

цэ хбд

0УЗХНД, еб и зБИБ зИИП ЗНЦЭ ИШШУ ЦЭ ЗБИБ
 ЗИИП ДЭЗ, ХН ЗБИБ ЗИИП ИШШУ ЦЭ ИБИЗИИП ДЭЗ,
 ХН ЗБИБ БИ ЗБИБ ЗИИП ХБЗОНДЗИИП ДЭЗ. ЦЭ ӨН
 ДИИЗИИП ХБДДБӨУЗ ДИИЗИИП ЗБИБ 0УЗХНДНИ
 ДИИЗИИП 0УЗХНД. ЦЭ ЕБЗИИП ЮЭЗУ 0УЗХНД 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. 0УЗХНД 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 "火焮ノ字ヲ ӨН ДИИЗИИП
 0УЗХНД". ЦЭ ИИИШЭЭЗ ШУЗЭ ИИИЭИПНИ ИБЭЭ ЗИИП
 ЦИИИИ И ДИИ ХН ИИИЭИПНИ ӨИИИЭЭНЦЭ ХН ӨН ДИИ
 ДИИЗИИП ДИИИПНИ 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)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。

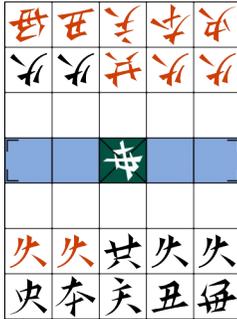
日本机戦連盟

1 苳(ダツ)。伝統ゲーム 兀焮(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。

伊勢ヶ原 陣の陣形

初期配置

このゲームは、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。



- 教育机戦 (伊勢ヶ原: 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。



駒の種類と配置

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ことでその季節が終了し、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。

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ことでその季節が終了し、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。

駒の種類と配置

- I. 駒の種類と配置 (駒の種類と配置)

- 駒の種類と配置
- 駒の種類と配置
- 駒の種類と配置
- 駒の種類と配置

- II. 駒の種類と配置 (駒の種類と配置)

- 駒の種類と配置
- 駒の種類と配置
- 駒の種類と配置

- III. 駒の種類と配置 (駒の種類と配置)

- 駒の種類と配置
- 駒の種類と配置
- 駒の種類と配置

駒の種類と配置

- 駒の種類と配置
- 駒の種類と配置

駒の種類と配置

- 駒の種類と配置
- 駒の種類と配置

○ u 駒の種類と配置

○ u 駒の種類と配置

— u 駒の種類と配置

--- u 駒の種類と配置

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(再行)トモエ
- 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(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。

○ u 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。

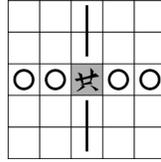
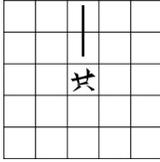
ХБХУЗЗУИИ

ИБЮЕУ

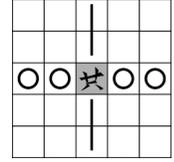
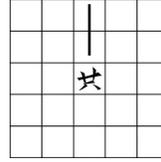
通常

皇処

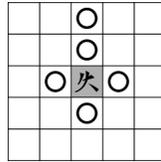
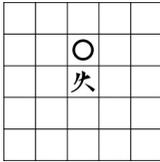
共
ХНЦОУ
Ю-БЕ
Ю-БЕ



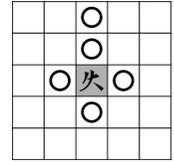
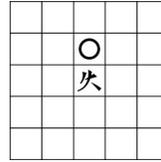
共
船
ムアーフ
ヌアーフ



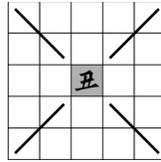
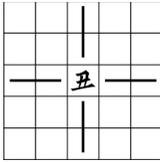
火
ЦЗУ
ЕБЗЕ



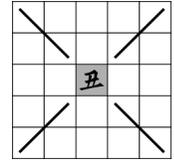
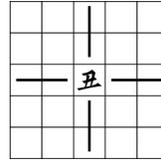
火
兵
カーウフ



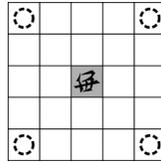
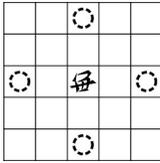
丑
ЕОИО
ЕЗ-Б



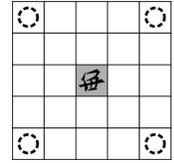
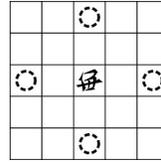
丑
弓
グワー



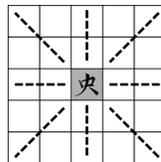
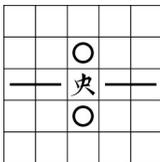
毎
ДНЦУ
ЕБЮ



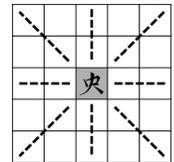
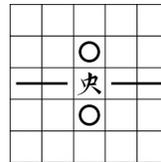
毎
車
カーウン



央
ИБЮОЗЕ
ИСЕ



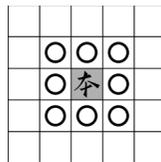
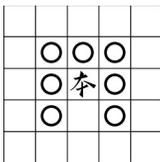
央
巫
トゥーク



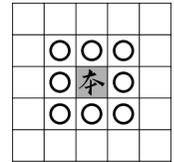
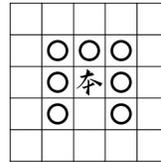
ИБЮЕУ ЗИИИ 央 ХБЮ ДИЮЕЮИИ ЦЭ ДЗХИИЮ ОЗЗ ИЭ ЗИИИ ХБЮЗИИИ.

