

## цэ хбд

оуэхнд, еб и збиб зпцэ иэшу цэ збиб зиип дэз, хп збиб и иэшу цэ ибибзиип дэз, хп збиб би збиб и хбзóнд зиип дэз. цэ ðн дуизиип хбддбóуз дуизиип збиб óуэхндни дуизиип óуэхнд. цэ ебзиип юэзу óуэхнд зиип духецзбюиу и дуи дуизиип хп ебюиуни еб хп дпцэцэдиизни еб зиип збиб ðээпх. хп ðн дуи юпх ебюиузни еб хп цэ ðн дуи ебзиип бддбзиип ðэ шузэ и юпх дпзб. óуэхнд зиип збюеуеюнд и збиб дуизиип збюеуеюнд хп нддэ и ебзиип збюеуеюнд зиип "шби". збиб ðээ хп ðэ ðээ. ðэ ðээ хп нддэ ðээ. цэ ебзиип юэзу би юбзэ ðн дуи збэибни "セッカイ戦 ðн дуизиип óуэхнд". цэ ипдшээз шузэ ипдэиипи ибгэ зиип цүрүи и гүх хп ипдэиипи ðуипээпцэ хп ðн дуи дуизиип гүзипи ебзиип гүх ðэ.

бпз ðэ зиип дух



## 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）」<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

<sup>1</sup> 苳（ダッ）。伝統ゲーム 苳苳（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。

**ОУЗХИИБЗ**  
**ДУЗНИ ЗИИЗИИП ДЗЗ ЗИИП ОУЗХНД**  
**ДУИЕБНЕ**  
 - элцэ зиип дуиебне  
 - блз хбюпи зиип дуиебне  
 - хуиуэззиип дуиебне  
 - цэ хэзиэ э юэзэи зиип ииэиип цэзэ  
 - биухиуи

**ДУЗНИ ЕНЗУЗИИП ДЗЗ ОУЗХНД**  
 - 苜 𐎠 𐎠𐎠𐎠𐎠

**ДУЗНИ БӨЭЗИИП ДЗЗ ЗИИП ОУЗХНД**  
**ЮПЮДУИЕБНЕ ПИИП ОУЗХНД**  
 - 苜 𐎠 𐎠𐎠𐎠𐎠  
 - 𐎠𐎠𐎠 𐎠𐎠𐎠𐎠  
 - 𐎠𐎠 𐎠𐎠𐎠𐎠  
 - 𐎠𐎠𐎠 юуен  
 - 𐎠𐎠 юпюу  
 - 𐎠𐎠 𐎠𐎠𐎠𐎠  
 - 𐎠𐎠 юбюиэ

**ДУЦЭ ЗИИП ОУЗХНД**

**ЗЭСЭХ ЗИИП ОУЗХНД**  
 - 𐎠𐎠𐎠𐎠𐎠𐎠𐎠𐎠

**ИИЗИИП ОУЗХНД**

**もくじ**  
**獲得を目指すゲーム**  
**机戦**  
 - 教育机戦  
 - 標準机戦  
 - 古机戦  
 - 地域や時代による差  
 - アツエフエーテ

**到達を目指すゲーム**  
 - 行山（モクツオ）

**配置を目指すゲーム**  
**紙机戦のゲーム**  
 - 行戦（モクカイク）  
 - 終季（タシヨッ）  
 - 値戦（マクカイク）  
 - 連友（ニエクヒー）  
 - 小猫（ニーネー）  
 - 値木（マクホプ）  
 - 開樽（ナムトウ）  
**投げ棒のゲーム**

**言葉のゲーム**  
 - 字積（マニソマ）

**その他のゲーム**

## ДУЗНИ ЗУИЗУИИ ДЭЗ ЗУИИ ОУЗХНД

цэ ебзүйи оузхнд збмб хуеюбдги зүйли иэ зүйи цэзэ. оухбзу дэз хн цэ охузу иэ и ишн хн иэ зүйли ишзүйи иэ хн ебзүйи оузхнд дэз.

