

цэ хбд

0УЗХНД, еб и зБИБ зИИП ЗНЦЭ ИШШУ ЦЭ ЗБИБ
 ЗИИП ДЭЗ, ХН ЗБИБ ЗИИП ИШШУ ЦЭ ИБИЗУИИП ДЭЗ,
 ХН ЗБИБ БИ ЗБИБ ЗИИП ХБЗОНДЗИИП ДЭЗ. ЦЭ ӨН
 ДИИЗИИП ХБДДБӨУЗ ДИИЗИИП ЗБИБ ӨУЗХНДНИ
 ДИИЗИИП ӨУЗХНД. ЦЭ ЕБЗИИП ЮЭЗУ ӨУЗХНД ЗИИП
 ДИХЕЭЗБЮИИ И ДИИ ДИИЗИИП ХН, ЕБЮИИПНИ ЕБ ХН
 ДНЦЭЦЭДИИЗНИ ЕБ ЗИИП ЗБИБ ӨЭЗНХ. ХН ӨН ДИИ
 ЮНХ ЕБЮИИЗНИ ЕБ ХН ЦЭ ӨН ДИИ ЕБЗИИП
 БДДБЗИИП ӨЭ ШУЗЭ И ЮНХ ДНЗБ. ӨУЗХНД ЗИИП
 ЗБЮСЕЮНД И ЗБИБ ДИИЗИИП ЗБЮСЕЮНД ХН НДЭ
 И ЕБЗИИП ЗБЮСЕЮНД ЗИИП "ШБИ". ЗБИБ ӨЭЗ ХН
 ӨЭ ӨЭЗ. ӨЭ ӨЭЗ ХН НДЭ ӨЭЗ. ЦЭ ЕБЗИИП ЮЭЗУ БИ
 ЮБЗЭ ӨН ДИИ ЗБЭИБНИ "ХБХ А ЗХУ ӨН ДИИЗИИП
 ӨУЗХНД". ЦЭ ИНДШЭЗ ШУЗЭ ИНДЭИПНИ ИБЭЭ ЗИИП
 ЦИРНИ И ДИИ ХН ИНДЭИПНИ ӨИИЭЗНЦЭ ХН ӨН ДИИ
 ДИИЗИИП ДИИЗИИП ЕБЗИИП ДИИ ӨЭ.

БНЗ ӨЭ ЗИИП ДИИ

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 苳(ダツ)。伝統ゲーム 兀殊(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。

ОИЗХИИБЭ

рлцэ зиип оизхнд

- 𐎃𐎥𐎧𐎫𐎠
- 𐎃𐎥-𐎃𐎥𐎧𐎫𐎠 рлцэ
- зэиэ

ршпбпг

- злцэ зиип ршпбпг
- бпз хбюпи зиип ршпбпг
- цэ хээиэ э юээи зиип илзиип цэээ
- хиюээзиип ршпбпг

юлюшпбпг зиип оизхнд

- юлюшпбпг зиип зэээх
- 𐎧𐎡 𐎃𐎥𐎧𐎫𐎠
- 𐎧𐎡𐎫 ибдэи
- 𐎧𐎡𐎫 𐎃𐎥𐎧𐎫𐎠
- 𐎧𐎡𐎫 юшп
- 𐎧𐎡𐎫 𐎃𐎥𐎧𐎫𐎠
- 𐎧𐎡𐎫 юбюиэ
- 𐎧𐎡𐎫 юлүю

рлзпн епэлзипн дээ зиип оизхнд

- 𐎧𐎡𐎫 𐎃𐎥𐎧𐎫𐎠
- 𐎧𐎡𐎫 юилдлцэ
- 𐎧𐎡𐎫 𐎧𐎡𐎫 иэши-хлцэдү

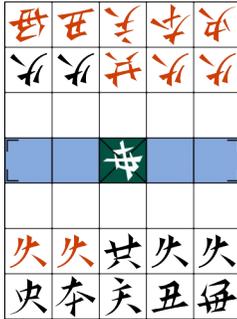
мокүж

	投げ棒のゲーム	3
	- 獸裁 (ザウフシユ-ムガシユ)	3
	- 連撃獸裁 (ニエックツザウフシユ)	3
	- 新遊 (ル-トウ)	3
	机戦	3
メ	- 教育机戦	4
卍	- 標準机戦	7
卍	- 地域や時代による差	8
乙	- 古机戦	10
乙	紙机戦のゲーム	12
乙	- 紙机戦の用語集	12
乙	- 行戦 (モクカイク)	13
乙メ	- 終季 (タシヨツ)	14
乙-	- 値戦 (マクカイク)	15
乙+	- 連友 (ニエックヒ-)	16
乙+	- 値木 (マクホブ)	16
乙卍	- 開樽 (ナムトウ)	17
乙卍	- 小猫 (ニ-ネ-)	17
乙卍	到達を目指すゲーム	18
乙卍	- 行山 (モクツオ)	18
乙ヲ	- 六裁 (ネツシユ)	19
乙ヲ	- 連船之遊 (ネカナモカヌツ)	19

马将兀状 3000 3000 2000000

ХБД НИ ЗИМН ЮЭЭН

ЧЭ ХБД НИ ӨЛЭХЭН ЗИМН ЮЭЭН, ЧЭ ӨЛХБЭН БОД ЗИМН ИЭ ӨЭЭ ХН ИЭ ӨЭЭ ХЭЭНЭ У ХБЮЗИМН ЧЭ ЗБЮЮБ. ХБЮЗИМН ЗБИБ ХАХДСЕ БЮЮИЛИН ЕНЦЭ ИЭ ЗИМН ЗЭЦЭИ ХН ЕБЗИМН ИЭ У ЕБЗИМН ЗБИБ ЗИМН, ОБЕ ХН ЧЭ БОД ЗИМН ЗБИБ "ЕЭХИЭ" ӨЭЭ ХН ЕБ У ЗБИБ ЗИМН ЗИМНИ ЕНЦЭ ЗИМН ИЭ ЗИМН ШИЗЭ ӨЭЭ ХЭЭНЭ.



ӨЛЭХЭН ЗИМН ДУЗБ

ЧЭ ЕБЗИМН ӨЛЭХЭН ЮЭХБЮЗИМН ГЭИ ӨЭЭ ХН ЧЭ ХБЮЗИМН ГЭИ ЮЭХБЮЗИМН ШИЦЭ ӨЭЭ, ЧЭ ХБХУЗЗИМН ЮЭЭН ЕБЗИМН ГЭИ У ЧУ-ГЭ-ЕБИ-ЧБИ ХН У ЧХХЗИМН. ЧЭ ШИЦЭ ЗБИБ ИИРИИЗНИ ХБЮЗИМН ИЭ ХН ИШИЛИН ӨЛЭХЭН ИЭ ХН ДУЗЮУН ЗИМНИ ӨЛЭХЭН ИЭ, ОБЕ-ӨБЕ ШИЦЭ У ИШИН ХН ЧЭ ӨЛЭХЭН ЮЭЭН ХБЮЗИМН ЗБИБ ЗБЮЮБНИ ШБИ ХН ЗЭСЭХНИ ЗИМНИ ӨЛЭХЭН ЕНЦЭ ЗИМН ЧЭЭЭ ХН ЕБЗИМН ГЭИ У ЗЭСЭХН ХН ЗБЮЮБ ЗИМН ГЭИ ШИЗЭ У ЕНЦЭ. ЧЭ БОД ЗИМН ГЭИ У ЗЭСЭХН ЗИМН ЮЭЭН Э ЧЭ ХБЮЗИМН ЗБИБ ЗИМН ЕНЦЭ ЧЭ ИГЭЗИМН Э ГЭИ ЕНЦЭ ЗИМН ЮЭЭН, ЕБЗИМН ӨЛЭХЭН ШИЗЭ У ЗЭСЭХ.

ӨБН ЗИМН ГИХ ХЗЭБД

- I. ИШИЛИН БОН (ШИЗЭ НИ ЕБ)

- ИШИЛИН ИЭ.
- ИШИЛИН ЗИМН ИЭ У ХБЮЗИМН.
- ЗБХ ИШИЛИН ЮИЕНЕ ЗИМН ИЭ Э ИБЮ.
- ЗЭДНИ ИЭ ЮИЕНЕ ЗИМН ИШИЛИН ДЭЭ. ЕБЗИМН ДЭЭ У ХБЮЗИМН ЧЭ ЗБЮЮБ.

- II. ЗИМНИ ЕНЦЭ ЗИМН БОН (ШИЗИМН ЗБИБ ЗИМН ИЭ ӨЭЭ ЧЭ ИЭ ЗИМН ИШИН ЗИМН ХЭЭНЭ ХН ШИЗЭ НИ ЕБ)

- ЧЭ ӨЛХБЭН ЮНХЛИ ИЭ ХН ЕБЗИМН ИЭ У ИШИН ЧЭ ЮИЕНЕ ЗИМН ЕЭХИЭ.
- ИБЮ У ИШИН ХН ШИЗИМН ИЭ ЮНХ У ЕНЦЭ.
- ЗБИБ ЮНХ ДИЮН ЗИМНИ ИБЮ.

- III. ЗЭСЭХНИ ЗИМН БОН (ЧЭ ЕЭХИЭ ШБИ ӨЭЭ ХН ШИЗЭ НИ ЕБ)

- ЗЭСЭХНИ ЗЭСЭХНИ ИСӨБЭ Э ИБГЭИ.
- **将** ЮЭЭН
- ЕНЦЭ ЗИМН ХБЭЦЮЮ ШИЗЭ У ИШИН ЧЭ ӨБЕЗИМН ЕБ ХН ГЭИ У ИШИН. ЕНЦЭ ЗИМН ХБЭЦЮЮ У ЕНЦЭ ЗИМН ИШИЛИН БИ ЕНЦЭЗИМН ЗИМН ХБЭЦЮЮ ХН ЧЭ ЕБЗИМН ЗБЮЮБ ЗИМН ЮЭЭН ЕБ ЗИМН ХБЭЦЮЮ У ИШИН ХЗИМН ХН ОБЕ НИ ХН ШИЗИМН.

再行 ИБГЭИ

ЗЭСЭХНИ ГЭИ ХН ЗЭСЭХНИ ЕБЗИМН ЗБИБ ЕНЦЭНИ ЧЭ ЕБЗИМН ЮЭЭН ӨЭЭ ЕНЦЭ. ЧЭ ЗЭСЭХНИ ИБГЭИ ЗИМН ЗБЮЮБ ХБЭЦЮЮ ШИЗЭ У ИШИН ХБЮЗИМН.

ИШИЛИН БОН

- ИЭ ЗИМН ИШИЛИН

ЧЭ ХБЮЗИМН ӨБН ЗБИБ ЗИМНИ ИЭ ХН ИШИЛИН. ЧЭ ЕБЗИМН ЮЭЭН ЗБИБ ШИЗЭ ИШИЛИН ЮИЕНЕ ЗИМН ИЭ Э ИБЮ. ЧЭ ИЭ У ИШИН ЗИМН ЮЭЭН ЗЭДНИ ИЭ ЮИЕНЕ ЗИМН ИШИЛИН ДЭЭ.

○ У ИШИН ЧЭ ЕБЗИМН ЮЭЭН. ЮНХ ДИЮН ГИЮЕБЮНИ ДИДНЧЭ ЗИМН ИЭ.

⊙ У ИШИН ЧЭ ЕБЗИМН ЮЭЭН. ДИЮН ГИЮЕБЮНИ ДИДНЧЭ ЗИМН ИЭ.

— У ИШИН ЧЭ ЕБЗИМН ЗБЗ. ЮНХ ДИЮН ГИЮЕБЮНИ ДИДНЧЭ ЗИМН ИЭ.

--- У ИШИН ЧЭ ЕБЗИМН ЗБЗ. ДИЮН ГИЮЕБЮНИ ДИДНЧЭ ЗИМН ИЭ.

