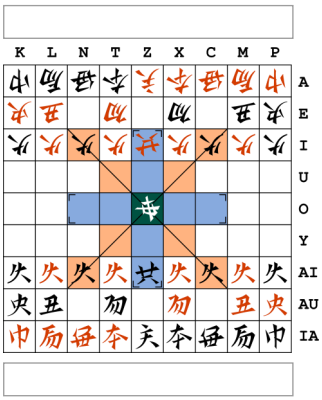
The Standardized Rule of Cetkaik



Tam2 hue (Minds' field)

Pieces here change the way they move.

Tam2 nua2 (Minds' water)

With a few exceptions, casting the sticks is required when a piece enters here.

Tam2 zo1 (Minds' hill)

Both *Tam2 hue* and also *Tam2 nua2* simultaneously.

Captured pieces

Pieces that each players have taken.

○ Can move here **provided that** no piece blocks the path.
◌ Can move here **even if** a piece blocks the path.
— Can move in this direction, crossing empty squares.
--- Can move in this direction, crossing squares and optionally a piece.

How a turn goes

Movement

Choose a piece to move.

Origin	See *1 *2.
Via Point	See *1 *3.
Fin. Dest.	See *4.

Capturing a piece

When the destination contains an opponent's piece, capture the piece.

Declaration

Check whether what you captured comprises any hands. If any, declare.

Ty mok1	***Ta xot1***
Declaring to continue. Double the stake; now it's the opponent's turn.	Declaring to end. Obtain the points and go on to the next ***xot1***.

Each player move a piece in turns. Repeating ***xot1*** **(rounds by scoring)** four times, each called Spring, Summer, Autumn, and Winter, makes a game. Players needed, the number of ***xot1*** can be set as once or twice.

・A game usually starts with each player having twenty points.

・The game also ends when one of the player has lost all the points.

Hands	Pieces	Pts.
The Unbeatable	Every kind but 申	50
The Social Order	本 央 巾 丑 火	10
The Culture	本 央 巾	7
The Cavalry	刧 丑 火	5
The Attack	刧 毋 廿	5
The King	夫	3
The Animals	刧 刧	3
The Army	本 火 火	3
The Comrades	毋 火 火	3
The Deadly Army	火 火 火 火 火	3
The Stepping	Stepping over ***tam2***	-5
The Futile Move	The Futile Move of ***tam2***	-3
The Flash	Consistent color	+2

Movements

*1 Moving from *tam2 hue*

When moving from *tam2 hue*, the movements change according to **the diagram on the right**.

*2 Using captured pieces

You can place a piece that you have previously captured on an unoccupied square.

*3 Stepping over

When the tentative goal is occupied by another piece, you can "step over" the piece and make an additional move from there.

・Only one via point exists in a turn. That is, once you step over a piece you can step over no more.

・Directional movement from the via point requires **casting five sticks**. The number of heads determines the **upper limit** of how many squares you are allowed to cross.

It is recommended that you declare the final destination beforehand.

*4 Entering *tam2 nua2*

When the final destination is ***tam2 nua2***, cast five sticks; **three heads or more** allows the entry.

・***Tam2*** and ***nuak1*** can enter without casting sticks.

・The move whose origin is ***tam2 nua2*** requires no casting. Neither is it needed when placing a captured piece.

Hands

The Futile Move of *Tam2*

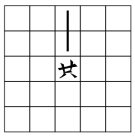
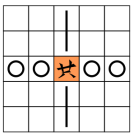
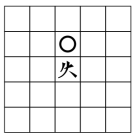
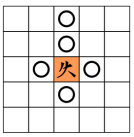
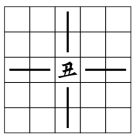
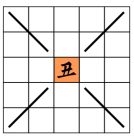
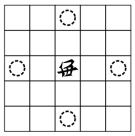
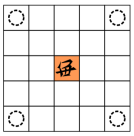
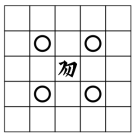
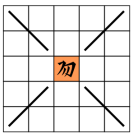
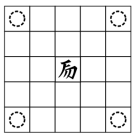
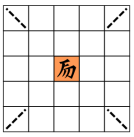
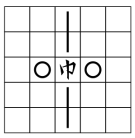
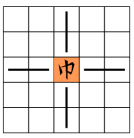
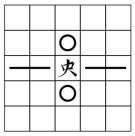
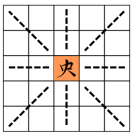
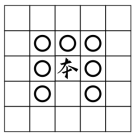
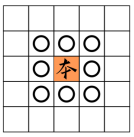
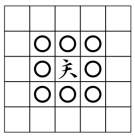
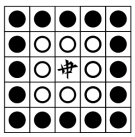
Moving ***tam2*** immediately after the opponent has moved it is a hand worth negative points. Using ***tam2*** to effectively pass also is.

