

皇処(タムしょ)

ここにある駒は動きが変化する。

皇水(タムヌア)

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(タムやま)

皇処かつ皇水。

手駒

各競技者の獲得した駒。

○ そのマスに移動する。間にある駒を飛び越えられない。

- そのマスに移動する。間にある駒を飛び越えてよい。
- その方向に何マスか移動する。皇処の巫は直線上にある駒の --- うち1つを飛び越えてよい。



兵

弓

虎

kauk2

elmer

gua2

gustuer

kaun1 vadyrd

dau2

stistyst

maun1

dodor

kua2

kua

tuk2

terlsk

uai 1

varxle



О

火

丑

0

0

0

0

10

0

О О

历

040

O

央

0

000

0本0

000

0 关 0

000

0 0



00400

皇 処

















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。 終了点

駒の取得

終了点に相手の駒があればその駒を**手駒**に加え

役の宣言

新しい**役**を確認し、あれば**宣言**をする。

再行

終季

継続の宣言。 点数レートを倍にし、 終了の宣言 点数を獲得し、

手番を相手に渡す。 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、遊戲は 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 巾 丑 失	10
地心	本 央 巾	7
馬弓兵	历丑失	5
行行	历母共	5
Ξ	夫	3
獣	 	3
戦集	本火火	3
助友	母火火	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**の移動となる。

*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で きる。

*3 踏越え

駒の移動先に他の駒があれば、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

*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要。
- ・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

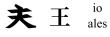
王は他の同色駒の代用ができる。

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。



巫

将

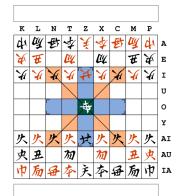
tam2 tam



● O O O ● 皇は王の動きを2回行い、

皇は両方の競技者が移動できる共有駒であり、 皇は他の駒を取ることも、他の駒に取られることもない。





皇處(タムしよ)

此處に在る駒は動きが變化する。

皇水(タムヌア)

皇や船以外が此處に入るには、投棒を投げ、**三以上**が必要。

皇山(タムやま)

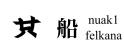
皇處且つ皇水。

手駒

各競技者の獲得した駒。

○ 其の枡に移動する。間に在る駒を飛越えられ無い。

- 其の枡に移動する。間に在る駒を飛越えて良い。
- 其の方向に何枡か移動する。皇處の巫は直線上に在る駒の内---一つを飛越えて良い。



兵

弓

車

虎

kauk2

elmer

gua2

gustuer

kaun1

vadyrd

dau2

stistyst

maun1

dodor

kua2

kua

tuk2

terlsk

uai1

varxle

io

ales

巫



丑

0

0

0

0

10

0

0 0

历

040

O

央

0

000

0本0

000

〇月〇

000

0 0

00 00

皇 處



















將が皇處に在る時、 周圍八枡の味方の駒は 取られる事が無い。

手番の流れ

┌移動-

移動する駒を一つ決め、移動させる。



- *1 *2 參照。
- *1 *3 參照。
- *4參照。

駒の取得

終了點に相手の駒が在れば其の駒を**手駒**に加へ る。 **■**

役の宣言-

新しい**役**を確認し、在れば**宣言**をする。

再行

終季

繼續の宣言。 **點數レートを倍**にし、 手番を相手に渡す。 終了の宣言。 **點數を獲得**し、 次の**季**に移る。

手番を**交互に繰り返す。季**(點數の獲得迄の一單位)を**春夏秋冬**の四回繰返し、一つの遊戲とする。

- ·季は一回のみ、若しくは二回でも良い。
- ·持點は通常**廿點づつ**である。
- ・途中で一方の點が無く成つた場合、遊戲は終了する。

役名	駒	點數
無抗行處	・以外の全種類	50
筆兵無傾	本央巾丑火	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
闇戰之集	火火火火	3
撃皇	皇の踏越え	-5
皇再來	皇の千日手	-3
同色	同色の役	+2

<u>移動</u>

*1 皇處の移動

皇處から駒が移動するとき、その 移動は**皇處**の移動となる。

*2 手駒からの移動

手駒は一手番中に他の駒の無い好 きな枡に一つ丈置く事が出來る。

*3 踏越え

駒の移動先に他の駒が在れば、其 の位置を**經由點**として更に移動す る事が出來る。

- ・經由點は一手番に一つ。
- 何枡でも移動できる移動ならば 投棒を投げ、其の値以下の移動を する。

豫め**終了點を宣言する**事が望まし

*4 入水

終了點が**皇水**の時、**判定で三以上** が必要。

- ・**皇**と船が移動する時は不要。
- ・**開始點**が**皇水や手駒**で在れば不 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**を使つてパスをすること。

王の同色駒代用

王は他の同色駒の代用が出來る。

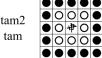
役の同時成立

一つの駒は複數の役の構成要素と して用ゐることが出來る。

同一役非重複

同じ役は**二つ以上出來ない**。但 し、同色の役と共に成立した場合 は、**同色の役のみ**を計算する。





● ○ ○ ○ ○ ● 皇は王の動きを2回行ひ、● ○ ○ ○ ○ ● 周圍八枡は皇處に變る。

皇は兩方の競技者が移動出來る共有駒であり、 皇は他の駒を取る事も、他の駒に取られる事も無い。