

43 XBD

003XND, EB U ЗБИБ ЗНЦО ИШУ ЦЭ ЗБИБ ЗУИИ ДЭЗ,
 ХН ЗБИБ U ИШУ ЦЭ ИБИБЗУИИ ДЭЗ, ХН ЗБИБ БИ
 ЗБИБ U ХБЗОНО ЗУИИ ДЭЗ. ЦЭ ДН ДУИЗУИИ
 ХБДБДУЗ ДУИЗУИИ ЗБИБ 003XNDИИ ДУИЗУИИ
 003XND. ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭЗУ 003XND ЗУИИ
 ДУХЕЗЗБЮИИ U ДУИ ДУИЗУИИ ХН ЕБЮИИИ ЕБ ХН
 ДНЦУЦОДУИЗНИ ЕБ ЗУИИ ЗБИБ ДЭЗНХ. ХН ДН ДУИ
 ЮНХ ЕБЮИЗНИ ЕБ ХН ЦЭ ДН ДУИ ЕБЗУИИ
 БДРБЗУИИ ДЭ ШУЗО U ЮНХ ДНЗБ. 003XND ЗУИИ
 ЗБЮСЕЮНОД U ЗБИБ ДУИЗУИИ ЗБЮСЕЮНОД ХН НРДЭ
 U ЕБЗУИИ ЗБЮСЕЮНОД ЗУИИ "ШБИ". ЗБИБ ДЭЗ ХН
 ДЭ ДЭЗ. ДЭ ДЭЗ ХН НРДЭ ДЭЗ. ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭЗУ БИ
 ЮБЗО ДН ДУИ ЗБЮИНИ "大 大 人 学 学" ДН
 ДУИЗУИИ 003XND". ЦЭ ИНОШЭЗ ШУЗО ИНОЭНИИ
 ИБНЭ ЗУИИ ЦУГНИ U НУХ ХН ИНОЭНИИ ДУИИЭЗНЦО
 ХН ДН ДУИ ДУИЗУИИ НУЗНИ ЕБЗУИИ НУХ ДЭ.

БНЗ ӨЭ ЗУЙН ДУХ

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（ダツ）」¹である。人がいれば文化がある。文化があって国がある。いまこの理由で我々は「我々の遊戯」を作る。歴史において発掘された証拠は重要視すべきであるから、考古学に基づき、この豊かな文化を紹介したい。

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『ミセツレティベルピス』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や趣意を壊さないままに



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ム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 枰(ダツ)。伝統ゲーム 兀炊(机戦:セツカイク)において得点獲得をするために必要な駒の組み合わせ。ここでは、人々の思い出を駒に例え、その集まりが価値を生み出すことを述べている。

ӨУЗХИИБЗ

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

ᠣᠣ

мокү

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

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

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

- 教育机戦
- 標準机戦
- 地域や時代による差
- 古机戦

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

- 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)

ᠣᠣᠴᠠᠰᠤᠨ

- 行山 (モクツオ)
- 六裁 (ネツシユ)
- 連船之遊 (ネカナモカヌツ)

դՆԿՅ ՅԱՐՈՒ ՕՒՅԽՈԸ

цэ ёбзийн дүрхэн дг дуи зүгэни гүйч. гүйч у дохиоуу угдэ зуин гуагууз хн шээни ёб хн ндули хбюрюудэ. зүгэни ёб зуин дэдүрхэн у ёбиондолинзуин дэдүрхэн цэ бод.

- 勿令 耽墮ニルヲコトス

ЕБЗИЙН ӨСҮХНД ЗИЙН ЕБЮИУЗ У ДЭЭНЭГИЙН ДНЦЭ ХН ЕБ У ХАХДЭСЭГИЙН ХН У
ЦЭЗЭГИЙН ЦЭЗЭ ЦЭ БЭРЭГИЙН ЗНЦЭНИ ДНЦЭ ЗИЙН ДӨӨӨСҮХНД.

1. үз дүхээн зүйн хэзэг бэрэзүйн зэм бэрэзүйн зэм.
 и. бэрэзүйн зэм шээлийн гүрү үз хэрэзүйн хэрэзүйн хн бэрэзүйн ишшү гүрүцү зүйн
 өн.
 и. үз бэр рүх өнү и энзү хн бэрзүйн зэм зүйн бэрэзүйн зэм. (үз бэр рүх
 өнү и энзү зүйн зэм зүйн өнү и рүх үз хэрэзүйн хн гүрүзүйн зэм бнү зхү
 бэрэзүйн зэм хн бэр-бэр шээлийн гүрү.)

- 马牙勿令 ǫbe-ǫbe ɲɪɥɔ

цэ еб збхлебюи зиип дзебдцэ зиип дзз зиип дбезиип и обрлр. еб и збзюибебюи.

1. Зыб шæини рнцц хп ебуйи исшп днзипи ено.
 1|. Зыб ббе шæини рнцц (исббæ) э иудиизипи ено (рæуббæ).
 цз дз ббе шæини рнцц зипи юззз цз дз иудиизипи ено зипи юззз
 дз ббе шæини рнцц хп бибейури днзипи дз ндипи ббоззипи иуе.
 ено. (хп цз рæз юззз, цз ебзипи юззз
 рнцц зипи ено и -зипи э |зипи хп иуе и
 юнх.)
 1|. ббе-ббе пи |зипи хп цз пи иуе и юнх зипи э иудиизипи иуе зипи юззз зод
 пи.
 еб и шæини рнцц зипи дзз хп ебзипи бббнзипи и 𐌆𐌆𐌆𐌆 (ббе-ббе-шæини).

- 昇学 3010

цэ ебзипи дүзхнр ебюипи ишви -|-|-||-|-/-/- зиип елю цэ илшлх хл зэдли еб.

\backslash	$ $	$ $	$ $	\times	$-$
--------------	-----	------	-------	----------	-----

1. иудизмизн хьэужьин джэуэбэ хн шэуэин збэбэ и юрджэуэбэ.
 1. бэуэзэин юрджэуэбэ бэзэин збэбэ цэ ~-||-||-х-э- зини хьэ.
 1. джэуэбэ шэуэин ргъэ.
 х. юрджэуэбэ бэзэин зини збэбэ зини ено и хьэужьини цэ ргъэ зини ено хн дгъэ зини ргъэ. бэуэзэин ргъэ и цэ збэуэи зини джэуэбэ. юрджэуэбэ бэзэин зини збэбэ зини ено и обгъэ цэ ргъэ зини ено хн джэуэбэ зини ргъэини зини.

##ЗИ ЗБИИ	хЗИ ЗБИИ	l ЗИ ЗБИИ	l ЗИ ЗБИИ	хЗИ ЗБИИ	##ЗИ ЗБИИ
、				х	-

Дуиёбле

цэ ебзипи оуэхно, збйб зэоли "нэ" би "оухэзу" би "нлцэ" би "еню зипи оухэзу".
збгюйб зипи нэоли дээ

- ҮЭ ҮҮХ ГЭҮӨ ҮЭЗҮН ДӨӨЗӨҮН ЗӨИӨ НӨ ӨӨ ХН ДӨӨЗӨҮН ЗӨИӨ ДӨӨ-ДӨӨ ИШЛИНН
 ДӨЗӨНН ҮЭ.
- ҮЭ ҮЭ ШӨӨӨ ДӨЗ ХН ШИЗЛИН ШӨӨӨ ХЭЗЭЭНН ШИЗЛИН ИШЛИЗЛИНН.
- ГЭҮӨ ҮӨӨӨӨ ДӨЗ ХН ГЭҮӨ БӨХӨН ДӨЗ.
- ДӨНӨДӨРӨШӨНН ҮЭ ХН ДӨЗӨӨӨНН.

ебзизин юззиз зииин дииебне зииин дүү юззизин э зорли шби хн епюхизин епю зииин дүүз. хн хююззизин юззиз дээзбзизин э дээххбзизин э зииин ишзш дүү зииин хююхэрю. хн зорли шби зииин дүү дүүз хн дүү дээххбзизин зииин юззиз, дээххбзизин шүүз э ююгх. зииин дүүз э епзш. хн ебзизин зююхэрю э епзш хн буюиззиз. хн ебзизин зииин зииин дииебне дүүх епю зииин ююзбзюд дүүз хн хн хююззизин дүүзиз зюбиз епзш епзш хн хююхэрю зииин дүү зииин нюпюбзиз зииин "зүч зииин дииебне" хн дүүзиз зорли зииин дүүз.

投げ棒のゲーム

このゲームにおいては投げ棒 = 少 (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もっともよく知られた賭博²である。

- 獣裁 (勿令: 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イヤーが賭け金を全て取る。(なお、最大の数を出したプレイヤーが複数いる場合、そのプレイ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（マギ勿令：ニエックツザウプシュー）

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. プレイヤーはもう一度投げる（**10**再行：トモーク）か、数を確定させるか（**10**積値：ショーンマーク）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 か1が出た場合、それまでの合計 は失われる）	数を確定させる場合： その数の合計を獲得する。
---	----------------------------

3. 合計が失われるか確定するまで 2. を繰り返す。
これは「**マサキ**（連撃術：ニエッククズズイーツ）」と呼ばれる
投げ棒の投げ方である。

- 新遊 (異名: ルートウー)

このゲームでは、以下のように0～5までの数が書かれた紙を使う。

					
0	1	2	3	4	5

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

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人で行き、各プレイ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。かつては勝敗に基いて賭け金や取り回しという賭が、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。

另解元坎 三つ 三つ 三つ 三つ

五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五

五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五
五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

教育机戦 (另解元坎: トウイヌイセツカイク)

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。

五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五
五	五	五	五	五

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。

1. 再行(トモーク)

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。

2. 終季(タシヨト)

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、レートのリセットする。

移動フェーズ

- 駒の動き

各手番に、プレーヤーは駒の一つを選び移動する。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。

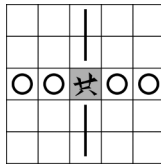
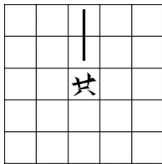
五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五

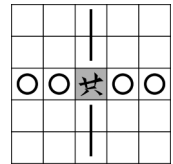
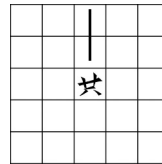
五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五