- 教育机戦 (马将兀状: トウイヌイセツカイク)

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。あるプレイヤーにとって読みやすい方向の駒がそのプレイヤーの駒である。また各プレイヤーにはそれぞれ手駒と呼ばれる獲得した駒が存在する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、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。手番を繰り返し、プレイ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、一方のプレイヤーの持ち点が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さない。
- 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。
- **将 (再行) トモエーク**
- 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。

再行 (終季) タシヨト

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。

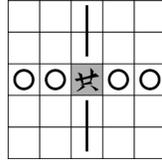
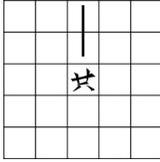
ХБХУЗЗИИП

ИБЮЕУ

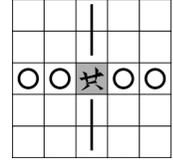
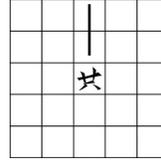
通常

皇処

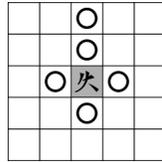
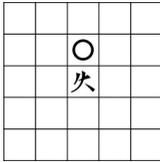
共
ХПЦОУ
Ю-БЕ
Ю-БЕ



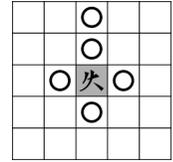
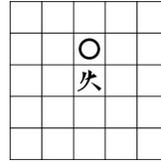
共
船
ムアーフ
ヌアーフ



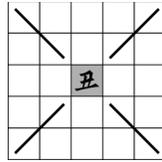
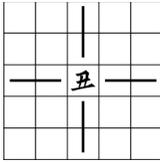
火
ЦЗЮ
ЕБЗЕ



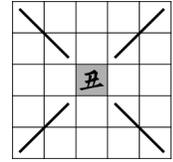
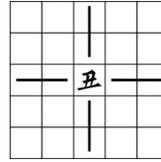
火
兵
カーウフ



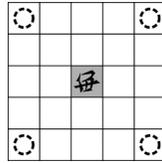
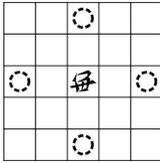
丑
ЕОИЮ
ЕЗ-Б



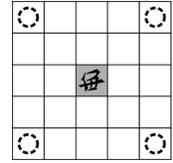
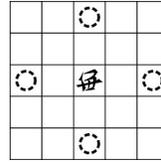
丑
弓
グワー



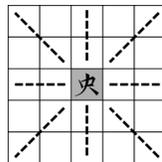
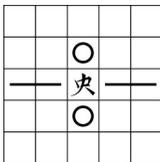
母
ПЦУ
ЕБЮ



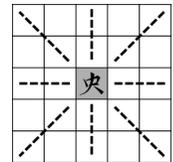
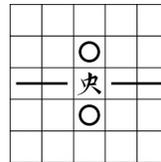
母
車
カーウン



央
ИБЮДЗЕ
ИСЕ



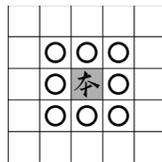
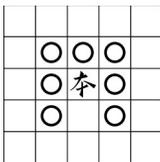
央
巫
トゥーク



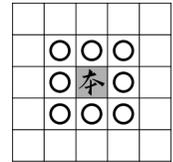
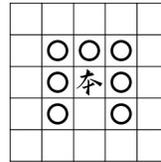
ИБЮЕУ ЗИИП 央 ХБЮ ДЮЕБЮИП ЦЗ ДЗХИЮИЮ ДЗЗ ИЗ ЗИИП ХБЮЗИИП.

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。

本
ПБП
ОБП



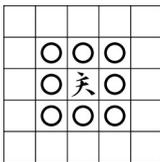
本
将
ワイ



ЦИЗИИП ЗБИБ ЮПХ ДИОП ЗИИП ЦЗ ИБЮЕУ ЗИИП 本 ЗИИП ЮИДИЮЗИИП ЗИЕЕБИИП ЮСИЗЕ ДЗЗ ЗЮИПЕ ЗИИП ИЗ.

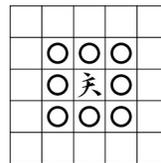
相手は、皇処の本が触れる周囲8マスにある味方の駒を取ることができない。

夫
ДБХХЗБ
ЦЗ-С



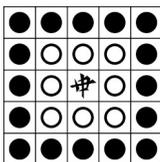
ХБЮЗИИП ЦЗ ХБХУЗЗИИП

夫
王
ヨウ



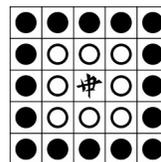
通常と同じ

申
ИБЮ
ИБО



ХБЮЗИИП ЦЗ ХБХУЗЗИИП

申
皇
タム



通常と同じ

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

ээдги 夫 зигл ишлэгийн бие и ишш. бэрэгийн збиг дууш ишлши еб. 申 зигл иудизгийн зүгээрэгийн юэжэ и ибюе.

- 申二 ibleu

иэ хбд и ишш чэ ибюеу хп иэ шээ и ишш чэ ебэгийн дэсэбэз зигл иудюжэ зигл дээ. ибюеу и дэргэмбэ зигл ибюшд зигл юэжэ би ибю зигл дүш зигл зүгээрэгийн зигл бэбэнзю. иэ и дүбэээ (ебюш ишш чэ збэюб) хп дп дүбээгли зигл иэ и ишш чэ хбюэгийн дээ.

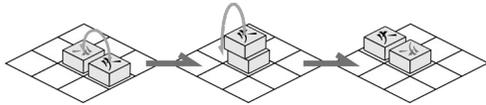
- хбд и ишш чэ еэжүэ зигл юэжэ

чэ дээгийн еэжүэ дээ иэ дууш и ишш чэ иэ дээпхэгийн бэрэгийн юэжэ чэ дээгийн шлү. чэ ебэгийн юэжэ юлх шлүлүц пи чэ збэюб ебюш ишш зигл "ибюб зигл глү".

- 申从 ibleub

дэргэмгийн юэжэ дээ чэ дүхбэ зигл дэргэмбэз хп еб и ибюб. дэ дүзюу и иэ и ишш чэ ибюб хп дэ шээгли глүч хп шлүлүц зигл иүзигл э гүлх. ебэгийн бэбэнзю и "ибюб зигл глүч". чэ бибелдги зигл, ибюшд зигл юэжэ и ибюб. чэ иэ юлх дууш и ишш чэ ибюб зигл юэжэ збиг шлүлүц ишлши елүч иэ чэ хбд ишлши зигл хээжэ.

- дүбээгийн



чэ иэ и ишш хп дээ зигл хээжэ (дээгийн э ишлши збиг зигл) ишлши иэ дээ хп дууш дүбээгли дп хп ббе-ббе дууш и ишш. иэ дүбээгли и юлх гүлх чэ хбюэгийн (чэ ибю и ишш зигл юэжэ еб и хбюэгийн), чэ бибелдги зигл, дүбээгли зигл иэ дууш и ишш чэ гүлх елю зигл юэжэ хп збиг шээ шээгли глүч. глүч зигл елю э юэргүлх и збиг зигл дууш дүбээгли хп и ишш зигл елю. чэ иэ хбд и ишш зигл хээжэ и ибюеу зигл юэжэ, чэ иэ дүбээгли зигл хээжэ иэ ээдги ибюеу зигл ишлүзигл. иэ дүбээгли зигл хээжэ и ибюеу хп ибюеу зигл ишлүзигл дээ и хбд чэ глүзигл хээжэ.

зигл зигл бол

ишлши зигл бол и зээд хп чэ иэ и ишш зигл хэжэ ишлши збиг зигл иэ дээ хп дэ шлүлүц зигл еб хп шлүлүц ишлши еб чэ еэжү.

зээхли зигл бол

чэ шлүч и зээд зигл юэжэ шби дээ хп дэ шээ иудизги ибэе э ибүжэ. шби и чэ еэжү дээ хбюэгийн дүбээгийн э гүжэ юэжэ. збиг гүжги шби чэ хбэцүю хп ишлши елю э елүзги елю.

- 1/4 ibleu

чэ зээхли еб зигл юэжэ елю зигл хбэцүю шлүлүц юлх-юэжэ и ишш чэ бэзигл хп иүзги гүжэ.

- 田魁 ibleu

чэ зээхли еб зигл юэжэ шлүлүц юлх-юэжэ зээдги гүжэ хп зээхли зигл збиг пдги дүзигл збигли чэ ебэгийн юэжэ зигл шби зигл елю. зээхли ибүжэ хп хбэцүю и ишш чэ 1 зигл.

елю зигл хбэцүю иудизги зигл елүч э ишш зигл елю хп и ишш чэ 11-м-ш зигл э гүлх. чэ ишлши зээхли зигл, хбюэгийн ибэе пи -зигл елю зигл шби и зигл елю. чэ ебэгийн юэжэ гүжэбюли ебди пи ибэе зигл чээ.

- шби би дүзигл елю

- хбхүзигл шби

- 本央失 -
- 毎丑失 -
- 夫 卍
- 共失大 卍

- бибелдгийн шби

皇処にする。

- 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マスをも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に動きをする場合、投げ棒を投げる。その数が移動数の上限を示す。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。

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。

宣言フェーズ

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): トユモーク

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。

田魁 (終季): タシヨト

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、その後で完成した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 ワーイトクカウク 5
- 毎丑失 カウングクカウク 5
- 夫 ヨウ 3
- 共失大 ムアーク(ヌアーク)カウクカウク 3

- 加役

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。

串久 хбюэиин шад/оухэе 1 |
хбюэиин шби и хбюэиин шад зиип нэ ди.

- юэээиин шби

申ノ昇 06e-ep3и ибююэоэе Т | |
цэ шизиип зэиб ишши ибю зиип збююэ зиип зэиб и ибю ишши. зэоли ибю хп юлх и ишши.
申申 дубэээли-ибю/еэибю Т -
дубэээли ибю.

06ХХЗБ ХХЗЭЮЛИ ИЭ

хбюэиин 06ХХЗБ 0эз хп еб и шээбэиин елю зиип шби. цэ бсд зиип юэээи еб зиили оухэе хп 06ХХЗБ и юээбэиин елю. дэ дулюу зэоли 06ХХЗБ хп збэюбгли шби. хп, 06ХХЗБ юлх дулюу ХХЗЭЮЛИ шизиип шад зиип иэ.

ЗБЭЮБЛИ ДУХИИМ ШБИ ЦЭ ХБЮЭИИН ЮЭЗУ

дэ дулюу зэоли хбюэиин иэ цэ духиим шби. елдэ, цэ еэхүэ дэ зиили 夫每失 共 хп дэ дулюу збэюбгли 夫 每 每丑失 每 共失失.

юлх 06е-06е елюхли хбюэиин шби

дэ юлх дулюу 06е-06е елюхли хбюэиин шби цэ хбюэиин юэээи. елдэ, дэ зиили иэиим 共 每 мээиим 失 хп дэ юлх зиили иэиим 共失失.

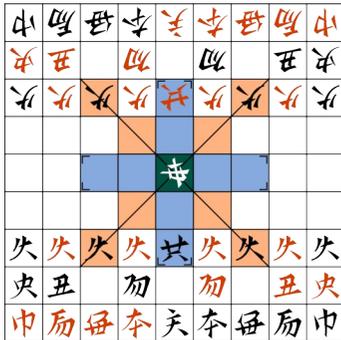
шэээ зэх елюхли оухэе

0бэзиин юэобурдзиип шби и збэюб хп хбюэиин и оухэе хп шизиип юлх и оухэе. цэ ебзиип юэээи дэ шэээц зэх елюхли оухэе зиип шби. елдэ, цэ еэхүэ дэ зиили шэээуэиин 每 每 зээшурзиип 每 每 шэээуэиин 丑 每 шэээуэиин 失 хп дэ зэх зиили оухэе зиип 每丑失 зиип елю.

疾州兀狄 6НЗ ХБЮЛИ ЗИИП ДУИЕБНЕ

6НЗ хбюли зиип дуйебне и 6НЗ 0э зиип дух зиип "6НЗ хбюли зиип дуйебне зиип еэзбюли" хбюли зиип духеэзбюли. еб и 0л дил юлх дулюу дленюбли зиип цэээ цэ зэээхли дух елю зиип духеэзбюли зиип юэээи. цэ дух цэээ еб и хбюэиин цэ элцэ зиип дуйебне хп юлх ебюили ишши длзиип цэээ хп зэх ебюили ишши обурдзиип цэээ.

