ЧЭ ХБ

CCD UNDE SUME EN DIMEN CHUE SUME D 39 DUXENO NO BNDE UN SCO UNDEGNOUN EN THE BURCH IN BURCH UN BURCH U 3DND U XE3OND 3UNN D33. U9 ON DUN3UNN XEDDEQU3 DANSANDU 3ENE QASXUDUN **DUN3UND** OU3XND. ебзиип ЮЭ3U QU3XDD uЭ DUXED AND UND DUN AND END UN DINOIDECENTU NUO NÕ NX XAREÕ ANAE ANUE A9 NAEUNACUCUNA юлх ебюиизпи еб хл цэ бл дии ебзиил NNDE DUSCOURS DE LA CEUM GO UNIVERDADA SECON UX AUGUSCOIGE UNDENUD SINGE DI AUGUSCOIGE и ебзиип збюрейюль зиип "Шби". Збиб бэз хп ÕЭ ÕЭЗ. ÕЭ ÕЭЗ XN NDDЭ ÕЭЗ. ЦЭ ӨБЗИИN ЮЭЗИ БИ NO DUN 35 NO MA 人 当 州 ŌN NUNCOUN CEUM EEMDOUN ED "OUXEDO UNDENDO CURECUND NUNEGUN AX XUA D NUMUD UNDE CUAN XN ON DUN DUBUOU NUBNA 653UNN NUX 03.

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 3MN 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 兀姝(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。

 $\overline{ ext{0}}$ изхим $\overline{ ext{6}}$ З

DAXEDO UNDE CHUD	II	投げ棒のゲーム	3
- Форпида	11	- 獣裁(ザウプシュー/ムガシユ)	3
- бы- бы- бы- бы-	II]	- 連撃獣裁 (ニェックッザウプシュー)	3
- 30NC	II	- 新遊(ルートゥー)	3
DUNEENE	II	AD ME	7
	·	机戦	3
- SNO NEWD ANNO CHIE	, t	- 教育机戦	4 7
- DN3 XDIONN 3UNN DUNEDNE	#	- 標準机戦	•
- YƏ XƏ3NƏ Ə 1093U 3UNN UN3UN YƏSƏ	#	- 地域や時代による差	8
- МИПО В В В В В В В В В В В В В В В В В В В	Z	- 古机戦	10
IOUIODANGEUG SANU QASXUD	۲۱	紙机戦のゲーム	12
- XCOCE NNUE ONGONUOI -	괴	- 紙机戦の用語集	12
- 古	낌	- 行戦(モゥカイゥ)	13
- 亩飓 ИБДЭИ	ZΥ	- 終季(タショッ)	14
- 爻炊 ŌБEБNE	Z-	- 値戦(マゥカイゥ)	15
- 马姒 louen	z+	- 連友(ニェクヒー)	16
-	z †	- 値木(マゥホプ)	16
- 八日 10D10N3	Z 	- 開樽(ナムトウ)	17
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		- 小猫(ニーネー)	17
- 干分 IONIOU	Z †		
DUSTUM ENSUS ECO NUNEUS NO DIAS NO DIA	Z#	到達を目指すゲーム	18
- <u> </u>	Ζ₩	- 行山(モクツォ)	18
- 十歩 Юиилом	ፈ ۶	- 六裁(ネッシュ)	19
- 马甘へ蛍 NJWU-XNUJŌU	Z.۶	- 連船之遊(ネカナモカヌツ)	19

anxeno unde cunu

EFSUNNO CUUSTO TO DUN ARCHOE NICHOE NUM NOCURE NUM TO TON COUNTY OF THE STATE OF TH

- 勿今 JOSEDINUO

ебзийн оизхто зийн ебюйиз и бэолзийн длур Xn еб и хохорезийн Xn и цозивчин цозэ цэ боолин зийн орий бир байган ба

- I. UƏ ÖUZXND ZUNN XƏZIY EDDZUNN ZENE GÖƏZINI ZENU.
- II. Боложим збиб шиси илимеци супс имивой супс супс илимеци авида ими обору и обору об
- и|. Цэ боо рих eno u en3u xn e63unn албь зиnnu боолил 3бии. (цэ боо рих ono u en3u 3una 3nus ana eno u рих цэ хбюэил xn dn3un 3биб duu 3бх бооли заби xn ббе-ббе шэемли nnua.)

- 马更勿令 obe-obe nnuo

49 еБ ЗБХИЕБЮИИ ЗИИЛ ОТОРБОЛЦЭ ЗИИЛ ОТОВ ЗИИЛ ОТВЕЗИИЛ И ОБДИВ. ЕБ И ЗБЭЮИБЕБЮИИ.

- 1. ЗБИБ ШЭЕИЛИ ПИЦЭ ХЛ ЕБЮИЦ ИЭШИ ВПЗИЛ ЕПО.
- UECOI NNUE CUNQ NNNSEW ĐÃŌ CƠ CH NNUERO NNOUĐĐNA NX CUNQ NNNSEW ĐÃŌ CƠ UECOI NNUERĐO CU, UECOI ONCO CH NX). OND U ĐUN NX NNUE! C NNUE~ U OND NNUE CUNQ

USEON NUDU ON SUNN CO CH USEO ON NUDU ED DANN NUDU ED SUNN NUDU ED SUN

iónx.) ii|. Ōбе-Ōбе nu i|зиип xn цэ nи ице u юnx зиип э иириизпи ице зиип юэзи зэр

еб и шэемли плуэ зимп рэз хл ебзимп бэблэйю и 马更艸 (ббе-ббе-шэемли).

- 再学 30NO



- |. ИИДИИЗПИ ХБЮЗШИП ЛИХЗБИБ ХП ИИЗШИП ЗБИБ И ЮЭЛИХЗБИБ.
- II. БЭДЭЦИИ ЮЭДИХЭЙБ БОЭЭНИ ЗБИЦ ЦЭ \- |-I|-II|-⊀- ЗИИЛ ХБЮ.

# †3N	3 <u>р</u> ип 73и	32NN 1 3N	32NN 1 3N	3 <u>р</u> ип 73и	# 3N
•	Ì	4	Щ	*	-

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、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 (马更勿令: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(ソ昔 再行:トュモータ)か、数 を確定させるか(凸爻 積値:ショーンマータ)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 数を確定させる場合: その数の合計を獲得する。

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)

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

このゲームでは、以下のように $0\sim5$ までの数が書かれた紙を使う。

- 1. 1人の親を決め、その他のプレイヤーは子になる。
- 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

ебзимп о́изхлю, збиб золи "yə" би "о́ихбэй" би "ŋnцɔ" би "enю зимп о́ихбэй" Збоюнб зимп о́ээмп о́ээ.

- 49 NONX 0300 ЮЭЗШ ОТБЕЗИИЛ ЗБИБ NИ 65 XN ОТБЕЗИИЛ ЗБИБ ОТБЕ-ОТБЕ ИЗШИЛИ ОПИЦИТИТЕТ В ТОТЕТ В ТОТЕТ
- имигишси пишеми ипочессх дрош пишеми их ееб дрош еу ер
- рэю юси дээ хи рэю бюхи бээ.
- пидэсер их ей ичепидстии

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、まずは基本的なシステムの紹介のために、まずは学校の「文化」の授業で学ぶ「教育机戦」について解説する。

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。

夕軒兀姝 snup suun dunebne X5D NN 3UND 1093U

KEO EN ON OUNCE OF SOME OF SOM

NG THE CUSARID SOURT MESS COUNTY OF CONTROL OF COUNTY OF



OUSKIND SANU DASP

DEU 3000 DAY XO3ED

- |. NOWUSUMO FOR (WUSD NO EF)

.EN NUMUCN

- Nancousk n en unds nummen
- .OIGN E EN UNDE BUNOIC NUMBICN OIGX -
- 3DNOC E EL UNDECIDIO DE CO UNDESTADO DE CONTRA CO

eneck ande uiucn u en en es es en ande ande ande ande ande unue uiune manue. I- eneckuu ar eneckuu ar

CHILD BY THE GOVERNMENT OF THE STATE OF THE

- Nen a muchi ux mich i dan -
- ЗБИБ ЮПХ DUЮИ ЗИИПИ ИБЮ.

- II. 39 NA CEUW ПХ БЕЙ ИДШ ENXES EU) ПОД ПИИБ NAXCSCE . III -

липенду импе динствет инхерсе

い替 Nogae

MEUSIN ERS EE

ЗОДОЛИ ЛУН ХЛ ЗОЕОХПИ ЕБЗИИЛ ЗБИБ СПОХЛИ ЦЭ ЕБЗИИЛ ЮЭЗИ ЙЭЗ СПЮ. ЦЭ ЗОЕОХЛИ ИБЛЭИ ЗИИЛ ЗОЕОХЛИ ТЕХЕТ В ТОТОТЕТЬ ТОТОТЕТ

NOO INDEPUISOR

NUUSUWCN NNUS EN -

O U NOWU 49 eesunn noonge. Wax dund jungebonn duday sunn y9.

