

43 XBD

003XND, EB U ЗБИБ ЗНЦО ИШУ ЦЭ ЗБИБ ЗУИП ДЭЗ,
 ХН ЗБИБ U ИШУ ЦЭ ИБИБЗУИП ДЭЗ, ХН ЗБИБ БИ
 ЗБИБ U ХБЗОНО ЗУИП ДЭЗ. ЦЭ ДН ДУИЗУИП
 ХБДБДУЗ ДУИЗУИП ЗБИБ 003XNDНИ ДУИЗУИП
 003XND. ЦЭ ЕБЗУИП ЮЭЗУ 003XND ЗУИП
 ДУХЕЗЗБЮИИ U ДУИ ДУИЗУИП ХН ЕБЮИИНИ ЕБ ХН
 ДНЦЦОДНИЗНИ ЕБ ЗУИП ЗБИБ ДЭЗНХ. ХН ДН ДУИ
 ЮНХ ЕБЮИЗНИ ЕБ ХН ЦЭ ДН ДУИ ЕБЗУИП
 БДРБЗУИП ДЭ ШУЗО U ЮНХ ДНЗБ. 003XND ЗУИП
 ЗБЮСЕЮНОД U ЗБИБ ДУИЗУИП ЗБЮСЕЮНОД ХН НРДЭ
 U ЕБЗУИП ЗБЮСЕЮНОД ЗУИП "ШБИ". ЗБИБ ДЭЗ ХН
 ДЭ ДЭЗ. ДЭ ДЭЗ ХН НРДЭ ДЭЗ. ЦЭ ЕБЗУИП ЮЭЗУ БИ
 ЮБЗО ДН ДУИ ЗБЭЖБИ " 尨 尨 人 并 卩 " ДН
 ДУИЗУИП 003XND". ЦЭ ИНОУШЭЗ ШУЗО ИНОЭНИИ
 ИБГЭ ЗУИП ЦНГУИ U ГУХ ХН ИНОЭНИИ ДУИПЭЗНЦО
 ХН ДН ДУИ ДУИЗУИП ДУЗНИ ЕБЗУИП ГУХ ДЭ.

БНЗ ЫЭ ЗУИИ DUX

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（ダツ）」¹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。

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や趣意を壊さないままに



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ム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

1 枰(ダツ)。伝統ゲーム 兀炊(机戦:セツカイク)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 ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ

- ᠳᠡᠪᠦᠨᠠᠨ
- ᠳᠡᠪᠡ-ᠳᠡᠪᠡ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ

ᠳᠢᠨᠢᠪᠡᠨᠡ

- ᠵᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠳᠢᠨᠢᠪᠡᠨᠡ
- ᠪᠤᠨᠵᠢ ᠬᠡᠪᠠᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠳᠢᠨᠢᠪᠡᠨᠡ
- ᠴᠠᠭ ᠬᠡᠵᠢᠨᠡ ᠡ ᠵᠡᠵᠢᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠠᠨᠵᠢᠨᠠᠨ ᠴᠢᠵᠢ
- ᠬᠠᠵᠢᠵᠢᠵᠢᠨᠠᠨ ᠳᠢᠨᠢᠪᠡᠨᠡ

ᠵᠣᠨᠠᠨᠢᠪᠡᠨᠡ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ

- ᠵᠣᠨᠠᠨᠢᠪᠡᠨᠡ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠰᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠡᠨᠡ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠢᠪᠦᠨᠡ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠡᠨᠡ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠵᠣᠨᠠᠨ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠡᠨᠡ
- ᠬᠠᠵᠢᠵᠢᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠣᠨᠠᠨ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠵᠣᠨᠠᠨ

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠳᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ

- ᠰᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠡᠨᠡ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠵᠣᠨᠠᠨ
- ᠳᠡᠭᠡᠭᠡ ᠵᠣᠨᠠᠨ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠮᠡ

