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 UNDENDA 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 †		
DUXENO UNDE ECO UNDERDEND	Z#	到達を目指すゲーム	18
- <u> </u>	Ӡ╫	- 行山(モクツォ)	18
- 十步 Юиилом	Z ۶	- 六裁(ネッシュ)	19
- 马甘へ蛍 NOWU-XNUOŌU	Z۶	- 連船之遊(ネカナモカヌツ)	19

anxeno unde cunu

Essunn ouszund on dun scholing nachr dun un oudence nun des unn des van der v

- 勿今 JOSEDINUO

ебзийн оизхто зийн ебийиз и бэолзийн длус хл еб и хэхрэезийн хл и цохиоса привесун пине суна мисунг ани устан и хохи

- I. UƏ ÖUXXND XUNC XƏXIY BODDUN XBAD BÖƏXNU XBAU.
- III. 19 БОО DUX ENDO U ENЗU ЗИИЛ ЗБИБ ЗИИЛО В DUSUR NO U (49 БОО DUX ENDO U ENЗU ЗИИ ЗБИБ DUA ЗБХ БОЗЗГИ NOBLE NOUS U DUX 49 ХБИЗИИ ХП DUSUR ЗБИБ DUA ЗБХ БОЗЗГИ ХП ОБЕ-ОБЕ ШЭМЭГО ПОИО).

- 马更勿少 Ōbe-Ōbe NNUO

еб и облиоти доброито зами та зехи зами доз зами дрезими. Се и та зехоба Зами доз

- 1. ЗБИБ ШЭЕИЛИ ПИЦЭ ХЛ ЕБЮИЦ ИЭШИ ВПЗИЛ ЕПО.
- II. ЗБИБ ФБЕ ШЭЕИЛИ ПОСТО (ОЭЕОСИ) СУПП ИЛИЭЕШ ЭЭГО ВИЗЕ II
- SUECO NNUE CUNQ NNNOEW 336 EG EN ONDE NNUERO NNDUERO NNUE ON SUECO NNUE ON SUECO NNUE ON ON NNUE ON ON NNUE ON ON NNUE ON ON NNUE ON N
- ЧЭ DЭ NUDUUSNU ENЮ ЗUUN ЮЭЗU: ОЭ NUN БООЗUUN NUE.
- ıı. Ö56-Ö56 nn ı|3unn xn yə nn nue u ionx 3unn ə nudnusını nue 3unn io33u 33d $^{\mathrm{nu}}$
- еб и шэеили длуэ зиил дээ хл ебзиил бэблэию и 马更艸 (ббе-ббе-шэеили).

- 異学 30NO

ionx.)

.E. ANDECE NX XNWNN EU OINS NNUE ----II-II-I--- UWCN NNUNOIGS DNXEUÓ NNUEGS EU



- |. ИИДИИЗПИ ХБЮЗИИЛ ДИХЗБИБ ХЛ ИИЗИИЛ ЗБИБ И ЮЭДИХЗБИБ.
- II. БЭДЗИИ ЮЭДИХЭБИБ БОЭЭЛИ ЗБИЦ ЦЭ \-|-I|-II|-⊀-- ЗИИЛ ХБЮ.
- прихабиб шэеипи природения

# †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(V4 再行:トュモーヶ)か、数 を確定させるか(A爻 積値:ショーンマーヶ)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「马更艸(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0~5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

ebauno onde, danco anno "ey" na "eyn "anocac anocac anocac

- 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
- ритопорити на хи дэзерии

ESJUAN DUJACI ALVINO ALVINO BULATO BOLLO BULATO BUL

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 SUM OF SUM

NG THE CUSARID SOURT MESS COUNTY OF CONTROL OF COUNTY OF



OUSXND SUNN DUSE

49 e53UNN ÓU3XND IO3X6IO3UNN D9N ÖЭЗ XN ЦЭ XБIОЗUNN D9N IO3X6IO3UNN D6N ÖЭЗ. ЦЭ XБXUЗЗUNN IOЭЗU E53UNN D9N U ЦU-DЭ-E6N-ЦБИ XN U ЦОXE65UNN. ЦЭ D6N ЗБИБ XБXUЗUNN UXGUNN UX QUN ND WALLOW NA XGOUNN UX QUN X ЦЭ XGOUNN X

DECX XUQ NNUE NAD

- |. NOWUSUMO FOR (WUSD NO EF)

.EN NUUWCN

- Namborax n en unds munmon
- .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

ENXE9 NIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOTTIN GEO TIN GEOT

- NDO U XNOU EN NUUSUN NX UWCN U OIGN -
- ЗБИБ ЮПХ DUЮИ ЗИИПИ ИБЮ.

