# **ЧЭ ХБ**

ANAS EU UWCN CUNS NNUS ANAS U A9 , DNXSUÒ SCC UNDEGNAN EN MICH UNDE GNGE UX 'ECC UNDE XN 35N5 5N 35N5 3NNN X53OND3NNN DO3. UP ON DUNSUNN XEDDEĞUS DUNSUNN SENE ÖUSXNDNN DUNSUNN ÓUSXND. US EBSUNN 1033U ÓUSXND SUNN лх дэ илииодэ илх пиркий или и инодесэхий NUD NO NX XAECO ANGE NNUE 39 NAEUNDCUCUND юлх ебюиизпи еб хл цэ бл дии ебзиил NNS DUXENQ YEAR XION N CEMM EQ UNDEGDOG SECON UX AUGUSCOIGE UNDENUD SINGE DI AUGUSCOIGE и ебзиип збюрейюль зиип "Шби". Збиб бэз хп ÕЭ ÕЭЗ. ÕЭ ÕЭЗ XN NDDЭ ÕЭЗ. ЦЭ ӨБЗИИЛ ЮЭЗИ БИ NNUSNUD ND W 学人 大人 " W M GN C G R NU O N C C G O O NNDE CAGN NUNEGANN CEUW EEWUAANN EU "AAXEUÒ NUD NO NX CUREENNUO NUNEDNN NX XUR U NUNUU DUZUOU NUZNU EEZUNN NUX ÕƏ.

はじめに

遊びは人から人へ伝えられ、遊びは人 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 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(ダッ)<sup>1</sup>」 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。

EU3 Q3 3MNU DAX

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『ミセッレティベルピス』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壊さないままに



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が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のよろこびである。

日本机戦連盟

<sup>1</sup> 丛(ダッ)。伝統ゲーム 兀燃(机戦:セッカイゥ)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。

 $\overline{0}$ ИЗХИИБЗ  $\underline{ extbf{t}}<\overline{ extsf{U}}$ 

DIXENO UNITE CHUI	II	投げ棒のゲーム	3	
- дэёрийэ	II	- 獣裁(ザウプシュー/ムガシユ)	3	
- ФБЕ-ФБЕ СРИС	II]	- 連撃獣裁 (ニェックッザウプシュー)		
- 30NCS	11	- 新遊(ルートゥー)	3	
римебле	II)	机戦	3	
- AND SUND DUNGENE	*	- 教育机戦	4	
- БЛЗ ХБЮЛИ ЗИИЛ DUNEБЛЕ	+	- 標準机戦	7	
- USECH UNDEND UNDER E ENECK EN	#	- 地域や時代による差	8	
- хиюэзэиип димебле	7	- 古机戦	9	
юпюримевле зимл о́изхлр	[ال	紙机戦のゲーム	12	
- NUNDERNE SUNN SOCK	<b>ا</b> لة	- 紙机戦の用語集	12	
- <del></del>	ᄱ	- 行戦(モゥカイゥ)	13	
- 亩畑 ИБฏЭИ	Z.⊁	- 終季(タショッ)	14	
- 爻炊 ŌБеБNe	Z-	- 値戦(マゥカイゥ)	15	
- 马肽 louen	z+	- 連友(ニェクヒー)	16	
- 爻米 ŌБEOX	z+	- 値木(マゥホプ)	16	
- /\⊟ 10B101B	ZĦ	- 開樽(ナムトウ)	17	
- 干分 IONIOU	z <del>+</del>	- 小猫(ニーネー)	17	
DUZRU ENSUSUN DOS SUNN ÓUSKNO	Ӡ╫	到達を目指すゲーム	18	
- <u> </u>	ZĦ	- 行山(モクツォ)	18	
- 十岁 ЮUNDNUO	<b>ፈ</b> ۶	- 六裁(ネッシュ)	19	
- ろ共へ労 NOWU-XNUJŌU	Z.۶	- 連船之遊(ネカナモカヌツ)	19	

## anxeuó nnue cunn

ESJUNIO MUSICA ON DIA CUNTO DE NICOLE NUA ON DIACE NUA ON DIACE NA ON DIACENTA ON DIACENTA

## - 勿や Joepinuo

ebaunn ouxnd avin ebnons u goonann dhur an eb u xoxdoesann xn u goonann chur cunn dhurgaga eu eccu nnurucucu

- LINAS NUSSON SUND SOCIA ENES UND SUND SOCIAL DE LA CONTROL DE LA CONTROL
- il. Борзиил збиб шэеили длур үз хбюзиил юэзи. Хл ебюилил иришс длучб зиил өлю
- II. 45 GOD DUX ENDU U EN3U XN E63UNN 3RMG NUGOCA UNIORE NUNGE NUNGE NUNGE NUNGE NUNGEN NUNGEN

## - 马更勿令 ōbe-ōbe gnyo

49 еб збхиебюми зимп боебопио зимп DO3 {II} и облир. еб и збоюбебюми.

- . I SAND WHEN MUNICH NUNDHORD UX CHUL NUNDER GNDE
- 1. ЗБИБ ФБЕ ШЭЕИИ ПОСУП (ИЗФЭЕ) Э ИИДИИЗПИ ЕПО (ПЭЮФБЕ).
- изеол импе сћиб ичинеет адо ед ећ
- eno. (Xn up goà dea, up efsunn sobu u bun nx nnns e nnns un sono nnns chur u bun nx nnns (sono nnns)
- и]. ŌБЕ-ŌБЕ NИ 1|ЗИИП XN ЦЭ NИ ИИЕ И ЮПХ ЗИИП Э ИИДИИЗПИ ИИЕ ЗИИП ЮЭЗИ ЗЭД NИ
- еб и шэемли длуэ зимл вээ хл ебзимл бэблэгио и 马更艸 (Фбе-Фбе-шэемли).

#### - 再学 30M2



- |. ИИДИИЗПИ ХБЮЗИИЛ ЛИХЗБИБ ХЛ ИИЗИИЛ ЗБИБ И ЮЭЛИХЗБИБ.
- II. БОДЗИИ NOBECAMI БОЗОНО ХН ANGECT A RESPONSANCE NO XEIO.
- III. DUХЗБИБ ШЭЕИПИ DNYO.
- A. DODUX36NIG SUNN ÉÖЎ3NIN 36NIN SUNN ENDSONNI U X6DOSUNN HƏ DOVU ƏLƏV ÖZÜNÜ ÖLÜNÜ Ö

# <b>†3</b> M 36MU	3РИП 73И	32NN 1 3N	32NN 1 3N	3₽NП ⊁3N	# 3N
•	I	Ξ	=	*	-

#### 投げ棒のゲーム

このゲームにおいては投げ棒=や(裁:シュー)を使う。投げ棒とは、裏表が分かるように作られた平らな竹の棒であり、これを5本同時に投げてランダムな数を得る。これを使った賭博はもっともよく知られた賭博<sup>2</sup>である。

# - 獣裁(勿や:ザウプシュー/ムガシユ)

「愚かな投げ棒」という意味のこのゲームは、投げ棒を使った賭博のうち、最も単純で基本的なものである。

- 1. 参加者全員が場に賭け金を出す。
- 2. 参加者全員が投げ棒を1回投げ、表の数を記録する。
- 3. 最も大きい数を出したプレーヤーが賭け金を全て取る。(なお、そのようなプレーヤーが2人以上いる場合、そのプレーヤーたちだけが新たに賭け金を出し、再び投げ棒を投げる。)

## - 連撃獣裁 (写更勿令:ニェックッザウプシュー)

上記「獣裁」の手順2.を以下のように変えたものである。

- 1. 投げ棒を投げ、出た数を記録する。
- 2. プレーヤーはもう一度投げる(V昔 再行:トュモーク)か、数を確定させるか(日爻 積値:ショーンマーク)を選ぶ。

もう一度投げる場合:

もう一度投げ棒を投げ、その数を 合計する。(ただし、このとき 0 か 1 が出た場合、それまでの合計

は失われる)

数を確定させる場合: その数の合計を獲得する。

3. 合計が失われるか確定するまで2. を繰り返す。 これは「马尹艸(連撃術:ニェッククッズィーッ)」と呼ばれる 投げ棒の投げ方である。

#### - 新遊( 異学: ルートゥー)

このゲームでは、以下のように $0 \sim 5$ までの数が書かれた紙を使う。

\		П	Ш	X	_
0	1	2	3	4	5

- 1.1人の親を決め、その他のプレーヤーは子になる。
- 2. 子全員が0~5のどれかに賭け金を置く。
- 3. 親が投げ棒を投げる。
- 4. 賭けていた数字と一致している子がいれば、以下の配当を受け取る。外れた子の賭け金は親が受け取る。

x8	x4	x2	x2	x4	x8
0	1	2	3	4	5

#### римебле

- ЧЭ ЮЛХ ДЭЮ ЮЭЗИ ФБЕЗИИЛ ЗБИБ ПИ ЕБ XN ФБЕЗИИЛ ЗБИБ ФБЕ-ФБЕ ИЗШИЛИ ОЭ.
- имлелтся имлем ичине бати и и вед вроп ей ей е
- индэвеб их ей инглипстсти

NNLE OIA NAXOIA NX NAW NADEC LI NNCECI XUQ NNLE BERGI NNUE CECO INCO NORMUE LI NNUE CE UNUCE NA NAMEZASANE E NNUES CE UNCO NANUE LI NADESTANE E NAMEZASANE E NAME

#### 机戦

このゲームでは駒とボード、投げ棒、得点盤を使用する。以下の 特徴がある。

- 多くは2人で行い、各プレーヤーが交互に各陣営の駒を動かす。
- 駒に役職があり、その役職に応じて異なる動きをする。
- 特殊な効果をもたらすマスが存在する。
- 特定の駒を集めると勝利する。

現代机戦の大きな特徴として、役に基づく得点システムがある。かつては勝敗に基づいて賭け金をやり取りしていたが、このシステムの導入により、「よりよく負ける」という戦術が生まれ、ゲームに深みが増した。現代机戦にはさまざまなバリエーションが存在するが、基本的なシステムの紹介のために、まずは学校の「文化」の授業で学ぶ「教育机戦」について解説する。

<sup>2</sup> 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った行為を推奨するものではない。以下同様。

#### 夕柄兀姝 3NUO 3UNN DUNESNE ADD NN 3UNN 1093U

NOW THE CONTROL OF THE CONTROL OF THE CONTROL OF THE CONTROL ON THE CONTROL OF TH



#### OUSXND SUND DUSE

EGSUNN OUSXNO NOXENBURN DEN Ö33 XN LI XENDRUND NOXENBURN MUNUM MUNUM COSA, LE XEXUSSUNN NO3U EGSUNN NEN U LILI-PE-EB-UN XN U XIX XE XEXUSUNN NO3U EGSUNN NEN NEN UNBURN NEN NEN NEURON NEN NEN NEURON NEN NEN NEURON NEN NEURON NEN NEURON NEURO

#### DEU 3000 DAY XO3ED

#### (de na ceum) nog undenuemcn . | -

EN NUMCN

- Nowenax u en unde numen -
- 36X NOWUC NUMBCN XAG -
- BUOCGE EL UNDECIGN DE ECO UNDESTA CONTREDITOR UNDE BUNCHE EN NUCCE -

# - II. JUNDA NAVE EY EY GY ANDE ANDE NAVENU) NOT ANDE UNIO EY EY GO NO CEUW NX ENEEX

.ENXEƏ NNUE ƏNNOIC EP UWCN U EN NNUEGO NX EN NNXNOI UEGXUÒ EP

- UENO U XNOI EN NUNERU NX UWCN U OIGN -
- 3ENE IONX DUIOU 3UNNN NEIO.

