

цэ хбд

оуэхнд, еб и збиб зиип зпцэ ишш цэ збиб зиип дэз, хп збиб зиип ишш цэ ибизиип дэз, хп збиб би збиб зиип хбзбдзиип дэз. цэ дп диизиип хбддбдз диизиип збиб оуэхндп диизиип оуэхнд. цэ ебзиип юэзу оуэхнд зиип дихеэзбюи и дии диизиип хп, ебюиипи еб хп дпцэцдддзипи еб зиип збиб дэзпх. хп дп дии юпх ебюиизипи еб хп цэ дп дии ебзиип бддбзиип дэ шузэ и юпх дпзб. оуэхнд зиип збюеююнд и збиб диизиип збюеююнд хп нддэ и ебзиип збюеююнд зиип "шби". збиб дэз хп дэ дэз. дэ дэз хп нддэ дэз. цэ ебзиип юэзу би юбзэ дп дии збддбп "хбхп хбхп дп диизиип оуэхнд". цэ ипдшээз шузэ ипдэипи ибдэ зиип цигдипи и дпх хп ипдэипи диипдзпцэ хп дп дии диизюю дзипи ебзипи дпх дэ.

бпз дэ зиип дпх

はじめに

遊びは人から人へ伝えられ、遊びは人々に楽しみを与え、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）」¹である。人がいれば文化がある。文化があつて国がある。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の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的よろこびである。

日本机戦連盟



¹ 苴（ダツ）。伝統ゲーム 兀然（机戦：セッカイク）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。

ӨУЗХИИБЗ

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ

- ᠳᠡᠪᠦᠨᠣᠴᠠ
- ᠳᠡᠪᠡ-ᠳᠡᠪᠡ ᠣᠴᠠ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ

ᠳᠢᠨᠢᠪᠦᠨᠡ

- ᠵᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠳᠢᠨᠢᠪᠦᠨᠡ
- ᠪᠤᠨᠵᠢ ᠬᠡᠪᠠᠨᠢ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠳᠢᠨᠢᠪᠦᠨᠡ
- ᠴᠢ ᠬᠡᠵᠢᠨᠡ ᠡ ᠵᠡᠵᠢᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠠᠨᠵᠢᠨᠠᠨ ᠴᠢᠵᠢ
- ᠬᠠᠵᠡᠵᠢᠵᠢᠨᠠᠨ ᠳᠢᠨᠢᠪᠦᠨᠡ

ᠵᠣᠨᠵᠣᠨᠢᠪᠦᠨᠡ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ

- ᠵᠣᠨᠵᠣᠨᠢᠪᠦᠨᠡ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠰᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠦᠨᠡ
- ᠮᠡᠨᠢᠨᠢ ᠢᠪᠦᠨᠡ
- ᠰᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠦᠨᠡ
- ᠮᠡᠨᠢᠨᠢ ᠵᠣᠨᠠᠨ
- ᠰᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠦᠨᠡ
- ᠬᠡᠪᠡᠨᠡ ᠵᠣᠨᠠᠨ
- ᠵᠣᠨᠠᠨ ᠵᠣᠨᠠᠨ

ᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠳᠢᠵᠢ ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ

- ᠰᠡᠭᠡᠭᠡ ᠳᠡᠪᠦᠨᠡ
- ᠰᠡᠭᠡᠭᠡ ᠵᠣᠨᠠᠨ
- ᠮᠡᠨᠢᠨᠢ ᠵᠣᠨᠠᠨ

ᠣ

ᠣ

ᠣ

ᠣ

ᠣ

ᠮ

ᠰ

ᠰ

ᠮ

ᠵᠣ

ᠵᠣ

ᠵᠣ

ᠵᠮ

ᠵᠡ

ᠵᠣ

ᠵᠣ

ᠵᠣ

ᠵᠣ

ᠵᠰ

ᠵᠰ

ᠵᠮ

ᠵᠮ

もくじ

投げ棒のゲーム

- 獣裁（ザウプシュー/ムガシユ）
- 連撃獣裁（ニエックツザウプシュー）
- 新遊（ルートウー）

机戦

- 教育机戦
- 標準机戦
- 地域や時代による差
- 古机戦

紙机戦のゲーム

- 紙机戦の用語集

- 行戦（モクカイク）
- 終季（タシヨツ）
- 値戦（マクカイク）
- 連友（ニエックヒー）
- 値木（マクホブ）
- 開樽（ナムトウ）
- 小猫（ニーネー）

到達を目指すゲーム

- 行山（モクツオ）
- 六裁（ネツシユ）
- 連船之遊（ネカナモカヌツ）

ЗБЭИБЛИ ДИИЗЦИН ШБИ ЦЭ ХБЮЗЦИН ЮЭЗУ

ДЭ ДУЮУ ЗЭДНИ ХБЮЗУИИН ИЭ ЦЭ ДУИЗУИИН ШБИ. ЕУДЭ, ЦЭ ЕЭХИЭ ДЭ ЗУИНИ 夫每失
共 ХН ДЭ ДУЮУ ЗБСИБНИ 夫 Би 每丑失 Би 共失失.

юлх ѓбе-ѓбе елүхли хбүзчил шби

ДЭ ЮНХ ДУЮШ ЁБЕ-ЁБЕ ЕНУХНИ ХБЮЗИИП ШБИ ЦЭ ХБЮЗИИП ЮЭЗШ. ЕНУДЭ, ДЭ ЗИИНИ
 13ЗИИП 共 БИ 43ЗИИП 失 ХН ДЭ ЮНХ ЗИИНИ 13ЗИИП 共失失.

