Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Volo

http://spielstein.com/games/volo/

Règle du jeu

Un jeu abstrait de Dieter Stein pour deux joueurs.
Traduction française par François Haffner.

Ce jeu est dédié à la nature et la beauté des oiseaux. Leur couleur, leur chant et l'art du vol.

Les plus simples modèles mathématiques qui régissent les déplacements des groupes d'animaux demandent généralement à chaque individu de suivre trois règles :

1. *Se déplacer dans la même direction que son voisin ;*
2. *Rester proche de ses voisins ;*
3. *Éviter les collisions avec ses voisins.*

Extrait de l'article « Collective animal behavior » de Wikipédia

Matériel de jeu

- Un tablier hexagonal de bord 7 (auquel il manque les six coins et le centre)
- 120 pions (60 « oiseaux » oranges et 60 bleus)

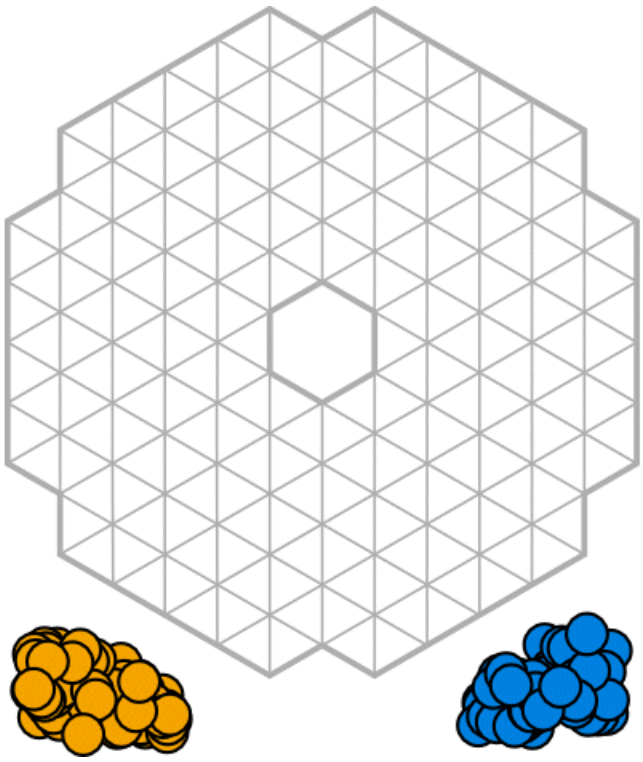

Figure 1 – Le tablier hexagonal avec ses 120 intersections et les deux ensembles de 60 pièces.

Préparation

Chaque joueur prend les soixante oiseaux d'une couleur et en pose trois selon la figure ci-dessous.

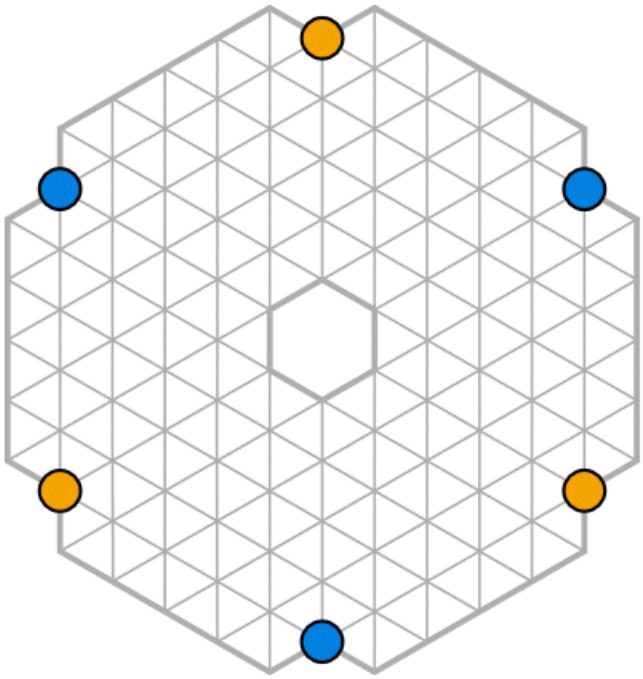

Figure 2 - Configuration initiale.

But du jeu

Le but du jeu semble simple : réunir ensemble tous vos oiseaux dans le ciel en une seule nuée.

Mais le vol des oiseaux n'est pas aussi simple que ça. Vous devez ajouter de nouveaux oiseaux dans le ciel et les amener à voler ensemble. Et vous devez y parvenir avant votre adversaire.