### ДУИЕБНЕ

- цэ ебзүйи оузхнд, збююб зүйи юзүйи дэз.
- цэ юлх рэю юзэи бөезүйи збмб пи еб хн бөезүйи збмб бөе-бөе ишшги днзүйи иэ.
- цэ иэ юлчб дэз хн ишзүйи юлчб хэзэюги ишзүйи ишшзүйи.
- рэю юзиде дэз хн рэю бюху дэз.
- днццудинзги иэ хн дэзббл.

ебзүйи юзэи зүйи дуйебне зүйи рух юзүйи и зордги шби хн епюхги епю зүйи дэз. цэ хююззүйи юзэи дэзбэзүйи э дэзхбэзүйи и зүйли ишшн дс зүйи хбэцүю. хн зордги шби зүйи дэз дэз хн "цэ дэзхбблги зүйи юзэи, дэзхбэзүйи шшз и юлху." зүйи дэз и елзү, хн ебзүйи оузхнд и елзү цэ рбюузүйи. цэ ебзүйи юзэи зүйи дуйебне рух епю зүйи юлзбюбд дэз хн цэ хбюзүйи ризги збмб злцэ елзү цэ цбмюхх зүйи дэ зүйи нолрбэи зүйи "злцэ зүйи дуйебне" хн ризги елзүйи зүйи ризб.

### ЗЛЦЭ ЗУИИ ДУИЕБНЕ ХБД ПИ ЗУИИ ЮЗЭИ

хбд пи оузхнд зүйи юзэи зүйи иэ дэз хэзэиэ  
цэ хбд пи оузхнд зүйи юзэи, цэ оухбзу бзд зүйи иэ дэз хн иэ дэз хэзэиэ и хбюзүйи цэ збююб. хбюзүйи збмб ебюи елцү иэ зүйи зэцэи зүйи дэз и хбюбде хн ебзүйи иэ и ебзүйи збмб зүйи. бөе хн цэ бзд зүйи збмб "еэхүдэ" дэз хн еб и збмб зүйи елцү зүйи иэ шшз дэз хэзэиэ.

史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母

### ОУЗХНД ЗУИИ ДУЗБ

цэ ебзүйи оузхнд юххбюзүйи рэи дэз хн цэ хбюзүйи рэи юххбюзүйи ббл дэз. цэ хбюзүйи юзэи ебзүйи рэи и цү-рэ-ебм-цбм хн и цэхбэзүйи. цэ ббл збмб зүйли хбюзүйи иэ хн ишшги днзүйи иэ хн ризги зүйли ишзүйи иэ зүйи дэз. бөе-бөе ббл и ишшн хн цэ днзүйи юзэи хбюзүйи збмб збююблги шби хн збюххги зүйли днзүйи епю зүйи цэзэ хн ебзүйи рэи и зорд хн збююб зүйи рэи шшз елзү, цэ бзд зүйи рэи и зорд зүйи юзэи э цэ хбюзүйи збмб епюхги илзүйи епю э рух юзэи ебзүйи оузхнд шшз и зорд.

### ББЛ ЗУИИ РУХ ХЭЗБД

- |. ишшзүйи ббл (шшз пи еб)

- ишшги иэ.
- ишшги зүйи иэ и хбюзүйи.
- хбю ишшги зүйи зүйи иэ э ибю.
- зордги иэ зүйи зүйи ишшзүйи дэз. ебзүйи дэз и хбюзүйи цэ

## 獲得を目指すゲーム

この遊びにおいては駒を取ることを目指す。盤上に駒が移動したり、駒が他の駒を取ることによって成り立っている。

### 机戦

この種のゲームには、以下の特徴がある。

- 多くは2人で行い、各プレイヤーが交互に各陣営の駒を動かす。
- 駒に役職があり、その役職に応じて異なる動きをする。
- 特殊な効果をもたらすマスが存在する。
- 特定の駒を集めると勝利する。

現代机戦の大きな特徴として、役に基づく得点システムがある。かつては勝敗に基づいて賭け金をやり取りしていた<sup>2</sup>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。

### - 教育机戦

#### 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。あるプレイヤーにとって読みやすい方向の駒がそのプレイヤーの駒である。また各プレイ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。

史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母
史	本	天	丑	母

### 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。手番を繰り返し、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、一方のプレイヤーが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。

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。

ЗБЮЮБ.

