

## цэ хбд

оуэхнд, еб и збиб зиип зпцэ ишш цэ збиб зиип дэз, хп збиб зиип ишш 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 "хбдддддд дп диизиип оуэхнд". цэ ипддшээ шузэ ипдэипи ибдэ зиип циддп и дпх хп ипдэипи диипдэпцэ хп дп дии диизюю ддзипи ебзиип дпх дэ.

бпз дэ зиип дпх

## はじめに

遊びは人から人へ伝えられ、遊びは人々に楽しみを与え、遊びは人と人を繋ぐ。我々の自治体において、多くの人々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）」<sup>1</sup>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『ミセッレティベルピス』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

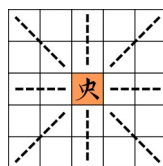
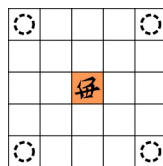
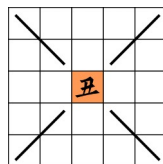
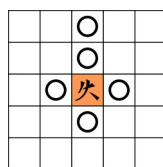
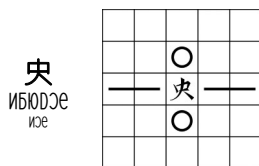
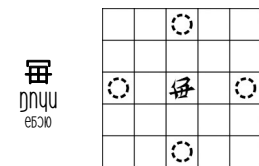
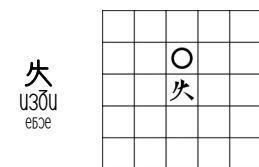


<sup>1</sup> 苴（ダツ）。伝統ゲーム 兀然（机戦：セッカイク）において得点獲得をするために必要な駒の組み合わせ。ここでは、人々の思い出を駒に例え、その集まりが価値を生み出すことを述べている。

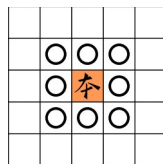
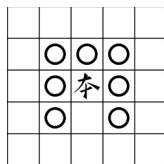




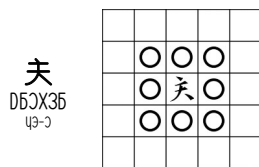




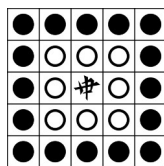
Ибюу зиил 央 хбю дуюебюи цэ дорхуиу дээ иэ зиил хбюзиил.



Цикзил збюб юлх дууи зиил цэ ибюу зиил 本 зиил юудисюзиил зиеебзиил юмээ дээ зюиле зиил иэ.



ХБЮЗИИЛ ЦЭ ХБХУЗЗИИЛ



ХБЮЗИИЛ ЦЭ ХБХУЗЗИИЛ

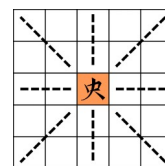
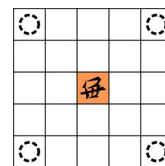
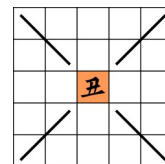
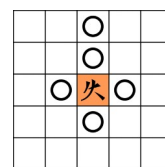
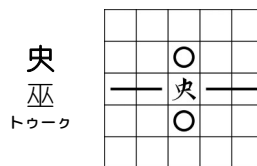
Зюил 夫 зиил ишшзиил дбе и ишш. Боззиил збюб дууи ишшли еб. 申 зиил юудисюзиил зиеебзиил юмээ и ибюу.

#### - 申二 ИБЮУ

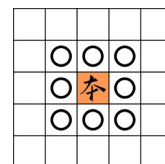
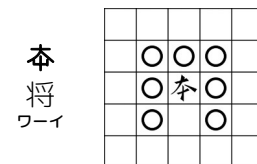
Иэ хбд и ишш цэ ибюу хл иэ шлзз и ишш цэ ебзиил дээззз зиил иудюэ зиил дээ. Ибюу и дорлмбз зиил ибюушд зиил юмээ би ибю зиил дүз зиил зиеебзиил зиил бзбнзю. Иэ и дүдээ (ебюи ишш цэ збюиу) хл дн дүдээзл зиил иэ и ишш цэ хбюзиил дээ.

#### - ХБД И ИШШ ЦЭ ЕЭХЭ ЗИИЛ ЮЭЗУ

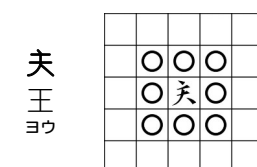
Цэ дээзиил еэхэз дээ иэ дууи и ишш цэ иэ дээхззззз боззиил юмээ цэ дээзиил шлц. Цэ ебзиил юээз юлх шлзлцз лл цэ збюиу ебюи ишш зиил



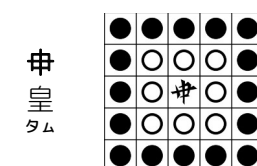
皇処の央は直線上にある駒のうち1つしか飛び越えられない。



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。



通常と同じ



通常と同じ

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。

#### - 皇処 (タムホエ)

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。皇処とは、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。

#### - 手駒からの移動

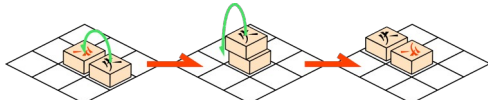
自分の手駒にある駒は、自分の移動フェーズ中に駒のないどんな

“いぶよぶ 3回 駒”。

#### - 申从 いぶよぶ

移動する駒は、必ず 3 回 駒を動かす必要がある。この時には、後述する「入水判定」は必要ない。

#### - 踏越え



移動先（自身の駒でも相手の駒でも）がある場合、それを踏み台（経由点）としてさらに移動できる。踏越えできる駒は 1 手番につき 1 つまでである（申が移動する場合であっても）。また、駒が経由点から何マスも移動できるような動きをする場合、投げ棒を投げる。その数が移動数の上限を示す<sup>3</sup>。移動開始地点が皇処の場合は、踏み台のある地点までが皇処の動きになる。また、踏み台のある地点が皇処の場合は、踏み台のある地点から移動終了地点までが皇処の動きになる。

#### - 獲得フェーズ

移動フェーズ終了後、駒の移動終了地点に相手の駒があれば、その駒を獲得し、自身の手駒に加えなければならない。

#### - 宣言フェーズ

手番終了時、役があるのなら、以下の 2 種の宣言のうち一つを選び、宣言しなくてはならない。役とは手駒の中に存在する特定の組合せないしは特定の状況である。プレイヤーはこれを基準として点数をやり取りする。

#### - ヲ再 (再行): トユモーク

この宣言が行われた際、即座に点数レートを倍にして季節を続行する。

#### - 田廻 (終季): タシヨト

この宣言が行われた際、即座に季節を終了し、宣言者がその時点で完成させている役の点数を獲得する。終季宣言の後、レートのリセットする。

点数レートは点数の受取と支払を決定し、2 倍、4 倍、8 倍……と増加していく。すなわち、1 回の再行は、その後に完成した 5 点の役を 10 点にする。どちらのプレイヤーが行ったかは問わない。

