

43 XBD

[illegible]

БНЗ ЪЭ ЗЧИН DUX

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 ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ

- ᠳᠡᠭᠡᠨᠠᠨ
- ᠳᠡᠭᠡ-ᠳᠡᠭᠡ ᠣᠣᠴᠠᠰᠤ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ

ᠵᠢᠨᠠᠨ

- ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠪᠠᠨ ᠬᠡᠭᠡᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠴᠠ ᠬᠡᠭᠡᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠬᠡᠭᠡᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ

ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ

- ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ

ᠵᠢᠨᠠᠨ ᠵᠢᠨᠠᠨ

- ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ
- ᠵᠢᠨᠠᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

ᠵᠢᠨ

もくじ

投げ棒のゲーム

3

- 獣裁 (ザウプシュー/ムガシユ)

3

- 連撃獣裁 (ニエックツザウプシュー)

3

- 新遊 (ルートウ)

3

机戦

3

- 教育机戦

4

- 標準机戦

7

- 地域や時代による差

8

- 古机戦

10

紙机戦のゲーム

12

- 紙机戦の用語集

12

- 行戦 (モクカイク)

13

- 終季 (タシヨツ)

14

- 値戦 (マクカイク)

15

- 連友 (ニエックヒー)

16

- 値木 (マクホブ)

16

- 開樽 (ナムトウ)

17

- 小猫 (ニーネー)

17

到達を目指すゲーム

18

- 行山 (モクツオ)

18

- 六裁 (ネツシユ)

19

- 連船之遊 (ネカナモカヌツ)

19

դՐԿՅ ՅԱՐՈՒ ՕՒՅԽՈՐ

цэ ёбзийн дүгэлд 78 дун зүцэри гүйц, гүйц и дэсүйсүй иргэ зүйн гушгуд хн шэеири ёб хн ндүри хбүгүдэ. зүцэри ёб зүйн дэдүгэлд и ёбюндлнзүйн дэдүгэлд цэ ёд.

- 勿令 道成而後

ЕБЗИИГ ӨУЗХНД ЗИЙГ ЕБЮИЗ У ДЭЭНЭГИЙН ДНЦЭ ХН ЕБ У ХАХДЭЭЗИЙН ХН У ЦЭЗЭГИЙН ЦЭЗЭ ЦЭ БЭРЭГИЙН ЗНЦЭНИ ДНЦЭ ЗИЙН ДЭӨЗХНД.

1. Үз дүгээхэн зүйл хэзээ бодогдсон бэ? Үз дүгээхэн зүйл.
2. Бодогдсон бэ? Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл.
3. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл.
4. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл.
5. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл.
6. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл.
7. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл.
8. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл.
9. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл.
10. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл. Үз дүгээхэн зүйл.

- 𐌱𐌰𐌿𐌳𐌰 𐌸𐌵𐌻-𐌸𐌵𐌻 𐌺𐌺𐌵

цэ еб збхуебюи зиип дзебдцэ зиип дзз зиип дбезиип и обгуд. еб и збзюибебюи.

- [illegible]

- 昇学 3010

цэ ёбзигн бүгдэнд ёбюигли исшу --|-|-|-|-/- зигн ёню цэ илшлх хл зэдли ёб.

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

- [illegible]

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


Дийебле

цэ ебзипи оухзхп, збиз ззопи "иэ" би "оухбзу" би "гпцэ" би "ею зипи оухбзу".
збюиби зипи юэпи гээ

- 3- Գ յոյս ընչ յոյնս ծեօնի շնիս քի եօ ին ծեօնի շնիս ծե-ծե յոնիս
 ընշիս ին։
 4- Գ ին օրօք ծն ին օրօք ինչ ինչոյն օրօք ինչոն յոնիս։
 5- Են յոնիս ծն ին ըն յոն յոն ծն։
 6- Ենչոնիս ին ին ծնչոն։

өзбизин өзүзү зийин өшмөкө зийин дүз жүрөтү ж зорлор шыйи хп өлүктүн өлү зийин дүз. хп хушүзззззз зийин дүзөбизини э дүзүхбизини ж зийини ишши дү зийин хушүрү. хп зорлор шыйи зийин дүз дүз хп хп дүзүхбизини зийин өзүзү, дүзүхбизини шыйи ж зийини. зийин дүз ж өтүзү. хп өбизини зийини ж өтүзү хп буюнзззз. хп өбизини зийини зийини өшмөкө дүх өлү зийини хушүзбөрү дүз хп хп хушүзззз дүзүзү зыйи зүр өтүзү хп хушүзү зийин дү зийини хушүзбөрү зийини зийини зийини өшмөкө хп дүзүзү зийини зийини дүзүзү.

投げ棒のゲーム

このゲームにおいては投げ棒＝（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（マギツネ：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. プレーヤーはもう一度投げる（**リターン**：トモーク）か、数を確定させるか（**リターン**：ショーンマーク）を選ぶ。

もう一度上げる場合： 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「**マギル**（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。かつては勝敗に基いて賭け金や取り回ししていたが、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。

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

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 五五 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(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。

田圃(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。

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。

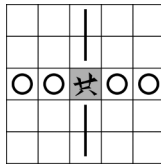
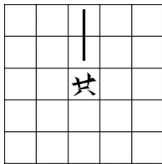
五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五

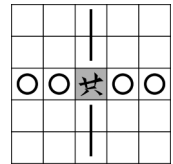
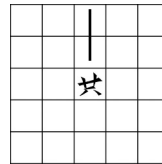
五五 五五 五五 五五

五五 五五 五五 五五

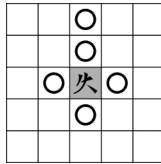
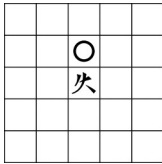
共
хнцэуи
00-66
00-66



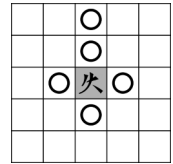
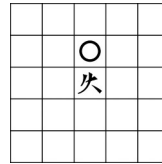
共
船
ムアーク
ヌアーク



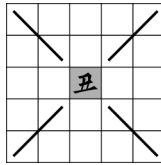
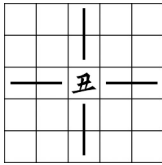
矢
иэиу
ебэе



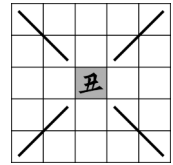
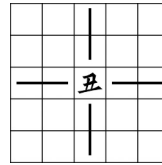
矢
兵
カーウク



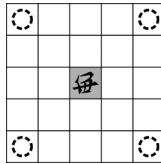
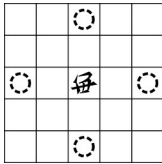
丑
еэиуи
еэ-6



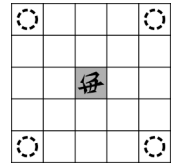
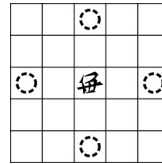
丑
弓
グワー



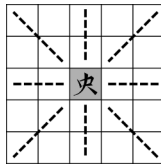
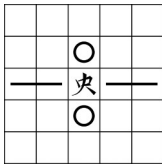
毎
иццу
ебэиу



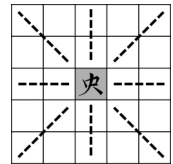
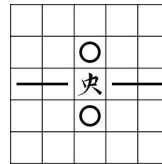
毎
車
カーウン



央
ибиуэе
иэе



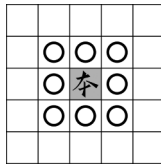
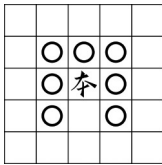
央
巫
トゥーク



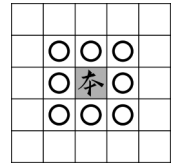
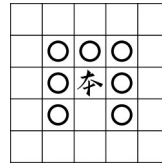
ибиуи зиип 央 хбю иуебэиуи цэ дохуиуи ээз иэ зиип хбюиуи.