ᠰᠡ

ᠰᠡ

ᠵᠢ

ᠵᠢᠣ

ᠵᠢᠣ

ᠵᠢᠣ

ᠵᠢᠮᠡ

ᠵᠢᠨᠡ

ᠵᠢᠰᠡ

ᠵᠢᠰᠡ

ᠵᠢᠰᠡ

ᠵᠢᠰᠡ

ᠵᠢᠰᠡ

ᠵᠢᠰᠡ

ᠵᠢᠰᠡ

ᠵᠢᠰᠡ

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

10

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

դՐՎՅ ՅԱԻՆ ՕԱՅԻՆԸ

цэ ёбэиин дүзхнэ дн днн зүчүнэ гнүч. гнүч у дэииндүү иргн зүүн гүшгнүз хн шэеини ёб хн ндүнн хбүрүжүдэ. зүчүнэ ёб зүүн дэбүзхнэ у ёбүнднннзүүн дүзхнэ цэ бдэ.

- 勿令 だれに

ЕБЗИИГ ӨУХНД ЗИЙГ ЕБЮИЗ У ДЭӨНЗИЙН ӨНЦЭ ХН ЕБ У ХАХДЭСЭИЙН ХН У ЦЭЗЭИЙН ЦЭЭ ЦЭ БЭРЭИЙН ЗНЦЭНИ ӨНЦЭ ЗИЙН ДЭӨУХНД.

- [illegible]

- 马牙勿令 ḍbe-ḍbe ḡḡḡ

ЕБ И ОБРДНИ ДЗЕБДЦЗ ЗИИП ЦЭ ЗБХИ ЗИИП ДЗЗ ЗИИП ДБЕЗИИП. ЕБ И ЦЭ ЗБЗЮИБ
ЗИИП ДЗЗ.

1. Зыиб шээиги гнүц хп ёбиюи ишш днзиги ёно.
- 1|. Зыиб бёе шээиги гнүц (идёбэ) э иидиизиги ёно (гэюбёе).
- цэ дэ бёе шээиги гнүц зиги юэзэ: цэ дэ иидиизиги ёно зиги юэзэ:
дэ бёе шээиги гнүц хп бибёерли дэ нуги бэрдзиги иие.
днзиги ёно. (хп цэ гэю юэзэ, цэ
ёбзиги юэзэ гнүц зиги ёно и ~зиги
э |зиги хп иие и юнх.)
- 1|. бёе-бёе ни |зиги хп цэ ни иие и юнх зиги э иидиизиги иие зиги юэзэ зод
ёи.
ёи ш шээиги гнүц зиги дэз хп ёбзиги бэбнэю и 𐎢𐎡𐎴𐎠 (бёе-бёе-шээиги).

- 專送 3010

цэ ебзипи бцзхнд ебюипи ишш $\sim -|-|-|-|-|-$ зипи ено цэ ипшх хп ззди еб.

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

1. идиозизни хбюэзизни рхүзэбиз хп эвизизни зэбиз и юрүжүзэбиз.
11. бэозизни юрүжүзэбиз бдэзизни зэбиз үэ --1-11-11-х-- зизни хбю.
12. рхүзэбиз шэвизни рлүз.
х. юрүжүзэбиз бдэзизни зизни зэбиз зизни елю и хбюэзизни үэ рлүз зизни елю хп рл зизни рлүз. бэвизизни рлүз и үэ зэвюэзизни зизни дэсэзэбз. юрүжүзэбиз бдэзизни зизни зэбиз зизни елю и обрүз үэ рлүз зизни елю хп рхүзэбиз зизни рлүзизни зэбиз.

##ЗИ ЗБИИ	хЗИ ЗБИИ	lЗИ ЗБИИ	lЗИ ЗБИИ	хЗИ ЗБИИ	##ЗИ ЗБИИ
、				х	-

Дийебне

цэ ебзипи оухзипи, збипи ззипи "иэ" би "оухзипи" би "ипцэ" би "ею зипи оухзипи".
збюипи зипи юэипи ӨЭЗ.

- цэ юлх гэж юузын бэвэгийн зэм нь ес хн бэвэгийн зэм бэ-бэ ишлэлт юэ.
- цэ нэ юуцэ бээ хн цизилт юуцэ хэээюүн цизилт ишлэлтлн.
- гэж юузын бээ хн гэж буюхн бээ.
- нлүцүрүцүрүлн нэ хн бээвэлн.

