

# 山行



製造：アイル共和国「琥珀ゲームズ（縦氏英州 pnegnpq-0u3xnd：ズィックズィユベルピス）」  
説明書製作：日本机戦連盟

軟遊行山（勁歩苜丛：ホウトウウモクツォ） 2～4 人, 30～90 分

伝統ゲーム「行山（苜丛：モクツォ）」を遊びやすいように専用コンポーネントでお届けします！  
資源を支払ってカードを場に出し、資源を生み出し、そしてその資源を使って馬を登らせることができます。  
うまくカードを組み合わせ、いち早く山の頂上まで駒を進めるのは誰だ！

## 内容品一覧

| 説明書 × 1  | 投げ棒 × 5   | 馬駒 × 4   | 資源駒 × 8  |
|--|---|--|--|
| この説明書です。   | 5本の竹の棒です。5本同時に投げ、0から5までの乱数を得ます。片面が濃い色になっていて、そちらを1と数えます。 | 馬型の駒です。4色あり、各プレイヤーは好きな色の駒を1つを選び、それをプレイヤーに対応する色とします。        | 直方体の駒です。4色あり、各プレイヤーは馬駒と同じ色の駒を2つ選びます。個人ボード上の資源トラックに置いて使います。         |
| 共有ボード × 1  | サマリー × 1  | 個人ボード × 4  | カード × 1 (48 枚)   |
| ゲームの勝利条件にかかわるボードで、左下のスタートから右上のゴールに移動することを目的とします。 | ルールが簡単にまとめられています。ある程度の理解には最適です。                         | 各プレイヤーが使うボードで、カードをここに設置したり、所有している資源を表示したりします。資源には米と銭があります。 | 「紙机戦（ニーンセッカイク）」と呼ばれるカードです。細長い箱に入っています。黒いカードと赤いカードがそれぞれ24枚ずつ入っています。 |

## ゲームの概要

このゲームはスタートプレイヤーからはじまる手番制です。手番において、プレイヤーは対応する資源（米と銭）を支払って、カードを出してその効果を適用したり、駒を進めたりします。手番を繰り返し、一番最初に駒を山の頂上まで進めたプレイヤーが勝者となります。

## ゲームの準備

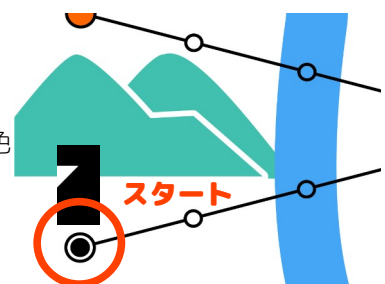
ゲームのスタートプレイヤーとゲームの進行方向を適当な方法で決めます。

プレイヤー全員が確認することができ、かつ手の届きやすい場所に共有ボードとサマリーを置きます。カードをよく混ぜ、手の届きやすいところに置き、山札にしておきます。投げ棒も同様に手の届きやすいところに置きます。

各プレイヤーは個人ボード1枚、好きな色の馬駒1つと、それと同じ色の資源駒2つを得ます。

各プレイヤーは馬駒を共有ボードのスタートマスに置きます。

全員山札から3枚カードを引いてこれを手札とします。これで準備は完了です。



手番の概要

**セットアップフェイズ：以下を実行しなければならない。**

- ・ 個人ボード上に破壊対象のカードがあれば、そのカードを取り除く。

**メインフェイズ：以下を好きな順で実行しなければならない。（各アクションは1ターンの1回のみ）**

**【手札設置／手札廃棄】**（強制：2つのうちいずれか）

コストを支払って手札からカードを個人ボードに設置する。

あるいは、手札を好きな枚数捨て、1枚につき2米得る。

**【カード効果使用】**（強制）

個人ボードに存在するすべての自分のカードの効果を発動する。

**【両替】**（任意）

- ・ 米から銭に両替する。

**【カード破壊】**（任意）

- ・ コストを支払って設置されたカードを除去する。

**移動フェイズ：以下を実行しなければならない。**

- ・ 10米もしくは2銭を支払って盤上の駒を移動する。（任意）
- ・ 手札を上限枚数になるまで引く。

各フェイズの詳細

セットアップフェイズ

個人ボード上に**破壊対象（後述）**のカードがあれば、そのカードを取り除きます。ただし、赤いカードは**セットアップフェイズで破壊されず**、ほかのアクション（カード効果や「カード破壊」アクション）を使用しない限り、個人ボード上にとどまり続けます。

