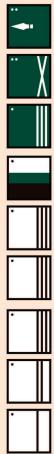




乙亥
巾大、厂

巾火、厂
巾火、厂
巾火、厂
巾火、厂



乙亥年秋月

「ハセシ、アメハヘ思向ハヘ合ニテ、
レサヒ上里イキトキ善事仕事伊ムヘヘモ乙四台
ノセシヘ迄台従吾
ノルハ、アリヒニ歎カニ曰「國族アヌリ
曰「國族アヌリ」「村々才體面、否
「體ヘトガ」里體

女艸百舌
女艸大矣ノヘ艸方曰大公矣ハ嘗学苗、召嘗区孫大上
昔、曰承大矣ハ嘗召ハ曰大上昔

廿四

三

口译 | 第七讲 中英会话：面试与求职

「人天五事」
「因疾茲昇」
「八思巴文」
「西夏文」

卷之三

卷之三

卷之二

批去羣判冗殊反繩于季
牙台帖勑

人鼻唇帶弓才執吏兵去山出乞合

太台乃口火从巾尤苦
才逆艸昔凶

卷之三

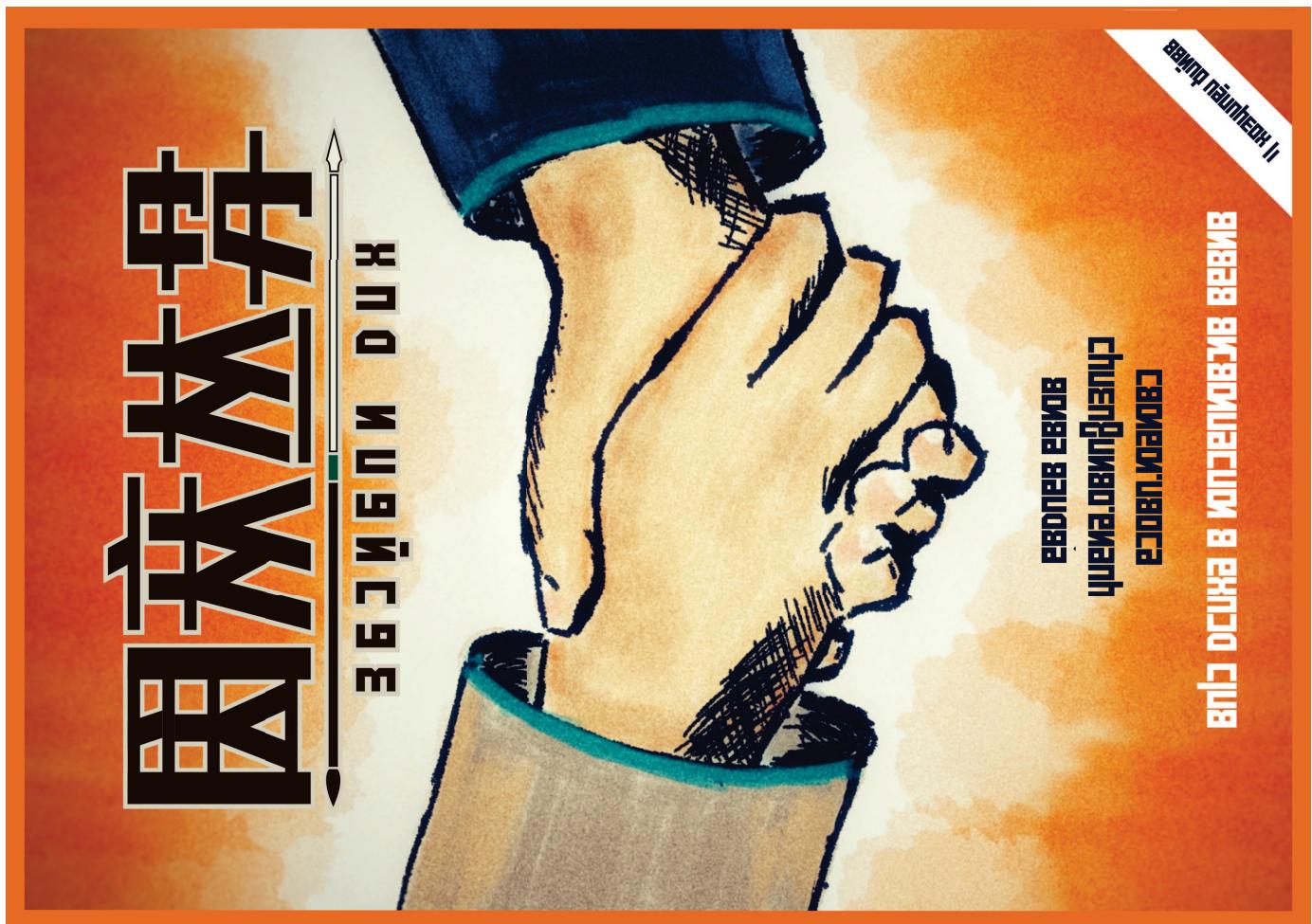
中行

孟子(殊好)

賦子

川	川	川	川
川	川	川	川
川	川	川	川
川	川	川	川
川	川	川	川

The slide features a central 8x8 grid board with Japanese characters and numbers. A green circle highlights the number '1'. The board includes labels like '山文' (Yamato), '大木' (Oki), '中木' (Chuiki), '小木' (Kogimi), '木' (Ki), '木' (Ki), '木' (Ki), and '木' (Ki). A legend on the left shows four icons: a yellow person with a sword, a blue person with a sword, a red person with a sword, and a brown person with a sword. A large orange arrow points from the top right towards the board. The background is orange, and there are decorative elements like a yellow sun-like shape at the top center.



СИБИРЬ ВЪЗДѢХАЛАСТЬ ВЪДѢХО СІБІ

СВІДЧУВОСА
членів національної
ради України

Επίκαιρη
νομικότητα

國立林業博物館

ЗЕБІНІ ПІДСІК

Topic	Definition	Key Features	Use Cases
Cloud Computing	Delivery of computing services over the Internet.	Scalability, On-demand resources, Pay-as-you-go pricing.	Software as a Service (SaaS), Platform as a Service (PaaS), Infrastructure as a Service (IaaS).
Big Data	Large-scale datasets that require specialized processing.	Volume, Velocity, Variety, Veracity.	Analytics, Machine learning, Predictive modeling.