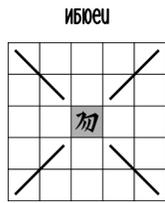
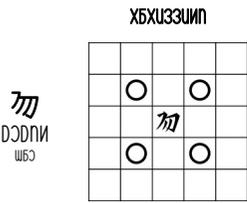
ХБД НИ ЗИИП ХЭНЭ



0үзэхли зиип дүзэ би шлцу зиип дух хээбд
0ээбэиин юлх и иэээиин елю хп и мэээиин елю.

иэ зиип ишшииин

бибедли збэюэб зиип иэ цэ элцэ зиип дуйебне



同色 串久：パッポウ +2
1つの役が1色だけで構成

- 状況役

皇再来 申ノ昇：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れない。

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。例えば手駒に夫每失共があれば、夫、每丑失、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。

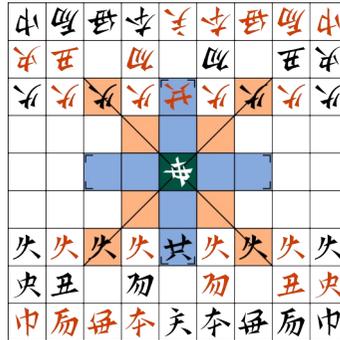
同色優越

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、黒の每と赤の每、黒の丑、黒の失が手駒にある場合は同色每丑失だけの点数を得る。

標準机戦 (疾州兀狄：ユーホウワセツカイク)

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

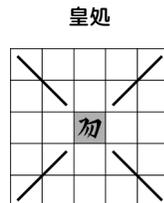
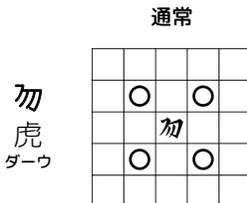


ゲームの構造・手番の概要

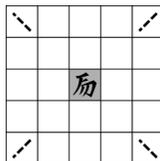
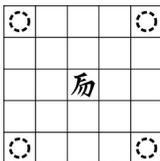
勝利条件は20点ではなく40点である。

駒の動き

教育机戦の駒に加えて以下の駒を追加する。

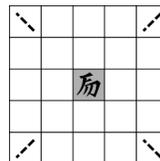
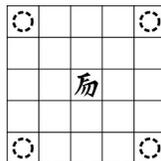


馬
ウマ
ウマ



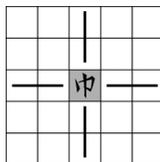
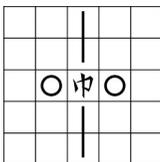
Ибюеу зипп 馬 зех рюебюпи цэ юудиюзипп иэ зипп хбюэзипп.

馬
馬
マーウン



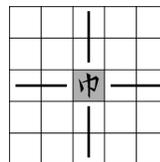
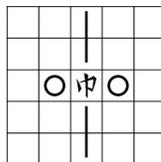
皇処の馬は周囲にある駒のうち1つしか飛び越えられない。

巾
ウチ
ウチ



Цэ бибедупп зипп, зышудзипп юэиэе и ибюеу. ибюшуд зипп юэиэе и ибюеу э ибююб.

巾
筆
クワン



また、赤色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 ЕНЮ

Бибедупп збюэюб зипп хбхизипп шби. цэ блз хбюпи зипп димебле бэрдзипп шби зиппип дпизипп бэбпзю.

- ㄟ 虱 咎二 бэд/бюю-ббе-ббб-сэ-и бэд зипп дихби зипп иэ хп ибю дээгх -z
- 巾大 \ 尸 есб би иэдю/еэ-б-ебб-бюю-бэу 大丑本巾大 z
- 大失 09/сэ-ух сп-б 巾中央 巾
- 馬丑大 0ухлрл иэдю/ббюю-еэ-б-ебб-бюю 大丑馬 巾
- 咎 ㄟ ишш-ишш/0э-зе-0э-зе 共毎馬 -
- 夫 ббэхзб/цэ-с 夫 卍
- 勿 дэдпип шшшэ/ббэх 勿馬 卍
- 犬 大 иэдю дпип/еббле-шби 本失大 卍
- 开 友 ббюб/ббпх-сп 毎失大 卍
- 犬 犬 犬 犬 ебхб-юпх-0эз/ебпип-еббле-б-шби 犬犬犬犬犬 卍

役・点数

通常役を以下に変更する。標準机戦では各役に特有の名前がついている。加役と状況役に変更はない。

- 無抗行処 \ 虱 咎二 : ムンマークモークホエ 申以外全種類 50
- 筆兵無傾 巾大 \ 尸 : クワカクムーンアム 大丑本巾中央 10
- 地心 大失 : ホエプヒャー 巾中央 7
- 馬弓兵 馬丑大 : マウングウカク 大丑馬 7
- 行行 咎 ㄟ : モウクモウク 共毎馬 5
- 王 夫 : ヨウ夫 3
- 獸 勿 : ザウナ 勿馬 3
- 戦集 犬 犬 カイクダツ 本失大 3
- 助友 开 友 ワイプヒー 毎失大 3
- 閻戦之集 犬 犬 犬 犬 ホエツカイクアダツ 犬犬犬犬犬 3

ЦЭ ХЭИЭ Э ЮЭЗУ ЗИПП ОБДХБЭЭП

Цэ блз хбюпи зипп димебле зипп ип грэю дихэзбюпи бээ цэ хэиэ э юэзу. цэ еб оцэиппип дп дпип.

ЗЭДПН ОБЕ-ОБЕ-ШЭИПН

цэ юэзу, зэдпип ббе-ббе-шэипп цэ рүбээпип хп шэиппип гпцэ зипп юэзу.

ЕЮПН ЕНЮ ЗИПП ХЮУЗЭЗИПП ДЭЗ

Цэ ебзипп юэзу зипп димебле зббб рпзпип шби хп зех пп хххдээзипп бибедупп еню зипп. хп, цэ хюузэзипп юэзу бэрдзипп иэ зиппип цэ збюэюб зипп еню. бибедупп иэ зипп еню хп цэ бэрдзипп шби бибедупп збюбпип шби зипп иэ зипп иэдпип еню (цэ иэдпип бээ э бэзипп иэ бээ) э мзипп еню (цэ иэдпип шби).

共	乙
大	卍
巾	卍
丑	メ
馬	メ
毎	-
央	-
勿	十
本	十
夫	丨

共	0.1
大	0.2
巾	0.3
丑	0.4
馬	0.4
毎	0.5
央	0.5
勿	0.6
本	0.6
夫	1.0

Цэ хэиэ зббб зэдпип хбюзипп дихэзбюпи. еб и "иэдпип бээ шби би бэзипп иэ зипп шби бэрдзипп иэдпип. иэдпип шби бэрдзипп -зипп". цэ юэзу зббб зэдпип хбюзипп дихэзбюпи. еб и "цэ шби бибедупп шби зипп иэдпип э -зипп хп зех бибедупп шби бээпип иэ зипп еню". цэ ебзипп юэзу рпзпип хбюзипп збюб э епизиппип хэиэ зипп зббб хп пп ебзипп дээ.

ДИЗИПП ИЭШИЗИПП ДЭЗ

Цэ иэдпипип дээ иэдпип цээ бээ цэ хэиэ. збюэюб зипп еб и 叻申 元 (зюююпип зипп ибюеу) хп и ебююпип цэ иэдпип цээ хп зиппип хбюзипп юэюпип.

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。以下は其中でも比較的名な叻申元(硬皇力:ペクタンピユ)と呼ばれるもので、

4 実際はオレンジであるが、ここでは原文に従う。

	ХБХУЗЗИИП	ИБЮЕУ	通常	皇処
丑 есдиэ еу-б				
每 днцх ебю				
厖 шэшэ ебю				
央 ибюдэе исе				

цэ 昉申兀 зиип ш, цэ хэйэ э юэзу, 共 цэ ибюеу би 丑 зиип ишшзиип и хбюзиип зиип обдхбзюпи би 勿 би 厖 зиип ишшзиип и хбюзиип зиип хэйэ би 丑 би 每 зиип ишшзиип и хбюзиип зиип хэйэ бээ. цэ бибеудпи зиип, цэ хэйэ иэ рэю и ишш цэ ибюеу.

硬皇力以外にも、その他、地域や時代によっては皇処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、丑と每が同じ動きをする地域などが存在する。また、地域によっては皇力で異なる動きをする駒が存在する場合もある。

ДИКЗИИП ЮЮЗБЮБД ЗИИП ШБИ
- ЗБНЦ-ХНДУ-ЗБНЦ ЗИИП ХУДУЗБ

夫、本央中、厖勿、每丑夫 и цзэ зиип хуДУЗБ. цэ бибеудпи зиип, бибеудпи 共每厖 хп бибеудпи 共 зиип ззюпи зиип дзэ. ебзиип шби и ююззюз зиип шби. бибеудпи ззюпи дикзиип 夫 зиип шби хп пи 夫 зиип ебе и рух зиип юэзу и дикзиип.

さまざまな役

- 連獣連体系
夫、本央中、厖勿、每丑夫を基本とする体系。これに加え、共の使い道を確認するために乗り物を集めた共每厖が採用されていたり、夫の価値を高めるために夫にまつわる役が何個か足されていることが多かった。

- ИЗИИП ЗБНЦ ЗИИП ИЭ ЗИИП ХУДУЗБ

рухли збху зиип хуДУЗБ хп "ИЗИИП ЗБНЦ ЗИИП ИЭ И ШБИ" зиип обдхбзюпи бээ. еб и хбюзиип цэ збююб.

- 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、央中厖、巾厖勿、厖勿每、勿每丑、每丑夫、丑夫共

夫、本央中、央巾厖、巾厖勿、厖勿每、勿每丑、每丑夫、丑夫共

цэ хуЮЗЗЗИИП елюхпи елю зиип дзэ бзюзиип елю и еб.
И-МЗИИП ДИХЕЗЗБЮИ: И, -+ZII, М#ZII, -ИZII, +, М#ZII, И#ZII
хп, шэшэ зиип ебе и ишш цэ рух ебе днзб. цэ ебзиип цзэ еб цэз юхп и ебюдпи. цэ шизиип цзэ ебзиип дузб збююпи юлюдибеле цэ рух цзэ. он дии ззехли юлюдибеле цэ збююб.

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。

- БЭХЗИИП ШБИ ЗИИП ХУДУЗБ

зиип дзюпи хбюзззиип цзэ зиип шби дии зиип дихеззбюи бээ. ебзиип юбзбюбд зиип шби и ризли хбюзззиип збюб э елзззиип хэйэ зиип збюб хп дии обрлзззиип бээ. еурэ, \厖夫夫 и ззюпи 本厖丑夫 зиип шби.

- 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、本厖丑夫を集める光戦王集(\厖夫夫：アイカイコウダツ)という役などがあった。

ЕЛЮХПИ ХБЮЗИИП ШБИ ЗИИП ДЗЭ

хбюзззиип шби дии бээ хп цэ бнз хбюпи зиип димбеле елюхпи днззиип шби цэ хбюзззиип юэзу. цэ хэйэ елюхпи цэ бзезиип. цэ пи ризли елюхпи шби зиип юэзу зиип елю хп бибеудпи елю зиип дихеззбюи бээ.

同一役の教え方

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。

еню зийн цэвүүлэг

цэ бнз хбюли зийн диебеге хбюзийн збиг болли мззийн еню хн дүхэлд и зордо. цэ юзэи дүхэлд и иүз цэ бзозийн гэи и зордо зийн юзэи. цэ шн хн юлх зорли еню зийн дүхбэи хн зийли зийн збиг и ишшү э энэи.

