

43 XBD

[illegible]

БНЗ ԾЭ ЗИИИ 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）」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。

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



1 苳 (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。

もくじ

川	投げ棒のゲーム	3
川	- 獣裁 (ザウプシュー/ムガシユ)	3
川	- 連撃獣裁 (ニエックッザウプシュー)	3
川	- 新遊 (ルートウー)	3
川	机戦	3
メ	- 教育机戦	4
サ	- 標準机戦	7
冊	- 地域や時代による差	8
乙	- 古机戦	10
乙	紙机戦のゲーム	12
乙	- 紙机戦の用語集	12
川	- 行戦 (モクカイク)	13
メ	- 終季 (タシヨツ)	14
乙	- 値戦 (マクカイク)	15
乙	- 値戦 (マクカイク)	16
乙	- 連友 (ニエックヒー)	16
乙	- 値木 (マクホブ)	17
乙	- 開樽 (ナムトウ)	17
乙	- 小猫 (ニーネー)	17
乙	到達を目指すゲーム	18
乙	- 行山 (モクツォ)	18
乙	- 六裁 (ネッシュユ)	19
乙	- 連船之遊 (ネカナモカヌツ)	19

投げ棒のゲーム

このゲームにおいては投げ棒=𐄎 (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代表的な賭博²である。

- 獣裁(勿𐄎: ザウブシュー/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、最大の数を出したプレーヤーが複数いる場合、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(𐄎𐄎: ニェックツザウブシュー)

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(𐄎𐄎 再行: トゥモーク)か、数を確定させるか(𐄎𐄎 積値: ショーンマーク)を選ぶ。

もう一度投げる場合: 数を確定させる場合:
もう一度投げ棒を投げ、その数 その数の合計を獲得する。
を合計する。(ただし、このとき0か1が出た場合、それまでの合計をリセットし、0にする。)

3. 合計がリセットされるか数が確定するかするまで2.を繰り返す。
- これは「𐄎𐄎𐄎 (連撃術: ニェッククツズィーツ)」と呼ばれる投げ棒の投げ方である。

- 新遊(𐄎𐄎: ルートウー)

このゲームでは、以下のように0～5までの数が書かれた紙を使う。

𐄎	𐄎	𐄎	𐄎	𐄎	𐄎
0	1	2	3	4	5

1. 1人の親とその他の子に分かれる。
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

Димебне

цэ ебэиин 0цэхп0, збмб зз0пм "йэ" би "0цхб3ц" би "пцц" би "еню зиип 0цхб3ц".
зб3юмб зиип юэ0иин 0эз.
- цэ юлх рэю юэзз 0бэзиип збмб пм еб хл 0бэзиип збмб 0бе-0бе ишшпм
0пзиип йэ.
- цэ йэ цюцб 0эз хл ишзиип цюцб х3эзюпм ишзиип ишшзиип.
- рэю юэиэе 0эз хл рэю бюху 0эз.
- 0пцц0ишзиип йэ хл 0эзеепм.

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。

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。

— и ишш цэ ебзшн 363. юнх дуоу рюебюли дуднцэ зшн үэ.
 --- и ишш цэ ебзшн 363. юнх дуоу рюебюли дуднцэ зшн үэ.

--- その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えて良い。

	ХБХУЗЗШН	ИБЮЕУ	通常	皇処
其 хнцэош то-бе то-бе				
失 цэош ебзе				
丑 ебшс г-б				
毎 рнцш ебю				
央 ибюоэ юе				

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。

ИБЮЕУ зшн 央 хбю рюебюли цэ дзохшшю дээ үэ зшн хбюзшн.

本 рбн обн		
-----------------	--	--

本 将 ワーイ		
---------------	--	--

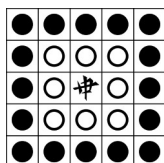
цхшшн 3616 юнх дуоу зшн цэ ибюеу зшн 本 зшн юошюшшн зшн зшн зшн ююзе дээ зшн зшн үэ.

