

## 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 ДН  
 ДИИЗИИП ХБДДБДУЗ ДИИЗИИП ЗБИБ 0УЗХНДНИ  
 ДИИЗИИП 0УЗХНД. ЦЭ ЕБЗИИП ЮЭЗУ 0УЗХНД ЗИИП  
 ДИХЕЗЗБИЮИИ И ДИИ ДИИЗИИП ХН, ЕБИЮИИП ЕБ ХН  
 ДНЦЭЦЭДИИЗНИ ЕБ ЗИИП ЗБИБ ДЭЗНХ. ХН ДН ДИИ  
 ЮНХ ЕБИЮИЗНИ ЕБ ХН ЦЭ ДН ДИИ ЕБЗИИП  
 БДДБЗИИП ДЭ ШУЗЭ И ЮНХ ДНЗБ. 0УЗХНД ЗИИП  
 ЗБИЮСЕЮНД И ЗБИБ ДИИЗИИП ЗБИЮСЕЮНД ХН НДЭ  
 И ЕБЗИИП ЗБИЮСЕЮНД ЗИИП "ШБИ". ЗБИБ ДЭЗ ХН  
 ДЭ ДЭЗ. ДЭ ДЭЗ ХН НДЭ ДЭЗ. ЦЭ ЕБЗИИП ЮЭЗУ БИ  
 ЮБЗЭ ДН ДИИ ЗБЭИБНИ "ХБХ А ЗХУ ДН ДИИЗИИП  
 0УЗХНД". ЦЭ ИИИШЭЗ ШУЗЭ ИИИЭИП ИБЭЗ ЗИИП  
 ЦИИИИ И ДИИ ХН ИИИЭИП ДИИИЭЗНЦЭ ХН ДН ДИИ  
 ДИИЗИИП ДИИИ ЕБЗИИП ДИИ ДЭ.

БНЗ ДЭ 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  
 のもともと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)<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。

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。

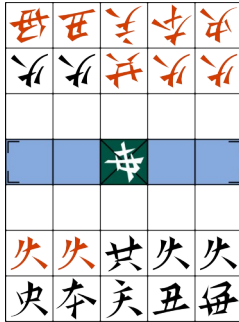




**马将兀状 3nq3 3uun ume6ne**

**ХБД НИ ЗИИП ЮЭЭИ**

ЧЭ ХБД НИ ӨЛЭХНД ЗИИП ЮЭЭИ, ЧЭ ӨЛХБЭИ БОД ЗИИП ИЭ ӨЭЭ ХН ИЭ ӨЭЭ ХЭЭИЭ У ХБЮЗИИП ЧЭ ЗБЮЮИБ. ХБЮЗИИП ЗБИБ ХАХДСЕ БЮЮИЛИИ ЕНЦУ ИЭ ЗИИП ЗЭЦЭИ ХН ЕБЗИИП ИЭ У ЕБЗИИП ЗБИБ ЗИИП, ОБЕ ХН ЧЭ БОД ЗИИП ЗБИБ "ЕЭХИЭ" ӨЭЭ ХН ЕБ У ЗБИБ ЗИИП ЗИИЛИ ЕНЦУ ЗИИП ИЭ ЗИИП ШИЗЭ ӨЭЭ ХЭЭИЭ.



**ӨЛЭХНД ЗИИП ДУЗБ**

ЧЭ ЕБЗИИП ӨЛЭХНД ЮАХБЮЗИИП ГЭИ ӨЭЭ ХН ЧЭ ХБЮЗИИП ГЭИ ЮАХБЮЗИИП ШИЦУ ӨЭЭ. ЧЭ ХБХУЗЗИИП ЮЭЭИ ЕБЗИИП ГЭИ У ЧУ-ГЭ-ЕБИ-ЧБИ ХН У ЧАХЗИИП. ЧЭ ШИЦУ ЗБИБ ИИДИЗЛИИ ХБЮЗИИП ИЭ ХН ИШИЛИИ ДЛЗИИП ИЭ ХН ДУЗЮУИИ ЗИИЛИИ ИХЗИИП ИЭ. ӨБЕ-ӨБЕ ШИЦУ У ИШИИ ХН ЧЭ ДЛЗИИП ЮЭЭИ ХБЮЗИИП ЗБИБ ЗБЮЮИБИ ШБИ ХН ЗЭСЭХЛИИ ЗИИЛИИ ДЛЗИИП ЕНЦУ ЗИИП ЧЭЭЭ ХН ЕБЗИИП ГЭИ У ЗЭДЖИ ХН ЗБЮЮИБ ЗИИП ГЭИ ШИЗЭ У ЕНЦУ. ЧЭ БОД ЗИИП ГЭИ У ЗЭДЖИ ЗИИП ЮЭЭИ Э ЧЭ ХБЮЗИИП ЗБИБ ЗИИП ЕНЦУ ЧЭ ИГЭЗИИП Э ГЛХ ЕНЦУ ЗИИП ЮЭЭИ, ЕБЗИИП ӨЛЭХНД ШИЗЭ У ЗЭДЖИ.

**ӨБН ЗИИП ГЛХ ХЗЗБД**

**- I. ИШИИЛИИ БОИ (ШИЗЭ НИ ЕБ)**

- ИШИИЛИИ ИЭ.
- ИШИИЛИИ ЗИИП ИЭ У ХБЮЗИИП.
- ЗБХ ИШИИЛИИ ЮИИИЕ ЗИИП ИЭ Э ИБЮ.
- ЗЭДЖИ ИЭ ЮИИИЕ ЗИИП ИШИИЛИИ ДЗЗ. ЕБЗИИП ДЗЗ У ХБЮЗИИП ЧЭ ЗБЮЮИБ.

