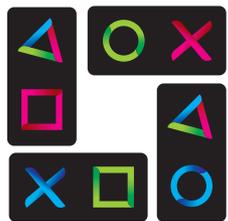


## 1. ゲームのグリッドを設定する

### 基本的なゲームグリッド

プレイする前にゲームグリッドを設定する必要があります。  
ゲームグリッドには様々な種類があります。スリーピアを初めてプレイする方は「正方形」から始めることをおすすめします。



**正方形**  
デッキからランダムに4枚のカードを選び、表向きにして正方形に配置します。

スリーピアは、ソロとマルチプレイヤーの両方のパズルゲームです。ゲームは最大6人のプレイヤーをサポートしています。あなたのゲームプレイに応じて、ゲームをプレイするためのいくつかの方法があり、ペンと紙とタイマーが必要な場合があります。



参加人数：  
1~6名



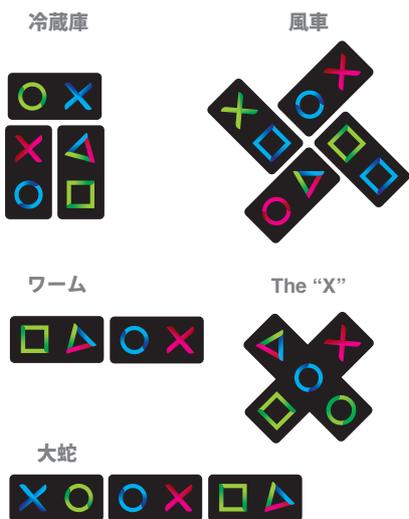
得点を記録するためのペンと紙



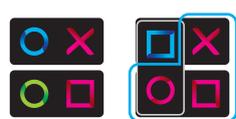
時計やタイム  
チャレンジをプレイしている場合はタイマー

### その他のゲームグリッド

他のゲームグリッド形状も試してみても、遊んでみましょう。



#### The "L" Box



行を形成する代わりに、プレイヤーは3つの一致する形または色で「L」を形成することによって得点します。詳細については、threepia.comにアクセスしてください。

## 3. 得点システム

得点システムは、指示がない限り、スリーピアのすべてのゲームプレイとグリッドに共通しています。

### 手持ちのカードをすべて配置する

手札のカードを全て配置したプレイヤーには、毎回3ポイントが付与されます。また、プレイを続けるためには、さらに3枚のカードを引く必要があります。

### 3つ以上の列を形成する

スコアの計算は、3つの一致する図形または色の列を形成するとプレイヤーに1ポイントが与えられるという単純な原理に基づいています。ゲームグリッド上で、4つ以上の一致する図形や色の列を形成することが可能であれば、より多くのポイントが与えられます。

1 ポイント	3つの一致した形または色の列
2 ポイント (1 + 1 ポイント)	4つの一致した形または色の列
3 ポイント (1 + 2 ポイント)	5つの一致した形または色の列
4 ポイント (1 + 3 ポイント)	6つの一致した形または色の列

### コンボ

より多くのポイントを獲得するためのコンボ。

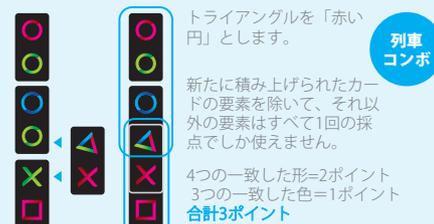


フラッシュ  
コンボ

軸コンボは、新しいカードがスタックされている軸にのみ影響を与えます。



軸コンボ



列車  
コンボ

トライアングル1ターンに1つの要素しか表現できませんが、このルールはコンボでも変わりません。スコアトラックのために、プレイヤーはトライアングルを使用する際に、そのトライアングルが表現している要素(形と色)を指定しなければなりません。

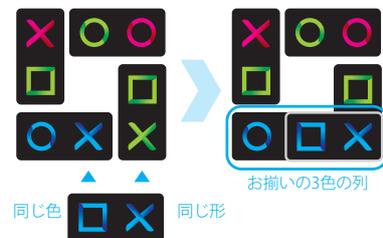
コンボを組み合わせると、さらに多くのポイントを得ることができます。例えば、軸コンボにフラッシュコンボがあると、3ポイントを獲得できます！