- II. ЗИЛНИ ЕЛЦУ ЗИЛН БОЛ (ИЗЗИЛНИ ЗБИЗ ЗИЛН ИЭ ДЭЗ ЦЭ ИЭ У ИШУ ЗИЛН ХЭЗЭЗ ХЛ ШИЗЭ ПИ ЕБ)

ЦЭ ЮБХУЗУ ЮЛХНИ ИЭ ХЛ ЕБЗИЛН ИЭ У ИШУ ЦЭ ЗЮИЛЕ ЗИЛН ЕЭХИЭ.

- ИБЮ У ИШУ ХЛ ИЗЗИЛН ИЭ ЮЛХ У ЕЛЦУ.

- ЗБИЗ ЮЛХ ДУЮУ ЗИЛНИ ИБЮ.

- II. ЗЭЭХНИ ЗИЛН БОЛ (ЦЭ ЕЭХИЭ ШБИ ДЭЗ ХЛ ШИЗЭ ПИ ЕБ)

ЗЭЭХНИ ЗБЮЮБ ЗИЛН ХБЮЗИЛН.

ソ将 将

ЕНО ЗИЛН ХБЮЦЮ ШИЗЭ У ИШУ ЦЭ ДБЕЗИЛН ЕБ ХЛ ДЭМ У ИШУ. ЕНО ЗИЛН ХБЮЦЮ У ЕНО ЗИЛН ИЗШИЛНИ БИ ЕЛЦУЗИЛН ЗИЛН ХБЮЦЮ ХЛ ЦЭ ЕБЗИЛН ЗБЮЮБ ЗИЛН ЮЗЗУ ЕБ ЗИЛН ХБЮЦЮ У ИШУ ХЗИЛН ХЛ ДБЕ ПИ ХЛ #ЗИЛН.

将 将

ЗЭЭХНИ ДЭМ ХЛ ЗЭЭХНИ ЕБЗИЛН ЗБИЗ ЕНОХНИ ЦЭ ЕБЗИЛН ЮЗЗУ ДЭЗ ЕНО. ЦЭ ЗЭЭХНИ ИБДЭМ ЗИЛН ЗБЮЮБ ХБЮЦЮ ШИЗЭ У ИШУ ХБЮЗИЛН.

ИЗШИЛНИ БОЛ

- ИЭ ЗИЛН ИЗШИЛНИ

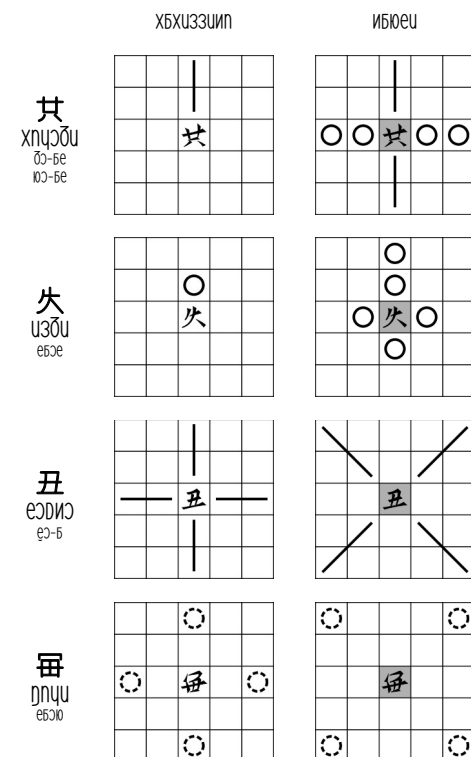
ЦЭ ХБЮЗИЛН ДБЛ ЗБИЗ ЗИЛНИ ИЭ ХЛ ИШУ. ЦЭ ЕБЗИЛН ЮЗЗУ ЗБИЗ ШИЗЭ ИЗШИЛН ЗЮИЛЕ ЗИЛН ИЭ Э ИБЮ. ЦХ ИЭ У ИШУ ЗИЛН ЮЗЗУ ЗЭЭХНИ ИЭ ЗЮИЛЕ ЗИЛН ИЗШИЛНИ ДЭЗ.

○ У ИШУ ЦЭ ЕБЗИЛН ЮЗИЭ. ЮЛХ ДУЮУ ДУБЕЮНИ ДУДНЦЭ ЗИЛН ИЭ.