メインフェイズ

メインフェイズでは、以下のアクションを好きな順で実行します。

**【手札設置／手札廃棄】**（2つのうちいずれか、1ターンの1回）

このアクションでは、以下のどちらかを行います。両方の行動をすることはできません。

- ・ コストを支払って手札からカードを個人ボードに設置する（手札設置）
- ・ 手札を好きな枚数捨て、1枚につき2米得る（手札廃棄）

またこのアクションは1手番に1回までしか行うことができません。

**【手札設置】**カードに対応するコストを支払い、カードを自身の個人ボード上に設置します。

**支払う資源：**黒いカードを設置するとき米／赤いカードを設置するとき銭

**支払量：**以下の表参照。

コストを支払える限り、何枚でも設置することができます。**カードの設置数上限（9枚）**を超えていて、自身の個人ボードに空きスペースがない場合は設置することができません。

| カード | 申    | 夫   | 本  | 央   | 巾   | 厶    | 勿   | 冨    | 丑   | 矢    | 艹            |
|-----|------|-----|----|-----|-----|------|-----|------|-----|------|--------------|
| 読み  | ターム  | ヨウ  | ワイ | トゥク | クワー | マーウン | ダーウ | カーウン | グワー | カーウク | ヌアーク<br>ムアーク |
| 意味  | 神の名前 | 王さま | 将軍 | 巫女  | 書記官 | 馬    | 虎   | 車    | 弓兵  | 兵士   | 船            |
| 支払量 | 10   | 10  | 8  | 7   | 6   | 5    | 4   | 3    | 2   | 1    | 0            |

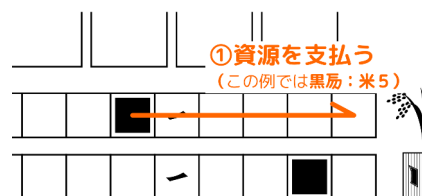
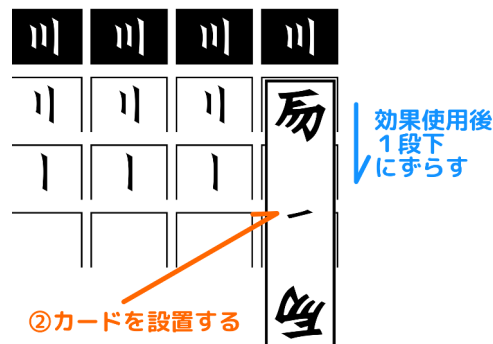
### 【手札破棄】

手札から好きな枚数のカードを捨て、1枚につき2米を得ます。

### 【カード効果使用】

個人ボードにあるすべての自分のカードの効果を発動します。

各効果については、説明書末をご覧ください。効果を適用したのち、個人ボード上の効果を発動したカードを1段下にずらします。ずらすことのできるスペースがない場合はそれ以上ずらすことはしません。それ以上ずらすスペースのないカードは破壊対象となり、次の自分のターンのセットアップフェイズで破壊されます。ただし、赤いカードはセットアップフェイズで破壊されず、ほかのアクション（カード効果や「カード破壊」アクション）を使用しない限り、個人ボード上にとどまり続けます。



### 【両替】

5米＝1銭のレートで米を銭に交換することができます。ただし、銭から米への交換はできないので注意してください。レートはカードの効果で変えることができます。コストが足りるなら、両替によって、1度に複数の銭を得ても構いません。（10米を支払って2銭を得る、など）

カード設置（朱色）と  
カード効果使用（青色）の例

### 【カード破壊】

破壊するカードを選択し、初期の設置コストと同額（つまり、カード効果によって安くならない）を支払ってカードをボード上から取り除くことができます。コストを支払える限り、何枚でも廃棄することができます。

