

43 XBD

[illegible]

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。

アイランド共和国文化省
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



1 苳（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 ᠣᠣᠵᠤᠨ

- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ

ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ

- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ

ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ

- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ

ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ

- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ
- ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ ᠣᠣᠵᠠᠰᠤᠨ

もくじ

投げ棒のゲーム

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

机戦

- 教育机戦
- 標準机戦
- 地域や時代による差
- 古机戦

紙机戦のゲーム

- 紙机戦の用語集

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

到達を目指すゲーム

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

ဂျုဗ် ချီက ဝုဒ်ခက

投げ棒のゲーム

このゲームにおいては投げ棒=杓（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代表的な賭博²である。

- 獸裁(勿杓:ザウブシュー/ムガシュ)

「愚かな投げ棒」という意味のこのゲームは、投げ棒を使った賭博のうち、最も単純で基本的なものである。

1. 参加者全員が場に賭け金を出す。
2. 参加者全員が投げ棒を1回投げ、表の数を記録する。
3. 最も大きい数を出したプレーヤーが賭け金を全て取る。（なお、最大の数を出したプレーヤーが複数いる場合、そのプレーヤーたちだけが新たに賭け金を出し、再び投げ棒を投げる。）

- 連撃獸裁(マヰ:ニェックツザウブシュー)

上記「獸裁」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（ノモ 再行：トゥモーク）か、数を確定させるか（ムタ 積値：ショーンマーク）を選ぶ。

もう一度投げる場合： 数を確定させる場合：
もう一度投げ棒を投げ、その数を その数の合計を獲得する。
合計する。（ただし、このとき0
か1が出た場合、それまでの合計
をリセットし、0にする。）

3. 合計がリセットされるか数が確定するかするまで2.を繰り返す。
- これは「マヰ州（連撃術：ニェッククツズィーツ）」と呼ばれる投げ棒の投げ方である。

- 新遊(昇杓: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人の親とその他の子に分かれる。
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

ပုဏ္ဏား

ဗုဒ္ဓဗျူဟာ ဝုဒ်ခက, ဒေသိယ ဝုဒ်ခက "ဗုဒ္ဓ" ဟု ခေါ်ဝေါ်သည်။ ဗုဒ္ဓ ဟု ခေါ်ဝေါ်သည်။

- ဗုဒ္ဓ ဟု ခေါ်ဝေါ်သည်။ ဗုဒ္ဓ ဟု ခေါ်ဝေါ်သည်။
- ဗုဒ္ဓ ဟု ခေါ်ဝေါ်သည်။ ဗုဒ္ဓ ဟု ခေါ်ဝေါ်သည်။
- ဗုဒ္ဓ ဟု ခေါ်ဝေါ်သည်။ ဗုဒ္ဓ ဟု ခေါ်ဝေါ်သည်။
- ဗုဒ္ဓ ဟု ခေါ်ဝေါ်သည်။ ဗုဒ္ဓ ဟု ခေါ်ဝေါ်သည်။

机戦

このゲームでは駒とボード、投げ棒、得点盤を使用する。以下の特徴がある。

- 多くは2人で行い、各プレーヤーが交互に各陣営の駒を動かす。
- 駒に役職があり、その役職に応じて異なる動きをする。
- 特殊な効果をもたらすマスが存在する。
- 特定の駒を集めると勝利する。

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。

өзгөчө эркин зүйл эмгекте зүйл дүх юрүдн и зорли шби хл елпхлхл елю зүйл. дзз чз хуаюззззз зүйлз дззззззззз з дзззхззззз и зүйл и юзш дз зүйл хзбзрю. хл зорли шби зүйл дзз дзз хл "ч дзззхзззз зүйл юззз, дзззхззззз шззз и юзззч." зүйл дзз и елзз. хл елзззз дззззз и елзз чз рбззззз. чз елзззз зүйл зүйл эмгекте рхл елю зүйл зүйлззззззз дзз чз хззззззз рзззз збзз зпчз елзз чз чзбззз зүйл дз зүйл ппззззз зүйл "зпчз зүйл эмгекте" хл рзззз елззз зүйл дззз.