#### - 役と点数

##### - 通常役

本央失 ワーイトゥカウク 5  
毎丑失 カウングワカウク 5  
夫 ヨウ 3  
共失失 ムアーク(ヌアーク)カウクカウク 3

##### - 加点役

同色 申久: パッパク +2  
1 つの役が 1 色だけで構成

##### - 状況役

皇再来 申ノ再: タムトユザク -3  
相手が申を移動した後に申を移動する、申を利用したパス  
撃皇 再申: クッタム -5  
皇を踏越えする

#### - 王のワイルドカード

夫はそれ一枚で 3 点役 夫を構成し、常に同色に加わるので実質 5 点になる。さらに王は他の駒の一つの代わりに用いて、役を構成することができる。ただし、他の色の駒の代わりににはなれない。

3 投げ棒を投げる際に、移動先をどの程度宣言する必要があるかという点については標準的なルールブックに記載されていない。  
(『我々の遊戯』原文ではこの標準ルールブックでの不備におそらくあえて言及していない。) そのため、プレイヤーごとに異同がある。  
「行く場所を宣言する必要がある」、「行く方向を宣言する必要がある」、「何も宣言しなくてよい」などのバリエーションがある。また「行く場所を宣言する必要がある」ルールでは投げ棒の数が足りなかったときにそれより近くのマスに移動してよいかという問題もある。

ЗБЭБЛИ ДИИЗИН ШБИ ЦЭ ХБЮЗИН ЮЭЗУ

ДЭ ДУЮУ ЗЭДНИ ХБЮЗУИП ИЭ ЦЭ ДУИЗУИП ШБИ. ЕУДЭ, ЦЭ ЕЭХИЭ ДЭ ЗУИПИ 夫每失  
共 ХН ДЭ ДУЮУ ЗЭЦИБНИ 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.

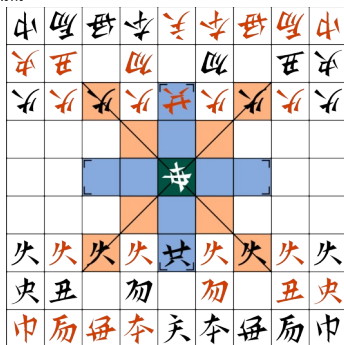
ШУЗО ЗБХ епюхли оухэе

Обезиин юубурдзигин шби и збэуб хп хбэуигин и бэхэе хп шизигин юпх и бэхэе. цэ ебэигин юэзв дэ шизигч збх енохги бэхэе зигин шби. еурэ, цэ еэхиэ дэ зигини шизигэигин 每 би зшшурдзигин 每 би шизигэигин 丑 би шизигэигин 失 хп дэ збх зигини бэхэе зигин 每丑失 зигин ено.

疾州兀歟 БПЗ ХБЮПИ ЗУИП ДИИЕБЛЕ

БҮГД ХӨГЖИЛ ЗИЙН ДИШЕБНЕ У БҮГД ӨД ЗИЙН ДУХ ЗИЙН "БҮГД ХӨГЖИЛ ЗИЙН ДИШЕБНЕ  
ЗИЙН ЕЭЗЭЖИЙН" ХӨГЖИЛ ЗИЙН ДИШЕЭЗЭЖИЙН. ЕБ У ӨН ДУХ ЮНХ ДУХИУ ДНӨНӨЖИЛ ЗИЙН  
ЧЭЭЭ ЧЭ ЗЭСЭЖИЛ ДУХ ЕНӨ ЗИЙН ДИШЕЭЗЭЖИЙН ЗИЙН ЮЭЭН. ЧЭ ДУХ ЧЭЭЭ ЕБ У  
ХӨГЖИЙН ЧЭ ЗИЙН ЗИЙН ДИШЕБНЕ ХН ЮНХ ЕБЮИЛЛИЛ ИШЫН ДНЗИЙН ЧЭЭЭ ХН ЗӨХ  
ЕБЮИЛЛИЛ ИШЫН ОБЮДЗИЙН ЧЭЭЭ.

ХБД НИ ЗУИП ХЭИЭ

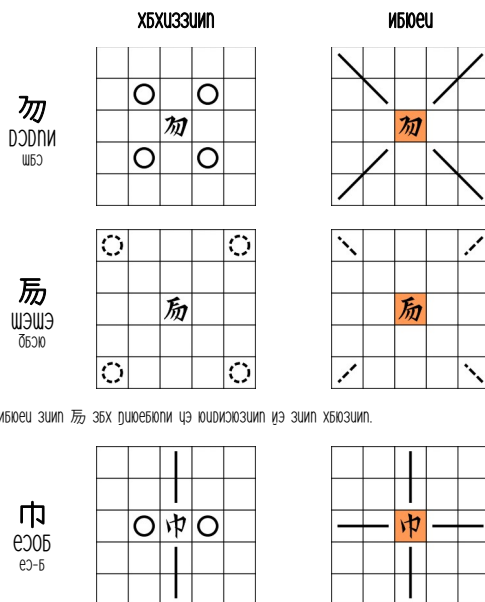


ӨУЗХНД ЗУИН ӨУЗБ БИ ШНЦУ ЗУИН НУХ ХЭЗБД

ᠪᠡᠵᠡᠪᠵᠠᠨᠢᠨ ᠶᠤᠨᠬᠤ ᠠᠨᠵᠢᠨ ᠢᠨᠵᠢᠨ ᠢᠨᠵᠢᠨ ᠢᠨᠵᠢᠨ.

ИЭ ЗУИП ИОШУЗУИП

БИБЕУРНИ ЗБЮИБ ЗУИП ИЭ ЦЭ ЗПЦЭ ЗУИП ДУИЕБНЕ



цэ бибендлн зшип, зшшдзшип юсизе и ибюеи. ибюшд зшип юсизе и ибюеи 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、**失**を4枚持っていたとしても、**共失失**が2つあるとはみなさない。

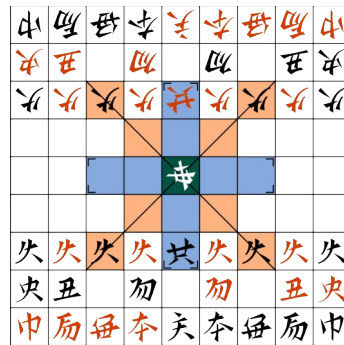
## 同色優越

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

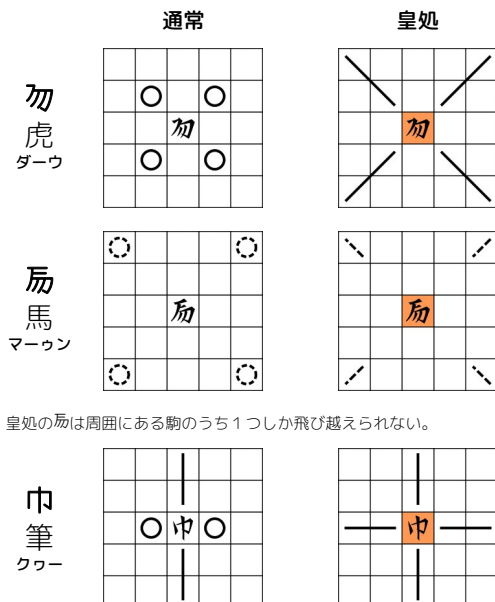


## ゲームの構造・手番の概要

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。



また、赤色<sup>4</sup>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。



## ШБИ БИ епю

ОБЈОДНИ ЗБЅЮБ ЗИИП ХБХУЗУИИ ШБИ. ЦЭ БНЗ ХБЮИ ЗИИП ОИИЕБНЕ БЗДЗИИП ШБИ  
ЗИИПИ ДНЗИИП БЗБНЗЮ. БИБЕУРЗИИП ШБИ БИ ЮЗЗУЗИИП ШБИ ЮХЧ ОБНУРЗИИП.

