

VOLO

Un jeu abstrait pour 2 joueurs de **Dieter Stein**

Ce jeu est dédié à la nature et à la beauté des oiseaux. Leurs couleurs, leur chant et à l'art de voler.

Les modèles mathématiques les plus simples des agrégations animales indiquent généralement aux animaux individuels de suivre trois règles :

- a) Se déplacer dans la même direction que son voisin.
- b) Demeurer près de ses voisins
- c) Éviter les collisions avec ses voisins.

Source : *Wikipedia, Collective animal behavior*

MATÉRIEL

- Plateau hexagonal, de deux tailles (petit et standard), appelé le "ciel" (sans 6 coins et de case centrale).
- 100 pièces de jeu (50 jaunes et 50 bleues, les "oiseaux")

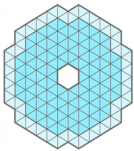


Figure 1 – Le plateau hexagonal (taille standard : 120 intersections de lignes, bleu foncé et bleu clair ; petite taille : 84 intersections de lignes, bleu foncé seulement).

MISE EN PLACE

Dans ce qui suit, les règles pour la taille standard du plateau sont données. Les règles pour la plus petite taille peuvent être appliquées en conséquence.

Chaque joueur prend tous les oiseaux d'une même couleur et en ajoute 3 sur le plateau, selon la figure suivante.

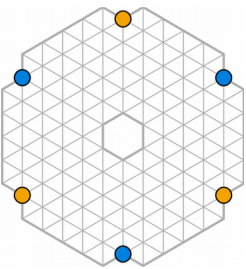


Figure 2 – Installation initiale ; placez les 3 premiers oiseaux dans leur "nid". Pour le plateau de petite taille, il suffit de les insérer sur une intersection en direction du centre.

BUT DU JEU

Le but du jeu semble simple : **rassemblez tous vos oiseaux dans le ciel en une seule volée contiguë.**

Pourtant, le vol des oiseaux n'est pas si simple. Vous devez ajouter de nouveaux oiseaux au ciel pour les laisser voler ensemble et c'est là que se déroule le challenge.

Jouer

Les joueurs jouent chacun leur tour, en commençant par le jaune. À chaque tour, vous choisissez **une** des options suivantes :

- ajouter un oiseau
- laisser les oiseaux voler

Si aucun coup légal n'est possible, passez votre tour.

Ajouter un oiseau

Placez un seul oiseau n'importe où, mais **pas à côté** d'un autre oiseau ami déjà sur le plateau et **pas dans une région contrôlée par l'adversaire**. Une telle région n'a pas de voie ouverte pour un autre oiseau ami (voir chapitre "Régions" ci-dessous).

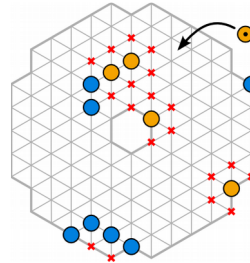


Figure 3 - Le jaune peut placer un oiseau n'importe où mais pas à côté d'un oiseau ami ou dans une région contrôlée par l'adversaire.

Laisser les oiseaux voler

Un seul oiseau ou une ligne d'oiseaux se déplace en ligne droite, au-dessus des cases vides et doit toujours s'arrêter à **côté d'un autre oiseau ami** et ainsi **agrandir une ou plusieurs autres volées**. (Un seul oiseau peut aussi être appelé « volée »).

Vous ne pouvez **jamais séparer** une volée existante.

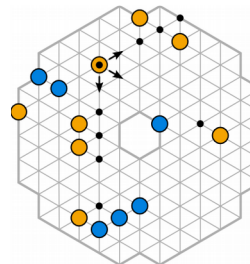


Figure 4 – L'oiseau jaune marqué a 8 coups. Notez que l'oiseau peut croiser des oiseaux amis en vol tant que l'arrêt final est adjacent à une autre volée.

Une ligne droite d'un nombre quelconque d'oiseaux d'une même couleur peut voler **en file** ou **côte à côte**.

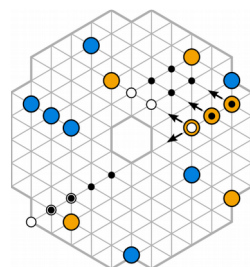


Figure 5 - La volée marquée de 3 oiseaux a 5 coups : soit 2 ou 3 pas vers le haut à gauche créant une volée de 4 ou 5, ou vers le bas à gauche volant en file indienne se connectant à un seul oiseau. Les oiseaux adverses bloquent tous les autres coups.

Vous pouvez réarranger une volée existante si elle **n'est pas divisée** et **agrandie** après le déplacement.

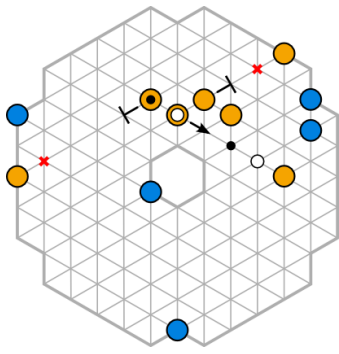


Figure 6 – La volée jaune n'a qu'un seul coup. Elle ne peut pas être divisée. Mais elle peut être réarrangée tant qu'elle s'est agrandie après le coup.

