# 火力

# The Standardized Rule of Cetkaik



## Tam2 hue (Minds' field)

Pieces here change the way they move.

# Tam2 nua2 (Minds' water)

With a few exceptions, casting the sticks is required when a piece enters here.

# Tam2 zo1 (Minds' hill)

Both Tam2 hue and also Tam2 nua2 simultaneously.

# Captured pieces

Pieces that each players have taken.

## O Can move here **provided that** no piece blocks the path.

- ( ) Can move here **even if** no piece blocks the path.
- Can move this direction. A Shaman in tam2 hue is allowed to
- ignore one intervening piece blocking the trajectory.



**火** 兵



O

火

丑

0

0

0 0

0

0

0中0

O

坱

O

000

0本0

000

〇月〇

000

0 0

0 0

kauk2

elmer

gua2

gustuer

kaun1

vadyrd

dau2

stistyst

maun1 dodor

kua2

kua

tuk2

terlsk

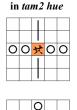
uai 1

varxle

io

ales

枞













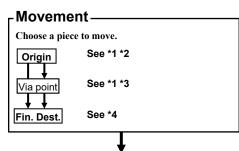






# When in *tam2 hue*, a General prevents any of the player's pieces in the surrounding eight squares from being captured.

# How a turn goes



# Capturing a piece

When the destination contains an opponent's piece, capture the piece.

# **Declaration**

Check whether what you captured comprises any hand. If any, declare.

Ty mok1	Ta xot1
Declaring to continue.	Declaring to end.
Double the stake; now it's	Obtain the points and
the opponent's turn.	go on to the next xot1

Each player move a piece in turns. Repeating *xot1* (rounds by scoring) four times, each called Spring, Summer, Autumn, and Winter, makes a game. Players needed, the number of *xot1* can be set as once or twice.

- A game usually starts with each player having twenty points.
- The game also ends when one of the player has lost all the points.

Hands	駒	Pts.
The Unbeatable	Every kind but	50
The Social Order	本央巾丑失	10
The Culture	<b>本</b> 央 巾	7
The Cavalry	历丑失	5
The Attack	<b>历母</b> 共	5
The King	夫	3
The Animals	<b> </b>	3
The Army	<b>本</b>	3
The Comrades	母火火	3
The Deadly Army	<b>火</b> 火 火 火	3
The Stepping	Stepping over tam2	-5
The Futile Move	The Futile Move of tam2	-3

Consistent color

+2

The Flash

## **Movements**

#### \*1 Moving from tam2 hue

When moving from *tam2 hue*, the movements change according to **the diagram on the right**.

#### \*2 Using captured pieces

You can place a piece that you have previously captured on an unoccupied square.

#### \*3 Stepping over

When the tentative goal is occupied by another piece, you can "step over" the piece and make an additional move from there.

- Only one via point exists in a move. That is, once you step over a piece you can step over no more.
- Directional movement from the via point requires casting five sticks.
   The number of heads determines the upper limit of how many squares you are allowed to cross.

It is recommended that you declare the final destination beforehand.

#### \*4 Entering tam2 nua2

When the final destination is *tam2 nua2*, cast five sticks; **three heads or more** allows the entry.

- *Tam2* and a *Vessel* can enter without casting sticks.
- The move whose origin is *tam2 nua2* requires no casting. Neither is it needed when placing a captured piece.

#### **Hands**

#### The Futile Move of Tam2

Moving *tam2* immediately after the opponent has moved it is a hand worth negative points. Using *tam2* to effectively pass also is.

#### Io as a wildcard

Io can stand for another piece of the same color

#### Multiple hands

A single piece can be used for a component of multiple hands. For instance, having a Horse, a Tiger, a Chariot and a Vessel as your captured pieces gives you eight points: five from The Attack, three from The Animals. You cannot count the same hand twice; two tigers and two horses do not amount to six points. The Flash is the exception to this rule.

# 中皇 tam2

**Tam2** makes two moves of a **King** in your single turn. The surrounding eight cells of tam2 become tam2 hue.

Both players can move tam2.

It cannot capture a piece, nor can it be captured.





