



 YUSUKE EMI

VOLTO™

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

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

Spielmaterial

❖ **20 Masken:** 10 von jeder Farbe.
Die Steine beider Spieler sind gleich verteilt.



3 Adlige

1 Soldat

1 Kandidat



3 Ratgeber

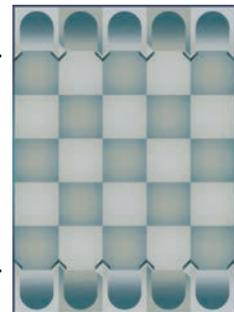
2 Hofdamen

❖ **1 Spielmatte,** die den Markusplatz darstellt und aus 5x5 Feldern besteht, die von zwei Palästen von je 5 Feldern begrenzt werden.

Die 5 Felder des ersten Palastes →

Markusplatz aus 5 x 5 Feldern

Die 5 Felder des zweiten Palastes →



Ziel des Spiels

Um eine Partie VOLTO zu gewinnen, musst du am Ende deines Zuges eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

- du hast den **Kandidaten** deines Gegenspielers vom Feld genommen,
- dein Gegenspieler hat deine **zweite Hofdame** geschlagen,
- dein **Kandidat** befindet sich auf einem der **5 Felder des Palastes** deines Gegenspielers.

Aufbau

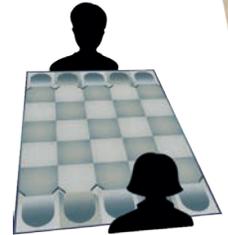
- Legt die Spielmatte so zwischen die beiden Spieler, dass jeder einen Palast mit seinen 5 Feldern vor sich hat und sich beide gegenüber sitzen.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt seine zugehörigen 10 Masken und stellt sie so vor sich, dass die Augen den Gegner anschauen. Auf diese Weise kann jeder Spieler nur die Symbole auf der Rückseite seiner eigenen Masken sehen. Siehe Beispiel **S1**.
- Jeder Spieler stellt nach Belieben geheim seine 10 Masken auf die 5 Felder seines Palastes vor sich und die 5 Felder des Markusplatzes direkt davor, jeweils eine Maske pro Feld. Siehe Beispiel **S2**.

Die Grundidee von VOLTO besteht darin, dass beide Spieler die Identität der gegnerischen Masken nicht kennen – bis sie versuchen, sie zu schlagen!

Spielablauf

Der verschlagenste Spieler beginnt und hat den ersten Zug. Danach sind beide Spieler abwechselnd an der Reihe.

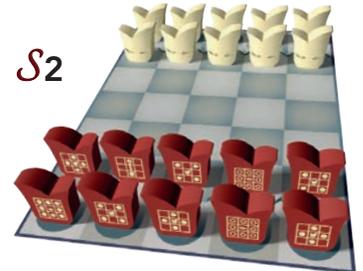
In seinem Zug wählt ein Spieler eine seiner Masken auf der Spielmatte und bewegt sie auf ein anderes Feld, nach den folgenden Regeln:



S1



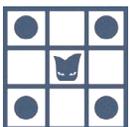
S2



- Ein Spieler darf nicht aussetzen, er muss eine seiner Masken, die sich auf der Spielmatte befinden, bewegen:
 - ❖ entweder auf ein freies Feld,
 - ❖ oder auf ein Feld, auf dem sich eine gegnerische Maske befindet. Diese wird geschlagen: siehe **gegnerische Masken schlagen**.
- Ein Spieler kann niemals eine seiner Masken auf ein Feld bewegen, auf dem sich eine seiner eigenen Masken befindet.
- Jede Maske hat eine eigene Weise, sich zu bewegen. Diese ist durch das Symbol auf der Rückseite des Spielsteins klar ersichtlich:



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



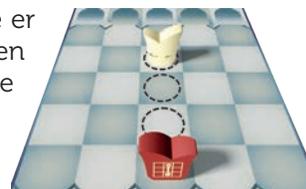
Ratgeber: Ein Ratgeber bewegt sich auf eines der 4 diagonal gelegenen Felder. Er kann eine gegnerische Maske schlagen.



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



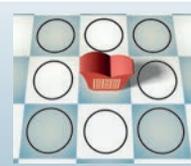
Soldat: Der Soldat bewegt sich geradeaus und nur nach vorne. Er bewegt sich um so viele Felder, wie er möchte. Alle Felder, die er dabei überquert, müssen frei sein. Nur auf dem Zielfeld darf eine gegnerische Maske stehen, wenn er sie schlagen möchte.



Sonderfall: Erreicht ein Soldat eines der Felder des gegnerischen Palastes, bleibt er dort und kann sich bis zum Ende der Partie nicht mehr bewegen. Er kann allerdings geschlagen werden.