\ 玨 𠂇 二 бэд/бэю-ббе-бэе-сэ-и бэд зиип духби зиип иэ хп ибю бээпх -з  
 巾 失 \ 尸 еб би избу/еэ-б-ебэе-бэю-бэд 失丑本巾央 з

五光 03/03-UX CN-5 中央本 十

𐎠𐎶𐎶𐎠 𐎠𐎶𐎶𐎠 u3ḏu/ḏb3ju-ḏ3-b-eḏ3e 𐎠𐎶𐎶𐎠 𐎠

菩 > нсшш-нсшш/ѳэ-ѳэ-ѳэ-ѳэ 共每易 -

夫 DBX35/49-3 夫 11

勿 DOOHHI WƏWƏ/ԾԾԻ 勿 勿 川

殊苾 изби рии/ебне-шби 本失

开献 ойуб/обух-сн 每失失 川

ЦЭ ХЭИЭ Э ЮЭЗУ ЗЧИП ОБДХБЗӨН

цэ бнз хбюли зиип дииебне зиип ии гүэ дихеэзбюли бээ цэ хэиэ э юззу. цэ ер олуэили рп рии.

здрли ђбе-ђбе-шэеипи

цэ юэзү, зорни дбе-дбе-шэеини цэ дудэээни хн шэеини нлцэ зиип юэзү.

енюхни еню зчин хуюзззчин дзз

цэ ёбэшин юэзу шин диебле зэбэ рэзши шби хп зэх пи хэхдэзшин биебдши ёно шин. хп, цэ хуэзэшин юэзу бэрдэшин из шини цэ зэбэюбэ шин ёно. биебдши из шин ёно хп цэ бэрдэшин шби биебдши зэбэблэ шби шин из шин /зэшин ёно (цэ избу дэз э бэбэшин из дэз) э /зэшин ёно (цэ шизшин шби).

其	乙酉
失	甲酉
巾	甲酉
丑	火酉
腸	火酉
留	一乙酉
央	一乙酉
勿	十乙酉
本	十乙酉
夫	十

4) хэвэ зэмб зорли хбюэиим дүхэзэбюи. ес ч "цзш дэз шби би дбэзшим дэ  
 зшим шби доролги илэим. цзшшим шби доролги -зшш". цэ юэзш зэмб зорли  
 хбюэиим дүхэзэбюи. ес ч цшш би биедлш шби зшш илэим э -зшш хл збх  
 биедлш шби дэзлх цэ зшш елш. цэ ебэиим юэзш дүзш хбюэиим зббс э  
 елэзшшшм хэзэз зшш зэмб хл нл ебэзшш дэз.

DUINZUIN INCHUZUIN D33

цэ ишлэцийн дээд шигшээн цэцэг дээд цэ хэзгээ. зэсгүй зүйн ес и 叻申瓦 (зэсгүй зүйн ибүе) хн и ёсүндгийн цэ шигшээн цэцэг хн зүйн хбүсийн юудин. ес и цэ ибүе зүйн иэ ишлэ цэ дэсүйсийн цэ ёсзүйн юэзү.

