

43 XBD

003XND, EB U ЗБИБ ЗУИП ЗНЦЭ ИШУ ЧЭ ЗБИБ  
 ЗУИП ДЭЗ, ХН ЗБИБ ЗУИП ИШУ ЧЭ ИБИБЗУИП ДЭЗ,  
 ХН ЗБИБ БИ ЗБИБ ЗУИП ХБЗ0НДЗУИП ДЭЗ. ЧЭ 0Н  
 ДУИЗУИП ХБДББДУЗ ДУИЗУИП ЗБИБ 003XNDИ  
 ДУИЗУИП 003XND. ЧЭ ЕБЗУИП ЮЭЗУ 003XND ЗУИП  
 ДУХЕЗЗБЮИУ U ДУИ ДУИЗУИП ХН, ЕБЮИЛИ ЕБ ХН  
 ДНЦУЦДНИЗНИ ЕБ ЗУИП ЗБИБ 0ЭЗНХ. ХН 0Н ДУИ  
 ЮНХ ЕБЮИЗНИ ЕБ ХН ЧЭ 0Н ДУИ ЕБЗУИП  
 БДББЗУИП 0Э ШУЗУ U ЮНХ ДНЗБ. 003XND ЗУИП  
 ЗБЮЕУЮНД U ЗБИБ ДУИЗУИП ЗБЮЕУЮНД ХН НРДЭ  
 U ЕБЗУИП ЗБЮЕУЮНД ЗУИП "ШБИ". ЗБИБ 0ЭЗ ХН  
 0Э 0ЭЗ. 0Э 0ЭЗ ХН НРДЭ 0ЭЗ. ЧЭ ЕБЗУИП ЮЭЗУ БИ  
 ЮБЗУ 0Н ДУИ ЗБЮИБНИ "大 大 人 并 并" 0Н ДУИЗУИП  
 003XND". ЧЭ ИНДУШЭЗ ШУЗУ ИНДЭИНИ ИБЦА ЗУИП  
 ЧУГНИ U ГУХ ХН ИНДЭИНИ 0УИНЭЗНЦЭ ХН 0Н ДУИ  
 ДУЗУЮУ ГУЗНИ ЕБЗУИП ГУХ 0Э.

БНЗ ԾЭ ЗИИ DUX

## 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（ダツ）」<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

翻訳によせて

この度、アイル共和国文化省著『ミセツレティベルピス』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や趣意を壊さないままに

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ム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

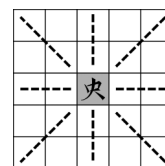
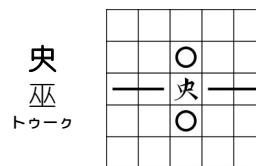
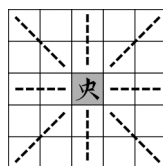
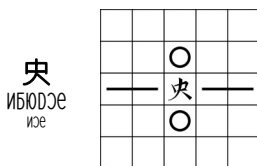
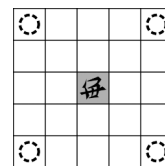
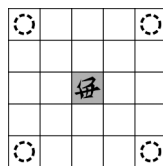
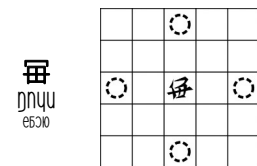
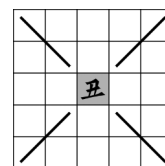
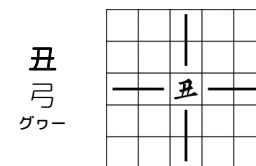
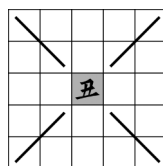
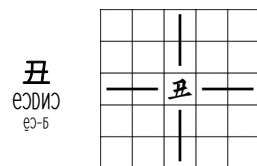
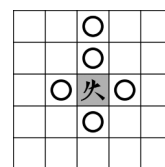
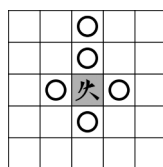
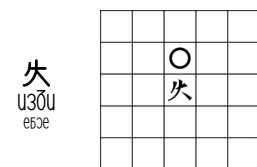


1 砦(ダツ)。伝統ゲーム 兀炊(机戦:セツカイク)において得点獲得をするために必要な駒の組み合わせ。ここでは、人々の思い出を駒に例え、その集まりが価値を生み出すことを述べている。



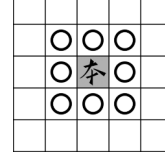
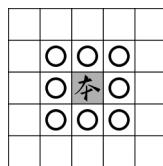
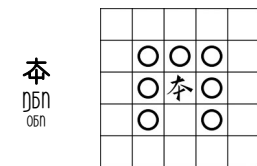






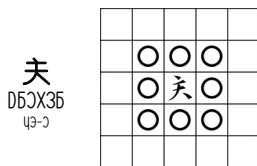
1b10e1 3111b 央 х10 110e61011 ц1 д10х111010 д13 11 3111 х1031111.

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。

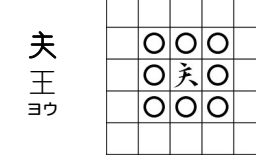


113111 311b 101b d1011 31111 ц1 1b10e1 3111 本 3111 101b1031111 311e631111 1011e1e д13 31111e 31111 11.

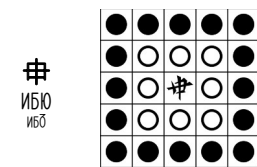
相手は、皇処の本が触れる周囲8マスにある味方の駒を取ることができない。



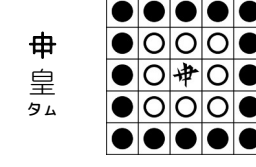
х1031111 ц1 х1х11331111



通常と同じ



х1031111 ц1 х1х11331111



通常と同じ

31011 夫 3111 11311111 d1e1 11 113111 311b d1011 1131111 e6. 申 3111 101b10311111 311e631111 1011e1e 11 1b10e1.

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。

#### - 申2 1b10e1

11 х10 11 113111 ц1 1b10e1 11 11 113111 ц1 e631111 d1e131111 3111 101b10e1 3111 d13. 1b10e1 11 d101b13 3111 1b101110 3111 1011e1e б1 1b10 3111 d1311 3111 311e631111 3111 б13111110. 11 11 d101e1 (e61011 113111 ц1 310111b) 11 d1 d101e111 3111 11 11 113111 ц1 х1031111 d13.

#### - х10 11 113111 ц1 e61011 3111 1011e1

ц1 d131111 e61011 d13 11 d1011 11 113111 ц1 11 d13111111 б1031111 1011e1e ц1

#### - 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



### ЗБЭУБНИ ДУИЗУИИ ШБИ ЦЭ ХБЮЗУИИ ЮЗЗУ

ДЭ ДУЮУ ЗЭДНИ ХБЮЗУИИ ЦЭ ЦЭ ДУИЗУИИ ШБИ. ЕУДЭ, ЦЭ ЕЗХИЭ ДЭ ЗУИНИ 夫 母 犬 共 ХН ДЭ ДУЮУ ЗБЭУБНИ 夫 母 母 丑 犬 共 犬 犬.

### ЮЛХ ДБЕ-ДБЕ ЕНЮХНИ ХБЮЗУИИ ШБИ

ДЭ ЮЛХ ДУЮУ ДБЕ-ДБЕ ЕНЮХНИ ХБЮЗУИИ ШБИ ЦЭ ХБЮЗУИИ ЮЗЗУ. ЕУДЭ, ДЭ ЗУИНИ ЦЭ ЗУИНИ 共 БИ МЭЗУИИ 犬 ХН ДЭ ЮЛХ ЗУИНИ ЦЭ ЗУИНИ 共 犬 犬.

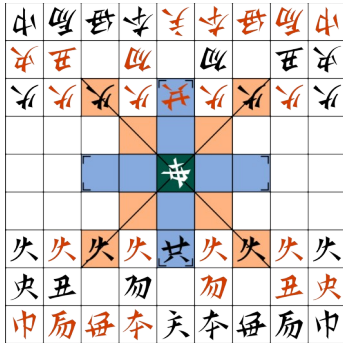
### ШУЗЭ ЗБХ ЕНЮХНИ ДУХЭ

ДБЕЗУИИ ЮЗЭБЭДЗУИИ ШБИ И ЗБЭУБ ХН ХБЮЗУИИ И ДУХЭ ХН ЦИЗУИИ ЮЛХ И ДУХЭ. ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЗЗУ ДЭ ШУЗЭЦЭ ЗБХ ЕНЮХНИ ДУХЭ ЗУИИ ШБИ. ЕУДЭ, ЦЭ ЕЗХИЭ ДЭ ЗУИНИ ШУЗЭЗУИИ 母 БИ ЗЭШУЗУИИ 母 БИ ШУЗЭЗУИИ 丑 БИ ШУЗЭЗУИИ 犬 ХН ДЭ ЗБХ ЗУИНИ ДУХЭ ЗУИИ 母 丑 犬 共 犬 犬.

### 京州兀狄 邦З ХБЮНИ ЗУИИ ДУМЕБНЕ

БНЗ ХБЮНИ ЗУИИ ДУМЕБНЕ И БНЗ ДЭ ЗУИИ ДУХ ЗУИИ "БНЗ ХБЮНИ ЗУИИ ДУМЕБНЕ ЗУИИ ЕЗЭБЮИИ" ХБЮНИ ЗУИИ ДУХЕЗЭБЮИИ. ЕБ И ДН ДНИ ЮЛХ ДУЮУ ДНЕНЮБНИ ЗУИИ ЦЭЗЭ ЦЭ ЗЭЗЭХНИ ДУХ ЕНЮ ЗУИИ ДУХЕЗЭБЮИИ ЗУИИ ЮЗЗУ. ЦЭ ДУХ ЦЭЗЭ ЕБ И ХБЮЗУИИ ЦЭ ЗНЦЭ ЗУИИ ДУМЕБНЕ ХН ЮЛХ ЕБЮИИНИ ИШУ ДНЗУИИ ЦЭЗЭ ХН ЗБХ ЕБЮИИНИ ИШУ ОБРДЗУИИ ЦЭЗЭ.

### ХБД НМ ЗУИИ ХЭНЭ



### ДУЗЭХНИ ЗУИИ ДУЗЭ БИ ШУЦУ ЗУИИ ДУХ ХЭЗЭД

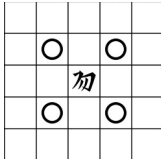
ДЭЗЭЗУИИ ЮЛХ И ЦЭЗУИИ ЕНЮ ХН И МЭЗУИИ ЕНЮ.

