ЧЭ ХБ

ANAS EU UWCN CUNS NNUS ANAS U A9 , DNXSUÒ SCC UNDEGNAN EN MICH UNDE GNGE UX 'ECC UNDE XN 35N5 5N 35N5 3NNN X53OND3NNN DO3. UP ON DUNSUNN XEDDEĞUS DUNSUNN SENE ÖUSXNDNN DUNSUNN ÓUSXND. US EBSUNN 1033U ÓUSXND SUNN лх дэ илииодэ илх илигийн или и илодбесэхий NUD NO NX XAECO ANGE NNUE 39 NAEUNDCUCUND юлх ебюиизпи еб хл цэ бл дии ебзиил NNS DUXENQ YEAR XION N CEMM EQ UNDEGDOG SECON UX AUGUSCOIGE UNDENDA SINGE DI AUGUSCOIGE и ебзиип збюрейюль зиип "Шби". Збиб бэз хп ÕЭ ÕЭЗ. ÕЭ ÕЭЗ XN NDDЭ ÕЭЗ. ЦЭ ӨБЗИИЛ ЮЭЗИ БИ NNUSNUD ND W 学人 大人 " W M GN C G R NU O N C C G O O NNDE CAGN NUNEGANN CEUW EEWUAANN EU "AAXEUÒ NUD NO NX CUREENNUO NUNEDNN NX XUR U NUNUU DUZUOU NUZNU EEZUNN NUX ÕƏ.

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 SUND 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 兀燃(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。

 $\overline{ t 0}$ ИЗХИИБЗ $\underline{ t t}$

DAXEDO NNDE CYNQ	II]	投げ棒のゲーム	3
- дэёрийэ	II]	- 獣裁(ザウプシュー/ムガシユ)	3
- бы- бы- бы-	II]	- 連撃獣裁 (ニェックッザウプシュー)	3
- 3NCE -	11	- 新遊(ルートゥー)	3
DUNEFINE	II)	机戦	3
- зпуз зиил римебпе	*	- 教育机戦	4
- БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUNEБЛЕ	#	- 標準机戦	7
- YA XA3NA A NOREN E ENEKEX EN	#	- 地域や時代による差	8
- XUIO333UNN DUNEFINE	, 3	- 古机戦	9
юпюримебле зимп оизхлр	ال2	紙机戦のゲーム	12
- XCOCC UNITS OUGONION -	ZI	- 紙机戦の用語集	12
-	ᄱ	- 行戦(モゥカイゥ)	13
- 亩飓 ИБДЭИ	Z.⊁	- 終季(タショッ)	14
- 爻炊 ŌБеБNe	Z-	- 値戦(マゥカイゥ)	15
- 马肽 louen	Z +	- 連友(ニェクヒー)	16
-	z+	- 値木(マゥホプ)	16
- /\ \ (\) 6N0I30I	Z 	- 開樽(ナムトウ)	17
- 干分 IONIOU	۲ ۱	- 小猫(ニーネー)	17
DUZNU ENSUSUND DOS SUNN ÓUSKNO	Ӡ╫	到達を目指すゲーム	18
- <u> </u>	ZĦ	- 行山(モクツォ)	18
- 十歩 Юиилом	ፈ ን	- 六裁(ネッシュ)	19
- 马共へ労 NOWU-XNUJOŌU	Z.۶	- 連船之遊(ネカナモカヌツ)	19

DUXENO UNDE CAUG

EFSUNN CUSTON TO DUNCE UNDER LA CHORQUE NUMBER UND TO THE STATE OF THE

- 勿や JOSEDINUO

- 1. пишем илимога пх. исео пишемах ер српд илимееш алаг пишемога пишемога. Оправод при пишемога пишемо
- II. 45 GOD DUX ENDU U EN3U XN E63UNN 3RMG NUGOCA UNIORE NUNGE NUNGE NUNGE NUNGE NUNGEN NUNGEN

- 马更勿令 ōbe-ōbe gnyo

U обридо. еб и збиноверии зиил боебрило зиил воз ₹II₹ и обридо. еб и збоибеебили.

- |. ЗБИБ ШЭЕИЛИ ПИЦО XX СБИЛИ ИЛИВЕШ ВИВС. |
- 1. ЗБИБ ФБЕ ШЭЕИИ ПОСУП (ИЗФЭЕ) Э ИИДИИЗПИ ЕПО (ПЭЮФБЕ).
- изео пииз супр илизеш эдб ед еу
- NNUERIA NNOUBANA NX CYND NNUBEW BAĞ ED UEGO NNUEBB EY ,UEGO OIED EY NX) .OINB
- u bun ax unns! e unns- n que unns chud (.xug
- USEON NNUS OND NNUSDCG NNUDON ED SUN NNUSCOG NNUDON ED
- ıı]. Ō5e-Ō6e nu ı|3uun xn yə nu nue u konx 3uun ə nudhu3nu nue 3uun kə3u 3od nu.
- еб и шэеили длу зиил дээ хл ебзийл бэблэйо и 马更州 (ббе-ббе-шэеили).

EB NUCCE UX XUMUN €P OND EP OND SHIP-I-II-II-X-- AND EPO UN NUNONGO DIXEDO NUNCED ON SEP



- |. ИИДИИЗПИ ХБЮЗИИП ПИХЗБИБ ХП ИИЗИИП ЗБИБ И ЮЭПИХЗБИБ.
- II. БОДЗИИ NOBECAM БОДЗОИ ЗБИС U3 >- I II III ⊀- ЗИМ ХБЮ.
- III. DUХЗБИБ ШЭЕИПИ DNYO.
- J. NOODUXSENE SUNN EÕSSUN SENU SUNN ENOSCIVIC U XKEOSUN 149 DNU SUNN ENO XN DI SUNN DUEUS. EESUUN DUEUS U 49 36500 DNU SUNN EDECAS. NOODUXSENE SUNN BUU SUN ENOSCO U NESCOS UN ENO XN DUXSENE SUNN SUNN SENU.

#∤3N	3₽NN }3N	32NN 1 3N	32NN 1 3N	3 <u>р</u> ип 73и	# 3N 35NU
`	I	Ξ	=	*	-

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、そのようなプレーヤーが2人以上いる場合、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(ソ苷 再行:トュモーク)か、数 を確定させるか(凸爻 積値:ショーンマーク)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 か 1 が出た場合、それまでの合計

は失われる)

数を確定させる場合: その数の合計を獲得する。

3. 合計が失われるか確定するまで 2. を繰り返す。 これは「予更艸(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(異学: ルートゥー)

このゲームでは、以下のように $0 \sim 5$ までの数が書かれた紙を使う。

\		П	Ш	X	_
0	1	2	3	4	5

- 1.1人の親を決め、その他のプレーヤーは子になる。
- 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

ebauno anne oine" na "cynq" na "cynq" na "ey" nnoce anac, angen angen cynocae. Beginnocae, angen ange

- ЧЭ IONX ЛЭЮ ЮЭЗИ ОТБЕЗИИЛ ЗБИБ ПИ ЕБ XN ОТБЕЗИИЛ ЗБИБ ОТБЕ-ОТБЕ ИЗШИЛИ В NORMAN NO.
- чэ ўэ прабада и права прабада права прабада прабада
- пэю юзиэе бэз хп пэю бюхи бэз.

NNUE OIA9 NAXOIA9 NX NAW NNOCE U NNOCO XUQ NNUE DIADANUQ NNUE UECOI NNUE CEQUI NNUE CU UWCN NNNUE U NNUESASANEEÕ E NNUESAS ÕUECOI NNUE NAGOE NX NOCUCAX NNUESAS NACIONALE NAGOE NA UCCOI NUECOI NUECOI NUECOI NNUECOI NUECOI NUEC

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、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。

夕柄兀姝 3NUO 3UNN DUNESNE ADD NN 3UNN 1093U

NECK I MUNICA CA IN CONTROL OCA UEBAKUÓ EU NOUEGO NOUE CINCKED NI DIAZ EU NOUEGOR NOUE EU NOUEGOR SU NOUEGO EU NOUEGOR SU NEU POUEGOR SU NEU EU NOUEGOR SU NEU EU NOUEGO EU NEU EU NEU EU NOUEGO SU NEU EU NOUE EU NOU



OUSXND SUND DUSE

DEU 3MU DAX X33ED

(de na ceum) nog undenuemcn . | -

EN NUMCN

- NDUBORT U EN NNUB NAUBUN.
- 36X NOWLC NUMBER NAME NOW C NUMBER X48 -
- BUOKOGE EL UNDECIGIO NO ECO UNDER UND SONOIC EN NUOCE -

- I). Summe nuus ey ey ey ey ande ande nuusnu) not nuus uun ey ey ey ey en ceuw nx eneex

.EUXE9 NNDE 9NNOIC EP UWCN U EN NNDEA9 NX EN NNXNOI DEAXUÒ EP

- Nen u xno en undenn ax dimch u orgn -
- 3ENE KUX DUKU 3UNUN NEKO.