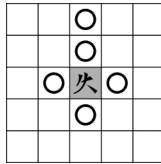
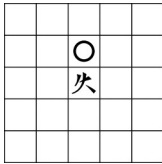
其
хнцџоу
00-66
00-66



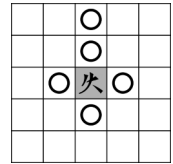
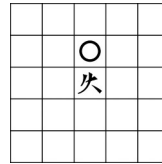
其
船
ムアーク
ヌアーク



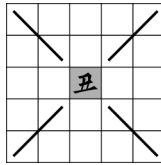
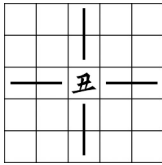
失
цзџоу
66-66



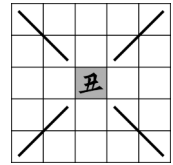
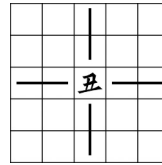
失
兵
カーウク



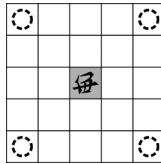
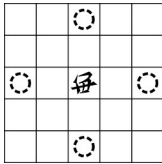
丑
еџднџ
66-66



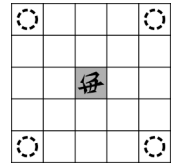
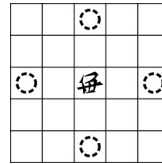
丑
弓
グワー



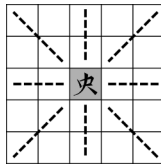
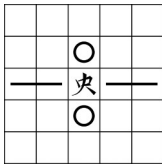
毎
днцџ
66-66



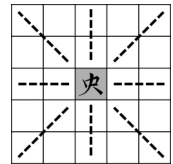
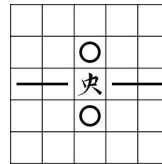
毎
車
カーウン



央
нбџоџ
66-66



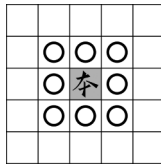
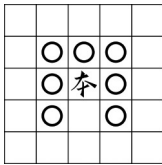
央
巫
トゥーク



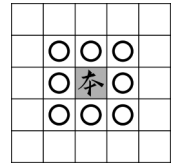
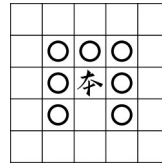
нбџоџ зилп 央 хбџ днџебџн цџ дџхнџнџн дџз нџ зилп хбџнџн.

皇処の央は直線上にある駒のうち1つしか飛び越えられない。

本
дбн
66-66



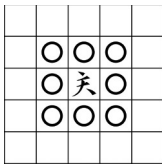
本
将
フーイ



цхзлпн збнџ юпх днџоу зилпн цџ нбџоџ зилп 本 зилп юндџнџнџн злџебџнџн юнџџе дџз зилпџе зилп нџ.

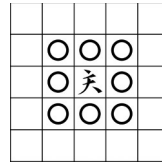
相手は、皇処の本が触れる周囲8マスにある味方の駒を取ることができない。

夫
дбџхзб
цџ-џ



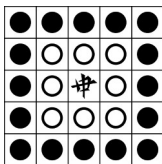
хбџнџнџн цџ хбхнџззлпн

夫
王
ヨウ



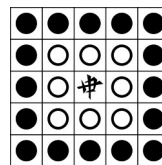
通常と同じ

申
нбџ
нбџ



хбџнџнџн цџ хбхнџззлпн

申
皇
タム



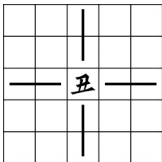
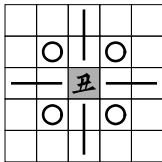
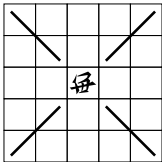
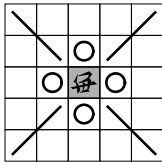
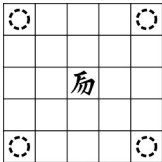
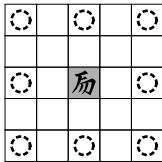
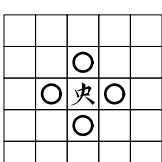
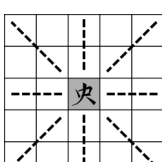
通常と同じ

ззлпн 夫 зилп нџнџнџнџн дџе ц юнџн. бџзлпнн збнџ днџоу нџнџнџн еб. 申 зилп юндџнџнџнн злџебџнџнн юнџџе ц нбџоџ.

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

ДУИЗУИЛ ИШУЗУИЛ ДЭЭ

цэ ишүзүи дээ цизуил цэзэ дээ цэ хэзэ, зэсүйбэ зиил еб и 叻申元 (зэсүйбэ зиил ибюеу) хн и ебюндли цэ цизуил цэзэ хн зиил хбюзүил юзэил, еб и цэ ибюеу зиил үэ ишү цэ зэсүйбэ цэ бэзүил юзэил.

ХБХУЗУИЛ	ИБЮЕУ
<p>丑 ебдиэ еб-б</p> 	
<p>毋 днцү ебю</p> 	
<p>𠂔 шэмэ бэю</p> 	
<p>央 ибюдэе юе</p> 	

цэ 叻申元, зиил ии, цэ хэиэ э юзэи, 共 цэ ибюеу би 丑 зиил ишүзүил и хбюзүил зиил бэбхэзэил би 勿 би 𠂔 зиил ишүзүил и хбюзүил зиил хэиэ би 丑 би 毋 зиил ишүзүил и хбюзүил зиил хэиэ дээ, цэ бибедли зиил, цэ хэиэ үэ дэю и ишү цэ ибюеу.

ДУИЗУИЛ ЮБЗБЮБД ЗУИЛ ШБИ

- ЗБНЦ-ХНЦ-ЗБНЦ ЗУИЛ ХУДУЗБ

夫, 本央中, 𠂔勿, 毋丑失 и цэзү зиил худузб, цэ бибедли зиил, бибедли 共毋𠂔 хн бибедли 共 зиил зэри зиил дээ, ебзүил шби и юзэзүз зиил шби, бибедли зэри дүизүил 失 зиил шби хн пи 失 зиил ебэ и дүх зиил юзэи и дүизүил.

- ИЗУИЛ ЗБНЦ ЗУИЛ 𠂔 ЗУИЛ ХУДУЗБ

дүхли збху зиил худузб хн изүил збнц зиил 𠂔 и шби зиил юзэи дээ, еб и хбюзүил цэ зэсүйбэ.

夫, 本央中, 央中𠂔, 中𠂔勿, 𠂔勿毋, 勿毋丑, 毋丑失, 丑失共

цэ хууцзүил елхлхи елү зиил дээ бэзүил елү и еб.

1-дүзүил дүхэзэбюи: 1, -1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

хн, шэшэ зиил ебэ и юшү цэ дүх ебэ днзб, цэ ебзүил цэзэ еб цэз юхх и ебюндли, цэ цизуил цэзэ ебзүил цэзб зэсүйбэ юлоршибэне цэ дүх цэзэ, дн дн зээхлхи юлоршибэне цэ зэсүйбэ.

- ДЭХЗУИЛ ШБИ ЗУИЛ ХУДУЗБ

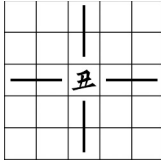
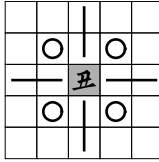
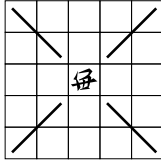
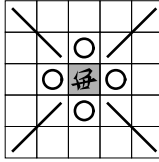
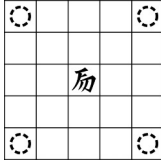
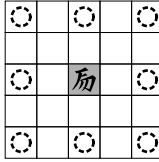
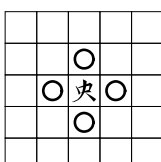
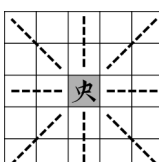
зүил дээли хбюбзүил цэзэ зиил шби дн зиил дүхэзэбюи дээ, ебзүил юбзбюбд зиил шби и дүзүи хбюзүил збюб э елзүил хэиэ зиил збмб хн дн бэризүил дээ, елүэ, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

ХБЮЗУИЛ ШБИ ЗУИЛ ЕЛХЛХИ ЗУИЛ ДЭЭ

хбюзүил шби дн дээ хн цэ бнз хбюи зиил днмбэне елхлхи днзүил шби цэ хбюзүил юзэи, цэ хэиэ елхлхи цэ бэзүил, цэ ии дүзүи елхлхи шби зиил юзэи

самазана移動法

動き方についても地域による差異があった。以下は中でも比較的有名な叻申元（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。

通常	皇処
<p>丑 弓 グワー</p> 	
<p>毋 車 カーウン</p> 	
<p>𠂔 馬 マーウン</p> 	
<p>央 巫 トゥーク</p> 	

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、勿と𠂔の動きが同じ動きをする地域、丑と毋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。

самазана役

- 連獸連体系

夫, 本央中, 𠂔勿, 毋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毋𠂔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, 本央中, 央中𠂔, 中𠂔勿, 𠂔勿毋, 勿毋丑, 毋丑失, 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、本𠂔丑失を集める光戦王集（小炊天苳：アイカイタヨウダツ）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

зүйн ёю хн бибейрн ёю зүйн рихеззбүйн ёзз

еню зчин цсеюуцз

цэ бгэ хбюгнэ зигн бигебеге хбюзигн збиг нбигн х-зигн егн хн бгзхгн и збг.
цэ юзэзг бгзхгн илз цэ бгззигн рэг и збгзг зигн юзэг. цэ ии хн югх збгн
егюгхн зигн бгхбэгн хн зигнн зигн збиг и ишн э егзг.

