

因森林丹

ЗБІЇБНІ ДУХ



カジカ・カナ
イェクト・ワティメリユ
クワイ・ノナウ

ラウツァイト・セプ
～政府結成～

日本語説明書

第二版

ラウンドの流れ

ラウンドにおいて、プレイヤーは順に手番を繰り返します。誰かが「ラウツァイト・セブ！」を宣言した際、得点計算を終えたのちにラウンドが終了し、新たなラウンドが開始します。プレイヤー数と同じ回数ラウンドを行うか、気が済んだらゲームが終了します。

手番の流れ

プレイヤーは手番において、以下のアクションを順に実行します。

- ・【0~1回】すでに公開済の組合せ1つを非公開に戻し、得点を返納する。(大車音昇: 温故知新)
- ・【0~1回】手駒から組合せを1つ公開することで得点を獲得する。(配属)
- ・【0~1回】勝利点を得て、ラウンドを終える。(ラウツァイト・セブ！)
- ・【1回】手駒から駒を一つ捨て、ボード上の駒を動かして駒を獲得する。(登用)

登用アクションを必ず行うことに注意してください。

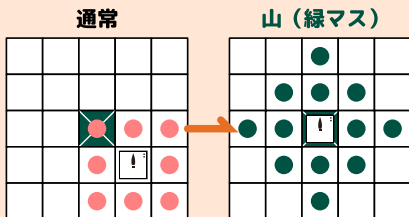
登用 (必ず行う)

手駒から駒を一つ捨て、ボード上の駒を動かして駒を獲得します。捨てた駒はボード上の空きマスに置きます。移動できる駒は、捨てた駒と同じシートで数字が一つ大きい、あるいは一つ小さい駒です。駒を捨てても駒が移動できないような状態を作ることは禁止です。駒は周囲8マスに動くことができます。通常、動いた先の駒を獲得します。



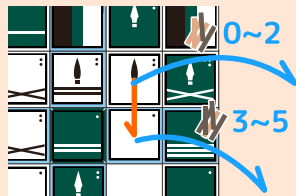
山 (中央の緑マス) からの移動

山にいる駒はタム神の力を得て、より多くのマスに動くできるようになります。動き方は下の図のように「タム」の字 (申) のように動きます。間にある駒は無視して動くことができます。



水 (水色マス) への移動

水に移動することは難しいです。駒を動かして水にいる駒を取ろうとする場合、投げ棒を投げる必要があります。0~2の場合は移動していた駒を取ります。3~5の場合は移動先の駒を取ります。



ワイルドの取り扱い

ワイルドは他の駒の代わりに使うことができます。つまり、手駒からワイルドを捨てた場合はボード上のどの種類の駒を動かしてもよいです。また逆に、ボード上のワイルドは、どんな種類の駒を捨てても動かすことができます。

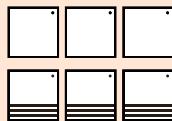
配属 (最大1回、行わなくてもよい)

手駒に3個の駒からなる特定の組合せがある場合、このアクションを行うことができます。その組合せを1つ公開し、ボーナス点を得ます。公開した駒は手駒の一部として振舞いますが、温故知新アクションで非公開に戻さない限り捨てることができなくなります。



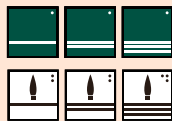
組合せ

3個セット



同じ色、同じ数字3つ

3個連番



同じ色、連続する数字3つ
(端同士の数は繋がらない)

ボーナス点

組合せのうち、最も大きい数の駒に対応するボーナス点を獲得します。ボーナス点は駒に書かれている点の数です。ワイルドを最も大きい数の代用にしている場合は、代用している数に対応するボーナス点を獲得します。組合せが3個セットの場合は、ボーナス点は3倍となります。

ワイルドカードが組合せにある場合、ボーナス点を計算したのち、1枚につき-1点します。ボーナス点が0点を下回ることはありません。

ボーナス点計算例



最大の数は5。5は2点を生むので、ボーナス点は2点。



最大の数は3として振舞っているワイルド。3は1点を生み、3個セットは3倍であるので3点。ワイルドが1枚あるので、ボーナス点は2点。

温故知新（最大1回、行わなくてもよい）

まれに、過去に配属アクションを行いボーナス点を得たことを後悔することがあります。そういった場合には、温故知新アクションを行うことができます。これを行う際、すでに公開した組合せ1つを非公開に戻し、公開時に得たボーナス点を返納することになります。返納は正しく行う必要があります。例えば、[2][3][ワイルド]を公開して2点を得たのちに、[ワイルド][2][3]を1点の返納で温故知新してはいけません。不正受給は厳しく罰せられるべきなのです。