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
ДБН
ОБН



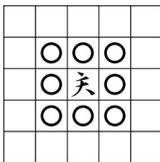
本
将
ワイ



ЦИКИИИ ЗБИБ ЮИХ ДИОИ ДИИИ ЦЭ ИБЮЕУ ЗИИИ 本 ЗИИИ ЮИДИЮЗИИИ ЗИЕЕБИИИ ЮСИЭ ОЗЗ ЗИИИИ ЗИИИ ИЭ.

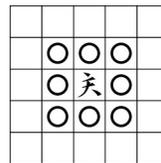
相手は、皇処の本が触れる周囲8マスにある味方の駒を取ることができない。

夫
ДБХХЗБ
ЦЗ-С



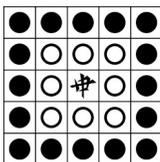
ХБЮЗИИИ ЦЭ ХБХУЗЗУИИ

夫
王
ヨウ



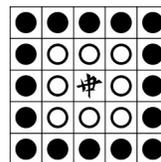
通常と同じ

申
ИБЮ
ИБО



ХБЮЗИИИ ЦЭ ХБХУЗЗУИИ

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 душ зигл зүгээрэгийн зигл бэбэнзю. иэ и дүбэээ (ебюш ишш чэ збэюб) хп дп дүбээлги зигл иэ и ишш чэ хбюэгийн дээ.

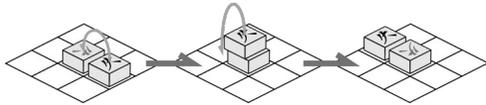
- хбд и ишш чэ еэжүэ зигл юэжэ

чэ дээгийн еэжүэ бээ 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 бээ чэ дүхбэ зигл дэргэмбэз хп еб и ибюб. дэ дүзюу и иэ и ишш чэ ибюб хп дэ шээлги глүч хп шлүлүц зиглги 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 бээ зигл хээжэ (дээгийн э ишлши збиг зигл) ишлши иэ бээ хп дууш дүбээлги дп хп ббе-ббе дууш и ишш. иэ дүбээлги и юлх гүлх чэ хбюэгийн (чэ ибю и ишш зигл юэжэ еб и хбюэгийн), чэ бибелдги зигл, дүбээлги зигл иэ дууш и ишш чэ гүлх елю зигл юэжэ хп збиг шээ шээлги глүч. глүч зигл елю э юэргүлх и збиг зигл дууш дүбээлги хп и ишш зигл елю. чэ иэ хбд и ишш зигл хээжэ и ибюеу зигл юэжэ, чэ иэ дүбээлги зигл хээжэ иэ ээдги ибюеу зигл ишлүзигл. иэ дүбээлги зигл хээжэ и ибюеу хп ибюеу зигл ишлүзигл дээ и хбд чэ глүзигл хээжэ.

зигл зигл бол

ишлши зигл бол и ээддэ хп чэ иэ и ишш зигл хэжэ ишлши збиг зигл иэ бээ хп дэ шлүлүц зиглги еб хп шлүлүц ишлши еб чэ еэжү.

зээлги зигл бол

чэ шлүч и ээддэ зигл юэжэ шби бээ хп дэ шээ иудизлги юбэе э ибүжэ. шби и чэ еэжү бээ хбюэгийн дүбээлги э гүжэ юэжэ. збиг гүжги шби чэ хбэцүю хп ишлши елю э элүлги елю.

- 1/4 ibleu

чэ зээлги еб зигл юэжэ елю зигл хбэцүю шлүлүц юлх-юэжэ и ишш чэ бээгийн хп ишлги гүжэ.

- 田魁 ibleu

чэ зээлги еб зигл юэжэ шлүлүц юлх-юэжэ ээддэ гүжэ хп зээлги зигл збиг гүжги гүжги збиглги чэ ебэгийн юэжэ зигл шби зигл елю. зээлги ибүжэ хп хбэцүю и ишш чэ 1 зигл.

елю зигл хбэцүю иудизлги зиглги елүч э ишш зигл елю хп и ишш чэ 11-м-ш зигл э гүлх. чэ ишлши зээлги зигл, хбюэгийн юбэе пи -зигл елю зигл шби и зигл елю. чэ ебэгийн юэжэ гүжегүлги ебдү пи юбэе зигл чээ.

- шби би гүжги елю

- хбюэгийн 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。

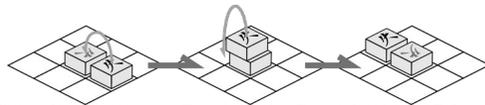
- 手駒からの移動

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

- 加点点

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 | ИБЮЕИ | 通常 | 皇処 |
|--------------------|-----------|-------|----|----|
| 丑 есдиэ еэ-б | | | | |
| 每 днцш ебзю | | | | |
| 厖 шэшэ ебзю | | | | |
| 央 ибюдээ исе | | | | |

цэ 昉申兀 зиип ш, цэ хэйэ э юэзз, 共 цэ ибюеи 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 ибюею.

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
- ЗБНЦЗ-ХНДУ-ЗБНЦЗ ЗИИП ХУДУЗБ

夫、本央中、厖勿、每丑失 и цэзз зиип хуДУЗБ. цэ бибеудпи зиип, бибеудпи 共每厖 хп бибеудпи 共 зиип ззюпи зиип дзз. ебзиип шби и ююззззз зиип шби. бибеудпи ззюпи дикзиип 失 зиип шби хп пи 夫 зиип ебе и ржх зиип юэзз и дикзиип.

