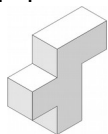


# Flink

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs de  
**Néstor Romeral Andrés**

## INTRODUCTION

**FLINK** (F+link) est un jeu de connexion qui utilise le pentamino en forme de "F" :



Les joueurs jouent chacun leur tour en plaçant une de leurs pièces selon des règles simples, chacun essayant de relier les deux côtés du plateau de sa couleur.

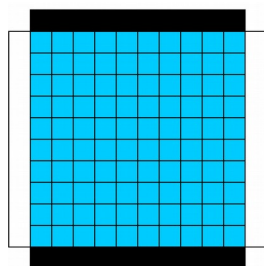
## COMPOSANTS DU JEU

20 pentaminos "F" blancs, 20 pentaminos "F" noirs, un plateau double, mallette de transport.

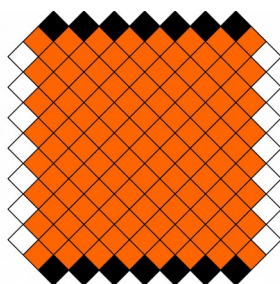
## COMMENT JOUER

Chaque joueur choisit une couleur (blanc ou noir) et prend toutes les pièces de sa couleur.

Les joueurs se mettent d'accord sur le type de plateau à utiliser pendant la partie :



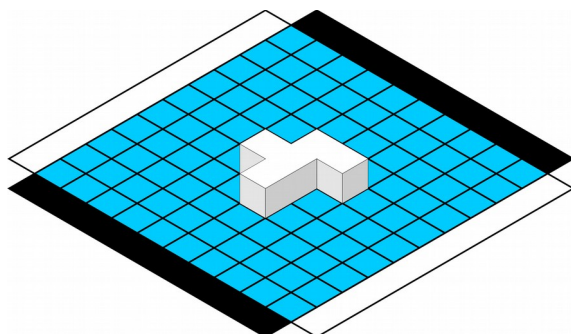
Plateau carré



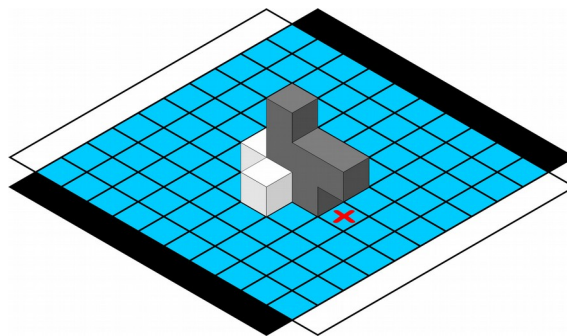
Plateau losange

En commençant par les Blancs, les joueurs jouent chacun leur tour en plaçant un de leurs pentaminos sur le plateau dans n'importe quelle position (même debout verticalement) en suivant les règles de placement suivantes :

- La pièce doit s'aligner avec la grille carrée.
- Il doit être complètement placé à l'intérieur de la grille du plateau (zone colorée).
- Il doit être entièrement soutenu soit par le plateau ou soit par les pièces en dessous, c'est-à-dire qu'aucun porte-à-faux n'est autorisé.



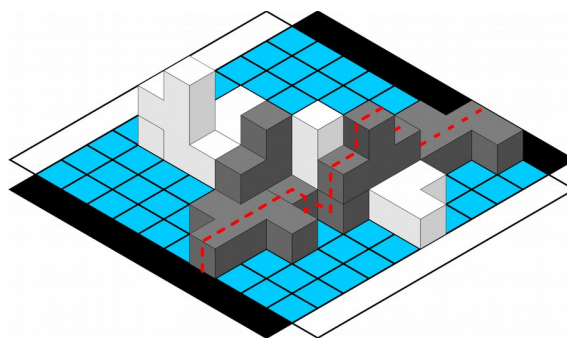
Exemple d'ouverture légale par les Blancs



Exemple de placement illégal par les Noirs  
(la pièce n'est pas entièrement soutenue – voir la case marquée d'une croix)

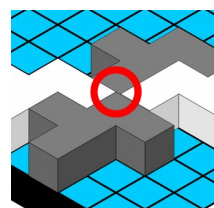
## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque, à la fin de son tour, l'un des joueurs a relié les deux côtés de sa couleur. Le chemin reliant les deux côtés du plateau doit être continu et suivre des surfaces de la même couleur ; cependant, le chemin peut passer par le dessus visible de pièces ou de n'importe quel côté visible d'une pièce. Cela signifie que bloquer votre adversaire est plus difficile que vous ne le pensez ! (Voir l'exemple ci-dessous)



Exemple d'une partie gagnée par les Noirs (chemin indiqué en rouge).  
Remarquez comment le chemin longe le côté d'une tuile.

Veuillez noter que les mauvaises liaisons dues à des mauvais alignements ne sont pas valides.



Exemple de liaison non valide en raison d'une erreur d'alignement

Si les joueurs sont à court de pièces et qu'aucune connexion n'a été faite, c'est un match nul.

## NOTES DE L'AUTEUR

Flink rappelle en quelque sorte **Caminos** de *Stefan Kögl* (2010), qui à son tour ressemble au **Druid** de *Cameron Browne* (2004), qui a inspiré **Flink**. **Flink** crée le mécanisme pour utiliser la forme d'une seule pièce, et introduit l'innovation du chemin de liaison tracé comme un insecte marchant sur le sommet et les côtés des pièces pour arriver de l'autre côté. Bien sûr, tous ces jeux (et bien d'autres) doivent leur existence au jeu de liaison original : **Hex** (AKA **CON-TAC-TIX**, *Piet Hein*, 1942).

J'ai testé tous les tétramino et pentamino et j'ai découvert que le "F" était le plus intéressant.