

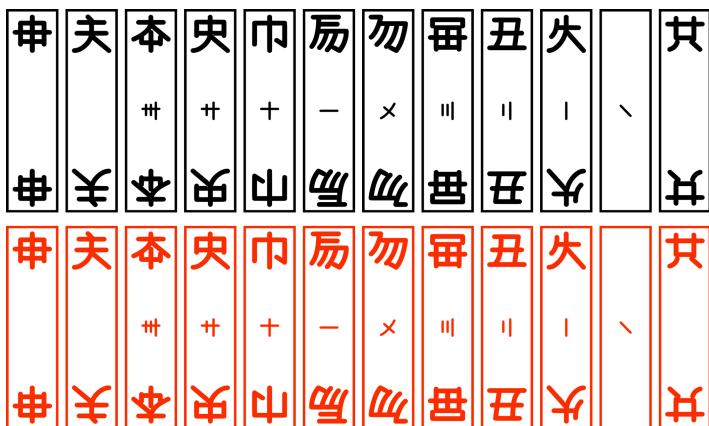
# 紙机戦の 遊び方

日本机戦連盟  
(@cet2kaik)

Ююдийнэе зүйн  
Физхөдлийн зүйн дээз  
Юнхээю дүйнэе зүйн збицийн

# 紙机戦とは？

紙机戦（紙机戦：ニーンセッカイク）は計48枚、赤黒2色から構成されるカードであり、アイル共和国を含むラネーメ文化圏を中心に遊ばれている。本書では、その紙机戦の様々な遊び方を簡潔に紹介する。



1種類の枚数

1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 4 3 1

これらのゲームは多くの場合、低額を賭けた賭博として楽しまれる。

ゲーム中、得点の清算には、**値軸**：マークリーと呼ばれる竹製の点数棒や紙幣を用いる。  
(アイル共和国においては賭博は合法である一方、賭博を原因として生じた暴行・傷害などに関しては重い罰則が課されている。日本においては刑法185条~187条で賭博行為等は禁じられており、この記述は国内でのそういう行為を推奨するものではない。)

ルールに関してはアイル共和国文化省『我々の遊戯（Мы и наше Игры : М.セトレティ・ベルピス）』を参照しながらも、周囲のアイル人に聞き込みを行い、地方ルールの収集も意識した。

## カードの強さ

カードにはそれぞれ強さ（位：ティー）がある。

強											弱
夫申	本	央	巾	扇	勿	毎	丑	夊	丶	兵	船
王皇	将	巫	筆	馬	虎	車	弓	兵	無	む	ふね
おう・タム	しょうぐん	みこ	ふで	うま	とら	くるま	ゆみ	へい		0	
8	7	6	5	4	3	2	1				

（「タム」は伝統宗教「タムツイ」で信仰される神の名である）

紙机戦の多くのゲームにおいて、**皇・王**は同じ強さと見なされる。これは将棋の王将と玉将が同じものとして扱われるのと同様である。また、**船**はワイルドカードとして他の札の代わりとすることができます。ただしこのとき、他の色のカードの代わりにはできない。

### カードの組合せ（役）

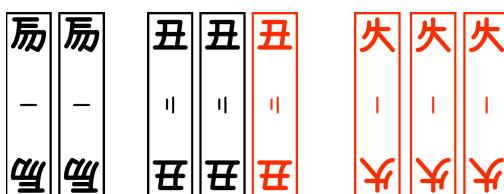
紙机戦のゲームでは「役」という特定の組み合わせを要求されることがある。

「同じ役」とは、同じタイプでかつ同じ枚数の組み合わせの役である。

同じ役で強さを比べる際、より強いカードを含んでいる方を強いとみなす。

#### 一枚（1：エウト）

単一の札による役。



#### セット（燐：ヒー）

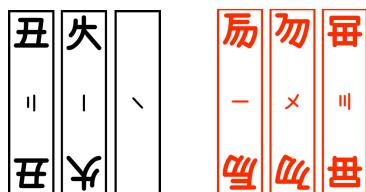
同じ強さの札による役。

同じ色である必要はない。

#### 連番（弓：ニエク）

同色で数字が連続する位の札による役。

ただし、**船**を-1や9として扱ったり、**王**や**皇**を9として扱うことは多くのルールではできない。



### 親の加点

親プレーヤーは、多くのゲームにおいて、点数の受け取りが2倍となる。しかしリスクとして、支払いも2倍になる。また、親が連続で勝者となるたびに、この加点は「2倍」、「3倍」、「4倍」……と増えていく。