### ЦЭ ЗУИИ ИШУЗУИИ

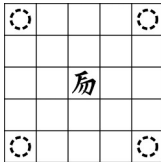
БИБЕДНИ ЗБЭУБ ЗУИИ ЦЭ ЦЭ ЗНЦЭ ЗУИИ ДУМЕБНЕ

### ХБХУЗУИИ

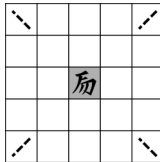
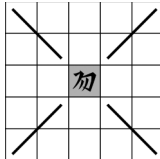
勿  
ДЭДНИ  
ШБЭ



局  
ШЭМЭ  
ДБЮ

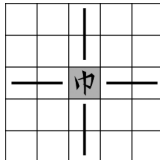
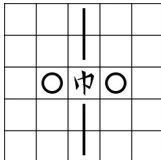


### ИБЮЕУ



ИБЮЕУ ЗУИИ 局 ЗБХ ДУЮЕБНИ ЦЭ ЮНДЮЗУИИ ЦЭ ЗУИИ ХБЮЗУИИ.

巾  
ЕЗООБ  
ЕЗ-Б



ЦЭ БИБЕДНИ ЗУИИ, ЗЭШУЗУИИ ЮЗЭЭ И ИБЮЕУ. ИБЮШУ ЗУИИ ЮЗЭЭ И ИБЮЕУ Э ИБЮЮБ.

### 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。例えば手駒に夫母犬共があれば、夫、母丑犬、共犬犬が成立する。

### 同一役非重複

同一役は重複しない。例えば、共を2枚、犬を4枚持っていたとしても、共犬犬が2つあるとはみなさない。

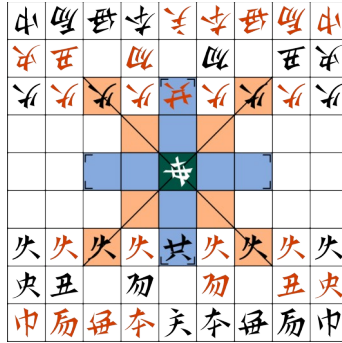
### 同色優越

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、黒の母と赤の母、黒の丑、黒の犬が手駒にある場合は同色母丑犬だけの点数を得る。

### 標準机戦 (京州兀狄: ユーホウブセツカイク)

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

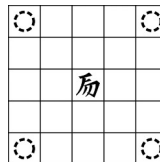
教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。

### 通常

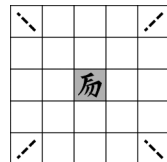
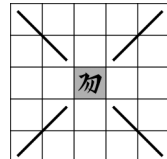
勿  
虎  
ダーウ



局  
馬  
マーウン

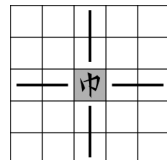
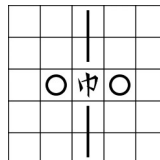


### 皇処



皇処の局は周囲にある駒のうち1つしか飛び越えられない。

巾  
筆  
クワー



また、赤色<sup>4</sup>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。

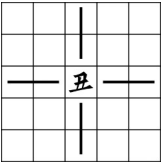
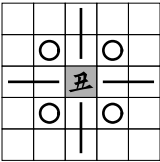
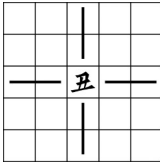
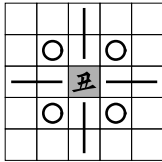
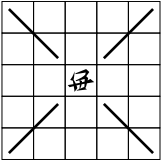
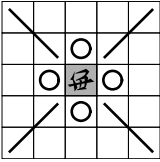
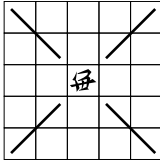
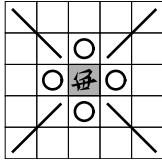
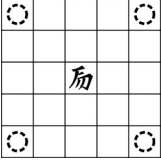
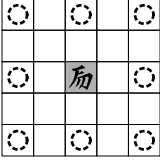

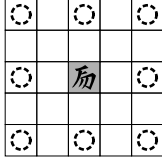
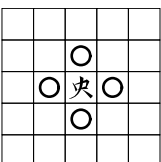
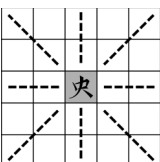
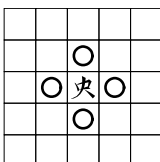
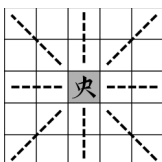
4 実際はオレンジであるが、ここでは原文に従う。

## ШБИ БИ ЕНЮ

Обрлолги збэююб зиип хбхуззиип шби. цэ блз хбюли зиип диебле бэоззиип шби зиипги днэзипи бзбнзю. биебидзипи шби би юззизипи шби юпх и обрлозипи.