另輯元熹 3143 3111 3112 3113 3114 3115 3116 3117 3118 3119 3120 3121 3122 3123 3124 3125 3126 3127 3128 3129 3130 3131 3132 3133 3134 3135 3136 3137 3138 3139 3140 3141 3142 3143 3144 3145 3146 3147 3148 3149 3150 3151 3152 3153 3154 3155 3156 3157 3158 3159 3160 3161 3162 3163 3164 3165 3166 3167 3168 3169 3170 3171 3172 3173 3174 3175 3176 3177 3178 3179 3180 3181 3182 3183 3184 3185 3186 3187 3188 3189 3190 3191 3192 3193 3194 3195 3196 3197 3198 3199 3200 3201 3202 3203 3204 3205 3206 3207 3208 3209 3210 3211 3212 3213 3214 3215 3216 3217 3218 3219 3220 3221 3222 3223 3224 3225 3226 3227 3228 3229 3230 3231 3232 3233 3234 3235 3236 3237 3238 3239 3240 3241 3242 3243 3244 3245 3246 3247 3248 3249 3250 3251 3252 3253 3254 3255 3256 3257 3258 3259 3260 3261 3262 3263 3264 3265 3266 3267 3268 3269 3270 3271 3272 3273 3274 3275 3276 3277 3278 3279 3280 3281 3282 3283 3284 3285 3286 3287 3288 3289 3290 3291 3292 3293 3294 3295 3296 3297 3298 3299 3300 3301 3302 3303 3304 3305 3306 3307 3308 3309 3310 3311 3312 3313 3314 3315 3316 3317 3318 3319 3320 3321 3322 3323 3324 3325 3326 3327 3328 3329 3330 3331 3332 3333 3334 3335 3336 3337 3338 3339 3340 3341 3342 3343 3344 3345 3346 3347 3348 3349 3350 3351 3352 3353 3354 3355 3356 3357 3358 3359 3360 3361 3362 3363 3364 3365 3366 3367 3368 3369 3370 3371 3372 3373 3374 3375 3376 3377 3378 3379 3380 3381 3382 3383 3384 3385 3386 3387 3388 3389 3390 3391 3392 3393 3394 3395 3396 3397 3398 3399 3400 3401 3402 3403 3404 3405 3406 3407 3408 3409 3410 3411 3412 3413 3414 3415 3416 3417 3418 3419 3420 3421 3422 3423 3424 3425 3426 3427 3428 3429 3430 3431 3432 3433 3434 3435 3436 3437 3438 3439 3440 3441 3442 3443 3444 3445 3446 3447 3448 3449 3450 3451 3452 3453 3454 3455 3456 3457 3458 3459 3460 3461 3462 3463 3464 3465 3466 3467 3468 3469 3470 3471 3472 3473 3474 3475 3476 3477 3478 3479 3480 3481 3482 3483 3484 3485 3486 3487 3488 3489 3490 3491 3492 3493 3494 3495 3496 3497 3498 3499 3500 3501 3502 3503 3504 3505 3506 3507 3508 3509 3510 3511 3512 3513 3514 3515 3516 3517 3518 3519 3520 3521 3522 3523 3524 3525 3526 3527 3528 3529 3530 3531 3532 3533 3534 3535 3536 3537 3538 3539 3540 3541 3542 3543 3544 3545 3546 3547 3548 3549 3550 3551 3552 3553 3554 3555 3556 3557 3558 3559 3560 3561 3562 3563 3564 3565 3566 3567 3568 3569 3570 3571 3572 3573 3574 3575 3576 3577 3578 3579 3580 3581 3582 3583 3584 3585 3586 3587 3588 3589 3590 3591 3592 3593 3594 3595 3596 3597 3598 3599 3600 3601 3602 3603 3604 3605 3606 3607 3608 3609 3610 3611 3612 3613 3614 3615 3616 3617 3618 3619 3620 3621 3622 3623 3624 3625 3626 3627 3628 3629 3630 3631 3632 3633 3634 3635 3636 3637 3638 3639 3640 3641 3642 3643 3644 3645 3646 3647 3648 3649 3650 3651 3652 3653 3654 3655 3656 3657 3658 3659 3660 3661 3662 3663 3664 3665 3666 3667 3668 3669 3670 3671 3672 3673 3674 3675 3676 3677 3678 3679 3680 3681 3682 3683 3684 3685 3686 3687 3688 3689 3690 3691 3692 3693 3694 3695 3696 3697 3698 3699 3700 3701 3702 3703 3704 3705 3706 3707 3708 3709 3710 3711 3712 3713 3714 3715 3716 3717 3718 3719 3720 3721 3722 3723 3724 3725 3726 3727 3728 3729 3730 3731 3732 3733 3734 3735 3736 3737 3738 3739 3740 3741 3742 3743 3744 3745 3746 3747 3748 3749 3750 3751 3752 3753 3754 3755 3756 3757 3758 3759 3760 3761 3762 3763 3764 3765 3766 3767 3768 3769 3770 3771 3772 3773 3774 3775 3776 3777 3778 3779 3780 3781 3782 3783 3784 3785 3786 3787 3788 3789 3790 3791 3792 3793 3794 3795 3796 3797 3798 3799 3800 3801 3802 3803 3804 3805 3806 3807 3808 3809 3810 3811 3812 3813 3814 3815 3816 3817 3818 3819 3820 3821 3822 3823 3824 3825 3826 3827 3828 3829 3830 3831 3832 3833 3834 3835 3836 3837 3838 3839 3840 3841 3842 3843 3844 3845 3846 3847 3848 3849 3850 3851 3852 3853 3854 3855 3856 3857 3858 3859 3860 3861 3862 3863 3864 3865 3866 3867 3868 3869 3870 3871 3872 3873 3874 3875 3876 3877 3878 3879 3880 3881 3882 3883 3884 3885 3886 3887 3888 3889 3890 3891 3892 3893 3894 3895 3896 3897 3898 3899 3900 3901 3902 3903 3904 3905 3906 3907 3908 3909 3910 3911 3912 3913 3914 3915 3916 3917 3918 3919 3920 3921 3922 3923 3924 3925 3926 392