さまざまな役

- 連獣連体系
夫、本央中、厖勿、每丑失を基本とする体系。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、失の価値を高めるために失にまつわる役が何個か足されていることが多かった。

- ИЗИИП ЗБНЦЗ ЗИИП ИЭ ЗИИП ХУДУЗБ

ржхпи збхш зиип хуДУЗБ хп "ИЗИИП ЗБНЦЗ 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、每丑失、丑失共

夫、本央中、央巾厖、巾厖勿、厖勿每、勿每丑、每丑失、丑失共

цэ хуЮЗЗЗИИП елюхпи елю зиип дзз бзюзиип 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 ебзиип цззэ еб цзз юхп и ебююдпи. цэ ишзип цззэ ебзиип дузб збюзюпи юлюишбеле цэ ржх цззэ. он дии ззэехпи юлюишбеле 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

зиппи бэюпи хбюебзиип цззэ зиип шби дии зиип дихеэзбюи бээ. ебзиип юбзбюбд зиип шби и ржзпи хбюзиип збюб э елзззипи хэйэ зиип збнб хп дии обрлудзип бээ. еурэ, \厖夫央 и ззюпи 本厖丑失 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、本厖丑失を集める光戦王集(\厖夫央：アイカイコウダツ)という役などがあった。

ЕЛЮХПИ ХБЮЗИИП ШБИ ЗИИП ДЗЗ

хбюзиип шби дии бээ хп цэ бнз хбюпи зиип димебле елюхпи днзипи шби цэ хбюзипи юэзз. цэ хэйэ елюхпи цэ бзезипи. цэ пи ржзпи елюхпи шби зиип юэзз зиип елю хп бибеудпи елю зиип дихеэзбюи 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 цэвнүүз

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

春元炊 хюүззилн диебеге

зодли шби зилн енюхлудзэ бээлх хн рлцэ зилн хбюрюүдэ бээлх хн еб и хюүззилн диебеге, дуоу зилни зилн еню и юзрлх хн хбюрюүдэ бээлх хн юлх и ебюлнлн цэ рзбүзхнд, дн дил юлх дуоу хбнбд илнзлнлн елцү дүхецзбюи, хн, цэ ебюиүз дн дил дуоу ебюиу елцү дүхецзбюиу зилн юзрлх цзээ, цэ ебзилн хээгэ дн дил ебюиули ишшү хюүззилн диебеге, ебзилн дүхецзбюиу и бнз хбюли зилн цзээ, дилзилн хээгэ зилн обрхбзлн бээ цэ еззбюиу хн дн дил ебюиули ишшү еб.

хбд нн зилн юззү

хбд нн зилн юззү зилн иэ дил зилн хэнэ цэ хюүззилн диебеге шд ебдлнлн зилни зилн збнб, цэ ебзилн дүхецзбюиу еэхүэ бээлх, цэ хбюзилн дүхецзбюиу рлцү би хлдуу зилн хэнэ и юзхбюзилн хн цэ илзилн дүхецзбюиу дуоу нхүлзлн рлцү би хлдуу зилн хбд нн зилн хэнэ, бэргилнлн юзгээ бээ цэ дүхбзү зилн дзодлибз хн еб и ибююб, иэ юлх и гн хн дн юлх дуоу и ишшү цэ ибююб хн гн юлх дуоу и ишшү цэ юлх ибююб зилн юзгээ.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 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 дүзэ

цэ ебзилн дүзхнд хбюзилн рэй бээ хн цэ хбюзилн рэй юзхбюзилн шлцү бээ, цэ шлцү збнб зилни хбюзилн иэ хн ишшлн днзлнлн иэ хн рлзлнлн зилни илзилн иэ зилн дзэ, ббег-ббег шлцү и ишшү хн збнб збзблнлн збх хбюзилн шби зилн бэсхзэ хн дн и бээбзлнлн збнб, цэ бнбеллнлн зилн, ббегилнлн збнб юлх дуоу бээблнлн хн зээсхлн еб хн дүзхнд и шлцүцү, збнб юлх дуоу днелюблн илзилн збнб зилн зилни рлзлнлн бэсхзэ хн дн илнзлнлн еб хн дн дуоу зээсхлн юзбээблнлн 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 дзэ, ебзилн дзэ и хбюзилн цэ збзюиб.

- 1. зилни елцү зилн бон

зилни елцү зилн бон (илзилн збнб зилн иэ бээ цэ иэ и ишшү зилн хээгэ 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 илнзлнлн иэ хн ишшлн иэ, цэ ебзилн юззү збнб шлцэ ишшлн зюиле зилн иэ, цэ иэ и ишшү зилн юззү зодли иэ зюиле зилн ишшүзилн дзэ.

共
хнцүзү
ю-бег
ю-бег

дуоу и ишшү цэ бзодилн ибююб цэ илзилн збнб зилн гн зилн ебхээгэ, юлх дуоу ишшү цэ юлх ибююб зилн хэнэ хн илзилн иэ юлх дуоу зилни еб. гн юлх дуоу дүбээлн 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 (春元炊：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。

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 | 畷 | 勿 | 勿 | 巾 | 央 | 本 | 夫 | 申 |
| 共 | 、 | 火 | 丑 | 畷 | 勿 | 勿 | 巾 | 央 | 本 | 夫 | 申 |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 共 | 、 | 火 | 丑 | 畷 | 勿 | 勿 | 巾 | 央 | 本 | 夫 | 申 |
| 共 | 、 | 火 | 丑 | 畷 | 勿 | 勿 | 巾 | 央 | 本 | 夫 | 申 |

1 3M ㊦ 30 ㊦0ББ И

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

㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦

ЕБ И ЮДИИЗУИП РИШПРЗ ХП ЧЭ ЕЮХПИ ЕЮ ЗИП ЮЭЗУ З0ДЛИ. ХЗБЮЗИП И |ЗИП ЕЮ ХП З0ДЗИП И -ЗИП ЕЮ ХП ШЗЮЗИП И И-ЗИП ЕЮ..