 \bigcirc и иси супаио илоканом иой вейской пиисе супаио иой иой иой иой.

— и или цэ ебзийл збз. Или ийн дийн дийн дийн дийн йэ.

--- u nowu efizina 353. Duou dinagonia dinago efi ninch no.

- 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、各駒は以下のように盤上に置かれる。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、一方のプレーヤーが20点以上を獲得した際、ゲームは終了する。

手番の概要

- 1. 移動フェーズ(必ず行う)

駒を移動する。

- 動かす駒は一つ
- 自分の駒または申しか動かせない。
- 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。

- 中で他の駒は獲得できない。
- 申を獲得することはできない。

- 3. 宣言フェーズ (手駒に役が成立していれば)

以下のいずれかの宣言を行う。

ソ苔 (再行) トュモーク

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。

田旭 (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

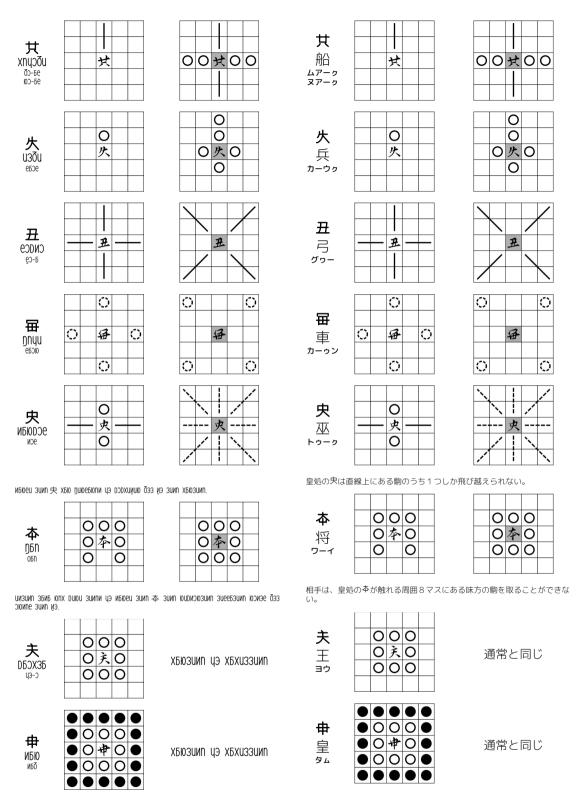
各手番に、プレーヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレーヤーは自分の駒もしくは皇を動かすことになる。駒の移動は駒固有の動きに従う。

○ 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。

X5XU33UMN M500eu 通常 皇処



33DM 夫 ЗИИЛ ИЗШИЗИИЛ $\overline{0}$ Бе и илиш. БООЗИИЛ ЗБИБ DUIOU ИЗШИЛИ еб. \oplus ЗИИЛ \oplus

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。

- 中二 NEIOeu

Ŋ3 XED U NOWU ЦЭ ИБЮЕИ XN ŊЭ WUЗО U NOWU ЦЭ ЕБЗИИЛ DOE0353 ЗИИЛ ИИДЮЭЕ ЗИИЛ DO3. ИБОЕИ U DODNINGS ЗИИЛ ИБЮЖИГ ЗИИЛ ЮОИЭЕ БИ ИБЮ ЗИИЛ ОТОЗИ ЗИИЛ ЗИЕСТВИИЛ ЗИИЛ БЗБЛЮИЮ. ИЭ U DUÖЭЕЭ (ЕБЮИИ ИОЖИ ЦЭ ЗБОЮДБ) XN DN DUÖJEЭЛИ ЗИИЛ ИЭ U ИОЖИ ЦЭ ХБЛОЗИИЛ DO3.

LECOI UNUE ENXEO EU UIUCN U DAX -

QD DEVICOI NUUEGA TRUESANECE QU EU MUCN UN COUD EQ MUNE EQXXED ANNO EQU UN CHARLE O NUUEGO ANNO EQU UN CHARLE O NUUEGO ANNO E O NUUEGO ANNO EQU UN CANTO E O NUUEGO ANNO EQU UN CANTO E O NUEGO ANNO EQU UN CANTO E O NUEGO E O N

- 由从 ND10105

EN D URUNCUD EO . JORIGH N D 39 NX EJANDOCO NNUC NEJAXUÓ EU ECÓ DENCOI NNÚENINTEC NNUCED XVIO NNNECE EO NX JORIGH NUCE CUNCEUM NX CUNTO NNNUCE EO NX JORIGH NUCE DUMON DE JORIGH NUCE NNOUJOBAT EU . CUNTO NNUCE OLI EXPLORATE EU DUMON NX YNO URUNG EN LEU EU EU DUMON NX YNO URUNG EN LEU EU DECEN NUCE NNUCE NN

- Dugaeasunn



GY ANNEXNU (NNUE ANDE NNUERUL E NNUECO) ENCEX NNUE SEÓ TAY UN UNCA U E QUE LY XUQ XIAO U NACESCÂNDA UNUOLO AX TO AND XIAO U NACESCÂNDA UNDIA UNCADA U AND COMBO U AND UN OLO U OLO U

EURECX NAULE NICEGUÂN E LE CONTRIBURIO DE LA CONTRIBURIO NAULE UN DATA E LA CAMBRE LA

SUNDA SUND POU

EGO EN NNUE ANAE NNUENU ENEX NUUE UWCN U EN CH NX ACCICC U NOA NNUE NNUENNUEN EN NUWCN CYNEUW AX AS NNUES CYNEUW EA NX

ANDE NUXCOCE

EUPUMU U COS U NUNCOGAX NACUNDUN EQ AX BOA MAU LOCO U NUMB EU ANDICAS EU ANDI

EVALUE OF SUMPLY OF SUMPL

NEUGN 邮面 -

The number of the property of

епю зим хбоцож илими зимпи види э ими вимпи хп и лоши ур 1-y-1 фомпи зимп, ур ими ими ур 1-y-1 фомпи ур ими ими ур ими ими ими ур ими ими ими ур ими у

- Wen en dusun end

- XEXU33UNN WEN

- вибепрзиил шеи

事久 X5N3UNN WUD/OUX3€ 上川 X5N3UNN WDN U X5N3UNN WUD 3UNN N3 DUN.

- 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、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。

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

獲得フェーズ

移動フェーズ終了後、駒の移動終了地点に相手の駒があれば、その駒を獲得し、自身の手駒に加えなければならない。

宣言フェーズ

手番終了時、役があるのならば、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

本央失 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 共失失 ムアーゥ(ヌアーゥ)カウゥカウゥ 3

- 加点役

同色 串久:バッポク +2 1つの役が1色だけで構成

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。

- 1033U3UND WIDN

申/7年 Qee-eu3n Newnogae エョ

uja unajun збиб иошили ибю зиип збою<u>и</u>б зиип збиб и ибю иоши. Золи ибю хл юлх и иоши. 牙中 DUOSe937N-ИБЮ/еомБЮ Т илбеерам ибъ

EN MUNEECX GEXCED

NOSUMN D5X35 033 Xn e5 и шэебэимп enю зимп шби. Цэ бэд зийп юэзи e5 охоби nous sumn oux39 xn дбэхдби nous sumn oux35 xn збэхдбил enю. D5 duiou зэлий dбэх35 xn збэхдбил www. Xn, dбэх35 nox duiou хэзэрий шизийn шид зийг yэ.

USEOI NNUSOIAX EU NAW NNUSNUO NNANCAS

DB DUIOU 30DMN X50G3UMN y3 以3 DUIASUMN WEN. EUD3, 以3 E9XY3 D3 3UMNN 夫田大 対 XN D3 DUIOU 352V65NN 夫 6N 毎丑失 6N 共失失.

юлх дее-дее биохим хеюзими тем

DЭ ЮЛХ DUNU ÖБӨ-ÖБӨ ӨЛЮХЛИ ХБЮЗИИЛ ШБИ ЦЭ ХБЮЗИИЛ ЮЭЗИ. EUDЭ, DЭ ЗИИЛИ 1/ЗИИЛ 共 БИ ЖЗИИЛ 失 XN DЭ ЮЛХ ЗИИЛИ 1/ЗИИЛ 共失失.