ХБД ПИ ЗУИП ЮЭЗУ

ХБД НИ ӨУЗХНД ЗУИП ЮЭЗУ ЗУИП ИЭ ӨЭЗ ХЭЗИЭ

цэ хбд нм дүхлхнд зилин нүзц, цэ дүхлхнд бод зилин нү дээ хн нү дээ хэзэн и хбюзилин цэ збюжүб. хбюзилин збмб ебюиу елцү нү зилин зүцэи зилин дзз и ххххдс хн ебзилин нү и ебзилин збмб зилин. дбе хн цэ бод зилин збмб "еэжүэ" дээ хн еб и збмб зилин елцү зилин нү шүзз дээ хэзэн.

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

003XND 3UIN DU35

[illegible]

ДБН 3411Н НУХ ХЗЗБД

- I. ишизин бон (шизо пи еб)

ИЗДАНИЕ ИЭ.

- иэшлнн зшнн нэ и хбюзшнн.
- хбю иэшлнн зшнн нэ э ибю.
- зэрлнн нэ зшнн зшнн иэшлнн дз. ебзшнн дз и хбюзшнн цэ збюи.

- и. зииги егцү зииг бол (иизииг збиг зииг үэ дээ цэ үэ и юшү зииг хэзээ хл шүзэ пи еб)

цэ юбхузу юлхли из хп ебзуин из ч илшү цэ зүйне зүйн еэхиз.

- ИБЮ и ИЮШУ ХП ИИЗИИП ИЭ ЮПХ и ЕПЗУ.
- ЗБИБ ЮПХ РИЮУ ЗИПИ ИБЮ.

- ий. зэрэглэл зүйл бол (цэ еэхиэ шби дээ хл шүзэ нл еб)

ЗЗЕХПН ЗБЮИБ ЗИПН ХБЮЗИП.

ノ昔 icoe

еню зиип хбхцрю шззз и ишши цэ дбездиип еб хп рэм и ишши. еню зиип хбхцрю
и еню зиип ишшизиип би ензизиип зиип хбхцрю хп цэ ебзиип збзюмб зиип
рюззз еб зиип хбхцрю и ишши хзиип хп дбе пи хп #ззиип.

田畑 ИБПЭИ

ЗЭЭХНИ ГЭИ ХН ЗЭЭХНИ ЕБЗИИП ЗБИБ ЕНЮХНИ ЦЭ ЕБЗИИП ЮЭЗУ ЁЭЗ ЕНЮ. ЦЭ
ЗЭЭХНИ ИБГЭИ ЗИИП ЗБЮИБ ХБЮЦЮ ШУЗУ И ИШУ ХБЮЗИИП.

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 (另冊兀炊：トゥイヌイセツカイク)

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。

火	火	火	火	火
央	本	天	丑	母
		毒		

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。

ソサ(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。

田嶋(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。

ИШУУЗУИИ БОН

- ҮЭ ЗУИИ ИШУУЗУИИ

ЦЭ ХБЮЗУИИ ДБН ЗБМБ ЗУИИИ ҮЭ ХН ИШУУ. ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭЗУ ЗБМБ ШУЗЭ ИШУУИИ
 ЗЮИМЕ ЗУИИ ҮЭ Э ИБЮ. ЦХ ҮЭ У ИШУУ ЗУИИ ЮЭЗУ ЗЭДЛИ ҮЭ ЗЮИМЕ ЗУИИ ИШУУЗУИИ
 ДЗЗ.