### 手番順

ラネーメのゲームには、地球のゲームとは異なり、時計回りに手番が進むか、反時計回りに進むかという慣習が薄い。ちょうどこれは東アジアの伝統ゲーム（麻雀や花札など）が反時計回り、イタリアを除くヨーロッパの伝統ゲームが時計回りに進む、という実態に非常によく似ている。日本で遊ぶ場合は、便宜上時計回りとしても構わないが、アイル共和国で遊ぶ際は、事前に取り決めを行って詐欺罪の立件や訴訟の可能性を避けることが求められるであろう。

## 値木 (爻米：マクフヲ)

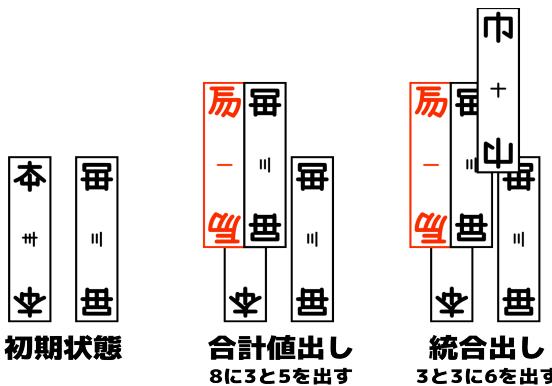
数字の足し算を特徴としたゲーム。役や強さを気にする必要がなく、初心者向けのルールといえる。

### 準備

各プレーヤーに6枚ずつ配り、山札から2枚を公開札として配置する。その後、親を決定する。このゲームでは最初に置かれた公開札をそれぞれ道と呼ぶ。

プレーヤーは場の道に対し、合計値が接続する場の札の数と同じになるように表向きに札を出す。例えば、本(8)が出ていれば、本(8)を出すか、例えば、戻(5)と毎(3)のような札を出すことができる。

また、二つの道を統合することもできる。例えば、毎(3)の道と、毎(3)の道があれば、巾(6)を出すことができる。



札が出せない、もしくは出したくない場合は、山札から引いて道を増やす。

以上を繰り返し、全て札を出し切ったプレーヤーが勝利する。

申、夫、戻は出した瞬間にすべての道を消し去り、新たな二本の道を作る効果がある。

ただし、これらが道の一番最初の札となった場合は、どんな札でも自由に一枚だけ出すことができる。

## 行戦 (碁戯：モクカイク)

このゲームは、一種のトリックテイキングゲームである。全員が順に役を表向きに出し、その強さを比較することを決める小さな勝負を繰り返す。最後の勝負に勝利したプレーヤーを基準として得点を計算する。

### 準備

プレーヤー全員に以下の枚数の札を配る。

2~4人: 10枚 5~6人: 8枚

その後、適当な方法で親を決める。

## ゲームの進行

一人が役を表向きに出し、その後ほかのプレーヤーがそれより強く、同じ色、同じタイプの役を出す。季節のはじめのラウンドは親がはじめに役を出す。次回のラウンド以降は前回のラウンドの勝者がはじめに役を出す。

- このルールにおけるカードの強さと役

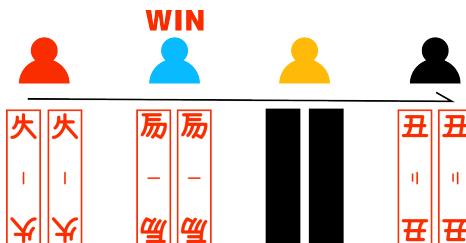
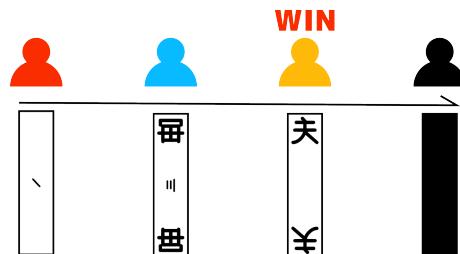
札の強さ…通常通り。