## 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)

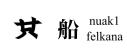
皇処かつ皇水。

## 手駒

各競技者の獲得した駒。

# ○ 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。



兵

弓

虎

kauk2

elmer

gua2

gustuer

kaun1 vadyrd

dau2

stistyst

maun1

dodor

kua2

kua

tuk2

terlsk

uai1

varxle



О

火

丑

0

0

0

0

10

0

О О

历

040

O

央

0

000

0本0

000

〇月〇

000

0 0

# 皇 処 00400

















将が皇処にあるとき、 周囲8マスの味方の駒は 取られることがない。

# 手番の流れ

# ┌移動-

移動する駒を一つ決め、移動させる。



- \*1 \*2 参照。
- \*1 \*3 参照。
- \*4参照。

# 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

# 役の宣言

新しい**役**を確認し、あれば**宣言**をする。

再行

終季

継続の宣言。 点数レートを倍にし、 手番を相手に渡す。

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、遊戲は 終了する。

役名	駒	点数
無抗行処	・以外の全種類	50
筆兵無傾	本央巾丑失	10
地心	本央中	7
馬弓兵	历丑失	5
行行	历母共	5
王	关	3
獣	<b></b>	3
戦集	本火火	3
助友	每火火	3
闇戦之集	<b>火火火火</b>	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

# 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

#### \*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

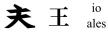
王は他の同色駒の代用ができる。

#### 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。



巫

将

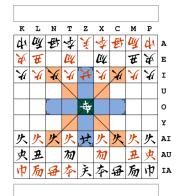
tam2 tam



● O O O ● 皇は王の動きを2回行い、 

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)

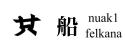
皇處且つ皇水。

## 手駒

各競技者の獲得した駒。

# ○ 其の枡に移動する。間に在る駒を飛越えられ無い。

- 其の枡に移動する。間に在る駒を飛越えて良い。
- 其の方向に何枡か移動する。皇處の巫は直線上に在る駒の内 --- 一つを飛越えて良い。



兵

弓

車

虎

kauk2

elmer

gua2

gustuer

kaun1

vadyrd

dau2

stistyst

maun1

dodor

kua2

kua

tuk2

terlsk

uai1

varxle

io

ales

巫





00400

皇 處





0

0

0

0

10

0

О О

历

040

O

央

0

000

0本0

000

〇月〇

000

0 0



0

0















將が皇處に在る時、 周圍八枡の味方の駒は 取られる事が無い。

# 手番の流れ

# ┌移動-

移動する駒を一つ決め、移動させる。



\*1 \*2 參照。

\*1 \*3 參照。

\*4參照。

# 駒の取得

終了點に相手の駒が在れば其の駒を手駒に加へ

# 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。 點數レートを倍にし、 手番を相手に渡す。

終了の宣言

點數を獲得し、 次の季に移る。

手番を交互に繰り返す。季(點數の獲得迄の一 單位)を**春夏秋冬**の四回繰返し、一つの遊戲と する。

- ・季は一回のみ、若しくは二回でも良い。
- ・持點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、遊戲は 終了する。

役名	駒	點數
無抗行處	・以外の全種類	50
筆兵無傾	本央巾丑失	10
地心	<b>本</b>	7
馬弓兵	历丑失	5
行行	历母共	5
王	关	3
獸	<b> </b>	3
戦集	本火火	3
助友	每火火	3
闇戰之集	<b>火火火火</b>	3
撃皇	皇の踏越え	-5
皇再來	皇の千日手	-3
同色	同色の役	+2