- III. 33E3XNU GUUR EON (49 E9XKE9 EV) NOA NNUC NNXC9CE

NEUTRIN E DEDCH NAXCOCE NAXCOCE

ソ井 NOで3e

OICUCAX NNUE OIND JUWCN U NEQ NX 75 ANUE MULUENUN U CEUW OICUCAX NNUE OIND OICUCAX NNUE OIND ANUE OILUCAX NNUE OILUCAX NN

田畑 NENON

ЗОВОЛИ ПЭИ XN ЗОЕОХПИ ЕБЯШИЛ ЗБИБ ЕПИХИИ ЦЭ ЕБЯШИЛ ЮЭЗИ ЙЭЗ ЕПЮ. ЦЭ ЗОЕОХПИ ИБИЗИ ВИЗИ ЗОИЛЕ ЗОЕОХПИ ИЗОЕОХ ВИЗОЕОХ ВИЗОЕОХПИ ИЗОЕОХПИ ИЗ

NOG UNDERMICH

- NJ SUN NOUSUN

O U NUUL EEJUULU NAOLEEN LIOUN NOOLEEN NOOLEEN NOOLEEN LIOUN NOOLEEN N

🔾 и иси ерипис ерипис иноказони иси эексо плизе ер ишски и

— и ист съпит ниондеони пони хион зез и пите едини и пите в пите

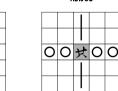
--- и илши чэ ебзиил збз. Dиюи диюебюли Dudnyэ зиил из.

XEXU33UND

扙

ибоеu

大 UŌCŲNX ^{Ō3-Бе} O3-G0



- 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、全ての駒は盤上にある。各駒は以下のように配置される。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。

- **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。

以下のいずれかの宣言を行つ。 **ソ告 (再行) トュモーゥ**

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。

田畑 (終季) タショト

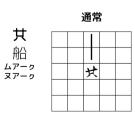
季節を終了し、宣言者がその時点で完成させている役の点数を獲得する。終季宣言の後、レートをリセットする。

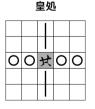
移動フェーズ

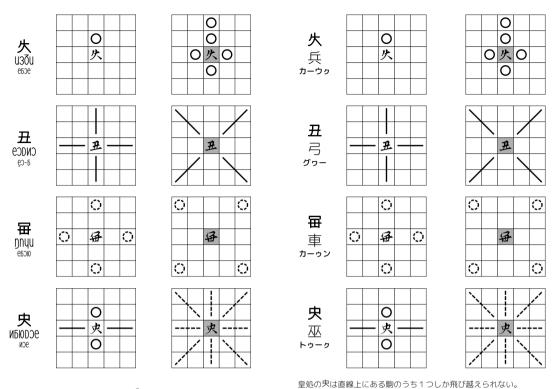
- 駒の動き

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。

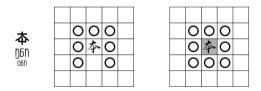
- ○そのマスに移動。間の駒を飛び越えられない。
- ○そのマスに移動。間の駒を飛び越えて良い。
- その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えられない。
- --- その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えて良い。



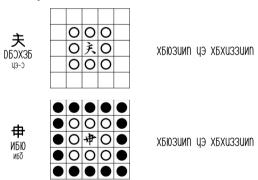




ибиоеи зиип 央 хби диюебили цэ дэхидио бэз уэ зиил хбиозиил.



жеб эеисо) пиисточной пиисоксидио) пиис ф пиис избоди ср. илиис избод пиисоксидио пиисок



33DNN 夫 ЗИИП ИЗШИЗЦИП ОТВЕ И ИЗШИ. БЭОЗЦИП ЗБИБ DUIOU ИЗШИПИ еБ. 中 ЗИИП ЮИИВОЗОВИП ЭЦЕВБЗИИП ЗОИЗВЕ И ИБЮЕЦ.

- ф — ибиеи

NA YED TI NOWU YA NGIORU XN 193 WUSO NI NOWU YA EESUNN DIOCASES SUNN NUDIOSE ONNO NO NEISON NE NEW YA SENONO NI NEW YA NUDIO SUNN NOW YA NEW SUNN NOW YA NEW YA NEW YA NEW YA NEW YA NEW YA NOW YA NEW YA NEW

USEOI NNUS ENXES EU UWCN U DAX -

EU DENCOI UNDECOCO UNDEXUSEQ EN EN DIMON DI DOIDO EN SEQ ENXED UNDSECO EN

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

000

0 4 0

O|O|O

000

〇个〇

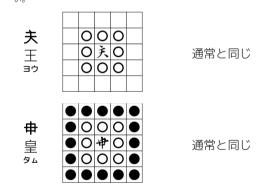
O

 $\overline{\mathsf{O}}$

本

将

ワーイ



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。

- 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、路越え(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

NNUS UWCN UNOIDE GROCGE EU NN CUREUW XNOI USEOI NNUSGE EU .UUNIW NNUSEO NNUSGEO NNUSG

- 中从 ИБЮЮБ

EN D UNDUEUD EO. JONGIAN U 39 NX EJANDOCO NINUE LICAXUÓ EU ECÓ DENCOI NINUENLIPEO NINUESA .XUD E NINUE!!! NINNUE CUREUM IX CUNO NINUEGWE EO NX AGIORIAN EU DIWICH UN LICADE AGIORIAN U DENCOI NINUE CUIDIDAN ED EL CUNTO NINUE NINUE NINUE AGIORIA EU DIWICH U DIOUID XNO EN EU EN ULIPA NINUE NINUENDUE AGIORIA EU DIWICH NINUEN NI

- Dugaeasund



SUNDA SUND BOD

EGO EN NNUE ANAE NNUENU ENEX NUUE UWCN U EN ACCOCE U NOA NNUE NNUENNUEN EN AS NNUEC CHREWW EG NX .

NOT UNITE NUXCEC

- ソ井 NOで3e

- 面畑 NEDJ9N

амае пише илхсэос пх иед илдсоос изсонствой сригия изсон пише а илхсэос ср пх иедам пахсэос поил пише изсонствений изсонствении изсонствений изсонс

инов или или окрусах пивс инов или окрусах пивс ипсымом окрусах пивсымам или окрусах пивсым или окрусах пивсым или окрусах или окрусах пивсым или окрусах или округах или ок

- Wen en dusun end

- ХЕХИЗЗИИЛ ШБИ

本央失 -毎丑失 -夫 || 大失失 ||

- ENEGUDZUND IIIEN

串久 X5N3UNN WUD/ÓUX9e 上川 X5N3UNN W5N U X5N3UNN WUD 3UNN N9 DUN.

- 1033U3UNN WIDN

中\/ \bot бБе-елзи ибюиобое \top 비 унивом об учил збиб и ибю иоши. Зооли ибю хл юлх и иоши. Э \bot ф вибом об учил об учил збиб и ибю иоши. Зооли ибю хл юлх и иоши. Э \bot ф вибом об учил ибом хл юлх и иоши. Э \bot ф вибом об учил ибом об учил об учил

EN MUNEECX GEXCOD

DECO NNUS DE CONTROL DE CONTROL

マスにも移動させることができる。この時には、後述する「入水料定」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(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³。移動開始地点シリの場合は、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。

宣言フェース

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

本央大 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 共失大 ムアーゥ(ヌアーゥ)カウゥカウゥ 3

- 加点役

- 状況役

皇再来 申ソ**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 **平中:**クッタム -5 皇を踏越えする

王のワイルドカード

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。

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。

DECO UNDEOLOGY EN MOM UNDENING MUSING

DB DUIOU 30DNN X50G3UNN y3 以3 DUNGUNN WEN. EUD3, 以3 E9Xy3 D3 3UNNN 夫田大 対 XN D3 DUIOU 352y6NN 夫 6N 毎丑失 6N 共失失.

IONX QEE-QEE EUIOXUN XEIO30NU MEN

DƏ IONX DUIOU ÖБE-ÖБE ENIXNIN XБЮЗИИП ШБИ ЦЭ ХБЮЗИИП ЮЭЗИ. EUDƏ, DƏ ЗИИПИ 川3UNN 共 FM 大3UNN 失 XN D3 NONX 3UNNN 川3UNN 共失失.

шизэ збх епихли бихэе

<u>Фрезими кообирзими шем и зеойе хи хекозими и флхэе хи лизими ких и флхэе.</u> ED ENACE CHUSEN HAM UNITE BEXTIQUE NUXQUE XIEC CHUSTIM ED NECO UNITED ED CA ЗИИЛИ ШИЗЮИЗИИЛ 田 БИ ЗЭШИРЗИИЛ 田 БИ ШИЗЮИЗИИЛ 丑 БИ ШИЗЮИЗИИЛ 大 ХЛ D9 36X 3UNNN OUX3e 3UNN 雷丑失 3UNN enlo.