夫 дбцхзб цэ-ц		ХБЮЗШН ЦЭ ХБХУЗЗШН
---------------------	--	--------------------

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。

夫 王 ヨウ		通常と同じ
--------------	--	-------

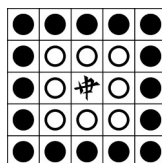
申
ИБЮ
ИБЮ



ХБЮЗУИИ ЦЭ ХБХУЗЗУИИ

ЗООИ 夫 ЗИИ ИШИЗУИИ ББЕ И ИШИ. БЗДЗИИ ЗБИБ ДИОИ ИШИИ ББ. 申 ЗИИ ЮДИИЗУИИ ЗИЕБЗУИИ ЮЗИЕ И ИБЮИ.

申
皇
タム



通常と同じ

夫の動きを2回する。お互いのプレイヤーが移動可能である。周囲8マスを皇処にする。

- 皇処(タムホエ)

駒の移動元が皇処の場合、上図右の動きに従わなければならない。皇処とは、中央の緑マスと皇の周囲8マスをまとめた呼び方である。また、踏越え(後述)を行った場合は踏み台にした駒のいるマスも影響する。

- 手駒からの移動

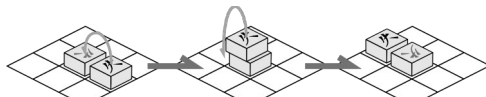
自分の手駒にある駒は、自分の移動フェーズ中に駒のない好きなマスに移動させることができる。この時には、後述する「入水判定」は必要ない。

- 皇水(タムヌア)

盤の中央にある青いマスは、皇水と呼ばれる場所で、ここに入る際は投げ棒を投げて3以上の数を出す必要がある。(入水判定) また、中央の緑マスも皇水として扱う。入ることができなかった場合は動く前の位置に駒を戻す。

- 踏越え

移動先に他の駒(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⁾。



移動開始地点が皇処の場合は、踏み台のある地点までが皇処の動きになる。また、踏み台のある地点が皇処の場合は、踏み台のある地点から移動終了地点までが皇処の動きになる。

宣言フェーズ

手番終了時、役があるのなら、以下の2種の宣言のうち一つを選び、宣言しなくてはならない。役とは手駒の中に存在する特定の組合せないしは特定の状況である。プレイヤーはこれを基準として点数をやり取りする。

ノ咎(再行):トユモーク

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。

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、プレイ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。

田廻(終季):タシヨト

この宣言が行われた際、即座に季節を終了し、宣言者がその時点
で完成させている役の点数を獲得する。終季宣言の後、レート
をリセットする。

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

- ШБИ БИ ЕНЮ

- ХБХУЗЗУИП ШБИ

本央矢 -

畚丑矢 -

夫 川

共矢矢 川

- БИБЕУДЗУИП ШБИ

串久 ОБХЗЕ / ХБЮЗУИП ШЮД

ЦЭ ХБЮЗУИП ХЭ ХБЮЗУИП ШЮД ЦЭЗ 上 И

- ЮЗЗУ ЗУИП ШБИ

申ノ昇 ОБЕ-ЕНЗУ / ИБЮЮЗЭ

ДЭ У ИБЮ У ИЭШУ ХП ОБЕ ПИ ХП ИБЮ ЮПХ У ИЭШУ. ЦЭ УИ ОП У ИБЮ У ИЭШУ ХП ДЭ

У ИБЮ У ИЭШУ. Т ИИ

ア申 ДИДЭЭЭНИ-ИБЮ / ЕСИБЮ

ДИДЭЭЭНИ ИБЮ ЗУИП ЦЭЗЭ Т -

- 役と点数

- 通常役

本央矢 ワーイトクカウク 5

畚丑矢 カウングワカウク 5

夫 ヨウ 3

共矢矢 ムアーク(ヌアーク)カウクカウク 3

- 加点点

同色 串久:パツパツ

1つの役が1色だけで構成 +2

- 状況役

皇再来 申ノ昇:タムトユザク

相手が申を移動した後に申を移動する、申を利用したパス -3

撃皇 ア申:クツタム

皇を踏越える -5

王のワイルドカード

夫はそれ一枚で3点役 夫を構成し、常に同色加わるので実質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。

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
手駒に夫畚丑共があれば、夫、畚丑矢、共矢矢が成立する。

