

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







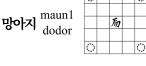
















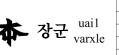


io

ales

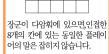
tam











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.

tam2 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.



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.

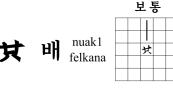
을 밟을 수 없습니다.

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







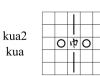














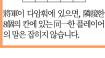












Т

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.