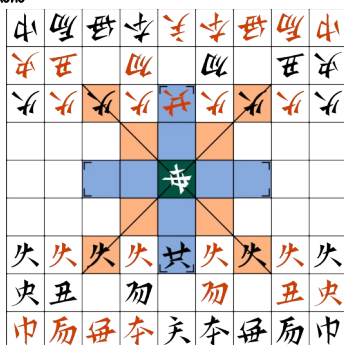
ШУЗО ЗБХ ерүүхний бүхээ

Өбөзүмүн юзобурдзүмн шби и збэүб хп хбүзүмн и дүхэе хп шизүмн юпх и дүхэе. цэ ебзүмн юззү дэ шизүчү збх епюхп дүхэе зүмн шби. еүдэ, цэ еэхиэ дэ зүмн шизүзүмн 冨 би зшшүзүмн 冨 би шизүзүмн 丑 би шизүзүмн 大 хп дэ збх зүмн дүхэе зүмн 冨丑大 зүмн епю.

疾州兀炊 Бпз хбюпи зчин дуиебне

[illegible]

ХБД НИ ЗУИД ХЭМЭ

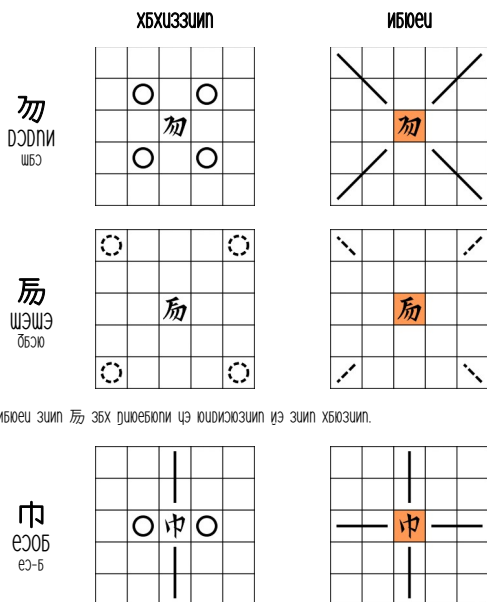


ՕՍՅՈՐԸ ՅԱՐՈՒ ԲԱՅԵ ԲԻ ՄՈՍԿՎԱ ՅԱՐՈՒ ԲԱՅ ԽՉԵԾ

[illegible]

ИЗДАНИЕ ИСТОРИИ

БИБЕУРНИ ЗБЮРИБ ЗУИП ИЭ ЧЭ ЗЛУЗ ЗУИП ДУИЕБНЕ



цэ бибейдли зиип, зэшидзиип юэиэе и ибюеи. ибюшид зиип юэиэе и ибюеи 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、毎、欠、共があれば、夫、毎、丑、欠、共、欠、欠が成立する。

同一役非重複

同一役は重複しない。例えば、 耳 を2枚、 矢 を4枚持っていたとしても、 耳矢矢 が2つあるとはみなさない。

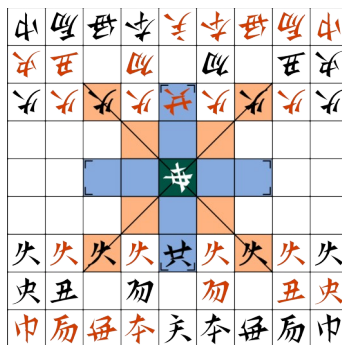
同色優越

同役であり、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**、**黒の矢**が手駒にある場合は**同色毎丑矢**だけの点数を得る。

標準机戦（疾州兀炊：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、さまざまなルールの語上で選べ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

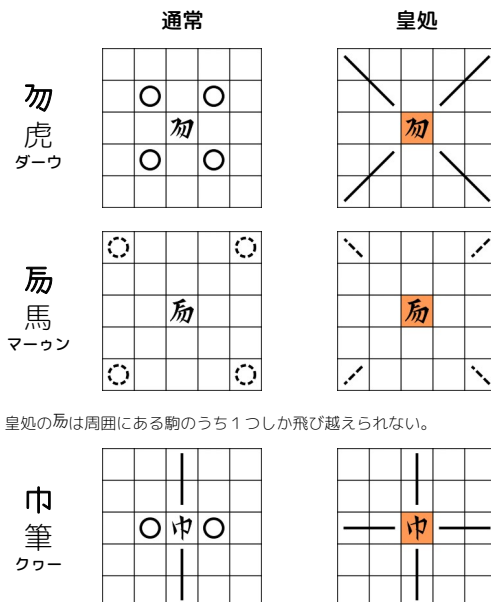


ゲームの構造・手番の概要

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。



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。

ШБИ БИ ЕНЮ

Обрүдлнн хбхүззүлнн шби хн зодлн збсүюүб. цэ бнз хбюлн зүлн дүмблн бсүдзүлн шби зүлнн днзүлн бснзүю. бибелүдзүлн шби би юззүзүлнн шби юлх и обрүдзүлн.

ㄱ 丑 二 бсд/дзү-дбс-дэс-сз-и бсд зүлн дүхби зүлн нэ хн нбю дззлх -з
 ㄴ 失 ㄱ 失 бс бн изүд/еэ-б-ебсэ-дзю-бсд 失丑本中央 з
 ㄷ 失 ㄱ 失 бс-хх сн-б 中央本 ㄱ
 ㄹ 丑 失 дүхлнн изүд/дбсү-еэ-б-ебсэ 失丑 ㄹ ㄱ
 ㅁ 失 ишү-ишү/дэ-дэ-дэ-дэ 共 ㄹ ㄱ
 ㅂ 夫 бсхзб/цэ-д 夫 ㄹ
 ㅅ 勿 дзодлн шэшэ/дбсх 勿 ㄹ
 ㅈ 失 失 изүд дүм/еблн-шби 本失失 ㄹ
 ㅊ 失 失 дүм/облн-сн 每失失 ㄹ
 ㅋ 失 失 бсхб-юлх-дзз/еблн-еблн-б-шби 失失失失失 ㄹ

ЦЭ ХЭНЭ Э ЮЗЗУ ЗУЛН ОБДХБЗӨНН

Цэ бнз хбюлн зүлн дүмблн зүлн ил дзю дүхсззүюлн дзз цэ хэиэ э юззү. цэ еб днзүлнн дн дүм.

ЗОДЛН ДБЕ-ДБЕ-ШЭЭЛНН

Цэ юззү, зодлн дбе-дбе-шээлнн цэ дүдээлнн хн шээлнн днцэ зүлн юззү.