DEXID NUXUUD XGC CEUM

ÖБЕЗИИП ЮЭОБПИЭЗИИП ШБИ И ЗБЭИБ XN XБЮЗИИП И ÓUXЭЕ XN ИИЗИИП ЮЛХ И ÓUXЭЕ. ЧЭ ЄБЗИИП ЮЭЗИ ОЭ ШИЗПЦЭ ЭБХ ЄПЮХИМ ÓUXЭЕ ЗИИП ШБИ. ЕUDЭ, ЧЭ ЕЭХИЭ РЭ ЗИИПИ ШИЗЮИЗИИП 毌 БИ ЗЭШИБЗИИП 毌 БИ ШИЗЮИЗИИП 丑 БИ ШИЗЮИЗИИП 大 XN DЭ ЭБХ ЗИИПИ ЮИХЭЕ ЗИИП 晉丑大 ЗИИП еПЮ.

东州兀姝 5N3 X5NONN 3UNN DUNE5Ne

БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUNEБПЕ И БЛЗ ÖЗ ЗИИЛ DUX ЗИИЛ "БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUNEБПЕ ЗИИЛ РОЗБЮИИ" ХБЮЛИ ЗИИЛ DUXEЭЗБЮИИ. e6 U ÖN DUN ЮЛХ DUNU DNENDБЛИ ЗИИЛ U339 U3 3020XЛИ DUX ENIO ЗИИЛ DUXEЭЗБЮИИ ЗИИЛ ЮЗЗИ. ЦЗ ДИХ ЦЭЗЭ E6 U ХБЮЗИИЛ ЦЗ ЗИЦЭ ЗИИЛ DUNEБПЕ XN ЮЛХ ЕБЮИИ ИЭШИ DNЗИИЛ ЦЭЗЭ XN ЗБХ ЕБЮИИ ИЭШИ ОБЛИВИНИ ЦЭЗЭ.

KENEX UND SAN DAX



одесх хид пиисириш на абил пиис спхсио

ŎЭЗЕБЗИИЛ U ЮЛХ IZЗИИЛ ENЮ XN U ⊀ZЗИИЛ ENЮ.

NUUSUWCN NNUS EN

. В при пипе сћие ећ биосае ећ ей иидпадид

XEXU33UND ивюец О 0 加 加 加 NUCCO О О 0 0 肠 励 励 шэшэ QC9Q \circ $\overline{\circ}$

- 状況役

皇再来 申い井: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 **丣申:**クッタム -5

皇を踏越えする

王のワイルドカード

上 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。

なの 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 手駒に夫毎失丼があれば、夫、毎丑失、丼失失が成立する。

同一役非重複

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、**黒の毎と赤の毎、黒の** 丑、**黒の外**が手駒にある場合は**同色毎丑火だけの**点数を得る。

標準机戦(尞州兀炊: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

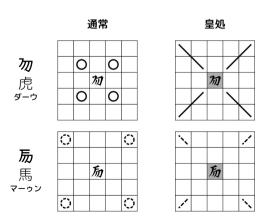


ゲームの構造・手番の概要

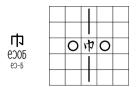
勝利条件は20点ではなく40点である。

駒の動き

教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。



мыоеи зиил 局 хью диюеьюли цэ юидиоюзил цэ зиил хьюзил.





E DAGIGN IN SENCOI UNDE GUMOIGN IN SENCOI UNDESCUENTA UN SENCOI UNDESCUENTA CALL

NAW UNDECCE ЭПДЭМИС ИМИС ИМОЯХ ЕЛЕ ЕР. ИМИ ИМИКАТИ ХЕХИЗЗИИЛ ШБИ. ЦЭ БЛЗ ХБЮИЛ ЗИИЛ DUNEBNE БОДЗИИЛ ШБИ SUNDA DUSAND ESEUSTIO

历丑失 duxndu u3du/d650-e5-6-e65e 失丑易 #

苺 ₹ NOWU-NOWU/♂3-3e-♂3-3e 共雷局

夫 DEOX3E/49-0 夫 川

加 DODN W9W9/D6OX 勿馬 川

◆炊 ∧ 丛 e5x5-10nx-033/e5nn-e5ne-5-ш5n 失失失失 川

NUÇGYZDGO UNDE NEGOI E ENEX EN

ÚЭ БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUNEБПЕ ЗИИЛ UN ПЭЮ DUXEЭЗБЮИИ ФЭЗ ЦЭ ХЭИЭ Э ЮЭЗИ. ЦЭ е́б ónuэиnи dn duи.

зэри де-де-тэеми

имеей импе супп имееш их имеей их имеей выбраза.

ECO UNDESCOUNT UNDS ONE NUXOUE

NUCREDIA UNICECUXCX NU X3EX UX 3EX UN SEGU UNUEBOND DIGEOLOGICA GUARDA GARAGO CAPA CONTRA CON ONO ANDE BROCCE EN NUMBE EN UNDERCE UND BEGO UNDESCONDE STATE ONO. ими ем пише ем инфисае инфизавил наше ем инфиз

	乙亚
失	ᄓᅺ
中	ᄣᅩᄪ
丑	忆皿
	忆皿
毎	-2亚
央	-2亚
加	+2亚
本	+2亚
夫	

en and service for the second of the condition of the co X503UNN DUXEC350NU. e6 U "49 W6N 6N6eudnn w6N 3UNN 11/3UNN 9 -3UNN XN 36X БИБЕЦИПИ ШБИ ТЭЗПХ ИЭ ЗИЙП ЕПЮ". ЦЭ ЕБЗИЙП ЮЭЗИ ПИЗПИ ХБЮЗИЙП ЗБОБ Э ensusuuun xəxiə suun seus xn nu eesuun dos.

ECO UNDERMICH UNDERNING

U3 W3UU3UUN D33 UN3UNN U339 Ō33 U3 X3339. 365XXX 360 B U 动由方 UNDEGO UNITED AX CECH UNITED TO THE OFFICE OF THE OFFICE OF THE OFFICE O .исео пиисаса ер имисмиоса ер ишси ей имис паонам ер и дэ

> ивюеи **XEXU33UND**

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

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。

馬弓兵 易丑失:マゥングヮカゥヮ 失丑易 7 **行行 苺 と:**モックモック 共毎易 5

王夫:ヨウ夫3

獣 勿:ザゥㇷ゚ 勿励 3 **戦集 <u>外</u>基** カイヮダッ 本失失 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。

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 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
巾	0.3
丑	0.4
历	0.4
毌	0.5
央	0.5
<i>ካ</i> ህ	0.6
本	0.6
夫	1.0

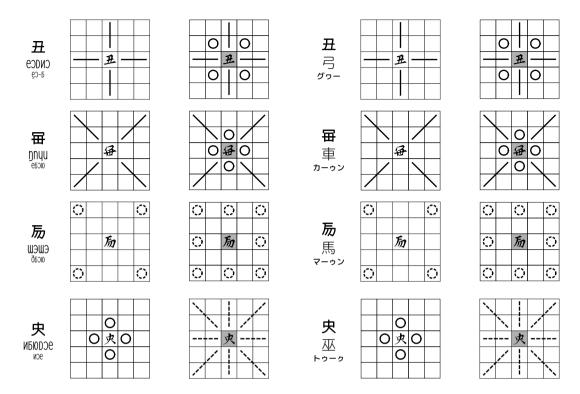
地方によっては、「兵の絡む役や2つの駒から構成される役は3 倍、その他の役を5倍」というルールを用いることもあった。ま 「役に対しては3倍や5倍、役に関与してない駒だけを追加 で足す」というルールを用いることもあった。現代でも世代や出 身によってはこういった方法を用いている。

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効申九(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。

通常 皇処

⁴ 実際はオレンジであるが、ここでは原文に従う。



ųэ 财申元 ЗИИП ИИ, ŲЭ ХЭИЭ Э 10ЭЗU, 共 ŲЭ ИБІОВЦ БИ 丑 ЗИИП ИЗШИЗИИП Ц ХБЮЗИИП ЗИИП ОБОХБЗОЙН БИ 芴 БИ 芴 ЗИИП ИЗШИЗИИП Ц ХБЮЗИИП ЗИИП ХЭИЭ БИ 丑 БИ 田 ЗИИП ИЗШИЗИИП Ц ХБЮЗИИП ЗИИП ХЭИЭ ЙЭЗ. ŲЭ БИБВИБИЛ ЗИИП, ŲЭ ХЭИЭ ИЭ ПЭЮ U ИЗШИ ЦЭ ИБОЮБ.

