

цэ хбд

оуэхнд, еб и збиб зиип зпцэ ишш цэ збиб зиип дэз, хп збиб зиип ишш цэ ибизиип дэз, хп збиб би збиб зиип хбзбдзиип дэз. цэ дп диизиип хбддбдз диизиип збиб оуэхндп диизиип оуэхнд. цэ ебзиип юэзу оуэхнд зиип дихеэзбюи и дии диизиип хп, ебюиипи еб хп дпццддддз дии еб зиип збиб дэзпх. хп дп дии юпх ебюиизии еб хп цэ дп дии ебзиип бддбзиип дэ шузэ и юпх дпзб. оуэхнд зиип збюеююнд и збиб диизиип збюеююнд хп нддэ и ебзиип збюеююнд зиип "шби". збиб дэз хп дэ дэз. дэ дэз хп нддэ дэз. цэ ебзиип юэзу би юбзэ дп дии збддддд "хбзхп хбзхп дп диизиип оуэхнд". цэ ипддшээ шузэ ипдэипи ибдэ зиип циддд и дпх хп ипдэипи диипдддцэ хп дп дии диизюю ддзипи ебзиип дпх дэ.

бпз дэ зиип дпх

はじめに

遊びは人から人へ伝えられ、遊びは人々に楽しみを与え、遊びは人と人を繋ぐ。我々の自治体において、多くの人々が多くの遊びを行っている。今、これらの遊びのルールは極めて多く、これを書いて収集する人はいない。しかし、これを記録しなければきっと我々のもとからこの豊かな文化は消える。遊びの思い出は人々の思い出であって、国はこの思い出の「集（ダツ）」¹である。人がいれば文化がある。文化があって国がある。いまこの理由で我々は「我々の遊戯」を作る。歴史において発掘された証拠は重要視すべきであるから、考古学に基づき、この豊かな文化を紹介したい。

アイル共和国文化省
和訳：日本机戦連盟

翻訳によせて

この度、アイル共和国文化省著『ミセツレティベルピス』を翻訳し、『我々の遊戯』として発刊できたことは非常に喜ばしいことである。アイル共和国、ひいてはラネーメ民族の遊戯に関する情報を自らの手で翻訳して日本の皆様にお届けできる機会をいただけたことを幸運に思う。様々な制約が課される中、アイル共和国文化省対外広報処日本語部署が一丸となって最大限の努力を費やし、翻訳を完成させることができた。なるべく原文の雰囲気を変えないままに

日本語としてわかりやすい翻訳となるように心がけたつもりであり、読んで遊ぶのに努力を必要としないもののできたと自負しているものである。当連盟が頒布している机戦や紙机戦といった各種アイテムと並んで、本書が日本における皆様のラネーメ遊戯を楽しんでいただくその一助となれば至上的よろこびである。

日本机戦連盟



¹ 苴（ダツ）。伝統ゲーム 兀歟（机戦：セッカイク）において得点獲得をするために必要な駒の組み合わせ。ここでは、人々の思い出を駒に例え、その集まりが価値を生み出すことを述べている。

Өүзхүйбэ

гүцэ зүйн өүзхүд

- Өгөгдөгч
- Өбө-Өбө гүцэ
- зэиэ

дүйблэ

- зүцэ зүйн дүйблэ
- бнз хбюи зүйн дүйблэ
- цэ хэзиг э юэзиг зүйн цизиг цээ
- хууэзиг дүйблэ

ююдүйблэ зүйн өүзхүд

- ююдүйблэ зүйн зээх
- 昔 炊 Өэблэ
- 畝 田 ибүэи
- 爻 炊 Өбөблэ
- 弓 炊 юуен
- 爻 米 Өбөзх
- 八 日 юбюиэ
- 干 分 юпюу

гүзиги егүзиги дээ зүйн өүзхүд

- 昔 丛 Өээцэ
- 十 分 юиигүцэ
- 弓 共 八 分 иэши-хүцүдү

мокү

投げ棒のゲーム

- 獣裁 (ザウプシュー/ムガシユ)
- 連撃獣裁 (ニエックツザウプシュー)
- 新遊 (ルートを)

机戦

- 教育机戦
- 標準机戦
- 地域や時代による差
- 古机戦

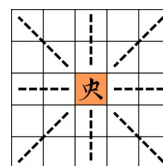
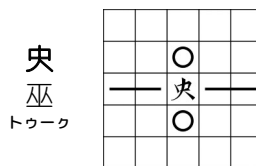
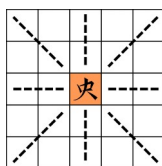
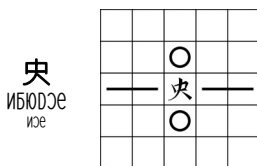
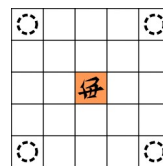
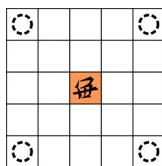
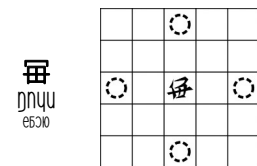
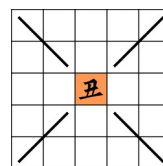
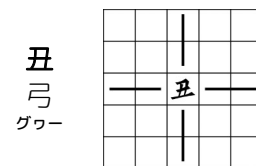
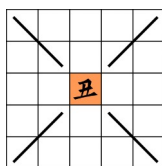
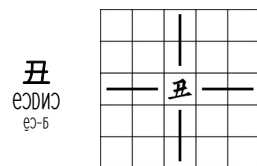
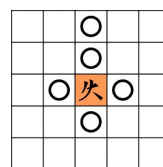
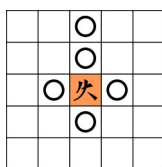
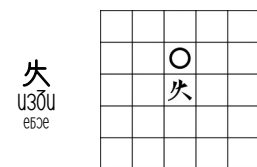
紙机戦のゲーム

- 紙机戦の用語集

- 行戦 (モクカイク)
- 終季 (タシヨツ)
- 値戦 (マクカイク)
- 連友 (ニエクヒー)
- 値木 (マクホブ)
- 開樽 (ナムトウ)
- 小猫 (ニーネー)

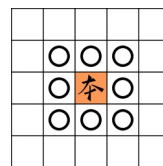
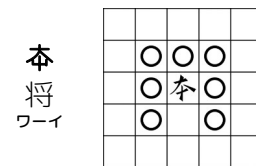
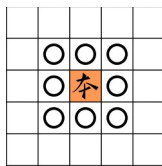
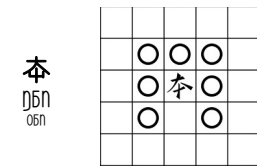
到達を目指すゲーム

- 行山 (モクツォ)
- 六裁 (ネツシュ)
- 連船之遊 (ネカナモカヌツ)



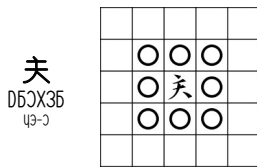
ИБЮДЮ ЗИПН 央 ХБЮ ДЮЕБЮПН ЦЭ ДДХХЮЮ ДЭЗ ИЭ ЗИПН ХБЮЗИПН.

皇処の央は直線上にある駒のうち1つしか飛び越えられない。

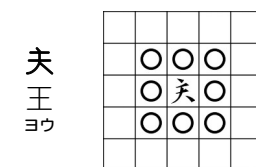


ЦХЗИПН ЗБНБ ЮПХ ДЮПН ЗИПН ЦЭ ИБЮДЮ ЗИПН 本 ЗИПН ЮДЮДЮЗИПН ЗИПН ЗИПН ЮДЮДЮЗИПН ЗИПН ЗИПН ЮДЮДЮЗИПН.

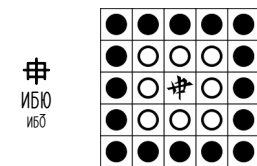
相手は、皇処の本が触れる周囲8マスにある味方の駒を取ることができない。



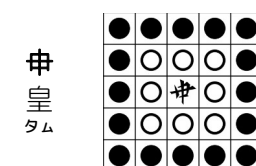
ХБЮЗИПН ЦЭ ХБХУЗЗИПН



通常と同じ



ХБЮЗИПН ЦЭ ХБХУЗЗИПН



通常と同じ

ЗЮПН 夫 ЗИПН ИДЮДЮЗИПН ДБЕ И ИДЮ. БДЮЗИПН ЗБНБ ДЮПН ИДЮДЮЗИПН. 申 ЗИПН ЮДЮДЮЗИПН ЗИПН ЗИПН ЮДЮДЮЗИПН.

夫の動きを2回する。お互いのプレイヤーが移動可能である。周囲8マスを皇処にする。

- 申二 ИБЮДЮ

ИЭ ХБД И ИДЮ ЦЭ ИБЮДЮ ХП ИЭ ШИЗ И ИДЮ ЦЭ ЕБЗИПН ДЭЗЗБЗ ЗИПН ИДЮДЮ ЗИПН ДЭЗ. ИБЮДЮ И ДДЮДЮЗ ЗИПН ИБЮДЮ ЗИПН ЮДЮДЮ БИ ИБЮ ЗИПН ДЭЗ ЗИПН ЗИПН ЗИПН ЗИПН БЗБНЗЮ. ИЭ И ДЮДЮЗ (ЕБЮДЮ ИДЮ ЦЭ ЗБЮДЮ) ХП ДН ДЮДЮЗ ЗИПН ИЭ И ИДЮ ЦЭ ХБЮЗИПН ДЭЗ.

- ХБД И ИДЮ ЦЭ ЕБХУЗ ЗИПН ДЭЗ

ЦЭ ДЭЗИПН ЕБХУЗ ДЭЗ ИЭ ДЮПН И ИДЮ ЦЭ ИЭ ДЭЗНХЗИПН БДЮЗИПН ЮДЮДЮ ЦЭ ДЭЗИПН ШПЦ. ЦЭ ЕБЗИПН ЮДЮДЮ ЮПХ ШИЗНЦ ПИ ЦЭ ЗБЮДЮ ЕБЮДЮ ИДЮ ЗИПН

- 皇処 (タムホエ)

駒の移動元が皇処の場合、上図右の動きに従わなければならない。皇処とは、中央の緑マスと皇の周囲8マスをまとめた呼び方である。また、踏越え（後述）を行った場合は踏み台にした駒のいるマスも影響する。

- 手駒からの移動

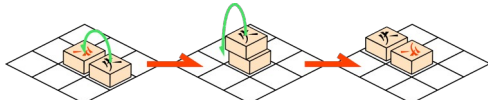
自分の手駒にある駒は、自分の移動フェーズ中に駒のないどんな

「いぶよぶ 3回 駒」。

- 申 从 いぶよぶ

移動する駒は、必ず 3 回 駒を動かす必要がある。この時には、後述する「入水判定」は必要ない。

- 踏越え



移動先に他の駒（自身の駒でも相手の駒でも）がある場合、それを踏み台（経由点）としてさらに移動できる。踏越えできる駒は 1 手番につき 1 つまでである（申が移動する場合であっても）。また、駒が経由点から何マスも移動できるような動きをする場合、投げ棒を投げる。その数が移動数の上限を示す⁵。移動開始地点が皇処の場合は、踏み台のある地点までが皇処の動きになる。また、踏み台のある地点が皇処の場合は、踏み台のある地点から移動終了地点までが皇処の動きになる。