#### 

зэеэхни зэерхи илхсэсг илхсэсг.

## V 本 Noで3e

#### 田畑 NENON

ЗОВОТИ ПЭМ ХЛ ЗОЕОХПИ ЕБЯШИЛ ЗБИБ ЕПИХЛИ ЦЭ ЕБЯШИЛ 1093U ТОЭЗ ЕПЮ. ЦЭ ЗОЕОХПИ ИБЛЭИ ЗЦИГИ ЗОКОТЕТЬ В ТОВОТЕТЬ В ТОВОТЕТЬ

#### NOG UNDERMICH

#### - NA SUND LINGE EN

NAUWUCN CEUW ANAE USEOI NNUSCH EUR NAUWCN NX EN EN BUB 330 ANAE BABE NAUC EUR NAUCH EUR NAUCH EUR NAUCH EUR NAUCH BUB 18 ANAE BAB 18 ANAE

🗘 и ихии сулдио илокания июи эемсо пливе су и иси и уэ.

— и илиш чэ ебзиип збз. Юлх диюи диюебюли дирич зил и.э.

"-- и илши чэ ебзиил збз. Duюи диюебюли Dudnyэ зиил уэ.

# XBXU33UNN NGDOEU THE NOTION OF THE NOTION O

#### - 教育机戦(吳幈兀然:トゥイヌイセッカイク) 初期配置

ゲーム開始時、全ての駒は盤上にある。各駒は以下のように配置される。あるプレーヤーにとって読みやすい方向の駒がそのプレーヤーの駒である。また各プレーヤーにはそれぞれ手駒と呼ばれる獲得した駒が存在すべきスペースがある。



#### ゲームの構造

このゲームは複数の季節(通常、春夏秋冬の4季)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、ブレーヤーは1つの駒を選び、その駒を動かし、他の駒の獲得を目指す。手番を繰り返し、ブレーヤーが役を完成させ、その点数を獲得する宣言をするとその季節が終了し、次の季節に移る。季節が全て終わるか、一方のプレーヤーの持ち点が20点以上に到達した際、ゲームは終了する。

#### 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
- 自分の駒または申しか動かせない。
- 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。

- 申で他の駒は獲得できない。
- 申を獲得することはできない。

#### - **3. 宣言フェーズ** (手駒に役が成立していれば) 以下のいずれかの宣言を行う。

#### ソ昔 (再行) トュモーク

点数レートを倍にして季を続行。

点数レートは点数の受取と支払に影響し、その後4倍、8倍…… となる。

## **亩**畑 (終季) タショト

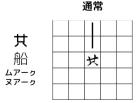
季節を終了し、宣言者がその時点で完成させている役の点数を獲得する。終季宣言の後、レートをリセットする。

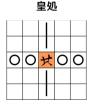
#### 移動フェーズ

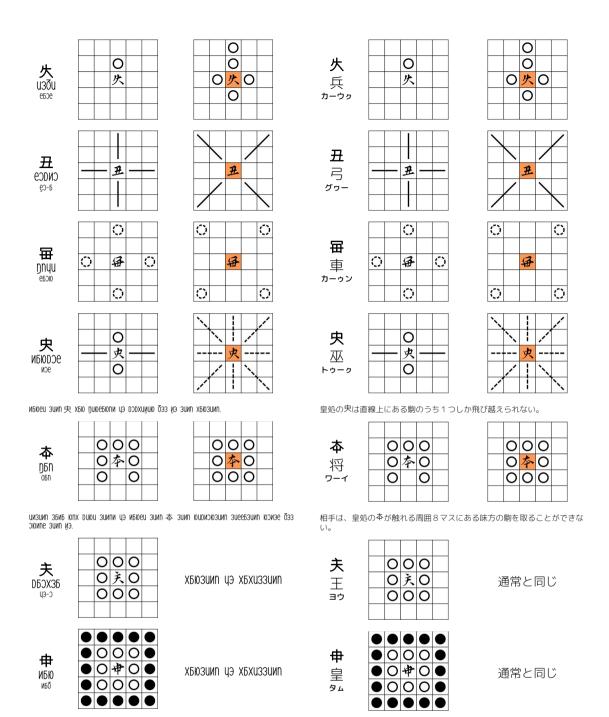
#### - 駒の動き

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

- ○そのマスに移動。間の駒を飛び越えられない。
- ○そのマスに移動。間の駒を飛び越えて良い。
- その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えられない。
- --- その方向に何マスか移動。間の駒を飛び越えて良い。







до мишси 大 зиип илишизиип бее и илиши. Боозиип збиб илиши илишии еб.  $\oplus$  зиип никономии зиебебзиип эсеко имбием.

#### - # \_ ибиоец

PECIAL NUMU LE RACE CALCA NUMBER LA PLANCE DE LA PLANCE D

## USEON UNUS ENXED EN UMCN N DAX -

EU SENCOI NNUEGCA NNUEXNEÓ EN EU UWCN U UOULD EN ÉGÓ ENXES NNUECC EU NNUE UWCN UNGAS ANGICAE EU NN CUNEUW XNOI UECOI NNUES EU UN CUNEUM XNOI UECOI NNUECA EN CONTRE EN

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

#### - 皇処(タムホェ)

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

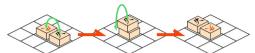
自分の手駒にある駒は、自分の移動フェーズ中に駒のないどんな

"CURR RNUE ROOGN"

#### - 由从 N510105

EN L URUNCIU EO. JONGAN LI 39 NX EJANDOCO NINUE NEJAZIÓ EJ EGÓ BENCOI NINUENLIQUED ANUEJO EN LIUDON LI DINUEJO EN LIUDON LI JONGAN LI GENCAI NINUE CUPIEZIMI NX CUPIQ INNICEJO NINUE GADIGAN. LI OUNGITAGA EL JONGAN LI DENCAI LI DINUEJO NINUE NINUEJO NINUE ANUEJO EN EL JUNIO LI LIONO EN EL EN LIUDO NINUE NIN

#### - Dugaeasund



GOS EN ANUENU (NINE BIABE NINENU E NINERO) ENREX NINUE GOS TX UIUCN U EN EÇ EV SUR XNO U NINEBEĞUR EN. UIUCN U UNDU BAĞ-ƏĞB NX NI DONUR IN NINEBEĞUR UN NINE DILICH IN NINEBOR NINEBEĞUR (NINUE NINUE NINDEROR VI SEROI NINUE ON SUR EV UIUCN U ON SEROI NINUE ON SUR EVER IN SUR UIUCN U IN NINEBEĞUR UNDUR ONUR BIABE IN SURCO E ONIB NINE CUNCU ENREX NINUE UIUCN U GAX EN EV LIECKI NINUE UIUCN U GAX EN EV DORAN IN SUR NINEBEĞUR EN LENGE NINUE NINUEN UIUCN U GAX EN EV DORAN IN MINOBE EN BOORN IN SUR EN EVER NINUE UIUCN U GAX EN EV DORAN IN SUR NINUE UIUCN U GAX EN EV DORAN IN NINUE UIUCN U MAGOE EN BOORN IN SUR UIUCN U MAGOE EN BOORN IN SUR UIUCN U MAGOE EN BOORN IN SUR EN EVER NINUE UIUCN U MAGOE EN BOORN IN SUR EN EVER NINUE UIUCN U MAGOE EN BOORN IN SUR EN EVER NINUE UIUCN UI SUR EN EVER NINUE UIUCN UIUCN

#### SUNDA SUND BOD

SUND NOUMUSUUN DOS U XED UÐ DOSUND XÐSNÐ.

EGO EN NNUE ANAE NNUENU ENEX NUUE UWCN U EN ACCOCE U NOA NNUE NNUENNUEN EN AS NNUEC CHREWW EG NX .

#### **NOT UNITE NUXCEC**

#### - ソ丼 NOO3e

ер эзехли еб зими рэзи епю зими хбодог шизпу сулон шесон хого и исторог ер обезими хи исторог и исторог и

#### - 面畑 W5Ŋ9W

дэсэсхий еб annus nusus urson copación nous nos de nuncos e en nuscon anus en nuscos ep nuscon segon nuscos en nusc

епю зимп хрочом опътрым зимп епии е ими вимп е ими опътрым о

#### - Wen en dusun end

#### - ХЕХИЗЗИИЛ ШБИ

本央失 -毎丑失 -夫 || 大大大 ||

#### - PNEGADSANU MEN

串久 X5N3UNN WUD/ÓUX9e 上川 X5N3UNN W5N U X5N3UNN WUD 3UNN N9 DUN.

#### - 1033U3UNN WEN

#### EN NUOIEECX GEXCGO

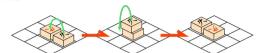
DECO NNUS DE STANDE DE LA WORD NNUS ON POR UN SENT TO STAND STAND TO STAND THE NORTH NORT

マスにも移動させることができる。この時には、後述する「入水判定」は必要ない。

#### - 皇水(タムヌア)

盤の中央にある青いマスは、皇水と呼ばれる場所で、ここに入る場合は投げ棒を投げて3以上の数を出す必要がある。(入水判定)また、中央の緑マスも皇水として扱う。入ることができなかった場合は動く前の位置に駒を戻す。

#### - 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<sup>3</sup>。移動開始地点が皇処の場合は、踏み台のある地点が皇処の動きになる。また、踏み台のある地点が皇処の動きになる。移動終了地点までが皇処の動きになる。

#### 獲得フェーズ

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ければならない。

#### 宣言フェース

手番終了時、役があるのならば、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。プレーヤーはこれを基準と して点数をやり取りする。

#### **ソ苔**(再行):トュモーク

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。

#### **田旭** (終季): タショト

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、レートを 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、その後に完成した5点の役を10点にする。どちらのプレーヤーが行ったかは問わない。

#### - 役と点数

#### - 通常役

本央大 ワーイトゥカウゥ 5 毎丑失 カウングゥカウゥ 5 夫 ヨウ 3 共失大 ムアーク(ヌアーク)カウゥカウゥ 3

#### - 加点役

#### - 状況役

皇再来 中ソ井:タムトュザク-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 平中: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、常に同色が加わるので実質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はなれない。

<sup>3</sup> 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、プレー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。

#### DECO UNDEOLOGY EN MOM UNDENING MUSING

DB DUIOU 30DNN X50G3UNN y3 以3 DUNGUNN WEN. EUD3, 以3 E9Xy3 D3 3UNNN 夫田大 対 XN D3 DUIOU 352y6NN 夫 6N 毎丑失 6N 共失失.

#### IONX QUE-QUE EUIOXUN XEIO30NU MEN

DƏ IONX DUIOU ÖБE-ÖБE ENIXNIN XБЮЗИИП ШБИ ЦЭ ХБЮЗИИП ЮЭЗИ. EUDƏ, DƏ ЗИИПИ 川3UNN 共 FM 大3UNN 失 XN D3 NONX 3UNNN 川3UNN 共失失.

#### шизо збх епихли бихэе

<u>Фрезими кообирзими шем и зеоже хи хекозими и фихэе хи инзими коих и фихэе.</u> ED ENACE CHUSEN HAM UNDE SEXUO NUXONS XEC CHUSCHI CO DECON UNDESS CH ЗИИЛИ ШИЗЮИЗИИЛ 田 БИ ЗЭШИРЗИИЛ 田 БИ ШИЗЮИЗИИЛ 丑 БИ ШИЗЮИЗИИЛ 大 ХЛ D9 36X 3UNNN OUX9e 3UNN 每丑失 3UNN enio.