ебэзшн иэзэз зшшн дшмелне зшшн ршх юэзшн и зшшн шшш хш епшхшш епш зшшн, рэзэ, цэ хшюэзэзшн иэзэз дэзэбэзшшн э дэзэхэбэзшшн э зшшшш иэзшш дэ зшшн шшшшшшш, хш зшшшш иэзэз зшшн дэзэ зшшн хш цэ дэзэхэбэзшн иэзэз иэзэз, дэзэхэбэзшшн шшшэ и юэршх. зшшн дэзэ и епшш, хш ебэзшн дшзэхшн и епшш цэ ршбшзшшш. цэ ебэзшн зшшш зшшн дшмелне ршх епш зшшн юэрэзэшэбэз дэзэ хш цэ хбшзшшшн ршзшшн шшшш зшшш епшш цэ цшбшэбэ зшшн дэ зшшн шшшрэзш зшшн “зшш зшшн дшмелне” хш ршзшш епшшш зшшн ршзшэ.

投げ棒のゲーム

このゲームにおいては投げ棒 = 少 (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、最大の数を出したプレイヤーが複数いる場合、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（マギ勿々：ニエ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（ノリ 再行：トモーク）か、数を確定させるか（トメ 積値：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「**マギ**」(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、その他のプレイヤーは子になる。
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

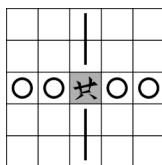
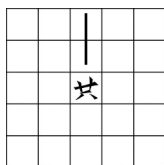
このゲームでは駒とボード、投げ棒、得点盤を使用する。以下の特徴がある。

- 多くは2人で行き、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。

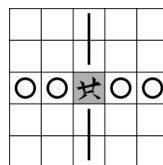
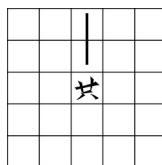
現代机戦の大きな特徴として、役に基づく得点システムがある。かつては勝敗に基づいて賭け金を取り戻すというゲームが、このシステムの導入により、「よりよく負ける」という戦術が生まれ、ゲームに深みが増した。現代机戦にはさまざまなバリエーションが存在するが、まずは基本的なシステムの紹介のために、まずは学校の「文化」の授業で学ぶ「教育机戦」について解説する。

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。

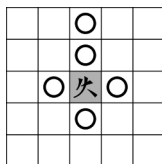
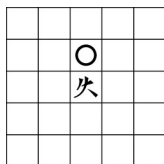
其
хнцэоу
оо-бб
юо-бб



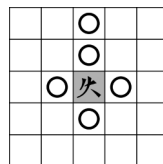
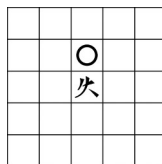
其
船
ムアーク
ヌアーク



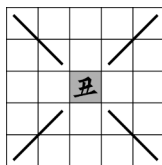
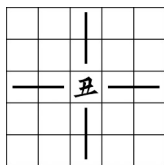
矢
цэоу
бббб



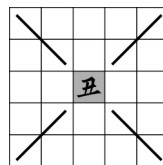
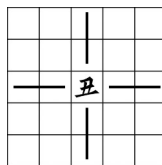
矢
兵
カーウク



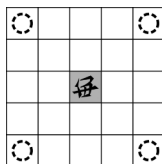
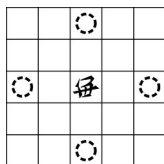
丑
еэоуиэ
бб-бб



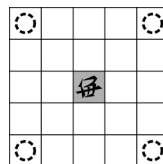
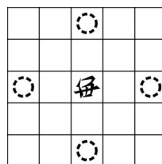
丑
弓
グアー



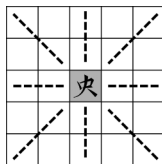
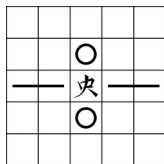
毎
днцх
бббб



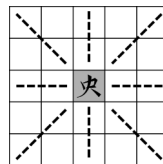
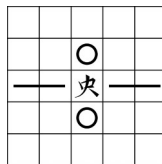
毎
車
カーウン



央
ибуоэбб
иэб



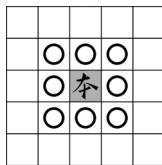
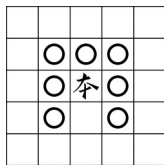
央
巫
トゥーク



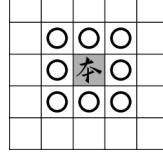
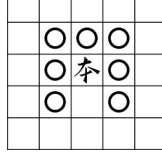
ибуеи зиип 央 хбю днубеиуи цэ бббхуиуи ббз юэ зиип хбюзии.

