

# VOLO

An abstract game for 2 players by Dieter Stein

このゲームは鳥の色やさえずりの美、そして飛翔の芸術性に捧げるものです。

非常に単純で数学的な動物の集団行動モデルにより、動物は群れの中で、一般的に下記の法則に則って行動する:

- 仲間と同じ方向に動く
- 仲間と一緒に行動する
- 仲間との衝突を避ける

Wikipedia より、「動物の群れ行動」

## 遊具

- スタンダードとミニの2種類で遊べる六角形(6つの角と中央がくり抜かれた)のボード:「空」。
- 駒 x 100 個 (黄色い鳥 x 50 と 青い鳥 x 50 )

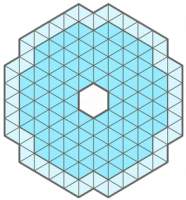


Figure 1 – 六角形のボード (スタンダードボード: 120 グリッド, 濃い水色部+薄い水色部; ミニボード: 84 グリッド, 濃い水色)

## 初期配置

ここではスタンダード・ボードでの遊び方を記載しますがミニ・ボードで遊ぶ時も同じルールを適用します。

各プレイヤーは自分の色の鳥をすべて手元に置き、そのうち3羽を左図のように配置します。

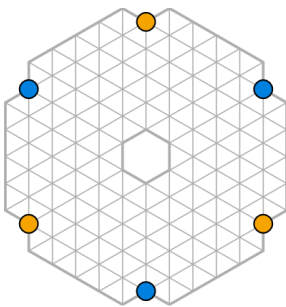


Figure 2 – 初期配置。各3羽を左図のように「巣」に配置する。

ミニボードでは中央までの距離が1グリッドの場所に配置する。

## ゴール

ゲームのゴールは単純です: 空を飛んでいるあなたの全ての鳥を一つに繋がった群れにすること。

しかし、鳥の飛翔はそんなに単純ではありません。あなたは手元の鳥を空に放ちながら、群れを飛翔させなければなりません。さあ、ゲームの始まりです。

## ● 遊び方

黄色のプレイヤーが先手です。両プレイヤーは交互に下記のいずれかのアクションを取ります:

- 鳥をボード上に追加する  
または
- 鳥を飛翔させる

合法手がなければ、そのターンはパスです。

### ● 鳥を追加する

ボード上に鳥を1羽 配置します。鳥を配置できるのは、「**仲間の鳥が隣にいないこと**」「**敵が制圧している領域外であること**」の2つの条件を満たしている場所です。敵の「領域」というのは、仲間の他の群れへのオープン経路がない場所です。(後述の「領域」参照)

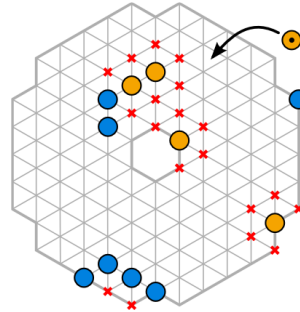


Figure 3 – 黄色プレイヤーが自分の鳥を配置できる場所は、X以外のグリッド上。

仲間の鳥が隣にいるか、敵に制圧されているため、Xには配置できない。

### 鳥を飛翔させる

鳥は1羽ずつ、または1列の群れで、直線に飛びます。経路上に他の鳥がいる場所は飛べません。また、飛んで移動した場所の隣には、必ず仲間の鳥がいなければなりません。このように移動することで、群れを形成する鳥の数は、移動のたびに増えてゆくのです。(1羽の鳥も「群れ」と呼びます。)

一度形成された群れは、以降、分割されてはいけません。

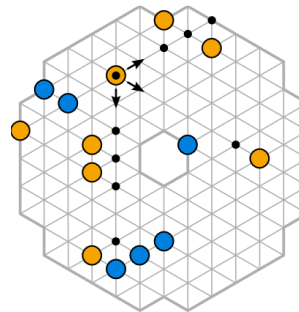


Figure 4 – ●の黄色の鳥は、印を付けた8箇所のいずれかに移動することができます。条件を満たす場所が複数ある場合、移動先が一番近い仲間の群れの隣でなくてもよい。

一列の鳥の群れは、**横移動**、**縦移動**のいずれかの方法で、何羽でもいっしょに移動できます。

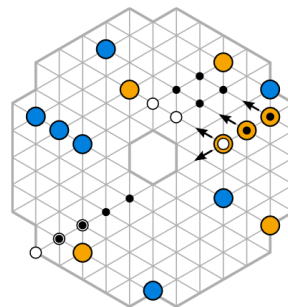


Figure 5 – ●と○でマークされた黄色い3羽の群れの移動先は、全部で5種類: 左上に向かって、2グリッドまたは3グリッド横移動して4羽または5羽の群れになる(移動先は2種類)か、左下に向かって縦移動して4羽の群れになる(移動先は3種類)か。敵の鳥が邪魔をして、その他の場所には移動できない。

