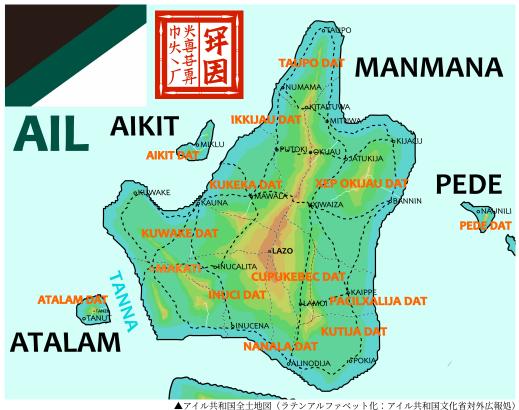
ようこそアイル共和国文化省へ!

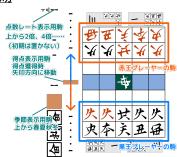


アイル共和国は東諸島共和国連合に浮かぶ四島からなる島国で、14の郡からなります。面積 は5兆ニューッカング(およそ16万km²)、人口は1億人前後です。建国当初にはアイル民族中 心主義的な政策を行っていましたが、これを一要因として内戦が勃発して以降は、文化政策に 力を入れており、各種民俗文化の保存や多文化の共生を推し進めています。公的な国教はない ものの、土着信仰である「皇論(タムツーイ)」が強く根付いており、法律の条文などでもそ ういった由来をもつ言い回しを見かけることがあります。

文化省のおしごと

文化省は、多民族国家であるアイル共和国において、皇論の思想に則り文化の豊穣さを重視 し、文化の調査・分析をもって、人々の心を豊かにすることを目標としています。内戦以前の アイル民族中心主義の反省から、現在では民族語の振興も重視し、文化の調査・分析のみなら ず、文化教育・母語教育を含めた公教育の編成・提供を行い、文化や言語に関する知見を利用 し行政の多文化・多言語化の補助も行っています。アイル共和国の省は事務府(筆)と実働府 (兵)に分かれますが、文化省の筆は文化・言語・教育に関する事務業務などを担っていて、 文化省の兵は文化財の修復、学校の建設などを担っています。

教育机戦(**孕帳兀炊**:トゥイヌイセッカイク)



ゲームの概要

このゲームは複数の季節(通常、春夏秋冬の4季)によって成り立っており、1つの季節は複数の手番によって成 り立っている。手番において、プレーヤーは1つの駒を選び、その駒を動かし、他の駒の獲得を目指す。手番を交 互に繰り返し、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。

皇伽(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、中央の緑マスと申の周囲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。

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

皇水(タムヌア)

盤の中央にある青いマスは、皇水と呼ばれる場所で、ここに入る場合は5本の投げ棒を投げて3以上の数を出す必 要がある。(入水判定)また、中央の緑マスも皇水として扱う。入れなかった場合は動く前の位置に駒を戻す。

移動先に他の駒(自身の駒でも相手の駒でも)がある 場合、それを踏み台(経由点)としてさらに移動でき る。踏越えできる駒は1手番につき1つまでである (申が移動する場合であっても)。また、駒が経由点

から何マスも移動できるような動きをする場合、5本の 投げ棒を投げる。その数が移動数の上限を示す。移動開始地点が皇処の場合は、踏み台のある地点までが皇処の動 きになる。また、踏み台のある地点が皇処の場合は、踏み台のある地点から移動終了地点までが皇処の動きにな

獲得フェーズ(移動先に相手の駒があれば)

移動先に相手の駒があるなら駒を盤上から除き自分の手駒に加えなければならない。

- 皇で他の駒は獲得できない。
- 皇を獲得することはできない。

3. 宣言フェーズ (手駒に役が成立していれば)

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

V (再行): トュモーゥ

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。

面履(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、どちらのプレーヤーが行ったかは問わず1回の再行は、その後に完成した5点の役を10点にする。

役と占数

- 通常役 加点役 本央火 ワーイトゥカウゥ5 串久 同色:バッポク+2 毎丑失 カウングヮカウヮ5 1つの役が1色だけで構成

夫 ヨウ3 其失失 ムアーヶ(ヌアーヶ)カウゥカウゥ3

申い井 皇再来:タムトュザク-3 相手が中を移動した後に中を移動する、中 を利用したパス

中を踏越えする

夫はそれ一枚で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 周囲8マスを皇処にする。 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。

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。例えば手駒に夫田失共があれば、夫、毎丑失、共失失が成

同一役非重複

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。

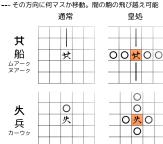
同色優越

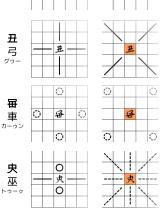
同一役であり、同色のものと同色でないものが同時に成立した場合は同色である役のみを数える。つまり、黒の**車** と赤の**電**、黒の**丑**、黒の**大**が手駒にある場合は同色**審丑大だけの**点数を得る。

内容物

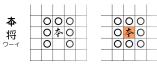
説明書 (この紙) 駒(24個、何も貼っていないもの含む) 盤(1枚。マスが書かれたボード) 投げ棒(6本。5本同時に投げる。1本は予備。 濃い方が1、薄い方が0)

○ そのマスに移動。間の駒の飛び越え禁止 ○ そのマスに移動。間の駒の飛び越え可能 その方向に何マスか移動。間の駒の飛び越え禁止

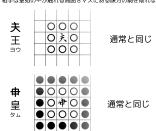




皇処の央は直線上にある駒のうち1つしか飛び越えられない。



相手は皇処の本が触れる周囲8マスにある味方の駒を取れない。



夫の動きを2回する。お互いのプレーヤーが移動可能である。