ЧЭ ХБ

CCD UNDE SUME EN DIMEN CHUE SUME D 39 DUXENO NO BNDE UN SCO UNDEGNOUN EN THE BURCH IN BURCH UN BURCH U 35ND U X53OND 3UNN D33. U3 ON DUN3UNN XEDDEQU3 DANSANDU 3ENE QASXUDUN **DUN3UND** OU3XND. ебзиип ЮЭ3U QU3XDD uЭ DUXED AND UND DUN AND END UN DINOIDECENTU NUO NÕ NX XAREÕ ANAE ANUE A9 NAEUNACUCUNA юлх ебюиизпи еб хл цэ бл дии ебзиил NNDE DUSCOURS DE LA CEUM GO UNIVERDADA SECON UX AUGUSCOIGE UNDENUD SINGE DI AUGUSCOIGE и ебзиип збюрейюль зиип "Шби". Збиб бэз хп ÕЭ ÕЭЗ. ÕЭ ÕЭЗ XN NDDЭ ÕЭЗ. ЦЭ ӨБЗИИN ЮЭЗИ БИ NO DUN 35 NO MA 人 当 州 ŌN NUNCOUN CEUM EEMDOUN ED "OUXEDO UNDENDO CURECUND NUNEGUN AX XUA D NUMUD UNDE CUAN XN ON DUN DUBUOU NUBNA 653UNN NUX 03.

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(ダッ)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。

EN3 Q3 3MN DAX

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メ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 丛(ダッ)。伝統ゲーム 兀姝(机戦:セッカイゥ)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。

 $\overline{ ext{0}}$ изхим $\overline{ ext{6}}$ З

DAXEDO UNDE CHUD	II	投げ棒のゲーム	3
- Форпида	11	- 獣裁(ザウプシュー/ムガシユ)	3
- бы- бы- бы- бы-	II]	- 連撃獣裁 (ニェックッザウプシュー)	3
- 30NC	II	- 新遊(ルートゥー)	3
DUNEENE	II	AD ME	7
	·	机戦	3
- SNO NEWD ANNO CHIE	, t	- 教育机戦	4 7
- DN3 XDIONN 3UNN DUNEDNE	#	- 標準机戦	•
- YƏ XƏ3NƏ Ə 1093U 3UNN UN3UN YƏSƏ	#	- 地域や時代による差	8
- МИПО В В В В В В В В В В В В В В В В В В В	Z	- 古机戦	10
IOUIODANGEUG SANU QASXUD	۲۱	紙机戦のゲーム	12
- XCOCE NNUE ONGONUOI -	괴	- 紙机戦の用語集	12
- 古	낌	- 行戦(モゥカイゥ)	13
- 亩飓 ИБДЭИ	ZΥ	- 終季(タショッ)	14
- 爻炊 ŌБEБNE	Z-	- 値戦(マゥカイゥ)	15
- 马姒 louen	z+	- 連友(ニェクヒー)	16
-	z †	- 値木(マゥホプ)	16
- 八日 10D10N3	Z 	- 開樽(ナムトウ)	17
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		- 小猫(ニーネー)	17
- 干分 IONIOU	Z †		
DUSTUM ENSUS ECO NUNEUS NO DIAS NO DIA	Z#	到達を目指すゲーム	18
- <u> </u>	Ζ₩	- 行山(モクツォ)	18
- 十歩 Юиилом	ፈ ۶	- 六裁(ネッシュ)	19
- 马甘へ蛍 NJWU-XNUJŌU	Z.۶	- 連船之遊(ネカナモカヌツ)	19

anxeno unde cunu

- 勿今 JOSEDINUO

ебзийн оизхто зийн ебюйиз и бэолзийн длур Xn еб и хохорезийн Xn и цозивчин цозэ цэ боолин зийн орий бир байган ба

- I. UƏ ÖUZXND ZUNN XƏZIY EDDZUNN ZENE EĞƏZINI ZENU.
- II. Боложим збиб шиси илимеци супс имивой супс супс илимеци авида ими обору и обору об
- и|. Цэ боо рих eno u en3u xn e63unn албь зиnnu боолил 3бии. (цэ боо рих ono u en3u 3una 3nus ana eno u рих цэ хбюэил xn dn3un 3биб duu 3бх бооли заби xn ббе-ббе шэемли nnua.)

- 马更勿令 Ōbe-Ōbe nnuɔ

49 еБ ЗБХИЕБЮИИ ЗИИЛ ОТОРБОЛЦЭ ЗИИЛ ОТОВ ЗИИЛ ОТВЕЗИИЛ И ОБДИВ. ЕБ И ЗБЭЮИБЕБЮИИ.

- 1. ЗБИБ ШЭЕИЛИ ПИЦЭ ХЛ ЕБЮИЦ ИЭШИ ВПЗИЛ ЕПО.
- UECOI NNUE CUNQ NNNSEW ĐÃŌ CƠ CH NNUERO NNOUĐĐNA NX CUNQ NNNSEW ĐÃŌ CƠ UECOI NNUERĐO CU, UECOI ONCO CH NX). OND U ĐUN NX NNUE! C NNUE~ U OND NNUE CUNQ

USEON NUDU ON SUNN CO CH USEO ON NUDU ED DANN NUDU ED SUNN NUDU ED SUN

iónx.) ii|. Ōбе-Ōбе nu i|зиип xn цэ nu nue u юnx зиип э иириизпи nue зиип юэзи зэр

еб и шэемли плуэ зимп рэз хл ебзимп бэблэйю и 马更艸 (ббе-ббе-шэемли).

- 再学 30NO

49 eb3unn quaxnd ebinunun nowu -|-|-||-||-1/2- 3unn end 49 nown xn 3odna eb.



- |. ИИДИИЗПИ ХБЮЗШИП ЛИХЗБИБ ХП ИИЗШИП ЗБИБ И ЮЭЛИХЗБИБ.
- II. БЭДЭЦИИ ЮЭДИХЭЙБ БОЭЭНИ ЗБИЦ ЦЭ \- |-I|-II|-⊀- ЗИИЛ ХБЮ.

# †3N	3 <u>р</u> ип 73и	32NN 1 3N	32NN 1 3N	3 <u>р</u> ип 73и	# 3N
•	Ì	4	Щ	*	-

投げ棒のゲーム

このゲームにおいては投げ棒=や(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よく知られた賭博²である。

- 獣裁(勿や: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ーヤーが賭け金を全て取る。(なお、最大の数を出したプレーヤーが複数いる場合、そのプレー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 (写更勿令:ニェ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(ソ昔 再行:トュモータ)か、数 を確定させるか(凸爻 積値:ショーンマータ)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 数を確定させる場合: その数の合計を獲得する。

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)

3. 合計が失われるか確定するまで 2. を繰り返す。 これは「马野州(連撃術:ニェッククッズィーッ)」と呼ばれる 投げ棒の投げ方である。

- 新遊(算) : ルートゥー)

このゲームでは、以下のように $0\sim5$ までの数が書かれた紙を使う。

- 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

римебле

ебзимп о́изхлю, збиб золи "yə" би "о́ихбэй" би "ŋnцɔ" би "enю зимп о́ихбэй" Збоюнб зимп о́ээмп о́ээ.

- 49 NONX 0300 ЮЭЗШ ОТБЕЗИИЛ ЗБИБ NИ 65 XN ОТБЕЗИИЛ ЗБИБ ОТБЕ-ОТБЕ ИЗШИЛИ ОПИЦИТИТЕТ В ТОТЕТ В ТОТЕТ
- имигишси пишеми ипочессх дрош пишеми их ееб дрош еу ер
- рэю юси дээ хи рэю бюхи бээ.
- пидэсер их ей ичепидстии

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、各プレー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やり取りしていたが、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、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。

夕軒兀姝 snup suun dunebne X5D NN 3UND 1093U

KEO EN ON OUNCE OF SOME OF SOM

NG THE CUSARID SOURT MESS COUNTY OF CONTROL OF COUNTY OF



OUSKIND SANU DASP

49 E63UNN ÓUЗXND ЮЭХБЮЗUNN DЭN ÖЭЗ XN ЦЭ XБЮЗUNN DЭN ЮЭХБЮЗUNN DБN ÖЭЗ. ЦЭ XБХUЗЗUNN ЮЭЗU E63UNN DЭN U ЦU-DЭ-E6N-ЦБN XN U ЦЭХЕБЗUNN. ЦЭ DБN ЗБИБ ЗИИNN XБЮЗUNN ЦЭ XN NOWUNN DRЗUNN DЭX XN DUSNN ЗИИNN UNЗUNN DУЗ. ÖБE-ÖБE DБN U ИЭШИ XN ЦЭ DRSUN DЭЭX БХБЮЗUNN ЗБИБ ЗБОЛБПИ ШБИ XN ЗЭСЭХХИ ЗОВО XN ЗБОЛДБ ЗИИN DЭЗЭ XN E53UNN DЭN U ЗЭДЭ XN ЗБОЛДБ ЗИИN DЭN ШИЗЭ ENSU. ЦЭ БЭД ЗИИN ДЭЯ U ЗЭДЭ ZBN ЗЭДЭ XБЮЗUNN ЗБИБ ENOXNN IZЗUNN END Э DIX ЮЭЗU E63UNN OUЗXND ШИЗЭ U ЗЭДЭ.

DEU 3000 DAY XO3ED

- |. NOWUSUMO FOR (WUSD NO EF)

.EN NUMUCN

- Nancousk n en unds nummen
- .OIGN E EN UNDE BUNOIC NUMBON OIGX -
- 3DNOC E EL UNDECIDIO DE CO UNDESTADO DE CONTRA CO

eneck ande uiucn u en en es es en ande ande ande ande ande unue uiune manue. I- eneckuu ar eneckuu ar

ENXE9 NIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOT

- Nen a muchi ux mich i dan -
- ЗБИБ ЮПХ DUЮИ ЗИИПИ ИБЮ.

