

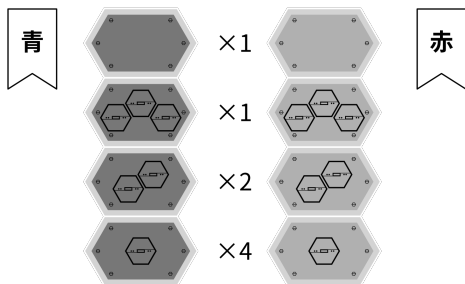
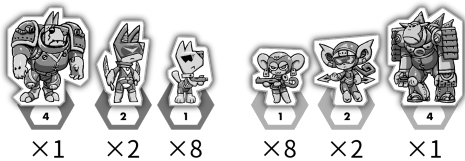
# フラットフロント

## FLAT FRONT

2人用ボードゲーム, 30分, 12歳以上

「フラットフロント」は、紙製ミニチュアを使ったシンプルな戦術ゲームです。領地を広げ、ユニットを配置し、敵を排除しましょう。より多くの領地を我が物にし、この地にナワバリを打ち立てるのです！

### 1 用具の内訳



駒 22個 (2色 11個ずつ)

青/赤それぞれについて、パワー1が8個、パワー2が2個、パワー4が1個

領地タイル 16枚 (2色 8枚ずつ)

青/赤それぞれについて、1マスの領地が4枚、2マスの領地が2枚、3マスの領地が1枚、0マスの領地が1枚

マニュアル 1部 (これです)

### 2 ゲームの準備

・プレイヤーは向かい合わせに位置取ります。お互いの間に適当な広さの空間を確保します。これを場と呼びます。

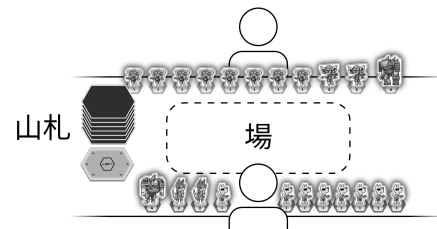
・このゲームは、「配置フェーズ」「戦闘フェーズ」の二部構成です。

・ゲームは配置フェーズの準備で始まります。

・まず、各々のプレイヤーの担当する陣営(青/赤)を決め、それぞれの陣営の駒をすべて受け取り手元に置きます。

・領地タイルをすべて裏向きにしてよく混ぜ、一つの山に積み重ねて山札(タイルの山)にします。山札は、テーブルの中央を避け、なおかつどちらのプレイヤーからも手の届きやすいところに置いてください。

・山札の一番上の一枚を表向きにして公開したら、準備完了です。



▲準備が終わった時点での全体の見取り図。

### 3 配置フェーズ

・配置フェーズは、手番の繰り返しで進行します。

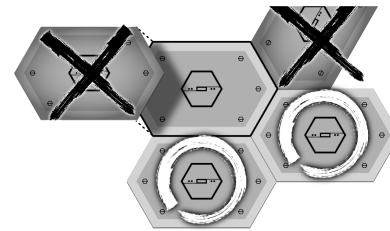
・公開されたタイルに対応する陣営(青/赤)のプレイヤーが、手番を行います。

○ランダムな順番で公開されるタイルによって手番プレイヤーが決まるため、配置フェーズでは、ランダムな順番で手番が回ってきます。連続で手番を行うことも、珍しくありません。

・手番を行うプレイヤーは、公開されたタイルを場に置きます。

・タイルは、プレイヤーから見て横長になるように置きます。

・場にまだタイルがなければ、テーブルの真ん中辺りに置きます。すでにタイルがあれば、そのうち少なくとも1枚のタイルに対し、2つの角を共有するように置きます。タイルは一部であっても重なり合ってははいけません。



▲タイルの正しい置き方と間違った置き方の例。○は正しい置き方、×は間違った置き方。

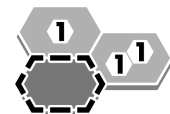
・そののち、手番を行うプレイヤーは、今置いたタイルに自分の駒を立った状態で乗せます。このとき、タイルに描かれたマスの数と等しい数の駒を必ず乗せなければいけません。乗せる駒の種類は自由です。また、マス目の書かれていないタイルには駒を乗せません。