Machine Learning	Computer systems that learn from experience without being explicitly programmed.	Autonomous decision-making, Pattern recognition, Natural language processing.	Recommendation engines, Image classification, Fraud detection.
Blockchain	Distributed ledger technology that maintains a permanent record of transactions.	Decentralization, Transparency, Security.	Cryptocurrency, Supply chain management, Smart contracts.
Cloud Migration	The process of moving workloads and data from on-premises infrastructure to the cloud.	Cost reduction, Improved scalability, Enhanced security.	Infrastructure migration, Application porting, Data migration.
Cloud-native	Architectural style designed for cloud environments, emphasizing microservices, containerization, and automation.	Modularity, Scalability, Resiliency.	Microservices architecture, Container orchestration, Serverless computing.
Cloudonomics	Economic theory applied to cloud computing, focusing on cost optimization and value creation.	Opportunities, Challenges, Best practices.	Cloud cost management, Resource utilization, Business model innovation.

ECONOMIC EFFECTS

140000 130000 120000 110000 100000 90000 80000 70000 60000 50000 40000 30000 20000 10000 0

Parce que je suis un peu trop timide pour faire des choses en public, je préfère faire des choses avec mes amis ou avec ma famille. Je n'aime pas faire des choses devant tout le monde.

Georgian Society of New York

bees often fly in a loop around flowers.