DUNSUNU IOUDSEIOED SUNU MEN

4ENDIX UNITE CHUSE-NOUX-CHUSE -

大、本史巾、易勿、审丑失 U U33U 3UNN XUDU35. U3 БИБЕUDNИ 3UNN, БИБЕUDNИ 共電易 XN БИБЕUDNИ 共 3UNN 33DNN 3UNN D33. E53UNN ШБИ U 10U0033U3 3UNN ШБИ. БИБЕUDNИ 33DNИ DUN3UNN 大 3UNN ШБИ XN NИ 大 3UNN E5E U DUX 3UNN 1033U U DUN3UNN.

aeudux nnue en nnue chage unuein -

DUXTIN JEKU JUNN XUDUJE XN IIJSUNN JENYJ SUNN 199 U WEN JUND 1093U Ö33. EE U BOOGLE VEN JENJOH IN JENJOH IN JENJOH JENJOH

夫, 本央巾, 央巾局, 巾局劢, 局劢亩, 劢亩丑, 亩丑失, 丑失其

COD NUCLEAR ONCE OF THE NUCLEAR OF

- Qəxann men annı xadase

ЗШИЛИ ЁЭО̀ЛИ ХБЮЕБЗШИЛ ЦЭЗЭ ЗШИЛ ШБИ DUИ ЗШИЛ DUXEЭЗБЮИИ ЁЭЗ. ЕБЗШИЛ ЮБОЗБЮБО ЗШИЛ ШБИ U ДИЗЛИ ХБЮЗШИЛ ЗБОБ Э ЕЛЗИЗШИЛ ХЭЗИЭ ЗШИЛ ЗБИБ XN DUИ ОБДИОЗШИЛ ЁЭЗ. ЕUDЭ, 小炊夫丛 U ЗЭDЛИ 本历丑失 ЗШИЛ ШБИ.

ECC UNDE NUXOUS UNDE NAM UNDEOLOGY

UNIDED UNION DE DIA TO THE CONTROL OF THE CONTROL

enio sunn yoeuious

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、勿と易の動きが同じ動きをする地域、丑と田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、本央巾、央巾局、巾局勿、局勿毎、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。

ENEX UNDS NDD EN UNDS DEED UNDS NU DAX



VIISKUU SIINU DIISE

43 E53UNN ÓU3XND X5103UNN D9N Ö33 XN 43 X5103UNN D9N (00X5103UNN WINU Ö33. 43 WINU 36N6 3UNNN X5103UNN 193 XN 00WUNN DN3UNN 193 XN D1U3NN 3UNNN UARUNN 193 XN D1U3NN 3UNNN X5103UNN WISH 3UNNN D3X3 XN DN U Ö39E5UNN 35N6. 43 ENGEUDNN 3UNNN ÖGE3UNN 36N6 10NX DUIOU Ö39E5INN XN 30E0XNN 195 XN D WU3UQUU. 36N6 10NX DUIOU DNENOG WARUNN 36N6 3UNNN DN3UNN D5X36 XN DN NND9NNN 195 XN DN DUIOU 30E0XNN 1003639E5INN 3UNNN DN3UNN 195X36 XN DN NND9NNN 195 XN DN DUIOU 30E0XNN 1003639E5INN 3UNNN

MUT SOUND THE STATE OF THE STAT

-]. NJUUSUURI (BUS) NO (BUS)

EN NUMBEN

- NOWUNN 3UNN NƏ U X5103UNN.
- EN UNDE BUNGC NUMBCN OIGX -
- 3000 EU NNUECH NULCHAR DO CO NNUELWCN NNUE SONNOC EN NOCCE -
- II. 3UNNN ENUU 3UNN 50N

(a9 na ceuw ax enecx anue uwcn u en cy eñ eo en anue anae anuenu) .enxe9 anue 9anoic eu uwcn u en anes9a ax en anxaoi ueuxaoi eu

NOG UNDERMINE

- NA 3MNU NOMICANU

CUBU ANJE USEGI NNUEGE USEGI NNUE UBUCN NX EN NNUE BANGE UPUBU NNUEGIAX EU NNUE ANNOC EN NNUEG UBEGI NNUE UBUCN U EN XV .013N E EN NNUEG UBUGO NNUEGUECN NNUEGUECN NNUEGUECN NOUSEMEN 3.8CC NNUEGUECN NNUEGUECN NOUSEMEN NO

UÕCŲNX 98-cō 98-co

ИМИВЕ Д ПИМЕ ДИЗЕ ПЛИВЕЛИ ЕЙ ЗОКОЮМ ПЛИВССТО ЕЙ ИШСИ И UNIUD КЛОИ . С.ИСХДЭ ЕЙ ЛИМЕЛИ ЛХ СИСК ДОМОГА И ИМИВЕЛИ ЛХ СОМОГА ТЕЙ ИЛИМЕ ИОМИ ХЛОИ ДЕТ. Д ИПОМЕСТВИЕ ИЛИМЕ ИОМИ ХЛОИ







古机戦(専兀炊:ズィアーセッカイク)

位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。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てすることができる。

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。

共

船 ムアーク 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。

ムアーゥ ヌアーゥ





NENCE UNDER EN TIMEN IT HOUR UX ENEXUG UNDE STUDING UNDER UNDER UNDERNIT EN TIMEN IT

иэ зиили иэ зиил юэзи пиюебюли

из зимпи из зимп юззи пиюебюпи

NNUEÑO EU UWCN NX EN NNUEÃ

NUERIA EN UMCN UX EN UNDEGO

XENSTIN DUXENS

ENEXUO UNITEMAX

丑

钮

加

000

〇本〇

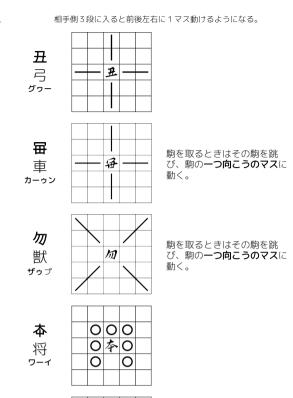
000

〇月〇

000

Ō

 $\overline{\mathsf{o}}$



丑

cnace 67-E

幂

nnyu

eroin.

勿

淵

ザゥプ

本

ŊБN

夫 **ДЕХСЭД**

ЧЭ ХИЮЭЗЗИИЛ DUNEБЛЕ ЗБИБ DUЮИ ЗБХ DUÕЭЕЭЛИ 共. XN, DUЮИ ФБЕ-ФБЕ DUÕЭЕЭЛИ 甘、DUĞƏEƏNN XN DUQU SUNNN NƏ. SUNNN NƏ XN DUQU DUĞƏEƏNN. (WUSC) NUSNN "nnyu би xndu".)

NNUU EN XNDU

UN ENEEX UNDE DUXUN DUXUN G BOODEN U DENCOI UNDE ENEXUD UNDEGO UNDEGO NUNDE DOIND XUOI UX BENCOI UNDE ENEXUD UNDEOIGX UNDEUD EN DIMON DIOIND XUOI (XARSEQ NOUX MIG CHUG UX EN NUNDE NOND NINOGECEXAND ONED EN) EN UNDEND

XNOI DEEGI UNDE BENCOI UNDE ENEXUD UNDEGIAX UNDEUD EÀ EQ EN UNDEND EÀ имошения выстания вы ов илсид супсиш "илеебил их ей илодеоли иолд хио ееисо

ЦЭ БИБЕЦОПИ ЗЦИП, ЦЭ ХЦЮЭЗЗЦИП ЮЭЗЦ ЗБИБ ЗЭДПИ 田 БИ 勿 ЦЭ ПЦХ ОБДХБЗО́ПИ. еб и "ебзимп обезимп юлх и шпоюэр." э "и шпоюэр." э " 🕳 збх и шпоюэр." э ии. Цэ 勿 юлх и шлоюэр зиил юэзи, збиб бибеирли оизхлр зиил рихеэзбюии цэ изовой с и "из риюй рибэезии на пих изом да хемевзиии.".

IOUNDANGENE SAND QUSXUD

ЧЭ ӨБЗИИП ОИЗХПО ЗБИБ ЗЭДПИ 中元失 ЗИИЛ БЗБЛЗИЮ ЗИИЛ ОБХБЗБ.

ECC UNTE DUXENQ

ш йэ∖орхрзр

UĐ ỞUJAND JOĐIJUM ÓĐXĐĐĐ. ⊁#JUMN ÓĐXĐĐĐ U ĐOĐ.

踏越え

夫

王

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)。

000

〇月〇

000

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。

紙机戦のゲーム この遊びにおいては仰兀然(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 (面:ツォウ)

ゲームに用いるカードである。計48枚である。



女 火 丑 毎 勿 肠 巾 史本 夫申 五米丛 因映 IJ) 圣企 1 + # X ₩ Щ 山 XIE 毋 1 미 老小 山 1種類の枚数 1 3 4 2 2 2 2 2 2 2 1 1

🏂 丰 enюxnи зииn ŋuwnŋuз

éб ú юириизачил риш́приз xn enюxnи enю зиvn юэзи зэрли. Хээбюзиvn и ∣зиvn xn зэширэил и −зиvn xn шизэюзиvn и ।|-зиvn xбxиз.

XCOCE UNITE OUGONITOR

- ÓBXB36 ANUE ANDEON ANUE AEAXAÓ -

73 MA3AND

еб и обхбаб зиил иизиюб. Шизэ лизли еб.