Déroulement du jeu

Les joueurs alternent les tours de jeu, en commençant par Orange. À chaque tour, vous choisissez une des deux actions suivantes :

1. Ajouter un oiseau ;
2. Faire voler les oiseaux.

Si aucune action n'est possible, vous devez passer.

Ajouter un oiseau

Vous pouvez ajouter un oiseau où vous le souhaitez, mais ni adjacent à un oiseau de la même couleur, ni dans une région contrôlée par l'adversaire. Une telle région n'a aucune liaison possible vers les autres oiseaux de même couleur (voir plus loin le chapitre consacré aux régions).

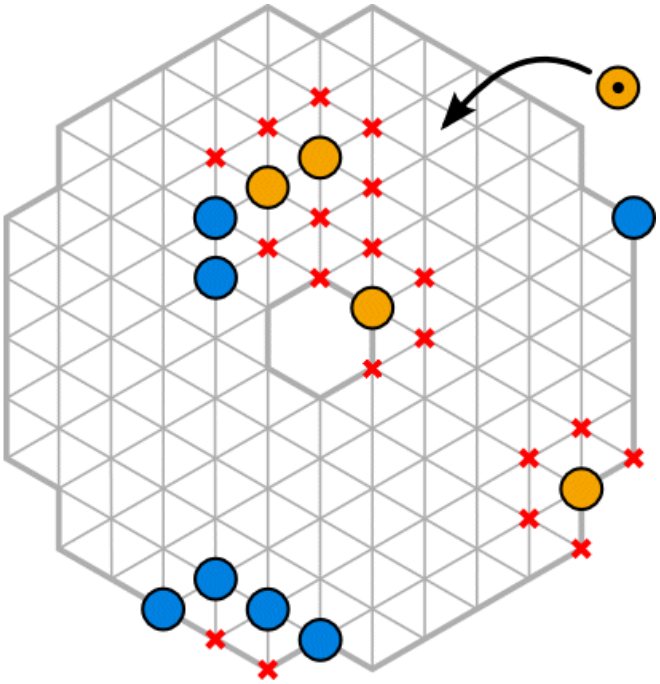

Figure 3 - Orange peut placer un oiseau n'importe où, mais ni adjacent à un oiseau orange, ni dans une région contrôlée par l'adversaire.

Faire voler les oiseaux

Un oiseau unique ou un alignement d'oiseaux se déplace en ligne droite sur des intersections libres et doit toujours s'arrêter à côté d'un autre oiseau de même couleur, de telle sorte qu'il accroisse ainsi une ou plusieurs autres nuées. (Une « nuée » peut tout à fait être un oiseau seul).

Vous ne pouvez jamais fractionner une nuée existante.

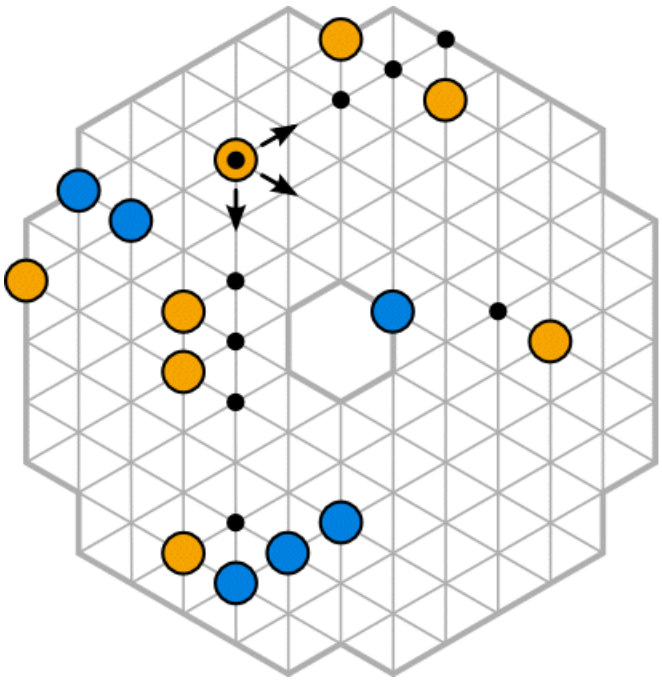

Figure 4 - L'oiseau orange marqué a huit possibilités de déplacement. Notez que l'oiseau peut passer à côté d'oiseaux amis sans être tenu de s'y arrêter tant que la destination finale est bien adjacente à une autre nuée.

Un alignement droit de n'importe quel nombre d'oiseaux d'une couleur peut voler en formation : en ligne ou côte à côte.