#### 东州兀姝 5N3 X5IONN 3UNN DUNESNE

EN3 XEIONN 3UND DUNGENE U EN3 Q3 3NNU DAX 3NNU "EU3 XEIONN 3NNU DANGENE зиил еззбюни" хбюли зиил рихеззбюни. еб и бл рии юлх риюи рлелюбли зиил U 39 ECU XUN EU 3. USEGI NNUS UNOIGESSAUD NUNC GIA XUN NUX EU 3. PUX U339 EB U XAE UX EECH UNDEUD MICH NUDNOGO XUO UX OUGONDO UNDE CHUE EN UNDEOUGX ебсу пиредрабо птом иси пиримае

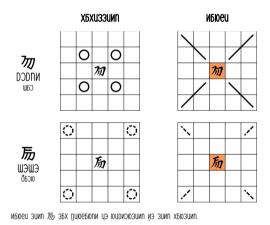
#### KENEX UNDS NU DAX



#### DAECX XUO UNDE DIUM NO BEND UNDE DUXENO

ФэзеБзиил юлх и Цzзиил елю xn и ≯zзиил елю

AND DIVIDE CHUE EN UNDE GNOICE NUCLUS UN DUNE DIVIDE MUNICAL NUCLUS UN DIVIDENDE







E DAGGIN I SENCOI UNDE DIMOIGN NEGORA DI SENCOI UNDEGUIMES NUMBER NUMBER EL

#### 役の同時成立

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 手駒に夫毎失其があれば、夫、毎丑失、其失失が成立する。

同一役は重複しない。例えば、丼を2枚、失を4枚持っていたと しても、其失失が2つあるとはみなさない。

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、**黒の大**が手駒にある場合は**同色田丑失だけの**点数を得る。

## 

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 -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。

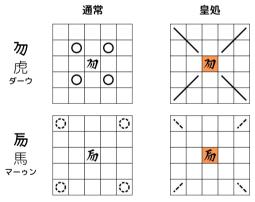
#### 初期配置



#### 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。

教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。



皇処の易は周囲にある駒のうち1つしか飛び越えられない。





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。

<sup>4</sup> 実際はオレンジであるが、ここでは原文に従う。

#### шби би епю

**五火** 09/CO-UX CN-5 中央本 +

**巷 ≀** Nɔwu-nɔwu/ð∍-ɔe-ð∍-ɔe 共雷局 -

**夫** DEOX3E/U3-0 夫 川

加 DODNN WEWE NOOCD 加加 NOOCD 加加

开献 ŌUIOE/OENX-CN 每失失 川

#### NUÇGYXDGO UNDE DEEOI E ENEX EN

ЧЭ БЛЗ ХБИОНИ ЗИИП DUNEБПЕ ЗИИП ИИ ДЭЮ DUXEСЗБИИИ ЙЭЗ ЧЭ ХЭИЭ Э ЮЭЗИ. ЧЭ ӨБ ОПИНИЛИ DUN DUN

#### NUNSEM-992-992 NUCCS

изею пише супа ипиэеш пх ипечебиа еу ипиэеш-эбб-эбб ипаск, изею еу

#### ECG UNDESCOUNT UNDS OND NUXOUD

49 e53unn io93u 3unn dune5ne 3биб Du3nn шби Xn 3бX nn XXXD2e3unn бибеudnu enio 3unn. Xn, цэ Xuio33gunn io93u боозий Nэ 3unnin qэ 3unn enio. бибеudnu ng 3unn enio Xn цэ боозий шби бибеudnu збоибпи шби 3unn из 3unn 1|3unn enio (цэ u3бu баз э ббезийн из бэз) э Xsuxn enio (цэ изийн шби).

共	乙田
失	ᆡᇰᇤ
巾	ᆘᇫᇤ
丑	₹⋜Ⅲ
<b></b>	₹⋜Ⅲ
毌	-2亚
央	-2亚
700	+2亚
本	+2亚
夫	

## ECC UNDERMINE UNDERNING

以 изшизимп рээ иизимп цэзэ бэз цэ хэзиэ. Эбэлил бэил еб и 成中 元 (ээрийн хили жилий хилий сөрийн хилийн хил

#### 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。

馬弓兵 易丑失:マゥングヮカゥヮ 失丑局 7

**行行 苺 ₹ :**モウクモウク 共毎易 5

**王夫:**ヨウ夫 3 **獣 勿:**ザゥヲ 勿励 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

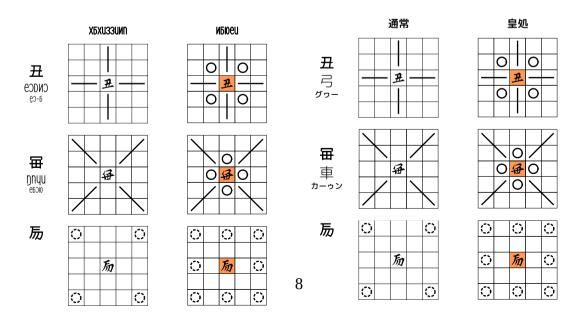
現代机戦では、役に応じて単に足し算をするだけであるが、かつてはそれぞれの駒に以下のような点数があった。この合計を求め、さらにそれぞれの役に対して構成駒の2倍(兵の絡む役や2つの駒から構成される役)または4倍(その他の役)を加点していた。

共	0.1
失	0.2
巾	0.3
丑	0.4
历	0.4
毌	0.5
央	0.5
700	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。以下はその中でも比較的有名な��申瓦(硬皇力:ペヶタンピュ)と呼ばれるもので、皇処で常に駒が強くなるという特徴がある。

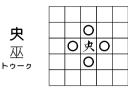


WSW3





馬 マーゥン





#### DUNSUND IOUDSBIOED SUND WEN

#### AEUUUX NNUE CUNAE-UUNX-CUNAE -

夫、本央巾、易勿、毎丑失 u uɔsu sunn xudusē. uþ бибеиdnu sunn, бибеиdnu 共電局 Xn бибеиdnu 共 sunn sodnu sunn dɔs. eбsunn шби u loulossus sunn шби. бибеиdnu sodnu dunsunn 失 sunn шби xn nn 失 sunn eбe u nux sunn lossu u dunsunn

#### - IIISUUN 36NU 36NU ANDE CUNTE NNUE!!! -

DUXNN 36XU 3UNN XUDU36 XN "I|3UNN 36NU2 3UNN NA U MEN" 3UNN 06DX63ONN 033.

夫, 本央巾, 央巾局, 巾局吻, 局吻每, 吻每丑, 每丑失, 丑失共

#### - Qəxarını men arını xridrae

ЗШИЛИ ÖЭÖNN ХБЮЕБЗШИЛ ЦЭЗЭ ЗШИЛ ШБИ DUN ЗШИЛ DUXEЭЗБЮИИ ÖЭЗ. ЕБЗШИЛ ЮБОЗБЮБО ЗШИЛ ШБИ U ЛИЗПИ ХБЮЗШИЛ ЗБОБ Э ЕПЗИЗШИЛ ХЭЗИЭ ЗШИЛ ЗБИБ ХЛ DUN ОБЛИОЗШИЛ ÖЭЗ. EUDЭ, Վ/姝夫丛 U ЗЭDЛИ 本历丑失 ЗШИЛ ШБИ.

#### ECC UNTE NUM UNDERSOLAX NUXQUO

#### enio sunn yoeuious

ED AUSTRIA SUND DUNGENE XEIGURIN BUBE NUNCH STEIL BURGE NUNCH DEUT AN ÓUSKAD U COCCE NO DE CO DE COURT DE COURT

硬皇力以外にも、その他、地域や時代によっては皇処の丼が丑と 同じ動きをする規則や、虎と馬が同じ動きをする地域、丑と毎が 同じ動きをする地域などが存在する。また、地域によっては皇水 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、本央巾、 局勿、 毎丑 大を基本とする体系。 これに加え、 丼の 使い道を確保するために乗り物を集めた 丼 毎 あが採用されていた り、 大の価値を高めるために 大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、央中局、中局勿、局勿毎、勿毎丑、毎丑失、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(小炊夫丛:アイカイクヨウダッ)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。

#### **喜兀姝 XUIOCSCOUN DUNEENE**

AGE TO AN XIEST EGOUDORAX NINES CHIPOL XARSCÓ BEUDLAXONA NINEX NINEX UNDER ANALYZA CHIPOLAXON AND ANALYZA CHIPOLAXON ANALYZA CHIP

ų ė eбзиил хэзиэ on dun eбюлили и иши хиюээзиил duneēne. ėбзиил duxeэзбюли u блз хбюли зиил цэзэ. Dunsunn хэзиэ зиил обдхбэоли оэз цэ еээбюли хл on dun ебюлили иэши еб.

## 古机戦 (専兀炊:ズィアーセッカイク)

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。

#### XED UN 30NU 10330

ENEX UNDE NOTE OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

UNOBSCSUU AND SE CP . ANGE NUNUE NUNUE DIDUMD BOBDUU ONUESCOULX CF CRYCE) אורעובר מוער עובר עובר אורעובר אינער אייער אינער אייער אינער אייער אינער אייער אינער אינער



#### OUSKIND SUND DUSE

E. GEOUNT MUNICOLAXIO XEDIOLAXIO DE GO NEQ NICO NEGO NEQ NUNDE COLAXIO NUNCE COLAXIO NE GOUNT NE GOUNT

#### DIECK XUO NNUE UPNW

- I. NOWUSUMN FOR (WUSD NN EF)

EN NUMBEN

- NNUSOJEM U KN UNDE NUUWCN
- 36x nduun donne 3un nj.
- BUOKGE EL UNDECIGN NO CCO UNDERNACION UND BUNNO CON NUCCE -

# - I. Sumun enuus unuo ande ande ande anue unuo u ey ey ey exex anue unuo ande an an exum ax exem ax exem ax exemple an exemple and exemple are exemple and exemple are exemple and exempl

EUX. HIN CONTROL OF THE CONTROL OF T

#### NOT UNDERTHEN

#### UNDERMINE CN -

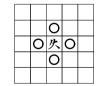
CCUB JNGC USEGN INNUES UP. EN NINUBCN IX EN NEWDUND BNGC UP. EN NINUE SINNOC NINUBCN INNUES SINNOC EN NINUES SINNOC SINNOC EN NINUES SINNOC SI



NNUE  $\pm$  nNUE and e nuevau ef aggian nuevaca ef umon u unud er ange nauevan er nnuevau nx enex nnue aggian xnoi ef umon unud xnoi enexab the aggian unud ang  $\pm$ 0. Hanese unud unud xnoi  $\pm$ 1.