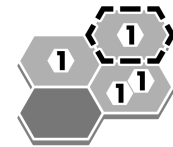
▲配置フェーズの流れの例。最初に公開されたのは赤1マスのタイルでしたので、赤プレイヤーの手番で始まります。赤プレイヤーはタイルをテーブルの真ん中あたりに置き、パワー1の駒1つを乗せました。



▲2番目に公開されたのは赤2マスのタイルでした。再び赤プレイヤーの手番です。赤プレイヤーは、今度はパワー1の駒2つを乗せます。



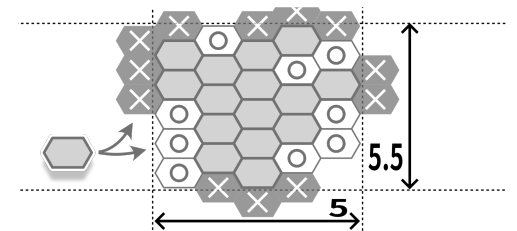
▲3番目に公開されたのは青0マスのタイルでした。青プレイヤーの手番ですが、この手番でできるのはタイルを置くことだけで、駒を置くことはできません。



▲4番目に公開されたのは赤1マスのタイルでした。赤プレイヤーは、さらにパワー1の駒を使って領地を広げていきます。

・領地の全体は、幅タイル5枚分、高さタイル5.5枚分を超えてはいけません。これは、あらかじめ決められた枠の中にタイルを出していくという意味ではなく、幅、高さのそれぞれについて、上限に達したらそれ以上は伸ばせなくなるという意味です。上限に達するまでは自由に領地を広げることができ、必要に応じて領地の全体を(テーブルの中心に)移動させて構いません。

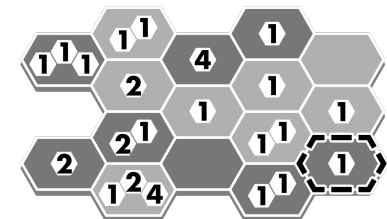
○つまり、序盤で置いたタイルが最終的に領土全体の中心になるか、端になるかは分かりません。



▲幅、高さの上限まで領土を広げた局面の例。○はタイルを置ける場所、×はタイルを置けない場所。

・以上が終わったら、山札の一番上の一枚を表向きにして公開し、手番を終えます。

・手番を終えたとき、山札が尽きていたら、配置フェーズは終了し、戦闘フェーズに移ります。



▲配置フェーズ終了時点の例。最後に手番を行ったのは青のプレイヤーでした。

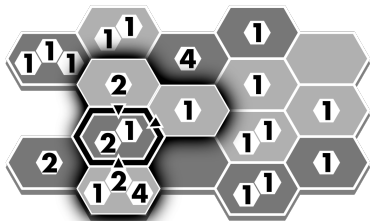
#### 4 戦闘フェーズ

・戦闘フェーズも、手番の繰り返して進行します。ただしこのフェーズでは、配置フェーズの最後に手番を行ったプレイヤーの相手のプレイヤーから、交互に手番を行います。

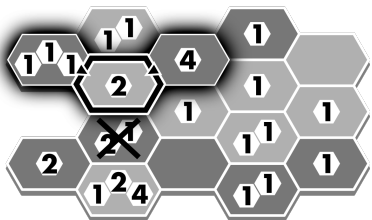
・手番を行うプレイヤーは、立った駒が乗っている相手のタイルを一つ選び、それに対して攻撃を行います。

・対象のタイルに接する、手番プレイヤーのタイルすべてに乗った、立った駒のパワーの合計が、対象のタイルに乗った駒のパワーの合計を上回っていれば、手番プレイヤーは攻撃に成功します。

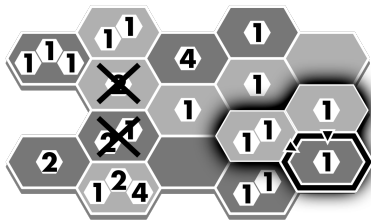
・攻撃に成功したら、対象のタイルに乗った駒をすべて倒します。(倒すとは、物理的な状態を意味します。つまり、駒の台の部分の裏面が見えるような状態にします。)



