

green greener greenest

Un juego para 3 personas,
un juego para 2 personas
y un juego para 1 persona de
Néstor Romeral Andrés

INTRODUCCION

Green, **Greener** y **Greenest** (Verde, Más Verde, El Más Verde) son tres juegos¹ que usan los mismos componentes. **Green** es un juego para 3 personas derivado de *The House Of The Flying Blades* y hermano de *RED* y *BLUE*, del mismo diseñador, que usa un mecanismo de captura no transitivo². **Greener** es un juego de captura para 2 jugadores donde ambos tienen que capturar al verde. **Greenest** es un puzzle con las mismas reglas de captura que **Green**.

MATERIAL

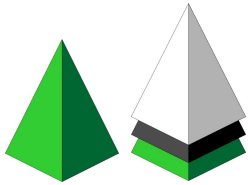
Dependiendo de tu versión³, tendrás:

- Básico: tablero de 6x6, 15 pirámides negras, 20 verdes y 15 blancas.
- Avanzado: un tablero de 9x9, 30 pirámides negras, 45 verdes y 30 blancas.

Las pirámides son apilables⁴. Hay más de las que necesitas, por si pierdes alguna. ¡No las pises!

DEFINICIÓN

Una 'torre' es **una o varias** pirámides apiladas una encima de otra.



Una torre está controlada por el color de su pirámide superior. Por ejemplo, una torre blanca es una pila de pirámides con una blanca en lo alto.

- 1 Parecido a *Focus* (1963) de Sid Sackson, y otros juegos inspirados en él.
- 2 También usado en *18 Ghosts*, de Michael Rieneck (nestorgames)
- 3 Se puede jugar en cualquier tablero rectangular con un número de celdas divisible por 3.
- 4 Cualquier pieza apilable sirve. Hay un conocido sistema de juego que también usa pirámides, pero ignora cuántas se necesitan para jugar a *Green*.

green

un juego para 3 personas

PREPARACIÓN

Determina el tamaño del tablero para la partida (6x6, 6x9 o 9x9) y colócalo sobre la mesa. Coloca al azar una pirámide en cada casilla de forma que haya el mismo número de pirámides de cada color⁵. Deja el resto en el estuche.

A cada jugador le corresponde un color (Negro, Verde o Blanco). El turno de juego es Negro-Verde-Blanco... Los jugadores se sientan en éste orden. Se recomienda jugar en modo *torneo* (ver más adelante).

Negro toma una pirámide negra y una verde y las apila con la negra sobre la verde, colocándolas frente a él y fuera del tablero. Esto es para recordar a los jugadores que las torres negras capturan a las verdes (colocándose sobre ellas).

Verde hace lo mismo con una pirámide verde sobre una blanca (significa que verde captura a blanco). Blanco hace lo mismo con una blanca sobre una negra (blanco captura a negro).

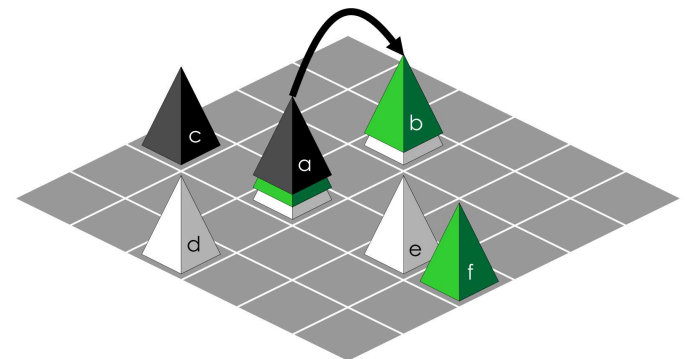
CÓMO JUGAR

Negro comienza. Se juega por turnos (Negro-Verde-Blanco) hasta que ninguno de los jugadores tiene movimientos válidos (todos pasan).

En tu turno **debes** hacer una captura si es posible. Si no es posible entonces **pasa** tu turno. Observa que pasar no significa que el juego acaba para tí. Puede aparecer una oportunidad de captura en un turno posterior.

Las torres capturan otras torres que haya en la misma fila o columna y sin otras torres de por medio, colocándose sobre ellas. Las torres no se pueden separar (no puedes mover parte de una torre, sólo la torre entera).

Recuerda la regla de captura Negro→Verde→Blanco→Negro.,,



Ejemplo: la torre negra 'a' sólo puede capturar a la 'b'.
'c' no puede ser capturada por 'a' porque es negra.
'd' no puede ser capturada por 'a' porque es blanca.
'a' no puede capturar a 'f' porque hay una torre entre ellos.

El juego termina cuando todos los jugadores pasan en la misma ronda. El jugador con mayor altura total de torres gana la partida. En caso de empate el jugador con la torre más alta gana. Si continúa el empate se juega otra vez (excepto en torneo).

- 5 Si haces trampa y las colocas de forma que te beneficie no te lo pasarás tan bien.