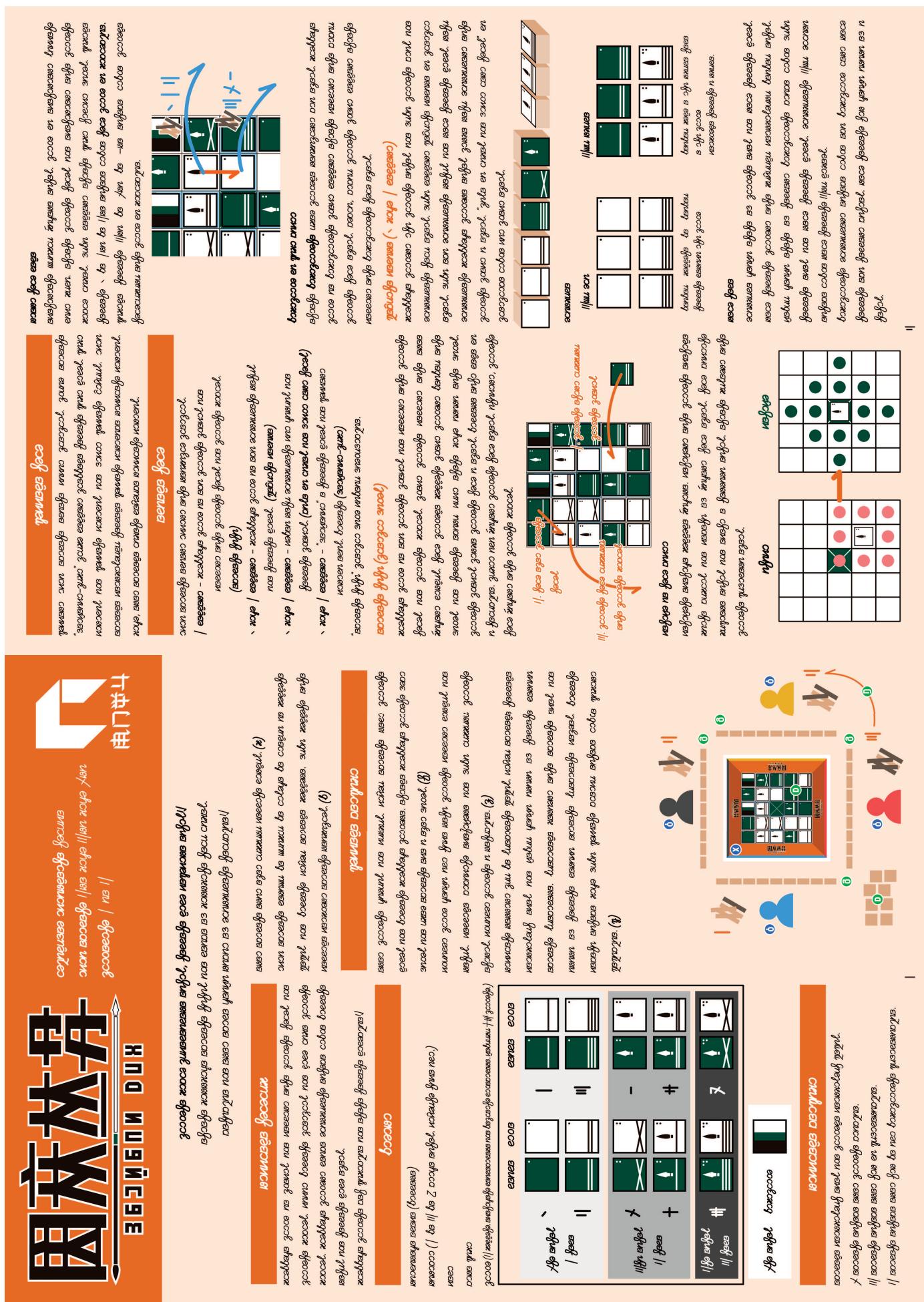
卷之三

A vertical stack of ten small squares, each containing a different geometric shape or pattern, representing a visual search task.

2008 -

એમ એ એકેચી

ceo@ema





ХБЗИБДЛЭД ИЖАЛУНДИЙНДАА

ՅԵՐԱԿԱՆ ՊՐԵՄԻՈՆ

3. සාම්පූර්ණ ප්‍රතිඵලියක් නොවනු ලබයි. මෙය ප්‍රතිඵලියක් නොවනු ලබයි.