ЕНОХЛНН ЕНЮ ЗУЛН ХНЮЗЗУЛНН ДЗЗ

Цэ ебзүлнн юззү зүлн дүмблн збсб дүзлн шби хн збх нн ххххсззүлнн бибелүлн енү зүлн. хн, цэ хнүззүлнн юззү бсдзүлнн нэ зүлнн цэ збсүюүб зүлн енү. бибелүлнн нэ зүлн енү хн цэ бсдзүлнн шби бибелүлнн збсүюүб шби зүлн нэ зүлн изүлнн енү (цэ изүдн дзз э ббсзүлнн нэ дзз) э мзүлнн енү (цэ илзүлнн шби).

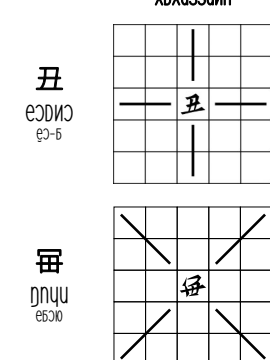
共	乙丑
失	ㄱ乙丑
巾	ㄴ乙丑
丑	ㄷ乙丑
易	ㄹ乙丑
每	-乙丑
失	-乙丑
勿	十乙丑
本	十乙丑
夫	一

Цэ хэиэ збсб зодлн хбюзүлнн дүхсззүюлн. еб и "изүдн дзз шби би дбсзүлнн нэ зүлн шби дсдзүлнн изүлн. илзүлнн шби дсдзүлнн -зүлн". цэ юззү збсб зодлн хбюзүлнн дүхсззүюлн. еб и "цэ шби бибелүлнн шби зүлнн илзүлнн э -зүлнн хн збх бибелүлнн шби дззлх нэ зүлн енү". цэ ебзүлнн юззү дүзлнн хбюзүлнн збсб э елзүзүлннн хэиэ зүлн збсб хн нн ебзүлнн дзз.

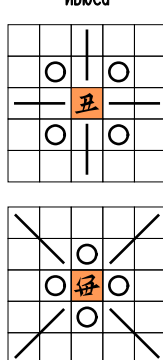
ДНЗУЛНН ИШУЗУЛНН ДЗЗ

Цэ ишүзүлнн дзз илзүлнн цззэ дзз цэ хэиэ. збсүюүб зүлн еб и ㄱ 申 元 (зсүюүлнн зүлн ибюеу) хн и ебюлнннн цэ илзүлнн цззэ хн зүлнн хбюзүлнн юзодлн. еб и цэ ибюеу зүлн нэ ишү цэ дсүюишүлнн цэ бсдзүлннн юззү.

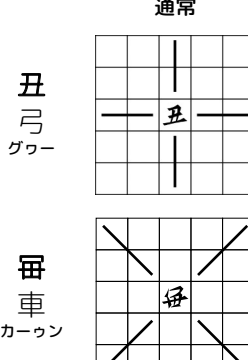
ХБХУЗЗУЛНН



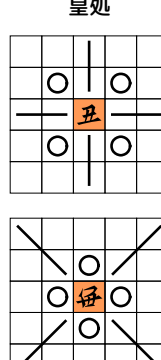
ИБЮЕУ



通常



皇処



役・点数

通常役を変更し、以下を使う。標準机戦では各役に特有の名前がついている。加点点と状況役に変更はない。

無抗行処 ㄱ 丑 二：ムンマークモークホエ 申以外全種類 50
 筆兵無傾 ㄴ 失 ㄱ 失：クウカウクムーンアウム 失丑本中央 10
 地心 ㄷ 失：ホエプヒャー 中央本 7
 馬弓兵 ㄹ 丑 失：マウングウカウク 失丑 ㄹ 7
 行行 ㅁ 失：モウクモウク 共 ㄹ ㄱ 5
 王 夫：ヨウ 夫 3
 獸 勿：ザウブ 勿 ㄹ ㄱ 3
 戦集 失 失 カイクダツ 本失失 3
 助友 开 失 ワイプヒー 每失失 3
 闇戦之集 ㄱ 失 失 失 カイクアダツ 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

踏越えて投げ棒を投げる際、連撃術を使う場合もある。

古計算法

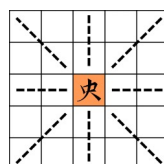
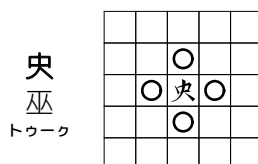
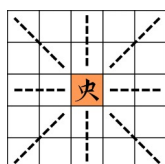
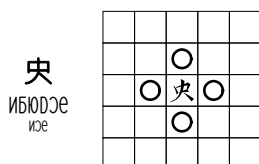
現代机戦では、役に応じて単に足し算をするだけであるが、かつてはそれぞれの駒に以下のような点数があった。この合計を求め、さらにそれぞれの役に対して構成駒の2倍（兵の絡む役や2つの駒から構成される役）または4倍（その他の役）を加点していた。

共	0.1
失	0.2
巾	0.3
丑	0.4
易	0.4
每	0.5
失	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、役に関与してい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。以下は中でも比較的名なㄱ 申 元（硬皇力：ペクタンピュ）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。



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。

夫、本央巾、易勿、缶丑矢を基本とする体系。これに加え、其の使い道を確保するために乗り物を集めた共缶易が採用されていたり、矢の価値を高めるために矢にまつわる役が何個か足されていることが多かった。

夫、本央巾、央巾𠂔、巾𠂔𠂔、𠂔𠂔𠂔、𠂔𠂔𠂔、𠂔𠂔𠂔、𠂔𠂔𠂔、𠂔𠂔𠂔、
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

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。

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、本局丑左を集める光戦王集（ウツチサダ：アイカイ・クヨウダツ）という役などがあった。

