

아이르 공화국 표준화 셋카익 규칙

L N z х С М P 中四四十 美本母品 d A 14 Ŧ Щ # 4 E A X X A I X ¥ X ¥ 0 火 火火共 **火** AI 央 央 丑 加 加 H. ΑU 中局母本关本母局巾 IA

다암훠 (다암의 곳)

여기 있는 말은 이동 방식이 변화합니다

다암놔아 (다암의 물)

여기에 들어가려면 대부분은 윷을 던져야 합니다

다암쏘우 (다암의 산)

다암훠이기도 하고 다암놔아이기도 합니다

말 두는 곳

잡은 말을 보관하는 곳

O 다른 말을 넘지 않고 그 위치로 이동할 수 있습니다.

- 다른 말 하나를 넘어 그 위치로 이동할 수 있습니다.
- **무한 이동.** 다른 말이 없을 때, 그 말이 선을 따라 칸으로 이동할 --- 수 있습니다. 다암훠의 무녀는 궤적을 가로막는 한 개의 말을 뛰어넘어 이동할 수 있습니다.



kauk2

elmer

gua2

gustuer

kaun1

vadyrd

dau2 호랑이 stistyst

maun 1

dodor

kua2

kua

병사



火

丑

0

0

0 Ю

0 0

0

0

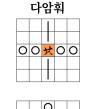
0中0

O

央

O

0



















장군이 다암훠에 있으면,인접한 8개의 칸에 있는 동일한 플레이 어의 말은 잡히지 않습니다.

턴의 구성요소

이동 방식-

이동할 말을 하나 정해서 이동시킵니다.



- *1 *2 참고
- *1 *3 참고
- *4 참고

말을 받기

목적지에 말이 있으면 그 말을 잡습니다.

족보와 선언

새 쪽보가 완료되었는지 확인합니다.

다시 시작

계절 종료

계속 선언. 점수 레이트를 배로 하여 턴이 종료됩니 종료 선언. 점수를 획 득하여 다음 계절로 넘어갑니다.

각 플레이어는 한 말을 차례로 이동합니다. 한 게임 은 4개 계절(봄, 여름, 가을, 겨울)로 구성되어 있습 니다. 플레이어들이 원하면 한 두 번으로 계절 수를 정할 수 있습니다.

- •게임을 시작할 때, 보통 각 플레이어가 20점을 받 습니다.
- 한 플레이어가 모든 포인트를 잃었기 때문에 즉시 패배합니다.

役名 駒 점수 제외한 모든 종류 어디를 가도 적이 없다 50 本|中|中|丑|失 10 문민과 군인의 균형 本|史|巾 7 문화 기마대 历|丑|失 5 이동 5 历母共 关 왕 3 **厕** 勿 3 동물 本|火|火 군대 3 우군을 도움 紐 火 火 3 火|火|火|火|火 교착한 군 3

다암을 밟음

다암이 한 번 더 간다

*1 다암훠에서 이동하기

이동 방식

다암훠에서 이동할 때 오른쪽 도표에 따라 이동 방식이 변합니다.

*2 잡은 말을 사용하기

잡은 말을 빈 칸에 배치할 수 있습니다.

*3 밟기

말이 움직일 위치에 다른 말이 있으 면, 그 말을 경유점으로 삼아 거기에 서 다시 이동할 수 있습니다. 이를 밟 기라고 한다.

- 한 번에 한 경유점만 존재할 수 있 습니다. 즉, 한 번에 두 개 이상의 말 을 밟을 수 없습니다.
- 밟기 후 무한 이동을 할 계획이라면 다섯개 윷을 던져야 한다. 어두운 면 의 수는 이동할 수 있는 칸의 최대값 을 결정합니다.

최종 목적지를 미리 신고하는 것이 좋 습니다.

*4 다암놔아에 들어가기

최종 목적지가 다암놔아이면, 들어가 기 위해서는 다섯 개 윷을 던지고 어 두운 면을 세 개 이상 얻어야 합니다.

- · 배와 다암은 던질 필요가 없습니다.
- ·시작점이 **다암놔아**인 경우나, **말 두** 는 곳에서 말이 이동한 경우도 던질 필요가 없습니다.

다암이 한 번 더 간다

상대가 움직인 직후 다암을 옮기는 것 과 다암을 사용하여 한 개 턴을 건너 뛰는 것은 마이너스 3점짜리 족보입 니다

왕을 와일드카드로서 사용

왕을 사용해 같은 색깔의 말을 대신해 사용할 수가 있습니다.

족보가 동시에 성립할 때

한 개의 말이 다수의 족보에 해당하는 경우도 있습니다. 예를 들어, 호랑이, 망아지, 배, 차가 있는 경우에는 3-포 인트 족보인 **동물**과 5-포인트 족보인 이동에 동시 해당됩니다. 같은 족보가 동시에 성립하는 경우는 없습니다. 동 색은 그 규칙의 예외입니다.

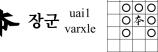
tuk2 무녀 terlsk

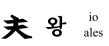
망아지

서기

장군

uai 1









tam2 다암 tam



다암은 한 번에 왕과 같은 움직임 을 두 번 실행합니다. 다암과 인접 한 8개의 칸을 다암훠로 바꿉니다.

다암은 두 플레이어 모두 움직일 수 있는 공유물입니다. 다암은 다른 말을 잡을 수도 없고, 다암을 잡을 수도 없습니다.