- II. - GED WAR CE NATURE OF CONTROL OF CONT

い替 NOO3e

田畑 NEUGN

ЗОДОЛИ ЛУН ХЛ ЗОЕХХЛИ ЕБЗИИЛ ЗБИБ СПОХЛИ ЦЭ ЕБЗИИЛ ЮЭЗИ ЙЭЗ СПЮ. ЦЭ ЗОЕХЛИ ИБЛЭИ ЗИИЛ ЗОЕХЛИ ТЕТЕТ ТОТОТЕТ ТОТОТЕТ ТОТОТЕТ ТОТОТЕТ ТОТОТЕТ ТОТОТЕТ ТОТОТЕТ ТОТОТЕТ ТОТОТЕТ ТОТОТЕТ

NOG UNDERMICH

NUUSUWCN NNUS EN -

O U NOWU 49 ebsuan noord. Noon dudu noordonin dudhe ey nwcn iy.

🖸 и ирши из ебзиил юризе. Виюй илюебюли видилы зиил из.

— U NOWU 49 eb3unn 363. Nan dana dana dana daha ebahah 363. Nan daha dahah daharah dah

.E.V. UNDER EPHODO NONGBOND DONG SEE NAME OF THE PROPERTY OF T

- 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。

- 申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

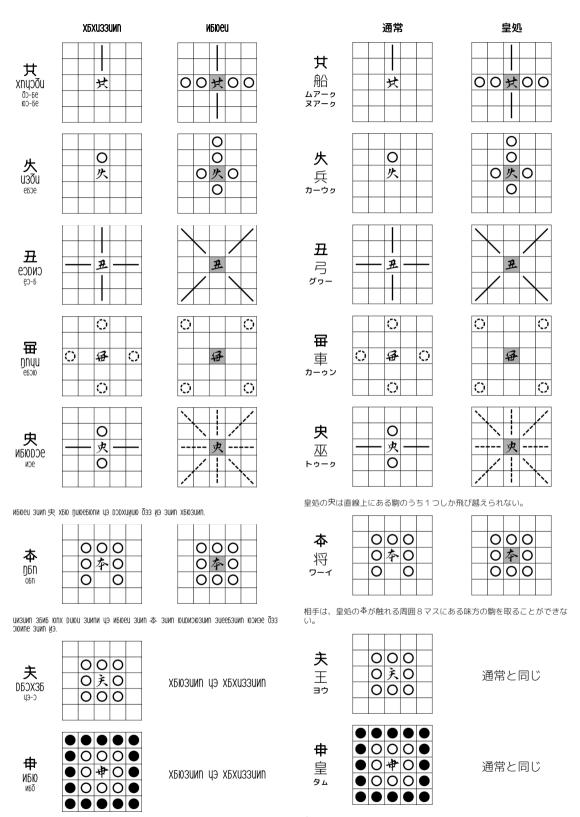
- 駒の動き

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。



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

ОДИСК 夫 ЗИИЛ ИЗИВИЕ В ИЛЬВЕР В ИЛЬВ ИЛЬВЕР В И

- 中二 NDIOEU

ИЗ ХБО U ИОЖИ ЦЭ ИБЮЕЦ XN ИЗ ЖИЗО U ИОЖИ ЦЭ EБЗИИЛ DJECJSE3 ЗИИЛ ИИДЮЭЕ ЗИИЛ DOЗ, ИБОЕЦ U DODNIGS ЗИИЛ ИБЮЖИД ЗИИЛ ЮОЖЭЕ БИ ИБО ЗИИЛ ОТОЗИ ЗИИЛ ЗИИЛ ЗИИЛ ЗИИЛ БЗБЛЮИЮ. ИЗ U DUÖЭEЭ (ЕБЮИИ ИОЖИ ЦЭ ЗБОЮИБ) XN DI DUÖJEEJNI ЗИИЛ ИЗ U ИОЖИ ЦЭ ХБООЗИЛ DOЗ.