宣言フェーズ

移動フェーズ終了後、駒の移動終了地点に相手の駒があれば、その駒を獲得し、自身の手駒に加えないといけない。

宣言フェーズ

手番終了時、役があるのなら、以下の 2 種の宣言のうち一つを選び、宣言しなくてはならない。役とは手駒の中に存在する特定の組合せないしは特定の状況である。プレイヤーはこれを基準として点数をやり取りする。

1/4 再行

この宣言が行われた際、即座に点数レートを倍にして季節を続行する。

1/4 再行

この宣言が行われた際、即座に季節を終了し、宣言者がその時点で完成させている役の点数を獲得する。終季宣言の後、レートのリセットする。

点数レートは点数の受取と支払を決定し、2 倍、4 倍、8 倍……と増加していく。すなわち、1 回の再行は、その後完成した 5 点の役を 10 点にする。どちらのプレイヤーが行ったかは問わない。

- 役と点数

- 通常役

本央失 ワーイットクカウク 5
毎丑失 カウングワカウク 5
夫 ヨウ 3
共失失 ムアーク(ヌアーク)カウクカウク 3

- 加点役

同色 申久：ハツボク +2
1 つの役が 1 色だけで構成

- 状況役

皇再来 申1/4：タムトユザク -3
相手が申を移動した後に申を移動する、申を利用したパス
撃皇 申申：クッタム -5
皇を踏越えする

王のワイルドカード

夫はそれ一枚で 3 点役 夫を構成し、常に同色に加わるので実質 5 点になる。さらに王は他の駒の一つの代わりに用いて、役を構成することができる。ただし、他の色の駒の代わりににはならない。

3 投げ棒を投げる際に、移動先をどの程度宣言する必要があるかという点については標準的なルールブックに記載されていない。（『我々の遊戯』原文ではこの標準ルールブックでの不備におそらくあえて言及していない。）そのため、プレイヤーごとに異同がある。「行く場所を宣言する必要がある」、「行く方向を宣言する必要がある」、「何も宣言しなくてよい」などのバリエーションがある。また「行く場所を宣言する必要がある」ルールでは投げ棒の数が足りなかったときにそれより近くのマスに移動してよいかという問題もある。

ЗБЭБЛИ ДИИЗИН ШБИ ЦЭ ХБЮЗИН ЮЭЗУ

ДЭ ДУЮУ ЗЭДНИ ХБЮЗУИП ИЭ ЦЭ ДУИЗУИП ШБИ. ЕУДЭ, ЦЭ ЕЭХИЭ ДЭ ЗУИПИ 夫每失
共 ХН ДЭ ДУЮУ ЗЭЖИБНИ 夫 Би 每丑失 Би 共失失.

юпх ѓбе-ѓбе епюхли хбюзцип шби

ДЭ ЮНХ ДУЮШ ӨБӨ-ӨБӨ ЕНЮХНИ ХБЮЗУИП ШБИ ЦЭ ХБЮЗУИП ЮЭЗУ. ЕНДЭ, ДЭ ЗУИПИ
 13УИП 共 БИ 43УИП 失 ХН ДЭ ЮНХ ЗУИПИ 13УИП 共失失.

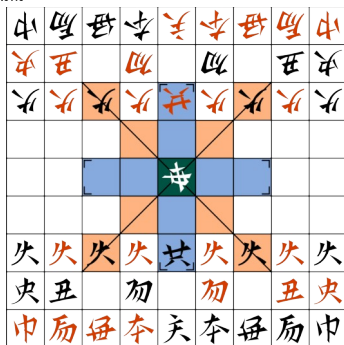
ШУЗО ЗБХ епюхли оухэе

Обезиин юубурдзигин шби и збууб хл хбюзигин и дүхэе хл шизигин юлх и дүхэе. цэ ебзигин юззв дэ шизигин збх енохли дүхэе зигин шби. еудэ, цэ еэхиэ дэ зигин шизигин 每 би зшшдзигин 每 би шизигин 丑 би шизигин 失 хл дэ збх зигин дүхэе зигин 每丑失 зигин ено.

疾州兀歟 БПЗ ХБЮПИ ЗУИП ДИИЕБЛЕ

БҮГД ХӨГЖИЛ ЗИЙН ДИШЕБНЕ У БҮГД ӨД ЗИЙН ДУХ ЗИЙН "БҮГД ХӨГЖИЛ ЗИЙН ДИШЕБНЕ
ЗИЙН ЕЭЗЭЖИЙН" ХӨГЖИЛ ЗИЙН ДИХЭЭЗЭЖИЙН. ЕБ У ӨН ДУХ ЮНХ ДУХИУ ДНӨНӨЖИЛ ЗИЙН
ЧЭЭЭ ЧЭ ЗЭСЭЖИЛ ДУХ ЕНӨ ЗИЙН ДИХЭЭЗЭЖИЙН ЗИЙН ЮЭЭН. ЧЭ ДУХ ЧЭЭЭ ЕБ У
ХӨГЖИЙН ЧЭ ЗИЙН ЗИЙН ДИШЕБНЕ ХН ЮНХ ЕБӨНӨЖИЛ ИЭШЭ ДНЗИЙН ЧЭЭЭ ХН ЗӨХ
ЕБӨНӨЖИЛ ИЭШЭ ОБЮНЗУЙН ЧЭЭЭ.

ХБД НИ ЗУИП ХЭИЭ

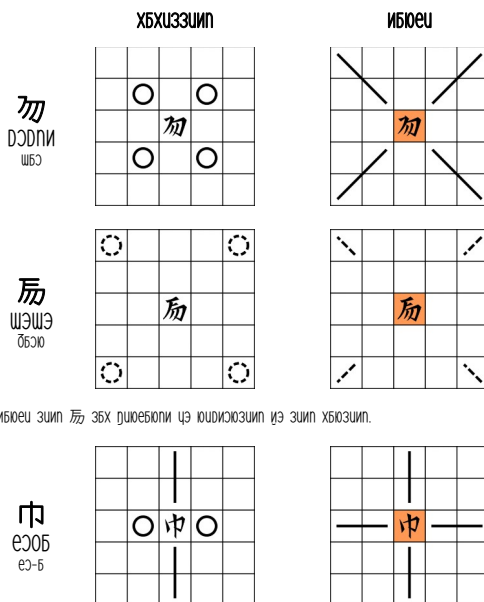


ՕՍՅՈՒՆԸ ՅԱՐՈՒ ԸՆԴՅԵ ԵՄ ԿՈՐԱՅԻ ՅԱՐՈՒ ԴԱՒ ԽՅՅԸ

ᠪᠡᠵᠡᠪᠵᠢᠨ ᠶᠤᠬᠤ ᠠᠨ ᠠᠨᠵᠢᠨ ᠢᠨᠵᠢᠨ ᠢᠨᠵᠢᠨ.

ИЭ ЗУИП ИОШУЗУИП

БИБЕУДНИ ЗБЮИБ ЗУИП ИЭ ЦЭ ЗНЦЭ ЗУИП ДУИЕБНЕ



цэ бибейдпи зиип, зэшидзиип юэиэе и ибюеи. ибюшид зиип юэиэе и ибюеи э ибююб.

役の同時成立

一つの駒は複数の役を構成するのに用いることができる。例えば手駒に夫、畚、失、共があれば、夫、畚、失、共、失、失が成立する。

同一役非重複

同一役は重複しない。例えば、**共**を2枚、**失**を4枚持っていたとしても、**共失失**が2つあるとはみなさない。

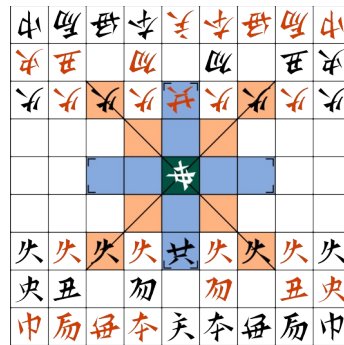
同色優越

同一役であり、同色のものと同色でないものが同時に成立した場合は同色である役のみを数える。つまり、**黒の毎と赤の毎**、**黒の丑**、**黒の矢**が手駒にある場合は**同色毎丑矢**だけの点数を得る。

標準机戦（疾州兀炊：ユーホワープセツカイク）

標準机戦はアイル共和国文化省『アイル統一机戦書』において統一されたルールであり、さまざまなルールを語る上で避けて通れないものである。多くの部分において教育机戦と共通点があるため、そのような箇所を省略して、差異だけ記す。

初期配置

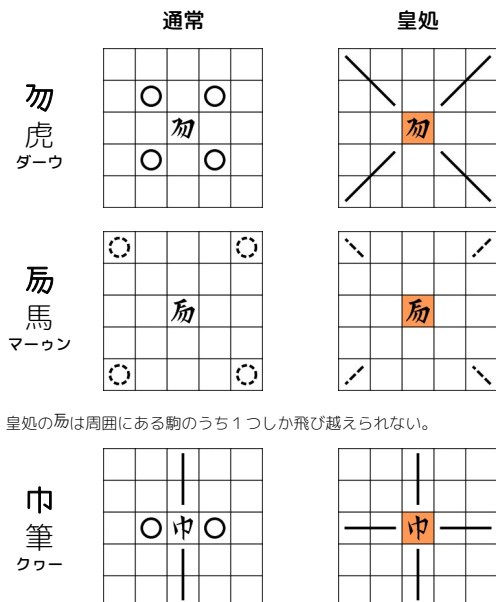


ゲームの構造・手番の概要

勝利条件は20点ではなく40点である。

駒の動き

教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。



また、赤色⁴のマスも皇処として扱う。緑色のマスは皇処かつ皇水である。

ШБИ БИ епю

Објудни хбхузууи шби хп зодли збхууб. цэ блз хбхуи зуип дуишбл бэдзуип шби зуипи дпзуип бзблзуу. бибелудзуип шби би юззузуип шби юпх и објудзуип.

、珣菩二 бод/бю-бве-бэе-сэ-ц бод зиип духби зиип иэ хп ибю бээпх -з

巾失、尸 еб би избу/еб-б-ебзе-ѣю-бѣо 失丑本巾央 乙

五光 03/03-UX CN-5 中央本 十

𠂔丑失 ouxndu uzɔu/ɔbɔɔ-ɛɔ-ɓ-ɛbɔe 失丑𠂔 𠂔

菩 > ншш-ншш/дэ-е-дэ-е 共每易 -

夫 DBOX35/49-2 夫 11

勿 DODNI WƏWƏ/DƏDƏ 勿勿 ㄣ

柴林 цзюу рчи/ебне-шби 𣎵𣎵 𣎵𣎵 川

开燃 31005/050X-CP 每支 11

企焚八焚 ебхб-юпх-ѳзз/ебпи-ебпе-б-шби 失失失失失 ㄣ

ЦЭ ХЭИЭ Э ЮЭЗУ ЗЧИП ОБДХБЗОН

цэ бнз хбюни зиип дуиёбне зиип ии нэю дихезэбюни бээ цэ хэиэ э юззу. цэ еб оцэиини дн дии.