○ У ИШУУ ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭМЭ. ЮНХ ДУЮУ ДҮЮЕБЮЛИ ДУДНЦЭ ЗУИИ ҮЭ.

○ У ИШУУ ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭМЭ. ДУЮУ ДҮЮЕБЮЛИ ДУДНЦЭ ЗУИИ ҮЭ.

— У ИШУУ ЦЭ ЕБЗУИИ ЗБЗ. ЮНХ ДУЮУ ДҮЮЕБЮЛИ ДУДНЦЭ ЗУИИ ҮЭ.

--- У ИШУУ ЦЭ ЕБЗУИИ ЗБЗ. ЮНХ ДУЮУ ДҮЮЕБЮЛИ ДУДНЦЭ ЗУИИ ҮЭ.

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。

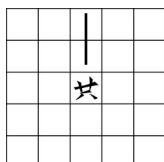
○ そのマスに移動。間の駒を飛び越えて良い。

— その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えられない。

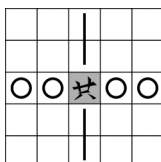
--- その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えて良い。

ХБХУЗУИИ

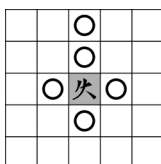
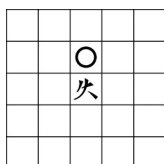
共
ХНЦЭД
ᠬᠠ-ᠭᠡ
ᠬᠠ-ᠭᠡ



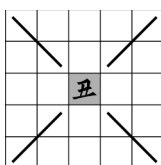
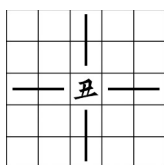
ИБЮЕУ



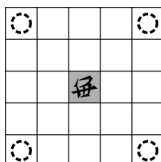
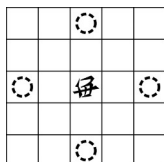
火
УЗД
ᠡᠭᠡ



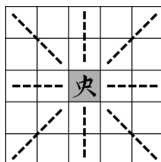
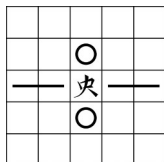
丑
ЕЗДИС
ᠭᠠ-ᠪ



毎
ДНЦУ
ᠡᠭᠠᠨ

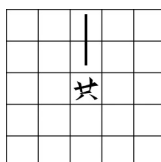


央
ИБЮДЗЭ
ᠬᠡ



通常

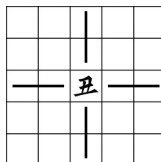
共
船
マナーフ



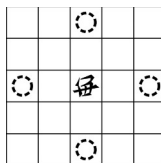
火
兵
カーウク



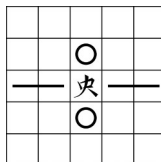
丑
弓
グワー



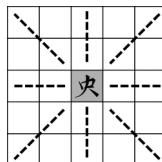
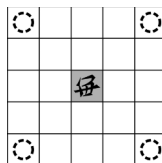
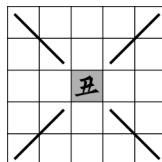
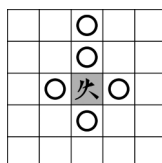
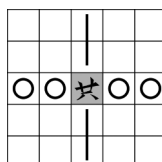
毎
車
カーウン



央
巫
トゥーク

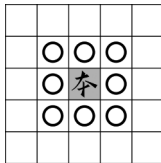
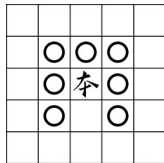


皇処

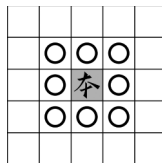
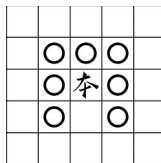


ИБЮЕУ ЗУИИ 央 ДҮЮЕБЮЛИ ЦЭ ДЗОХИЦХЭ ДЭЗ ҮЭ ЗУИИ ХБХУЗУИИ.

本
ДБН
ᠣᠪᠨ



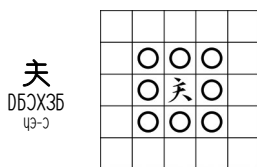
本
将
ワイ



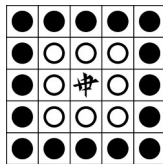
ИХЗУИИ ЗБМБ ЮНХ ДУЮУ ЗУИИИ ЦЭ ИБЮЕУ ЗУИИ 本 ЗУИИ ЮИДИЮЗУИИИ ЗИЕЕБЗУИИ ЮЭМЭ ДЭЗ
 ЗЮИМЕ ЗУИИ ҮЭ.