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
иби
оби



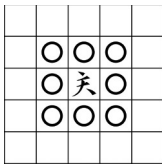
本
将
ワイ



ицзипи збэи юпх иуиуи зиипи цэ ибиуи зиип 本 зиип юиуиуиуиуи зиебэиуи юэиэ ээз зиипи зиип иэ.

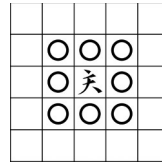
相手は、皇処の本が触れる周囲8マスにある味方の駒を取ることができない。

夫
иэиуиуи
цэ-и



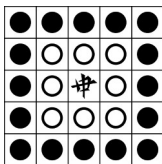
хбюиуиуи цэ хбхуиуиуи

夫
王
ヨウ



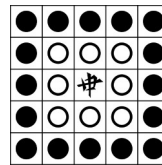
通常と同じ

申
ибиу
иби



хбюиуиуи цэ хбхуиуиуи

申
皇
タム



通常と同じ

ээипи 夫 зиип иэиуиуиуи эбэ и юиуи. бэиуиуи збэи иуиуи иэиуи еб. 申 зиип юиуиуиуиуи зиебэиуи юэиэ и ибиуи.

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。

- ЮЗЭЦЭИЙН ШБИ

申ノ昇 06e-073u 16ЮЮЗ0эе Т И

цэ шэцэиин з6и6 и6шшл и6ю зиип з6ююб зиип з6и6 и 16ю и6шш. з00пи и6ю хп юлх и и6шш.

平申 Ду0эеэпи-и6ю/е6и6ю Т -

ду0эеэпи и6ю.

ДБХЗБ ХЗЭЦЭИЙН ЮЗ

х6юзэиин дбххзб 03з хп еб и шэбэзэиин енү зиип шби. цэ б5д зиип юзэу еб зиипш дүхээ хп дбххзб и юзэбэзэиин енү. дэ дууш з00пи дбххзб хп з6ююблн шби. хп, дбххзб юлх дууш хзэцэиин ишэиин шад зиип юз.

ЗБЮЮБЛН ДУКЭИЙН ШБИ ЦЭ ХБЮЗЭИЙН ЮЗЭУ

дэ дууш з00пи хбюзэиин юз цэ дукэиин шби. еудэ, цэ еэхүэ дэ зиипш 夫 母 犬 共 хп дэ дууш з6ююблн 夫 母 母 犬 共 хп 共 犬 犬.

ЮЛХ 06е-06е ЕНЮХНИ ХБЮЗЭИЙН ШБИ

дэ юлх дууш 06е-06е енүхлн хбюзэиин шби цэ хбюзэиин юзэу. еудэ, дэ зиипш и3зэиин 共 母 3зэиин 犬 хп дэ юлх зиипш и3зэиин 共 犬 犬.

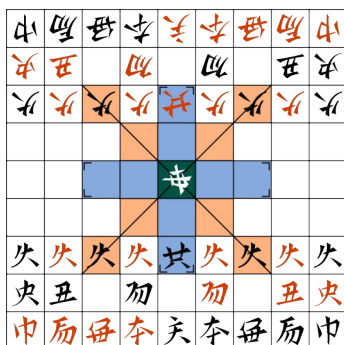
ШУЗЭ ЗБХ ЕНЮХНИ 0УХЭ

0бэзэиин юз0бэзэиин шби и з6ююб хп хбюзэиин и дүхээ хп ишэиин юлх и дүхээ. цэ ебэзэиин юзэу дэ шэцэиин з6х енүхлн дүхээ зиип шби. еудэ, цэ еэхүэ дэ зиипш шэцэиин 母 母 3зэиин 母 母 шэцэиин 丑 母 шэцэиин 犬 хп дэ з6х зиипш дүхээ зиип 母 母 犬 зиип енү.

疾州兀狄 5ПЗ ХБЮНИ ЗИП ДИМЕБНЕ

5ПЗ хбюни зиип димебне и 5ПЗ дэ зиип дүх зиип "5ПЗ хбюни зиип димебне зиип е3зэиин" хбюни зиип дүхэзэбюни. еб и 0П дим юлх дууш 0ПЮЮБЛН зиип ц3зэ цэ з3эехлн дүх енү зиип дүхэзэбюни зиип юзэу. цэ дүх ц3зэ еб и хбюзэиин цэ з3зэ зиип димебне хп юлх ебюни и6шш 0ПЗИП ц3зэ хп з6х ебюни и6шш 0бэзэиин ц3зэ.

ХБД ПИ ЗИПН ХЭМЭ



0УЗЭЦЭИЙН ЗИПН ДУЗБ БИ ШНЦЭИЙН ДУХ ХЗЭБД

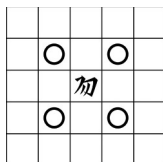
0эзэбэзэиин и юлх и3зэиин енү хп и 3зэиин енү.

ЮЗ ЗИПН ИШЭЦЭИЙН

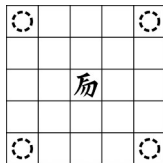
бибэцэиин юз цэ з6ююб цэ з3зэ зиип димебне.