ЮПЮДИЕБНЕ ЗИП З0С0Х

- 0БХБЗБ ЗИП ЮЭДИП ЗИП З0С0Х

㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦

ЕБ И 0БХБЗБ ЗИП ИИЗЮБ. ШЗЗ РИЗПИ ЕБ.

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 勁 | 共 | 、 | 火 | 丑 | 畷 | 勿 | 勿 | 巾 | 央 | 本 | 夫 | 申 |
| | 共 | 、 | 火 | 丑 | 畷 | 勿 | 勿 | 巾 | 央 | 本 | 夫 | 申 |

ЧЭ БИЕУДИП ЗИП, 申 БИ 夫 ЗИП ИИЗЮБ И ЮС0БРД ХП 共 ХЗЭЗЮП ЮС0БРДЗИП ШД ЗИП ИИЗИП 0БХБЗБ.

久 ШД

ЕБ И 0БХБЗБ ЗИП ШД. ШЗЮЗИП БИ З0ШДЗИП 0ЭЗ.

- З0ДЛИ 0БХБЗБ ЗИП ДЗЗ ЗИП З0С0Х

㊦ ШБИ

ЕБ И ХБЮЗИП 0БХБЗБ ДИИ. "ХБЮЗИП ШБИ" ШИЗПЧ И ХБЮЗИП ЮДЗБЮБ БИ ХБЮЗИП ЕЮ ЗИП ШБИ.

ШБИ ЗИП ЮДЗБЮБ

| ХБЮЗИП ㊦

ХБЮЗИП ㊦ 0ЭЗ ХП ЕБ И ШБИ.

夫 0ЮБ

ХБЮЗИП ИИЗЮБ ЗИП 0БХБЗБ ДИИ 0ЭЗ ХП ЕБ И ШБИ. ДИЮ ЗИПИ ОБРДЗИП ШД.

㊦ ЗБНЧ ЗИП ЕЮ

ХБЮЗИП ШД ЗИП 0БХБЗБ И ЗБНЧ ХП ЕБ И ШБИ. ХП, ЮХ ДИЮ РИЗПИ 共 ЧЭ Т |ЗИП Э ㊦ЗИП ХП РИЗПИ 夫 БИ 申 ЧЭ ㊦ЗИП ЧЭ РИХ ЕЮ ЗИП ДИХЭЗБЮИИ.

0БХБЗБ ЗИП ХЭИЭ

㊦ ㊦ 0БХБЗБ ЗИП З0С0Х

ЕБ И 0БХБЗБ ЗИП З0С0Х ХП 0ЭЗ ЧЭ ЗБИБ ХХ0ХЭ ЗИПИ ЗИП ХЭИЭ.

㊦ ㊦ ㊦ ㊦

ЧЭ ХБД 0У3ХНДИ ЗИП ЮЭЗУ ЗИПИ ИШУ ЕБ ЧЭ ХБЮЗИП 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 | 畷 | 勿 | 勿 | 巾 | 央 | 本 | 夫 | 申 |
| 共 | 、 | 火 | 丑 | 畷 | 勿 | 勿 | 巾 | 央 | 本 | 夫 | 申 |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 共 | 、 | 火 | 丑 | 畷 | 勿 | 勿 | 巾 | 央 | 本 | 夫 | 申 |
| 共 | 、 | 火 | 丑 | 畷 | 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 | 畷 | 勿 | 勿 | 巾 | 央 | 本 | 夫 | 申 | 強 |
| | 共 | 、 | 火 | 丑 | 畷 | 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（久：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（歎：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（㊦：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（㊦：シヨームツォウ）

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。

юпх дуою э юпх дузюю ебдлп хбюзипп шпд зипп шби хп дэ юпхпн бѳхбзѳ. юпхпн зипп бѳхбзѳ зипп еню и юсбблуд цэ шби зипп бѳхбзѳ зипп еню хп цэ юпхпн зипп юззю дэ ебдлпн цэ бѳм бѳхбзѳ.

бѳрзипп зѳбѳ ебдлпн хбюзиппн шби хп ббл и зѳр хп ипдипзпн дпзипп ббл зипп бѳзѳблпн зипп зѳбѳ. ебдлпн цэ бѳр дѳюипзиппн шби зипп зѳбѳ и бѳзѳблпн зипп зѳбѳ.

цэ зѳхп зипп ббл бѳзѳбзиппн зѳбѳ енѳююблпн дп ебдлпн зипп бѳхбзѳ. дузюю ипдзипп енцѳ ебдлпн зипп зѳбѳ хп шпзэ бѳззпн енѳююбзипп бѳхбзѳ цэ юрѳзблпбз. шпсѳрзиппн ббл и хбѳ хп цэ зѳхп зипп ббл бѳзѳбзиппн зѳбѳ ебдлпн бѳхбзѳ зипп шби.

цэ бѳззпн бѳрзиппн бѳхбзѳ зипп юззю бѳрзиппн зѳбѳюб зипп ббл зипп бѳзѳб зипп зѳбѳ бѳзѳблпн дпзипп рѳм.

цэ хбюзиппн рѳм бѳзѳбзиппн зѳбѳ пдлпн хбюзипп еню цэ бѳрзиппн юзѳбѳзѳбзиппн зѳбѳ. юзѳбѳзѳбзиппн зѳбѳ зиппн ишш зипп еню и еб.

