

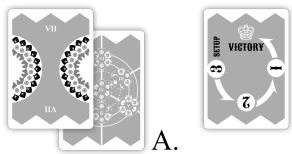
# Garlandland

## ガーランドランド

2~4人用カードゲーム, 15分, 10歳以上

「ガーランドランド」は、位数2の有限射影平面(ファノ平面)を使ったポーカーです。

### 用具の内訳



A.

B.

ガーランドカード (A.) 28枚

(7種 (I~VII)4色、色ごとに裏面が共通)

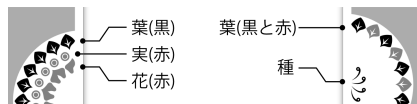
カウンター (B.) 4枚 (4色、裏表で同じ内容)  
マニュアル 1部 (これです)

### ◆ ガーランドカードの見方と使い方

・ガーランドカードの左右の辺に、異なるシンボルからなる「半分の輪」が3つ書かれています。

・シンボルは、外周に置かれたものから順に「葉」「実」「花」「種」の4種類の「形」を持ちます。また、シンボルは「黒」「赤」の2つの「色」を持ちます。実際には、「黒の葉/赤の葉」「黒の実/赤の実」「黒の花/赤の花」「種」の7種類のシンボルが存在します。

・種は赤でも黒でもありません。また、種の書かれたカードは、黒と赤が交互に並んだ半分の輪を一つ持ちます。黒と赤が交互に並んだ半分の輪は、その両方の色とみなします。



・2枚のカードが隣り合うと、それぞれのカードに書かれた半分の輪のうち必ず一つだけが色、形の両方で一致します。このような、隣り合うカードに共通する半分の輪の組を、「輪 (ガーランド)」と呼びます。

○たとえば、前掲の図の2枚のカード (VIIとIII) が隣り合った場合、「黒の葉」の輪ができます。

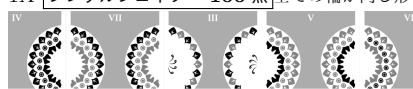
・5枚のカードからなる列によってできた4つの輪の並びで、「役」を作ることができます。「役のリスト」を上から順に調べ、最初に当てはまったものを採用します。リストのどの役にも当てはまらなければ、列の全体を「役なし」という役とみなします。

・リストの上にある役ほど強い役です。役なしは最弱の役です。

・1Aと1Bは同じ強さです。これらの強さを比較する場合、タイプブレイク (後述) を用いて優劣をつけます。

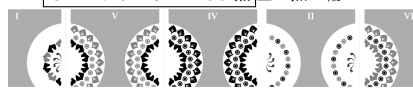
### ◇ 役のリスト

1A シングルシェイプ—100点 全ての輪が同じ形



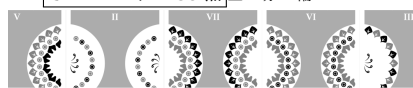
▲ 例: 黒葉—黒葉—赤葉—赤葉

1B オールブラック—100点 全て黒の輪



▲ 例: 黒花—黒花—黒実—黒実

2 オールレッド—35点 全て赤の輪



▲ 例: 赤実—赤実—赤花—赤葉

3 シェイプトリプレット—20点 同じ形の輪が3つ連続している



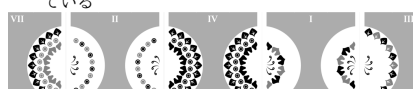
▲ 例: 黒花—黒花—赤花—黒実

4 シェイプツーペア—10点 シェイプペア (後述) が2つある



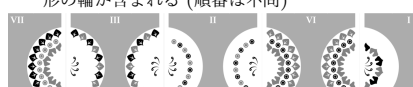
▲ 例: 黒実—黒実—種—種

5 シェイプペア—7点 同じ形の輪が2つ連続している



▲ 例: 赤実—黒実—黒花—種

6 オールシェイプ—5点 葉、実、花、種の全ての形の輪が含まれる (順番は不問)



▲ 例: 黒葉—種—黒実—赤花

・役に設定された点は、バリエーションルールでのみ参照します。

### 1 ゲームの準備

・まず、各自カウンターを「3」("SETUP")の表示で1枚ずつ受け取ります。カウンターは、各自の残り目標勝利数と、各自の色を表します。使われなかったカウンターと、それと同じ色のカードは今回のゲームでは使いません。