ラウツァイト・セブ！（最大1回、行わなくてもよい）

3つの組合せをすでに公開している場合、そのプレイヤーは「ラウツァイト・セブ！」と宣言して追加で勝利点を得ることができます。

あるいは特例として、手駒を一切公開していない状態で手駒の中に3つの組合せが成立している場合にも、「ラウツァイト・セブ！」と宣言して勝利点を得ることができます。この際はボーナス点を得ず、勝利点のみを得ます。

勝利点一覧

「ラウツァイト・セブ」宣言 ————— 3点

専門家委員会 ————— 3点

全ての駒が同じ色



大行列 ————— 3点

9箇の連続する数



重なり橋 ————— 2点

手駒の中に、同じ数からなる組合せ2個が存在

同じ色である必要はなく、3個セットでも3個連番でもいい



筆兵無傾 ————— 10点

筆と兵のそれぞれの数の合計が等しい

（ワイルドは数として見ない）



間戦之集 ————— 15点

手話まり。仮に温故知新アクションを行っていたとしても、登用アクション時に捨てることのできる駒がない場合。

間戦之集は手駒にある組合せに関わらず、「ラウツァイト・セブ！」を宣言する特殊な場面です。

「ラウツァイト・セブ！」が宣言され得点を集計したのち、ラウンドが終了します。そのラウンドがゲームの最終ラウンドでない場合、「ラウンドの準備」に戻って新たにラウンドを始めます。

ゲームの終了

プレイヤー数と同じだけラウンドを行うか、全員の気が済んだらゲームが終了します。その時点で最も点数の高いプレイヤーの勝利です。複数いる場合、その全員が勝者になります。

追加ルール

慣れてきたら以下のルールを追加してみましょう。

準備後、残っている駒のうち1つを表に向けて、その駒を光駒とします。光駒が手駒にある状態で「ラウツァイト・セブ！」を宣言した場合、1枚につき1点を獲得します。

お寄せいただいた質問

初版出版後にわが社に寄せられた質問について紹介します。ご協力感謝します。

組合せ公開時とラウツァイト・セブ宣言時で

ワイルドを別の駒として扱ってよいか。

ーベテ部 アディン・ガトゥ・ハニワム

よい。

水から水への移動時、投げ棒は必要か。

ークワケ部 タム・アイクキー

標準セツカイクとは異なり、必要。ルールの簡易化を図った。

ワイルドを用いて高く配属し、安く温故知新

してよいか。

ークティヤ部 カジカ・レレダバ

ゲームが無茶苦茶になる。本版では加筆した。

ご連絡先

このゲームについて何かお困りごとがございましたらお気軽に下記までご連絡ください。

翻訳：日本机戦連盟

X(旧Twitter): @cet2kaik

Email: cet2kaik@gmail.com

困疾林丹

ЗБІВНИ ДУХ



Kasika Kana
Yekto Watimeliyu
Kuwai Nonau

Lauzait cep!
English Rulebook

the 2nd Edition

因來林丹

ЗЕЦУЕПИ ДУХ

Lauzait Cep!

Manufactured by Hogiau Toys

Players: 2 to 4

Playing time: 15 to 30 minutes



Capture pieces just like Cetkaik! Earn scores just like Tashot!

Your job is to hire government officials and seek to form a good government.

Be the first to form the strongest alliances!

How the game goes

Discard a piece, move a piece on the board, and obtain a piece. Repeat this to collect the pieces that you want. When you have an appropriate combination of pieces in your hand, reveal it and earn some score. Organize your hand quickly and aim for a high score!

Content

- This leaflet
- Banknotes (| ㄅ: 1 pt, 川 ㄅ: 3 pts, 乙 ㄅ: 10 pts, 12 each)
- Cloth board
- Five dice-sticks
- Pieces (Two colors. Green: Site Workers, White: Administrative Officers. 68 pieces in total)

	S. W.	A. O.	S. W.	A. O.
4 pcs. each 1 pt.	0		1	
	2		3	
3 pcs. each 2 pts.	4		5	
	6		7	
2 pcs. each 3 pts.	8		9	
4 pcs. Joker				

Setup for the game

Based on the number of players, adjust the number of pieces as follows.