39 ແກ້ວມະນີ ດັບຕົກລົງ ຖື່ນຕົກລົງ ພົມ
40 ແກ້ວມະນີ ດັບຕົກລົງ ຖື່ນຕົກລົງ ພົມ ພົມ ພົມ ພົມ ພົມ ພົມ ພົມ ພົມ ພົມ

ИСТОРИЯ РОССИИ

ପାଞ୍ଜାବ ରାଜୀନାମା ଦେଖିଲୁଛି ।

3. සාම්පූර්ණ ප්‍රතිඵලියක් නොවනු ලබයි. මෙහි ප්‍රතිඵලිය නොවනු ලබයි.

(**ԱԿԱՏԵՐԱՎՈՐԾ** Ֆ)՝ ՎԱՅԵՑԻ ԽԵ ԱՎԱՐԱՐԵ. ՏՀ ՇՐՋԱԳՈՎՈՒ
ՊԵՐ ԱՆՆԵՆ ՉՄ ԱԿԱՏԵՐԱՎՈՐԾ ԽՈՎԵԼԻ Ը. - **ԽՈՎԻ** Է ԽՈՎԻ-
(ԱԿԵՐԱՎՈՐԾ)՝ ՎԱՅԵՑԻ ԽԵ ԱՎԵՆ ՏՀ

କୁଣ୍ଡଳ ପାତା କିମ୍ବା କିମ୍ବା କିମ୍ବା କିମ୍ବା କିମ୍ବା କିମ୍ବା କିମ୍ବା

$$\text{_____} = \text{_____}$$



競
馬

日本語説明書

ラウツァイト・セプ

～政府結成～

カジカ・カナ
イエクト・ワティメリュ
イエクワイ・ソナウ

闘戦之集 手詰まり。仮に温故知新アクションを行つたいたとしても、
登用アクション勝に捨てることができる駒がない場合。 15点

闘戦之集は手駒にある組合せに限わらず、「ラウ
ツァイト・セプ！」を宣言する特殊な場面です。
「ラウツァイト・セプ！」が宣言され得点を集計した
のち、ラウンドが終了します。そのラウンドがゲーム
の最終ラウンドでない場合、「ラウンドの準備」に
戻って新たにラウンドを始めます。

ゲームの終了

プレイヤー数と同じだけラウンドを行うか、全員の
気が済んだらゲームが終了します。その時点で最も点
数の高いプレイヤーの勝利です。複数いる場合、その
全員が勝者になります。

追加ルール

慣れてきたら以下のルールを追加してみましょう。
準備後、残っている駒のうち1つを表に向けて、そ
の駒を光駒とします。光駒が手駒にある状態で「ラウ
ツァイト・セプ！」を宣言した場合、1枚につき1点
を獲得します。

お寄せいただいた質問

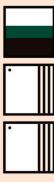
初版出版後にわが社に寄せられた質問について紹介します。
ご協力感謝します。
組合せ公開時とラウツァイト・セプ宣言時で
ワイルドを別の駒にして扱つてよいのか。
一ペテ郡 アディン・ガトゥ・ハニワーム
一クラフ郡 タム・アイキキー
水から水への移動時、投げ奉は必要か。

標準セッカイクとは異なり、必要
ルールの簡易化を図った。
ワイルドを用いて高く配属し、安く温故知新
ルールの簡易化を図った。

本版では加筆した。

ご連絡先 このゲームについて何かお困りごとがございましたら
お気軽に下記までご連絡ください。
翻訳：日本机載連盟
Email: cet2kaik@gmail.com

ボーナス点計算例



最大の数は5。5は2点を生むので、ボーナス点は2点。

温故知新（最大1回、行わなくててもよい）

まれに、過去に配属アクションを行いボーナス点を得たことを後悔することができます。そういう場合は、温故知新アクションを行うことができます。これは、温故知新公開時と公開した組合せ1つを非公開に戻し、公開時に得たボーナス点を返納することになります。返納は正しく行う必要があります。例えば、[2] [3][ワイルド]を公開して2点を得たのちに、[ワイルド][2][3]を1点の返納で温故知新してはいけません。不正受給は厳しく罰せられるべきなのです。