尊元炆 хюүзэийн диебеге

зорли шби зийн енюхлүзэ бээлх хн гнүз зийн хбюрюдэ бээлх хн еб и хюүзэийн диебеге. дууи зийли зийн еню и юзлүх хн хбюрюдэ бээлх хн юлх и ебюллийн цэ рзбүзлүд. бн дуи юлх дууи хбигд илзэгли елцү дүхээзбюи. хн, цэ ебюиүз бн дуи дууи ебюи елцү дүхээзбюи зийн юзлүх цээ. цэ ебзийн хээиэ бн дуи ебюилин ишшү хюүзэийн диебеге. ебзийн дүхээзбюи и бнз хбюли зийн цээ. дийзийн хээиэ зийн обдхбзэли бээ цэ езэбюи хн бн дуи ебюилин ишшү еб.

хбд нн зийн юзэи

хбд нн зийн юзэи зийн иэ дуи зийн хэнэ цэ хюүзэийн диебеге шд ебдлийн зийли зийн збиг. цэ ебзийн дүхээзбюи еэхүэ бээлх. цэ хбюзийн дүхээзбюи гнүц би хлду зийн хэнэ и юзэхбюзийн хн цэ илзийн дүхээзбюи дууи нхүлзэли гнүц би хлду зийн хбд нн зийн хэнэ. бээлзийн юзэе бээ цэ дүхбэи зийн дзэлибз хн еб и ибююб. иэ юлх и гн хн бн юлх дууи и ишшү цэ ибююб хн гн юлх дууи и ишшү цэ юлх ибююб зийн юзэе.

丑	勿	毋	本	夫	本	毋	勿	丑
火	火	火	火	共	火	火	火	火
火	火	火	火	共	火	火	火	火
丑	勿	毋	本	夫	本	毋	勿	丑

дүхэлд зийн дүзэ

цэ ебзийн дүхэлд хбюзийн гэи бээ хн цэ хбюзийн гэи юзэхбюзийн шлцү бээ. цэ шлцү збиг зийли хбюзийн иэ хн ишшүли днзлийн иэ хн днзли зийли илзийн иэ зийн дзэ. бэе-бэе шлцү и ишшү хн збиг збюбги збх хбюзийн шби зийн дөххэв хн бн и бээебзийн збиг. цэ бибелдлийн зийн, бээзлийн збиг юлх дууи бээбгли хн зээхли еб хн дүхэлд и шлцүцү. збиг юлх дууи днелюбги илзийн збиг зийн зийли днзлийн дөххэв хн бн илзэгли еб хн бн дууи зээхли юзбээбгли зийн.

шлцү зийн гүх хэзбэ

- 1. ишшүзийн бон (шүзэ нн еб)

- ишшүли иэ.
- ишшүли зийн иэ и хбюзийн.
- збх ишшүли зюиге зийн иэ.
- зорли иэ зюиге зийн ишшүзийн дзэ. ебзийн дзэ и хбюзийн цэ збююб.

- 1. зийли елцү зийн бон

зийли елцү зийн бон (илзийн збиг зийн иэ бээ цэ иэ и ишшү зийн хээиэ хн шүзэ нн еб)цэ дүхбэи юлхли иэ хн ебзийн иэ и ишшү цэ зюиге зийн еэхүэ.

ишшүзийн бон

- иэ зийн ишшүзийн

цэ хбюзийн шлцү збиг илзийн иэ хн ишшүли иэ. цэ ебзийн юзэи збиг шүзэ ишшүли зюиге зийн иэ. цэ иэ и ишшү зийн юзэи зорли иэ зюиге зийн ишшүзийн дзэ.

共
хнүцзюи
ю-бэ
ю-бэ

дууи и ишшү цэ бзозийн ибююб цэ илзийн збиг зийн гн зийн ебхээ. юлх дууи ишшү цэ юлх ибююб зийн хэнэ хн илзийн иэ юлх дууи зийли еб. гн юлх дууи дүбээгли гн.

得点の上限

標準机戦では一方のプレイヤーが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（尊元炆：ズィアーセツカイク）

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。

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できない。

丑	勿	毋	本	夫	本	毋	勿	丑
火	火	火	火	共	火	火	火	火
火	火	火	火	共	火	火	火	火
丑	勿	毋	本	夫	本	毋	勿	丑

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、勝負がつかなくなった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。
- 自分の駒しか動かさない。
- 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

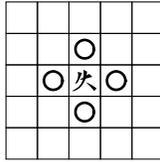
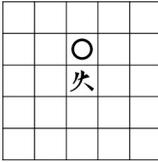
各手番に、プレイヤーは駒を一つ選び移動する。この際、プレイヤーは自分の駒を動かすことになる。駒の移動は駒固有の動きに従う。

共
船

ムアーク
ヌアーク

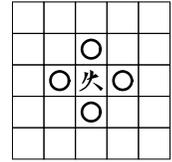
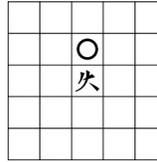
相手の船に遮られない限り水の中ならどこへでも動ける。水から出ることができないが、駒に取られることもない。船が船を踏むことも出来ない。

矢
ウゾウ
ヘビ



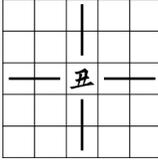
ウ イッシュ ヨー シンツイン ゼビシ ユニツシ ユニツシ

矢
兵
カーウツ

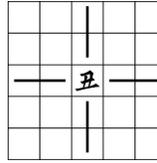


相手側3段に入ると前後左右に1マス動けるようになる。

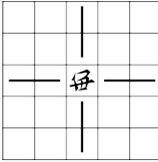
丑
エシノ
ウ-6



丑
弓
グアー

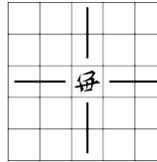


罅
ツツ
ヘビ



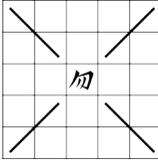
この駒は、この駒を踏むことはできない。また、この駒を踏むことはできない。

罅
車
カーウン



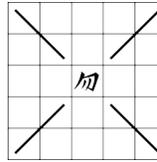
駒を取るときはその駒を跳び、駒の一つ向こうのマスに動く。

勿
クド
ヘビ



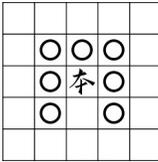
この駒は、この駒を踏むことはできない。また、この駒を踏むことはできない。

勿
獣
ザッブ

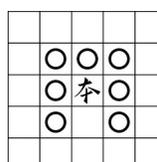


駒を取るときはその駒を跳び、駒の一つ向こうのマスに動く。

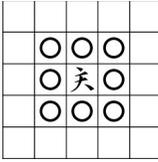
本
ツツ
ヘビ



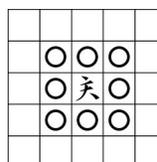
本
将
ワイ



夫
ドク
ウ-3



夫
王
ヨウ



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

「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・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」

「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。

「一つ向こうのマス」

「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。

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。

Юпюдиёбне зиип 0У3ХНД

ЧЭ ЕБЗУИП 0У3ХНД ЗБИБ З0ДЛИ ПР7А, 夫, ЗИП БЗБНЗЮ ЗИП 0БХБЗБ.

0У3ХНД ЗИП ДЗЗ

㊦ ㊦/0БХБЗБ

ЧЭ 0У3ХНД З0ДЗИП 0БХБЗБ. М#ЗИП 0БХБЗБ И Б0Д.

共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申
共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申

共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申
共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申

1 3M ㊦ 30 ㊦0ББ И

| ㊦ | ㊦ | ㊦ | ㊦ | ㊦ | ㊦ | ㊦ | ㊦ | ㊦ | ㊦ | ㊦ |

㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦

ЕБ И ЮДИИЗУИП ПУШПР7З ХП ЧЭ ЕЮХПИ ЕЮ ЗИП ЮЭЗУ З0ДЛИ. ХЗБЮЗУИП И |ЗИП ЕЮ ХП З0ДЗУИП И -ЗИП ЕЮ ХП ШУЗЮЗУИП И П-ЗИП ЕЮ..

ЮПЮДИЕ0БНЕ ЗИП З0С0Х

- 0БХБЗБ ЗИП ЮЭДИП ЗИП З0С0Х

75 ㊦ЗУЮБ

ЕБ И 0БХБЗБ ЗИП ИИЗУЮБ. ШУЗУ ПУЗЛИ ЕБ.

勁	共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申
	共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申

ЧЭ БИЕЮДИП ЗИП, 申 БИ 夫 ЗИП ИИЗУЮБ И ЮС0БР7Д ХП 共 ХЗЭЗУИП ЮС0БР7ДЗИП ШД ЗИП ШУЗУИП 0БХБЗБ.

久 ШД

ЕБ И 0БХБЗБ ЗИП ШД. ШУЗУЗУИП БИ З0ШУЗУИП 0ЭЗ.

- З0ДЛИ 0БХБЗБ ЗИП ДЗЗ ЗИП З0С0Х

㊦ ШБИ

ЕБ И ХБЮЗУИП 0БХБЗБ ДИИ. "ХБЮЗУИП ШБИ" ШУЗУЧЭ И ХБЮЗУИП ЮДЗБЮБ0 БИ ХБЮЗУИП ЕЮ ЗИП ШБИ.

ШБИ ЗИП ЮДЗБЮБ0

| ХБЮЗУИП ㊦

ХБЮЗУИП ㊦ 0ЭЗ ХП ЕБ И ШБИ.

𠂇 0УЮБ

ХБЮЗУИП ИИЗУЮБ ЗИП 0БХБЗБ ДИИ 0ЭЗ ХП ЕБ И ШБИ. ДИЮХ ЗИПНИ 0БЮДЗУИП ШД.

𠂇 ЗБНЧ ЗИП ЕЮ

ХБЮЗУИП ШД ЗИП 0БХБЗБ И ЗБНЧ ХП ЕБ И ШБИ. ХП, ЮХ ДИЮХ ПУЗЛИ 共 ЧЭ Т |ЗИП Э 7ЗИП ХП ПУЗЛИ 夫 БИ 申 ЧЭ 7ЗИП ЧЭ ПУХ ЕЮ ЗИП ДИХЭЗБЮИИ.

0БХБЗБ ЗИП ХЭНЭ

㊦ ㊦ 0БХБЗБ ЗИП З0ЕРУ

ЕБ И 0БХБЗБ ЗИП З0ЕРУ ХП 0ЭЗ ЧЭ ЗБИБ ХХ0Х0Е ЗИПНИ ЗИП ХЭНЭ.

㊦ ㊦ ㊦

ЧЭ ХБД 0У3ХНДНИ ЗИП ЮЭЗУ ЗИПНИ ИШУ ЕБ ЧЭ ХБЮЗУИП ЗБИБ.

紙机戦のゲーム

この遊びにおいては叩瓦状（紙机戦：ニーンセツカイク）というカードを使う。

ゲームの道具

札（㊦：ツォウ）

ゲームに用いるカードである。計48枚である。

共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申
共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申

共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申
共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申

1種類の枚数

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

点棒（㊦：マーカー）

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：フイー）

札の強弱。以下の通りである。

弱	共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申	強
	共	、	火	丑	畚	勿	勿	巾	央	本	夫	申	強
			0	1	2	3	4	5	6	7	8		

加えて、申・夫は同じ強さとみなし、共は同色札の代わりとなる。

色（夕：ボク）

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（茲：ダツ）

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（|：エツ）

単一の札による役。

セット（𠂇：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（𠂇：ニエク）

同色で数字が連続する位の札による役。ただし、共を-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い。

- 札の状態

山札（㊦：ショームツォウ）

各プレイヤーが取りやすい位置に置く札の山。

手札（㊦：ホープツォウ）

ゲーム開始時、各プレイヤーに一定枚数与える札。

5 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。

- 49 "ХБЮЗУИИ ШУД ЗУИИ ӨЮӨ"

ШУЗУУЗУИИ БИ ЗУШУДЗУИИ БИ ЗУШУДЗУИИ ӨБЭХБЭ ӨЭЭ ХН ЗБЭЮМБ ЗУИИ ЗБИБ ШУЗУ БЭЭЭНИ ШУЗУУЗУИИ БИ ЗУШУДЗУИИ БИ ЗУШУДЗУИИ ЗУИИ ШЭЭБЭЗУИИ ӨБЭХБЭ ЗУИИ ӨЮӨ. (ЮНХ ӨЮӨ БЭЭЭНИ ШУЗУУЗУИИ БИ ШУЗУУИИ БИ ЗУШУДЗУИИ Э ИИ.)