# 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 きな枡に一つ丈置く事が出來る。

#### \*3 踏越え

**駒の移動先**に他の駒が在れば、其 の位置を**經由點**として更に移動す る事が出來る。

- ・經由點は一手番に一つ。
- ・何枡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

## \*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來る。

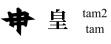
## 役の同時成立

一つの駒は複數の役の構成要素と して用ゐることが出來る。

#### 同一役非重複

同じ役は二つ以上出來ない。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。

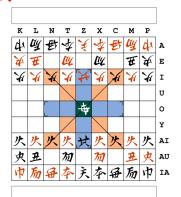






皇は兩方の競技者が移動出來る共有駒であり、 皇は他の駒を取る事も、他の駒に取られる事も無い。

# 标准机战规则书



## 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。

## O 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。



兵

kauk2

elmer

gua2

gustuer

kaun1

vadyrd

dau2

stistyst

maun1

dodor

kua2

kua

tuk2

terlsk

uai 1

varxle

io

ales

tam

耳

巫



О

火

丑

0

0

0

0

10

0

О О

历

040

O

央

0

000

0 本 0

000

0 丸 0

000

0 0



皇 处

















皇处之将阻止对方玩家 吃在八个相邻方格上的 棋子。

# 回合进行

# −移动-

决定要移動的一个棋子, 然后移动。



看 \*1 \*2。



看\*1 \*3。



看 \*4。

# 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

终季

继续游戏的宣布。 计分授受倍率增加。 结束游戏的宣布。

每一再行跳一倍。

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	本中中丑失	10
地心	本 史 巾	7
马弓兵	历丑火	5
行行	历母共	5
Ξ	夫	3
兽	<b> </b>	3
战集	本	3
助友	每火火	3
暗战之集	<b>火</b> 火 火 火	3
击皇	踩越皇	-5
皇再来	皇浪费移动	-3

颜色同的棋子组合

+2

同色

# 移动

#### \*1 从皇处移动

**从皇处棋子开始移動**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
- ·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

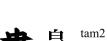
王可以代替别的一样颜色棋子。

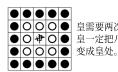
#### 番种重复规则

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

#### 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。



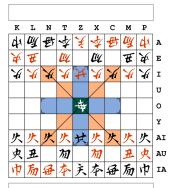


● 〇 〇 ○ ● 皇需要两次王的走法。 ● O **申** O ● 皇一定把八个相邻的方格

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。



# 아이르 공화국 표준화 셋카익 규칙



# **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.



kauk2

elmer

gua2

gustuer

kaun1

vadyrd

dau2 호랑이 stistyst

maun 1

dodor

kua2

kua

tuk2

terlsk

망아지

서기

병사



О

火

丑

0

0

0 Ю

O 0

历

0中0

O

央

O

000

〇本〇

000

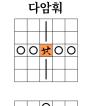
0 1 0

000

0 0

0

0



















장군이 다암훠에 있으면,인접한 8개의 칸에 있는 동일한 플레이 어의 말은 잡히지 않습니다.

# 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.

役名	駒	점수
어디를 가도 적이 없다	제외한 모든 종류	50
문민과 군인의 균형	本 史 巾 丑 失	10
문화	本 央 巾	7
기마대	历丑失	5
이동	历母共	5
왕	关	3
동물	<b></b>	3
군대	本	3
우군을 도움	母火火	3
교착한 군	<b>火</b> 火 火 火	3
이동 왕 동물 군대 우군을 도움	<b> </b>	5 3 3 3

다암을 밟음

다암이 한 번 더 간다

동색

이동 방식

다암훠에서 이동할 때 오른쪽 도표에 따라 이동 방식이 변합니다.

#### \*2 잡은 말을 사용하기

\*1 다암훠에서 이동하기

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

-5

-3

+2

## 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.

무녀

uai 1 장군 varxle

#### io ales

tam2 다암 tam



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

**다암**은 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.

# ○ 다른 말을 넘지 않고 그 位置로 移動할 수 있습니다.

- 〇 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 말을 뛰어넘어 移動할 수 있습니다.

다암훠

00400

0

0

〇八〇

0

0

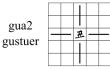
0



# 大 兵士 kauk2 elmer







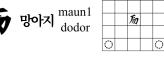






0











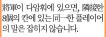












000

0本0

000

Т

# 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됩니다. 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 받습니다.
- · 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 史 巾 丑 失	10
文化	本 央 巾	7
騎馬隊	历丑失	5
移動	历母共	5
王	关	3
動物	<b></b>	3
軍隊	本	3
友軍을 도움	母火火	3
膠着한 軍	<b>火</b> 火火火火	3

다암을 밟음

다암이 한 番 더 간다

同色

-3

+2

## \*4 다암놔아에 들어가기

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.

- · 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

### 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하는 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 없습니다. 同色은 그 規則의 例外입니다.

# **라** 다암 <sup>tam2</sup>



다암은 한 番에 王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.

**다암**은 다른 말을 잡을 수도 없고, 다암을 잡을 수도 없습니다.

io

ales

tam