札の役…一枚・セット（何枚でも）・連番（3枚以上）を用いることができる。

- 「同じ色、同じタイプ」について

もし黒、赤、赤の3枚セットが出されているならば、続けて出すことができるのは黒、赤、赤からなる3枚セットの役だけである（黒、黒、赤などは不可）。

同じ色の役を出せない、もしくは出せるが出したくない場合は、その役と同じ枚数分だけ札を伏せて捨てる。



全プレーヤーが1つずつ役を出す（あるいは同枚数捨てる）とラウンドが終了し、ラウンドの勝敗判定を行う。最も強い役を出した人がそのラウンドの勝者となる。

ラウンドの勝者は勝負に自らが出した札を公開札として、誰が出したか分かるように端に寄せておく。

その後新たなラウンドとなり、前回のラウンドの勝者が札の役を出す。

全ての札を出し終えたとき、最後のラウンドの勝者がその季節の勝者となる。

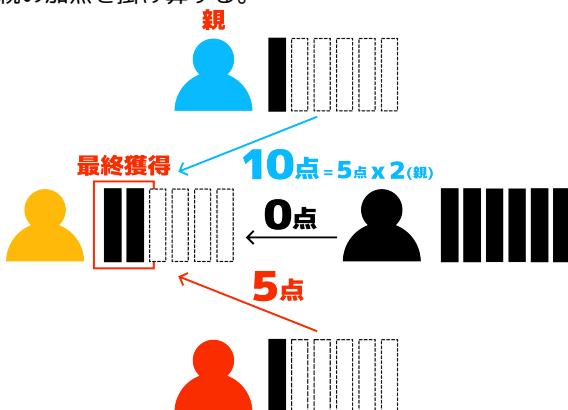
## 点数計算

季節の勝者は季節の敗者一人ずつからそれぞれ点数を得る。それぞれの敗者が支払う点数は以下の通り。

## 点数

季節ごとに、勝者は敗者一人ずつからそれぞれ点数を得る。それぞれの敗者が支払う点数は以下の通り。（6から自身の手元にある公開札の枚数を引いた数）点を支払う。（マイナス点の場合は季節の勝者が点を支払う）

親の場合、これに親の加点を掛け算する。



## 点数計算例

この場合、黄色プレイヤーが最後に2枚役を出して勝利している。そのため、他プレイヤーは黄色プレイヤーに対して点数を支払う。赤プレイヤーはこの時点で1枚獲得しているため、 $6-1=5$ 点を支払う。黒プレイヤーは6枚獲得しているため、 $6-6=0$ 点を支払う。青プレイヤーはこの時点で1枚獲得しており、親であるため、 $(6-1) \times 5=10$ 点を支払う。