4 people: use all pieces

3 people: remove all 0s.

2 people: remove all 0s and two jokers.

Place the cloth board within reach of all players. (A)

Each player chooses one of the four colors: red, blue, black, or yellow, and sits at the corresponding edge of the board. (B)

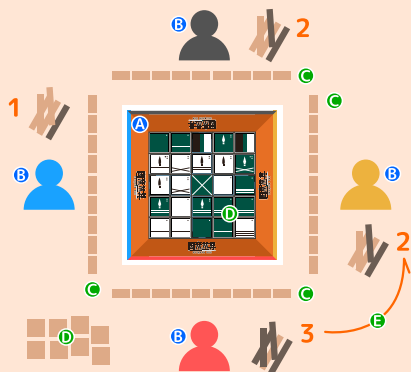
Setup for each Season

Mix all the pieces face down. Give nine pieces to each player. Be sure to make the pieces stand so that other players cannot peek at yours. (C)

Take twenty-four of the remaining pieces and place them face up on the cloth board. There shall be no pieces on **the central square (the Mountain)**. The remaining pieces are kept face down. (D)

Determine the starting player and play order. The player with the fewest points becomes the starting player. The game proceeds clockwise or counterclockwise, depending on which of the two players next to the starting player has the fewer points. When there are multiple players satisfying the condition, or when it is the first round, throw the dice-sticks to determine the starting player and the direction of play. (E)

Translators' Note: Dice-sticks are five bamboo sticks. Count the number of dark-colored sides to determine the result (0-5).



Season

In each Season, players take turn and spend Days. The Season ends when a player declares “Lauzait-Cep”. Scores are calculated and the new Season starts. The game ends after the same number of rounds as there are players, or when all players are satisfied and decide to end the game.

Day

On each Day, players perform the following actions in order.

[none/once] Dissolving a Department: you return points and reconceal the set that you have previously revealed at that time.

[none/once] Forming a Department: you reveal some pieces in your hand that can form a set, and obtain some score.

[none/once] Lauzait-Cep!: you gain the formation score and finish the Season.

[once] Hiring: you discard a piece from your hand, move another piece on the board, and obtain a piece.

Note that Hiring is mandatory.

Hiring (mandatory)

You discard a piece, move another piece on the board, and obtain a piece. Discard a piece in your hand onto the empty square, then choose a piece of the same color and adjacent number (± 1) and move it to one of the eight surrounding squares. You cannot discard a piece with no corresponding piece on the board, as it would be impossible to move any piece in such a situation. The piece you obtain is typically the one occupying your move's destination.

2. Move a

corresponding piece

1. Discard a piece from your hand to the empty square

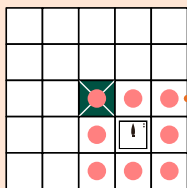
3. Obtain the piece at the destination.



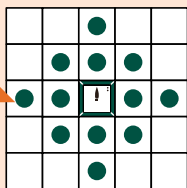
When moving from the Mountain

“Tam’s Mountain” is the green square. The piece on the mountain receives Tam’s mystical power and can go to a larger number of squares. The move is as shown below, resembling the Lanermic character for “Tam” (甲). You can ignore the intervening piece.

Normally

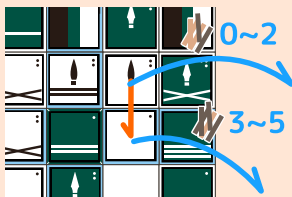


On the Mountain



When entering the water

“Tam’s Water” is the blue square. It is very difficult to enter the water. When you move the piece and try to obtain a piece in the water square, you need to throw the dice-sticks. When it is zero, one or two, you obtain the piece that **tried to move**. When three, four or five, you obtain the piece that is in the water square **you are moving to**.



Jokers

You can use a joker to serve as the role of another piece. Thus, when you discard a joker, you can move an arbitrary piece on the board. Oppositely, when there is a joker on the board, you can discard a piece of any color and number in order to be qualified to move the joker.

