



YUSUKE EMI

VOLTO™

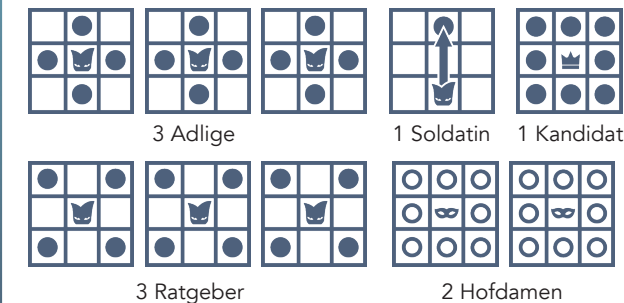


Der nächste Doge von Venedig wird bald gewählt! Zwei Adelsfamilien hoffen darauf, dass ihr Kandidat den Titel erringt.

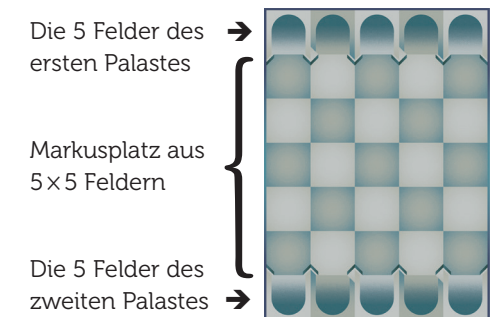
Beim Karneval auf dem Markusplatz sind alle maskiert. Eine traumhafte Gelegenheit für deine Familie, die Konkurrenz zu verdrängen. Bring deinen Gegner in Verruf und sichere dir so die Stimmen des Rates!

Spielmaterial

❖ 20 Masken (10 rote und 10 weiße)
Die Spielsteine beider Farben haben jeweils die folgenden Symbole auf den Rückseiten:



❖ 1 Spielmatte, die den Markusplatz aus 5 x 5 Feldern darstellt, der von zwei Palästen aus jeweils 5 Feldern begrenzt wird:



Gegnerische Masken schlagen

Wenn du eine gegnerische Maske schlägst, wird deren Symbol enthüllt und der entsprechende Effekt angewandt:

- Wenn du einen gegnerischen **Adligen**, einen **Ratgeber** oder die **Soldatin** schlägst, wird diese Maske von der Spielmatte entfernt. Danach ist die gegnerische Seite am Zug. Siehe Beispiel **B1**.
- Wenn du den gegnerischen **Kandidaten** schlägst, gewinnst du sofort die Partie. Siehe Beispiel **B2**.
- Wenn du eine gegnerische **Hofdame** schlägst, werden sowohl die Hofdame als auch die Maske, die diese geschlagen hat, enthüllt und von der Spielmatte entfernt. Siehe Beispiel **B3**. Danach ist die gegnerische Seite am Zug.

Achtung: Wenn dein Kandidat eine gegnerische Hofdame schlägt, wird dein Kandidat ebenfalls von der Spielmatte entfernt und die gegnerische Seite gewinnt sofort die Partie (siehe **Ende der Partie**).

Hast du eine deiner Masken bewegt, eventuell eine gegnerische Maske geschlagen und den entsprechenden Effekt angewandt, endet dein Zug. Wurde keine der Bedingungen erfüllt, die das Ende der Partie auslösen, ist die gegnerische Seite am Zug.

Ende der Partie

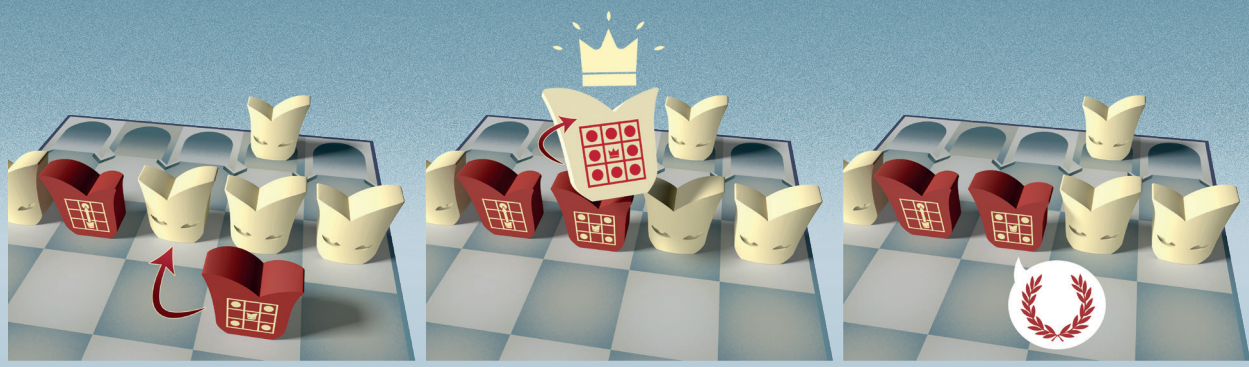
Eine Partie VOLTO endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt wird:

- Eine Seite entfernt den **gegnerischen Kandidaten** von der Spielmatte und gewinnt sofort die Partie. Siehe Beispiel **B2**.
- Die **zweite Hofdame** einer Seite wird geschlagen. Die Seite, der diese Hofdame gehört, gewinnt sofort die Partie. Siehe Beispiel **B4**.
- Eine Seite bewegt den eigenen **Kandidaten** auf eines der 5 Felder **des gegnerischen Palastes** und gewinnt sofort die Partie. Siehe Beispiel **B5**.

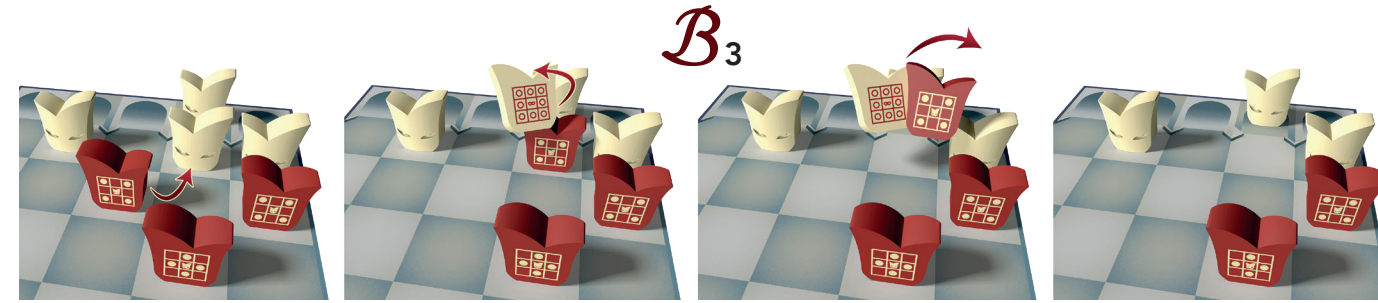
In jeder dieser Situationen ist es einer Familie gelungen, die Konkurrenz öffentlich in Verruf zu bringen. Der eigene Kandidat erhält alle Stimmen des Rates und wird der neue Doge von Venedig!