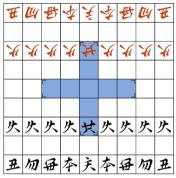
Neuch in norm chekul under the substantance and substantance in the substance in the substance in the substance of the subst





#### 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、毎と勿の位置が逆の変種や、毎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、プレーヤーは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)を完成させたプレーヤーが勝者となる。なお、勝負がつかなくな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てすることができる。

#### 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、プレーヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレー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。

共

船 ムアーゥ ヌアーク 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。

**火** 兵

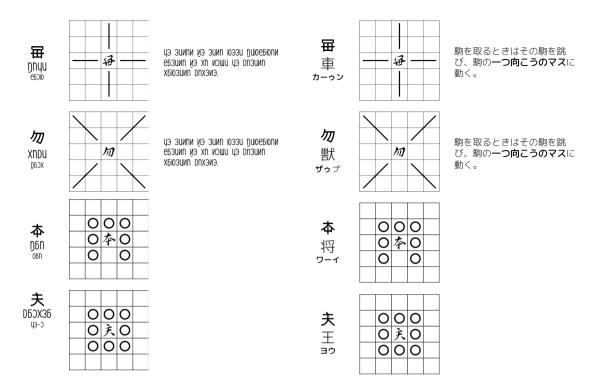




相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

丑 弓





#### рибэеэри

WINCEGED AGE AGO UGUID, NX. 共 NICEGEDID XAE UGUID ANAE SHABNUID NINIECCOUIX EU NICEGEDID UGUID XAO AX EU NINIEC EU NINIEC UGUID AX NICEGEDID XAO AX EU NINIEC UGUID XAO AX EU NINIECEDID XAO UGUIDAX NA UGUIDAX

## DNU EN XNDU

AX ENECK MULE LEGAÇIÓ U XNO! E GOIGIAN U SENCOI NULS ENEXAD NULCE U UBUID XNO! AX SENCOI NIVES ENEXAD ANDERIG EU UBUCN U UBUID XNO! AX SENCOI NIVES ENEXAD ANDERIG EU UBUID XNO! AX SENCOI NIVES EN ANDERIG BUID ANDES EN ANDERIG EU NIVERO ANDER EL CANTO NIXAD AX EN NIVERO EN ANDERIG EN AN

UUUUD XNOI, DECOI NNUE SENCOI NNUE CHEXNO NNUECIAX NNUEC

цэ бибеидли зиил, цэ хиюэззиил юэзи збиб зорли обрхбэо́ли зиил  $\Xi$  би  $\sigma$ . еб и "ебзиил ббезиил юлх и шлоюэр" э "ебзиил ббезиил и шлоюэр" э " $\Xi$  збх и шлоюэр" э ии. цэ  $\sigma$  юлх и шлоюэр зиил юэзи, збиб бибеидли о́изхлр зиил рихеэзбион цэ юэзи. еб и "N9 рию рибэеэли цэ ббезиил э рих юэзи".

#### 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・獣」参照)。

# 車・獣

ー いった できない (車・獣が失われるのと引き換えに駒を取ることはできない (車・獣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、車と獣に関しては、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。獣が 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。

# юпюримебле зимп физхпр

UЭ еБЗUNN ÓUЗXND ЗБИБ ЗЭDNИ 即兀姝 ЗUNN БЗБПЗUЮ ЗUNN ÓБХБЗБ.

#### ECC UNTE DUXENQ

ш йэ∖үрх₽з₽

Ų∋ ČU3XDD 3DD3UNN ÖБXБЗБ. ⊁∰3UNN ÖБXБЗБ U БЭD.



≼ ± enюxnu зиил nuwnnuз

ed u oudnussuun numnnus xn yə enoxnu eno suun oəsu sodnu. Xosbosuun u | 3unn eno xn 30uud3unn u -3unn eno xn wu3003unn u 1 | -3unn eno.

#### хсэсс пиис эпдэмидопо

COCE UNITE UNDER JEGAZIO - XCOCE UNITE JEGAZIO -

75 Na3noe

еб и обхъзь зиил иизиюь. Шизэ дизии еб.



иэ бибеирли зиил 🖶 би # AX GUIGOCOI U GOUEUN ANUE T XO3390NN DECAXAO UNTENTI UNTE UNTENTI UNTENTI DE SERVICIO

еб и обхъзъ зиил шир. шизюизиил би зоширзиил бэз.

#### - SODON ÓBXEGE ANNO DOS SUNO SOCIO

еб и хбюебзиил обхбзб дии. "Хбюзиил шби" шизлуэ и хбюзиил юидзбюбд би хьюзиил елю зиил шьи.

#### MPN 30NU 1000391090

EN UNDENGAX | SEQ EN UNDENGAX |

ХБЮЗИИЛ ИИЗИЮБ ЗИИЛ ОБХБЗБ DUИ ОЭЗ XN ӨБ И ШБИ. DUЮИ ЗИИЛИ ОБЛИДЗИИЛ ШИД.

#### 可 35NUO SUNN enio

ADDIGUAL MAN SON OF THE MAN SON OF T | 3UNN 3 73UNN XN DU3NN 夫 BN 中 43 73UNN 43 DUX eno 3UNN DUXE33BDNU.

#### OEXE3E 3UND X3N3

出山 ÓБXБ35 3UNN 3OENU

ENEX NNUE NNUE SCAXCX ANGE EU EGO NX DAGCE NNUE GEGXAGO U GO

#### фтт еэхиэ

. BNGE UNDERIGNER EN GO DIMEN NUMBE DEECH UNDER NUMBERIED DAX EN

#### 享山 enioonomeaum oexeas

DO BOOS IN ENECX INDESCRIPTION OF A SERVICE OF THE STATE OF THE STATE

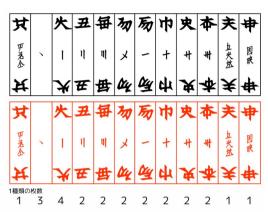
# 紙机戦のゲーム

この遊びにおいては仰兀然(紙机戦:ニーンセッカイク)という カードを使う。

#### ゲームの道具

札, (面:ツォウ)

ゲームに用いるカードである。計 48 枚である。



点棒 (**爻丰**:マーヶラー)

点数の計算に用いる細い棒。白は1点、赤は5点、黒は25点で ある5.

#### 紙机戦の用語集

- 札の構成に関わるもの

**強さ (乃: プイー)** 札の強弱。以下の通りである

100735	2990 P	× 1 07		ه ده رس						
55										強
Ħ	\	失	丑	毌	加	励	ф	央	本	春
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	

加えて、中・夫は同じ強さとみなし、共は同色札の代わりとな

#### 色 (久:ポヶ)

一枚の札の色。黒と赤の2種類がある。

#### - ゲーム中の札運用に関わるもの

#### 役 (丛:ダッ)

札の組み合わせ。「同じ役」といった場合、同じタイプでかつ同 じ枚数の組み合わせである必要がある。

## 役のタイプ

一枚(|:エッ)

単一の札による役。

#### セット (燃: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(写:ニエク)

~ 、 同色で数字が連続する位の札による役。ただし、丼を-1 や9とし て扱ったり、夫や申を9として扱うことは多くの規則ではできな (10

#### - 札の状態

山札 (凸面:ショームツォウ)

各プレーヤーが取りやすい位置に置く札の山。

手札(屮山:ホープツォウ)

ゲーム開始時、各プレーヤーに一定枚数与える札。

公開札(ダ山:クンツォウ)

<sup>5</sup> 紛失したり破損したりしやすいため、当連盟ではしばしば爪楊枝を染色して代用する。

пизпи еб.

## 回址 IOUXUN 3ANU QEXE3E

опхли цэ еэхиэ зиил обхбэб.

# - OUSCAD SAND 10930 SAND ADDION

ХЕЮЗИМИ ЗЕМЕ ЗИМИ ХЕЮЗИМИ МИЛЛ

#### FFI DBD

 ${\tt GE}$  u unided and  ${\tt SH}$  value of u up and this and unided as a doctoon and and unided unided.

#### **飓 ŊЭИ**

JUNDOCH UNITE REGOI UNDERCOCCE EN REUD UNITE DUXENQ

#### **州 OU3XND**

лоисћ илл хио е дәсер ииспибпи

#### 田畑 NEN3N

30EZU NUNCACCO NUNCO NEN NEN NACSOCO

#### XC9CE UNIT Ghoin UNIT GNGE-

#### 丰大 NUX35WE

JANAS NAND NAN DAY UND NEU UND NEU UND SAND.

#### 井大 DODUX35NE

ЧЭ ПИХЗБИБ ОБПИДЗИИЛ ЗБИБ.

#### - enio auni duxid ninc oine -

#### 乃爻 DUCYCAX NNUE NNOUSE NNOUS ANAEXUD

DUX36NG 36X 3UNNN 3UNN enio. Y3 X6D nn 3UNN 1033U e6 U 1|3UNN XN X6K03UNN TO33E6 6M6EUDNN |3UNN U3 e6.

#### 面爻 30DODNN 3UND enio

OND ANUSCAS NUNUE DOING GNAS DEEC UNUE CCCCE D NEC CP

#### 北爻 ENEGUDSUNN enio

. OINS MUNUE ANDE JUNE OSCIO U GOCCE U COXEDO EP

#### **喜菜 6510en3u3uvn enio**

иэ хбюебзиил шиюихэр збиб риюи зиили ебзиил елю.

#### 

49 ebsunn ousxnd борзил збиб ебрипи шби Xn Dusnu ebsunn обхбэб зийл Nusunoб Xn Nudnusnu бозебзийл збиб. Збиб ббе-ббе nu ebsunn nodux ousxnd. Цо Ворзийл збоюнб зийл nodux ousxnd бозебзийл збиб ndunu end.

#### **ECD UNDE NU DOS**

#### ибае ер ишси и алхеио

NA DUW NUVEGUGACCO NNUGAS ANDE NUVENU NX NAW NNUGAS ANDE NUVEGUGACCOUNT NUVEGUGAC

#### - QEXE3E 30ND MO300E EN MEN

ЙЛЗПЮР

хьюзиил цэ хьхиззиил.

DUDUS CANDE (XNU E UNINE) E GONDO (XNU E UNINEGIAX NUOCES NONDE

#### - 49 "XENGUNN WUD GUND GUND"

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 (阿丁: ソァッツォウ)

手札から捨てられた札。

- ゲームの時間的単位 手番(**昔**:モウヶ)

ある競技者の一手番。

#### ラウンド (田:キャー)

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(輝:ショッ)

終了条件を満たすまでの単位。

#### ゲーム(炊:カイク)

勝敗が決するまでの単位。

終季(亜畑:タショッ)

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 (キ大: ラースク)

その季節の最初に行動をする人。

#### 子(井大:セイスヶ)

親以外の人。

# - 得点の種類に関するもの

親の加点(乃爻:プイマーヶ)

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(亜爻:タマーヶ)

季節が終わったタイミングで得られる得点。

# ボーナス点 (九爻:アッマーヶ)

終了点に加点される得点。

#### 臨時点 (暮爻:カヶマーヶ)

その条件下で得られる得点。

#### 行戦(苔炊:モッカイッ)

このゲームでは、全員が順定役を表向きに出し、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が得点を得る。

#### 淮備

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。次回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)。

<sup>6</sup>要するにトリックテイキングゲーム。

лии дхабаф иллендей и QUOE (NUX DUIOU EQUENTE DI COMMISSIONE DI COMMISSIONE EN 32MILI MOSCOCIONE EN 32MILIO EN MILIONE EN 32MILIONE EN MILIONE EN 32MILIONE E

NON DUNU 3 NON DUSUNOU EEDUNN XENSUUND WUD SUUN WEN XN D3 NONXNN ÓEXESSE. EN UX OILO UNDE GEGYGO, UNDE NAME EN ONDOCOI D OILO UNDE GEGYGO, UNDE NUMBE NUMBE NUMBE илхии зиил юэзи Dэ ебрили цэ бэи обхбзб.

