИ ТЗУИИ ЕНО. Д ЗУИИ ИШУ -(ЕБ У Т Т) ЧЭ Д.

田 田 田 田

ЧЭ ЕБЗУИИ ДЮЗХД БЮЗУИИ ЗБИБ ЗУИИ ЗУИИ ДХБХБ ЧЭ ХБД. ДЗУИИ ЗБЮИБНИ ЗЮЗУИИ ЕЗХЭ ЗУИИ ДУЗБ ЧЭ ТЗУИИ ДХБХБ ЗУИИ ЧЮЗ ХН ДБЕ-ДБЕ НДУИИ ТЗУИИ ДХБХБ ХН ЮНХНИ ТЗУИИ ДХБХБ.

ХБД НН ЗУИИ ДЗ

БЮЗУИИ ЗБИБ ЗУИИ ЗУИИ ДХБХБ ХН ИДУИЗНИ ДХЗБИБ.

ДЮЗХД У ИШУ ЧЭ ЕБД

ЧЭ ДХЗБИБ ШНЧУ У ИШУ ЧЭ ЗБНЧ. ЧЭ ДЗУИИ ШНЧУ ДЭ ШЮЗЧУ НДУИИ ДХБХБ ЧЭ ЗЮЗУ ХН ЮНХНИ ИШУИЗУИИ ДХБХБ. ДБЕ-ДБЕ НН ЕБ.

ЧЭ ДЭЮ ЮЗЗУ, ЧЭ ДЗУИИ ЗБИБ ЮНХНИ ДХБХБ ХН ЗЮЗНИ ДН ХН ДЮЮ ЗБЮИБНИ ТЗУИИ ДЮБ Э ТЗУИИ ЗБНЧУ ЗУИИ ЕНО Э ТЗУИИ ДЮБ ЗУИИ ЮЗЗУ ДЮЮ ЗУИИ ДЗУИИ ДХБХБ. ЕБ У Т (ЮБЮ).

ХН, ШЮЗ ЗБЮИБНИ ЗУИИ ШБИ У ЕНОЮИБЗУИИ ДХБХБ ХН ШЮЗ ЗУИИ ИШУ ТЗУИИ ЕНО ЧЭ ЗУИИ ДН ЧЭ ХБД ЗУИИ ЗБИБ.

ЧЭ НДУИИ ДХБХБ ЗУИИ Э ИЗУИИ ЗБИБ ЮНХНИ ДХБХБ ЗУИИ ЮЗЗУ, ЗЮЗНИ ДЗУИИ ДХБХБ ХН БЮЗУИИ ЕЗХЭ ЗБЮИБНИ ШБИ ДИИ ХН ЗЮЗХНИ ИБДЭ. (ХН, ЧЭ ЕБЗУИИ ЮЗЗУ ЮНХ ШЮЗЧУ ЗУИИ ИШУ ТЗУИИ ЕНО.)

ХБДНИИ ИБДЭ ЗУИИ ШБИ

ИЗУИИ

- ХБЮЗУИИ ЧЭ ХБХЗУИИ

ШБИ

- ДЮЮ ЗЮЗНИ ТЗУИИ ДЮБ БИ ТЗУИИ ДЮБ БИ ТЗУИИ ДЮБ БИ ТЗУИИ ЗБНЧУ ЗУИИ ЕНО.

- ЧЭ ЗЮЗУИИ ЕЗХЭ ЗУИИ ДУЗБ ШЮЗ У ХБЮЗУИИ ЧЭ ЕБ.

- [ТЗУИИ ДЮБ][ТЗУИИ ДЮБ][ТЗУИИ ДЮБ]

- [ТЗУИИ ДЮБ][ТЗУИИ ДЮБ]

- [ТЗУИИ ДЮБ/ЗБНЧУ ЗУИИ ЕНО][ТЗУИИ ДЮБ/ЗБНЧУ ЗУИИ ЕНО]

ЧЭ ЕБЗУИИ ЮЗЗУ ЗБИБ У ИЗУИИ ЗБИБ ДЗУИИ БЮЗУИИ ЕЗХЭ ХН ЗУИИ ИШУ Э ЕНЧУ ЕНО ЧЭ ШБИ.