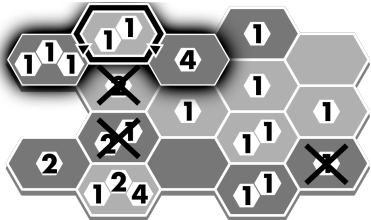
▲ 先述の例の続きです。配置フェーズが青プレイヤーの手番で終わったので、赤プレイヤーの手番から戦闘フェーズが始まります。赤プレイヤーは、パワー1の駒とパワー2の駒が乗った青のタイルに攻撃を仕掛けます。このタイルに接する赤のタイルに乗った駒の内訳は、パワー1が2つ、パワー2が2つ、パワー4が1つです。対象のタイルのパワーの合計が3、攻撃側のパワーの合計が10なので、赤は攻撃に成功します。



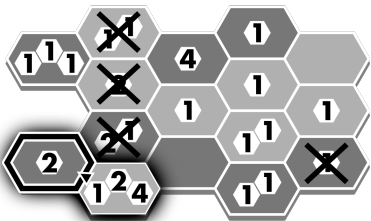
▲ 赤プレイヤーは対象のタイルに乗ったパワー1の駒とパワー2の駒を倒しました。そのうち、手番が青プレイヤーに移ります。青プレイヤーは、赤のパワー2の駒が1つ乗ったタイルを対象にして、攻撃を仕掛けました。このタイルに接する青のタイルのパワーの合計は7だったので、攻撃に成功します。



▲ 赤プレイヤーが、青のパワー1のタイルに、パワー3で攻撃を仕掛けます。



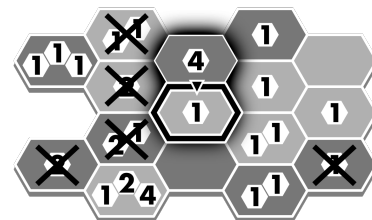
▲ 青プレイヤーが、赤のパワー2のタイルに、パワー7で攻撃を仕掛けます。



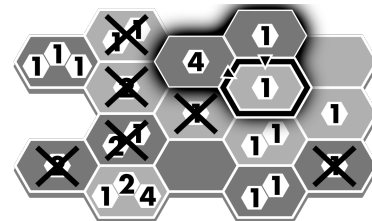
▲ 赤プレイヤーが、青のパワー2のタイルに、パワー7で攻撃を仕掛けます。

・攻撃に成功できるタイルを選ぶことができなくなったら、以降は手番をパスしなければいけません。

・両方のプレイヤーが手番をパスしたら、戦闘フェーズが終わります。



▲ 青プレイヤーが、赤のパワー1のタイルに、パワー4で攻撃を仕掛けます。この時点で、赤が攻撃を仕掛けることができるタイルがなくなりました。赤プレイヤーはパスするしかありません。

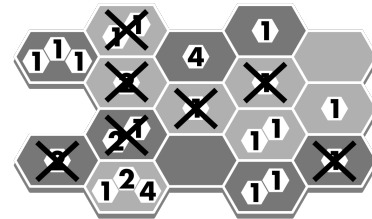


▲ そこで、再び青プレイヤーの手番になります。赤のパワー1のタイルに、パワー5で攻撃を仕掛けます。青プレイヤーも攻撃できるタイルがなくなったため、パスします。これで戦闘フェーズは終了します。

#### 5 勝者の決定

・戦闘フェーズが終わった時点で、立った駒の乗ったタイルの枚数がより多い陣営のプレイヤーが勝者となります。

○これは実際には、「最後に連続で手番を行ったプレイヤー」と同じ意味です。



▲ 先述の例の続きです。駒が倒されていないタイルは、赤が4枚、青が5枚残っています。したがって、青プレイヤーの勝利です！

・もしそれで勝者が決められなければ、立った駒のパワーの合計がより大きい陣営のプレイヤーが勝者となります。

・それも等しければ、引き分けとします。

クレジット

空理計画 2023 はくし Twitter@kuuriplan

<https://kuuri.net> — [info@kuuri.net](mailto:info@kuuri.net)

マニュアルバージョン: r2023052300

作品の詳細、サポート情報はこちら



<https://kuuri.net/game/flfr/>