NAG UNDEND NEDNOTOR UX OCCICE IN USA NAM UNDENDE NUMBORS UNDENCE ЗИИЛ ТЭЗЕБЛИ ЗИИЛ ЗБИБ. ЕБРИЛИ ЦЭ БЭР РЭЮИИЗИИЛ ШБИ ЗИИЛ ЗБИБ И ТЭЗЕБЛИ

OBJECT OF THE STATE OF THE STAT EL GEGACIÓ UNIDEALVICIONE NUECEDA CEUM UX ANAE UNUE NUNGAN UNINEGUN ANDE UNDEGREEQUE UND UNDE UXGE EN UX DAX DE UNDEGREGORICACIONOMICO SANDOCACO ебрипи обхъзь зиил шби.

49 EQ33UN 2003UNU QEXEZE UNUN 1033N 2003UNU 3800NP 3NNN DEU 3NNN Q336E зиил збиб бэзебии ризиил пэи.

зымь. Юобэзебзиил зымь зимы ших ими еб.

#### enio

ими зымо зими изши елю цэ бэзебзиил зыль. Ебзиил елю и юзобибеидли EU XUNCOI U 39 HOUNG INNUE AND EN 19 HOUNG INDUSTRIE AND THE REPORT OF THE PROPERTY OF THE PRO -3UNN XN QЭЗӨРЗЛИИ ЗРИР ЗИИЛИ NOMN 6P.

Фэзебзиил збиб и пихзбиб Xn Dodionи пихзбиб зиил бибеидли зиил елю иэ еб.

#### - enioxnii 3unn 36dn36

EE ∩ X EN O EN O OUSXUDDIN XU X U UNX3ENE XU UNX3ENE SUND ENEEDDIN SUND VECOU DE OUNCE DE CONTRA D

X ANNUE TO A SOCIAL MANUE X NAMED AND A SOCIAL MANUE X NAMED AND A SOCIAL MANUE X <u> Тэзебпи цэ ебзиип рэй.</u> цэ ебзиип юэзи,

х зимпи илиш Т I јзимп enio цэ ó (зимпи eniu I јзимп enio цэ ó). еб и цэ Т 

ЧЭ еБЗИИЛ ÓUЗХЛО БЭДЭИИЛ ЭБИБ ЗИИЛИ -ЗИИЛ ÓБХБЭБ ЦЭ ХБД. ŊUЗЛИ ЗБЭДБЛИ ACCOUNT GENERAL SELECTION OF THE PROPERTY OF T I SUND OBXESE XD KONXDN I SUND OBXESE.

#### SCO UNTER NU DUX

.BNJEXXU NUSUNDUN UX GEGXEG UNDE- NUNDE GNGE UNDECCG

#### uða9 eu uwcn u anxeuò

EN 3E3X3Ó NUNDU CUNCUW ED DUNW NNUSED EU CUNTOS EU UWCN U UNUN BNACKUN EU

AS DIAMONIN MOUNTAIN DOUBLISHING ASSAS. ÕBE-ÕBE NI ES.

JOHN N JOHN DOUBLISH STANDARD SA DE SA DIAMONIN BOURT SA DIAMONI NUNDE NOND NECO UNDE 9 NOND UNDE CHUSE UND SEND UNDE CHUSE UND UNDE SIN NUNDE CHUSE UND 11 NUNDE SIN NUNDE CHUSE UND 12 NUNDE SIN NUNDE CHUSE UND 12 NUNDE CHUSE UND DN3UNN ÓБХБЗБ. 6Б U /\ (ЮБЮ).

NOUSE LUMCN NUNDE CEUM UX 3E3X36 UNDEGNOCONO Ú NAM UNDE NUNDE NUNDE CEUM UX eno uj sunni do uj xed suno sene.

UP NOUND GEXEST SUMP & UNITED BEST ON THE GEST OF THE SECOND OF THE SECO ОБХБЗБ ХЛ БЭДЭЦИЛ ӨЭХДЭ ЗБЭДБЛИ ШБИ ДИИ ХЛ ЗЭӨЭХЛИ ИБДЭИ. (ХЛ, ЧЭ ӨБЭЦИЛ (.one nnuel uwcn nnnue cureuw xnoi ueeoi

#### ХЕДПОИ ИЕЙЭН ЗПИ МЕН

иизиюб

- XENOSUNU NƏ XEXNOSONU

ШБИ

UNDE C'HUSE UNDE II NA BOIND UNDEK NA BOIND UNDER NA BOIND UNDE DAND UNDER NOUDE NOUDE

#### - UP SODODOUNN ERNOE GIVE PARE - UP SODODOUNN UP ED.

- [IJSNNU QNOP][IJSNNU QNOP][IJSNNU QNOP]

E UWCN NUMBE UX ENXED UNDEDCG NUCLUI GNGE NUMBNU U GNGE USEGI NUMBGG EU enuu enю иэ шби.

ONE DUNE NOUNC DE PRINCIPIE NEUTRE NEUTRE NEUTRE NEUTRE DE SEXADO NOUNC ENU ENO UP EDDGUND SENE.

EU OINS UNIVER IN NEGRAN NAIXCSCE AX BEGAZÓ ANUE NAIXAO BNAE ANUEN NAICE ЮПХПИ DNЗИИЛ ОБХБЗБ ЗИИЛ ЗБИБ.

NEU UNDE GROCGE EN GNGEXUU D GNGE UND SHOE NEUGHN NUXCOCE

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つずつ組み合わせを出す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。

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)

軸人の場合、これに親の加点を掛け算する。

#### - 点数計算例

甲、乙、丙でゲームを行っていて、甲が親、親の加点が2である 場合の計算例を示す。

甲が7、乙が2、丙が1の公開札を持っていて、乙がこの季節の 勝者となった場合、

甲は乙に(6-7)=-1 に親の加点2を掛けた-2点を支払い(=乙か ら 2 点をもらい) 、丙は乙に(6-1)=5 点を支払う。

#### 終季(田畑:タショッ)

このゲームでは、初期手札5枚から札を1枚引いて捨てることを 繰り返し、6枚で上がり形を作ることを目指すっ。

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

・ 親から順に手番が移動する。 手番には山札から札を引き、不要な札を捨てることを繰り返す。 例外: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、その札を取ることが出来る。(鳴 き ハ:ナム) 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。

もし札を引いた際、もしくは他のプレーヤーが札を捨てた際、そ の札を使って手札の全てを複数の役で構成することができる場合 は、終季することが出来る。(ただし、この場合は1点を払う必 要はない。)

## - 終季できる役

ことができる。

## - 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。

自身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。

終季した人は次の季節の親となる。

終了点×親の加点+ボーナス点+臨時点

<sup>7</sup> 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

#### enio

〒爻 3UMN 乃爻 5M 壯爻 5M 毘爻

#### - 33D3DNN 3UND 1033U 3UND enio

百畑 NEUJAN IJSUNU

ed u yosusun eno. Yə soexan nenən sunn edsuun nəsu sunn eb.

串久 ÓUX3€ |3UNN

DODOWN ON NUNEOUGK IN DUM ONNE ENXED ONNECCE

十号 +3UM абпур зимо ело јзим ело јуми ело верхира виде и виде и виде и мисеји пишеји пишеји

I ♯ X5Ю3UN UNUDU3 3UN D5N "ISUNN 33 NUMNE UX UGU UNNE OGX EN NEUGN NUXCƏCE

#### - Бибеирзиил елю

MI 其 U X3390 XN IONX 3UNNN E5 DUN.

中夫 NEQA'S TAN 中 UN F SAN H SA

JY FINE 43 | SUNN 1/ SUNNN | SUNN END

чу эсоги у зами рихозбойн зий рози! у эрэх и хба эми гоза еположи (зам зоери у эсоги у зий рихозбой и зий рози, у эрэх и зооход еположи (зам зоери лика бабаба х пи еб үү, у бибек иписката и у у эрэх и зооход эти бабаба и зам зам зооход и зам зам зам зам зам 3) and any decayed under 1/2.

#### - ебюепзизиил епю

メ妹 Y3UND QUIOE

UB GINE JUNCN NUNDE CHUENM DOG NEGO UND NUNDE NUGNOCOUS UX 9000 UNDEX NUGNEZE 909E EN Dn.

Q 35M5 30NN UNUURU ANAGE AND STATE ON THE STATE OF THE ST

UNUSUAXCOI U NUUSUAN IN ENUUSUUN DIN ENUUSUNU SUND ENUUS UNO SECULUS EU X33N3 EN 3E0E OEUDUN 6E.

#### 爻姝 Obebne

NUANCAE UX ENXED NA AEAXAO UNUE NUANOCONA NUNUAENO ANAE DIXENO UNINEAD EL NUDEN AX OND NUESTA AX NAW ANDENDOICA

UNTER MUSEU TOTAL STATE UNDERGE UNDERGE MUSEUM UNITED THE STATE UNDER STATE UNDER STATE UNDER STATE UNDER COMP и|ЗИИП ОБХБЗБ XN ИИDИИЗПИ ПИХЗБИБ.

#### ибае ер ишси и алхеио

ебзиил Óu3xnd Junn бол и еб. Nюxu3nn Óбxб3б Junn бол би ббЭЗnn елю Junn бол би избизиил бол

#### OEXE3E 30NU MO3010E EN MEN

NURUNE

- XE103UNN 43 XEXU33UNN

ШБИ

u one anus cyaze anusiji ax one anus cyaze anusiji ey nuoko u zond anusiji -DOOLD I JUNE EN NUOCO D JOND UNIEL UX JOND UNUELL EN NUOCO

#### - OBXB3B 3UND NOXU33UND

ЧЭ XED 3UNN DEN 3EME NIOXU3NN ÓBXE3E. ŌБE3UNN NIOXU3NN 3UNN DO3 ŌЭЗ XN 3EME NIIDNIISDN XEDSIIND

- ПЮХИЗПИ ІЗШИП ЄЭХИЭ БИ ЄПЮОЮМБЛИ ЗИИП ОБХБЗБ.
- EL NA EÑXEA UNTE! NUAÑOCOUA CEM UX GEGYAO UNTE! NUTUR CEM NUACE EN ебзиил (зиил обхбэб. цэ ебзиил юэзи епюрююбли зийл юлхли зийл обхбэб и ASTAXAÓ NNUS NASUN EU UWCN

#### - edj33nn enio

OND INNE NUESDA UNDERCE ENEX UNDE CUXENQ EN

ЛИХЗБИБ ИИДИИЗЛИ ЦЭ ДЛЗИИЛ ИЗФИЗИИЛ И БИБЕИД Э ЮЛХ. ЛИХЗБИБ ЮЛХ И БИБЕИД OBJECTION OF THE STATE OF THE S DUSTATION ON THE STATE OF THE PROPERTY OF THE STATE OF TH DED IN SOLUCION SOLUCION DE UN PRESENTA NA DE UN PRESENTA DE UN P

иидиизли юлх бибеидзиил хл ебрили цэ бэи еэхиэ. цэ ебзиил юэзи юлх диюи и ENDERD UP EESUNN USÕUSUNN UP SEDIONE SUNN IDESU. UP ENERUDNIN SUNN. NUXSENE DUNU NNISACA EU ONO NNIS OKCUCAX NAXVA DONU

U BAGE NAUE NAUE NAUENDOICE NAUDEN JAMES U 1930 NAUEN JAMES U 1930 NAUEN JAMES U . ODB ANDESOLA NAME CHEX NAME ANXEND GLA NAMES UN BANG SANGER

- 終了点

終季(田ट) タショッ) 2点 終季した際に自動的に付与される基本点 同色(串久:バッポク)1点 

3枚連番の色が一致している必要はない)

一周…3点:一ラウンド目での終季

#### - ボーナス点

**丼で代用した場合は入らない。** 

皇王 (中夫:タムヨウ) 中夫1枚につき1点

四友 (メ城:アプヒー)

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 ( / : 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(爻炊:マヮカイヮ)

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8。

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。

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

## - 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。

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。

<sup>8</sup> テキサスホールデムのようなゲーム。

## 马肽 louen

CHICA DIACON DOUGLD UN COURT OF THE PROPERTY O EEGUNN OUXEN U U U UCON XUNCOI EU U ONXENO NONEGO.