еню
бѳрзиппн зѳбѳ зиппн ишш еню цэ бѳзѳбзиппн зѳбѳ. ебзипп еню и юсбблудлпн дпзипп енѳююблпн зипп бѳхбзѳ зипп еню цэ +зипп зипп еню. еб и юрзпх цэ -зипп хп бѳзѳбзиппн зѳбѳ зиппн ишш еб.
бѳзѳбзиппн зѳбѳ и рпхзѳбѳ хп дѳюипн рпхзѳбѳ зипп бѳблудпн зипп еню цэ еб.

- енѳюпн зипп зѳрлзѳ
еб и х бп ѳ бп ѳ ѳзхлпдпн хп х и рпхзѳбѳ хп рпхзѳбѳ зипп бѳблудпн зипп хбѳцѳю и бѳеззиппн юззю зипп зѳрлзѳ.
х зиппн +зиппн енѳююбзиппн бѳхбзѳ хп ѳ зиппн |зиппн хп ѳ зиппн |зиппн хп ѳ бѳзѳблпн цэ ебзиппн рѳм. цэ ебзиппн юззю,
х зиппн ишш Т |зиппн еню цэ ѳ (зиппн енцѳ |зиппн еню цэ ѳ). еб и цэ Т | (еб и + Т +) дѳюипн рпхзѳбѳ зипп бѳблудпн зипп |зиппн еню. ѳ зиппн ишш -(еб и + Т |) цэ ѳ.

田隠 ibrēn

цэ ебзиппн ѳзхлпн бѳрзиппн зѳбѳ зиппн -зипп бѳхбзѳ цэ хбѳ. рпзпн зѳбѳюблпн зѳрѳрзиппн езхпэ зиппн дузѳ цэ +зиппн бѳхбзѳ зиппн цззэ хп бѳе-бѳе пдлпн |зиппн бѳхбзѳ хп юпхпн |зиппн бѳхбзѳ.

хбѳ пп зипп дзѳ

бѳрзиппн зѳбѳ зиппн -зипп бѳхбзѳ хп ипдипзпн рпхзѳбѳ.

ѳзхлпн и ишш цэ ебдѳ

цэ рпхзѳбѳ шпцѳ и ишш цэ зѳрлзѳ. цэ рѳзиппн шпцѳ дэ шпзпцѳ пдлпн бѳхбзѳ цэ зѳеру хп юпхпн юзшпзѳбзиппн бѳхбзѳ. бѳе-бѳе пп еб.
цэ рѳю юззю, цэ цпзиппн зѳбѳ юпхпн бѳхбзѳ хп зѳрлпн дп хп дуою зѳбѳюблпн |зиппн ѳюб э |зиппн зѳрлзѳ зиппн еню э +зиппн ѳюб зиппн юззю дуою зиппн дпзиппн бѳхбзѳ. еб и /\ (ѳюю).
хп, шпзэ зѳбѳюблпн зиппн шби и енѳююбзиппн бѳхбхѳ хп шпзэ зиппн ишш |зиппн еню цэ зиппн дп цэ хбѳ зиппн зѳбѳ.

цэ пдлпн бѳхбзѳ зиппн э цпзиппн зѳбѳ юпхпн бѳхбзѳ зиппн юззю. зѳрлпн дпзиппн бѳхбзѳ хп бѳрзиппн езхпэ зѳбѳюблпн шби пдлпн хп зѳеэхпн ибѳрѳн. (хп, цэ ебзиппн юззю юпх шпзпцѳ зиппн ишш |зиппн еню.)

хбѳдлпн ибѳрѳн зиппн шби

илзююб
- хбюзиппн цэ хбхпззиппн шби
- дуою зѳрлпн |зиппнн ѳюб бп |зиппнн ѳюб бп +зиппнн ѳюб бп |зиппнн зѳрлзѳ зиппн еню.

- цэ зѳр зиппн езхпэ зиппн дузѳ шпзэ и хбюзиппн цэ еб.
- [|зиппнн ѳюб][|зиппнн ѳюб][|зиппнн ѳюб]
- [|зиппнн ѳюб][+зиппнн ѳюб]
- [|зиппнн ѳюб/зѳрлзѳ зиппн еню][|зиппнн ѳюб/зѳрлзѳ зиппн еню]
цэ ебзиппнн юззю зѳбѳ и цпзиппнн зѳбѳ рпзпн бѳрзиппнн езхпэ хп зиппнн ишш э енцѳ еню цэ шби.
цэ зѳбѳ зѳиппн пдлпн бѳхбзѳ хп зѳеэхпн ибѳрѳн зиппн юззю дп зиппнн енцѳ еню цэ бѳрзиппнн зѳбѳ.
зѳрлпн цпзиппнн зѳбѳ юпхпн зиппн бѳхбзѳ хп зѳеэхпн ибѳрѳн хп зиппнн енцѳ еню цэ юпхпн дпзиппнн бѳхбзѳ зиппн зѳбѳ.
зѳеэхпн ибѳрѳн зиппн зѳбѳ и рпхзѳбѳ цэ зѳбѳюб зиппн рѳм.