MODO TORNEO (RECOMENDADO)

En modo torneo se juegan tres partidas (una por cada color para cada jugador). El jugador con mayor puntuación total gana.

ESTRATEGIA

- Evita crear torres demasiado altas porque si las captura otro jugador perderás muchos puntos de golpe (a menos que tengas un plan)

- En este ejemplo, Verde pierde independientemente de a quién le toque. Así que parece buena idea mantener tus piezas en la periferia.

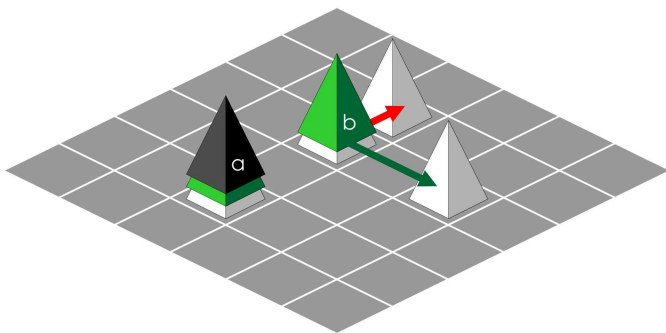


- Intenta alcanzar casillas donde tus torres no estén amenazadas.

- Maximiza el número de posibles capturas en tu turno.

- Controla el 'tempo'. A veces retrasar una captura en concreto es una buena idea, ya que la torre objetivo puede aumentar y ser más valiosa más adelante.

- Huir de una amenaza en la misma dirección no te libra de ella. Escapa perpendicularmente.



Ejemplo: evita capturar en la dirección de la flecha roja.
Captura en la dirección de la flecha verde.

greener

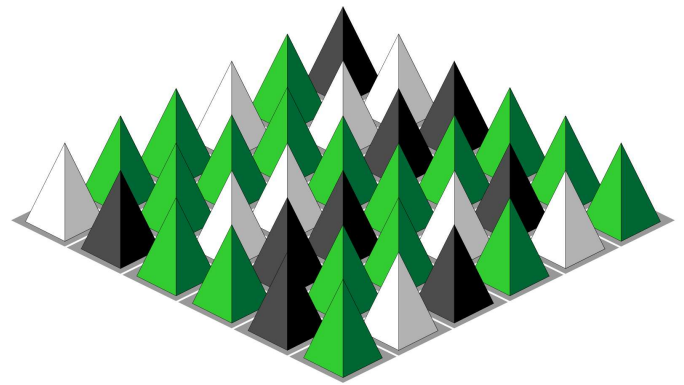
un juego para 2 personas

PREPARACION

Coloca el tablero en la mesa.

Determina el tamaño del tablero para la partida (6x6, 6x9 o 9x9) y el número de pirámides blancas y negras que vais a usar (mismo número para ambos). Debe ser un número entre la cuarta y la tercera parte de la cantidad de casillas. Para la primera partida en 6x6 recomiendo 9 negras, 9 blancas y 18 verdes. Coloca aleatoriamente las pirámides elegidas en el tablero, una en cada casilla. Nunca debe haber menos pirámides verdes que blancas o que negras.

Cada jugador tiene un color (Blanco o Negro). Verde es el color neutral. Cada jugador coloca una pirámide de su color (de las que han sobrado) frente a él para recordar quién es quién.



Ejemplo de preparación.

CÓMO JUGAR

Negro comienza. Los jugadores alternan turnos hasta que ambos pasan en la misma ronda.

En tu turno, **debes** hacer una captura si es posible. Si no es posible entonces **pasas** tu turno.

Las torres capturan otras torres que haya en la misma fila o columna y sin otras torres de por medio, colocándose sobre ellas. Las torres no se pueden separar (no puedes mover parte de una torre, sólo la torre entera).

Pero esta vez, puedes capturar una torre de **cualquier** color (incluso del tuyo).

El juego termina cuando todos los jugadores pasan en la misma ronda. El jugador que tenga **más pirámides verdes** en sus torres gana la partida. En caso de empate el jugador con la torre más alta gana. Si continúa el empate se juega otra vez (excepto en torneo).

Puedes jugar en modo torneo (jugando una vez con cada color y sumando los puntos).

ESTRATEGIA

Capturar pirámides enemigas puede ser una buena idea, pero recuerda que sólo las verdes cuentan.

greenest

un juego para 1persona

CÓMO JUGAR

Prepara la partida como en *Green*. El objetivo es acabar con una sola torre en el tablero, capturando igual que en *Green* (Negro→Verde→Blanco→Negro). Puedes capturar con cualquier torre en cualquier momento. Esto es, puedes capturar con Verde, luego con Blanco, luego con Verde otra vez...

Se desconoce si todas las configuraciones iniciales pueden acabar con una sola torre. Si descubres algo al respecto por favor házmelo saber. ¡Gracias!