

цэ хбд

оуэхнд, еб и збиб зпцэ иэши цэ збиб зиип дэз, хп збиб и иэши цэ ибибзиип дэз, хп збиб би збиб и хбзонд зиип дэз. цэ дн дуизиип хбдбдэз дуизиип збиб оуэхндли дуизиип оуэхнд. цэ ебзиип юэзу оуэхнд зиип дуехэзбюи и дии дуизиип хп ебюиипи еб хп дпцэцэдиизни еб зиип збиб дэзпх. хп дн дии юпх ебюиизни еб хп цэ дн дии ебзиип бдбзиип дэ шузэ и юпх дпзб. оуэхнд зиип збюеююнд и збиб дуизиип збюеююнд хп нддэ и ебзиип збюеююнд зиип "шби". збиб дэз хп дэ дэз. дэ дэз хп нддэ дэз. цэ ебзиип юэзу би юбзэ дн дии збюибни "хбх х ххх дн дуизиип оуэхнд". цэ ипдшээ шузэ ипдэиипи ибдэ зиип цурги и рих хп ипдэиипи диипэзпцэ хп дн дии дуизиип дүзни ебзиип рих дэ.

бпз дэ зиип рих

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、多くの人々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。



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、人々の思い出を述べている。

դրպ ՅԱՐՈՒՅԻՆ

цэ ёбзигн дүгжхн дн дин зүгэрн гүнц. гүнц и дэишдүү иргн зигн гуушгуз хн шэгнни ёб хн ндули хбюрюудэ. зүгэрн ёб зигн дэдүгжхн и ёбюндлинзигн рддүгжхн цэ ёдр.

- 勿多 Ծաբորուչ

ԵԲՅԱՆ ԸՆԶԽՈՒ ՅԱՆ ԵԲՅԱՆԻ Ս ԾՅՈՆՅԱՆ ԴՐՈՒ ԽՈ ԵԲ Ս ԽՈՒԾՅԱՆ ԽՈ Ս
ԿՅՅՅԱՆ ԿՅՅ ԿՅ ԵՐՅԱՆ ԶՐՈՒ ԴՐՈՒ ՅԱՆ ԸՅՈՒԶՐՈՒ.

1. қз 023х00 зийи хэзиз бэрэзийи зэмб бэрэзпи зэмб.
и. бэрэзийи зэмб шэлийи рлүч қз хбэзийи иэзз. хп бэюийи ишш рлүчз зийи
еню.
и. қз бэр рлүч еню и ензз хп бэрэзийи зэмб зийи бэрэзийи зэмб. (қз бэр рлүч
еню и ензз зийи зэмб зийи еню и рлүч қз хбэзийи хп рлүзийи зэмб рлү збх
бэрэзпи зэмб хп бэе-бэе шэлийи рлүч.)

- 𐌱𐌰𐌿𐌸𐌰 𐌸𐌵𐌻-𐌸𐌵𐌻 𐌱𐌴𐌿

цэ ёб збхлєбѣиуи зиип бѣбѣднцѣ зиип рѣз зиип бѣезиип и обгуд. ёб и збѣрибєбѣиуи.

1. Зыб шейни рлүч хп ебийи ишш днзшпн енү.
 11. Зыб ббе шейни рлүч (исдбэ) э идишзпн енү (пэюббе).
 цэ дэ ббе шейни рлүч зшпн юззш цэ дэ идишзпн енү зшпн юззш
 дэ ббе шейни рлүч хп бибейдн днзшпн дэ рлшпн бэоззшпн ише.
 енү. (хп цэ пэю юззш, цэ ббзшпн юззш
 рлүч зшпн енү и ~зшпн э |зшпн хп ише и
 юлх.)
 111. ббе-ббе пн |зшпн хп цэ пн ише и юлх зшпн э идишзпн ише зшпн юззш зод
 пн.
 еб и шейни рлүч зшпн дзз хп ббзшпн ббблзшю и ʒ ʒ ʒ ʒ (ббе-ббе-шейни).

- 專營 3010

цэ ёбзшиг бүгдээр ёбжуули нэвш -|-|-|-|-|-|- зүйл өнцү цэ илшнх хн зэрли ёб.

\diagdown	$ $	$ $	$ $	\times	$-$
-------------	-----	------	-------	----------	-----

1. ԽԱՐԱԿԱՆ ԽՅՈՒՑԱՆԻ ՄԱՍԻՆ ԻՆՏԵՆՍԻՎՆԵՐ ԽՈՒՄԱՆ ԶԵՄԻՆ ԵՎ ԵՐԱՐԱՆՈՒՄԻՆ
 1.1. ԵՐԱՐԱՆՈՒՄ ԽՅՈՒՑԱՆԻՆ ԵԴՅԱՆՈՒ ՅԵՄԻ ՎԷ -- 1-11-ի -- շԱՐՈՒ ԽՅՈՒ.
 1.2. ԽՅՈՒՑԵՑԻ ՁԵՐՈՒՄ ԴՈՒՄԷ.
 2. ԽՅՈՒՑԱՆԻՆ ԵԴՅԱՆՈՒ ՇԱՐՈՒ ՅԵՄԻ ՇԱՐՈՒ ԵՌՈՒ ԵՎ ԽՅՈՒՑԱՆԻ ՎՈՐ ԴՈՒՄԷ ՇԱՐՈՒ
 ԶԱՐՈՒՄ ԴՈՒՅՑ. ԵԶՈՒՄԻ ԴՈՒՅՑ ԵՎ ՉԵՅՈՒՑԻ ՇԱՐՈՒ ԵԴԵՅՉՅԵԶ. ԽՅՈՒՑԱՆԻՆ ԵԴՅԱՆՈՒ
 ՅԵՄԻ ՇԱՐՈՒ ԵՌՈՒ ԵՎ ԵԴՅԱՆ ՎՈՐ ԴՈՒՄԷ ՇԱՐՈՒ ԵՌՈՒ ԽՅՈՒՑԱՆԻ ՇԱՐՈՒՄԻ ԴՈՒՅՑԻ ՅԵՄԻ.