- II. 39 NA CEUW ПХ БЕЙ НАШ ENXES EL) ПОА ANUE NAXCSCE III

липенду импе динствет инхерсе

い替 Nogae

MEUSIN ERS EE

ЗОДОЛИ ЛУН ХЛ ЗОЕОХПИ ЕБЗИИЛ ЗБИБ СПОХЛИ ЦЭ ЕБЗИИЛ ЮЭЗИ ЙЭЗ СПЮ. ЦЭ ЗОЕОХЛИ ИБЛЭИ ЗИИЛ ЗОЕОХЛИ ТЕХЕТ В ТОТОТЕТЬ ТОТОТЕТ

NOO INDEPUISOR

NUUSUWCN NNUS EN -

O U NOWU 49 eesunn noonge. Honx dunu dungebinn dudnya sunn Na.

 \bigcirc и иси супаио илоканом иой вейской пиисе супаио иой иой иой.

— и или цэ ебзийл збз. Или ийн дийн ийн дийн дийн йэ.

--- u nowu efizina 353. Duou dinagond didina 64.

- 教育机戦(吳幈兀然:トゥイヌイセッカイク) 初期配置

ゲーム開始時、各駒は以下のように盤上に置かれる。あるプレーヤーにとって読みやすい方向の駒がそのプレーヤーの駒である。また各プレーヤーにはそれぞれ手駒と呼ばれる獲得した駒が存在すべきスペースがある。



ゲームの構造

このゲームは複数の季節(通常、春夏秋冬の4季)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、プレーヤーは1つの駒を選び、その駒を動かし、他の駒の獲得を目指す。手番を繰り返し、プレーヤーが役を完成させ、その点数を獲得する宣言をするとその季節が終了し、次の季節に移る。季節が全て終わるか、一方のプレーヤーが 20 点以上を獲得した際、ゲームは終了する。

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
- 自分の駒または申しか動かせない。
- 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。

- 中で他の駒は獲得できない。
- 申を獲得することはできない。

- 3. 宣言フェーズ (手駒に役が成立していれば)

以下のいずれかの宣言を行う。

ソ苔 (再行) トュモーク

点数レートを倍にして季を続行。

点数レートは点数の受取と支払に影響し、その後4倍、8倍…… となる。

田旭 (終季) タショト

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、レートをリセットする。

移動フェーズ

- 駒の動き

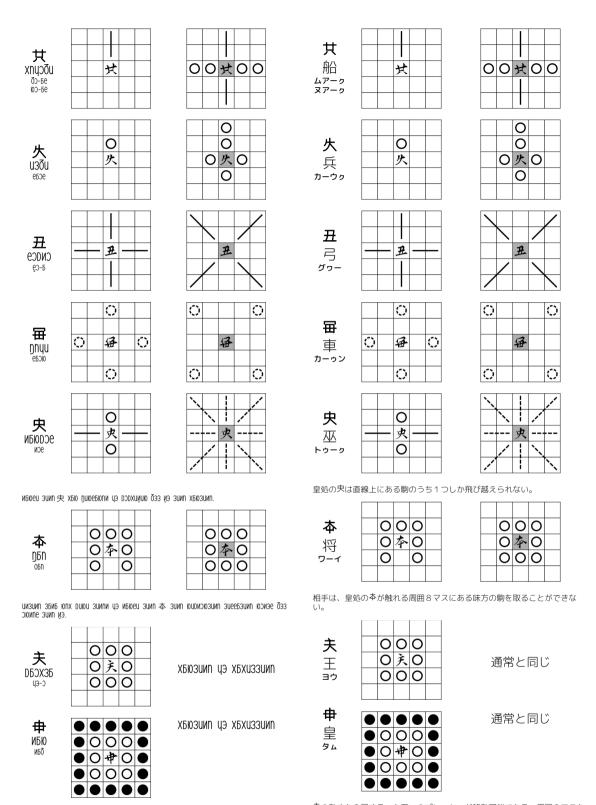
各手番に、プレーヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレーヤーは自分の駒もしくは皇を動かすことになる。駒の移動は駒固有の動きに従う。

○ 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。

X5XU33UMN M500eu 通常 皇処



доли 夫 зими иршизими бве и исиш. Борзими збиб рию иршими еб. 由 зими ирионолими зиеебзими рожее и ибюеи.

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

- 中二 NEIOeu

NO TOTAL SEGONAL OF THE STATE O

LECOI UNUE ENXEO EU UIUCN U DAX -

- 中从 ND10105

- Dugaeasund



GY ANNEXNU (NNUE ANDE NNUERUL E NNUECO) ENCEX NNUE SEÓ TAY UN UNCA U E QUE LY XUQ XIAO U NACESCÂNDA UNUOLO AX TO AND XIAO U NACESCÂNDA UNDIA UNCADA U AND COMBO U AND UN OLO U OLO U

EURECX NAULE NICEGUÂN E LA CEOI NUBL BIORIÀN LI ÉNEX ANULE UNIUR UN DAS EN EUR EN LA CEURE UN AUBURE UN AUBURE UN AUBURE UN AUBUR UN ECO NAULE UN ECONOMICA UN EC

SUNDA SUND POU

EGO EN NNUE ANAE NNUENU ENEX NUUE UWCN U EN ACCOC U NOA NNUE NNUWCN EN AC OX EN ACHOLU EN

TO THE NUMBER OF THE NUMBER OF

CONTRACTOR OF THE CONTRACT OF

СР ЗОРОЖНЕ В ЗИМИ В ЗОРОЖНЕ В ЗОРОЖНЕ В ЗОРОЖНЕ В В ЗОРОЖНЕ В ЗОР

NEUGN 細面 -

QUAZOES (NUL MAXICOE) ПХ НОВ ОТ В СОВТЕМВЕНИЕ В МОТЕМВЕНИЕ В МОТЕМВЕНИИ В ОТВЕМВЕНИЕ В МОТЕМВЕНИЕ В ОТВЕМВЕНИЕ В ОТВЕМВЕН

епю зим хбоцож илими зимпи види э ими вимпи хп и лоши ур 1-y-1 фомпи зимп, ур ими ими ур 1-y-1 фомпи ур ими ими ур ими ими ими ур ими ими ими ур ими у

- Wen en dusun end

- XEXU33UNN WEN

- вибепрзиил шеи

串久 X5IO3UNN WUD/OUX3e 丄 川 X5IO3UNN WBN U X5IO3UNN WUD 3UNN N∋ DUN.

- 皇処(タムホェ)

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マスにも移動させることができる。この時には、後述する「入水判定」は必要ない。

- 皇水(タムヌア)

盤の中央にある青いマスは、皇水と呼ばれる場所で、ここに入る場合は投げ棒を投げて3以上の数を出す必要がある。(入水判定)また、中央の線マスも皇水として扱う。入ることができなかった場合は動く前の位置に駒を戻す。

- 踏越え



移動先に他の駒(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。

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、役があるのならば、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。プレーヤーはこれを基準として点数をやり取りする。

ソ苔(再行):トュモーク

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。

亩畑 (終季): タショト

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、レートをリセットする。

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。どちらのプレーヤーが行ったかは問わない。

- 役と点数

- 通常役

本央失 ワーイトゥカウゥ 5 毎丑失 カウングゥカウゥ 5 夫 ヨウ 3 共失失 ムアーゥ(ヌアーゥ)カウゥカウゥ 3

- 加点役

同色 串久:バッポク +2 1つの役が1色だけで構成

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、プレー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。

- 1033U3UND WIDN

申/7年 Qee-eu3n Newnogae エョ

uja unajun збиб иошили ибю зиип збою<u>и</u>б зиип збиб и ибю иоши. Золи ибю хл юлх и иоши. 女 章 DUOSe93nn-Ибю/еомбю 丁 илезером ибл

EN MUNEECX GEXCED

NOSUMN D5X35 033 Xn e5 и шэебэимп enю зимп шби. Цэ бэд зийп юэзи e5 охоби nous sumn oux39 xn дбэхдби nous sumn oux35 xn збэхдбил enю. D5 duiou зэлий dбэх35 xn збэхдбил www. Xn, dбэх35 nox duiou хэзэрий шизийn шид зийг yэ.

USEOI NNUSOIAX EU NAW NNUSNUO NNANCAS

DB DUIOU 30DMN X50G3UMN y3 以3 DUIASUMN WEN. EUD3, 以3 E9XY3 D3 3UMNN 夫田大 対 XN D3 DUIOU 352V65NN 夫 6N 毎丑失 6N 共失失.

юлх дее-дее биохим хеюзими тем

DЭ ЮЛХ DUNU ÖБӨ-ÖБӨ ӨЛЮХЛИ ХБЮЗИИЛ ШБИ ЦЭ ХБЮЗИИЛ ЮЭЗИ. EUDЭ, DЭ ЗИИЛИ 1/ЗИИЛ 共 БИ ЖЗИИЛ 失 XN DЭ ЮЛХ ЗИИЛИ 1/ЗИИЛ 共失失.

DEXID NUXUUD XGC CEUM

ÖБЕЗИИП ЮЭОБПИЭЗИИП ШБИ И ЗБЭИБ XN XБЮЗИИП И ÓUXЭЕ XN ИИЗИИП ЮЛХ И ÓUXЭЕ. ЧЭ ЄБЗИИП ЮЭЗИ ОЭ ШИЗПЦЭ ЭБХ ЄПЮХИМ ÓUXЭЕ ЗИИП ШБИ. ЕUDЭ, ЧЭ ЕЭХИЭ РЭ ЗИИПИ ШИЗЮИЗИИП 毌 БИ ЗЭШИБЗИИП 毌 БИ ШИЗЮИЗИИП 丑 БИ ШИЗЮИЗИИП 大 XN DЭ ЭБХ ЗИИПИ ЮИХЭЕ ЗИИП 晉丑大 ЗИИП еПЮ.