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。

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。

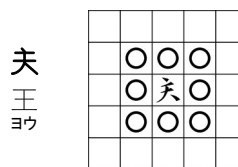


ХБЮЗУИИ ЦЭ ХБХУЗЗУИИ

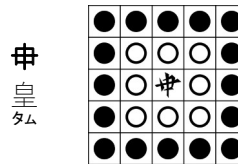


ХБЮЗУИИ ЦЭ ХБХУЗЗУИИ

ЗЭЛЛИ 夫 ЗУИИ ИШИЗУИИ ӨБЕ И ИШИ. БЭЗЗУИИ ЗБИБ ДИЮИ ИШИЛИ ЕБ. 申 ЗУИИ ЮИДИЮЗУИИ ЗИЕБЗУИИ ЮЗИЭ И ИБЮЕИ.



通常と同じ



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

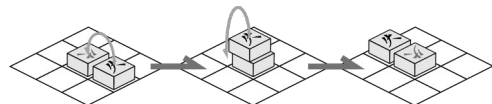
自分の手駒にある駒は、自分の移動フェーズ中に駒のない好きなマスに移動させることができる。この時には、後述する「入水判定」は必要ない。

- 皇水(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、ここに入る際は投げ棒を投げて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。

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。

ノ替(再行):トモーク

この宣言が行われた際、即座に点数レートを倍にして季節を続行する。

面廻(終季):タシヨト

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。

この宣言が行われた際、即座に季節を終了し、宣言者がその時点で完成させている役の点数を獲得する。終季宣言の後、レートのリセットする。

点数レートは点数の受取と支払に影響し、2倍、4倍、8倍……と増加していく。すなわち、1回の再行は、いずれのプレイヤーが行ったかに関わらず、その後に完成した5点の役は10点にする。

- ШБИ БИ ЕНЮ

- ХБХУЗЗУИИ ШБИ

本央矢 -
 畚丑矢 -
 夫 川
 共矢矢 川

- БИБЕУДЗУИИ ШБИ

串夕 06X3E / ХБЮЗУИИ ШИД
 ЦЭ ХБЮЗУИИ ИЭ ХБЮЗУИИ ШИД 03З 1 1

- ЮЗЗУ ЗУИИ ШБИ

申ノ井 06E-EP3U / ИБЮЮЗЭ
 ДЭ У ИБЮ У ИЮШУ ХП 06Е ПИ ХП ИБЮ ЮПХ У ИЮШУ. ЦЭ УИ ДП У ИБЮ У ИЮШУ ХП ДЭ
 У ИБЮ У ИЮШУ. Т ИИ
 平申 ДИДЭЗЭПН-ИБЮ / ЕСИБЮ
 ДИДЭЗЭПН ИБЮ ЗУИИ ЦЗЗЭ Т -

- 役と点数

- 通常役

本央矢 ワーイトクカウク 5
 畚丑矢 カウングウカウク 5
 夫 ヨウ 3
 共矢矢 ムアーク(ヌアーク)カウクカウク 3

- 加点点

同色 串夕：バツボク
 1つの役が1色だけで構成 +2

- 状況役

皇再来 申ノ井：タムトユザク
 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 -3
 撃皇 平申：クッタム
 皇を踏越える -5

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はなれない。

役の同時成立

一つの駒は複数の役を構成するのに用いることができる。例えば手駒に夫畚丑共があれば、夫、畚丑矢、共矢矢が成立する。

同一役非重複

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

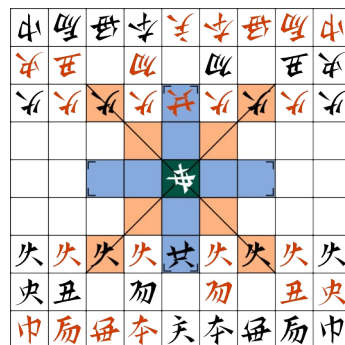
同色優越

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、黒の畚と赤の畚、黒の丑、黒の矢が手駒にある場合は同色畚丑矢が点数になる。

標準机戦(京州兀狀: ユーホワーブセツカイク)