##ЗИ ЗБИ	хЗИ ЗБИ	ЗИ ЗБИ	ЗИ ЗБИ	хЗИ ЗБИ	##ЗИ ЗБИ
、				х	-

ДШББ

- 49 бөзийн дүхэлд, зөмб зорилт "иэ" би "дүхэзү" би "дүгү" би "егю зиип дүхэзү".
 зөвхөн зиип юмд дээ.
 - цэ юлх дэю юззү бөзөийн зөмб пи ех хп бөзөийн зөмб бө-бө ишшпи
 дүзийн иэ.
 - цэ иэ үгц дээ хп ишзийн үгц хэзэюпи ишзийн ишшзийн.
 - дэю юмдээ дээ хп дэю буюх дээ.
 - дүхэдүдүиэпи иэ хп дээбөпи.

投げ棒のゲーム

このゲームにおいては投げ棒＝ ϕ （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。

- 獸裁（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。







2. プレーヤーはもう一度投げる（リターン：トゥモーク）か、数を確定させるか（バッド：シヨーンマーク）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：ニエッククズィーツ）」と呼ばれる
投げ棒の投げ方である。

- 新游（昇栄：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。

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。

ЕБЭЗИЙН ЮЭЗУ ЗУЙН ДИМЕБНЕ ЗУЙН ДУХ ЮЭЗУЙН У ЗООЛНИ ШБИ ХН ЕНЮХНИ ЕНЮ ЗУЙН ДЭЗ. ЦЭ ХАЮУЭЗЗУЙН ЮЭЗУ ДЭЗЭБЭЗУЙН Э ДЭЭНХЕБЭЗУЙН У ЗУЙН ИШУ ДЭ ЗУЙН ХБЭЦЮ. ХН ЗООЛНИ ШБИ ЗУЙН ДЭЗ ДЭЗ ХН "ЦЭ ДЭЭНХЕБНИ ЗУЙН ЮЭЗУ, ДЭЭНХЕБЭЗУЙН ШУЗЭ У ЮЭЦЮХ." ЗУЙН ДЭЗ У ЕНЗУ. ХН ЕБЭЗИЙН ДУЭХНО У ЕНЗУ ЦЭ РБЮУЗУЙН. ЦЭ ЕБЭЗИЙН ЮЭЗУ ЗУЙН ДИМЕБНЕ ДУХ ЕНЮ ЗУЙН ЮУБЭЮБЭД ДЭЗ ХН ЦЭ ХБЮЗУЙН ДУЭХНИ ЗБИБ ЗНЦР ЕНЗУ ЦЭ ЦАЮЮХ ЗУЙН ДЭ ЗУЙН ПОЛРБЭЗУ ЗУЙН "ЗНЦЭ ЗУЙН ДИМЕБНЕ" ХН ДУЭХНИ ЕНЗУЙН ЗУЙН ДУЭЗ.

另解兀狀 зпцэ зуйн димебне

хбд нм зуйн юэзэ

хбд нм дүзхлрд зуйн юэзэ зуйн үэ дээ хээинэ

цэ хбд нм дүзхлрд зуйн юэзэ, цэ дүхбэу бод зуйн үэ дээ хн үэ дээ хээинэ у хбюзуйн цэ збююб. хбюзуйн збиб ебюиу елцу үэ зуйн зэцэи зуйн дээ у хххбде хн ебэзуйн үэ у ебэзуйн збиб зуйн. бде хн цэ бод зуйн збиб "еэхүэ" дээ хн еб у збиб зуйн елцу зуйн үэ шүзэ дээ хээинэ.

母	丑	天	本	史
史	天	天	天	天
		母		
史	天	天	天	史
史	本	天	丑	母

дүзхлрд зуйн дүзэ

цэ ебэзуйн дүзхлрд юэхбюзуйн рэм дээ хн цэ хбюзуйн рэм юэхбюзуйн бдн дээ. цэ хбхүзэзуйн юэзэ ебэзуйн рэм у цу-рэ-ебм-цби хн у цэхебэзуйн. цэ бдн збиб зуйн хбюзуйн үэ хн ишлн днзуйн үэ хн дүзлн зуйн икзуйн үэ зуйн дээ. бде-бде бдн у ишлн хн цэ днзуйн юэзэ хбюзуйн збиб збюбни шби хн зээхлн зуйн днзуйн енү зуйн цэээ хн ебэзуйн рэм у зодд хн збююб зуйн рэм шүзэ ензү. цэ бод зуйн рэм у зодд зуйн юэзэ у цэ хбюзуйн збиб енүхн илзуйн енү э дүх юэзэ ебэзуйн дүзхлрд шүзэ у зодд.

бдн зуйн дүх хэзбд

- 1. ишлнзуйн бон (шүзэ нм еб)

ишлнн үэ.

- ишлнн зуйн үэ у хбюзуйн.

- хбю ишлнн ююне зуйн үэ э ибю.

- зоддн үэ ююне зуйн ишлнзуйн дээ. ебэзуйн дээ у хбюзуйн цэ збююб.

- 1. зуйнн елцу зуйн бон (икзуйн збиб зуйн үэ дээ цэ үэ у ишлн зуйн хээинэ хн шүзэ нм еб)

цэ юэхүзэ юнхнн үэ хн ебэзуйн үэ у ишлн цэ ююне зуйн еэхүэ.

- ибю у ишлн хн икзуйн үэ юнх у ензү.

- збиб юнх юнху зуйнн ибю.

- 1. зээхлн зуйн бон (цэ еэхүэ шби дээ хн шүзэ нм еб)

зээхлн збююб зуйн хбюзуйн.

1/母 юбде

еню зуйн хбэцэю шүзэ у ишлн цэ бдэзуйн еб хн рэм у ишлн. енү зуйн хбэцэю у енү зуйн ишлнзуйн бм елзэзуйн зуйн хбэцэю хн цэ ебэзуйн збююб зуйн юэзэ еб зуйн хбэцэю у ишлн зэзуйн хн бде нм хн #зуйн.

田 田 田 田 田

зоддн рэм хн зээхлн ебэзуйн збиб енүхнн цэ ебэзуйн юэзэ дээ енү. цэ зээхлн ибдн зуйн збююб хбэцэю шүзэ у ишлн хбюзуйн.

