



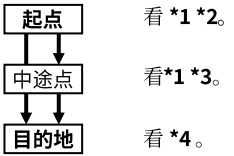
标准机战规则书

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

回合进行

移动

决定要移动的一个棋子，然后移动。



获得棋子

目的地有对方的棋子的话，需要吃掉该棋子，然后该被进入您的棋子库。

确定番种

确认您的棋子库内新番种有没有，如果有的话，要宣布“再行”或“终季”。

再行
继续游戏的宣布。
计分授受倍率增加。
每一再行跳一倍。

终季
结束游戏的宣布。
获得番种的计分，
开始下一个季节。

各玩家轮流交替玩。重复**季节**(到获得计分的
时间单位)**春夏秋冬**四次，组成一场比赛。

· **季节**可以一次还是两次。

· 一般的话，各玩家先计**20分**。

· 进行游戏中，一个玩家的失去全部的计分的
话，游戏结束。

番种	棋子	计分
无抗行处	除了 帝 以外全种	50
笔兵无傾	本 火 巾 丑 火	10
地心	本 火 巾	7
马弓兵	初 丑 火	5
行行	初 母 火	5
王	天	3
兽	初 初	3
战集	本 火 火	3
助友	母 火 火	3
暗战之集	火 火 火 火 火	3
击皇	踩越皇	-5
皇再来	废皇行	-3
同色	颜色同的棋子组合	+2

皇处

在这里的棋子会改变走法。

皇水

除了**皇**和**船**，棋子进入这里的时候，其玩
家都得先掷棒子。要是投出来的分数不达3分以
上，棋子不许进入。一次只许投5支棒子。

皇山

皇处且皇水。

棋子库

被吃掉的棋子都放在这里。

移动

*1 从皇处移动

从**皇处**棋子开始移动的时候，该按
照皇处走法。

*2 从棋子库移动

棋子库的棋子可以放到空方格。

*3 跨棋规则

要是玩家的暂时目标被另一个棋子
挡住，能把被挡住的格子经由点且
越过该棋则继续往目标走行。

· 一次只能踩越一个棋子。

· 要是踩过棋子之后而进行不限距
离移动，玩家必须掷5支棒子，投
出来的分数为移步的上限。

先宣布目的地比较好。

*4 入水规则

当目的地是皇水的时候，用棒子投
出来的分数得等于3分或以上。

· 移动皇或船的时候不用掷棒子。

· 起点是皇山或棋子库的时候不用
掷棒子。

番种

废皇行

用**皇**来不出棋，或者在对方移动**皇**
之后移动自己的**皇**而减分。

王为百搭

王可以替代同色的棋子。

叠番种

同一种棋子能用于不同的番种，例
如，**虎**、**马**、**船**、**车**能成两副番种
(**行行**和**兽**)。

同种番种不可叠数

除了**同色**，同种番种不许双数。例
如，如果玩家有**虎**、**马**、**船**和**车**，
就可以总共得8分。这是因为其四
各成两副不同的番种(**行行**5分+**兽**
3分)。要是玩家有两个**马**和两个
车，玩家只得3分而不得6分，因为
只算一次**兽**。

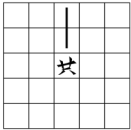
○ 只能走一步。不许越过其他棋子。

○ 只能走一步。允许越过其他棋子。

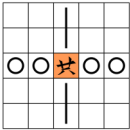
— 不限距离移动，

--- **皇处之巫**可以越过一个阻碍轨迹的棋子。

一般

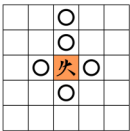
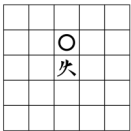


皇处



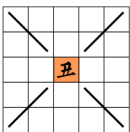
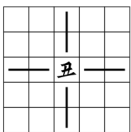
其船

nuak1
felkana



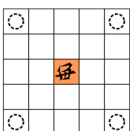
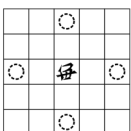
火兵

kauk2
elmer



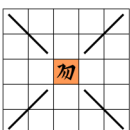
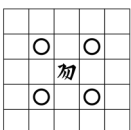
丑弓

gua2
gustuer



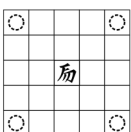
母车

kaun1
vadyrd



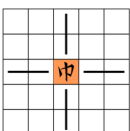
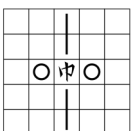
初虎

dau2
stistyst



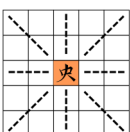
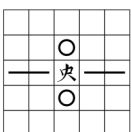
初马

maun1
dodor



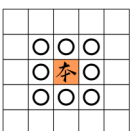
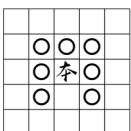
巾笔

kua2
kua



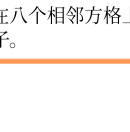
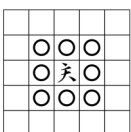
史巫

tuk2
terlsk



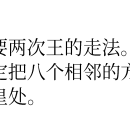
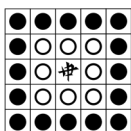
本将

uai1
varxle



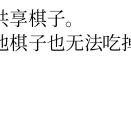
夫王

io
ales



申皇

tam2
tam



皇是各玩家都可以移动的共享棋子。
皇无法吃掉其他棋子，其他棋子也无法吃掉皇。

皇处之将阻止对方玩家
吃在八个相邻方格上的
棋子。

皇需要两次王的走法。
皇一定把八个相邻的方格
变成皇处。



아이르 공화국 표준화 셋카익 규칙

	K	L	N	T	Z	X	C	M	P	
A	ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅅ	ㅇ	ㅈ	ㅊ
E	ㅊ	ㅅ	ㅁ	ㅇ	ㅂ	ㅅ	ㅁ	ㅈ	ㅊ	ㅊ
I	ㅊ	ㅅ	ㅁ	ㅇ	ㅂ	ㅅ	ㅁ	ㅈ	ㅊ	ㅊ
U										
O										
Y										
AI	ㅊ	ㅅ	ㅁ	ㅇ	ㅂ	ㅅ	ㅁ	ㅈ	ㅊ	ㅊ
AU	ㅊ	ㅅ	ㅁ	ㅇ	ㅂ	ㅅ	ㅁ	ㅈ	ㅊ	ㅊ
IA	ㅊ	ㅅ	ㅁ	ㅇ	ㅂ	ㅅ	ㅁ	ㅈ	ㅊ	ㅊ