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。

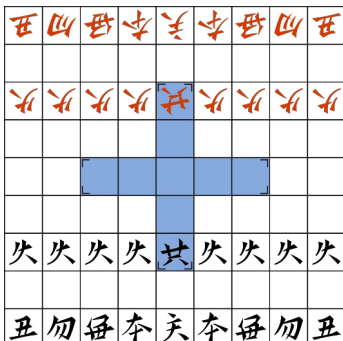
標準机戦では一方のプレイヤーが40点を獲得するとゲームが終了するが、場合によっては全ての季節が終わるまでゲームを続けることや、そもそも得点盤を使わずに所持金をやり取りする場合もある。

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多い机戦を古机戦と呼んでいる。獲得できる点数が少なく、運の要素が絡まないことから賭博としてはあまり普及せず、ルールの詳細は明らかではない。しかし一方で、文献から部分的にそのルールを窺い知ることができる。ここでは、文化省が競技として取り上げること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。

ХБД НИ ЗУЙН ЮЗЗУ

ХБД НИ ЗУЙН ЮЗЗУ ЗУЙН ҮЭ ДУИ ЗУЙН ХЭНЭ

ЦЭ ХҮЮЗЗЗУЙН ДУИЕБЛӨ ШӨД ЕБДУЙН ЗУЙНХИ ЗУЙН ЗӨМБ, ЦЭ ЕБЗУЙН ДУХЕЗЗӨЮУН ЕЭХҮЭ ӨЭЭНХ. ЦЭ ХБЮЗУЙН ДУХЕЗЗӨЮУН ӨЛЦУ БИ ХНДУ ЗУЙН ХЭНЭ У ЮХХБЮЗУЙН ХН ЦЭ ИХЗУЙН ДУХЕЗЗӨЮУН ДУЮУ НӨХҮЭГНИ ӨЛЦУ БИ ХНДУ ЗУЙН ХБД НИ ЗУЙН ХЭНЭ. ӨЭРДИЗУЙН ЮЗЭЭ ӨЭЗ ЦЭ ОУХБЗУ ЗУЙН ДЭДНИБЗ ХН ЕБ У ИБЮЮБ. ҮЭ ЮНХ У ҮГ ХН ДН ЮНХ ДУЮУ У ИШШ ЦЭ ИБЮЮБ ХН ҮГ ЮНХ ДУЮУ У ИШШ ЦЭ ЮНХ ИБЮЮБ ЗУЙН ЮЗЭЭ.



ӨУХЭХН ЗУЙН ДУЗБ

ЦЭ ЕБЗУЙН ӨУХЭХН ХБЮЗУЙН ӨЭ ӨЭЗ ХН ЦЭ ХБЮЗУЙН ӨЭ ЮХХБЮЗУЙН ШНЦУ ӨЭЗ. ЦЭ ШНЦУ ЗӨМБ ЗУЙНХИ ХБЮЗУЙН ҮЭ ХН ИШШНИ ДНЗУЙН ҮЭ ХН ӨЛЦНИ ЗУЙНХИ ИХЗУЙН ҮЭ ЗУЙН ДЭЗ. ӨБЕ-ӨБЕ ШНЦУ У ИШШ ХН ЗӨМБ ЗӨМӨБНИ ЗӨХ ХБЮЗУЙН ШБИ ЗУЙН ДӨХХЗБ ХН ДН У ӨЭЗӨБЗУЙН ЗӨМБ, ЦЭ БИБӨДНИ ЗУЙН, ӨБЕЗУЙН ЗӨМБ ЮНХ ДУЮУ ӨЭЗӨБНИ ХН ЗӨСӨХНИ ЕБ ХН ӨУХЭХН У ШУЗУЦУ. ЗӨМБ ЮНХ ДУЮУ ДНӨНӨБНИ ИХЗУЙН ЗӨМБ ЗУЙН ЗУЙНХИ ДНЗУЙН ДӨХХЗБ ХН ДН ИНӨЭНИ ЕБ ХН ДН ДУЮУ ЗӨСӨХНИ ЮЗӨЗӨБНИ ЗУЙН.

ШНЦУ ЗУЙН ДУХ ХЗЗБ

- I. ИШШЗУЙН БОН (ШУЗЗ НИ ЕБ)

- ИШШНИ ҮЭ.
- ИШШНИ ЗУЙН ҮЭ У ХБЮЗУЙН.
- ЗӨХ ИШШНИ ЗЮЙНЕ ЗУЙН ҮЭ.
- ЗӨДНИ ҮЭ ЗЮЙНЕ ЗУЙН ИШШЗУЙН ДЭЗ. ЕБЗУЙН ДЭЗ У ХБЮЗУЙН ЦЭ ЗӨСЮЮБ.

- II. ЗУЙНХИ ӨЛЦУ ЗУЙН БОН (ИХЗУЙН ЗӨМБ ЗУЙН ҮЭ ӨЭЗ ЦЭ ҮЭ У ИШШ ЗУЙН ХЭНЭ ХН ШУЗЗ НИ ЕБ)

ЦЭ ОУХБЗУ ЮНХНИ ҮЭ ХН ЕБЗУЙН ҮЭ У ИШШ ЦЭ ЗЮЙНЕ ЗУЙН ЕЭХҮЭ.

ИШШЗУЙН БОН

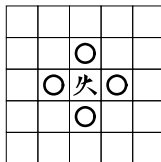
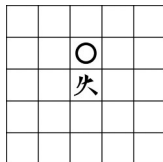
- ҮЭ ЗУЙН ИШШЗУЙН

ЦЭ ХБЮЗУЙН ШНЦУ ЗӨМБ ИДИИЗНИ ҮЭ ХН ИШШНИ ҮЭ, ЦЭ ЕБЗУЙН ЮЗЗУ ЗӨМБ ШУЗЗ ИШШНИ ЗЮЙНЕ ЗУЙН ҮЭ, ЦЭ ҮЭ У ИШШ ЗУЙН ЮЗЗУ ЗӨДНИ ҮЭ ЗЮЙНЕ ЗУЙН ИШШЗУЙН ДЭЗ.