## 終季（畠廻：タショト）

このゲームは、麻雀のようなゲームである。初期手札 5 枚から札を 1 枚引いて捨てるのを繰り返し、6 枚で上がり形を作ることを目指す。

### 準備

全プレーヤーに札を 5 枚ずつ配り、親を決める。

### ゲームの進行

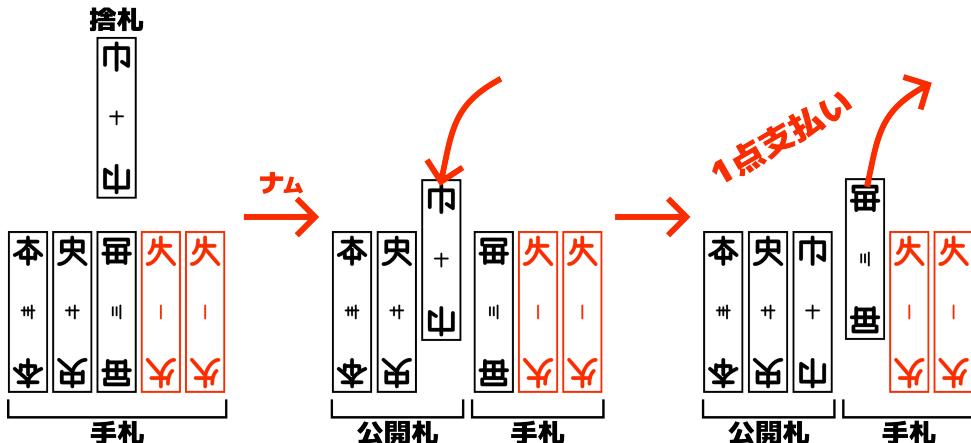
親から順に手番を行う。

手番には山札から札を引き、不要な札を捨てるのを繰り返す。

もし札を引いた際、それが上がり形（後述）となっている場合、上がり（畠廻：タショト）を宣言することができる。

鳴き / : ナム

札が捨てられた時に、その札で 3 枚セット・3 枚連番・4 枚セットが作れる場合に限り、山札から引く代わりにその札を取ることが出来る。ただし、出来た役は公開札とし、相手に 1 点を支払わなければならない。公開して 1 点を払った後、カードを 1 枚捨てる。もしくは他のプレーヤーが札を捨てた際、その札を使って上がり形を作ることができる場合は、終季することができる。（ただし、この場合は 1 点を払う必要はない。）



### - 上がり形の一覧

[2枚セット][2枚セット][2枚セット]

[2枚セット][4枚セット]

[3枚セット/3枚連番][3枚セット/3枚連番]

その時の手札を全て公開し、組み合わせによって点数をやり取りする。

自分が札を引いて終季する場合は自分以外の全員から点数を得る。

他のプレーヤーが捨てた札を使って終季する場合はその札を捨てた人から点数を得る。終季を1人が宣言した場合、そのラウンドは終了し、終季を宣言したプレイヤーが次のラウンドの親となる。

### 点数

終了点 × 親の加点 + ボーナス点 + 臨時点

#### - 終了点

終季（田畠：タショト）2点

終季した際に自動的に付与される基本点

同色（串々：バブポク）1点

終季した手の6枚がすべて同じ色である

六連（十乃：ネッニエク）1点

終季した手が2つの3枚連番からなり、6枚の数字が連續している（二つの3枚連番の色が一致している必要はない）

一周（一井：エウトセイ）3点：一ラウンド目での終季

#### - ボーナス点

船で代用した場合は入らない。

皇王（申夫：タムヨウ）皇王1枚につき1点

光（ノイ：アイク）1枚につき1点

このルールを採用する時、最初に山札から一枚抜き出し公開し、光とする。また加えて終了時に山札から引き、これを光とする。

#### - 臨時点：これらの点はアクションを行った瞬間に清算する。

四友（メ歟：アブヒー）

4枚セットを作り、公開するごとに即座に全員から1点をもらう。

開（ハム：ナム）…札をもらった相手に1点払う

他人の捨てた札で3枚セット・3枚連番・4枚セットを作ったとき。

このルールにおける点数収受は地方や世代といった社会集団に応じて大きな差異がある。

### 地方ルールに関して

[2枚セット][2枚セット][2枚セット] や [2枚セット][4枚セット]

を上がり形と認めない場合がある。

上に加え、終了点を終季（タショト）以外に認めない場合がある。

層橋（三ツノ：ギューミト）という2組の同じ強さのカード3枚の組合せ（111 111 や 123 123）を3点役にすることがある。

「光」を認めない場合がある。

机戦の馬弓兵（扇丑次）・文化（本央巾）・行行（共毎扇）を3枚セットとみなす場合がある。このような特殊セットからなる上がりを妙（兆：ムーンファイ/ショーン）と呼んで5点などの高得点を与える場合がある。

「ナム」の支払いの際、ナムの対象札を捨てたプレイヤーへの支払いのみならず、「ナム」によって手番を飛ばされたプレイヤーにも1点を支払う必要がある場合がある。

上がった後にカードのシャッフルをせず、そのまま残りの山札から5枚引き、山札が尽きるまで連續で遊ぶ場合がある。特にこの遊びはドドー（馬/馬々）と呼ばれ、主にリパラオネ文化圏で2人プレイをする際に行われる。