Io as a wildcard

Io can stand for another piece of the same color.

Multiple hands

A single piece can be used for a component of multiple hands. For instance, having a **Horse**, a **Tiger**, a **Chariot** and a **Vessel** as your captured pieces gives you eight points: five from **The Attack**, three from **The Animals**. You cannot count the same hand twice; two tigers and two horses do not amount to six points. **The Flash** is the exception to this rule.

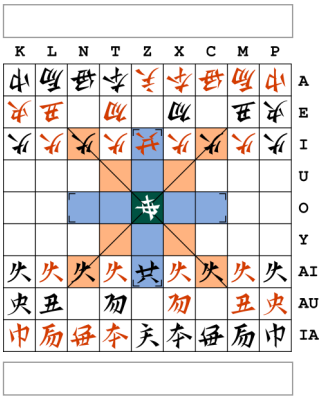
		not in *tam2 hue*	in *tam2 hue*
廿 **Vessel**	nuak1 felkana		
火 **Pawn**	kauk2 elmer		
丑 **Archer**	gua2 gustuer		
毋 **Chariot**	kaun1 vadyrd		
刧 **Tiger**	dau2 stistyst		
刧 **Horse**	maun1 dodor		
巾 **Officer**	kua2 kua		
央 **Shaman**	tuk2 terlsk		
本 **General**	uai1 varxle		
夫 **King**	io ales		
申 **Minds**	tam2 tam		

When in ***tam2 hue***, ***uai1*** prevents any of the player's pieces in the surrounding eight cells from being captured.

Tam2 makes two moves of ***io*** in a single turn. The surrounding eight cells of tam2 become ***tam2 hue***.

Both players can move *tam2*. It cannot capture a piece, nor can it be captured.

官定机戦律書



皇処（タムしょ）

ここにある駒は動きが変化する。

皇水（タムヌア）

皇や船以外がここに入るには、投げ棒を投げ、**3以上**が必要。

皇山（タムやま）

皇処かつ**皇水**。

手駒

各競技者の獲得した駒。

○ そのマスに移動する。間にある駒を飛び越えられない。
◌ そのマスに移動する。間にある駒を飛び越えてよい。
— その方向に何マスか移動する。皇処の巫は直線上にある駒の
--- うち１つを飛び越えてよい。

手番の流れ

移動

移動する駒を一つ決め、**移動**させる。

開始点 → 経由点 → 終了点

*1 *2 参照。

*1 *3 参照。

*4 参照。

駒の取得

終了点に相手の駒があればその駒を**手駒**に加える。

役の宣言

新しい**役**を確認し、あれば**宣言**をする。

再行
継続の宣言。
点数レートを倍にし、
手番を相手に渡す。

終季
終了の宣言。
点数を獲得し、
次の**季**に移る。

手番を**交互に繰り返す**。**季**(点数の獲得までの一単位)を**春夏秋冬**の四回繰り返し、一つの遊戯とする。

・**季**は**一回**のみ、もしくは**二回**でも良い。

・**持ち点**は通常**20点ずつ**である。

・途中で一方の点がなくなった場合、遊戯は終了する。

役名	駒	点数
無抗行処	申以外の全種類	50
筆兵無傾	本 央 巾 丑 火	10
地心	本 央 巾	7
馬弓兵	厉 丑 火	5
行行	厉 毋 廿	5
王	夫	3
獣	厉 勿	3
戦集	本 火 火	3
助友	毋 火 火	3
闇戦之集	火 火 火 火 火	3
撃皇	皇の踏越え	-5
皇再来	皇の千日手	-3
同色	同色の役	+2