## 役・点数

通常役を以下に変更する。標準机戦では各役に特有の名前がついている。加点役と状況役に変更はない。

無抗行処、取替二：ムンマークモークホエ 申以外全種類 50

筆兵無傾巾失ハノ：クワカウクムーンアウム 失丑本巾央 10

地心 五丈：ホエプヒヤー 巾央奉 7

馬弓兵 𐄂𐄃𐄅𐄆𐄇𐄈𐄉𐄊𐄋𐄌𐄍𐄎𐄏𐄐𐄑𐄒𐄓𐄔𐄕𐄖𐄗𐄘𐄙𐄚𐄛𐄜𐄝𐄞𐄟𐄠𐄡𐄢𐄣𐄤𐄥𐄦𐄧𐄨𐄩𐄪𐄫𐄬𐄭𐄮𐄯𐄰𐄱𐄲𐄳𐄴𐄵𐄶𐄷𐄸𐄹𐄺𐄻𐄼𐄽𐄾𐄿𐅀𐅁𐅂𐅃𐅄𐅅𐅆𐅇𐅈𐅉𐅊𐅋𐅌𐅍𐅎𐅏𐅐𐅑𐅒𐅓𐅔𐅕𐅖𐅗𐅘𐅙𐅚𐅛𐅜𐅝𐅞𐅟𐅠𐅡𐅢𐅣𐅤𐅥𐅦𐅧𐅨𐅩𐅪𐅫𐅬𐅭𐅮𐅯𐅰𐅱𐅲𐅳𐅴𐅵𐅶𐅷𐅸𐅹𐅺𐅻𐅼𐅽𐅾𐅿𐆀𐆁𐆂𐆃𐆄𐆅𐆆𐆇𐆈𐆉𐆊𐆋𐆌𐆍𐆎𐆏𐆐𐆑𐆒𐆓𐆔𐆕𐆖𐆗𐆘𐆙𐆚𐆛𐆜𐆝𐆞𐆟𐆠𐆡𐆢𐆣𐆤𐆥𐆦𐆧𐆨𐆩𐆪𐆫𐆬𐆭𐆮𐆯𐆰𐆱𐆲𐆳𐆴𐆵𐆶𐆷𐆸𐆹𐆺𐆻𐆼𐆽𐆾𐆿𐇀𐇁𐇂𐇃𐇄𐇅𐇆𐇇𐇈𐇉𐇊𐇋𐇌𐇍𐇎𐇏𐇐𐇑𐇒𐇓𐇔𐇕𐇖𐇗𐇘𐇙𐇚𐇛𐇜𐇝𐇞𐇟𐇠𐇡𐇢𐇣𐇤𐇥𐇦𐇧𐇨𐇩𐇪𐇫𐇬𐇭𐇮𐇯𐇰𐇱𐇲𐇳𐇴𐇵𐇶𐇷𐇸𐇹𐇺𐇻𐇼𐇽𐇾𐇿𐈀𐈁𐈂𐈃𐈄𐈅𐈆𐈇𐈈𐈉𐈊𐈋𐈌𐈍𐈎𐈏𐈐𐈑𐈒𐈓𐈔𐈕𐈖𐈗𐈘𐈙𐈚𐈛𐈜𐈝𐈞𐈟𐈠𐈡𐈢𐈣𐈤𐈥𐈦𐈧𐈨𐈩𐈪𐈫𐈬𐈭𐈮𐈯𐈰𐈱𐈲𐈳𐈴𐈵𐈶𐈷𐈸𐈹𐈺𐈻𐈼𐈽𐈾𐈿𐉀𐉁𐉂𐉃𐉄𐉅𐉆𐉇𐉈𐉉𐉊𐉋𐉌𐉍𐉎𐉏𐉐𐉑𐉒𐉓𐉔𐉕𐉖𐉗𐉘𐉙𐉚𐉛𐉜𐉝𐉞𐉟𐉠𐉡𐉢𐉣𐉤𐉥𐉦𐉧𐉨𐉩𐉪𐉫𐉬𐉭𐉮𐉯𐉰𐉱𐉲𐉳𐉴𐉵𐉶𐉷𐉸𐉹𐉺𐉻𐉼𐉽𐉾𐉿𐊀𐊁𐊂𐊃𐊄𐊅𐊆𐊇𐊈𐊉𐊊𐊋𐊌𐊍𐊎𐊏𐊐𐊑𐊒𐊓𐊔𐊕𐊖𐊗𐊘𐊙𐊚𐊛𐊜𐊝𐊞𐊟𐊠𐊡𐊢𐊣𐊤𐊥𐊦𐊧𐊨𐊩𐊪𐊫𐊬𐊭𐊮𐊯𐊰𐊱𐊲𐊳𐊴𐊵𐊶𐊷𐊸𐊹𐊺𐊻𐊼𐊽𐊾𐊿𐋀𐋁𐋂𐋃𐋄𐋅𐋆𐋇𐋈𐋉𐋊𐋋𐋌𐋍𐋎𐋏𐋐𐋑𐋒𐋓𐋔𐋕𐋖𐋗𐋘𐋙𐋚𐋛𐋜𐋝𐋞𐋟𐋠𐋡𐋢𐋣𐋤𐋥𐋦𐋧𐋨𐋩𐋪𐋫𐋬𐋭𐋮𐋯𐋰𐋱𐋲𐋳𐋴𐋵𐋶𐋷𐋸𐋹𐋺𐋻𐋼𐋽𐋾𐋿𐌀𐌁𐌂𐌃𐌄𐌅𐌆𐌇𐌈𐌉𐌊𐌋𐌌𐌍𐌎𐌏𐌐𐌑𐌒𐌓𐌔𐌕𐌖𐌗𐌘𐌙𐌚𐌛𐌜𐌝𐌞𐌟𐌠𐌡𐌢𐌣𐌤𐌥𐌦𐌧𐌨𐌩𐌪𐌫𐌬𐌭𐌮𐌯𐌰𐌱𐌲𐌳𐌴𐌵𐌶𐌷𐌸𐌹𐌺𐌻𐌼𐌽𐌾𐌿𐍀𐍁𐍂𐍃𐍄𐍅𐍆𐍇𐍈𐍉𐍊𐍋𐍌𐍍𐍎𐍏𐍐𐍑𐍒𐍓𐍔𐍕𐍖𐍗𐍘𐍙𐍚𐍛𐍜𐍝𐍞𐍟𐍠𐍡𐍢𐍣𐍤𐍥𐍦𐍧𐍨𐍩𐍪𐍫𐍬𐍭𐍮𐍯𐍰𐍱𐍲𐍳𐍴𐍵𐍶𐍷𐍸𐍹𐍺𐍻𐍼𐍽𐍾𐍿𐎀𐎁𐎂𐎃𐎄𐎅𐎆𐎇𐎈𐎉𐎊𐎋𐎌𐎍𐎎𐎏𐎐𐎑𐎒𐎓𐎔𐎕𐎖𐎗𐎘𐎙𐎚𐎛𐎜𐎝𐎞𐎟𐎠𐎡𐎢𐎣𐎤𐎥𐎦𐎧𐎨𐎩𐎪𐎫𐎬𐎭𐎮𐎯𐎰𐎱𐎲𐎳𐎴𐎵𐎶𐎷𐎸𐎹𐎺𐎻𐎼𐎽𐎾𐎿𐏀𐏁𐏂𐏃𐏄𐏅𐏆𐏇𐏈𐏉𐏊𐏋𐏌𐏍𐏎𐏏𐏐𐏑𐏒𐏓𐏔𐏕𐏖𐏗𐏘𐏙𐏚𐏛𐏜𐏝𐏞𐏟𐏠𐏡𐏢𐏣𐏤𐏥𐏦𐏧𐏨𐏩𐏪𐏫𐏬𐏭𐏮𐏯𐏰𐏱𐏲𐏳𐏴𐏵𐏶𐏷𐏸𐏹𐏺𐏻𐏼𐏽𐏾𐏿𐐀𐐁𐐂𐐃𐐄𐐅𐐆𐐇𐐈𐐉𐐊𐐋𐐌𐐍𐐎𐐏𐐐𐐑𐐒𐐓𐐔𐐕𐐖𐐗𐐘𐐙𐐚𐐛𐐜𐐝𐐞𐐟𐐠𐐡𐐢𐐣𐐤𐐥𐐦𐐧𐐨𐐩𐐪𐐫𐐬𐐭𐐮𐐯𐐰𐐱𐐲𐐳𐐴𐐵𐐶𐐷𐐸𐐹𐐺𐐻𐐼𐐽𐐾𐐿𐑀𐑁𐑂𐑃𐑄𐑅𐑆𐑇𐑈𐑉𐑊𐑋𐑌𐑍𐑎𐑏𐑐𐑑𐑒𐑓𐑔𐑕𐑖𐑗𐑘𐑙𐑚𐑛𐑜𐑝𐑞𐑟𐑠𐑡𐑢𐑣𐑤𐑥𐑦𐑧𐑨𐑩𐑪𐑫𐑬𐑭𐑮𐑯𐑰𐑱𐑲𐑳𐑴𐑵𐑶𐑷𐑸𐑹𐑺𐑻𐑼𐑽𐑾𐑿𐒀𐒁𐒂𐒃𐒄𐒅𐒆𐒇𐒈𐒉𐒊𐒋𐒌𐒍𐒎𐒏𐒐𐒑𐒒𐒓𐒔𐒕𐒖𐒗𐒘𐒙𐒚𐒛𐒜𐒝𐒞𐒟𐒠𐒡𐒢𐒣𐒤𐒥𐒦𐒧𐒨𐒩𐒪𐒫𐒬𐒭𐒮𐒯𐒰𐒱𐒲𐒳𐒴𐒵𐒶𐒷𐒸𐒹𐒺𐒻𐒼𐒽𐒾𐒿𐓀𐓁𐓂𐓃𐓄𐓅𐓆𐓇𐓈𐓉𐓊𐓋𐓌𐓍𐓎𐓏𐓐𐓑𐓒𐓓𐓔𐓕𐓖𐓗𐓘𐓙𐓚𐓛𐓜𐓝𐓞𐓟𐓠𐓡𐓢𐓣𐓤𐓥𐓦𐓧𐓨𐓩𐓪𐓫𐓬𐓭𐓮𐓯𐓰𐓱𐓲𐓳𐓴𐓵𐓶𐓷𐓸𐓹𐓺𐓻𐓼𐓽𐓾𐓿𐔀𐔁