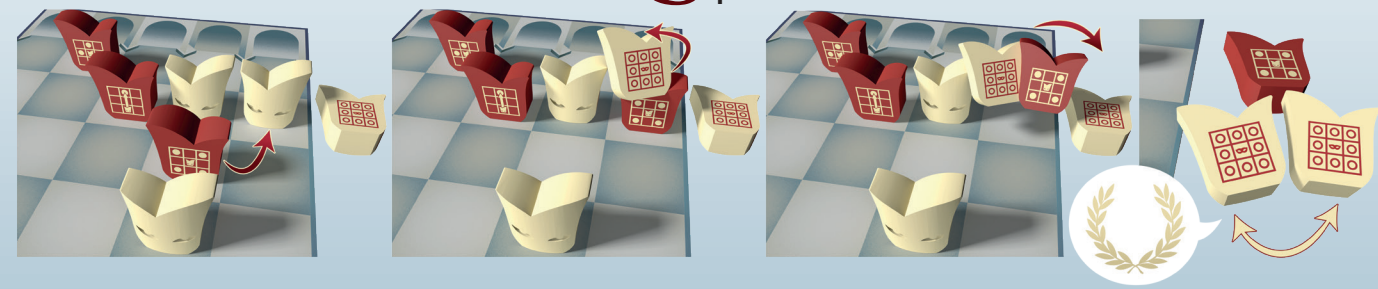
B₂



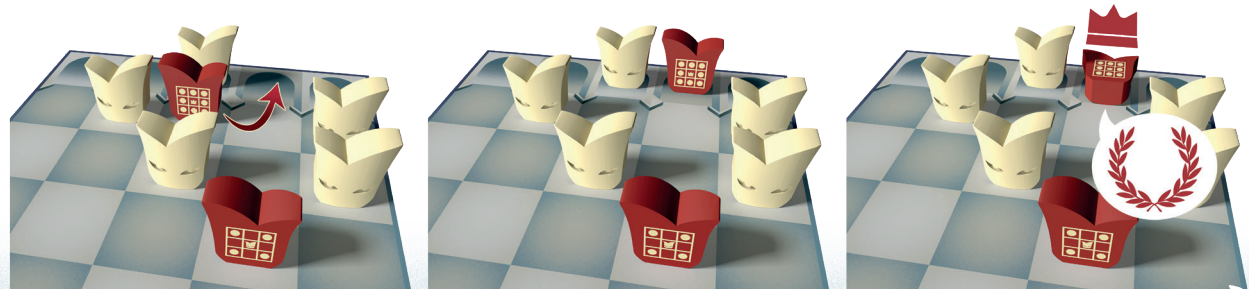
B₃



B₄



B₅



Ziel des Spiels

Du gewinnst eine Partie VOLTO, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt wird:

- Du hast den **Kandidaten** der gegnerischen Seite von der Spielmatte entfernt,
- die gegnerische Seite hat deine **zweite Hofdame** geschlagen oder
- dein **Kandidat** befindet sich auf einem der **5 Felder des gegnerischen Palastes**.

Spielaufbau

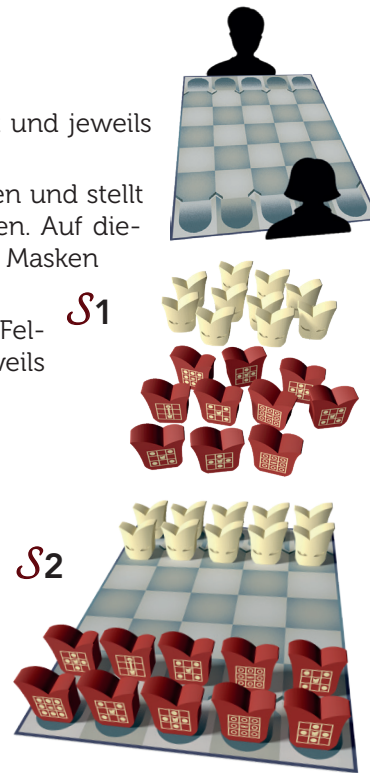
- Legt die Spielmatte so zwischen euch, dass ihr euch gegenüber sitzt und jeweils einen Palast mit 5 Feldern vor euch habt.
- Wählt jeweils eine Farbe, nehmt die zur Farbe zugehörigen 10 Masken und stellt sie so vor euch, dass die Augen die gegnerischen Masken anschauen. Auf diese Weise könnt ihr nur die Symbole auf der Rückseite eurer eigenen Masken sehen. Siehe Spielaufbau-Beispiel **S1**.
- Stellt jeweils eure 10 Masken nach Belieben und geheim auf die 5 Felder eures Palastes und die 5 Felder des Markusplatzes direkt davor, jeweils eine Maske pro Feld. Siehe Spielaufbau-Beispiel **S2**.

Die Grundidee von VOLTO besteht darin, dass ihr die Identitäten der gegnerischen Masken nicht kennt – bis ihr versucht, sie zu schlagen!

Spielablauf

Wer von euch am verschlagensten ist, beginnt und führt den ersten Zug aus. Danach seid ihr abwechselnd am Zug.