移動

*1 皇処の移動

皇処から駒が移動するとき、その移動は**皇処**の移動となる。

*2 手駒からの移動

手駒は一手番中に**他の駒のない好きなマス**に一つだけ置くことができる。

*3 踏越え

駒の移動先に他の駒があれば、その位置を**経由点**としてさらに移動することができる。

・経由点は一手番に一つ。

・何マスでも移動できる移動ならば**投げ棒を投げ**、**その値以下の移動**をする。

予め**終了点を宣言する**ことが望ましい。

*4 入水

終了点が**皇水**のとき、**判定で３以上**が必要。

・**皇**と**船**が移動するときは不要。

・**開始点**が**皇水**や**手駒**であれば不要。

役

皇の千日手

皇を相手が動かした直後に**皇**を動かしたり、**皇**を使ってパスをすること。

王の同色駒代用

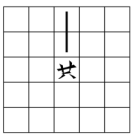
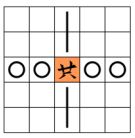
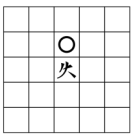
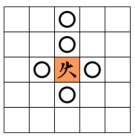
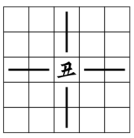
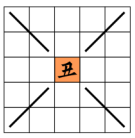
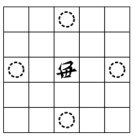
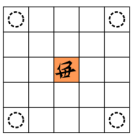
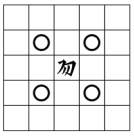
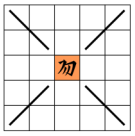
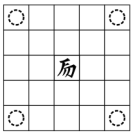
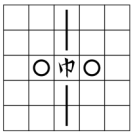
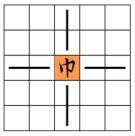
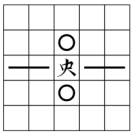
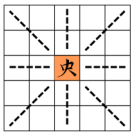
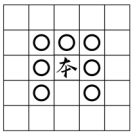
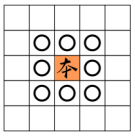
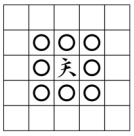
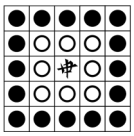
王は他の同色駒の代用ができる。

役の同時成立

一つの駒は複数の役の構成要素として用いることができる。

同一役非重複

同じ役は**二つ以上できない**。ただし、同色の役とともに成立した場合は、**同色の役のみ**を計算する。

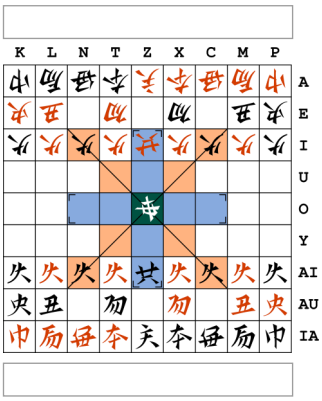
			通常	皇処
廿	船	nuak1 felkana		
火	兵	kauk2 elmer		
丑	弓	gua2 gustuer		
毋	車	kaun1 vadyrd		
勿	虎	dau2 stistyst		
厉	馬	maun1 dodor		
巾	筆	kua2 kua		
央	巫	tuk2 terlsk		
本	将	uai1 varxle		
夫	王	io ales		
申	皇	tam2 tam		

将が皇処にあるとき、周囲8マスの味方の駒は取られることがない。

皇は王の動きを2回行い、周囲8マスは皇処に変わる。

皇は両方の競技者が移動できる共有駒であり、
皇は他の駒を取ることも、他の駒に取られることもない。

官定机戰律書



皇處（タムしよ）

此處に在る駒は動きが變化する。

皇水（タムヌア）

皇や船以外が此處に入るには、投棒を投げ、**三以上**が必要。

皇山（タムやま）

皇處且つ**皇水**。

手駒

各競技者の獲得した駒。

○ 其の枡に移動する。間に在る駒を飛越えられ無い。
◌ 其の枡に移動する。間に在る駒を飛越えて良い。
— 其の方向に何枡か移動する。皇處の巫は直線上に在る駒の内
--- 一つを飛越えて良い。

手番の流れ

移動

移動する駒を一つ決め、**移動**させる。

開始點 *1 *2 参照。

經由點 *1 *3 参照。

終了點 *4 参照。

駒の取得

終了點に相手の駒が在れば其の駒を**手駒**に加へる。

役の宣言

新しい**役**を確認し、在れば**宣言**をする。

再行
繼續の宣言。
點數レートを倍にし、
手番を相手に渡す。

終季
終了の宣言。
點數を獲得し、
次の**季**に移る。

手番を**交互に繰り返す**。**季**(點數の獲得迄の一單位)を**春夏秋冬**の四回繰返し、一つの遊戯とする。

・**季**は**一回**のみ、若しくは**二回**でも良い。

・**持點**は通常**廿點づつ**である。

・途中で一方の點が無く成つた場合、遊戯は終了する。

役名	駒	點數
無抗行處	申 以外の全種類	50
筆兵無傾	本 央 巾 丑 火	10
地心	本 央 巾	7
馬弓兵	厉 丑 火	5
行行	厉 母 廿	5
王	夫	3
獸	厉 勿	3
戰集	本 火 火	3
助友	母 火 火	3
闇戰之集	火 火 火 火 火	3
擊皇	皇の踏越え	-5
皇再來	皇の千日手	-3
同色	同色の役	+2