同一役非重複

同一役は重複しない。例えば、共を2枚、矢を4枚持っていたと
しても、共矢矢が2つあるとはみなさない。

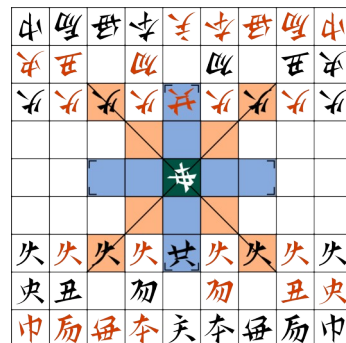
同色優越

同一役であり、同色のものと同色でないものが同時に成立した場
合は同色である役のみを数える。つまり、黒の畚と赤の畚、黒の
丑、黒の矢が手駒にある場合は同色畚丑矢が点数になる。

標準机戦(京州兀狄:ユーホワーブセツカイク)

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。

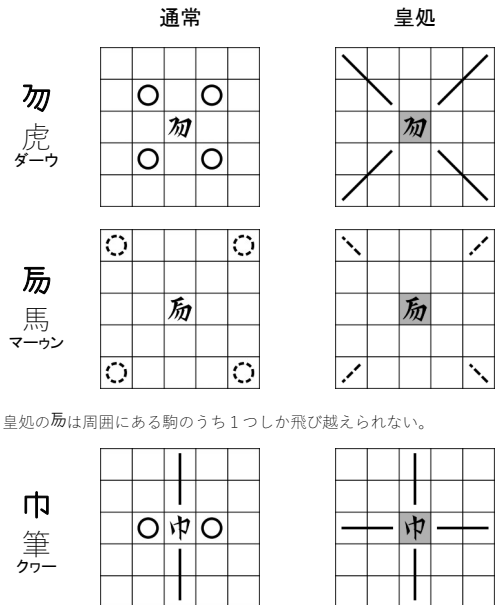
初期配置



ゲームの構造・手番の流れ

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。



皇処の馬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。

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、**■**廿二：ムンマークモークホエ 申以外全種類 50

筆兵無傾 巾矢ノノ：クワカウクムーンアウム 矢丑本巾央 10

地心 五尖：ホエプヒャー 巾央奉 7

馬弓兵 𠂔丑矢：マウングワカウク 矢丑𠂔7

行行 甚々：モウクモウク 其毎刻 5

王夫：ヨウ 夫 3

獸勿：ザウプ 勿忘 3

戦集 歟 忒 カイクダッ 本欠欠 3

助友 开焮 ワイプヒー 毎欠欠 3

闇戦之集 令炊ハ苳 ホエツカイ クダッ 失失失失失 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。

古計算法

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

4 実際はオレンジであるが、ここでは原文に従う。

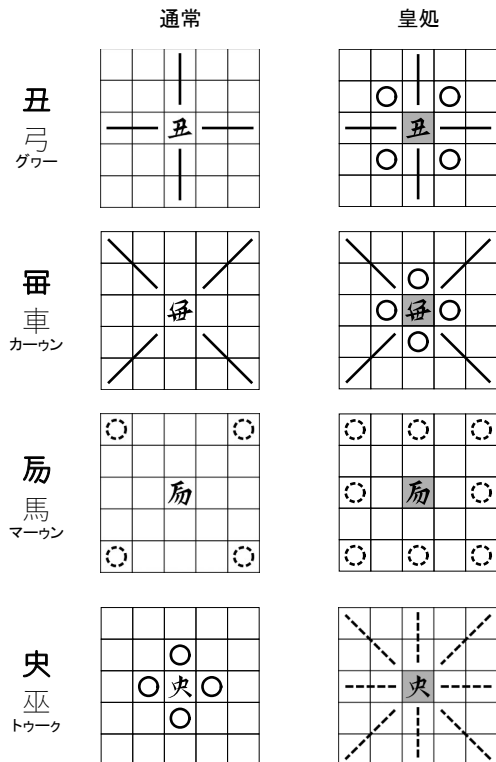
つの駒から構成される役) または4倍 (その他の役) を加点していた。

廿	0.1
大	0.2
巾	0.3
丑	0.4
厩	0.4
車	0.5
央	0.5
勿	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。また、「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古い計算を行っている。