USEOI NNUS ENXES EU UWCN U DAX -

ŲЭ DƏSUNIN ESXIJE SININ RYB DUDU U UNUU QU EJ ROBURGA TANUSCA QU UNUU QU BERGI NNUBEGO NUUCHU UNG PER ON QU UN QU BERGI NNUBEGO NUUCH UNG PER ON QU UN QU U

- 申从 ИБЮОБ

EN D URUNCUD EO . JORIGH IN 39 NX EJANDOCO NINUE UEJAXUÓ EU ECE D GENCOI NINÚENINTEC ANNUEZAS .XUD E NINUELE CUNEBUM NX CUNO NINUECAS ACONGAN EU DIUMON U DENCOI NINUE CUMBUSAN EU PUL . CUNO NINUE CONGRE EU DUMCN U XNO URUNO EN EUE EN EN UPINS NINUEN NINUE ROOIGNE EU DUMCN U XNO URUNO EN EUE EN EN UPINS NINUEN NINUE NINUEN NINUEN

- Duōjeejsunn



GO EN INNERNU (NINE ANDE NINERNU E NINERGO) ENECK NINE SEÓ AX UWCN U EQ. EU EU XIQ XION U NICESCÓU QUIUQ AX EU NICESCÓU QUIUQ AX EU NINEROSAX U AD USECO NINE UWCN U OIAN EU) NINEROSAX U AD USECO NINE UWCN U U OIAN EU NINER EU MUNIC SON XIQ EU UWCN U U OIAN EU CHOURE NINEROSAY U CON EU XIQ NINEROSAY ON EU OIAN EU OIAN EU OIAN EU CO EU XIQ NINEROSAY ON EU OIAN EU OIAN EU OIAN EU CO EU XIQ NINEROSAY ON EU OIAN EU OIAN EU OIAN EU CO EU XIQ NINEROSAY ON EU XIQ NINEROSAY ON EU CO EU XIQ NINEROSAY ON EU XIQ NINEROSAY ON EU CO EU XIQ NINERO

ENRECX NUULE UNCEU DU GENERON NULL DIAGON DE CHECX NULLE UNULL DIAGNE EN CHUNCEU DIAGNE UN GENERON NULLE UN DIAGNE UN DIAGNE EN CHUNCH DIAGNE DIAGNE

SUND SUND FOD

EGO EY NNUE ANAE NNUENU ENEX NNUE UWCN U EY EY NX DCOCC U NOA NNUE NNUEWCN ENXED EY AS NNUWCN CYNEUW NX AS NNUWE CYNEUW EQ NX

COG UNITE MUXCOCS

- V 井 NOで39e

 $\frac{1}{2}$ сургания в зимськой в сургания сургания сургания в $\frac{1}{2}$ сургания $\frac{1}{2$

- 国畑 NEDDAN

ЭМАХЭСС СЫ ЗОЕУNNÍ E5 ANUNC ROUS MUSINCI CHINON CHUSUN US AND SOE CE CU NORD CONTROL CONTROL

елю зиил крусусах пишем и не объективной и не илишем и не объективной и не объективной и не объективной и дома и не объективной и не объекти

- ШБИ БИ DN3UNN ENIO

- ХЕХИЗЗИИЛ ШБИ

- ADAUSSUMII (本央大 -毎丑大 -夫 川

其失失 刂

- Рирепрапии при

皇処にする。

- 皇処(タムホェ)

- 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、中央の線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。

獲得フェース

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。

亩飔 (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

本央大 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 共大大 ムアーヶ(ヌアーヶ)カウゥカウゥ 3

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。

串久 X5Ю3UNN WUD/ÒUXЭ€ 丄 ╿ X5Ю3UNN WGN U X5Ю3UNN WUD 3UNN NЭ DUN.

- 1033U3UNN WIEN

申V4 QE-ensu Nebonsque 上川

中分子 быс от ком их и изими кыр эмин эбэгин эбиб и ибо изим. ээрин иби хи или и изим. 東東 Duōgeann-иби/езиби 丁 -

риоэеэпи ибю.

EN NUOIEECX DEXCOD

X5NO3UNN D53X35 Ö33 XN e5 U W3E53UNN ENIO 3UNN W5N. U3 53D 3UNN N393U E5 3UNNN ÓUX3E XN D53X35 U N3E63UNN ENIO. D3 DUIOU 33DNN D53X35 XN 363NJ6NN W5N. XN, D53X35 NOX DUIOU X333NNN UN3UNN WUD 3UNN N3.

DECO UNDEOLOGY EN MOM UNDENING MUSING

DB DUIOU 30DNN X503UNN N3 U3 DUN3UNN WEN. EUD3, U3 E9XN3 D3 3UNNN 夫田大 艾 XN D3 DUIOU 352NENN 夫 EN 毎丑失 EN 艾大失.

