



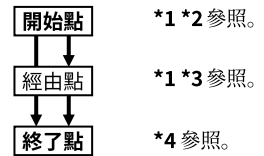
官定机戦律書

K	L	N	T	Z	X	C	M	P	
巾	勿	毋	本	天	本	毋	勿	巾	A
失	丑		勿		勿		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		勿		勿		丑	失	AU
巾	勿	毋	本	天	本	毋	勿	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。	終了の宣言。
点数レートを倍にし、手番を相手に渡す。	点数を獲得し、次の季に移る。

手番を交互に繰り返す。季(点数の獲得迄の一単位)を春夏秋冬の四回繰返し、一つの遊戯とする。

- ・季は一回のみ、若しくは二回でも良い。
- ・持点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、遊戯は終了する。

役名	駒	点数
無抗行處	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	勿 丑 失	5
行行	勿 毋 天	5
王	天	3
獸	勿 勿	3
戰集	本 失 失	3
助友	毋 失 失	3
闇戰之集	失 失 失 失 失	3
擊皇	皇の踏越え	-5
皇再來	皇の千日手	-3
同色	同色の役	+2

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。

移動

*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枳に一つ丈置く事が出来る。

*3 踏越え

駒の移動先に他の駒が在れば、其の位置を経由點として更に移動する事が出来る。

・經由點は一手番に一つ。

・何枳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い。

*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来る。

役の同時成立

一つの駒は複数の役の構成要素として用ゐることが出来る。

同一役非重複

同じ役は二つ以上出来ない。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。

○ 其の枳に移動する。間に在る駒を飛越えられ無い。

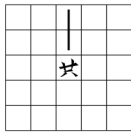
○ 其の枳に移動する。間に在る駒を飛越えて良い。

— 其の方向に何枳か移動する。皇處の巫は直線上に在る駒の内一つを飛越えて良い。

其 船

nuak1
felkana

通常



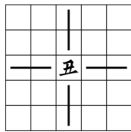
失 兵

kauk2
elmer



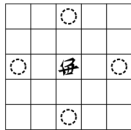
丑 弓

gua2
gustuer



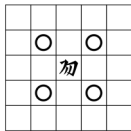
毋 車

kaun1
vadyrd



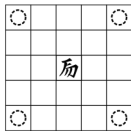
勿 虎

dau2
stistyst



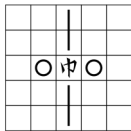
勿 馬

maun1
dodor



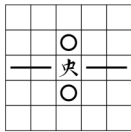
巾 筆

kua2
kua



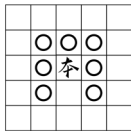
失 巫

tuk2
terlsk



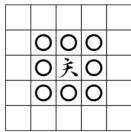
本 將

uai1
varxle



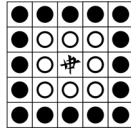
夫 王

io
ales

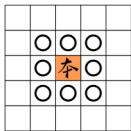
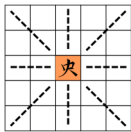
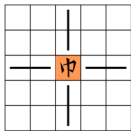
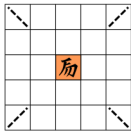
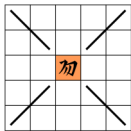
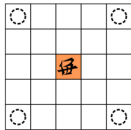
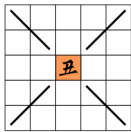
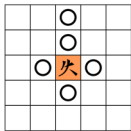
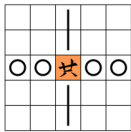


申 皇

tam2
tam



皇 處



將が皇處に在る時、周圍八枳の味方の駒は取られる事が無い。

皇は王の動きを2回行ひ、周圍八枳は皇處に變る。

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



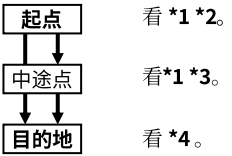
标准机战规则书

	K	L	N	T	Z	X	C	M	P						
小	初	母	本	天	本	母	初	小	A						
失	丑			初		初		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	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 中 以外全种	50
笔兵无傾	本 失 巾 丑 失	10
地心	本 失 巾	7
马弓兵	初 丑 失	5
行行	初 母 失	5
王	天	3
兽	初 初	3
战集	本 失 失	3
助友	母 失 失	3
暗战之集	失 失 失 失 失	3
击皇	踩越皇	-5
皇再来	皇浪费移动	-3
同色	颜色同的棋子组合	+2