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



Gegnerische Masken schlagen

Wenn ein Spieler eine gegnerische Maske schlägt, wird deren Symbol aufgedeckt und der entsprechende Effekt angewandt:

- Wenn ein Spieler einen **Adligen**, einen **Ratgeber** oder den gegnerischen **Soldaten** schlägt, wird diese Maske vom Spielfeld entfernt. Danach spielen die Spieler abwechselnd weiter: siehe Beispiel **E1**.
- Wenn ein Spieler den gegnerischen **Kandidaten** schlägt, gewinnt er sofort die Partie: siehe Beispiel **E2**.
- Wenn ein Spieler eine gegnerische **Hofdame** schlägt, wird sowohl die Hofdame vom Feld genommen als auch der Spielstein, der dies ausgelöst hat: siehe Beispiel **E3**.
Danach spielen die Spieler abwechselnd weiter.

Achtung: Wenn ein **Kandidat** eine gegnerische **Hofdame** schlägt, wird er ebenfalls vom Spielfeld genommen und der Besitzer der Hofdame gewinnt sofort die Partie.
Siehe **Ende des Spiels**.

- Hast du eine deiner Masken bewegt, eventuell eine gegnerische Maske geschlagen und die Folgen ausgeführt, endet dein Zug. Ist keine der Bedingungen erfüllt, die das Ende des Spiels auslösen, ist dein Gegenspieler am Zug.

Ende des Spiels

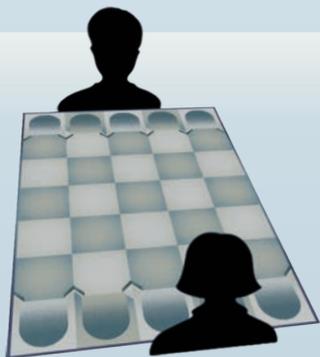
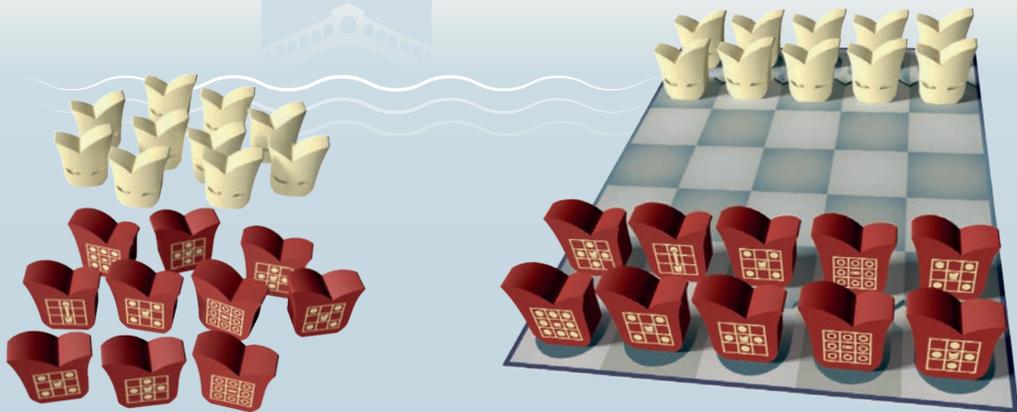
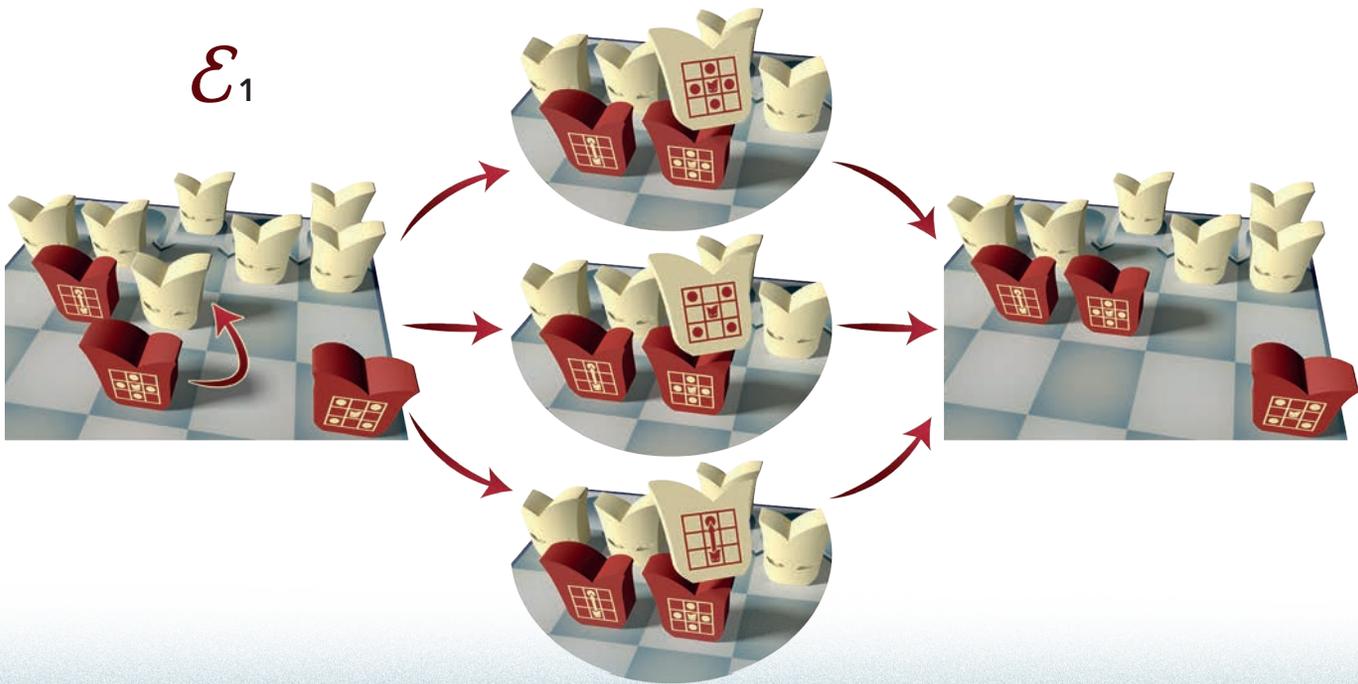
Eine Partie VOLTO endet, wenn einer der Spieler am Ende seines Zuges eine der folgenden Bedingungen erfüllt:

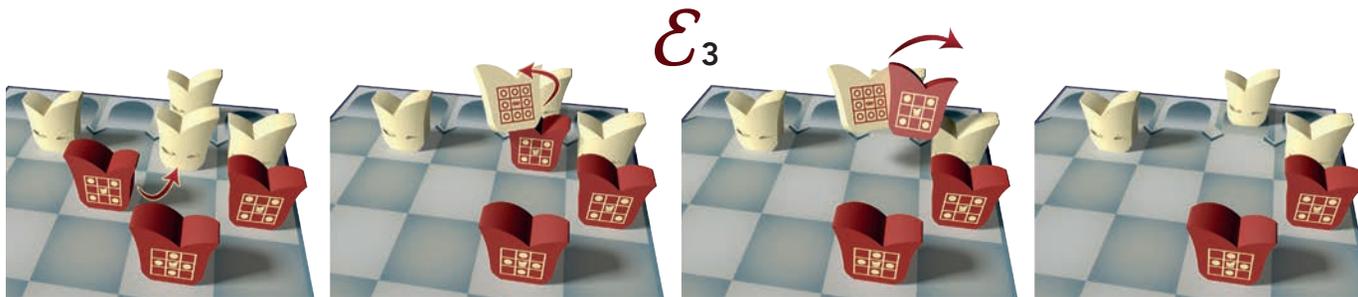
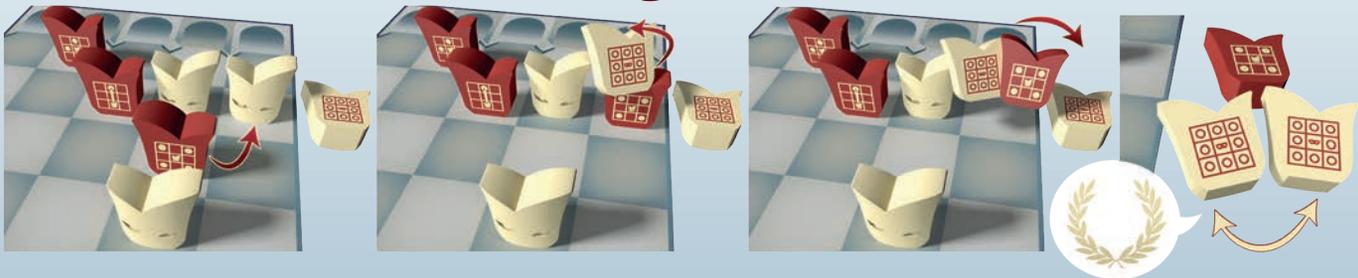
● Ein Spieler hat den **gegnerischen Kandidaten** vom Spielfeld entfernt. Dieser Spieler gewinnt sofort die Partie: siehe Beispiel **E2**.

● Die **zweite Hofdame** eines Spielers wird geschlagen. Dieser Spieler gewinnt sofort die Partie: siehe Beispiel **E4**.

● Ein Spieler hat seinen **Kandidaten** auf eines der **5 Felder des gegnerischen Palastes** gezogen. Er deckt ihn auf und gewinnt sofort die Partie: siehe Beispiel **E5**.

In jeder dieser Situationen ist es dem Sieger gelungen, seinen Rivalen öffentlich in Misskredit zu bringen. Er erhält alle Stimmen des Rates und wird der neue Doge von Venedig!

\mathcal{S}_1  \mathcal{S}_2  \mathcal{E}_1 

\mathcal{E}_2  \mathcal{E}_3  \mathcal{E}_4  \mathcal{E}_5 