

# 異世界語ワードゲーム

## ミ・ニピト!

カード説明  
日本語解説

48枚

### 人カード

5枚ずつ



### 述語カード

6枚ずつ



8枚ずつ



4枚ずつ



### 特殊カード

2枚ずつ



### 主語

ミ 私

その手番のプレイヤー



ソ あなた

手番プレイヤーの左/右



ラタ だれか

手番プレイヤーが指定した人



### 述語

イト 行動する  
主語は1手番行う



レティト 取る  
山札から1枚引く



ニピト 捨てる/休ませる  
手札を1枚捨てる  
目的語プレイヤーをスキップ



エ ~である  
主語プレイヤーの  
手札枚数を  
目的語プレイヤーの  
手札枚数に一致



エ・ニピ 休む  
主語プレイヤーをスキップ

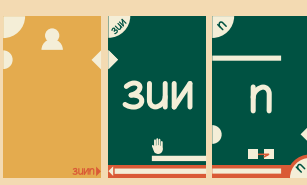


### 目的語

人カードすべて  
主語と同じ



レティの1枚  
あるプレイヤーのカード1枚



ピ その後  
右に文を追加!



※スキップの効果は対象者が次に手番を行おうとするときに発動します。

例えば、3n 3n(ミ・エ・ニピ)を出したプレイヤーは次の手番を行いません。

## 否定文アクション

主語が3n(ソ)、3n(ラタ)のとき：

対象プレイヤーは差し込みで3n(ニピ)を捨てることで  
その文をキャンセルできる。手番はすぐにその人に移動する。  
主語が複数あるときは一番最初の主語から順に処理。  
キャンセルされた人は2枚引かされる。

3n(ニピ)に3n(ニピ)も出せる。

日本机戦連盟 作製

「ミ・ニピト!」公式サポートサイト

こちらでは文ルール判定機や  
例文一覧などの便利ツールを  
確認することができます。





東島通商語学習ゲーム  
「ミ・ニピト！」  
日本語解説

出版：水と光書房  
製作：ポウ・レックア  
解説作成：日本机戦連盟  
(@cet2kaik)  
プレイ時間：  
1ツオウ～2ツオウ  
(およそ14.5分～29分)  
プレイ人数：2～5人

## 遊んで学ぼう東島通商語！

### はじめの手札は全員8枚！

### 文の力を借りて、いち早く手札をなくそう！

この文章の作成にあたっては、水と光書房の許諾を得て日本やその星の国家での印刷を行っています。アイル共和国や諸島連合における水と光書房のはたらきを妨げません。

伊豆台由へ豊地秋由从山由公坑映才由日本光台凡へ北国口彗野地秋輝へ畔玉拜国光会蒸へ从山由公へ坑由

日本語解説作成にあたり、分かりにくいルールをポウ・レックア氏に問い合わせながら再構成しました。

## ゲームの準備

カードを裏向きで混ぜて「山札」を作ります。(1)  
全員に8枚ずつ「手札」を配ります。(2)  
山札の上から2枚を場に出し、「倉庫」とします。(3)  
場には「決定機関」(4)と「捨て札置き場」(5)があります。  
スタートプレイヤーとゲームの進行方向(時計回り、反時計回り)を相談して決めます。

(1) 山札

(5) 捨て札置き場

(4) 決定機関

(3) 倉庫

(2) 手札(8枚)

## 概要

### 文ならべ

指示文を作り決定機関に置きます。  
手札から任意の枚数、倉庫から0枚か1枚のカードを使うことができます。

### 指示文の実行

指示文を実行し、その指示文の指示に従います。**Дэ**(あなた)があるとき、ゲームの進行方向がその向きに進むようになります。

### 倉庫整理

倉庫のカードを全てゴミ捨て場へ移動させます。そののち決定機関のカードを全て倉庫へ移動させます。

引いたあとと文が作れる

「文ならべ」できない、  
あるいは引きたいなら

### 2枚引く

山札から上2枚を引き手札に加えます。

### юпх (ニブ) を使う

指示文の主語が**Дэ**(あなた)、**Зымы**(だれか)で、その対象プレイヤーが手札に**юпх**を持っているとき、対象プレイヤーは任意で「**юпх**を決定機関に置き、その指示文を即座にゴミ捨て場へ移動する」ことができます。**(юпхは否定文を作ったり、「いいえ!」という意味があります)**  
その後**юпх**を出したプレイヤーの手番になり、「指示文の実行」をキャンセルされたプレイヤーは山札から2枚引きます。

「文ならべ」できない、あるいはしたくない

捨て札置き場

決定機関

倉庫

(1)

(2)

次のプレイヤーの手番、これを繰り返し、最初に手札が無くなった人が1位…というように順位を決める

※途中で山札がなくなったら、捨て札置き場にあるカードをすべてシャッフルして、新たに山札を作ります。

## юпхの補足ルール

・指示文が複数の**Дэ**(あなた)、**Зымы**(だれか)を含むとき、一番初めに登場する**Дэ**、**Зымы**で指定されているプレイヤーが初めに**юпх**を使う権利を持ちます。使わない場合は次の**Дэ**、**Зымы**で指定されているプレイヤーに決定権が移ります。**хп**(その後)でつながれている文のうち、どれかが否定されると、指示文の指示はすべて効力を失い破棄されます。

・指示文が否定された場合、ゲームの進行方向は変更されず、倉庫整理も行われません。

・また、指示文に**юпх**を出された場合、指示文を出したプレイヤーは**юпх**を出して、出された**юпх**をキャンセルできます。指示文に**юпх**を出したプレイヤーは、その**юпх**にも**юпх**を出してキャンセルすることができます。出した指示文または**юпх**をキャンセルされたプレイヤーのうち、最後にキャンセルされたほうのプレイヤーは、山札から2枚取ります。

## 追加ルール

東島通商語に慣れているなら、難しい構文を採用してよいです。

例：**Дэ зымы зымы** 私が持っているすべてのカード

**Дэ> юпх хп зымы и Дэ зымы** 右プレイヤーが捨てたものは私のもの

(右プレイヤーがカードを捨てて、手番プレイヤーがそれを取る)

注：**зымы**は東島通商語では本来、**А зымы**で(Аの～、Ａするところの～)のように、修飾関係を作り、関係代名詞のような役割をします。

人カード**и**で始まる文章は、「人カードは～させる」と解釈することができます。この構文を使うことで主語が変わるので、**юпх**による文の破壊を防ぐことができます。

例：**Дэ зымы** (あなたはカードを取る)

**Дэ и Дэ зымы** (私はあなたにカードを取らせる)

望むなら点数計算ルールを採用してもよいです。

全てのカードを出し切ったプレイヤーは点数を得ます。点数はその時点で順位未決定のプレイヤーの全ての手札の枚数合計です。