

The Standardized Rule of Cetkaik



Tam2 hue (Minds' field)

Pieces here change the way they move.

Tam2 nua2 (Minds' water)

With a few exceptions, casting the sticks is required when a piece enters here.

Tam2 zo1 (Minds' hill)

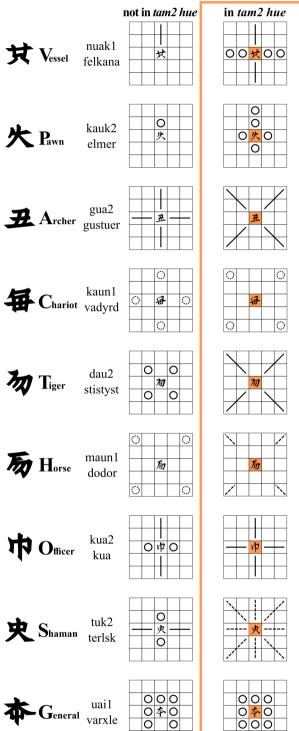
Both Tam2 hue and also Tam2 nua2 simultaneously

Captured pieces

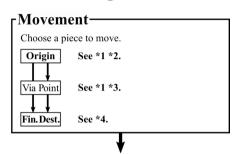
Pieces that each players have taken.

O Can move here **provided that** no piece blocks the path.

- Can move here **even if** a piece blocks the path.
- Can move in this direction, crossing empty squares.
- --- Can move in this direction, crossing squares and optionally a piece.



How a turn goes



Capturing a piece

When the destination contains an opponent's piece, capture the piece.

Declaration-

Check whether what you captured comprises any hands. If any, declare.

	• /	
Ty mok1		Ta xot1
Declaring to co	ntinue.	Declaring to end.
Double the stak	e; now it's	Obtain the points and
the opponent's	turn.	go on to the next xot1.

Each player move a piece in turns. Repeating xot1 (rounds by scoring) four times, each called Spring, Summer, Autumn, and Winter, makes a game. Players needed, the number of xot1 can be set as once or twice.

- · A game usually starts with each player having twenty points.
- · The game also ends when one of the player has lost all the points.

•		
Hands	Pieces	Pts.
The Unbeatable	Every kind but	50
The Social Order	本 中 田	10
The Culture	本 央 中	7
The Cavalry	历 丑	5
The Attack	历母共	5
The King	关	3
The Animals		3
The Army	本	3
The Comrades	母火火	3
The Deadly Army	火 火 火 火	3
The Stepping	Stepping over tam2	-5
The Futile Move	The Futile Move of tam2	-3
The Flash	Consistent color	+2

Movements

*1 Moving from tam2 hue

When moving from tam2 hue, the movements change according to the diagram on the right.

*2 Using captured pieces

You can place a piece that you have previously captured on an unoccupied square.

*3 Stepping over

When the tentative goal is occupied by another piece, you can "step over" the piece and make an additional move from there.

- · Only one via point exists in a turn. That is, once you step over a piece vou can step over no more.
- · Directional movement from the via point requires casting five sticks. The number of heads determines the upper limit of how many squares you are allowed to cross.

It is recommended that you declare the final destination beforehand.

*4 Entering tam2 nua2

When the final destination is tam2 nua2, cast five sticks; three heads or more allows the entry.

- · Tam2 and nuak1 can enter without casting sticks.
- The move whose origin is tam2 nua2 requires no casting. Neither is it needed when placing a captured piece.

Hands

The Futile Move of Tam2

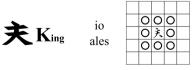
Moving tam2 immediately after the opponent has moved it is a hand worth negative points. Using tam2 to effectively pass also is.

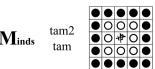
Io as a wildcard

Io can stand for another piece of the same color.

Multiple hands

A single piece can be used for a component of multiple hands. For instance, having a Horse, a Tiger, a Chariot and a Vessel as your captured pieces gives you eight points: five from The Attack, three from The Animals. You cannot count the same hand twice; two tigers and two horses do not amount to six points. The Flash is the exception to this rule.





Tam2 makes two moves of io in a single turn. The surrounding eight cells of tam2 become tam2 hue.