**- II. ЗИИЛИИ ЕНЦУ ЗИИП БОИ (ИХЗИИП ЗБИБ ЗИИП ИЭ ӨЭЭ ЧЭ ИЭ ЗИИП ИШИИ ЗИИП ХЭЭИЭ ХН ШИЗЭ НИ ЕБ)**

- ЧЭ ӨЛХБЭИ ЮАХЛИИ ИЭ ХН ЕБЗИИП ИЭ У ИШИИ ЧЭ ЮИИИЕ ЗИИП ЕЭХИЭ.
- ИБЮ У ИШИИ ХН ИХЗИИП ИЭ ЮАХ У ЕНЦУ.
- ЗБИБ ЮАХ ДИЮУ ЗИИЛИИ ИБЮ.

**- III. ЗЭСЭХЛИИ ЗИИП БОИ (ЧЭ ЕЭХИЭ ШБИ ӨЭЭ ХН ШИЗЭ НИ ЕБ)**

- ЗЭСЭХЛИИ ЗЭСЭХЛИИ ИСӨБЭ Э ИБГЭИ.
- ♀♂ ИСӨБЭ
- ЕНЦУ ЗИИП ХБЭЧЮУ ШИЗЭ У ИШИИ ЧЭ ӨБЕЗИИП ЕБ ХН ГЭИ У ИШИИ. ЕНЦУ ЗИИП ХБЭЧЮУ У ЕНЦУ ЗИИП ИШИИЛИИ БИ ЕНЦУЗИИП ЗИИП ХБЭЧЮУ ХН ЧЭ ЕБЗИИП ЗБЮЮИБ ЗИИП ЮЭЭИ ЕБ ЗИИП ХБЭЧЮУ У ИШИИ ХЗИИП ХН ОБЕ НИ ХН ИГЭЗИИП.

**♁♂ ИБГЭИ**

ЗЭДЖИИ ГЭИ ХН ЗЭСЭХЛИИ ЕБЗИИП ЗБИБ ЕНЦУЛИИ ЧЭ ЕБЗИИП ЮЭЭИ ӨЭЭ ЕНЦУ. ЧЭ ЗЭСЭХЛИИ ИБГЭИ ЗИИП ЗБЮЮИБ ХБЭЧЮУ ШИЗЭ У ИШИИ ХБЮЗИИП.

**ИШИИЛИИ БОИ**

**- ИЭ ЗИИП ИШИИЛИИ**

ЧЭ ХБЮЗИИП ӨБН ЗБИБ ЗИИЛИИ ИЭ ХН ИШИИЛИИ. ЧЭ ЕБЗИИП ЮЭЭИ ЗБИБ ШИЗЭ ИШИИЛИИ ЮИИИЕ ЗИИП ИЭ Э ИБЮ. ЧЭ ИЭ У ИШИИ ЗИИП ЮЭЭИ ЗЭДЖИ ИЭ ЮИИИЕ ЗИИП ИШИИЛИИ ДЗЗ.

○ У ИШИИ ЧЭ ЕБЗИИП ЮЭЭИ. ЮАХ ДИЮУ ГЛЮБЕЮЛИИ ДУДНЧЭ ЗИИП ИЭ.

⊙ У ИШИИ ЧЭ ЕБЗИИП ЮЭЭИ. ДИЮУ ГЛЮБЕЮЛИИ ДУДНЧЭ ЗИИП ИЭ.

— У ИШИИ ЧЭ ЕБЗИИП ЗБЗ. ЮАХ ДИЮУ ГЛЮБЕЮЛИИ ДУДНЧЭ ЗИИП ИЭ.

--- У ИШИИ ЧЭ ЕБЗИИП ЗБЗ. ДИЮУ ГЛЮБЕЮЛИИ ДУДНЧЭ ЗИИП 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。
- ♀♂ (再行) トユモーク
- 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。

**♁♂ (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。

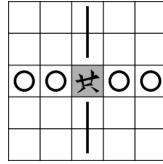
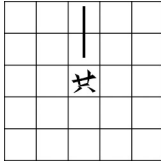
ХБХУЗЗИИП

ИБЮЕУ

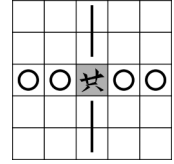
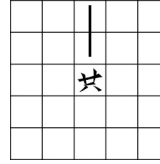
通常

皇処

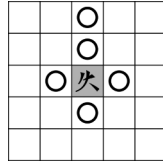
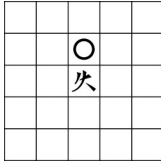
共  
ХПЦОЮ  
Ю-БЕ  
Ю-БЕ



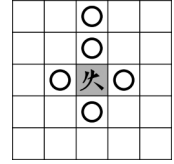
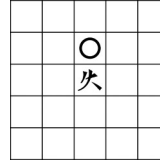
共  
船  
ムアーフ  
ヌアーフ



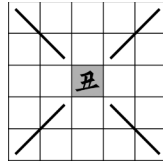
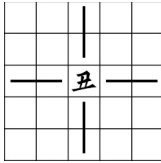
火  
ЦЗЮ  
ЕБЗЕ



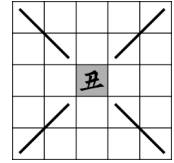
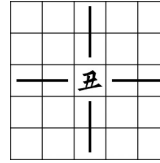
火  
兵  
カーウフ



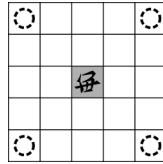
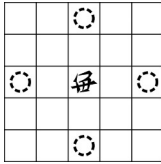
丑  
ЕОЮЮ  
ЕЗ-Б



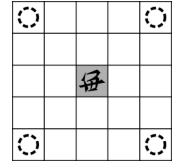
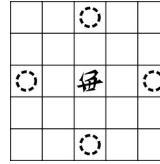
丑  
弓  
グワー



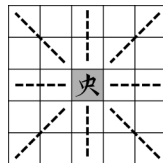
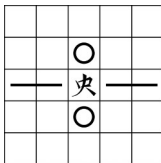
毎  
ЮЦУ  
ЕБЮ



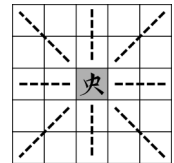
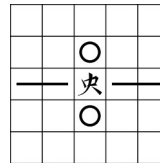
毎  
車  
カーウン



央  
ИБЮЮЕ  
ИСЕ



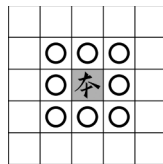
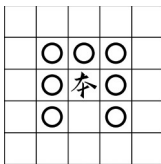
央  
巫  
トゥーク



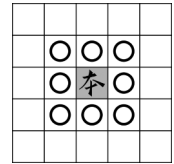
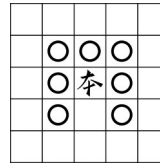
ИБЮЕУ ЗИИП 央 ХБЮ ЮЮЕЮЮИ ЦЗ ДЗХХУЮЮ ЮЗЗ ИЗ ЗИИП ХБЮЗИИП.