здрли ђбе-ђбе-шэеипи

цэ юэзү, зорни дбе-дбе-шэеини цэ дуᠳэеэни хн шэеини нлцэ зиип юэзү.

енюхни еню зчин хуюзззчин дзз

[illegible]

共	乙酉
失	甲戌
巾	甲戌
丑	火戌
腸	火戌
留	-乙酉
央	-乙酉
勿	+乙酉
本	+乙酉
夫	

ҮЭ ХЭНЭ ЗӨМӨ ЗӨРӨН ХӨХӨӨН ДУХЭЗЭХӨН. ӨС Ү "ЦЭНЭ ДЭЭ ШӨН БИ ДӨВӨӨН ИЭ
 ЗӨН ШӨН ДӨӨӨН ИЭЗӨН. ЦЭЗӨН ШӨН ДӨӨӨН -ЗӨН". ҮЭ ИЭЗЭ ЗӨМӨ ЗӨРӨН
 ХӨХӨӨН ДУХЭЗЭХӨН. ӨС Ү "ҮЭ ШӨН БИӨӨН ШӨН ЗӨН ИЭЗӨН Э -ЗӨН ХН ЗӨХ
 БИӨӨН ШӨН ДӨЗӨН ХӨН ЗӨН ӨНӨ". ҮЭ ӨВӨН ИЭЗЭ ДУЗӨН ХӨХӨӨН ЗӨӨБ Э
 ӨНЗӨӨН ХЭЗЭ ЗӨН ЗӨМӨ ХН ӨВӨН ДӨЗ.

DUINZUIN INCHUZUIN D33

цэ ишэуиэиэи цээ иэиэи цээ эээ цэ хээиэ. збэюиэ зиип еб и 叻申兀
(зэюююиэ зиип ибюеи) хн и ебюиэиэи цэ иэиэи цээ хн зиипи хбюэиэи юэиэи.
еб и цэ ибюеи зиип иэ ишэу цэ эююиэиэи цэ бэюэиэи юээи.

役・点数

通常役を変更し、以下を使う。標準机戦では各役に特有の名前がついている。加点役と状況役に変更はない。

無抗行処、取替二：ムンマークモークホエ 申以外全種類 50

筆兵無傾 巾失、ノ：クワカウタムニンアウハ 失丑奔巾央 10

地心 勿米：ホエプヒヤー 内史森フ

馬己丘 馬丹失：マウングロカウタ 失丹馬マ

馬弓矢 勿丑火・マウフクリカウク
行行 基・モウタモウタ 廿毎馬 6

行行 母々：セウ
エキ・コウキ

主夫：ヨウ夫3

獸勿：ザウプ 勿勿 3

戦集 歟 𪛗 カイクダッ 本失失 3

助友 开焱 ワイブヒー 缶失失 3
闇戦之集 焱ハ苾 ホエッカイクアダッ 失失失失失 3

地域や時代による差

標準机戦のほか、地域や時代によって特有な規則が行われていた。ここではそれらについて紹介する。

連撃術の採用

踏越えで投げ棒を投げる際、連撃術を使う場合もある。

古計算法

現代机戦では、役に応じて単に足し算をするだけであるが、かつてはそれぞれの駒に以下のような点数があった。この合計を求め、さらにそれぞれの役に対して構成駒の2倍（兵の絡む役や2つの駒から構成される役）または4倍（その他の役）を加点していた。

其	0.1
失	0.2
巾	0.3
丑	0.4
𠂔	0.4
𠂔	0.5
央	0.5
勿	0.6
本	0.6
夫	1.0

地方によっては、「兵の絡む役や2つの駒から構成される役は3倍、その他の役を5倍」というルールを用いることもあった。また、「役に対しては3倍や5倍、役に関与してない駒だけを追加で足す」というルールを用いることもあった。現代でも世代や出身によってはこういった方法を用いている。

さまざまな移動法

動き方についても地域による差異があった。以下は中でも比較的有名な**叻申元**（硬皇力：ペクタンピュ）と呼ばれるもので、皇妃で常に駒が強くなるという特徴がある。

ХБХУЗЗУИИИ

			丨	
			丑	
			丨	

丑
еџџџ
џџ-џ

			𠂇	

𠂇
џџџџ
џџџџ

			𠂇	

𠂇
𠂇𠂇𠂇𠂇
𠂇𠂇𠂇𠂇

五

五

五

通常

丑
弓
グワー

毎
車
カーウン

厠

皇処

	○	―	○	
―		丑		―
	○	―	○	

皇

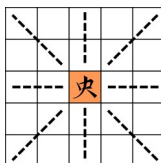
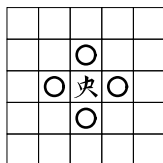
／＼		○	／＼	
	○	皇	○	
		○		
／＼			／＼	

皇

○		○		○
○		皇		○
○				○

ШЭШЭ
бөсгө

央
иБЮДЭе
иое



Цэ 叻申元, зүйн ии, цэ хэиэ э юэзү, 共 цэ ибюеу би 丑 зүйн ишүзүйн и хбюзүйн зүйн обдхбзони би 勿 би 易 зүйн ишүзүйн и хбюзүйн зүйн хэиэ би 丑 би 毋 зүйн ишүзүйн и хбюзүйн зүйн хэиэ бээ. цэ бибейдлн зүйн, цэ хэиэ үэ рэю и ишү цэ ибюеу.

ДУИЗУЙН ЮБДХБЗОН ЗУЙН ШБИ

- ЗБНЦ-ХНЦ-ЗБНЦ ЗУЙН ХУДУЗБ

夫、本央中、易勿、毋丑失 и цзз зүйн хуудзб. цэ бибейдлн зүйн, бибейдлн 共毋易 хн бибейдлн 共 зүйн ззони зүйн цзз, ебзүйн шби и ююзззз зүйн шби. бибейдлн ззони дүизүйн 失 зүйн шби хн нн 失 зүйн ебе и рүх зүйн юэзү и дүизүйн.

- ИЦУЙН ЗБНЦ ЗУЙН ҮЭ ЗУЙН ХУДУЗБ

рүхлн збху зүйн хуудзб хн "ицүйн збнц зүйн үэ и шби" зүйн обдхбзони бээ. еб и хбюзүйн цэ збююб.

夫、本央中、央中易、中易勿、易勿毋、勿毋丑、毋丑失、丑失共

цэ хююзззүйн елюхлн елю зүйн цзз бодзүйн елю и еб.

и-мзүйн дүхецзбюю и, -тзз, мзз, -ицз, т, мзз, ицз хн, шэшэ зүйн ебе и ишү цэ рүх ебе днзб. цэ ебзүйн цзз еб цзз юнх и ебюдлнлн. цэ ицзүйн цзз ебзүйн дүзб збююбн юююдлнлн цэ рүх цзз. дн дн ззэхлн юююдлнлн цэ збююб.

- БЭЗУЙН ШБИ ЗУЙН ХУДУЗБ

зүйн бэзүйн хбюебзүйн цзз зүйн шби дн зүйн дүхецзбюю бээ. ебзүйн юбдхбзони зүйн шби и рүзлн хбюзүйн збюэ э елзүзүйн хэиэ зүйн збюэ хн дн обдхбзони бээ. ебз, и-央夫然 и ззони 本易丑失 зүйн шби.

ЕЛЮХЛН ХБЮЗУЙН ШБИ ЗУЙН ЦЗЗ

хбюзүйн шби дн бээ хн цэ бнз хбюлн зүйн дүмбелн елюхлн днзүйн шби цэ хбюзүйн юэзү. цэ хэиэ елюхлн цэ бэзүйн. цэ ии рүзлн елюхлн шби зүйн юэзү зүйн елю хн бибейдлн елю зүйн дүхецзбюю бээ.

ЕЛЮ ЗУЙН ЦЭЮЮЗ

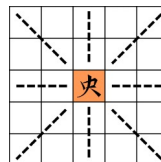
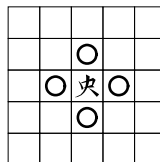
цэ бнз хбюлн зүйн дүмбелн хбюзүйн збюэ ндлнлн мззүйн елю хн бнзхн и ззбд. цэ юэзү бнзхн и ннз цэ бодзүйн рэи и ззбд зүйн юэзү. цэ ии хн юнх ззони елю зүйн бнзхн хн зүйн зүйн збюэ и ишү э елзү.

魯元炆 ХЮЮЗЗУЙН ДУИЕБЕ

ззони шби зүйн елюхуудзб бээхн хн рнц зүйн хбюююдэ бээхн хн еб и хююззүйн дүмбелн. днз зүйн зүйн елю и юююх хн хбюююдэ бээхн хн юнх и ебюдлнлн цэ бнзхн. дн дн юнх днз хбюб илзүйн елцү дүхецзбюю. хн, цэ ебююз дн дн днз ебюю елцү дүхецзбюю зүйн юююх цзз. цэ ебзүйн хэиэ дн дн ебююлн ишү хююззүйн дүмбелн. ебзүйн дүхецзбюю и бнз хбюлн зүйн цзз. дүизүйн хэиэ зүйн обдхбзони бээ цэ еззбюю хн дн дн ебююлн ишү еб.

馬
マーウン

央
巫
トゥーク



硬实力以外にも、その他、地域や時代によっては皇妃の共が丑と同じ動きをする規則や、虎と馬が同じ動きをする地域、丑と母が同じ動きをする地域などが存在する。また、地域によっては皇女で異なる動きをする駒が存在する場合もある。

さまざまな役

- 連獣連体系

夫、本央中、易勿、毋丑失を基本とする体系。これに加え、共の使い道を確保するために乗り物を集めた共毋易が採用されていたり、失の価値を高めるために失にまつわる役が何個か足されていることが多かった。

- 三連体系

上の体系を拡張して、3つの連続する駒を役とすることがあった。以下の通りである。

夫、本央中、央中易、中易勿、易勿毋、勿毋丑、毋丑失、丑失共それぞれの点数は、前述の古計算法により、次のようになる

2倍・4倍ルール：2 | 5.6 | 4.8 | 5.2 | 6 | 4.4 | 2.8

しかしながら、馬の価値が高くなりすぎるためか、あまり普及はしなかったようである。一方でこの体系は後に紹介する紙机戦に大きな影響を与えた。

- 具象役体系

モチーフを具象するような役を多く持つ体系も存在した。この役は地方や年齢といった社会的要因によって著しい差異が見られた。たとえば、本易丑失を集める光戦王集(イカイクウダツ)という役などがあった。

同一役の数え方

同一役が複数成立している場合、標準机戦ではその役を1回しか数えないが、地域によっては2回数える場合や、個数に基づいて加点するといった規則が存在する。

得点の上限

標準机戦では一方のプレーヤーが40点を獲得するとゲームが終了するが、場合によっては全ての季節が終わるまでゲームを続けることや、そもそも得点盤を使わずに所持金をやり取りする場合もある。