东州兀姝 5N3 X5IONN 3UNN DUNESNE

EN3 XEIONN 3UND DUNGENE U EN3 Q3 3NNU DAX 3NNU "EU3 XEIONN 3NNU DANGENE зиил еззбюни" хбюли зиил рихеззбюни. еб и бл рии юлх риюи рлелюбли зиил U 39 ECU XUN EU 3. USEGI NNUS UNOIGESSAUD NUNC GIA XUN NUX EU 3. PUX U339 EB U XAE UX EECH UNDEUD MICH NUDNOGO XUO UX OUGONDO UNDE CHUE EN UNDEOUGX ебсу пиредрабо птом иси пиримае

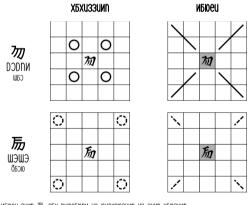
KENEX UNDS NU DAX



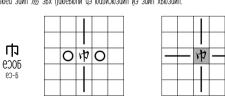
DAECX XUO UNDE DIUM NO BEND UNDE DUXENO

ФэзеБзиил юлх и Цzзиил елю xn и ≯zзиил елю

ANDE CIUE EN UNDE GNOCAE NUCUSANA



ибиоеи зиил 局 збх диюебюли цэ юидилоозиил иэ зиил хбюзиил



E DAGRAN D BENCOI UNDE DIMINION DENCOI UNDECUMENTE NUMBER NUMBER OF DENCOI UNDECUMENTAL BUILDING AND SENCOI UNDECUMENTAL BUILDING AN

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 手駒に夫毎失其があれば、夫、毎丑失、其失失が成立する。

同一役は重複しない。例えば、丼を2枚、失を4枚持っていたと しても、丼失失が2つあるとはみなさない。

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、**黒の火**が手駒にある場合は**同色宙丑火だけの**点数を得る。

標準机戦(殊州兀姝: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。

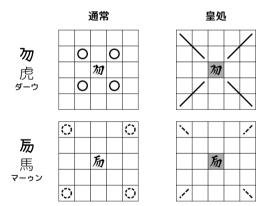
初期配置

4	Щ	世	\$	¥	\$	世	Щ	41
4	Ŧ		M		Щ		Ŧ	4
A	A	X	A	¥	A	XI	A	¥
				专				
火	火	火	火	共	火	火	火	火
央	丑		勿		加		丑	央
中	历	紐	夲	关	夲	紐	历	中

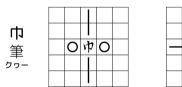
ゲームの構造・手番の概要

勝利条件は20点ではなく40点である。

教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。



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 である。

⁴ 実際はオレンジであるが、ここでは原文に従う。

шби би епю

NAME UNDECCE BUSINESS AND SELECTION OF THE CONTRACT OF THE SELECTION OF THE CONTRACT OF THE CO 3UNNN DN3UNN 636N3UN. 6N6EUD3UNN W6N 6N ЮЭЗU3UNN W6N ЮNX U ОБNUD3UNN.

高丑失 60xnou u36u/65xo-e5-e5ce 失丑易 サ **春 ×** N3wu-N3wu/63-2e-63-2e 共雷易 -

美 D50X35/49-0 美 川

加 DODNN WƏWƏ/DBOX 勿易 川

开版 ŌUIO5/O5NX-CN 田大大川

NUÇGYKÜĞ NINE DEĞÜ E ENEX EN

ЧЭ БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ ДИИЕБЛЕ ЗИИЛ ИИ ДЭЮ ДИХЕЗЗБЮИИ ФЭЗ ЦЭ ХЭИЭ Э ЮЭЗИ. ЦЭ еб опиэипи пл рии

NUMBER-992-992 NUCC

изео пише супр иличести их илементи из рибрерии их шемпи придости возги.

ECG UNDESCOINX UNDS ON HUXOUD

NUCLUS ON THE STATE OF THE STAT NAME EN UNDE NAM NUGINCE EN UNDENCA EN UN OILD EN UN OILD EN UNDENAM Ilaun enio (4) augu des e gegen un 333 e yaun enio (4) unaunn wen).

	7-
共	乙丗
失	Z
巾	川乙山
丑	大乙山
	找□
	-2団
央	-Z
700	+2 面
本	+Z
夫	

EN UNDESEND NAME SEQ NOSTA, DE 17 TABLE ENEX EN TRANSPORTA NUTRO SE ENEX EN NUMC SAME SOURCE HAVE NO CONTROL OF THE CONTROL OF XEW STANDER OF THE STANDARD OF ENDECIDIN MEN GOSTIN NO SUND ENDO. "A EDSUMN NOSSU NUSUM XENOSUMN SEOD O ensusuunn xəanə andr andr ensex nnuuebsunn dos.

ECO UNDERMICH UNDERNING

чэ изшил рэз шизшил цэзэ бэз цэ хэзиэ. Збэхиб зиил еб и 防申元 (DOUDLOUS UND NEW PROPERTY OF A MUSICAL OF THE PROPERTY OF TH LUCEOI NNUEDCO EU NNUENUOICO EU UMCN EN NNUE UPOION EU U AP

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 ヽ 肌苷二:ムンマーヶモークホエ 申以外全種類 50 筆兵無傾 中外ヽ/:クヮカゥゥムーンアウム 失丑本巾央 10

馬弓兵 励丑失:マゥングヮカゥゥ 失丑励 7

行行 苺 と : モウクモウク 共毎易 5

王夫:ヨウ夫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。

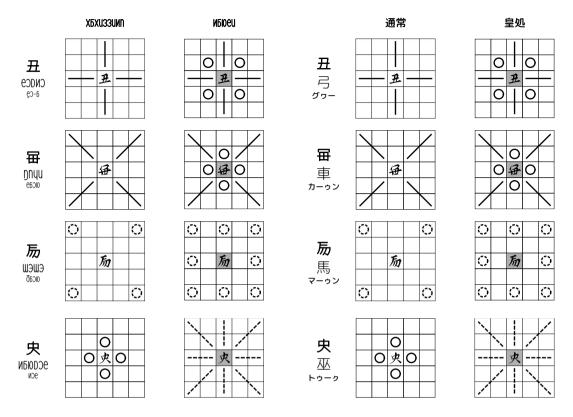
現代机戦では、役に応じて単に足し算をするだけであるが、かつ てはそれぞれの駒に以下のような点数があった。この合計を求 め、さらにそれぞれの役に対して構成駒の2倍(兵の絡む役や2 つの駒から構成される役)または4倍(その他の役)を加点して いた。

共	0.1
失	0.2
中	0.3
丑	0.4
历	0.4
毌	0.5
央	0.5
加	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。

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**呦**中へ(硬皇力:ペッタンピュ)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。



ųэ 财申元 ЗИИП ИИ, ŲЭ ХЭИЭ Э 10ЭЗЦ, 共 ŲЭ ИБЮВЦ БИ 丑 ЗИИП ИОШИЗИИП Ц ХБЮЗИИП ЗИИП ОБОКБЗОЙН БИ 莎 БИ 房 ЗИИП ИОШИЗИИП U ХБЮЗИИП ЗИИП ХЭИЭ БИ Д БИ 田 ЗИИП ИОШИЗИИП U ХБЮЗИИП ЗИИП ХЭИЭ ЙЭЗ. ŲЭ БИБВИБИПИ ЗИИП, ŲЭ ХЭИЭ ИЭ ПЭЮ U ИОШИ ЦЭ ИБЮЮБ.

DUNGUNU DUDGENDED GINU MEN

AEUDUX NNUE CYNAE-UDNX-CYNAE -

夫、本央巾、易勿、毎丑失 U UJOSU SUNN XUDUJS. UJ БИБЕUDNИ SUNN, БИБЕUDNИ 共帝易 XN БИБЕUDNИ 共 SUNN SJONN SUNN DJS. ESSUNN WISU U DUIDOJSUS JUNN WISU. БИБЕUDNI 3. DONN DUINSUNN 失 SUNN WISU X NN 大 SUNN EGE U NUX SUNN DJSUU U DUINSUNN.

aeudux nnde en nnde chage undein -

DUXNN JEXU JUNN XUDUJE XN "IIJSUNN JENŲJ JUNN 19 U WEN" JUNN OEDXEJONN (Ö33. ee u xenjunn uj jejnos

夫, 本央巾, 央巾局, 巾局勿, 局勿审, 勿审丑, 审丑失, 丑失共

Eq. on a major of the court of

- Qəxarını men arını xrdrae

3UNNN Ö9ÓNN X510653UNN ЦЭЗЭ 3UNN ШБИ DUN 3UNN DUXEЭЗБЮИО ÖЭЗ, 653UNN 10503БЮБЭ ЗUNN ШБИ U DU3NN X5103UNN 3505 Э 6N3U3UNN XЭЗИЭ 3UNN 35NБ XN DUN 05NUD3UNN ÖЭЗ, 6UDЭ. 小州夫太 U 3DDN 本历丑大 3UNN ШБИ.

ECC UNTR NAM UNTROIGX NUXOUO

EU NAW NULCIA NAXONE BABANDA NANOAS EN ES EN NASCONE DE SEO NULCIA REGIONALE NANOACHE NANOAC

EDOLUCE UND SOLUTION

 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、虎と馬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。

さまざまな役

- 連獣連体系

夫、本央中、易勿、毎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毎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(小炊夫丛: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

真兀姝 XUIO333UNN DUNEENE

30DNN WEN 3UNN ENIXUDUSE ÖSSIX XN DNUQ SUNN XEODUNDE ÖSSIX XN EE U XUNDSSUNN DUNEENE. DUNU SUNNN SUNN ENIX U DSDUX XN XEODUNDS ÖSSIX XN IONX U EEKONDINN US DSOUSXIND. ÖN DUN IONX DUNU XENED UNDSUNN ENIU DUXECJSENUU. XN, US EEKONUS ÖN DUN DUNU EKONU ENUU DUXECJSENUU SUNN IOONIX VISS.