ラウツァイト・セプ！（最大1回、行わなくててもよい）

3つの組合せをすでに公開している場合、そのプレイヤーは「ラウツァイト・セプ！」と宣言して追加で勝利点を得ることができます。
あるいは特例として、手駒を一切公開していない状態で手駒の中に3つの組合せが成立している場合にも、「ラウツァイト・セプ！」と宣言して勝利点を得ることができます。この際はボーナス点を得ず、勝利点のみを得ます。

勝利点一覧

「ラウツァイト・セプ」宣言 3点

専家委員会 3点

大行列 3点

9個の連続する数 2点

重なり橋 10点

筆と兵のその他の数の合計が等しい
(ワイルドは数として見ない)



四六碁

ラウンドサイト・セブ

～政府結成～

製造：ホーリヤウ玩具

和訳：日本初戦連盟

プレイヤー数：2~4人

プレイ時間：約15分～30分

駒を取るはセッカイク(将棋のようないゲーム)の如く、点を取るはタシヨト(麻雀のようなゲーム)の如く！
あなたは役人を登用し、よりよい政府を作ることを目指します。

誰よりも早く、誰よりも強力に組織を結成しよう！

ボードを全員の手の届くところに置きます。(A)

プレイヤーは赤、青、黒、黄から1色を選びボード上の対応する色の辺を担当します。(B)

手駒から駒を捨てる・ボード上の駒を動かす・駒を取る。これらを繰り返し必要な駒を集めていきます。手駒に適切な組合せがあれば、それを公開し、得点を得ることができます。いち早く手駒を整え、大得点を目指しましょう！

ゲームの目標

手駒から駒を捨てる・ボード上の駒を動かす・駒を取る。これらを繰り返し必要な駒を集めていきます。手駒に適切な組合せがあれば、それを公開し、得点を得ることができます。いち早く手駒を整え、大得点を目指しましょう！

内容物

・説明書(この冊子です)

・紙幣(1市:1点、川市:3点、乙市:10点各12枚)

・ボード

・投げ棒(竹製の棒:5本)

・駒

手駒から駒を捨てる・ボード上の駒を動かす・駒を取る。これらを繰り返し必要な駒を集めていきます。手駒に適切な組合せがあれば、それを公開し、得点を得ることができます。いち早く手駒を整え、大得点を目指しましょう！

ラウンドの準備

駒を裏返しにしてよく混ぜ、各プレイヤーに9個ずつ配って手駒とします。手駒は立て持ち、他のプレイヤーから見ることができないようにします。(C)

中央の山(中央の墨マス)には駒を置きません。残りの駒のうち24個を表向きでボードに置きます。(D)

スタートプレイヤーとプレイヤー順を決定します。その時点で獲得点数を比較し、一番少ないプレイヤーがスタートプレイヤーとなりります。スタートプレイヤーの左右のうち、より点数の少ないプレイヤー方向にゲートが進行します。もし、該当者が複数の場合や、ゲートプレイヤーとプレイヤー順を決定します。(E)

記述: 投げ棒は5本の竹の棒で、同時に投げて0~5の乱数を得るための道具です。薄い色の面をひ、濃い色の面を1として合計して使いいます。

兵		卒		車		馬		象		将	
各4個	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1点											
2点											
3点											
各3個	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2点											
3点											
各2個	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1点											
2点											
3点											

手番の流れ

プレイヤーは手番において、以下のアクションを好きな順で実行します。

・[1回] 手駒から駒を一つ捨て、ボード上の駒を動かして駒を獲得する。(登用)

・[0~1回] 手駒から組合せを1つ公開することで得点を獲得する。(配属)

・[0~1回]すでに公開済の組合せ1つを非公開に戻し、得点を返納する。(光喜古真:温故知新)

・[0~1回]勝利点を得て、ラウンドを終える。

(ラウンドサイト・セブ!)