### 值戦（爻炎：マクカイク）

ポーカーのようなゲームこのゲームでは、共通の公開札と手札を組み合わせてより強い役を作り、点数を賭けた後に勝負する。

#### 準備

各プレーヤーに3枚ずつ配り、さらに3枚を共通の公開札とする。その後、親を決定する。

#### ゲームの進行

このルールは札の交換を行うフェイズと賭けを行うフェイズ、勝負するフェイズによって構成される。

##### - 札の強さと役

札の強さ…通常通り。

役…強い順に3枚セット>3枚連番>2枚セット>一枚である。

##### - 札の交換

最初の1ラウンドに各プレーヤーは札の交換を行う。交換は以下の2種類があり、そのうち1種類を選択する。

・手札1枚を公開札1枚と交換する。

・山札から2枚を引いてそのうち1枚を手札と交換する。この際、交換した際の捨て札は公開札に追加される。

##### - 賭け

全プレーヤーは1点を場に支払う。

親がその勝負に参加するかどうかを決定する。不参加の場合、親は次プレーヤーに移る。

親は1点から5点の範囲で基準点を設定し、その点数を場に出す。  
それに対して子も参加するかどうか決定し、参加の場合は基準点を出す。  
これを3ラウンド繰り返す。  
不参加を選んだ場合は札を伏せる。この場合それ以降この賭けには参加できなくなる。  
なお、親は手番が来るたびに基準点の変更をすることができる。

## 勝負

3ラウンドの後、勝負をする。最も強い役を出した人が勝者となり、場の点数を総取りする。

## 連友（ヲ歟：ニエクヒー）

このゲームでは、大富豪のように、手札を順番に場に出して行き、早く手札を無くすことを競う。

## 準備

プレーヤー全員に均等に札を配る。（端数となる場合、そのカードは使わない場合と気にせず配ってしまう場合がある）親を決定する。

## 札の強さと役

札の強さ…通常通り。

役…一枚・2枚セット・3枚以上のセット・連番（三枚以上）・連番のセット  
色…このゲームでは、札の色を無視する。

## 札の特殊効果

将(本：ワード)…将を出した枚数分好きな強さの札を宣言し、その強さの全てをゲームから除外する。あるいは、将を出した枚数分捨て札の中から手札に加える。

### - 連番のセットについて

たとえば、[1][1][2][2][3][3]のような役である。

## ゲームの進行

親が好きな役でカードを表向きに出す。子はそれより強く同じ役でカードを出すか、札を出さない選択をする。

なお、3枚以上のセットはこの縛りを無視していつでも出すことができる。

役を一つ出すか札を出さない選択をしたら、手番は隣に移る。

何度も繰り返し、最後に出した人以外が出さなかった場合は最後に出した人が親となり、新しく役を出す。

これを繰り返し、一番最初に手札を全てを出し切った人が勝利となる。

## **軟連（歎弓：ホウニエク）**

このゲームでは、大富豪のように、手札を順番に場に出して行き、早く手札を無くすることを競う。連友と共に由来を持つと考えられている。

### **準備**

各プレーヤーが8枚ずつ配る。（2人で遊ぶ場合12枚）親を決定する。

### 札の強さと役

札の強さ…

兵<弓<車<虎<馬<筆<巫<将<王<皇<船<兵と循環して連続するが、船は皇以外に負ける。

役…一枚・連番（何枚でも）・セット（何枚でも）

色…このゲームでは、札の色を無視する。

### **ゲームの進行**

親が2枚山から引く。親は一つ役を出し、子はそれに対し出せる役（後述）を出すか、札を出さない選択をする。役を一つ出すか札を出さない選択をしたら、手番は隣に移る。何度も繰り返し、最後に出した人以外が出さなかった場合は最後に出した人が親となり、新しく役を出す。これを繰り返し、一番最初に手札を全てを出し切った人が勝利となる。

### 出せる役

役を出せる条件は「場の一番新しい役に含まれる色を持つ」を満たしており、かつ役の種類が同じで構成する札がより強い

役の枚数がより多く、役を構成する札を右が強くなるように連続させて並べたときに、左端が同じである（これを「足が同じである」と称する）

のどちらかを満たしていることである。

例えば、矢矢矢（黒黒黒）のに対して出せるのは、

丑丑丑（赤黒黒）：黒を含み、役の種類が三枚セットで同じである

矢矢矢矢（赤赤赤黒）：黒を含み、役が4枚で構成されていて、足が同じ兵である

丑丑毎勿（赤赤黒赤）：黒を含み、役が4枚で構成されていて、足が同じ兵である

などである。しかし、こういった役を出すことはできない。

丑丑丑（赤赤赤）：黒を含んでいない

矢矢毎（赤黒黒）：役の種類が同じでなく、役の枚数も多くない

丑丑丑丑：役の枚数は多いが足が同じでない

皇船兵に船兵弓は強く（皇<船）、船兵弓に兵弓車は強いが（船<兵）、兵弓車は皇船兵より弱い（兵<皇）

萬國英豪  
萬國英豪