



 YUSUKE EMI

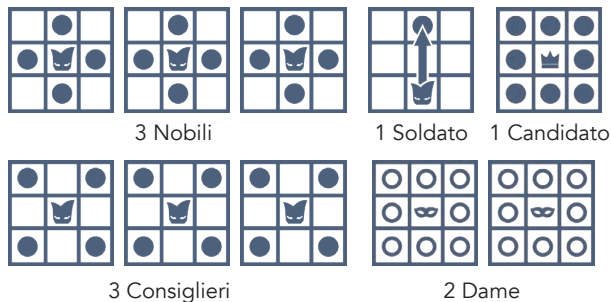
VOLTO™

*P*resto verrà eletto il nuovo Doge di Venezia e due famiglie si aspettano che il proprio prescelto ottenga il titolo.

A carnevale tutti indossano una maschera e questa è l'occasione perfetta per togliere di mezzo la concorrenza. Scredita pubblicamente il tuo rivale a Piazza San Marco per assicurarti i voti del Consiglio!

Contenuto

❖ **20 Maschere:** 10 per ciascun colore. Ogni giocatore possiede lo stesso numero di Maschere.

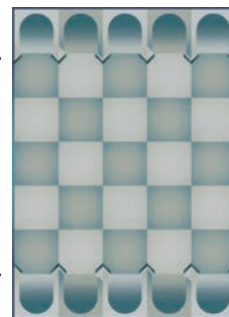


❖ **1 plancia di gioco** rappresentante Piazza San Marco, composta da una griglia 5x5 con due file di portici, una per lato, formate da 5 caselle.

5 caselle del primo portico →

Griglia 5x5 di Piazza San Marco

5 caselle del secondo portico →



Obiettivo

Per vincere una partita a VOLTO, deve verificarsi una delle seguenti condizioni al termine del tuo turno:

- hai rimosso il **Candidato** del tuo avversario dalla plancia di gioco;
- il tuo avversario ha catturato entrambe le **tue Dame**;
- il tuo **Candidato** ha raggiunto una delle **5 caselle del portico del tuo avversario**.

Preparazione

- Posiziona la plancia di gioco in modo che ciascun giocatore abbia di fronte a sé le 5 caselle di un portico, rivolte verso l'avversario.
- Ciascun giocatore sceglie un colore e sistema le 10 Maschere corrispondenti di fronte a sé, con gli occhi rivolti verso l'avversario. In questo modo i giocatori possono solamente vedere i simboli disegnati sui dorsi delle proprie Maschere. Vedi esempio di preparazione **S1**.
- Ciascun giocatore sistema le proprie 10 Maschere nell'ordine che preferisce, sulle 5 caselle del proprio portico e sulla fila di 5 caselle di Piazza San Marco immediatamente di fronte. Puoi posizionare solo 1 Maschera per casella. Vedi esempio di preparazione **S2**.

Il concetto base di VOLTO consiste nel fatto che i giocatori non conoscono la reale identità delle Maschere degli avversari fino al momento in cui vengono catturate!

Come si gioca

Il giocatore più astuto inizierà per primo. Il gioco si alternerà poi a turni.

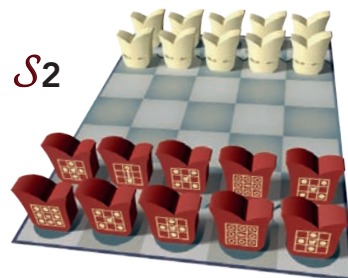
Al tuo turno, scegli una delle tue Maschere dalla plancia di gioco e muovila verso un'altra casella, rispettando le seguenti regole:



S1



S2



- non è consentito saltare il turno. Un giocatore è tenuto a muovere una Maschera sulla plancia:
 - ❖ su una casella vuota OPPURE
 - ❖ su di una casella occupata da una Maschera avversaria, catturandola. Vedi **Catturare le Maschere Avversarie**;
- non è consentito muovere una Maschera su una casella che già contiene una delle proprie Maschere;
- ciascuna Maschera ha un modo di muoversi unico a seconda del tipo. Verifica il movimento di ciascuna sul suo dorso:



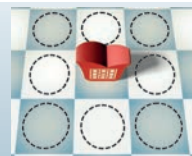
Nobile: il Nobile si può muovere avanti, indietro, a destra o a sinistra in una delle 4 caselle ad esso adiacenti. Può catturare una Maschera avversaria.