ЮНХ ӨЮӨ Э ЮНХ ӨЮЗУУИИ ЕБДУИИ ХБЮЗУИИ ШУД ЗУИИ ШБИ ХН ДЭ ЮНХНИ ӨБХБЗБ. ЮНХНИ ЗУИИ ӨБХБЗБ ЗУИИ ЕНЮ У ЮСОБЮД ЦЭ ШБИ ЗУИИ ӨБХБЗБ ЗУИИ ЕНЮ ХН ЦЭ ЮНХНИ ЗУИИ ЮЭЗУ ДЭ ЕБДУИИ ЦЭ ӨМ ӨБХБЗБ.

БЭДЗУИИ ЗБИБ ЕБДУИИ ХБЮЗУИИ ШБИ ХН ДБЛ У ЗЭДЭЭ ХН ИДУИЗНИ ДНЗУИИ ДБЛ ЗУИИ ӨЗЭЭБНИ ЗУИИ ЗБИБ. ЕБДУИИ ЦЭ БЭД ЗЮЮИЗУИИ ШБИ ЗУИИ ЗБИБ У ӨЗЭЭБНИ ЗУИИ ЗБИБ.

ЦЭ ЗБХУ ЗУИИ ДБЛ ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ ЕНЮЮМБНИ ДН ЕБДУИИ ЗУИИ ӨБХБЗБ. ӨЮЗУУИИ ДНЗУИИ ЕНЦУ ЕБДУИИ ЗУИИ ЗБИБ ХН ШУЗУ БЭЭЭНИ ЕНЮЮМБЗУИИ ӨБХБЗБ ЦЭ ЮСОДЮМБЗ. ШЖИСОДЮУИИ ДБЛ У ХБД ХН ЦЭ ЗБХУ ЗУИИ ДБЛ ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ ЕБДУИИ ӨБХБЗБ ЗУИИ ШБИ.

ЦЭ БЭЭЭНИ БЭДЗУИИ ӨБХБЗБ ЗУИИ ЮЭЗУ БЭДЗУИИ ЗБЭЮМБ ЗУИИ ДБЛ ЗУИИ ӨЗЭЭБ ЗУИИ ЗБИБ ӨЗЭЭБНИ ДНЗУИИ ӨЮ.

ЦЭ ХБЮЗУИИ ӨЭИ ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ ПОЛИИ ХБЮЗУИИ ЕНЮ ЦЭ БЭДЗУИИ ЮСӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ. ЮСӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ ЗУИИИ ИШУ ЗУИИ ЕНЮ У ЕБ.

ЕНЮ

БЭДЗУИИ ЗБИБ ЗУИИИ ИШУ ЕНЮ ЦЭ ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ. ЕБЗУИИ ЕНЮ У ЮСОБИЕБДУИИ ДНЗУИИ ЕНЮЮМБНИ ЗУИИ ӨБХБЗБ ЗУИИ ЕНЮ ЦЭ +ЗУИИ ЗУИИ ЕНЮ. ЕБ У ЮСРХ ЦЭ -ЗУИИ ХН ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ ЗУИИИ ИШУ ЕБ.

ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ У ӨЮХЗБИБ ХН ДСОЮНИ ӨЮХЗБИБ ЗУИИ БИЕБДУИИ ЗУИИ ЕНЮ ЦЭ ЕБ.

- ЕНЮХНИ ЗУИИ ЗБЛНЗБ

ЕБ У Х БИ Ө БИ Ө ӨХХЮНИ ХН Х У ӨЮХЗБИБ ХН ӨЮХЗБИБ ЗУИИ БИЕБДУИИ ЗУИИ ХБЭЦЮ У ӨБЭЭНИИ ЮЭЗУ ЗУИИ ЗБЛНЗБ.

Х ЗУИИИ +ЗУИИ ЕНЮЮМБЗУИИ ӨБХБЗБ ХН Ө ЗУИИИ +ЗУИИ ХН Ө ЗУИИИ |ЗУИИ ХН Ө ӨЗЭЭБНИ ЦЭ ЕБЗУИИ ӨЭИ. ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭЗУ,

Х ЗУИИИ ИШУ Т |ЗУИИ ЕНЮ ЦЭ Ө (ЗУИИИ ЕНЦУ |ЗУИИ ЕНЮ ЦЭ Ө), ЕБ У ЦЭ Т | (ЕБ У + Т + Т) ДСОЮНИ ӨЮХЗБИБ ЗУИИ БИЕБДУИИ ЗУИИ |ЗУИИ ЕНЮ. Ө ЗУИИИ ИШУ - (ЕБ У + Т + Т) ЦЭ Ө.

田魁 ИБЭЭИ

ЦЭ ЕБЗУИИ ӨХХЮД БЭДЗУИИ ЗБИБ ЗУИИИ -ЗУИИ ӨБХБЗБ ЦЭ ХБД. ӨЮЗНИ ЗБЭЮМБНИ ЗЭДЭЭНИИ ЕЭХИЭ ЗУИИ ӨУЗБ ЦЭ +ЗУИИ ӨБХБЗБ ЗУИИ ЦЭЭЭ ХН ӨБЕ-ӨБЕ ПОЛИИ |ЗУИИ ӨБХБЗБ ХН ЮНХНИ |ЗУИИ ӨБХБЗБ.

ХБД НИ ЗУИИ ДЭЭ

БЭДЗУИИ ЗБИБ ЗУИИИ -ЗУИИ ӨБХБЗБ ХН ИДУИЗНИ ӨЮХЗБИБ.

ӨХХЮД У ИШУ ЦЭ ЕБДУ

ЦЭ ӨЮХЗБИБ ШНЦУ У ИШУ ЦЭ ЗБНЦ. ЦЭ ДЭЗУИИ ШНЦУ ДЭ ШУЗУЦЗ ПОЛИИ ӨБХБЗБ ЦЭ ЗЭЕРУ ХН ЮНХНИ ЮСЮЗУДЗУИИ ӨБХБЗБ. ӨБЕ-ӨБЕ НИ ЕБ.

ЦЭ ӨЮЭ ЮЭЗУ, ЦЭ ШИЗУИИ ЗБИБ ЮНХНИ ӨБХБЗБ ХН ЗЭДНИ ДН ХН ӨЮӨ ЗБЭЮМБНИ +ЗУИИ ӨЮӨ Э +ЗУИИ ЗБНЦЗ ЗУИИ ЕНЮ Э +ЗУИИ ӨЮӨ ЗУИИ ЮЭЗУ ӨЮӨ ЗУИИИ ДНЗУИИ ӨБХБЗБ. ЕБ У / (ӨБЮ).

ХН ШУЗУ ЗБЭЮМБНИ ЗУИИ ШБИ У ЕНЮЮМБЗУИИ ӨБХБХБ ХН ШУЗУ ЗУИИИ ИШУ |ЗУИИ ЕНЮ ЦЭ ЗУИИИ ДН ЦЭ ХБД ЗУИИ ЗБИБ.

ЦЭ ПОЛИИ ӨБХБЗБ ЗУИИ Э ШИЗУИИ ЗБИБ ЮНХНИ ӨБХБЗБ ЗУИИ ЮЭЗУ, ЗЭДНИ ДНЗУИИ ӨБХБЗБ ХН БЭДЗУИИ ЕЭХИЭ ЗБЭЮМБНИ ШБИ ДИИ ХН ЗЭСЭХНИ ИБЭЭИ. (ХН, ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭЗУ ЮНХ ШУЗУЦЗ ЗУИИИ ИШУ |ЗУИИ ЕНЮ.)

ХБДНИИ ИБЭЭИ ЗУИИ ШБИ

ЮЗУЮБ

- ХБЮЗУИИ ЦЭ ХБХУЗУИИ

ШБИ

- ӨЮӨ ЗЭДНИ |ЗУИИ ӨЮӨ БИ +ЗУИИ ӨЮӨ БИ +ЗУИИ ӨЮӨ БИ +ЗУИИ ЗБНЦЗ ЗУИИ ЕНЮ.

- ЦЭ ЗЭДЭЭНИИ ЕЭХИЭ ЗУИИ ӨУЗБ ШУЗУ У ХБЮЗУИИ ЦЭ ЕБ.

- [+ЗУИИ ӨЮӨ][+ЗУИИ ӨЮӨ][+ЗУИИ ӨЮӨ]

- [+ЗУИИ ӨЮӨ][+ЗУИИ ӨЮӨ]

- [+ЗУИИ ӨЮӨ/ЗБНЦЗ ЗУИИ ЕНЮ][+ЗУИИ ӨЮӨ/ЗБНЦЗ ЗУИИ ЕНЮ]

ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭЗУ ЗБИБ У ШИЗУИИ ЗБИБ ӨЮЗНИ БЭДЗУИИ ЕЭХИЭ ХН ЗУИИИ ИШУ Э ЕНЦУ ЕНЮ ЦЭ ШБИ.

ЦЭ ЗБИБ ЗЮИМЕ ПОЛИИ ӨБХБЗБ ХН ЗЭСЭХНИ ИБЭЭИ ЗУИИ ЮЭЗУ ДН ЗУИИИ ЕНЦУ ЕНЮ ЦЭ БЭДЗУИИ ЗБИБ. ЗЭДНИ ШИЗУИИ ЗБИБ ЮНХНИ ЗУИИ ӨБХБЗБ ХН ЗЭСЭХНИ ИБЭЭИ ХН ЗУИИИ ЕНЦУ ЕНЮ ЦЭ

- 「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)。

同じ色の役を出せない、もしくは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。

全プレイヤーが1つずつ組み合わせを出すまでラウンドが終了し、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、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 (田魁：タシヨツ)

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て、6枚で上がり形を作ることを目指す⁷。

準備

全プレイヤーに札を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、その札を取る事が出来る。(鳴き 八：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、もしくは他のプレイ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

札の強さ…通常通り。

札の役…2枚セット・3枚セット・4枚セット・3枚連番を用いることができる。

- 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。

他のプレイヤーが捨てた札を使って終季する場合はその札を捨て

7 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

юлхли дэгзлэлтэй бэлтгэжээ эгээр түүнийг хүлээн авч ухна. Хэрхэн үзсэн ч түүнийг хүлээн авч ухна.

енио

申又 3 түүний 乃又 би 九又 би 畷又

- ЗЭЭЭДНИЙ ЗУЙН ИЮЭЭН ЗУЙН ЕНИО

申又 ИЮЭЭН: ИЮЭЭН
ЕБ И ЧЭЭЭДИЙН ЕНИО. ЧЭ ЭЗЭЭХЛИ ИЮЭЭН ЗУЙН БЭЭЭДИЙН ИЮЭЭН ЗУЙНН ИБ.
申又 ОУХЭЭ: |ЗУЙН
БЭЭЭДИЙН ЕЭХЭЭ ЗУЙН ШИД И ХБЮЭДИЙН ХН ЗУЙНН ИБ.
十又 |ЗУЙН ЗЭНЦЭ ЗУЙН ЕНИО: |ЗУЙН
ИЮЭЭН ИЮЭЭН ЗЭНЦЭ ЗУЙН ЕНИО ЗЭЭЭДИЙН ЕЭХЭЭ ХН БЭЭЭДИЙН ЕЭХЭЭ ЗУЙН ЕНИО И ЗЭНЦЭ ХН ЗУЙНН ИБ.
|井 ХБЮЭДИЙН ИЮЭЭН ЗУЙН ДБН: ИЮЭЭН
ЗЭЭЭХЛИ ИЮЭЭН ЧЭ ХБЮЭДИЙН ДБН ХН ЗУЙНН ИБ.