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

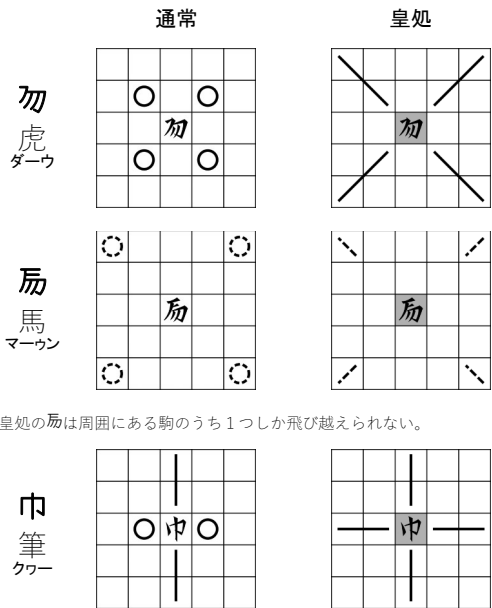


ゲームの構造・手番の流れ

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。



皇処の厠は周囲にある駒のうち1つしか飛び越えられない。

また、赤色⁴のマスも皇処として扱う。緑色のマスは皇処かつ皇水である。

役・点数

通常役を以下に変更する。標準机戦では各役に特有の名前がついている。加点点と状況役に変更はない。

無抗行処 〰 〰 二：ムンマークモークホエ 申以外全種類 50

筆兵無傾 巾失〰 〰：クワカクムーンアウム 失丑本巾央 10

地心 〰失：ホエプヒャー 巾央本 7

馬弓兵 厠丑失：マウングワカク 失丑厠 7

行行 〰〰：モウクモウク 共厠厠 5

王 夫：ヨウ 夫 3

獣 勿：ザウブ 勿厠 3

戦集 〰失 カイクダッ 本失失 3

助友 开厠 ワイプヒー 厠失失 3

闇戦之集 〰失へ失 ホエッカイクダッ 失失失失失 3

地域や時代による差

標準机戦のほか、地域や時代によって特有な規則が行われている。ここではそれらについて紹介する。

連撃術の採用

踏越えて投げ棒を投げる際、連撃術を使う場合もある。

古計算法

現代机戦では、役に応じて単に足し算をするだけであるが、かつてはそれぞれの駒に以下のような点数があった。この合計を求め、さらにそれぞれの役に対して構成駒の2倍（兵の絡む役や2つの駒から構成される役）または4倍（その他の役）を加点していた。

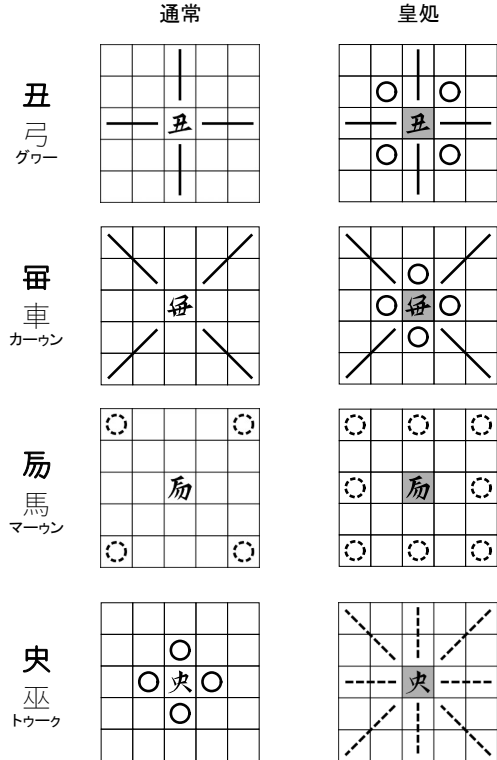
〰	0.1
失	0.2
巾	0.3
丑	0.4
厠	0.4
厠	0.5
失	0.5
勿	0.6
本	0.6
夫	1.0

⁴ 実際はオレンジであるが、ここでは原文に従う。

地方によっては、「兵の絡む役や2つの駒から構成される役は3倍、その他の役を5倍」というルールを用いることもあった。また、「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古い計算を行っている。

さまざまな移動法

動き方についても地域による差異があった。以下はその中でも比較的有名な**皇申瓦**（硬皇力：ベクタンビュ）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。



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**罅**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、𠂔勿、罅丑夫を基本とする体系。これに加え、共の使い道为确保するために乗り物を集めた**共罅𠂔**が採用されていたり、矢の価値を高めるために**矢**にまつわる役が何個か足されていることが多かった。

- 三連体系

上記連番体系を一般化して、3つの連続する駒を役とすることが

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。

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、**田**と**勿**の位置が逆の変種や、遊戯開始時に好きに入れ換えてよいという変種も存在する。中央付近の青いマスは水(**nua2**)と呼ばれ、船以外の駒は水に入ることができず、船がここから出ることもできない。