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。以下は中でも比較的有名な**申凡** (硬皇力: ペクタンビュ) 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。



硬皇力以外にも、その他、地域や時代によっては皇妃の**共**が**丑**と同じ動きをする規則や、**勿**と**𠂔**の動きが同じ動きをする地域、**丑**と**𠂔**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、本中央、𠂔勿、𠂔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**共𠂔𠂔**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

上記連番体系を一般化して、3つの連続する駒を役とすることがあった。具体的には以下の通りである。

夫、本中央、中央𠂔、𠂔𠂔勿、𠂔勿𠂔、𠂔𠂔丑、𠂔丑夫、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、**本𠂔丑夫**を集める光戦王集（**𠂔𠂔夫𠂔**：アイカイクヨウダツ）という役などがあった。

同一役の処理

同一役が複数成立している場合、標準机戦ではその役を一回しか数えないが、地域によっては2回数える場合や、個数によっ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ることや、そもそも得点盤を使わずに所持金を直接やり取りする場合もある。

古机戦（**𠂔𠂔夫𠂔**：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現代机戦に対して古机戦と呼んでいる。点数に差が付きづらく、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主に取り上げ、加えて文献に見られる地方差などについても取り扱う。

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、**田**と**勿**の位置が逆の変種や、遊戯開始時に好きに入れ換えてい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
失	失	失	失	共	失	失	失	失
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、その駒を動かす、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、勝負がつかなくなった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。
- 自分の駒しか動かさない。
- 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

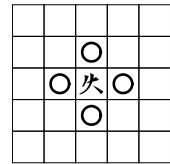
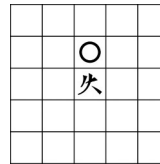
各手番に、プレイヤーは駒の一つを選び移動する。この際、プレイヤーは自分の駒もしくは皇を動かすことになる。駒の移動は駒固有の動きに従う。

- 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。

其

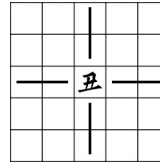
船
ムアーク
ムアーク

矢
兵
カーウツ

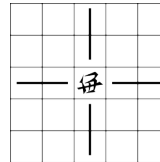


相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

丑
弓
グワー

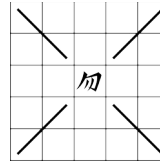


罅
車
カーウン



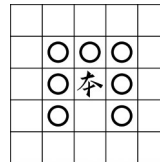
駒を取るときはその駒を跳び、駒の**一つ向こうのマス**に動く。

勿
獣
ザウブ

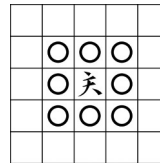


駒を取るときはその駒を跳び、駒の**一つ向こうのマス**に動く。

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・獣」参照）。

車・獣

「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・獣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、駒を連続して跳ぶことができるといいう規則が追加されて遊ばれる場合もある。

紙机戦のゲーム

この遊びにおいては**和瓦炊**（紙机戦：ニーンセツカイク）というカードを使う。

ゲームの道具

札 (西：ツォウ)

ゲームに用いるカードである。計48枚である。

申	夫	本	史	巾	易	勿	每	五	火		其
申	夫	本	史	巾	易	勿	每	五	火	、	其
因成	立火成	卅	卅	十	一	又	卅	卅	一		四老金

申	夫	本	史	巾	易	勿	每	丑	火		共
國威	立大盛	世	廿	十	一	又	卅	二	一	、	可名金
共	申	夫	亦	史	巾	易	勿	每	丑	火	共

13И ИЭ 30 ИЮЧБ И

| || x || || || || || || || | |

申	夫	本	史	巾	勿	每	五	火	共
申	夫	本	史	巾	勿	每	五	火	共
圖象	五火成	卅	卅	十	又	卅	卅	一	可名金

申	夫	本	史	巾	易	勿	每	五	火		共
國家	立夫茲	卅	廿	十一	一	又	三	二	一	、	可名金
申	夫	本	史	巾	易	勿	每	五	火		共

1種類の枚数

1 3 4 2 2 2 2 2 2 2 1 1

点棒 (ㄨ: マークラー)