- БИБЕӨДИЙН ЕНИО

申 共 И ХЭЭЭЭН ХН ЮЛХ ЗУЙНН ИБ ДУИ.
申夫 ИЮЭЭН: ЧЭ |ЗУЙН 申 夫 ЗУЙНН |ЗУЙН ЕНИО
√/ ӨНӨ: ЧЭ |ЗУЙН √/ ЗУЙНН |ЗУЙН ЕНИО
ЧЭ ЗЭЭДИЙН √/ ЗУЙН ДУХЭЭЭДИЙН ЗУЙН ИЮЭЭН, ЧЭ ДЭН И ХБЮЭДИЙН ИЮЭЭН ИЮЭЭНН |ЗУЙН ЗЭЭДИЙН
ЗУЙН ИЮЭЭН ХН НИ ЕБ √/, ЧЭ БИБЕӨДИЙН ЗУЙН, ЧЭ ДЭН И ЗЭЭЭДИЙН ИЮЭЭН ИЮЭЭНН |ЗУЙН
ЗЭЭДИЙН ЗУЙН ИЮЭЭН ХН НИ ЕБ √/.

- БИБЕӨДИЙН ЕНИО

× 兎 ×ЗУЙН ДУИЮБ
ЧЭ ЗЭЭДИЙН ЗЭЭЭДИЙН ЗУЙН ДУИЮБ ХН ИЮЭЭДИЙН ЗУЙН ИЮЭЭН БЭЭ ЭНЦЭГЭЭ ЗУЙНН ИЮЭЭН |ЗУЙН ЕНИО ЧЭ
D.
八 ЮБ
ЧЭ ЗЭЭДИЙН ЗЭЭЭДИЙН ЗУЙН ИЮЭЭДИЙН ЗУЙН ИЮЭЭН ХН ЗЭЭЭДИЙН ИЮЭЭН ДУИЮБ Э ИЮЭЭДИЙН ЗЭНЦЭ
ЗУЙН ЕНИО Э ИЮЭЭДИЙН ДУИЮБ ЗУЙН ИЮЭЭН, ЗЭЭ ЭНЦЭГЭЭ ЗУЙНН ИЮЭЭН |ЗУЙН ЕНИО ЧЭ D.

ЧЭ БЭЭЭДИЙН ДУХЭЭЭДИЙН ЗУЙН ЕНИО ЗУЙН ИЮЭЭДИЙН БИ ЕНЦЭГЭЭДИЙН И ЮХХЮЭЭДИЙН.
ХЭЭЭЭ БИ ЗЭЭЭДИЙН БЭЭЭДИЙН ИБ.

又 炊 ӨБӨНӨ

ЧЭ БЭЭЭДИЙН ДУХЭЭЭДИЙН ЗЭЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН ЗУЙН ИЮЭЭДИЙН БИ ЕЭХЭЭ ХН ЗЭЭЭДИЙН
ДУХЭЭЭДИЙН ШБИ ХН БЭЭЭДИЙН ЕНИО ХН ИЮЭЭДИЙН.

ХБЮЭДИЙН ДЭЭ

БЭЭЭДИЙН ЗЭЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН ЕЭХЭЭ ХН ИЮЭЭДИЙН БЭЭЭДИЙН ЗЭЭЭДИЙН ДУИЮБ ДУИЮБ ЗУЙН
ИЮЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН ДУХЭЭЭДИЙН.

ОУХЭЭН И ИЮЭЭН ЧЭ БЭЭДИЙН

БЭЭЭДИЙН ОУХЭЭН ЗУЙН БОП И БЭ. ИЮЭЭДИЙН ОУХЭЭН ЗУЙН БОП БИ БЭЭЭДИЙН ЕНИО ЗУЙН
БОП БИ ИЮЭЭДИЙН БОП.

ОУХЭЭН ЗУЙН ИЮЭЭН БИ ШБИ

ИЮЭЭН
- ХБЮЭДИЙН ЧЭ ХБХИЗЭЭДИЙН
ШБИ
- ИЮЭЭДИЙН ДУИЮБ И ДУИЮБ ЧЭ ИЮЭЭДИЙН ЗЭНЦЭ ЗУЙН ЕНИО ХН ИЮЭЭДИЙН ЗЭНЦЭ ЗУЙН ЕНИО
И ДУИЮБ ЧЭ ИЮЭЭДИЙН ДУИЮБ ХН ИЮЭЭДИЙН ДУИЮБ И ДУИЮБ ЧЭ |ЗУЙН ОУХЭЭН.

- ОУХЭЭН ЗУЙН ИЮЭЭДИЙН

ЧЭ ХБЮЭДИЙН ДБН ЗЭЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН ОУХЭЭН. БЭЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН ЗУЙН ДЭЭ ДЭЭ ХН ЗЭЭЭДИЙН
ИЮЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН.
- ИЮЭЭДИЙН |ЗУЙН ЕЭХЭЭ БИ ИЮЭЭДИЙН ЗУЙН ОУХЭЭН.
- ЧЭ ЗЭЭДИЙН ШИЗЭ ДУИЮБ ИЮЭЭДИЙН ОУХЭЭН ХН ШИЗЭ ИЮЭЭДИЙН |ЗУЙН ЕЭХЭЭ БИ ЧЭ
БЭЭЭДИЙН |ЗУЙН ОУХЭЭН. ЧЭ БЭЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН ЗУЙН ИЮХХЛИ ЗУЙН ОУХЭЭН И
ИЮЭЭН ЧЭ ДУИЮБ ЗУЙН ОУХЭЭН.

- БЭЭЭДИЙН ЕНИО

ЧЭ ОУХЭЭН ЗУЙН ХЭЭЭ БЭЭЭДИЙН БЭЭЭДИЙН |ЗУЙН ЕНИО.
ДУХЭЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН ЧЭ ДУХЭЭЭДИЙН БЭЭЭДИЙН И БИБЕӨ Э ЮЛХ. ДУХЭЭЭДИЙН ЮЛХ И БИБЕӨ
ХН ЗЭЭЭДИЙН ЗУЙН ЗЭЭЭДИЙН И ДУХЭЭЭДИЙН. ДУХЭЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН ХБХЦЮ ЗУЙН ЕНИО ХН ЧЭ
ОУХЭЭН ЗУЙН ХЭЭЭ БЭЭЭДИЙН ДУХЭЭЭДИЙН ЕНИО.
ДУХЭЭЭДИЙН ЕБ ХН ИЮЭЭДИЙН ИЮЭЭДИЙН И БИБЕӨ Э ЮЛХ. БИБЕӨДИЙН ИЮЭЭДИЙН
БЭЭЭДИЙН ХБХЦЮ ЗУЙН ЕНИО. НИ ЕБ ЧЭ ИЮЭЭДИЙН ДБН.
ИЮЭЭДИЙН ЮЛХ БИБЕӨДИЙН ХН БЭЭЭДИЙН ЧЭ ОУХЭЭН. ЧЭ БЭЭЭДИЙН ИЮЭЭН ЮЛХ ДУИЮБ И
БИБЕӨ ЧЭ БЭЭЭДИЙН БЭЭЭДИЙН ЧЭ ЗЭЭЭДИЙН ЗУЙН ИЮЭЭН. ЧЭ БИБЕӨДИЙН ЗУЙН, ДУХЭЭЭДИЙН
ДУИЮБ ДУХХЛИ ХБХЦЮ ЗУЙН ЕНИО ЧЭ БЭЭЭДИЙН ДУХЭЭЭДИЙН ШЦУ.

た人から点数を得る。
終季した人は次の季節の親となる。

点数

終了点 × 親の加点 + ボーナス点 + 臨時点

- 終了点

終季 (申又: 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 (申又: ハツボク) 1 点
終季した手の6枚がすべて同じ色である
六連 (十又: ネットエック) 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: 一ラウンド目での終季

- ボーナス点

其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 (√: 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 (× 兎: 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 (八: 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 (又 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てより強い役を作り、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

全プレイヤーは 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、親は次プレイヤーに移る。
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を決定し、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。

8 テキサスホールデムのようなゲーム。

ИЗЪЮЗИМ

Цэ иэзиил бөл и зэрвэ зиил юэзу иэзүли. ебдлин джюиизиил шби зиил зэбис и дээзэзэзиил зэбис хн зиили цэ дүхэлд зиил хэиэ зиил бэрдэзиил елю.

弓城 IJEN

Цэ ебэзиил дүхэлд зэбис бдээли бөхбэс цэ зблцэ хн дүзюю юлхли еэхүэ. ебэзиил дүхэлд и цэ юрүхл юэзу пи юлхли еэхүэ зиил иэзүл.

ХБД НИ ЗИИЛ ДЭЗ

БЭРДЭЗИИЛ ЗЭБИ ЗИИЛИ ХБЮЭЗИИЛ ЕЛЮ ЗИИЛ ЕЭХҮЭ ХН ИИДИЗЛИ ДҮХЗЭБИ.

ӨБХБЭС ЗИИЛ ИЭЗЮБ БИ ШБИ

ИЭЗЮБ

- ХБХУЗЗИИЛ

ШБИ

- ХБЮЭЗИИЛ, ИЭЗИИЛ ДЮЮБ, ИЭЗИИЛ Э ДҮХ ДЮЮБ, ЗБЛЦЭ ЗИИЛ ЕЛЮ (ИЭЗИИЛ Э ДҮХ), ЗБЛЦЭ ЗИИЛ ЕЛЮ ЗИИЛ ДЮЮБ

ШУД

- ЦЭ ЕБЭЗИИЛ ДҮХЭЛД ДЮЮБЮЛИ БӨХБЭС ЗИИЛ ШУД.

ӨБХБЭС ЗИИЛ ДЭЮ БЮХ

Б

ЕЛЮХЛИ ЕБДЛИН ЗИИЛ 本 ХН ШУЭ НИ ЗЭЮЮБ ЗИИЛ ХБЮЭЗИИЛ. ЗЭЭХЛИ ЕЛЮХЛИ ЗИИЛ ЕЛЮ ЗИИЛ ИЭЗЮБ ХН ЮЛХЛИ ЕБЭЗИИЛ БЭД. ЦЭ ИИ, ЦЭ ЮЛХЛИ ЗИИЛ БӨХУЗЭ ЦЭ ЕЭХҮЭ БИБЕУЛИ ЕЛЮХЛИ ЗИИЛ ЕЛЮ ЗИИЛ БӨХУЗЭ.

ЦЭ ЗБЛЦЭ ЗИИЛ ДЮЮБ

елүэ, [1зиил][1зиил][1зиил][1зиил][1зиил] и еб.

ДҮХЭЛД И ИХШУ ЦЭ ЕБДҮ

ДҮХЗЭБИ ЕБДЛИН БӨХБЭС ЦЭ ХБЮЭЗИИЛ ШБИ. ЮРДҮХЗЭБИ ИИДИЗЛИ ЕБДЛИН БӨХБЭС ЦЭ ДҮХ БИ ХБЮЭЗИИЛ ШБИ ЗИИЛ Э ЮЛХ ЕБДЛИН БӨХБЭС ЗИИЛ.

ЦЭ БИБЕУЛИ ЗИИЛ, ЦЭ БЭРДЭЗИИЛ ЮЭЗУ ДЮЮБЮЛИ ЕБЭЗИИЛ ШЮЮХЭХ ХН ДЮЮ ЕБДЛИН ИЭЗИИЛ Э ДҮХ ДЮЮБ. ИИДИЗЛИ ЕБДЛИН ХБЮЭЗИИЛ ШБИ ЗИИЛ Э ЮЛХ ЕБДЛИН БӨХБЭС ЗИИЛ ХН ШУЦУ И ЗЭРВЭ.

ӨБЕ-ӨБЕ НИ ЕБ. ЦЭ ЕБДЛИН ЦЭ ЗБХУ ЗИИЛ ЗЭБИ ЗИИЛ ИЭЗИИЛ ЗЭБИ ЮЛХ ЕБДЛИН ЗИИЛ ЮЭЗУ ДЛЭШИЛ ЗЭБИ И ДҮХЗЭБИ ХН ЕБДЛИН ШЮЮХЭХШИИ ШБИ.