皇処の央は直線上にある駒のうち1つしか飛び越えられない。

本
дбп
ббп



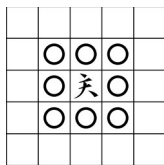
本
将
フアー



ицзипи зббб юпх днуби зиипи цэ ибуеи зиип 本 зиип юицзюзиии зиебэзиии юэбэ ббз зиипе зиип юэ.

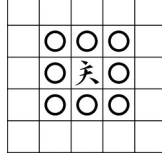
相手は、皇処の本が触れる周囲8マスにある味方の駒を取ることができない。

夫
дбэхзб
цэ-э



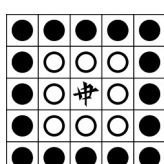
хбюзиии цэ хбхузиии

夫
王
ヨウ



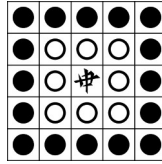
通常と同じ

申
ибу
ибу



хбюзиии цэ хбхузиии

申
皇
タム



通常と同じ

зэпи 夫 зиип ицзипи ббб и ицзипи ббз зиип зббб днуби ицзипи бб. 申 зиип юицзюзиии зиебэзиии юэбэ и ибуеи.

夫の動きを2回する。お互いのプレイヤーが移動可能である。周囲8マスを皇処にする。

- ЮЗЗУЗУИП ШБИ

申ノ井 ぶえ-епзи ибюиэбэе Т ||

цэ цизипи збйб ишшпи ибю зипи збюйб зипи збйб и ибю ишш. ззопи ибю хп юпх и ишш.

𐰣𐰆𐰪 duḏээни-ибю/есиbü Т -

ДУБЭЭНИ ИБЮ.

ДБХЗБ ХЗЗЭЮПИ ИЭ

ХБЮЗУИИ ДБХХЗБ ӨЗЗ ХН ЕБ У ШЭБЗУИИ ЕНО ЗУИИ ШБИ. ЦЭ БЭД ЗУИИ ЮЗЗУ ЕБ ЗУИИИ ОУХЭЕ ХН ДБХХЗБ У ЮЭБЗУИИ ЕНО. ДЭ ДУУЮ ЗЭДНИ ДБХХЗБ ХН ЗБЭЖИНИ ШБИ. ХН, ДБХХЗБ ЮНХ ДУУЮ ХЭЗЭЖНИ ИЖИИИ АМД ЗУИИ ИЭ.

ЗБЭҮБНИ ДИИЗЧИН ШБИ ЦЭ ХБҮЗЧИН ЮЭЗЧ

ДЭ ДУУЮУ ЗЭДНИ ХБЮЗУЙН ИЭ ЦЭ ДУИЗУЙН ШБИ. еудэ, цэ еэхүэ дэ зшйи 夫畚失
共 хп дэ дууу збэжбни 夫 би 畚丑失 би 共失失.

юлх ѓбе-ѓбе епюхпн хбюзцип шби

ДЭ ЮНХ ОШЮ ОБе-ОБе еЮХНИ ХБЮЗИИН ШБИ ЧЭ ХБЮЗИИН ЮЭЗИ. ЕИДЭ, ДЭ ЗИЙНИ
ИЗИЙН ГИ БИ ХЗИЙН 失 ХН ДЭ ЮНХ ЗИЙНИ ИЗИЙН ГИ失失.