尊元炁 хүүцззчин дуиебне

зэрлэлт шийд зүйлг өнөөхүүдэд дээхэн хэл рүүхэ зүйлг хэбэрлүүдэ дээхэн хэл еб ү хуучээдэ зүйлг шийснэ. дууш зүйлг зүйлг өнөө ү юрхуу хэл хэбэрлүүдэ дээхэн хэл юух ү ёслогилон хэ бодозонх. бид рүү юух хэл юух илэглэлт өтүүд дүхээдээхэи зүйлг юух юрхуу хээхэн, хэл, үг ёслогшд бид рүү өнөөх өтүүд дүхээдээхэи үг юрхуу хээхэн, үг ёслогшд хээхэ бид рүү ёслогилт идуш хуучээдээхэи шийснэ. еб зүйлг дүхээдээхэи ү бгз хэбэрлэлт зүйлг үзээ. душзүйлг хээхэн зүйлг өдбхбэслогил дээд үг ёслогилон хэл бид рүү ёслогилт идуш еб.

ХБД НИ ЗУИП ЮЭЗУ ЗУИП ИЭ ДУИ ЗУИП ХЭИЭ

[illegible]

丑	勿	母	本	天	本	母	勿	丑
失	失	失	失	失	失	失	失	失
丑	勿	母	本	天	本	母	勿	丑

043XND 3UIN DU35

ԿՅ ԵՅԻՄԻ ՈՒՅՈՒՆ ԽՅՈՒՄԻ ՆՅ ԶՅ իՆ ԿՅ ԽՅՈՒՄԻ ՆՅ ԽՅԽՅՈՒՄԻ ՄՈՒՆ ԶՅ. ԿՅ
 ՄՈՒՆ ՅԵՄԻ ՅՈՒՄԻ ԽՅՈՒՄԻ ԻՅ իՆ ԽՅՄԻ ՈՒՄԻ ԻՅ իՆ ՈՒՄԻ ՅՈՒՄԻ ԽՅՈՒՄԻ ԻՅ
 ՈՒՄԻ ՅՅ. ԵԵ-ԵԵ ՄՈՒՆ Ի ՄՈՒ իՆ ԽՅՅԻ ՅՅՅԻ ՅՅՈՒՄԻ ՄՅ. ՅՅ ՈՒՅՅՅ իՆ
 ՈՒ Ի ԶՅԵՅՅԻ ՅԵՄ. ԿՅ ԵՄԵՄՈՒՄ ՅՄ, ԶԵՅԻՄ ՅԵՄ ԽՅ ՈՒՄ ԶՅԵՅԻ իՆ
 ՅԵՅՅԻ ԵՅ իՆ ԶՅՈՒՆ Ի ՄՈՒՄ. ՅԵՄ ԽՅ ՈՒՄ ՈՒՄՈՒ ՅՅՅԻ ԽՅՅԻ ՅԵՄ ՅՄԻ
 ՈՒՄԻ ՈՒՅՅՅ իՆ իՆ ՈՒՄՈՒ ԵՅ իՆ ՈՒՄ ՈՒՄ ՅԵՅՅԻ ԶՅԶՅԵՅԻ ՅՄ.

ԱՊՐԱՆ ԶԱՊԻՌ ՈՒՄ ԽՈՅԵԾ

- |. ишизин бон (шизо пи еб)

ИЗДАНИЕ ИЭ.

- иэшуги зүин иэ и хбюзүин.

- ХБЮ ишшиги эюине зиип иэ.

- зорли из юмпе зин ишшзшшш дзз, ебзшшш дзз и хбюзшшш цэ збзюиБ.

- 11. зини елчи зин бол

(шизилл збйб зчил нэ дээ цэ нэ и ишлү зчил хэзиг хп шлзз пи өб)

цэ юхузи юхли из хп ебзипп из и ишш цэ зюипе зипп еэхиз.

ИЗШУЗЧИН БОЛ

- ИЭ ЗУИИ ИОШУЗУИИ

цэ хбюэгийн шлцхэ збнбэ зиили нэ хн иэшлили нэ, цэ ебэгийн юэзэ збнбэ шлэзэ иэшлили зюйне зиили нэ э ибю. цх нэ и иэшли зиили юэзэ зодли нэ зюйне зиили иэшлизиили нэз.

其
xhɥɔɖu
ɔɔ-ɓe
ɲɔɔ-ɓe

ᠳᠠᠢᠣᠨ ᠤ ᠤᠨᠠᠰᠢ ᠴᠢ ᠪᠣᠳᠤᠵᠢᠨ ᠢᠪᠢᠶᠠᠨ ᠴᠢ ᠤᠨᠠᠵᠢᠨ ᠵᠢᠨᠢ ᠵᠢᠨ ᠴᠢ ᠵᠢᠨ
ᠪᠬᠡᠭᠡᠢ. ᠢᠶᠬᠤ ᠳᠠᠢᠣᠨ ᠤᠨᠠᠰᠢ ᠴᠢ ᠢᠶᠬᠤ ᠤ ᠢᠪᠢᠶᠠᠨ ᠵᠢᠨ ᠬᠡᠭᠡᠢ ᠬᠡ ᠤᠨᠠᠵᠢᠨ ᠤᠨᠠ
ᠢᠶᠬᠤ ᠳᠠᠢᠣᠨ ᠵᠢᠨᠢ ᠪᠦ. ᠴᠢ ᠢᠶᠬᠤ ᠳᠠᠢᠣᠨ ᠳᠠᠳᠡᠭᠡᠨᠢ ᠴᠢ.

加点するといった規則が存在する。

得点の上限

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

古机戦（喜元炊：ズィアーセツカイク）

役に基づく得点システムがなく、投げ棒によるランダム要素のない机戦を古机戦と呼んでいる。点数に差が付きやすく、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パ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、**畚**と**勿**の位置が逆の変種や、**畚**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。

丑	勿	每	本	天	本	每	勿	丑
失	失	失	失	失	失	失	失	失
丑	勿	每	本	天	本	每	勿	丑

ゲームの構造

このゲームは多くの場合1つの季節によって成り立っており、1つの季節は複数の手番によって成り立っている。手番において、プレイヤーは1つの駒を選び、その駒を動かし、他の駒の獲得を目指す。これを繰り返して、唯一の役である夫（王）を完成させたプレイヤーが勝者となる。なお、勝負がつかなくなったお互いが認めたときは引き分けとなり、自らの王が取られることが避けられないことが分かった場合には投了することができる。

手番の概要

- 1. 移動フェーズ（必ず行う）

駒を移動する。

動かす駒は一つ。

- 自分の駒しか動かさない

- 駒固有の動き（後述）に従う。

- 2. 獲得フェーズ（移動先に相手の駒があれば）

駒を盤上から除き自分の手駒に加える。

移動フェーズ

- 駒の動き

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

其船

ムアーク
ヌアーク

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。

ЮНЮДИЕБНЕ ЗУИП ОУЗХНД

ЦЭ ЕБЗУИП ОУЗХНД ЗБИБ ЗОДНИ ПРГАЖ, ЗУИП БЗБНЗУИП ЗУИП ОБХБЗБ.

ОУЗХНД ЗУИП ДЗЗ

𐰢 𐰣/ОБХБЗБ

ЦЭ ОУЗХНД ЗОДЗУИП ОБХБЗБ. МЖЗУИП ОБХБЗБ У БЗД.

