

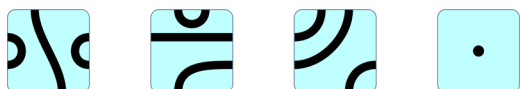
A tile-based puzzle game system by
Fred Horn

はじめに

Gloop (Get LOnger Or Perish, グループ) はFred Hornによる91枚の特殊な四角形タイルを使ってプレイする一連のパズル&ゲームです。

タイル

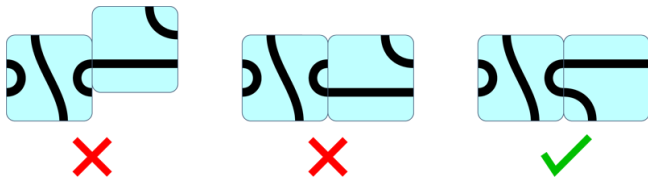
Gloopタイルは四角形の各辺に2つの異なる点で経路がつながる接続点があり、経路の交差はありません。91個のGloopタイルのいくつかを以下に示します:



経路のない空白タイルはドットで示されています。

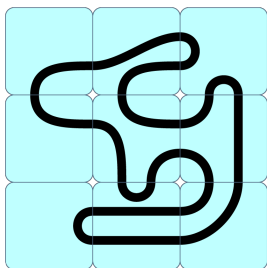
基本ルール

タイルは常に隣接するタイルと並びが揃っていなければならない、かつ全ての経路の端は最終的に隣接する経路の端とつながっていなければなりません。例えば、以下の例では右端のペアだけが正しい配置です。



誤り(ずれている) 誤り(経路が切れている) 正しい

したがって次の3x3の例のように、各パスのループが完成すると経路が閉じることになります。



パズル (1人用)

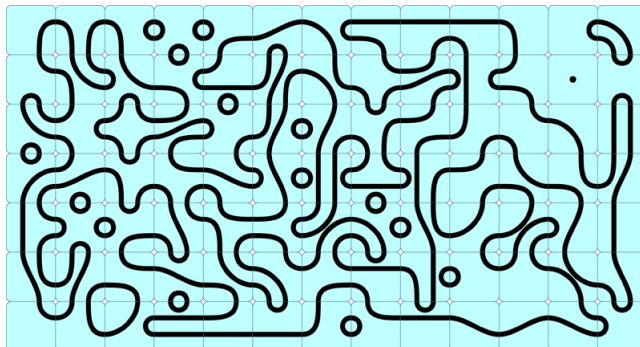
課題1. 91タイル全てを7x13の長方形に収めて複数の閉じた経路を作ってください。

- 1a. どれだけ少ない数の経路を作ることができますか?
1b. どれだけ多い数の経路を作ることができますか?

課題2. 91タイル全てを7x13の長方形に収めて1つの大きな閉じた経路と任意の数の小円を作ってください。

- 2a. どれだけ少ない数の小円を作ることができますか?
2b. どれだけ多い数の小円を作ることができますか?
2c. 長い経路の内側に全ての小円を入れられますか?
2d. 長い経路の外側に全ての小円を入れられますか?

オランダのJ. A. M. Mesが以前用意した17個の閉じた経路からなるループがあります。これよりうまくできますか?



注意: 91タイルを全てで1単一の閉じた経路を作ろうとしないでください! それは不可能です。まだ達成されてはいませんが、5個の経路が理論上の最小数です。

課題3: 空白タイルを除いて90タイルのセットとし、上記の課題を9x10の長方形で、あるいはさらに難しい16x15の長方形でチャレンジしてみてください。

戦略ゲーム (2~8人用)

Gloopタイルは2~8人用のドミノのような戦略ゲームにも使用できます。このゲームは空白タイルを取り除いた90 タイルでプレイするのが最適です。

準備: 90 タイルを伏せて共有プールとし、シャッフルします。各プレイヤーはランダムに6枚のタイルを引き、他のプレイヤーから見えないように手元に置きます。

目的: 自分のタイルを全て無くすことです。

開始: スタートプレイヤーはプールからタイルを2枚引き、それらをプレイエリア中央に置いてマッチさせます。もしタイルをどう回転させてもマッチしない場合、それらをプールに戻して他のペアを引きます。これをマッチするペアが見つかるまで行います。

遊び方: スタートプレイヤーから時計回りに手番を行い、手番では次のいずれか1つを行います。

1. 自分の手元からタイルを4枚取り、正しくマッチした2x2の配列を作り自分のエリア(自分の前)に置きます。
2. 自分のエリアから2x2の配列を1つ移動し、中央のグループのいずれかの端を拡張します。この2x2の配列は1つのユニットとして移動しなければなりません。回転させることはできます。そして最後に配置された配列の既存の2タイルとマッチしなければなりません。最初のペアの右側への拡張では左に曲がれず、最初のペアの左側への拡張では右に曲がれません。
3. 1と2のどちらもできない場合、プールからランダムにタイルを2枚引いて手元に加えます。

終了: 自分の手番終了後に、自分の手元と自分のエリアからタイルがなくなったプレイヤーは直ちに勝ちます。最後の手番は上記の2番だったはずですが。

勝敗が決まる前にプールがなくなった場合、自分のエリアにあるタイル1枚につき-1点、手元にあるタイル1枚につき-3点としてマイナス点が最も少ないプレイヤーの勝ちです。同点の場合は引き分けです。