・最初のディーラーを任意の方法で決めます。ディーラーは、このゲームの箱を手元に置いておきます。

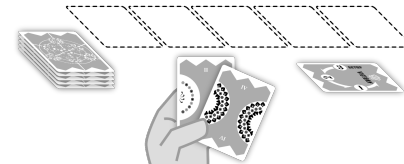
・ゲームは、ラウンドの繰り返しで進行します。

### 2 ラウンドの準備

・ラウンドの初めに、ディーラーは全員のカードを裏向きで受け取りまとめてシャッフルし、各自にカウンターと同じ色のカードを裏向きのまま配ります。

・そのうち、各々自分の手元に配られたカードを積み重ねて山札とし、そこから2枚引いて手札とします。手札のカードの表面は持ち主だけが確認でき、ほかのプレイヤーには見えないようにします。

・各自の手元に、カード5枚の列を置ける空間を確保しておきます。



### 3 ラウンドの進行

・ラウンドは、手番の繰り返しで進行します。このゲームでは、手番は同時進行です。つまり、各自同時に手番をはじめ、同時に手番を終え、同時に次の手番に移ります。

### 4 手番の進行

・手番では、各自の手番で手札から出すカードを選び、それを一斉に公開し、各自の列に追加します。

・ラウンドの最初の手番では、カードは自分の列の1枚目として手元に置きます。

・以降の手番では、カードは自分の列の右端に追加します。つまり、列は左から右へ向かって延びていくこととなります。

【禁止事項】 カードを列の左端に追加したり、列の途中に挿入したり、列を並び替えてはいけません。

・この時点で各自の列が5枚になっていたらラウンドを終え、ラウンドの勝者を決めます。さもなくば、各自山札から1枚引いて手札に加え、次の手番に移ります。

### 5 ラウンドの勝者の決定

・ラウンド終了時点の自分の列にできた「役」が最も強いプレイヤーが、ラウンドの勝者となります。

・ラウンドの勝者が決まったら、そのプレイヤーのカウンターの値を1つ減らします。この時点でゲームの勝者が出たら、そこでゲームを終えます。(ゲームの勝者の決定について、詳しくは後述します。) さもなくば、次のラウンドに移ります。

・次のラウンドに移るさい、ディーラーは手元の箱を向かって左隣のプレイヤーに渡します。渡されたプレイヤーが、次のラウンドのディーラーとなります。

### 6 ゲームの勝者の決定

・一番最初に3回勝者となったプレイヤー (カウンターの表示が"VICTORY"になったプレイヤー) が、ゲームの勝者となります。

### ◆ 役の詳細 (タイプブレイク)

・同じ強さの役同士で強さの比較を行う必要が出た場合、以下の基準を用いて優劣をつけます。

- 1 役を構成する輪の並びの最後 (右端) から順番に、輪の形を比較する。  
▶ 葉 > 実 > 花 > 種の順に強い。
- 2 それで決まらなければ、役を構成する輪の並びの最後から順番に、輪の色を比較する。  
▶ 黒 > 赤の順に強い。
- 3 それで決まらなければ、役を構成する最後の輪の位置を比較する。  
▶ 最後 (右) > 最初 (左) の順に強い。

・ここまでで優劣がつかなければ、同着トップのプレイヤーそれぞれがラウンドの勝者となります。

### ◆ バリエーションルール: 得点制ゲーム

・このバリエーションルールでは、ルールを以下のように変更して遊びます。

- ラウンドの勝者となったかどうかに関わらず、ラウンドの終了時に各自の役に設定された点を得る。(役なしの場合—0点。)
- ラウンドを人数に等しい回数繰り返し、最多得点のプレイヤーをゲームの勝者とする。

### ◆ 細則: 複数の勝者が出た場合

ゲームの勝者としての条件を満たすプレイヤーが複数いた場合、互いに勝利を分かち合います。

### クレジット

空理計画 2023 はくし Twitter@kuuriplan

<https://kuuri.net> — info@kuuri.net

初出: ゲームマーケット東京 2023 春

マニュアルバージョン: r2023050902

作品の詳細、サポート情報はこちら:

<https://kuuri.net/game/garland/>