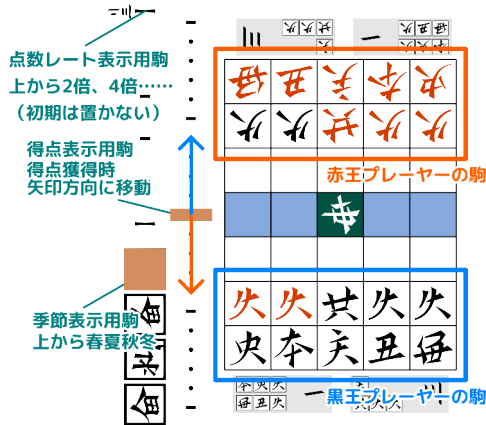


# 教育机戦（呂研兀炊：トゥイヌイセツカイク）

## 初期配置・得点盤の使い方



## ゲームの概要

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。手番を交互に繰り返して、プレイヤーが役を完成させ、その点数を獲得する宣言をすることでその季節が終了し、次の季節に移る。季節が全て終わるか、一方のプレイヤーの持ち点が20点以上に到達した際、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。

### 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

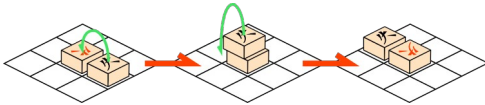
自分の手駒にある駒は、自分の移動フェーズ中に駒のないどんなマスにも移動させることができる。この時には、後述する「入水判定」は必要ない。

### 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5本の投げ棒を投げて3以上の数を出す必要がある。（入水判定）また、中央の緑マスも皇水として扱う。入れ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、5本の投げ棒を投げる。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。



### 2. 獲得フェーズ（移動先に相手の駒があれば）

- 移動先に相手の駒があるなら駒を盤上から除き自分の手駒に加えないといけない。
- 申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）

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。プレイヤーはこれを基準として点数をやり取りする。

### ノ昇（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。

### 田魁（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、どちらのプレイヤーが行ったかは問わず1回の再行は、その後完成した5点の役を10点にする。

### 役と点数

- 通常役  
本央火 ワーイトゥッカウク 5  
罅丑火 カウングッカウク 5  
夫 ヨウ 3  
共火火 ムアーク(ヌアーク)カウッカウク 3
- 加役  
同色 串タ：バツボク +2  
1つの役が1色だけで構成
- 状況役  
皇再来 申ノ昇：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 申中：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れない。

### 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。例えば手駒に夫罅火共があれば、夫、罅丑火、共火火が成立する。

### 同一役非重複

同一役は重複しない。例えば、共を2枚、火を4枚持っていたとしても、共火火が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、黒の罅と赤の罅、黒の丑、黒の火が手駒にある場合は同色罅丑火だけの点数を得る。

## 内容物

### 説明書（この紙）

駒（24個、何も貼っていないもの含む）

盤（1枚。マスが書かれたボード）

投げ棒（6本。5本同時に投げる。1本は予備。  
濃い方が1、薄い方が0）

- そのマスに移動。間の駒の飛び越え禁止
- そのマスに移動。間の駒の飛び越え可能
- その方向に何マスが移動。間の駒の飛び越え禁止
- その方向に何マスが移動。間の駒の飛び越え可能

	通常	皇処
共 船 ムアーク ヌアーク		
火 兵 カウク		
丑 弓 グアー		
罅 車 カーン		
央 巫 トゥーク		

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 将 ワイ		
-----------	--	--

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れない。

夫 王 ヨウ		通常と同じ
申 皇 タム		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。