



インターネットを媒介して、新たなるホビーが動き出す！？
 ミントタブレットのケースをベースに、サイズと重量のみに制限を設けた共通の仕様で機体を制作。勝負はお互いに激突して決める！
 新感覚おはじきバトル！ その名も「フリックス・アレイ」本格始動！！

【ルール説明】

◎用意するもの

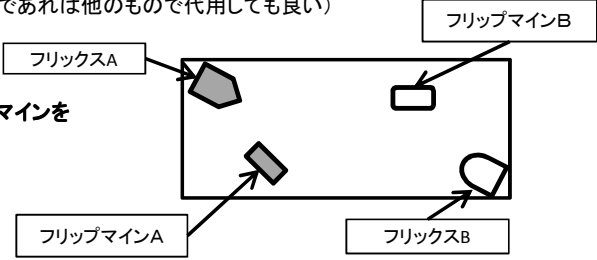
- ・フリックス各1機
- ・フリップマイン(機雷)各1個(基本的にはケースをそのまま使うが、同じものを使うのであれば他のもので代用しても良い)
- ・机などの対戦フィールド(場外させる事が出来る場所なら基本どこでも可能)

◎基本的なバトルの流れ

- ・プレイヤーはそれぞれHP3を持つ。相手を場外(フリップアウト)させたり、フリップマインを使ったダメージを与えて先に相手のHPを0にした方が勝利だ！！

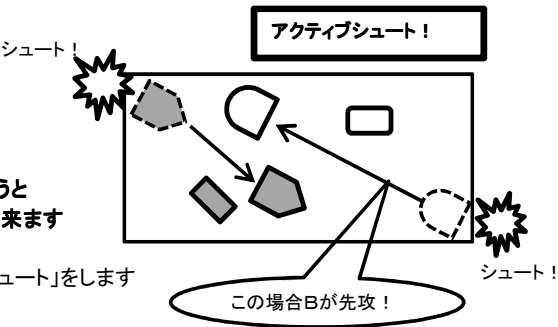
【1】バトル開始前にする事

- ・互いにHPを3に設定(何かカウンターになるものがあると便利)
- ・フィールドの対角線の端をスタート位置とし、機体をセットします(この時、スタート位置と、機体後部のシュートポイントが重なるように置きます)
- ・次に、フリップマインをフィールド上の好きな位置にセット(置き方も作戦のうちだ！)



【2】アクティブシュート

- ・『3・2・1・アクティブシュート』の合図で両者同時にシュートします
- ・シュートした後、スタート位置から自機のシュートポイントまでの直線距離を目測し、相手と比べてより進んでいる機体から順番にターンが進行します
- ・つまりターンの順番を決めるジャンケン代わりに、この「アクティブシュート」を行うという事です。従来のターン性競技と違い、運ではなく実力で先攻を勝ち取る事が出来ます
- ※場外した場合はHPを1減らして再び「アクティブシュート」をします
- ※距離が同じだったり互いに場外した場合は、両者ダメージ無しで再び「アクティブシュート」をします



【3】通常ターン

- ・自分のターンが来たら、シュートまたはフリップマインの再セットが出来ます。

(1)シュートする

- ・シュート前に機体の向きを変えたり、機体の変形や分離等のギミックをいじる事が出来ます
- ・元々マインが機体に触れていた場合を除いて、向き調整や変形によって敵機やマインに触れてはいけません
- ・シュート時は、シャーシ底面が接地した状態でなければなりません
- ・シュートして、機体が完全に止まったらターン終了(10秒以上静止しない場合は、対戦相手の好きなタイミングで強制停止させる)
- ・シュート時に機体に触れられる箇所は、シャーシ(ノーマル基準)リア面から後ろの範囲にある機体のパーツ(長さ2.5cm 幅は中央から左右5.0cmずつの範囲まで)そこに手で触れて撃つのであればいかなる方法で打っても良い。ただし、シュートして機体が動き出した直後(0.5秒後)にはすぐに手を離す事
- ※シュート前の分離や変形によって、相手機体が掴めない且つシュートポイントに触れられないようにするのはNG(ドーム状の分離パーツで相手機を閉じ込める等)←2016年改訂