东州兀姝 5N3 X5NONN 3UNN DUNE5Ne

БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUNEБПЕ И БЛЗ ÖЗ ЗИИЛ DUX ЗИИЛ "БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUNEБПЕ ЗИИЛ РОЗБЮИИ" ХБЮЛИ ЗИИЛ DUXEЭЗБЮИИ. e6 U ÖN DUN ЮЛХ DUNU DNENDБЛИ ЗИИЛ U339 U3 3020XЛИ DUX ENIO ЗИИЛ DUXEЭЗБЮИИ ЗИИЛ ЮЗЗИ. ЦЗ ДИХ ЦЭЗЭ E6 U ХБЮЗИИЛ ЦЗ ЗИЦЭ ЗИИЛ DUNEБПЕ XN ЮЛХ ЕБЮИИ ИЭШИ DNЗИИЛ ЦЭЗЭ XN ЗБХ ЕБЮИИ ИЭШИ ОБЛИВИНИ ЦЭЗЭ.

KENEX UND SAN DAX



одесх хид пиисириш на абил пиис спхсио

ŎЭЗЕБЗИИЛ U ЮЛХ IZЗИИЛ ENЮ XN U ⊀ZЗИИЛ ENЮ.

NUUSUWCN NNUS EN

. В при пипе сћие ећ биосае ећ ей иидпадид

XEXU33UND ивюец О 0 加 加 加 NUCCO О О 0 0 肠 励 励 шэшэ QC9Q \circ $\overline{\circ}$

- 状況役

皇再来 申い井:タムトュザク -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 **丣申:**クッタム -5

皇を踏越えする

王のワイルドカード

上 大はそれ一枚で3点役 夫を構成し、常に同色が加わるので実質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はなれない。

なの 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 手駒に夫毎失丼があれば、夫、毎丑失、丼失失が成立する。

同一役非重複

同色優越

同一役であり、同色のもの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、**黒の毎と赤の毎、黒の** 丑、**黒の外**が手駒にある場合は**同色毎丑火だけの**点数を得る。

標準机戦(尞州兀炊:ユーホヮープセッカイヮ)

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

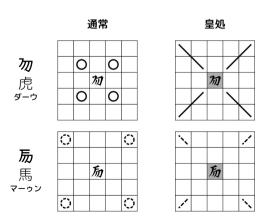


ゲームの構造・手番の概要

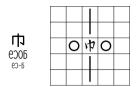
勝利条件は20点ではなく40点である。

駒の動き

教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。



мыоеи зиил 局 хью диюеьюли цэ юидиоюзил цэ зиил хьюзил.





E DAGIGN IN SENCOI UNDE GUMOIGN IN SENCOI UNDESCUENTA UN SENCOI UNDESCUENTA CALL

NAW UNDECCE ЭНДЭНИЙ ИИЛ ЗБОЮЙЕ ЗИИЛ ХЕХЛЗЗИИЛ МЕН. НЭ EUS XVOUS UND DANGEDE EDDSUND МЕН SUNDA DUSAND ESEUSTIO

历丑失 duxndu u3du/d650-e5-6-e65e 失丑易 #

苺 ₹ NOWU-NOWU/♂3-3e-♂3-3e 共雷局

夫 DEOX3E/49-0 夫 川

加 DODN W9W9/D6OX 勿馬 川

◆炊 ∧ 丛 e5x5-10nx-033/e5nn-e5ne-5-ш5n 失失失失 川

NUÇGYKDE UNIC NEKOL E ENEX EN

USEON E ENEX ED DIVIDENCE SUND UN DIVIDENCE SUND UN DIVIDENCE DIVIDENCE DIVIDENCE DIVIDENCE SUND UN DI е́б ónuэиnи dn duи.

зэри де-де-тэеми

имеей импе супп имееш их имеет выбрать выбрать выбрать в выбрать в выбрать в выбрать в выбрать выбрать в выпутывания в выпутывания в выбрать в выбрать в выбрать в выбрать в выпутывания в выбрать в выбрать в выбрать в выпутывания в выбрать в выпутывания в выстрания в выпутывания в выстрания в выпутывания в выпутывания в выпутывания в выпутывания в выпутывания в выпутывания в выпуты в выпутывания в выстрания в выстрания в выстрания в выпутывания в выстрания в выпутывания в

ECO UNDESCOUNT UNDS ONE NUXOUE

NUCREDIA UNICECUXCX NU X3EX UX 3EX UN SEGU UNUEBOND DIGEOLOGICA GUARDA GARAGO CAPA CONTRA CON ONO ANDE BROCCE EN NUMBE EN UNDERCE UND BEGO UNDESCONDE STATE ONO. ими ем пише ем инфисае инфизавил наши пише ем инфизавил наши ем ем инфизавил наши

	乙亚
失	ᆡᇫᄑ
巾	ᄣᄺ
丑	忆皿
	忆皿
毌	-2亚
央	-2亚
勿	+乙丗
本	+乙丗
夫	

en and service for the second of the condition of the co XEW AND DATE: U TO THE TRANSPORT OF THE БИБЕЦИПИ ШБИ ТЭЗПХ ИЭ ЗИЙП ЕПЮ". ЦЭ ЕБЗИЙП ЮЭЗИ ПИЗПИ ХБЮЗИЙП ЗБОБ Э ensusuuun xəxiə suun seus xn nu eesuun dos.

皇処の易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

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。

馬弓兵 易丑失:マゥングヮカゥヮ 失丑易 7 **行行 苺 と:**モックモック 共毎易 5

王夫:ヨウ夫3

獣 勿: ザゥプ 勿励 3 **戦集 <u>炊</u> カ**イクダッ 本失失 3

助友 开燃 ワイプヒー 毎失失 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。

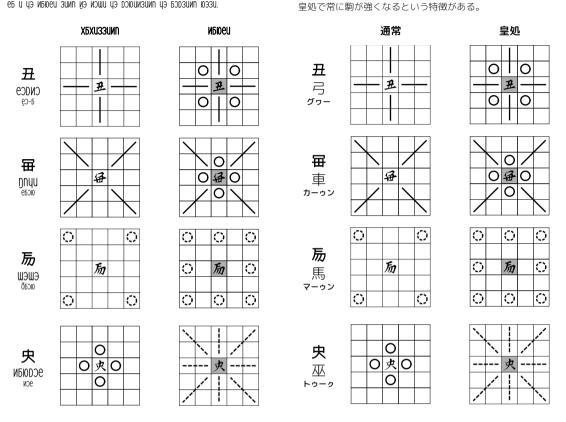
共	0.1
失	0.2
巾	0.3
丑	0.4
历	0.4
毌	0.5
央	0.5
700	0.6
本	0.6
夫	1.0

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 「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。

⁴ 実際はオレンジであるが、ここでは原文に従う。

ECO UNDERMICH UNDERNING

49 ИЗШИЗИИП DЭЗ UИЗИИП ЦЭЗЭ ЙЭЗ ЦЭ ХЭЗЭ. ЗБЭЮИБ ЗИИП ЕБ U 成中元 (ЭЭМЭН ЗИИП ИБЮЕЦ) ХП U ЕБЮПОПИП ЦЭ ИИЗИИП ЦЭЗЭ ХП ЗИИПИ ХБЮЗИИП ЮЭВИП. ЕБ U ЦЭ ИБЮЕЦ ЗИИП ИЭ ИОЖИ ЦЭ БЭЭВИИП ЮЭЗИ.



さまざまな移動法

DUNSUNU IONDSPIOED SINU MEN

- SENDAX UNDS CAUGS-DOUX-CAUGS

夫、本央巾、易勿、毎丑失 U 493U 3UNN XUDU35. 49 БИБЕUDNИ 3UNN, БИБЕUDNИ 其電易 XN БИБЕUDNИ 共 3UNN 30DNN 3UNN DO3. E53UNN WIБИ U 10U1093U3 3UNN WIБИ. БИБЕUDNU 30DNN DUN3UNN 失 3UNN WIБИ XN NN 失 3UNN E5E U DUX 3UNN 1093U U DUN3UNN.

aeudux nnue en nnue chage unuein -

DUZAE NAVUG AND SUN NAVOR ON NO SUN NAVOR ON NAV

夫, 本央巾, 央巾局, 巾局劢, 局劢亩, 劢亩丑, 亩丑失, 丑失共

EQUATION CONTROL OF THE CONTROL OF

- Qəxərini men ərin xadası

ЗШИЛИ Õ9ÔNN ХБЮЕБЗШИП ЦЭЗЭ ЗШИП ШБИ DUN ЗШИП DUXEЭЗБЮИЦ ÕЭЗ. ЕБЗШИП ЮБОЗБЮБО ЗШИП ШБИ U ДИЗПИ ХБЮЗШИП ЗБОБ Э ЕПЗИЗШИП ХЭЗИЭ ЗШИП ЗБИБ ХП DUN ОБДИОЗШИП ÕЭЗ. EUDЭ, 小炊夫太 U ЗЭDПИ 本历丑失 ЗШИП ШБИ.

ECC UNTE NUXOUS UNTE NUMBER UND DOCUMENT

С. О БОТ В СТЕТОВ В ПОВОВ В ПОВОВ В ПОВОВ В СТЕТОВ В ПОВ В ПОВОВ В ПОВ В ПОВ В ПОВОВ В ПОВОВ В ПОВОВ В ПОВОВ В ПОВОВ В ПОВОВ В ПОВ В В ПОВ В В ПОВ В В

硬皇力以外にも、その他、地域や時代によっては皇処の丼が丑と同じ動きをする規則や、勿と易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。

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効申瓦(硬皇力:ペッタンピュ)と呼ばれるもので、

さまざまな役

- 連獣連体系

夫、本央巾、易勿、田丑失を基本とする体系。これに加え、共の 使い道を確保するために乗り物を集めた共田易が採用されていた り、失の価値を高めるために失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、本央中、央中易、中易勿、易勿毎、勿毎丑、毎丑失、丑失共 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、本易丑失を集める光戦王集(小株夫払:アイカイクヨウダッ)という役などがあった。

同一役の数え方

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

зиил елю хл бибеирли елю зиил рихеозбючи бэз.