Consigliere: il Consigliere si può muovere su una delle 4 caselle diagonali ad esso adiacenti. Può catturare una Maschera avversaria.



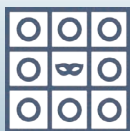
Candidato: il Candidato si può muovere su una delle 8 caselle ad esso adiacenti. Può catturare una Maschera avversaria.



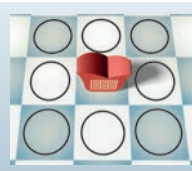
Soldato: il Soldato si può muovere in linea retta di quante caselle desidera ma solo in avanti. Per potersi muovere delle caselle desiderate, queste devono essere vuote. Solo l'ultima casella di fronte a sé può avere una Maschera avversaria, se desidera catturarla.



Eccezione: se un Soldato raggiunge una dalla 5 caselle del portico avversario, questi non può muoversi da lì. Anche in questo caso, può essere catturato.



Dama: la Dama si può muovere su una delle 8 caselle ad essa adiacenti. **Attenzione:** le due Dame sono le uniche pedine **che non possono catturare Maschere avversarie**. Ciò è rappresentato dal simbolo a cerchio sul loro dorso ○. Una Dama può muoversi solamente su una casella vuota.



Catturare le Maschere Avversarie

Quando un giocatore cattura una Maschera avversaria, il suo simbolo viene rivelato e se ne applicano gli effetti di cattura:

- quando un giocatore cattura un **Nobile**, un **Consigliere** o un **Soldato**, questi vengono rimossi dalla plancia di gioco. I giocatori quindi proseguono i turni normalmente, vedi esempio **E1**.
- quando un giocatore cattura il **Candidato avversario**, vince immediatamente la partita. Vedi esempio **E2**.
- quando un giocatore cattura una **Dama** avversaria, il proprio pezzo viene rimosso dalla plancia di gioco assieme alla Dama appena catturata. Vedi esempio **E3**.
I giocatori proseguono i turni normalmente.

Attenzione: quando un Candidato cattura una Dama avversaria, entrambe le pedine vengono rimosse dal gioco, quindi il giocatore che ha perso la Dama vince immediatamente la partita. Vedi **Fine del gioco**.

Dopo aver mosso la tua Maschera ed aver applicato gli effetti di cattura, il tuo turno termina. Se non si sono verificate le condizioni per vincere, è il turno del tuo avversario.