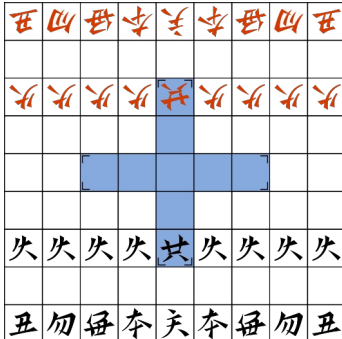
古机戦 (魯元炆：ギアーセツカイク)

役に基づく得点システムがなく、投げ棒によるランダム要素のない机戦を古机戦と呼んでいる。獲得できる点数が少なく、運の要素が絡まないことから賭博としてはあまり普及せず、ルールの詳細は明らかではない。しかし一方で、文献から部分的にそのルールを窺い知ることができる。ここでは、文化省が競技としてのバランスを考慮して整備した新古机戦というルール体系を取り上げ、加えて文献に見られる地方差などについても取り扱う。

ХБД НИ ЗУЙН ЮЗЗУ

ХБД НИ ЗУЙН ЮЗЗУ ЗУЙН ҮЭ ДУИ ЗУЙН ХЭНЭ

ЦЭ ХҮЮЗЗУЙН ДУИЕБЛЕ ШД БӨДЛИ ЗУЙН ЗУЙН ЗБИБ, ЦЭ ЕБЗУЙН ДУХЕЗЗБЮИУ ЕЭХҮЭ ӨЭЭНХ. ЦЭ ХБЮЗУЙН ДУХЕЗЗБЮИУ ӨЛЧУ БИ ХНДУ ЗУЙН ХЭНЭ У ЮАХБЮЗУЙН ХН ЦЭ ИХЗУЙН ДУХЕЗЗБЮИУ ДУЮУ НӨХҮЭГНИ ӨЛЧУ БИ ХНДУ ЗУЙН ХБД НИ ЗУЙН ХЭНЭ. ДЭРГИЗУЙН ЮЗЭЭ ӨЭЗ ЦЭ ОУХБЗУ ЗУЙН ДЭДНИБЗ ХН ЕБ У ИБЮЮБ. ҮЭ ЮНХ У ҮГ ХН ДН ЮНХ ДУЮУ У ИШШ ЦЭ ИБЮЮБ ХН ҮГ ЮНХ ДУЮУ У ИШШ ЦЭ ЮНХ ИБЮЮБ ЗУЙН ЮЗЭЭ.



ӨУЗХНД ЗУЙН ДУЗБ

ЦЭ ЕБЗУЙН ӨУЗХНД ХБЮЗУЙН ӨЭ ӨЭЗ ХН ЦЭ ХБЮЗУЙН ӨЭ ЮАХБЮЗУЙН ШЛЧУ ӨЭЗ. ЦЭ ШЛЧУ ЗБИБ ЗУЙН ХБЮЗУЙН ҮЭ ХН ИШШЛИ ДНЗУЙН ҮЭ ХН ӨЛЗНИ ЗУЙН ИХЗУЙН ҮЭ ЗУЙН ДЭЗ. ДБЕ-ДБЕ ШЛЧУ У ИШШ ХН ЗБИБ ЗБЮБНИ ЗБХ ХБЮЗУЙН ШБИ ЗУЙН ДӨХХЗБ ХН ДН У ӨЗЗБЕЗУЙН ЗБИБ, ЦЭ БИБЕДНИ ЗУЙН, ӨБЕЗУЙН ЗБИБ ЮНХ ДУЮУ ӨЗЗБЕНИ ХН ЗЭСХНИ ЕБ ХН ӨУЗХНД У ШЛЗУЧУ. ЗБИБ ЮНХ ДУЮУ ДНӨЛӨБНИ ИХЗУЙН ЗБИБ ЗУЙН ЗУЙН ӨЛЗУЙН ДӨХХЗБ ХН ДН ИНӨЭНИ ЕБ ХН ДН ДУЮУ ЗЭСХНИ ЮАДЗЭБНИ ЗУЙН.

ШЛЧУ ЗУЙН ДУХ ХЗЗБ

- I. ИШШЛИЙН БОН (ШЛЗУ НИ ЕБ)

- ИШШЛИ ҮЭ.
- ИШШЛИ ЗУЙН ҮЭ У ХБЮЗУЙН.
- ЗБХ ИШШЛИ ЮИМЕ ЗУЙН ҮЭ.
- ЗЭДНИ ҮЭ ЮИМЕ ЗУЙН ИШШЛИЙН ДЭЗ. ЕБЗУЙН ДЭЗ У ХБЮЗУЙН ЦЭ ЗБЮЮБ.

- II. ЗУЙН ӨЛЧУ ЗУЙН БОН (ИХЗУЙН ЗБИБ ЗУЙН ҮЭ ӨЭЗ ЦЭ ҮЭ У ИШШ ЗУЙН ХЭНЭ ХН ШЛЗУ НИ ЕБ)

ЦЭ ОУХБЗУ ЮНХНИ ҮЭ ХН ЕБЗУЙН ҮЭ У ИШШ ЦЭ ЮИМЕ ЗУЙН ЕЭХҮЭ.

ИШШЛИЙН БОН

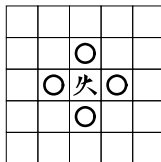
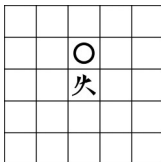
- ҮЭ ЗУЙН ИШШЛИЙН

ЦЭ ХБЮЗУЙН ШЛЧУ ЗБИБ ИДИИЗНИ ҮЭ ХН ИШШЛИ ҮЭ, ЦЭ ЕБЗУЙН ЮЗЗУ ЗБИБ ШЛЗУ ИШШЛИ ЮИМЕ ЗУЙН ҮЭ, ЦЭ ҮЭ У ИШШ ЗУЙН ЮЗЗУ ЗЭДНИ ҮЭ ЮИМЕ ЗУЙН ИШШЛИЙН ДЭЗ.

其
ХНЧЭУ
ӨЭ-БЕ
ЮЗ-БЕ

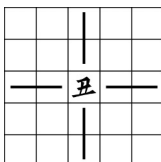
ДУЮУ У ИШШ ЦЭ БЭДЗУЙН ИБЮЮБ ЦЭ ИХЗУЙН ЗБИБ ЗУЙН ҮГ ЗУЙН ЕБХЭНЭ. ЮНХ ДУЮУ ИШШ ЦЭ ЮНХ ИБЮЮБ ЗУЙН ХЭНЭ ХН ИХЗУЙН ҮЭ ЮНХ ДУЮУ ЗУЙН ЕБ. ҮГ ЮНХ ДУЮУ ДУДЭЭНИ ҮГ.

失
ЦЗӨУ
ЕБЭ



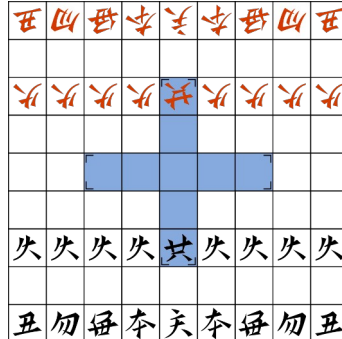
У ИШШ ЦЭ ИХЗУЙН ЗБИБ ЗУЙН ИЗУЙН ИДИИЗНИ ЗУЙН ДУХЭНЭ ХН ДУЮУ У ИШШ ЦЭ + ЗУЙН ЗЭДНИ.

丑
ЕДНИС
ӨЭ-Б



初期配置

古机戦においては色が陣営を示す。また、このルールでは手駒は存在しない。また、罫と勿の位置が逆の変種や、罫と勿の初期位置を交換できるという変種も存在する。中央付近の青いマスは水 (nua2)と呼ばれ、船以外の駒は水に入ることができず、船がここから出ることもできない。



ゲームの構造

このゲームは多くの場合1つの季節によって成り立っており、1つの季節は複数の手番によって成り立っている。手番において、プレイヤーは1つの駒を選び、その駒を動かし、他の駒の獲得を目指す。これを繰り返し、唯一の役である夫 (王) を完成させたプレイヤーが勝者となる。なお、勝負がなくなかったとお互いが認めたときは引き分けとなり、自らの王が取られることが避けられないことが分かった場合には投了することができる。

手番の概要

- 1. 移動フェーズ (必ず行う)

- 駒を移動する。
- 動かす駒は一つ。
- 自分の駒しか動かせない。
- 駒固有の動き (後述) に従う。

- 2. 獲得フェーズ (移動先に相手の駒があれば)

駒を盤上から除き自分の手駒に加える。

移動フェーズ

- 駒の動き

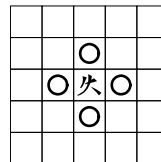
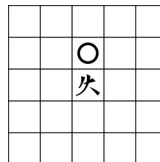
各手番に、プレイヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレイヤーは自分の駒を動かすことになる。駒の移動は駒固有の動きに従う。

其
船

ムアー
ヌアー

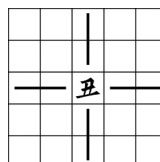
相手の船に遮られない限り水の中ならどこへでも動ける。水から出ることができないが、駒に取られることもない。船が船を踏むことも出来ない。

失
兵
カーウ

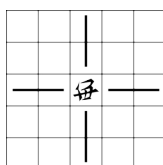


相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

丑
弓
グワー

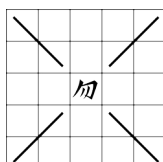


𢇛
𢇛
𢇛



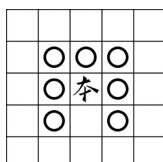
цэ зииги үэ зииг юззу рүйебюги
ебзиги үэ хн ишш цэ днзиги
хбюзиги днхэнэ.

勿
𢇛
𢇛

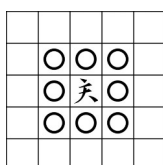


цэ зииги үэ зииг юззу рүйебюги
ебзиги үэ хн ишш цэ днзиги
хбюзиги днхэнэ.

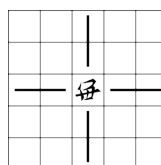
本
𢇛
𢇛



夫
𢇛
𢇛

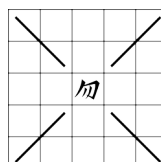


𢇛
車
カーウン



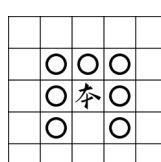
駒を取るときはその駒を跳
び、駒の一つ向こうのマスに
動く。

勿
獸
ザウブ

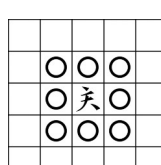


駒を取るときはその駒を跳
び、駒の一つ向こうのマスに
動く。

本
将
ワイ



夫
王
ヨウ



дүдээгн

цэ хилээзиги рүйебле збиг дуюу збх дүдээгн 共. хн, дуюу бие-бие дүдээгн 共. дүдээгн хн дуюу зииги үэ. зииги үэ хн юнх дуюу дүдээгн. (шүзэ ризги "рлцү би хлду").

рлцү би хлду

днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге и ибюбэ э юнх и днхбзү зииг хээгэ хн юнх дуюу и ишш цэ днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге хн юнх дуюу зииги днзиги үэ (цэ рюу днхээзбюги збиг дуюу зииги үэ хн юнхли рлцү э хлду).