移動

*1 皇處の移動

皇處から駒が移動するとき、その移動は**皇處**の移動となる。

*2 手駒からの移動

手駒は一手番中に**他の駒の無い好きな枡**に一つ丈置く事が出來る。

*3 踏越え

駒の移動先に他の駒が在れば、其の位置を**經由點**として更に移動する事が出來る。

・經由點は一手番に一つ。

・何枡でも移動できる移動ならば**投棒を投げ**、**其の値以下の移動**をする。

豫め**終了點を宣言する**事が望ましい。

*4 入水

終了點が**皇水**の時、**判定で三以上**が必要。

・**皇**と**船**が移動する時は不要。

・**開始點**が**皇水**や**手駒**で在れば不要。

役

皇の千日手

皇を相手が動かした直後に**皇**を動かしたり、**皇**を使つてパスをすること。

王の同色駒代用

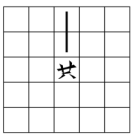
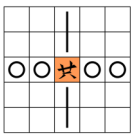
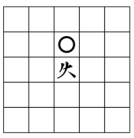
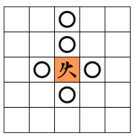
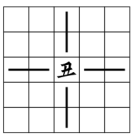
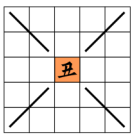
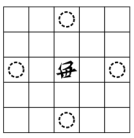
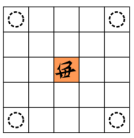
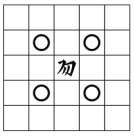
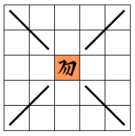
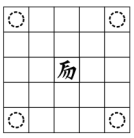
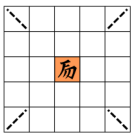
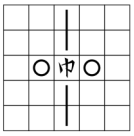
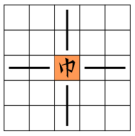
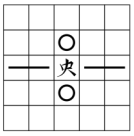
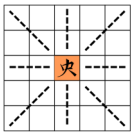
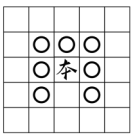
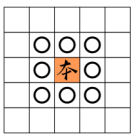
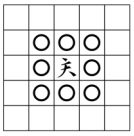
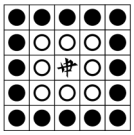
王は他の同色駒の代用が出來る。

役の同時成立

一つの駒は複數の役の構成要素として用ゐることが出來る。

同一役非重複

同じ役は**二つ以上出來ない**。但し、同色の役と共に成立した場合は、**同色の役のみ**を計算する。

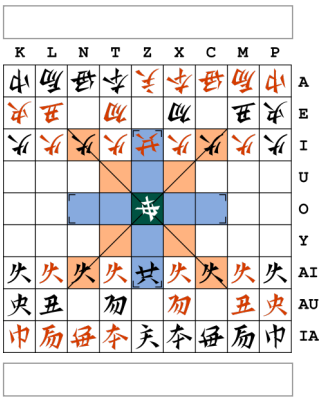
			通常	皇處
廿	船	nuak1 felkana		
火	兵	kauk2 elmer		
丑	弓	gua2 gustuer		
母	車	kaun1 vadyrd		
勿	虎	dau2 stistyst		
厉	馬	maun1 dodor		
巾	筆	kua2 kua		
央	巫	tuk2 terlsk		
本	將	uai1 varxle		
夫	王	io ales		
申	皇	tam2 tam		