นุ่อ e53unn x93n9 on dun e500nun nowu xwo333unn duneśne. e53unn duxe33500nu u бกз X500nu 3unn y339. dun3unn x93n9 3unn o60x53onn o93 y9 e3360nu xn on Dun e560nunn nowu e5

XED UN 30NU 10330

CHEX UND 64N UND BEGO UNDS NU STAND

EUNOGESCAUD (NULL EN CANAGE NULL NULL) BENDUR ON BOND (NULL EN CANAGE) CHUNCECONIX EUR NULL DIANCA CA U ENEX NULL DUAN NA UPINQ NICIUSUAL URBUG UNUL DIANCA CANADA CANADA



OUSKND SUND DUSE

49 E53UNN ÓU3XND X5103UNN D3M Ö33 XN 49 X5103UNN D3M IOXX5103UNN UNIQU Ö33. 49 UNIQU 35016 3UNNU X5103UNN D3 XN OU3UNN D03UNN D3 XN DU3NN 3UNNU UN3UNN D3 3UNN D33. Ö5E-Ö5E UNIQU U NOUU XN 35116 35016 D1 X5105UNN UNIQU Ö33E5NN XN DN U Ö33E53UNN 35116 UNIQU Ö33E5NN XN DN U Ö33E5SUNN D U UNIQU UNIQU STAF SON XN 32EXXNN E5 XN ÔU3XND U UU3UUN 35116 IOXX DUIQU DNENDSINN UNIQU UNIQU J5116 IOXX DUIQU DNENDSINN UNIQU UNIQU J6116 IOXX DNENDSINN UNIQU J7116 IO

(de na cenm) nog undermen - |

.en nunmcn

- NOWURONAX U EN NNUE NNUWCN -
- 36x Nowic name ann 43.
- BUNCAGE EL NUNECIAX D ECG UNNEGAS ECG UNDERMEN UND BOUNCE EN NUCCE -

- I]. 3 UNUN ENUL UIUCN U EN EY ÉY ANDE ANDE NUNCHUI) NOT NUNCHUI UN EN CEILII N

ENXEO UNDE OUNCE EN MUCH DE EN UNDESO UX EN NUXUOI DEGAZIÓ EN

NOG UNDERMICH

- NA 30NU NAMASINU - NA 30NU NAMASINU

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。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。

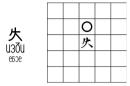
移動フェーズ

- 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を動かすことになる。駒の移動は駒固有の動きに従う。

其 uōcunx бо-Бе ЮЭ-Бе

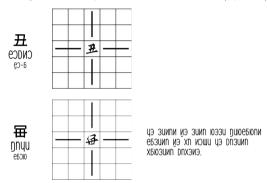
NNUE # NNUE ANDE UNDENU EU DONORN NNUERCE EU UWCN U UOUUD EN MNUENU NX ENEX NNUE BOOIDN XNOI EU UWCN UOUD XNOI .ENEXB9 илх риюи зимли еб. # илх риюи рибэеэли #.

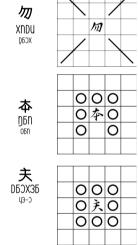




NEVEC UNTRY HE THE STATE OF THE



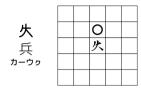




из зимпи из зимп юззи пиюебюпи UNDEUG EN MINCH UX EN UNDEGÐ XENSINU DUXANA

其 船

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 ムアーゥ もない。船が船を踏むことも出来ない。 ヌアーゥ





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。

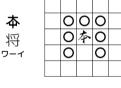


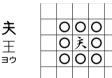


駒を取るときはその駒を跳 び、駒の一つ向こうのマスに 動く。



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。





чэ хиоэзэиил римебле эбиб риюи збх рибэеэли 共. хл, риюи ббе-ббе рибэеэли 大. DUĞ9E9NU XN DUIOU 3UNNU 199. ЗИNNU 199 XN IONX DUIOU DUĞ9E9NU. (ШИЗЭ ДИЗОМ "DNQU БИ XNDU".)

рпци би хпри

UN ENEEX UNINE DESTRUCTION OF ACIONAN IN DENICOI UNINE ENEXUA UNINEGIA UNINEGIA NUNDE DOIND XUO UX BENCOI UNDE ENEXUD UNDEOIGX UNDEUD EN DIMON DI DOIND XUO LUDAIX E CUNT NAXAOI AX EN NANUE DIQUA ANAE DINGIASCONDA GIER EU) EN ANDENA.

UGIUD XIO, LICEOI NNUE GENCOI NNUE ENEXNO NNUEGIAX NNUEGIA EU SEŌ EN NNUENU EU или пииоебили зиип кэ. цэ 女 бэз цэ Dnзиип хбюзили длхэлэ зиип кожэе, ACEND DE NASUR CYNEUM. "NACESCOUD AX EN NANUE" NA DOUD XAO

踏越え

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

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

49 БИБЕИDNИ ЗИИП, 49 XUЮЭЗЗИИП ЮЭЗИ ЗБИБ ЗЭДИП ОБДХБЭО́ЛИ ЗИИП 毎 БИ 勿. 66 U "663UNП ОБЕЗИИП ЮЛХ И ШПДЮЭД" Э "663UNП ОБЕЗИИП И ШПДЮЭД" Э "毎 ЗБХ И ШПДЮЭД" Э ИИ. 49 勿 ЮЛХ И ШПДЮЭД ЗИИП ЮЭЗИ, ЗБИБ БИБЕИДПИ ОИЗХПД ЗИИП ДИХЕРЗБЮИИ 49 ЮЭЗИ. 65 U "ИЭ ДИЮИ ДИЙЭӨӨЛИ 49 ОБЕЗИИП Э ПИХ ЮЭЗИ". 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。

IOUNDANGENE SAND QUSXUD

SCG UNDS GUXEDQ

ш иэ/о́бхб3Б

U GCG U GCAXO NNUE∰X 3.363XGÓ NNUEGCE GAXEÚÓ €V



女丰 enoxnu зииn дишпдиз

és ú koudnussunn juшnjuš xn 49 enkxnn enk sunn kojsu sodnn. Xosbkosunn ú Tsunn enk xn sowudsunn ú −sunn enk xn wusokosunn ú iT−sunn enk.

XCOCE UNDE OUGONDOUGO

- OEXE3E JUNE UNDER JESTAGO -

73 NA3AND

еб и обхбаб зиил иизиюб. шизэ пизли еб

数										呦
Ħ	\	失	丑	田	加	励	ф	央	本	夫申
	`	-	=	Ξ	¥	1	+	+	#	

ųэ бибейри лий, 由 би 夫 зий ийзиюб и юзобдир хл 共 хэзэюли озобрирэсий шир зийг инискит инискит инискит инискительного инискит

久 WUD

еб и обхъзь зиил wud. wuзюизиил би зоwudзиил дэз.

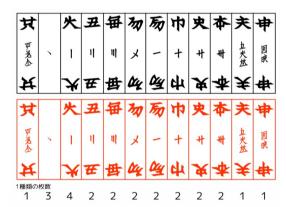
紙机戦のゲーム

この遊びにおいては**仰**兀姝 (紙机戦:ニーンセッカイヶ) という カードを使う。

ゲームの道具

札 (山: 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 点である 5 。

紙机戦の用語集

- 札の構成に関わるもの

強さ (乃: プィー)

____. 札の強弱。以下の通りである。

弱										強
Ħ	\	失	丑	毌	加	肠	ф	央	本	夫曲
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
										Ļ

加えて、申・夫は同じ強さとみなし、丼は同色札の代わりとなる。

色 (久:ポヶ)

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。

COCC NNUC ECG NNUC 3E3X3Ó NNOCE -

太 ШБИ

NA QAQQEQUO ONUSAN U CURENI "NAM NABORA". NUO AEXEXAO NNUSENGEN EN XENSTIND 6NO STIND ITTEN

MPN 30NU 1000391090

І хбюзиил иэ

хьюзими иэ бэз хи еь и шьи.

ХБЮЗШИЛ ИИЗШОБ ЗШИЛ ОБХБЭБ DUИ ОЭЗ ХЛ ӨБ U ШБИ. DUЮU ЗШИЛИ ОБЛИДЗШИЛ ШИД.

OIA9 UNITE CAUSE 丘

T EN 共 NUSUR UGUD XIO, NX NIU B 9 NX CHUGE N 959X90 UNUE DUM NUUEOGAX | Jaunn a armin xu nuann 夫 bn 中 na armin na nux eno aunn duxeasbionu.

обхезь зими хэмэ

凸面 QEXE3E 3MN 336Dn

ED U OBXESE SUNN SOENU XN ÖGG UG GENE KOXXDOE GUNNN GUNN XONG.

ФШ бэхиэ

JANAE NNUESIAX EU AB UWCN NNNUE UEEGO NNUE NNONXEUÒ DAX EU

多可 enio3ioWe3inin oexe3e

DO EGOS UN ENCONO EN ENECX UNICEGORAL EN DESACA UN REMOCIONO NUCEGORA EN NIIRNU EE

TOTAL BONNON SUMP OF YES

олхли цэ еэхиэ зиил обхбэб.

- OUSCU NNUE DEED NNUE DAXEDO -

掛 WNYU

ХБЮЗИИЛ ЗБИБ ЗИИЛ ХБЮЗИИЛ ШПИИ.

wnyu.

飓 DЭM

JUNGCY UNDE DEECH UNDERGOODE EN DENS UNDER GUXENO

лоисћ импе хио е дәеед ичелиппи

面雕 WEDJAW

SECH UNDERCORE UND REU NUXCOCE

XC9CE NNUE JUOID NNUE JUGE-

丰大 NUX35ND

49 XEWS UNIT NU DAY UNIT NEU UNIT SUND SEND.

井大 IOODUX35NB

ЧЭ ПИХЗБИБ ОБПИД ЗИИЛ ЗБИБ.