## 移動

10米もしくは2銭を支払って盤上の駒を1マス移動することができます。カードの効果によって支払うコストが減ったり、移動できるマス数が増えたりします。オレンジマスにいる駒を移動する場合は移動マス数が1マス増えます。

その後、手札が上限枚数になるまで山札からカードを引きます。初期の上限は3枚です。カードの効果によって上限が増えることもあります。

## ゲームの終了

誰かが馬駒を山の頂上まで登らせたとき、ゲームの終了トリガーが引かれます。その後スタートプレイヤーの直前のプレイヤーまでアクションを行ってゲームが終了します。山の頂上まで登ったプレイヤーが1人の場合、そのプレイヤーが単独勝利となります。もし複数いる場合は、個人ボード上に存在するカードが少ないプレイヤーの勝利です。それも同じ場合は銭の残りの多いプレイヤーの勝利です。それも同じ場合は勝利を分かち合います。

## 選択ルール

### 伝統的な決着法

誰かが頂上に登った瞬間にそのプレイヤーを勝利とするルールです。伝統的な行山と同様のルールですが、スタートプレイヤーが有利になります。

## 水

川の上にある駒を移動するとき、必要なコストが1増加する（つまり11米か3銭）というルールです。慣れてきたら遊んでみてもいいかもしれません。

## カードの効果

**𠂇**：（0コスト、各色1枚）個人ボードに置いた瞬間そのまま捨て、2銭を得る。

**ノ**：（0コスト、各色3枚）自分の手番毎に1米を得る。

**𠂇**：（1コスト、各色4枚）手札の上限枚数を1枚増やす。

**𠂇**：（2コスト、各色4枚）駒の移動マス数を1マス増やす。

**𠂇**：（3コスト、各色2枚）手札設置のコストを1減らす&米で移動する際のコストを1減らす。

**𠂇**：（4コスト、各色2枚）自分の手番毎に、相手一人の資源（1米か1銭）を一つ奪う。  
そのプレイヤーがその時点でその資源を保有していない場合は何も起きない。

**𠂇**：（5コスト、各色2枚）駒の移動マス数を2マス増やす。

**𠂇**：（6コスト、各色2枚）自分の手番毎に投げ棒を5本投げ、濃い面の数を合計する。  
3以下なら次の自分の手番まで自分への**𠂇**と**𠂇**の効果は無効にする。  
4以上なら2銭を得る。

**𠂇**：（7コスト、各色2枚）自分の手番毎に投げ棒を5本投げ、濃い面の数を合計する。  
3以下なら移動コストを半分ににする。  
（**𠂇**の効果と重複する場合、先に**𠂇**を処理し端数は切り上げる）  
4以上なら駒を1つ進める。（**𠂇**、**𠂇**と重複する）

**𠂇**：（8コスト、各色2枚）自分の手番毎に投げ棒を5本投げ、濃い面の数を合計する。  
3以下なら好きなカード1枚（自身、他プレイヤー問わない）を1段下にずらす。  
4以上なら好きなカード1枚（自身、他プレイヤー問わない）を破壊する。

**𠂇**：（10コスト<sup>1</sup>、各色3枚）自分の手番毎に2銭を得る。

**𠂇**：（10コスト、各色1枚）自分の手番毎に駒を1つ進める。（**𠂇**、**𠂇**の効果と重複あり）

## 数字の読み方

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| ノ   | 一   | 二   | 三   | 𠂇   | 一   | 十   | 𠂇   | 𠂇   | 𠂇   | 乙   |
| ムーン | エウト | イーグ | オウム | アープ | ウーン | ネット | ニーク | ノウム | ナープ | ヌーン |
| 0   | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  |



<https://sites.google.com/view/cet2kaik/>

**E-mail:** [cet2kaik@gmail.com](mailto:cet2kaik@gmail.com)

**Twitter:** @cet2kaik

**Booth:** <https://cet2kaik.booth.pm/>

ホームページには  
机戦の歴史などをはじめ、  
オンライン対局サイトや、  
Discordのリンクなどを  
掲載しております。



©2018- Japan Cetkaik Association

<sup>1</sup> ほんとに10です。9じゃないです。