

## ԿՅ ԽԵԾ

ՕՍԶԽՈԸ, ԵԲ Ս ՅԵԻԲ ՅՈՉՅ ՈՅՄՍ ԿՅ ՅԵԻԲ ՅՈՒՈ  
ԸՅՅ, ԽՈ ՅԵԻԲ Ս ՈՅՄՍ ԿՅ ԻԵԻԲՅՈՒՈ ԸՅՅ, ԽՈ  
ՅԵԻԲ ԲԻ ՅԵԻԲ Ս ԽԵՅՕՈԸ ՅՈՒՈ ԸՅՅ. ԿՅ ԾՈ  
ԸՈՒՅՈՒՈ ԽԵԸԸԵԸՅ ԸՈՒՅՈՒՈ ՅԵԻԲ ՕՍԶԽՈԸՈՒ  
ԸՈՒՅՈՒՈ ՕՍԶԽՈԸ. ԿՅ ԵԲՅՈՒՈ յՅՅՍ ՕՍԶԽՈԸ  
ՅՈՒՈ ԸՈԽԵՅՅԵՍՍ Ս ԸՈՒ ԸՈՒՅՈՒՈ ԽՈ ԵԵՍՍՈՒՈ  
ԵԲ ԽՈ ԸՈՉՅՅՅՈՒՅՈՒՈ ԵԲ ՅՈՒՈ ՅԵԻԲ ԾՅՅՈԽ. ԽՈ  
ԾՈ ԸՈՒ յՈԽ ԵԵՍՍՈՒՈ ԵԲ ԽՈ ԿՅ ԾՈ ԸՈՒ  
ԵԲՅՈՒՈ ԵԸԸԵՅՈՒՈ ԾՅ ՄՈՅՅ Ս յՈԽ ԸՈՅԵ.  
ՕՍԶԽՈԸ ՅՈՒՈ ՅԵՍԵՍՈՒՈ Ս ՅԵԻԲ ԸՈՒՅՈՒՈ  
ՅԵՍԵՍՈՒՈ ԽՈ ԸԸԸՅ Ս ԵԲՅՈՒՈ ՅԵՍԵՍՈՒՈ  
ՅՈՒՈ "ՄԵԻ". ՅԵԻԲ ԾՅՅ ԽՈ ԾՅ ԾՅՅ. ԾՅ ԾՅՅ ԽՈ  
ԸԸԸՅ ԾՅՅ. ԿՅ ԵԲՅՈՒՈ յՅՅՍ ԲԻ յԵՅՅ ԾՈ ԸՈՒ  
ՅԵՅԻԲՈՒ "ԴԵԴ Ի ԿԻԿ ԾՈ ԸՈՒՅՈՒՈ ՕՍԶԽՈԸ".  
ԿՅ յՈԸՍՄՅՅ ՄՈՅՅ յՈԸՅՈՒՈ ԻԵԸՅ ՅՈՒՈ ՉՈԸՈՒ  
Ս ԸՈԽ ԽՈ յՈԸՅՈՒՈ ԾՈՒՈՅՈՉՅ ԽՈ ԾՈ ԸՈՒ  
ԸՈՅՈՒՈ ԸՈՅՈՒ ԵԲՅՈՒՈ ԸՈԽ ԾՅ.

ԵՈՅ ԾՅ ՅՈՒՈ ԸՈԽ



## 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）」<sup>1</sup>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

<sup>1</sup> 苳（ダッ）。伝統ゲーム 兀苳（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。