Fine del gioco

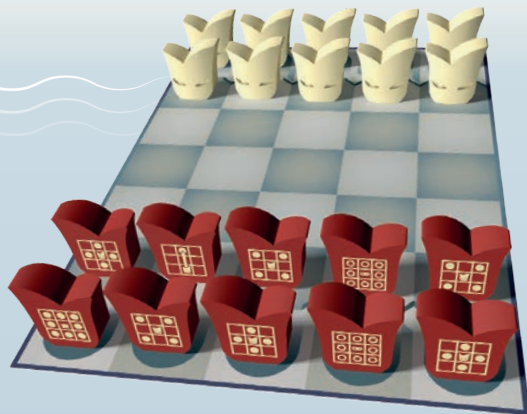
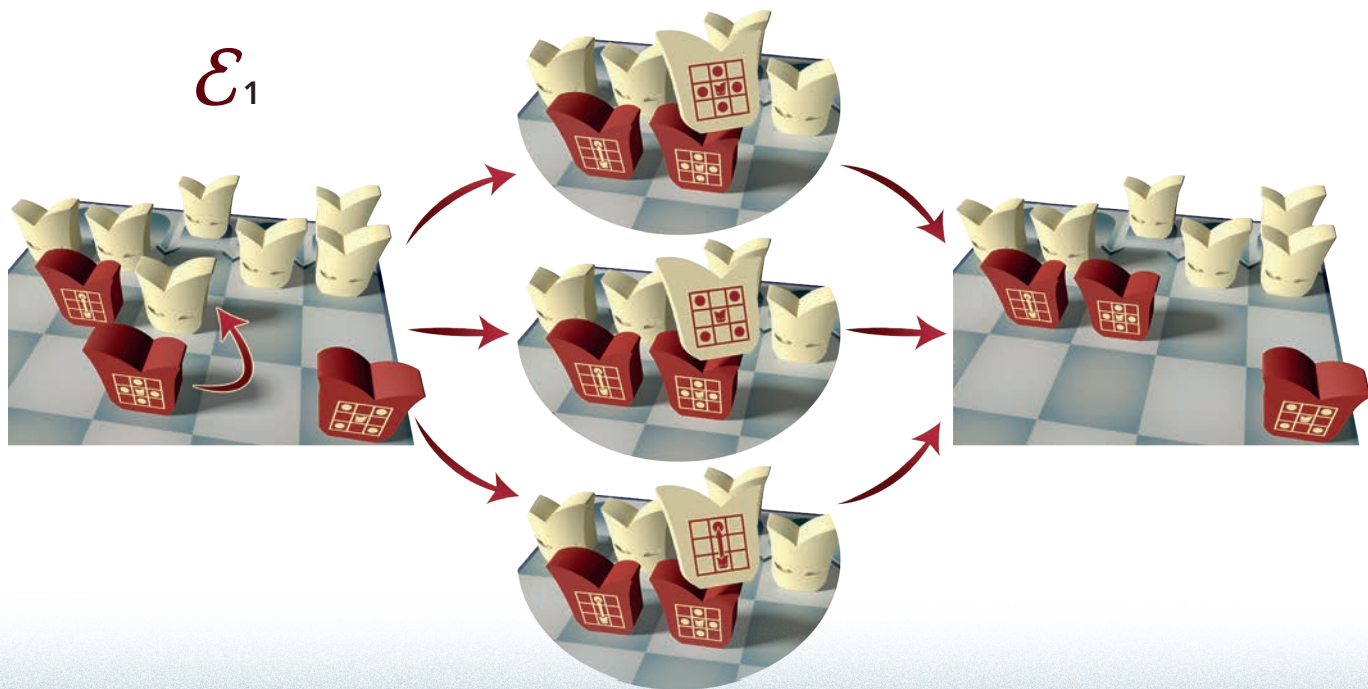
Una partita a VOLTO termina quando si verifica una delle seguenti condizioni durante il turno di gioco:

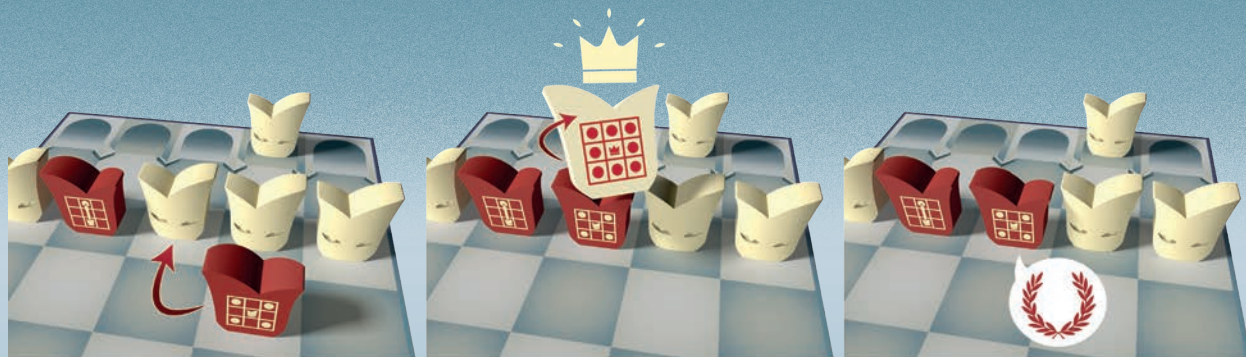
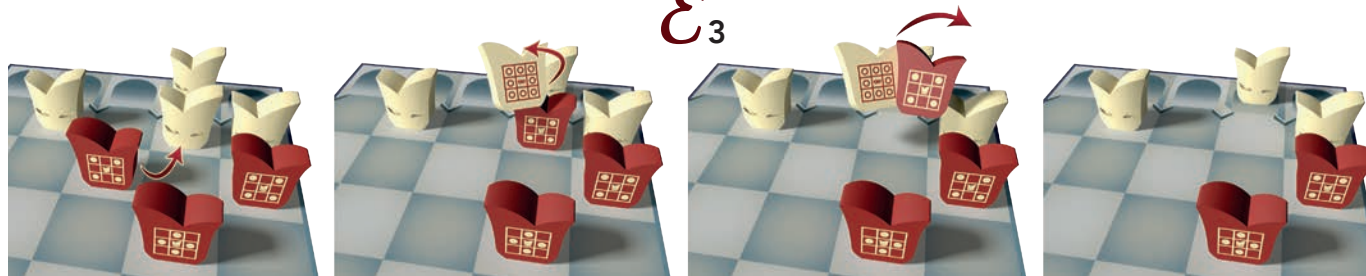
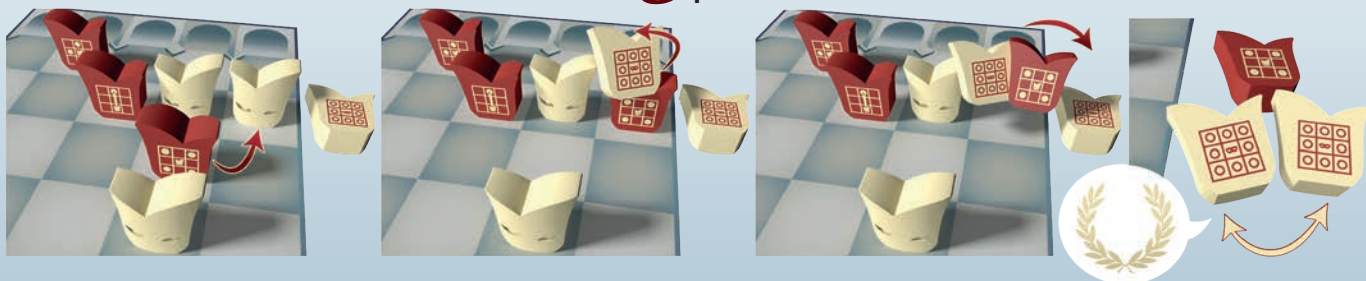
● un giocatore rimuove il **Candidato avversario** dalla plancia di gioco. Questi vince immediatamente la partita: Vedi esempio **E2**.

● **entrambe le Dame** di un giocatore vengono catturate. Il giocatore che ha perso le Dame vince immediatamente la partita. Vedi esempio **E4**.

● il **Candidato** di uno dei due giocatori raggiunge una delle **5 caselle del portico avversario**. Il Candidato viene smascherato e vince immediatamente la partita. Vedi esempio **E5**.

In ciascuna di queste situazioni, il vincitore riesce nell'intento di screditare pubblicamente il rivale e vincere i voti del Consiglio, necessari a diventare il nuovo Doge di Venezia!

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

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