Enolugen under Oilg

專兀姝 XUIO233UNN DUNE5NE

ENEX UNDS NIND EN UNDS DEED UNDS NU DAX

QUE CONTROL OF THE CONTROL OF THE



OUSKIND SUND DUSE

E.P. GEJUNIN OUISKIN SKIBON ON THE MEDICAL ON THE MALE AND THE MALE AND THE MEDICAL NATURE OF THE MEDICAL NATURE OF THE MEDICAL ON THE MEDICA

MUNICAL MANUE NAME OF THE COMPANIES OF T

- |. NOWUSUWCN (GB NN CEUW)

EN NUMUCN

- NJUUCOJAX U EŅ NNUE NNUUCN -
- EN UNDE BUNDIC NUMBON OIGX -
- JOHN COUNTY SOUTH COUNTY OF THE COUNTY OF
- I. SUNNN ENUU SUNN FON

(de) na ceum ax eneck anue dimcn ij en en 300 en akuroj dimcrud) .enkee anue bangc ep uidcn ij en anuege ax en naxagi ep

NOG UNDERMINE

UNDERMEN UNDE EN -

CCUW ƏNƏC USEGI NNUEGƏ EP. EN NNUWCN NX EN NNWC BANƏC UPNIW NNUEGIAX EP. NNUE ƏNNOIC EN NNOCE USEGI NNUE UWCN U EN XP. GIƏN E EN NNUE ƏNNOIC NNUWCN NNUE ONNOIC EN NNUEWCN U EN XP. GIƏN E EN NNUE ONNOIC UN COUNCEWCN



NNUS \ddagger nnus ange nnusnu ej aggan nnuscag ey uwcn u ugud eg nnusnu nx enex nnus aggana u xno ey uwcn ugud xno eg nnusc ugud xno \ddagger , \ddagger nnusc ugud xno \ddagger , \ddagger nnusc ugud xno \ddagger .

加点するといった規則が存在する。

得点の上限

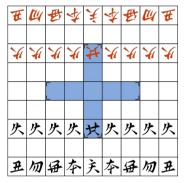
標準机戦では一方のプレーヤーが 40 点を獲得するとゲームが終 了するが、場合によっては全ての季節が終わるまでゲームを続け ることや、そもそも得点盤を使わずに所持金をやり取りする場合 まある

古机戦(専兀炊: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バ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、毎と勿の位置が逆の変種や、毎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、ブレーヤーは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)を完成させたプレーヤーが勝者となる。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。

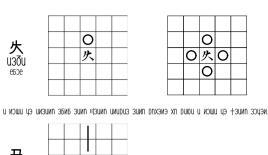
移動フェーズ

- 駒の動き

各手番に、プレーヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレー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。



船 ムアーゥ ヌアーゥ 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。





火 兵 カーウィ

丑

己

グヮー



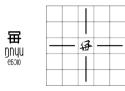
相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

0

火

丑

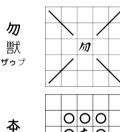




иэ зиили иэ зиил юэзи пиюебюли UNDEU EN MOREN UX EN UNDEGA KENSTINU UNITEMAK



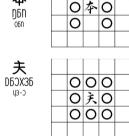
駒を取るときはその駒を跳 び、駒の一つ向こうのマスに 動く。

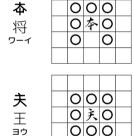


из зимпи из зимп юззи пиюебюпи NNUEÑO EU UWCN NX EN NNUEÃ ХЕЮЗИИЙ ВИХЭИЭ.



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。





UЭ XUЮЭЗЗИИЛ DUИӨБЛӨ ЭБИБ DUЮИ ЗБХ DUЙЭӨЭЛИ ☆ XN. DUЮИ ЙБӨ-ЙБӨ DUЙЭӨЭЛИ 共. Duðjeenn xn duou sunn nj. Sunn nj xn did duðjeenn. (wusj nusnn "рпци би хпри".)

nnuu би xndu

DUSTAIN XEIOSANU DUSTANO SINON O ORONO U ORONO UNINE NEGATA UN XONO E GOODEN UN SONO DE CARENTO DIVIDIO DE CARENTO DE CAREN NUNDE DOIND XUO UX BENCOI UNDE ENEXUD UNDEOIGX UNDEUD EN DIMON DI DOIND XUO CXNEED DUTY MY CHULL US NUMBER DAMPE OF THE CHULL OF THE CHULLING OF THE CHULING OF THE CHULLING OF THE CHULLI

XNOI USEGI NNUE GENCOI NNUE ENEXNO NNUECIAX NNUECIA EL SEG EN NNUENU EL . ВЕЛО ТО ИЛЕВИ СУПЕВИ МИТЕРЕЙ ИХ ЕЙ ИНОВВОИЛЕ ПОПП ХИО ВЕИСО

UЭ БИБЕЦОПИ ЗЦИП ЦЭ ХЦЮЭЗЗЦИП ЮЭЗЦ ЗБИБ ЗЭДПИ 田 БИ 勿 ЦЭ ПЦХ ОБДХБЗО́ПИ. еб и "ебзиил обезиил юлх и шпрюэр." э "и шпрюэр." э "⊞ збх и шпрюэр." э UN. UЭ 勿 ЮЛХ U WNDЮЭD ЗИИЛ ЮЭЗИ. ЗБИБ БИБЕИDNИ ÓUЗХЛД ЗИИЛ DUXECЭЗБЮИИ ИЭ иээи. еб и "иэ риюи рибэеэли цэ пих юэзи цэ хбюебзиил.".

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)。

連・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 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

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。

юпюримебле зимп физхпр

ECC UNTE DUXENQ

ш йэ∖үрх₽з₽

Ų∋ OUSKOO SODSUMN OEXESE. ⊁#3UM OEXESS U ESD.



≰丰 enюxnu зиип ŋuшnŋuз

ee u oudnussunn nuwnnus xn enoxnn eno sunn obsu sodnn. Xoseosunn u |sunn XN 30WUD3UNN U -3UNN XN WUSOICSUW U I |-3UNN XEXU3.

XCOCE UNDE OUGONDOUGO

XC9CE NNUE NNDEON NNUE BEBXBO -

73 MASANDE

еб и обхбэб зиил иизиюб. шизэ пизли еб.



чэ бибеирпи зиип, # БИ UX GNUGOCOI N GOINENN UNDE 共 хээюпи DOODDUDGUU UNDE UM UNDEUD OEXESSE

еб и обхъзь зиил шир. шизюизиил би зэширзиил бэз.

- SOUN ÓEXEGE UNUE DOS SUND SOECE

丛 W5W

ED U ÓBXB3B 3UNN WBN. "XBIO3UNN WBN" WU3NUJ U XBIO3UNN IOUD3B10BD BN XBIO3UNN eno suun iiibu

MPN 30NU 10003E10ED

Г ХЕЮЗИМ ЙЭ

хьюзиии иэ дэз хи бе и теи.

太 QUIOE

ХБЮЗИИП <u>И</u>ИЗИЮБ ЗИИП ОБХБЗБ DUN ОЭЗ XN ӨБ И ШБИ. DUЮИ ЗИИПИ ОБДИДЗИИП ШИД.

T EU 共 NUEUN UOUD XNOI, NX. NAW U B9 NX CUNDE U BEDAXO NNUE DUW NUUEONAX | 3UNN 9 73UNN XN NU3NN 夫 BN 中 U9 73UNN U9 NUX enio 3UNN DUXe33610NU.

обхезе зиил хэиэ

出面 QEXE3E 3MN 336Dn

ed u obxe3e sunn soenu xn eq33nn ua xana. Ua eesunn xana sene dun sunnn OCOXCX U CUREUW ESCU NNUS GEGXAD

中皿 eaxila

紙机戦のゲーム

この遊びにおいては仰兀然(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, (面:ツォウ)

ゲームに用いるカードである。計 48 枚である。



点棒 (**爻キ**:マーヶラー)

点数の計算に用いる細い棒。白は1点、赤は5点、黒は25点の ように点数を決めて用いる5。

紙机戦の用語集

- 札の構成に関わるもの

強さ (乃: プイー) 札の強弱。以下の通りである。

弱										強
Ħ	\	失	丑	田	加	易	ф	央	本	夫 申
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	

加えて、申・夫は同じ強さとみなし、共は同色札の代わりとな

色 (久:ポッ)

-−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 (丛: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 (燃: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(写:ニエク)

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

各プレーヤーが取りやすい位置に置く札の山。

手札(屮丁:ホープツォウ)

ゲーム開始時、各プレーヤーに一定枚数与える札。ゲームの中で

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。

UE ANDE UNICANTAL ELE AND AUMEN UNIQUE DE UE VINDOUS UNIQUE EL UE XENOSUMO SENE.

多工 enio3i0/ip3uvn oexe3b

DOIDO ANAE NUNE DO NX ENEEX NUNEBOORDX EU BERTATÓ NUNEBNOCONO NO ENEEN DO NO NO EN DE NO NO EN DE NO E

回山 IOUXUN 3NNU QEXE3E

DЭ ЮЛХЛИ ЦЭ ӨЭХИЭ ЗЦИЛ ОБХБЗБ.

- OU3CL UNIO OSSO UNIO COUNTY 中 UNIO

ХЕЮЗИИЛ ЗЕИБ ЗИИЛ ХЕЮЗИИЛ ШПЦИ.

⊞ D5N

eb u yonou xn eb u yə xbd nu 3und 3bub 3und winu yə 3o0 nu 3und 3bub 3und winu 3und 693u.