## ᠔ᠤᠰᠠᠬᠤᠨᠪᠤᠰ

### ᠒ᠤᠰᠤᠨᠢ ᠵᠠᠨᠢᠵᠠᠨᠢᠨ ᠳᠤᠰ ᠵᠠᠨᠢ ᠔ᠤᠰᠠᠬᠤᠨ ᠳᠠᠨᠢᠪᠠᠨᠢ

- 3᠒᠒ᠠ ᠵᠠᠨᠢ ᠳᠠᠨᠢᠪᠠᠨᠢ
- ᠪᠨᠵ ᠬᠪᠤᠨᠢ ᠵᠠᠨᠢ ᠳᠠᠨᠢᠪᠠᠨᠢ
- ᠬᠢᠶᠠᠵᠠᠵᠠᠨᠢ ᠳᠠᠨᠢᠪᠠᠨᠢ
- ᠴᠢ ᠬᠡᠵᠢᠡ ᠡ ᠶᠡᠵᠤ ᠵᠠᠨᠢ ᠨᠢᠵᠠᠨᠢ ᠴᠠᠵᠢ
- ᠪᠢᠴᠠᠬᠠᠨᠢ

### ᠒ᠤᠰᠤᠨᠢ ᠶᠡᠨᠵᠠᠨᠢᠨᠢ ᠳᠤᠰ ᠔ᠤᠰᠠᠬᠤᠨ

- ᠮᠤᠴᠤ ᠳᠡᠡᠨᠢᠵᠡ

### ᠒ᠤᠰᠤᠨᠢ ᠪᠣᠳᠡᠵᠠᠨᠢ ᠳᠤᠰ ᠵᠠᠨᠢ ᠔ᠤᠰᠠᠬᠤᠨ ᠶᠣᠨᠶᠣᠳᠠᠨᠢᠪᠠᠨᠢ ᠨᠠᠨᠢ ᠔ᠤᠰᠠᠬᠤᠨ

- ᠮᠤᠴᠤ ᠳᠡᠡᠨᠢᠵᠡ
- ᠮᠤᠴᠤ ᠢᠪᠢᠷᠢ
- ᠰᠠᠴᠤ ᠳᠡᠡᠨᠢᠵᠡ
- ᠮᠤᠴᠤ ᠶᠣᠨᠢ
- ᠳᠠᠨᠢ ᠶᠣᠨᠢ
- ᠰᠠᠴᠤ ᠳᠡᠡᠨᠢᠵᠡ
- ᠬᠠᠴᠤ ᠶᠣᠪᠢᠶᠢᠵᠡ

### ᠒ᠤᠨᠴᠠ ᠵᠠᠨᠢ ᠔ᠤᠰᠠᠬᠤᠨ

### ᠵᠡᠳᠡᠶᠠ ᠵᠠᠨᠢ ᠔ᠤᠰᠠᠬᠤᠨ

- ᠳᠡᠪᠢᠨᠳᠡᠳᠡᠪᠢ

### ᠨᠢᠵᠠᠨᠢ ᠔ᠤᠰᠠᠬᠤᠨ

## もくじ

### 獲得を目指すゲーム

#### 机戦

- 教育机戦
- 標準机戦
- 古机戦
- 地域や時代による差
- アツエフエーテ

### 到達を目指すゲーム

- 行山（モクツォ）

### 配置を目指すゲーム

#### 紙机戦のゲーム

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

#### 投げ棒のゲーム

### 言葉のゲーム

- 字積（マニソマ）

### その他のゲーム

## РУЗНИ ЗИИЗИН ДЭЗ ЗИИН ӨУЗХНД

цэ ебзун ӨУЗХНД збнб хуеиубдн зини иэ зин цэзэ. ӨУХБЗН ДЭЗ ХН ЦЭ ӨБХУЗН ИЭ И ИШУ ХН ИЭ ЗИИНИ ЦИЗИН ИЭ ХН ЕБЗИН ӨУЗХНД ДЭЗ.

### ДУИЕБНЕ

цэ ебзун ӨУЗХНД, збзюиб зин юэдин ДЭЗ.

- цэ юнх рэю юэзз Өбзун збнб нн еб хн Өбзун збнб Өбе-Өбе ишунн днзин иэ.
- цэ иэ иуцб ДЭЗ ХН ЦИЗИН ИУЦБ ХЗЭЮНИ ЦИЗИН ИШУЗИН.
- рэю юэиэе ДЭЗ ХН РЭЮ БЮХУ ДЭЗ.
- днцэрднзин иэ хн Өзэбнн.