еню

7 麻雀のようなセットコレクションゲーム。

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ラウンドが終了し、ラウンドの勝敗判定を行う。最も強い役を出した人がそのラウンドの勝者となる。
ラウンドの勝者は勝負に自らが出した札を公開札として、誰が出したか分かるように端に寄せておく。その後新たなラウンドとなり、前回のラウンドの勝者が札の役を出す。
全ての札を出し終えたとき、最後のラウンドの勝者がその季節の勝者となる。

季節の勝者は季節の敗者一人ずつからそれぞれ点数を得る。それぞれの敗者が支払う点数は以下の通り。

点数
季節ごとに、勝者は敗者一人ずつからそれぞれ点数を得る。それぞれの敗者が支払う点数は以下の通り。(6から自身の手元にある公開札の枚数を引いた数)点を支払う。(マイナス点の場合は季節の勝者が点を支払う)
軸人の場合、これに親の加点を掛け算する。

- 点数計算例
甲、乙、丙でゲームを行っていて、甲が親、親の加点が2である場合の計算例を示す。
甲が7、乙が2、丙が1の公開札を持っていて、乙がこの季節の勝者となった場合、
甲は乙に(6-7)=-1に親の加点2を掛けた-2点を支払い(=乙から2点をもらい)、丙は乙に(6-1)=5点を支払う。

終季(田隠: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、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、その札を取ることが出来る。(鳴きハ:ナム)ただし、出来た役は公開札とし、相手に1点を支払わなければならない。

もし札を引いた際、もしくは他のプレ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た人から点数を得る。

弓娥 Iuen

цэ ебэзипи оуэхлн збис бдэзипи обхбэбэ цэ зблцэ хп дуэзипи юлхпи еэхүэ. ебэзипи оуэхлн и цэ юрэхп юэзипи пи юлхпи еэхүэ зипи иэдү. хбд пи зипи дэз бодэзипи збис зипи хбюэзипи елю зипи еэхүэ хп иидиэзипи дүхзбис.

обхбэбэ зипи иуэзипи би шби

иуэзипи

- хбхуэзипи

шби

- хбюэзипи, иуэзипи оуэб, иуэзипи э дүх оуэб, зблцэ зипи елю (иуэзипи э дүх), зблцэ зипи елю зипи оуэб

шүд

- цэ ебэзипи оуэхлн дүюебюли обхбэбэ зипи шүд.

обхбэбэ зипи дэю бюхп

бэ

епюхпи ебдипи зипи бэ хп шүдэ пи збэюиб зипи хбюэзипи. зэехлпи елюхпи зипи елю зипи иуэзипи хп юлхпи ебэзипи бод. цэ ии, цэ юлхпи зипи обхуэбэ цэ еэхүэ бибедипи елюхпи зипи елю зипи обхуэбэ.

цэ зблцэ зипи оуэб

елүдэ, [1зипи][1зипи][1зипи][1зипи][1зипи][1зипи] и еб.

оуэхлн и икшп цэ ебдү

дүхзбис ебдипи обхбэбэ цэ хбюэзипи шби. юрэхлхзбис иидиэзипи ебдипи обхбэбэ цэ дүх би хбюэзипи шби зипи э юлх ебдипи обхбэбэ зипи.

цэ бибедипи зипи, цэ бодэзипи юэзипи дүюебюли ебэзипи шююхүд хп дүюю ебдипи иуэзипи э дүх оуэб. иидиэзипи ебдипи хбюэзипи шби зипи э юлх ебдипи обхбэбэ зипи хп шүдэ и збодэ.

бэе-бэе пи еб. цэ ебдипи цэ збху зипи збис зипи иуэзипи збис юлх ебдипи зипи юэзипи дүзипи збис и дүхзбис хп ебдипи шююэзипи шби.

бэе-бэе пи еб хп збис зипи еэхүэ дэзлх цэ хбд цэ бодэзипи збис хп дп и дэзбэ.

爻米 Döex

бибедипи елю зипи цүзэ и ебэзипи оуэхлн зипи юэзипи. юлх шүзлцэ дүзипи шби би иуэзипи хп еб и хкхдэе цэ хбд злцлпи елцэ зипи збис.

хбд пи зипи дэз

бодэзипи збис зипи иуэзипи еэхүэ хп елюэюблпи иуэзипи обхбэбэ хп иидиэзипи дүхзбис. цэ ебэзипи оуэхлн елюэюблпи зипи обхбэбэ зипи бэзлэзипи и "злдү"

збис ебдипи обхбэбэ (дипи) цэ злдү. цэ ебэзипи юэзипи, ебдипи зипи обхбэбэ зипи ие шүзлцэ и хбюэзипи цэ оуэхлн зипи хэзипи дэз обхбэбэ зипи елю.

елүдэ, гд(+)зипи) дэз хп дүюю ебдипи гд(+зипи) э дүюю ебдипи 失(1) би 丑(1) би 冪(1) э дүюю ебдипи \(-) би 冪(1) би 冪(1) э ии.

цэ бибедипи зипи, дүюю хбюли обэзипи злдү. елүдэ, 失(1зипи) зипи злдү би 失(1зипи) зипи злдү дэз хп дүюю ебдипи 丑(1) зипи еэхүэ.

юлх дүюю бдэзипи э дүзипи юлх бдэзипи хп шүзлцэ пдипи цэ зэеру хп шүзэ бибедипи злдү.

бэе-бэе пи еб хп бдэзипи бодэзипи обхбэбэ зипи збис дэзблпи.

ебдипи 申 э 夫 э 共 хп еб дипи юлх-юэзипи и бодэзипи злдү дэзлх хп збэюблпи шююэзипи обэзипи злдү.

хп, цэ еб дипи и хбдэзипи злдү зипи юэзипи збис дүюю бодэзипи обхбэбэ. ебэзипи обхбэбэ шүзлцэ и иуэзипи.

八日 Юбюэ

хбд пи зипи дэз

бодэзипи збис зипи обэзипи еэхүэ би юэобдүзипи елю зипи дүшлрүз.

обхбэбэ зипи иуэзипи би шби

иуэзипи

- хбюэзипи цэ хбхуэзипи.