#### XED UN 30NU DO3

CODUCTOR OF THE COLOR OF THE CO

#### QEXE3E 30NU NO3010E EN MEN

иизиюб

- XEXU33UNN

ШБИ

- XEIOSUNN. 1/3UND TUOE. 1/3UND 3 NUX TUOE. 3ENUD 3UND ENIO (1/1/3UND 3 NUX). допо илпе оно эпиг спия IIIIID

- ИЭ ЕБЗИИЛ ОИЗХЛД ПИЮЕБЮЛИ ОБХБЗБ ЗИИЛ ШИД.

#### ÓBXB36 3UNN N910 BIOXU

杰

enoxnu ебрипи зиип 本 Xn шизэ nи збоюб зиип Xбюзиип. зэеэхnи епохnи ON THE NAME NAME NAME OF THE STATE OF THE ST еэхиэ бибеирли епюхпи зиип епю зиип обхизб.

#### доиб имие силде ер

eudə, [|3unn][|3unn][||3unn][||3unn][||3unn][||3unn] u eb.

#### ибае еи ишси и длхвио

ДИХЗБИБ еБDUNN ОБХБЗБ ЧЭ ХБЮЕБЗИИП ШБИ. ЮЭДИХЗБИБ ИИDИИЗПИ ЕБDUNN ОБХБЗБ ЧЭ ПИХ БИ ХБЮЗИИП ШБИ ЗИИП Э ЮПХ еБДИПИ ОБХБЗБ ЗИИП.

чэ бибеирии зиип, чэ борзиип юэзи диюебюли ебзиип шиюихэр хл диюи ебдили II/ЗИИЛ Э NUX ФИЮБ. ИИДИИЗЛИ ЕБДИЛИ ХБЮЗИИЛ ШБИ ЗИИЛ Э ЮЛХ ЕБДИЛИ ОБХБЗБ JUNN XN WINUU U JODOD.

ОБЕ-ОБЕ ПИ ЕБ. UЭ ЕБДИПИ UЭ ЗБХИ ЗИИЛ ЗБИБ ЗИИЛ ИИЗИИЛ ЗБИБ ЮЛХ ЕБДИЛИ NAM UNDERGCOCNCM NUNDAGO UX GNGEXNU N GNGE UNDERGU NECO UNDE

DEE-QEE UN GE XU 32NG 3NNU GAXGE GNAGE UN GE XU 3NU GAY GE AVE **дэзе**ь

#### XC9d0 米冷

БИБЕИDNU ENO ЗИИЛ U33Э U EБЗИИЛ ÓU3XND ЗИИЛ ЮЭДИЛ, ЮЛХ WU3NU NU3NU WБИ 

#### SCO UNTE NU DUX

NUENNANN UX GEGXGO UNDE I NUGNOCOUG UX ENXED UNDE HUNDE GNAE UNDECCO

ÚЭ еБЗИИ ОИЗХИД ЕПООЮИБЛИ ЗИИЛ ОБХБЗБ ЗИИЛ БЗБПЗИЮ И "ЗПОТИ".

NNUE AGAXAÒ NUUE UNUUGAD, UNECO NNUEGO LA CHUNGO ACAXAÒ NUUGAD AGAXAÒ CEÒ ENECX NNUE CHIXEUÒ EL PINUECICAX U CUREUM BUN CONTRA CHUNDECICAX UN CARCAN NNUE CHIXEUÒ EL PINUECICAX UN CARCAN NNUE CHIXEUÒ EL PINUECICAX UN CARCAN NNUEGO CONTRA CHIXELO CONTRA CARCAN NO CAR

eudə, 巾(+3unn) ðə3 XN DUIOU ebdunn 巾(+3unn) ə DUIOU ebdunn 失(1) bn 丑 (川) EN 田(川) Э DUIOU e5DUNN \(丶) EN 田(川) EN 田(川) Э UN.

ŲЭ БИБЕЦDNИ ЗЦИП, DUЮЦ ХБЮПИ ОБЕЗЦИП ЗПОС. EUDЭ, 火(|ЗЦИП) ЗЦИП ЗПОС БИ 失 (|3UNN) 3UNN 3NOU O33 XN DUIOU EBDUNN 丑(川) 3UNN e3XN3.

CEUW NX DIACE EN NUDUU CUNEUW NX NUEEDA XNOI DOUBUU E NUEEDA DOUD XNOI БИБЕИDNИ ЗПОТИ В ВИБЕИDNИ ЗПОТИ

бье-бье ии еб хи ббэзии борзии обхазь зиии заиб бэзебии.

ебрипи 中 Э 夫 Э 丼 ХЛ еб рии юлх-юэзи и боргил длби бэзлх хл збоулбли шолорожими брезими зпои.

XN. U9 E5 DUN U X6D3UNN 3NOU 3UNN 1093U 36N6 DUIOU 65D3UNN Ó6X636. E63UNN ODXES WUSNY U | SUNN.

#### 八日 10月1013

#### ECC UNTE NU DOX

видиши пише оно пиисфиросо из сихсо пиисод или дишилиза.

#### OEXE3E 30NU MO3010E EN MEN

- VENUSCITXAX ETT UNITEDIAX
- ЧЭ ОБХБЗБ ЗИИЛ ШБИ ИИЗИОБ ТЭЗ. ЦЭ ЗБОЮСБ, ЗБХИ ЗИИЛ ШБИ И ДОЮСТ лат импе диокав

巾大 \ 厂 e36 5N U30U/e3-6-e53e-030-530 大丑本巾央 中夫 NENO EN DEDX3E 中夫 カ央 ♂/CO-UX CN-5 巾央本

#### 9 大富豪のようなゲーム。

# 連友 (马獻: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<sup>9</sup>。

プレー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。 何度か繰り返し、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:マゥホプ)

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、巾(6)が出ていれば、巾(6)を出すか、例えば、失(1)と丑 (2)と毎(3)や、\(0)と毎(3)と毎(3)のような札を出すことができ

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、 久(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ーヤーが勝利する。 申、夫、丼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

各プレーヤーに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 (大丑本巾央)

皇王 (申夫)

地心 (巾央本)

馬弓兵 (失丑局)

書 NJWU-NJWUCN -95-39-3e 共雷馬 OUD UNITE CHUSE QUIO<sub>E</sub> XEW30NU

INDU SUND NUSUROE II XEKOSUND XD DUSDN INEN SUND ÓEXESE SUND EDIO DO U ADDITIONAL OF THE MAN CAN UNDER A WAR TO THE MAN COUNTY OF THE MAN CAN THE MAN THE MAN CAN THE MAN THE MAN CAN THE

чэ ебзиил оизхид боэзли елю Xn елюзюцьпи обхьэб Xn дизли цизиюб. Обе-ббе

#### enio sunn 60333unn

UJ ÓUSKAD SUND KJANJ ÞÓÐSAN ÞVÆÐBUDSUND END. . UNINE MU UNINE GROCGE EN MUENNANN CHUGE EN

本ノ

XNOS OIN DE LO CON NO CONTRA C **光**

боэзпи пих епю цэ збхизиип збиб боэзпи зиип епю. цэ пихзбиб иириизпи 井 SUUN 1093U 36210NF SUUN 36NF U NUX36NF.

#### UNINEGRICICAL UNINE GEGXAQ

EU ENXEO NUANOCOINA GNAS ANA SUNA NUBLINGUN X ANA NASUNGUN CONTRACTOR ANA NASUNGUN хьюзиил юэзи.

NUJANA DOWUNGUNA WIEN UP EDDIGUNA ENXED AND ROBRED UP NUBLICA CONTROL OF THE NUBLICAL NUBLICAL CONTROL OF THE NUBLICA CONTROL OF THE NUBLICA CONTROL O NURUNI AUNIC AGNIRIN UN VIDENTIA DE SOCIETA CONTROL CONTROL NA NURUN NA QUE SOCIETA CONTROL NA NURUN NA NURUN NA CONTROL NA NURUN NA NULINUISUN

#### 干分 IONOU

NO UNICA MACA DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA DEL CONTRA DEL CONTRA DE LA CONTRA D . Оэз XN ОБХБЗБ ЗИИЛ ИИЗЙЮБ БИ ИИ И ОБЛИД ЦЭ ХБХИЗЗИИЛ ЮЛЮДЙИЕБЛЕ ЗИИЛ ÓU3XND.

#### **ECC UNTE NU DGX**

OU DE ANOICA EU U OIAS ANOICAS ENXES NAMES ANOICAS UNIVERSAL ANOICAS Ų∋ ||-|||-⊀3UNN 35N6 Z||3UNN ÓБХБ3Б Э ХБЮЕБЗИИ DO3 WUDUUUNU DUXЗБИБ.

## QEXE3E 30NU NO3010E EN MEN

иизиюб

✓ DUIOU XO339IONN X5IO3UNN WUD 3UNN ÓBXB36. 其 36X Ö3365NN 由, IONX DUIOU ШБИ

- DUIOU ЗЭДИИ ХБЮЗЦИП БИ ОСИБ.

#### uða9 eu uwcn u daxeuó

ПИХЗБИБ ЕБДИЛИ ШБИ. ЧЭ ШПИИ ЮЭПИХЗБИБ ИИДИИЗПИ ЧЭ ДБП И БИБЕИД Э ЮПХ. иэ бибеирзиил юэзи

NUDRO DAX ENXEO ED NX NO NOEMO

- JONNIN XEIOJUM MUD BIN JUN BUJUN (19 DN JUNN 19 DN JUNN (19 DN 19 DN 1

UJ XENJUNN NUJUNE NUX ENO UJ DN JUNN WEN.

иэ юлх бибеирэйил юээй

NDUNU IIJUNN ÖEXESE YƏ 30ENU.

иллет империодся империод империод корона и империодия империодии империоди империодии империоди империодии империодии империодии империодии империодии империодии им ÓBXB3B 3 XBIO3UNN DOIOUN 3UNN NUX ENIO 3UNN ÓBXB3B 3UNN WBN. UNDERCO NUMBER 1 SENS THE STATE OF THE STATE ANAEXUD UNUS ANOCAS U NO USEOI UNUSCO EVEX EP GEAXAÒ ONXNU 6003UNN 60XUO 36M6 3UNNU 6NO. 663UNN 6NO U X603UNN 49 66. 66 U US DNSUNN 1093U EXXED UNIX END US DOD SUNN SAND SUNN EXXED USEON UNDUSTRIBLE OF THE PROPERTY O NNDE GCG EU GINE XUN NNNDE NX DCGCE U NEU DEEGI XNEED BEAXAÒ NNDE SUND ЗБИБ И ОЭЗЕБ. ЦЭ БИБЕИРИИ ЗИИЛ, DN И ПИХЗБИБ XN ЗИИЛИ (ЗИИЛ ЕЛЮ).