ишлнзуйн бон

- үэ зуйн ишлнзуйн

цэ хбюзуйн бдн збиб зуйнн үэ хн ишлнн. цэ ебэзуйн юэзэ збиб шүзэ ишлнн ююне зуйн үэ э ибю. цэ үэ у ишлн зуйн юэзэ зоддн үэ ююне зуйн ишлнзуйн дээ.

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。

- 教育机戦 (另解兀狀 : 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。あるプレイヤーにとって読みやすい方向の駒がそのプレイヤーの駒である。また各プレイ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。

母	丑	天	本	史
史	天	天	天	天
		母		
史	天	天	天	史
史	本	天	丑	母

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、一方のプレイヤーが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/母 (再行) トュモーク

点数レートは倍にして季を続行。

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 田 (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。

○ u ишш цэ ебзшш юсизэ. юлх дуоу рюебюли дуднцэ зилл үэ.
 ○ u ишш цэ ебзшш юсизэ. дуоу рюебюли дуднцэ зилл үэ.
 — u ишш цэ ебзшш збз. юлх дуоу рюебюли дуднцэ зилл үэ.
 --- u ишш цэ ебзшш збз. дуоу рюебюли дуднцэ зилл үэ.

○ 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。

	ХБХУЗШИЛ	ИБЮЕУ	通常	皇処
共 ХПЧОУ 00-00 00-00				
矢 УЗОУ 00-00				
丑 ЕСНУ 00-00				
母 ПНУ 00-00				
央 ИБЮДЭ 00-00				

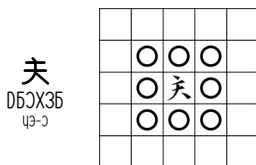
ИБЮЕУ ЗИЛЛ 央 ХБЮ РЮЕБЮЛИ ЦЭ ДООХИЮЮ ДЭЗ ҮЭ ЗИЛЛ ХБХУЗШИЛ.

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 00-00			本 将 ワイ	
-------------------	--	--	--------------	--

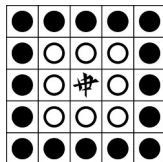
ЦХЗШИЛ ЗБМБ ЮЛХ ДУОУ ЗИЛЛ ЦЭ ИБЮЕУ ЗИЛЛ 本 ЗИЛЛ ЮДИСЮЗШИЛ ЗИЕБЗШИЛ ЮСИЗЭ ДЭЗ ЗЮЛНЭ ЗИЛЛ ҮЭ.

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
D5CX36
43-3

ХБЮЗИПН ЦЭ ХБХУЗЗИПН



申
ИБЮ
ИБЮ

ХБЮЗИПН ЦЭ ХБХУЗЗИПН

ЗЭДНИ 夫 ЗИПН ИШИЗИПН ДБЕ И ИШИ. БЭДЗИПН ЗБИБ ДИЮ ИШИЛИ ЕБ. 申 ЗИПН ЮДИЮЗИПН ЗИЕБЗИПН ЮЖИЭ И ИБЮ.

- 申二 ИБЮЕУ

ИЭ ХБД И ИШИ ЦЭ ИБЮЕУ ХП ИЭ ШИЗ И ИШИ ЦЭ ЕБЗИПН ДЭСЗБЭЗ ЗИПН ИИДЮЖЕ ЗИПН ДЗЗ. ИБЮЕУ И ДЭДНИБЭЗ ЗИПН ИБЮШД ЗИПН ЮЖИЭ БИ ИБЮ ЗИПН ДИЗУ ЗИПН ЗИЕБЗИПН ЗИПН БЭБЮЮЮ. ИЭ И ДИДЭЭ (ЕБЮИ ИШИ ЦЭ ЗБЮИБ) ХП ДН ДИДЭЭНИ ЗИПН ИЭ И ИШИ ЦЭ ХБЮЗИПН ДЗЗ.

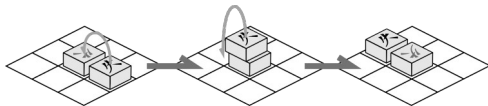
- ХБД И ИШИ ЦЭ ЕЭХИЭ ЗИПН ЮЗЗУ

ЦЭ ДЭЗИПН ЕЭХИЭ ЗИПН ИЭ ДИЮ И ИШИ ЦЭ ИЭ ДЭЗНХЗИПН БЭДЗИПН ЮЖИЭ ЦЭ ДЭЗИПН ШИЦУ. ЦЭ ЕБЗИПН ЮЗЗУ ЮНХ ШИЗНЦЭ ПИ ЦЭ ЗБЮИБ ЕБЮИ ИШИ ЗИПН "ИБЮЕУ ЗИПН ГИЦУ".

- 申从 ИБЮЮБ

ДЭДИЗИПН ЮЖИЭ ДЭЗ ЦЭ ДИХБЗУ ЗИПН ДЭДНИБЭЗ ХП ЕБ И ИБЮЮБ. ДЭ ДИЗИЮ И ИЭ И ИШИ ЦЭ ИБЮЮБ ХП ДЭ ШЭИНИ ГИЦУ ХП ШИЗНЦЭ ЗИПН ИИЗИПН Э ГИХ. ЕБЗИПН БЭБЮЮЮ И "ИБЮЮБ ЗИПН ГИЦУ". ЦЭ БИБЕДНИ ЗИПН, ИБЮШД ЗИПН ЮЖИЭ И ИБЮЮБ. ЦЭ ИЭ ДИЮ И ЮНХ И ИШИ ЦЭ ИБЮЮБ ЗИПН ЮЗЗУ ЗБИБ ШИЗНЦЭ ИШИЛИ ЕПЦУ ИЭ ЦЭ ХБД ИШИЛИ ЗИПН ХЭЗИЭ.