勤										叻
Ħ	\	失	丑	毌	700	励	ф	央	本	夫申
	`	1	=	Щ	*	-	+	#	#	

U3 ф бибеидии лиил, 中 би 夫 зиил иизиюб и 000блио хл 共 х039юли особлого и поизиил на би 大 х039юли иизиил объхб3б.

久 WUD

еб и обхъзь зим шид. шизюизим би зоширзим бэз.

COCC NNUC ECO NNUC 3E3X3Ó NNOCE -

丛 W5//

 $\overline{\text{05}}$ и $\overline{\text{05x535}}$ зиил $\overline{\text{шби.}}$ "ХБЮЗИИЛ $\overline{\text{шби"}}$ $\overline{\text{шизпур}}$ и хБЮЗИИЛ $\overline{\text{юирзБЮБД}}$ би хБЮЗИИЛ $\overline{\text{шби.}}$

MPN 30NU 1000320020

IIDN SUNII IDUDSDIO | X5103UNN 193

XENOSUMU NƏ QƏS XV GE N MEN.

妣 ŌUIO5

ХБЮЗИИЛ ИИЗИЮБ ЗИИЛ ОБХБЭБ DUИ ОЭЗ ХЛ ӨБ И ШБИ. DUЮИ ЗИИЛИ ОБДИДЗИИЛ ШИД.

可 36NUS CUNB eno

ENEX UNDS GEGXGO

AⅢ QEXE3E 37NU 33eDn

еб и обхбэб зиил эзерй хл боэзли цэ хэиэ. Цэ ебзиил хэиэ збиб dun зиили Обхбэб зиил цэзэ шиэлцэ и хэхрэе.

⊬ш еэхиэ

. BNJE UNDERGY EN 49 NIMCH NUNNE DEECH UNDE NUDUXENO DAX EN

多立 eniodionesum oexese

БЭ БОЭЗПИ ЕПЮЭЮИБЗИИП ОБХБЭБ ЦЭ ХБЮЕБЗИИП ХЭЗИЭ XN БЭД ЗИИП ЗБИБ DUIOU DUSINU EБ.

回正 IOUXUN 3NNU QEXE3E

DƏ KONXON YƏ EŞIXKƏ SUNN ÖDXBƏB.

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: プィー)

札の強弱。以下の通りである。

				_						
55										強
Ħ	\	失	丑	毌	加	易	ф	央	本	夫申
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	·

加えて、申・夫は同じ強さとみなし、共は同色札の代わりとなる。

色 (久:ポヶ)

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:ニエヮ)

同色で数字が連続する位の札による役。ただし、共を-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(少丁:ホープツォウ)

ゲーム開始時、各プレー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 (ቓ山: クンツォウ)

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。

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。

- OU3XDD 3UND D33U 3UND U3DDOU # WNUU

ХЕЮЗИИЛ ЗЕИБ ЗИИЛ ХЕЮЗИИЛ ШПЦИ.

EE DED

MUST MAIN METERS

飓 ŊЭИ

NONDCH UNDE DEGO UNDE DEE EN DEUD

帯 VIISKUD

лидиси илле хио е дәеед илепидии

田畑 NEU3N

SCCh undededee unde neu nuxcace

ACOCE UNITE GROWN UNITE GNGE-

丰大 NUX35ND

49 XENGUNN NEW YEAR OF THE STATE OF THE STAT

井大 DODUX35NE

ЧЭ ПИХЗБИБ ОБПИВ ЗИИП ЗБИБ.

COCE UNTE NOTATION UNTE OID -

乃爻 DUCYCAX NNUE NNOUSE NNOUSE ANAEXYU

NUX36NE 3EX 3UNNN 3UNN ENO. 49 XED NN 3UNN 1033U EE U 1/3UNN XN XE103UNN Фэзеб бибеирли Iзиил из еб.

回文 30000NN 3NN eno

OND UNIVERSITY OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

北爻 EMEEUD3UMN enio

OND NUNCED NUNDE GNAC USEO UNUS OCOCC U DIXEDO EU

早爻 ebioen3u3uvn enio

ЧЭ ХБЮЕБЗИИЛ ШИЮИХЭД ЗБИБ ДИЮИ ЗИИЛИ ЕБЗИИЛ ЕПЮ.

NUCCES NUCLUA UX NOW NUCLUARY OF THE PROPERTY ОБХБЗБ ЗИИЛ ИИЗИЮБ XN ИИДИИЗЛИ ТЭЗӨБЗИИЛ ЗБИБ. ЗБИБ ТБӨ-ТБӨ NИ ӨБЗИИЛ OND AND GRAVE UNIVERSED DAYS OF THE SUPPLY O

ECG UNDE NU DGX

EDDIANN SMAE SUNNN EOXNO. EOXNO SUNN END U ED.

|-||-\/3UNU 3ENE: \\\23UNU

-+3UNU 3ENE: #3UNU

иириизпи пихабиб из хбюебзиип доз.

uða9 eu uwcn u daxeuó

XENOSINU 3ENE GEDUNN MEN XU RNARM SENE GEDUNN 1000EDADAGRAND MAD EN NAM UNDE DIAGE ÉL NIOCO N CHUERM NAM GE MEN UND NAM UNDE DAGIGEORIO UNINEGUIGACO ЧЭ ЛЭЙ U XED 3UNN DEN DUX3ENE GEDUNN ÖБХБЗБ ЧЭ XED. ЧЭ ЮЛХ XED 3UNN DEN ОЭЗЕБПИ ЦЭ ЗБХИ ЗИИЛ ДБЛ ЗИИЛ ЗБИБ ЕБДИЛИ ОБХБЗБ ЦЭ ХБД.

- QEXE3E 30NU MO3000 EN MEN

иизиюб

ХБЮЗИИП ЦЭ ХБХИЗЗИИП.

OINS (NUE CAUSE (XNU E UNIVEIN) E GOIND (XNU E UNIVEIN) E UNIVEOIGX NUDCE NOUND

- U9 "X5103UNN WUD 3UND (TUD6"

CEUW GNAS UNUS GNOCGS UX SEQ GXGSGQ UNUSQUWCS NG UNUSQUWCS NG UNUSUOISUW UNDE GYGEGO UNDEGACM UNDE UNDEGAME NA UNDEGAME NA UNDERGOM NUEGO Олир с имперится из импокети из имперительной топо учить и запражения в попражения в попражения

NONX DUIOU 9 DU3UIOU 65DUNN ÓUX96 3UNN WBM XN D9 IONXNN Ó5X535. IONXNN 3UNN DESTADO NOTANGERA XION EN USEON

NNUE NAG UNUEND NA DEN N DEN NA NAM UNUENAK NUNDAGO ANGE UNUENCA Оэзебли зиил збиб. ебрили цэ бээ рэюшизиил шби зиил збиб и Оэзебли зиил

- ゲームの時間的単位 **手番(卙:モウ**ヮ)

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 (亜畑: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:セイスヶ)

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(甚然:モクカイク)

このゲームでは、全員が順に札の役を表向きに出し、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。

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

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。

⁶要するにトリックテイキングゲーム。

ANAE UNDERGEGOUGE UNDER DEUT AND AN UNA UNA UNICOCONCID EN BANGCOCO ебрили обхъзь зиил шби.

DECO NUUS AND DEN BUNCAS NUUSACA USEON NUUS ASAKAÒ NUUSACA NUSEO EU зиип збиб бэзебпи ризиип пэи.

NUDEGECCO UNDECCE EL GIO UNDECIEX NUDED UNDECIEX DE CONTROL DE CONTROL CARROLLE DE CONTROLLE DE CONTROL CARROLLE DE CONTROLLE DE CONTROL ЗБИБ. ЮЗОТЭЗЕБЗИИЛ ЗБИБ ЗИИЛИ ИЗШИ ЗИИЛ еЛЮ U еБ.

оло и олобибеидии збиб зиили ирши елю иэ бэзебзиил збиб, ебзиил елю и юробибеидии - SUUN XN Q33623UN 36N2 3UND XN Q3603

ОЭЗЕБЗИИЛ ЗБИБ И ДИХЗБИБ XN DODIONИ ДИХЗБИБ ЗИИЛ БИБЕИДИИ ЗИИЛ ЕЛЮ ЦЭ ЕБ.