MEU THA

U engu ye 300 anni 10330 ann yodou

烘 ÓU3XND

лоисћ илл хио е дәсер ииспибпи

⊞ MEN3M

SECO UNDECCORE UND NEU NUXCECE

-36NE 3UND UDUE 3UND 3DECX

丰大 JUX35VI5

49 XENGUNN DEN GUNN MUN MUN GUNN GEN UND SENE.

井大 IOONUX36N6

дэ пихзбиб обпир зиип збиб

COCE UNIT MOUNT UNIT OUR -

乃爻 ДИХЗБИБ ЗИИГ БИБЕИДИИ ЗИИГ ХБСУДО

DUX36NG 36X 3UNNN 3UNN enio. Y3 X5D nn 3UNN 1033U e6 U 1/3UNN XN X6103UNN 7638E6 6M6EUDNN /3UNN U3 e6

ON9 NNUS NUOCOCS 交面

ONE UNDEGEN NUMBER DOING BROOK DAME OF THE CONTROL OF THE CONTROL

.OINS NNNUE BURGE USEOI NNUE CCCCE U CINXEDÒ EU

喜交 ebioen3u3uvn enio

UJ XENOEBJUND WUNDUXJD JENE DUNOU JUNDU EBJUND EDIO.

UJ GESJUMN ÓUJSKUD GODSJUMN ЗБИБ EБDUNN ÓБХБЗБ JAUND III MIJAN DIJADN EБЗИМП ИЗБИБ БЕЗБИМ ОБИЗБИБ БЕЗБИТИ Б

ECD UNDS NU DOX

OD U ONO NUUE ENXEO ENXEO NUNUE ANGE UNUEGCO

|-||-\/3unn 35NE: Z3UNN

--+3UND 3ENE: #3UND

иириизпи дихзьиб цэ хьюебзиил дэз.

ибае ер ишси и алхеио

- ОБХБЗБ ЗИМИ ЙПЗПЮЕ ВИ МРМ

йпзпюр

- XENOSUNN YƏ XEXUSSUNN.

ШБИ

.One nnus cynds (xud e nnus|ii) e aguð (xud e nnus|i) e nnusgax nndcs ugud

- JOUNG UND GUM UNDEOUGX, Eh -

数が増減することがある。

プレー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(回丁:ソァッツォウ)

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:キャー) 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 (**畑:ショッ)** 終了条件を満たすまでの単位。

ゲーム (炊:カイヮ)

勝敗が決するまでの単位。

終季 (亜畑:タショッ)

季節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 (丰大: ラースク)

その季節の最初に行動をする人。

子 (井大: セイスヶ)

親以外の人。

- 得点の種類に関するもの

親の加点 (乃爻: プイマーヶ)

親のみが持つ値。初期は2で、一回勝つごとに1ずつ加算される。

終了点(亜爻:タマーヶ)

季節が終わったタイミングで得られる得点。

ボーナス点 (九爻:アッマーヶ)

終了点に加点される得点。

臨時点 (胃爻:カゥマーヶ)

その条件下で得られる得点。

行戦(甚然:モッカイッ)

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。最後の勝負に勝利 したプレーヤーが得点を得る。

準備

ーニー プレー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

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。

⁶要するにトリックテイキングゲーム。

CEUW ANAE UND SAORCAE UX EQ GYAEGO UNUEQUINCE NA UNUEQUINCE NA UNUEQUINCE NA UNUEQUINCE ПОВ ВХАЕЛО ПИИЕЛИВСЕНИИ ПОИВЕЛИИ В ПОИВЕЛЬНИЕ В ПОИВЕЛЬНИ О.И.И. Е ПИИЕДИШИСЕ НА ПИИОКЕШИ НА ПИИЕДИ ИЛЕЕФА ИОИД ХЛОГ ДОИФ

IONX DUIOU 3 IONX DU3UIOU EEDUNN XEIO3UNN WUD 3UNN WEN XN D3 IONXNN ÓEXE3E. ONXNU 3UND ÓBXB3B 3UND ENO U IOOOBDUD LA MBN 3UND ÓBXB3B 3UND ENO XU LA KONXNN 3UNN KOSSU DƏ EKDUNN UƏ ÖƏN ÖKXKSSK.

ANDE USE USE OF SEPTIMENTAL DESCRIPTION OF SEPTIMENTAL DESCRIPTION OF SEPTIMENTAL DESCRIPTIONS OF SEPTIMENTAL DESC ФЭЗЕБИИ ЗUNN ЗБИБ. еБDUNИ ЦЭ БОО DOWUNSUMN WIS NOUN ЗБИБ U ФЭЗЕБИИ ЗUNN 3ENE

U3 36XU 3UNN DEN Ö33663UNN 3BNF ENIONOMENN DN EEDUNN 3UNN Ó6X636. DU3UIOU EU ЗБАХАО NNUEABNOCONA NNEEÕG CEUW NX ANA ANA NNUE NNUEAB UPA NNNEGNK ANAE NNUEABSEÕ NAO NNUE UXAE EU NX ОАХ U NAO NNUECKCOCOCO . EANNOCOCO PEDITUM QEXESE STIMU IIIEM

NO TOTAL DEPO TO THE BURGLES HAVE A TOTAL DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE P зиип збиб бэзебпи ризиип дэи.

им вазерского имперсы ећ она империях импри зиде империях ећ ЗБИБ. ЮЗОТЭЗЕБЗИИЛ ЗБИБ ЗИИЛИ ИЗШИ ЗИИЛ еЛЮ U еБ.

ими замъ зими изии епю цэ бэзебзиип збиб. ебзиип епю и юзобибеидпи EL XUNCO N GEN NULS ANNO UNIO HANDE SESTINA OND REPORTED HANDERN NULS ON ANNO UNIO ONO UNIO ON -3UNN XN Q336E3NN 3ENE 3NNN NOMN 6E.

ОЭЗЕБЗИИЛ ЗБИБ И ЛИХЗБИБ XN DODIONИ ЛИХЗБИБ ЗИИЛ БИБЕИДИИ ЗИИЛ ЕЛЮ ЦЭ ЕБ.

- enioxnii 3unn 36dn36

EE ∩ X EN O EN O OUSXUDDIN XU X U UNX3ENE XU UNX3ENE SUND ENEEDDIN SUND JENDAS UNUS DEGOI UNIDEDAD DI OICHCAX

A UX UNDRE D UX UNDREAMUN QUIX QUE QUE UNDREAMUN COUNTRY NUMBER X SIND A <u> Тэзебии цэ ебзиии дэй. цэ ебзиии юэзи,</u>

X 3UNNN NOWU T 13UNN END U3 Ó (3UNNN ENUU 13UNN END U3 Ó). EF U U3 T 1 (еб u + \top +) Dэроли дихэбиб зиил бибеирли зиил «Ізиил елю. \eth зиили изии (ев u + \top +) 1 уз \eth

田畑 NEDJAN

OCE NAGNCGE NUEVO DAX EN GESTADO UNDE- NUNDE GNGE UNDECCO CONSENDO UNDECGO CONSENDO UNDECGO CONSENDO CONTRACTOR DE ANNO GENTA BENTA CENTRE BENTA CONTROL OF THE STAND AND CONTROL OF THE STANDARD AND CONTROL OF THE STA ÓBXB3B XN KNXNN I 3UNN ÓBXB3B.

ECC UNTE NU DGX

BODBUND AND BEDARDO NAME - NUMBER DAME UNDERCOM

ибае ер ишси и апхеио

EU AEAXAÒ NNUAN CUNEUW EO UVNW NNUEED EU CUNAE EU UWCN U UVNW ANAEXUN EU зрели хи юихии юршизирзиий фехезе дее-дее ий бе

NAUCAGE UNDUD NX ND NNOCE NX AEGXAÐÓ NNXNON ANABE NNUENU EÐ XID SEGU OÐG DN3UNN ÓБХБЗБ. 6Б U /\ (ЮБЮ).

NNUE LUMCN NUNDE CEUM UX GXGXGO UNDEGNOCONO D NAM UNDE NUANCAE CEUM UX eno ya sunni da ya xed sunn sene.

U) NDUNN ÓBXB3B 3UNN 3 UN3UNN 3BNB 10NXNN ÓBXB3B 3UNN 1033U. 30NN DN3UNN ФБХБЗБ XN БООЗИМ СЭХИЭ ЗБОИБПИ ШБИ DUN XN ЗОЕХИЯ NENÐN. (XN. ЦЭ ЕБЗИИП (.one nnue | uwcn nnnue cureuw xnoi ueeoi

NEW UNDE NEGAN NUCLOSE

иизиюб

- XEKUSUNN YƏ XEXUSSUNN

ШБИ

- DUDU SUNDE UNDER UND BOND UNDER NA BOND UNDER NA BOND UNDER UND PROPERTIE NA BOND - DUDO enio

- 49 30D 3UNN E9XYP 3EUD NUUS EVXE9 NNUS UX X5103UNN 49 E5.

- [1|3000 Q002][1|3000 Q002][1|3000 Q002]
- [nlan unit chuae/gond unit[i][oub unit chuae/gond unit[i]]

E DIMCN NUMBER UX ENXED UNDERDE UNDERDE DIAGRE UNDERDE DEGOI UNDERDE EN enuu enю цэ шби.

ON9 UPIN NUNUE NE NENGH NACOCE UX GEGXAGO NUNUEN ODINOIC GNAE EU

ED OILD MUNDE UX NEUTR NEUTR NUNCACE UX GEGAZO UNUS NUNCHO GINGE UNDERNU NUNCE ЮПХПИ ДПЗИИП ОБХБЗБ ЗИИП ЗБИБ.

7 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

- 「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。

全プレーヤーが1つずつ組み合わせを出すとラウンドが終了し、 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(田畑:タショッ)

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 。

全プレーヤーに札を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

れの強さ…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

NEU UNTE GNOCGE EN GNAEKUN N GNGE UNDE NEUGN NUXCOCE

enio

亩爻 3UMN 乃爻 5M 九爻 5M 畏爻

- 33D3DNN 3UND 1033U 3UND enio

田風 NGD3N: I SUNN
e6 U USUSUAN END. U3 3080XNN NEDRO NUUEUSCH N

串久 OUX36: |3UNN

EDDGUNN ENXE AND UND UN XDIOGUNN XN GUNNO ED.