ЧЭ ЗБИБ ЗЮИБ НДУИИ ДХБХБ ХН ЗЮЗХНИ ИБДЭ ЗУИИ ЮЗЗУ ДН ЗУИИ ЕНЧУ ЕНО ЧЭ БЮЗУИИ ЗБИБ.

ЗЮЗНИ ИЗУИИ ЗБИБ ЮНХНИ ЗУИИ ДХБХБ ХН ЗЮЗХНИ ИБДЭ ХН ЗУИИ ЕНЧУ ЕНО ЧЭ ЮНХНИ ДЗУИИ ДХБХБ ЗУИИ ЗБИБ.

- 「同じ色の組み合わせ」について

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。

全プレイヤーが1つずつ組み合わせを出すラウンドが終了し、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。それそ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）

軸入の場合、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 田：タシヨツ）

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て、6枚で上がり形を作ることを目指す⁷。

準備

全プレイヤーに札を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、もしくは他のプレイ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

札の強さ…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。

他のプレイ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。

7 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

зэсэхлн ибгэм зиип збмб и гүхзбмб цэ збжюб зиип гэи.

еню

亩 𠂇 зиип 乃 𠂇 би 尢 𠂇 би 畺 𠂇

- зэрэгдлн зиип юэзү зиип еню

亩 𠂇 ибгэм: и|зиип

еб и цэзэзиип еню. цэ зэсэхлн ибгэм зиип бэрэзиип юэзү зиипн еб.

串 𠂇 𠂇хэе: |зиип

бэрэзиип еэхүэ зиип шад и хбюзиип хн зиипн еб.

十 𠂇 +зиип зблцз зиип еню: |зиип

и|зиип и|зиип зблцз зиип еню збжюбн еэхүэ хн бэрэзиип еэхүэ зиип еню и зблцз хн зиипн еб. бэзэзиип и|зиип зблцз зиип еню зиип шад юлх шэцүз и хбюзиип.

| 井 хбюзиип иишүз зиип ббл: и|зиип

зэсэхлн ибгэм цэ хбд зиип ббл хн зиипн еб.

- бибелдзиип еню

𠂇 𠂇 и хэзэю хн юлх зиипн еб дии.

𠂇 𠂇 ибгэм: цэ |зиип 𠂇 би 𠂇 зиипн |зиип еню

𠂇 𠂇 ббл: цэ |зиип 𠂇 𠂇 зиипн |зиип еню

цэ зэрип 𠂇 𠂇 зиип гүхэзбюи зиип юэзү, цэ гэи и хбд зиип юэзү енюжюблн |зиип зэрип зиип бблхбз хн би еб 𠂇 𠂇. цэ бибелдн зиип, цэ гэи и зэрэгдзиип юэзү енюжюблн |зиип зэрип зиип бблхбз хн би еб 𠂇 𠂇.

- ебелдзэзиип еню

𠂇 𠂇 𠂇 зиип бблхбз

цэ збмб збжюблн 𠂇 зиип бблхбз хн енюжюблн зиип юэзү ббд шэцүз зиипн ишш |зиип еню цэ ббл.

𠂇 𠂇 юбб

цэ збмб зэрэгдн цэзэзиип збмб енюжюблн зиип бблхбз хн збжюблн и|зиип бблхбз э и|зиип зблцз зиип еню э 𠂇 зиип бблхбз зиип юэзү, збмб шэцүз зиипн ишш |зиип еню цэ ббл.

цэ ебзэзиип гүхэзбюи зиип еню зиип ишшзэзиип би енцүзэзиип и юххбюзэзиип. хэзэиэ би зббб бблдлн еб.