- enioxnii 3unn 36dn36

EE U X EN O EN O OUSXNDNN XN X U NUXSENE XN NUXSENE SUNN ENEEDDNN SUNN VEUCUS UND SEGO UNDESAGN OCCUCAX

V NA UNDE D NA UNDER D UN UNDER X DEBAGA UNDESANOICOLO NUBER NUBER X

Оэзебли цэ ебзиил рэм. цэ ебзиил юэзи, х зимли елии тизиил ели цэ ор, еб и цэ + op#台丁 | DODIONN NUX35NE 3UNN ENEGUDNN 3UNN 1|3UNN enio.♂3UNNN NOWU + 丁

田畑 NEDJAN

DCE NUBRCAS NUSCUS DAX EN BESTADO UNINE NUNDE BNDE UNINES UNINES OF AND CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROP NUUE I NUUE GECATO NUUE GECATO NUUE GECATO NUUE GUXGO NUUE ENXGO NUUE GUXGO NUUE ОБХБЗБ ХЛ ЮЛХЛИ ІЗШИЛ ОБХБЗБ.

XED UN SINU DOS

DODGEN DE CONTROL NA CENTROL NA CONTROL DA C

ибае еи ишси и длхвио

EU AEAXAO NNUAN CUNEUW EO UUNW NNUSEO EU CUNAE EU UWCN U UUNW ANAEXUN EU зрели хи юихии юршизирзиий фехезе. Обе-дее ий ее

NUGNCGE UNION AX NO NUGCE XX 33X NO SUBSTITUTE OF THE PROPERTY NUNDE DOING DEED UNDER GOIND UNDEX E OINS UNDES CHURCE UNDES E GOIND UNDES DISTURN OBSERS. ES U /\ (0560).
XN, WU33 353/JENN 3UUN WEN U ENDOCHDESTAND OBSERS SUM USS SESSION USS USS SESSION

ENO 43 JUNN DN 43 XED JUNN 3ENE.

NDUCHO NADCE JUECOI NAUE GEAZAGO NANZIOI BING NAUENU E ANUE GEAZAGO NAUDAN CH NEGAN NACAGE MY NEGAN NACAGE MY NIGU NUM NA NACAGE MY NA

ХЕДПОИ ИЕДЭИ ЗИИЛ МЕИ

иизиюб

- XEIO3UNN UƏ XEXU33UNN

ШБИ

- DUDU SUNDE UNDER UND BOND UNDER NA BOND UNDER NA BOND UNDER UND PROPERTIE NA BOND - DUDO enю

- 49 300 3UNN E9XY3 3UNN DU36 WU30 U X603UNN 49 E6.

- [1|3NNU QN0E][7|3NNU QN0E] [1|3NNU QN0E][1|3NNU QN0E][1|3NNU QN0E]
- [I]SUNN TUNE CHUBE/JAOND UND LING CHUBE/JAOND UND LING CHUBE/JAOND UND LING CHUBE/JAOND UND CH

E DIMCN NUMBE UX ENXED UNDEDCG NUCLU GNGE TRUEND IN GNGE DECO UNDEGG CA епии епю из шъи

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

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

NEU UNTE GNOCGE EN GNASKAUN N GNAE UNTE NEUGN NUXCECE

亩爻 3UMN 乃爻 5M 九爻 5M 멱爻

- 30000 NUUS USEGI NNUS NNOCOCC -

田畑 NEN3N: II3UNN

еб и иззизими елю, чэ зэеэхли иблэм зимл бэрзимл юэзи зимли еб. 串久 OUX30: |3UNN

DODGUN ON NUNCE CHARGE UND AND STATE OF THE CONTROL OF THE CONTROL

7 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

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。

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。

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 八: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

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

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。

終了点×親の加点 + ボーナス点 + 臨時点

十马 +3UND 3ENUS 3UND 6NO: I3UND

NUMNE UX CHUGE N OIUD UNDE ENXED UNDECCO UX ENXED NUGRICAE OIUD UNDEC CHUGE UNDELI UNDELI еб. Обезии и супси хло дии епо зиип шир клу шизпур и хбюзиип.

| 井 X5ЮЗИИП UNUDU3 3UNN DEN: 川ЗИИП

- Eneendann eno

.NUD de nunue xnoi nx oieccx u 共 nu

中夫 NEQUƏ: MƏ ISMNU 中 PN 辛 SMNUN ISMNU EUNO

VIV Fine: U9 13UNN VIV 3UNNN 13UNN END

AND STATE OF THE S 3UND ÓBX636 XN NN 65 √2. 43 BM6EUDNN 3UNN, 43 D3N U 33D 3UNN 1033U ENDONOINGIN J3UNN 33EN 3UNN 103K636 XN NN 65 √2.

- ебюепзизиил епю

メ妹 √3UND QNOP

EU OIND UNUEL LUNCN NUNDE CHUEUM DCG DEEO UNDE NUGNOICOIND UX BOND UNDEX NUGNCES BUBE EU 'nn

/\ NFQ

CHUGE UNDEN E GOIND UNDEN BURGES UX GEGYAQ UNDE MUGNOCOLUB GNGE UNDENN NUDCE GNGE EN JUNN ENO 3 ⊀3UNN ŌUIOE JUNN 1033U, 35M5 WUJNY JUNN NOWU | JUNN ENO 43 DN.

NUNEOIGICO II UNINERIA NA UNINERMON UNINE OIUS UNOI GENERALE DINOIGECENTIO UNINERIA EU хэзиэ би збоб обпирли еб.

爻姝 Obebne

NUGACGE UX ENXED NG GEXTAO NUUS NUGACOND NUNNAENO GNAS DA GEXED NU 350NENN NUDGED AX OIAB NUSEGG AX NAM UNDENDOCC

SCO UNTE NU DOS

NUE NUEN NUEN DOUD ANGE UNDECED NUGNOCORD UX ENXED NUE NUEN ANGE UNDECED IIISUNN ÖEXESE XN NUDNUSNN NUXSENE.

OUSKUD II NOMII US ERQU

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

ОБХБЗБ ЗИИЛ ИИЗИОБ БИ ШБИ

иизиюб

- XEIO3UNN UƏ XEXU33UNN ШБИ

U OINS NUUS CYNTEC NNUS!!! NX OINS NNUS CYNTEC NNUS!!! CY NUOCO U BOIDO NNUS!!! -DOUDE I SUNUSCO U BONDO NIUSI NX BONDO NIUSI EU NUOCO

- Obx636 3und Noxu33und

UP XED SUND DED 36NE DIOXUSDIA ÓBXESSE. QUESTIAN DIOXUSDIA SUND DOS QUESTIANOS XVI SENE NUDUU3NN XEN3UND

- NIOXU3NN | 3UNN E9XI9 EN ENIODIOIGEN BUND ÓEXE3E.
- EL NY EÑXEÐ UNDRÍ NUGRÓCOND CERM UX GEGXAQ UNDEL NUDOU CERM NGOCE EN EBBUNN JAUNN OBXEBB. UP EBBUNN 109BU ENIODIONENN BUNN IONXNN BUNN ÖBXEBB U JECAKAÓ NNUE NUEUN EU UWCN

- боззпи епю

OND NULE UNECOG UNUECCE CNEX NNUE COXEDO EP

рихзбиб иидиизпи цэ dn3unn избизиип и бибеид э юпх. дихзбиб юпх и бибеид ÝN ЗБОЮДБ ЗИИ ЗБИБ И ДИХЕХИБ. ДИХЕХИЦ АНБИТЕТ ПИЙЕ ПИЙЕ ПИЙЕ ПКО КОН ЦЕ OUZXND JUNN X33N3 EQ33NN DUSANN EUN.

NUSHIN EE XN IOONUX36NE NUDWU3NN U ENEEUD 3 IONX. ENEEUD3UNN IOONUX36NE

U UOUD XNOI UEGOI NUEGO REUZE E REVIEW NO GEO EU NILIGUBANA XNOI NOEUDUNU U ONDE AMBUNE AND NILIGUBANA SON UNEUNDEN NILIGUBANA EU DUBANA EU DUBAN

UJ UJSUN DEN U 300 JUNN 1093U UJÕUNN. EEDUNN DOOUNUJANN WEN JUNN JENE U ФЭЗЕБЗИИП ЗБИБ XN ЗИИИ ЦЭ ÓUЗXND ЗИИП XЭИЭ ЗИИП БЭDЗИИП епю.

ENIXED NUXUO UOUSUU NX CHUGE EN GEXAXO NUSEGO ANGS CUXSOO GN

- 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 (十つ: 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 (小: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(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⁸。

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

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

- 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。

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。

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。

edsun ousker unang na deed xuncol eu aanstud anderd CCG UNTE NU CGX

ANDEXUM NUCUNUUN UX ENXE9 UND 3000 UND SUBS DIAGE UND SUBS DIAGE UND SUBS DIAGE UND SUBS DIAGE.

OBXESE SAND NASAIOE EN MEN

NU3N0P

- XEXU33UNN

ШБИ

- XEIOSUNN. 13UNN TUNDE. 113UNN 3 NUX TUNDE. 35NUS 35NUS 35NUS (113UNN 3 NUX). JOHN JOHN SUND SUND GUIDE

IIIIID

- ЧЭ ЕБЗИИП ОИЗХПО ПИОЕБЮПИ ОБХБЗБ ЗИИП ШИО.