將が皇處に在る時、周圍八枡の味方の駒は取られる事が無い。

皇は王の動きを2回行ひ、周圍八枡は皇處に變る。

皇は兩方の競技者が移動出來る共有駒であり、
皇は他の駒を取る事も、他の駒に取られる事も無い。

标准机战规则书



皇处

在这里出发的棋子要改变走法。

皇水

除**皇**和**船**外，棋子进入这里的时候，需要掷五根裁棒进行入水判定。若判定点数小于3，棋子不可进入。

皇山

皇处与**皇水**的交集。

食子区

放置己方吃掉的棋子都。

○ 只能走一步，禁止飞越其他棋子。
◌ 只能走一步，允许飞越其他棋子。
— 沿直线移动。
--- **皇处之巫**可以飞越所走直线上的一个棋子。

一手棋的进行

走子

决定要移动的一个棋子，然后移动。

起点 — 参看 *1 *2。
经由点 — 参看*1 *3。
终点 — 参看 *4 。

吃子

终点中已有对方棋子时，将其吃掉，进入己方**食子区**。

宣言集种

检查己方食子区是否达成某一**集种**，若有要**宣言**选择以下二者之一：

再行	**终季**
宣言继续。	宣言结束。
计分翻倍，	**结算分数**，
进入对方的下一手。	开始下一季。

双方交替走子，如此反复，直到一方宣言终季。重复**春夏秋冬**四**季**（对局的组成部分），组成完整的一场四季对局。

- 也可以有**一季局**和**两季局**。
- 通常开场时双方各有**初始的20分**。
- 游戏中若一方分数减至0或负数，游戏结束。

集种	棋子	得分
无抗行处	除 申 以外全部	50
笔兵无倾	本 央 巾 丑 火	10
地心	本 央 巾	7
马弓兵	厉 丑 火	5
行行	厉 毋 廿	5
王集	夫	3
兽集	厉 勿	3
战集	本 火 火	3
助友	毋 火 火	3
暗战之集	火 火 火 火 火	3
击皇	踩越皇	-5
皇再来	用皇磨棋	-3
同色	食子集全为同一色	+2

走子相关说明

*1 从皇处出发

从皇处出发走子的时候，按照**皇处**走法。

*2 从食子区出发

食子可以放到任意空格。

*3 踩越

若**能走到的格子**已被其他子占据，可以将其作为**经由点**，接着再走一步。

- 一手中最多踩越一个子。
- 踩越后若要走直线需**掷五根裁棒进行踩越判定，判定点数为踩越后可走的格数上限**。

推荐事先**宣言要去的终点**。

*4 入水

终点为**皇水**时，需要进行入水判定，**判定点数大于等于3**方可进入。

- 走的是**皇**或**船**时不需判定。
- 起点为**皇水**或**食子**时不需判定。

集种相关说明

何谓用皇磨棋

皇再来包括两种情况：走**皇**两步操作后走回原先位置，或对方走**皇**后自己下一手也走**皇**。

王为百搭

王可以替代同色的棋子。

多个集种可同时达成

一个棋子可以同时用来做多个集。例如，**虎马船车**同时为**行行**和**兽集**，可得5+3为8分。

同一集种不重复计算

除**同色**外，不能重复计算同一集种。例如，**马马车车**只得3分而不得6分，因为只算一次**兽**。

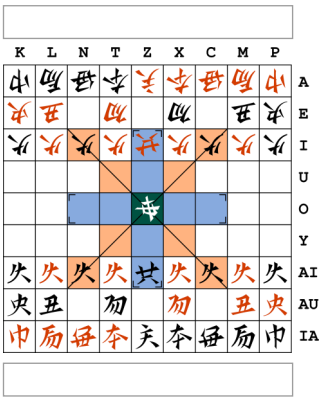
			一般	皇处
廿	船	nuak1 felkana		
火	兵	kauk2 elmer		
丑	弓	gua2 gustuer		
毋	车	kaun1 vadyrd		
勿	虎	dau2 stistyst		
厉	马	maun1 dodor		
巾	笔	kua2 kua		
央	巫	tuk2 terlsk		
本	将	uai1 varxle		
夫	王	io ales		
申	皇	tam2 tam		

皇处之将保护自身周围八个格子上的子不可被对方吃掉。

手中走皇要连续执行两次王的走法。皇处始终为皇周围的八个格子。

皇是双方都可移动的共享棋子。
皇不能吃子，也不能被吃。

아이르 공화국 표준화 셋카익 규칙



다암훠 (다암의 곳)

여기 있는 말은 이동 방식이 변화합니다

다암놔아 (다암의 물)

여기에 들어가려면 대부분은 윷을 던져야 합니다

다암쏘우 (다암의 산)

다암훠이기도 하고 다암놔아이기도 합니다

말 두는 곳

잡은 말을 보관하는 곳

○ 다른 말을 넘지 않고 그 위치로 이동할 수 있습니다.