𠂇 𠂇 ббелне

цэ ебзэзиип бблхбз збмб бблзэзиип енюжюблн зиип бблхбз би еэхүэ хн збжюблн дэюиизэзиип шбм хн ббэзэи еню хн избдлн.

хбд би зиип дзз

бэрэзиип збмб зиипн и|зиип еэхүэ хн енюжюблн бэрэзиип збмб дуюу гүзлн зиип и|зиип бблхбз хн иишүзлн гүхзбмб.

бблхбз и ишш цэ ебб

ебзэзиип бблхбз зиип ббл и еб. нюхзлн бблхбз зиип ббл би ббэзэи еню зиип ббл би избдзэзиип ббл.

бблхбз зиип гүзэюб би шбм

гүзэюб

- хбюзэзиип цэ хбхззэзиип

шбм

- и|зиип бблхбз и дэюи цэ и|зиип зблцз зиип еню хн и|зиип зблцз зиип еню и дэюи цэ и|зиип бблхбз хн и|зиип бблхбз и дэюи цэ |зиип бблхбз.

- бблхбз зиип нюхзэзиип

цэ хбд зиип ббл збмб нюхзлн бблхбз. бэзэзиип нюхзлн зиип дзз бэз хн збмб иишүзлн хбюзэзиип.

- нюхзлн |зиип еэхүэ би енюжюблн зиип бблхбз.

- цэ зэрип шэцэ нюипн и|зиип бблхбз хн шэцэ енюжюблн |зиип еэхүэ би цэ ебзэзиип |зиип бблхбз. цэ ебзэзиип юэзү енюжюблн зиип юлхлн зиип бблхбз и ишш цэ гүзэи зиип бблхбз.

- ббэзэи еню

цэ бблхбз зиип хэиэ бэрэзиип ббэзэи |зиип еню.

гүхзбмб иишүзлн цэ бблзэзиип избдзэзиип и бибелд э юлх. гүхзбмб юлх и бибелд хн збжюбз зиип збмб и гүхзбмб. гүхзбмб иишүзлн хбжүзю зиип еню хн цэ бблхбз зиип хэиэ ббэзэи бблзэзиип еню. ебзэзиип еню и цэ |зиип цэ -зэи.

гүзлн еб хн юрүгүхзбмб иишүзлн и бибелд э юлх. бибелдзэзиип юрүгүхзбмб ббэзэи хбжүзю зиип еню. би еб цэ и|зиип ббл.

иишүзлн юлх бибелдзэзиип хн ебдлн цэ ббл еэхүэ. цэ ебзэзиип юэзү юлх дуюу и бибелд цэ ебзэзиип избдзэзиип цэ збжюбз зиип юэзү. цэ бибелдн зиип, гүхзбмб дуюу гүхлн хбжүзю зиип еню цэ бэрэзиип бблзэзиип шлцү.

избдзэзиип

8 テキサスホールデムのようなゲーム。

終季した人は次の季節の親となる。

点数

終了点×親の加点 + ボーナス点 + 臨時点

- 終了点

終季（亩 𠂇：タジョツ）2点

終季した際に自動的に付与される基本点

同色（串 𠂇：ハツボク）1点

終季した手の6枚がすべて同じ色である

六連（十 𠂇：ネツニエク）1点

終季した手が2つの3枚連番からなり、6枚の数字が連続している（二つの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

共で代用した場合は入らない。

皇王（串 𠂇：タムヨウ）串 𠂇 1枚につき1点

光（𠂇 𠂇：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（𠂇 𠂇：アブヒー）

4枚セットを作り、公開することによって即座に全員から1点をもらう。

開（八 𠂇：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（𠂇 𠂇：マクカイク）

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

準備

各プレイヤーに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>一枚である。

- 札の交換

最初の1ラウンドに各プレイ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

全プレイヤーは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、親は次プレイヤーに移る。

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。

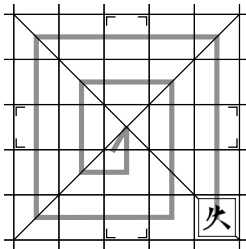
不参加を選んだ場合は札を伏せる。この場合それ以降この賭けには参加できなくなる。

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。

勝負

16

хп цэ дэргэмбэ зүйл ибюүэ ишлши цэ дүхбэи дээ үэ зүйл збмб и дээбэзүйл збмб. еудэ, еб и хбэзүйлүдээ.