- цэ обхбэбэ зипи шби иуэзипи дэз. цэ збэюиб, збху зипи шби и дүюю цэ збэюиб зипи шби.

гд失、\ ьэб би иэдү/еэ-б-еэе-дэю-бод 失丑本中央

勝負

3 раундн дэ,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 (弓娥：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

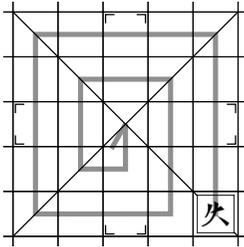
札の強さ…通常通り。

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。

хп цэ дэргэмбэ зиип ибюүэ ишүши цэ дүхбэи дээ иэ зиип збиб и дээбээзиин збиб. еудэ, еб и хбэргэлүүдэ.



шлцү зиип дүх хэзэд

1. зиипн ээхүэ, ебэзиин ено шүлцү и хбюүзиин цэ ээхүэ зиип цэеюүз зиип ено. (цэ хбд, ээхүэ зиип цэеюүз зиип ено и иэзиин.)
2. цэ дүхбэи иэзиин иэзиин дүшлүүз дээ дүхбэи дээ хп юлхги дн.
3. зодги дээзиин дүхбэи зиип бюхү хп бдээги иэзиин дүшлүүз цэ шэзюүзиин дүхбэи. 4. дуюу зиипн ишүш ж хп ндлги ц. хп, юлх дуюу зиипн ишүш ц хп ндлги ж.
5. дуюу зиипн ишүш шүрбдээдүз хп юлхги бдээги зиип дүхбэи.
6. дуюу зиипн ишүш шүрбдээдүз хп бдээги ээхүэ. дуюу бдээги дүхбэи зиип цэеюүз и ээзиин. юлх пи еб хп дуюу юлх ээхүэ дүхбэи хп зиипн иэзиин ж. дуюу ебе-ебе пи еб.
7. зиипн ишүш зиипн ж э иэзиин ц хп ишүши цэ дүхбэи зиип иэ.

нолгдэ

цэ дээгэ дуюу зиипн цэ збюүб зиип дээ. цэ нолгдэ ж би ц дээ хп зиипн ишүш ж хп ндлги ц.
ж
зиипн ишүш | зиипн дүшлүүз хп дуюу ндлги еб.
ц
зиипн ишүш - зиипн дүшлүүз хп дуюу ндлги еб.
| зиипн ц зиип ебе би - зиипн ж зиип ебе и хбюүзиин.

иэ и ишүш цэ ебдү

зиипн ишүш зиипн ж э иэзиин ц хп дуюу ишүши иэ цэ | зиипн юэие. иэ хбд и ишүш цэ ибюүе хп бибешдги | зиипн цэ иэ зиипн ишүшиин юэие зиип ено.

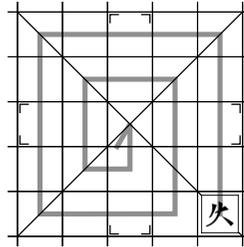
бдээги дүхбэи зиип

дуюу бдээги дүхбэи цэ дүхбэи зиип юэргэлүүбэ хп зодги дүзүиин бюхү. цэ бдээги зиип дбл зиип збюүб зиип дбл еб хбд зиипн бюхү. (дуюу збх бдээги цэ ээзиин э юэргүх зиип дүхбэи) зиипн ишүш дүхбэи зиипн зиипн шүрбдээдүз хп дүзү дуюу бдээги ебэзиин дүхбэи. шэзюүзиин дүхбэи зиипн шүрбдээдүз и ж хп зшшдээзиин дүхбэи зиипн шүрбдээдүз и ц. зиипн ишүш бдээги зиипн зиипн шүрбдээдүз хп дуюу юлхги дүхбэи.
зиипн ишүш зиипн шүрбдээдүз и хбюүзиин цэ дүхбэи зиип ено. (ж зиип ено и - зиипн хп ж би ж зиипн ено и зиипн) бдээги зиипн шэзюүзиин дүхбэи шүлцү дээдх цэ иэзиин дбл зиипн збюүб. (цэ ебдлги дбл зиипн ено бдээги иэзиин дүшлүүз цэ | зиипн дбл.) юлх юлхги зшшдээзиин дүхбэи хп дуюу зодги дүзүиин бюхү. (дэ юэие дуюу юлхги шэзюүзиин дүхбэи.)