◌ 다른 말 하나를 넘어 그 위치로 이동할 수 있습니다.

— **무한 이동.** 다른 말이 없을 때, 그 말이 선을 따라 칸으로 이동할 수 있습니다. 다암훠의 무녀는 궤적을 가로막는 한 개의 말을 뛰어넘어 이동할 수 있습니다.

턴의 구성요소

이동 방식

이동할 말을 하나 정해서 **이동**시킵니다.

시작점 — *1 *2 참고

경유점 — *1 *3 참고

목적지 — *4 참고

말을 받기

목적지에 말이 있으면 그 말을 잡습니다.

족보와 선언

새 **족보**가 완료되었는지 확인합니다.

다시 시작

계속 선언. 점수 레이트를 배로 하여 턴이 종료됩니다.

계절 종료

종료 선언. 점수를 획득하여 다음 계절로 넘어갑니다.

각 플레이어는 한 말을 차례로 이동합니다. 한 게임은 4개 **계절**(봄, 여름, 가을, 겨울)로 구성되어 있습니다. 플레이어들이 원하면 한 두 번으로 **계절** 수를 정할 수 있습니다.

・게임을 시작할 때, 보통 각 플레이어가 20점을 받습니다.

・한 플레이어가 모든 포인트를 잃었기 때문에 즉시 패배합니다.

役名	駒	점수
어디를 가도 적이 없다	巾 제외한 모든 종류	50
문민과 군인의 균형	本 央 巾 丑 火	10
문화	本 央 巾	7
기마대	厉 丑 火	5
이동	厉 毋 廾	5
왕	夫	3
동물	厉 勿	3
군대	本 火 火	3
우군을 도움	毋 火 火	3
교착한 군	火 火 火 火 火	3
다암을 밟음		-5
다암이 한 번 더 간다		-3
동색		+2

이동 방식

*1 다암훠에서 이동하기

다암훠에서 이동할 때 **오른쪽 도표**에 따라 이동 방식이 변합니다.

*2 잡은 말을 사용하기

잡은 말을 빈 칸에 배치할 수 있습니다.

*3 밟기

말이 움직일 위치에 다른 말이 있으면, 그 말을 경유점으로 삼아 거기에서 다시 이동할 수 있습니다. 이를 밟기라고 한다.

・한 번에 한 경유점만 존재할 수 있습니다. 즉, 한 번에 두 개 이상의 말을 밟을 수 없습니다.

・밟기 후 무한 이동을 할 계획이라면 **다섯개 윷을 던져야 한다.** 어두운 면의 수는 이동할 수 있는 칸의 **최대값**을 결정합니다.

최종 목적지를 미리 신고하는 것이 좋습니다.

*4 다암놔아에 들어가기

최종 목적지가 **다암놔아**이면, 들어가기 위해서는 다섯 개 윷을 던지고 **어두운 면을 세 개 이상** 얻어야 합니다.

・**배**와 **다암**은 던질 필요가 없습니다.

・시작점이 **다암놔아**인 경우나, **말 두는 곳**에서 말이 이동한 경우도 던질 필요가 없습니다.

족보

다암이 한 번 더 간다

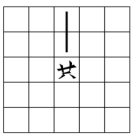
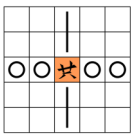
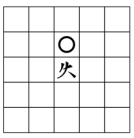
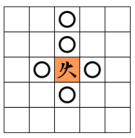
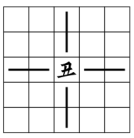
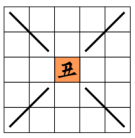
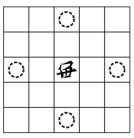
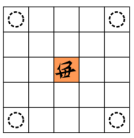
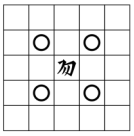
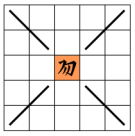
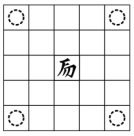
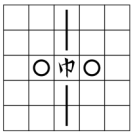
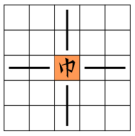
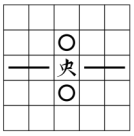
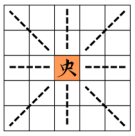
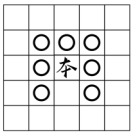
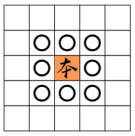
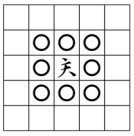
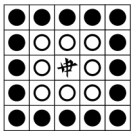
상대가 움직인 직후 다암을 옮기는 것과 다암을 사용하여 한 개 턴을 건너뛰는 것은 마이너스 3점짜리 족보입니다.