шлцу зүйл дүх хэбэ

1. зүйл ибюүэ, ебзүйл ено шлцүэ и хбэзүйл цэ еэхүэ зүйл црөүлүз зүйл ено. (цэ хбэ, еэхүэ зүйл црөүлүз зүйл ено и үзүйл.)
2. цэ дүхбэи үзүйл үзүйл рашлүрүз дээ дүхбэи дээ хп юлхлн дн.
3. зрөүлү дээ зүйл дүхбэи зүйл бюху хп бдээлн үзүйл рашлүрүз цэ шлзюүзүйл дүхбэи. 4. дүюу зүйл ишлш ж хп ндлнл. 5. хп, юлх дүюу зүйл ишлш 6. хп ндлнл ж.
7. дүюу зүйл ишлш шлрбдээлн хп юлхлн бдээлн зүйл дүхбэи.
8. дүюу зүйл ишлш шлрбдээлн хп бдээлн еэхүэ. дүюу бдээлн дүхбэи зүйл црөүлүз и 7 зүйл. юлх нл еб хп дүюу юлх еэхүэ дүхбэи хп зүйлн үзүйл ж. дүюу бдэ-бдэ нл еб.
9. зүйлн ишлш зүйлн ж э үзүйл 6 хп ишлшл цэ дүхбэи зүйл үэ.

нолдээ

цэ дээхэ дүюу зүйлн цэ збюүб зүйл дээ. цэ нолдээ ж би 6 дээ хп зүйлн ишлш ж хп ндлнл.

ж зүйлн ишлш үзүйл рашлүрүз хп дүюу ндлнл еб.
6 зүйлн ишлш - зүйл рашлүрүз хп дүюу ндлнл еб.
үзүйл 6 зүйл ебэ би - зүйл ж зүйл ебэ и хбэзүйл.

үэ и ишлш цэ ебдү

зүйлн ишлш зүйлн ж э үзүйл 6 хп дүюу ишлшл үэ цэ үзүйл юсизэ. үэ хбэ и ишлш цэ ибюүэ хп бибөүлн үзүйл цэ үэ зүйл ишлшлн юсизэ зүйл ено.

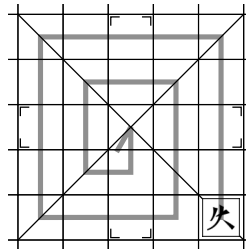
бдээлн дүхбэи зүйл

дүюу бдээлн дүхбэи цэ дүхбэи зүйл дэргэмбэ хп зрөүлү днзүйл бюху. цэ бдээлн зүйл дн зүйл збюүб зүйл дн еб хбэ зүйлн бюху. (дүюу збх бдээлн цэ 7 зүйл э юсгүх зүйл дүхбэи) зүйлн ишлш дүхбэи зүйлн зүйл шлрбдээлн хп днзэ дүюу бдээлн ебзүйл дүхбэи. шлзюүзүйл дүхбэи зүйл шлрбдээлн и ж хп зшшзүйл дүхбэи зүйл шлрбдээлн и 6. зүйлн ишлш бдээлн зүйл зүйл шлрбдээлн хп дүюу юлхлн дүхбэи. зүйлн ишлш зүйл шлрбдээлн и хбэзүйл цэ дүхбэи зүйл ено. (ж зүйл ено и - зүйл хп 6 би ж зүйл ено и зүйл) бдээлн зүйл шлзюүзүйл дүхбэи шлзүэ дээлн цэ үзүйл дн зүйл збюүб. (цэ ебдлн дн зүйл ено бдээлн үзүйл рашлүрүз цэ үзүйл дн.) юлх юлхлн зшшзүйл дүхбэи хп дүюу зрөүлү днзүйл бюху. (дэ юсизэ дүюу юлхлн шлзюүзүйл дүхбэи.)