𐰢	𐰣	𐰤	𐰥	𐰦	𐰧	𐰨	𐰩	𐰪	𐰫	𐰬	𐰭	𐰮	𐰯	𐰰	𐰱	𐰲	𐰳	𐰴	𐰵	𐰶	𐰷	𐰸	𐰹	𐰺	𐰻	𐰼	𐰽	𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉	𐱊	𐱋	𐱌	𐱍	𐱎	𐱏	𐱐	𐱑	𐱒	𐱓	𐱔	𐱕	𐱖	𐱗	𐱘	𐱙	𐱚	𐱛	𐱜	𐱝	𐱞	𐱟	𐱠	𐱡	𐱢	𐱣	𐱤	𐱥	𐱦	𐱧	𐱨	𐱩	𐱪	𐱫	𐱬	𐱭	𐱮	𐱯	𐱰	𐱱	𐱲	𐱳	𐱴	𐱵	𐱶	𐱷	𐱸	𐱹	𐱺	𐱻	𐱼	𐱽	𐱾	𐱿	𐲀	𐲁	𐲂	𐲃	𐲄	𐲅	𐲆	𐲇	𐲈	𐲉	𐲊	𐲋	𐲌	𐲍	𐲎	𐲏	𐲐	𐲑	𐲒	𐲓	𐲔	𐲕	𐲖	𐲗	𐲘	𐲙	𐲚	𐲛	𐲜	𐲝	𐲞	𐲟	𐲠	𐲡	𐲢	𐲣	𐲤	𐲥	𐲦	𐲧	𐲨	𐲩	𐲪	𐲫	𐲬	𐲭	𐲮	𐲯	𐲰	𐲱	𐲲	𐲳	𐲴	𐲵	𐲶	𐲷	𐲸	𐲹	𐲺	𐲻	𐲼	𐲽	𐲾	𐲿	𐳀	𐳁	𐳂	𐳃	𐳄	𐳅	𐳆	𐳇	𐳈	𐳉	𐳊	𐳋	𐳌	𐳍	𐳎	𐳏	𐳐	𐳑	𐳒	𐳓	𐳔	𐳕	𐳖	𐳗	𐳘	𐳙	𐳚	𐳛	𐳜	𐳝	𐳞	𐳟	𐳠	𐳡	𐳢	𐳣	𐳤	𐳥	𐳦	𐳧	𐳨	𐳩	𐳪	𐳫	𐳬	𐳭	𐳮	𐳯	𐳰	𐳱	𐳲	𐳳	𐳴	𐳵	𐳶	𐳷	𐳸	𐳹	𐳺	𐳻	𐳼	𐳽	𐳾	𐳿	𐴀	𐴁	𐴂	𐴃	𐴄	𐴅	𐴆	𐴇	𐴈	𐴉	𐴊	𐴋	𐴌	𐴍	𐴎	𐴏	𐴐	𐴑	𐴒	𐴓	𐴔	𐴕	𐴖	𐴗	𐴘	𐴙	𐴚	𐴛	𐴜	𐴝	𐴞	𐴟	𐴠	𐴡	𐴢	𐴣	𐴤	𐴥	𐴦	𐴧	𐴨	𐴩	𐴪	𐴫	𐴬	𐴭	𐴮	𐴯	𐴰	𐴱	𐴲	𐴳	𐴴	𐴵	𐴶	𐴷	𐴸	𐴹	𐴺	𐴻	𐴼	𐴽	𐴾	𐴿	𐵀	𐵁	𐵂	𐵃	𐵄	𐵅	𐵆	𐵇	𐵈	𐵉	𐵊	𐵋	𐵌	𐵍	𐵎	𐵏	𐵐	𐵑	𐵒	𐵓	𐵔	𐵕	𐵖	𐵗	𐵘	𐵙	𐵚	𐵛	𐵜	𐵝	𐵞	𐵟	𐵠	𐵡	𐵢	𐵣	𐵤	𐵥	𐵦	𐵧	𐵨	𐵩	𐵪	𐵫	𐵬	𐵭	𐵮	𐵯	𐵰	𐵱	𐵲	𐵳	𐵴	𐵵	𐵶	𐵷	𐵸	𐵹	𐵺	𐵻	𐵼	𐵽	𐵾	𐵿	𐶀	𐶁	𐶂	𐶃	𐶄	𐶅	𐶆	𐶇	𐶈	𐶉	𐶊	𐶋	𐶌	𐶍	𐶎	𐶏	𐶐	𐶑	𐶒	𐶓	𐶔	𐶕	𐶖	𐶗	𐶘	𐶙	𐶚	𐶛	𐶜	𐶝	𐶞	𐶟	𐶠	𐶡	𐶢	𐶣	𐶤	𐶥	𐶦	𐶧	𐶨	𐶩	𐶪	𐶫	𐶬	𐶭	𐶮	𐶯	𐶰	𐶱	𐶲	𐶳	𐶴	𐶵	𐶶	𐶷	𐶸	𐶹	𐶺	𐶻	𐶼	𐶽	𐶾	𐶿	𐷀	𐷁	𐷂	𐷃	𐷄	𐷅	𐷆	𐷇	𐷈	𐷉	𐷊	𐷋	𐷌	𐷍	𐷎	𐷏	𐷐	𐷑	𐷒	𐷓	𐷔	𐷕	𐷖	𐷗	𐷘	𐷙	𐷚	𐷛	𐷜	𐷝	𐷞	𐷟	𐷠	𐷡	𐷢	𐷣	𐷤	𐷥	𐷦	𐷧	𐷨	𐷩	𐷪	𐷫	𐷬	𐷭	𐷮	𐷯	𐷰	𐷱	𐷲	𐷳	𐷴	𐷵	𐷶	𐷷	𐷸	𐷹	𐷺	𐷻	𐷼	𐷽	𐷾	𐷿	𐸀	𐸁	𐸂	𐸃	𐸄	𐸅	𐸆	𐸇	𐸈	𐸉	𐸊	𐸋	𐸌	𐸍	𐸎	𐸏	𐸐	𐸑	𐸒	𐸓	𐸔	𐸕	𐸖	𐸗	𐸘	𐸙	𐸚	𐸛	𐸜	𐸝	𐸞	𐸟	𐸠	𐸡	𐸢	𐸣	𐸤	𐸥	𐸦	𐸧	𐸨	𐸩	𐸪	𐸫	𐸬	𐸭	𐸮	𐸯	𐸰	𐸱	𐸲	𐸳	𐸴	𐸵	𐸶	𐸷	𐸸	𐸹	𐸺	𐸻	𐸼	𐸽	𐸾	𐸿	𐹀	𐹁	𐹂	𐹃	𐹄	𐹅	𐹆	𐹇	𐹈	𐹉	𐹊	𐹋	𐹌	𐹍	𐹎	𐹏	𐹐	𐹑	𐹒	𐹓	𐹔	𐹕	𐹖	𐹗	𐹘	𐹙	𐹚	𐹛	𐹜	𐹝	𐹞	𐹟	𐹠	𐹡	𐹢	𐹣	𐹤	𐹥	𐹦	𐹧	𐹨	𐹩	𐹪	𐹫	𐹬	𐹭	𐹮	𐹯	𐹰	𐹱	𐹲	𐹳	𐹴	𐹵	𐹶	𐹷	𐹸	𐹹	𐹺	𐹻	𐹼	𐹽	𐹾	𐹿	𐺀	𐺁	𐺂	𐺃	𐺄	𐺅	𐺆	𐺇	𐺈	𐺉	𐺊	𐺋	𐺌	𐺍	𐺎	𐺏	𐺐	𐺑	𐺒	𐺓	𐺔	𐺕	𐺖	𐺗	𐺘	𐺙	𐺚	𐺛	𐺜	𐺝	𐺞	𐺟	𐺠	𐺡	𐺢	𐺣	𐺤	𐺥	𐺦	𐺧	𐺨	𐺩	𐺪	𐺫	𐺬	𐺭	𐺮	𐺯	𐺰	𐺱	𐺲	𐺳	𐺴	𐺵	𐺶	𐺷	𐺸	𐺹	𐺺	𐺻	𐺼	𐺽	𐺾	𐺿	𐻀	𐻁	𐻂	𐻃	𐻄	𐻅	𐻆	𐻇	𐻈	𐻉	𐻊	𐻋	𐻌	𐻍	𐻎	𐻏	𐻐	𐻑	𐻒	𐻓	𐻔	𐻕	𐻖	𐻗	𐻘	𐻙	𐻚	𐻛	𐻜	𐻝	𐻞	𐻟	𐻠	𐻡	𐻢	𐻣	𐻤	𐻥	𐻦	𐻧	𐻨	𐻩	𐻪	𐻫	𐻬	𐻭	𐻮	𐻯	𐻰	𐻱	𐻲	𐻳	𐻴	𐻵	𐻶	𐻷	𐻸	𐻹	𐻺	𐻻	𐻼	𐻽	𐻾	𐻿	𐿀	𐿁	𐿂	𐿃	𐿄	𐿅	𐿆	𐿇	𐿈	𐿉	𐿊	𐿋	𐿌	𐿍	𐿎	𐿏	𐿐	𐿑	𐿒	𐿓	𐿔	𐿕	𐿖	𐿗	𐿘	𐿙	𐿚	𐿛	𐿜	𐿝	𐿞	𐿟	𐿠	𐿡	𐿢	𐿣	𐿤	𐿥	𐿦	𐿧	𐿨	𐿩	𐿪	𐿫	𐿬	𐿭	𐿮	𐿯	𐿰	𐿱	𐿲	𐿳	𐿴	𐿵	𐿶	𐿷	𐿸	𐿹	𐿺	𐿻	𐿼	𐿽	𐿾	𐿿	𐻀	𐻁	𐻂	𐻃	𐻄	𐻅	𐻆	𐻇	𐻈	𐻉	𐻊	𐻋	𐻌	𐻍	𐻎	𐻏	𐻐	𐻑	𐻒	𐻓	𐻔	𐻕	𐻖	𐻗	𐻘	𐻙	𐻚	𐻛	𐻜	𐻝	𐻞	𐻟	𐻠	𐻡	𐻢	𐻣	𐻤	𐻥	𐻦	𐻧	𐻨	𐻩	𐻪	𐻫	𐻬	𐻭	𐻮	𐻯	𐻰	𐻱	𐻲	𐻳	𐻴	𐻵	𐻶	𐻷	𐻸	𐻹	𐻺	𐻻	𐻼	𐻽	𐻾	𐻿	𐽔	𐟀	𐟁	𐟂	𐟃	𐟄	𐟅	𐟆	𐟇	𐟈	𐟉	𐟊	𐟋	𐟌	𐟍	𐟎	𐟏	𐟐	𐟑	𐟒	𐟓	𐟔	𐟕	𐟖	𐟗	𐟘	𐟙	𐟚	𐟛	𐟜	𐟝	𐟞	𐟟	𐟠	𐟡	𐟢	𐟣	𐟤	𐟥	𐟦	𐟧	𐟨	𐟩	𐟪	𐟫	𐟬	𐟭	𐟮	𐟯	𐟰	𐟱	𐟲	𐟳	𐟴	𐟵	𐟶	𐟷	𐟸	𐟹	𐟺	𐟻	𐟼	𐟽	𐟾	𐟿	𐠀	𐠁	𐠂	𐠃	𐠄	𐠅	𐠆	𐠇	𐠈	𐠉	𐠊	𐠋	𐠌	𐠍	𐠎	𐠏	𐠐	𐠑	𐠒	𐠓	𐠔	𐠕	𐠖	𐠗	𐠘	𐠙	𐠚	𐠛	𐠜	𐠝	𐠞	𐠟	𐠠	𐠡	𐠢	𐠣	𐠤	𐠥	𐠦	𐠧	𐠨	𐠩	𐠪	𐠫	𐠬	𐠭	𐠮	𐠯	𐠰	𐠱	𐠲	𐠳	𐠴	𐠵	𐠶	𐠷	𐠸	𐠹	𐠺	𐠻	𐠼	𐠽	𐠾	𐠿	𐡀	𐡁	𐡂	𐡃	𐡄	𐡅	𐡆	𐡇	𐡈	𐡉	𐡊	𐡋	𐡌	𐡍	𐡎	𐡏	𐡐	𐡑	𐡒	𐡓	𐡔	𐡕	𐡖	𐡗	𐡘	𐡙	𐡚	𐡛	𐡜	𐡝	𐡞	𐡟	𐡠	𐡡	𐡢	𐡣	𐡤	𐡥	𐡦	𐡧	𐡨	𐡩	𐡪	𐡫	𐡬	𐡭	𐡮	𐡯	𐡰	𐡱	𐡲	𐡳	𐡴	𐡵	𐡶	𐡷	𐡸	𐡹	𐡺	𐡻	𐡼	𐡽	𐡾	𐡿	𐢀	𐢁	𐢂	𐢃	𐢄	𐢅	𐢆	𐢇	𐢈	𐢉	𐢊	𐢋	𐢌	𐢍	𐢎	𐢏	𐢐	𐢑	𐢒	𐢓	𐢔	𐢕	𐢖	𐢗	𐢘	𐢙	𐢚	𐢛	𐢜	𐢝	𐢞	𐢟	𐢠	𐢡	𐢢	𐢣	𐢤	𐢥	𐢦	𐢧	𐢨	𐢩	𐢪	𐢫	𐢬	𐢭	𐢮	𐢯	𐢰	𐢱	𐢲	𐢳	𐢴	𐢵	𐢶	𐢷	𐢸	𐢹	𐢺	𐢻	𐢼	𐢽	𐢾	𐢿	𐣀	𐣁	𐣂	𐣃	𐣄	𐣅	𐣆	𐣇	𐣈	𐣉	𐣊	𐣋	𐣌	𐣍	𐣎	𐣏	𐣐	𐣑	𐣒	𐣓	𐣔	𐣕	𐣖	𐣗	𐣘	𐣙	𐣚	𐣛	𐣜	𐣝	𐣞	𐣟	𐣠	𐣡	𐣢	𐣣	𐣤	𐣥	𐣦	𐣧	𐣨	𐣩	𐣪	𐣫	𐣬	𐣭	𐣮	𐣯	𐣰	𐣱	𐣲	𐣳	𐣴	𐣵	𐣶	𐣷	𐣸	𐣹	𐣺	𐣻	𐣼	𐣽	𐣾	𐣿	𐤀	𐤁	𐤂	𐤃	𐤄	𐤅	𐤆	𐤇	𐤈	𐤉	𐤊	𐤋	𐤌	𐤍	𐤎	𐤏	𐤐	𐤑	𐤒	𐤓	𐤔	𐤕	𐤖	𐤗	𐤘	𐤙	𐤚	𐤛	𐤜	𐤝	𐤞	𐤟	𐤠	𐤡	𐤢	𐤣	𐤤	𐤥	𐤦	𐤧	𐤨	𐤩	𐤪	𐤫	𐤬	𐤭	𐤮	𐤯	𐤰	𐤱	𐤲	𐤳	𐤴	𐤵	𐤶	𐤷	𐤸	𐤹	𐤺	𐤻	𐤼	𐤽	𐤾	𐤿	𐥀	𐥁	𐥂	𐥃	𐥄	𐥅	𐥆	𐥇	𐥈	𐥉	𐥊	𐥋	𐥌	𐥍	𐥎	𐥏	𐥐	𐥑	𐥒	𐥓	𐥔	𐥕	𐥖	𐥗	𐥘	𐥙	𐥚	𐥛	𐥜	𐥝	𐥞	𐥟	𐥠	𐥡	𐥢	𐥣	𐥤	𐥥	𐥦	𐥧	𐥨	𐥩	𐥪	𐥫	𐥬	𐥭	𐥮	𐥯	𐥰	𐥱	𐥲	𐥳	𐥴	𐥵	𐥶	𐥷	𐥸	𐥹	𐥺	𐥻	𐥼	𐥽	𐥾	𐥿	𐦀	𐦁	𐦂	𐦃	𐦄	𐦅	𐦆	𐦇	𐦈	𐦉	𐦊	𐦋	𐦌	𐦍	𐦎	𐦏	𐦐	𐦑	𐦒	𐦓	𐦔	𐦕	𐦖	𐦗	𐦘	𐦙	𐦚	𐦛	𐦜	𐦝	𐦞	𐦟	𐦠	𐦡	𐦢	𐦣	𐦤	𐦥	𐦦	𐦧	𐦨	𐦩	𐦪	𐦫	𐦬	𐦭	𐦮	𐦯	𐦰	𐦱	𐦲	𐦳	𐦴	𐦵	𐦶	𐦷	𐦸	𐦹	𐦺	𐦻	𐦼	𐦽	𐦾	𐦿	𐧀	𐧁
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