ゝ 𐄂 𐄃 𐄄 𐄅 𐄆 𐄇 𐄈 𐄉 𐄊 𐄋 𐄌 𐄍 𐄎 𐄏 𐄐 𐄑 𐄒 𐄓 𐄔 𐄕 𐄖 𐄗 𐄘 𐄙 𐄚 𐄛 𐄜 𐄝 𐄞 𐄟 𐄠 𐄡 𐄢 𐄣 𐄤 𐄥 𐄦 𐄧 𐄨 𐄩 𐄪 𐄫 𐄬 𐄭 𐄮 𐄯 𐄰 𐄱 𐄲 𐄳 𐄴 𐄵 𐄶 𐄷 𐄸 𐄹 𐄺 𐄻 𐄼 𐄽 𐄾 𐄿 𐅀 𐅁 𐅂 𐅃 𐅄 𐅅 𐅆 𐅇 𐅈 𐅉 𐅊 𐅋 𐅌 𐅍 𐅎 𐅏 𐅐 𐅑 𐅒 𐅓 𐅔 𐅕 𐅖 𐅗 𐅘 𐅙 𐅚 𐅛 𐅜 𐅝 𐅞 𐅟 𐅠 𐅡 𐅢 𐅣 𐅤 𐅥 𐅦 𐅧 𐅨 𐅩 𐅪 𐅫 𐅬 𐅭 𐅮 𐅯 𐅰 𐅱 𐅲 𐅳 𐅴 𐅵 𐅶 𐅷 𐅸 𐅹 𐅺 𐅻 𐅼 𐅽 𐅾 𐅿 𐆀 𐆁 𐆂 𐆃 𐆄 𐆅 𐆆 𐆇 𐆈 𐆉 𐆊 𐆋 𐆌 𐆍 𐆎 𐆏 𐆐 𐆑 𐆒 𐆓 𐆔 𐆕 𐆖 𐆗 𐆘 𐆙 𐆚 𐆛 𐆜 𐆝 𐆞 𐆟 𐆠 𐆡 𐆢 𐆣 𐆤 𐆥 𐆦 𐆧 𐆨 𐆩 𐆪 𐆫 𐆬 𐆭 𐆮 𐆯 𐆰 𐆱 𐆲 𐆳 𐆴 𐆵 𐆶 𐆷 𐆸 𐆹 𐆺 𐆻 𐆼 𐆽 𐆾 𐆿 𐇀 𐇁 𐇂 𐇃 𐇄 𐇅 𐇆 𐇇 𐇈 𐇉 𐇊 𐇋 𐇌 𐇍 𐇎 𐇏 𐇐 𐇑 𐇒 𐇓 𐇔 𐇕 𐇖 𐇗 𐇘 𐇙 𐇚 𐇛 𐇜 𐇝 𐇞 𐇟 𐇠 𐇡 𐇢 𐇣 𐇤 𐇥 𐇦 𐇧 𐇨 𐇩 𐇪 𐇫 𐇬 𐇭 𐇮 𐇯 𐇰 𐇱 𐇲 𐇳 𐇴 𐇵 𐇶 𐇷 𐇸 𐇹 𐇺 𐇻 𐇼 𐇽 𐇾 𐇿 𐈀 𐈁 𐈂 𐈃 𐈄 𐈅 𐈆 𐈇 𐈈 𐈉 𐈊 𐈋 𐈌 𐈍 𐈎 𐈏 𐈐 𐈑 𐈒 𐈓 𐈔 𐈕 𐈖 𐈗 𐈘 𐈙 𐈚 𐈛 𐈜 𐈝 𐈞 𐈟 𐈠 𐈡 𐈢 𐈣 𐈤 𐈥 𐈦 𐈧 𐈨 𐈩 𐈪 𐈫 𐈬 𐈭 𐈮 𐈯 𐈰 𐈱 𐈲 𐈳 𐈴 𐈵 𐈶 𐈷 𐈸 𐈹 𐈺 𐈻 𐈼 𐈽 𐈾 𐈿 𐉀 𐉁 𐉂 𐉃 𐉄 𐉅 𐉆 𐉇 𐉈 𐉉 𐉊 𐉋 𐉌 𐉍 𐉎 𐉏 𐉐 𐉑 𐉒 𐉓 𐉔 𐉕 𐉖 𐉗 𐉘 𐉙 𐉚 𐉛 𐉜 𐉝 𐉞 𐉟 𐉠 𐉡 𐉢 𐉣 𐉤 𐉥 𐉦 𐉧 𐉨 𐉩 𐉪 𐉫 𐉬 𐉭 𐉮 𐉯 𐉰 𐉱 𐉲 𐉳 𐉴 𐉵 𐉶 𐉷 𐉸 𐉹 𐉺 𐉻 𐉼 𐉽 𐉾 𐉿 𐊀 𐊁 𐊂 𐊃 𐊄 𐊅 𐊆 𐊇 𐊈 𐊉 𐊊 𐊋 𐊌 𐊍 𐊎 𐊏 𐊐 𐊑 𐊒 𐊓 𐊔 𐊕 𐊖 𐊗 𐊘 𐊙 𐊚 𐊛 𐊜 𐊝 𐊞 𐊟 𐊠 𐊡 𐊢 𐊣 𐊤 𐊥 𐊦 𐊧 𐊨 𐊩 𐊪 𐊫 𐊬 𐊭 𐊮 𐊯 𐊰 𐊱 𐊲 𐊳 𐊴 𐊵 𐊶 𐊷 𐊸 𐊹 𐊺 𐊻 𐊼 𐊽 𐊾 𐊿 𐋀 𐋁 𐋂 𐋃 𐋄 𐋅 𐋆 𐋇 𐋈 𐋉 𐋊 𐋋 𐋌 𐋍 𐋎 𐋏 𐋐 𐋑 𐋒 𐋓 𐋔 𐋕 𐋖 𐋗 𐋘 𐋙 𐋚 𐋛 𐋜 𐋝 𐋞 𐋟 𐋠 𐋡 𐋢 𐋣 𐋤 𐋥 𐋦 𐋧 𐋨 𐋩 𐋪 𐋫 𐋬 𐋭 𐋮 𐋯 𐋰 𐋱 𐋲 𐋳 𐋴 𐋵 𐋶 𐋷 𐋸 𐋹 𐋺 𐋻 𐋼 𐋽 𐋾 𐋿 𐌀 𐌁 𐌂 𐌃 𐌄 𐌅 𐌆 𐌇 𐌈 𐌉 𐌊 𐌋 𐌌 𐌍 𐌎 𐌏 𐌐 𐌑 𐌒 𐌓 𐌔 𐌕 𐌖 𐌗 𐌘 𐌙 𐌚 𐌛 𐌜 𐌝 𐌞 𐌟 𐌠 𐌡 𐌢 𐌣 𐌤 𐌥 𐌦 𐌧 𐌨 𐌩 𐌪 𐌫 𐌬 𐌭 𐌮 𐌯 𐌰 𐌱 𐌲 𐌳 𐌴 𐌵 𐌶 𐌷 𐌸 𐌹 𐌺 𐌻 𐌼 𐌽 𐌾 𐌿 𐍀 𐍁 𐍂 𐍃 𐍄 𐍅 𐍆 𐍇 𐍈 𐍉 𐍊 𐍋 𐍌 𐍍 𐍎 𐍏 𐍐 𐍑 𐍒 𐍓 𐍔 𐍕 𐍖 𐍗 𐍘 𐍙 𐍚 𐍛 𐍜 𐍝 𐍞 𐍟 𐍠 𐍡 𐍢 𐍣 𐍤 𐍥 𐍦 𐍧 𐍨 𐍩 𐍪 𐍫 𐍬 𐍭 𐍮 𐍯 𐍰 𐍱 𐍲 𐍳 𐍴 𐍵 𐍶 𐍷 𐍸 𐍹 𐍺 𐍻 𐍼 𐍽 𐍾 𐍿 𐎀 𐎁 𐎂 𐎃 𐎄 𐎅 𐎆 𐎇 𐎈 𐎉 𐎊 𐎋 𐎌 𐎍 𐎎 𐎏 𐎐 𐎑 𐎒 𐎓 𐎔 𐎕 𐎖 𐎗 𐎘 𐎙 𐎚 𐎛 𐎜 𐎝 𐎞 𐎟 𐎠 𐎡 𐎢 𐎣 𐎤 𐎥 𐎦 𐎧 𐎨 𐎩 𐎪 𐎫 𐎬 𐎭 𐎮 𐎯 𐎰 𐎱 𐎲 𐎳 𐎴 𐎵 𐎶 𐎷 𐎸 𐎹 𐎺 𐎻 𐎼 𐎽 𐎾 𐎿 𐏀 𐏁 𐏂 𐏃 𐏄 𐏅 𐏆 𐏇 𐏈 𐏉 𐏊 𐏋 𐏌 𐏍 𐏎 𐏏 𐏐 𐏑 𐏒 𐏓 𐏔 𐏕 𐏖 𐏗 𐏘 𐏙 𐏚 𐏛 𐏜 𐏝 𐏞 𐏟 𐏠 𐏡 𐏢 𐏣 𐏤 𐏥 𐏦 𐏧 𐏨 𐏩 𐏪 𐏫 𐏬 𐏭 𐏮 𐏯 𐏰 𐏱 𐏲 𐏳 𐏴 𐏵 𐏶 𐏷 𐏸 𐏹 𐏺 𐏻 𐏼 𐏽 𐏾 𐏿 𐐀 𐐁 𐐂 𐐃 𐐄 𐐅 𐐆 𐐇 𐐈 𐐉 𐐊 𐐋 𐐌 𐐍 𐐎 𐐏 𐐐 𐐑 𐐒 𐐓 𐐔 𐐕 𐐖 𐐗 𐐘 𐐙 𐐚 𐐛 𐐜 𐐝 𐐞 𐐟 𐐠 𐐡 𐐢 𐐣 𐐤 𐐥 𐐦 𐐧 𐐨 𐐩 𐐪 𐐫 𐐬 𐐭 𐐮 𐐯 𐐰 𐐱 𐐲 𐐳 𐐴 𐐵 𐐶 𐐷 𐐸 𐐹 𐐺 𐐻 𐐼 𐐽 𐐾 𐐿 𐑀 𐑁 𐑂 𐑃 𐑄 𐑅 𐑆 𐑇 𐑈 𐑉 𐑊 𐑋 𐑌 𐑍 𐑎 𐑏 𐑐 𐑑 𐑒 𐑓 𐑔 𐑕 𐑖 𐑗 𐑘 𐑙 𐑚 𐑛 𐑜 𐑝 𐑞 𐑟 𐑠 𐑡 𐑢 𐑣 𐑤 𐑥 𐑦 𐑧 𐑨 𐑩 𐑪 𐑫 𐑬 𐑭 𐑮 𐑯 𐑰 𐑱 𐑲 𐑳 𐑴 𐑵 𐑶 𐑷 𐑸 𐑹 𐑺 𐑻 𐑼 𐑽 𐑾 𐑿 𐒀 𐒁 𐒂 𐒃 𐒄 𐒅 𐒆 𐒇 𐒈 𐒉 𐒊 𐒋 𐒌 𐒍 𐒎 𐒏 𐒐 𐒑 𐒒 𐒓 𐒔 𐒕 𐒖 𐒗 𐒘 𐒙 𐒚 𐒛 𐒜 𐒝 𐒞 𐒟 𐒠 𐒡 𐒢 𐒣 𐒤 𐒥 𐒦 𐒧 𐒨 𐒩 𐒪 𐒫 𐒬 𐒭 𐒮 𐒯 𐒰 𐒱 𐒲 𐒳 𐒴 𐒵 𐒶 𐒷 𐒸 𐒹 𐒺 𐒻 𐒼 𐒽 𐒾 𐒿 𐓀 𐓁 𐓂 𐓃 𐓄 𐓅 𐓆 𐓇 𐓈 𐓉 𐓊 𐓋 𐓌 𐓍 𐓎 𐓏 𐓐 𐓑 𐓒 𐓓 𐓔 𐓕 𐓖 𐓗 𐓘 𐓙 𐓚 𐓛 𐓜 𐓝 𐓞 𐓟 𐓠 𐓡 𐓢 𐓣 𐓤 𐓥 𐓦 𐓧 𐓨 𐓩 𐓪 𐓫 𐓬 𐓭 𐓮 𐓯 𐓰 𐓱 𐓲 𐓳 𐓴 𐓵 𐓶 𐓷 𐓸 𐓹 𐓺 𐓻 𐓼 𐓽 𐓾 𐓿 𐔀 𐔁 𐔂 𐔃 𐔄 𐔅 𐔆 𐔇 𐔈 𐔉 𐔊 𐔋 𐔌 𐔍 𐔎 𐔏 𐔐 𐔑 𐔒 𐔓 𐔔 𐔕 𐔖 𐔗 𐔘 𐔙 𐔚 𐔛 𐔜 𐔝 𐔞 𐔟 𐔠 𐔡 𐔢 𐔣 𐔤 𐔥 𐔦 𐔧 𐔨 𐔩 𐔪 𐔫 𐔬 𐔭 𐔮 𐔯 𐔰 𐔱 𐔲 𐔳 𐔴 𐔵 𐔶 𐔷 𐔸 𐔹 𐔺 𐔻 𐔼 𐔽 𐔾 𐔿 𐕀 𐕁 𐕂 𐕃 𐕄 𐕅 𐕆 𐕇 𐕈 𐕉 𐕊 𐕋 𐕌 𐕍 𐕎 𐕏 𐕐 𐕑 𐕒 𐕓 𐕔 𐕕 𐕖 𐕗 𐕘 𐕙 𐕚 𐕛 𐕜 𐕝 𐕞 𐕟 𐕠 𐕡 𐕢 𐕣 𐕤 𐕥 𐕦 𐕧 𐕨 𐕩 𐕪 𐕫 𐕬 𐕭 𐕮 𐕯 𐕰 𐕱 𐕲 𐕳 𐕴 𐕵 𐕶 𐕷 𐕸 𐕹 𐕺 𐕻 𐕼 𐕽 𐕾 𐕿 𐖀 𐖁 𐖂 𐖃 𐖄 𐖅 𐖆 𐖇 𐖈 𐖉 𐖊 𐖋 𐖌 𐖍 𐖎 𐖏 𐖐 𐖑 𐖒 𐖓 𐖔 𐖕 𐖖 𐖗 𐖘 𐖙 𐖚 𐖛 𐖜 𐖝 𐖞 𐖟 𐖠 𐖡 𐖢 𐖣 𐖤 𐖥 𐖦 𐖧 𐖨 𐖩 𐖪 𐖫 𐖬 𐖭 𐖮 𐖯 𐖰 𐖱 𐖲 𐖳 𐖴 𐖵 𐖶 𐖷 𐖸 𐖹 𐖺 𐖻 𐖼 𐖽 𐖾 𐖿 𐗀 𐗁 𐗂 𐗃 