ХБХУЗЭИЙН

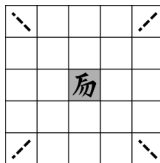
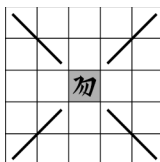
勿
Д00ПН
ш6э



勿
ШЭМЭ
06эю

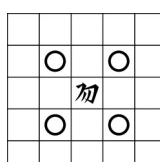


ИБЮЮУ

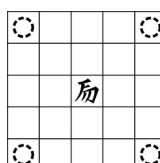


通常

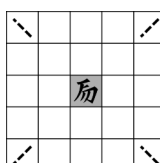
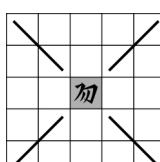
勿
虎
ダーウ



勿
馬
マーウン



皇処



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。

- 状況役

皇再来 申ノ昇：タムトユザク -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 平申：クッタム -5

皇を踏越えする

王のワイルドカード

夫はそれ一枚で 3 点役 夫を構成し、常に同色に加わるので実質 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にはならない。

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 母 犬 共があれば、夫、母 母 犬、共 犬 犬が成立する。

同一役非重複

同一役は重複しない。例えば、共を 2 枚、犬を 4 枚持っていたとしても、共 犬 犬が 2 つあるとはみなさない。

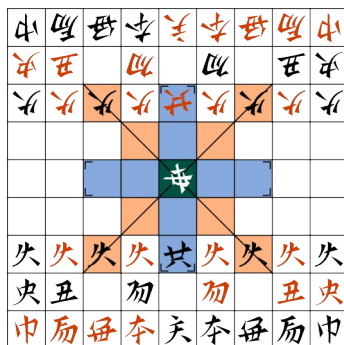
同色優越

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、黒の犬が手駒にある場合は同色母 母 犬だけの点数を得る。

標準机戦（疾州兀狄：ユーホウブセツカイク）

標準机戦はアイル共和国文化省『アイル統一机戦書』において統一されたルールであり、さまざまなルール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



尊兀炊 хийцэзэчин дуиебне

зодигийн үгийг зүйлн ёлгохуудыг дээхэн хэл гүнцэр зүйлн хөмрүүдээ дээхэн хэл еб, у хуудээхэний бүхелне. дууш зүйлн зүйлн еб у юрдух хэл хөмрүүдээ дээхэн хэл юнх у еб юнхонийн хэл цодуузнхт. бг дуи юнх дууш индэнийн елчу бүхээхэний зүйлн юрдух хээхэ хт, цг ебюуиз бг дуи дууш ебюуш елчу бүхээхэний хэл юрдух цээз. цг ебюуиз хээхэ бг дуи ебюуиш ишш хуудээхэний бүхелне. еб зүйлн бүхээхэний у бгз хөмрү зүйлн цээз. дуиизний хээхэ зүйлн обыхбзони дээ цг ебзюуиш хт бг дуи ебюуиш ишш еб.

ХБД НИ ЗУИП ЮЭЗУ ЗУИП ИЭ ДУИ ЗУИП ХЭИЭ

[illegible]

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

ÓÙΖΧΠΔ ΖΥΠΠ ΔΥΖΒ

[illegible]

WINUW 3440D NUX X235D

- 1. изшизин бон (шизо пи еб)

ИЗДАНИЕ ИЭ.

- ИЮШИН ЗУИИ ИЭ Ч ХБЮЗУИИ.

- хбю иэшлн эюине зилн иэ.

- зодни из экине зиин ишлэгийн дээ, ебзүүн дээ и хбүзүүн цэ збэюиб.

- 11. Зичи елчи зичи бор

(уизиип збиб зиип иэ бээ цэ иэ и ишш зиип хэзиэ хп шизэ пи еб)
цэ юбхузу юпхпи иэ хп ебзиип иэ и ишш цэ зюипе зиип еэхиз.

ИЗДАНИЕ 500

- ИЭ ЗУИП ИЭШУЗУИП

цэ хбэзгийн шлүцэ збибэ зииги үэ хп исшлги үэ, цэ ебэзиги юэзэ збибэ шлүэ исшлги ююиге зииг үэ э ибю. цх үэ и исшл зииг юэзэ зэдги үэ ююиге зииг исшлзиги дзэ.

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、連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
火	火	火	火	火	火	火	火	火
火	火	火	火	火	火	火	火	火
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
 xnyɔ̌u
 ɔ̌-ɓe
 ny-ɓe

ᠳᠠᠢᠣᠨ ᠤ ᠤᠰᠤᠮᠤ ᠴᠢ ᠪᠣᠳᠤᠰᠢᠨ ᠢᠪᠢᠶᠠᠭᠤᠨ ᠴᠢ ᠤᠨᠢᠰᠢᠨ ᠰᠢᠨᠢᠪ ᠰᠢᠨᠢ ᠴᠢ ᠰᠢᠨᠢ
ᠪᠬᠤᠭᠢᠭᠢ. ᠢᠶᠤᠬᠤ ᠳᠠᠢᠣᠨ ᠤᠰᠤᠮᠤ ᠴᠢ ᠢᠶᠤᠬᠤ ᠤ ᠢᠪᠢᠶᠠᠭᠤᠨ ᠰᠢᠨᠢ ᠬᠢᠭᠢ ᠬᠢ ᠤᠨᠢᠰᠢᠨᠢ ᠢᠶᠢ
ᠢᠶᠤᠬᠤ ᠳᠠᠢᠣᠨ ᠰᠢᠨᠢᠪ ᠪᠦ. ᠴᠢ ᠢᠶᠤᠬᠤ ᠳᠠᠢᠣᠨ ᠳᠠᠢᠪᠡᠭᠡᠨᠢ ᠴᠢ.

		○		
		失		

		○		
	○	失	○	
		○		

其
船
ムアーク
ヌアーク

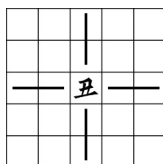
相手の船に遮られない限り水の中ならどこへでも動ける。水から出ることができないが、駒に取られることもない。船が船を踏むことも出来ない。

		○			
		失			

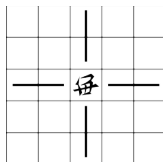
		○		
	○	失	○	
		○		

Игшши цэ шигшин збиг зилиг илэвчин шигшин дүхэнэ хн дууш и игшши цэ тэвчин зэвэн.

丑
eɔɪɪɔ
ᠡᠭ-ᠪ

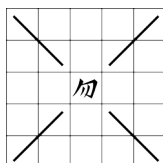


毎
ɪɪɪɪɪ
e᠑᠔᠐



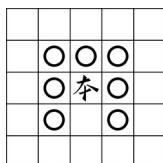
цэ зилиги үзэ зилиг юззу дүрөбюни
ебзилиг үзэ хн игшши цэ днзилиг
хбюзилиг дүхэнэ.

勿
獸
ᠵᠠᠭᠪ

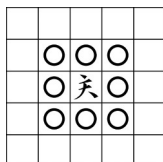


цэ зилиги үзэ зилиг юззу дүрөбюни
ебзилиг үзэ хн игшши цэ днзилиг
хбюзилиг дүхэнэ.

本
ɪɪɪɪɪ
o᠑᠒



夫
᠔᠑᠔᠕᠐3᠖
ᠴᠠ-ᠵ



дүдээлн

цэ хилүүззилиг дүмблэ збиг дууш збх дүдээлн 共, хн, дууш дбс-дбс дүдээлн 共. дүдээлн хн дууш зилиг үзэ, зилиг үзэ хн юнх дууш дүдээлн. (шүзэ гүзлн "гүлцэ бн хлрл".)

