



皇処

ここにある駒は動きが変化する。

皇水

皇や船以外がここに入るには、 判定で3以上が必要。

皇山

皇処かつ皇水。

手駒

各競技者の獲得した駒。

○ その位置に駒を越えずに移動できる

- その位置に駒を越えて移動できる
- その方向に何マスでも移動できる。駒は越えられない。
- --- その方向に何マスでも移動できる。一つまで駒を超えて良い。



kauk2

elmer

gua2

gustuer

kaun1

vadyrd

dau2

maun1

dodor

kua2

kua

tuk2

terlsk

uai1

varxle

io

ales

馬

史 巫

- 将

夫 王

虎 stistyst

大 兵

44車





丑

ō 0

O 0

加

历

040

0

央

O

000

〇个〇

000

〇天〇

000

0 0

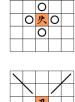
 \circ

0 紐

0

0





皇 処

П

00400

O

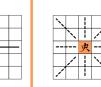














将が皇処にあるとき、 周囲8マスの味方の駒は 取られることがない。

手番の流れ

┌移動-

移動する駒を一つ決め、移動させる。



*1 *2 参照。



*1 *3 参照。

*4参照。

駒の取得

終了点に駒があればその駒を手駒に加える。

役の宣言

役を確認し、あれば宣言をする。

終了の宣言。 継続の宣言。

点数レートを倍にし、 手番を相手に渡す。

点数を獲得し、 次の季に移る。

手番を交互に繰り返す。季(点数の獲得まで の一単位)を春夏秋冬の四回繰り返し、一つ の遊戯とする。

- ・季は一回のみ、もしくは二回でも良い。
- ・持ち点は通常20点ずつである。
- ・途中で一方の点がなくなった場合、遊戯は 終了する。

役名	駒	点数
無抗行処	・以外の全種類	50
筆兵無傾	本央中丑失	10
地心	本央中	7
馬弓兵	历丑火	5
行行	历母共	5
王	关	3
獣	 	3
戦集	本火火	3
助友	每火火	3
闇戦之集	火 火 火 火	3
撃皇	皇の踏越え	-5
皇再来	皇の千日手	-3
同色	同色の役	+2

移動

*1皇処の移動

ここから駒が移動するとき、 その移動は**皇処**の移動とな

*2 手駒からの移動

手駒は一手番中に他の駒のな い好きなマスに一つだけ置く ことが出来る。

*3 踏越え

駒の移動先に他の駒がれば、 その位置を**経由点**としてさら に移動することができる。

- ・経由点は一手番に一つ。
- 何マスでも移動できる 移動ならば判定をし、その値 以下の移動をする。

予め**終了点を宣言する**ことが 望ましい。

*4入水

終了点が皇水のとき、判定で 3以上が必要。

- ・皇と船が移動するときは不
- ・開始点が皇水や手駒であれ ば不要。

役

皇の千日手

皇を相手が動かした直後に皇 を動かしたり、皇を使ってパ スをすること。

王の同色駒代用

王は他の同色駒の代用ができ

役の同時成立

一つの駒は複数の役の構成要 素として用いることができ る。

同一役非重複

同じ役は二つ以上できない。 ただし、同色の役とともに成 立した場合は、同色の役のみ を計算する。





皇は王の動きを2回行い、 周囲8マスの駒は皇処に いるときの動きになる。

皇はどちらのプレーヤーも動かすことができる。他の駒を 取ったり、他の駒に取られたりすることはない。