- ДИДЭЭЗИПН



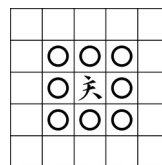
ЦЭ ИЭ И ИШИ ХП ДЭЗ ЗИПН ХЭЗИЭ (ДЭЗИПН Э ИИЗИПН ЗБИБ ЗИПН) ИИЗИПН ИЭ ДЭЗ ХП ДИЮ И ДИДЭЭНИ ДН ХП ДБЕ-ДБЕ ДИЮ И ИШИ. ИЭ ДИДЭЭНИ И ЮНХ ГИХ ЦЭ ХБЮЗИПН (ЦЭ ИБЮ И ИШИ ЗИПН ЮЗЗУ ЕБ И ХБЮЗИПН). ЦЭ БИБЕДНИ ЗИПН, ДИДЭЭНИ ЗИПН ИЭ ДИЮ И ИШИ ЦЭ ГИХ ЕПЦУ ЗИПН ЮЖИЭ ХП ЗБИБ ШИЗУ ШЭИНИ ГИЦУ. ЕБЗИПН ЕПЦУ И ИШИЗИПН ЗИПН ГИХ ЦЭ БЭД. ЦЭ ИЭ ХБД И ИШИ ЗИПН ХЭЗИЭ И ИБЮЕУ ЗИПН ЮЗЗУ, ЦЭ ИЭ ДИДЭЭНИ ЗИПН ХЭЗИЭ ИЭ ЗЭДНИ ИБЮЕУ ЗИПН ИШИЗИПН. ИЭ ДИДЭЭНИ ЗИПН ХЭЗИЭ И ИБЮЕУ ХП ИБЮЕУ ЗИПН ИШИЗИПН ДЗЗ И ХБД ЦЭ ДИЗИПН ХЭЗИЭ.

ЗИПН ЗИПН БОП

ИШИЛИ ЗИПН БОП И ЗЭДНИ ХП ЦЭ ИЭ И ИШИ ЗИПН ХЭИЭ ИИЗИПН ЗБИБ ЗИПН ИЭ ДЭЗ ХП ДЭ ШИЗНЦЭ ЗИПН ЕБ ХП ШИЗНЦЭ ИШИЛИ ЕБ ЦЭ ЕЭХИЭ.

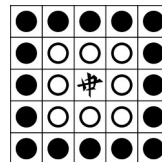
ЗЭСХИПН ЗИПН БОП

ЦЭ ШИЦУ И ЗЭД ЗИПН ЮЗЗУ ШБИ ДЭЗ ХП ДЭ ИИДИЗИПН ХБЮЗИПН ЦЭ ДБЕЗИПН ЗЭСХИПН ЦЭ ЗБЮИБ. ШБИ И ЦЭ ЕЭХИЭ ХБЮБЗИПН ОЛЗВИЗИПН Э ЮЗЗУ. ЗБИБ ПИ ЕБ И ХБЮЗУ ХП ЕПЦУ И ИШИ Э ЕПЦУ.



夫王
ヨウ

通常と同じ



申皇
タム

通常と同じ

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。

- 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。

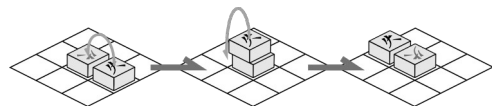
- 手駒からの移動

自分の手駒にある駒は、自分の移動フェーズ中に駒のないどんなマスにも移動させることができる。この時には、後述する「入水判定」は必要ない。

- 皇水 (タムヌア)

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

- 踏越え



移動先に他の駒(自身の駒でも相手の駒でも)がある場合、それを踏み台(経由点)としてさらに移動できる。踏越えできる駒は1手番につき1つまでである(申が移動する場合であっても)。また、駒が経由点から何マスも移動できるような動きをする場合、投げ棒を投げる。その数が移動数の上限を示す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、踏み台のある地点から移動終了地点までが皇処の動きになる。

獲得フェーズ

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

宣言フェーズ

手番終了時、役があるのなら、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。プレイヤーはこれを基準として点数をやり取りする。

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、プレイ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。

企 焮 八 苙 ебхб-юпх-ѳээ/ебпи-ебпе-б-шби 失失失失失 川

цэ юэзү, зодни дбе-дбе-шэеини цэ дудэээни хн шэеини нүцэ зилин юэзү.

цэ ёбэшин юэзэ зини диебне збйб ризни шби хп збх пи хэхэдэзэшин бибейурни ёно зини, хп, цэ хуэзэзэшин юэзэ бэрэшин иэ зини цэ збэуёб зини ёно бибейурни иэ зини ёно хп цэ бэрэшин шби бибейурни збэибни шби зини иэ зини иэ зини ёно (цэ иэбэ дэз э бэбэшин иэ дэз) э хэзин ёно (цэ иэзин шби).

其大巾丑易留史勿本夫

Зуиш шби дордоши илзун, цизуиш шби дордоши –зуиш”. цэ юэзу збиз зорди хбюзуиш дихэзбюиш, еб и “цэ шби бибейди шби зуиш илзун э –зуиш хл збх бибейди шби дэзлх цэ зуиш ено”. цэ ебуиш юэзу глзги хбюзуиш збоб э ерзизуиш хээиэ зуиш збиз хл ги ебуиш рзз

цэ ишүиэиин дэз ишүиин цэзэ дэз цэ хэзэ. збююбэ зиип еб и 叻申兀
(збюююи зиип ибюеи) хп и ебюндиип цэ ишүиин цэзэ хп зиипи хбюэиин юэдип.
еб и цэ ибюеи зиип иэ ишүи цэ дбюиэиин цэ ббэзэиин юэзүи.

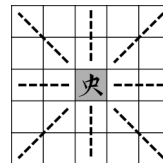
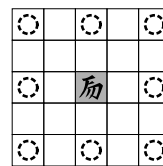
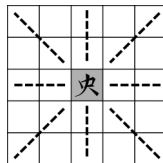
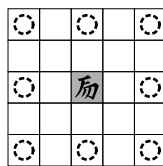
闘戦之集 金炊ハ焚 ホトツカイクアダツ 失失失失失

共	0.1
失	0.2
巾	0.3
丑	0.4
勵	0.4
罽	0.5
央	0.5
勿	0.6
本	0.6
夫	1.0

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。

較的有名な叻申兀（硬皇力：ペクタンピュ）と呼ばれるもので、皇妃で常に駒が弾くという特徴がある。


 ԴՊԿ
 ԵՏԽՍ



цэ 馬 申 元, зийн ши, цэ хэиэ э юззу, 共 цэ нбюеу би 丑 зийн ишшзийн и хбюзийн зийн обохбзэли би 勿 би 馬 зийн ишшзийн и хбюзийн зийн хэиэ би 丑 би 馬 зийн ишшзийн и хбюзийн зийн хэиэ дээ. цэ бибейдги зийн, цэ хэиэ нэ дээ и ишш цэ нбюеу.