юих дее-дее биохии хеюзпии тем

DЭ ЮПХ DUIOU ÖБЕ-ÖБЕ ЕПХОХПИ ХБЮЗИИП ШБИ ЦЭ ХБЮЗИИП ЮЭЗИ. EUDЭ, DЭ ЗИИПИ 1/ЗИИП 共 БИ ЖЗИИП 失 XN DЭ ЮПХ ЗИИПИ 1/ЗИИП 共失失.

MN33 3EX GUIOXUN ONX36

ОБЕЗИИЛ ЮЗОБЛИВЗИИЛ ШБИ И ЗБЗИБ XЛ ХБЮЗИИЛ И ОИХЭЕ XЛ ИИЗИИЛ ЮЛХ И ОИХЭЕ. ЦЭ ЕБЗИИЛ ЮЭЗИ DЭ ШИЗЛИДЭ ЗБХ ӨЛЮХЛИ ОИХЭЕ ЗИИЛ ШБИ. ЕИДЭ, ЦЭ ЕЭХИЭ DЭ ЗИИЛ ШИЗЮИЗИИЛ 田 БИ ЗЭШИДЭИИЛ 田 БИ ШИЗЮИЗИИЛ 丑 БИ ШИЗЮИЗИИЛ 失 XЛ DЭ ЗБХ ЗИИЛИ ОИХЭЕ ЗИИЛ 田丑失 ЗИИЛ ЕЛЮ.

东州兀姝 5N3 X5IONN 3UNN DUNE5NE

БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUWEБПЕ И БЛЗ ЎЭ ЗИИЛ DUX ЗИИЛ БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUWEБПЕ ЗИИЛ РОЗБЮИЦ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUXEЭЗБЮИЦ. ЕБ И ЎП DUИ ЮЛХ DUЮU DЛЕПОБЛИ ЗИИЛ ЦЭЗЭ ЦЭ ЗОЕХЖЛИ ДИХ ЕПЮ ЗИИЛ DUXEЭЗБЮИЦ ЗИИЛ ЮЭЗИ. ЦЭ ДИХ ЦЭЗЭ ЕБ И ХБЮЗИИЛ ЦЭ ЗПЦЭ ЗИИЛ DUWEБПЕ ХЛ ЮЛХ ЕБЮИИ ИЭШИ DЛЗИИЛ ЦЭЗЭ ХЛ ЗБХ ЕБЮИИ ИЭШИ ОБЛИВИТИ ЦЭЗЭ.

KED UN 30NU X3N3



DASCX XUQ UNDSCHUM NG 9500 UNDS CUXSDQ

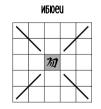
ФэзеБзиил и юлх √Zзиил елю xn и ≯Zзиил елю.

NUUSUWCN NNUS EN

видеиии пиих сулк ер дуоках ер еу илпирадиа.

תל NADCD כש





- 加点役

- 状況役

● 中い井: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 平中:クッタム -5 皇を踏越えする

王のワイルドカード

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。

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 手駒に夫毎失其があれば、夫、毎丑失、其失失が成立する。

同一没非重複

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、**黒の母と赤の母、黒の**丑、**黒の外**が手駒にある場合は**同色毎丑久だけの**点数を得る。

標準机戦(殊州兀炊: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

4	Щ	世	\$	¥	\$	世	Щ	4
4	Ŧ		W		W		Ŧ	4
A	H	X	H	¥	H	X	A	H
				華				
火	火	火	火	共	火	火	火	火
央	丑		加		加		丑	央
中	励	紐	夲	关	夲	紐	励	中

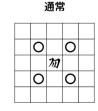
ゲームの構造・手番の概要

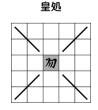
勝利条件は20点ではなく40点である。

駒の動き

教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。

加 虎















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

шби би епю

NAM UNDECICE BUOGES NAME OF THE CONTRACT OF TH SUNDA DUSAND ESEUSTION

易丑失 duxndu u3du/d600-e0-6-e60e 失丑易 +

夫 DEOX3E/49-0 夫 川

勿 DODNN WƏWƏ/QBOX 勿肠刂

NUÇGYKDE UNIC DESOL E ENEX EN

ÚЭ БЛЗ ХБЮЛИ ЗUNN DUNEБЛЕ ЗUNN UN NЭЮ DUXEОЗБЮИU ОЭЗ UЭ ХЭИЭ Э ЮЭЗU. UЭ еб опиэипи оп рии.