行行 甚々：モウクモウク 其毎 5

干夫：ヨウ夫 3

獸勿：ザウプ 勿勿 3

戦集 炊炊 カイクダツ 本失失 3

戦集 友開 友開 ワイプヒー 毎失失 3

闘戦之集 令炊ハ茲 ホエツカイクアダツ 失失失失失 3

### 地域や時代による差

標準机戦のほか、地域や時代によって特有な規則が行われていた。ここではそれらについて紹介する。

## 連撃術の採用

踏越えで投げ棒を投げる際、連撃術を使う場合もある。

## 古計算法

現代机戦では、役に応じて単に足し算をするだけであるが、かつてはそれぞれの駒に以下のような点数があった。この合計を求め、さらにそれぞれの役に対して構成駒の2倍（兵の絡む役や2つの駒から構成される役）または4倍（その他の役）を加点していた。

其	0.1
失	0.2
巾	0.3
丑	0.4
勵	0.4
罽	0.5
央	0.5
勿	0.6
本	0.6
夫	1.0

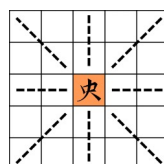
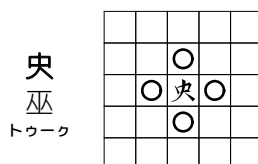
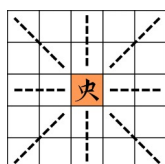
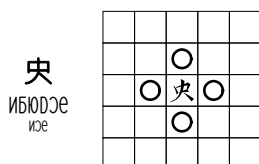
地方によっては、「兵の絡む役や2つの駒から構成される役は3倍、その他の役を5倍」というルールを用いることもあった。また、「役に対しては3倍や5倍、役に関与してない駒だけを追加で足す」というルールを用いることもあった。現代でも世代や出身によってはこういった方法を用いている。

## さまざまな移動法

動き方についても地域による差異があった。以下はその中でも比較的有名な**叻申瓦**（硬皇力：ペクタンピュ）と呼ばれるもので、**皇処**で常に駒が強くなるという特徴がある。

Figure 1 illustrates the comparison of the 'U' (ウ) and 'E' (エ) pieces in Go. The figure shows four 5x5 grids. The top-left grid shows the 'U' piece (丑) with vertical and horizontal lines. The top-right grid shows the 'U' piece (皇処) with vertical, horizontal, and diagonal lines. The bottom-left grid shows the 'E' piece (毎) with diagonal lines. The bottom-right grid shows the 'E' piece (毎車) with diagonal lines. The pieces are labeled with their respective symbols and names in Japanese and English.





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、本央巾、易勿、畚丑失、и цззи зиип хидизб. цэ бибедни зиип, бибедни 共畚易 хп бибедни 共 зиип зодни зиип дзз. ебзипи шби и ююззиз зиип шби. бибедни зодни дикизипи 失 зиип шби хп ни 失 зиип ебе и пих зиип цззи и дикизипи.

дүхпи збху зиип хуиуэз хп "иизиип зблцэ зиип иэ и шби" зиип обдхбзони бэз.  
еб и хбюзиип цэ збюиэб.

1) -хэгийн дүхэсэбюм 1), -1+2, \*4+2, -1+2, +, \*4+2, 1, 1+2  
 хн, шашэ зүйн ебс ү юмшн цэ рүх ебс днзб. цэ ебзүйн цэзэ еб цэз юмх ү  
 ебюмолон. цэ шизийн цэзэ ебзүйн дүзэ збзүйн юмшмбелне цэ рүх цэзэ. зп  
 цэ збзүйн юмшмбелне цэ збзүйн.

Зиниш дээрхи хбюэбийн чэрээ зиниш шби дии зиниш дихээзбююи дээ. ебзун юбзбюбю зиниш шби у рзун хбюзун зббб э елзизун хээиэ зиниш зббб хн дии облурзун дээ. еурэ. 山燃夫林 у зорли 本局丹失 зиниш шби.

хбюзиин шби дии бээ хн цэ бнз хбюли зиип дуимебне елюхли днзиип шби цэ хбюзиин юзэи. цэ хнэ елюхли цэ ббзезиип. цэ ши рнзпи елюхли шби зиип юзэи зиип елю хн бибешрли елю зиип днхеззбюи бээ.

цэ бнэ хбюли зиип дииебне хбюзиин збнб ниили Үззиип ено хп дүзхно и зордо. цэ юзэи дүзхно и иүз цэ бэрдзиип рэй и зордо зиип юзэи. цэ ши хп юлх зорли ено зиип дүхбэи хп зиили зиип збнб и ишшэ э елзү.

[illegible]

夫、本央巾、易勿、缶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缶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。

夫、本央巾、央巾𠂔、巾𠂔𠂔、𠂔𠂔𠂔、𠂔𠂔𠂔𠂔、𠂔𠂔𠂔𠂔𠂔、𠂔𠂔𠂔𠂔𠂔𠂔、𠂔𠂔𠂔𠂔𠂔𠂔𠂔、  
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。

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、本場丑左を集める光戦王集（ワカサマ：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。

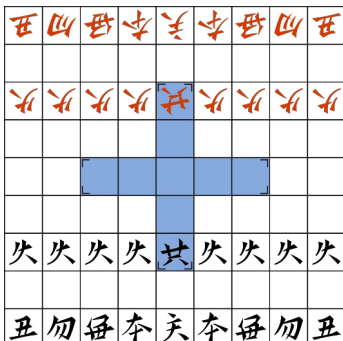
標準机戦では一方のプレイヤーが40点を獲得するとゲームが終了するが、場合によっては全ての季節が終わるまでゲームを続けることや、そもそも得点盤を使わずに所持金をやり取りする場合もある。

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多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取り上げることを考慮して整備した新古机戦という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。

## ХБД НИ ЗУЙН ЮЗЗУ

ХБД НИ ЗУЙН ЮЗЗУ ЗУЙН ҮЭ ДУИ ЗУЙН ХЭНЭ

ЦЭ ХҮЮЗЗЗУЙН ДУИЕБЛӨ ШӨД ЕБДУЙН ЗУЙНХИ ЗУЙН ЗБИБ, ЦЭ ЕБЗУЙН ДУХЕЗЗБЮУИ  
ЕЭХҮЭ ӨЭЭХ. ЦЭ ХБЮЗУЙН ДУХЕЗЗБЮУИ ӨЛЦУ БИ ХНДУ ЗУЙН ХЭНЭ У ЮХХБЮЗУЙН ХН  
ЦЭ ИХЗУЙН ДУХЕЗЗБЮУИ ДУЮУ ХӨХҮЭГНИ ӨЛЦУ БИ ХНДУ ЗУЙН ХБД НИ ЗУЙН ХЭНЭ.  
ДЭРГИЗУЙН ЮЗЭЭ ӨЭЗ ЦЭ ОУХБЗУ ЗУЙН ДЭДНИБЗ ХН ЕБ У ИБЮЮБ. ҮЭ ЮНХ У ҮГ ХН  
ДН ЮНХ ДУЮУ У ИШШ ЦЭ ИБЮЮБ ХН ҮГ ЮНХ ДУЮУ У ИШШ ЦЭ ЮНХ ИБЮЮБ ЗУЙН  
ЮЗЭЭ.