왕을 와일드카드로서 사용

왕을 사용해 같은 색깔의 말을 대신해 사용할 수가 있습니다.

족보가 동시에 성립할 때

한 개의 말이 다수의 족보에 해당하는 경우도 있습니다. 예를 들어, **호랑이**, **망아지**, **배**, **차**가 있는 경우에는 3-포인트 족보인 **동물**과 5-포인트 족보인 **이동**에 동시 해당됩니다. 같은 족보가 동시에 성립하는 경우는 없습니다. 동색은 그 규칙의 예외입니다.

		보통	다암훠
廾	배 nuak1 felkana		
火	병사 kauk2 elmer		
丑	활 gua2 gustuer		
毋	차 kaun1 vadyrd		
勿	호랑이 dau2 stistyst		
厉	망아지 maun1 dodor		
巾	서기 kua2 kua		
央	무녀 tuk2 terlsk		
本	장군 uai1 varxle		
夫	왕 io ales		
申	다암 tam2 tam		

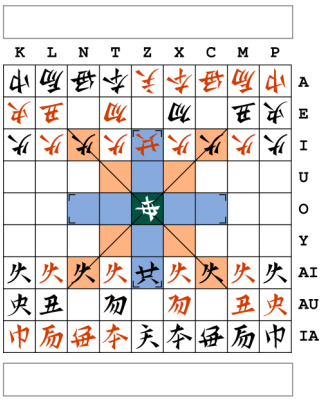
장군이 다암훠에 있으면,인접한 8개의 칸에 있는 동일한 플레이어의 말은 잡히지 않습니다.

다암은 한 번에 왕과 같은 움직임을 두 번 실행합니다. 다암과 인접한 8개의 칸을 다암훠로 바꿉니다.

다암은 두 플레이어 모두 움직일 수 있는 공유물입니다.

다암은 다른 말을 잡을 수도 없고, 다암을 잡을 수도 없습니다.

아이르 共和國 標準化 셋카익 規則



다암훠 (다암의 곳)

여기 있는 말은 移動 方式이 變化합니다

다암놔아 (다암의 물)

여기에 들어가려면 大部分은 윷을 던져야 합니다

다암쏘우 (다암의 山)

다암훠이기도 하고 다암놔아이기도 합니다

말 두는 곳

잡은 말을 保管하는 곳

○ 다른 말을 넘지 않고 그 位置로 移動할 수 있습니다.

◌ 다른 말 하나를 넘어 그 位置로 移動할 수 있습니다.

━ 無限 移動. 다른 말이 없을 때, 그 말이 線을 따라 칸으로 移動

--- 할 수 있습니다. 다암훠의 巫女는 軌跡을 가로막는 한 個의 말을 뛰어넘어 移動할 수 있습니다.

턴의 構成要素

移動 方式

移動할 말을 하나 定해서 **移動**시킵니다.

始作點 → 經由點 → 目的地

*1 *2 參考

*1 *3 參考

*4 參考

말을 받기

目的地에 말이 있으면 그 말을 잡습니다.

族譜와 宣言

새 **族譜**가 完了되었는지 確認합니다.

다시 始作

繼續 宣言. 點數 레이트를 倍로 하여 턴이 終了됩니다.

季節 終了

終了 宣言. 點數를 獲得하여 다음 季節로 넘어갑니다.

各 플레이어는 한 말을 次例로 移動합니다. 한 게임은 4個 **季節**(봄, 여름, 가을, 겨울)로 構成되어 있습니다. 플레이어들이 願하면 한 두 番으로 **季節** 數를 定할 수 있습니다.

・게임을 始作할 때, 普通 各 플레이어가 20點을 받습니다.

・한 플레이어가 모든 포인트를 잃었기 때문에 卽時 敗北합니다.

族譜	말	點數
어디를 가도 敵이 없다	中 除外한 모든 種類	50
文民과 軍人의 均衡	本 央 巾 丑 火	10
文化	本 央 巾	7
騎馬隊	厉 丑 火	5
移動	厉 毋 廿	5
王	夫	3
動物	厉 勿	3
軍隊	本 火 火	3
友軍을 도움	毋 火 火	3
膠着한 軍	火 火 火 火 火	3
다암을 밟음		-5
다암이 한 番 더 간다		-3
同色		+2

移動 方式

*1 다암훠에서 移動하기

다암훠에서 移動할 때 **오른쪽 圖表**에 따라 移動 方式이 變합니다.