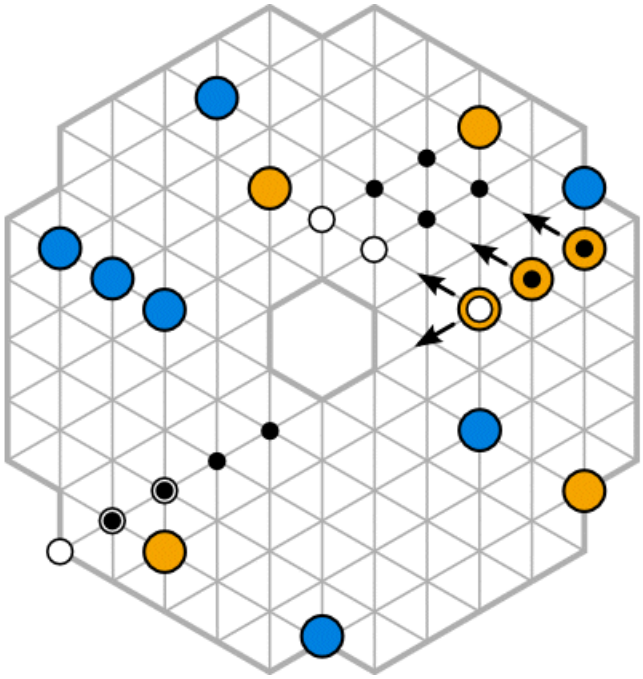

Figure 5 - La nuée marquée, composée de trois oiseaux, a cinq possibilités de déplacement : soit côte à côte de 2 ou 3 pas vers le haut à gauche, ce qui aboutira à la création d'une nuée de 4 ou 5 oiseaux, soit en file vers le bas à gauche jusqu'à se connecter à l'oiseau isolé après avoir avancé de 5, 6 ou 7 pas. Des oiseaux adverses bloquent les autres déplacements possibles.

Vous pouvez réorganiser une nuée si, d'une part vous ne la séparez pas, et d'autre part vous aboutissez ainsi à une nuée plus importante.

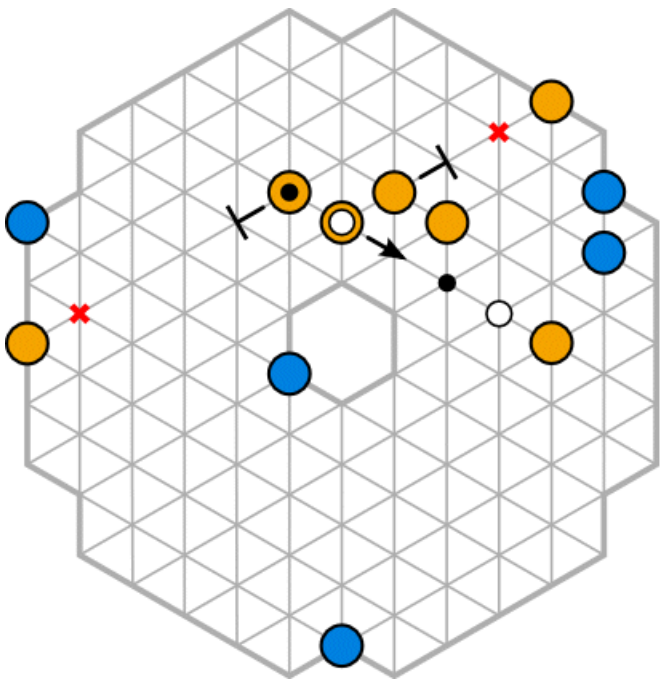

Figure 6 - La nuée orange n'a qu'un déplacement possible. Elle ne peut pas être fractionnée. Mais elle peut être réorganisée à condition de s'agrandir à l'issue du déplacement.

Régions

Si les oiseaux d'un joueur sont séparés les uns des autres dans différentes régions, c'est-à-dire qu'il n'existe aucun chemin ouvert leur permettant de rejoindre des autres oiseaux de même couleur, alors ils sont retirés du jeu : ils s'envolent définitivement. « Chemin ouvert » signifie intersections libres ou occupées par des oiseaux amis.

Le joueur qui vient de séparer les oiseaux de son adversaire choisit librement quelle région doit être vidée. Il est possible que plus de deux régions soient créées en même temps. Il faut alors vider toutes ces régions sauf une seule.

Il est possible que l'adversaire se retrouve alors avec une seule nuée, ce qui fait immédiatement perdre le joueur qui a malencontreusement séparé les oiseaux adverses en plusieurs régions.

Notez que créer des régions et retirer des oiseaux n'est généralement bénéfique que pour votre adversaire.