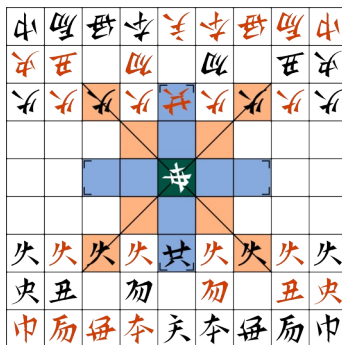
ШУЗО ЗБХ епюхпи оухэе

Өбөзигин юзобүрүзигин шби и збэиү хп хбюзигин и дүхэе хп шизигин юхп и дүхэе. цэ ебзигин юззү дэ шизүцэ збх епюхпн дүхэе зигин шби. еүдэ, цэ еэхиү дэ зигин шизүзүзигин 每 би зшшүзүзигин 每 би шизүзүзигин 丑 би шизүзүзигин 大 хп дэ збх зигин дүхэе зигин 每丑大 зигин епю.

疾州兀歟 БПЗ ХБЮПИ ЗУИП ДИИЕБНЕ

ԵՆՔ խնդրի շարժումները և ԵՆՔ ծձ շարժ. dux շարժ. "ԵՆՔ խնդրի շարժումները շարժ. ezazkhu " խնդրի շարժ. duxezazkhu . ԵՆ և du քիմ. յոդի duhu ժողովրդի շարժ. qaz շարժ. ezazkhu յոդի enu շարժ. duxezazkhu շարժ. յուշն. q յոդի qaz ԵՆ և duxezazkhu q շարժ. շարժումները յոդի յոդի երկուսի յուշն duzhu qaz յոդի zhu երկուսի յուշն oburduzhu qaz .

ХБД НИ ЗУИП ХЭИЭ



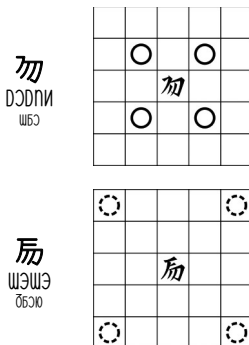
ՕՍՅՈՒՆ ԶԱՊՈՒ ԸՆԴՅ ԵՄ ՎՈՐԱԶԱՊՈՒ ՈՒՄ ԽՅԵԸ

БЭЗЕБЗИИП И ЮНХ 1/2ЗИИП ЕНЮ ХН И 1/2ЗИИП ЕНЮ.

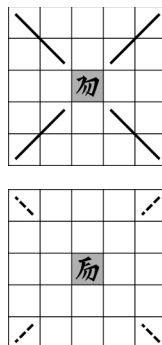
ИЗ ЗУПН ИОШУЗУПН

БИБЕУДНИ ИЭ ЦЭ ЗБЭЮИБ ЦЭ ЗНЦР ЗУИН ДУИЕБНЕ.

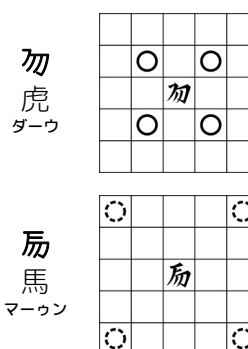
ХБХУЗЗЧИП



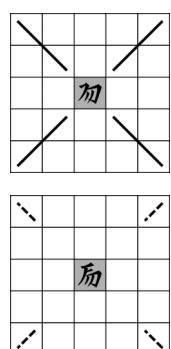
ИБЮЕУ



通常



皇処



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。

	ХБХУЗЗУИИ	ИБЮЕУ	通常	皇処
丑 есидио グー				
毎 днчу есю				
馬 шэшэ дсю				
央 иБЮдс исе				

цэ 央申兀, зуйи ии, цэ хэиэ э юззз, 共 цэ иБЮЕУ би 丑 зуйи ишшззуйи и хБЮЗЗУИИ зуйи обдхбззопи би 勿 би 馬 зуйи ишшззуйи и хБЮЗЗУИИ зуйи хэиэ би 丑 би 毎 зуйи ишшззуйи и хБЮЗЗУИИ зуйи хэиэ дзз. цэ бибеддпи зуйи, цэ хэиэ нэ дэю и ишш цэ иБЮЕУ.