\*他のゲームグリッドにも対応しています

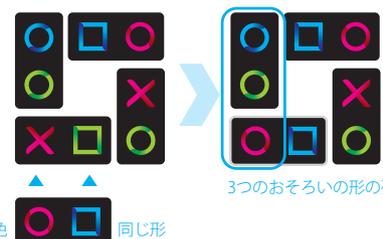
## 2. 基本ゲーム

- 各プレイヤーは開始時に3枚のカードを受け取ります。
- プレイヤーは交代で、手札からゲームグリッドにカードを1枚積み重ねて、少なくとも3つの一致する形または色の列を形成します。
- プレイヤーのカードの形または色は、プレイヤーが積み重ねているゲームグリッドのカードの形または色と一致している必要があります。
- 積み重ね可能なカードを持っていないプレイヤーは、カードを引いてターンを終了します。
- ポイントは、プレイヤーのターンの終わりに、3つの一致する形または色の各行に与えられます。
- ポイントは、プレイヤーが手札のすべてのカードを終了したときにも付与されます。プレイヤーはまた、プレイを続けるためにさらに3枚のカードを引く必要があります。

※スコアリングシステムの詳細については、セクション3を参照してください。

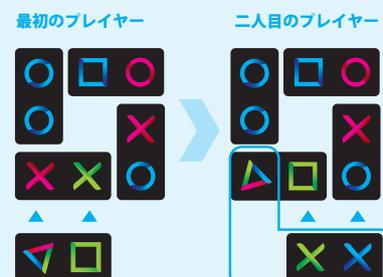


同じ色 同じ形

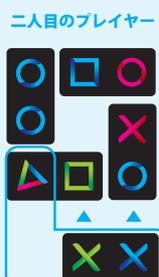


同じ色 同じ形

- トライアングルはゲーム内の特別な要素で、プレイヤーはトライアングルの上に任意の形や色を重ねることができます。グリッド上にある時は任意の形と色とすることができます。
- ゲームグリッド上の同じトライアングルは、異なるプレイヤーがそれぞれのターンの間に異なる形や色を表現するために使用することができます。
- トライアングルは1回のターンで1つの要素(任意の色の任意の形)しか表現できません。
- 得点計算のため、プレイヤーはトライアングルを使用する際に、そのトライアングルが表現している要素(形と色)を明記しなければなりません。



最初のプレイヤー  
トライアングルはスタック後の最初のプレイヤーの「青い丸」を表しています。



二人目のプレイヤー  
同じ三角形が2人目の選手の「ピンクのX」を表すようになりました。

## 4. ほかの遊び方

### マルチプレイ (2~6人)

**スコアチャレンジ:** 15、20、あるいは30ポイントを最終スコアに設定し、最初に到達したプレイヤーが勝者となります。

**ターンチャレンジ:** ターン数を設定し、全ターン終了時に最もポイントを稼いだプレイヤーが勝者となります。

**デッキチャレンジ:** デッキが完成した時点で、プレイヤーに残った手札1枚ごとに1枚減点されます。

残りのスコアが最も高かったプレイヤーが勝者となります。

**クロックチャレンジ:** 各ターンの開始時に、タイマー(携帯電話や砂時計)を使って30秒のカウントダウンを設定し、設定された時間内にできるだけ多くのポイントを獲得してから次のプレイヤーに移っていきます。

デッキが完成した時点で、最もスコアを稼いだプレイヤーが勝者となります。

「クロックチャレンジ」と「ターンチャレンジ」を組み合わせればもっと楽しくなります！

**タイムチャレンジ (超おすすめ!):** 全員携帯電話のタイマーを準備してください! 各プレイヤーには、ゲーム全体で合計3分間の時間が与えられます。国際チェスにヒントを得て、各プレイヤーは自分の手番の開始時にカウントダウンを開始し、手番の終了時にタイマーを一時停止し、同じプレイヤーになった時にカウントダウンを再開します。他のプレイヤーは残り時間でゲームを終了し続けるが、そのプレイヤーの時間がなくなるとゲームは終了となり、全員の時間が尽きると、最高得点を出したプレイヤーの勝ちです。

### ソロプレイヤー

**タイムチャレンジ:** タイマーを準備してよいドン! デッキを完成させ、かかった時間を更新しましょう!

**カジュアルプレイ:** タイマーなし、スコアなし。スリーピアは自分のペースでプレイすることができます。

スリーピアの他の遊び方、印刷可能なスコアシート、他の言語でのゲームルールについては、こちらをご覧ください。

**threepia.com**

新しいゲームプレイやグリッドについてのご提案もお待ちしております。