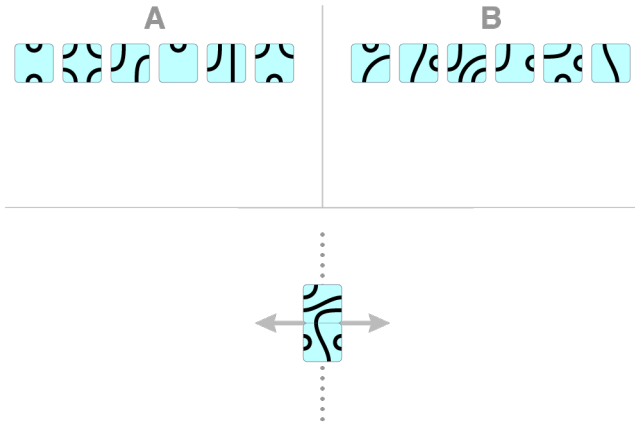
注意: "氷"タイルは裏面から経路が見える場合があります。これが問題であればプールのタイルを2つの山にして積み重ねます。これで上記の3番も容易になります。

EXAMPLE GAME

Here is an example game between two players, A and B. Directions of growth for the central group are shown.

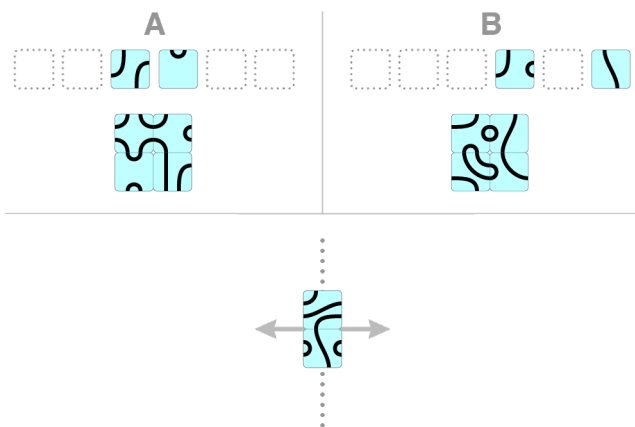
Start

Here is a typical starting position for two players. Both players have drawn six tiles. Player A has made the central matching pair, and begins.



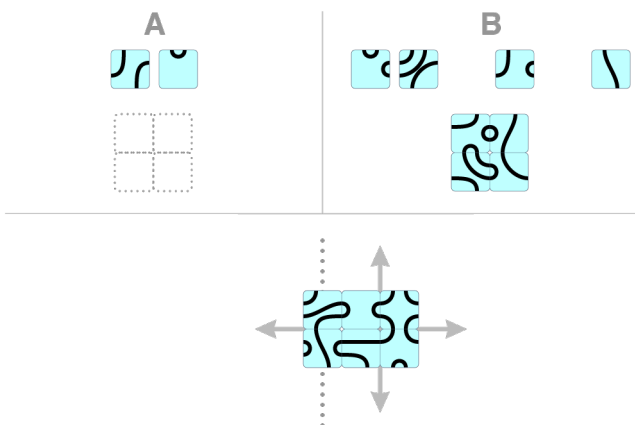
Round 1

Both players make a 2x2 formation in their area.



Round 2

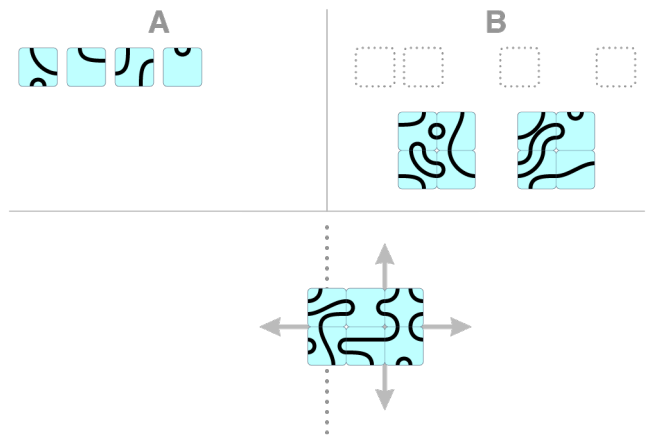
Player A extends the starting pair with their 2x2 formation (rotated). Player B can not further extend the central group, so must collect two new tiles for their hand.



The central group can now grow in three directions on its right side, from the extremity just played.

Round 3

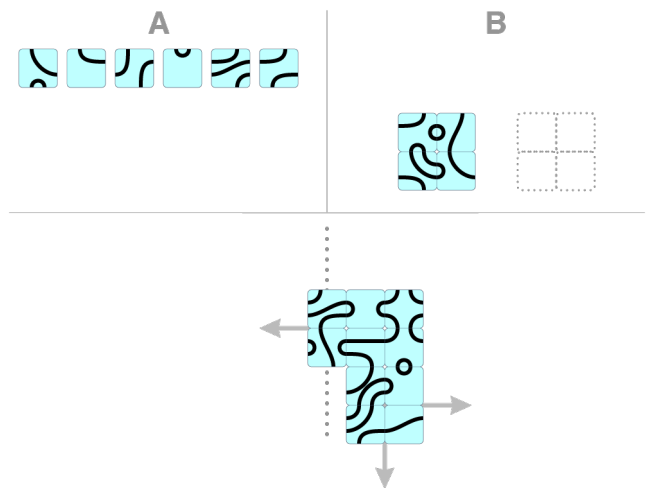
Player A must now collect two new tiles. Player B makes a second 2x2 formation in their area.



Player B has emptied their hand, but still has tiles in their area, so does not win immediately.

Round 4

Player A can not make a 2x2 formation yet, so must collect two new tiles. Player B extends the central group with their second 2x2 formation.



The central group can now grow in two directions on its right from the extremity just played. It can still only grow in one direction on its left, until extended in that direction.

And So On...

And so the game continues, until either a player wins by completely emptying both their hand and area of tiles, or the pool runs out and players compare scores.