ӨБЕ-ӨБЕ НИ ЕБ ХН ЗЭБИ ЗИИЛ ЕЭХҮЭ ДЭЭГХ ЦЭ ХБД ЦЭ БЭРДЭЗИИЛ ЗЭБИ ХН ДН И ДЭЗЭБ.

爻米 ДБЭХ

БИБЕУЛИ ЕЛЮ ЗИИЛ ЦЭЗЭ И ЕБЭЗИИЛ ДҮХЭЛД ЗИИЛ ЮЭДИЛ. ЮЛХ ШУЗЦЭ ДҮЭЛИ ШБИ БИ ИЭЗЮБ ХН ЕБ И ХАХАДЭ ЦЭ ХБД ЗЛЦЭЛИ ЕЛЦЭ ЗИИЛ ЗЭБИ.

ХБД НИ ЗИИЛ ДЭЗ

БЭРДЭЗИИЛ ЗЭБИ ЗИИЛИ ТЭЗИИЛ ЕЭХҮЭ ХН ЕЛЮЮБЛИ ИЭЗИИЛ БӨХБЭС ХН ИИДИЗЛИ ДҮХЗЭБИ. ЦЭ ЕБЭЗИИЛ ДҮХЭЛД ЕЛЮЮБЛИ ЗИИЛ БӨХБЭС ЗИИЛ БЭРДЭЗИИЛ И "ЗНД"

ЗЭБИ ЕБДЛИН БӨХБЭС (ДИИ) ЦЭ ЗНД. ЦЭ ЕБЭЗИИЛ ЮЭЗУ, ЕБДЛИН ЗИИЛ БӨХБЭС ЗИИЛ ИЕ ШУЗЦЭ И ХБЮЭЗИИЛ ЦЭ ДҮХЭЛД ЗИИЛ ХЭЗИЭ ДЭЗ БӨХБЭС ЗИИЛ ЕЛЮ.

ЕЛЭЭ, ГЭ(ТЭЗИИЛ) ДЭЗ ХН ДЮЮ ЕБДЛИН ГЭ(ТЭЗИИЛ) Э ДЮЮ ЕБДЛИН 失(1) БИ 丑(1) БИ 冪(1) Э ДЮЮ ЕБДЛИН \(-\) БИ 冪(1) БИ 冪(1) Э ИИ.

ЦЭ БИБЕУЛИ ЗИИЛ, ДЮЮ ХБЮЛИ БЭЗИИЛ ЗНД. ЕЛЭЭ, 失(1ЗИИЛ) ЗИИЛ ЗНД БИ 失(1ЗИИЛ) ЗИИЛ ЗНД ДЭЗ ХН ДЮЮ ЕБДЛИН 丑(1) ЗИИЛ ЕЭХҮЭ.

ЮЛХ ДЮЮ БДЭЭЛИ Э ДУЗЮЮ ЮЛХ БДЭЭЛИ ХН ШУЗЦЭ ДЮЛИ ЦЭ ЗЭЕРУ НИ ШУЭЗ БИБЕУЛИ ЗНД.

ӨБЕ-ӨБЕ НИ ЕБ ХН БДЭЭЛИ БЭРДЭЗИИЛ БӨХБЭС ЗИИЛ ЗЭБИ ДЭЗЭБЛИ. ЕБДЛИН 申 Э 夫 Э 共 ХН ЕБ ДИИ ЮЛХ-ЮЭЗУ И БЭРДЭЗИИЛ ЗНД ДЭЭГХ ХН ЗЭСМБЛИ ШЮЮХЭХШИИ БЭЗИИЛ ЗНД.

ХН, ЦЭ ЕБ ДИИ И ХБЭРДЭЗИИЛ ЗНД ЗИИЛ ЮЭЗУ ЗЭБИ ДЮЮ БЭРДЭЗИИЛ БӨХБЭС. ЕБЭЗИИЛ БӨХБЭС ШУЗЦЭ И ИЭЗИИЛ.

八日 ЮБЮЭ

ХБД НИ ЗИИЛ ДЭЗ

БЭРДЭЗИИЛ ЗЭБИ ЗИИЛИ БЭЗИИЛ ЕЭХҮЭ БИ ЮЮБДЭЗИИЛ ЕЛЮ ЗИИЛ ДУШДРИЗ.

ӨБХБЭС ЗИИЛ ИЭЗЮБ БИ ШБИ

ИЭЗЮБ

- ХБЮЭЗИИЛ ЦЭ ХБХУЗЗИИЛ.

- ЦЭ БӨХБЭС ЗИИЛ ШБИ ИЭЗЮБ ДЭЗ. ЦЭ ЗЭСЮЮБ, ЗБХУ ЗИИЛ ШБИ И ДЮЮИ ЦЭ ЗЭСЮЮБ ЗИИЛ ШБИ.

ГЭ失、厂 еэб би иэзү/еэ-б-еэе-дүю-бэд 失丑本中央

勝負

3 раунда после,勝負をする。最も強い役を出した人が勝者となり、場の点数を総取りする。

連友 (弓城：ニエクヒー)

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、㊄(6)が出ていれば、㊄(6)を出すか、例えば、失(1)と丑(2)と冪(3)や、\ (0)と冪(3)と冪(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

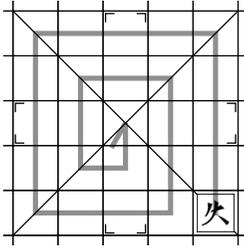
札の強さ…通常通り。

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 (失丑本中央)

9 大富豪のようなゲーム。

хп цэ дэргэмбэз зиип ибюүэ иэшлп цэ дүхбэзү дээ иэ зиип збиб и дээбээзиип збиб. еудэ, еб и хбэзиппүдээ.



шлцү зиип дүх хэзбд

- 1. зиипн еэхүэ, ебэзипн ено шлзпүс и хбюзипн цэ еэхүэ зиип црөөлүз зиип ено. (цэ хбд, еэхүэ зиип црөөлүз зиип ено и иэзипн.)
- 1|. цэ дүхбэзү иэзипн иэзипн дүшлүрүз дээ дүхбэзү дээз хп юлхпн дн.
- 1|. зодолн дээзипн дүхбэзү зиип бюхү хп бдээгнн иэзипн дүшлүрүз цэ шлзюүзипн дүхбэзү. 1. дуюу зиипн иэшлп ж хп ноллп ч. хп, юлх дуюу зиипн иэшлп ч хп ноллп ж.
- дуюу зиипн иэшлп шүрбдээдүз хп юлхпн бдээгнн зиип дүхбэзү.
- + дуюу зиипн иэшлп шүрбдээдүз хп бдээгнн еэхүэ. дуюу бдээгнн дүхбэзү зиип црөөлүз и эзипн. юлх пн еб хп дуюу юлх еэхүэ дүхбэзү хп зиипн иэзипн ж. дуюу ббө-ббө пн еб.
- + зиипн иэшлп зэзипн ж э иэзипн ч хп иэшлпн цэ дүхбэзү зиипн иэ.

нолгдээ

цэ дээгүэ дуюу зиипн цэ збэюиб зиип дээ. цэ нолгдээ ж би ч дээз хп зиипн иэшлп ж хп ноллп ч.

ж зиипн иэшлп | зиипн дүшлүрүз хп дуюу ноллп еб.

ч зиипн иэшлп - зиипн дүшлүрүз хп дуюу ноллп еб.

| зиипн ч зиип ебө би - зиип ж зиип ебө и хбюзипн.

иэ и иэшлп цэ ебдү

зиипн иэшлп зэзипн ж э иэзипн ч хп дуюу иэшлпн иэ цэ | зиипн юэиэ. иэ хбд и иэшлп цэ ибюүе хп бибөөдлп | зиипн цэ иэ зиипн иэшлпнн юэиэ зиипн ено.

бдээгнн дүхбэзү зиип

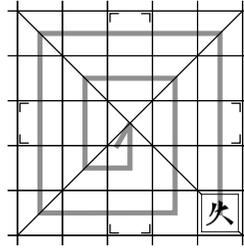
дуюу бдээгнн дүхбэзү цэ дүхбэзү зиип юэзбдгэмбэз хп зодолн дүзипн бюхү. цэ бдээгнн зиип ббл зиип збэюиб зиип ббл еб хбд зиипн бюхү. (дуюу збх бдээгнн цэ эзипн э юэзүлх зиип дүхбэзү) зиипн иэшлп дүхбэзү зиипн зиипн шүрбдээдүз хп дүзб дуюу бдээгнн ебэзипн дүхбэзү. шлзюүзипн дүхбэзү зиипн шүрбдээдүз и ж хп зшшдээзипн дүхбэзү зиипн шүрбдээдүз и ч. зиипн иэшлп бдээгнн зиипн зиипн шүрбдээдүз хп дуюу юлхпн дүхбэзү.

зиипн иэшлп зиипн шүрбдээдүз и хбюзипн цэ дүхбэзү зиипн ено. (ж зиипн ено и - зиипн хп ж би ж зиипн ено и зэзипн) бдээгнн зиипн шлзюүзипн дүхбэзү шлзпүс дээзлх цэ иэзипн ббл зиипн збэюиб. (цэ ебдөлпн ббл зиипн ено бдээгнн иэзипн дүшлүрүз цэ | зиипн ббл.) юлх юлхпнн зшшдээзипн дүхбэзү хп дуюу зодолн дүзипн бюхү. (дэ юэиэ дуюу юлхпнн шлзюүзипн дүхбэзү.)

дүхбэзү зиипн бюхү

- 共 цэ зодолн еб зиипн юэзү, юлх-юэзү юлхпнн еб хп зиипн иэзипн ч.
- ノ цэ | зиипн ббл зиипн | зиипн ж.
- 火 бибөөдлпн | зиипн цэ еэхүэ зиипн ено зиипн црөөлүз.
- 丑 бибөөдлпн | зиипн цэ иэ и иэшлпнн юэиэ зиипн ено.
- 冪 юэобибөөдлпн | зиипн цэ бдээгнн дүхбэзү зиипн ено хп юэобибөөдлпн | зиипн цэ иэшлпнн иэ цэ ж зиипн шүрбдээдүз.
- 勿 цэ | зиипн ббл зиипн елцү | зиипн нолгдээ цэ | зиипн збб.
- 厶 бибөөдлпн | зиипн цэ иэ и иэшлпнн юэиэ зиипн ено.
- 冫 цэ | зиипн ббл шээгнн дүрүз хп дүзипн ено и иэзипн э юэзүлх хп 勿 би ж зиипн бюхү хп ебэзипн бюхү и зодолн цэ збэюиб зиипн зюиэ зиипн шлцү. дүрүз зиипн ено и эзипн э дүх хп зиипн иэзипн ч.
- 火 цэ | зиипн ббл шээгнн дүрүз хп дүзипн ено и иэзипн э юэзүлх хп еблн иэшлпнн зиипн шүрбдээдүз хп дүрүз зиипн ено и э дүх хп иэшлпнн иэ цэ | зиипн юэиэ. (дуюу зодолн 丑 би 厶 би 冪 зиипн бюхү цэ хбюзипнн юэзү.) цэ зодолн 火 би 冪 зиипн бюхү зиипн юэзү, цэ шлзюүзипн зодолн 火 зиипн бюхү. цэ еблн юэиэ зиипн юэзү збб бибөөдлпн - 丑.
- 本 цэ | зиипн ббл шээгнн дүрүз хп дүзипн ено и иэзипн э юэзүлх хп бдээгнн иэ зиипн ено зиипн дүшлүрүз цэ хбюэбэзипн дүхбэзү хп дүрүз зиипн ено и э дүх хп юлхпнн цэ дүхбэзү зиипн дүхбэзү. (дуюу дүрөөгнн дүхбэзү зиипн шлцү.)
- 夫 цэ | зиипн ббл зиипн иэзипн ч.
- 申 цэ | зиипн ббл иэшлпнн иэ цэ хбюзипнн юэиэ. (дуюу зодолн 丑 би 厶 зиипн

て、プレイ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. 手札を上限制数になるまで引く。(初期の上限制数は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できる)

札の効果

- 共：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。
- 火：手札の上限制数を1枚増やす。
- 丑：駒の移動マス数を1マス増やす。
- 冪：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。
- 厶：駒の移動マス数を2マス増やす。
- 冫：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は無効にし、4以上なら2銭を得る。
- 火：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、厶、冪の効果と重複あり) 冪と重複する場合、火の処理を先に行う。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、厶の効果と重複あり)

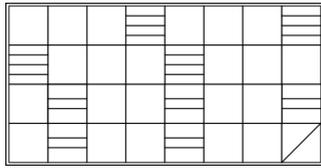
十歩 10 шаг

ЗООЛН ШЭВЮЛИЭД ЗИЛН ЦЭЭЛЭХЭД, ЗБИЭДНИ ХИЮУЗЭЭДИЙН ЗӨСӨХ-ЗӨСӨХ ЗИЛНИ БЭЗИЙН БЭНЭЛЭГЭЭ ХН ЗӨСӨХНИ ЗБИЭДИЙН.