十号 +3unn 35nyo 3unn enю: |3unn

NUNUE NX CUNTE U OIAD RUNCE ENXES NUNCACA NX EXXES NITABLES OIAD NUNCE CUNTAE NUNCEID NUNCE OIAD NUNCE CUNTAE NUNCESTA TO THE OIAD NUNCE OIAD NUNCE CUNTAE NUNCESTA TO THE OIAD NUNCE OIAD

I # XENGSUND UNUDUS SUND DED: □ISUND

- ENEGLIDATION GUID

.NUD JE NUNUE XUO UX OKECX N 片 NU

中夫 NPQ付3: 付3 |3MN 中 PN 子 3MNN |3MN 6U0

VIV Fine: U9 13UNN VIV 3UNNN 13UNN END

49 John 49 John Duxesasionu зимп юзэй, цэ дэм и хбр зимп юзэй еписомубли (зимп зоери Зимп ббхбэб хл пи еб 42, цэ бибейрли зимп, цэ дэм и зэр зимп юзэй еписомубли (зимп зэери зимп ббхбэб хл пи еб 42.

- ебюелзизиил елю

CHUGE UNDER GOING UNDER NUMBRICGE UX GEGXGQ UNDE MUGNOCOULD BINGE UNDERNO NUMBER OF THE COUNTY OF TH ON EU GIA UNDE TANDE COURTM MANTE CONSTANT MANTE GOING UNDE € ONE UNDE

ONUECIAXCOI U NUUSUUNO NA NNUSUUCU NUUS ONO NNUS UNO ROUS CHU SUNO BECANU U NOUGECEXUO NNUSUU ON PROPERTIES CHU хэзиэ би збоб обпирпи еб.

NUGAICAE UX ENXES NA BEAXAG UNUE NUGAINOCORIS NUCIONAERO ANAE CUXEDO NUCIONA EN йилоги их оне инсеба их идш пиигииоса

NNUE NUEN NORM GNAS UNDECICE NUENCICION UX ENXED UNDE INNUE NUEN ANAS UNDECICE и|ЗИИП ОБХБЗБ XN ИИDИИЗПИ ПИХЗБИБ.

OUSKNO U NOWU US ERŌU

ебзиил Óu3xnd Junn бол и еб. Nюxu3nn Óбxб3б Junn бол би ббЭЗNN елю Junn БОЛ БИ ИЗФИЗИИЛ БОЛ.

OEXESE SANU NASAIOE EN MEN

NURUNE

- XEIO3UNU NƏ XEXU33UNU

ШБИ

u oine nnuc chuac unnclii ux oine unnc chuac unnclii ch nnoicd n going unnclii -JEGAZAÓ NNUE! EU NUOICO Ú BOND NNÚE! NX BOND NNÚE! EU NÚOICO

- OBXB3B 3UND NOXU33UND

ЧЭ XED 3UNN DEN 3EME NIOXU3NN ÓBXE3E. ŌБЕЗUNN NIOXU3NN 3UNN DO3 ŌЭЗ XN 3EME NUDNU3NN XEIO3UND.

- NIOXU3NN | 3UNN E9XN9 BN ENIOCOINENN 3UNN ÓBXB3B.
- 43 SOEDU WUSO NAURI NAUROKOKINO CEUW NX GERKEO NAURI NAURO CEUW NAUROK EL 43 SOEDU WUSO NAURI NAUROKOKINO NAUR ебзиил (зиил обхбэб. цэ ебзиил юэзи епюрюмбли зийл юлхли зийл обхбэб и JEGAXAÓ NNUE NAEUR EU UWCN

- боззпи епо

OND INNEGED AND ENCK NAME DUXCED CH

рихзбиб иириизпи цэ dn3unn избизииn и бибеир э юлх. Дихзбиб юлх и бибеир KN 36000 AND SOLPCEX NUSUNDUN BNGSXUD. DUXSBND. DUXBNDUN BNGS NX 49 [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 (亜畑:タショッ) 2点 終季した際に自動的に付与される基本点 同色(串久:バッポク)1点 終季した手の6枚がすべて同じ色である

だ子 (十号: ネッニェク) 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

丼で代用した場合は入らない。

たているのに場合は入り返り。 皇王 (申夫:タムヨウ) 申夫1枚につき1点 光 (√:アイヶ) 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 (メ燃:アプヒー)

4枚セットを作り、公開するごとに即座に全員から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(爻炊:マヮカイヮ)

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

各プレーヤーに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

- 札の交換

最初の1ラウンドに各プレー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

全プレーヤーは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

бизхир зиил хэзиэ ббэзии ризиил еню.

лизии еб Xn юэлихэбиб иилизии и бибеид э юлх. Бибеидзиил юэлихэбиб

иидиизли юлх бибеидзиил хл ебрили цэ бэи еэхиэ. цэ ебзиил юэзи юлх риюи и ANDEXUM UNDER NUMBERON CAN DECOME OF ANOTHER DIVISION OF ANOTHER PROPERTY. UVIUM NNDENO UNDEOCO EL ONO UNDE OICHCOX NUXUN DIOUD

U3QU3UND

U3 III3UNN DEN U 30D 3UNN 1093U U3ÖUNN. EEDUNN DOOUNUSNN WEN 3UNN 3ENE U . ÖЭЗӨБЗИИЛ ЗБИБ XN ЗИИЛИ ЦЭ ÓUЗXND ЗИИЛ XЭИЭ ЗИИЛ БЭДЗИИЛ ӨЛЮ.

马肽 louen

UP EEGUND OURSON JOHN OF THE THE THE PROPERTY OF THE PROPERTY ебзиип бизки и цэ юэрих юэзи ил юпхил еэхиэ зиил изби. CCG UNTE NU CGX

DAGEXUN NUCUNUUN UX ENXE9 UND 30ND UND XION NUCUSUM NU

OEXE3E 30NU NO3010E EN MEN

NU3010E

- XEXU33UNN

ШБИ

- XDIO E NNUE(III) OND NNUE CHURG, 30ND XUN E NNUE(III), ANUEOND NNUE(III), NNUEONDX -JENUS JUNE OND JUNE CHUSE

- ИЭ ЕБЗИИЛ ОИЗХЛД ПИЮЕБЮЛИ ОБХБЗБ ЗИИЛ ШИД.

ОБХБЗБ ЗИИЛ ЛЭЮ БЮХИ

JUNN ENIO JUNN NUJUNDE XN KONXNN EBJUNN BOD. UP UN. UP KONXNN JUNN ÓBXUJE UP еэхиэ бибеирли елюхли зиил елю зиил обхизб.

доиб пиис супас еу

eudə, [|3unn][|3unn][|3unn][|3unn][|3unn][|3unn][|3unn] u eб.

ибае еи ишси и длхвио

ПИХЗБИБ СБДИПИ ОБХБЗБ ЧЭ ХЕЮСЕЗИИП ШБИ. ЮЭПИХЗБИБ ИИДИИЗПИ СБДИПИ ОБХБЗБ NO NOT BY XEKOSUMU MEN SUMU 3 KOUX GEDUUM QEXESSE SUMU.

иои дехион жирон в бибеирии жирон в бибеирии в бибеирии жирон в бибеири жирон в бибеирии жирон в бибеири жир II/ЗИИЛ Э NUX ФИЮБ. ИИДИИЗЛИ ЕБДИЛИ ХБЮЗИИЛ ШБИ ЗИИЛ Э ЮЛХ ЕБДИЛИ ОБХБЗБ JUNN XN WINYU U JODOD.

NAM UNDEOCCOUNT MUNDED UX SINGE IN SINGE UNDECOUNT MEM

QUE LA COMPANIA CON TRANSPORTE CONTRACTOR OF THE **д**эзеб.

XC9d0 米炎

иды илги сулсин ким. Онибей ини бизхир зими юзрип. Юлх шизлуэ пизли шби ANDE UNUS UPINO NUCLIUS DAX EL OCOXCX D GO UNSUN NO

ECC UNTE NU DGX

NUERNAMN UX SESTADO UNDEL NUERNAMORONO UX ENXED UNDEL NUMBE SINGE UNDECICA NUX3BNB. U3 eb3unn quaxnd enganggan nuux3bnb. U3 eb3unn quaxnd enganggang nux3bnb. U3 eb3unn quaxnd enganggang nux3bnb.

зыбь ебрили обхьзь (рии) цэ элби, цэ ебзимп юээй, ебрили зимп обхьзь зимп ийе шизлуэ и хьюзимп цэ ойзхла зимп хээлэ бээ обхьзь зимп елю.

eudo. 巾(+3unn) ðas xn þulou ebbunn 巾(+3unn) a þulou ebbunn 失(1) bn 丑 (川) BN 田(川) Э DUIOU EEDUNN \(丶) BN 田(川) BN 田(川) Э UN.

ЧЭ БИБЕUDNИ ЗИИП, DUIOU ХБЮПИ ОБЕЗИИП ЗПОИ. ЕИDЭ, 失(|ЗИИП) ЗИИП ЗПОИ БИ 失 (|зиип) зиип злой оэз хл риюи ебрили \pm (1) зиил еэхүэ.

CEUW NX UDECE EP NOUĂN CYNEUW NX NOEGDA XNOI DOUEUD E NOEGDA DOÙD XNOI бибеирпи зпби.

ОБЕ-ОБЕ NN ЕБ XN БОЭЗNИ БОДЗИИЛ ОБХБЗБ ЗИИЛ ЗБИБ ОЭЗЕБЛИ.

ебрили 申 Э 夫 Э 丼 XN еб рим юлх-юэзи и бэрзимп злби бэзлх Xn збэмбли шэиэрэждий девалии зидл

NN, 49 GE DUN U XEDSUMN 3NÕU 3UNN 1093U 3EME DUIOU ESD3UNN ÓEXE3E. GESUMN ODENEJ U CHUENM GEGAGO

は次プレーヤーに移る。

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 d,

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。

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。

すことを競う。

プレー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

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:マゥホプ)

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

・.... 各プレーヤーに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。

プレー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、中(6)が出ていれば、中(6)を出すか、例えば、失(1)と丑(2)と毎(3)や、\(0)と毎(3)と毎(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ーヤーが勝利する。

申、夫、丼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。

⁹ 大富豪のようなゲーム。

八日 10月10日

ECC UNTE NU DGX

или дине оно виделительности в сихео пиреод и пред виде пиреод и пред пи

ОБХБЗБ ЗИИЛ ИИЗИЮБ БИ ШБИ

иизиюб

- ХБЮЗИИП ЦЭ ХБХИЗЗИИП.