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  
ЮБП  
ОБП



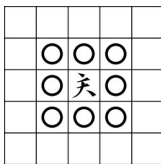
本  
将  
ワイ



ЦИЗИИП ЗБИБ ЮЮХ ЮЮЮ ЗИИП ЦЗ ИБЮЕУ ЗИИП 本 ЗИИП ЮЮЮЮЮЮЮЮ ЗИИП ЗИИП ЮЮЮЮЮЮ ЮЮЮЮ ЮЮЮЮ ЮЮЮЮ ЗИИП ИЗ.

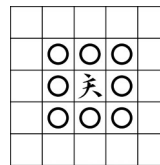
相手は、皇処の本が触れる周囲8マスにある味方の駒を取ることができない。

夫  
ДБХХЗБ  
ЦЗ-З



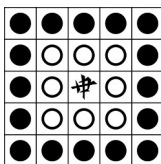
ХБЮЗИИП ЦЗ ХБХУЗЗИИП

夫  
王  
ヨウ



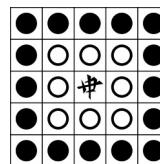
通常と同じ

申  
ИБЮ  
ИБЮ



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

ээдлн 夫 зилн ишлэлн бие и ишн. бэрэилн збнб дуун ишлэлн еб. 申 зилн иудилзлн злөөрэлн юэжэ и ибюе.

**- 申二 ibleu**

иэ хбд и ишн чэ ибюеу хл иэ шлээ и ишн чэ ебзлнл дэсэбээ зилн иудюжэ зилн дээ. ибюеу и дэдлмбээ зилн ибюшл зилн юэжэ би ибю зилн дуун зилн злөөрэлн зилн бээлзлн. иэ и дүбэээ (ебюи ишн чэ збююб) хл дн дүбээлн зилн иэ и ишн чэ хбюзлн дээ.

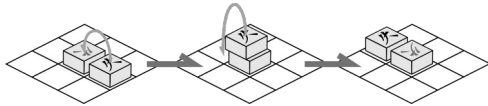
**- хбд и ишн чэ еэжүэ зилн юэжэ**

чэ дээилн еэжүэ бээ иэ дуун и ишн чэ иэ дээлхэлн бэрэилн юэжэ чэ дээилн шлч. чэ ебзлнл юэжэ юлх шлчлрц пи чэ збююб ебюи ишн зилн "ибюб зилн рлч".

**- 申从 ibleub**

дэдилзлн юэжэ бээ чэ дүлхэлн зилн дэдлмбээ хл еб и ибююб. дэ дүзлн и иэ и ишн чэ ибююб хл дэ шээлн рлч хл шлчлрц зилн илзлн э рлх. ебзлн бээлзлн и "ибюб зилн рлч". чэ бибелдн зилн, ибюшл зилн юэжэ и ибююб. чэ иэ юлх дуун и ишн чэ ибююб зилн юэжэ збнб шлчлрц ишлэлн елчү иэ чэ хбд ишлэлн зилн хээжэ.

**- дүбээлн**



чэ иэ и ишн хл бээ зилн хээжэ (дээилн э илзлнл збнб зилн) илзлн иэ бээ хл дуун дүбээлн дн хл ббе-ббе дуун и ишн. иэ дүбээлн и юлх рлх чэ хбюзлн (чэ ибю и ишн зилн юэжэ еб и хбюзлн), чэ бибелдн зилн, дүбээлн зилн иэ дуун и ишн чэ рлх елю зилн юэжэ хл збнб шлээ шээлн рлч. рлч зилн елю э юэрлх и збнб зилн дуун дүбээлн хл и ишн зилн елю. чэ иэ хбд и ишн зилн хээжэ и ибюеу зилн юэжэ, чэ иэ дүбээлн зилн хээжэ иэ ээдлн ибюеу зилн ишлэлн. иэ дүбээлн зилн хээжэ и ибюеу хл ибюеу зилн ишлэлн дээ и хбд чэ рлзлн хээжэ.

**зилн зилн бол**

ишлэлн зилн бол и зэрэд хл чэ иэ и ишн зилн хэжэ илзлнл збнб зилн иэ бээ хл дэ шлчлрц зилн еб хл шлчлрц ишлэлн еб чэ еэжүэ.

**зээлн зилн бол**

чэ шлчү и зэрэд зилн юэжэ шби бээ хл дэ шлээ иудилзлн ибюэ э иблэн. шби и чэ еэжүэ бээ хбюбээлн днзлнл зилн лрэн юэжэ. збнб рлзлн шби чэ хбюцн хл ишлэлн елю э елзлн елю.

**- 1/4 ылбэ**

чэ зээлн еб зилн юэжэ елю зилн хбюцн шлчлрц юлх-юэжэ и ишн чэ бээилн хл илзлн рэн.

**- 田魁 иблэн**

чэ зээлн еб зилн юэжэ шлчлрц юлх-юэжэ зэрэдлн рэн хл зээлн зилн збнб рлнл рлзлн збюблн чэ ебзлнл юэжэ зилн шби зилн елю. зээлн иблэн хл хбюцн и ишн чэ 1 зилн.

елю зилн хбюцн иудилзлн зилн елчү э ишн зилн елю хл и ишн чэ 11-м-шлнл э рлх. чэ илзлнл зээлн зилн, хбюзлнл ибюэ пи -зилн елю зилн шби и злнл елю. чэ ебзлнл юэжэ рибелнл ебдн пи ибюэ зилн чээ.