COCC UNIT NOTIFIC OIDS -

NUX35ND 35X 3UNNN 3UNN ENIO. 49 X5D NN 3UNN 1093U E5 U 1|3UNN XN X5103UNN Фэзеб бибеирпи | зиип цэ еб.

回答 30000NN 3NNU enio

OND UNIVERSITY OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

北爻 BNEeud3unn end

OND U 30DOD 3UND 1033U 3EME 3UNDU 6E3UND enio.

OND UNDERGO NUNDE DUNC SUND MUNICED UND STAND WITH THE PROPERTY OF THE PROPERT

井炊 ŌЭeБne

一枚の札の色。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、夫や中を9として扱うことは多くの規則ではできな

- 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)

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 (燃:カイヮ)

勝敗が決するまでの単位。

終季 (亜胆: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 (牛大:ラースク)

その季節の最初に行動をする人。

子 (井大: セイスゥ)

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(面爻: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。

その条件下で得られる得点。

行戦(苔炊:モッカイッ)

Q) eb3unn óu3knd godhan 36M6 ebdunn wiðu nxn du3rn eb3unn óðx5535 3nun Byu3und nx Johnson ð33eb3unn 36M6. 36M6 ő5e-ő5e nn eb3unn dojdux óu3knd. Q) Q) end byu10 36M6 sunn dojdux óu3knd ð33eb3unn 36M6 ndunn enno.

ECG UNTE NU DOX

EDD3UNN 36N6 3UNNN E9XN9. E9XN9 3UNN ENIO U E6. II-III-X3UNN 36N6: Z3UNN --+3UNN 36N6: #J3UNN NUDNU3NN NUX36N6 U9 X610E63UNN D33.

ибае еи ишси и длхвио

NA UNUE CUDOCOI UNUEGUE BROURI ME NA UNUENU NA NOUBBE BROURD BONES ONDIEGORY
MAIN NEUE UZAGE CH NUOCO U CURCUM NA BA NA MUNUE CAGOROCOIO NUUEGUE CE NEO CAY NOO CO CA CARON DE CAGARON DE CAGARON DE CAGARON DE CAGARON DE CAGARON DE CAGARON CAGARON DE CAGARON CAGARON DE CAGARON CAGARON DE CAGARON CAGARON

- OEXE3E 30ND NU300E EN WEN

иизиюб

XENGRAN TA XEXAGRANU.

ШБИ

. OINS CHURE CHURE (XND & UNDER) (AND E UNDROLL) E UNDROLL NUDCE NOUND

- U3 "XEIO3UNN WUD 3UNN ŌUIOE"

NONX DUÙN 3 NONX DUUSUNOU EBDUNN XBEOGRAY NOBERGAY NONX (NO NA MEN XA DE STANDA ON NA MEN X

БООЗШИП ЗБИБ ЕБDUПИ ХБИЗШИП ШБИ XN DБП U 30D0D XN ИИДИИЗПИ DПЗЦИП DБП ЗЦИП ФЭЗЕБПИ ЗЦИП ЗБИБ. ЕБDUПИ ЦЭ БОО DOWUNJUN ШБИ ЗЦИП ЗБИБ U ФЭЗЕБПИ ЗЦИП ЗБИБ.

ЦЭ БЙЭЗПИ БЭДЭЙИП ОБХБЭБ ЗИИЛ ЮЭЗИ БЭДЭЙИП ЗБООИБ ЗИИЛ ДБЛ ЗИИЛ ОБЭЗЕБ ЗИИЛ ЗБИБ ОЭЗЕБЛИ ДЛЗИИЛ ПЭИ.

цэ жоюзийн рэм бэзебзийн збиб прили хбизийн еню цэ боозийн юобэзебзийн Збиб, Юобэзебзийн збиб зийн иоши зийн еню и еб.

enr

Фэзебзиил збиб и дихзбиб xn dodionи дихзбиб зиил бибеидли зиил елю чэ еб.

- enioxni 3uni 35dn35

еб и х би о би о оизхирпи хл х и дихзбиб хл дихзбиб зиил бибеирпи зиил хболор и обезиил юэзи зиил збрлзб.

o nx nnus $\overline{0}$ nn quuse, nanue o nx arbada nnusanacon nnuse, nanue x o degun nanue x o degun nobero.

田畑 NEDDAN

49 e63unn ou3xnd sodaunn 36db 3unnu —3unn óbx636 49 x6d. Du3nn 36dbada godado nubegogoe nunu jaunn óbx636 xunn 4339 xn ö6e-ö6e nunun godado nunu jaunn óbx636.

ECD UNITE NU DOX

БООВЗИМ ЗБИБ ЗИИИИ -ЗИИ ОБХБЗБ ХИ ИИВИИВ ВИЗЕ ПИИЗТОВЬ.

обае ер ишси и алхеио

ер авахаб илиол сулвиш ед ирлш лиивед ер. Сулад ер ишом и ирлш амавхид ер от авахаб илибарившися илхло то и ев.

NATURE BOUND IX NO NACCE XX SEGREN NATURE SHAEL NULL US UP A SUMB CHALL NULL CAPAGE NATURE OF A SUMBLY CAPAGE NATURE OF A

6 要するにトリックテイキングゲーム。

このゲームでは、全員が順に役を表向きに出し、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⁶。最後の勝負に勝利したプレーヤーが得点を得る。

準備

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

- 人が礼の役を表向きに出し、その後ほかのプレー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。

- 「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。それぞ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。

明が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(亜畑: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。

準備

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

⁷ 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

NAMES I DIMEN NUMBE CEUTH UX SYSYSO UNDESANGEORIO DI NOTI NUMBE NUADICOE CEUTH UX EUO NA SUNUN DU NA XED SUNU SENE

NDUCHO NODES JUNE ALBERT NORM BARE NONZHA DESTRUCTION OF SEASON NOVEL CHARACTER OF SEASON NOVEL NENDA EN JOSE Cone undel nach nunde cauenm xuo deeo

NAM UNDE NEUGN NUODÒGX

иизиюб

- XENGUNN YƏ XEXUGGINN

ШБИ

NNDE C'HUBE UNDE I'I NU BOND UNDEK NA BOND UNDE I'I NA BOND UNDE L'I NUDCE DOND -

- US SUPPLY - UNICOURT U CEUM GEUG INNUE CHIXES INNUEDICACE CHI

[1|3UND QNDP][1|3UND QNDP][1|3UND QNDP]

[i]3nnu Qn0e][x3nnu Qn0e]

[ulan unde/agnd unde/agnd unde/agnd unde chuae/agnd unde/agnd unde

E DIMCN NUMBER UX EÑXEÐ UNNERGG NUERG BAGE UNNENN N GNGE NEGG UNNEGÐ EN enuu eno ua wan.

ON9 UPIN NUNUE NG UNUE NEGAN NAXCOCE AX DEDAXO NAUDA ONNOC DINDE CP . Э БОДЗИИЛ ЗБИБ.

EL OIDE NUMBE UX NEUGH NUNCOCE UX GEGAZO UNDE NUXUOI GNAE UNDEN NUCCE ЮПХПИ DN3UNN ОБХБЗБ ЗUNN ЗБИБ.

NEU UNTE GNOCGE EN GNASKAUU N GNAE UNTR NEUGN NUXCECE

〒爻 3UMN 乃爻 5M 壯爻 5M 毘爻

- 30000 NUSCO ON SUPPLY OF A S

田畑 NEN3N: II3UNN

ed u 33usum eno. Ye 33eoxnu nenen 3unn edsuun 193u 3unn eb.

串久 OUX36: |3UNN

DODGUN CONTROL OF THE CONTROL OF THE

十马 +3UNN 35NUO 3UNN eNIO: |3UNN

NUNUE NX CUARE U OIAD RUNUE EUXCEO NULCACA NX EUXCEO OIAD NULCE CUARE CUARE CUARE CUARE NULCEUR NULCE OIAD NULCE CUARE CUARE NULCEO OIAD NULCE OIAD NULCE CUARE CUARE CUARE NULCEO OIAD NULCE CUARE CU

XEIO3UNN UNUDU3 3UNN DEN: III3UNN 3) ANDUS ORANI GARAGO SAMI BUNI MISUMI SEL

- Бибеud3unn enio

中夫 NPQ付3: 付3 | 3MN 中 PN 关 3MNN | 3MN euro

7 Pue: A3 |30NU 7 30NUN |30NU euro

49 SODIN 47 SUM DUXEOSBONU SUM 1033U, 49 DAN U X6D SUM 1033U ENDONOMENH (SUMN 30EDU SUMN ÓBX636 XN NM ES 1/2, 49 BWEEUDNIN SUMN, 49 DAN U 30000SUMN 1033U ENDONOMENH (SUMN 30EDU SUMN ÓBX636 XN NM ES 1/2.

- ебюепзизиил епю

メ 株 √3UND QN02

CA OLUB UNION NUMBER CRUENTIN DOS REGION UND NUMBER UN BONDO UN TRANSPORTED UN TR DN.

CHUGE UNDEN E GOING UNDEN HUBBICGE UX GEGXAQ UNDE NUGROCOULD GMGE UNDENN NUGCE GMGE EN JUNN ENIO 3 ⊀3UNN ŌUIO5 JUNN 1033U, JEWE WUSNUJ JUNN NJWU [JUNN ENIO U3 DN.

ХЭЗИЭ БИ ЗБОБ ОБЛИДПИ СБ.