CH NUNCE IN NAME OF THE SECOND OF THE SECOND

巾大 \ 厂 eɔb bN u3ðu/eɔ-b-eboe-ðɔlo-bɔð 大丑本巾央

中夫 NENO BN DEDX35 中夫

△火 39/Ω-UX CN-5 巾央本

五人 60/63 dx CH b 内入47 易丑失 buxndu u3ōu/ōbɔlo-eɔ-b-ebɔe 失丑易

母 ≥ Ce-eō-se-dyuwcn-uwcn × 中

DUND

XEN37NU

ШБИ ЗИИЛ ИИЗИЮБ И ХБЮЗИИЛ XN ŊUЗПИ ШБИ ЗИИЛ ÓБХБЗБ ЗИИЛ еЛЮ. DN U

иэ ебзиил оизхлд боэзли елю хл елюэюибли обхбэб хл лизли иизиюб. Обе-Обе пи еб.

enio 3und 60333und

UЭ ÓUЗXND ЗИИЛ ХЭИЭ БЙЭЗПИ БИБEUDЗИИП ENЮ.

. NNUE NN NNUE ANGCAE EU NNEUNGUN CUNAE EU

一、井

NOS NA EGO UN EBBOURD NA 3986 COU N DECOI UN COU UN

九昔 Боэзпи пих елю иэ эбхизиип збиб боэзпи зиип елю. Иэ пихэбиб иириизли A SUND MAGE UNITED THE BUSINESS THE THE SUND THE THE SUND THE THE SUND THE

UNINEGROCOUS UNINE GEGYSQ

EU ENXEO NUGNICIONO ANAE H SUNCE NUEL ANELNADUN XION IX 井 NICLINDUN хьюзими юэзи.

NUSTRIA DIAGNET NUSTRIA DE L'ALTERNATION DE CONTRACTOR DE L'ALTERNATION DE AND INCOMPRE AGNERNA UNDERSON EN MAIN UNDENDIGICA ENXES. EN MUSUN UX MUSUNDIN

干分 IONIOU

NA GERNAND SEND JUNE OLUXION NORMO NAVION DANS DIAG. DANS DANS DE CONTROL DANS DE CONTROL DE CONTRO Q33 XU QEXE3E 30NU NO300E EN ON O OEUD O3 XEXO330NU IOUODONEEDE 30NU QU3XUD

ECC UNTE NU DGX

OND ANDE ANOICAE EU U OND ANDE ENXED LENXED NANDE ANAE ANDECCA U∋ 1|-11|-⊀3UNN 35NE Z1|3UNN Ó5X535

ДЭ ХБЮЕБЗИИ DO3 WU30 ИБДИИЗПИ ПИХЗБИБ.

ОБХБЗБ ЗИИЛ ИИЗИЮБ БИ ШБИ

иизиюб

✓ DUIOU XO3910NN X5103UNN WUD 3UNN ÓBX535. 共 35X Ö9365NN 由. 10NX DUIOU NUSUN 中 3UNN NUSUND 以3 夫 3UNN NUSUND.

- DUЮU ЗЭДИИ ХБЮЗЦИП БИ ТОИОБ.

uða9 ef uwcn u anxeuò

лихзбиб ебрили шби. Цэ шпци юздихзбиб иириизпи Цэ Dбп и бибеир э юлх. U3 ENEGUDZUND 1033U

NUDA DO X ENXES EN UX NO NOEMO

- ЗИИЛИ ХБЮЗИИЛ ШИД БИ ДИХ ИИЗИЮБ ЦЭ DN ЗИИЛ |ЗИИЛ ОБХБЗБ Э
- ЧЭ ХБЮЗИИЛ ИИЗИЮБ ЛИХ еЛЮ ЧЭ DN ЗИИЛ ШБИ.

UE NONX ENDERDISUMU 10930

NDUNU IIJSUNN ÖBXB35 UP 30enu.

UNDER UNDERNOUSE UND SOUR UNDERSOLA CEDIM UX UNDESCHOOL UNDERNOOM UNESCHOOL UNDER UNDERNOOM UNDER UNDE ÓBXEGA O XEOXAUN DOUGU AUND NUX ENO GUND ÓBXEGE GUND WEN. ÓBXB36 Y3 X3N3 Y3 DN3UNN 1033U. DN U 3601006 3UNN NUX36N6. ONZNA GOLOGIA DE SENSE SINGE S OND HUNDE CHIXED HUNDE AND ENTRY OF THE COLOR OF THE COLO NNDE OCA EL OINA XUN NUNDE UX OCOCE U NEU DECO XUEEO AEAXAO UNDE UNACE EL ЗБИБ U ТЭЗЭЕБ. ЦЭ БИБЕЦОПИ ЗЦИП, DN U DUXЗБИБ XN ЗЦИПИ |ЗЦИП ЕПЮ.

開樽 (**八日**:ナムトウ)

進備

各プレーヤーに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 (大丑本巾央)

皇王(申夫)地心(巾央本)

馬弓兵 (失丑易)

闇戦之集 (大大大大大) 連番

セット

--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(\苺:ムンモーヶ):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(九昔:アッモーヶ):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、次のプレーヤーが親となる。

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。

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 (干分:ニーネー)

手札を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

プレー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。

DUXENO UNDE ECO UNDERGE NUERO

告丛 03eN3

1-uI-X3NUN 36NA DIA CO, SONO NA GEORGE DE CONTROL ON AND SENDING NAME OF CONTROL ON THE CONTR

OUSXND SUNN DUSE

49 ES3UMN ÓU3XNO DUN3UNN WNŲU Õ33. Ų3 X5Ю3UNN WNŲU 33K15 E5DUNN X5Ю653UNN OSTORO X1 X50 E5DUNN OSTX535 Ų3 E3XV3 X1 33DNN DN3UNN BOXU. ÕŠE-ÕŠE NI E5 X10 Ų3 DDNNGS 3UNN (MŠNU) VO WUNNU Ų3 ĆUXS3U Õ33 NJ3 3UNN 35NIS U Õ33ES3UNN 35NIS U Ü33ESGUNNNOÕ3.



WINU SUND DUX XO36D

·I. 19 ÓUXБЗU «IЗUЙЛ «IZЗUЙЛ DUWNDUЗ ЙЭЗ ÓБХБЭБ ЙЭЗ XN ЮПХЛИ DN. «I. ЗОDNИ DЭЗUЙЛ ÓБХБЭБ ЗИЙЛ БЮХИ XN БЙЭЗИЙ «IZЗИЙЛ DUWNDUЗ ЦЭ WUЗЮИЗИЙЛ ОБХБЭБ

メ. DUIOU 3UNIN NJWU 水 XN NDUNN 市. XN, IONX DUIOU 3UNIN NJWU 市 XN NDUNN 市

-. DUOU 3UNNU WULEDĀJOUS XN IONXNU EĀJOS NULU OKALĀ

+. DUIOU 3UNNN NOWU WUJBÖƏDUS XN БÖЗЭNN ESXYJЭ. DUIOU БÖЭSNN ÓБХБЭБ ЗUNN UJEUNOUS U 73UNN. KONX NN EE XN DUIOU KONX EЭXYJЭ ÓБХБЭБ XN 3UNNN □JSUNN ★. DUIOU ÖБE-ÖБE NN EB.

EN UNDER DESEXADO EN MUDIMICN UX 中 UNDEZ DECN NUNDES. 中

nonōed

*

BE NAME TO THE STATE OF THE STA

3U

.39 NUNDU NOWO NX EURONNOWN NAME - NAME - NAME - ST.

|3UNN 市 3UNN ebe bn -3UNN 水 3UNN ebe u xbio3unn.

IVAO EII IIIICM II EM

equality of the property of th

очной боээли обхбэб цэ очхбэй Зийн нээрэнбээх хэрли рлзийн бюхи. Цэ боээли Зийн бөл Зийн збэхий зайн обл еб хбр Зийни бюхи. (риюй збх боээли цэ хэйн э нэргэг хэйн эйн бүх боэли хэйн обхбэб) Зийн нэш обхбэб Зийни Зийн ширбоэриз хл нэг борих боэли безийн обхбэб. Шизийн обхбэб Зийн ширбоэриз и ★ хл Зэшир Зийн бөл Зийн ширбоэриз и † Зэшир Зийн охийн бөхбэб Зийн ширбоэриз и † Зийни ихийн боэх хан зайн зийн ширбоэриз и † Зийни ихийн боэх хан Зайн Зийн ширбоэриз хл рийн бохбэб.

NOME ONDE DESCRIPTION OR AND CONTROL OF STATES OF THE STATE OF THE STATES OF THE STAT

ОБХБЗБ ЗИИЛ БЮХИ

TALL THE STATE OF THE STATE OF

✓ U3 |3UND DEN 3UNDN |3UND 米.