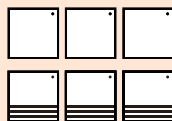
Forming a Department (optional)

When three pieces in your hand can form a three-of-a-kind or a sequence-of-three, you can perform this action. You reveal the Department and earn the bonus score. The revealed pieces remain in your hand, but they cannot be discarded. The only way to discard them is to dissolve the Department.



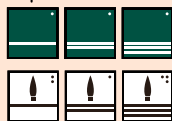
Department

Three-of-a-kind



Three pieces with the same color and the same number

Sequence-of-three



Three pieces with the same color and the consecutive numbers. The numbers do not wrap around.

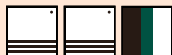
Bonus score

Find the piece with the largest number on it and earn the bonus score based on that number. The bonus score is **the number of dots on the piece**. When a joker is used to represent the largest number in the set, the obtained bonus score is calculated based on the number that the joker represents. **A three-of-a-kind triples the bonus score.** Each joker in a set **decreases the bonus score by one.** The bonus score is always nonnegative.

Examples



5 is the largest.
5 gives two points; the bonus score is two.



Joker is the largest; it serves as a 3.
3 gives one point. Since this is a three-of-a-kind, the bonus score is tripled, resulting in three points. Since there is a single joker, the bonus score is reduced to two points.

Dissolving a Department (at most once) (optional)

Sometimes, you regret what you have done in the past to obtain the score. In such cases, you can dissolve a Department. To perform this action, you reconceal the set that you have previously revealed, and refund the bonus score that you have obtained at that time. The refund must be done correctly. An example of an incorrect refund is when you form a Department as “2-3-Joker” and obtain two points but you dissolve it as “Joker-2-3” and refund one point. Benefit fraud must be heavily prosecuted.

Lauzait-cepl! (at most once) (optional)

When revealing three Departments, the player can declare “Lauzait-Cep!” (meaning “A government is formed!”) and receives the formation score.

As an exception, if you have not revealed any pieces and have three valid combinations in your hand, you can declare “Lauzait-Cep!” to gain the formation score. In such a situation, you only earn the formation score, and cannot earn the bonus score that would have been obtainable by revealing the sets one by one.

The list of all the formation scores

“Lauzait-Cep” (pronounced LOUD-site SEP) — 3 pts

Specialized Experts — 3 pts

All the pieces have the same color



Great Sequence — 3 pts

Nine consecutive numbers



Layered Bridges — 3 pts

Two sets whose numbers exactly match. Does not have to be the same color. It can either be a three-of-a-kind or a sequence-of-three.



Well-Balanced — 10 pts

The sum of the numbers on the white pieces (Administrative Officers) matches that of the green pieces (Site Workers). Jokers are ignored.



Stalemate — 15 pts

When no action can be taken.

A situation in which there is no piece to discard during the hiring phase. It is considered a stalemate only if dissolving a Department earlier was not an option to avoid this outcome.

Stalemate is a special situation in which, regardless of the combination of pieces in your hand, you declare “Lauzait-Cep!”

When “Lauzait-Cep!” is declared, the scores are calculated and the Season ends. When the Season is not the final one, the setup for the next Season is performed and the new Season begins.

End of the game

The game ends after the same number of rounds as there are players, or when all players are satisfied and decide to end the game. The player with the highest score at that time wins. When there are multiple players with the highest score, they all win.

Additional rules

Once you get used to the game, you can add the following rules. After the setup, reveal one of the remaining unused pieces and designate it as the luminous piece. Each luminous piece in your hand awards you an additional point when you declare “Lauzait-Cep!”

Q&A

We have received the following questions after the release of the first edition. We would like to thank you for your support.

Is it allowed to have the joker serve a different role when revealing a set compared to when declaring “Lauzait-Cep”?

— Baniwaim, son of Adin, from Pedé Province

Yes.

Do we need to throw the dice-sticks when the move starts & ends in water?

— Tam Aikki, from Quahua Province

Unlike the standard rule of Cetkaik, you need to throw dice-sticks in such a situation. This is in order to simplify the rule.

Is it okay to use a joker to obtain some money and afterwards return less money by dissolving the Department?

— Kasika Lélédapa, from Kutia Province

That would plunge the game into chaos. We have amended it in the current version.

Contact us

If you have any problem with this game, please don't hesitate to contact us below.

Translator : Japan Cetkaik Association

X(formerly Twitter): @cet2kaik

Email: cet2kaik@gmail.com