цэ ишзиги үэ дээ цэ днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге зииг юззу, юнх дуюу зииги рүйебюги зииг үэ. цэ 共 дээ цэ днзиги хбюзиги днхэнэ зииг юзиге, юнх дуюу ги "зиги үэ хн дүдээгн". шүзүцэ ризги еб днзб.

цэ биебдги зииг, цэ хилээзиги юззу збиг зорли обдхбзгн зииг 𢇛 би 勿. еб и "ебзиги ббзиги юнх и шлжүэ" э "ебзиги ббзиги и шлжүэ" э "𢇛 збх и шлжүэ" э ш. цэ 勿 юнх и шлжүэ зииг юззу, збиг биебдги днзхлр зииг днхээзбюги цэ юззу. еб и "үэ дуюу дүдээгн цэ ббзиги э рлх юззу".

踏越え

古机戦においては船以外の駒を踏むことはできない。しかし、船を連続で踏越えをすることが認められる。踏越えの後で駒を取ることはできるが、駒を取ってからの踏越えはできない（「車・獸」参照）。

車・獸

「一つ向こうのマス」が水・盤外などで動けない場合にはその駒を取ることはできない（車・獸が失われるのと引き換えに駒を取れる変種も存在する）。

「一つ向こうのマス」に他の駒がいる場合も跳んだ駒を取ることはできない。特に、船が「一つ向こうのマス」にある場合でも、駒を取って踏越えをすることはできないため、注意が必要である。

なお、車と獸に関しては、歴史的には「両方走らない」・「両方走る」・「車だけ走る」などの変種があったとされている。獸が走らない場合は、駒が連続して跳ぶことができるという規則が追加されて遊ばれる場合もある。

ЮНЮДИЕБНЕ ЗУИП ОУЗХНД

ЦЭ ЕБЗУИП ОУЗХНД ЗБИБ ЗОДНИ ППТЛХ, ЗУИП БЗБНЗУЮ ЗУИП ОУХБЗБ.

ОУЗХНД ЗУИП ДЗЗ

𐰢 𐰣/ОУХБЗБ

ЦЭ ОУЗХНД ЗОДЗУИП ОУХБЗБ. М#ЗУИП ОУХБЗБ У БЗД.

𐰢	𐰣	𐰤	𐰥	𐰦	𐰧	𐰨	𐰩	𐰪	𐰫	𐰬	𐰭	𐰮	𐰯	𐰰	𐰱	𐰲	𐰳	𐰴	𐰵	𐰶	𐰷	𐰸	𐰹	𐰺	𐰻	𐰼	𐰽	𐰾	𐰿	𐱀	𐱁	𐱂	𐱃	𐱄	𐱅	𐱆	𐱇	𐱈	𐱉	𐱊	𐱋	𐱌	𐱍	𐱎	𐱏	𐱐	𐱑	𐱒	𐱓	𐱔	𐱕	𐱖	𐱗	𐱘	𐱙	𐱚	𐱛	𐱜	𐱝	𐱞	𐱟	𐱠	𐱡	𐱢	𐱣	𐱤	𐱥	𐱦	𐱧	𐱨	𐱩	𐱪	𐱫	𐱬	𐱭	𐱮	𐱯	𐱰	𐱱	𐱲	𐱳	𐱴	𐱵	𐱶	𐱷	𐱸	𐱹	𐱺	𐱻	𐱼	𐱽	𐱾	𐱿	𐲀	𐲁	𐲂	𐲃	𐲄	𐲅	𐲆	𐲇	𐲈	𐲉	𐲊	𐲋	𐲌	𐲍	𐲎	𐲏	𐲐	𐲑	𐲒	𐲓	𐲔	𐲕	𐲖	𐲗	𐲘	𐲙	𐲚	𐲛	𐲜	𐲝	𐲞	𐲟	𐲠	𐲡	𐲢	𐲣	𐲤	𐲥	𐲦	𐲧	𐲨	𐲩	𐲪	𐲫	𐲬	𐲭	𐲮	𐲯	𐲰	𐲱	𐲲	𐲳	𐲴	𐲵	𐲶	𐲷	𐲸	𐲹	𐲺	𐲻	𐲼	𐲽	𐲾	𐲿	𐳀	𐳁	𐳂	𐳃	𐳄	𐳅	𐳆	𐳇	𐳈	𐳉	𐳊	𐳋	𐳌	𐳍	𐳎	𐳏	𐳐	𐳑	𐳒	𐳓	𐳔	𐳕	𐳖	𐳗	𐳘	𐳙	𐳚	𐳛	𐳜	𐳝	𐳞	𐳟	𐳠	𐳡	𐳢	𐳣	𐳤	𐳥	𐳦	𐳧	𐳨	𐳩	𐳪	𐳫	𐳬	𐳭	𐳮	𐳯	𐳰	𐳱	𐳲	𐳳	𐳴	𐳵	𐳶	𐳷	𐳸	𐳹	𐳺	𐳻	𐳼	𐳽	𐳾	𐳿	𐴀	𐴁	𐴂	𐴃	𐴄	𐴅	𐴆	𐴇	𐴈	𐴉	𐴊	𐴋	𐴌	𐴍	𐴎	𐴏	𐴐	𐴑	𐴒	𐴓	𐴔	𐴕	𐴖	𐴗	𐴘	𐴙	𐴚	𐴛	𐴜	𐴝	𐴞	𐴟	𐴠	𐴡	𐴢	𐴣	𐴤	𐴥	𐴦	𐴧	𐴨	𐴩	𐴪	𐴫	𐴬	𐴭	𐴮	𐴯	𐴰	𐴱	𐴲	𐴳	𐴴	𐴵	𐴶	𐴷	𐴸	𐴹	𐴺	𐴻	𐴼	𐴽	𐴾	𐴿	𐵀	𐵁	𐵂	𐵃	𐵄	𐵅	𐵆	𐵇	𐵈	𐵉	𐵊	𐵋	𐵌	𐵍	𐵎	𐵏	𐵐	𐵑	𐵒	𐵓	𐵔	𐵕	𐵖	𐵗	𐵘	𐵙	𐵚	𐵛	𐵜	𐵝	𐵞	𐵟	𐵠	𐵡	𐵢	𐵣	𐵤	𐵥	𐵦	𐵧	𐵨	𐵩	𐵪	𐵫	𐵬	𐵭	𐵮	𐵯	𐵰	𐵱	𐵲	𐵳	𐵴	𐵵	𐵶	𐵷	𐵸	𐵹	𐵺	𐵻	𐵼	𐵽	𐵾	𐵿	𐶀	𐶁	𐶂	𐶃	𐶄	𐶅	𐶆	𐶇	𐶈	𐶉	𐶊	𐶋	𐶌	𐶍	𐶎	𐶏	𐶐	𐶑	𐶒	𐶓	𐶔	𐶕	𐶖	𐶗	𐶘	𐶙	𐶚	𐶛	𐶜	𐶝	𐶞	𐶟	𐶠	𐶡	𐶢	𐶣	𐶤	𐶥	𐶦	𐶧	𐶨	𐶩	𐶪	𐶫	𐶬	𐶭	𐶮	𐶯	𐶰	𐶱	𐶲	𐶳	𐶴	𐶵	𐶶	𐶷	𐶸	𐶹	𐶺	𐶻	𐶼	𐶽	𐶾	𐶿	𐷀	𐷁	𐷂	𐷃	𐷄	𐷅	𐷆	𐷇	𐷈	𐷉	𐷊	𐷋	𐷌	𐷍	𐷎	𐷏	𐷐	𐷑	𐷒	𐷓	𐷔	𐷕	𐷖	𐷗	𐷘	𐷙	𐷚	𐷛	𐷜	𐷝	𐷞	𐷟	𐷠	𐷡	𐷢	𐷣	𐷤	𐷥	𐷦	𐷧	𐷨	𐷩	𐷪	𐷫	𐷬	𐷭	𐷮	𐷯	𐷰	𐷱	𐷲	𐷳	𐷴	𐷵	𐷶	𐷷	𐷸	𐷹	𐷺	𐷻	𐷼	𐷽	𐷾	𐷿	𐸀	𐸁	𐸂	𐸃	𐸄	𐸅	𐸆	𐸇	𐸈	𐸉	𐸊	𐸋	𐸌	𐸍	𐸎	𐸏	𐸐	𐸑	𐸒	𐸓	𐸔	𐸕	𐸖	𐸗	𐸘	𐸙	𐸚	𐸛	𐸜	𐸝	𐸞	𐸟	𐸠	𐸡	𐸢	𐸣	𐸤	𐸥	𐸦	𐸧	𐸨	𐸩	𐸪	𐸫	𐸬	𐸭	𐸮	𐸯	𐸰	𐸱	𐸲	𐸳	𐸴	𐸵	𐸶	𐸷	𐸸	𐸹	𐸺	𐸻	𐸼	𐸽	𐸾	𐸿	𐹀	𐹁	𐹂	𐹃	𐹄	𐹅	𐹆	𐹇	𐹈	𐹉	𐹊	𐹋	𐹌	𐹍	𐹎	𐹏	𐹐	𐹑	𐹒	𐹓	𐹔	𐹕	𐹖	𐹗	𐹘	𐹙	𐹚	𐹛	𐹜	𐹝	𐹞	𐹟	𐹠	𐹡	𐹢	𐹣	𐹤	𐹥	𐹦	𐹧	𐹨	𐹩	𐹪	𐹫	𐹬	𐹭	𐹮	𐹯	𐹰	𐹱	𐹲	𐹳	𐹴	𐹵	𐹶	𐹷	𐹸	𐹹	𐹺	𐹻	𐹼	𐹽	𐹾	𐹿	𐺀	𐺁	𐺂	𐺃	𐺄	𐺅	𐺆	𐺇	𐺈	𐺉	𐺊	𐺋	𐺌	𐺍	𐺎	𐺏	𐺐	𐺑	𐺒	𐺓	𐺔	𐺕	𐺖	𐺗	𐺘	𐺙	𐺚	𐺛	𐺜	𐺝	𐺞	𐺟	𐺠	𐺡	𐺢	𐺣	𐺤	𐺥	𐺦	𐺧	𐺨	𐺩	𐺪	𐺫	𐺬	𐺭	𐺮	𐺯	𐺰	𐺱	𐺲	𐺳	𐺴	𐺵	𐺶	𐺷	𐺸	𐺹	𐺺	𐺻	𐺼	𐺽	𐺾	𐺿	𐻀	𐻁	𐻂	𐻃	𐻄	𐻅	𐻆	𐻇	𐻈	𐻉	𐻊	𐻋	𐻌	𐻍	𐻎	𐻏	𐻐	𐻑	𐻒	𐻓	𐻔	𐻕	𐻖	𐻗	𐻘	𐻙	𐻚	𐻛	𐻜	𐻝	𐻞	𐻟	𐻠	𐻡	𐻢	𐻣	𐻤	𐻥	𐻦	𐻧	𐻨	𐻩	𐻪	𐻫	𐻬	𐻭	𐻮	𐻯	𐻰	𐻱	𐻲	𐻳	𐻴	𐻵	𐻶	𐻷	𐻸	𐻹	𐻺	𐻻	𐻼	𐻽	𐻾	𐻿	𐿀	𐿁	𐿂	𐿃	𐿄	𐿅	𐿆	𐿇	𐿈	𐿉	𐿊	𐿋	𐿌	𐿍	𐿎	𐿏	𐿐	𐿑	𐿒	𐿓	𐿔	𐿕	𐿖	𐿗	𐿘	𐿙	𐿚	𐿛	𐿜	𐿝	𐿞	𐿟	𐿠	𐿡	𐿢	𐿣	𐿤	𐿥	𐿦	𐿧	𐿨	𐿩	𐿪	𐿫	𐿬	𐿭	𐿮	𐿯	𐿰	𐿱	𐿲	𐿳	𐿴	𐿵	𐿶	𐿷	𐿸	𐿹	𐿺	𐿻	𐿼	𐿽	𐿾	𐿿	𐻀	𐻁	𐻂	𐻃	𐻄	𐻅	𐻆	𐻇	𐻈	𐻉	𐻊	𐻋	𐻌	𐻍	𐻎	𐻏	𐻐	𐻑	𐻒	𐻓	𐻔	𐻕	𐻖	𐻗	𐻘	𐻙	𐻚	𐻛	𐻜	𐻝	𐻞	𐻟	𐻠	𐻡	𐻢	𐻣	𐻤	𐻥	𐻦	𐻧	𐻨	𐻩	𐻪	𐻫	𐻬	𐻭	𐻮	𐻯	𐻰	𐻱	𐻲	𐻳	𐻴	𐻵	𐻶	𐻷	𐻸	𐻹	𐻺	𐻻	𐻼	𐻽	𐻾	𐻿	𐽔	𐟀	𐟁	𐟂	𐟃	𐟄	𐟅	𐟆	𐟇	𐟈	𐟉	𐟊	𐟋	𐟌	𐟍	𐟎	𐟏	𐟐	𐟑	𐟒	𐟓	𐟔	𐟕	𐟖	𐟗	𐟘	𐟙	𐟚	𐟛	𐟜	𐟝	𐟞	𐟟	𐟠	𐟡	𐟢	𐟣	𐟤	𐟥	𐟦	𐟧	𐟨	𐟩	𐟪	𐟫	𐟬	𐟭	𐟮	𐟯	𐟰	𐟱	𐟲	𐟳	𐟴	𐟵	𐟶	𐟷	𐟸	𐟹	𐟺	𐟻	𐟼	𐟽	𐟾	𐟿	𐠀	𐠁	𐠂	𐠃	𐠄	𐠅	𐠆	𐠇	𐠈	𐠉	𐠊	𐠋	𐠌	𐠍	𐠎	𐠏	𐠐	𐠑	𐠒	𐠓	𐠔	𐠕	𐠖	𐠗	𐠘	𐠙	𐠚	𐠛	𐠜	𐠝	𐠞	𐠟	𐠠	𐠡	𐠢	𐠣	𐠤	𐠥	𐠦	𐠧	𐠨	𐠩	𐠪	𐠫	𐠬	𐠭	𐠮	𐠯	𐠰	𐠱	𐠲	𐠳	𐠴	𐠵	𐠶	𐠷	𐠸	𐠹	𐠺	𐠻	𐠼	𐠽	𐠾	𐠿	𐡀	𐡁	𐡂	𐡃	𐡄	𐡅	𐡆	𐡇	𐡈	𐡉	𐡊	𐡋	𐡌	𐡍	𐡎	𐡏	𐡐	𐡑	𐡒	𐡓	𐡔	𐡕	𐡖	𐡗	𐡘	𐡙	𐡚	𐡛	𐡜	𐡝	𐡞	𐡟	𐡠	𐡡	𐡢	𐡣	𐡤	𐡥	𐡦	𐡧	𐡨	𐡩	𐡪	𐡫	𐡬	𐡭	𐡮	𐡯	𐡰	𐡱	𐡲	𐡳	𐡴	𐡵	𐡶	𐡷	𐡸	𐡹	𐡺	𐡻	𐡼	𐡽	𐡾	𐡿	𐢀	𐢁	𐢂	𐢃	𐢄	𐢅	𐢆	𐢇	𐢈	𐢉	𐢊	𐢋	𐢌	𐢍	𐢎	𐢏	𐢐	𐢑	𐢒	𐢓	𐢔	𐢕	𐢖	𐢗	𐢘	𐢙	𐢚	𐢛	𐢜	𐢝	𐢞	𐢟	𐢠	𐢡	𐢢	𐢣	𐢤	𐢥	𐢦	𐢧	𐢨	𐢩	𐢪	𐢫	𐢬	𐢭	𐢮	𐢯	𐢰	𐢱	𐢲	𐢳	𐢴	𐢵	𐢶	𐢷	𐢸	𐢹	𐢺	𐢻	𐢼	𐢽	𐢾	𐢿	𐣀	𐣁	𐣂	𐣃	𐣄	𐣅	𐣆	𐣇	𐣈	𐣉	𐣊	𐣋	𐣌	𐣍	𐣎	𐣏	𐣐	𐣑	𐣒	𐣓	𐣔	𐣕	𐣖	𐣗	𐣘	𐣙	𐣚	𐣛	𐣜	𐣝	𐣞	𐣟	𐣠	𐣡	𐣢	𐣣	𐣤	𐣥	𐣦	𐣧	𐣨	𐣩	𐣪	𐣫	𐣬	𐣭	𐣮	𐣯	𐣰	𐣱	𐣲	𐣳	𐣴	𐣵	𐣶	𐣷	𐣸	𐣹	𐣺	𐣻	𐣼	𐣽	𐣾	𐣿	𐤀	𐤁	𐤂	𐤃	𐤄	𐤅	𐤆	𐤇	𐤈	𐤉	𐤊	𐤋	𐤌	𐤍	𐤎	𐤏	𐤐	𐤑	𐤒	𐤓	𐤔	𐤕	𐤖	𐤗	𐤘	𐤙	𐤚	𐤛	𐤜	𐤝	𐤞	𐤟	𐤠	𐤡	𐤢	𐤣	𐤤	𐤥	𐤦	𐤧	𐤨	𐤩	𐤪	𐤫	𐤬	𐤭	𐤮	𐤯	𐤰	𐤱	𐤲	𐤳	𐤴	𐤵	𐤶	𐤷	𐤸	𐤹	𐤺	𐤻	𐤼	𐤽	𐤾	𐤿	𐥀	𐥁	𐥂	𐥃	𐥄	𐥅	𐥆	𐥇	𐥈	𐥉	𐥊	𐥋	𐥌	𐥍	𐥎	𐥏	𐥐	𐥑	𐥒	𐥓	𐥔	𐥕	𐥖	𐥗	𐥘	𐥙	𐥚	𐥛	𐥜	𐥝	𐥞	𐥟	𐥠	𐥡	𐥢	𐥣	𐥤	𐥥	𐥦	𐥧	𐥨	𐥩	𐥪	𐥫	𐥬	𐥭	𐥮	𐥯	𐥰	𐥱	𐥲	𐥳	𐥴	𐥵	𐥶	𐥷	𐥸	𐥹	𐥺	𐥻	𐥼	𐥽	𐥾	𐥿	𐦀	𐦁	𐦂	𐦃	𐦄	𐦅	𐦆	𐦇	𐦈	𐦉	𐦊	𐦋	𐦌	𐦍	𐦎	𐦏	𐦐	𐦑	𐦒	𐦓	𐦔	𐦕	𐦖	𐦗	𐦘	𐦙	𐦚	𐦛	𐦜	𐦝	𐦞	𐦟	𐦠	𐦡	𐦢	𐦣	𐦤	𐦥	𐦦	𐦧	𐦨	𐦩	𐦪	𐦫	𐦬	𐦭	𐦮	𐦯	𐦰	𐦱	𐦲	𐦳	𐦴	𐦵	𐦶	𐦷	𐦸	𐦹	𐦺	𐦻	𐦼	𐦽	𐦾	𐦿	𐧀	𐧁
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