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、勿と馬の動き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

夫、本央巾、馬勿、毎丑夫を基本とする体系。これに加え、其の使い道を確認するために乗り物を集めた共毎馬が採用されていたり、夫の価値を高めるために夫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

上記連番体系を一般化して、3つの連続する駒を役とすることがあった。具体的には以下の通りである。

夫、本央巾、央巾馬、巾馬勿、馬勿毎、馬勿丑、毎丑夫、丑夫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、本馬丑夫を集める光戦王集（ノ焮夫苳：アイカイクヨウダツ）という役などがあった。

同一役の処理

同一役が複数成立している場合、標準机戦ではその役を一回しか数えないが、地域によっては2回数える場合や、個数によって加点するといった規則が存在する。

得点の上限

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直接やり取りする場合もある。

古机戦（粤凡款：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。点数に差が付きづらく、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パ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主に取り上げ、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

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、罫と勿の位置が逆の変種や、遊戯開始時に好きに入れ換えてよい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	罫	本	天	本	罫	勿	丑
失	失	失	失	失	失	失	失	失
失	失	失	失	失	失	失	失	失
丑	勿	罫	本	天	本	罫	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、唯一の役である天(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。
- 自分の駒しか動かさない。
- 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

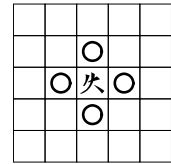
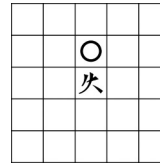
各手番に、プレイヤーは駒の一つを選び移動する。この際、プレイヤーは自分の駒もしくは皇を動かすことになる。駒の移動は駒固有の動きに従う。

- 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。

舟
船
ムアーク
ヌアーク

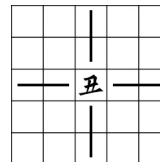
相手の船に遮られない限り水の中ならどこへでも動ける。水から出ることができないが、駒に取られることもない。船が船を踏むことも出来ない。

矢
兵
カーウク

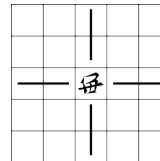


相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

丑
弓
グワー

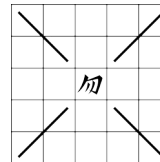


罅
車
カーウン



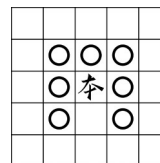
駒を取るときはその駒を跳び、駒の一つ向こうのマスに動く。

勿
獣
ザウブ

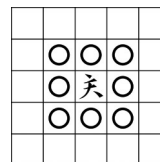


駒を取るときはその駒を跳び、駒の一つ向こうのマスに動く。

本
将
ワイ



夫
王
ヨウ



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・獣

「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

同色で数字が連続する位の札による役。ただし、共を-1や9として扱ったり、夫や甲を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 (呂田：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 (山田：ホーブツォウ)

ゲーム開始時、各プレイヤーに一定枚数与える札。ゲームの中で数が増減することがある。

公開札 (茅田：クンツォウ)

プレイ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 (岡田：ソアツツォウ)

手札から捨てられた札。

- ゲームの時間的単位

手番 (昔：モウク)

ある競技者の一手番。

ラウンド (田：キヤー)

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 (廻：ショツ)

終了条件を満たすまでの単位。

ゲーム (疾：カイク)

勝敗が決するまでの単位。

終季 (面廻：タショツ)

季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：ラースク)

その季の最初に行動をする人。

子 (井大：セイスク)

親以外の人。

- 得点の種類に関するもの

親の加点 (乃父：プイマーク)

軸人のみが持つ値。初期は2で、一回勝つごとに1ずつ加算される。

終了点 (面父：タマーク)

季が終わったタイミングで得られる得点。

ボーナス点 (尤父：アッマーク)

終値に加点される得点。

臨時点 (魯父：カクマーク)

その条件下で得られる得点。

行戦 (昔疾：モクカイク)

このゲームでは、全員が順に札の役を表向きに出し、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⁶。最後の勝負に勝利したプレイヤーが得点を得る。

準備

プレイ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

⁶ 要するにトリックテイキングゲーム。

一人が札の役を表向きに出し、その後ほかのプレイ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

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。それぞれの敗者が支払う点数は以下の通り。

点数

季節の勝者に対し、

（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（田魁：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、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 八：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

⁷ 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

[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。

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（田廬：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（串久：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（十馬：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（申夫：タムヨウ）申夫 1 枚につき 1 点
光（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（メ歟：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（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（タ歟：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