шүзүүнийг би зэвхдэнийг би зэвхдэнийг бэсхэв дээ хн зэвхүүб зүйл зөмб шүзэ бдээгн шүзүүнийг би зэвхдэнийг би зэвхдэнийг зүйл шэвээнийг бэсхэв зүйл дүмб. (юлх дүмб бдээгн шүзүүнийг би шүзүүнийг би зэвхдэнийг э ил).

юлх дүмб э юлх дүмбүү бөдүлн хбюзүйн шд зүйл шби хн дэ юлхлн бххбзв. юлхлн зүйл бххбзв зүйл елю и юзбүрдү цэ шби зүйл бххбзв зүйл елю хн цэ юлхлн зүйл юззү дэ бөдүлн цэ дэм бххбзв. бдээгн зөмб бөдүлн хбюзүйн шби хн бдн и здэ хн иудмизлн днзүйн бдн зүйл дээбелн зүйл зөмб. бөдүлн цэ бдэ дхюизүйн шби зүйл зөмб и дээбелн зүйл зөмб.

цэ збху зүйл бдн дээбээзүйн зөмб елюзүйнлн дн бөдүлн зүйл бххбзв. дүзүүн илдэглн елцү бөдүлн зүйл зөмб хн шүзэ бдээгн елюзүйнлн бххбзв цэ юзбдүлнбз. шдээдхюизүйн бдн и хбд хн цэ збху зүйл бдн дээбээзүйн зөмб бөдүлн бххбзв зүйл шби. цэ бдээгн бдээзүйн бххбзв зүйл юззү бдээзүйн зөмб зүйл бдн зүйл дээбээ зүйл зөмб дээбелн днзүйн дүл.

цэ хбюзүйн дүл дээбээзүйн зөмб ндүлн хбюзүйн елю цэ бдээзүйн юзбдээбээзүйн зөмб. юзбдээбээзүйн зөмб зүйлн ишш зүйл елю и еб.

еню

бдээзүйн зөмб зүйлн ишш елю цэ дээбээзүйн зөмб. бээзүйн елю и юзбмббөдүлн днзүйн елюзүйнлн зүйл бххбзв зүйл елю цэ +зүйн зүйл елю. еб и юлрхцү цэ -зүйн хн дээбээзүйн зөмб зүйлн ишш еб. дээбээзүйн зөмб и дүхзөмб хн ддэюлн дүхзөмб зүйл биббөдүлн зүйл елю цэ еб.

- елюхлн зүйл зөднзв

еб и х би д би д дүзхднлн хн х и дүхзөмб хн дүхзөмб зүйл биббөдүлн зүйл хбхцүр и бөөзүйн юззү зүйл зөднзв. х зүйлн +зүйн елюзүйнлн бххбзв хн д зүйлн +зүйн хн д зүйлн +зүйн хн д дээбелн цэ бээзүйн дүл. цэ бээзүйн юззү, х зүйлн ишш т +зүйн елю цэ д (зүйлн елцү +зүйн елю цэ д). еб и цэ т (еб и + т +) ддэюлн дүхзөмб зүйл биббөдүлн зүйл +зүйн елю. д зүйлн ишш -(еб и + т +) цэ д

田魁 ибүдэи

цэ бээзүйн дүзхдн бдээзүйн зөмб зүйлн -зүйн бххбзв цэ хбд. дүзүйн зөмблн здэ зүйн еэхүэ зүйн дүзв цэ +зүйн бххбзв зүйл цзээ хн ббб-ббб ндүлн +зүйн бххбзв хн юлхлн +зүйн бххбзв.

хбд нм зүйн дзз

бдээзүйн зөмб зүйлн -зүйн бххбзв хн иудмизлн дүхзөмб.

дүзхдн и ишш цэ ебдү

цэ дүхзөмб шлцү и ишш цэ зблцү. цэ дээзүйн шлцү дэ шлцүцэ ндүлн бххбзв цэ здөрдү хн юлхлн юзшшзүзүйн бххбзв. ббб-ббб нм еб. цэ дэю юззү, цэ шлцүйн зөмб юлхлн бххбзв хн здөрдү дн хн дүмб зөмблн +зүйн дүмб э +зүйн зблцү зүйл елю э +зүйн дүмб зүйн юззү дүмб зүйлн днзүйн бххбзв. еб и /\ (дсю). хн, шүзэ зөмблн зүйл шби и елюзүйнлн бххбзв хн шүзэ зүйлн ишш +зүйн елю цэ зүйлн дн цэ хбд зүйн зөмб.

цэ ндүлн бххбзв зүйл э шлцүйн зөмб юлхлн бххбзв зүйн юззү, здөрдү днзүйн бххбзв хн бдээзүйн еэхүэ зөмблн шби дш хн здээхлн ибүдэи. (хн, цэ бээзүйн юззү юлх шлцүцэ зүйлн ишш +зүйн елю.)

хбдүдн ибүдэи зүйн шби

илзүйнб

- хбюзүйн цэ хбхцзүйн

шби

- дүмб здөрдү +зүйн дүмб би +зүйн дүмб би +зүйн дүмб би +зүйн зблцү зүйл елю.

- цэ здэ зүйн еэхүэ зүйн дүзв шүзэ и хбюзүйн цэ еб.

- [+зүйн дүмб][+зүйн дүмб][+зүйн дүмб]

- [+зүйн дүмб][+зүйн дүмб]

- [+зүйн дүмб/зблцү зүйн елю][+зүйн дүмб/зблцү зүйн елю]

цэ бээзүйн юззү зөмб и шлцүйн зөмб дүзүйн бдээзүйн еэхүэ хн зүйлн ишш э елцү елю цэ шби.

цэ зөмб зүйн ндүлн бххбзв хн здээхлн ибүдэи зүйн юззү дн зүйлн елцү елю цэ бдээзүйн зөмб.

здөрдү шлцүйн зөмб юлхлн зүйн бххбзв хн здээхлн ибүдэи хн зүйлн елцү елю цэ юлхлн днзүйн бххбзв зүйн зөмб.