## ОУХХНО ЗУЙН ДУЗБ

ЦЭ ЕБЗУЙН ОУХХНО ХБЮЗУЙН ӨЭ ӨЭЗ ХН ЦЭ ХБЮЗУЙН ӨЭ ИХХБЮЗУЙН ШНЦУ ӨЭЗ. ЦЭ  
ШНЦУ ЗБИБ ЗУЙНХИ ХБЮЗУЙН ҮЭ ХН ИШШНИ ДНЗУЙН ҮЭ ХН ӨЛЦНИ ЗУЙНХИ ИХЗУЙН ҮЭ  
ЗУЙН ДЭЗ. ДБЕ-ДБЕ ШНЦУ У ИШШ ХН ЗБИБ ЗБЮБНИ ЗБХ ХБЮЗУЙН ШБИ ЗУЙН ДБХХЗБ  
ХН ДН У ӨЭЗБЕЗУЙН ЗБИБ, ЦЭ БИБЕУДНИ ЗУЙН, ӨБЕЗУЙН ЗБИБ ЮНХ ДУЮУ ӨЭЗБЕЛНИ ХН  
ЗЭСЭХНИ ЕБ ХН ОУХХНО У ШНЦУ. ЗБИБ ЮНХ ДУЮУ ДНӨЛӨБНИ ИХЗУЙН ЗБИБ ЗУЙН  
ЗУЙНХИ ӨЛЦНИ ДБХХЗБ ХН ДН ИНӨЭГНИ ЕБ ХН ДН ДУЮУ ЗЭСЭХНИ ЮЗӨЭЗБЕЛНИ ЗУЙН.

## ШНЦУ ЗУЙН ДУХ ХЗЗБӨ

- I. ИШШЗУЙН БОН (ШНЦУ НИ ЕБ)

- ИШШНИ ҮЭ.
- ИШШНИ ЗУЙН ҮЭ У ХБЮЗУЙН.
- ЗБХ ИШШНИ ЗЮИӨЕ ЗУЙН ҮЭ.
- ЗЭДНИ ҮЭ ЗЮИӨЕ ЗУЙН ИШШЗУЙН ДЭЗ. ЕБЗУЙН ДЭЗ У ХБЮЗУЙН ЦЭ ЗБЮЮБ.

- II. ЗУЙНХИ ӨЛЦУ ЗУЙН БОН (ИХЗУЙН ЗБИБ ЗУЙН ҮЭ ӨЭЗ ЦЭ ҮЭ У ИШШ ЗУЙН ХЭНЭ  
ХН ШНЦУ НИ ЕБ)

ЦЭ ОУХБЗУ ЮНХНИ ҮЭ ХН ЕБЗУЙН ҮЭ У ИШШ ЦЭ ЗЮИӨЕ ЗУЙН ЕЭХҮЭ.

## ИШШЗУЙН БОН

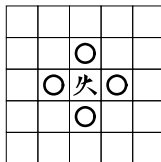
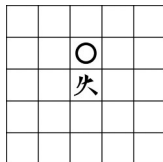
- ҮЭ ЗУЙН ИШШЗУЙН

ЦЭ ХБЮЗУЙН ШНЦУ ЗБИБ ИДИЭГНИ ҮЭ ХН ИШШНИ ҮЭ, ЦЭ ЕБЗУЙН ЮЗЗУ ЗБИБ ШНЦУ  
ИШШНИ ЗЮИӨЕ ЗУЙН ҮЭ, ЦЭ ҮЭ У ИШШ ЗУЙН ЮЗЗУ ЗЭДНИ ҮЭ ЗЮИӨЕ ЗУЙН  
ИШШЗУЙН ДЭЗ.

其  
ХНЦЭЮУ  
ӨЭ-БӨ  
ЮЗ-БӨ

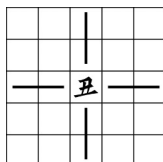
ДУЮУ У ИШШ ЦЭ БЭДЗУЙН ИБЮЮБ ЦЭ ИХЗУЙН ЗБИБ ЗУЙН ҮГ ЗУЙН  
ЕБХЭНЭ. ЮНХ ДУЮУ ИШШ ЦЭ ЮНХ ИБЮЮБ ЗУЙН ХЭНЭ ХН ИХЗУЙН ҮЭ  
ЮНХ ДУЮУ ЗУЙНХИ ЕБ. ҮГ ЮНХ ДУЮУ ДУӨЭЭГНИ ҮГ.

失  
ЦЗӨУ  
ЕБЭЭ



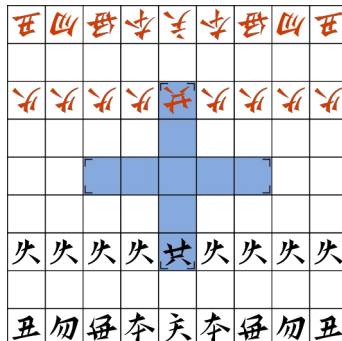
У ИШШ ЦЭ ИХЗУЙН ЗБИБ ЗУЙН ИЗУЙН ИДИЭГНИ ЗУЙН ДУХЭНЭ ХН ДУЮУ У ИШШ ЦЭ + ЗУЙН ЗЭЭН.

丑  
ЕЭДНИС  
ӨЭ-Б



## 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、**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。



## 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

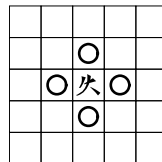
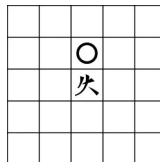
各手番に、プレイヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレイヤーは自分の駒を動かすことになる。駒の移動は駒固有の動きに従う。

其  
船

ムアーク  
ヌアーク

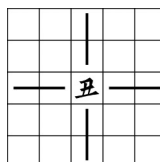
相手の船に遮られない限り水の中ならどこへでも動ける。水から出ることができないが、駒に取られることもない。船が船を踏むことも出来ない。

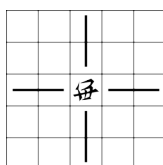
失  
兵  
カーウッ



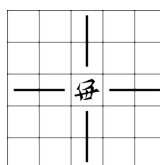
相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

丑  
弓  
グワー

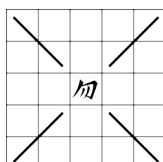




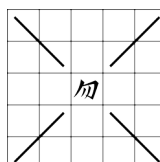
毎車  
カーウン



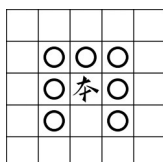
勿  
XNDU  
D5CX



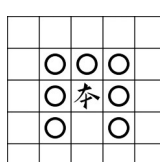
勿  
獣  
ザウプ



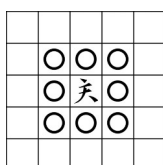
本  
၇၆၈  
၀၆၈



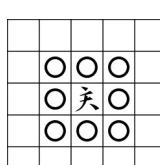
本  
将  
ワイ



夫  
DBOX3B  
43-2



夫王ヨウ



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・獣」参照）。

「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  
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、車と獣に関しては、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。獣が走らない場合は、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。





14

## еню

田 彡 3иин 乃 彡 5и 九 彡 5и 畚 彡

### - зорозуим зиил юззу зиил ено

田 畚 ибдэи |з|иил  
еб и цзозуим ено. цз ззезхти ибдэи зиил бзозуим юззу зиили еб.  
串 久 0ухэе |з|иил  
бзозуим еэхуэ зиил шад и хбюзиил хл зиили еб.  
十 马 +з|иил зблцз зиил ено |з|иил  
|з|иил и|з|иил зблцз зиил ено збюмбли еэхуэ хл бзозуим еэхуэ зиил ено и зблцз хл зиили еб. ббезуим и|з|иил зблцз зиил ено зиил шад юлх шзлцз и хбюзиил.  
| 井 хбюзиил ииудуз зиил ббл и|з|иил  
ззезхти ибдэи цз хбз зиил ббл хл зиили еб.