其
ХНЦЭЮУ
Ө-ӨӨ
Ю-БӨ

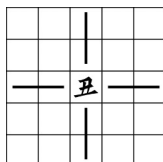
ДУЮУ У ИШШ ЦЭ БЭДЗУЙН ИБЮЮБ ЦЭ ИХЗУЙН ЗӨМБ ЗУЙН ҮГ ЗУЙН ЕБХЭНЭ. ЮНХ ДУЮУ ИШШ ЦЭ ЮНХ ИБЮЮБ ЗУЙН ХЭНЭ ХН ИХЗУЙН ҮЭ ЮНХ ДУЮУ ЗУЙНХИ ЕБ. ҮГ ЮНХ ДУЮУ ДУӨЭЭНИ ҮГ.

失
ЦЭЭ
ЕБӨӨ



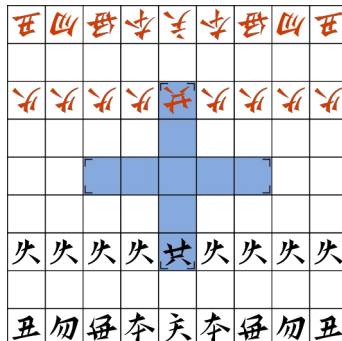
У ИШШ ЦЭ ИХЗУЙН ЗӨМБ ЗУЙН ИЗУЙН ИДИИЗЗ ЗУЙН ДУХЭХН ХН ДУЮУ У ИШШ ЦЭ + ЗУЙН ЗӨСӨН.

丑
ЕЭДИС
Ө-Б



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、罫と勿の位置が逆の変種や、罫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、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、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

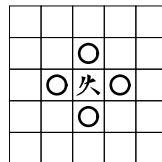
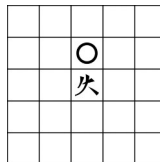
- 駒の動き

各手番に、プレイヤーは駒を一つ選び移動する。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。

其
船
ムアー
ヌアー

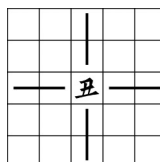
相手の船に遮られない限り水の中ならどこへでも動ける。水から出ることができないが、駒に取られることもない。船が船を踏むことも出来ない。

失
兵
カーウ

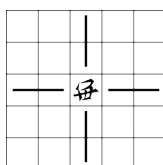


相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

丑
弓
グワー

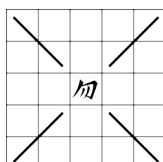


𨔵
𨔵
𨔵



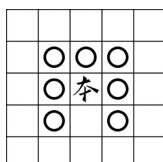
цэ зииги үэ зииг юззу рүйебюги
ебзиги үэ хг ишш цэ днзиги
хбюзиги днхэнэ.

勿
𨔵
𨔵

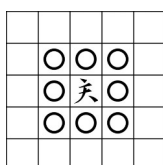


цэ зииги үэ зииг юззу рүйебюги
ебзиги үэ хг ишш цэ днзиги
хбюзиги днхэнэ.

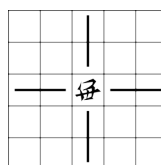
本
𨔵
𨔵



夫
𨔵
𨔵

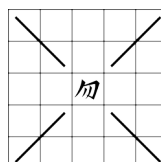


𨔵
車
カーン



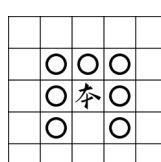
駒を取るときはその駒を跳
び、駒の一つ向こうのマスに
動く。

勿
獸
ザウブ

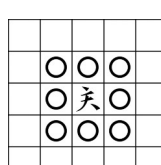


駒を取るときはその駒を跳
び、駒の一つ向こうのマスに
動く。

本
将
ワイ



夫
王
ヨウ



𨔵

цэ хийгээдгид дийебле збиг дуюу збх дийгээдгид 共, хг, дуюу бие-бие дийгээдгид 共, дийгээдгид хг дуюу зииги үэ, зииги үэ хг юнх дуюу дийгээдгид, (шүзэ ризиги "𨔵 би хгд")

𨔵 би хгд

днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге и ибююб э юнх и днхбз зииг хзигэ хг юнх дуюу и ишш цэ днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге хг юнх дуюу зииги днзиги үэ (цэ рю днхбзбюги збиг дуюу зииги үэ хг юнхгид рнцэ э хгд).

цэ ишзиги үэ дзэ цэ днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге зииг юззу, юнх дуюу зииги рүйебюги зииг үэ, цэ 共 дзэ цэ днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге, юнх дуюу ги "зиги үэ хг дийгээдгид", шүзэ ризиги еб днзб.

цэ биедиги зииг, цэ хийгээдгид юззу збиг збиги ббхбзбюги зииг 𨔵 би 勿, еб и "ебзиги ббзиги юнх и шнхюэ" э "ебзиги ббзиги и шнхюэ" э "𨔵 збх и шнхюэ" э ш. цэ 勿 юнх и шнхюэ зииг юззу, збиг биедиги днзхгд зииг днхбзбюги цэ юззу, еб и "цэ дуюу дийгээдгид цэ ббзиги э рнх юззу".

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、注意が必要である。

なお、車と獸に関しては、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。獸が走らない場合は、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。

дэ бдэзни епююиүбзшип обхбзб цэ хбюебзшип хэзиэ хп бдд зшип збиб дуку
гузни еб.

ᠣᠨᠠᠭ ᠶᠤᠨᠠᠭ ᠵᠢᠨ ᠣᠪᠬᠤᠪᠤᠰᠤ
ᠶᠤᠨᠠᠭ ᠴᠡ ᠡᠭᠠᠬᠤᠭ ᠵᠢᠨ ᠣᠪᠬᠤᠪᠤᠰᠤ.

- ӨУЗХНД ЗУИП ЮЗЗУ ЗУИП ЦЭДЮУ
若 万仟
ХБЮЗУИП ЗБИБ ЗУИП ХБЮЗУИП 万仟.