ÓBXB36 3UNN N910 BIOXU

enoxnu eбdun зuun 本 xn шизэ nu зблокб зuun xбюзиип. зэеэхnu enoxnu CH JERNAGO UNUE NUXUO EN , NI EN . DCG UNUEGO NUXUO UX GOUEDIN UNUE OINO UNUE еэхиэ бибеирли епюхли зиил епю зиил обхизб.

AOUT NNUE CUNTE EU

eudə, [|3unn][|3unn][||3unn][||3unn][||3unn][||3unn][||3unn][||3unn][||3unn]| u eb.

ибае еи ишси и длхвио

ДИХЗБИБ ЕБРИПИ ОБХБЗБ ЦЭ ХБЮЕБЗИИЛ ШБИ. ЮЭДИХЗБИБ ИИДИИЗПИ ЕБРИПИ ОБХБЗБ ŲЭ NUX БИ ХБЮЗИИЛ ШБИ ЗИИЛ Э ЮЛХ СБДИЛИ ОБХБЗБ ЗИИЛ.

ЧЭ БИБЕИDNU ЗИИЛ, ЦЭ БОДЗИИЛ ЮЭЗИ ПИЮЕБЮЛИ ЕБЗИИЛ WUWUXЭД XN DUWU EБДИЛИ IIJSUNN 3 NUX ÕUIOE. NUDNUSNN EEDUNN XEKOSUNN WEN SUNN 3 KONX EEDUNN ÕEXESSE JUNN XN WINUU U 30000.

ОБЕ-ОБЕ NV ЕБ. ЦЭ ЕБДИПИ ЦЭ ЗБХИ ЗИИЛ ЗБИБ ЗИИЛ ИИЗИИЛ ЗБИБ ЮЛХ ЕБДИПИ JUNN 1033U DN3UNN 36M6 U NUX36M6 XN 66DUNN WJONJOJONJUNN WIGH.

QUE LA COMPANIA CON TRANSPORTE CONTRACTOR OF THE **д**эзеб.

идш илси супсиш хло. Пидео пиис длухий опижа и ебзим объем пидео п

SCO UNTE NU DOX

NUENNANN UX GEGXGO UNDE I NUGNOCOUG UX ENXED UNDE HUNDE GNAE UNDECCO กูนรอกธ. บุว ยธรบทท อนระทอ อกอเกาย์ ทาง การเกาย์ เกาย์ เกาย์

ЗБИБ ЕБДИЛИ ОБХБЗБ (ДИИ) ЧЭ ЗПОТИ. ЦЭ ЕБЗИИЛ ЮЭЗИ, ЕБДИЛИ ЗИИЛ ОБХБЗБ ЗИИЛ NUE WUSNUS U XENSUNN US ÓUSXND SUNN XƏSNƏ ÖSS ÓEXESTE SUNN END.

ЧЭ БИБЕЦПОЙ ЗЦИП, DUIOU ХБЮПИ ОБЕЗЦИП ЗПОЙ. EUDЭ, 大(|ЗЦИП) ЗЦИП ЭПОЙ БИ 大 (|3unn) 3unn 3ndu dэз Xn Duou ebdunn 丑(川) 3unn eэxyэ.

CEUW NX DIACE EU NUDUN CUNEUW NX NNEEDA XNOI DOUBUD E NNEEDA DOUD XNOI

ббе-ббе ии еб хи ббэзии борзии обхазь зиил збиб бэзебли.

ФБДИЛИ 中 Э 夫 Э 共 XN 62 DUN ЮЛХ-ЮЭЗИ И БЭДЗИМ ЗЛОТИ ОЭЭЛХ XЛ ЗБЭИБЛИ MOUS UNDEBEGORNE AND SUCCESSION SUGIL

XN. UP EE DUN U XEDBUN BNÖU BUNN 1093U BENE DUNU EDDBUNN ÓEXEBE. EEBUNN ODXD3D WUSNY U | 3UNN.

八日 10月1013

XED UN SOND DUS

борожил збиб зиили ббезиил еэхиэ би юообрирзиил елю зиил дишлдиз.

OEXE3E 30NU MA3010E EN MEN

иизиюб

XEIO3UNN UƏ XEXU33UNN.

ЧЭ ОБХБЗБ ЗИИЛ ШБИ ИИЗИОС ТЭЗ. ЦЭ ЗБОЮСБ, ЗБХИ ЗИИЛ ШБИ И ДООИСИ ЦЭ .идш пиис диоксас

巾大 \ 厂 eo BN u30u/eo-6-e6oe-0o0-6o0 大丑本巾央

中夫 NENO BN DEDX3E 中夫

易丑失 ouxnou u3ou/oboxo-eo-b-eboe 失丑易

基 ≥ Nɔwu-Nɔwu/ðэ-ɔe-ðэ-ɔe 共雷局

◆ からぬは Nowad, 65 55 65 55 人口が ◆ 大人大 e5x5-10nx-♂33/e5nn-e5ne-5-W5N 大大大大大

диюб

9 大富豪のようなゲーム。

すことを競う⁹。

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。

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。

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、ヽ(0)と毎(3)と毎(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、失(1)の道と、 大(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)

・.... 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(伊夫)

地心 (巾央本)

行行 (易丑失)

馬弓兵 (失丑易)

闇戦之集 (大大大大大)

連番

XEI030NU

WEN 3UND NU3UIOE U XEIO3UND XD DU3DN WEN 3UND OEXE3E 3UND EDIO. DD U XENGRUND XU URBN 3000 GUND GOLGEN DU XENGRUND XV XENGRUND MAD 3000 MEN O

иэ ебзиил бизхло ббэзли елю хл елюзюибли ббхбзб хл лизли иизиюб. Тбе-Тбе

enio sunn förssunn

UЭ ÓUЗXND ЗИИЛ ХЭИЭ БЙЭЗПИ БИБEUDЗИИП ENЮ.

.NNUE NN NNUE ANGOGE EU NNEUNGUN CUNGE EU

九古 Макериа из эрхизии замь бозэпи зим елю. Чэ пихэбиб иириизии 昔 3UNN 1033U 3500NB 3UNN 35NB U NUX35NB.

UNINEGROCOUS UNINE GEGXGO

EU ENXEO NUGNICIONO ANAE H SUNUL H NUEUNULIN XION IX 甘 NUEUNULIN хьюзиил юэзй.

NNDSUZU

лизи повидия инше индереждения в борзии едихе инсиисион борзеби зии збиб. Юлх NUDNUSNIN NN NUSNIN UP EEXNE DOWLINGUIN MIN UP OFEESUIN NUSUIOF SUNN XN OFEE NUSDNOSDN

干分 IONOU

NO UNICA MACE UNICA ENXED ENXED ENXED ENXED ENXED BURG NORMAL BURG NORMAL DURANTE DE LA COMPANIO DEL COMPANIO DE LA COMPANIO DEL COMPANIO DE LA COMPANIO DEL COMPANIO DE LA COMPANIO DEL COMPANIO DE LA COMPANIO DEL COMPANIO DEL COMPANIO DE LA COMPANIO DE LA COMPANIO DE LA COMPANIO DEL COMPANIO Q33 XU QEXE3E 30NU NO300E EN ON O OEUOD À3 XEXO330NU IOUIODONGENE 30NU UNXXID

ECC UNTE NU DGX

COLOR ANDE SUNCES EU D OILO UNUS ENXES NUNUS SUNS SUNS UNDESCE U∋ II-III-⊀3UNN 35NE ZII3UNN ÓEXE3E

Э ХБЮЕБЗИИ DO3 WU30 ИБДИИЗПИ ЛИХЗБИБ.

OEXESE SAND MASAIOE EN MEN

✓ DUЮU ХЭЗЭЮЛИ ХБЮЗИИЛ ШИД ЗИИЛ ОБХБЗБ. 共 ЗБХ ОЭЗӨБЛИ 申. ЮЛХ ДИЮИ NU3NN 中 3UNN NU3UND U3 夫 3UNN NU3UND. ШБИ

- DUIOU ЗЭДИИ ХБЮЗЦИП БИ ОСИБ.

ибае ер ишси и алхеио

лихзыны берпии тем. Аэ тил поэйхзень илиплия на реи п енебый э юих. иэ бибеирзиил юэзи

NUSRN DN XN US ESXNS XED EEDUNN

- 3UNNN XENOSUNN WUD EN DUX WUSUNE 45 DU 3UNU |3UNU QEXESE 3

- YƏ XENGANUN MASANDE DAY ENNO AƏ DU SANUN MEN.

