

# green greener greenest

A game for 3 players,  
a game for 2 players and  
a game for 1 player by  
**Néstor Romeral Andrés**

## 概要

**グリーン(Green)、グリーナー(Greener)、グリーネスト(Greenest)**は、同じコンポーネントを使う3つのゲーム<sup>1</sup>です。**グリーン**は *刃の飛び交う屋敷 (The House Of The Flying Blades)* にヒントを得た3人用ゲームで、同じ作者で非推移的捕獲メカニズム<sup>2</sup>を使う **レッド (RED)** と **ブルー (BLUE)** の仲間のゲームです。**グリーナー**は同じ色を取り合う2人用の捕獲ゲームです。**グリーネスト**は**グリーン**と同じメカニズムを使った1人用パズルです。

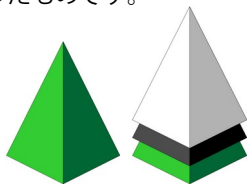
## 内容物

9×9マスのボード1枚、黒のピラミッド40個、緑のピラミッド40個、白のピラミッド40個。

ピラミッドは積み重ねることができます<sup>3</sup>。無くしたときのために多めに入っています。踏まないようにしてください！

## 定義

「**スタック**」とは1個のピラミッド、あるいはいくつかのピラミッドが積み重なったものです。



**スタック**は一番上にあるピラミッドの色で誰の支配下にあるかが決まります。従って、「**黒プレイヤーの**」スタックとは黒のピラミッドが一番上にある任意の高さのスタックであり、他も同様です。

- 1 Sid Sackson の *フォーカス (Focus, 1963年)* やそれに影響を受けたゲームを彷彿とさせます。
- 2 Michael Rieneck (nestorgames) の *18匹のおばけ (18 Ghosts)* でも巧み実装されています。
- 3 重なるコマなら何でも構いません。ピラミッドを使った有名なゲームシステムがありますが、**グリーン**をプレイするのにそれが何セット必要なかは知りません。

# green

## 3人用ゲーム

## 準備

テーブルの中央にボードを置きます。

ボードのサイズを決めます (6×6、7×7、6×9、9×9… あるいは任意の大きさ)。各色 (黒、緑、白) **同じ**個数のピラミッドをボードの各マスへ1個ずつランダムに置きます<sup>4</sup>。残りのピラミッドはケースにしまってください。マス目の数が3で割り切れない場合、1マスか2マスの空きマスが残ることがあります。

各プレイヤーは1色 (黒、緑、白) を担当します。手番順は黒→緑→白で、プレイヤーはその順で座ります。トーナメントモード (後述) をおすすめします。

黒プレイヤーはケースから黒ピラミッド1個と緑ピラミッド1個を取り出し、緑1個に黒1個を重ね、ボード外の自分の前にそのスタックを置きます。このスタックは、(緑の上に黒を重ねること) 黒プレイヤーのスタックが緑プレイヤーのスタックを捕獲するということを覚えておくためのものです。

緑プレイヤーは同様に緑ピラミッドを白ピラミッドの上に重ねます。つまり緑プレイヤーが白プレイヤーを捕獲します。

白プレイヤーは同様に白ピラミッドを黒ピラミッドの上に重ねます。つまり白プレイヤーが黒プレイヤーを捕獲します。

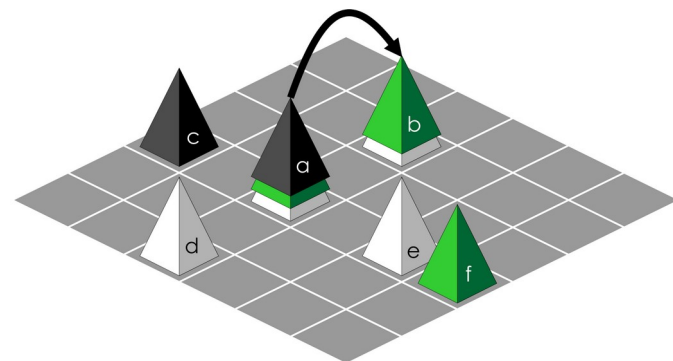
## 遊び方

黒プレイヤーから始めます。全てのプレイヤーが連続してパスするまで、黒→緑→白の順に手番を行います。

手番では可能な限り**1回捕獲しなければならず**、できなければ**パス**します。パスは捕獲の機会が遠のくだけでゲームから抜けるわけではありません。

スタックは、同じ行または列にある他のスタックに積み重ねることで捕獲します。途中に他のスタックがある場合は捕獲できません。また、スタックは分割できません。

前述したように、黒プレイヤーは緑プレイヤーだけを、緑プレイヤーは白プレイヤーだけを、白プレイヤーは黒プレイヤーだけを捕獲することができます。



例: 黒プレイヤーのスタック「a」はスタック「b」だけを捕獲できる。「c」は黒なので「a」では捕獲できない。「d」は白なので「a」では捕獲できない。「f」は間にスタックがあるので「a」では捕獲できない。

- 4 あなたは自分が有利な配置になるような不正行為をしたくなるかもしれませんが、初期配置がランダムであればあるほど、ゲームがより楽しくなるというものです。

全プレイヤーが連続してパスすると**ゲーム終了**です。支配したスタックの合計高さが最も高いプレイヤーの勝ちです。引き分けなら最も高いスタックのプレイヤーの勝ちです。それでも引き分けなら再度プレイしましょう(トーナメントモード除く)。