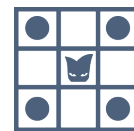
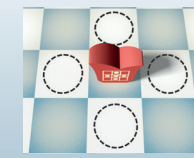
In deinem Zug wählst du eine deiner Masken auf der Spielmatte und bewegst sie auf ein anderes Feld, nach den folgenden Regeln:



- Du darfst nicht aussetzen und musst eine deiner Masken, die sich auf der Spielmatte befindet, bewegen:
 - ❖ entweder auf ein freies Feld
 - ❖ oder auf ein Feld, auf dem sich eine gegnerische Maske befindet. Diese wird geschlagen (siehe **Gegnerische Masken schlagen**).
- Du kannst deine Masken niemals auf ein Feld bewegen, auf dem sich bereits eine deiner Masken befindet.
- Jede Maske bewegt sich auf eine eigene Weise. Diese ist durch das Symbol auf der Rückseite des Spielsteins ersichtlich:



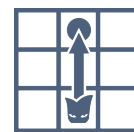
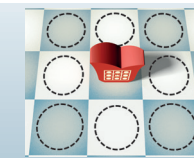
Adliger: Ein Adliger bewegt sich auf eines der 4 orthogonal angrenzenden Felder (also vorwärts, rückwärts, links oder rechts). Er kann eine gegnerische Maske schlagen.



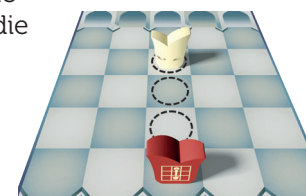
Ratgeber: Ein Ratgeber bewegt sich auf eines der 4 diagonal angrenzenden Felder. Er kann eine gegnerische Maske schlagen.



Kandidat: Der Kandidat bewegt sich auf eines der 8 Felder, die ihn umgeben. Er kann eine gegnerische Maske schlagen.



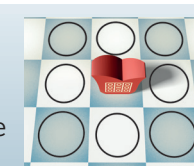
Soldatin: Die Soldatin bewegt sich um beliebig viele Felder geradeaus und nur nach vorne. Alle Felder, die sie dabei überquert, müssen frei sein. Nur auf dem Zielfeld darf eine gegnerische Maske stehen, wenn sie diese schlagen möchte.



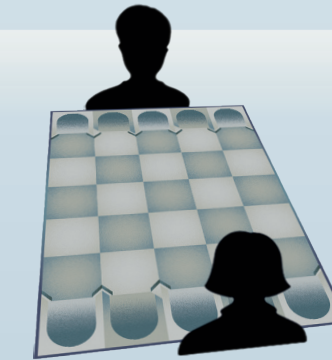
Sonderfall: Erreicht eine Soldatin eines der Felder des gegnerischen Palastes, bleibt sie dort und kann sich bis zum Ende der Partie nicht mehr bewegen. Sie kann allerdings geschlagen werden.



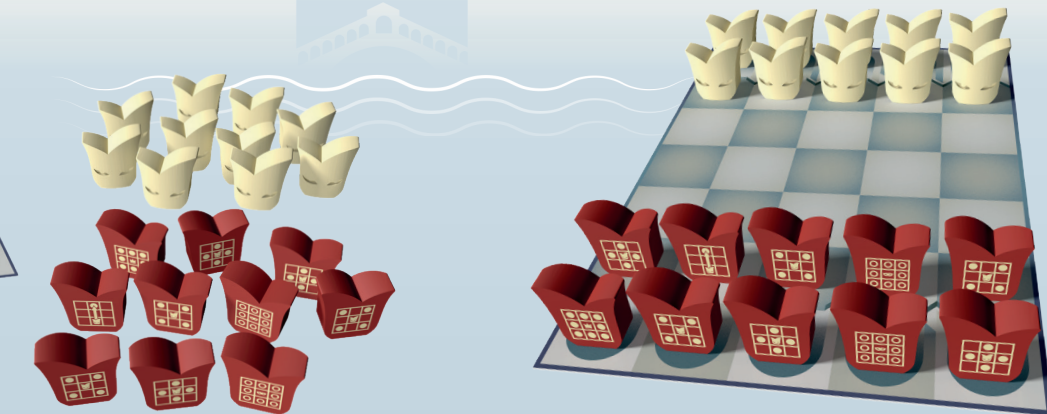
Hofdame: Eine Hofdame bewegt sich auf eines der 8 Felder, die sie umgeben. **Achtung:** Die 2 Hofdamen sind die einzigen Masken, die **keine gegnerische Maske schlagen können**. Dies wird durch das leere Kreissymbol (○) angezeigt. Eine Hofdame muss sich deshalb immer auf ein freies Feld bewegen.



S₁



S₂



B₁