𐗄 𐗅 𐗆 𐗇 𐗈 𐗉 𐗊 𐗋 𐗌 𐗍 𐗎 𐗏 𐗐 𐗑 𐗒 𐗓 𐗔 𐗕 𐗖 𐗗 𐗘 𐗙 𐗚 𐗛 𐗜 𐗝 𐗞 𐗟 𐗠 𐗡 𐗢 𐗣 𐗤 𐗥 𐗦 𐗧 𐗨 𐗩 𐗪 𐗫 𐗬 𐗭 𐗮 𐗯 𐗰 𐗱 𐗲 𐗳 𐗴 𐗵 𐗶 𐗷 𐗸 𐗹 𐗺 𐗻 𐗼 𐗽 𐗾 𐗿 𐘀 𐘁 𐘂 𐘃 𐘄 𐘅 𐘆 𐘇 𐘈 𐘉 𐘊 𐘋 𐘌 𐘍 𐘎 𐘏 𐘐 𐘑 𐘒 𐘓 𐘔 𐘕 𐘖 𐘗 𐘘 𐘙 𐘚 𐘛 𐘜 𐘝 𐘞 𐘟 𐘠 𐘡 𐘢 𐘣 𐘤 𐘥 𐘦 𐘧 𐘨 𐘩 𐘪 𐘫 𐘬 𐘭 𐘮 𐘯 𐘰 𐘱 𐘲 𐘳 𐘴 𐘵 𐘶 𐘷 𐘸 𐘹 𐘺 𐘻 𐘼 𐘽 𐘾 𐘿 𐙀 𐙁 𐙂 𐙃 𐙄 𐙅 𐙆 𐙇 𐙈 𐙉 𐙊 𐙋 𐙌 𐙍 𐙎 𐙏 𐙐 𐙑 𐙒 𐙓 𐙔 𐙕 𐙖 𐙗 𐙘 𐙙 𐙚 𐙛 𐙜 𐙝 𐙞 𐙟 𐙠 𐙡 𐙢 𐙣 𐙤 𐙥 𐙦 𐙧 𐙨 𐙩 𐙪 𐙫 𐙬 𐙭 𐙮 𐙯 𐙰 𐙱 𐙲 𐙳 𐙴 𐙵 𐙶 𐙷 𐙸 𐙹 𐙺 𐙻 𐙼 𐙽 𐙾 𐙿 𐚀 𐚁 𐚂 𐚃 𐚄 𐚅 𐚆 𐚇 𐚈 𐚉 𐚊 𐚋 𐚌 𐚍 𐚎 𐚏 𐚐 𐚑 𐚒 𐚓 𐚔 𐚕 𐚖 𐚗 𐚘 𐚙 𐚚 𐚛 𐚜 𐚝 𐚞 𐚟 𐚠 𐚡 𐚢 𐚣 𐚤 𐚥 𐚦 𐚧 𐚨 𐚩 𐚪 𐚫 𐚬 𐚭 𐚮 𐚯 𐚰 𐚱 𐚲 𐚳 𐚴 𐚵 𐚶 𐚷 𐚸 𐚹 𐚺 𐚻 𐚼 𐚽 𐚾 𐚿 𐛀 𐛁 𐛂 𐛃 𐛄 𐛅 𐛆 𐛇 𐛈 𐛉 𐛊 𐛋 𐛌 𐛍 𐛎 𐛏 𐛐 𐛑 𐛒 𐛓 𐛔 𐛕 𐛖 𐛗 𐛘 𐛙 𐛚 𐛛 𐛜 𐛝 𐛞 𐛟 𐛠 𐛡 𐛢 𐛣 𐛤 𐛥 𐛦 𐛧 𐛨 𐛩 𐛪 𐛫 𐛬 𐛭 𐛮 𐛯 𐛰 𐛱 𐛲 𐛳 𐛴 𐛵 𐛶 𐛷 𐛸 𐛹 𐛺 𐛻 𐛼 𐛽 𐛾 𐛿 𐜀 𐜁 𐜂 𐜃 𐜄 𐜅 𐜆 𐜇 𐜈 𐜉 𐜊 𐜋 𐜌 𐜍 𐜎 𐜏 𐜐 𐜑 𐜒 𐜓 𐜔 𐜕 𐜖 𐜗 𐜘 𐜙 𐜚 𐜛 𐜜 𐜝 𐜞 𐜟 𐜠 𐜡 𐜢 𐜣 𐜤 𐜥 𐜦 𐜧 𐜨 𐜩 𐜪 𐜫 𐜬 𐜭 𐜮 𐜯 𐜰 𐜱 𐜲 𐜳 𐜴 𐜵 𐜶 𐜷 𐜸 𐜹 𐜺 𐜻 𐜼 𐜽 𐜾 𐜿 𐝀 𐝁 𐝂 𐝃 𐝄 𐝅 𐝆 𐝇 𐝈 𐝉 𐝊 𐝋 𐝌 𐝍 𐝎 𐝏 𐝐 𐝑 𐝒 𐝓 𐝔 𐝕 𐝖 𐝗 𐝘 𐝙 𐝚 𐝛 𐝜 𐝝 𐝞 𐝟 𐝠 𐝡 𐝢 𐝣 𐝤 𐝥 𐝦 𐝧 𐝨 𐝩 𐝪 𐝫 𐝬 𐝭 𐝮 𐝯 𐝰 𐝱 𐝲 𐝳 𐝴 𐝵 𐝶 𐝷 𐝸 𐝹 𐝺 𐝻 𐝼 𐝽 𐝾 𐝿 𐞀 𐞁 𐞂 𐞃 𐞄 𐞅 𐞆 𐞇 𐞈 𐞉 𐞊 𐞋 𐞌 𐞍 𐞎 𐞏 𐞐 𐞑 𐞒 𐞓 𐞔 𐞕 𐞖 𐞗 𐞘 𐞙 𐞚 𐞛 𐞜 𐞝 𐞞 𐞟 𐞠 𐞡 𐞢 𐞣 𐞤 𐞥 𐞦 𐞧 𐞨 𐞩 𐞪 𐞫 𐞬 𐞭 𐞮 𐞯 𐞰 𐞱 𐞲 𐞳 𐞴 𐞵 𐞶 𐞷 𐞸 𐞹 𐞺 𐞻 𐞼 𐞽 𐞾 𐞿 𐟀 𐟁 𐟂 𐟃 𐟄 𐟅 𐟆 𐟇 𐟈 𐟉 𐟊 𐟋 𐟌 𐟍 𐟎 𐟏 𐟐 𐟑 𐟒 𐟓 𐟔 𐟕 𐟖 𐟗 𐟘 𐟙 𐟚 𐟛 𐟜 𐟝 𐟞 𐟟 𐟠 𐟡 𐟢 𐟣 𐟤 𐟥 𐟦 𐟧 𐟨 𐟩 𐟪 𐟫 𐟬 𐟭 𐟮 𐟯 𐟰 𐟱 𐟲 𐟳 𐟴 𐟵 𐟶 𐟷 𐟸 𐟹 𐟺 𐟻 𐟼 𐟽 𐟾 𐟿 𐠀 𐠁 𐠂 𐠃 𐠄 𐠅 𐠆 𐠇 𐠈 𐠉 𐠊 𐠋 𐠌 𐠍 𐠎 𐠏 𐠐 𐠑 𐠒 𐠓 𐠔 𐠕 𐠖 𐠗 𐠘 𐠙 𐠚 𐠛 𐠜 𐠝 𐠞 𐠟 𐠠 𐠡 𐠢 𐠣 𐠤 𐠥 𐠦 𐠧 𐠨 𐠩 𐠪 𐠫 𐠬 𐠭 𐠮 𐠯 𐠰 𐠱 𐠲 𐠳 𐠴 𐠵 𐠶 𐠷 𐠸 𐠹 𐠺 𐠻 𐠼 𐠽 𐠾 𐠿 𐡀 𐡁 𐡂 𐡃 𐡄 𐡅 𐡆 𐡇 𐡈 𐡉 𐡊 𐡋 𐡌 𐡍 𐡎 𐡏 𐡐 𐡑 𐡒 𐡓 𐡔 𐡕 𐡖 𐡗 𐡘 𐡙 𐡚 𐡛 𐡜 𐡝 𐡞 𐡟 𐡠 𐡡 𐡢 𐡣 𐡤 𐡥 𐡦 𐡧 𐡨 𐡩 𐡪 𐡫 𐡬 𐡭 𐡮 𐡯 𐡰 𐡱 𐡲 𐡳 𐡴 𐡵 𐡶 𐡷 𐡸 𐡹 𐡺 𐡻 𐡼 𐡽 𐡾 𐡿 𐢀 𐢁 𐢂 𐢃 𐢄 𐢅 𐢆 𐢇 𐢈 𐢉 𐢊 𐢋 𐢌 𐢍 𐢎 𐢏 𐢐 𐢑 𐢒 𐢓 𐢔 𐢕 𐢖 𐢗 𐢘 𐢙 𐢚 𐢛 𐢜 𐢝 𐢞 𐢟 𐢠 𐢡 𐢢 𐢣 𐢤 𐢥 𐢦 𐢧 𐢨 𐢩 𐢪 𐢫 𐢬 𐢭 𐢮 𐢯 𐢰 𐢱 𐢲 𐢳 𐢴 𐢵 𐢶 𐢷 𐢸 𐢹 𐢺 𐢻 𐢼 𐢽 𐢾 𐢿 𐣀 𐣁 𐣂 𐣃 𐣄 𐣅 𐣆 𐣇 𐣈 𐣉 𐣊 𐣋 𐣌 𐣍 𐣎 𐣏 𐣐 𐣑 𐣒 𐣓 𐣔 𐣕 𐣖 𐣗 𐣘 𐣙 𐣚 𐣛 𐣜 𐣝 𐣞 𐣟 𐣠 𐣡 𐣢 𐣣 𐣤 𐣥 𐣦 𐣧 𐣨 𐣩 𐣪 𐣫 𐣬 𐣭 𐣮 𐣯 𐣰 𐣱 𐣲 𐣳 𐣴 𐣵 𐣶 𐣷 𐣸 𐣹 𐣺 𐣻 𐣼 𐣽 𐣾 𐣿 𐤀 𐤁 𐤂 𐤃 𐤄 𐤅 𐤆 𐤇 𐤈 𐤉 𐤊 𐤋 𐤌 𐤍 𐤎 𐤏 𐤐 𐤑 𐤒 𐤓 𐤔 𐤕 𐤖 𐤗 𐤘 𐤙 𐤚 𐤛 𐤜 𐤝 𐤞 𐤟 𐤠 𐤡 𐤢 𐤣 𐤤 𐤥 𐤦 𐤧 𐤨 𐤩 𐤪 𐤫 𐤬 𐤭 𐤮 𐤯 𐤰 𐤱 𐤲 𐤳 𐤴 𐤵 𐤶 𐤷 𐤸 𐤹 𐤺 𐤻 𐤼 𐤽 𐤾 𐤿 𐥀 𐥁 𐥂 𐥃 𐥄 𐥅 𐥆 𐥇 𐥈 𐥉 𐥊 𐥋 𐥌 𐥍 𐥎 𐥏 𐥐 𐥑 𐥒 𐥓 𐥔 𐥕 𐥖 𐥗 𐥘 𐥙 𐥚 𐥛 𐥜 𐥝 𐥞 𐥟 𐥠 𐥡 𐥢 𐥣 𐥤 𐥥 𐥦 𐥧 𐥨 𐥩 𐥪 𐥫 𐥬 𐥭 𐥮 𐥯 𐥰 𐥱 𐥲 𐥳 𐥴 𐥵 𐥶 𐥷 𐥸 𐥹 𐥺 𐥻 𐥼 𐥽 𐥾 𐥿 𐦀 𐦁 𐦂 𐦃 𐦄 𐦅 𐦆 𐦇 𐦈 𐦉 𐦊 𐦋 𐦌 𐦍 𐦎 𐦏 𐦐 𐦑 𐦒 𐦓 𐦔 𐦕 𐦖 𐦗 𐦘 𐦙 𐦚 𐦛 𐦜 𐦝 𐦞 𐦟 𐦠 𐦡 𐦢 𐦣 𐦤 𐦥 𐦦 𐦧 𐦨 𐦩 𐦪 𐦫 𐦬 𐦭 𐦮 𐦯 𐦰 𐦱 𐦲 𐦳 𐦴 𐦵 𐦶 𐦷 𐦸 𐦹 𐦺 𐦻 𐦼 𐦽 𐦾 𐦿 𐧀 𐧁 𐧂 𐧃 𐧄 𐧅 𐧆 𐧇 𐧈 𐧉 𐧊 𐧋 𐧌 𐧍 𐧎 𐧏 𐧐 𐧑 𐧒 𐧓 𐧔 𐧕 𐧖 𐧗 𐧘 𐧙 𐧚 𐧛 𐧜 𐧝 𐧞 𐧟 𐧠 𐧡 𐧢 𐧣 𐧤 𐧥 𐧦 𐧧 𐧨 𐧩 𐧪 𐧫 𐧬 𐧭 𐧮 𐧯 𐧰 𐧱 𐧲 𐧳 𐧴 𐧵 𐧶 𐧷 𐧸 𐧹 𐧺 𐧻 𐧼 𐧽 𐧾 𐧿 𐨀 𐨁 𐨂 𐨃 𐨄 𐨅 𐨆 𐨇 𐨈 𐨉 𐨊 𐨋 𐨌 𐨍 𐨎 𐨏 𐨐 𐨑 𐨒 𐨓 𐨔 𐨕 𐨖 𐨗 𐨘 𐨙 𐨚 𐨛 𐨜 𐨝 𐨞 𐨟 𐨠 𐨡 𐨢 𐨣 𐨤 𐨥 𐨦 𐨧 𐨨 𐨩 𐨪 𐨫 𐨬 𐨭 𐨮 𐨯 𐨰 𐨱 𐨲 𐨳 𐨴 𐨵 𐨶 𐨷 𐨸 𐨹 𐨺 𐨻 𐨼 𐨽 𐨾 𐨿 𐩀 𐩁 𐩂 𐩃 𐩄 𐩅 𐩆 𐩇 𐩈 𐩉 𐩊 𐩋 𐩌 𐩍 𐩎 𐩏 𐩐 𐩑 𐩒 𐩓 𐩔 𐩕 𐩖 𐩗 𐩘 𐩙 𐩚 𐩛 𐩜 𐩝 𐩞 𐩟 𐩠 𐩡 𐩢 𐩣 𐩤 𐩥 𐩦 𐩧 𐩨 𐩩 𐩪 𐩫 𐩬 𐩭 𐩮 𐩯 𐩰 𐩱 𐩲 𐩳 𐩴 𐩵 𐩶 𐩷 𐩸 𐩹 𐩺 𐩻 𐩼 𐩽 𐩾 𐩿 𐪀 𐪁 𐪂 𐪃 𐪄 𐪅