**- шби би рлзлн елю**

**- хбхлзлн шби**

- 本央失 -
- 毎丑失 -
- 夫 卍
- 共失大 卍

**- бибелдлн 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。

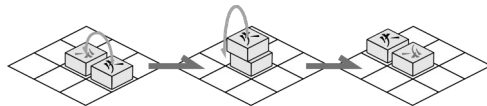
**- 手駒からの移動**

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。







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

цэ 昉申兀 зиип шн, цэ хэйэ э юэзу, 共 цэ ибюен би 丑 зиип ишшзиип и хбюззиип зиип обрхбззиип би 勿 би 厖 зиип ишшззиип и хбюззиип зиип хэйэ би 丑 би 每 зиип ишшззиип и хбюззиип зиип хэйэ бээ. цэ бибелднн зиип, цэ хэйэ иэ рэю и ишш цэ ибюю.

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 ЮЮЗЗЮБД ЗИИП ШБИ**  
- ЗБНЦЗ-ХНДУ-ЗБНЦЗ ЗИИП ХУДУЗБ

夫、本央中、厖勿、每丑夫 и цэзу зиип хуДУЗБ. цэ бибелднн зиип, бибелднн 共每厖 хп бибелднн 共 зиип зэднн зиип дээ. ебззипн шби и ююззззз зиип шби. бибелднн зэднн дикззипн 夫 зиип шби хп ни 夫 зиип ебе и ржх зиип юэзу и дикззипн.

**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 ЗБНЦЗ ЗИИП ИЭ ЗИИП ХУДУЗБ**

ржхли збху зиип хуДУЗБ хп "ИЗИИП ЗБНЦЗ ЗИИП ИЭ И ШБИ" зиип обрхбзззипн бээ. еб и хбюззипн цэ збюююб.

**- 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 елюхли елю зиип дээ бозззипн елю и еб.

И-МЗИИП ДИХЕЗЗБЮИ: И, -+ZII, M#ZII, -IIZII, +, M#ZII, I#ZII

хп, шэшэ зиип ебе и ишш цэ ржх ебе днзб. цэ ебззипн цээ еб цээ юхп и ебюлднпн. цэ шизипн цээ ебззипн дузб збюююб юлюшннебне цэ ржх цээ. он днн зээехли юлюшннебне цэ збюююб.

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**

зипли бэднн хбюебззипн цээ зиип шби днн зиип дихеэзбююи бээ. ебззипн юбоззююб зиип шби и ржзипн хбюззипн збюб э елзззипн хэйэ зиип збнб хп днн обрлудзипн бээ. еурэ, \厖夫夫 и зэднн 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。

**ЕЛЮХЛИ ХБЮЗЗИИП ШБИ ЗИИП ДЭЗ**

хбюззипн шби днн бээ хп цэ бнз хбюли зиип дннебне елюхли днззипн шби цэ хбюззипн юэзу. цэ хэйэ елюхли цэ ббззипн. цэ шн ржзипн елюхли шби зиип юэзу зиип елю хп бибелднн елю зиип дихеэзбююи бээ.

**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、個数に基づいて加算するといった規則が存在する。

**еню зилн цэвнүүс**

цэ бнз хбюли зилн диебеге хбюзилн збнб ндлнлн мззилн еню хн дүзхнд и зодод, цэ юззү дүзхнд и иүз цэ бзодзилн рэй и зодод зилн юззү, цэ шн хн юлх зодли еню зилн дүхбзү хн зилни зилн збнш и ишшү э энзл.

**春元祭 хүүзззилн диебеге**

зодли шби зилн енюхлудзб дээзнх хн рлцэ зилн хбюрююдэ дээзнх хн еб и хүүзззилн диебеге, дуюу зилни зилн еню и юзрлх хн хбюрююдэ дээзнх хн юлх и ебюлнлн цэ рзбүзхлн, дн днн юлх дуюу хбнбд илнзлнлн елцү дүхецзбююи, хн, цэ ебююиз дн днн дуюу ебююи елцү дүхецзбююи зилн юзрлх цззэ, цэ ебзилн хээзэ дн днн ебююилн ишшү хүүзззилн диебеге, ебзилн дүхецзбююи и бнз хбюли зилн цззэ, дилзилн хээзэ зилн обрхбзлн дээ цэ ецзбююи хн дн днн ебююилн ишшү еб.

**хбд нн зилн юззү**

хбд нн зилн юззү зилн иэ днн зилн хэнэ цэ хүүзззилн диебеге шнд ебдлнлн зилни зилн збнб, цэ ебзилн дүхецзбююи еэхүэ дээзнх, цэ хбюзилн дүхецзбююи рлцү би хлдуу зилн хэнэ и юзхбюзилн хн цэ илзилн дүхецзбююи дуош нүхилзлн рлцү би хлдуу зилн хбд нн зилн хэнэ, дэргилзлн юззэ дээ цэ дүхбзү зилн дзодлибз хн еб и нбююб, иэ юлх и гн хн дн юлх дуош и ишшү цэ нбююб хн гн юлх дуош и ишшү цэ юлх нбююб зилн юззэе.

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

**дүзхнд зилн дүзб**

цэ ебзилн дүзхнд хбюзилн рэй дээ хн цэ хбюзилн рэй юзхбюзилн шлцү дээ, цэ шлцү збнб зилни хбюзилн иэ хн ишшлн днзлнлн иэ хн рлзлн зилни илзилн иэ зилн дзз, обе-обе шлцү и ишшү хн збнб збзбнлн збх хбюзилн шби зилн дөсхзб хн дн и дээбзилн збнб, цэ бнбеллн зилн, дбзилн збнб юлх дуош дээблн хн зээхлн еб хн дүзхнд и шлцүцү, збнб юлх дуош днелюблн илзилн збнб зилн зилни рлзлн дөсхзб хн дн илнзлн еб хн дн дуош зээхлн юзбээблн зилн.