8 テキサスホールデムのようなゲーム。

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

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。

連友（マヅ：ニェクヒー）

このゲームでは、手札を順番に場に出して行き、出来るだけ早く手札を無くすことを競う⁹。

準備

プレイ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

将…出した枚数分、任意の強さの札全てゲームから除外するか、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なる。

値木（タミ：マクホブ）

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。

準備

各プレイヤーに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。

プレイヤーは場の道に対し、合計値が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、矢(1)と丑(2)と田(3)や、ノ(0)と田(3)と田(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、矢(1)の道と、矢(1)の道があれば、丑(2)を出すことができる。

札が出せない、もしくは出たくない場合は、山札から引いて道を増やす。

以上を繰り返し、全て札を出し切ったプレイヤーが勝利する。

申、夫、共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（ハロ：ナムトゥ）

準備

各プレイヤーに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（大丑本中央）

皇王（申夫）

地心（中央本）

行行（易丑大）

馬弓兵（大丑易）

闇戦之集（大失大失大失）

連番

セット

一枚

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される。

賭け

場に参加料を出す。

順に以下の行動を選択する。

無行（\ 吾：ムンモーク）：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（尤 吾：アッモーク）：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、次のプレイヤーが親となる。

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。

判定

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（千命：ニーネー）

手札を素早く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。

準備

プレイ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

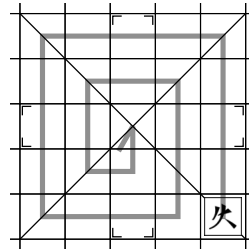
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

行山（苔：モクツォ）

このゲームでは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を使うこともあれば、このゲーム用の専用のボードを使うこともある。以下では机戦盤を使う場合の例を紹介する。

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。手番において、プレイ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. 手札を規定枚数になるまで引く。（初期の規定枚数は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

𠂔：盤に置かずそのまま捨て、2銭を得る。

ㄣ：自分の手番毎に1米を得る。

𠂔：手札の規定枚数を1枚増やす。

𠂔：駒の移動マス数を1マス増やす。

𠂔：札の設置コストと米での移動コストを1減らす。

𠂔：自分の手番毎に、相手一人の資源を一つ奪う。

𠂔：駒の移動マス数を2マス増やす。

巾：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、辰、巳の効果と重複あり) 毎と重複する場合、央の処理を先に行う。端数は切り上げする。
本：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。
伸：自分の手番毎に駒を1つ進める。(丑、辰の効果と重複あり)

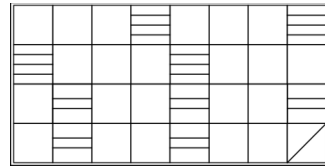
六裁(十々：ネッシュ)

酒を賭けて行われていた賭博の一種。ラナーメ古論¹⁰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)の將軍で、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、牛行が起こり、二十の甘清酒を飲んだ。

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。なぜこれをする事ができたのか。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あ。

こういった記述から、ある程度の資本力のある人がこれを楽しんでいたことや、「牛行」という強い行動があることが推測される。また、六裁という名からは6本の投げ棒(コルーシャム・ガートウ・ローハタム 1995¹¹)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。



コルーシャム・ガートウ・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イヤーの駒があれば、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イヤーから順に褒章を選ぶ。

なお、「牛行」とは他のプレイ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¹²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(マサヘ遊：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。プレイ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

各プレイ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

¹⁰ ラナ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。

¹¹ ピリフィア暦。

¹² バイグ語：io2 [iou¹²] (ヨウノ)「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」

駒 3 つ（それぞれのプレイヤーの駒は色によって区別され、プレイヤーの駒 3 つは記号などによって区別される）、得点トラックを移動するプレイ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、スタート地点の得点トラックの 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、得点トラックの 0 に位置にそれ以外の駒を配置する。



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、以下のアクションのどれかを行う。なお、「ある場所に資源を載せる」というのは対応する得点トラックにその数を加えるという意味である。

- 荷下ろし：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。
- 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：共通資源から[投げ棒の数]の資源を獲得（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]資源を獲得（その船に載せる）

- 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。

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。