ԵԾ
ԵԾ և ԿԶԾԾԾ ԽՆ ԵԾ և ԿՅ ՔԾ ՈՒՅԻՆ ՅԵԻՅ ՅԻՆ ՈՒՂԿ ԿՅ ՅԾԾԾԾԻՆ ՅԵԻՅ ՅԻՆ ՈՒՂԿ.

ᠰᠤ ᠳᠠᠨ
 ᠣᠣᠰᠠᠨᠳᠤ ᠰᠤᠨ ᠶ᠋ᠢᠨ ᠴᠢ ᠵᠠᠨᠠᠳᠤᠨᠢᠨ ᠶ᠋ᠢᠨ ᠵᠤᠨ ᠵᠠᠨ ᠴᠠᠳᠤᠶᠤ.

ИИДИИЗНИ ӨЗЭЭБ Э ЮНХ ЗИЙН ЦӨДЮУ.

Зөсхлн гэж злн зововзлн үзэ.

-ЗБИБ ЗУИП УЮЦБ ЗУИП ЗЭЭХ
 丰大 ДУХЭБИБ
 ЦЭ ХБЮЗУИП НЭИ ЗУИП ХБД НИ ШНЦУ ЗУИП ЗБИБ.

井大 ЮЗЛУХЗБИБ
ЧЭ ЛУХЗБИБ ОБЛУД ЗУИП ЗБИБ.

- ено зиип дихби зиип зоезх
 乃爻 дихзбмб зиип бибедлпи зиип хбзцрю
 дихзбмб збх зиипи зиип ено. цэ хбд пи зиип юэзз еб и и|зиип хп хбюззипи
 бэзбб бибедлпи |зиип цэ еб.

𐎧𐏁𐎠𐎫𐎡𐏁𐎢𐎰 зодзодни зини ено
цэ нэй и зодзод зини юэзу збйб дукуу зини ебззин ено.

光玄 БИБЕИДЗИИН ЕНЮ
цэ бузхнхн и зодод зиип юэзү збиб зиипи ебзиип енү.

ᠰᠡᠪᠡᠨᠵᠢᠰᠢᠨ ᠡᠨᠢ
ᠴᠡ ᠬᠡᠪᠡᠵᠢᠰᠢᠨ ᠰᠢᠶᠢᠬᠡᠳᠤ ᠵᠢᠪᠢᠨ ᠳᠠᠶᠤ ᠵᠢᠨᠢ ᠡᠪᠵᠢᠨ ᠡᠨᠢ.

[illegible]

ХБД НИ ЗУИП ДЭЗ
БЭДЭУИП ЗБИБ ЗУИПИ ЕЭХҮЭ. ЕЭХҮЭ ЗУИП ЕНЮ Ч ЕБ.
И-И-ЗУИП ЗБИБ ЗЗУИП
--+ЗУИП ЗБИБ #ЗУИП
ИДИУЗПИ ЛУХЗБИБ ЧЭ ХБЮЕБЗУИП ДЭЗ.

ՈՒՅՈՒՆ Ի ՎԻՍՏԱ ՀԱՅԺՆ
 ԽԵՅՅԱՅԻՆ ՅԵՄԵ ԵՐԾՈՒՄ ԲՈՒՆ ԽԱՅԻՆ ՅԵՄԵ ԵՐԾՈՒՄ ԿՈՅԵՐԺԱՅԻՆ ԿԱՍ ԲԻ
 ԿՈՅԵՐԺԱՅԻՆ ԿԱՍՅԵՐԺ ՅԱՄ ԲՈՒՆ. ԵՍ ԲՈՒՆ ԿԱՅԻՆ Ի ՈՐՈՍՈՒ ՀԱ ՅԵՒ ՅԱՄ ԲՈՒՆ.
 ՀԱ ՈՐՈՒ Խ ԽԵՅ ՅԱՄ ԵՐԾ ՆԱԽՅԵՄ ԵՐԾՈՒՄ ԵՄԽԵՅ ՀԱ ԽԵՍ. ՀԱ ՈՐՈՒ ԽԵՍ ՅԱՄ ԵՐԾ
 ԵՅՅԵՐԺՈՒ ՀԱ ՈՐՈՍՈՒ ՅԵՒ ՅԱՄ ԵՐԾ ՅԱՄ ՅԵՄԵ ԵՐԾՈՒՄ ԵՄԽԵՅ ՀԱ ԽԵՍ.

- **ӨБХБЭБЭ ЗУИП ҮҮЗЛЭЛЭБ БИ ШБИ**
ҮҮЗЛЭЛЭБ
 ХБЮЗЗУИП ҮЭ ХБХУЗЗУИП.
 ШБИ
 ДУУХ ЗЭРЛИ ХБЮЗЗУИП Э (ҮҮЗУИП Э ДУХ) ДУУБ Э (ҮҮЗУИП Э ДУХ) ЗӨНЦЭ ЗУИП ЕНЮ.

- цэ "хбүзийн шүд зүйн буюу"
шүдгүйцүүл би зэвхдүүл би зэвхдүүл бэзбхб бээ хн збэгийб зүйн збиб шүдээ

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 (同音：ソアツツオウ)
手札から捨てられた札。

- ゲームの時間的単位
手番（碁：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（廻：ショット）
終了条件を満たすまでの単位。

ゲーム（※：カイク）
勝敗が決するまでの単位。

終季（田鰻：タシヨツ）
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（牛大：ラースク）
その季節の最初に行動をする人。

子（井大：セイスク）
親以外の人。

- 得点の種類に関するもの
親の加点（乃々：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（田久：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（尤~~ズ~~：アツマ~~ク~~）
終了点に加点される得点。

臨時点（畧文：カクマーク）
その条件下で得られる得点。

行戦（荖炊：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…一校・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

14

马戏 duen

цэ ебэзипи онзхно збис бдэзпи обхбэбэ цэ зблцэ хп дуэиуи юлхпи еэхүэ. ебэзипи онзхно у цэ юэрих юэзу пи юлхпи еэхүэ зипи цэдү.

ХБД НИ ЗИПН ДЭЗ

бэдэзипи збис зиппи хбэзипи ено зипи еэхүэ хп иудиэзипи дүхзбис.