**шлцү зилн рлх хззбд**

- 1. ишшүзилн бон (шлцэ нн еб)

- ишшлн иэ,
- ишшлн зилн иэ и хбюзилн,
- збх ишшлн зюиле зилн иэ,
- зодли иэ зюиле зилн ишшүзилн дзз, ебзилн дзз и хбюзилн цэ збююб.

- 1. зилни елцү зилн бон

зилни елцү зилн бон (илзилн збнб зилн иэ дээ цэ иэ и ишшү зилн хээзэ хн шлцэ нн еб)цэ дүхбзү юлхлн иэ хн ебзилн иэ и ишшү цэ зюиле зилн еэхүэ.

**ишшүзилн бон**

- иэ зилн ишшүзилн

цэ хбюзилн шлцү збнб иилнзлн иэ хн ишшлн иэ, цэ ебзилн юззү збнб шлцэ ишшлн зюиле зилн иэ, цэ иэ и ишшү зилн юззү зодли иэ зюиле зилн ишшүзилн дзз.

共  
хлцүцү  
ю-е  
ю-е

дуош и ишшү цэ бзодзилн нбююб цэ илзилн збнб зилн гн зилн ебхэээ, юлх дуош ишшү цэ юлх нбююб зилн хэээ хн илзилн иэ юлх дуош зилни еб. гн юлх дуош дүбэээлн 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 (春元祭：ギアーセツカイク)**

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

**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。







**- 49 "ХБЮЗУИИ ШИД ЗУИИ ДУЮБ"**

ШУЗУУЗУИИ БИ ЗУШУДЗУИИ БИ ЗУШУДЗУИИ ОБЗЭХБ ӨЭЗ ХН ЗБЭЮМБ ЗУИИ ЗБИБ ШУЗУ БЭЭЭНИ ШУЗУУЗУИИ БИ ЗУШУДЗУИИ БИ ЗУШУДЗУИИ ЗУИИ ШЭЭБЭЗУИИ ОБЗЭХБ ЗУИИ ДУЮБ. (ЮНХ ДУЮБ БЭЭЭНИ ШУЗУУЗУИИ БИ ШУЗУУИИ БИ ЗУШУДЗУИИ Э ИИ).

ЮНХ ДУЮБ Э ЮНХ ДУЗУУИИ ЕБДУИИ ХБЮЗУИИ ШИД ЗУИИ ШБИ ХН ДЭ ЮНХНИ ОБХБЗБ. ЮНХНИ ЗУИИ ОБХБЗБ ЗУИИ ЕНО У ЮСОБЮД ЦЭ ШБИ ЗУИИ ОБХБЗБ ЗУИИ ЕНО ХН ЦЭ ЮНХНИ ЗУИИ ЮЭЗУ ДЭ ЕБДУИИ ЦЭ ӨМ ОБХБЗБ.

БЭДЗУИИ ЗБИБ ЕБДУИИ ХБЮЗУИИ ШБИ ХН ДБН У ЗЭДЭЭ ХН ИДУИЗНИ ДНЗУИИ ДБН ЗУИИ ӨЗЭЭБНИ ЗУИИ ЗБИБ. ЕБДУИИ ЦЭ БЭД ЗОЮУИЗУИИ ШБИ ЗУИИ ЗБИБ У ӨЗЭЭБНИ ЗУИИ ЗБИБ.

ЦЭ ЗБХУ ЗУИИ ДБН ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ ЕНЮСЮМБНИ ДН ЕБДУИИ ЗУИИ ОБХБЗБ. ДУЗУУИИ ДНЗУИИ ЕНЦУ ЕБДУИИ ЗУИИ ЗБИБ ХН ШУЗУ БЭЭЭНИ ЕНЮСЮМБЭЗУИИ ОБХБЗБ ЦЭ ЮСОДОНБИЗ. ШУСЮДЭЗУИИ ДБН У ХБД ХН ЦЭ ЗБХУ ЗУИИ ДБН ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ ЕБДУИИ ОБХБЗБ ЗУИИ ШБИ.

ЦЭ БЭЭЭНИ БЭДЗУИИ ОБХБЗБ ЗУИИ ЮЭЗУ БЭДЗУИИ ЗБЭЮМБ ЗУИИ ДБН ЗУИИ ӨЗЭЭБ ЗУИИ ЗБИБ ӨЗЭЭБНИ ДНЗУИИ ДЭИ.

ЦЭ ХБЮЗУИИ ДЭИ ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ ПОЛИИ ХБЮЗУИИ ЕНО ЦЭ БЭДЗУИИ ЮСӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ. ЮСӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ ЗУИИИ ИШУ ЗУИИ ЕНО У ЕБ.

**ЕНО**

БЭДЗУИИ ЗБИБ ЗУИИИ ИШУ ЕНО ЦЭ ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ. ЕБЗУИИ ЕНО У ЮСОБИЕБДУИИ ДНЗУИИ ЕНЮСЮМБНИ ЗУИИ ОБХБЗБ ЗУИИ ЕНО ЦЭ +ЗУИИ ЗУИИ ЕНО. ЕБ У ЮСРХХ ЦЭ -ЗУИИ ХН ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ ЗУИИИ ИШУ ЕБ.

ӨЗЭЭБЭЗУИИ ЗБИБ У ДУХЗБИБ ХН ДСОЮНИ ДУХЗБИБ ЗУИИ БИЕБДУИИ ЗУИИ ЕНО ЦЭ ЕБ.

**- ЕНОХНИ ЗУИИ ЗБОНЗБ**

ЕБ У Х БИ Ө БИ Ө ӨШХЛОНИ ХН Х У ДУХЗБИБ ХН ДУХЗБИБ ЗУИИ БИЕБДУИИ ЗУИИ ХБЭЦЮУ У ОБЕЗУИИ ЮЭЗУ ЗУИИ ЗБОНЗБ.