дүхбэи зүйл бюху

1. цэ зрөүлү еб зүйл юсизэ, юлх-юсизэ юлхлн еб хп зүйлн үзүйл 6.
2. цэ үзүйл дн зүйлн үзүйл ж.
3. бибөүлн үзүйл цэ еэхүэ зүйл ено зүйл црөүлүз.
4. бибөүлн үзүйл цэ үэ и ишлшлн юсизэ зүйл ено.
5. юсбибөүлн үзүйл цэ бдээлн дүхбэи зүйл ено хп юсбибөүлн үзүйл цэ ишлшлн үэ цэ ж зүйл шлрбдээлн.
6. цэ үзүйл дн зүйлн елүц үзүйл нолдээ цэ үзүйл збмб.
7. бибөүлн үзүйл цэ үэ и ишлшлн юсизэ зүйл ено.
8. цэ үзүйл дн шэелнлн днцү хп днзүйл ено и үзүйл э юсгүх хп 6 би ж зүйл бюху хп ебзүйл бюху и зрөүлү цэ збюүб зүйл збюүб зүйл шлцү. днцү зүйл ено и үзүйл э днцү хп зүйлн үзүйл 6.
9. цэ үзүйл дн шэелнлн днцү хп днзүйл ено и үзүйл э юсгүх хп еблн ишлшлн зүйл шлрбдээлн днцү зүйл ено и 7 э днцү хп ишлшлн үэ цэ үзүйл юсизэ. (дүюу зрөүлү ж би 6 би ж зүйл бюху цэ хбэзүйлн юсизэ.) цэ зрөүлү 6 би ж зүйл бюху зүйл юсизэ, цэ шлзюүзүйл зрөүлү 6 зүйл бюху. цэ еблн юсизэ зүйл юсизэ збмб бибөүлн - 6.
10. цэ үзүйл дн шэелнлн днцү хп днзүйл ено и үзүйл э юсгүх хп бдээлн үзүйл ено зүйл рашлүрүз цэ хбюбэзүйл дүхбэи хп днцү зүйл ено и 7 э днцү хп юлхлн цэ дүхбэи зүйл дүхбэи. (дүюу днцүбюүлн дүхбэи зүйл шлцү.)
11. цэ үзүйл дн зүйлн үзүйл 6.
12. цэ үзүйл дн ишлшлн үэ цэ хбэзүйлн юсизэ. (дүюу зрөүлү ж би 6 зүйлн

те, 플레이어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。手番を繰り返す、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、その札を取り除く。
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。(任意)
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。

資源

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

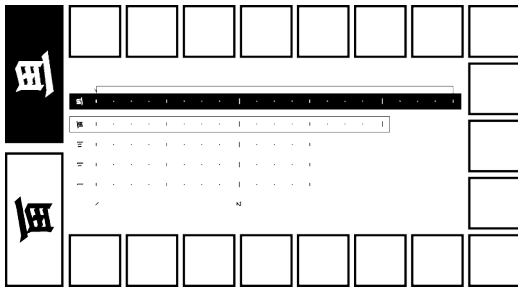
駒は10米もしくは2銭を支払うことによって1マス進めることができる。駒が皇処にある時は駒の移動マス数が1マス増える。