다암휘 (다암의 곳)

여기 있는 말은 이동 방식이 변화합니다

다암놔아 (다암의 물)

여기에 들어가려면 대부분은 옷을 던져야 합니다

다암쏘우 (다암의 산)

다암휘이기도 하고 다암놔아이기도 합니다

말 두는 곳

잡은 말을 보관하는 곳

○ 다른 말을 넘지 않고 그 위치로 이동할 수 있습니다.

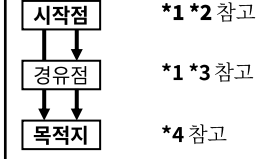
○ 다른 말 하나를 넘어 그 위치로 이동할 수 있습니다.

— 무한 이동. 다른 말이 없을 때, 그 말이 선을 따라 칸으로 이동할 수 있습니다. 다암휘의 무너는 궤적을 가로막는 한 개의 말을 뛰어넘어 이동할 수 있습니다.

턴의 구성요소

이동 방식

이동할 말을 하나 정해서 이동시킵니다.



말을 받기

목적지에 말이 있으면 그 말을 잡습니다.

죽보와 선언

새 죽보가 완료되었는지 확인합니다.

다시 시작

계절 종료
계속 선언. 점수 레이트를 배로 하여 턴이 종료됩니다.

이동 방식

*1 다암휘에서 이동하기

다암휘에서 이동할 때 오른쪽 도표에 따라 이동 방식이 변화합니다.

*2 잡은 말을 사용하기

잡은 말을 빈 칸에 배치할 수 있습니다.

*3 밟기

말이 움직일 위치에 다른 말이 있으면, 그 말을 경유점으로 삼아 거기에서 다시 이동할 수 있습니다. 이를 밟기라고 한다.

• 한 번에 한 경유점만 존재할 수 있습니다. 즉, 한 번에 두 개 이상의 말을 밟을 수 없습니다.

• 밟기 후 무한 이동을 할 계획이라면 다섯개 옷을 던져야 한다. 어두운 면의 수는 이동할 수 있는 칸의 최대값을 결정합니다.

최종 목적지를 미리 신고하는 것이 좋습니다.

*4 다암놔아에 들어가기

최종 목적지가 다암놔아이면, 들어가기 위해서는 다섯 개 옷을 던지고 어두운 면을 세 개 이상 얻어야 합니다.

• 배와 다암은 던질 필요가 없습니다.

• 시작점이 다암놔아인 경우나, 말 두는 곳에서 말이 이동한 경우도 던질 필요가 없습니다.

배 nuak1 felkana

병사 kauk2 elmer

활 gua2 gustuer

차 kaun1 vadyrd

호랑이 dau2 stistyst

망아지 maun1 dodor

서기 kua2 kua

무녀 tuk2 terlisk

장군 uai1 varxle

왕 io ales

다암 tam2 tam

보통

다암휘

장군이 다암휘에 있으면, 인접한 8개의 칸에 있는 동일한 플레이어의 말은 잡히지 않습니다.

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

• 게임을 시작할 때, 보통 각 플레이어가 20점을 받습니다.

• 한 플레이어가 모든 포인트를 잃었기 때문에 즉시 패배합니다.

役名	駒	점수
어디를 가도 적이 없다	ㄱ	제한된 모든 종류 50
문민과 군인의 균형	ㅁ ㅂ ㅅ ㅈ ㅊ	10
문화	ㅁ ㅂ ㅅ	7
기마대	ㅈ ㅊ ㅂ	5
이동	ㅈ ㅊ ㅂ	5
왕	ㅂ	3
동물	ㅈ ㅊ	3
군대	ㅂ ㅂ ㅂ	3
우군을 도움	ㅂ ㅂ ㅂ	3
교착한 군	ㅂ ㅂ ㅂ ㅂ ㅂ	3
다암을 밟음		-5
다암이 한 번 더 간다		-3
동색		+2

죽보

다암이 한 번 더 간다

상대가 움직인 직후 다암을 옮기는 것과 다암을 사용하여 한 개 턴을 건너 뛰는 것은 마이너스 3점짜리 죽보입니다.

왕을 와일드카드로서 사용

왕을 사용해 같은 색깔의 말을 대신해 사용할 수가 있습니다.

죽보가 동시에 성립할 때

한 개의 말이 다수의 죽보에 해당하는 경우도 있습니다. 예를 들어, 호랑이, 망아지, 배, 차가 있는 경우에는 3-포인트 죽보인 동물과 5-포인트 죽보인 이동에 동시 해당됩니다. 같은 죽보가 동시에 성립하는 경우는 없습니다. 동색은 그 규칙의 예외입니다.

다암은 두 플레이어 모두 움직일 수 있는 공유물입니다.

다암은 다른 말을 잡을 수도 없고, 다암을 잡을 수도 없습니다.

다암은 한 번에 왕과 같은 움직임을 두 번 실행합니다. 다암과 인접한 8개의 칸을 다암휘로 바꿉니다.