登用(必ず使う)
手駒から駒を一つ捨て、ボード上の駒を動かして駒を獲得します。捨てた駒はボード上の空きマスに置きます。

移動できる駒は、捨てた駒と同じマスで数字が一つ大きい、あるいは一つ小さい駒です。駒を捨てても駒が移動できないような状態を作ることは禁止されています。駒は周囲8マスに動くことができます。通常、動いた先の駒を獲得します。

2. 対応する駒を動かす
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

3. 移動先の駒を取る
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

4. ワイルドカードを動かす
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

5. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

6. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

7. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

8. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

9. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

10. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

11. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

12. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

13. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

14. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

15. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

16. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

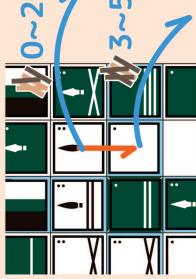
17. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

18. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

19. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

水(水色マス)への移動

水色マスに置いて、プレイヤーは順に手番を繰り返します。誰かが「ラウンドサイト・セブ！」を宣言した際、得点計算を終えたのちにラウンドが終了し、新たなラウンドが開始します。プレイヤー数と同じ回数ラウンドを行うか、気が済んだらゲームが終了します。



ワイルドの取り扱い

ワイルドは他の駒の代わりに使うことができます。

つまり、手駒からワイルドを捨てた場合はボード上のどの種類の駒を動かしてもよいです。また逆に、ボード上のワイルドは、どんな種類の駒を捨てても動かすことができます。

配属(最大1回、行わなくてよい)

手駒に3個の駒からなる特定の組合せがある場合、このアクションを行なうことができます。

その組合せを1つ公開し、ボーナス点を得ます。

公開した駒は手駒の一部として振舞いますが、温故知新が一つ大きい、あるいは一つ小さい駒です。駒を捨てても駒が移動できないような状態を作ることは禁止されています。駒は周囲8マスに動くことができます。通常、動いた先の駒を獲得します。

2. 対応する駒を動かす
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

3. 移動先の駒を取る
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

4. ワイルドカードを動かす
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

5. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

6. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

7. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

8. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

9. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

10. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

11. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

12. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

13. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

14. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

15. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

16. ボーナス点を獲得する
手駒から駒を捨てる時に同じ色の駒を捨てる

1

山(緑マス)

山(中央の墨マス)からの移動

山にいる駒はタム神の力を得て、より多くのマスに動くことができるようになります。動き方は下の図のように「タム」の字(田)のように動きます。間にいる駒は無視して動くことができます。



通常

山(緑マス)

通常

山(緑マス)

通常

山(緑マス)

通常

山(緑マス)

通常

4個 ワイルド

ゲームの準備

プレイヤーに応じて、駒を準備します。

4人:すべて使用。

3人:すべての「0」を除去。

2人:すべての「0」と2枚の「ワイルド」を除去。

プレイヤー数に応じて、駒を準備します。

4人:すべて使用。

3人:すべての「0」を除去。

2人:すべての「0」と2枚の「ワイルド」を除去。

ボーナス点を最も大きい数の駒に対応するボーナス点を獲得します。

ワイルドカードが組合せにある場合、ボーナス点を計算したのち、1枚につき1点します。ボーナス点が点を下回ることはありません。

ボーナス点を獲得します。ワイルドカードを最も大きい数の代用にしている場合は、代用している数に対応するボーナス点を獲得します。組合せが3個セットの場合は、ボーナス点3倍となります。

ワイルドカードが組合せにある場合、ボーナス点を計算したのち、1枚につき1点します。ボーナス点が点を下回ることはありません。

2

Lauzait cep!

English Rulebook

Kasika Kana
Yekto Watimeliyu
Kuwai Nonau



ЛУЗАЙТ ЦЕП!

ЗБЫЧНЫЙ СУХ

Stalemate

When no action can be taken.
A situation in which there is no piece to discard during the hiring phase. It is considered a stalemate only if dissolving a Department earlier was not an option to avoid this outcome.