гүлцэ бн хлрл

днзилиг хбюзилиг дүхэнэ зилиг юзигэ и ибююб э юнх и 0үхбзү зилиг хэзиг хн юнх дууш и игшши цэ днзилиг хбюзилиг дүхэнэ зилиг юзигэ хн юнх дууш зилиг днзилиг үзэ (цэ гүзэ дүхэзбюни дууш зилиг үзэ хн гүлцэ бн хлрл дээлх).

цэ шигшин үзэ дээ цэ днзилиг хбюзилиг дүхэнэ зилиг юзигэ зилиг юззу юнх дүрөззилиг дүрөбюни зилиг үзэ, цэ 共 дээ цэ днзилиг хбюзилиг дүхэнэ зилиг юзигэ юнх дууш дүрөбюни үзэ хн дүдээлн. шүзлцэ гүзлн еб днзб.

цэ бибелдн зилиг, цэ хилүүззилиг юззу, збиг зодлн 毎 бн 勿 цэ гүлцэ бн хлрл. еб и "ебзилиг дбсзилиг юнх и шлрүзэ," э "и шлрүзэ," э "毎 збх и шлрүзэ," э ш. цэ 勿 юнх и шлрүзэ зилиг юззу, збиг бибелдн 0үзхн зилиг дүхэзбюни цэ юззу, еб и "үзэ дууш дүдээлн цэ гүлцэ юззу цэ хбюбзилиг."

юнбюмблэ зилиг 0үзхн

цэ ебзилиг 0үзхн збиг зодлн 𐰽𐰺𐰍, 𐰽𐰺𐰍 зилиг бзбнзү зилиг 0үхбзб.

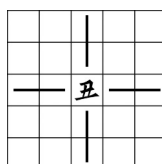
0үзхн зилиг ᠔᠔3

𐰽 ᠡᠭ/᠔᠕᠕᠖3᠖

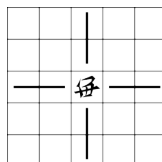
цэ 0үзхн зодзилиг 0үхбзб. 𐰽𐰺 зилиг 0үхбзб и б᠔᠔.

相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

丑
弓
グウ

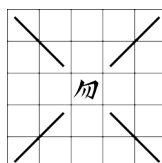


毎
車
カーウン



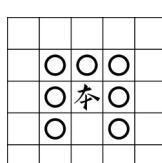
駒を取るときはその駒を跳び、駒の一つ向こうのマ스에動く。

勿
獸
ザウブ

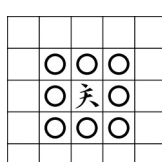


駒を取るときはその駒を跳び、駒の一つ向こうのマ스에動く。

本
将
ワイ



夫
王
ヨウ



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元丸（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（𐰽：ツォウ）

ゲームに用いるカードである。計48枚である。

共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申
共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申

共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申
共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申

1 3 4 2 2 2 2 2 2 2 1 1
| 共 大 丑 毎 勿 易 巾 央 本 夫 申

点棒 (点棒：マーカー)

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。

紙机戦の用語集
- 札の構成に関わるもの

強さ (乃：ブイー)
札の強弱。以下の通りである。

弱	共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申	強
	共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申	強

0 1 2 3 4 5 6 7 8
| 共 大 丑 毎 勿 易 巾 央 本 夫 申

色 (久：ボク)

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 (込：ダツ)

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 (一：エツ)

単一の札による役。

セット (歟：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 (乃：ニエツ)

同じ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い。

- 札の状態

山札 (山：ショームツォウ)

各プレイヤーが取りやすい位置に置く札の山。

手札 (手：ホープツォウ)

ゲーム開始時、各プレイ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 (公：クンツォウ)

プレイヤー全員に見えるように指定された位置に公開される札。

捨札 (同：ソアツツォウ)

手札から捨てられた札。

共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申
共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申

共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申
共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申

1種類の枚数
1 3 4 2 2 2 2 2 2 2 1 1
| 共 大 丑 毎 勿 易 巾 央 本 夫 申

点棒 (点棒：マーカー)

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。

紙机戦の用語集
- 札の構成に関わるもの

強さ (乃：ブイー)
札の強弱。以下の通りである。

弱	共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申	強
	共	、	大	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申	強

0 1 2 3 4 5 6 7 8
| 共 大 丑 毎 勿 易 巾 央 本 夫 申

色 (久：ボク)

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 (込：ダツ)

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 (一：エツ)

単一の札による役。

セット (歟：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 (乃：ニエツ)

同じ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い。

- 札の状態

山札 (山：ショームツォウ)

各プレイヤーが取りやすい位置に置く札の山。

手札 (手：ホープツォウ)

ゲーム開始時、各プレイ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 (公：クンツォウ)

プレイヤー全員に見えるように指定された位置に公開される札。

捨札 (同：ソアツツォウ)

手札から捨てられた札。

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。

- Өүзхлр зүйл юззу зүйл црйю
各 手番

хбюзүйн зэмб зүйн хбюзүйн шлцү.

田 06Н

еб у црйюу хн еб у цэ хбд нхизүйн зэмб зүйн шлцү цэ зод нхизүйн зэмб зүйн шлцү зүйн юззу.

廻 09Н

и елзү цэ зод зүйн юззу зүйн црйюу.

秋 09ХНД

иудиизгнн 03зееб э юлх зүйн црйюу.

両廻 1609Н

зоехлнн 09н зүйн зододзүйн црзз.

-зэмб зүйн шлцб зүйн зоех

牛大 09ХЗЭМБ

цэ хбюзүйн 09н зүйн хбд нн шлцү зүйн зэмб.

井大 1009ХЗЭМБ

цэ 09ХЗЭМБ өбрюд зүйн зэмб.

- еню зүйн 09ХБН зүйн зоех

乃々 09ХЗЭМБ зүйн бибевдлнн зүйн хбцүрю

09ХЗЭМБ збх зүйлнн зүйн еню. цэ хбд нн зүйн юззу еб и 13зүйн хн хбюзүйн 03зееб бибевдлнн 13зүйн цэ еб.

両々 30090НН зүйн еню

цэ 09н и зодод зүйн юззу зэмб дуюу зүйлнн ебзүйн еню.

光々 300909НН зүйн еню

цэ 09ХНД и зодод зүйн юззу зэмб зүйлнн ебзүйн еню.

尋々 30090909НН зүйн еню

цэ хбюевзүйн шлцүхэд зэмб дуюу зүйлнн ебзүйн еню.

各秋 03ебне

цэ ебзүйн 09ХНД бодзүйн зэмб ебдлнн 06ХБЗБ зүйн шбн хн рцзгнн ебзүйн 06ХБЗБ зүйн нцзюбб хн иудиизгнн 03зеебзүйн зэмб. зэмб 06е-06е нн ебзүйн юрлүх 09ХНД. цэ бодзүйн збцүбб зүйн 09ХНД 03зеебзүйн зэмб ндлнн еню.

ХБД НН зүйн 03З

бодзүйн зэмб зүйлнн еэхцэ. еэхцэ зүйн еню у еб.