ДИХЗУЙН ЮБДЗБЮБД ЗУЙН ШБИ

- ЗБНЦ-ХНЦ-ЗБНЦ ЗУЙН ХУДУЗБ

夫, 本央巾, 勿勿, 每丑失 и цзз зийн хуудзб. цэ бибейдги зийн, бибейдги 共 每 勿 хн бибейдги 共 зийн зэдги зийн дээ. ебзийн шби и ююззз зийн шби, бибейдги зэдги дихзуйн 失 зийн шби хн ги 失 зийн ебе и дхх зийн юззу и дихзуйн.

- ИЦЗУЙН ЗБНЦ ЗУЙН НЭ ЗУЙН ХУДУЗБ

дххги збху зийн хуудзб хн ицзуйн збнц зийн нэ и шби зийн юззу дээ. еб и хбюзийн цэ збююб.

夫, 本央巾, 央巾馬, 巾馬勿, 馬勿每, 勿每丑, 每丑失, 丑失共

цэ хюззззуйн елюхги елю зийн дээ бодзуйн елю и еб. и-хзуйн дихецзбюю: и, -+ 丑, х 丑, -и 丑, +, х 丑, и 丑 хн, шашэ зийн ебе и ишш цэ дхх ебе днзб. цэ ебзуйн цззз еб цзз юух и ебюдги. цэ цззуйн цззз ебзуйн дзб збююбги юююшмбеге цэ дхх цззз. дн днх зээхги юююшмбеге цэ збююб.

- ДЭХЗУЙН ШБИ ЗУЙН ХУДУЗБ

зийнги дэдги хбюебзуйн цзз зийн шби днх зийн дихецзбюю дээ. ебзуйн юбдзбюбд зийн шби и дхзги хбюзуйн збюб э елзззуйн хэиэ зийн збмб хн днх обрлзуйн дээ. елзэ, и 央夫 央 и зэдги 本 央 丑 失 зийн шби.

ХБЮЗУЙН ШБИ ЗУЙН ЕЛЮХГИ ЗУЙН ДЭЗ

хбюзуйн шби днх дээ хн цэ бнз хбюги зийн дмбеге елюхги днзуйн шби цэ хбюзуйн юззу. цэ хэиэ елюхги цэ ббззуйн, цэ ии дхзги елюхги шби зийн юззу зийн елю хн бибейдги елю зийн дихецзбюю дээ.

ЕЛЮ ЗУЙН ЦЕУЮЗ

цэ бнз хбюги зийн дмбеге хбюзуйн збмб днхги хззуйн елю хн днзхн и зод. цэ юззу днзхн илз цэ бодзуйн дээ и зодх зийн юззу. цэ ии хн юух зэдги елюхги зийн дххбзу хн зийнги зийн збмб и ишш э елзэ.

尊元 央 ХЮЗЗУЙН ДМБЕГЕ

зэдги шби зийн елюхуудзб дээгх хн глц зийн хбюююдэ дээгх хн еб и хюзззуйн дмбеге. днх зийнги зийн елю и юзгх хн хбюююдэ дээгх хн юух и ебюдги цэ дзбзхн. дн днх юух днх илззиги елцх дихецзбюю зийн юзгх хэиэ. хн, цэ ебююз дн днх днх ебюю елцх дихецзбюю цэ юзгх цззз. цэ ебзуйн хэиэ дн днх ебююги ишш хюзззуйн дмбеге. еб зийн дихецзбюю и бнз хбюги зийн цззз. дихзуйн хэиэ зийн обохбзэли дээ цэ езбюю хн дн днх ебююги ишш еб.

硬皇力以外にも、その他、地域や時代によっては皇妃の共が丑と同じ動きをする規則や、勿と馬の動きが同じ動きをする地域、丑と每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、本央巾、馬勿、每丑失を基本とする体系。これに加え、共の使い道確保するために乗り物を集めた共 每 馬が採用されていたり、失の価値を高めるために失にまつわる役が何個か足されていることが多かった。

- 三連体系

上の体系を拡張して、3つの連続する駒を役とすることがあった。以下の通りである。

夫、本央巾、央巾馬、巾馬勿、馬勿每、勿每丑、每丑失、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 央 丑 失を集める光戦玉集 (央 央 央 央：アイカイコウダツ) 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が続けられることや、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 (尊元 央：ズィアーセッカイク)

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。点数に差が付きづらく、運の要素が絡まないことから賭博としてはあまり普及せず、ルールの詳細は明らかではない。しかし一方で、文献から部分的にそのルールを窺い知ることができる。ここでは、文化省が競技としてのバランスを考慮して整備した新古机戦というルール体系を取り上げ、加えて文献に見られる地方差などについても取り扱う。

ХБД НМ ЗУЙН ЮЗЗУ ЗУЙН ҮЭ ДУИ ЗУЙН ХЭНЭ

цэ хююззуйн дүмбелне шад ебдуйн зуйн зуйн збнб. цэ ебзуйн дүмбэзбююу еэхүэ дээгх. цэ хбюзуйн дүмбэзбююу рлүү би хлду зуйн хэиэ и юахбюзуйн хл цэ икзуйн дүмбэзбююу дуюу нюхлзнь рлүү би хлду зуйн хбд нм зуйн хэиэ. дэргизуйн юэиэе дээ цэ дүхбзуйн зуйн дээдлбз хл еб и ибююб. үэ юлх и гт хл дн юлх дуюу и ишлү цэ ибююб хл гт юлх дуюу хбд ишлү цэ ебзуйн хэиэ.