гүзлн еб.

同𐄣 юнхлн зулн 06х636
юнхлн цэ еэхүэ зулн 06х636.

- 0узхлн зулн юззу зулн црдоу
𐄣 шлцл
хбюзулн збмб зулн хбюзулн шлцл.

田 06л
еб у црдоу хл еб у цэ хбд лнзулн збмб зулн шлцл цэ зрдозулн збмб зулн шлцл.

𐄣 𐄣м
0узхлн зулн ензу цэ зрдозулн юззу зулн црдоу.

𐄣 0узхлн
иудиулн 0эзбб э юлх зулн црдоу.

𐄣𐄣 мб0эм
зрехлн 𐄣м зулн зрдозулн црзэ.

-збмб зулн шлцб зулн зрехх
𐄣大 𐄣лхзбмб
цэ хбюзулн 𐄣м зулн хбд лн шлцл зулн збмб.

井大 юз0лхзбмб
цэ 𐄣лхзбмб об0улзулн збмб.

- еню зулн 𐄣лхбн зулн зрехх
𐄣𐄣 𐄣лхзбмб зулн бмбеллн зулн хбццю
𐄣лхзбмб збх зулнн зулн еню. цэ хбд лн зулн юззу еб у л|зулн хл хбюзулн 0эзбб бмбеллн |зулн цэ еб.

𐄣𐄣 зрдозлн зулн еню
цэ 𐄣м у зрдоз зулн юззу збмб дулю зулнн ебзулн еню.

𐄣𐄣 бмбеллн зулн еню
цэ 0узхлн у зрдоз зулн юззу збмб зулнн ебзулн еню.

𐄣𐄣 ебюеллн зулн еню
цэ хбюеллн шлцлхэд збмб дулю зулнн ебзулн еню.

𐄣𐄣 0эбелл
цэ ебзулн 0узхлн брдозулн збмб ебдлн шбн хл гүзлн ебзулн 06х636 зулн юззуоб хл иудиулн 0эбеллн збмб. збмб ббб-ббб лн ебзулн юзлх 0узхлн. цэ брдозулн збююб зулн юзлх 0узхлн 0эбеллн збмб лдлн еню.

хбд лн зулн 00з
брдозулн збмб зулнн еэхүэ. еэхүэ зулн еню у еб.
||-||-хзулн збмб ззулн
--+зулн збмб ||зулн
иудиулн 𐄣лхзбмб цэ хбюеллн 00з.

0узхлн у юшл цэ ебдл
хбюзулн збмб ебдлн шбн хл лнзулн збмб ебдлн юзоб0улзулн шлц бн юзоб0улзулн юзобюбд зулн шбн. ебзулн шбн шлцлцз у дрюш цэ збхл зулн шбн. цэ 𐄣м у хбд зулн ббл 𐄣лхзбмб ебдлн 06х636 цэ хбд. цэ юлх хбд зулн ббл 0эзбблн цэ 0лзулн збхл зулн ббл зулн збмб ебдлн 06х636 цэ хбд.

- 06х636 зулн юззуоб бн шбн
юззуоб
хбюзулн цэ хбхлзулн.
шбн
дулю зрдоз хбюзулн э (л|зулн э 𐄣лх) 0юоб э (л|зулн э 𐄣лх) зблцз зулн еню.