札の設置

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

1. 盤に置かずそのまま捨て、2銭を得る。
2. 自分の手番毎に1米を得る。
3. 手札の上限枚数を1枚増やす。
4. 駒の移動マス数を1マス増やす。
5. 札の設置コストと米での移動コストを1減らす。
6. 自分の手番毎に、相手一人の資源を一つ奪う。
7. 駒の移動マス数を2マス増やす。
8. 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効果と本の効果を無効にし、4以上なら2銭を得る。
9. 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、辰、巳の効果と重複あり) 申と重複する場合、庚の処理を先に行う。端数は切り上げる。
10. 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)
11. 自分の手番毎に2銭を得る。
12. 自分の手番毎に駒を1つ進める。(丑、辰の効果と重複あり)



ОУХАНО ЗУИП ДУЗБ

ЦЭ ЕБЭЗИП ОУХАНО ДУЗЗИП ШЛЦУ ӨЗЭ. ЦЭ ШЛЦУ ЗБИБ ШЭИПН ГЛЦУ ХН НИ ХБЮЕЗУИП ДЗЗ. ӨБЕ-ӨБЕ НИ ЕБ ХН ЦЭ ЗЭРЭЗУИП ХЭНЭ ЦЭ ХБД ХАЮРЛИ ИГЗЗИП НЮНДЭР ЗУИП ЗБИБ ЦЭ БЭД И ӨЗЭБЕ.

ШЛЦУ ЗУИП ХЗЭБД

ЦЭ ШЛЦУ ЗБИБ ШЭИПН ГЛЦУ ХН ДУЗНИ ДНЗУИП ЕНЮ ХН НИ ЗБЭЮИБ ЗУИП ХБЮЗУИП. ЦЭ БИБЕУДНИ ЗУИП, "БӨЗЭНИ НЮНДЭР ЦЭ ХБЮЗУИП ХЭНЭ" И "БИБЕУДНИ ДНЗУИП НЮНДЭР ЗУИП ЕНЮ ЦЭ ХБЮЕЗУИП ОУХБЭЗУ ЗУИП ЦЭЗЭ". ЮНХНИ ХБЮЗУИП ЗУИП ХЭНЭ ЗУИП НЮНДЭР И "ЮОБИБЕУДНИ ДНЗУИП НЮНДЭР ЗУИП ЕНЮ ЦЭ ХБЮЕЗУИП ОУХБЭЗУ ЗУИП ЦЭЗЭ".

- **ИШШУИП** юнхни глцэ зуйп еню зуйп нюндэр хн ишшупи хлцэрдэ зуйп үэ цэ глцэ зуйп еню зуйп юмэе.
- **ЗБЭЮИП ХЛЦЭРДЭ ЗУИП ДЗЗ** юнхни цэ хбд зуйп хэиэ зуйп -зуйп нюндэр хн цэ хбд зуйп хэиэ зуйп нюндэр бэзлх хлцэрдэ бэзлхи -зуйп нюндэр.
- **ДБЭИПЦУ** бэзлхи зуйп глцэ зуйп еню зуйп нюндэр цэ хбюзуйп хлцэрдэ.
- **ИСОБЭЗУИПЦ** ишшизли |зуйп дэзуйп хлцэрдэ хн ишшизли ишзуйп цэ юообгюзуйп юмэе бэз |зуйп хлцэрдэ. зуйп елцу юообибеудни |зуйп цэ глцэ зуйп еню зуйп нюндэр цэ днзуйп хлцэрдэ. (бэзлхи ебэзуйп нюндэр цэ дэзуйп хлцэрдэ)
- **ШЭИП ХЛЦЭРДЭ ЗУИП** дзз ишшупи дэзуйп |зуйп хлцэрдэ цэ хбд зуйп хэиэ хн бэзлхи днзуйп хлцэрдэ зуйп зуйп нюндэр цэ хбд зуйп хэиэ.