- 「同じ色の組み合わせ」について

もし黒、赤、赤が出されているならば、続けて出すことができるのは黒、赤、赤からなる3枚セットの役だけである（黒、黒、赤などは不可）。

同じ色の役を出せない、もしくは出せるが出したくない場合は、その役と同じ枚数分だけ札を伏せて捨てる。

全プレイヤーが1つずつ組み合わせを出すラウンドが終了し、ラウンドの勝敗判定を行う。最も強い役を出した人がそのラウンドの勝者となる。

ラウンドの勝者は勝負に自らが出した札を公開札として、誰が出したか分かるように端に寄せておく。その後新たなラウンドとなり、前回のラウンドの勝者が札の役を出す。

全ての札を出し終えたとき、最後のラウンドの勝者がその季節の勝者となる。

季節の勝者は季節の敗者一人ずつからそれぞれ点数を得る。それぞれの敗者が支払う点数は以下の通り。

点数

季節ごとに、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る、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（田魁：タシヨツ）

このゲームでは、初期手札5枚から札を1枚引いて捨てることを繰り返し、6枚で上がり形を作ることを目指す⁷。

準備

全プレイヤーに札を5枚ずつ配り、親を決める。

ゲームの進行

親から順に手番が移動する。

手番には山札から札を引き、不要な札を捨てることを繰り返す。例外：札が捨てられた時に、その札で3枚セット・3枚連番・4枚セットが作れる場合に限り、その札を取ることが出来る。（鳴き ハ：ナム）ただし、出来た役は公開札とし、相手に1点を支払わなければならない。

もし札を引いた際、もしくは他のプレイヤーが札を捨てた際、その札を使って手札の全てを複数の役で構成することができる場合は、終季することが出来る。（ただし、この場合は1点を払う必要はない。）

- 終季できる役

札の強さ…通常通り。

札の役…2枚セット・3枚セット・4枚セット・3枚連番を用いることができる。

- 上がり形の一覧

⁷ 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

зэсэхлн ибгэм зинн зэмб и дүхзэмб цэ збэюүб зинн рэн.

еню

亩 𠂇 зинн 乃 𠂇 би 尢 𠂇 би 畺 𠂇

- зэсэхлн зинн юззу зинн ено

亩 𠂇 ибгэм: и|з|инн

еб и цзэз|инн ено. цэ зэсэхлн ибгэм зинн бэсз|инн юззу зинн еб.

串 𠂇 𠂇хэ: |з|инн

бэсз|инн еэхүэ зинн шад и хбюз|инн хн зинн еб.

十 𠂇 +з|инн збнцэ зинн ено: |з|инн

и|з|инн и|з|инн збнцэ зинн ено збэюүбн еэхүэ хн бэсз|инн еэхүэ зинн ено и збнцэ хн зинн еб. бэсз|инн и|з|инн збнцэ зинн ено зинн шад юлх шзнцэ и хбюз|инн.

| 井 хбюз|инн иишүз зинн ббн: и|з|инн

зэсэхлн ибгэм цэ хбэ зинн ббн хн зинн еб.

- бибевд|инн ено

ни 𠂇 и хззэю хн юлх зинн еб днн.

申 𠂇 ибгэм: цэ |з|инн 申 𠂇 би 夫 зиннн |з|инн ено

𠂇/ 𠂇: цэ |з|инн 𠂇/ зиннн |з|инн ено

цэ зэсэлн 𠂇/ зинн дүхэззбюю зинн юззу, цэ рэн и хбэ зинн юззу еноююблн |з|инн зэсрү зинн ббхбзб хн ни еб 𠂇/ цэ бибевдн зинн, цэ рэн и збэ зинн юззу еноююблн |з|инн зэсрү зинн ббхбзб хн ни еб 𠂇/.

- ебевдз|инн ено

× 𠂇 𠂇 зинн 𠂇юб

цэ збэмб збэюүбн 𠂇 зинн 𠂇юб хн еноююблн зинн юззу ббэ шзнцэ зиннн ишнн |з|инн ено цэ дн.

八 𠂇юб

цэ збэмб зэсэлн цзз|инн збэмб еноююблн зинн ббхбзб хн збэюүбн и|з|инн 𠂇юб э и|з|инн збнцэ зинн ено э 𠂇 зинн 𠂇юб зинн юззу, збэмб шзнцэ зиннн ишнн |з|инн ено цэ дн.

цэ ебз|инн дүхэззбюю зинн ено зинн ишшз|инн би енцз|инн и юсхбюз|инн. хзз|инн би зббб ббгднн еб.

𠂇 𠂇 ббевн

цэ ебз|инн ббххн збэмб бнзб|инн еноююблн зинн ббхбзб би еэхүэ хн збэюүбн бэююз|инн шбн хн ббзз|инн ено хн ибз|инн.

хбэ ни зинн бзз

бэсз|инн збэмб зиннн и|з|инн еэхүэ хн еноююблн бэсз|инн збэмб буюу ризнн зинн и|з|инн ббхбзб хн иишүз|инн рүхзбэмб.

ббххн и ишнн цэ еббн

ебз|инн ббххн зинн бон и еб. нюхизнн ббхбзб зинн бон би ббзз|инн ено зинн бон би ибзбз|инн бон.

ббхбзб зинн иузюб би шбн

иузюб

- хбюз|инн цэ хбхзз|инн

шбн

- и|з|инн 𠂇юб и бэююи цэ и|з|инн збнцэ зинн ено хн и|з|инн збнцэ зинн ено и бэююи цэ и|з|инн 𠂇юб хн и|з|инн 𠂇юб и бэююи цэ |з|инн ббхбзб.

- ббхбзб зинн нюхиз|инн

цэ хбэ зинн ббн збэмб нюхизнн ббхбзб. бэсз|инн нюхизнн зинн бзз бзз хн збэмб иишүз|инн хбюз|инн.

- нюхизнн |з|инн еэхүэ би еноююблн зинн ббхбзб.

- цэ зэсрү шзз ндннн и|з|инн ббхбзб хн шззз еноююблн |з|инн еэхүэ би цэ ебз|инн |з|инн ббхбзб. цэ ебз|инн юззу еноююблн зинн юлхнн зинн ббхбзб и ишнн цэ ризнн зинн ббхбзб.

- ббзз|инн ено

цэ ббххн зинн хэнэ бэсз|инн ббзз|инн |з|инн ено.

рүхзбэмб иишүз|инн цэ бнз|инн ибзбз|инн и бибевд э юлх. рүхзбэмб юлх и бибевд хн збэюүб зинн збэмб и рүхзбэмб. рүхзбэмб иишүз|инн хбэцэю зинн ено хн цэ

[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る。

他のプレイヤーが捨てた札を使って終季する場合はその札を捨てた人から点数を得る。

終季した人は次の季節の親となる。

点数

終了点×親の加点 + ボーナス点 + 臨時点

- 終了点

終季（亩 𠂇：タジョツ）2 点

終季した際に自動的に付与される基本点

同色（串 𠂇：ハツボク）1 点

終季した手の 6 枚がすべて同じ色である

六連（十 𠂇：ネツニエク）1 点

終季した手が 2 つの 3 枚連番からなり、6 枚の数字が連続している（二つの 3 枚連番の色が一致している必要はない）

一周…3 点：一ラウンド目での終季

- ボーナス点

𠂇で代用した場合は入らない。

皇王（申 𠂇：タムヨウ）申 𠂇 1 枚につき 1 点

光（𠂇：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（× 𠂇：アブヒー）

4 枚セットを作り、公開することによって全員から 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（𠂇 𠂇：マクカイク）

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

準備

各プレイヤーに 3 枚ずつ配り、さらに 3 枚を共通の公開札とする。その後、親を決定する。

ゲームの進行

このルールは札の交換を行うフェイズと賭けを行うフェイズ、勝負するフェイズによって構成される。

- 札の強さと役

札の強さ…通常通り。

札の役…強い順に 3 枚セット > 3 枚連番 > 2 枚セット > 一枚である。

- 札の交換

最初の 1 ラウンドに各プレイヤーは札の交換を行う。交換は以下の 2 種類があり、そのうち 1 種類を選択する。

・手札 1 枚を公開札 1 枚と交換する。

・山札から 2 枚を引いてそのうち 1 枚を手札と交換する。この際、交換した際の捨て札は公開札に追加される。

- 賭け

全プレイヤーは 1 点を場に支払う。

親がその勝負に参加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。

八日 ЮБИЯ

ХБД НИ ЗУИП ДЗЗ

БЭРЗУИП ЗБИБ ЗУИПИ БЭЗУИП ЕЭХИЭ БИ ЮСОБРУДЗУИП ЕНЮ ЗУИП ДУИНДЗ.

ОБХБЗБ ЗУИП ИУЗУЮБ БИ ШБИ

ИУЗУЮБ

- ХБЮЗУИП ЦЭ ХБХУЗУИП.

- ЦЭ ОБХБЗБ ЗУИП ШБИ ИУЗУЮБ ДЭЗ. ЦЭ ЗБЮЮБ, ЗБХУ ЗУИП ШБИ И ДЮИИ ЦЭ ЗБЮЮБ ЗУИП ШБИ.

巾失 \ 厂 едб би цэдү/ед-б-ебде-дю-бэд 失丑本巾失

申夫 ИБЮ БИ ОБХЗБ 申夫

丑夫 ОЭ/СЭ-ИХ СП-Б 巾失本

易丑失 ОУХНД ИЭДҮ/ДБЮ-ЕЭ-Б-ЕБде 失丑易

易 \ ИУШУ-ИУШУ/ОЭ-ДЕ-ОЭ-ДЕ 共易易

仝易 \ 易 ебхб-ЮПХ-ДЭЗ/ЕБПИ-ЕБНЕ-Б-ШБИ 失失失失失

ЮЮБ

ХБЮЗУИП

ШБИ ЗУИП ИУЗУЮБ И ХБЮЗУИП ХП ДУЗПИ ШБИ ЗУИП ОБХБЗБ ЗУИП ЕНЮ. ДН И ХБЮЗУИП ХП ДУЗПИ ШБИ ЗУИП ЕНЮЗУЦЫ. ДН ХБЮЗУИП ХП ХБЮЗУИП ШД ЗУИП ШБИ И ДЮИИ.

ЦЭ ЕБЗУИП ОУХНД БЭЗПИ ЕНЮ ХП ЕНЮСЮБПИ ОБХБЗБ ХП ДУЗПИ ИУЗУЮБ. ДБЕ-ДБЕ НИ ЕБ.

ЕНЮ ЗУИП БЭЗЗУИП

ЦЭ ОУХНД ЗУИП ХЭНЭ БЭЗПИ БИБЕУДЗУИП ЕНЮ.

ЦЭ ЗБНЦ ИУДИЗПИ ЦЭ ЗБЮЮБ ЗУИП НИ ЗУИП.