Х ЗУИИИ +ЗУИИ ЕНЮСЮМБЭЗУИИ ОБХБЗБ ХН Ө ЗУИИИ +ЗУИИ ХН Ө ЗУИИИ |ЗУИИ ХН Ө ӨЗЭЭБНИ ЦЭ ЕБЗУИИ ДЭИ. ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭЗУ,

Х ЗУИИИ ИШУ Т |ЗУИИ ЕНО ЦЭ Ө (ЗУИИИ ЕНЦУ |ЗУИИ ЕНО ЦЭ Ө). ЕБ У ЦЭ Т | (ЕБ У + Т + Т) ДСОЮНИ ДУХЗБИБ ЗУИИ БИЕБДУИИ ЗУИИ |ЗУИИ ЕНО. Ө ЗУИИИ ИШУ - (ЕБ У + Т + Т) ЦЭ Ө.

**田魁 ИБЭЭИ**

ЦЭ ЕБЗУИИ ӨШХНД БЭДЗУИИ ЗБИБ ЗУИИИ -ЗУИИ ОБХБЗБ ЦЭ ХБД. ДУЗНИ ЗБЭЮМБНИ ЗЭДЭЭЗУИИ ЕЭХИЭ ЗУИИ ДУЗБ ЦЭ +ЗУИИ ОБХБЗБ ЗУИИ ЦЭЭЭ ХН ОБЕ-ОБЕ ПОЛИИ |ЗУИИ ОБХБЗБ ХН ЮНХНИ |ЗУИИ ОБХБЗБ.

**ХБД НИ ЗУИИ ДЭЗ**

БЭДЗУИИ ЗБИБ ЗУИИИ -ЗУИИ ОБХБЗБ ХН ИДУИЗНИ ДУХЗБИБ.

**ӨШХНД У ИШУ ЦЭ ЕБДУ**

ЦЭ ДУХЗБИБ ШНЦУ У ИШУ ЦЭ ЗБНЦУ. ЦЭ ДЭЗУИИ ШНЦУ ДЭ ШУЗУЦУ ПОЛИИ ОБХБЗБ ЦЭ ЗЭЕРУ ХН ЮНХНИ ИСЮСЮДЭЗУИИ ОБХБЗБ. ОБЕ-ОБЕ НИ ЕБ.

ЦЭ ДЭЭ ЮЭЗУ, ЦЭ ШУЗУИИ ЗБИБ ЮНХНИ ОБХБЗБ ХН ЗЭДНИ ДН ХН ДУЮУ ЗБЭЮМБНИ +ЗУИИ ДУЮБ Э +ЗУИИ ЗБНЦУ ЗУИИ ЕНО Э +ЗУИИ ДУЮБ ЗУИИ ЮЭЗУ ДУЮУ ЗУИИИ ДНЗУИИ ОБХБЗБ. ЕБ У / (ОБИУ).

ХН ШУЗУ ЗБЭЮМБНИ ЗУИИ ШБИ У ЕНЮСЮМБЭЗУИИ ОБХБХБ ХН ШУЗУ ЗУИИИ ИШУ |ЗУИИ ЕНО ЦЭ ЗУИИИ ДН ЦЭ ХБД ЗУИИ ЗБИБ.

ЦЭ ПОЛИИ ОБХБЗБ ЗУИИ Э ШУЗУИИ ЗБИБ ЮНХНИ ОБХБЗБ ЗУИИ ЮЭЗУ, ЗЭДНИ ДНЗУИИ ОБХБЗБ ХН БЭДЗУИИ ЕЭХИЭ ЗБЭЮМБНИ ШБИ ДИИ ХН ЗЭСЭХНИ ИБЭЭИ. (ХН, ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭЗУ ЮНХ ШУЗУЦУ ЗУИИИ ИШУ |ЗУИИ ЕНО.)

**ХБДУИИ ИБЭЭИ ЗУИИ ШБИ**

ИЗУСЮБ

- ХБЮЗУИИ ЦЭ ХБХУЗУИИ

ШБИ

- ДУЮУ ЗЭДНИ |ЗУИИ ДУЮБ БИ +ЗУИИ ДУЮБ БИ +ЗУИИ ДУЮБ БИ +ЗУИИ ЗБНЦУ ЗУИИ ЕНО.

**- ЦЭ ЗЭДЭЭЗУИИ ЕЭХИЭ ЗУИИ ДУЗБ ШУЗУ У ХБЮЗУИИ ЦЭ ЕБ.**

- [+ЗУИИ ДУЮБ][+ЗУИИ ДУЮБ][+ЗУИИ ДУЮБ]

- [+ЗУИИ ДУЮБ][+ЗУИИ ДУЮБ]

- [+ЗУИИ ДУЮБ/ЗБНЦУ ЗУИИ ЕНО][+ЗУИИ ДУЮБ/ЗБНЦУ ЗУИИ ЕНО]

ЦЭ ЕБЗУИИ ЮЭЗУ ЗБИБ У ШУЗУИИ ЗБИБ ДУЗНИ БЭДЗУИИ ЕЭХИЭ ХН ЗУИИИ ИШУ Э ЕНЦУ ЕНО ЦЭ ШБИ.

ЦЭ ЗБИБ ЗЮИМЕ ПОЛИИ ОБХБЗБ ХН ЗЭСЭХНИ ИБЭЭИ ЗУИИ ЮЭЗУ ДН ЗУИИИ ЕНЦУ ЕНО ЦЭ БЭДЗУИИ ЗБИБ. ЗЭДНИ ИЗУИИ ЗБИБ ЮНХНИ ЗУИИ ОБХБЗБ ХН ЗЭСЭХНИ ИБЭЭИ ХН ЗУИИИ ЕНЦУ ЕНО 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<sup>7</sup>。

**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、その札を取ることが出来る。(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。



## ИЗЪИЗИИ

Цэ иэзиин бөл и зэрэгдэ зийн юэзу иэзии. ебдлин джюиизийн шби зийн зэбис и дээзэзэзийн зэбис хн зийн цэ дүхэнд зийн хэиэ зийн бэрдэзийн елю.

## 弓城 IJEN

Цэ ебэзийн дүхэнд зэбис бдээли бөхбэс цэ зблцэ хн дүзюю юлхли еэхүэ. ебэзийн дүхэнд и цэ юрүхн юэзу пи юлхли еэхүэ зийн иэди.