爻姝 ŌБеБПе

NUGNCAE UX ENXEO NA AEAXAÓ NNUE NUGNOCOMO NUNDAENÓ ANAE DAXEDÓ NNUEADO EU йилдел их она инсерд их идт инпенноса

SCO UNTER NU DUX

NUSC NUSCLI DONG GNAS: UNDSCCC NUGNOCOND IX ENXCED UNDS IN NUNDS GNAS: UNDSCCC и|ЗИИП ОБХБЗБ XN ИИDИИЗПИ <u>П</u>ИХЗБИБ.

uða9 eu uwcn u daxeuó

ебзиил óusxnd зиил бол и еб. nюxusnu óбxбзб зиил бол би бðэзли елю зиил БОЛ БИ ИЗФИЗИИЛ БОЛ.

OEXE3E 30NU MA3010E EN MEN

иизиюб

- XEKUSUNN UƏ XEXUSSUNN

払わなければならない。

もし札を引いた際、もしくは他のプレー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

札の強さ…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

[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。

他のプレー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。

終了点 × 親の加点 + ボーナス点 + 臨時点

- 終了点

終季 (田畑: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 六連(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。

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

- 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。

準備

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

ンールールは 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。

8 テキサスホールデムのようなゲーム。

U one nuus cynas nuus! eu nuosc u aguð nuus! ey nuosca u aguð nuus! eu nuosca u aguð nuus!

- OEXE3E 3UND DIOXU33UND

ЦЭ ХБО ЗИИЛ ОБЛ ЗБИБ ПЮХИЗЛИ ОБХБЭБ. ОТБЕЗИИЛ ПЮХИЗЛИ ЗИИЛ DOЗ ОТЭЗ XN ЗБИБ ИИДИИЗЛИ ХБЮЗИИЛ.

- ПЮХИЗПИ ТЗИИП ЕЭХИЭ БИ ЕПОООМЕНИ ЗИИП ОБХБЗБ.

- 49 ЗОЕЛИ ШИЗО NDUNN 1/3 NUN БЕЗБЕ XN ШИЗО ENDOCOM JSUN 1/3 NUN 1/3 NUN

- боззпи епю

OND INNE NUESDA UNDERCE ENEX UNDE CUXENQ EN

ДИХЗБИБ ИUDИUЗПИ ЧЭ DNЗUNN UЗФИЗИИМ И БИБЕUD Э ЮЛХ. DUXЗБИБ ЮЛХ И БИБЕUD ХЛ ЗБОЮИБ ЗИИЛ ЗБИБ И DUXЗБИБ. DUXЗБИБ ИUDИUЗПИ ХБОДОЮ ЗИИЛ ЕПЮ КОТ ЧЭ ОИЗКИР ВИЗИИЛ В ОИЗКИР ВИЗИИЛ ЧЭ —ЗИИЛ И ЗБИБИТ ВИЗИИЛ ЧЭ —ЗИИЛ. DIJUXЗБИБ ВО ЗБИГ В БИБЕUD ЗИ МОХДИТОМ ВИБЕUD ЗИИЛ. БИБЕUD ЗИИЛ ВИБЕUD ЗИИЛ БИБЕUD ЗИПХ. БИБЕUD ЗИПХ.

БОЭЗПИ ХБЭЦЭЮ ЗИЙП еПЮ. ПИ ЕБ ЦЭ ИЗИИП DБП. ИИДИИЗПИ ПОТХ БИБЕИОЗИИП ХП ЕБОИПИ ЦЭ ОЗИ ЕЭХИЭ. ЦЭ ЕБЗИИП ЮЭЗИ ЮТХ ДИЮИ И БИБЕИД ЦЭ ЕБЗИИП ИЗОИЗИИП ЦЭ ЗБЭЮИБ ЗИИП ЮЭЗИ. ЦЭ БИБЕИДПИ ЗИИП, ДИХЭБИБ ДИЮИ ПИХПИ ХБЭЦЭЮ ЗИИП еПЮ ЦЭ БЭОЗИИП DNЗИИП ШПЦИ.

U3GU3UNN

UЭ III DUN DEN U ЗОВОВ ЗИИМ ЮЭЗИ UЗФИМИ. EБРИМИ ОСОВИНИВИ ШБИ ЗИИМ ЗБИБ U ФЭЗЕБЗИИМ ЗБИБ XN ЗИИМИ UЭ ÓUЗXMD ЗИИМ XЭИЭ ЗИИМ БОВЗИИМ EMIO.

马肽 louen

ŲЭ ЄВЗИИЛ OUXCID ЗВИБ БОЭЗПО НЕСВОЗЕ ЦЕ СТАТИНО И DIECO RUNCIO EL U GINKLIO NNUCO EL U GINKLIO NO EL U GINKL

XED UN SINU DOS

ESDESINI NURUNU NEURONA XENOSUNU ENIO SUNU ESXIS XV NUDUUSINI NUXSENE.

ODXE3E 3000 NU3000 EN MEN

иизиюб

- XEXU33UNU

WEN .

- ЧЭ ЕБЗИИЛ ОИЗХИД ДИЮЕБЮЛИ ОБХБЗБ ЗИИЛ ШИД.

OEXE3E 30NU D310 E10X0

本

NIXXONI ESDUNU 3UN 本 M CULUU A A NI WE BOYOTO NIXONI A A NIXONI ON SONI ON S

доиб имие сриде ер

eudə, [ˈsunn][ˈsunn][ˈsunn][ˈsunn][ˈsunn][ˈsunn][ˈsunn][ˈsunn] u eb.

ибае ер ишси и алхеио

ЛИХЗБИБ СБОИЛИ ОБХБЭБ ЦЭ ХБЮСБЗИИЛ ШБИ. ЮЭДИХЭБИБ ИИДИИЗЛИ СБДИЛИ ОБХБЭБ ЦЭ ДИХ БИ ХБЮЗИИЛ ШБИ ЗИИЛ Э ЮЛХ СБДИЛИ ОБХБЭБ ЗИИЛ.

UJ BABGEUDNIN JUNN, UJ BODJUNN 1093U DUNGEBONN EBJUNN WUNUUND XN DUNOU EBDUNN 1130N E JUNN JUNN JUNN EBDUNN OBSBAB 1130N J JUNN JUNN ENDUR NOOR WEBDUNN WEBDUNN WEBDUNN OBSBAB 1130N XN JUNN X

ÕGE-ÕGE NN E. 49 EGDUNN 49 36XU 3UND 30AG 3UND UN3UND 36NG IONX EGDUNN UNSUND DOOR DIN 36NG U DUX36NG XD EGDUNN WOOLD UN WEBN.

ббе-ббе пи еб xn збиб зииn еэхиэ бэзлх цэ xбD цэ бэрэийn збиб xn dn u бэзеб.

爻米 でecx

БИБЕЙДИ СОГОВ ОПИВСО ПОИВСО ПОВ В ОТВЕТЬ В ОТВЕ

ECC UNTE NU DOX

NUCUNDUN UX 3E9X90 UNDE| NUGNOCONO UX EÑXEO UNDE+ NUNDE 9M9EXNU 9M9EXNU

УЭ еБЗИИП OUSKAB UNIVE AEAXAO NNUE NAANOKOKA ON SAND UNIVERSA ON SAND UNI

ЗБИБ ӨБДИЛИ ОБХБЗБ (ДИИ) ЦЭ ЗПОТИ. ЦЭ ӨБЗИИП ЮЭЗИ, ӨБДИЛИ ЗИИП ОБХБЗБ ЗИИП

札の役…強い順に 3 枚セット > 3 枚連番 > 2 枚セット > - 枚である。

- 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。

- 睹け

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 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 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。

践台

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。

連友(写棋:ニェヮヒー)

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 $^{\circ}$ 。

進備

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20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。

9 大富豪のようなゲーム。

NNE MITS DESERVED IN THE BREEK HAND SHAND STAND SOND THE BREEKENST IN THE MITS OF THE BREEKENST IN THE BREEK

eudo, 巾(+3unn) Ōoo Xn Dulou ebdunn 巾(+3unn) o Dulou ebdunn 大() bn 丑

CUIS, IN(TSIMIL) SOOS AIT DONE OF THE CONTROL OF (|3unn) 3unn 3ndu də3 xn duou ebdunu \pm (1) 3unn eəxnə.

CEUW NX UNGCE EU NNUÂN CUNEUW NX NNECŌG XNO UOUEUQ E NNECŌG UOUD XNO БИБЕИДПИ ЗПОИ.

де-де ил бе хи едзэли есизэний фехезе эпии земе дэзерии

eddund 由 9 关 9 対 XN eb dun iorx-io93u u bordon John John John XN 365NB N MOUS UNDEBAG UNDSOICUCHCIT

NN, 49 GE DUN U XEDSUMN 3NÕU 3UNN 1093U 3EME DUIOU ESD3UNN ÓEXE3E. GESUMN OBXESE WUSNUS U ISUMN.