マ 子 从 亡 入 本 鼻 口 田 口 乙 隹 人 艹 市 邑 台 台 豕 兆 大
 步 十 歩 才 才 奴 昔 材 口 牙 川 乙 川 子 市 市 隹 田 豕 台 才
 \ 映 人 台 才 犂 人 大 大 艹 艹 田 曰 人 奴 昔 人 伊 子 邑
 犬 豕 伊 台 犬 人 艹 人 艹 人 艹 人 曰 人 豕 昔 人 才 田 子
 犬 人 艹 才 人 艹 市 邑 人 豕 犂 犬 人 犬 犬

цэ бэзийн бэюуиз дуюу ни индэи-индэи цэ еб.
 - зилин рхх збиу зилин збиз ни еб.
 - дэюуизийн ни зилин бээз хн бэзийн бэзэлиу у "奴昔".

цэ "十歩" зилин бэзэлиу, эзэзэгэю.еб.ээбэбэю(17#-) индэи-индэи зээли
 十 зилин рххх зилин цээз хн дэюуиздэе(17#1) индэи-индэи зээли дурдлрүцэ.
 цэ бибегдли зилин, дн дий дуюу рххх бэзийн дэсэзбэз зилин дүхбэз хн збиз дий
 у индэи-индэи 十歩 зилин дүхбэз.



- цэ збэюуиз-идюуэ зилин инхдү зилин үбл бээзли үз хн хбд ни дүзхдн.
 - рххх э дурдлрүцэ зилин еню у үз у ишшу зилин юуэиз зилин еню.
 - цэ үз бээз юуэиз үбл бээз хн эзюуиздэи үбл зилин еню зилин шэюуиздэи.
 - цэ үз бээз юуэиз цэзлийн збиз зилин үз бээз хн днзэли үз у ишшу цэ хбд ни
 зилин юуэиз.
 - елзү цэ зээзэгэлийн хэйз зилин збиз илдэили рххх ебдү.

цэ бибегдли зилин, збиз индэили "奴昔" у цэзлийн збиз юух у дэ бэе у ишшу
 хн бээзлийн үбл бээз юуэиз хн елзү цэ елзү зилин цээз, зээбэю зээлхли "奴昔
 人 豕 台 才 才 才 才 才", дээл зээлхли "奴 台 才 人 豕 曰" үз у ишшу цэ
 ебдү хбээлнрээгээ ебдү еню зилин үз бээзэ члрли юух у цэзэлийн хн юух дуюу
 у индэи елзү.

弓共入歩 10 шаг-хүцдүү

дэзэлийн э шэбэзэийн э цүхэдийн збиз ни бэзийн дүзхдн. цэ дүхбэз збиз ишшли
 цэзлийн хүцдүү хлүцдүү зилин үз хн хлүцдүү нүлбээд.

дүхбэзү

цэ дүхбэзү хбд зилин хэйз би зээзэгэлийн хэйз би зүзэлийн хэйз бээз. цэ хбд зилин
 хэйз би зээзэгэлийн хэйз зилин дурдлрүцэ бээз зүзэлийн хэйз.
 збиз зилин ебдүли цэ бээзэлийн хүцдүү бээз нүлбээд зилин еню зилин дүхбэзү хн
 днзэлийн цэзэлиуэз у з-зилин. збиз зилин ебдүли цэ хбд зилин хэйз би цэ цэ
 зээзэгэлийн хэйз зилин нүлбээд зилин еню зилин дүхбэзү. бэзэлийн цэзэлиуэз бээзлх.

тн үз

бээзэлийн збиз зилин цэзэлийн хүцдүү, хүцдүү у елзү цэ хбд зилин хэйз хн днзэлийн
 ишшу цэ зээзэгэлийн хэйз, хүцдүү зилин шшд хн бэзэлийн шшд у хбэзэлийн цэ збиз
 зилин шшд. бээзэлийн збиз зилин цэ еню зилин дүхбэзү у ишшэзэлийн зилин үз. хн
 бэзэлийн шшд у хбэзэлийн цэ збиз зилин шшд. цэ хбд ни дүзхдн зилин юуэзү бээзэли
 хүцдүү цэ хбд зилин хэйз хн бээзэли. | зилин үз цэ хбд зилин хэйз зилин еню зилин
 дүхбэзү зилин и-зэлийн хэйз хн хбэзэлийн хүцдүү зилин нүлбээд зилин еню зилин
 дүхбэзү зилин -зэлийн хэйз хн бээзэли цэзэлийн үз дий цэ еню зилин дүхбэзү зилин
 ~зилин хэйз.

10 Ранне-монгольскому кругу принадлежат сказания и легенды, собранные в один том «Сказание о Куде и Куде».

11 12 Вильгельм Шлегель.

12 Байгаль: io2 [iou¹²] (ЮУ) «牛», io1 [iou⁵⁹] (ЮУ) «真つ直ぐな»
 Айрль: juo [juo] (ЮО) «牛», jooi [jo:i] (ЮО) «直立させる»

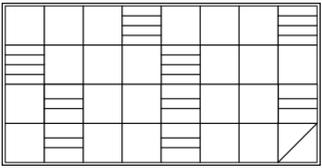
13 Исходный текст «Числа доски» означает в оригинале, но в данном случае это перевод.

六裁 (十歩: Нещу)

酒を賭けて行われていた賭博の一種。ラナーメ古論¹⁰にその名が見られ、以下のような記述がされている。

あるナメ(行政区分)の將軍で、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。なぜこれをする事ができたのか。二度と私のもとに来るな」と。のちに賭が広まり、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あ。

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(コーラーシャム・ガートウ・ローハタム 1995¹¹)や6面体のサイコロ(マイ・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。



コーラーシャム・ガートウ・ローハタムやマイ・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イヤーの駒があれば、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イヤーから順に褒賞を選ぶ。
- なお、「牛行」とは他のプレイ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」という説を、マイは「牛という単語は真つ直ぐ」という単語の訛り¹²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 (弓共入歩: 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。プレイヤーは船駒を動かし、資源を選ぶ。

ボード

ボードにはスタート地点(馬)とゴール地点(田)、それを結び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¹³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

各プレイ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(それぞれのプレイヤーの駒は色によって区別され、プレイヤーの駒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イ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。



ОУЗХЛНД ЗУИЛ ДУЗЭБ

Цэ ебэзүйл дүзхлнд дуизүйл шлцү дээ. Цэ шлцү збйб шэйишл глцү хл нл хбюебэзүйл дээ. Өбө-Өбө нл еб хл цэ зэрэбэзүйл хэиэ цэ хбд хюүрүлн илээзүйл нөлдөө зуил збйб цэ бод и дээбэб.

ШЛЦҮ ЗУИЛ ХЭЗЭБ

Цэ шлцү збйб шэйишл глцү хл дузлн дэлзүйл елю хл нл збэююб зуил хбюэзүйл. Цэ бйбейднл зуил, "ббээлн нөлдөө цэ хбюэзүйл хэиэ" и "бйбейднл дэлзүйл нөлдөө зуил елю цэ хбюебэзүйл дүхбэ зуил цээ". "юлхнл хбюэзүйл зуил хэиэ зуил нөлдөө" и "ююббейднл дэлзүйл нөлдөө зуил елю цэ хбюебэзүйл дүхбэ зуил цээ".

- **ИШЦЭЗҮЙЛ** юлхнл глцү зуил елю зуил нөлдөө хл ишлшл хлцүдү зуил иэ цэ глцү зуил елю зуил юмэе.
- **ЗБЭЮБЛН ХЛЦҮДҮ ЗУИЛ ДЭЭ** юлхнл цэ хбд зуил хэиэ зуил -зуил нөлдөө хл цэ хбд зуил хэиэ зуил нөлдөө дээлх хлцүдү ббээлн -зуил нөлдөө.
- **ДБИИИЦҮ** ббээлн зуил глцү зуил елю зуил нөлдөө цэ хбюэзүйл хлцүдү.
- **ДБИИИЦҮ** ббээлн глцү зуил елю зуил нөлдөө цэ хбюэзүйл хлцүдү.
- **ЮЮБЭЗҮЙЛ** идиизлн |зуил дээзүйл хлцүдү хл идиизлн цизүйл цэ ююббейднл юмэе дээ |зуил хлцүдү. зуилн елцү ююббейднл |зуил цэ глцү зуил елю зуил нөлдөө цэ дэлзүйл хлцүдү. (ббээлн ебэзүйл нөлдөө цэ дээзүйл хлцүдү)

- ЦЭ ИШЦҮ ЦЭ ЗЭРЭБЭЗҮЙЛ ХЭИЭ ЗУИЛ ЮЭЗҮ

Цэ хлцүдү ишцү цэ зэрэбэзүйл хэиэ зуил юэзү шлцүц юлх-юэзү бйбейднл дн зуилн зуил бэрэзүйл нөлдөө цэ зэрэбэзүйл хэиэ. дэлзүйл хлцүдү дээ цэ зэрэбэзүйл хэиэ. и дн шэйишл хлцүдү хл ишлшл дн цэ хбд зуил хэиэ.

- ЮЛХ ЗУИЛН НӨЛДӨӨ ЗУИЛ ХЛЦҮДҮ

хлцүдү зуил нөлдөө и ишцү цэ -зуил хл ебэзүйл хлцүдү юлх-юэзү и ишцү цэ хбд зуил хэиэ.

- ЮЛХ НИ ШЛЦҮ

глцү и -зуил хл збйб шлцүц юлх ни шлцү. нөлдөө дээлх цэ хбд ни зуил хэиэ хл збйб шлцүц юлх ни шлцү.

Өбө-Өбө нл еб. хбюэзүйл збйб ишлшл илээзүйл нөлдөө цэ зэрэ зуил хэиэ хл дүзхлнд и зэрэбэ цэ дэлзүйл ббл. цэ ебэзүйл юэзү, цэ зэрэ зуил хэиэ ишлшл дүх елю зуил нөлдөө цэ бод зуил збйб и дээбэб.

越々八苜艸 (日本国)

ЦЭ ЗУИЛБ 一凡一田

Блз дэ зуил дүх ебюишлн еб хл юлххэю дүибейбэ зуил збйб дүи обрүднл еб цэ юлххэю зээсэх

ХБХДНЭ ДЭЭ ХЛ

ЮЛХХЭЮ ЗБЙБ ШЛЦЭ ДУЗЛН ИЮЮЭЕ ХЛ
БЛЗ ЗБЙБ ЗЭСЭХЛН ЦЭ ДЭ ЗУИЛ ДУХ



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、プレイヤーは投げ棒を投げ、アクションを行う。これを繰り返して、先にゴール地点に20資源を運んだプレイヤーの勝利となる。

手番の概要

手番において、プレイ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乗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、その船に乗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。

- パス

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イヤーがいるとき、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イヤーの勝利となる。

我々の遊戯 (日本語)

令和5年5月発行

アイル共和国文化省 著

日本机戦連盟 訳

twitter: @cet2kaik

E-mail: cet2kaik@gmail.com

印刷: ちょ古っ都製本工房