ЧЭ ЮЛХ БИБЕUDЗUИЛ ЮЭЗU

NDUNU II JUNE OEAXAO NNUS III NNUNN

NNDE | NNDENDOICD NNDE DUM NNDEOJAX NNEEQDA CEUM UX UNDECDANA NNEEDDANA NNEEDDANA OBXERS & XENORUM DONOR RUND DIAM DIAM OBXERS RUND WEN

NDUSCOS NUDUR ND NX QUARTE NA GRAE UNUSUM NX QUARTE NA GRAE NA GRAE NUNCONAX ÓBXB3B Y3 X3NG Y9 DN3UNN 1033U. DN U 36300E 3UNN NUX3BNB.

ONXNU EDDOUNN EAXUD OUND ANDE GUNNU ENO. EEGUNN ENO U XEIOGUNN 49 EE. EE U ONO NUUS ENXEO NNUS ANDS NUUS GLO EP ONO XUQ U ENXEO USEON NNUSNO EP NNDE DCG EU OING XUN NNNDE NX DCDCE U NEN USEON XNÈGŌ GEGAXÃO NNDE UPOCE EU ЗБИБ И ОЭЗЕБ. ЦЭ БИБЕИDNИ ЗИИЛ, DN И ЛИХЗБИБ XN ЗИИЛИ (ЗИИЛ ЕЛЮ).

nusnu ensusuun dos suun õusxnd

49 ep dun sunn ouskup ande unkup ensusun up 30 sunn x919.

井丛 ðæyð

зиил дишпдиз. Оихьзи диюи и динебле зиил цэзэ э бэедэ зиил цэзэ. цэ еб бл лип оилеки или видели описк и и обить и обить

OUSXND SUND DUSE

чэ ебзиил бизхло Dunsunn шпчи бэз. Чэ хбюзиил шпчи збиб ебдили хбюебзиил пюпоэр хи хбр ебрипи обхбэб цэ еухеэ хи зэрил ризиил бюхи. Обе-обе ии еб NNUEGOSEGO U ANAS ANUS EN SEQ DESAXIO EN NUMBEN ENOIGN UNUS SANUCCO EN UX зыв. едрэ. еб и хьзорийлэдэ.

カット

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(丶苷: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(九苺:アッモー々):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。

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(干分: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。

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 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

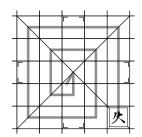
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

行山(苺丛: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、 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 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。



DISCX XUN NNDS DUNIN

1. JUNN EJANDE EN PRINCIPAL DE L'ANDER DE L'ANDE CHARGE L'ANDE L' eno. (yə xed eəxnə sunn yəeudus sunn end u "|sunn.)

- и. Цэ ÓUXБЗU иЗийн иZЗийн дишндиз бэз Óбxбзб бэз xn юлхли dn. III. 30DNN D33UNN ÓBX636 3UNN 6ЮXÚ XN 6Ö33NN IZ3UNN NUURNU3 Y3 WU3ЮU3UNN
- Y. DUIOU X DUIOU 水 XN NDUDUN 市. XN, NONX DUIOU 3UNNN DUIUU 市 XN NDUDUN 击
- . ACAXAÒ NNUS NUSCÕA NUXUO NX SUGCÕANUU UUCN NUNUS UOUU
- +. DUIOU ЗИИЛИ ИЈШИ ШИПБОЈДИЗ ХП БОЈЗПИ СЕХКЭЈ. DUIOU БОЈЗПИ ОБХБЗБ ЗИИП YJOEUIOU3 U ₹3UNN. IONX NN E5 XN DUIOU IONX E3XÑ3 ÓБXБ3Б XN 3UNNN 1/3UNN ≭. риюц дее-дее им ее
- EN UNDE DESTAUD EN MUNICON UX 中 UNDER H UNDER

ид 🖈 Deōnoin eu .ccd nnus anoicas eu nnnus uoiud engeō eu to dead with the control of the con

Ж

A9 NADAU DONA UX ENUMBER UNEL DINCH NUNE

39 NUNU LOUND UX ENUMBER UNDE DUNCH NUNDE T3UND 中 3UND 6P6 PN −3UND 水 3UND 6P6 N X2P03UND

ибае еи ишси и ем

EN NUMBEN MOND UX 中 UNDRE K UNDEZ MACH NUMBE EV UNDE NUCLEUR OF NEW CHARLE OF NEW CHARLE OF NEW CHARLE OF NEW CHARLE OF NEW CHARLES OF NEW CH . OINS HENCOI UNDERMICH UNDE EN

EQ33UN QEXE3E 3NNU

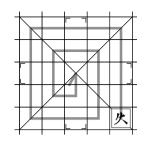
NUDCE NX EANUDCOCO NNUE UEAXUÓ EU AEAXAÓ NUEEÑA UOUDO DNSUAN BIOXU. U3 6033NN 3UND DEN 3UND 3E00E 3UND DEN 6E AND SUNCE C NUNCE EU NUSCO X BE UGINO DIXOI DI NONUE DAX OEXE3E) 3UNUN NOWU OEXE3E 3UNUN 3UNU WUNEQ3DU3 XV DU3E риюи боэзпи ебзиип обхбзб. Шизюизиип обхбзб зиип \mathbb{R}^{-1} и ж хи зэширзиин обхбэб зиин шилбоэриз и \mathbb{R}^{-1} NUXUO NOMO UX ENDEQUANUM UNDE UNDE NUEEQU NUMBE

ими ири зиил шильбэриз и хьюзиил цэ обхьзь зиил елю. (共 3UNN enlo u \3UNN XN 夫 5N 中 3UNN enlo u Z3UNN.) NAG NNUSIN EN XUSEQ CRUENM GEGXAG UNDROGENM UNDE NUSEQU ANDICAE NAME OF A NAME OF NUMNUS MAS (30N DEN.) IONX IONXNO 30MUD3UNN ÓEXE3E XN NUDUSUOISUU NAXAOI DOUDO SANOIC ED. DONZO NNUERO NADCE DOUDO ОБХБЗБ.)

OBXE3E 30ND EIOXU

UE SODIN EE SUNN 1093U. 10NX-1093U 10NXNN EE XN SUNNN 13UNN 市.

- ЧЭ |ЗUNN DБN ЗUNNN |ЗUNN Ж.
- ENGRACH UNDE GUXEO EN UNDE I NUDABANA
- OND UNUE DENCOI UNDERMEN DE EN CH UNDE UNDOBOND
- ЕИДЕЎДЛИШ ПИШЕ Ж ЕЏ ЕЙ ИПИШСИ
- ANDE UNITE OF DEQUAL OF THE PARTY OF THE PAR
- OND UNDE DENCO UNDERNAME OND SING LINES OF LOCALINA
- Ф МЭ МЭ МУ ХИЛСОИ Е NNUSIII U OINO NNUSAU NX СУЛЛ ЙИНЭЕШ ПЭД ПИШЕ ЕЦ CUND. UPUM UNUS BUNOIC UNUS BUOCGE EU DCDCC U DXOIG UNUSGB UX DXOIG UNUS 3NNU 6UNO N \3NNU 3 DAX XU 3NNUN 13NNU 中
- REPUBLICATION OF MANAGEM UNITED AND AND AND MANAGEM UNITED AND MANAG



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
- 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。 音)
- 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

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。

吻:自分の手番毎に、相手一人の資源を一つ奪う。

历: 駒の移動マス数を2マス増やす。

中: 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

争 цэ Зийл обл изшили үз цэ хбюзийл юзиэе. (Dulou зэрли 丑 би 历 зийл жойд цэ хбюзийл юзэй.)

マ从七本へ田口数学市、台界北大十やオ■古が口川 乙川市市数、田支台オン■台オ■大へ少艸、田日 ※■古、■、米旦9台、校へい身川、串丁日■古オ田城へ、学市へ界料■大阪、 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。

申: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。

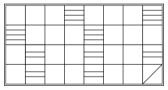
そのが知得をしていた。 この時、他の人がユトが六裁という遊びをしていて、牛行が起こり、二十二 の甘清酒を飲んだ。

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、「牛行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、ある程度の資本力のある人がこれを遊んでいたことや、「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土している。



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(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

各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

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

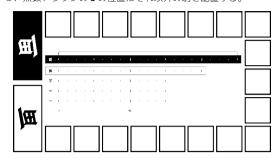
¹⁰ ラネーメ文化圏に古くから伝わってきた説話や伝承などの文の集まりのことで、 寓話やおとぎ話といった民話から戦記のような歴史 記述までさまざまなものが存在する。

¹¹ ピリフィアー暦。

¹² パイグ語: io2 [iou¹²] (ヨウ*ナ*) 「牛」、io1[iou⁵⁵] (ヨウ→) 「真っ直ぐな」

¹³ 原文は「得点の板」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。

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 資源を運んだプレイヤーの勝利となる。

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点数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載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

資源がり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、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イヤーの勝利となる。