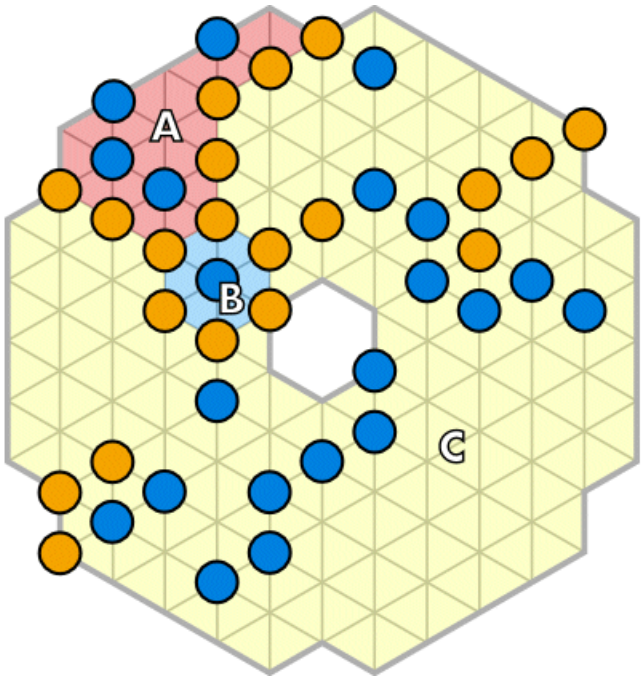

Figure 7 - Orange a créé 3 régions A, B et C et doit maintenant choisir 2 d'entre elles pour y supprimer tous les oiseaux et les rendre au joueur adverse. Dans cet exemple, si la région B (avec un seul oiseau) restait sur la carte, Bleu gagnerait immédiatement la partie. Et si la région A était conservée, Bleu gagnerait dès le tour suivant.

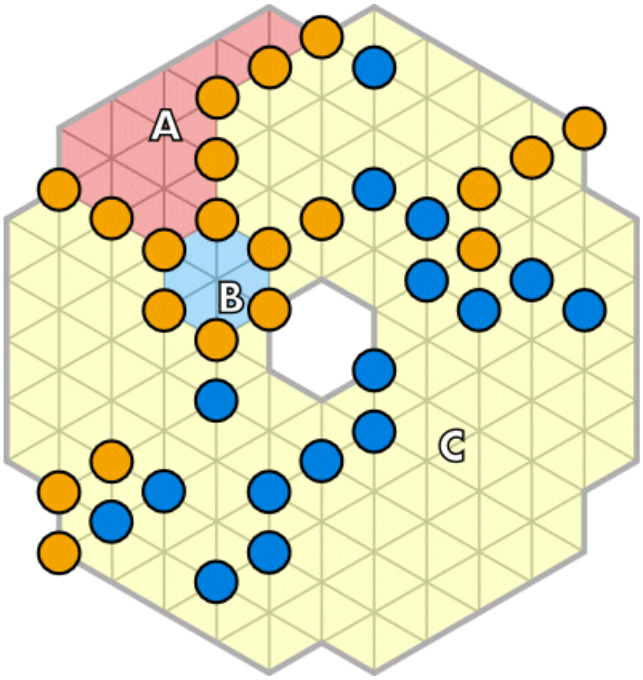

Figure 8 - Orange a donc vidé les régions A et B.

Aucune action possible

Il peut arriver que vous ne puissiez ni poser un oiseau, ni faire voler des oiseaux. Alors, et seulement dans ce cas, vous passez votre tour jusqu'à ce que vous puissiez jouer à nouveau.

Mais, si pendant que vous êtes en train de passer, votre adversaire se trouve à son tour dans l'impossibilité de jouer, vous perdez alors la partie.

En d'autres termes, si les deux joueurs ne peuvent plus jouer, celui qui a réalisé la dernière action gagne la partie.

Fin de la partie

Vous gagnez quand vous parvenez à réunir tous vos oiseaux en une seule nuée, quel que soit sa taille.