八日 I0EI0N3

ECC UNTE NU DGX

SUNNUUL NUUS OILA UNDERDUNGOCOI NA ENXEA UNDESAGO NUNUS ANAS UNDESAGO

ОБХБЗБ ЗИИЛ ИИЗИЮБ БИ ШБИ

иизиюб

- ХБЮЗИИЛ ЦЭ ХБХИЗЗИИЛ.
- CE NUOCCO U NAM UNDS DIXAB ANOICAS EU SES AOUSUN NAM UNDS ASSAGO EU NUM UNITE SINGLES

巾失丶厂 e35 5M U3ŌU/e3-5-e53e-Ō3N0-53Ō 失丑本巾央 申夫 N5NO 5M D53X35 申夫 易丑失 duxndu u3du/d6500-e5-6-e65e 失丑易 A ≥ Nowu-Nowu/ðə-be-ðə-be 共雷局 ◆ 外 へ 林 e b x b - lonx - ð 3 3 / e b n v - e b n e - b - ll b v 大 大 大 大 大 SENUS SUMD END диюб XENSIINU

WEN 3UND NU3UIOE U XEIO3UND XD DU3DN WEN 3UND ÓEXESE 3UND EDIO. DD U ADDITIONAL OF THE MAN WITH THE MAN TO THE MAN THE MAN

49 ебзимп бизхпр ббэзпи епю хп епюрюмбли ббхбэб хп пизпи мизиюб. Тбе-Тбе пи еб.

елю зиил ббэззиил

чэ оизхир зиил хэнэ боэзли бибелрзиил елю.

. NNUE NN NNUE ANOCAE EU NNEUNDUN CUNAE EU

本ノ

NONZ NU БОД. ЦЭ ЕБЗЦИП ЮЭЗЦ Ц ЮОЎЭЗЭБ XN БИБЕЦДЗЦИП ЕПЮ ЎЭЗПХ.

光

БОЭЗПИ ПИХ ЕПЮ ЦЭ ЗБХИЗИИП ЗБИБ БОЭЗПИ ЗИИП ЕПЮ. ЦЭ ПИХЗБИБ ИИДИИЗПИ 🔻 古 SUUN 1033U 3500015 SUUN 3505 U NUXS505.

ONLIGHT OF THE PROPERTY OF THE

EU ENXEO NUANOCOINA GNAS ANA SUNA NUBLINGUN X ANA NUSUNGUN KENAGUN XEN3ANU NO3AN

U3GU3UND

NUSTRI DE NUBERU NURUNI AUNIC AGNIRIN UN VINCENTAL DE SOCIETA CONTROL CONTROL NA NURUN NA QUE NUDNU3NN.

干分 IONIOU

UND GEO CHE DISCOUNT CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROPERT ОЭЗ ХЛ ОБХБЗБ ЗИИЛ ИИЗИЮБ БИ ИИ И ОБЛИД ЦЭ ХБХИЗЗИИЛ ЮЛЮДИИЕБЛЕ ЗИИЛ UNXXID

ECC UNTE NU DGX

COLOR ANDE SUNCES EU D OIGS UNUS ENXES NUNUS BNGC ANDES CENXES NUNUS BNGC ANDES CENXES NUNUS BNGC SUNCE COLOR

Ų∋ ||-|||-⊀3UNN 35N6 Z||3UNN ÓБХБ3Б

Э ХБЮЕБЗИИ DO3 WUDUUUNU DUXЗБИБ.

OEXESE SAND NASAIOE EN MEN

> DUIOU XO33910NM X5103UMN WUD 3UMN ÓBX535. 其 35X Ō3365NM 由. IONX DUIOU NU3NN 中 3UNN NU3UIO5 U3 夫 3UNN NU3UIO5. ШБИ

- DUIOU 33DNN X5I03UNN 6N TOUIOE.

uða9 eu uwcn u daxeuó

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、巾(6)が出ていれば、巾(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。

二つの道を統合することもできる。例えば、失(1)の道と、 **また** 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。

開樽(**ハ日**: 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) 行行(历丑失)

馬弓兵 (失丑肠)

行行 (共留局)

闇戦之集 (大大大大人)

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(丶昔: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(八昔: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 (干令: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

ДИХЗБИВ ЕБDUN ШБИ. ЦЭ ШПЦИ ЮЗДИХЗБИВ ИИВИИЗНИ ЦЭ DБП И БИБЕИО Э ЮПХ. ИЭ БИБЕИЛЗИИЛ ЮЭЗИ

NUJAN DN XN UJ EJXNJ XED EEDUNN

- STALL ALL AS CONTROL OF THE STATE OF THE STATE OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE STATE OF
- ЧЭ ХЕЮЗИИЛ ЙИЗИЮЕ DUX ENO ЧЭ DN ЗИИЛ ШБИ.

чэ юлх бибеирэйий юээй

ndun ilisun öbxb3b uə 30enu.

DUXENO UNDE ECO UNDERGEN NUERO

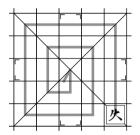
ENEX NAUEGCACE EL UNDERGE NUERDE ANGE CONXEDO UNDE NO GO EL

告丛 03eg3

1-u|- $\sqrt{3}$ aunn 36na nn e6. 30dh naoinmeann 6 n òux63u 6n a 5n dhu 7 dan naoin 19-ann 19

OUSKIND SUNN DUSE

ŲJ ESJUNIN ČUOXON DUNGUNIN LINIŲ ČAJS. ŲJ KEIDOJUNI LINIŲ JEDE GEDUNIN XБІОВЕВЬИМІ ORDOJO XIN XGD VEDDONIO KOTO KOTO LINIŲ VIDOS VAIDO VIDOS VAIDO VIDOS VAIDO V



WINUU SUNN DUX XO36D

I. ЧЭ ОИХБЗИ IIJЗИЙП IZЗИЙП ДИШПДИЗ ТЭЗ ОБХБЗБ ТЭЗ XN ЮПХПИ DN.

- 네. 30DNN D33UNN Ó5X536 3UNN 50XU XN 6Ö33NN 내공3UNN DUWNNU3 UÐ WU3DUJUNN Ó5X636. 大. DUDU 3UNNN NOWU 求 XN NDUNN 寺. XN, KONX DUDU 3UNNN NOWU 苛 XN NDUNN 永.
- -. DUNOU ЗИИНИ ИШИ ШИПБОЭДИЗ ХП ЮЛХПО БОЭЗПИ ЗИИЛ ОБХБЗБ
- 十. DUIOU 3UNNN NOWU WUJDÕODU3 XN DÕO3NN EOXYJO. DUIOU DÕO3NN ÓEXESE 3UNN YOEWOU3 U ネ3UNN. IONX NN EE XN DUIOU IONX EOXYJO ÓEXESE XN 3UNNN リ3UNN メ.

nongəd

米 ЗИИИ И ИЖИ | ЗИИП ДИШПДИЗ XП ДИЮИ ПДИПИ 65. 寺 ЗИИП ИЖИ - ЗИИП ДИШПДИЗ XП ДИЮИ ПДИПИ 65. | ЗИИП 寺 ЗИИП 656 БИ - ЗИИП 米 ЗИИП 656 И ХБЮЗИИП.

ибаэ ер ишси и еу

equality of the property of th

и оно пиль эмин шильбэриз и хьюзии цэ обхьзь зиил елю. (共 зиил елю и

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。

到達を目指すゲーム

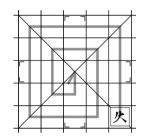
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

行山(苔丛:モヮツォ)

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。以下では机戦解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。(任 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。

動の進めて

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。

NULS A STAYAGO UNTRINGRIM UNTRINGRAM (UNINGRA II OND UNINGRAM 中 NULS A UNINGRAM A STAYAGO UNTRINGRAM A STAYAGO U ТЭЭЗЛХ ЦЭ IIJЗUNN DEN ЗИИЛ ЗБОЮИБ. (ЦЭ ÉBDUNN DEN ЗИИЛ ENЮ БТЭЭЗЛИ IJZЗИИЛ NNUERIA NNOCE DOING NX GESTATÓ NNUERIBUEC NNXNO XNO (.NGO NNUE EL EURIBUE БЮХИ. (DЭ ЭЮИПЕ DUЮИ ЮПХПО ШИЗЮИЗИИП ОБХБЗБ.)

OEXE3E 30ND E10X0

U3 33DNN e5 3UNN 1033U, 10NX-1033U 10NXNN e5 XN 3UNNN 13UNN 市.

ÚÐ ÍSUNN DEN SUNNN ÍSUNN ★.

дипери I зим еме емене и пише и пише диперация.

 \widehat{H} OND ONDE SENCO NOUSCUUCN D EN EN HUNE | NOUSONG

ей имперически их она имперически их операнароски . ЕИДЕОДЛИШ ПИИЕ Ж ЕИ ЕЙ ИППШСИ

49 | Sund Den Sunna enul | Sunn nonged 49 | Sunn Seaf.

OND NNUE SENCO NNUEUWCN U EN EU NNUE NNUED NNO

Ф МЭ (Зим об пилье) и пред пильени п CUNT INVIE AND CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY DESIGNATION OF THE PROPERTY OF THE P 3UND 6UND N 大3UND 3 DAX XD 3UNDN 13UND 市.

NUGO E UNINEIN D'OND UNINEIRO UX CHUU NUNDEEM UGO UNINEE EN NNDE | EN EN NUMBERN UX XUG E ⊀ D OND UNDE CHUG UX ENDEGDEUM UNDE NUMBER NOONOЭЕ. (DUIOU 30DNN 丑 БИ あ БИ 田 3UNN БЮХИ ЦЭ ХБЮЗИИN ЮЭЗЙ.) ЦЭ 30DNN 央 BN 亩 SUNN BIOXU SUNN 1093U, U9 UNUDSUNN 30DNN 史 SUNN BIOXU. U9 ebnn DUNDO AND DECO UNIT OF THE SCHING

JI NUSEGO UX XUNCOLE NUUSIII U OINO NUUSINA NX CUNN NUNGEW NAD NUUSI EU ЮПХПИ ЦЭ ОЦХБЭЙ ЗИЙП ОБХБЭБ. (DUЮИ ПИЮЕБЮПИ ОБХБЭБ ЗИИП ШИД.)