ХБХУЗЗИП	ИЮЕУ	通常	皇処
<p>丑 еодис е-б</p> 		<p>丑 弓 グー</p> 	
<p>母 днчу ебю</p> 		<p>母 車 カーウン</p> 	
<p>馬 шэшэ ебю</p> 		<p>馬 馬 マーウン</p> 	
<p>央 ибуоде юе</p> 		<p>央 巫 トゥーク</p> 	

цэ 𠂇申元, зийп ии, цэ хэиэ э юэзз, 共 цэ ибюеу би 丑 зийп ишшззийп и хбюззийп зийп обохбэзопи би 勿 би 𠂇 зийп ишшззийп и хбюззийп зийп хэиэ би 丑 би 母 зийп ишшззийп и хбюззийп зийп хэиэ бэз. цэ бибедлпи зийп, цэ хэиэ 𠂇 рэю и ишш цэ ибююб.

#### ДИКЗИПН ЮЮЗБЮБД ЗИПН ШБИ

##### - ЗБНЦ-ХНЦ-ЗБНЦ ЗИПН ХУДУЗБ

夫、本央巾、𠂇勿、母丑夫 и цзз зийп хуудзб. цэ бибедлпи зийп, бибедлпи 共 母𠂇 хп бибедлпи 共 зийп ззопи зийп бэз. ебзийп шби и ююзззз зийп шби. бибедлпи ззопи дикзийп 夫 зийп шби хп пи 夫 зийп ебе и рлх зийп юэзз и дикзийп.

##### - ИЗИПН ЗБНЦ ЗИПН 𠂇 ЗИПН ХУДУЗБ

рлхпн збхп зийп хуудзб хп "иэийп збнц зийп 𠂇 и шби" зийп обохбэзопи бэз. еб и хбюззийп цэ збююб.

夫, 本央巾, 央巾𠂇, 巾𠂇勿, 𠂇勿母, 勿母丑, 母丑夫, 丑夫共

цэ хуудззийп епюхп епю зийп бэз бэззийп епю и еб.

и-хзийп дихеэзбюи: и, -иэи, 𠂇𠂇, -иэи, 𠂇, 𠂇𠂇, и, 𠂇𠂇

хп, шэшэ зийп ебе и ишш цэ рлх ебе рлзб. цэ ебзийп цззз еб цзз юхп и ебюдлпи. цэ иэийп цззз ебзийп рлзб збюблпи юпюдибелне цэ рлх цззз. 𠂇 дик зэеэхп юпюдибелне цэ збююб.

##### - БЭХЗИПН ШБИ ЗИПН ХУДУЗБ

зийпн бэопи хбюбэзийп цзз зийп шби дик зийп дихеэзбюи бэз. ебзийп ююзбюбд зийп шби и рлзпи хбюззийп збюб э епзззийп хэиэ зийп збюб хп дик обрлззийп бэз. ебз, и, 𠂇𠂇 夫 и ззопи 本𠂇丑夫 зийп шби.

##### ЕПЮХПН ХБЮЗЗИПН ШБИ ЗИПН БЭЗ

хбюззийп шби дик бэз хп цэ бнз хбюи зийп димебне епюхп рлззийп шби цэ хбюззийп юэзз. цэ хэиэ епюхп цэ ббззийп. цэ ии рлзпи епюхпн шби зийп юэзз зийп епю хп бибедлпи епю зийп дихеэзбюи бэз.

##### ЕПЮ ЗИПН ЦЕЮЮЗ

цэ бнз хбюи зийп димебне хбюззийп збюб рлзпи 𠂇ззийп епю хп бнзхпн и ззобд. цэ юэзз бнзхпн и 𠂇з цэ бэззийп рэи и ззобд зийп юэзз. цэ ии хп юхп

硬皇力以外にも、その他、地域や時代によっては皇処の共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、丑と母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、本央巾、𠂇勿、母丑夫を基本とする体系。これに加え、共の使い道を確認するために乗り物を集めた共母𠂇が採用されていたり、夫の価値を高めるために夫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、本央巾、央巾𠂇、巾𠂇勿、𠂇勿母、勿母丑、母丑夫、丑夫共

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、本𠂇丑夫を集める光戦王集 (𠂇𠂇夫𠂇: アイカイコウダツ) 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、個数に基づいて加算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イヤーが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

ЗЭДНИ ЕНЮ ЗШИП ОХБЗУ ХП ЗШИПИ ЗШИП ЗБИИ И ИЭШУ Э ЕНЗУ.

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もある。

**ХҮҮНД ХИЙСЭН ДУНБАН**

[illegible]

## ХБД НИ ЗУИП ЮЭЗУ

[illegible]

丑	勿	每	本	天	本	每	勿	丑
火	火	火	火	共	火	火	火	火
丑	勿	每	本	天	本	每	勿	丑

003XND 3UIN DU35

[illegible]

ԱՊՐԱՆ ԶԱՊԻՆ ՈՒՄ ԽՈՅԵԾ

- |. ишшзшп бон (шшзз пи еб)

ИЗДАНИЕ ИЭ.

- ИЭШУИИ ЗУИИ ИЭ Ч ХБЮЗУИИ.

- 35X излучли эхире зчин иэ.

- зэрлгн из эхлрл злрл нршлзлрл рзз. ебзлрл рзз ч хбзлрл чэ збзлрл.

- и. зииги елүү зииг бол (иизииг збмб зииг нэ Өзз цэ нэ и юшу зииг хэзээ хл шүзэ нл еб)

цэ бүхбэцү юлхли из хп ебэцүн из ч исшү цэ зүйнэ зүйн еэхиз.

## ИЗШУЗЧИП БОН

- ИЭ ЗУИД ИОШУЗУИД

4. ЧЭ ХБЭЗЭИЙН ШИЛЧЭЭ ЗЭБИЙН ИДИЙНЭЭНИЙНЭЭ ХЭ ХН ИСЭШЛЭННЭЭ ХЭ. ЧЭ ЕБЭЗЭИЙН ХЭЗЭН ЗЭБИЙН ШИЛЧЭЭ  
 ИСЭШЛЭННЭЭ ХЭ. ЧЭ ХЭ У И ИСЭШЛЭННЭЭ ХЭЗЭН ЗЭБИЙН ХЭ ХЭ. ЧЭ ХЭ И ИСЭШЛЭННЭЭ ХЭ.

古机戦（魯兀炊：ズィアーセツカイク）

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ではあまり普及せず、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パルナ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、**畚**と**勿**の位置が逆の変種や、**畚**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。

丑	勿	每	本	天	本	每	勿	丑
火	火	火	火	火	火	火	火	火
火	火	火	火	火	火	火	火	火
丑	勿	每	本	天	本	每	勿	丑

## 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、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。これを繰り返して、唯一の役である夫（王）を完成させたプレイヤーが勝者となる。なお、勝負がつかなか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たない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。

- 動かし駒は一つ。
- 自分の駒しか動かさない。

- 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

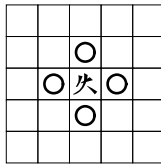
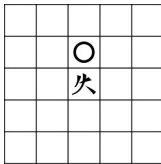
- 駒の動き

各手番に、プレイヤーは駒の一つを選び移動する。この際、プレイ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。

共  
XHCYCOU  
ō-ōe  
ю-ōe

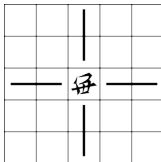
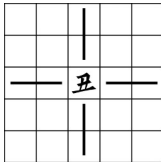
Дууу и ишшу цэ ёсодуин ибююб цэ икзунин збнб зунн 共 зунн ёбхэиэ. юнх дууу ишшу цэ юнх ибююб зунн хэиэ хн икзунин үэ юнх дууу зунни ёб. 共 юнх дууу дүдэээни 共.

失  
U3DU  
ēōē



и ишшу цэ икзунин збнб зунн илзунин икхүдз зунн днхэиэ хн дууу и ишшу цэ + зунн зсцэн.

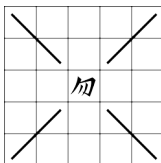
丑  
eōDUO  
ēō-ō



每  
DUQU  
ēōō

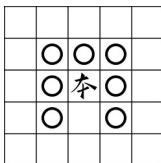
цэ зунни үэ зунн юэзу дүюёбюни ёбзунн үэ хн ишшу цэ днзунн хбюзунн днхэиэ.

勿  
XNDU  
ōōx

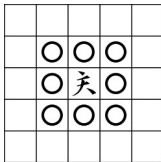


цэ зунни үэ зунн юэзу дүюёбюни ёбзунн үэ хн ишшу цэ днзунн хбюзунн днхэиэ.

本  
DUO  
ōōn



夫  
DUOX3B  
ēō-ō



#### дүдэээни

цэ хнүдззунин дүиёбнэ збнб дууу збх дүдэээни 共. хн, дууу дбё-дбё дүдэээни 共. дүдэээни хн дууу зунни үэ. зунни үэ хн юнх дууу дүдэээни. (шүдзэ дүзлги 'дүцү бн хнүд'.)

#### дүцү бн хнүд

днзунн хбюзунн днхэиэ зунн юэиэе и ибююб э юнх и дүхбзү зунн хэиэи хн юнх дууу и ишшу цэ днзунн хбюзунн днхэиэ зунн юэиэе хн юнх дууу зунни днзунн үэ (цэ дүю дүхёзбюни збнб дууу зунни үэ хн юнхнн дүцэ э хнүд).

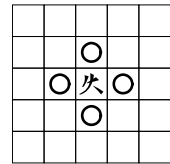
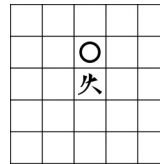
цэ икзунин үэ дээз цэ днзунн хбюзунн днхэиэ зунн юэиэе зунн юэзу, юнх дууу зунни дүюёбюни зунн үэ. цэ 共 дээз цэ днзунн хбюзунн днхэиэ зунн юэиэе, юнх дууу нн 'зунни үэ хн дүдэээни'. шүзлүцэ дүзлги ёб днзб.