点数の計算に用いる細い棒。白は1点、赤は5点、黒は25点のよう
に点数を決めて用いる⁵。

紙机戦の用語集

- 札の構成に関わるもの

強さ (乃: プイー)

一枚の札の強弱。以下の通りである。

弱	次	丑	雷	勿	易	巾	央	本	強 夫 申
其	ノ	失	丑	雷	勿	易	巾	央	本
	0	1	2	3	4	5	6	7	8

加えて、**申・夫**は同じ強さとみなし、**其**は同色札の代わりとなる。

色 (夕:ポク)

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**:ダツ）

札の組み合わせ。札を出す際などに関わる。「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(1:エツ)

単一の札による役。

セット(献: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(馬:二エウ)

同色で数字が連続する位の札による役。ただし、**其**を-1や9として扱ったり、**夫**や**申**を9として扱うことは多くの規則ではできない。

札の状況

山札(呂西:シヨームツオウ)

各プレイヤーが取りやすい位置に置く札の山。

手札(山西:ホープツォウ)

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。

ゲーム開始時、各プレイヤーに一定枚数与える札。ゲームの中で数が増減することがある。

公開札(茅田: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(斥田:ソアツォウ)

手札から捨てられた札。

- ゲームの時間的単位

手番(替:モウク)

ある競技者の一手番。

ラウンド(田:キヤー)

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(魍:ショツ)

終了条件を満たすまでの単位。

ゲーム(歟:カイク)

勝敗が決するまでの単位。

終季(田魍:タショツ)

季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(乃父:ブイマーク)

軸人のみが持つ値。初期は2で、一回勝つごとに1ずつ加算される。

終了点(田父:タマーク)

季が終わったタイミングで得られる得点。

ボーナス点(尢父:アツマーク)

終値に加点される得点。

臨時点(畚父:カクマーク)

その条件下で得られる得点。

行戦(替歟:モクカイク)

このゲームでは、全員が順に札の役を出し、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イヤーが得点を得る。

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札を出す。次のラウンド以降は前回のラウンドの勝者が

⁶ 要するにトリックテイキングゲーム。

最初に札を出す。

- このルールにおける札の強さと役

札の強さ…通常通り。S

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。
全プレイヤーが1つずつ組み合わせを出すラウンドが終了し、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

季節の勝者に対し、

（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(田隠: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、6枚で上がり形を作ることを目指す⁷。

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、もしくは他のプレイ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]

⁷ 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

[3 枚セット/3 枚連番][3 枚セット/3 枚連番]

その時の手札の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。
他のプレイ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。

点数

終了点 × 親の加点 + ボーナス点 + 臨時点

- 終了点

終季（田廬：タシヨツ）2 点

終季した際に自動的に付与される基本点

同色（串久：バツボク）1 点

終季した手の 6 枚がすべて同じ色である

六連（十馬：ネツニエク）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

共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（光：アイク）1 枚につき 1 点

このルールを採用する時、最初に山札から一枚抜き出し公開し、光とする。

また加えて終了時に山札から引き、これを光とする。

- 臨時点

四友（×歟：アブヒー）

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(𠬪𠬪:マクカイク)

このゲームでは、共通の公開札と手札を組み合わせでより強い役を作り、点数を賭けた後に勝負する⁸。

準備

各プレイヤーに 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

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。

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か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。

⁸ テキサスホールデムのようなゲーム。

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(馬賊:ニェヒー)

このゲームでは、手札を順番に場に出して行き、出来るだけ早く手札を無くすことを競う⁹。

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

将…出した枚数分、任意の強さの札全てゲームから除外するか、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:マクホブ)

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。

プレイヤーは場の道に対し、合計値が場の札の数と同じになるように出す。

例えば、巾(6)が出ていれば、巾(6)を出すか、例えば、矢(1)と丑(2)と田(3)や、と\ (0)と田(3)と田(3)のような札を出すことができる。

また、二つの道を統合することもできる。例えば、矢(1)の道と、矢(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イヤーが勝利する。

申、夫、其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(八口:ナムトウ)