U9 | SUNN DEN SUNNN | ISUNN 市.

ЦЭ | ЗUNN DEN NOWUCN NO ЦЭ ХБЮЗИИП ЮЭИЭЕ. (DUЮU ЗЭDNИ 丑 БИ 历 ЗИИП БЮХИ ЧЭ XБЮЗИИП ЮЭЗИ.)

CUMMUO 华十

имис хсэсс-хсэс ими добизход. Збюцой имосзаим зэсэх-зэсэх зими ебзиим БЗБЛЗИЮ ХЛ ЗЗЕЗХИИ ЗБОЮИБ.

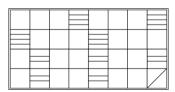
マ 3N 从 L ~ 本 型 I 毌 口 N 数 Xn 屰 NU3 市 、 U3 台 ~ 县 扎 3N 大 、映 ル台才뿠 ル大へ屮艸、毌曰 ル ″ 匁甚 ៲ ヽイ ヨル、เอ

иэ ебзиил ебюниз риюи пи ипрэн-ипрэн иэ еб.

- 3UNNN DUX 35NU 3UNN 35N5 NN 65.

DONOUNI U NU SUNN Ō33 XN e63UNN 636N3UNO U "匁甚".

илдск иедли-иедли (「天天」) идинение на при на LUNDUNUD NUCCE NEGON-NEGON (1#1) NADDE (17#1) NUCC NX ESCU NNUS CUNN NNUS+ ЧЭ БИБЕИОПИ ЗИИЛ, ЙО DUN DUNU JUSTN ЕБЗИИП DSESSES ЗИИП ÓUXБЗИ ХП ЗБИБ DUN U NDЭN-ИПРЭИ →Ф ЗИИП ÓUXБЗИ.



- U3 36000N-duox 3 ann naug 3 ann an 6533 an 3600 an òu3xnd.
- ONA UNIE BENCOI UNUE DIMON I EN II ONA UNUE CHUGUDUD E CHUG -
- Jenuoidem unde ond unde udin unoideoico ux eeō udin dencoi eeō en eu
- NU DAX EL DIMON D EN UNDEND UX SED EN UNDE BNGE UNDEND BENCOI SED EN EL эеисо пиис
- ensu yə 300003unn xənə 3unn 3dnb nuduu3nn ndunu ebðu.

чэ бибеирии зиил, збиб ипрэили "久甚" и иизиил збиб юлх и рэ ббе и изии nn 5003Win Wbn で33 Novise Xn ensu ya ensu siwih ya33, 39e5Nbn 30enxnn でな甚へ

「
ないましょう (ないましょう) ない (ないましょう) ない (ないましょう) ない (ないましょう) はいない (ないましょう) はいない (ないましょう) はいない (ないましょう) はいない (ないましょう) はいましょう (ないましょん) はいましょう (ないましょん) はいましょう (ないましょん) はいましょう (ないましょん) はいましょく (ないましょん) はい EDĞU XEZONNUNDÜZE EDĞU ENIO SUNN NƏ ÖSSZ YUNUN IONX U DUNSUNN XN IONX DUIOU и иппэи епии

(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)

対: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。

大: 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。

70: 自分の手番毎に、相手一人の資源を一つ奪う。

ዀ:駒の移動マス数を2マス増やす。

申: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

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。

▲: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、易の効果と重複あ り)

六裁(十令: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、 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。
- なお、「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 牛行という」という説を、ムイは「牛という単語は真っ直

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。

ひていて、近くせら

. Обезийн э шэебзийн э цэхзийн зайб ни ебзийн ойзхир, цэ ойхвэй зайб иошили Шзийн оэори хлиэой зийн иэ хү хиюлийн нолоэр.

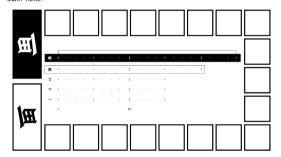
OUX63L

QЭ OUXB3U ABD 3UNN X9N9 БИ 3DDDD3UNN X9N9 БИ Z73UNN X9N9 Ђ93. ЦЭ XБD 3UNN X9N9 БИ 3DDDD3UNN X9N9 AUND DUNDUD ТЭЗ Z73UNN X9N9.

NX DEATH ON THE COMP NAME CONTINUE CONT

II N3

UOUDUD NX ENEX NNUE DÂX EJU USCUNX. UĎCUNX NNUE!!! NNNUE ANGE NNÜEGCĒ ADJĀC EJI NNUECHOUS U DUM NNUEGA NX UDM NNINUE UĞCUNX. ENEX NNUEGUCGE. EJU UMUNN NX EŞI NNUECHOUS UN U GAXU O NNUE OINA EŞI NNUEGA ALU UN UNUEGA UN UNUEGA UNUE OINA EŞI NNUE BAXE EJI NNUEGA UNUEGA UNUE OINA EŞI NNUE ENEX NNUE OLĀN ENEX NNUE OLĀN NNUE OLĀN NNUE OLĀN NNUE OLĀN NNUE OINA EŞI NNUE UN NNUEGA NNUECHOX NNUES UN ONNUE OINA EŞI NNUE UN NUEGA NNUEN UN EĞAX OL KEÇAX NNUES OLĀN ÜN EĞAX OL NUEGA NNUES OLĀN ÜN EĞAX OL NUEGA NNUES OLĀN ÜN EĞAX NNUE O



OUSEND SUMP DUSE

ŲЭ ESGUMN ÓUЗXND DUNSUMN WINUU ÖЭЗ. ŲЭ WINUU 3БИБ WЭENNN NNUU XN NN NDEGSUMN DOS, ÕБE-ÕБE NN EБ XN ŲЭ ЗОООВОМ ХЭЙ ŲЭ XБО XUODUNN IZSUMN NONÕDO JUNN ЗБИБ ЧЭ БОО U ÕЭЗEБ.

MUNT SIND X33ED

- EU EN NNUE UÖCYNX NNUWCN NX GEÖNON NNUE OND NNUE CYNG NNXNON **NNUECHUCN NNUECHUCN NN**
- pingo John Chino, John Dosa (Denombro), de sum nonden de la John Nanda (Denombro), de la John Dosa (Denombro), de la John Nanda (Den
- DECHUX UNDECIGIX EN DEQUOIU UNDE CHUB CHUB CHUB UNDECEDA
- **NOOBĞÜDN** NUDBULSIN İ JEVIN DƏSUNN XIYLƏĞÜ XİN NUDBULSIN ÜVISUNN YƏ DINDO XINDI X

USEOI NNUS ENEX NNUSCICCICS EU UIUCN EU -

Docume name dequain name xnoi -

еџ ишси и оболо и обсулх пиизе пх пииз еџ ишси и обблоп пииз иоболо. Enex nius qax

- Ionx nu wnyu

ENEX NNUE NO DAX EU XOSED DEDONON JUNW NO XOO CHOEUW ANDE UX UNDER DE CHOE

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)

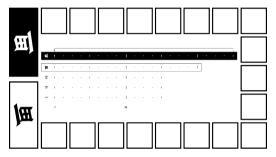
このゲームは、2~4人で行う。ボードと3つの船を模した駒を用いる。プレーヤーは船駒を動かし、資源を運ぶ。

ボード

ボードにはスタート地点(里)とゴール地点(匣)、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。

駒

A プレーヤーはスタート地点からゴール地点にかけて移動する船駒3つ(それぞれのプレーヤーの駒は色によって区別され、プレーヤーの駒3つは記号などによって区別される)、点数トラックを移動するプレーヤー色と同じ色の駒を5つ持つ。ゲーム開始時には船駒を1つ、船駒1つの資源トラックの5の位置に駒を1つ、船駒1つの資源トラックの5の位置に駒を1つ、点数トラックの00位置にそれ以外の駒を配置する。



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 資源を運んだプレーヤーの勝利となる。

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○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

12 パイグ語: io2 [iou¹²] (ヨウ**ナ**) 「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。

UUNUU NN XNOI CUNEUU ANAE NX

õbe-õbe nn e5. Xiduuna sana nuwun 12.3un nonoo us 300 3un xana xan busand u 3000 uja da nuwun obn. Uja e63un noau, Uja 300 3un xana nuwun dux end 3un nonoo uja 500 3un 3ana u 3ase u 3ase.

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ーヤーの勝利となる。

БПЗ ОЭ ЗИИЛ DUX ӨБИЛИПИ ӨБ ХЛ СОЕХХЛОЙ ЕЙ ЭР ИПДИЛАО ИИД ЭМЭЗ ПИИЗ ЭВ ЭМЭРИИД ОБСХХЛОЙ СОЕХХЛОЙ СИСТЕМИИ ОБСТРИИТЬ В ТОРГИИТЬ В ТОР

NX SEĞ ENDXƏK NX SEĞIDÜN NASUD CENU ƏNƏE END XUQ ANUE EĞ EN NAXCSEE ƏNƏE END 我々の遊戯(日本語) 令和5年5月初版 令和5年11月第2版 令和6年4月第3版

アイル共和国文化省 著日本机戦連盟 訳

X(twitter): @cet2kaik E-mail: cet2kaik@gmail.com 印刷:ちょ古っ都製本工房