동색

-3 +2

-5



아이르 共和國 標準化 셋카익 規則

L N т z х С М 中四母女 美本母品 d A 14 Ŧ Щ # 4 E ¥ X ¥ X A I X Xi V 0 火火大 火 **火** AI 央 央 丑 加 加 H. ΑU 中局母本关本母局巾 IA

다암훠 (다암의 곳)

여기 있는 말은 移動 方式이 變化합니다

다암놔아 (다암의 물)

여기에 들어가려면 大部分은 윷을 던져야 합니다

다암쏘우 (다암의 山)

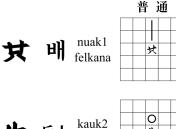
다암훠이기도 하고 다암놔아이기도 합니다

말 두는 곳

잡은 말을 保管하는 곳

〇 다른 말을 넘지 않고 그 位置로 移動할 수 있습니다.

- 다른 말 하나를 넘어 그 位置로 移動할 수 있습니다.
- 無限 移動. 다른 말이 없을 때, 그 말이 線을 따라 칸으로 移動 --- 할 수 있습니다. 다암훠의 巫女는 軌跡을 가로막는 한 個의 말 을 뛰어넘어 移動할 수 있습니다.



elmer

gua2

gustuer

kaun1

vadyrd

dau2 虎狼이 stistyst

maun 1

dodor

kua2

kua

tuk2

terlsk

io

ales

tam2

tam

망아지

書記

巫女

大 兵士



火

丑

0

0

0 Ю

0 0

0

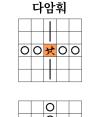
0

040

O

央

O









0

0











將軍이 다암훠에 있으면, 隣接한 8個의 칸에 있는 同一한 플레이어 의 말은 잡히지 않습니다.

턴의 構成要素

-移動 方式-

移動할 말을 하나 定해서 移動시킵니다.



- *1 *2 參考
- *1 *3 參考
- *4參考

말을 받기

目的地에 말이 있으면 그 말을 잡습니다.

族譜와 宣言

새 族譜가 完了되었는지 確認합니다.

다시 始作

季節 終了

繼續 宣言. 點數 레이트를 倍로 하여 턴이 終了됩니 終了 宣言. 點數를 獲得하여 다음 季節 로 넘어갑니다.

各 플레이어는 한 말을 次例로 移動합니다. 한 게임 은 4個 季節(봄, 여름, 가을, 겨울)로 構成되어 있습 니다. 플레이어들이 願하면 한 두 番으로 季節 數를 定할 수 있습니다.

- ・게임을 始作할 때, 普通 各 플레이어가 20點을 받 습니다.
- · 한 플레이어가 모든 포인트를 잃었기 때문에 卽時 敗北합니다.

말 族譜 點數 어디를 가도 敵이 없다 ₩ 除外한 모든 種類 50 文民과 軍人의 均衡 本|史|巾| 丑火 10 本|史|巾 7 文化 騎馬隊 历|丑|失 5 移動 历任共 5 关 3 王 **厕** 勿 3 動物 本|火|火 軍隊 3 友軍을 도움 紐 火 火 3 火|火|火|火|火 膠着한 軍 3

다암을 밟음

다암이 한 番 더 간다

同色

-5

移動 方式

*1 다암훠에서 移動하기

다암훠에서 移動할 때 오른쪽 圖表에 따라 移動 方式이 變합니다.

*2 잡은 말을 使用하기

잡은 말을 빈 칸에 配置할 수 있습니다.

*3 밟기

말이 움직일 位置에 다른 말이 있으 면, 그 말을 經由點으로 삼아 거기에 서 다시 移動할 수 있습니다. 이를 밟 기라고 한다.

- 한 番에 한 經由點만 存在할 수 있 습니다. 즉, 한 番에 두 個 以上의 말 을 밟을 수 없습니다.
- 밟기 후 無限 移動을 할 計劃이라면 다섯個 윷을 던져야 한다. 어두운 面 의 數는 移動할 수 있는 칸의 最大값 을 決定합니다.

最終 目的地를 미리 申告하는 것이 좋 습니다.

*4 다암놔아에 들어가기

最終 目的地가 **다암놔아**이면, 들어가 기 爲해서는 다섯 個 윷을 던지고 어 두운 面을 세 個 以上 얻어야 합니다.

- · 배와 다암은 던질 필요가 없습니다.
- ·始作點이 **다암놔아**인 境遇나, **말** 두 는 곳에서 말이 移動한 境遇도 던질 必要가 없습니다.

族譜

다암이 한 번 더 간다

相對가 움직인 直後 다암을 옮기는 것 과 다암을 使用하여 한 個 턴을 건너 뛰는 것은 마이너스 3點짜리 族譜입 니다.

王을 와일드카드로서 使用

왕을 使用해 같은 色깔의 말을 代身해 使用할 수가 있습니다.

族譜가 同時에 成立할 때

한 個의 말이 多數의 族譜에 該當하 는 境遇도 있습니다. 例를 들어, 虎狼 이, 망아지, 배, 車가 있는 境遇에는 3-포인트 族譜인 動物과 5-포인트 族譜 인 移動에 同時 該當됩니다. 같은 族 譜가 同時에 成立하는 境遇는 없습니 다. 同色은 그 規則의 例外입니다.

uai 1 將軍 varxle

다암











다암은 한 番에 干과 같은 움직임 을 두 番 實行합니다. 다암과 隣接 한8個의 칸을 다암훠로 바꿉니다.

다암은 두 플레이어 모두 움직일 수 있는 共有物입니다. 다암은 다른 말을 잡을 수도 없고, 다암을 잡을 수도 없습니다.

-3 +2