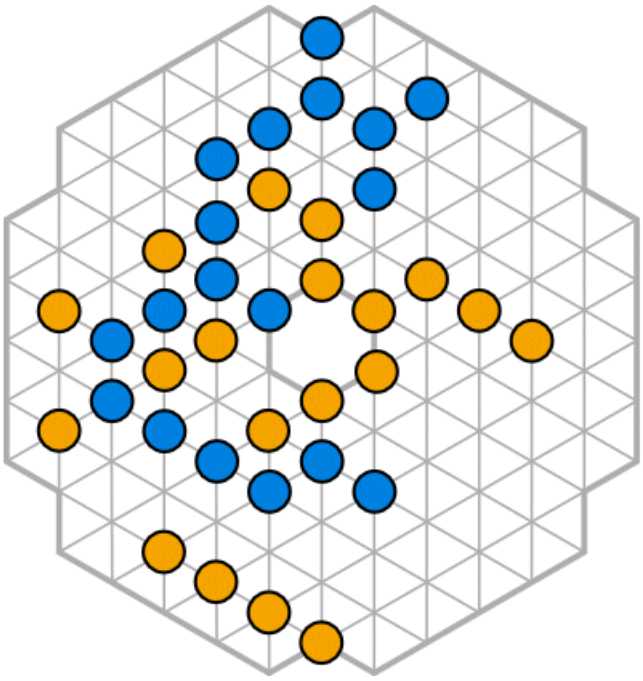

Figure 9 - Bleu gagne.

Notez que l'effet des régions est toujours secondaire. Si vous réunissez une nuée gagnante et qu'en même temps vous divisez les oiseaux de votre adversaire en deux ou plusieurs nuées contiguës, chacune dans une région, vous avez gagné. Vous n'avez pas besoin de vider les régions adverses et ainsi de créer une nuée gagnante pour votre adversaire : la partie est déjà terminée !

Exemples

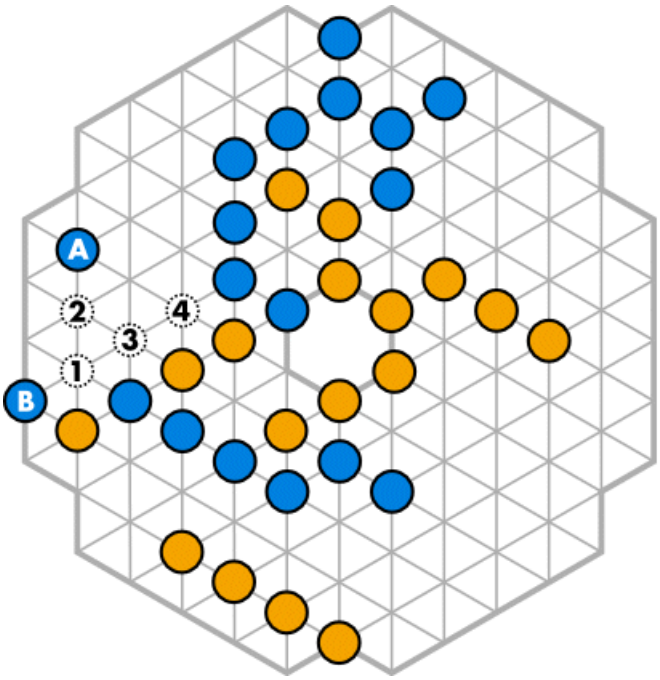

Figure 10 - C'est à Orange de jouer et il doit empêcher Bleu d'amener son oiseau A en 1. Donc Orange pose un nouvel oiseau en 2. Après cela, Bleu amène son oiseau B en 3 et Orange ne peut pas empêcher le prochain vol gagnant de l'oiseau A vers 4 (voir ci-dessus, la position gagnante en figure 9).

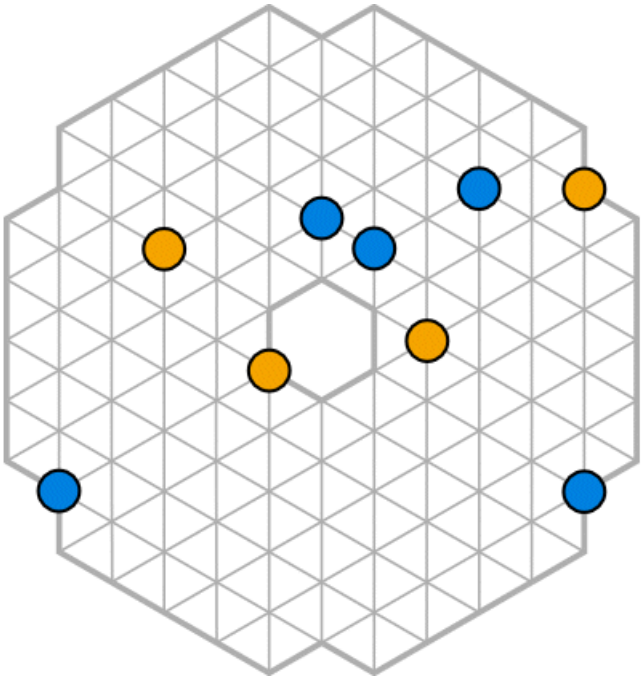

Figure 11 - Orange joue et gagne. Voyez-vous comment ?

Ce travail est sous license
Creative Commons Paternité – Pas d'Utilisation Commerciale 3.0.
http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.fr