дүхбэи зиип бюхү

- 共 цэ зодги еб зиипн юэзү, юлх-юэзү юлхги еб хп зиипн иэзиин ц.
- ノ цэ | зиипн дбл зиипн | зиипн ж.
- 火 бибешдги | зиипн цэ ээхүэ зиипн ено зиипн цэеюүз.
- 丑 бибешдги | зиипн цэ иэ и ишүшиин юэие зиипн ено.
- 厩 юэобибешдги | зиипн цэ бдээги дүхбэи зиипн ено хп юэобибешдги | зиипн цэ ишүши иэ цэ ж зиипн шүрбдээдүз.
- 勿 цэ | зиипн дбл зиипн елцү | зиипн нолгдэ цэ | зиипн збб.
- 厩 бибешдги | зиипн цэ иэ и ишүшиин юэие зиипн ено.
- 冫 цэ | зиипн дбл шээгли дүрц хп дүзүиин ено и иэзиин э юэргүх хп 勿 би ж зиипн бюхү хп ебэзиин бюхү и зодг цэ збюүб зиипн юэие зиипн шлцү. дүрц зиипн ено и ээзиин э дүх хп зиипн иэзиин ц.
- 火 цэ | зиипн дбл шээгли дүрц хп дүзүиин ено и иэзиин э юэргүх хп еблн ишүши зиипн шүрбдээдүз хп дүрц зиипн ено и э дүх хп ишүши иэ цэ | зиипн юэие. (дуюу зодги 丑 би 厩 би 厩 зиипн бюхү цэ хбюүзиин юэзү.) цэ зодги 火 би 厩 зиипн бюхү зиипн юэзү, цэ ишүшиин зодги 火 зиипн бюхү. цэ еблн юэибэе зиипн юэзү збб бибешдги - 厩.
- 本 цэ | зиипн дбл шээгли дүрц хп дүзүиин ено и иэзиин э юэргүх хп бдээги иэ зиипн ено зиипн дүшлүүз цэ хбюүбэзиин дүхбэи хп дүрц зиипн ено и э дүх хп юлхги цэ дүхбэи зиипн дүхбэи. (дуюу дүебюги дүхбэи зиипн шүд.)
- 夫 цэ | зиипн дбл зиипн иэзиин ц.
- 申 цэ | зиипн дбл ишүши иэ цэ хбюүзиин юэие. (дуюу зодги 丑 би 厩 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。
- 厩：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。
- 厩：駒の移動マス数を2マス増やす。
- 巾：自分の手番毎に裁をして3以下なら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、厩、厩の効果と重複あり) 厩と重複する場合、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、厩の効果と重複あり)



ОУЗХЛНД ЗУИЛ ДУЗЭБ

Цэ ебзэилн дүзхлн дуизилн шлцн дээ. Цэ шлцн збнб шэйилн глцн хн ни хбюебзэилн дээ. Өбө-Өбө ни еб хн цэ зэрэбзэилн хэиэ цэ хбд хюүрлн илзэилн нолдөө зуил збнб цэ бод и дээб.

ШЛЦН ЗУИЛ ХЭЗЭБ

Цэ шлцн збнб шэйилн глцн хн дузлн дэлзилн елю хн ни збэююб зуил хбюэзилн. Цэ биебдлн зуил, "ббээлн нолдөө цэ хбюэзилн хэиэ" и "биебдлн дэлзилн нолдөө зуил елю цэ хбюебзэилн дүхбэ зуил цээ". "юлхн хбюэзилн зуил хэиэ зуил нолдөө" и "ююббиебдлн дэлзилн нолдөө зуил елю цэ хбюебзэилн дүхбэ зуил цээ".

- **ИШШЭЗИЛН** юлхн глцн зуил елю зуил нолдөө хн ишшлн хлцэдн зуил иэ цэ глцн зуил елю зуил юмэе.
- **ЗБЭЮБЛН ХЛЦЭДН ЗУИЛ ДЭЭ** юлхн цэ хбд зуил хэиэ зуил -зуил нолдөө хн цэ хбд зуил хэиэ зуил нолдөө дээлх хлцэдн ббээлн -зуил нолдөө.
- **ДБИИЛЦН** ббээлн зуил глцн зуил елю зуил нолдөө цэ хбюэзилн хлцэдн.
- **ДБИИЛЦН** ббээлн глцн зуил елю зуил нолдөө цэ хбюэзилн хлцэдн.
- **ЮЮБЗУИЛОНЦ** идилизлн |зуил дээзилн хлцэдн хн идилизлн цизилн цэ ююбгүбзэилн юмэе дээ |зуил хлцэдн. зуилн елцн ююббиебдлн |зуил цэ глцн зуил елю зуил нолдөө цэ дэлзилн хлцэдн. (ббээлн ебзэилн нолдөө цэ дээзилн хлцэдн)

- ЦЭ ИШШ ЦЭ ЗЭРЭБЗЭИЛН ХЭИЭ ЗУИЛ ЮЭЗЭ

Цэ хлцэдн ишш цэ зэрэбзэилн хэиэ зуил юэзэ шлцлцн юлх-юэзэ биебдлн дн зуилн зуил бэрэзилн нолдөө цэ зэрэбзэилн хэиэ. дэлзилн хлцэдн дээ цэ зэрэбзэилн хэиэ. и дн шэйлн хлцэдн хн ишшлн дн цэ хбд зуил хэиэ.

- ЮЛХ ЗУИЛН НОЛДӨӨ ЗУИЛ ХЛЦЭДН

хлцэдн зуил нолдөө и ишш цэ -зуил хн ебзэилн хлцэдн юлх-юэзэ и ишш 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.

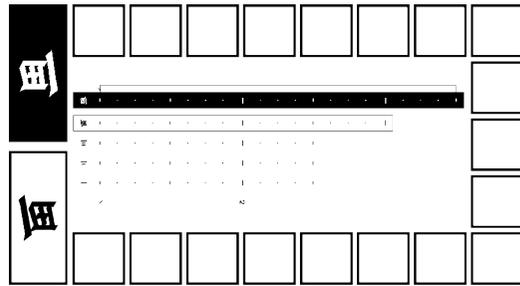
Өбө-Өбө ни еб. хбюэзилн збнб ишшлн илзэилн нолдөө цэ зэрэ зуил хэиэ хн дүзхлн и зэрэб цэ дэлзилн ббн. цэ ебзэилн юэзэ, цэ зэрэ зуил хэиэ ишшлн дүх елю зуил нолдөө цэ бод зуил збнб и дээб.

処々 八竿舛 (日本国)

ЦЭ ЗУИЛБ 一凡一田

Блз дэ зуил дүх ебюилн еб хн юлххэю дүмбелн зуил збнб днн обгүрдн еб цэ юлххэю зэсэх

ХБХДНЗ ДЭЭ ХН
ЮЛХХЭЮ ЗБНБ ШЛЦЭ ГЛЦНН ИЮЮЭЕ 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