ебзун юэзз зин дуиебне зин рух юэдин и зорни шби хн епюхн епю зин дэз. цэ хуеиэзун юэзз Өзэбзун э Өзгхбзун и зини ишун рэ зин хбзцэю. хн зорни шби зин дэз ДЭЗ ХН "цэ Өзгхбн зин юэзз, Өзгхбзун шзэ и юэрух." зин дэз и епзи. хн ебзун ӨУЗХНД И ЕПЗН ЦЭ РБЮЗУН. цэ ебзун юэзз зин дуиебне рух епю зин юбзбюбд ДЭЗ ХН ЦЭ ХБЮЗУН РУЗНИ ЗБНБ ЗНЦЭ ЕПЗН ЦЭ ЦУДЮХ ЗИИН ДЭ ЗИИН 授業 зин "знцэ зин дуиебне" хн рузни епзун зин рузэ

### ЗНЦЭ ЗИИН ДУИЕБНЕ

хбдн зин юэзз

### ӨУЗХНД ЗИИН РУЗБ

цэ ебзун ӨУЗХНД 複数 зин рэм ДЭЗ ХН ЦЭ ХБЮЗУН РЭМ 複数 зин дбн ДЭЗ. цэ дбн збнб зини хбзун иэ хн ишун днзин иэ

## 獲得を目指すゲーム

この遊びにおいては駒を取ることを目指す。盤上を駒が移動したり、駒が他の駒を取ることによって成り立っている。

### 机戦

この種のゲームには、以下の特徴がある。

- 多くは2人で行い、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。かつては勝敗に基づいて賭け金をやり取りしていた<sup>2</sup>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。

### 教育机戦

- 初期配置

[図]

### ゲームの構造

このゲームは複数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。手番を繰り返し、プレイヤーが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、一方のプレイヤーが10点を獲得した際、ゲームは終了する。

### 手番の流れ

<sup>21</sup> 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。

1. 移動フェーズ（必ず行う）

駒を移動する。

- 動かす駒は一つ。
- 自分の駒または皇しか動かせない。
- 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。

- 皇で他の駒は獲得できない。
- 皇を獲得することはできない。

3. 宣言フェーズ（手駒に役が成立していれば）

以下のいずれかの宣言を行う。

再行（再行）：トユモーク

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。

終季（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、レートをリセットする。

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（後述）に従う。

通常 皇処

船  
兵  
弓  
車  
巫  
将  
王  
皇

皇処（タムホエ）

駒の移動元が皇処の場合、上図右の動きに従わなければならない。皇処とは、中央の緑マスと皇の周囲8マスをまとめた呼び方である。また、踏越え（後述）を行った場合は踏み台にした駒のいるマスも影響する。

手駒からの移動

自分の駒を盤上の駒のない好きなマスに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

盤の中央にある青いマスは、皇水（タムヌア）と呼ばれる場所で、ここに入る際は投げ棒を投げて3以上の数を出す必要がある。また中央の緑マスも皇水として扱う。入ることができなかった場合は動く前の位置に駒を戻す。

踏越え

移動先に他の駒がある場合、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つまでです。

役・点数

通常役

将巫兵 5

車弓兵 5

王 3

船兵兵 3

加点役

同色 +2

状況役

皇再来 -3

撃皇 -5

王のワイルドカード（歪術）

役の同時成立

同一役非重複

同色優越

### 標準机戦

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。

初期配置

[図]

ゲームの構造・手番の流れ

教育机戦に等しい。ただし、勝利条件は10点ではなく20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。移動の方法は同じである。

虎

馬

筆

役・点数

通常役

無抗行処 皇以外の全種類の駒 50

筆兵無傾 兵弓将筆巫 10

地心 筆巫将 7

馬弓兵 兵弓馬 7

行行 船車馬 5

王 王 3

獣 虎馬 3

戦集 将兵兵 3

助友 車兵兵 3

闇戦之集 兵兵兵兵兵 3

古机戦