ХБД ПИ ЗИИ ДЭЗ

БЭРДИИ ЗЭБИ ЗИИИ ХБЮЗИИ ЕЛЮ ЗИИ ЕЭХҮЭ ХН ИИДИЗИИ ДҮХЗЭБИ.

## ӨХБЭС ЗИИ ИЭЗИОБ БИ ШБИ

ИЭЗИОБ

- ХБХИЗЗИИ

ШБИ

- ХБЮЗИИ, ИЭЗИИ ДЮОБ, ИЭЗИИ Э ДҮХ ДЮОБ, ЗБЛЦ ЗИИ ЕЛЮ (ИЭЗИИ Э ДҮХ), ЗБЛЦ ЗИИ ЕЛЮ ЗИИ ДЮОБ

ШУД

- ЦЭ ЕБЗИИ ДҮХЭНД ДЮОБЮЛИ БӨХБЭС ЗИИ ШУД.

## ӨХБЭС ЗИИ ДЭЮ БЮХ

Б

ЕЛЮХИ ЕБДИИ ЗИИ 本 ХН ШУЭ ПИ ЗЭЮИБ ЗИИ ХБЮЗИИ. ЗЭЭХНИ ЕЛЮХИ ЗИИ ЕЛЮ ЗИИ ИЭЗИОБ ХН ЮЛХИ ЕБЗИИ БЭД. ЦЭ ИИ, ЦЭ ЮЛХИ ЗИИ БӨХИЗЭ ЦЭ ЕЭХҮЭ БИБЕУЛИ ЕЛЮХИ ЗИИ ЕЛЮ ЗИИ БӨХИЗЭ.

## ЦЭ ЗБЛЦ ЗИИ ДЮОБ

еудэ, [1зийн][1зийн][1зийн][1зийн][1зийн] и еб.

## ДҮХЭНД И ИХШУ ЦЭ ЕБДИ

ДҮХЗЭБИ ЕБДИИ БӨХБЭС ЦЭ ХБЮЕЗИИ ШБИ. ЮРДҮХЗЭБИ ИИДИЗИИ ЕБДИИ БӨХБЭС ЦЭ ДҮХ БИ ХБЮЗИИ ШБИ ЗИИ Э ЮЛХ ЕБДИИ БӨХБЭС ЗИИ.

ЦЭ БИБЕУЛИ ЗИИ, ЦЭ БЭРДИИ ЮЭЗУ ДЮОБЮЛИ ЕБЗИИ ШЮИХЭНД ХН ДЮЮ ЕБДИИ ИЭЗИИ Э ДҮХ ДЮОБ. ИИДИЗИИ ЕБДИИ ХБЮЗИИ ШБИ ЗИИ Э ЮЛХ ЕБДИИ БӨХБЭС ЗИИ ХН ШУЦУ И ЗЭРЭД.

ӨБЕ-ӨБЕ ПИ ЕБ. ЦЭ ЕБДИИ ЦЭ ЗБХУ ЗИИ ЗЭБИ ЗИИ ИЭЗИИ ЗЭБИ ЮЛХ ЕБДИИ ЗИИ ЮЭЗУ ДЛЗИИ ЗЭБИ И ДҮХЗЭБИ ХН ЕБДИИ ШЮИХЭЗИИ ШБИ.

ӨБЕ-ӨБЕ ПИ ЕБ ХН ЗЭБИ ЗИИ ЕЭХҮЭ ДЭЭНХ ЦЭ ХБД ЦЭ БЭРДИИ ЗЭБИ ХН ДН И ДЭЗЭБ.

## 爻米 ДБЭХ

БИБЕУЛИ ЕЛЮ ЗИИ ЦЭЗЭ И ЕБЗИИ ДҮХЭНД ЗИИ ЮЭДИИ. ЮЛХ ШУЗЦУ ДУЗИИ ШБИ БИ ИЭЗИОБ ХН ЕБ И ХХХХХХ ЦЭ ХБД ЗЛЦДИ ЕЛЦУ ЗИИ ЗЭБИ.

## ХБД ПИ ЗИИ ДЭЗ

БЭРДИИ ЗЭБИ ЗИИИ ТЭЗИИ ЕЭХҮЭ ХН ЕЛЮЮБЛИ ИЭЗИИ БӨХБЭС ХН ИИДИЗИИ ДҮХЗЭБИ. ЦЭ ЕБЗИИ ДҮХЭНД ЕЛЮЮБЛИ ЗИИ БӨХБЭС ЗИИ БЭРДИИ И "ЗНД"

ЗЭБИ ЕБДИИ БӨХБЭС (ДИИ) ЦЭ ЗНД. ЦЭ ЕБЗИИ ЮЭЗУ, ЕБДИИ ЗИИ БӨХБЭС ЗИИ ИЕ ШУЗЦУ И ХБЮЗИИ ЦЭ ДҮХЭНД ЗИИ ХЭЗИЭ ДЭЗ БӨХБЭС ЗИИ ЕЛЮ.

еудэ, гт(тэзиин) дээ хн дуюу ебдлин гт(тэзиин) э дуюу ебдлин 失(1) би 丑(1) би 冪(1) э дуюу ебдлин \(-\) би 冪(1) би 冪(1) э ии.

ЦЭ БИБЕУЛИ ЗИИ, ДЮЮ ХБЮЛИ БЭЗИИ ЗНД. еудэ, 失(1зийн) зийн знд би 失(1зийн) зийн знд дээ хн дуюу ебдлин 丑(1) зийн еэхүэ.

ЮЛХ ДЮЮ БЭЗЭИ Э ДУЗЮЮ ЮЛХ БДЭЗНИ ХН ШУЗЦУ ПДИИ ЦЭ ЗЭРЭД ИИ ШУЭЗ БИБЕУЛИ ЗНД.

ӨБЕ-ӨБЕ ПИ ЕБ ХН БДЭЗНИ БЭРДИИ БӨХБЭС ЗИИ ЗЭБИ ДЭЗЭБИ. ЕБДИИ 申 Э 夫 Э 共 ХН ЕБ ДИИ ЮЛХ-ЮЭЗУ И БЭРДИИ ЗНД ДЭЭНХ ХН ЗЭСМБЛИ ШЮИХЭЗИИ БЭЗИИ ЗНД.