зэрии дее-дее-тэелии

имоеси пиис супд ипиэеси пх ипееобиа су ипиэесш-эбб-быс су

ECO UNDESCOINX UNDS ONE NUXOUE

NUCREDIA UNICECUXCX NU X92 UX NGM NUCRUL BUGE BUGENUM DUNCED CP ONO ANDE BNOICE EN NUMBE EN NUMBERCO UNECO UNIDESCOUR SUN PROPERTIES ЛИИЕ ЕМ ПИИЕ МОН ИПАВСЕВ ИПФИРАНА В МЕТЕ В СЕОТИ ИЗВИВСЕМ И МОНЕ ПИИ В СЕОТИВНИЕ В И МОНЕ ПИВ ПИВ В ПИВ В ПИВ В ПИВ В ПИВ В СЕОТИВ В ПИВ В ПИВ

共	乙亚
失	ᄓᅺ
中	心工
丑	忆皿
	忆皿
毌	-2亚
央	-2亚
加	+2亚
本	+2亚
夫	I

EN UNDESEND NAME SEQ NOSTI, N 99 TROUBSCENTR UNDESCRIPTION OF STATE CHEX CH NĂDCE ANAS USEGO EU "NNUE" NNOIDCO NAW NNUENU .NNUENU III) NOODCO NAW NNUE ХБЮЗИИЛ DUXEЭЗБЮИИ. ЕБ U "ЧЭ ШБИ БИБЕИDNИ ШБИ ЗИИЛ «IJЗИИЛ Э -ЗИИЛ ХЛ ЗБХ БИБЕИDNИ ШБИ <u>ФЭЗ</u>ПХ ИЭ ЗИИР еЛЮ.

49 EB3UNN 1093U NU3NN XENO3UNN 3E0E 9 ENUUNN X93N9 3UNN 3ENE XN NN EE.

ECO UNDERMICH UNDERNING

49 ИЗШИЗШИП DO3 UN3UNN 4039 ФЭЗ 49 ХЭЗЭ. ЗБОЮИБ ЗИИП еБ U 动中元 . ПИДЕО! ПИШЕОНТ ИПИШЕ ПХ ЕССР ПИШЕИИ ЕР ПИПОПОНОВ И ПХ (ШЭОНОЙ ПИШЕ ИПОШОИСС)

0 胹 励 馬 マーゥン 0



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。

 \circ

 \circ

巾 筆 クヮ-





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 ヽ 肌苷二: ムンマーゥモークホエ 申以外全種類 50 筆兵無傾 中央ヽ/:クヮカゥヮムーンアウム 大丑本巾央 10

行行 甚 ≥ :モゥクモゥク 共田励 5

王夫:ヨウ夫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。

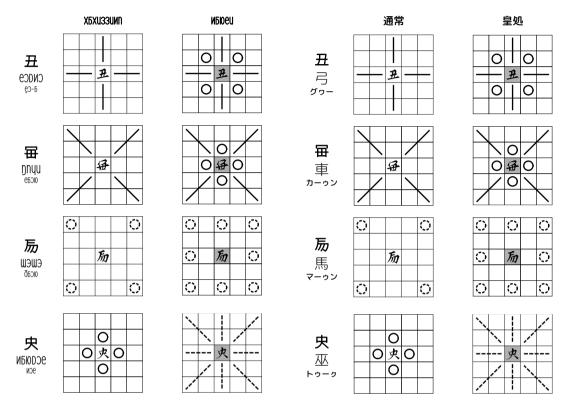
共	0.1
失	0.2
巾	0.3
丑	0.4
历	0.4
毌	0.5
央	0.5
700	0.6
本	0.6
夫	1.0

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。以下はその中でも比 較的有名な効中へ (硬皇力:ペクタンピュ) と呼ばれるもので、

⁴ 実際はオレンジであるが、ここでは原文に従う。



以 财中元 ЗИИП ИИ, ЦЭ ХЭИЭ Э 10ЭЗИ, 共 ЦЭ ИБОВЧ БИ 丑 ЗИИП ИОШИЗИИП И БОВИИП ЗИИП ОБИХБЭОЛИ БИ 勿 БИ 易 ЗИИП ИОШИЗИИП И ХБЮЗИИП ЗИИП ХЭИЭ БИ 丑 БИ 宙 ЗИИП ИОШИЗИИП И ХБЮЗИИП ЗИИП ХЭИЭ ЎЭЗ. ЦЭ БИБЕИВПИ ЗИИП, ЦЭ ХЭИЭ ЎЭЭО И ИОШИ ЦЭ ИОБЮОБ.