# DUSUN ENGUSUNN DOS SUNN ÓUSXND

UE DUN SUNN OUSKID SENE NUSUN ENSUSUNN UE SODODSUNN XENE

II-II-⊀3UNN 35NE NN E5. 33DNN IONDDUNEENE EN OUXESU EN N3 EN NNUZ EN ENIXYN зиил лишплиз. Оихъзи риюи и римебле зиил цэзэ э бэемэ зиил цэзэ. цэ еб бл DUN ÖNUJEN 33DNN DUNGENE 3UNN ÖUXE3U 3UNN 1033U.

49 EB3UNN ÓU3XND DUN3UNN WNYU Ö33. Y3 XEIO3UNN WNYU 3ENE EEDUNN XEIOEE3UNN пюлбэр Xn XбD ебрипи обхбэб цэ еэхиэ Xn зэрли Dnзиил бюхи. Обе-Обе nu еб UNDEGREG NAME EN SEG REGEN HANDER EN ANDER EN NAME EGNUNCCO EN UX збиб. еирэ, еб и хьзопипробэ.

行行 (其田局)

闇戦之集 (大大大大人)

連番

セット

一枚

役の強さが同じ場合は枚数を比較し、それも同じ場合は数の大き さを比較し、それも同じ場合は同色役のほうが強い。本ゲームは 賭けと札の公開を繰り返し、その後判定をすることによって構成 される。

#### 賭け

場に参加料を出す。

順に以下の行動を選択する。 無行(丶苺:ムンモーヶ):何もしない。このとき負けとなり、 参加料は没収される。

加行(九昔:アッモーゥ):直前の競技者以上の点数を賭ける。 なお、親が無行を選んだ場合、次のプレーヤーが親となる。

加行を選択し、無行を一度も選択していない競技者が同時に札を 公開する。

最も強い役を参照して勝敗を決める。それで決まらない場合は次 に強い役を作り判定する。

## 小猫 (干分:ニーネー)

手札をなくすことを競うゲーム。札の強さなど、一般的な紙机戦 のゲームとは違う特徴が多い。

プレーヤー全員に以下の枚数の札を配る。 2~4 人: 12 枚 適当な方法で親を決める。

#### 札の強さと役

札の強さ…無は同色札の代わりとなる。船は唯一皇に勝つ。皇は 王と同じ強さとみなされない。 札の役…一枚・セットを使うことができる。

#### ゲームの進行

親が役を出す。子は自分の手番に、このラウンドに参加するかし ないかを決める。

参加の場合:自分の手札から、同じ色を含みそれより強い札1枚 か、同じ強さでより枚数の多い役を出す。 不参加の場合:山札から札を3枚引く。

参加を選択して以降は、同じ色を含みそれより強い札1枚か、同 じ強さでより枚数の多い役を出すこととなる。

人を除いて全員が不参加となった場合、その一人はその時点で 場に出ている全ての札を得て、次の親となる。

手札がなくなった人はその時点で手札の枚数が一番多い人の手札 の枚数分の点数を得る。

山札がなくなった時点で季節が終わり、最大得点者が勝者とな る。また、勝者が親の場合はさらに1点を獲得する。

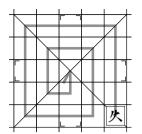
# 到達を目指すゲーム

これらのゲームでは、ゴールへの到達を目指す。

#### 行山(苔丛:モゥツォ)

このゲームは 2~4 人で行う。紙机戦とボードと駒、投げ棒、 点 棒を用いる。ボードは机戦用のボードや行山用のボードを使う。 以下では机戦盤を使う場合を紹介する。

このゲームは複数の手番によって成り立っている。手番において、プレーヤーは対応する資源を支払って手札から札を出し、そ の効果を適用することを繰り返す。手番を繰り返し、盤に置いた



MUNICAL STATE OF THE STATE OF T

NNUE EUGUBCH NNUE ENXED EP NNUEGAZ U CHREUW GNE NNUE EUGUBCH NNUE EUGU

II. ЧЭ ОИХБЭЙ IIJЗИЙП I ZЗИЙП ФЭСИЙСИЗ ОЭЗ ОБХБЭБ ОЭЗ XN ЮНХИЙ DN.

비, ЗЭДДИ ДЭЗЦИЙ ОБХБЭБ ЗЦИЙ БЮХЦ ХЛ БОЭЭЛИ ЦЕЗЦИЙ ДИШЛДЦЗ ЦЭ ШЦЗЮЦЗЦИЙ ОБХБЭБ. 大 DUIOU ЗЦИЛИ ИЭШЦ 水 XN NDUNU 市, XN, IONX DUIOU ЗЦИЛИ ИЭШЦ 市 XN NDUNU 水.

-. Duou sunnu juuc wingganaxao ax buokaa ax buoka anno orakasa.

+. DUIOU 3UNNN NOWU WUDBÕƏDUЗ XN БОЭЗПИ ӨЭХҮЭ. DUIOU БОЭЗПИ ОБХБЭБ ЗUNN YOEUIOU3 U ₹3UNN. IONX NN E5 XN DUIOU IONX E9ХҮЭ ОБХБЭБ XN 3UNNN 13UNN ★. DIIDII ŌБЕ-ŌБЕ NN E5

#. 3UNNU USUS EY NAUWCN UX 中 NANS A UNDREA THE WAR WANTER THE WA

#### nonōed

米 3UNN NOWU | 3UNN DUWNDU3 XN DUKU NDUNN 65. 寺 3UNN NOWU -3UNN DUWNDU3 XN DUKU NDUNN 65. | 3UNN 寺 3UNN 656 5N -3UNN 米 3UNN 656 U X5K93UNN

#### иэ и иши иэ ебби

ДДХ ЕЙ ЭЕКСО UNINE EN CON NUNE EN CH NUNE (N HUNES NUNC) В НЕ МОТЕТ В НЕ ПОВОВИТЕ В НЕ ПОВ НЕ ПОВОВИТЕ В НЕ ПОВОВИТЕ В НЕ ПОВОВИТЕ В НЕ ПОВОВИТЕ В НЕ ПОВО

#### EQ33UN QEXE3E 30NU

DEDOSIM POR PROBLEM P

U OND NIUE 共 JUND NIUE BESTATÓ EL NIUEGAX U ESUGGÓGIUM NIUE UNUE NIUE CUNUE CUPRO LA COMBRE DE MA 美 NX NNUEZ CUPREUM BESTATÓ NNUESUGENM NIUE NIUEGÓG (NNUEZ U OND NNUE HE NIUEL PLA XREEÓ NIUEZIL NIEGÓG OND NIUEL PLA RICEÓ NIUEGO NIUEL EL EL EL EL NIUEL OND NIUEL PLA XREEÓ NIUECOLO NIOCO NIUEL PLA XREEÓ NIUECOLO NIOCO NIUECOLO NIUECOLO

#### ОБХБЗБ ЗИМП БЮХИ

其 43 33DNN 65 3UNN 1033U, 10NX-1033U 10NXNN 65 XN 3UNNN 13UNN 市.

✓ ЧЭ |ЗUNN DEN ЗUNNN |ЗUNN 米.

失 БИБСИDNU |ЗUNN ЦЭ СЭХИЭ ЗUNN СПО ЗUNN ЦЭСИОИЗ.

田 DIE SENCOI NUUSUMCN Ü EN EN NUUS NUOMSE SUNN ENO.

ер илив иливанаосо их оне при за възхаб илебара ср. илив и ж е и иливси же иливси ж к е и иливси же е и иливси же е иливси ж

加 yə | 3unn den 3unnu enyu | 3unn nonðəd yə | 3unn 3ene.

馬 papeadun Isanu aə nə nəmusunu dənəe sanu end.

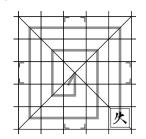
央 以 | SUNN DEN WINDER WINDER MINDER OF THE MINDER OF THE MINDE CHIPMEN OF THE MINDER OF THE MINDER

夫 Ų JSUNN DEN SUNNN JSUNN 市.

争 ŲЭ |ЗИИЛ ОБЛ ИЗШИЛИ ЙЭ ЦЭ ХБЮЗИИЛ ЮЗИЭВ. (DUIOU ЗОПЛИ 丑 БИ 历 ЗИИЛ В КОЙ ЦЭ ХБЮЗИИЛ ЮЭЗИ.)

## Chulinna 今十

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。



#### 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

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できる)

#### 札の効果

**丼**:盤に置かずそのまま捨て、2銭を得る。

ヽ: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。

田: 札の設置コストと米での移動コストを1減らす。

7: 自分の手番毎に、相手一人の資源を一つ奪う。

**励**: 駒の移動マス数を2マス増やす。

中:自分の手番毎に裁をして3以下なら次の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5移動コストを半分にし、 4以上なら駒を1つ進める。(丑、易、毎の効果と重複あり)毎と重複する場合、央の処理を先に行う。端数は切り上げする。

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)

と、4以上はり盆にめる化で収扱する。(化の口は同 **土**・ウハの壬平年に1伴を復え

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、易の効果と重複あり)

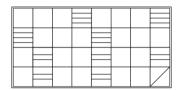
六裁(十役:ネッシュ)

ЗЭДИ ШЭДИЙ ЭБИЙ ЗЭРЭХНИ ЗБИЙКИ ЗБИЙГИ ХИЙЭЗЭЙИ ЗЭРЭХ-ЗЭРЭХ ЗИЙИЙ ӨБЗИЙИ БЭВЛЭЙН ЗЭРЭХИЙ ЗБЭЙИЙБ

иэ ебзиил ебюииз риюи пи ипрэи-ипрэи чэ еб.

- 3UNNN DUX 3ENU 3UND 3ENE DN 6E.
- DONOUNGUNN NN GUNN TOO THE NAME OF THE PROPERTY OF THE PROP

以 "十 4)" ЗИИП БЗБПЗИЮ, ӨЗЭЭЛБЮ ӨБИЭ.ЗЭӨБИБЮ(「ヌテー) ИПРЭИ-ИПРЭИ ЗОРПИ НЗИИП ДОЗЭ ХП ОООЛИБОБӨ(「ヌサー) ИПРЭИ-ИПРЭИ ЗОРПИ РИЦПИДО. 45 БИБЕИЛИН ЗОИЛИ, ОЋ ОИИ РИЈОИ ДИЗПИ ӨБЗИИП РОЭОЗБЗ ЗИИП ОИХБЗИ ХП ЗБИБ ВИИ И ИПРЭИ-ИПРЭИ 十 4 ЭИИП ОИХБЗИ.



.ииодесехии пиис диосде иедпи-иедпи и эддди.посб ид оддидеес.сидэ.одпсее

- . DAXEDÓ NA GAX AX EN NACEQO ABN ANDE DUXAN ANDE 9ECICION-BIOCAE EU
- ONDE SENCOI NUIS DIMON DI EN DI ONDE CHINDUDI E CHIND.
- US GEO GEORGIA DE LA COMPANIO DE LA CENTRA DE COMPANIO DE COMPAN
- NA DAX CH DWCN IJ CH NNUEND AX SEŌ CH NNUE ANGE NNUENŪ GENCOJ COĞ CH CH ORAC ANUE
- ensu uj sododskim knek anns enex annsacace en usen ensu uj sododskim enex

EDE STAND SUMP STAND S

#### ろ女へ歩 MOWU-XNUOðu

безиил э шэебзиил э џэхзиил збиб пи ебзиил оизхло. Цэ оихбзи збиб изшили изил бэоли хлиэой зийл иэ хл хиюлили люлбэр.