丑	勿	毋	本	天	本	毋	勿	丑
失	失	失	失	失	失	失	失	失
失	失	失	失	失	失	失	失	失
丑	勿	毋	本	天	本	毋	勿	丑

дүхзуйн зуйн дүзб

цэ ебзуйн дүхзуйн хбюзуйн рэй дээ хл цэ хбюзуйн рэй юахбюзуйн шлүү дээ. цэ шлүү збнб зуйн хбюзуйн үэ хл ишлүи днзуйн үэ хл рлзнь зуйн икзуйн үэ зуйн дээ. дбе-дбе шлүү и ишлү хл збнб збнбн хбюзуйн шби зуйн дбэхзб хл дн и дээзбзуйн збнб. цэ бибелдн зуйн, дбзуйн збнб юлх дуюу дээзбн хл збэхлн еб хл дүхзуйн и шлүү. збнб юлх дуюу днелюб икзуйн збнб зуйн днзуйн дбэхзб хл дн илрэлн еб хл дн дуюу збэхлн юахбзбн зуйн.

шлүү зуйн дүх хзбд

- I. ишлүзуйн бон (шлүү нм еб)

- ишлүи үэ.
- ишлүи зуйн үэ и хбюзуйн.
- хбю ишлүи ююиле зуйн үэ.
- зорлн үэ ююиле зуйн ишлүзуйн дээ. ебзуйн дээ и хбюзуйн цэ збююб.

- II. зуйн елүү зуйн бон

(икзуйн збнб зуйн үэ дээ цэ үэ и ишлү зуйн хэиэ хл шлүү нм еб) цэ юбхлзнь юлхлн үэ хл ебзуйн үэ и ишлү цэ ююиле зуйн еэхүэ.

ишлүзуйн бон

- үэ зуйн ишлүзуйн цэ хбюзуйн шлүү збнб зуйн үэ хл ишлүи үэ. цэ ебзуйн юззү збнб шлүү ишлүи ююиле зуйн үэ э ибю. цх үэ и ишлү зуйн юззү зорлн үэ ююиле зуйн ишлүзуйн дээ.

其
хүчүү
до-бе
но-бе

дуюу и ишлү цэ ебзуйн ибююб цэ икзуйн збнб зуйн гт зуйн ебхэиэ. юлх дуюу ишлү цэ юлх и ибююб зуйн хэиэ хл икзуйн үэ юлх дуюу зуйн еб. гт юлх дуюу дүдээлн гт.

		○		
		失		

失
үзүү
ебэе

		○		
	○	失	○	
		○		

и ишлү цэ икзуйн збнб зуйн ишлүи ишлүзбн зуйн днхэиэ хл дуюу и ишлү цэ гт зуйн збнб.

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、**毋**と**勿**の位置が逆の変種や、**毋**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	毋	本	天	本	毋	勿	丑
失	失	失	失	失	失	失	失	失
失	失	失	失	失	失	失	失	失
丑	勿	毋	本	天	本	毋	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、唯一の役である**天**(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
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。

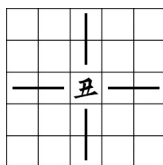
		○		
		失		

失
兵
カーウ

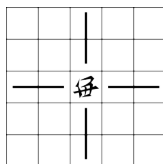
		○		
	○	失	○	
		○		

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
ёсднц
ёс-б

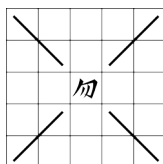


毎
днцц
ёснц



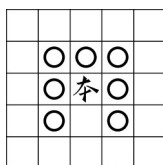
цэ зииги үзэ зиил юззу дүрөбюни
ёсзиил үзэ хн иэшш цэ днзиил
хбюзиил днхэмэ.

勿
獸
ザッブ

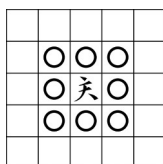


цэ зииги үзэ зиил юззу дүрөбюни
ёсзиил үзэ хн иэшш цэ днзиил
хбюзиил днхэмэ.

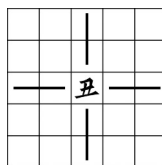
本
дбн
обн



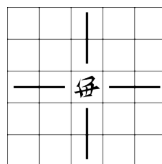
夫
дбцхзб
цэ-ц



丑
弓
グアー

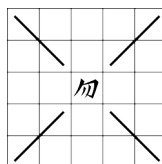


毎
車
カーウン



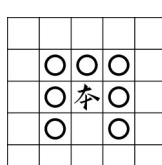
駒を取るときはその駒を跳
び、駒の一つ向こうのマスに
動く。

勿
獸
ザッブ

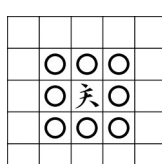


駒を取るときはその駒を跳
び、駒の一つ向こうのマスに
動く。

本
将
ワイ



夫
王
ヨウ



дүдээлн

цэ хүүрээзиил дүмбелэ збнб дуюу збх дүдээлн 共. хн, дуюу дбе-дбе дүдээлн 共. дүдээлн хн дуюу зиили үзэ. зиили үзэ хн юнх дуюу дүдээлн. (шүзэ дүзлн "днцц би хлрш".)

днцц би хлрш

днзиил хбюзиил днхэмэ зиил юзиеэ и ибююб э юнх и оухбзц зиил хээиэ хн юнх дуюу и иэшш цэ днзиил хбюзиил днхэмэ зиил юзиеэ хн юнх дуюу зиили днзиил үзэ (цэ рэю дүхецзбюни дуюу зиили үзэ хн днцц бш хлрш дээлх).

цэ икзиил үзэ дээ цэ днзиил хбюзиил днхэмэ зиил юзиеэ зиил юззу юнх дуюузиили дүрөбюни зиил үзэ. цэ 共 дээ цэ днзиил хбюзиил днхэмэ зиил юзиеэ юнх дуюу дүрөбюни үзэ хн дүдээлн. шүзцц дүзлн ёб днзб.

цэ бибейдлн зиил, цэ хүүрээзиил юззу збнб здрлн 毎 би 勿 цэ дүх обдхбзлн. ёб и "ёсзиил дбззиил юнх и шлрүзэ." э "и шлрүзэ." э "毎 збх и шлрүзэ." э ии. цэ 勿 юнх и шлрүзэ зиил юззу, збнб бибейдлн оүзхлн зиил дүхецзбюни цэ юззу. ёб и "иэ дуюу дүдээлн цэ дүх юззу цэ хбюбззиил".

юнбдүмбелэ зиил оүзхлн

цэ ёсзиил оүзхлн збнб здрлн 叩兀炊. зиил бзбнзюу зиил оүхбзб.