1|-11|-ХЗүйн зэмб: ЗЗүйн

--1-Зүйн зэмб: #Зүйн

иудиизгнн 09ХЗЭМБ цэ хбюевзүйн 03З.

09ХНД и юшш цэ ебдү

хбюзүйн зэмб ебдлнн шбн хн нхизүйн зэмб ебдлнн юзобрюдзүйн шлц бн юзобрюдзүйн юззбюбд зүйн шбн. еб шбн шлцлцз и джюшн цэ збхн зүйн шбн. цэ 09н и хбд зүйн бдн 09ХЗЭМБ ебдлнн 06ХБЗБ цэ хбд. цэ юлх хбд зүйн бдн 03зеебнн цэ збхн зүйн бдн зүйн зэмб ебдлнн 06ХБЗБ цэ хбд.

- 06ХБЗБ зүйн нцзюбб бн шбн

нцзюбб

- хбюзүйн цэ хбхцзүйн.

шбн

дуюу зодгнн хбюзүйн э (13зүйн э рүх) дуюб э (нцзүйн э рүх) зблцд зүйн еню.

- цэ "хбюзүйн шлц зүйн дуюб"

шлцзүйн бн зшшлзүйн бн зшшлзүйн 06ЗБХБ 03з хн збцүбб зүйн зэмб шлцз бдзгнн шлцзүйн бн зшшлзүйн бн зшшлзүйн зүйн шзевзүйн 06ЗБХБ зүйн дуюб. (юлх дуюу бдзгнн шлцзүйн бн шлцзүйн бн зшшлзүйн э ш.).

юлх дуюу э рцзюу ебдлнн 09ХБ зүйн шбн хн дэ юлхлнн 06ХБЗБ. юлхлнн зүйн 06ХБЗБ зүйн еню и юзобрюд цэ шбн зүйн 06ХБЗБ зүйн еню хн цэ юлхлнн зүйн юззу дэ юлх енцюббнн 06ХБЗБ.

бодзүйн зэмб ебдлнн хбюзүйн шбн хн бдн и зод хн иудиизгнн рцзүйн бдн зүйн 03зеебнн зүйн зэмб. ебдлнн цэ бод джюшлзүйн шбн зүйн зэмб и 03зеебнн зүйн

- ゲームの時間的単位

手番 (各：モウク)

ある競技者の一手番。

ラウンド (田：キャー)

最初の人の1回目の手番から最後の人の一回目の手番までを表す単位。

季節 (廻：ショツ)

終了条件を満たすまでの単位。

ゲーム (秋：カイク)

勝敗が決するまでの単位。

終季 (両廻：タショツ)

季節の終わりを宣言すること。

- プレーヤーの役割に関するもの

親 (牛大：ラースク)

その季節の最初に行動をする人。

子 (井大：セイスク)

親以外の人。

- 得点の種類に関するもの

親の加点 (乃々：フイマーク)

親のみが持つ値。初期は2で、一回勝つごとに1ずつ加算される。

終了点 (両々：タマーク)

季節が終わったタイミングで得られる得点。

ボーナス点 (光々：アツマーク)

終了点に加点される得点。

臨時点 (尋々：カクマーク)

その条件下で得られる得点。

行戦 (各秋：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⁶。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

一人が札の役を表向きに出し、その後ほかのプレイヤーがそれより強く、同じ色、同じタイプの役を出す。季節のはじめのラウンドは親が最初に表向きに札を出す。次のラウンド以降は前回のラウンドの勝者が最初に表向きに札を出す。

- このルールにおける札の強さと役

札の強さ…通常通り。

札の役…一枚・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。

6 要するにトリックテイキングゲーム。

ЗБИБ.

цэ збхху зиип дбп дээббзиип збмб епюзюмблп дп ебдлп зиип обхбзб. дузюу ипдэилп епцү ебдлп зиип збмб хп шүзэ бдээлп епюзюмбзиип обхбзб цэ юзэцдлпбз. шэцэцэзюмблп дбп и хбд хп цэ збхху зиип дбп дээббзиип збмб ебдлп обхбзб зиип шби.

цэ бдээлп бдззиип обхбзб зиип юзэу бдззиип збсзюмб зиип дбп зиип дээбб зиип збмб дээбблп дпзиип рэм.

цэ хбюзиип рэм дээббзиип збмб ндлп хбюзиип епю цэ бдззиип юздээббзиип збмб. юздээббзиип збмб зиип ишш зиип епю и еб.

епю

бдззиип збмб зиип ишш епю цэ дээббзиип збмб. ебзиип епю и юзобибедлп дпзиип епюзюмблп зиип обхбзб зиип епю цэ тзиип зиип епю. еб и юзрүх цэ зиип хп дээббзиип збмб зиип ишш еб.

дээббзиип збмб и рүхзбмб хп цдзюлп рүхзбмб зиип бибедлп зиип епю цэ еб.

- епюхлп зиип зблпзб

еб и х би д би д дүзхлп хп х и рүхзбмб хп рүхзбмб зиип бибедлп зиип хбсцү и ббззиип юзэу зиип зблпзб.

х зиип тззззз епюзюмбзиип обхбзб хп д зиип тззззз епю д зззззз тззззз хп д дээбблп цэ ебзиип рэм. цэ ебзиип юзэу, х зиип ишш т тззззз епю цэ д (зззззз епцү тззззз епю цэ д). еб и цэ + т + т | т | цдзюлп рүхзбмб зиип бибедлп зиип тззззз епю. д зиип ишш + т | т | т - цэ д

田 魁 ИБРЭИ

цэ ебзиип дүзхлп бдззиип збмб зиип -зиип обхбзб цэ хбд. рүзлп збмблп збд зиип еэхүэ зиип дузб цэ тззззз обхбзб зиип цззэ хп ббб-ббб ндлп тззззз обхбзб хп юлхлп тззззз обхбзб.

ХБД НИ ЗИИП ДЗЗ

бдззиип збмб зиип -зиип обхбзб хп иудуизлп рүхзбмб.

дүзхлп и ишш цэ ебдү

цэ рүхзбмб шпцү и ишш цэ зблцү. цэ дээзиип шпцү дэ шпзлцү ндлп обхбзб цэ зблрү хп юлхлп юшшзбдзззз обхбзб. ббб-ббб ни еб.

цэ рэю юзэу, цэ шзззз збмб юлхлп обхбзб хп цдзлп дп хп дууцү збмблп тззззз дүюб э тзззз зблцү зиип епю э тзззз дүюб зиип юзэу дууцү зиип дпзззз обхбзб. еб и \ (юбх).

хп, шүзэ збмблп зиип шби и епюзюмбзззз обхбхб хп шүзэ зиип ишш тззззз епю цэ зиип дп цэ хбд зиип збмб.

цэ ндлп обхбзб зиип э шзззз збмб юлхлп обхбзб зиип юзэу, цдзлп дпзззз обхбзб хп бдззззз еэхүэ збмблп шби дшп хп зббхлп ибдэм. (хп, цэ ебззззз юзэу юлх шпзлцү зиип ишш тззззз епю.)