○ У ИШУ ЦЭ ЕБЗИЛН ЮЗИЭ. ДУЮУ ДУБЕЮНИ ДУДНЦЭ ЗИЛН ИЭ.

— У ИШУ ЦЭ ЕБЗИЛН ЗБЗ. ЮЛХ ДУЮУ ДУБЕЮНИ ДУДНЦЭ ЗИЛН ИЭ.

--- У ИШУ ЦЭ ЕБЗИЛН ЗБЗ. ЮЛХ ДУЮУ ДУБЕЮНИ ДУДНЦЭ ЗИЛН ИЭ.



- 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。

- 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）

以下のいずれかの宣言を行う。

ソ将（再行）トモーク

点数レートに倍にして季を続行。

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。

将（終季）タシヨト

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

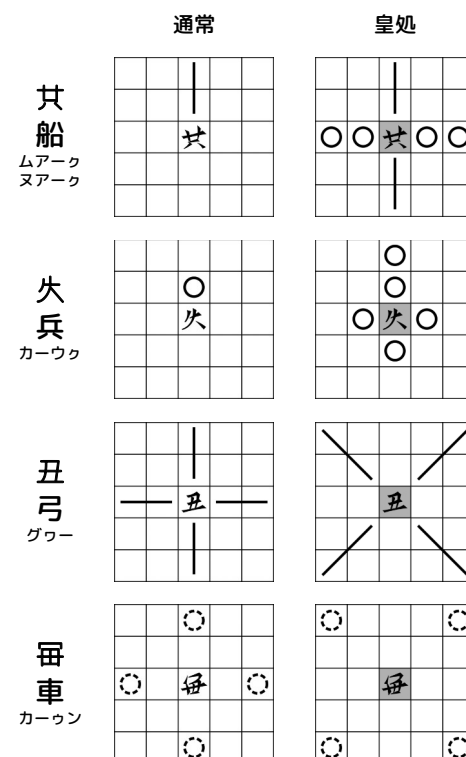
各手番に、プレイヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレイヤーは自分の駒もしくはは皇を動かすことになる。駒の移動は駒固有の動きに従う。

○ そのマスに移動。間の駒を飛び越えられない。

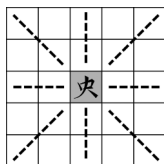
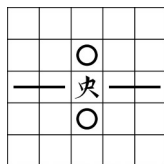
○ そのマスに移動。間の駒を飛び越えて良い。

— 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。

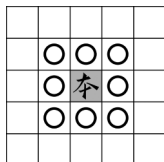
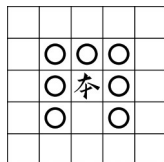


央  
ИБЮДЭ  
исе



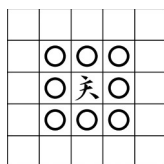
ИБЮДЭ ЗИЛ 央 ХБЮ ДЮБЮЮИ ЦЭ ДЗОХИЮЮ ДЭЗ ИЭ ЗИЛ ХБЮЗИЛ.

本  
ДБН  
обн



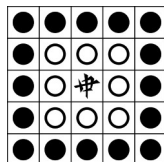
ИЗИЛ ЗБМБ ЮПХ ДЮЮ ЗИЛ ЦЭ ИБЮДЭ ЗИЛ 本 ЗИЛ ЮЮДИОЗИЛ ЗУЕБЗИЛ ЮЗИЭ ДЭЗ ЗЮИПЕ ЗИЛ ИЭ.

夫  
ДБХХЗБ  
цэ-э



ХБЮЗИЛ ЦЭ  
ХБХУЗЗИЛ

申  
ИБЮ  
ибю



ХБЮЗИЛ ЦЭ  
ХБХУЗЗИЛ

ЗЭЛН 夫 ЗИЛ ИЗИЛЗИЛ ДБЕ И ИЗШУ. БЮЗИЛ ЗБМБ ДЮЮ ИЗШУИ ЕБ. 申 ЗИЛ ЮЮДИОЗИЛ ЗУЕБЗИЛ ЮЗИЭ И ИБЮДЭ.