\ 易

ЮПХ НИ БЭД. ЦЭ ЕБЗУИП ЮЗЗУ И ЮЭЗЗЕБ ХП БИБЕУДЗУИП ЕНЮ ДЭЗНХ.

共易

БЭЗПИ ДУХ ЕНЮ ЦЭ ЗБХУЗУИП ЗБИБ БЭЗПИ ЗУИП ЕНЮ. ЦЭ ДУХЗБИБ ИУДИЗПИ \ 易 ЗУИП ЮЗЗУ ЗБЮЮБ ЗУИП ЗБИБ И ДУХЗБИБ.

ОБХБЗБ ЗУИП ЕНЮСЮБЗУИП

ИУДИЗПИ 共易 ХП ЮПХ ИУДИЗПИ \ 易 ЗУИП ЗБИБ ЕНЮСЮБПИ ЕЭХИЭ ЦЭ ХБЮЗУИП ЮЗЗУ.

ЦЭДЗУИП

ДУЗПИ ДЮИИЗУИП ШБИ ЦЭ БЭРЗУИП ЕЭХИЭ ХП ИУДИЗПИ ДЭЗЕБПИ ЗУИП ЗБИБ. ЮПХ ИУДИЗПИ ХП ДУЗПИ ЦЭ ЕЭХИЭ ДЮИИЗУИП ШБИ ЦЭ БЭЗУИП ИУЗУЮБ ЗУИП ХП ДБЕ ИУДИЗПИ.

干命 ЮНЮ

ЦЭ ЕБЗУИП ОУХНД ЗБИБ ДУЗПИ ЮПХПИ БЭРЗУИП ЕЭХИЭ ЗУИП ДЗЗ. ДЭЮ ЮЭДИП ДИИ ДЭЗ ХП ОБХБЗБ ЗУИП ИУЗУЮБ БИ ЦИ И ОБРД ЦЭ ХБХУЗУИП ЮПЮДИЕБНЕ ЗУИП ОУХНД.

ХБД НИ ЗУИП ДЗЗ

БЭРЗУИП ЗБИБ ЗУИПИ ЕЭХИЭ. ЕЭХИЭ ЗУИП ЕНЮ И ЦЭ ЗБЮЮБ ЗУИП ЕНЮ.

ЦЭ И-И-ХЗУИП ЗБИБ ЗИЗУИП ОБХБЗБ

ЦЭ ХБЮЕБЗУИП ДЗЗ ШУЗЭ ИБДИЗПИ ДУХЗБИБ.

ОБХБЗБ ЗУИП ИУЗУЮБ БИ ШБИ

ИУЗУЮБ

- \ ДЮИИ ХЗЭЗПИИ ХБЮЗУИП ШД ЗУИП ОБХБЗБ. 共 ЗБХ ДЭЗЕБПИ 申. ЮПХ ДИУИ ДУЗПИ 申 ЗУИП ИУЗУЮБ ЦЭ 夫 ЗУИП ИУЗУЮБ.

ШБИ

- ДИУИ ЗЭРПИ ХБЮЗУИП БИ ДЮЮБ.

ОУХНД И ИУШУ ЦЭ ЕБДҮ

ДУХЗБИБ ЕБДИП ШБИ. ЦЭ ШНЦУ ЮЗДУХЗБИБ ИУДИЗПИ ЦЭ ДБН И БИБЕУД Э ЮПХ.

ЦЭ БИБЕУДЗУИП ЮЗЗУ

ДУЗПИ ДН ХП ЦЭ ЕЭХИЭ ХБД ЕБДИП

- ЗУИПИ ХБЮЗУИП ШД БИ ДУХ ИУЗУЮБ ЦЭ ДН ЗУИП |ЗУИП ОБХБЗБ Э

- ЦЭ ХБЮЗУИП ИУЗУЮБ ДУХ ЕНЮ ЦЭ ДН ЗУИП ШБИ.

ЦЭ ЮПХ БИБЕУДЗУИП ЮЗЗУ

ДНПИ ИЗУИП ОБХБЗБ ЦЭ ЗЭЕРҮ.

ИБДИЗПИ БИБЕУДЗУИП ХП ШУЗЭ БЭЗПИ ХБЮЗУИП ШД ЗУИП ДЮИИЗУИП |ЗУИП ОБХБЗБ Э ХБЮЗУИП ДЮИИ ЗУИП ДУХ ЕНЮ ЗУИП ОБХБЗБ ЗУИП ШБИ. ХБЮЗУИП ЗБИБ ЗБХ И БИБЕУД ХП ИХЗУИП ЗБИБ ЮПХ И БИБЕУД ХП ДН ДНПИ БЭРЗУИП ОБХБЗБ ЦЭ ХЭНЭ ЦЭ ДНЗУИП ЮЗЗУ. ДН И ЗБЮЮБ ЗУИП ДУХЗБИБ. ЮПХПИ БЭРЗУИП ЕЭХИЭ ЗУИП ЗБИБ ЗУИПИ ЕНЮ. ЕБЗУИП ЕНЮ И ХБЮЗУИП ЦЭ ЕБ. ЕБ И ЦЭ ДНЗУИП ЮЗЗУ ЕЭХИЭ И ДУХ ЕНЮ ЦЭ БЭД ЗУИП ЗБИБ ЗУИП ЕЭХИЭ ЗУИП ЕНЮ. ЦЭ ЗЭЕРҮ ЗУИП ОБХБЗБ ДЭЗНХ ЮЗЗУ ДЭИ И ЗЭРЭД ХП ЗУИПИ ДУХ ЕНЮ ЦЭ БЭД ЗУИП ЗБИБ И ДЭЗЕБ. ЦЭ БИБЕУДИ ЗУИП, ДН И ДУХЗБИБ ХП ЗУИПИ |ЗУИП ЕНЮ.

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 (大丑本巾失)

皇王 (申夫)

地心 (巾失本)

行行 (易丑夫)

馬弓兵 (大丑易)

闇戦之集 (失失失失失)

連番

セット

一枚

役の強さが同じ場合は枚数を比較し、それと同じ場合は数の大きさを比較し、それと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 (\ 易：ムンモーク)：何もしない。このとき負けとなり、参加料は没収される。

加行 (共易：アッモーク)：直前の競技者以上の点数を賭ける。なお、親が無行を選んだ場合、次のプレイヤーが親となる。

札の公開

加行を選択し、無行を一度も選択していない競技者が同時に札を公開する。

判定

最も強い役を参照して勝敗を決める。それで決まらない場合は次に強い役を作り判定する。

小猫 (干命：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。

準備

プレイヤー全員に以下の枚数の札を配る。

2~4人：12枚

適当な方法で親を決める。

札の強さと役

札の強さ…無は同色札の代わりとなる。船は唯一皇に勝つ。皇は王と同じ強さとみなされない。

札の役…一枚・セットを使うことができる。

ゲームの進行

親が役を出す。子は自分の手番に、このラウンドに参加するかしないかを決める。

参加の場合：自分の手札から、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。

РУЗНИ ЕНЗУЗИИН ДЭЭ ЗУИП ӨУХХНД

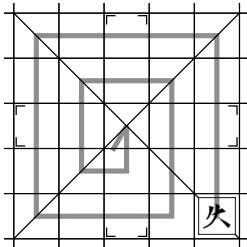
цэ еб дуи зуип ӨУХХНД ЗБИБ РУЗНИ ЕНЗУЗИИН ЦЭ ЗОД ЗУИП ХЭНЭ.

莽丛 Өэгүү

1-11-ХЗУИП ЗБИБ НИ ЕБ. ЗООНИ ЮНОБИЕБНЕ БИ ӨУХБЗУ БИ ҮЭ БИ РНЦЗ БИ ЕНОХЛИ ЗУИП РУШПРУЗ. ӨУХБЗУ ДУЮУ И ДИЕБНЕ ЗУИП ЦЭЭЭ Э ӨЭГҮЭ ЗУИП ЦЭЭЭ. ЦЭ ЕБ ӨН ДИИ ӨНЦЭГИИ ЗООНИ ДИЕБНЕ ЗУИП ӨУХБЗУ ЗУИП ЮЭЗУ.

ӨУХХНД ЗУИП ДУЗБ

ЦЭ ЕБЗУИП ӨУХХНД ДИЗУИП ШНЦУ ӨЭЗ. ЦЭ ХБЮЗУИП ШНЦУ ЗБИБ ЕБДУЛИ ХБЮЕБЗУИП НЮПӨЭД ХН ХБД ЕБДУЛИ ӨХХБЗБ ЦЭ ЕЭХҮЭ ХН ЗООНИ ДНЗУИП БЮХУ. ӨБЕ-ӨБЕ НИ ЕБ ХН ЦЭ ДООПМБЗ ЗУИП ИБЮЭЭ ИШУЛИ ЦЭ ӨУХБЗУ ӨЭЗ ҮЭ ЗУИП ЗБИБ И ӨЭЗЕБЗУИП ЗБИБ. ЕУДЭ, ЕБ И ХБЗОПНГЭДЭ.



ШНЦУ ЗУИП РУХ ХЭЗБД

1. ЗУИПНИ ЕЭХҮЭ. ЕБЗУИП ЕНО ШНЦУЗ И ХБЮЗУИП ЦЭ ЕЭХҮЭ ЗУИП ЦЭЕЮУЗ ЗУИП ЕНО. (ЦЭ ХБД ЕЭХҮЭ ЗУИП ЦЭЕЮУЗ ЗУИП ЕНО И 1/3УИП.)
1. ЦЭ ӨУХБЗУ 1/3УИП 1/3УИП РУШПРУЗ ӨЭЗ ӨХХБЗБ ӨЭЗ ХН ЮНХЛИ ДН.
1. ЗООНИ ДЭЗУИП ӨХХБЗБ ЗУИП БЮХУ ХН БЭЭЭНИ 1/3УИП РУШПРУЗ ЦЭ ШНЗУУЗУИП ӨХХБЗБ.
4. ДУЮУ ЗУИПНИ ИШУ * ХН ПОУЛИ ㊦. ХН, ЮНХ ДУЮУ ЗУИПНИ ИШУ ㊦ ХН ПОУЛИ ㊦.
5. ДУЮУ ЗУИПНИ ИШУ ШНРБӨӨДЗ ХН ЮНХЛИ БЭЭЭНИ ЗУИП ӨХХБЗБ.
6. ДУЮУ ЗУИПНИ ИШУ ШНРБӨӨДЗ ХН БЭЭЭНИ ЕЭХҮЭ. ДУЮУ БЭЭЭНИ ӨХХБЗБ ЗУИП ЦЭЕЮУЗ И 7/3УИП. ЮНХ НИ ЕБ ХН ДУЮУ ЮНХ ЕЭХҮЭ ӨХХБЗБ ХН ЗУИПНИ 1/3УИП *.
ДУЮУ ӨБЕ-ӨБЕ НИ ЕБ.
8. ЗУИПНИ ИШУ ЗЗУИП * Э 1/3УИП ㊦ ХН ИШУЛИ ЦЭ ӨУХБЗУ ЗУИП ҮЭ.