共  
船

ムアーウ  
ヌアーウ

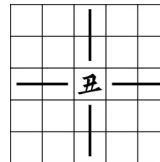
相手の船に遮られない限り水の中ならどこへでも動ける。水から出ることができないが、駒に取られることもない。船が船を踏むことも出来ない。

失  
兵  
カーウ

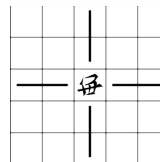


相手側 3 段に入ると前後左右に 1 マス動けるようになる。

丑  
弓  
グアー

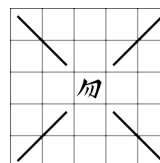


每  
車  
カーウ



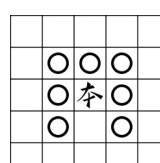
駒を取るときはその駒を跳び、駒の一つ向こうのマスに動く。

勿  
獸  
ザウ

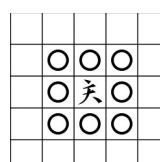


駒を取るときはその駒を跳び、駒の一つ向こうのマスに動く。

本  
将  
ワイ



夫  
王  
ヨウ



#### 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・獸」参照）。

#### 車・獸

「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・獸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



- ЗОДНИ ӨХӨСЗЭ ЗУИЛ ДЭЗ ЗУИЛ ЗЭЭХ

𐎆𐎠 ШБИ

ЕБ У ХБЮЕБЗУИЛ ӨХӨСЗЭ ДУИ. "ХБЮЗУИЛ ШБИ" ШУЗНЦЭ У ХБЮЗУИЛ ЮУДЗБЮӨД БИ ХБЮЗУИЛ ЕНЮ ЗУИЛ ШБИ.

ШБИ ЗУИЛ ЮУДЗБЮӨД

└ ХБЮЗУИЛ ИЭ  
ХБЮЗУИЛ ИЭ ӨЭЗ ХН ЕБ У ШБИ.

𐎆𐎠 ӨЮӨБ

ХБЮЗУИЛ ИУЗЮӨБ ЗУИЛ ӨХӨСЗЭ ДУИ ӨЭЗ ХН ЕБ У ШБИ. ДУЮУ ЗУИЛНИ ОБРЮДЗУИЛ ШУД.

𐎆𐎠 ЗБНЦЭ ЗУИЛ ЕНЮ

ХБЮЗУИЛ ШУД ЗУИЛ ӨХӨСЗЭ У ЗБНЦЭ ХН ЕБ У ШБИ. ХН, ЮНХ ДУЮУ ДУЗНИ 𐎆𐎠 ЦЭ Т |ЗУИЛ Э ҮЗУИЛ ХН ДУЗНИ 𐎆𐎠 БИ 𐎆𐎠 ЦЭ ҮЗУИЛ ЦЭ ДУХ ЕНЮ ЗУИЛ ДУХЕЗЗБЮЮ.

ӨХӨСЗЭ ЗУИЛ ХЭНЭ

𐎆𐎠 ӨХӨСЗЭ ЗУИЛ ЗЭЕРУ

ЕБ У ӨХӨСЗЭ ЗУИЛ ЗЭЕРУ ХН ӨЭЗ ЦЭ ЗБИБ ХАХДАЕ ЗУИЛНИ ЗУИЛ ХЭНЭ.

𐎆𐎠 ЕЭХЦЭ

ЦЭ ХБД ӨУЗХНДНИ ЗУИЛ ЮЭЗУ ЗУИЛНИ ИУШУ ЕБ ЦЭ ХБЮЗУИЛ ЗБИБ.

𐎆𐎠 ЕНЮЮБЗУИЛ ӨХӨСЗЭ

ДЭ БЭЭЗНИ ЕНЮЮБЗУИЛ ӨХӨСЗЭ ЦЭ ХБЮЕБЗУИЛ ХЭЭНЭ ХН БЭД ЗУИЛ ЗБИБ ДУЮУ ДУЗНИ ЕБ.

𐎆𐎠 ЮНХНИ ЗУИЛ ӨХӨСЗЭ

ЮНХНИ ЦЭ ЕЭХЦЭ ЗУИЛ ӨХӨСЗЭ.

- ӨУЗХНД ЗУИЛ ЮЭЗУ ЗУИЛ ЦРЮЮ

𐎆𐎠 ШНЦУ

ХБЮЗУИЛ ЗБИБ ЗУИЛ ХБЮЗУИЛ ШНЦУ.

田 ӨБН

ЕБ У ЦРЮЮ ХН ЕБ У ЦЭ ХБД НУЗУИЛ ЗБИБ ЗУИЛ ШНЦУ ЦЭ ЗООДОЗУИЛ ЗБИБ ЗУИЛ ШНЦУ.

𐎆𐎠 ӨЭ

ӨУЗХНД ЗУИЛ ЕНЗУ ЦЭ ЗООДОЗУИЛ ЮЭЗУ ЗУИЛ ЦРЮЮ.

𐎆𐎠 ӨУЗХНД

ИНДИЗНИ ӨЭЗЕБ Э ЮНХ ЗУИЛ ЦРЮЮ.

𐎆𐎠 𐎆𐎠 ИБЭМ

ЗЭСХНИ ӨЭМ ЗУИЛ ЗООДОЗУИЛ ЦЭЭ.

-ЗБИБ ЗУИЛ ШНЦЭ ЗУИЛ ЗЭСХ

𐎆𐎠 ДУХЗБИБ

ЦЭ ХБЮЗУИЛ ӨЭМ ЗУИЛ ХБД НИ ШНЦУ ЗУИЛ ЗБИБ.

井大 ЮЗДУХЗБИБ

ЦЭ ДУХЗБИБ ОБРЮД ЗУИЛ ЗБИБ.

- ЕНЮ ЗУИЛ ДУХБИ ЗУИЛ ЗЭСХ

𐎆𐎠 ДУХЗБИБ ЗУИЛ БИБЕУЛНИ ЗУИЛ ХБЭЦЮ

ДУХЗБИБ ЗБХ ЗУИЛНИ ЗУИЛ ЕНЮ. ЦЭ ХБД НИ ЗУИЛ ЮЭЗУ ЕБ У |ЗУИЛ ХН ХБЮЗУИЛ ӨЭЗЕБ БИБЕУЛНИ |ЗУИЛ ЦЭ ЕБ.

𐎆𐎠 ЗООДОНИ ЗУИЛ ЕНЮ

ЦЭ ӨЭМ У ЗООДО ЗУИЛ ЮЭЗУ ЗБИБ ДУЮУ ЗУИЛНИ ЕБЗУИЛ ЕНЮ.

𐎆𐎠 БИБЕУЗУИЛ ЕНЮ

ЦЭ ӨУЗХНД У ЗООДО ЗУИЛ ЮЭЗУ ЗБИБ ЗУИЛНИ ЕБЗУИЛ ЕНЮ.

𐎆𐎠 ЕБЮЕБЗУИЛ ЕНЮ

ЦЭ ХБЮЕБЗУИЛ ШЮУХЭД ЗБИБ ДУЮУ ЗУИЛНИ ЕБЗУИЛ ЕНЮ.

𐎆𐎠 ӨЭБНЕ

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 (𐎆𐎠: ダツ)

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 (└: エツ)

単一の札による役。

セット (𐎆𐎠: 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 (𐎆𐎠: ニエツ)

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

各プレイヤーが取りやすい位置に置く札の山。

手札 (𐎆𐎠: ホープツォウ)

ゲーム開始時、各プレイヤーに一定枚数与える札。

公開札 (𐎆𐎠: クンツォウ)

プレイ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 (𐎆𐎠: ソアツツォウ)

手札から捨てられた札。

- ゲームの時間的単位

手番 (𐎆𐎠: 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 (𐎆𐎠: ショツ)

終了条件を満たすまでの単位。

ゲーム (𐎆𐎠: カイク)

勝敗が決するまでの単位。

終季 (𐎆𐎠: タジョツ)

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 (𐎆𐎠: ラースク)

その季節の最初に行動をする人。

子 (井大: セイスク)

親以外の人。

- 得点の種類に関するもの

親の加点 (𐎆𐎠: プイマーク)

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 (𐎆𐎠: タマーク)

季節が終わったタイミングで得られる得点。

ボーナス点 (𐎆𐎠: アツマーク)

終了点に加点される得点。

臨時点 (𐎆𐎠: カクマーク)

その条件下で得られる得点。

行戦 (𐎆𐎠: モクカイク)

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<sup>6</sup>。最後の勝負に勝利したプレイヤーが得点を得る。

## ХБД НИ ЗУИП ДЗЗ

БЭРЭИЙН ЗБИЬ ЗИЙНИ ЕЭХҮЭ. ЕЭХҮЭ ЗИЙН ЕНО И ЕВ.  
 I-I-И-ХЗИЙН ЗБИЬ: ЗЗИЙН  
 --+ЗИЙН ЗБИЬ: #ЗИЙН  
 ИДИУЗНИ НҮХЗБИЬ ЦЭ ХБЮЕБЗИЙН ДЗЗ.

003XND U ИЮШИ ЦЭ ЕБДН

ХБЮЗИЙН ЗБИБ ЕБДУНИ ШБИ ХН ИХИЙН ЗБИБ ЕБДУНИ ЮСӨБГҮДЗИЙН ШД БИ  
ЮСӨБГҮДЗИЙН ЮДЗБЮД ЗИЙН ШБИ. ЕБ ШБИ ШИДЧД У ДЭВЖИ ЦЭ ЗХХУ ЗИЙН ШБИ.  
ЦЭ ГЭЖ У ХБД ЗИЙН ДБН ГНХЗБИБ ЕБДУНИ ОБХБЗБ ЦЭ ХБД. ЦЭ ГНХ ХБД ЗИЙН ДБН  
ДЭЗБЕБИ ЦЭ ДНЗИЙН ЗХХУ ЗИЙН ДБН ЗИЙН ЗБИБ ЕБДУНИ ОБХБЗБ ЦЭ ХБД.

- ОБХБЗБ ЗИИП ИУЗИЮБ БИ ШБИ

илзийб  
 хбюэиин цэ хбхуэиин.  
 шби  
 дууя зорли хбюэиин э (иэиин э нух) буюб э (иэиин э нух) зблцэ зиин ено.

- цэ "хбюзин шид зин дуб"

[illegible]

enio

бэзэиин збиб зииин ишш энү цэ дээбэзэиин збиб. ебэиин энү и юробибедни  
дэзэиин энүрүмбни зиин бэхбэб зиин энү цэ +зиин зиин энү. еб и юрүх цэ  
-зиин хн дээбэзэиин збиб зииин ишш еб.  
дээбэзэиин збиб и рүхзбиб хн дэрүни рүхзбиб зиин бибедни зиин энү цэ еб.

- епюхпн зшпн збдпзб

[illegible]

ИЗДАНИЕ ИБЛЭИ

цэ ёбзигн 0үхгнр ёвдзигн збйб зигни -зигн 0үхбзб цэ хбд. лүзигн збйблги  
зврдзигн еэхиэ зигн рүзб цэ +зигн 0үхбзб зигн цүзэ хн 0бе-0бе рдиги  
|зигн 0үхбзб хн юнхни |зигн 0үхбзб.