群れが**分割されず**、移動後に移動前より**群れが大きくなる**という条件を満たす限り、**群れの一部を移動することは可能**です。

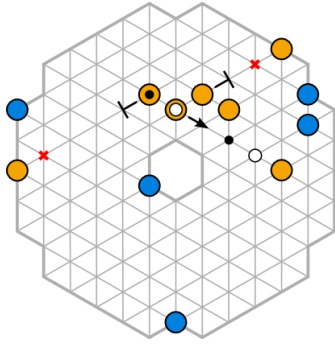


Figure 6 – 4羽が形成する黄色の群れが移動する方法は、1種類しかありません：4羽のうちの2羽を右下方に2グリッド移動させれば、移動によって群れが分割されず、移動後に移動前より群れが大きくなる、という条件を満たす移動が成立します。

### 領域

もしもある群れが、「領域」で分断された(仲間の群れへのオープン経路が1つもない)場合、その領域内の鳥はボード上から取り除かれます。飛び去ってしまうのです。オープン経路というのは、空いたグリッドまたは仲間の群れのことで。

領域を作ったプレイヤーは、どちら側の領域内の鳥を取り去るか、選択することができます。領域が同時に3つ以上作られることもあります。その場合、1つの領域は触れずに残し、他の領域内の鳥をすべて取り去ります。

領域内の鳥を取り去った結果、敵の群れが1つだけ残った場合、その瞬間にゲームは終了、あなたの負けです。

*Note:* 通常、領域を作り、領域内の敵の鳥を取り去ることは、敵の有利に働きます。

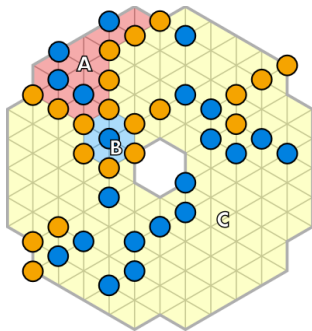


Figure 7 – 黄色はA, B, Cの3つの領域を作ったため、そのうち2つの領域をボード上から取り去らなければならない。もしも敵1羽を囲んでいる領域Bを残すと、その瞬間に、青の勝ちでゲーム終了。

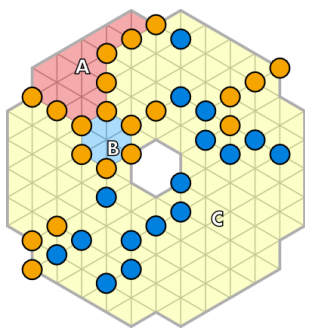


Figure 8 – 黄色はAとBの領域にいた敵の鳥をすべて取り去った。

### パス

鳥をボード上に追加できない(またはしたくない)とき、群れを飛ばすことができないときがあります。

合法手がない時は、パスしなければなりません。もしも鳥の追加が、自分の領域内にも可能な場合、パスをしても構いません。両プレイヤーが続けてパスをしたら、ゲームは終了、引き分けです。

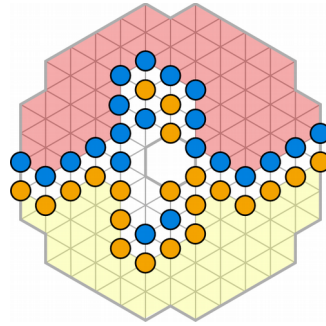


Figure 9 – 両プレイヤーとも合法手がない例。鳥の追加は、自分の領域内(赤、黄色でハイライトした場所)にのみ可能。両プレイヤーが続けてパスし、ゲームは引き分けで終了。

### 終局

ボード上で自分の群れを1つに緊縮することができたら勝ちです。群れを形成する鳥の数には関係ありません。

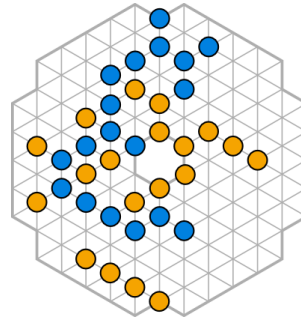


Figure 10 – 青の勝利例。領域を作る効果はあまり高いことに注意。勝利へのフォーメーションを形成し、同時に敵の鳥を2個か3個の群れに分断すれば、勝ち決定だ。領域内の敵の鳥を取り去って敵に有利な状況を作る必要はない。

### 例

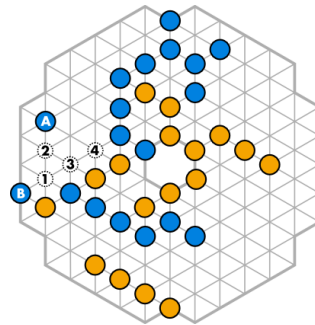


Figure 11 – 黄色のターン。決定打となる青Aの①への移動を阻止しよう②に新しい鳥を追加する。しかし次の青のターンで、青Bが③へ移動、黄色は青Aが④に移動して勝利することをブロックできない(青の勝利例 figure 10参照)。

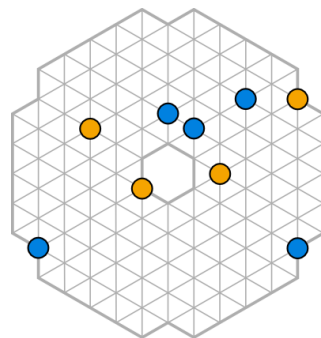


Figure 12 – 黄色のターン。ここから数手で黄色の勝利までの手順、分かるかな?

答えはこちら:

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