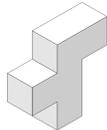


Flink

A strategy game for 2 players by
Néstor Romeral Andrés

はじめに

フリック (Flink: F + link) は下図のような 'F' の形のペントミノを使って遊ぶコネクション・ゲームです:



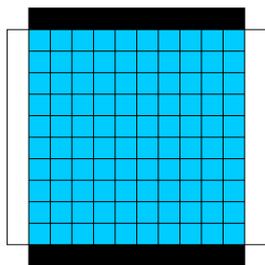
プレイヤーはシンプルなルールに従って、交互に自分の駒を盤上に配置してゆきます。自分の色の対辺を自分の駒で繋ぐことがゴールです。

遊具

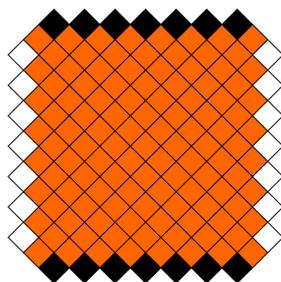
- 白い 'F' ペントミノ x 20 個
- 黒の 'F' ペントミノ x 20 個
- ボード (2 種類)
- 持ち運び用のケース

遊び方

各プレイヤーは自分の色(白か黒か)を選び、自分の色のすべての駒を手元に置き、2つのボード(下図)のうち、どちらで遊ぶか決めます。:



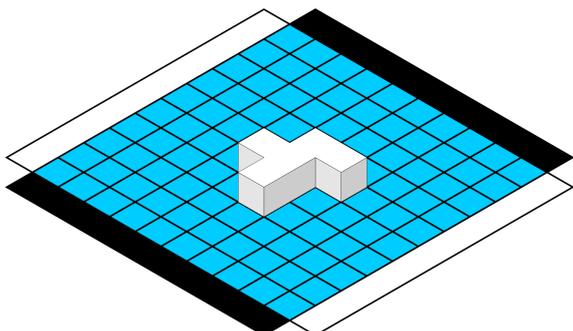
スクウェア型



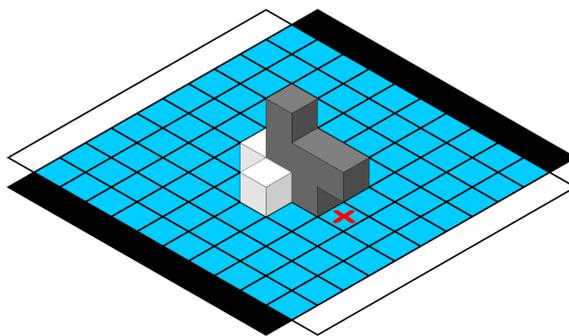
ダイヤモンド型

白が先手です。次の配置ルールに従って、プレイヤーは交互に、自分のペントミノを盤上の好きな場所に配置します。

- 駒は四角いマスの上に配置する
- 盤上の青・オレンジのエリアからはみ出さない
- 盤面または下に置かれた駒の面にぴったり接触するように配置する: 空中に張り出ししてはいけない



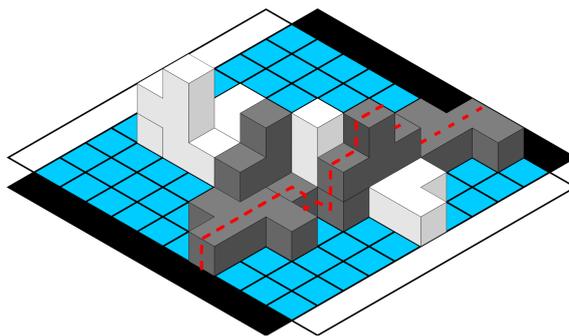
白の先手例



黒の非合法手の例
(+ 部分が盤面に接触しておらず、空中に張り出しているため NG)

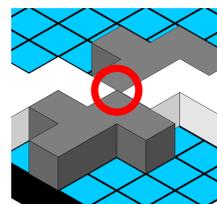
終局

どちらかのプレイヤーのターン終了時、そのプレイヤーの駒がそのプレイヤーの色の対辺を繋ぐことができたなら、ゲームは終了です。対辺を繋ぐ線の条件は、同じ色の駒の「外に露出しているいずれかの面で構成される直線」であることです。相手をブロックすることは思った以上に困難です!(下図参照)



黒の勝利例
黒の対辺を繋ぐ線(---)が駒の面をどのように辿っているか 注目

注: 下図の○部は、同色で繋がっていることになりません。



「非接続」の例

互いの手元の駒がなくなったときどちらも対辺を繋ぐことができていなかった場合は、引き分けです。

作者より

フリックは、Stefan Kögl 作の **Caminos** (2010)や、Cameron Browne の **Druid** (2004)を彷彿とさせるかと思います。フリックは **Druid** にインスパイアされて生まれました。

単一形状の駒を使うメカニズムを洗練させ、ボードの一つの辺から向かい側の辺に虫が這って渡ってゆくように、駒の上面だけでなく側面も使って対辺を結ぶ線を構成するというアイデアを導入しました。

もちろん、フリックとそれ以外のすべてのコネクションゲームは、元祖コネクションゲーム: **Hex** (AKA **CON-TAC-TIX**, Piet Hein, 1942)の偉大な発明なしには生まれませんでした。

私は、すべてのテトロミノとペントミノを試し、'F' がもっとも面白という結論に至りました。