

Flink

A strategy game for 2 players by
Néstor Romeral Andrés

概要

フリック(Flink = F+link)はF型ペントミノを使った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、交互に自分のペントミノ1個を配置し、自分の色の対辺を繋ぐことを目指します。

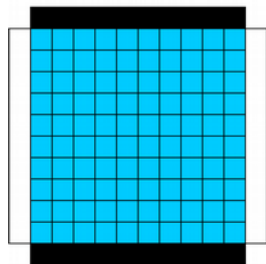
用具

白のF型ペントミノ20個、黒のF型ペントミノ20個、
ゲームボード(2種類のボード)、携帯用ケース

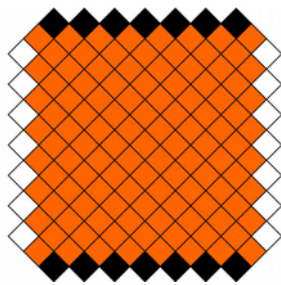
遊び方

各プレイヤーは自分の色(白か黒)を選び、自分の色のペントミノをすべて取ります。

そしてどちらのボードを使うかを決めます。



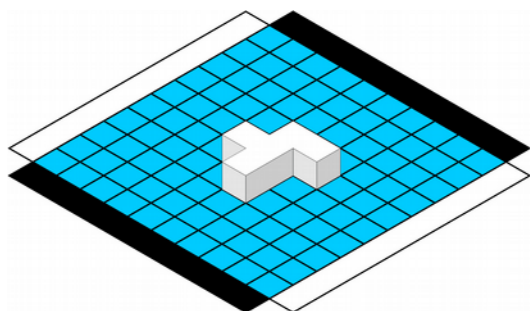
正方(スクエア)



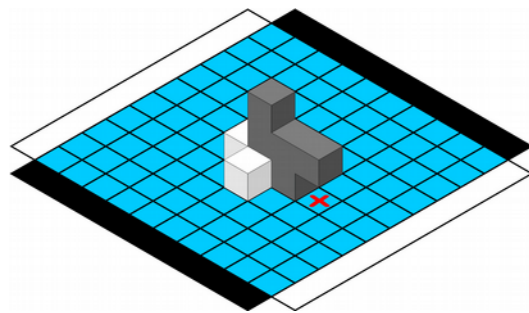
斜方(ダイヤモンド)

白のプレイヤーから交互に、以下の配置ルールに従って、自分のペントミノ1個を、ボード上に任意の方向に(垂直にでも)配置します。

- ペントミノは正方形グリッドに沿って配置しなければなりません。
- ペントミノは完全に(ボード上の色の付いた)グリッドの範囲に収まるように配置しなければなりません。
- ペントミノは下側となるすべての正方形の面がボードか他のペントミノにぴったり接しなければなりません(ある部分が宙に浮いてはいけません)。



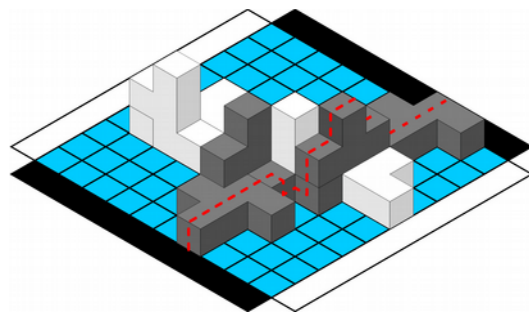
白による第1手の例



黒による禁止された配置の例
(印で示された場所に空間があります。)

ゲーム終了

手番終了時に、プレイヤーがペントミノで自分の色の対辺を繋がれたらゲーム終了です。繋ぐ経路は、同色のペントミノの表面に沿って連続していなければなりません。その表面とは、外から見えている上面や側面をすべて含みます。つまり、相手をブロックすることは思った以上に困難なのです！(下図参照)

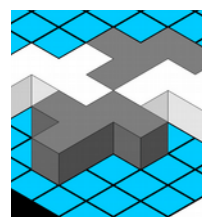


黒の勝利の例(経路は赤線で示してあります)
経路がペントミノの側面を通ることに注意してください。

もしプレイヤー双方がペントミノをすべて使い切っても対辺を結べないときには引き分けです。

特別な場合

ペントミノを構成する正方形2面が頂点だけで接していたとしても、繋がったことにはなりません。



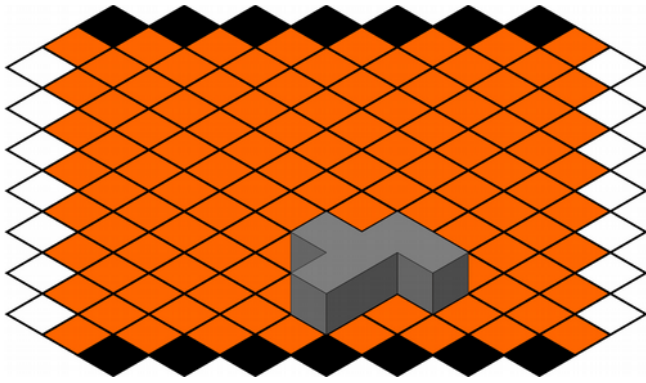
2個のペントミノはどちらの色も繋がっていません。

ペントミノがずれてたことによる見かけ上のつながりは無効であることに気をつけてください。



ずれた配置による、無効な繋がりの例

デラックス版では、外周の枠は平らではないですが、繋がりの上では平ら（ボードの面と同じ高さ）だと考えてください。これは特にダイヤモンドのボードでは重要です。



黒のペントミノは黒の辺と繋がっていません。
なぜなら頂点だけで接しているからです。

デザイナーより

フリックは シュテファン・クーグル Stefan Kögl 作の カミノス Caminos (2010) を思わせ、それはさらにキャメロン・ブラウンのドルイド Druid (2004) を思わせませす。フリックはドルイドに触発されて生まれました。フリックでは、コマを1種類だけを使うメカニズムを突き詰め、また経路の繋がりには、虫が這うように、コマの上面だけでなく側面も考慮するという革新的要素を導入しています。

もちろん、これらすべてのゲームは、コネクションゲームのパイオニアであるヘックス (別名 コン・タック・ティックス Con-Tac-Tix, ピート・ハイン 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型ペントミノがもっとも面白いことを発見したのです。