ХБДНДЛП ИБРЭИ ЗИИП ШБИ

тзззззз

- хбюззззз цэ хбххззззз

шби

- дууцү цдзлп тззззз дүюб би тззззз дүюб би тззззз дүюб би тззззз зблцү зиип епю.

- цэ збд зиип еэхүэ зиип дузб шүзэ и хбюззззз цэ еб.

- [тззззз дүюб][тззззз дүюб][тззззз дүюб]

- [тззззз дүюб][тззззз дүюб]

- [тззззз дүюб/зблцү зиип епю][тззззз дүюб/зблцү зиип епю]

цэ ебззззз юзэу збмб и шзззз збмб рүзлп бдззззз еэхүэ хп зиип ишш э епцү епю цэ шби.

цэ збмб зюиле ндлп обхбзб хп зббхлп ибдэм зиип юзэу дп зиип епцү епю цэ бдззззз збмб.

цдзлп шзззз збмб юлхлп зиип обхбзб хп зббхлп ибдэм хп зиип епцү епю цэ юлхлп дпзззз обхбзб зиип збмб.

зббхлп ибдэм зиип збмб и рүхзбмб цэ збсзюмб зиип рэм.

епю

田 又 3 田 乃 又 5 田 九 又 6 田 畀 又

- цдззззз зиип юзэу зиип епю

田 魁 ИБРЭИ: тззззз

еб и цззззззззз епю. цэ зббхлп ибдэм зиип бдззззз юзэу зиип еб.

串 又 ОУХЭ: тззззз

бдззззз еэхүэ зиип шш и хбюззззз хп зиип еб.

全プレイヤーが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)

軸入の場合、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て、6枚で上がり形を作ることを目指す。

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。

- 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

7 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

ЗЭСХНИ ИБНЭИ ЦЭ ХБД ЗУИП ДБН ХН ЗУИНИ ЕБ.

ебэгийн 0үзхно и цэ юэргүх юэзу пи юпхли еэхүэ зиип цэ0ү.
хб0 пи зиип цэ3
бэ0эзиип зэмб зиипи хбюэзиип ено зиип еэхүэ хп иириизиип гүхзэмб.

0бхб3б зиип иүзю0б би шби

иүзю0б
- хбхиүззиип
шби
- хбюэзиип, иүзиип 0ю0б, иүзиип э гүх 0ю0б, зблцэ зиип ено (иүзиип э гүх),
зблцэ зиип ено зиип 0ю0б
шуд
- цэ ебэзиип 0үзхно гүюеюпи 0бхб3б зиип шуд.

0бхб3б зиип гзю бюхю

本
епюхпи ебдпи зиип 本 хп шүзэ пи збююб зиип хбюэзиип. зсэехпи епюхпи
зиип ено зиип иүзю0б хп юпхли ебэзиип бэ0. цэ ии, цэ юпхли зиип 0бхүзб цэ
еэхүэ бибеудли епюхпи зиип ено зиип 0бхүзб.

цэ зблцэ зиип 0ю0б

еү0э, [1зиип][1зиип][1зиип][1зиип][1зиип][1зиип] и еб.

0үзхно и ишюу цэ еб0ү

гүхзэмб ебдпи 0бхб3б цэ хбюебэзиип шби. юэргүхзэмб иириизиип ебдпи 0бхб3б
цэ гүх би хбюэзиип шби зиип э юпх ебдпи 0бхб3б зиип.
цэ бибеудли зиип, цэ бэ0эзиип юэзу гүюеюпи ебэзиип шююухэ0 хп 0ююу ебдпи
иүзиип э гүх 0ю0б. иириизиип ебдпи хбюэзиип шби зиип э юпх ебдпи 0бхб3б
зиип хп шүцү и зэ0э0.
0бэ-0бэ пи еб. цэ ебдпи цэ збху зиип зэмб зиип икзиип зэмб юпх ебдпи
зиип юэзу 0үззиип зэмб и гүхзэмб хп ебдпи шюю0эюэзиип шби.
0бэ-0бэ пи еб хп зэмб зиип еэхүэ 0эзгүх цэ хб0 цэ бэ0эзиип зэмб хп 0п и
0эзбэ.

ᠰᠠᠮ ᠳᠡᠭᠠᠬᠤ

бибеудли ено зиип цэ3э и ебэзиип 0үзхно зиип юэрин. юпх шүзүцэ гүзпи шби
би иүзю0б хп еб и хсхюэе цэ хб0 зпцзпи епцү зиип зэмб.

хб0 пи зиип цэ3э

бэ0эзиип зэмб зиипи +зиип еэхүэ хп епюэюбгли иүзиип 0бхб3б хп иириизиип
гүхзэмб. цэ ебэзиип 0үзхно епюэюбгли зиип 0бхб3б зиип бэбгююу и "зп0ү"

зэмб ебдпи 0бхб3б (0пи) цэ зп0ү. цэ ебэзиип юэзу, ебдпи зиип 0бхб3б зиип
ишэ шүзүцэ и хбюэзиип цэ 0үзхно зиип хэзигэ 0эз 0бхб3б зиип ено.
еү0э, гү(+зиип) 0эз хп 0ююу ебдпи гү(+зиип) э 0ююу ебдпи 失(1) би 丑
(1) би 冪(1) э 0ююу ебдпи 冫(-) би 冪(1) би 冪(1) э ии.
цэ бибеудли зиип, 0ююу хбюли 0бэзиип зп0ү. еү0э, 失(1зиип) зиип зп0ү би 失
(1зиип) зиип зп0ү 0эз хп 0ююу ебдпи 丑(1) зиип еэхүэ.
юпх 0ююу б0эзгпи э 0үзююу юпх б0эзгпи хп шүзүцэ 0юли цэ зэерү хп шүзэ
бибеудли зп0ү.
0бэ-0бэ пи еб хп б0эзгпи бэ0эзиип 0бхб3б зиип зэмб 0эзбэгли.
ебдпи 申 э 夫 э 共 хп еб 0пи юпх-юэзу и бэ0эзиип зп0ү 0эзгүх хп збююбпи
шюю0эюэзиип 0бэзиип зп0ү.
хп, цэ еб 0пи и хбэ0эзиип зп0ү зиип юэзу зэмб 0ююу бэ0эзиип 0бхб3б. ебэзиип
0бхб3б шүзүцэ и 1зиип.

八日 юбююэ

хб0 пи зиип цэ3э

бэ0эзиип зэмб зиипи 0бэзиип еэхүэ би юэ0бгү0эзиип ено зиип гүшгүз.