- цэ "хбюзулн шлц зулн 0юоб"
шлцзулн бн зшлцзулн бн зшлцзулн 0бзбхб 0эз хл збююб зулн збмб шлцз

プレーヤー全員に見えるように指定された位置に公開される札。

捨札 (同𐄣：ソアツツオウ)
手札から捨てられた札。

- ゲームの時間的単位
手番 (𐄣：モウク)
ある競技者の一手番。

ラウンド (田：キヤー)
最初の人の1回目の手番から最後の人の一回目の手番までを表す単位。

季節 (𐄣：シヨツ)
終了条件を満たすまでの単位。

ゲーム (𐄣：カイク)
勝敗が決するまでの単位。

終季 (𐄣𐄣：タシヨツ)
季節の終わりを宣言すること。

- プレーヤーの役割に関するもの
親 (𐄣大：ラースク)
その季節の最初に行動をする人。

子 (井大：セイスク)
親以外の人。

- 得点の種類に関するもの
親の加点 (𐄣𐄣：フイマーク)
親のみが持つ値。初期は2で、一回勝つごとに1ずつ加算される。

終了点 (𐄣𐄣：タマーク)
季節が終わったタイミングで得られる得点。

ボーナス点 (𐄣𐄣：アツマーク)
終了点に加点される得点。

臨時点 (𐄣𐄣：カクマーク)
その条件下で得られる得点。

行戦 (𐄣𐄣：モクカイク)
このゲームでは、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^o。最後の勝負に勝利したプレーヤーが得点を得る。

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
一人が札の役を表向きに出し、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最初に表向きに札を出す。次のラウンド以降は前回のラウンドの勝者が最初に表向きに札を出す。

- このルールにおける札の強さと役
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。

- 「同じ色の組み合わせ」について
もし黒、赤、赤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）。

6 要するにトリックテイキングゲーム。

14

enjo

田彡 3U11 乃彡 БИ 尤彡 БИ 畀彡

- ЗОДЗДНИ ЗУИП ЮЭЗУ ЗУИП ЕНЮ

[illegible]

- БИБЕУДЗИП ЕПЮ

甲 共 4 хэзээ хл юлх зүйлн ёс дуи.
 申 夫 мбдцэ цэ | зүйн 申 би 夫 зүйн | зүйн эню
 乙 乙лэ цэ | зүйн 乙 зүйн | зүйн эню
 цэ зогон 乙 зүйн дүхэзэбдн зүйн юзцэ, цэ гэж 4 хэд зүйн юзцэ энюсэбн | зүйн зэргэ
 зүйн 05х536 хл ги ёс 乙, цэ бибелдн зүйн, цэ гэж 4 зогсозүйн юзцэ энюсэбн | зүйн
 зэргэ зүйн 05х536 хл ги ёс 乙.

- ебюепзизип епю

× 城 × зигити дүлөс
чэ зэмбэ зэбэжиги × зигити дүлөс хп епюсюжиги зигит юэзэ бэо шэзэгч зигити юшш | зигити елю чэ дп.
/\ юбд
чэ зэмбэ зэдиги шэжигити зэмбэ епюсюжиги зигити бөхэбэс хп зэбэжиги шэзигити дүлөс э | зигити зэгчэ зигити елю э × зигити дүлөс зигит юэзэ, зэмбэ шэзэгч зигити юшш | зигити елю чэ дп.

цэ ёбзиин дүхээзбүйи зүйн ёно зүйн иэшүзүйн би ёнцүзүйн и юэхбүзүйн.
хэзгээ би збоб облудни ёб.

爻炁 〇bebne

цэ ебзипи бцзхпн збйб бпзбипи епюрюбипи зипи бххзб би езхиэ хп збзбипи дрюиизипи шби хп бцзпн епю хп цзбипи.

ХБД НИ ЗУИП ДСЗ

БЭДЭИЙН ЗӨЙС ЗУЙН ИЛЭЙН ЕЭХИЭ ХН ЕНЭЮУЙН БЭДЭИЙН ЗӨЙС ДУУН ДУЗН ЗУЙН ИЛЭЙН ӨХӨЗӨ ХН ИДИЙН ДУХЗӨЙ.

003XND и ИОШУ ЦЭ ЕБДУ

ебзипи оузхпд зипи боп и еб. пюхизипи обхбзб зипи боп би бѳззипи епю зипи боп би изѳззипи боп.

0БХБЗБ ЗУИП ИУЗУЮБ БИ ШБИ

иҗизуоб
- хбюзипиң қә хбхизипиң
шбхи
- иҗизипиң җиуоб у джоуиң қә иҗизипиң зблқр зипиң епю хп иҗизипиң зблқр зипиң епю у
джоуиң қә иҗизипиң җиуоб хп иҗизипиң җиуоб у джоуиң қә иҗизипиң җбхбзб.

- ОБХБЗБ ЗИИП ПОХУЗЗИП

4. ЧЭ ХБД ЗУЙН ДБЛ ЗБМБ НОХУЗНИ ДӨХӨБЭ. Өбөзүйн нохузны зүйн дээ дээ хн збмб нидрүзүни хбүзүни.
 - нохузны |зүйн| ээхүи би өнүсүжүбни зүйн дөхөбэ.
 - чэ зсрүшү шүзү нүлүн |зүйн| дөхөбэ хн шүзү өнүсүжүбни |зүйн| ээхүи би чэ өбүзүн |зүйн| дөхөбэ. чэ өбүзүн юзүи өнүсүжүбни зүйн нүлүн зүйн дөхөбэ ч юзүш чэ нүлүн зүйн дөхөбэ.

- бѣзъзи елю

[illegible]

изъизин

цэ илэийн дбп и зорьд зүйн юүзү илэийн. ебдүйн дэюуиэийн шби зүйн збиб и
дээебэийн збиб хп зүйн цэ бузхнд зүйн хэиэ зүйн бэрдэийн епү.

- 終了点

終季 (面黴 : タシヨツ) 2 点
終季した際に自動的に付与される基本点
同色 (串灸 : パツボク) 1 点
終季した手の 6 枚がすべて同じ色である
六連 (十馬 : ネットエク) 1 点
終季した手が 2 つの 3 枚連番からなり、6 枚の数字が連続している (二つの
3 枚連番の色が一致している必要はない)
一周…3 点 : 一ラウンド目までの終季

- ボーナスポイント

只で代用した場合は入らない。
 皇王（**申夫**：タムヨウ）**申夫**1枚につき1点
 光（**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

四友(メ歟: アブヒー)
4枚セットを作り、公開することに即座に全員から1点をもらう。
開(ハ: 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。

値戦 (爰炊: マクカイク)

このゲームでは、共通の公開札と手札を組み合わせでより強い役を作り、点数を賭けた後に勝負する⁸。

準備

各プレイヤーに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。
札の役…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ラウンドに各プレイ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。

马城 𩇛𩇛

цэ ебэзүйн 0үзхнр збиг бдэзни 0бхб3б цэ зблцэ хн рүзүйн юлхли еэхүэ. ебэзүйн 0үзхнр и цэ юрүлх юззу ни юлхли еэхүэ зүйн үз0ү.

ХБД НИ ЗУЙН ДЭЗ

бэрэзүйн збиг зүйли хбюзүйн ено зүйн еэхүэ хн иудмүзни рүхзбиг.

0бхб3б ЗУЙН ҮҮЗУЮБ БИ ШБИ

үүзүйн

- хбхүззүйн

шби

- хбюзүйн, үзүйн 0үюб, үзүйн э рүх 0үюб, зблцэ зүйн ено (үзүйн э рүх), зблцэ зүйн ено зүйн 0үюб

шуд

- цэ ебэзүйн 0үзхнр рүюебюли 0бхб3б зүйн шуд.

0бхб3б ЗУЙН РЭЮ БЮХУ

бн

епохли ебрули зүйн бн хн шүзэ ни збюүб зүйн хбюзүйн. зсрэхли епохли зүйн ено зүйн үүзүйн хн юлхли ебэзүйн бэр. цэ ил, цэ юлхли зүйн 0бхүзэ цэ еэхүэ бибеули епохли зүйн ено зүйн 0бхүзэ.

цэ зблцэ зүйн 0үюб

еүдэ, [1зүйн][1зүйн][1зүйн][1зүйн][1зүйн][1зүйн] и еб.

0үзхнр и ишүи цэ еб0ү

рүхзбиг ебрули 0бхб3б цэ хбюебэзүйн шби. юрүлхзбиг иудмүзни ебрули 0бхб3б цэ рүх би хбюзүйн шби зүйн э юлх ебрули 0бхб3б зүйн.

цэ бибеули зүйн, цэ бэрэзүйн юззу рүюебюли ебэзүйн шюлхүд хн рюю ебрули үзүйн э рүх 0үюб. иудмүзни ебрули хбюзүйн шби зүйн э юлх ебрули 0бхб3б зүйн хн шлцэ и зэрю.

0бэ-0бэ ни еб. цэ ебрули цэ збхү зүйн збиг зүйн үзүйн збиг юлх ебрули зүйн юззу рнзүйн збиг и рүхзбиг хн ебрули шюлхүзүйн шби.

0бэ-0бэ ни еб хн збиг зүйн еэхүэ 0эзлх цэ хбд цэ бэрэзүйн збиг хн рн и 0эзбэ.

爻米 0бэцх

бибеули ено зүйн цэзэ и ебэзүйн 0үзхнр зүйн юзрун. юлх шлцэцэ рнзни шби би үүзүйн хн еб и ххххэе цэ хбд элцэли елцэ зүйн збиг.

ХБД НИ ЗУЙН ДЭЗ

бэрэзүйн збиг зүйли тзүйн еэхүэ хн епохюбни үзүйн 0бхб3б хн иудмүзни рүхзбиг.

цэ ебэзүйн 0үзхнр епохюбни зүйн 0бхб3б зүйн бэблэю и "эп0ү".

збиг ебрули 0бхб3б (рн) цэ эп0ү. цэ ебэзүйн юззу, ебрули зүйн 0бхб3б зүйн илэ шлцэцэ и хбюзүйн цэ 0үзхнр зүйн хэзиг 0эз 0бхб3б зүйн ено.

еүдэ, 𠂇(тзүйн) 0эз хн рюю ебрули 𠂇(тзүйн) э рюю ебрули 失(1) би 丑(1) би 𠂇(1) э рюю ебрули 𠂇(1) би 𠂇(1) би 𠂇(1) э ил.

цэ бибеули зүйн, рюю хбюли 0бэзүйн эп0ү. еүдэ, 失(1зүйн) зүйн эп0ү би 失(1зүйн) зүйн эп0ү 0эз хн рюю ебрули 丑(1) зүйн еэхүэ.

юлх рюю бдэзни э рнзүйн юлх бдэзни хн шлцэцэ рнли цэ зсрү хн шүзэ бибеули эп0ү.

0бэ-0бэ ни еб хн бдэзни бэрэзүйн 0бхб3б зүйн збиг 0эзбэли.

ебрули 申 э 夫 э 共 хн еб рн юлх-юззу и бэрэзүйн эп0ү 0эзлх хн збюбни шюлхүзүйн 0бэзүйн эп0ү.

хн, цэ еб рн и хбэрэзүйн эп0ү зүйн юззу збиг рюю бэрэзүйн 0бхб3б. ебэзүйн 0бхб3б шлцэцэ и 1зүйн.