*2 잡은 말을 使用하기

잡은 말을 빈 칸에 配置할 수 있습니다.

*3 밟기

말이 움직일 位置에 다른 말이 있으면, 그 말을 經由點으로 삼아 거기에서 다시 移動할 수 있습니다. 이를 밟기라고 한다.

・한 番에 한 經由點만 存在할 수 있습니다. 즉, 한 番에 두 個 以上의 말을 밟을 수 없습니다.

・밟기 후 無限 移動을 할 計劃이라면 **다섯個 윷을 던져야 한다.** 어두운 面의 數는 移動할 수 있는 칸의 **最大값**을 決定합니다.

最終 目的地를 미리 申告하는 것이 좋습니다.

*4 다암놔아에 들어가기

最終 目的地가 **다암놔아**이면, 들어가기 爲해서는 다섯 個 윷을 던지고 **어두운 面을 세 個 以上** 얻어야 합니다.

・**배**와 **다암**은 던질 필요가 없습니다.

・始作點이 **다암놔아**인 境遇나, **말 두는 곳**에서 말이 移動한 境遇도 던질 必要가 없습니다.

族譜

다암이 한 번 더 간다

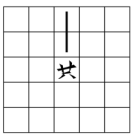
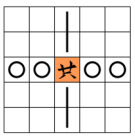
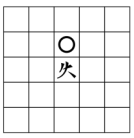
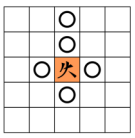
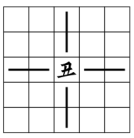
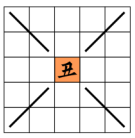
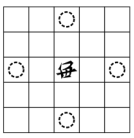
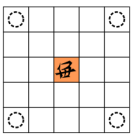
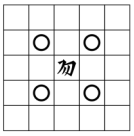
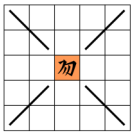
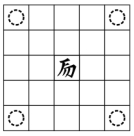
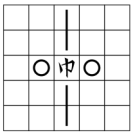
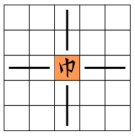
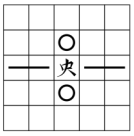
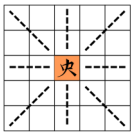
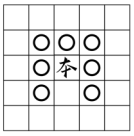
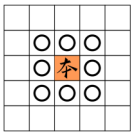
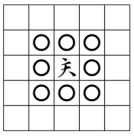
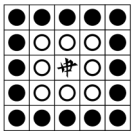
相對가 움직인 直後 다암을 옮기는 것과 다암을 使用하여 한 個 턴을 건너뛰는 것은 마이너스 3點짜리 族譜입니다.

王을 와일드카드로서 使用

왕을 使用해 같은 色깔의 말을 代身해 使用할 수가 있습니다.

族譜가 同時에 成立할 때

한 個의 말이 多數의 族譜에 該當하는 境遇도 있습니다. 例를 들어, **虎狼이, 망아지, 배, 車**가 있는 境遇에는 3-포인트 族譜인 **動物**과 5-포인트 族譜인 **移動**에 同時 該當됩니다. 같은 族譜가 同時에 成立하는 境遇는 없습니다. 同色은 그 規則의 例外입니다.

	普通	다암훠
廿 배 nuak1 felkana		
火 兵士 kauk2 elmer		
丑 활 gua2 gustuer		
毋 車 kaun1 vadyrd		
勿 虎狼이 dau2 stistyst		
厉 망아지 maun1 dodor		
巾 書記 kua2 kua		
央 巫女 tuk2 terlsk		
本 將軍 uai1 varxle		
夫 王 io ales		
中 다암 tam2 tam		

將軍이 다암훠에 있으면, 隣接한 8個의 칸에 있는 同一한 플레이어의 말은 잡히지 않습니다.

다암은 한 番에 王과 같은 움직임을 두 番 實行합니다. 다암과 隣接한 8個의 칸을 다암훠로 바꿉니다.

다암은 두 플레이어 모두 움직일 수 있는 共有物입니다.

다암은 다른 말을 잡을 수도 없고, 다암을 잡을 수도 없습니다.