皇处

这里的棋子的走法要变化。

皇水

除了**皇**和**船**以外进入这里的时候，需
要掷棍子并获得**三个或更**深色。

皇山

皇处而且**皇水**。

棋子库

各玩家吃掉了的棋子被进入的地方。

移动

*1 从皇处移动

从**皇处**棋子开始移动的时候，该走
法是需要**皇处**走法。

*2 从棋子库移动

在**棋子库**的一个棋子可以移动到一个
空的方格。

*3 踩越棋子规则

当暂定目的地被另一个棋子占据
时，可以踩该棋子跨越该棋子，并
从这里进行其他移动。

· 移动棋子的话，只可以踩越一个
棋子。

· 踩了棋子之后进行**不限距离移
动**，必须要掷棍子。掷棍的深面数
量会显示移动上限。

最好是**宣布目的地**。

*4 入水规则

目的地是**皇水**的时，需要掷棍子并
获得**三个或更**深色。

· 移动**皇**或**船**的时，不要掷棍子。

· **起点**是**皇水**或**棋子库**的时，不要
掷棍子。

番种

皇浪费移动

用**皇**放弃移动棋子，还是**对方移动
皇**之后移动**皇**。

王为百搭

王可以代替别的一样颜色棋子。

番种重复规则

一个棋子可以是很多番种的组成部
分。例如**虎**、**马**、**船**、**车**为**行行**和
兽。

不计一样番种规则

除了**同色**，不能两次计数。例如，
如果您有**马**、**虎**、**车**和**船**，就可以
得到8分：5分来自**行行**；3分来自
兽。您不能再计算同一番种，两个
虎和两个**马**不能计得6分。

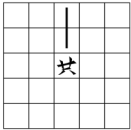
○ 只一步移动。不能越过其他棋子。

○ 只一步移动。可以越过其他棋子。

— 不限距离移动。

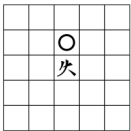
--- 皇处之巫可以越过一个阻碍轨迹的棋子。

一般



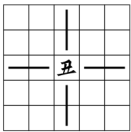
其 船

nuak1
felkana



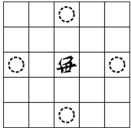
失 兵

kauk2
elmer



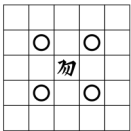
丑 弓

gua2
gustuer



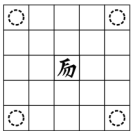
母 车

kaun1
vadyrd



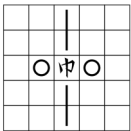
初 虎

dau2
stistyst



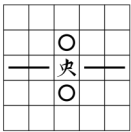
初 马

maun1
dodor



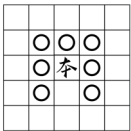
巾 笔

kua2
kua



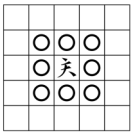
失 巫

tuk2
terlsk



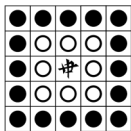
本 将

uai1
varxle



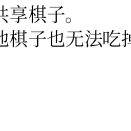
夫 王

io
ales



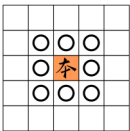
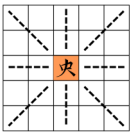
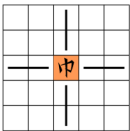
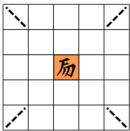
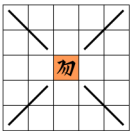
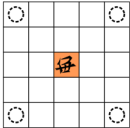
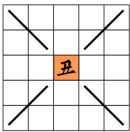
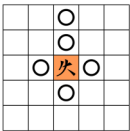
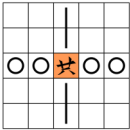
申 皇

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



皇处之将阻止对方玩家
吃在八个相邻方格上的
棋子。

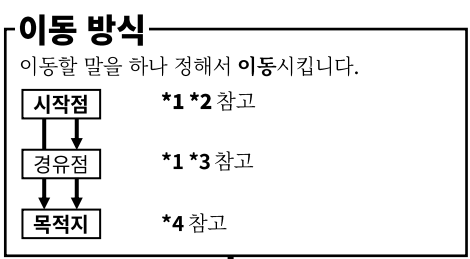
皇需要两次王的走法。
皇一定把八个相邻的方格
变成皇处。



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

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	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
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 다섯 개 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 번에 왕과 같은 움직임을 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.



턴의 構成要素

다암은 한 番에 王과 같은 움직임을 두 番 實行합니다. 다암과 隣接한 8個의 칸을 다암회로 바꿉니다.