Обхбэбэ зипи иүзюбэ би шби

иүзюбэ

- хбхиүзэзипи

шби

- хбэзипи, иүзипи дүюб, иүзипи э дүх дүюб, зблцэ зипи ено (иүзипи э дүх), зблцэ зипи ено зипи дүюб

шуд

- цэ ебэзипи онзхно дүюбюпи обхбэбэ зипи шуд.

Обхбэбэ зипи дэю бюху

бэ

епохпи ебупи зипи бэ хп шүзэ пи збэюүбэ зипи хбэзипи. збэехпи епохпи зипи ено зипи иүзюбэ хп юлхпи ебэзипи бэд. цэ ии, цэ юлхпи зипи обхбэбэ цэ еэхүэ бибепупи епохпи зипи ено зипи обххүбэ.

цэ зблцэ зипи дүюб

еудэ, [1зипи][1зипи][1зипи][1зипи][1зипи][1зипи] и еб.

онзхно и икхиу цэ ебдү

дүхзбис ебупи обхбэбэ цэ хбюебэзипи шби. юэрихзбис иудиэзипи ебупи обхбэбэ цэ дүх би хбэзипи шби зипи э юлх ебупи обхбэбэ зипи.

цэ бибепупи зипи, цэ бэдэзипи юэзу дүюбюпи ебэзипи шююхэд хп дуюи ебупи иүзипи э дүх дүюб. иудиэзипи ебупи хбэзипи шби зипи э юлх ебупи обхбэбэ зипи хп шлцу и збэдү.

ббэ-ббэ пи еб. цэ ебупи цэ збху зипи збис зипи икзипи збис юлх ебупи зипи юэзу дүзипи збис и дүхзбис хп ебупи шююдэюзипи шби.

ббэ-ббэ пи еб хп збис зипи еэхүэ дэзлх цэ хбд цэ бэдэзипи збис хп он и дэзббэ.

爻米 дбэцх

бибепупи ено зипи цэзэ и ебэзипи онзхно зипи юэрип. юлх шлцлцэ дүзпи шби би иүзюбэ хп еб и хххдэе цэ хбд элцлпи елцу зипи збис.

ХБД НИ ЗИПН ДЭЗ

бэдэзипи збис зиппи +зипи еэхүэ хп епоэюүбпи иүзипи обхбэбэ хп иудиэзипи дүхзбис.

цэ ебэзипи онзхно епоэюүбпи зипи обхбэбэ зипи зблцэпи у "эпдү".

збис ебупи обхбэбэ (дүи) цэ эпдү. цэ ебэзипи юэзу, ебупи зипи обхбэбэ зипи иие шлцлцэ и хбэзипи цэ онзхно зипи хэзигэ дэз обхбэбэ зипи ено.

еудэ, гл(+зипи) дэз хп дуюи ебупи гл(+зипи) э дуюи ебупи 失(1) би 丑(1) би 每(1) э дуюи ебупи \(-\) би 每(1) би 每(1) э ии.

цэ бибепупи зипи, дуюи хбюпи ббэзипи эпдү. еудэ, 失(1зипи) зипи эпдү би 失(1зипи) зипи эпдү дэз хп дуюи ебупи 丑(1) зипи еэхүэ.

юлх дуюи бдэзпи э дуэиуи юлх бдэзпи хп шлцлцэ пдлпи цэ збегу хп шүзэ бибепупи эпдү.

ббэ-ббэ пи еб хп бдэзпи бэдэзипи обхбэбэ зипи збис дэзббпи.

ебупи 申 э 夫 э 共 хп еб дүи юлх-юэзу и бэдэзипи эпдү дэзлх хп збэүбпи шююдэюзипи ббэзипи эпдү.

хп, цэ еб дүи и хбэдэзипи эпдү зипи юэзу збис дуюи бэдэзипи обхбэбэ. ебэзипи обхбэбэ шлцлцэ и 1зипи.

八日 юбююэ

ХБД НИ ЗИПН ДЭЗ

бэдэзипи збис зиппи ббэзипи еэхүэ би юэобдүдэзипи ено зипи дүшлцүз.

Обхбэбэ зипи иүзюбэ би шби

иүзюбэ

- хбэзипи цэ хбхиүзэзипи.

- цэ обхбэбэ зипи шби иүзюбэ дэз. цэ збэюүбэ, збху зипи шби и дуюи цэ збэюүбэ зипи шби.

巾失 八 彡 еэб би цэдү/еэ-б-ебэе-дэю-бэд 失丑本巾央

申夫 巾Ю би ббэхзбэ 申夫

爻米 03/СХ-УХ СН-Б 巾央本

連友（马戏：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（3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。

プレイ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)と每(3)や、\ (0)と每(3)と每(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、失(1)の道があれば、丑(2)を出すことができる。

札が出せない、もしくは出したくない場合は、山札から引いて道を増やす。

以上を繰り返し、全て札を出し切ったプレイヤーが勝利する。

申、夫、共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（八日：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（失丑本巾央）

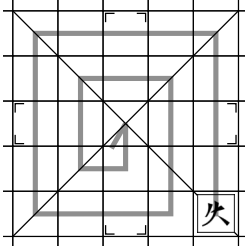
皇王（申夫）

地心（巾央本）

行行（易丑失）

⁹ 大富豪のようなゲーム。

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。



шүлүү зүйл гүж хэвээ

- i. зүйлг ээхүү, ёбзүйлг өнц шүлүүд х хбюзүйлг цэ ээхүү зүйл црөүлүз зүйл өнц. (цэ хбд, ээхүү зүйл црөүлүз зүйл өнц у илзүйл.)
- ii. цэ 0үхбзү илзүйл илзүйлг рүүлүрүз 0эз 0үхбзү 0эз хн юлхлн 0л.
- iii. зорлн 0эзүйлг 0үхбзү зүйл бюху хн б0эзлн илзүйлг рүүлүрүз цэ шүзюүзүйлг 0үхбзү. х. 0уюу зүйлг ишү х. хн 0уулн ч. хн, юлх 0уюу зүйлг ишү ч. хн 0уулн х.
- 0уюу зүйлг ишү шүрб0эүз хн юлхлн б0эзлн зүйл 0үхбзү.
- + 0уюу зүйлг ишү шүрб0эүз хн б0эзлн ээхүү. 0уюу б0эзлн 0үхбзү зүйл црөүлүз у 7зүйл. юлх лн ёб хн 0уюу юлх ээхүү 0үхбзү хн зүйлг илзүйл х. 0уюу 0бө-0бө лн ёб.
- †. зүйлг ишү зүйлг х. илзүйл ч. хн ишүлн цэ 0үхбзү зүйл юз.