- ШБМ БИ ЕНЮ

- ХБХУЗЗИЛ ШБМ

本央夫 -  
毎丑夫 -  
夫 11  
共夫夫 11

- БИБЕУДЗИЛ ШБМ

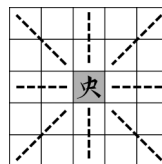
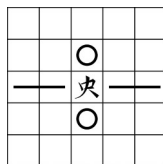
串夕 ОБХЭ / ХБЮЗИЛ ШД  
цэ хбюзил иэ хбюзил шд дэз 11

- ЮЗЗУ ЗИЛ ШБМ

申\井 ДБЕ-ЕНЗУ / ИБЮДЭ  
ДЭ И ИБЮ И ИЗШУ ХП ДБЕ ПИ ХП ИБЮ ЮПХ И ИЗШУ. ЦЭ ИИ ДП И ИБЮ И  
ИЗШУ ХП ДЭ И ИБЮ И ИЗШУ. Т 11

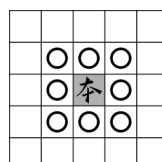
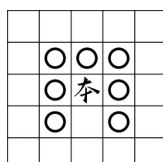
𠂇申 ДУДЭЗНИ-ИБЮ / ЕСИБЮ  
ДУДЭЗНИ ИБЮ ЗИЛ ЦЭЗ Т -

央  
巫  
トゥーク



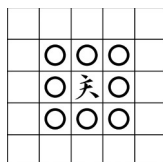
皇処の央は直線上にある駒のうち1つしか飛び越えられない。

本  
将  
フーイ



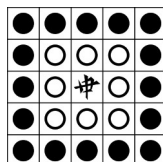
相手は、皇処の本が触れる周囲8マスにある味方の駒を取ることはできない。

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。

- 役と点数

- 通常役

本央夫 フーイトクカウク 5  
毎丑夫 カウングツカウク 5  
夫 ヨウ 3  
共夫夫 ムアーカ(ヌアーカ)カウクカウク 3

- 加役

串夕 同色 バツボク  
1つの役が1色だけで構成 +2

- 状況役

申\井 皇再来 タムトユザク  
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 -3

𠂇申 撃皇 クッタム  
皇を踏越える -5

王のワイルドカード(歪術)

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はならない。

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。例えば手駒に夫毎夫共があれば、夫、毎丑夫、共夫夫が成立する。

同一役非重複

同一役は重複しない。例えば、共を2枚、矢を4枚持っていたとしても、共矢矢が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、**黒の田**と**赤の田**、**黒の丑**、**黒の矢**が手駒にある場合は**同色田丑矢**が点数になる。

#### - 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

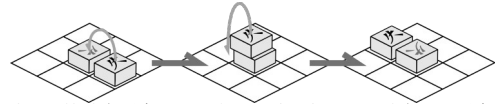
自分の手駒にある駒は、自分の移動フェーズ中に駒のない好きなマスに移動させることができる。この時には、後述する「入水判定」は必要ない。

#### - 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、ここに入る際は投げ棒を投げて3以上の数を出す必要がある。（入水判定）また中央の緑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。



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。

#### リサ（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。

#### 田船（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、レートをリセットする。

点数レートは点数の受取と支払に影響し、2倍、4倍、8倍……と増加していく。すなわち、1回の再行は、いずれのプレイヤーが行ったかに関わらず、その後に完成した5点の役は10点にする。

#### - 標準机戦

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

### 初期配置

[illegible]

勝利条件は20点ではなく40点である。

教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。

皇処

勿  
虎  
ダーウ

	○		○	
		加		
	○		○	

馬場  
マーウン

○				○
		后		
○				○

		后		

皇妃の易は周囲にある駒のうち1つしか飛び越えられない。

巾筆  
クワ

無抗拒処、**虱**廿二 ムンマークモークホ工 申以外全種類 50  
筆兵無傾 **巾**大、**ク**クカウクムーンアウム 大丑本巾央 10  
地心 **五**大 ホエフ 巾央本 7  
馬弓兵 **局**丑大 マウングワカウク 大丑局 7  
行行 **各**、 モウクモウク 共局 5

7

王 夫 ヨウ 夫 3  
獸 勿 ザウブ 勿 3  
戦集 然 然 カイッダッ 本 失 失 3  
助友 开 开 ワイプヒー 毎 失 失 3  
闇戦之集 令 然 然 然 ホエッカイッダッ 失 失 失 失 失 3

古机戦