準備

各プレイヤーに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（大丑本中央）

皇王（申夫）

地心（巾中央本）

行行（局丑大）

馬弓兵（大丑局）

闇戦之集（大大大大）

連番

セット

一枚

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（\ 𠄎：ムンモーク）：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（𠄎 𠄎：アッモーク）：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、次のプレイヤーが親となる。

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。

判定

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(千分:二一ネー)

手札を素早く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

プレイ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ないかを決める。

参加の場合：自分の手札から1枚を公開し、同じ色を含みそれより強い札か、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、自分の手札から1枚を公開し、同じ色を含みそれより強い札か、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

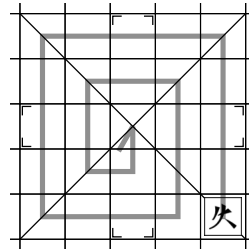
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

行山(苜蓿:モクツォ)

このゲームでは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を使うこともあれば、このゲーム用の専用のボードを使うこともある。以下では机戦盤を使う場合の例を紹介する。

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. 手札を規定枚数になるまで引く。(初期の規定枚数は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)

札の効果

𪛗：盤に置かずそのまま捨て、2 銭を得る。

丿：自分の手番毎に1 米を得る。

欠：手札の規定枚数を1 枚増やす。

丑：駒の移動マス数を1 マス増やす。

畛：札の設置コストと米での移動コストを1 減らす。

勿：自分の手番毎に、相手一人の資源を一つ奪う。

𪛗：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への勿と本の効果が無効にし、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、𪛗、畛の効果と重複あり) 畛と重複する場合、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、𪛗の効果と重複あり)

六裁(十𪛗: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。

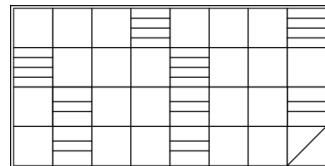
この時、ユトが六裁という遊びをしていて、牛行が起こり、二十二の甘清酒を飲んだ。

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、「牛行はめったに起こらない。なぜこれをするのができたのか。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あ。

こういった記述から、ある程度の資本力のある人がこれを楽しんでいたことや、「牛行」という強い行動があることが推測される。また、六裁という名からは6 本の投げ棒(コールーシャム・ガートウ・ローハタム 1995¹¹)や6 面体のサイコロ(ムイ・タザク 1981¹²)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土している。



コールーシャム・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章を選ぶ。

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「牛という単語は真っ直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

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 ビリフィアー暦。

¹² バイグ語: io2 [iou¹²] (ヨウ)「牛」、io1[iou⁵⁶] (ヨウ)「真っ直ぐな」

アイル語: juo [juo] (ユオ)「牛」、jooi [jo:i] (ヨイ)「直立させる」

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（マヅヘ遊：ネカナモカマツ）

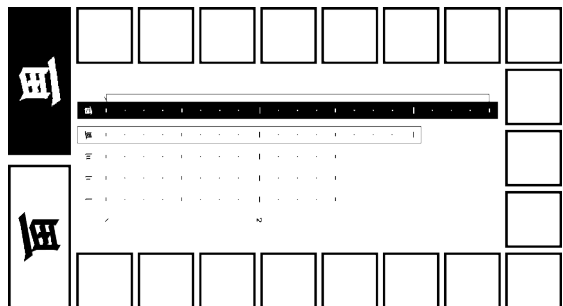
このゲームは、2～4人で行う。プレイヤーはボードと3つの船を模した駒を動かし、資源を運ぶ。

ボード

ボードにはスタート地点（田）とゴール地点（田）、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）、得点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、スタート地点の得点トラックの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、得点トラックの0に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。これを繰り返して、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、以下のアクションのどれかを行う。なお、「ある場所に資源を載せる」というのは対応する得点トラックにその数を加えるという意味である。

- 荷下ろし：船をスタートに戻し、スタート地点にそれに乗っている資源を載せる。
- 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：共通資源から[投げ棒の数]の資源を獲得（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]資源を獲得（その船に載せる）

- 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、その船に乗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。

以上の手番を繰り返して、20資源をゴール地点に移動させたプレイヤーがいるとき、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

レイヤーの勝利となる。