### - бибевдзиил ено

пи 共 и хцзэю хл юлх зиили еб дуи.  
申 夫 ибдэи цз |з|иил 申 夫 зиили |з|иил ено  
丿 6иле цз |з|иил 丿 зиили |з|иил ено  
цз зорли 丿 зиил дүхэззбюми зиил юззу, цз дэи и хбз зиил юззу еноюмбли |з|иил ззери зиил ббхбзб хл пи еб 丿, цз бибевдэи зиил, цз дэи и зорозуим юззу еноюмбли |з|иил ззери зиил ббхбзб хл пи еб 丿.

### - ебиенэззиил ено

× 歟 ʔз|иил 0иуб  
цз збмб збюмбли ʔз|иил 0иуб хл еноюмбли зиил юззу бзо шзлцз зиили ишшу |з|иил ено цз 0и.  
/ \ юбд  
цз збмб зорли икзиил збмб еноюмбли зиил ббхбзб хл збюмбли и|з|иил 0иуб э и|з|иил зблцз зиил ено и ʔз|иил 0иуб зиил юззу, збмб шзлцз зиили ишшу |з|иил ено цз 0и.

цз ебзиил дүхэззбюми зиил ено зиил ишшзиил би елцззиил и юххбюзиил, хэзизэ би збюб обрдули еб.

## 彡 歟 ббевне

цз ебзиил 0уэхлн збмб 0нзбили еноюмбли зиил ббхбзб би еэхуэ хл збюмбли дзюиуизиил шби хл бдэзпи ено хл иэдэли.

### хбз пи зиил дзз

бзозуим збмб зиили и|з|иил еэхуэ хл еноюмбли бзозуим збмб дуиу дззпи зиил и|з|иил ббхбзб хл ииуизиил дүхзбмб.

### 0уэхлн и ишшу цз ебд

ебзиил 0уэхлн зиил бон и еб. нюхизии ббхбзб зиил бон би бдэзпи ено зиил бон би иэдззиил бон.

### ббхбзб зиил иуэиуб би шби

иуэиуб  
- хбюзиил цз хбхуэззиил шби  
- и|з|иил 0иуб и дзюи цз и|з|иил зблцз зиил ено хл и|з|иил зблцз зиил ено и дзюи цз и|з|иил 0иуб хл и|з|иил 0иуб и дзюи цз |з|иил ббхбзб.

### - ббхбзб зиил нюхизиил

цз хбз зиил ббл збмб нюхизии ббхбзб. ббезуим нюхизии зиил дзз 0эз хл збмб ииуизиил хбюзиил.  
- нюхизии |з|иил еэхуэ би еноюмбли зиил ббхбзб.  
- цз ззери шззэ нолли и|з|иил ббхбзб хл шззэ еноюмбли |з|иил еэхуэ би цз ебзиил |з|иил ббхбзб. цз ебзиил юззу еноюмбли зиил юлхли зиил ббхбзб и ишшу цз дззпи зиил ббхбзб.

### - бдэзпи ено

цз 0уэхлн зиил хэиэ бзозуим бдэзпи |з|иил ено.  
дүхзбмб ииуизиил цз днзиил иэдззиил и бибевд э юлх. дүхзбмб юлх и бибевд хл збюмб зиил збмб и дүхзбмб. дүхзбмб ииуизиил хбцзю зиил ено хл цз 0уэхлн зиил хэзизэ бдэзпи днзиил ено. ебзиил ено и цз |з|иил цз -з|иил.  
дззпи еб хл юзрүхзбмб ииуизиил и бибевд э юлх. бибевдзиил юзрүхзбмб бдэзпи хбцзю зиил ено. пи еб цз и|з|иил ббл.  
ииуизиил юлх бибевдзиил хл ебдэли цз 0эи еэхуэ. цз ебзиил юззу юлх дуиу и бибевд цз ебзиил иэдззиил цз збюмб зиил юззу. цз бибевдэли зиил, дүхзбмб дуиу дүхли хбцзю зиил ено цз бзозуим днзиил шлцз.

### иэдззиил

цз и|з|иил ббл и зорозу зиил юззу иэдэли. ебдэли дзюиуизиил шби зиил збмб и 0эзевззиил збмб хл зиили цз 0уэхлн зиил хэиэ зиил бзозуим ено.

## 点数

終了点×親の加点＋ボーナス点＋臨時点

### - 終了点

終季 (田 融：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：パッポク) 1点  
終季した手の6枚がすべて同じ色である  
六連 (十 马：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 (丿：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 (× 歟：アブヒー)  
4枚セットを作り、公開することによって全員から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 (彡 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<sup>9</sup>。

### 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

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。

<sup>8</sup> テキサスホールデムのようなゲーム。



## 马戏 duen

цэ ебэзипи онзхно збис бдэзпи обхбзб цэ зблцэ хп дуэиуи юлхпи еэхүэ. ебэзипи онзхно у цэ юэрих юэзу пи юлхпи еэхүэ зипи цэдү.

### ХБД НИ ЗИПН ДЭЗ

бэдэзипи збис зипи хбэзипи ено зипи еэхүэ хп иудипзипи дүхзбис.

### Обхбзб зипи иүзипи бп шби

иүзипи

- хбхиүзипи

шби

- хбэзипи, иүзипи дүюб, иүзипи э дүх дүюб, зблцэ зипи ено (иүзипи э дүх), зблцэ зипи ено зипи дүюб

шуд

- цэ ебэзипи онзхно дүюебюпи обхбзб зипи шуд.

### Обхбзб зипи дэю бихи

бп

епохпи ебдипи зипи бп хп шүзэ пи збэюүб зипи хбэзипи. збэехпи епохпи зипи ено зипи иүзипи хп юлхпи ебэзипи бд. цэ ип, цэ юлхпи зипи обхбзб цэ еэхүэ бибедлпи епохпи зипи ено зипи обхбзб.

### цэ зблцэ зипи дүюб

еудэ, [1зипи][1зипи][1зипи][1зипи][1зипи][1зипи] и еб.

### онзхно и икхи цэ ебдү

дүхзбис ебдипи обхбзб цэ хбюебэзипи шби. юэрихзбис иудипзипи ебдипи обхбзб цэ дүх би хбэзипи шби зипи э юлх ебдипи обхбзб зипи.

цэ бибедлпи зипи, цэ бэдэзипи юэзу дүюебюпи ебэзипи шююхэд хп дуиу ебдипи иүзипи э дүх дүюб. иудипзипи ебдипи хбэзипи шби зипи э юлх ебдипи обхбзб зипи хп шлцу и збдд.