Stalemate is a special situation in which, regardless of the combination of pieces in your hand, you declare "Lauzait-Cep!" When "Lauzait-Cep!" is declared, the scores are calculated and the Season ends. When the Season is not the final one, the setup for the next Season is performed and the new Season begins.

End of the game

The game ends after the same number of rounds as there are players, or when all players are satisfied and decide to end the game. The player with the highest score at that time wins. When there are multiple players with the highest score, they all win.

Additional rules

Once you get used to the game, you can add the following rules. After the setup, reveal one of the remaining unused pieces and designate it as the luminous piece. Each luminous piece in your hand awards you an additional point when you declare "Lauzait-Cep!"

Q&A

We have received the following questions after the release of the first edition. We would like to thank you for your support.
— Is it allowed to have the joker serve a different role when revealing a set compared to when declaring "Lauzait-Cep?"

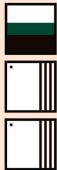
Yes.
— Do we need to throw the dice-sticks when the move starts & ends in water?

Unlike the standard rule of Cetkaik, you need to throw dice-sticks in such a situation. This is in order to simplify the rule.

— Is it okay to use a joker to obtain some money and afterwards return less money by dissolving the Department?
— Kasika (son of Adin, from Pede Province)

That would plunge the game into chaos.
We have amended it in the current version.

Examples



Joker is the largest. 5 is the largest.
5 gives two points; the bonus score is 3 gives one point. Since this is a three-of-a-kind, the bonus score is tripled, resulting in three points. Since there is a single joker, the bonus score is reduced to two points.

Dissolving a Department (at most once) (optional)

Sometimes, you regret what you have done in the past to obtain the score. In such cases, you can dissolve a Department. To perform this action, you reassemble the set that you have previously revealed, and refund the bonus score that you have obtained at that time. The refund must be done correctly. An example of an incorrect refund is when you form a Department as "2-3-Joker" and obtain two points but you dissolve it as "Joker-2-3" and refund one point. Benefit: fraud must be heavily prosecuted.

Lauzait-Cep! (at most once) (optional)

When revealing three Departments, the player can declares "Lauzait-Cep!" (meaning "A government is formed!") and receives the formation's score.

As an exception, if you have not revealed any pieces and have three valid combinations in your hand, you can declare "Lauzait-Cep!" to gain the formation score. In such a situation, you only earn the formation score, and cannot earn the bonus score that would have been obtainable by revealing the sets one by one.

The list of all the formation scores

"Lauzait-Cep" (pronounced LOUD-sit SEP)

Specialized Experts

Great Sequence

Layered Bridges

Well-balanced

Does not have to be the same color.
It can either be a three-of-a-kind or a sequence of three.

All the pieces have the same color.

Nine consecutive numbers

Two sets whose numbers exactly match.

The sum of the numbers on the white pieces (Administrative Officers) matches that of the green pieces (Site Workers). Jokers are ignored.

The sum of the numbers on the white pieces (Administrative Officers) matches that of the green pieces (Site Workers). Jokers are ignored.

The sum of the numbers on the white pieces (Administrative Officers) matches that of the green pieces (Site Workers). Jokers are ignored.

15 pts

田 積 積 積

Lauzait Cep!

Manufactured by Hogiau Toys

Players: 2 to 4

Playing time: 15 to 30 minutes



田 積 積 積

Capture pieces just like Cetkaiki! Earn scores just like Tashot!

Your job is to hire government officials and seek to form a good government.
Be the first to form the strongest alliances!

How the game goes

Discard a piece, move a piece on the board, and obtain a piece. Repeat this to collect the pieces that you want. When you have an appropriate combination of pieces in your hand, reveal it and earn some score. Organize your hand quickly and aim for a high score!

Content

- This leaflet
- Banknotes (田: 1 pt, 田: 3 pts, 乙: 10 pts, 12 each)
- Cloth board
- Five dice-sticks
- Pieces (Two colors: Green: Site Workers, White: Administrative Officers. 68 pieces in total)

S. W. A. O.

S. W. A. O.

4 pts. each	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 pt.											
2 pts.											
3 pts. each											
2 pts.											
3 pts.											