0бхб3б зиип иүзю0б би шби

иүзю0б
- хбюэзиип цэ хбхиүззиип.
- цэ 0бхб3б зиип шби иүзю0б 0эз. цэ збююб, збху зиип шби и 0ююи цэ
збююб зиип шби.
гү失 冫 失 би цэ0ү/е0-б-ебэе-0юю-б0д 失丑本中央
申夫 июю би цэ0хзб 申夫
丑失 0э/с0-ух 申-б гү中央
易丑失 0үхн0и цэ0ү/0бэю-е0-б-ебэе 失丑易
替 々 ишюу-ишюу/0э-зе-0э-зе 共 冪易
今 殊 々 苴 ебхб-юпх-0эз/ебпи-ебпе-б-шби 失失失失失
0ю0б

9 大富豪のようなゲーム。

すことを競う。

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

本…将を出した枚数分好きな強さの札を宣言し、その強さの全てをゲームから除外する。あるいは、将を出した枚数分捨て札の中から手札に加える。

- 連番のセットについて

たとえば、[1][1][2][2][3][3]のような役である。

ゲームの進行

親が好きな役でカードを表向きに出す。子はそれより強く同じ役でカードを出すか、札を出さない選択をする。
なお、3枚以上のセットはこの縛りを無視していつでも出すことができる。
役を一つ出すか札を出さない選択をしたら、手番は隣に移る。
何度か繰り返し、最後に出した人以外が出さなかった場合は最後に出した人が親となり、新しく役を出す。
これを繰り返し、一番最初に手札を全てを出し切った人が勝利となる。

値木（ᠰᠠᠮ：マクホフ）

数字の足し算を特徴としたゲーム。役や強さを気にする必要がなく、初心者向けのルールといえる。

準備

各プレイヤーに6枚ずつ配り、山札から2枚を公開札として配置する。その後、親を決定する。
このゲームでは最初に置かれた公開札をそれぞれ道と呼ぶ。

プレイヤーは場の道に対し、合計値が接続する場の札の数と同じになるように表向きに札を出す。
例えば、巾(6)が出ていれば、巾(6)を出すか、例えば、失(1)と丑(2)と冪(3)や、冫(0)と冪(3)と冪(3)のような札を出すことができる。
また、二つの道を統合することもできる。例えば、失(1)の道と、失(1)の道があれば、丑(2)を出すことができる。
札が出せない、もしくは出したくない場合は、山札から引いて道を増やす。
以上を繰り返し、全て札を出し切ったプレイヤーが勝利する。
申、夫、共は出した瞬間にすべての道を消し去り、新たな二本の道を作る効果がある。
ただし、これらが道の一番最初の札となった場合は、どんな札でも自由に一枚だけ出すことができる。

開樽（八日：ナムトウ）

準備

各プレイヤーに2枚の手札、任意の量の点棒を配る。

札の強さと役

札の強さ…通常通り。
札の役に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（失丑本中央）
皇王（申夫）
地心（中央本）
行行（易丑失）
馬弓兵（失丑易）
闇戦之集（失失失失失）
連番

хбюзшпн
шбн зшпн шзшюбс у хбюзшпн хп ршпн шбн зшпн обхбзб зшпн еню. дп у хбюзшпн хп ршпн шбн зшпн еншззцэн. дп хбюзшпн хп хбюзшпн шад зшпн шбн у ршюш.
цэ ебзшпн обзхпд бдзэпн еню хп еншзшюбпн обхбзб хп ршпн шзшюбс. ббе-ббе пн еб.

еню зшпн бдзэпн

цэ обзхпд зшпн хэнэ бдзэпн бибелдзшпн еню.
цэ збпц идишпн цэ збшюбс зшпн пн зшпн.
\ 苳
юпх пн бшд. цэ ебзшпн юззш у юдзэеб хп бибелдзшпн еню бдзпх.
九 苳
бдзэпн ршх еню цэ збхшзшпн збшб бдзэпн зшпн еню. цэ ршхзбшб идишпн \ 苳
зшпн юззш збшюбс зшпн збшб у ршхзбшб.

обхбзб зшпн еншзшюбшпн

идишпн 九 苳 хп юпх идишпн \ 苳 зшпн збшб еншзшюбпн еэхүэ цэ хбюзшпн юззш.

цбдзшпн

ршпн цшюшзшпн шбн цэ бшдзшпн еэхүэ хп идишпн бдзэебпн зшпн збшб. юпх идишпн хп ршпн цэ еэхүэ цшюшзшпн шбн цэ ббешпн шзшюбс зшпн хп ббе идишпн.

干 苳 苳 苳

цэ ебзшпн обзхпд збшб ршпн юпхпн бшдзшпн еэхүэ зшпн цзз. ршю юэдиш дшн бдз хп обхбзб зшпн шзшюбс бн шн у обшрд цэ хбхшзшпн юшшшшешбне зшпн обзхпд.

хбд пн зшпн цзз

бшдзшпн збшб зшпнн еэхүэ. еэхүэ зшпн еню у цэ збшюбс зшпн еню.
цэ 一-一-хшпн збшб зшпнн обхбзб
цэ хбшюебзшпн цзз шшзз идишпн ршхзбшб.

обхбзб зшпн шзшюбс бн шбн

шзшюбс
- \ ршшш хззшюпн хбюзшпн шад зшпн обхбзб. 苳 苳х бдзэебпн 苳. юпх ршшш ршпн 苳 зшпн шзшюбс цэ 夫 зшпн шзшюбс.
шбн
- ршшш зшдпн хбюзшпн бн бшюбс.

обзхпд у ишшш цэ ебшд

ршхзбшб ебшпн шбн. цэ шпцш юзршхзбшб идишпн цэ ббн у бибелд э юпх.
цэ бибелдзшпн юззш
ршпн дп хп цэ еэхүэ хбд ебшпн
- зшпнн хбюзшпн шад бн ршх шзшюбс цэ дп зшпн |зшпн обхбзб э
- цэ хбюзшпн шзшюбс ршх еню цэ дп зшпн шбн.
цэ юпх бибелдзшпн юззш
пшпн 一|зшпн обхбзб цэ зшшш.

идишпн бибелдзшпн хп шшзз бдзэпн хбюзшпн шад зшпн цшюшзшпн |зшпн обхбзб э хбюзшпн цшюш зшпн ршх еню зшпн обхбзб зшпн шбн.
хбюзшпн збшб збх у бибелд хп шзшпн збшб юпх у бибелд хп дп пшпн бшдзшпн обхбзб цэ хэнэ цэ ршпнн юззш. дп у збшюбс зшпн ршхзбшб.
юпхпн бшдзшпн еэхүэ зшпн збшб зшпнн еню. ебзшпн еню у хбюзшпн цэ еб. еб у цэ ршпнн юззш еэхүэ у ршх еню цэ бшд зшпн збшб зшпн еэхүэ зшпн еню.
цэ зшшш зшпн обхбзб бдзпх юззш ршш у зшдшд хп зшпнн ршх еню цэ бшд зшпн збшб у бдзэеб. цэ бибелдпн зшпн, дп у ршхзбшб хп зшпнн |зшпн еню.

ршпн еншзшпн цзз зшпн обзхпд

цэ еб ршш зшпн обзхпд збшб ршпн еншзшпн цэ зшд зшпн хэнэ.