When in tam2 hue, uai1

surrounding eight cells

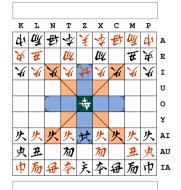
from being captured.

prevents any of the player's pieces in the

Both players can move tam2. It cannot capture a piece, nor can it be captured.

0 0

官定机戦律書



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、 投げ棒を投げ、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も移動できる。
- 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。

皇 処

00000

0

0

〇火〇

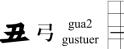
0

0

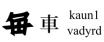


kauk2 大 兵 elmer





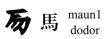














kua2 筆 kua



tuk2 **火** 巫 terlsk



uai1 - 将 varxle



io 夫 王 ales





000

手番の流れ



移動する駒を一つ決め、移動させる。



*1 *2 参照。

*1 *3 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

- ·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	本央巾	7
馬弓兵	历丑失	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

皇処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 移動ならば投げ棒を投げ、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

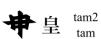
王は他の同色駒の代用ができ

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。



아이르 공화국 표준화 셋카익 규칙

L N т z х С М P 中四四十 美本母品 d A 14 Œ Щ # 4 E ¥ X X A I X ¥ X ¥ 0 火 火火共 **火** AI 央 央 丑 加 加 丑 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.

다암훠

00400

0

0

〇人〇

0

0

0



gua2

gustuer

kaun1

vadyrd

dau2 호랑이 stistyst

kauk2 병사 elmer







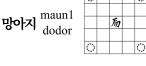










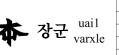






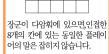












000

0本0

000

Ť

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 **족보**가 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.

말	점수
제외한 모든 종류	50
本 史 巾 丑 失	10
本 央 巾	7
历丑失	5
历母共	5
关	3
	3
本火火	3
母火火	3
火 火 火 火	3
	中 MISID USE SER 本 央 中 五 火

다암이 한 번 더 간다 -3

다암을 밟음

동색

-5

+2

*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.

족보

다암이 한 번 더 간다

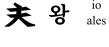
상대가 움직인 직후 다암을 옮기는 것 과 다암을 사용하여 한 개 턴을 건너 뛰는 것은 마이너스 3점짜리 족보입 니다.

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 동물과 5-포인트 족보인 이동에 동시 해당됩니다. 같은 족보가 동시에 성립하는 경우는 없습니다. 동 색은 그 규칙의 예외입니다.



다암



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.

tam2

tam



아이르 共和國 標準化 셋카익 規則



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

*1 다암훠에서 移動하기

따라 移動 方式이 變합니다.

*2 잡은 말을 使用하기

다암훠에서 移動할 때 오른쪽 圖表에

잡은 말을 빈 칸에 配置할 수 있습니다.

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

• 한 番에 한 經由點만 存在할 수 있 습니다. 즉, 한 番에 두 個 以上의 말

・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

最終 目的地를 미리 申告하는 것이 좋

말 두는 곳

잡은 말을 保管하는 곳

移動 方式

*3 밟기

기라고 한다.

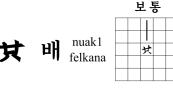
을 밟을 수 없습니다.

을 決定합니다.

습니다.

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.



kauk2

elmer

gua2

gustuer

kaun1

vadyrd

dau2 虎狼이 stistyst

maun 1

dodor

kua

uai 1

io

ales

tam2

tam

망아지

書記

巫女

將軍

大 兵士





0

0

다암훠

00400







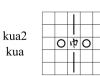














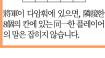












Т

000

0本0

000

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.

族譜	말	點數
어디를 가도 敵이 없다	除外한 모든 種類	50
文民과 軍人의 均衡	本中中丑失	10
文化	本中中	7
騎馬隊	历丑失	5
移動	历母共	5
王	关	3
動物		3
軍隊	本火火	3
友軍을 도움	母火火	3
膠着한 軍	火火火火	3

다암을 밟음

同色

다암이 한 番 더 간다

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.

*4 다암놔아에 들어가기

- · 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

-3

+2

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.



다암



다암은 한 番에 干과 같은 움직임 을 두 番 實行합니다. 다암과 隣接 한 8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.