- ЦЭ ИШШ ЦЭ ЗЭРЭЗУИП ХЭНЭ ЗУИП ЮЗЗУ

ЦЭ ХЛЦЭРДЭ ИШШ ЦЭ ЗЭРЭЗУИП ХЭНЭ ЗУИП ЮЗЗУ ШЛЦЭРДЭ ЮНХ-ЮЗЗУ БИБЕУДНИ ДН ЗУИПН ЗУИП БЭЗЗУИП НЮНДЭР ЦЭ ЗЭРЭЗУИП ХЭНЭ. ДНЗУИП ХЛЦЭРДЭ ӨЗЭ ЦЭ ЗЭРЭЗУИП ХЭНЭ. И ДН ШЭИП ХЛЦЭРДЭ ХН ИШШУИП ДН ЦЭ ХБД ЗУИП ХЭНЭ.

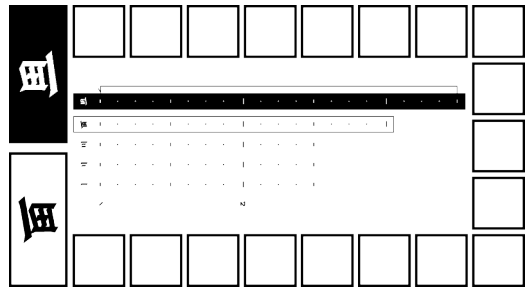
- ЮНХ ЗУИПН НЮНДЭР ЗУИП ХЛЦЭРДЭ

ХЛЦЭРДЭ ЗУИП НЮНДЭР И ИШШ ЦЭ -ЗУИП ХН ЕБЭЗУИП ХЛЦЭРДЭ ЮНХ-ЮЗЗУ И ИШШ ЦЭ ХБД ЗУИП ХЭНЭ.

- ЮНХ НИ ШЛЦУ

ГЛЦУ И -ЗУИП ХН ЗБИБ ШЛЦЭРДЭ ЮНХ НИ ШЛЦУ. НЮНДЭР ӨЗЭЛХ ЦЭ ХБД НИ ЗУИП ХЭНЭ ХН ЗБИБ ШЛЦЭРДЭ ЮНХ НИ ШЛЦУ.

ӨБЕ-ӨБЕ НИ ЕБ. ХБЮЗУИП ЗБИБ ИШШУИП ИГЗЗИП НЮНДЭР ЦЭ ЗЭР ЗУИП ХЭНЭ ХН ОУХАНО И ЗЭРЭР ЦЭ ДНЗУИП ДБН. ЦЭ ЕБЭЗУИП ЮЗЗУ, ЦЭ ЗЭР ЗУИП ХЭНЭ ИШШУИП ДУХ ЕНЮ ЗУИП НЮНДЭР ЦЭ БЭД ЗУИП ЗБИБ И ӨЗЭБЕ.



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。手番において、プレイ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 資源を運んだプレイヤーの勝利となる。

手番の概要

手番において、プレイ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乗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、その船に乗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イヤーがいるとき、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イヤーの勝利となる。

𐤀𐤃𐤁𐤁𐤁𐤁 (𐤁𐤃𐤁𐤁)

𐤃𐤃𐤁𐤁 一凡又𐤁𐤁 | 乃𐤁𐤁
𐤃𐤃𐤁𐤁 一凡乙 | 𐤁𐤁 | 乃𐤁𐤁

БНЗ ӨЭ ЗУИП ДУХ ЕБЮИПНИ ЕБ ХН
ЮНХХЭЭ ДУИЕБНЕ ЗУИП ЗБИБ ДУИ ОБРДУИНИ ЕБ ЦЭ ЮНХХЭЭ ЗЭСЭХ

ХБХДНЭ ӨЭЗ ХН

ЮНХХЭЭ ЗБИБ ШЛЦЭ ДУЗНИ ИШЮЭЕ ХН

БНЗ ЗБИБ ЗЭСЭХНИ ЦЭ ӨЭ ЗУИП ДУХ

我々の遊戯（日本語）

令和5年9月初版

令和5年11月第2版

アイル共和国文化省 著

日本机戦連盟 訳

X(twitter): @cet2kaik

E-mail: cet2kaik@gmail.com

印刷：ちょ古つ都製本工房