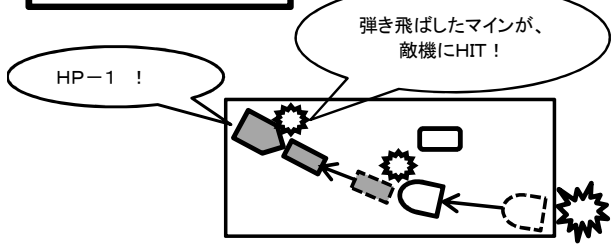
(2)シュートせずにマインを再セットする←2016年改訂

- ・シュートする代わりにフィールド上の自分のフリップマインを好きな位置に移動させる事が出来る
- ・ただし、マインは機体に接触しないように置く事。(後述するマインヒットが簡単になってしまうため)
- ・なお、こちらの行動を選択する場合は機体の向き変えや変形(分離パーツの置き直し)は一切できません

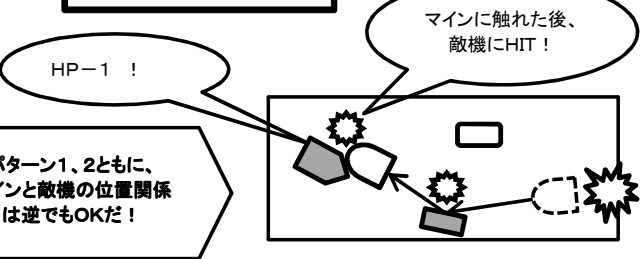
◎ダメージパターンその1「マインヒット」

- ・シュートして敵機にフリップマインをぶつかけたり、敵機とフリップマイン両方に自機が触れる事が出来れば『マインヒット』として敵機のHP-1となります(マインの所有権は関係なし)
- ・マインを複数ぶつけてもダメージは加算されず、HP-1のみの判定です
- ・フリップマインが場外した場合は、セットした持ち主がマインを回収し、持ち主のシュート後に再セットします
- ・自分で自分のフリップマインを場外させた場合は、ターン終了した直後に再セットです

マインヒット パターン1

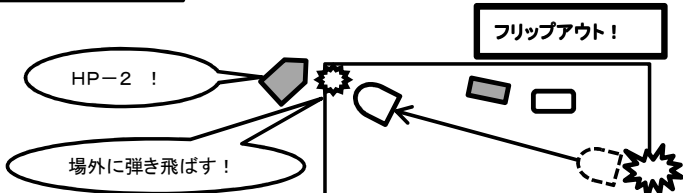


マインヒット パターン2



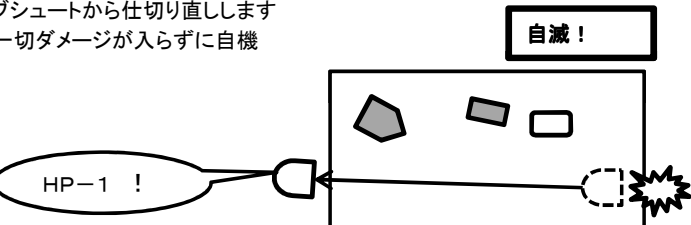
◎ダメージパターンその2「フリップアウト」

- ・敵機を場外させると、『フリップアウト』として相手のHP-2です
- ・まだHPが残っている場合はアクティブシュートから仕切り直し
- ・フリップアウトする前にマインヒットしてもダメージは加算されずHP-2のみとなります



◎ダメージパターンその3「自滅」

- ・シュートした自機が場外したら自分のHP-1です。HPが残っていればアクティブシュートから仕切り直します
- ・この時に敵機をフリップアウトさせていてもマインヒットさせていても、敵機には一切ダメージが入らずに自機のみ HP-1となります。



◎総合

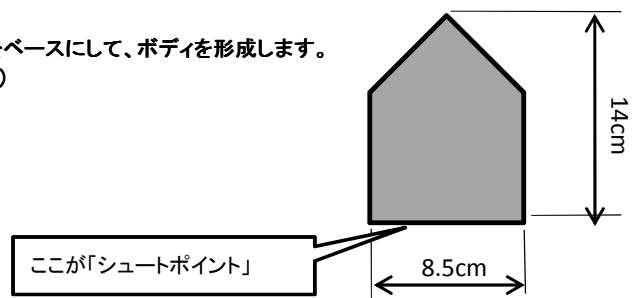
- ・判定は、自滅>フリップアウト>マインヒットの順で優先されます

【 機体について 】

・某ミントタブレット(F●ISK)ケース(またはそれと互換性のあるもの)をベースにして、ボディを形成します。

形状や素材は特に制限なし (他者を傷つけるような危険な改造は禁止)