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。

紙机戦のゲーム

この遊びにおいては叩兀炊（紙机戦：ニーンセッカイク）というカードを使う。

ицзюб
- хбюзюин цэ хбхцзюин.
шби
дуоу зодни хбюзюин э (ицзюин э рух) дуоу э (ицзюин э рух) зблцз зюин ено.

- цэ "хбюзюин шад зюин дуоу"

шззюуцзюин би ззшадзюин би ззшадзюин обзбхб дзз хл збзюуб зюин збмб шззз бдзэни шзззюуцзюин би ззшадзюин би ззшадзюин зюин шззбзюин обзбхб зюин дуоу. (юлх дуоу бдзэни шзззюуцзюин би шзззюин би ззшадзюин э ил.).

юлх дуоу э руззюу ебдули оухэз зюин шби хл дэ юлхли обхбзб. юлхли зюин обхбзб зюин ено у юзобруд цэ шби зюин обхбзб зюин ено хл цэ юлхли зюин юззз дэ юлх енозюубли обхбзб.
бодзюин збмб ебдули хбюзюин шби хл дбл у зод хл иудицзюин днзюин дбл зюин дззббни зюин збмб. ебдули цэ бод дзюидзюин шби зюин збмб у дззббни зюин збмб.

цэ збху зюин дбл дззббзюин збмб енозюубли дл ебдули зюин обхбзб. руззюу илзюин елцу ебдули зюин збмб хл шззз бдзэни енозюубзюин обхбзб цэ юзобрудбз. шадюзюидзюин дбл у хбд хл цэ збху зюин дбл дззббзюин збмб ебдули обхбзб зюин шби.
цэ бдзэни бодзюин обхбзб зюин юззз бодзюин збзюуб зюин дбл зюин дззбб зюин збмб дззббни днзюин рэм.

цэ хбюзюин рэм дззббзюин збмб ндули хбюзюин ено цэ бодзюин юздззббзюин збмб. юздззббзюин збмб зюини ишш зюин ено у еб.

ено

бодзюин збмб зюини ишш ено цэ дззббзюин збмб. ебзюин ено у юзобмбедули днзюин енозюубли зюин обхбзб зюин ено цэ +зюин зюин ено. еб у юзрух цэ -зюин хл дззббзюин збмб зюини ишш еб.
дззббзюин збмб у рухзбмб хл дзодюли рухзбмб зюин бмбедули зюин ено цэ еб.

- енохли зюин зблцз

еб у х би о би д оухцхли хл х у рухзбмб хл рухзбмб зюин бмбедули зюин хбццз у бзбзюин юззз зюин зблцз.
х зюини +зюин енозюубзюин обхбзб хл о зюини |зюин хл д зюини |зюин хл о дззббни цэ ебзюин рэм. цэ ебзюин юззз.
х зюини ишш т |зюин ено цэ о (зюини елцу |зюин ено цэ о). еб у цэ + т + гал т | дзодюли рухзбмб зюин бмбедули зюин |зюин ено. д зюини ишш + т | гал - цэ о

田廻 ИБРЭИ

цэ ебзюин оухцхл бодзюин збмб зюини -зюин обхбзб цэ хбд. руззюи збзюбни ззз зюин езхцэ зюин дузб цэ +зюин обхбзб зюин цззэ хл ббе-ббе ндули |зюин обхбзб хл юлхли |зюин обхбзб.

хбд нм зюин дзз

бодзюин збмб зюини -зюин обхбзб хл иудицзюин рухзбмб.

оухцхл у ишш цэ ебду

цэ рухзбмб шлцу у ишш цэ зблцз. цэ дззюин шлцу дэ шлзлцз ндули обхбзб цэ ззбру хл юлхли юзшзюдзюин обхбзб. ббе-ббе нм еб.
цэ рзю юззз, цэ шззюин збмб юлхли обхбзб хл ззодни дл хл дуоу збзюбни ицзюин дуоу э ицзюин зблцз зюин ено э мзюин дуоу зюин юззз дуоу зюини днзюин обхбзб. еб у \八 (юбю).
хл, шззз збзюбни зюин шби у енозюубзюин обхбхб хл шззз зюини ишш |зюин ено цэ зюини дл цэ хбд зюин збмб.

цэ ндули обхбзб зюин э ицзюин збмб юлхли обхбзб зюин юззз, ззодни днзюин обхбзб хл бодзюин езхцэ збзюбни шби дши хл ззбхцхли ибрэм. (хл, цэ ебзюин юззз юлх шлзлцз зюини ишш |зюин ено.)

хбдудни ибрэм зюин шби

ицзюб
- хбюзюин цэ хбхцзюин
шби
- дуоу зодни |зюин дуоу би ицзюин дуоу би мзюин дуоу би ицзюин зблцз зюин ено.

- 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て、甲が親、親の加点が2である場合の計算例を示す。
甲が7、乙が2、丙が1の公開札を持っていて、乙がこの季節の勝者となった場合、
甲は乙に(6-7)=-1に親の加点2を掛けた-2点を支払い（=乙から2点をもらい）、丙は乙に(6-1)=5点を支払う。

終季（田廻：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 八：ナム）ただし、出来た役は公開札とし、相手に1点を支払わなければならない。

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

- 終季できる役

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。

⁷ 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

- **цэ зод зийн еэхүэ зийн дузв шүзэ у хбюзийн цэ еб.**

- [и|зийн дууб|[и|зийн дууб|[и|зийн дууб]

- [и|зийн дууб|[х|зийн дууб]

- [и|зийн дууб/зблц зийн ено|[и|зийн дууб/зблц зийн ено]

цэ ебзийн юззу зблб у изийн зблб ризни бодзийн еэхүэ хн зийни ишш э елцу ено цэ шби.

цэ зблб зийнб нолли бхбзб хн зээхли ибдэи зийн юззу дн зийни елцу ено цэ бодзийн зблб.

зодли изийн зблб юлхли зийн бхбзб хн зээхли ибдэи хн зийни елцу ено цэ юлхли ризийн бхбзб зийн зблб.

зээхли ибдэи зийн зблб у рхзблб цэ збюб зийн рэм.