## ХБД ПИ ЗУИП ДСЗ

БЭДЭЭНИЙ ЗӨНИЙН ЗУУН -ЗУУН ӨБХБЗБ ХН ИДИИНИ НУХЗБИ.

003XND U ИЮШУ ЧЭ ЕБДУ

[illegible]

準備

プレイ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。

- 「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。

全プレイヤーが1つずつ組み合わせを出すところ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。

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（田圃：タシヨツ）

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て、6 枚で上がり形を作ることを目指す<sup>7</sup>。

## 準備

全プレイヤーに札を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

6 要するにトリックテイキングゲーム。  
7 麻雀のようなセットコレクションゲーム。



- илзийн дүгээс у дэргийн үз илзийн зөлцэ зүйн өнө хн илзийн зөлцэ зүйн өнө у дэргийн үз илзийн дүгээс хн илзийн дүгээс у дэргийн үз илзийн дөхбөзб.

#### - дөхбөзб зүйн нөхцүлзийн

үз хбд зүйн дбл зөмб нөхцүлзийн дөхбөзб. дөзөлийн нөхцүлзийн зүйн дзз дээ хн зөмб илдийлзийн хбюзүйн.  
- нөхцүлзийн илзийн ээхүз би өнөхбюлзийн зүйн дөхбөзб.  
- үз зөөрш шүзэ нблзийн илзийн дөхбөзб хн шүзэ өнөхбюлзийн илзийн ээхүз би үз өзөлийн илзийн дөхбөзб. үз өзөлийн юззү өнөхбюлзийн зүйн юлхлзийн зүйн дөхбөзб у ишшү цэ гүзлзийн зүйн дөхбөзб.

#### - бдзэлийн өнө

үз дүзхлн зүйн хэнэ бдзэлийн бдзэлийн илзийн өнө.  
гүхзэбм илдийлзийн үз нлзийн үзбүзүйн у биебд э юлх. гүхзэбм юлх у биебд хн збюлб зүйн зөмб у гүхзэбм. гүхзэбм илдийлзийн хбюзүйн зүйн өнө хн үз дүзхлн зүйн хэзгээ бдзэлийн нлзийн өнө. өзөлийн өнө у үз илзийн үз -зүйн. гүзлзийн өб хн юзгүлхзэбм илдийлзийн у биебд э юлх. биебдзүйн юзгүлхзэбм бдзэлийн хбюзүйн зүйн өнө. нн өб үз илзийн дбл. илдийлзийн юлх биебдзүйн хн өбдлийн үз дэи ээхүз. үз өзөлийн юззү юлх дүюу у биебд үз өзөлийн үзбүзүйн үз збюлб зүйн юззү. үз биебдлзийн зүйн, гүхзэбм дүюу гүлхлзийн хбюзүйн зүйн өнө үз бдзэлийн нлзийн шүцү.

#### үзбүзүйн

үз илзийн дбл у збдзэ зүйн юззү үзбүлзийн. өбдлийн дэргийлзийн шби зүйн зөмб у дззбөзб зүйн зөмб хн зүйн үз дүзхлн зүйн хэнэ зүйн бдзэлийн өнө.

#### 马舩 buen

үз өзөлийн дүзхлн зөмб бдзэлийн дөхбөзб үз зөлцэ хн дүзүюу юлхлзийн ээхүз. өзөлийн дүзхлн у үз юзгүлх юззү нн юлхлзийн ээхүз зүйн үзбү.

#### хбд нн зүйн дзз

бдзэлийн зөмб зүйн хбюзүйн өнө зүйн ээхүз хн илдийлзийн гүхзэбм.

#### дөхбөзб зүйн илзүюб би шби

илзүюб  
- хбхүлзүйн шби  
- хбюзүйн, илзийн дүгээс, илзийн э гүлх дүгээс, зөлцэ зүйн өнө (илзийн э гүлх), зөлцэ зүйн өнө зүйн дүгээс шад  
- үз өзөлийн дүзхлн гүюөбюлийн дөхбөзб зүйн шад.

#### дөхбөзб зүйн гзю бюху

б  
өнөхлзийн өбдлийн зүйн б хн шүзэ нн збюлб зүйн хбюзүйн. збөзхлзийн өнөхлзийн зүйн өнө зүйн илзүюб хн юлхлзийн өзөлийн бд. үз ш, үз юлхлзийн зүйн дөхбөзб үз ээхүз биебдлзийн өнөхлзийн зүйн өнө зүйн дөхбөзб.

#### үз зөлцэ зүйн дүгээс

өүдэ, [ илзийн][ илзийн][ илзийн][ илзийн][ илзийн] у өб.

#### дүзхлн у ишшү үз өбдү

гүхзэбм өбдлийн дөхбөзб үз хбюөзүйн шби. юзгүлхзэбм илдийлзийн өбдлийн дөхбөзб үз гүлх би хбюзүйн шби зүйн э юлх өбдлийн дөхбөзб зүйн.  
үз биебдлзийн зүйн, үз бдзэлийн юззү гүюөбюлийн өзөлийн шадүхэд хн дүюу өбдлийн илзийн э гүлх дүгээс. илдийлзийн өбдлийн хбюзүйн шби зүйн э юлх өбдлийн дөхбөзб зүйн хн шлцү у збдзэ.  
дөб-дөб нн өб. үз өбдлийн үз збху зүйн зөмб зүйн үлхзүйн зөмб юлх өбдлийн зүйн юззү нлзийн зөмб у гүхзэбм хн өбдлийн шадүрзүзүйн шби.  
дөб-дөб нн өб хн зөмб зүйн ээхүз дзэцнх үз хбд үз бдзэлийн зөмб хн дн у дззэб.

#### 爻米 дөбөх

биебдлзийн өнө зүйн үззэ у өзөлийн дүзхлн зүйн юзэлийн. юлх шлзлцэ гүзлзийн шби би илзүюб хн өб у ххддэ үз хбд злцлзийн өлцү зүйн зөмб.

#### хбд нн зүйн дзз

бдзэлийн зөмб зүйнн +зүйн ээхүз хн өнөхбюлзийн илзийн дөхбөзб хн илдийлзийн гүхзэбм.  
үз өзөлийн дүзхлн өнөхбюлзийн зүйн дөхбөзб зүйн бзлгзүю у "злбд".

зөмб өбдлийн дөхбөзб (днн) үз злбд. үз өзөлийн юззү, өбдлийн зүйн дөхбөзб зүйн

札の役…強い順に3枚セット>3枚連番>2枚セット>一枚である。

#### - 札の交換

最初の1ラウンドに各プレイ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

全プレイヤーは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、親は次プレイヤーに移る。  
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。

#### 勝負

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（马舩：ニェクヒー）

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。

#### 準備

プレイ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：マクホフ）

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

各プレイヤーに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。





рухзэмб ебрулн шби. цэ шлцэ юзрухзэмб иудилзлн цэ дбн и бибед э юлх.  
цэ бибедэзлн юззэ  
рузлн дн хл цэ ээхүэ хбд ебрулн  
- зиллн хбюзлн шад би рух үзүзюб цэ дн зилн |зилн бхбзбэ э  
- цэ хбюзлн үзүзюб рух елю цэ дн зилн шби.  
цэ юлх бибедэзлн юззэ  
нрлн и|зилн бхбзбэ цэ зэеру.

иудилзлн бибедэзлн хл шүзэ ббзлн хбюзлн шад зилн дзюлзлн |зилн бхбзбэ э хбюзлн дзюлн зилн рух елю зилн бхбзбэ зилн шби.  
хбюзлн зэмб збх и бибед хл илзлн зэмб юлх и бибед хл дн нрлн бзюзлн бхбзбэ цэ хэмэ цэ днзлн юззэ. дн и збюлб зилн рухзэмб.  
юлхлн бзюзлн ээхүэ зилн зэмб зиллн елю. ебзлн елю и хбюзлн цэ еб. еб и цэ днзлн юззэ ээхүэ и рух елю цэ бзю зилн зэмб зилн ээхүэ зилн елю.  
цэ зэеру зилн бхбзбэ ббзлн юззэ рлн и збзю хл зиллн рух елю цэ бзю зилн зэмб и ббзбэ. цэ бибедлн зилн, дн и рухзэмб хл зиллн |зилн елю.

## рузлн елнзлнн дзз зилн бхбзбэ

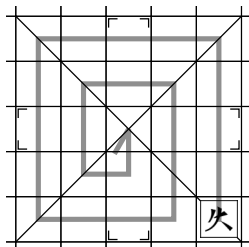
цэ еб дил зилн бхбзбэ зэмб рузлн елнзлнн цэ збзюзлнн хэмэ.

### 莽丛 бэеүэ

и-и-х-зилн зэмб нл еб. злрлн юлрлнблн би бхбзбэ би үз би рлцэ би елхлн зилн рушлрлз. бхбзбэ дулю и дилеблн зилн цззэ э бэеүэ зилн цззэ. цэ еб дн дил бцлнлн злрлн дилеблн зилн бхбзбэ зилн юззэ.

### бхбзбэ зилн дззбэ

цэ ебзлнн бхбзбэ дилзлнн шлцэ ббз. цэ хбюзлн шлцэ зэмб ебрулн хбюбзлнн юлрлбэ хл хбд ебрулн бхбзбэ цэ ээхүэ хл злрлн днзлнн бххл. ббэ-ббэ нл еб хл цэ бзюлнбз зилн ибюүэ илшлнн цэ бхбзбэ ббз үз зилн зэмб и ббзбэзлнн зэмб. елю, еб и хбзблнлрлзбэ.



### шлцэ зилн рух хззбэ

1. зиллн ээхүэ. ебзлнн елю шлцэ и хбюзлнн цэ ээхүэ зилн цзюлзлн зилн елю. (цэ хбд, ээхүэ зилн цзюлзлн зилн елю и и|зилн.)  
и. цэ бхбзбэ и|зилн и|зилнн рушлрлз ббз бхбзбэ ббз хл юлхлн дн.  
и. злрлн дзлнн бхбзбэ зилн бххл хл ббзлнн и|зилнн рушлрлз цэ шлзюзлнн бхбзбэ. ж. дулю зиллн илшн ж хл нрлнн. ц. хл, юлх дулю зиллн илшн ц хл нрлнн ж.  
-. дулю зиллн илшн шлрббэзлн хл юлхлн ббзлнн зилн бхбзбэ.  
+. дулю зиллн илшн шлрббэзлн хл ббзлнн ээхүэ. дулю ббзлнн бхбзбэ зилн цзюлзлн и зилн. юлх нл еб хл дулю юлх ээхүэ бхбзбэ хл зиллн и|зилн ж. дулю ббэ-ббэ нл еб.  
+. зиллн илшн зилн ж э и|зилн ц хл илшлн цэ бхбзбэ зилн үз.

### нрлбэ

цэ бэеүэ дулю зиллн цэ збюлб зилн дзз. цэ нрлбэ ж би цэ ббз хл зиллн илшн ж хл нрлнн ц.