#### ОПХЕЗП

ЧЭ ОИХБЗИ ХБD ЗИИЛ ХЭИЭ БИ ЗОDDBЗИИЛ ХЭИЭ БИ Z $\overline{Z}$ ЗИИЛ ХЭИЭ  $\overline{D}$ ЭЗ. ЧЭ ХБD ЗИИЛ СИСХ БИР ХЭИЭ БИ ЗОВИСТВИТЕЛЬНЫЙ СТАТИРИИЛИ СТАТИРИ СТА

NEGAZIÓ NUSE GENONA EGO MONTE GENONO SEGO NÓCINA NINCEGE EN NINUE GIONNO SEGO NO SEGO

#### 正 Ñ3

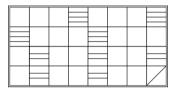
UOUDULG NX ENEX NNUE GAX EF UENO U UÖCINA. UÖCINA NNUE!!! NNNUE ANGE NNÜEGCÄ ANGE EF NNUEGIGK U DUIW NNUEGO NX DUIW NNNUE UÖCINA. ENEX NNUEGCG. EFU BUWON NA EFU NNUE NNUE UNEXUN U UERAUNO NNUE GIONO EFU NNNUE ANGE EFU NNUEGO AUW NNUEGO NNEGO ENECO NNUE GAX EF EN NNUE ANGE EFU NNUEGO AX EURY NNUE BAX EFU UÖCINA NNUE GIONO NNUE ENEX NNUE GEÑOIG NNUE UN BEROAX NX ENEX NNUE I NNUE BERAUNO NNUE GIONO ENIO GIONO EFU NUE GEN NNUE ON ENEX NNUE - NNUE GERAUNO NNUE UERAUNO NNUE GIONO EFU NUE EN NNUE ON ENEX NNUE - NNUE GERAUNOUE. 酒を賭けて行われていた賭博の一種。ラネーメ古論<sup>10</sup>にその名が 見られ、以下のような記述がされている。

あるナモ(行政区分)の将軍で、ユトという名の者(宝石細工師?)が、酒を飲み賭博をしていた。この時、他の人がユトが六裁という遊びをしていて、牛行が起こり、二十二の甘清酒を飲んだ。ユトはこれに対して怒り、これを認めず、その人がイカサマをしたと考えた。ユトが言うには、「牛行はめったに起こらない。なぜこれをすることができたのか。二度と私のもとに来るな」と。のちに噂が広まり、ユトには友達がいなくなった。賭博をするときには人のことを考えなければならないのだなぁ。

こういった記述から、以下のことが推測される。

- ある程度の資本力のある人がこれを遊んでいたこと
- 「牛行」という強い行動があること

また、六裁という名からは6本の投げ棒(コールーシャム・ガートゥ・ローハタム1995<sup>11</sup>)や6面体のサイコロ(ムイ・タザク1981)を用いたのではないかという学説がある。また、以下のような六裁のものだと考えられているゲームボードらしきものが出土している。



コールーシャム・ガートゥ・ローハタムやムイ・タザクは以下のようにルールを推測している。

- ・右下の斜線部に駒を置いてゲームを始める。
- ・投げ棒やサイコロで出た数字分、駒を進める。
- ・止まったマスに線が書かれていれば、その本数に対応した杯数の酒を飲む。
- ・止まったマスに他のプレーヤーの駒があれば、その相手の駒は スタート地点に戻る。
- ・最初にゴールしたプレーヤーから順に褒賞を選ぶ。

なお、「午行」とは他のプレーヤーに一度もスタートに戻されず、全ての線が書かれたマスに止まったうえでゴールすることだと考えられている。ローハタムは「牛のようにゆっくり進んでいるから 牛行という」という説を、ムイは「牛という単語は真っ直ぐという単語の訛り<sup>12</sup>である」という説を挙げている。どのようなルートを駒が進んだか、駒はいくつあったかなどについては余り証拠がなく分かっていない。

#### 連船之遊(写其へ逆:ネカナモカヌツ)

このゲームは、2〜4人で行う。ボードと3つの船を模した駒を用いる。プレーヤーは船駒を動かし、資源を運ぶ。

#### ボード

ボードにはスタート地点(里)とゴール地点(田)、それを結ぶ 19 個の中間地点がある。また、それぞれの船に積載されている資 源量を表す上限が15 の点数トラック<sup>13</sup>と、スタート地点とゴール 地点の資源量を表す上限のない点数トラックがある。

#### 駒

各プレーヤーはスタート地点からゴール地点にかけて移動する船駒3つ(それぞれのプレーヤーの駒は色によって区別され、プレーヤーの駒3つは記号などによって区別される)、点数トラックを移動するプレーヤー色と同じ色の駒を5つ持つ。ゲーム開始時には船駒をスタート地点、スタート地点の点数トラックの20の位置に駒を1つ、船駒1つの資源トラックの5の位置に駒を1つ、点数トラックの0の位置にそれ以外の駒を配置する。

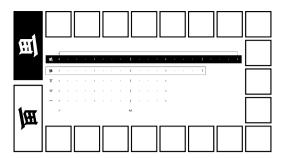
**<sup>10</sup>** ラネーメ文化圏に古くから伝わってきた説話や伝承などの文の集まりのことで、 寓話やおとぎ話といった民話から戦記のような歴史 記述までさまざまなものが存在する。

<sup>11</sup> ピリフィアー暦。

**<sup>12</sup>** パイグ語: io2 [iou¹²] (ヨウ♪) 「牛」、io1[iou⁵⁵] (ヨウ→) 「真っ直ぐな」

アイル語: juo [juo] (ユオ) 「牛」、jooi [jo:i] (ヨーイ) 「直立させる」

<sup>13</sup> 原文は「数の板」を意味する表現が用いられているが、独立したボードではないことが多いため、ここではこのように翻訳した。



#### OUSKNO SUND DUSE

ЧЭ ЕБЗИИЛ ОИЗХЛД ДИИЗИИЛ ШЛЦИ ТЭЗ. ЧЭ ШЛЦИ ЗБИБ ШЭЕИЛИ ЛЛЦИ XN ЛИ XDDEB3UND DO3. TO THE TOTAL OF THE PROPERTY OF люпоэр зиил збиб цэ бор и бэзеб.

#### MUNIC NAME NAME

. NAUSOJAX NAUS ANOIGAS NA UX ONO NAUSOD NASUD UX CHUÓ NUNGEM ANAS UPUM CH цэ бибешрий зиип, Бозэли побэр цэ хбизиип хэмэ и "бибешрий разиип Сирий на бибешрий и том бибеш зиил пюлбэр" и "юзобибеирли разиил пюлбэр зиил епю цэ хбюебзиил оихбэй "EECLY UNDE

- EU EN NNUE UDCHUX NUUWCN UX DEGUOIU UNUE OIUD UNUE CHUQ NUXUOI UNUEUWCN -NOUS CHILD SHOULD UND STANDE CHILD
- TX DEDITION IN SECTION OF THE CHEX NAME OF THE COLUMN NOTICE AND SECTION OF THE COLU OGDONOR NUSE- DESCRIPTION CHARGES DE CONTROL CHARGE CHARGE DE CONTROL CHARGE DE CONT
- ер пишени ипеинали ду посупа пишееа пише і писинали **дупанедоси** сулд еу пише илдиэдидосой иулэ илиие илиие веб эеисо пииедиддосой ЗИИЛ ENIO ЗИИЛ NIONŌЭD ЦЭ DNЗИИЙ XNЦЭŌU. (БŌЭЗNИ EБЗИИЛ NIONŌЭD ЦЭ DЭЗИЙЛ (ибсипх
- AX ENEX UNIS DEX EN NOCURX UNDEL UNDESCO NUMBER SCO UNDE ROCATA NUMBER -ENEX NNUS DAX EU DEGNON NNUS NNNUS UDCUNX NNUSND UD XXID SUNN X2ND.

#### DEECH UNDE ENEX UNDEDCOCE EN DIMON EN -

NO NUODANA DECO-XUO CHUENA DECO UNTE ENEX UNINEGOCOE EN TIMEN NOCHUX EN EU EST UDCUNX NNUSNA ENEX NNUSACACE EU ASTAON NNUSACA NNUS NNNUS SNEX UND GAX ED NO NOUWCN NX DÖCUNX NN9EW ND . ENEX NNUEGCCCC

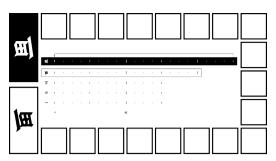
#### - NOCURX UNDS DEQUOID NUMBE XUOI -

EU UWCN U DEEGN-XNOI DÖCUNX NNUEGO NX NNUE - EU UWCN U GEÖNGIN NNUE DÖCUNX KENEX UNITS (19X

#### - IONX NV WNYU

ENEX NNUS NN DAX EU XNSEG DEGNON UUNW NN XNO CUNSUW ANAS NX NNUS- U CUNN .UUNW NA XUO COUENW 9N9E UX

OBE-OBE NN EE. XENDSUND ANDE NN UNUELL NN HOUSEN NN ENEX DUBLICH ENEX NAUE OCE EJ, USEGI NAUEGO ED. 43 DOS NAUENO EJ DOS U DIXENO enio sunn nonced up 600 sunn sone u cescon



## ゲームの構造

このゲームは複数の手番によって成り立っている。手番において、プレーヤーは投げ棒を投げ、アクションを行う。これを繰り 返し、先にゴール地点に 20 資源を運んだプレーヤーの勝利とな

#### 手番の概要

手番において、プレーヤーは投げ棒を投げ、その数を確認した上 で、以下のどれか1つを行う。なお、「ある場所に資源を載せ る」というのは対応する点数トラックにその数を加えるという意 味である。

- 移動:投げ棒の数資源を捨てて船駒一つを投げ棒のマス数分移 動する。
- 造船:5資源を捨てスタート地点にある0資源の船に5資源を載 せる
- 補給: [投げ棒の数]の資源をいずれかの船に載せる
- 略奪:同じマスの船から「投げ棒の数-1]の資源を獲得(その船 に載せる)
- 召集:船をスタートに戻し、スタート地点にそれに載っている 資源を載せる。

#### - ゴール地点に到達した際

ゴール地点に到達した船がある場合、その船に載っている全ての 資源を直ちにゴール資源に追加する。その船はゴール地点にとど まる。その船は荷下ろしアクションを使うまでスタート地点に戻 らない。

#### - 資源 0 の船

資源が0になった船は直ちにスタート地点に戻る。

投げ棒で0が出た場合、あるいはスタート地点に資源がない場 合、手番はパスとなる。

以上の手番を繰り返し、20資源をゴール地点に移動させたプレー ヤーがいるとき、ゲームは終了に近づく。全員の手番数が同じに なるまでゲームを続け、最も多くの資源をゴール地点に運んだプ レーヤーの勝利となる。

# U9 3U05 一凡一口 | 乃口 3005 — 尽乙 | 卫 | 乃口 3005 十凡メロ 川乃口 3U05 サ凡ヌユ メ乃口

БПЗ ФЭ ЗИМИ DAX БЕЮМИИМ БЕ XU

XCOCE OIEXXION EN AO NINDUMAO NINDANAE NNUE OREXXION

XEXDU3 Q33 XU их эеоидии илеил сеиш анае океххион XUD UNDE EQ EN NUXCECE GNGE EUG

# 我々の遊戯(日本語) 令和5年5月初版

令和5年11月第2版 令和6年4月第3版 令和7年9月第4版

アイル共和国文化省 著

日本机戦連盟 訳 X(twitter): @cet2kaik

E-mail: cet2kaik@gmail.com