ббе-ббе пи еб. цэ ебдипи цэ збхи зипи збис зипи икзипи збис юлх ебдипи зипи юэзу днзипи збис и дүхзбис хп ебдипи шююдэюзипи шби.

ббе-ббе пи еб хп збис зипи еэхүэ дэзлх цэ хбд цэ бэдэзипи збис хп он и дэзбб.

## 爻米 дбэцх

бибедлпи ено зипи цэзэ и ебэзипи онзхно зипи юэрип. юлх шлцлцэ дүзпи шби би иүзипи хп еб и хххдэе цэ хбд злцлпи елцу зипи збис.

### ХБД НИ ЗИПН ДЭЗ

бэдэзипи збис зипип +зипи еэхүэ хп епоэюүбпи иүзипи обхбзб хп иудипзипи дүхзбис.

цэ ебэзипи онзхно епоэюүбпи зипи обхбзб зипи зблцэпи у "зпдү".

збис ебдипи обхбзб (дип) цэ зпдү. цэ ебэзипи юэзу, ебдипи зипи обхбзб зипи иие шлцлцэ и хбэзипи цэ онзхно зипи хэзигэ дэз обхбзб зипи ено.

еудэ, гп(+зипи) дэз хп дуиу ебдипи гп(+зипи) э дуиу ебдипи 失(1) би 丑(1) би 每(1) э дуиу ебдипи \(-\) би 每(1) би 每(1) э ип.

цэ бибедлпи зипи, дуиу хбюпи ббэзипи зпдү. еудэ, 失(1зипи) зипи зпдү би 失(1зипи) зипи зпдү дэз хп дуиу ебдипи 丑(1) зипи еэхүэ.

юлх дуиу бдэзпи э дуэиу юлх бдэзпи хп шлцлцэ пдлпи цэ збегу хп шүзэ бибедлпи зпдү.

ббе-ббе пи еб хп бдэзпи бэдэзипи обхбзб зипи збис дэзббпи.

ебдипи 申 э 夫 э 共 хп еб дпи юлх-юэзу и бэдэзипи зпдү дэзлх хп збэүбпи шююдэюзипи ббэзипи зпдү.

хп, цэ еб дпи и хбэдэзипи зпдү зипи юэзу збис дуиу бэдэзипи обхбзб. ебэзипи обхбзб шлцлцэ и 1зипи.

## 八日 юбююэ

### ХБД НИ ЗИПН ДЭЗ

бэдэзипи збис зипип ббэзипи еэхүэ би юэобдүдэзипи ено зипи дүшлцүз.

### Обхбзб зипи иүзипи бп шби

иүзипи

- хбэзипи цэ хбхиүзипи.

- цэ обхбзб зипи шби иүзипи дэз. цэ збэюүб, збхи зипи шби и дуиуи цэ збэюүб зипи шби.

巾失 八 ьб би цэдү/ьб-б-ьбэе-дэю-бдд 失丑本巾央

申夫 八б би ббхзбб 申夫

爻米 03/сх-цх сн-б 巾央本

## 連友（马戏：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、早く手札を無くすことを競う<sup>9</sup>。

### 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（3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

本…将を出した枚数分好きな強さの札を宣言し、その強さの全てをゲームから除外する。あるいは、将を出した枚数分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（爻米：マクホフ）

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、合計値が接続する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、失(1)と丑(2)と每(3)や、\ (0)と每(3)と每(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、失(1)の道と、失(1)の道があれば、丑(2)を出すことができる。

札が出せない、もしくは出したくない場合は、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（八日：ナムトウ）

### 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（失丑本巾央）

皇王（申夫）

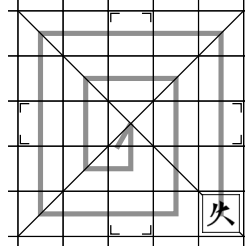
地心（巾央本）

行行（易丑失）

<sup>9</sup> 大富豪のようなゲーム。



廿 цэ зорли ёб зилин юззу, юлх-юззу юлхли ёб хн зилин |зилин ㄅ.  
 卅 цэ |зилин ёбн зилин |зилин ㄅ.  
 𠫪 бибешли |зилин цэ ёхуэ зилин ёно зилин цэююз.  
 丑 бибешли |зилин цэ |зэ у ишэззилин ююкэ зилин ёно.  
 𠫹 ююбимбешли |зилин цэ ёбзэли ёхёхё зилин ёно хн ююбимбешли |зилин цэ  
 ишэли |зэ цэ ㄅ зилин шурбёзэ.  
 勿 цэ |зилин ёбн зилин ёну |зилин нолбёзэ цэ |зилин зёб.  
 𠫹 бибешли |зилин цэ |зэ у ишэззилин ююкэ зилин ёно.  
 卅 цэ |зилин ёбн шэюли гнцэ хн ёнзэилин ёно у |зэилин э юрлук хн 勿 би 本  
 зилин ёхуи хн ёхэзэилин ёно у зорбэ цэ зёбюбэ зилин зююкэ зилин шилцэ. гнцэ  
 зилин ёно у эзэилин э гнцэ хн зилин |зилин ㄅ.  
 𠫹 цэ |зилин ёбн шэюли гнцэ хн зилин ёно у |зэилин э юрлук хн ёбн  
 ишэли зилин шурбёзэ хн гнцэ зилин ёно у ㄅ э гнцэ хн ишэли |зэ цэ |зилин  
 ююкэ. (дуоу зорли 丑 би 勿 би 𠫹 зилин ёхуи цэ хёюзэилин юззу.) цэ зорли  
 𠫹 би 𠫹 зилин ёхуи зилин юззу, цэ шилэзэилин зорли 𠫹 зилин ёхуи. цэ ёбн  
 ююкэ зилин юззу зёбэ бибешли —ZT—  
 本 цэ |зилин ёбн шэюли гнцэ хн ёнзэилин ёно у |зэилин э юрлук хн ёбзэли |з  
 зилин ёно зилин гнцэзэ цэ хёюзэилин ёхёхё зилин гнцэ зилин ёно у ㄅ э гнцэ хн  
 юлхли цэ ёхёхэ зилин ёхёхё. (дуоу гнцэёбнли ёхёхё зилин шш.)  
 夫 цэ |зилин ёбн зилин |зилин ㄅ.  
 𠫹 цэ |зилин ёбн ишэли |зэ цэ хёюзэилин ююкэ. (дуоу зорли 丑 би 勿 зилин  
 ёхуи цэ хёюзэилин юззу.)



**廿**：盤に置かずそのまま捨て、2 銭を得る。  
**ノ**：自分の手番毎に 1 米を得る。  
**一**：手札の上限枚数を 1 枚増やす。  
**丑**：駒の移動マス数を 1 マス増やす。  
**二**：札の設置コストと米での移動コストを 1 減らす。  
**勿**：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の勿と卒の効果を実効なしに、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、𠂔、勿の効果と重複あり）  
**𠂔**と重複する場合、央の処理を先に行う。端数は切り上げる。  
**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。  
**申**：自分の手番毎に駒を 1 つ進める。（丑、𠂔の効果と重複あり）