Régions

Si les oiseaux d'un joueur sont séparés les uns des autres dans des régions différentes, c'est-à-dire **qu'il n'y a pas de chemin ouvert vers un autre oiseau ami**, ils sont retirés du plateau – ils s'envolent. Par « chemin ouvert », il faut comprendre les espaces libres ou les espaces occupés uniquement par des oiseaux amis.

Le joueur qui a joué le coup peut choisir la région qui doit être nettoyée. Il est possible que plus de deux régions soient créées. Nettoyez n'importe laquelle de ces régions, mais laissez une région intacte.

Il est possible que l'adversaire se retrouve avec une seule volée et que le jeu soit perdu immédiatement.

Remarquez que la création de régions et l'élimination des oiseaux n'est bénéfique que pour votre adversaire.

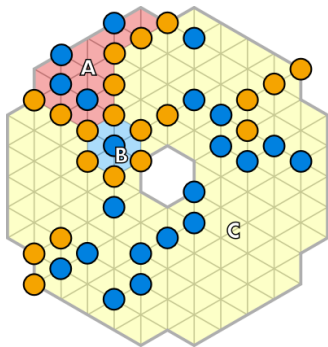


Figure 7 - Jaune a créé 3 régions A, B et C et doit maintenant en choisir 2, retirer tous les oiseaux et les rendre à l'adversaire. Dans cet exemple, si la région B (avec un seul oiseau) restait sur le plateau, Bleu gagnerait immédiatement la partie.

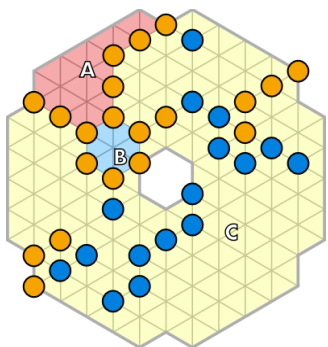


Figure 8 - Le jaune a enlevé tous les oiseaux dans les régions A et B.

Passer

Il peut y avoir une situation où vous ne pouvez (ou ne voulez) pas ajouter un oiseau, ni laisser voler une de vos volées.

Si aucune action n'est possible, vous **devez** passer votre tour. Si toutefois, il est possible **d'ajouter** des oiseaux, mais seulement **dans vos propres régions**, vous **pouvez** passer votre tour. Si les deux joueurs passent leur tour, la partie se termine par un match nul.

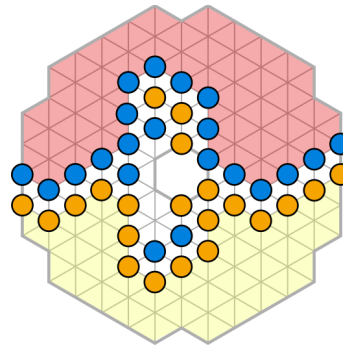


Figure 9 – Dans cette situation, les deux joueurs n'ont aucun coup possible. Ils pourraient ajouter des oiseaux, mais seulement dans leurs propres régions (marquées en rouge et jaune). Ici, les deux joueurs passent leur tour et la partie se termine par un match nul.

FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez en vous retrouvant avec tous vos oiseaux dans **une seule volée contiguë** de n'importe quelle taille.

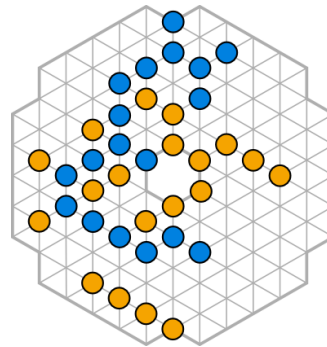


Figure 10 - Bleu gagne. Notez que l'effet des régions est toujours secondaire. Si vous accomplissez une formation gagnante et divisez simultanément les oiseaux de votre adversaire en deux ou plusieurs troupeaux contigus, chacun dans une région, vous gagnez. Vous n'avez pas besoin de nettoyer les régions et de créer ainsi une position gagnante pour votre adversaire.

EXEMPLES

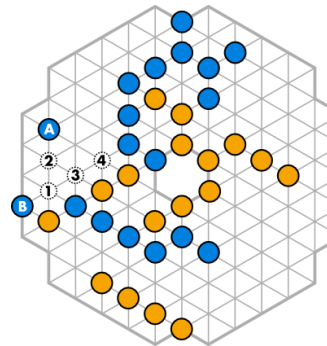


Figure 11 – Jaune pour se déplacer doit éviter le coup décisif pour Bleu A dans la case 1, donc un oiseau jaune entre dans la case 2. Après cela, l'oiseau bleu B vole vers la case 3 et le Jaune ne peut pas bloquer le vol gagnant de Bleu A vers la case 4 (voir la position gagnante ci-dessus, figure 10).

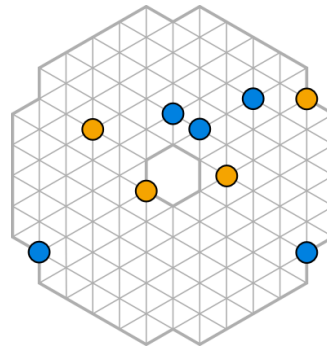


Figure 12 - Jaune pour se déplacer et gagner. Voyez-vous comment ?

Trouvez la solution ici :

<http://spielstein.com/games/volo/puzzles/1>