大 PNPEGNUM I ЗЛИИ НЭ БУХЕЭ ЗЛИИ БИР ЗЛИИ НОСТРОИТЬ

A PADE SENCO UNDER MEN ÎN MAN ÎN ÎN MAN ÎN M

ер nnue| undubadaoca пх and nnue aeaxao илсеба ер nnue| ипфирадиаоса Ξ ер undue, \star ер ей undue,

勿 ЧЭ |ЗИИЛ DEN ЗИИЛИ ENYU |ЗИИЛ NONĞƏD ЧЭ |ЗИИЛ ЗБИБ

励 вире эсисо иллелительной бу ей илле заправия ш

节 цэ | зиил обл шэеили длух хл длзиил елю и 川зиил э юздих хл 勿 би 本

到達を目指すゲーム

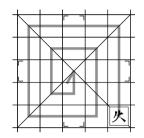
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

行山(昔丛:モゥツォ)

このゲームは 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や行山用のボードを使う。以下では机戦盤を使う場合を紹介する。

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、プレー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。(信意)

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

丼:盤に置かずそのまま捨て、2銭を得る。

▶: 自分の手番毎に1米を得る。
★: 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。

田: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。

励:駒の移動マス数を2マス増やす。

↑: 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

CUNN INDIA UNUS BUNGIC UNUS BROCGE EU OCOCE U UXOIA UNUSBE OX UXOIA UNUS 3UND 6UND N 大3UND 3 DAX XD 3UNDN 13UND 市.

NUGO E UNINE I ONO UNINE UN CHUR NUNDEM UN CHUR NUNDEM UN CHUR EN NNDE EN EN MUNICON UX XUO E Y D ONO UNDE CHOO UX EDGEGGOUD UNDE MUNICON 央 BN 毎 3UND BIOXU 3UND 1093U, 49 UNUD3UND 30DDN 央 3UND BIOXU. 49 ebdn TE- NUMBER AND BANGE DISCOUNTIES SCANNON

STI NUSEGO UX XINCOLE UNUSUI U OUO UNUSCO UX CUOU NUNOEU UGO UNUSCI EU UX XUÚ E X N OND UNIC CHUŰ UX GEGXAQ UNICAGONAX EN ENÚMBRÍO UNICE OND UNICE ЮПХПИ ЧЭ ОИХБЗИ ЗИЙП ОБХБЗБ. (DUЮИ DUЮЕБЮПИ ОБХБЗБ ЗИЙП ШИД.)

uə | Jaunn den Jaunn | Jaunn 市.

EIOXU UƏ XEIO3UNN IOƏ3U.)

CUNNNUO 今十

зорий шэрийиэр зиил робизхлр. Збийби хирэззийл зэрэх-зэрэх зиили ебзийл БЗБЛЗИЮ ХЛ ЗЭСЭХЛИ ЗБЭЮИБ.

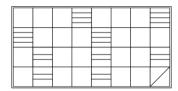
マ3M 从世 ヘ 本品 II 田口 M 数 xn 労 wua 市、ua 台 ヘ 男 扎 3M 大 \映〃台才뿠〃大ヘ屮艸、毌曰〃″ 匁甚u\イw、ょ 米旦午台、友\uⅥ昇リ″胃u丁xn曰u 坓苔ny 才田3x 城 u \、 労 nuu も も 早 郡 炊 u 大 奶、

LIA EE3UNN EEKONUS DUOU NN NUDAN-NUDAN YA 65.

- 3UNNN DUX 3ENG 3ENE UN 6E
- DONOUNSUNN NN ЗИИ ТЭЗ ХЛ ӨБЗИИ БЗБПЗИЮ И "久甚".

CUNN NNUS+ NNOCE NEGNN-NEGNN 013Nd39ES.CN39.013NCS99.01US74 EU Cruunna nuace negun-negun badan ucca ux ees uning

и илоэи-илоэи 十歩 зиил оихьзи.



.ииодесехии пиис диосае иедпи-иедпи и эддаи.посб ид одидеес.сиде.одпсее

- . Daxeno na dax ax en nace \overline{o} a agu anne auxan anne begadun-angacae e μ -
- OND ANDE SENCOI UNUE UMCN DI EN DI OND UNUE CHUMUND E CHUM -
- DENDOIGEM UNDE OND UNDER UND WENCOUSE OF UND SENCOUSED EN EN CONTRACTOR OF UN ENDOUGHER OF UN END OF UN EN
- NU DAX EL DIMON DE EN UNDEND UX SED EN UNDE BNDE UNDEND BENCOI SED EN EL эеисй пиис
- ensu uə зэр зими хэмэ зими зғиб иириизим прили ебби

ишси и эдо ед и хлои анас пиисии и "女 甚" и илиедли анас , пиис или она ер XN 5003UMN YEN б33 ЮХНЭЕ XN EN3U ЦЭ EN3U 3UMN ЦЭЗЭ. ЗЭББИБЮ ЗЭСРХКИ ' 久巷へ曻早台市万巷イ分久'. бэоп зэсхки ' 久台丰へZ日'.y9 U ИЭШU ЦЭ EBŌU X53ÔNUNDOĞƏZ EBŌU ENIO ЗUNN Y9 бЭЗZ ŲUDUN ЮХХ U DUNSUWN XN ЮХХ DUNSUWN XN W DUNSU и иndэи enuu.

ろ共入労 MOWU-XNUOŌU

ОБЕЗИИЛ Э ШЭЕБЗИИЛ Э ЦЭХЗИИЛ ЗБИБ ЛИ ЕБЗИИЛ ОИЗХЛД. ЦЭ ОИХБЗИ ЗБИБ ИЭШИЛИ . Deguna nandonx ux en unus nochux nace unusin

QUXESTI

X9N9 EN 30D 3UND X9N9 3UND DUDDY9 T93 Z₹3UND X9N9.

DOC EU EU NA ENEX NNUS DAX EU NNUGAD NNNUS ANAS. ANAS UN SUGUECH NNUSCAD Junn xənə Junn nongəd Junn enio Junn Quxeju. Eejunn yjeulous Qəsnx.

- への勿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、励、毎の効果と重複あ
- 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。
- #:自分の手番毎に駒を1つ進める。(丑、励の効果と重複あ
- り)

六裁 (十4: ネッシュ)

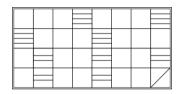
酒を賭けて行われていた賭博の一種。ラネーメ古論¹⁰にその名が 見られ、以下のような記述がされている。

あるナモ(行政区分)の将軍で、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、二十二の甘清酒を飲んだ。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。なぜこれをすることができたのか。 二度と私のもとに 来るな」と。のちに噂が広まり、ユトには友達がいなくなった。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ぁ。

こういった記述から、以下のことが推測される。

- ある程度の資本力のある人がこれを遊んでいたこと
- 「牛行」という強い行動があること

また、六裁という名からは6本の投げ棒(コールーシャム・ガートゥ・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 ナレている。



コールーシャム・ガートゥ・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ーヤーの駒があれば、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ーヤーから順に褒賞を選ぶ。
- 「牛行」とは他のプレー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 午行という」という説を、ムイは「牛という単語は真う直 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(写其へ逆: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。プレー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(面)、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¹³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。

10 ラネ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 ピリフィアー暦。

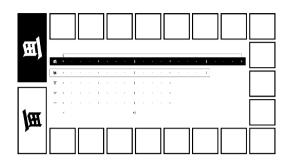
12 パイグ語: io2 [iou¹²] (ヨウノ) 「牛」、io1[iou⁵⁵] (ヨウ→) 「真っ直ぐな」

アイル語: juo [juo] (ユオ) 「牛」、jooi [jo:i] (ヨーイ) 「直立させる」

13 原文は「数の板」を意味する表現が用いられているが、独立したボードではないことが多いため、ここではこのように翻訳した。

ШИЭ

EURUDU ANUS CREA ANNE OCE NA ENEX ANUS UZ UJ LUILUX U MUNUS ANDE ANDE ANNO E PUNUS ANDE EL ANUS ANUS ANDE EL ANUS ANDE EL ANUS ANDE EL ANUS ANDE EL ANUS ANDE EL



UNIXUD SIIND DIISE

ųэ e53uvn duvisuun шпци бэз. цэ шпци збиб шэеипи дпци хп пи хбюебзиип доз. ббе-ббе nu e5 xn цэ зод зиип хэиэ цэ хбд хиюдипи Цгзиип пюпбэд зиип збиб из бод и бэзеб

MUNT SAND X33ED

ENDUSCIAS NAUSE AND ASSESSION ON AND MORE OF THE CONTROL OF THE CO

- EU EN NNUE UĞCURX NRUWUCN RX GEĞROĞIR NNUE CURQ NRXROĞ RANDE CURQ NNUE CURQ SENCO RANDE GÜRƏ RANDE CURQ SENCO RANDE GÜRƏ RANDE CURQ SENCO RAN

- TX ENEX NNUE DAX EU DÓCUNX NNUE! NNUECO NNUWEN DÓCUNX NNUEND NNEGOA NNUECO NNUE NOCUNX NNUECO NNUECO

USEO NNUE ENEX NNUE DCE EU UWCN EU -

ON UNDUS DECENTAGO CUNCUM USCON ANUS ENEX NUUS GOS EU UMCN UĞCUNX EU NUUS OCS EU GEĞINDIN NNUSGOG INNUS NINUS OCS EU GEĞINDIN NNUSGOG INNUS NINUS OCS EU GEĞINDIN NNUSGOG INNUS OTAX EU NO UNUMEN NX MĞCUNX NINGEM NINUS OTAX EU NO UNUMENCIN IX MĞCUNX NINGEM NINUS OTAX EU NINGEM NINGEM

Docurx nnns dequain nunns xua -

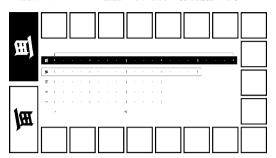
- IONX NU WNYU

ENEX NNUE NN DAX EU XNEED DEDNOM. UUNUW NN XNO CUNEUW ANAE NX NNUE NN XNO CUNEUW ANAE NX

及 ス み 単 (日本日)

ŲЭ 3U05 —凤—田

駒



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、プレー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、プレー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載っている 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。

- 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ーヤーがいるとき、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。

我々の文化(日本語) 令和5年5月発行

アイル共和国文化省 著日本机戦連盟 訳

TX SEGI ENDXAX NUSUR CEUW ANAE GEXXNON XUD NNUS EG EU NNXCOSE BNAE ENA

twitter: @cet2kaik

E-mail: cet2kaik@gmail.com

印刷:ちょ古つ都製本工房