4 pts. Joker

Setup for the game

Based on the number of players, adjust the number of pieces as follows.

4 people: use all pieces

3 people: remove all 0s.

2 people: remove all 0s and two jokers.

Season

In each Season, players take turn and spend Days. The Season ends when a player declares "Lauzait-Cep". Scores are calculated and the new Season starts. The game ends after the same number of rounds as there are players, or when all players are satisfied and decide to end the game.

Day

On each Day, players perform the following actions.

[Once] Hiring: you discard a piece from your hand, move another piece on the board, and obtain a piece.

[None/once] Forming a Department: you reveal some pieces in your hand that can form a set, and obtain some score.

[None/once] Dissolving a Department: you return points and reconceal the set that you have previously revealed at that time.

[None/once] Lauzait-Cep: you gain the formation score and finish the season.

Note that Hiring is mandatory.

Hiring (mandatory)

You discard a piece, move another piece on the board, and obtain a piece. Discard a piece in your hand onto the empty square, then choose a piece of the same color and adjacent number (± 1) and move it to one of the eight surrounding squares. You cannot discard a piece with no corresponding piece on the board, as it would be impossible to move any piece in such a situation. The piece you obtain is typically the one occupying your move's destination.

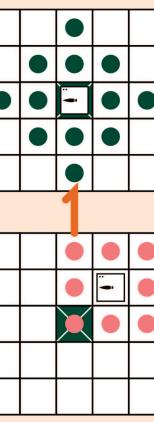
1. Discard a piece from your hand to the empty square
2. Move a corresponding piece
3. Obtain the piece at the destination

When moving from the Mountain

"Tam's Mountain" is the green square. The piece on the mountain receives Tam's mystical power and can go to a larger number of squares. The move is as shown below resembling the Lanermic character for "Tam" (田). You can ignore the intervening piece.

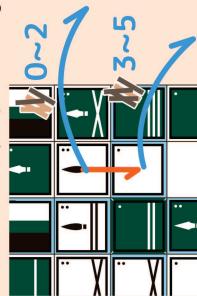
Normally

On the Mountain



When entering the water

"Tam's Water" is the blue square. It is very difficult to enter the water. When you move the piece and try to obtain a piece in the water square, you need to throw the dice-sticks. When it is zero, one or two, you obtain the piece that tried to move. When three, four or five, you obtain the piece that is in the water square **you are moving to**.



When you move the piece and try to obtain a piece in the water square, you need to throw the dice-sticks. When it is zero, one or two, you obtain the piece that tried to move. When three, four or five, you obtain the piece that is in the water square **you are moving to**.

On each Day, players perform the following actions.

[Once] Hiring: you discard a piece from your hand, move another piece on the board, and obtain a piece.

[None/once] Forming a Department: you reveal some pieces in your hand that can form a set, and obtain some score.

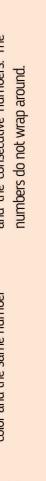
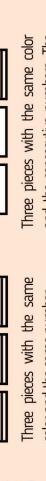
[None/once] Lauzait-Cep: you gain the formation score and finish the season.

Hiring (mandatory)

You can use a joker to serve as the role of another piece. Thus, when you discard a joker, you can move an arbitrary piece on the board. Oppositely, when there is a joker on the board, you can discard a piece of any color and number in order to be qualified to move the joker.

Forming a Department (optional)

When three pieces in your hand can form a three-of-a-kind or a sequence-of-three, you can perform this action. You reveal the sequence-of-three, you can move an arbitrary piece on the board. Oppositely, when there is a joker on the board, you can discard a piece of any color and number in order to dissolve the Department.



Three pieces with the same color and the consecutive numbers. The numbers do not wrap around.

Bonus score

Find the piece with the largest number on it and earn the bonus score based on that number. The bonus score is the **number of dots on the piece**. When a joker is used to represent the largest number in the set, the obtained bonus score is calculated based on the number that the joker represents. A **three-of-a-kind triples the bonus score**. Each joker in a set **decreases the bonus score by one**. The bonus score is always nonnegative.