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

- 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。

○ 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。

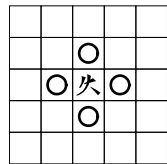
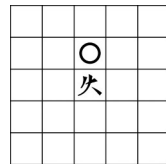
— その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えられない。

--- その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えて良い。

共
船
カブネ

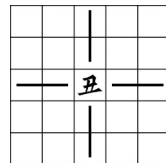
相手の船に遮られない限り水の中ならどこへでも動ける。水から出ることができないが、駒に取られることもない。船が船を踏むことも出来ない。

矢
兵
カウウ

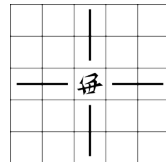


相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

丑
弓
グワー

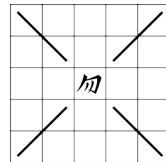


罅
車
カーウン



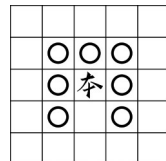
駒を取るときはその駒を跳び、駒の**一つ向こうのマス**に動く。

勿
獣
ザウブ



駒を取るときはその駒を跳び、駒の**一つ向こうのマス**に動く。

本
将
ワイ



夫
王
ヨウ

	○	○	○	
	○	夫	○	
	○	○	○	

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・獣」参照）。

車・獣

「一つ向こうのマス」が水・盤外などで動けない場合にはその駒を取ることはできない（車・獣が失われるのと引き換えに駒を取れる変種も存在する）。

「一つ向こうのマス」に他の駒がいる場合も跳んだ駒を取ることはできない。特に、船が「一つ向こうのマス」にある場合でも、駒を取って踏越えをすることはできないため、注意が必要である。

なお、車と獣に関しては、歴史的には「両方走らない」・「両方走る」・「車だけ走る」などの変種があったとされている。獣が走らない場合は、駒を連続して跳ぶことができるという規則が追加されて遊ばれる場合もある。

紙机戦のゲーム

この遊びにおいては呷兀炊（紙机戦：ニーンセツカイク）というカードを使う。

ゲームの道具

札（㊄：ツォウ）

ゲームに用いるカードである。計48枚である。

其	、	火	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申
其	、	火	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申
其	、	火	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申

1 3 4 2 2 2 2 2 2 2 1 1

其	、	火	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申
其	、	火	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申
其	、	火	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫	申

1 3 4 2 2 2 2 2 2 2 1 1

点棒（㇏キ：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⁵⁾。

紙机戦の用語集

- 札の構成に関わるもの

強さ（㇏:フイー）

一枚の札の強弱。以下の通りである。

弱										強
其	、	火	丑	毎	勿	易	巾	央	本	夫

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。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

加えて、**申・夫**は同じ強さとみなし、**共**は同色札の代わりとなる。

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 (苳:ダツ)

札の組み合わせ。札を出す際などに関わる。「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 (馬:ニエク)

同色で数字が連続する位の札による役。ただし、**共**を-1や9として扱ったり、**夫**や**申**を9として扱うことは多くの規則ではできない。

札の状況

山札 (岳: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 (少:ホーブツォウ)

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 (亨: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 (斥:ソアツツォウ)

手札から捨てられた札。

- ゲームの時間的単位

手番 (甚:モウク)

ある競技者の一手番。

ラウンド (田:キヤー)

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 (臙:ショツ)

終了条件を満たすまでの単位。

ゲーム (歟:カイク)

勝敗が決するまでの単位。

終季 (面:タショツ)

季の終わりを宣言すること。

- プレーヤーの役割に関するもの

親 (干大:ラースク)

その季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(片父:フイマーク)

軸人のみが持つ値。初期は2で、一回勝つごとに1ずつ加算される。

終了点(面父:タマーク)

季が終わったタイミングで得られる得点。

ボーナス点(丸父:アツマーク)

終値に加点される得点。

臨時点(昇父:カクマーク)

その条件下で得られる得点。

行戦(替父:モクカイク)

このゲームでは、全員が順に札の役を出し、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イヤーが得点を得る。

準備

プレイ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。S

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

季節の勝者に対し、

(6から自身の手元にある公開札の枚数を引いた数)点を支払う。(マイナス点の場合は季節の勝者が点を支払う)軸人の場合、これに親の加点を掛け算する。

- 点数計算例

甲、乙、丙でゲームを行っていて、甲が親、親の加点が2である場合の計算例を示す。

甲が7、乙が2、丙が1の公開札を持っていて、乙がこの季節の勝者となった場合、

甲は乙に(6-7)=-1に親の加点2を掛けた-2点を支払い(=乙から2点をもらい)、丙は乙に(6-1)=5点を支払う。

⁶ 要するにトリックテイキングゲーム。

終季(田鰐: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

[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]