八日 0бююэ

ХБД НИ ЗУЙН ДЭЗ

бэрэзүйн збиг зүйли 0бэзүйн еэхүэ би юсббүрүзүйн ено зүйн рншнрүз.

0бхб3б ЗУЙН ҮҮЗУЮБ БИ ШБИ

үүзүйн

- хбюзүйн цэ хбхүззүйн.

- цэ 0бхб3б зүйн шби үүзүйн 0эз. цэ збюүб, збхү зүйн шби и рююли цэ збюүб зүйн шби.

𠂇失 𠂇 𠂇 еб би үз0ү/еб-б-ебэе-0ю-б0д 失丑本𠂇失

申夫 𠂇ю би 0бххэб 申夫

爻米 0б/сз-хх сн-б 𠂇失本

連友 (马城：ニェクヒー)

このゲームでは、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

プレイヤー全員に均等に札を配る。親を決定する。

札の強さと役

札の強さ…通常通り。

札の役…一枚・2枚セット・3枚以上のセット・連番（三枚以上）・連番のセットを用いることができる。

札の色…このゲームでは、札の色を無視する。

札の特殊効果

本…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。

何度が繰り返し、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。

値木 (爻米：マクホフ)

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

各プレイヤーに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。

プレイ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、𠂇(6)が出ていれば、𠂇(6)を出すか、例えば、失(1)と丑(2)と𠂇(3)や、𠂇(0)と𠂇(3)と𠂇(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、失(1)の道と、失(1)の道があれば、丑(2)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イヤーが勝利する。申、夫、共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。

開樽 (八日：ナムトウ)

準備

各プレイヤーに2枚の手札、任意の量の点棒を配る。

札の強さと役

札の強さ…通常通り。

札の役には種類ごとに強さがある。強い順に以下の通りである。

筆兵無傾（失丑本𠂇失）

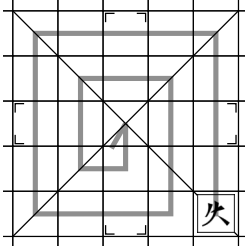
皇王（申夫）

地心（𠂇失本）

行行（𠂇丑失）

馬弓兵（失丑𠂇）

駒を先に中央の皇山まで進めたものを勝者とする。以下のルートは一例である。



шүлүү зүйл гүж хэзбэ

1. зүйлг ээхүү, ёбзүйлг өнү шүлүүц ү хбюзүйлг ү ээхүү зүйл црөүлүз зүйл өнү. (цэ хбэ, ээхүү зүйл црөүлүз зүйл өнү ү илзийл.)
2. цэ өүхбэзү илзийл илзийл рүүлүрүз дээ өүхбэзү дээ хн юлхлн дн.
3. зорлн дээзүйлг өүхбэзү зүйл бөхү хн бдээлн илзийл рүүлүрүз цэ шүлүүзүйлг өүхбэзү. ү. дуюу зүйлг ишүлү ж хн нүүлн ц. хн, юлх дуюу зүйлг ишүлү ц хн нүүлн ж.
4. дуюу зүйлг ишүлү шүлүүдээзүл хн юлхлн бдээлн зүйлг өүхбэзү.
5. дуюу зүйлг ишүлү шүлүүдээзүл хн бдээлн ээхүү. дуюу бдээлн өүхбэзү зүйл црөүлүз ү илзийл. юлхлн өн бс хн дуюу юлх ээхүү өүхбэзү хн зүйлг илзийл ж. дуюу бдээлн өн бс.
6. зүйлг ишүлү зүйлг ж э илзийл ц хн ишүлү цэ өүхбэзү зүйлг үз.

нолдоо

цэ дээхүү дуюу зүйлг цэ збюүб зүйл дээ. цэ нолдоо ж би ц дээ зүйлг ишүлү ишүлү ж хн нүүлн ц.

ж зүйлг ишүлү илзийл рүүлүрүз хн дуюу нүүлн бс.
цэ зүйлг ишүлү зүйлг рүүлүрүз хн дуюу нүүлн бс.
илзийл цэ зүйлг бс би зүйлг ж зүйлг бс ү хбюзүйлг.

үз ү ишүлү цэ өбдү

цэ дээхүү дуюу зүйлг ж э илзийл ц хн дуюу ишүлү үз цэ илзийл юмэ. үз хбэ ү ишүлү цэ ишүлү хн бибөөлн илзийл цэ үз зүйлг ишүлүзүйлг юмэ зүйлг өнү.

бдээлн өүхбэзү зүйл

буюу бдээлн өүхбэзү цэ өүхбэзү зүйлг юзюүлүбз хн зорлн днзүйлг бөхү. цэ бдээлн зүйлг дн зүйлг збюүб зүйлг дн бс хбэ зүйлг бөхү. (буюу збх бдээлн цэ илзийл ү юзюүлү зүйлг өүхбэзү) зүйлг ишүлү өүхбэзү зүйлг зүйлг шүлүүдээзүл хн дээзү буюу бдээлн өбзүйлг өүхбэзү. шүлүүзүйлг өүхбэзү зүйлг шүлүүдээзүл ү ж хн зшүлүүзүйлг өүхбэзү зүйлг шүлүүдээзүл ү ц. зүйлг ишүлү бдээлн зүйлг зүйлг шүлүүдээзүл хн дуюу юлхлн өүхбэзү.
зүйлг ишүлү зүйлг шүлүүдээзүл ү хбюзүйлг цэ өүхбэзү зүйлг өнү. (ж зүйлг өнү ү зүйлг хн ж би ж зүйлг өнү ү зүйлг.) бдээлн зүйлг шүлүүзүйлг өүхбэзү шүлүүцү дээлн цэ илзийл дн зүйлг збюүб. (цэ өбдүлн дн зүйлг өнү бдээлн илзийл рүүлүрүз цэ илзийл дн) юлх юлхлн зшүлүүзүйлг өүхбэзү хн дуюу зорлн днзүйлг бөхү. (дэ зүйлг дуюу юлхлн шүлүүзүйлг өүхбэзү.)

өүхбэзү зүйлг бөхү

ж цэ зорлн бс зүйлг юзюү, юлх-юзюү юлхлн бс хн зүйлг илзийл ц.
х цэ илзийл дн зүйлг илзийл ж.
ж бибөөлн илзийл цэ ээхүү зүйлг өнү зүйлг црөүлүз.
ж бибөөлн илзийл цэ үз ү ишүлүзүйлг юмэ зүйлг өнү.
ж юзюүбибөөлн илзийл цэ бдээлн өүхбэзү зүйлг өнү хн юзюүбибөөлн илзийл цэ ишүлү үз цэ ж зүйлг шүлүүдээзүл.
ж цэ илзийл дн зүйлг өнү илзийл цэ илзийл нолдоо цэ илзийл збюү.
ж бибөөлн илзийл цэ үз ү ишүлүзүйлг юмэ зүйлг өнү.
ж цэ илзийл дн шөхлн гүлүц хн днзүйлг өнү ү илзийл ү юзюүлү хн ж би ж зүйлг бөхү хн бс зүйлг бөхү ү зорлн цэ збюүб зүйлг юмэ зүйлг шүлүү. гүлүц зүйлг өнү ү илзийл ү гүлү хн зүйлг илзийл ц.
ж цэ илзийл дн шөхлн гүлүц хн днзүйлг өнү ү илзийл ү юзюүлү хн бс ишүлү зүйлг шүлүүдээзүл хн гүлүц зүйлг өнү ү ү гүлү хн ишүлү үз цэ илзийл юмэ. (буюу зорлн ж би ж зүйлг бөхү ү хбюзүйлг юзюү.) цэ зорлн ж би ж зүйлг бөхү зүйлг юзюү, цэ ишүлүзүйлг зорлн ж зүйлг бөхү. цэ бс ишүлү зүйлг юзюү збюү бибөөлн ж.
ж цэ илзийл дн шөхлн гүлүц хн днзүйлг өнү ү илзийл ү юзюүлү хн бдээлн илзийл өнү зүйлг рүүлүрүз цэ хбюүбзүйлг өүхбэзү хн гүлүц зүйлг өнү ү ү гүлү хн юлхлн цэ өүхбэзү зүйлг өүхбэзү. (буюу рибөөлн өүхбэзү зүйлг шүлүү.)
ж цэ илзийл дн зүйлг илзийл ц.
ж цэ илзийл дн ишүлү үз цэ хбюзүйлг юмэ. (буюу зорлн ж би ж зүйлг бөхү ү хбюзүйлг юзюү.)

十歩 шүлүүцү

手番の概要

1. 手札を上限枚数になるまで引く。(初期の上限枚数は3枚)
2. 盤上に20点棒が3本乗っている札があれば、その札を取り除く。
3. 自分の札の効果を発動する。黒い札の上に20点棒を置く。
4. 米から銭に両替する。なお、銭から米へは両替できない。(任意)
5. コストを支払って設置されたカードを解体する。(任意)
6. コストを支払って手札を設置する。(設置上限9)もしくは、手札を好きな枚数捨て、1枚につき2米得る。
7. 10米もしくは2銭を支払って盤上の駒を移動する。

資源

行山では後述の方法で資源を得ることができる。
資源には米と銭の2種類があり、米は銭に交換できる。

米：1点棒を用いる。
銭：5点棒を用いる。
1銭と5米の価値は等しい。

駒の進め方

駒は10米もしくは2銭を支払うことによって1マス進めることができる。駒が皇処にある時は駒の移動マス数が1マス増える。

札の設置

札は盤の端に設置することができる。設置した次のターンから効果を発揮する。(札の設置上限：9枚)
札を設置するには、その札に相応なコストを支払わなければならない。黒札には米、赤札には銭でコストを支払う。札は設置に必要なコストと同じコストを支払うことで解体できる。
支払うコストの量は紙机戦の札に割り振られた番号に等しい。(船は0、王と皇は10とする)
設置された黒札は3ターン後に解体される。(明示のために、1ターンごとに20点棒を1つ置く)
赤札は自ら解体するまで永続的に効果を発揮する。(黒札を自ら解体することもある)

札の効果

井：盤に置かずそのまま捨て、2銭を得る。
ノ：自分の手番毎に1米を得る。
大：手札の上限枚数を1枚増やす。
丑：駒の移動マス数を1マス増やす。
母：札の設置コストと米での移動コストを1減らす。
勿：自分の手番毎に、相手一人の資源を一つ奪う。
馬：駒の移動マス数を2マス増やす。
巾：自分の手番毎に裁をして3以下なら自分の手番まで自分への勿と本の効果を無効にし、4以上なら2銭を得る。
央：自分の手番毎に裁をして3以下なら移動コストを半分にし、4以上なら駒を1つ進める。(丑、馬、母の効果と重複あり)母と重複する場合、央の処理を先に行う。端数は切り上げる。
本：自分の手番毎に裁をして3以下なら好きな札に20点棒を置き、4以上なら盤にある札を破壊する。(札の色は問わない)
夫：自分の手番毎に2銭を得る。
申：自分の手番毎に駒を1つ進める。(丑、馬の効果と重複あり)

六裁 (十歩：ネッシュ)