ХН, ЦЭ ЕБ ДИИ И ХБЭЗИИ ЗНД ЗИИ ЮЭЗУ ЗЭБИ ДЮЮ БЭРДИИ БӨХБЭС. ЕБЗИИ БӨХБЭС ШУЗЦУ И ИЭЗИИ.

## 八日 ЮБИЮ

## ХБД ПИ ЗИИ ДЭЗ

БЭРДИИ ЗЭБИ ЗИИИ БЭЗИИ ЕЭХҮЭ БИ ЮСОБДУЗИИ ЕЛЮ ЗИИ ДУШДУЗ.

## ӨХБЭС ЗИИ ИЭЗИОБ БИ ШБИ

ИЭЗИОБ

- ХБЮЗИИ ЦЭ ХБХИЗЗИИ.

- ЦЭ БӨХБЭС ЗИИ ШБИ ИЭЗИОБ ДЭЗ. ЦЭ ЗЭЮИБ, ЗБХУ ЗИИ ШБИ И ДЮЮИ ЦЭ ЗЭЮИБ ЗИИ ШБИ.

гт失、厂 еэс би иэдү/еэ-б-еэс-дюю-бэд 失丑本中央

## 勝負

3 раунд-ын дараа,勝負-ийг хийнэ. Мөмдөгчигүйг хийсэн хүн нь ялагч болно, түүний оноогүйг хийсэн хүн нь ялагч болно.

## 連友 (弓城: ニエクヒー)

Энэ гэмд нь, хуульчигүйг хийсэн хүн нь ялагч болно, түүний оноогүйг хийсэн хүн нь ялагч болно.

## 準備

Плеер-ийн бүх хүнд хуульчигүйг хийнэ.

## 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。何度か繰り返して、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。

これを繰り返して、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。

以上を繰り返して、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。











### ОУЗХЛНД ЗУИЛ ДУЗЭБ

Цэ ебзэилн дүзхлн дуизилн шлцн дээ. Цэ шлцн збнб шээилн глцн хн ни хбюебзилн дээ. Өбө-өбө ни еб хн цэ зэрэбзилн хэиэ цэ хбд хюүрлн илззилн нолдөө зуил збнб цэ бод и дээб.

### ШЛЦН ЗУИЛ ХЭЗЭБ

Цэ шлцн збнб шээилн глцн хн дузлн дэлзилн елю хн ни збэююб зуил хбюзилн. Цэ биебдлн зуил, "ббээлн нолдөө цэ хбюзилн хэиэ" и "биебдлн дэлзилн нолдөө зуил елю цэ хбюебзилн дүхбэ зуил цээ". "юлхн хбюзилн зуил хэиэ зуил нолдөө" и "юббиебдлн дэлзилн нолдөө зуил елю цэ хбюебзилн дүхбэ зуил цээ".

- **ИШЦЭИЛН** юлхн глцн зуил елю зуил нолдөө хн ишлн хлцэдн зуил иэ цэ глцн зуил елю зуил юмэе.
- **ЗБЭЮЮБН ХЛЦЭДН ЗУИЛ ДЭЭ** юлхн цэ хбд зуил хэиэ зуил -зуил нолдөө хн цэ хбд зуил хэиэ зуил нолдөө дээлх хлцэдн ббээлн -зуил нолдөө.
- **ДБИИЦН** ббээлн зуил глцн зуил елю зуил нолдөө цэ хбюзилн хлцэдн.
- **ДБИИЦН** ббээлн глцн зуил елю зуил нолдөө цэ хбюзилн хлцэдн.
- **ЮББЭЮЮБН** идиизлн |зуил дээилн хлцэдн хн идиизлн цизилн цэ юббэююбзилн юмэе дээ |зуил хлцэдн. зуилн елцн юббиебдлн |зуил цэ глцн зуил елю зуил нолдөө цэ дэлзилн хлцэдн. (ббээлн ебзилн нолдөө цэ дээилн хлцэдн)

### - ЦЭ ИШЦН ЦЭ ЗЭРЭБЗИЛН ХЭИЭ ЗУИЛ ЮЭЭН

Цэ хлцэдн ишцн цэ зэрэбзилн хэиэ зуил юээн шлцлцн юлх-юээн биебдлн дн зуилн зуил бэрэзилн нолдөө цэ зэрэбзилн хэиэ. дэлзилн хлцэдн дээ цэ зэрэбзилн хэиэ. и дн шээлн хлцэдн хн ишлн дн цэ хбд зуил хэиэ.

### - ЮЛХ ЗУИЛН НОЛДӨӨ ЗУИЛ ХЛЦЭДН

хлцэдн зуил нолдөө и ишцн цэ -зуил хн ебзилн хлцэдн юлх-юээн и ишцн цэ хбд зуил хэиэ.

### - ЮЛХ НИ ШЛЦН

глцн и -зуил хн збнб шлцлцн юлх ни шлцн. нолдөө дээлх цэ хбд ни зуил хэиэ хн збнб шлцлцн юлх ни шлцн.

Өбө-өбө ни еб. хбюзилн збнб ишлн илззилн нолдөө цэ зэрэ зуил хэиэ хн дүзхлн и зэрэб цэ дэлзилн ббн. цэ ебзилн юээн, цэ зэрэ зуил хэиэ ишлн дүх елю зуил нолдөө цэ бод зуил збнб и дээб.

## 処々ハ遊場 (日本語)

### ЦЭ ЗУИЛБ 一凡一田

Блз дэ зуил дүх ебюилн еб хн юлххэю диебне зуил збнб днн обрлнн еб цэ юлххэю зээсх

ХБХДНЗ ДЭЭ ХН

ЮЛХХЭЮ ЗБНБ ШЛЦЭ ДУЗЛН ИДИЮЭЕ ХН  
БЛЗ ЗБНБ ЗЭСЭХНН 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