- ・全長 14cm以下
- ・全幅 8.5cm以下
- ・高さ 5cm以下
- ・重さ 72g以下(全てのパーツを付けた状態で)
- ・シャーシ後部は「シュートポイント」とし、基本的にそこを指で弾く
- ・シュートポイントの真後ろを隠すようにボディを形成してはならない



・ボディの最低地上高 0mm以上

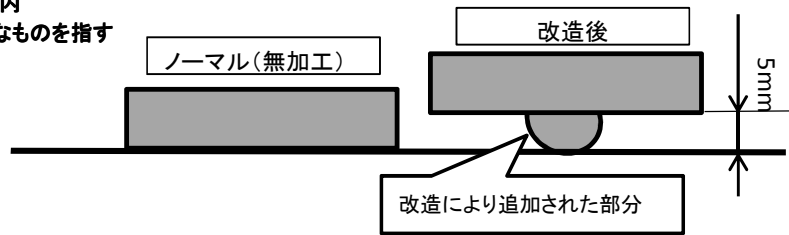
(ノーマルシャーシの接地面より低くなってはいけない)

(ボディのみ接地してシャーシが浮いた状態はNG)

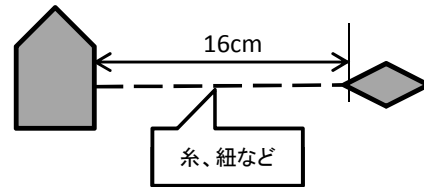


・改造シャーシの高さ ノーマルシャーシと比べて5mm以内

ここで言うノーマルシャーシとは、高さや底面が無加工なものを指す



・糸、紐、縄、鎖状のもの、繊維素材(固められていない)で作られたもの、針金等の展延性の素材で繋がっているパーツは本体から16cmまでしか伸ばせない



【 その他 】

- ・シャーシは、基本的にボディより外に張り出さなければ自由にギミックを作れるが、**シャーシの分離は禁止**。シャーシは一機一つまで
また、一部互換性をなくしても良いが、ボディとシャーシは**取り外し出来る事**
- ・変形機能がある場合は、**手を触れてない状態**で規定をクリアできる形態があれば、変形の結果規定オーバーしても構わない
(ただし、変形の結果装着しているシャーシの底面全てが地面から離れる形態はNG)
- ・変形は基本素手で行う事。もしツールが必要な場合は、**そのツールも本体の一部として扱う**
- ・ボディの一部が分離したり、パーツを射出しても良いが、シュートできるのはあくまでシャーシがついている側のみ。
- ・分離や射出するパーツは、シュート前にフィールド上の自由な場所に設置しても良いが、この時他の機体やメインに接してはならない
(分離機が強すぎるため)
- ・そして分離や射出した**パーツだけが場外したりメインヒットしてもダメージを受ける**
- ・不慮の事故で機体が破損した場合も分離ギミックとしてみなし、その欠片が場外したりメインヒットした場合も**ダメージを受ける**
- ・分離したパーツがフィールド上に残っている場合はシュート前に回収して本体に再セットしても良い
- ・シュート時はシャーシが接地していなければならない
- ・本体から分離しているパーツ、紐や糸、鎖状のもので繋がっているパーツはシュートできない

※電動ギミックについて←2016年改訂

- ・電力で可動する機能を取り付ける場合、発動させてから手を触れずに10秒以内で自動的に停止するものでなければならない

フリックス・アレイについてもっと知りたい人は、
QRコードからブログへアクセス！！

http://www.neoujin.com/?page_id=5775



【注意事項】

- ・フリックス・アレイは、ユージンのオリジナル企画です。
公式の玩具企業や団体とは一切関係ございません。
- ・売り物ではありません
- ・フリックスやそれに酷似したものを製作し、無断で掲載、
売買する行為は禁止させていただきます
- ・第三者がフリックスに関連するものを掲載する場合は、
ブログ上のコメントまたはメール、Twitterにてご連絡ください
- ・その際合わせて著作権表示「ユージンの競技玩具ライフ」
をお願いします