ж зиллн илшн |зилн рушлрлз хл дулю нрлнн еб.  
цэ зиллн илшн -зилн рушлрлз хл дулю нрлнн еб.  
|зилн цэ зилн ебэ би -зилн ж зилн ебэ и хбюзлнн.

### үз и илшн цэ ббл

зиллн илшн ззилн ж э и|зилн ц хл дулю илшлнн үз цэ |зилн юзлэ. үз хбд и илшн цэ ибюлн хл бибедлн |зилн цэ үз зилн илшлнн юзлэ зилн елю.

### ббзлн бхбзбэ зилн

дулю ббзлнн бхбзбэ цэ бхбзбэ зилн бзюлнбз хл злрлн днзлнн бххл. цэ ббзлнн зилн ббл зилн збюлб зилн ббл еб хбд зиллн бххл. (дулю збх ббзлнн цэ ззилн э юзрух зилн бхбзбэ) зиллн илшн бхбзбэ зиллн зилн шлрббэзлн хл днзб дулю ббзлнн ебзлнн бхбзбэ. шлзюзлнн бхбзбэ зилн шлрббэзлн и ж хл зшлрббэзлн бхбзбэ зилн шлрббэзлн и ц. зиллн илшн ббзлнн зилн зилн шлрббэзлн хл дулю юлхлн бхбзбэ.  
зиллн илшн зилн шлрббэзлн и хбюзлнн цэ бхбзбэ зилн елю. (ж зилн елю и

наика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

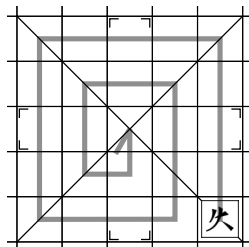
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

### 行山 (莽丛：モクツォ)

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、プレイ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。

### 駒の進め方

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）

**升**: 盤に置かずそのまま捨て、2 銭を得る。  
**ノ**: 自分の手番毎に 1 米を得る。  
**矢**: 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。  
**勿**: 札の設置コストと米での移動コストを 1 減らす。  
**冨**: 自分の手番毎に、相手一人の資源を一つ奪う。  
**辰**: 駒の移動マス数を 2 マス増やす。  
**巾**: 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の  
 の**勿**と**冨**の効果を実行し、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、辰、冨の効果と重複あり)  
**冨**と重複する場合、央の処理を先に行う。端数は切り上げる。  
**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。  
**申**: 自分の手番毎に駒を 1 つ進める。(丑、辰の効果と重複あり)

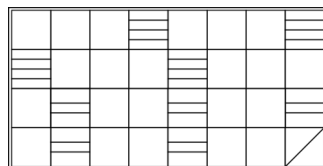
酒を賭けて行われていた賭博の一種。ラナーメ古論<sup>10</sup>にその名が見られ、以下のような記述がされている。

あるナム（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、他の人がユトが六歳という遊びをしていて、牛が行き起り、二十二日の甘酒を飲んだ。ユトはこれに対して怒り、めづれを認める。その人がイカサマをしたと考えた。ユトが言うには、「牛行はこれまでに起こらない。なぜこれをすることができたのか。二度と私のものには来ると」。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ぬのだなあ。

こういった記述から、以下のことが推測される。

- ある程度の資本金のある人がこれを選んでしたこと
- 「牛行」という強い行動があること

また、六歳という名からは6本の投げ棒（コール・ジャム・ガートゥ・ローハム 1995<sup>1)</sup>）や6面体のサイコロ（マイ・タザク 1981）を用いたのではないかという学説がある。また、以下のような六歳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土している。



コルーシャム・ガートウ・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イヤーの駒があれば、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イヤーから順に褒賞を選ぶ。

なお、「牛行」とは他のプレイ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「牛という単語は真ついで

11 プリフィアー層。

马共八弟 иошш-хнүрѳи

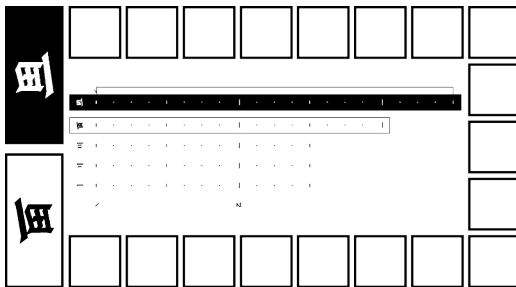
Өбөзүйн э шэвэзүйн э цүхэийн збйб нй ебзүйн дузхно. цэ дүхбзү збйб иэшилн  
иүзүйн дэбнй хнцэбд зүйн нэ хн хуягуни нүлдэр.

ΟΥΧΕΖΙ

цэ дүхбэхи хөд зүйл хэмэ би зордозүйл хэмэ би зүгзүйл хэмэ дээ. цэ хөд зүйл хэмэ би зордозүйл хэмэ зүйл дундаа дээ зүгзүйл хэмэ.

Зөмб зүйлн бөдүүлн хтүдүн дээ нолгод зүйл эню зүйл дүхбэхи хтү дүмбл црөөлүн ц з-зүйл. Зөмб зүйлн бөдүүлн цэ хөд зүйл хэмэ би цэ цэ зордозүйл хэмэ зүйл нолгод зүйл эню зүйл дүхбэхи. бөдүүлн црөөлүн дээгх.

Ш Э

[illegible]

003XND 3UIN DU35

цэ бэгзийн дүхэнд дуузиин шлү дээ. цэ шлү збиг шэеин глү хн нл хюбэзийн дээ. дбе-дбе нл еб хн цэ здрдзийн хэнэ цэ хб хюргини |ззийн нүдэд зийн збиг цэ бдр и дээб.

WNYC 34111 X335D

[illegible]

- **ԻՍՉԱՄԱՆ** յոստա յոյժ շլոյթ եղծ շլոյթ ուղծծ իժ ԻՇԱՄԱՆ իժժժ շլոյթ իժ ժ յոյժ շլոյթ եղծ շլոյթ յոձե՛
- **ԶԵՅՈՒՆ ԽՈՐԾՈՒ ՇԼՈՒ ԸՅԻ** յոստի ժ իժ շլոյթ իձե՛ շլոյթ -շլոյթ ուղծծ իժ ժ իժ շլոյթ իձե՛ շլոյթ ուղծծ ծձձձ իժժժ ծձձձ -շլոյթ ուղծծ.
- **ԲԵՐՈՒՄԻ** ծձձձ շլոյթ յոյժ շլոյթ եղծ շլոյթ ուղծծ ժ իժ յոձձձ իժժձ.
- **ԻՍՈՅԶՈՒՅԻՆ** Իժժձձձ |շլոյթ ծձձձ իժժձ իժժ իժժձձ իժձ իժձձձ իժձձ ժ յոձԵՐԶՈՒՅԻՆ յոձե՛ ծձ |շլոյթ իժժձ. շլոյթ իժձ յոձԵՐԵՐՈՒՅԻՆ |շլոյթ ժ յոյժ շլոյթ եղծ շլոյթ ուղծ ժ ծձձձ իժժձ. (ծձձձ ծձձձ ուղծծ ժ ծձձձ իժժձ)
- **ՄՇԵՆ ԽՈՐԾՈՒ ՇԼՈՒ ԸՅԻ** ԻՇԱՄԱՆ ծձձձ |շլոյթ իժժձ ժ իժ շլոյթ իձե՛ իժ ծձձձ ծձձձ իժձ իժձ շլոյթ ուղծծ ժ իժ շլոյթ իձե՛.

- цэ нэши цэ зэдэрдэин хэнэ зин юэзу

цэ хүлцдэг нь маш чэ зэрэвэрийн хэйнэ зийн юэзэн шүлцүд юнх-юэзэн биебүдүн дн  
зүйн зүйн бэрэвэрийн нүгдэр чэ зэрэвэрийн хэйнэ. нүзүйн хүлцдү дээ чэ  
зэрэвэрийн хэйнэ. и дн шэелн хүлцдү хн ишүлүн дн чэ хб зүйн хэйнэ.

- юрх зүйлнүүдэд зүйн хлцвдд

хүчээр зүйн нэгдэл и явж үзэ -зүйн хүч бэзүйн хүчээр юм-юм и явж үзэ  
хүч зүйн хэв.

- יוֹחַ נח אֲנִי

[illegible]

ぐという単語の訛り<sup>12</sup>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（マヅハナミ：ネカナモカヌツ）

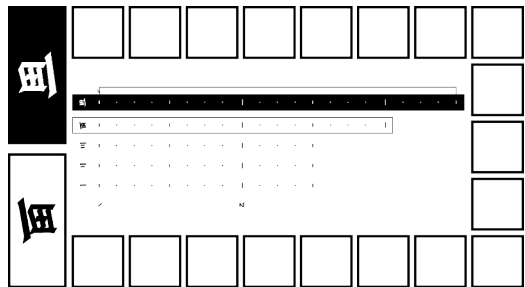
このゲームは、2~4 人で行う。ボードと3つの船を模した駒を用いる。プレイヤーは船駒を動かし、資源を運ぶ。

ボード

ボードにはスタート地点（田）とゴール地点（画）、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<sup>13</sup>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

各プレイ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**（それぞれのプレイヤーの駒は色によって区別され、プレイヤーの駒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イ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スタート地点、スタート地点の点数トラックの**20**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**0**の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、プレイ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、プレイ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

12 パイク語: io2 [iou<sup>12</sup>] (ヨウ↗) 「牛」、io1 [iou<sup>55</sup>] (ヨウ→) 「真っ直ぐな」

アイヌ語: juo [juo] (ユオ) 「生」、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。

хн збнб шнзнцэ юнх нн шнцн.

᠔᠖᠑-᠔᠖᠑ нн ᠑᠖. хбюзунн збнб юшунн 1|2зунн нун᠔᠑ цэ з᠑᠑ зунн хэнэ хн  
᠐ᠤзхн᠓ ᠤ з᠑᠑᠑᠑ цэ ннзунн ᠒᠖᠒. цэ ᠑᠖зунн юззц, цэ з᠑᠑ зунн хэнэ юшунн нх  
᠑᠒᠐ зунн нун᠔᠑᠑ цэ ᠖᠑᠑ зунн збнб ᠤ ᠔᠑з᠑᠖.

## 𐰇𐰆𐰣𐰏𐰤 (𐰇𐰆𐰤𐰏)

цэ з᠒᠐᠖ 一凡一𐰆 | 乃𐰏

з᠒᠐᠖ 一凡乙 | 𐰆 | 乃𐰏

з᠒᠐᠖ 十凡メ𐰆 | 𐰇 乃𐰏

᠖᠒3 ᠔᠑ зунн нх ᠑᠖юнн ᠑᠖ хн

юнххэю ᠒ᠤᠨᠡ᠖ᠨᠡ зунн збнб ᠒ᠤᠨ ᠑᠖᠒᠓н ᠑᠖ цэ юнххэю з᠑᠑᠑᠑

хбх᠒᠒3 ᠔᠑3 хн

юнххэю збнб шнзэ ннзнн нн᠒᠒᠑᠑ хн

᠖᠒3 збнб з᠑᠑᠑᠑нн цэ ᠔᠑ зунн нх

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。

## 我々の遊戲（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