



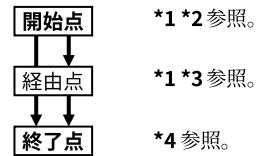
官定机戦律書

K	L	N	T	Z	X	C	M	P	
巾	初	母	本	天	本	母	初	巾	A
失	丑		初		初		丑	失	E
失	失	失	失	失	失	失	失	失	I
									U
				幸					O
									Y
失	失	失	失	失	失	失	失	失	AI
失	丑		初		初		丑	失	AU
巾	初	母	本	天	本	母	初	巾	IA

手番の流れ

移動

移動する駒を一つ決め、移動させる。



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る。

役の宣言

新しい役を確認し、あれば宣言をする。

再行 継続の宣言。 点数レート进行し、 手番を相手に渡す。	終季 終了の宣言。 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	巾 以外の全種類	50
筆兵無傾	本 失 巾 丑 失	10
地心	本 失 巾	7
馬弓兵	初 丑 失	5
行行	初 母 失	5
王	天	3
獣	初 初	3
戦集	本 失 失	3
助友	母 失 失	3
闇戦之集	失 失 失 失 失	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

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。

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

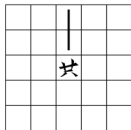
同じ役は二つ以上できない。ただし、同色の役とともに成立した場合は、同色の役のみを計算する。

○ 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。

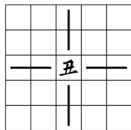
通常



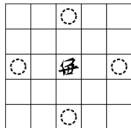
其 船
nuak1
felkana



失 兵
kauk2
elmer



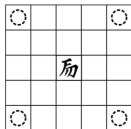
丑 弓
gua2
gustuer



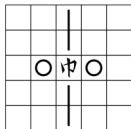
母 車
kaun1
vadyrd



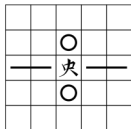
初 虎
dau2
stistyst



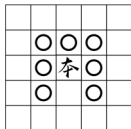
初 馬
maun1
dodor



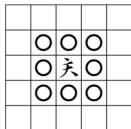
巾 筆
kua2
kua



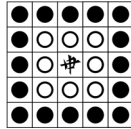
失 巫
tuk2
terlsk



本 将
uai1
varxle



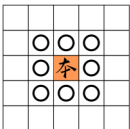
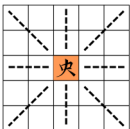
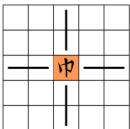
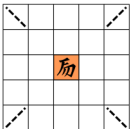
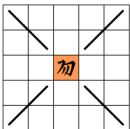
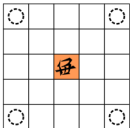
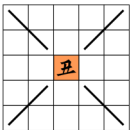
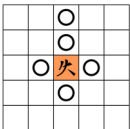
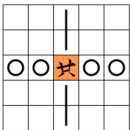
夫 王
io
ales



申 皇
tam2
tam

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 処



将が皇処にあるとき、周囲8マスの味方の駒は取られないことがない。

皇は王の動きを2回行い、周囲8マスは皇処に変わる。