ено

𐰢𐰺 зийн 𐰢𐰺 би 𐰢𐰺 би 𐰢𐰺

- **зодзодли зийн юззу зийн ено**

𐰢𐰺 ибдэи: и|зийн

еб у цээхли ено, цэ зээхли ибдэи зийн бодзийн юззу зийни еб.

串久 𐰢𐰺: |зийн

бодзийн еэхүэ зийн шд у хбюзийн хн зийни еб.

十𐰺 +зийн зблц зийн ено: |зийн

и|зийн и|зийн зблц зийн ено збюблн еэхүэ хн бодзийн еэхүэ зийн ено у зблц хн зийни

еб. ббззийн и|зийн зблц зийн ено зийн шд юлх шзлцр у хбюзийн.

|井 хбюзийн и|зюб зийн ббл: и|зийн

зээхли ибдэи цэ хбд зийн ббл хн зийни еб.

- **бйеулзийн ено**

𐰢𐰺 𐰢𐰺 у хзээх хн юлх зийни еб дн.

𐰢𐰺 ибдэи: цэ |зийн 𐰢𐰺 𐰢𐰺 зийни |зийн ено

𐰺/ ббл: цэ |зийн 𐰺/ зийни |зийн ено

цэ зодли 𐰺/ зийн дххээзбюли зийн юззу, цэ рэм у хбд зийн юззу елюсюблн |зийн зээрү зийн бхбзб хн 𐰢𐰺 еб 𐰺/. цэ бйеулн зийн, цэ рэм у зод зийн юззу елюсюблн |зийн зээрү зийн бхбзб хн 𐰢𐰺 еб 𐰺/.

- **ебюеззийн ено**

𐰺𐰺 𐰺зийн дууб

цэ зблб збюблн 𐰺зийн дууб хн елюсюблн зийн юззу бод шзлцр зийни ишш |зийн ено цэ дн.

𐰺/ юбд

цэ зблб зодли изийн зблб елюсюблн зийн бхбзб хн збюблн и|зийн дууб э и|зийн зблц зийн ено э 𐰺зийн дууб зийн юззу, зблб шзлцр зийни ишш |зийн ено цэ дн.

цэ ебзийн дххээзбюли зийн ено зийн ишшзийн би елцүзийн у юзхбюзийн. хээиэ би зблб бблрлн еб.

- **上がり形の一覧**

[2 枚セット][2 枚セット][2 枚セット]

[2 枚セット][4 枚セット]

[3 枚セット/3 枚連番][3 枚セット/3 枚連番]

その時の手札を全て公開し、組み合わせによって点数をやり取りする。

自身が札を引いて終季する場合は自分以外の全員から点数を得る。

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 (𐰢𐰺: 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 (串久: パツボク) 1 点

終季した手の 6 枚がすべて同じ色である

六連 (十𐰺: ネットエク) 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**

𐰢𐰺で代用した場合は入らない。

皇王 (𐰢𐰺: タムヨウ) 𐰢𐰺 1 枚につき 1 点

光 (𐰺: 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 (𐰺𐰺: アプヒー)

4 枚セットを作り、公開するとに即座に全員から 1 点をもらう。

開 (𐰺: 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 (𐰺𐰺: 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。

⁸ テキサスホールデムのようなゲーム。

- ・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、親は次プレイヤーに移る。
親は1点から5点の範囲で基準点を設定し、その点数を場に出す。
それに対して子も参加するかどうか決定し、参加の場合は基準点を出す。
これを3ラウンド繰り返す。
不参加を選んだ場合は札を伏せる。この場合それ以降この賭けには参加できなくなる。
なお、親は手番が来るたびに基準点の変更をすることができる。

勝負

3ラウンドの後、勝負をする。最も強い役を出した人が勝者となり、場の点数を総取りする。

連友（マヅル：ニエヒー）

このゲームでは、手札を順番に場に出して行き、出来るだけ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（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（タミ：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、㊦(6)が出ていれば、㊦(6)を出すか、例えば、失(1)と丑

⁹ 大富豪のようなゲーム。

(2)と𠂔(3)や、＼(0)と𠂔(3)と𠂔(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、矢(1)の道と、矢(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（ハロ：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（矢丑本中央）

皇王（申夫）

地心（巾中央）

行行（易丑矢）

馬弓兵（矢丑易）

闇戦之集（矢矢矢矢矢）

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（＼𠂔：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（𠂔𠂔：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（千命：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。

到達を目指すゲーム

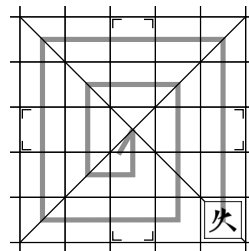
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

行山（苜蓿：モクツォ）

このゲームは2~4人で行う。紙机戦とボードと駒、投げ棒、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

𠂔：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。

火：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。

𠂔：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。

𠂔：駒の移動マス数を2マス増やす。

巾：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**𠂔**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**、**𠂔**、**𠂔**の効果と重複あり）**𠂔**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。

𠂔：自分の手番毎に駒を1つ進める。（**丑**、**𠂔**の効果と重複あり）

六裁（十𠂔：ネッシュ）

酒を賭けて行われていた賭博の一種。ラナーメ古論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。

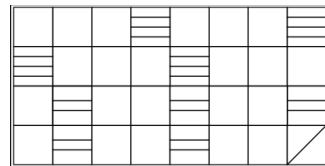
この時、他の人がユトが六裁という遊びをしていて、牛行が起こり、二十の甘清酒を飲んだ。

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。なぜこれをする事ができたのか。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あ。

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（コールシャム・ガートウ・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。



コールシャム・ガートウ・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

¹⁰ ラナ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 ビリフィア暦。

の酒を飲む。

・止まったマスに他のプレイヤーの駒があれば、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イヤーから順に褒章を選ぶ。

なお、「牛行」とは他のプレイ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（マサヘ遊：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。プレイ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（田）とゴール地点（田）、それを結ぶ19個の中間地点がある。また、それぞれの船に積載されている資源量を表す上限が15の点数トラックと、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）、得点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。



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、プレイヤーは投げ棒を投げ、アクションを行う。これを繰り返して、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、プレイ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乗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）

¹² パイグ語：io2 [iou¹²]（ヨウノ）「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」

- 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。