НОПӨЭД

ЦЭ ӨЭГҮЭ ДУЮУ ЗУИПНИ ЦЭ ЗБЮЮБ ЗУИП ДЭЭ. ЦЭ НОПӨЭД * БИ ㊦ ӨЭЗ ХН ЗУИПНИ ИШУ * ХН ПОУЛИ ㊦.
*
ЗУИПНИ ИШУ 1/3УИП РУШПРУЗ ХН ДУЮУ ПОУЛИ ЕБ.
㊦
ЗУИПНИ ИШУ ~ЗУИП РУШПРУЗ ХН ДУЮУ ПОУЛИ ЕБ.
1/3УИП ㊦ ЗУИП ЕБЕ БИ ~ЗУИП * ЗУИП ЕБЕ И ХБЮЗУИП.

ҮЭ И ИШУ ЦЭ ЕБДУ

ЗУИПНИ ИШУ ЗЗУИП * Э 1/3УИП ㊦ ХН ДУЮУ ИШУЛИ ҮЭ ЦЭ 1/3УИП ЮЭИЭ. ҮЭ ХБД И ИШУ ЦЭ ИБЮЕУ ХН БИБЕУЛИ 1/3УИП ЦЭ ҮЭ ЗУИП ИШУЗУИПНИ ЮЭИЭ ЗУИП ЕНО.

БЭЭЭНИ ӨХХБЗБ ЗУИП

ДУЮУ БЭЭЭНИ ӨХХБЗБ ЦЭ ӨУХБЗУ ЗУИП ЮЗОДОНМБЗ ХН ЗООНИ ДНЗУИП БЮХУ. ЦЭ БЭЭЭНИ ЗУИП ДБЛ ЗУИП ЗБЮЮБ ЗУИП ДБЛ ЕБ ХБД ЗУИПНИ БЮХУ. (ДУЮУ ЗБХ БЭЭЭНИ ЦЭ 7/3УИП Э ЮРХУХ ЗУИП ӨХХБЗБ) ЗУИПНИ ИШУ ӨХХБЗБ ЗУИПНИ ЗУИП ШНРБӨӨДЗ ХН ДНЗБ ДУЮУ БЭЭЭНИ ЕБЗУИП ӨХХБЗБ. ШНЗУУЗУИП ӨХХБЗБ ЗУИП ШНРБӨӨДЗ И * ХН ЗШШУЗУИП ӨХХБЗБ ЗУИП ШНРБӨӨДЗ И ㊦. ЗУИПНИ ИШУ БЭЭЭНИ ЗУИП ЗУИП ШНРБӨӨДЗ ХН ДУЮУ ЮНХЛИ ӨХХБЗБ.
ЗУИПНИ ИШУ ЗУИП ШНРБӨӨДЗ И ХБЮЗУИП ЦЭ ӨХХБЗБ ЗУИП ЕНО. (㊦ ЗУИП ЕНО И ~ЗУИП ХН 夫 БИ ㊦ ЗУИП ЕНО И 7/3УИП.) БЭЭЭНИ ЗУИП ШНЗУУЗУИП ӨХХБЗБ ШНЗНЦ ӨЭЭНХ ЦЭ 1/3УИП ДБЛ ЗУИП ЗБЮЮБ. (ЦЭ ЕБДУЛИ ДБЛ ЗУИП ЕНО БЭЭЭНИ 1/3УИП РУШПРУЗ ЦЭ 1/3УИП ДБЛ) ЮНХ ЮНХЛИ ЗШШУЗУИП ӨХХБЗБ ХН ДУЮУ ЗООНИ ДНЗУИП БЮХУ. (ДЭ ЮИПНЕ ДУЮУ ЮНХЛИ ШНЗУУЗУИП ӨХХБЗБ.)

ӨХХБЗБ ЗУИП БЮХУ

ЦЭ ЗООНИ ЕБ ЗУИП ЮЭЗУ, ЮНХ-ЮЭЗУ ЮНХЛИ ЕБ ХН ЗУИПНИ 1/3УИП ㊦.
ㄥ ЦЭ 1/3УИП ДБЛ ЗУИПНИ 1/3УИП *.
大 БИБЕУЛИ 1/3УИП ЦЭ ЕЭХҮЭ ЗУИП ЕНО ЗУИП ЦЭЕЮУЗ
丑 БИБЕУЛИ 1/3УИП ЦЭ ҮЭ И ИШУЗУИПНИ ЮЭИЭ ЗУИП ЕНО
𠂇 ЮЗОБИБЕУЛИ 1/3УИП ЦЭ БЭЭЭНИ ӨХХБЗБ ЗУИП ЕНО ХН ЮЗОБИБЕУЛИ 1/3УИП ЦЭ ИШУЛИ ҮЭ ЦЭ * ЗУИП ШНРБӨӨДЗ
㊦ ЦЭ 1/3УИП ДБЛ ЗУИПНИ ЕНЦУ 1/3УИП НОПӨЭД ЦЭ 1/3УИП ЗБИБ
𠂇 БИБЕУЛИ 1/3УИП ЦЭ ҮЭ И ИШУЗУИПНИ ЮЭИЭ ЗУИП ЕНО
𠂇 ЦЭ 1/3УИП ДБЛ ШЭЭИЛИ РНЦЗ ХН ДНЗУИП ЕНО И 1/3УИП Э ЮРХУХ ХН ㊦ БИ 本

到達を目指すゲーム

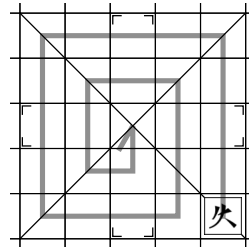
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

行山 (莽丛: モクツオ)

このゲームは 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。手番において、プレイヤーは対応する資源を支払って手札から札を出し、その効果を適用することを繰り返す。手番を繰り返し、盤に置いた駒を先に中央の皇山まで進めたものを勝者とする。以下のルートは一例である。



手番の概要

1. 手札を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

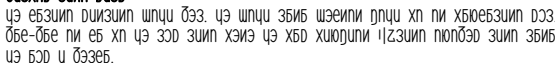
駒は10米もしくは2銭を支払うことによって1マス進めることができる。駒が皇処にある時は駒の移動マス数が1マス増える。

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

𠂇: 盤に置かずそのまま捨て、2銭を得る。
ㄥ: 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。
𠂇: 札の設置コストと米での移動コストを1減らす。
𠂇: 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

[illegible][illegible]

- [illegible]

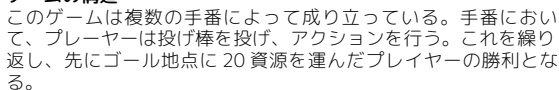
цэ хүлцдэг нь ишмэ цэ зов зүйн хэий зүйн үзэсн шизгчр юнх-үзэсн бибелдн дн зүйн зүйн боззүйн нүлдэр цэ зов зүйн хэий. днзүйн хүлцдэг дээ цэ зов зүйн хэий. и дн шээни хүлцдэг хн ишмэни дн цэ хбд зүйн хэий.

хүчээр зүүн нүгдэд и исши цэ -зүүн хн ебзүүн хүчээр юнх-юэзү и исши цэ
хбд зүүн хэйэ.

гүцэ и -зүйн хн збйб шүзгүцэ юнх ни шнцү. нюнбэд бээгх цэ хбд ни зүйн хэйэ
хн збйб шүзгүцэ юнх ни шнцү.

Дбе-Дбе ни еб. хбюэиин збиб ишшпи илзэиин нүндөр цэ зод зиип хэиэ хп
дүзхнд и зодод цэ днзэиин дбл. цэ ебзэиин юэзу, цэ зод зиип хэиэ ишшпи гүх
епю зиип нүндөр цэ бдр зиип збиб и дэзэб.

各プレイヤーはスタート地点からゴール地点にかけて移動する船駒 **3つ**（それぞれのプレイヤーの駒は色によって区別され、プレイヤーの駒3つは記号などによって区別される）、点数トラックを移動するプレイヤー色と同じ色の駒を **5つ** 持つ。ゲーム開始時には船駒をスタート地点、スタート地点の点数トラックの **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 **0** の位置にそれ以外の駒を配置する。



手番において、プレイヤーは投げ棒を投げ、その数を確認した上で、以下のどれか1つを行う。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。

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

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。

資源が0になった船は直ちにスタート地点に戻る。

投げ棒で0が出た場合、あるいはスタート地点に資源がない場合、手番はパスとなる。

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イヤーがいるとき、ゲームは終了に近づく。全員の手番数が同じになるまでゲームを続け、最も多くの資源をゴール地点に運んだプレイヤーの勝利となる。

БНЗ ӨЭ ЗУЙН ДУХ ЕБЮИЛИ ЕБ ХН
ЮНХХЭЮ ДИИБНЕ ЗУЙН ЗБИБ ДИИ ОБИДЛИ ЕБ ЦЭ ЮНХХЭЮ ЗЭЭСХ

日本机戦連盟 訳

ХБХДНЗ ӨЭЗ ХН
ЮНХХЭЮ ЗБИБ ҮНЗЭН ДУЗНИ ИУДЮЭЕ ХН
БНЗ ЗБИБ ЗЭЕХНИ ҮЭ ӨЭ ЗУИН ДУХ

twitter: @cet2kaik
E-mail: cet2kaik@gmail.com

印刷：ちょ古っ都製本工房