### トーナメントモード(おすすめ)

トーナメントモードではゲームを3回プレイします(プレイヤーは色をローテーションします)。3ゲームの間に、プレイヤーは自分のスタックの合計高さと同じ数の点数を獲得します。最も点数を獲得したプレイヤーの勝ちです。

### 戦略

- (計画がない限り)高すぎるスタックを作るのは避けましょう。相手に捕獲された時に多くの点数を失います。

- 次の例では、緑は誰の手番かに関わらず負けです。従って、自分のコマは外側にキープした方が良いでしょう。

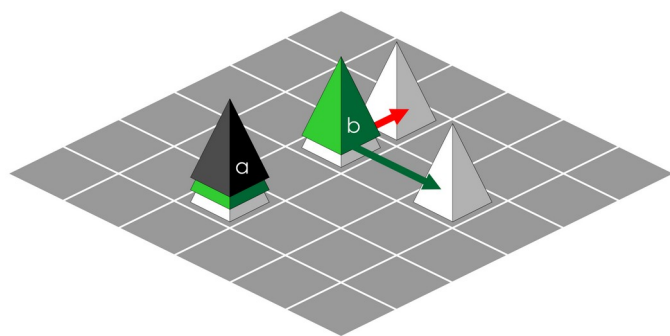


- 自分のスタックを初期位置から他のスタックに脅かされない場所まで移動させるようにしましょう。

- 自分の手番では一番多く捕獲できる手を打ちましょう。

- 「タイミング」を見計らいましょう。あるスタックが先に他のスタックを捕獲して大きくなりそうなら、そのスタックの捕獲を遅らせるのは良い考えです。

- 自分を脅かすスタックと同じ方向に逃げるのは良い考えとは言えません。そのスタックは遠くからでも依然として捕獲できるからです。直角に逃げましょう。



例:赤矢印で示される方向に捕獲するのは避けましょう。  
代わりに緑矢印の方向へ行きましょう。

## greener

### 2人用ゲーム

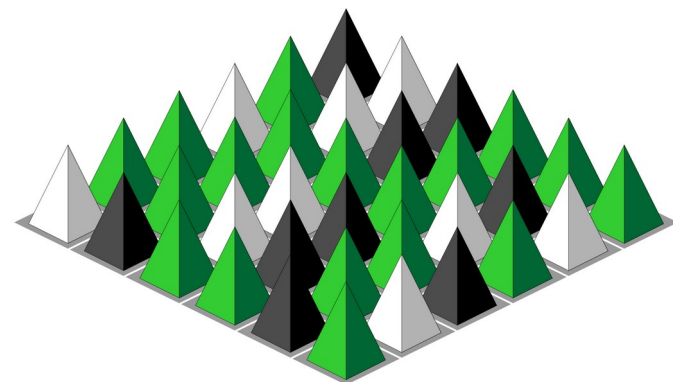
#### 準備

テーブルの中央にボードを置きます。

ボードのサイズ(6×6、7×7、6×9、9×9…あるいは任意の大きさ)と黒と白のピラミッドの個数を決めます(両ピラミッドは同数)。各色の個数はボードのマス数の4分の1～3分の1の間でなければなりません。初回は6×6マス(合計36マス)のボードで黒9個、白9個、緑18個がおすすめです。黒のピラミッドと白のピラミッドをボード上の空きマスにランダムに置きます(1マス1ピラミッド)。残りのマスには緑のピラミッドを置きます。

いずれの場合であっても、**少なくとも黒(あるいは白)のピラミッドと同数以上の緑ピラミッド**が必要です。

各プレイヤーは1色(黒か白)を担当します。緑は中立色です。どのプレイヤーがどの色を担当するのか自分(あるいは観衆)が覚えておくために、ケースから自分の色のピラミッドを取り出して自分の前に置いておいても構いません。



黒9個と白9個のピラミッドによる初期配置例(6x6マス)

### 遊び方

黒プレイヤーから始めます。両方のプレイヤーが連続してパスするまで、交互に手番を行います。

手番では可能な限り1回捕獲しなければならず、できれば**パス**します。

スタックは、同じ行または列にある他のスタックに積み重ねることによって捕獲します。途中で他のスタックがある場合は捕獲できません。また、スタックは分割できません。

しかし、今回は**任意**の色のスタック(自分のものであっても!)を捕獲することができます。

両プレイヤーが連続してパスしたら**ゲーム終了**です。捕獲した緑ピラミッド(自分の支配下のスタックの一部)が多いプレイヤーの勝ちです。引き分けなら最も高いスタックのプレイヤーの勝ちです。それでも引き分けなら再度プレイしましょう。

また、トーナメントモード(色を交換して2回プレイ)を行って両方のゲームの得点を合計しても構いません。

### 戦略

相手のピラミッドを捕獲するのは良い戦略ですが、そうした場合あなたは緑のピラミッドを捕獲していないことになります!両者の完璧なバランスを探しましょう。

## greenest

### 1人用ゲーム

#### 遊び方

グリーンと同様にボードを準備します。このゲームの目標はグリーンのように捕獲を行って(黒は緑だけを捕獲でき、他も同様)、**単一のスタック**にすることです。ただし任意の順序で行うことができます。つまり、同じ色で何度も捕獲したり、逆順で行ったりすることができます。

全ての初期配置が解けるかどうかはまだ未解決の問題です。これについては皆さんの貴重なご意見をお待ちしています。