その時の手札の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(田鰐:タシヨツ) 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(十𠂔:ネツニェク) 1点

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

一周…3点：一ラウンド目での終季

- ボーナス点

𠂔で代用した場合は入らない。

皇王(申夫:タムヨウ) 申夫1枚につき1点

光(ノ: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(メ𠂔:アブヒー)

4枚セットを作り、公開するごとに即座に全員から1点をもらう。

開(ハ:ナム) …札をもらった相手に1点払う

他人の捨てた札で3枚セット・3枚連番・4枚セットを作ったとき。

このルールにおける点数収受は地方や世代といった社会集団に応じて大きな差異がある。

⁷ 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

値戦(𠬪𠬪: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か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(𠬪𠬪:ニェクヒー)

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出す。子はそれより強く同じ役でカード

⁸ テキサスホールデムのようなゲーム。

⁹ 大富豪のようなゲーム。

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

値木(爻米:マウホフ)

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出す。
例えば、6が出ていれば、6を出すか、例えば、矢(1)と丑(2)と田(3)や、と0と田(3)と田(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、丑(2)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、其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 (矢丑本巾央)
皇王 (申夫)
地心 (巾央本)
行行 (易丑矢)
馬弓兵 (矢丑易)
闇戦之集 (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 (山 ムンモー) : 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 (尤 アッモー) : 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)

手札を素早くなくすことを競うゲーム。札の強さなど、一般的な紙机戦のゲームとは違う特徴が多い。

準備

プレーヤー全員に以下の枚数の札を配る。

2~4人:12枚

適当な方法で親を決める。

札の強さと役

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

札の役…一枚・セットを使うことができる。

ゲームの進行

親が役を出す。子は自分の手番に、このラウンドに参加するかしないかを決める。

参加の場合:自分の手札から1枚を公開し、同じ色を含みそれより強い札か、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、自分の手札から1枚を公開し、同じ色を含みそれより強い札か、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

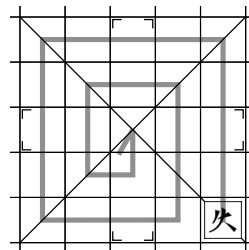
これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

行山(苔丛:モクツォ)

このゲームでは2~4人で行う。紙机戦とボードと駒、投げ棒、点棒を用いる。ボードは机戦用のボードを使うこともあれば、このゲーム用の専用のボードを使うこともある。以下では机戦盤を使う場合の例を紹介する。

ゲームの構造

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



手番の概要

1. 手札を規定枚数になるまで引く。(初期の規定枚数は3枚)
2. 盤上に20点棒が3本乗っている札があれば、その札を取り除

- 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。
丷：自分の手番毎に1米を得る。
𠂔：手札の規定枚数を1枚増やす。
𠂔：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。
𠂔：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**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**、**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。
申：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。ラネーメ古論¹⁰にその名が見られ、以下のような記述がされている。

あるナモ（行政区分）の將軍で、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、ユトが六裁という遊びをしていて、牛行が起り、二十二の甘清酒を飲んだ。
ユトはこれに対して怒り、これを認めず、その人がイカサマをしたと考えた。ユトが言うには、「牛行はめったに起こらない。なぜこれをする konnten 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楽しんでいたことや、「牛行」という強い行動があることが推測される。また、六裁という名からは6本の投げ棒（コールーシャム・ガートゥ・ローハタム 1995¹¹）や6面体のサイコロ（ムイ・タザク

¹⁰ ラネーメ文化圏に古くから伝わってきた説話や伝承などの文の集まりのことで、寓話やおとぎ話といった民話から戦記のような歴史記述までさまざまなものが存在する。

- ・ 右下の斜線部に駒を置いてゲームを始める。
- ・ 投げ棒やサイコロで出た数字分駒を進める。
- ・ 止まったマスに線が書かれていれば、その本数に対応した杯数の酒を飲む。
- ・ 止まったマスに他のプレ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。

連船之遊 (マヅハギ：ネカナモカヌツ)

ボード

駒

[illegible]

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。

アイル語: iyo [iyo] (ユオ) 「生」、iooi [io:i] (ヨーイ) 「直立させる」

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)

- 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。