

皇は王の動きを2回行い、
周囲8マスは皇処に変わる。



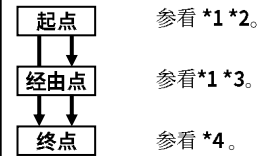
标准机战规则书

	K	L	N	T	Z	X	C	M	P						
小	勿	毋	本	夫	本	毋	勿	小	A						
失	丑		初		初		丑	失	E						
失	失	失	失	失	失	失	失	失	I						
									U						
									O						
									Y						
失	失	失	失	失	失	失	失	失	AI						
失	丑		初		初		丑	失	AU						
巾	勿	毋	本	夫	本	毋	勿	巾	IA						

一手棋的进行

走子

决定要移动的一个棋子，然后移动。



吃子

终点中已有对方棋子时，将其吃掉，进入己方食子区。

宣言集种

检查己方食子区是否达成某一集种，若有要宣言选择以下二者之一：

再行 宣言继续。 计分翻倍， 进入对方的下一手。	终季 宣言结束。 结算分数， 开始下一季。
-----------------------------------	--------------------------------

双方交替走子，如此反复，直到一方宣言终季。重复春夏秋冬四季（对局的组成部分），组成完整的一场四季对局。

- 也可以有一季局和两季局。
- 通常开场时双方各有初始的20分。
- 游戏中若一方分数减至0或负数，游戏结束。

集种	棋子	得分
无抗行处	除 中 以外全部	50
笔兵无倾	本 失 巾 丑 失	10
地心	本 失 巾	7
马弓兵	勿 丑 失	5
行行	勿 毋 夫	5
王集	夫	3
兽集	勿 初	3
战集	本 失 失	3
助友	毋 失 失	3
暗战之集	失 失 失 失 失	3
击皇	踩越皇	-5
皇再来	用皇磨棋	-3
同色	食子集全为同一色	+2

皇处

在这里出发的棋子要改变走法。

皇水

除皇和船外，棋子进入这里的时候，需要掷五根裁棒进行入水判定。若判定点数小于3，棋子不可进入。

皇山

皇处与皇水的交集。

食子区

放置己方吃掉的棋子都。

走子相关说明

*1 从皇处出发

从皇处出发走子的时候，按照皇处走法。

*2 从食子区出发

食子可以放到任意空格。

*3 踩越

若能走到的格子已被其他子占据，可以将其作为经由点，接着再走一步。

- 一手中最多踩越一个子。

· 踩越后若要走直线需掷五根裁棒进行踩越判定，判定点数为踩越后可走的格数上限。

推荐事先宣言要去的终点。

*4 入水

终点为皇水时，需要进行入水判定，判定点数大于等于3方可进入。

- 走的是皇或船时不需判定。

- 起点为皇水或食子时不需判定。

集种相关说明

何谓用皇磨棋

皇再来包括两种情况：走皇两步操作后走回原先位置，或对方走皇后自己下一手也走皇。

王为百搭

王可以替代同色的棋子。

多个集种可同时达成

一个棋子可以同时用来做多个集。例如，虎马船车同时为行行和兽集，可得5+3为8分。

同一集种不重复计算

除同色外，不能重复计算同一集种。例如，马马车车只得3分而不得6分，因为只算一次兽。

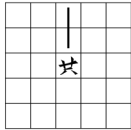
○ 只能走一步，禁止飞越其他棋子。

○ 只能走一步，允许飞越其他棋子。

— 沿直线移动。

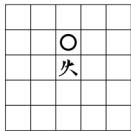
--- 皇处之巫可以飞越所走直线上的一個棋子。

一般



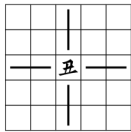
其 船

nuak1
felkana



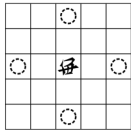
失 兵

kauk2
elmer



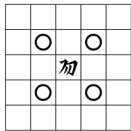
丑 弓

gua2
gustuer



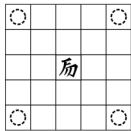
毋 车

kaun1
vadyrd



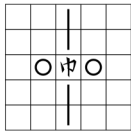
初 虎

dau2
stistyst



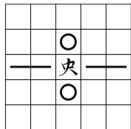
勿 马

maun1
dodor



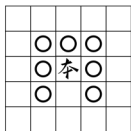
巾 笔

kua2
kua



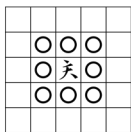
失 巫

tuk2
terlisk



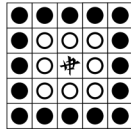
本 将

uai1
varxle



夫 王

io
ales

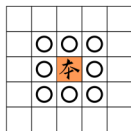
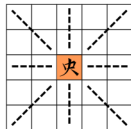
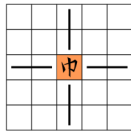
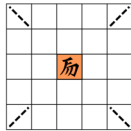
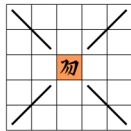
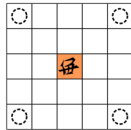
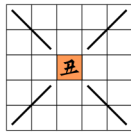
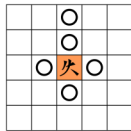
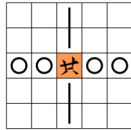


申 皇

tam2
tam

皇是双方都可移动的共享棋子。皇不能吃子，也不能被吃。

皇处



皇处之将保护自身周围八个格子上的子不可被对方吃掉。

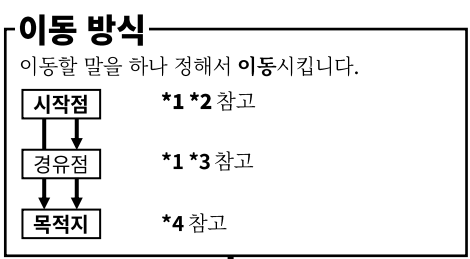
手中走皇要连续执行两次王的走法。皇处始终为皇周围的八个格子。



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

턴의 구성요소



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.	종료 선언. 점수를 획득하여 다음 계절로 넘어갑니다.

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	50
문민과 군인의 균형	ㅅ ㅁ ㅂ ㅅ ㅁ	10
문화	ㅅ ㅁ ㅂ	7
기마대	ㅂ ㅅ ㅁ	5
이동	ㅂ ㅅ ㅁ	5
왕	ㅁ	3
동물	ㅂ ㅅ	3
군대	ㅅ ㅁ ㅂ	3
우군을 도움	ㅂ ㅅ ㅁ	3
교착한 군	ㅂ ㅅ ㅁ ㅂ ㅅ ㅁ	3
다움을 밟음		-5
다음이 한 번 더 간다		-3
동색		+2

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

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.

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.

○ 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.

보통

배

nuak1
felkana

병사

kauk2
elmer

활

gua2
gustuer

차

kaun1
vadyrd

호랑이

dau2
stistyst

망아지

maun1
dodor

서기

kua2
kua

무녀

tuk2
terlsk

장군

uai1
varxle

왕

io
ales

다암

tam2
tam

다암휘

다암이 한 번 더 간다

왕을 와일드카드로서 사용

죽보가 동시에 성립할 때

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

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

다암은 두 플레이어 모두 움직일 수 있는 공유물입니다.

다암은 다른 말을 잡을 수도 없고, 다암을 잡을 수도 없습니다.