硬皇力以外にも、その他、地域や時代によっては皇処の丼が丑と同じ動きをする規則や、勿と局の動きが同じ動きをする地域、丑と毎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、本央巾、央巾局、巾局勿、易勿毎、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(小株夫丛: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直接やり取りする場合もある。

古机戦(専兀炊:ズィアーセッカイク)

後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。

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、遊戯開始時に好きに入れ換えてよ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。



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

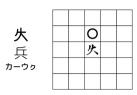
- 駒の動き

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。

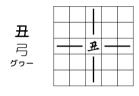


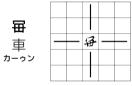
船 ムアーゥ ヌアーゥ 相手の船に遮られない限り水の中ならどこへでも動ける。水から出ることができないが、駒に取られること もない。船が船を踏むことも出来ない。



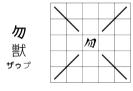


相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

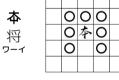




駒を取るときはその駒を跳び、駒の一**つ向こうのマス**に動く。



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。







踏越え

国権人 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。

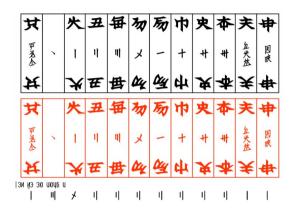
紙机戦のゲーム

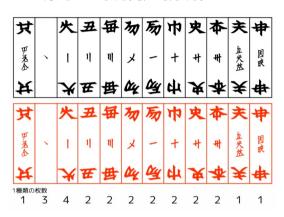
この遊びにおいては収兀炊 (紙机戦:ニーンセッカイク) という カードを使う。

ゲームの道具

札, (**丁**: ツォウ)

ゲームに用いるカードである。計48枚である。





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。

ĺ	弱										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、丼は同色札の代わりとな る。

色 (久:ポッ)

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:ニエク)

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。

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

札の状態

山札 (**呂町: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 (夢山: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。

- ゲームの時間的単位

手番(昔: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(畑:ショッ)

終了条件を満たすまでの単位。

ゲーム (燃:カイク)

勝敗が決するまでの単位。

終季 (亜畑:タショッ)

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 (亜爻:タマーヶ)

季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)

終値に加点される得点。

臨時点 (暮爻:カゥマーゥ)

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°。最後の勝負に勝利 したプレーヤーが得点を得る。

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

⁶要するにトリックテイキングゲーム。

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。

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。

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(= Z 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 。

準備

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 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

⁷ 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

[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

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。

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 (西畑: 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 (事名: 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 (十号: 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

サ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(収: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

□反(メ城: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てより強い役を作り、点数を賭けた後に勝負する⁸。

準備

+ TMT 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>一枚である。

- 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。

- 賭け

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

⁸ テキサスホールデムのようなゲーム。

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。

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。

手札を無くすことを競う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

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、\(0)と毎(3)と毎(3)のような札を出すことができ 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。

⁹ 大富豪のようなゲーム。

開樽 (**ハ**日:ナムトウ)

淮偡

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(申夫)地心(巾央本)

行行 (历丑失)

馬弓兵 (大丑易)

闇戦之集 (大大大大人)

連番

セット

--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(丶昔: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(九苔: 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。

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

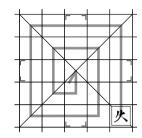
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

行山(苺丛:モッツォ)

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。



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
- 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) 5. 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。

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。 毎: 札の設置コストと米での移動コストを1減らす。

70: 自分の手番毎に、相手一人の資源を一つ奪う。

励: 駒の移動マス数を2マス増やす。

↑: 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<u>移動コ</u>ストを半分に

- し、4以上なら駒を1つ進める。(丑、易、毎の効果と重複あ
- 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。 春: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。

#:自分の手番毎に駒を1つ進める。(丑、易の効果と重複あ

n)

六裁(十や: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。

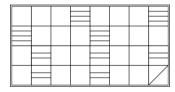
この時、他の人がユトが六裁という遊びをしていて、牛行が起こり、二十二 の甘清酒を飲んだ。

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章を選ぶ。

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(写其へ労: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(匣)、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 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)、得点トラッ

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*Ĵ*)「牛」、io1[iou⁵⁵](ヨウ→)「真っ直ぐな」 アイル語: juo [juo](ユオ)「牛」、jooi [jo:i](ヨーイ)「直立させる」

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。

4																	
田	e)	-			•	•				•			1	•			
	=			,			1	-		-	•	•	1				
I HI	-	,		1			2										
					$\ $		bracklet										

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、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。