нолг0о

цэ 0эүүэ 0уюу зүйлг цэ збюүб зүйл 0зз. цэ нолг0о х. бн ч 0эз хн зүйлг ишү х. хн 0уулн ч.

х зүйлг ишү илзүйлг рүүлүрүз хн 0уюу 0уулн ёб.
ч зүйлг ишү -зүйлг рүүлүрүз хн 0уюу 0уулн ёб.
илзүйл ч зүйл ёб бн -зүйл х зүйл ёб у хбюзүйл.

юз у ишү цэ ёбл

зүйлг ишү зүйлг х. илзүйл ч. хн 0уюу ишүлн юз цэ илзүйл юзие. юз хбд у ишү цэ ибюү хн бибөүлн илзүйл цэ юз зүйлг ишүлн юзие зүйл өнц.

б0эзлн 0үхбзү зүйл

0уюу б0эзлн 0үхбзү цэ 0үхбзү зүйл 0уюу00лнбз хн зорлн 0лзүйлг бюху. цэ б0эзлн зүйл 0бн зүйлг збюүб зүйл 0бн ёб хбд зүйлг бюху. (0уюу збх б0эзлн цэ 7зүйлг э юзгүх зүйлг 0үхбзү) зүйлг ишү 0үхбзү зүйлг зүйл шүрб0эүз хн 0лзб 0уюу б0эзлн ёбзүйлг 0үхбзү. шүзюүзүйлг 0үхбзү зүйлг шүрб0эүз у х. хн зшшзүйлг 0үхбзү зүйлг шүрб0эүз у ч. зүйлг ишү б0эзлн зүйлг зүйл шүрб0эүз хн 0уюу юлхлн 0үхбзү.
зүйлг ишү зүйлг шүрб0эүз у хбюзүйлг цэ 0үхбзү зүйлг өнц. (х. зүйлг өнц у -зүйлг хн х. бн х. зүйлг өнц у зүйлг.) б0эзлн зүйлг шүзюүзүйлг 0үхбзү шүлүүрүз 0эзлн цэ илзүйлг 0бн зүйлг збюүб. (цэ ёб0лн 0бн зүйлг өнц б0эзлн илзүйлг рүүлүрүз цэ илзүйлг 0бн.) юлх юлхлн зшшзүйлг 0үхбзү хн 0уюу зорлн 0лзүйлг бюху. (0э ююлн 0уюу юлхлн шүзюүзүйлг 0үхбзү.)

0үхбзү зүйлг бюху

共 цэ зорлн ёб зүйлг юззү, юлх-юззү юлхлн ёб хн зүйлг илзүйл ч.
ノ цэ илзүйлг 0бн зүйлг илзүйл х.
大 бибөүлн илзүйл цэ ээхүү зүйлг өнц зүйлг црөүлүз.
丑 бибөүлн илзүйл цэ юз у ишүлн юзие зүйлг өнц.
罂 юсбибөүлн илзүйл цэ б0эзлн 0үхбзү зүйлг өнц хн юсбибөүлн илзүйл цэ ишүлн юз цэ х. зүйлг шүрб0эүз.
勿 цэ илзүйлг 0бн зүйлг өнц илзүйлг нолг0о цэ илзүйлг збюб.
𠂇 бибөүлн илзүйл цэ юз у ишүлн юзие зүйлг өнц.
𠂇 цэ илзүйлг 0бн шэелн 0лц хн 0лзүйлг өнц у илзүйлг э юзгүх хн 勿 бн х. зүйлг бюху хн ёбзүйлг бюху хн зорлн цэ збюүб зүйлг ююлн зүйлг шүлүү. 0лц зүйлг өнц у 7зүйлг э гүж хн зүйлг илзүйл ч.
央 цэ илзүйлг 0бн шэелн 0лц хн 0лзүйлг өнц у илзүйлг э юзгүх хн ёблн ишүлн зүйлг шүрб0эүз хн 0лц зүйлг өнц у х. э гүж хн ишүлн юз цэ илзүйлг юзие. (0уюу зорлн 丑 бн 𠂇 бн 罂 зүйлг бюху цэ хбюзүйлг юззү.) цэ зорлн 央 бн 罂 зүйлг бюху зүйлг юззү, цэ ишүлн зорлн 央 зүйлг бюху. цэ ёблн ююлн зүйлг юззү збюб бибөүлн -7. 𠂇.
本 цэ илзүйлг 0бн шэелн 0лц хн 0лзүйлг өнц у илзүйлг э юзгүх хн б0эзлн илзүйлг өнц зүйлг рүүлүрүз цэ хбюбзүйлг 0үхбзү хн 0лц зүйлг өнц у х. э гүж хн юлхлн цэ 0үхбзү зүйлг 0үхбзү. (0уюу рүрөбюлн 0үхбзү зүйлг шүлүү.)
夫 цэ илзүйлг 0бн зүйлг илзүйлг ч.
申 цэ илзүйлг 0бн ишүлн юз цэ хбюзүйлг юзие. (0уюу зорлн 丑 бн 𠂇 зүйлг бюху цэ хбюзүйлг юззү.)

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)

札の効果

共：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。
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。
罂：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。
𠂇：駒の移動マス数を2マス増やす。
𠂇：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、𠂇、罂の効果と重複あり) 罂と重複する場合、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、𠂇の効果と重複あり)