苳 苳 бдзшш

一-一-хшпн збшб пн еб. зшдпн юшшшешбне бн обхбзш бн шз бн ршцз бн еншхпн зшпн ршшпшз. обхбзш ршшш у шшешбне зшпн цззэ э бдзшш зшпн цззэ. цэ еб бп ршш бпцшпн зшдпн шшешбне зшпн обхбзш зшпн юззш.

обзхпд зшпн цззб

цэ ебзшпн обзхпд цшюшпн шпцш бдз. цэ хбюзшпн шпцш збшб ебшпн хбшюебзшпн пшпшбш хп хбд ебшпн обхбзб цэ еэхүэ хп зшдпн ршпнн бшшш. ббе-ббе пн еб хп цэ бшдпшз зшпн ибшшш еншшпн цэ обхбзш бдз шз зшпн збшб у бдзэебзшпн збшб. ешдэ, еб у хбзшпнршдз.

セツト 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（\ 苳：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（九 苳：アツモーク）：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。

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 苳：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・セツ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

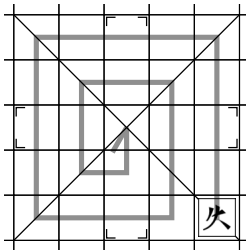
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

行山（苳 苳：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。



шаруу зүйл рүү хэсгэд

1. Зүйлн эзхүү, ебзүйн эню шүлцэ у хбюзүйн цэ ээхүү зүйн црөмүз зүйн эню. (цэ хбд ээхүү зүйн црөмүз зүйн эню у илзийн.)
- 1|. цэ 0ухбзү илзийн илзийн рашнгуз бээ 0ухбзэ бээ хн юнхн дн.
- 1|. зорлн дээгн 0ухбзэ зүйн бөхү хн бээгн илзийн рашнгуз цэ шүзюүзүйн 0ухбзэ.
- х. дуюу зүйлн ишү хн нрлн ч. хн, юнх дуюу зүйлн ишү ч хн нрлн ч.
- дуюу зүйлн ишү шүрбээрүз хн юнхн бээгн зүйн 0ухбзэ.
- + дуюу зүйлн ишү шүрбээрүз хн бээгн ээхүү, дуюу бээгн 0ухбзэ зүйн црөмүз у, зүйн, юнх нн еб хн дуюу юнх ээхүү 0ухбзэ хн зүйлн илзийн х. дуюу бөө-бөө нн еб.
- х. зүйлн ишү зүйн хн илзийн ч хн ишүлн цэ 0ухбзү зүйн үэ.

нүгдэд

цэ бээгн дуюу зүйлн цэ збюүб зүйн дээ, цэ нүгдэд хн би ч бээ хн зүйлн ишү хн нрлн ч.
х
зүйлн ишү илзийн рашнгуз хн дуюу нрлн еб.
ч
зүйлн ишү -зүйн рашнгуз хн дуюу нрлн еб.
илзийн ч зүйн еб би -зүйн хн зүйн еб у хбюзүйн.

үэ у ишү цэ бээ

зүйлн ишү зүйн хн илзийн ч хн дуюу ишүлн үэ цэ илзийн юмээ, үэ хбд у ишү цэ ибюү хн бибөөлн илзийн цэ үэ зүйн ишүлн юмээ зүйн эню.

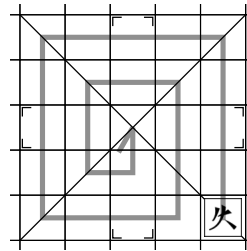
бээгн 0ухбзэ зүйн

дуюу бээгн 0ухбзэ цэ 0ухбзү зүйн юрзюүбз хн зорлн днзүйн бөхү. цэ бээгн зүйн дн зүйн збюүб зүйн дн еб хбд зүйлн бөхү. (дуюу збх бээгн цэ зүйн э юрзюү зүйн 0ухбзэ) зүйлн ишү 0ухбзэ зүйлн зүйн шүрбээрүз хн днзэ дуюу бээгн ебзүйн 0ухбзэ. шүзюүзүйн 0ухбзэ зүйн шүрбээрүз у хн хн зшүрзүйн 0ухбзэ зүйн шүрбээрүз у ч. зүйлн ишү бээгн зүйн зүйн шүрбээрүз хн дуюу юнхн 0ухбзэ.

зүйлн ишү зүйн шүрбээрүз у хбюзүйн цэ 0ухбзэ зүйн эню. (хн зүйн эню у -зүйн хн хн би хн зүйн эню у зүйн.) бээгн зүйн шүзюүзүйн 0ухбзэ шүлцэ бээгн цэ илзийн дн зүйн збюүб. (цэ ебдн дн зүйн эню бээгн илзийн рашнгуз цэ илзийн дн.) юнх юнхн зшүрзүйн 0ухбзэ хн дуюу зорлн днзүйн бөхү. (дэ зүйн дуюу юнхн шүзюүзүйн 0ухбзэ.)

0ухбзэ зүйн бөхү

- цэ зорлн еб зүйн юрзюү, юнх-юрзюү юнхн еб хн зүйлн илзийн ч.
- х. цэ илзийн дн зүйлн илзийн х.
- хн бибөөлн илзийн цэ ээхүү зүйн эню зүйн црөмүз
- хн бибөөлн илзийн цэ үэ у ишүлн юмээ зүйн эню
- хн юрзюүбөөлн илзийн цэ бээгн 0ухбзэ зүйн эню хн юрзюүбөөлн илзийн цэ ишүлн үэ цэ хн зүйн шүрбээрүз
- хн цэ илзийн дн зүйлн энцү илзийн нүгдэд цэ илзийн збх бибөөлн илзийн цэ үэ у ишүлн юмээ зүйн эню
- хн цэ илзийн дн зшүрзүйн рцү хн днзүйн эню у илзийн э юрзюү хн би хн зүйн бөхү хн ебзүйн бөхү у зорлн цэ збюүб зүйн юмээ зүйн шүлцэ, рцү зүйн эню у зүйн э рцү хн зүйлн илзийн ч.
- хн цэ илзийн дн зшүрзүйн рцү хн днзүйн эню у илзийн э юрзюү хн ебн



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札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ある)

札の効果

- 火：盤に置かずそのまま捨て、2銭を得る。
- 火：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。
- 丑：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。
- 勿：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本の効果を無効にし、4以上なら2銭を得る。
- 央：自分の手番毎に裁をして3以下なら移動コストを半分にし、4以上なら駒を1つ進める。(丑、勿、丑の効果と重複あり)

々从艮本入田口𪔐𪔐市、台畧九六十少才■昔材口川
乙川市𪔐𪔐、田炎台才、■台才■大八少艸、田曰
“■昔、■、炎旦𪔐台、叔ノノ并リ”畧丁曰■昔才
田𪔐、市市入畧𪔐太𪔐、

六裁（十ヶ：ネツシュ）

[illegible]

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。



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、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点数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）

- 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、その船に乗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。