6+ | 2 | 10 min

Spelregels

Yusuke Emi

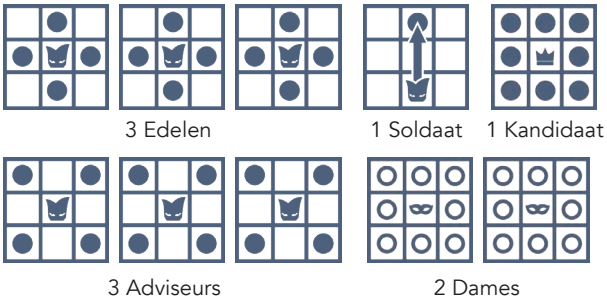
VOLTO™

De volgende Doge van Venetië wordt binnenkort gekozen en twee families verwachten dat hun vertegenwoordiger de titel in ontvangst neemt.

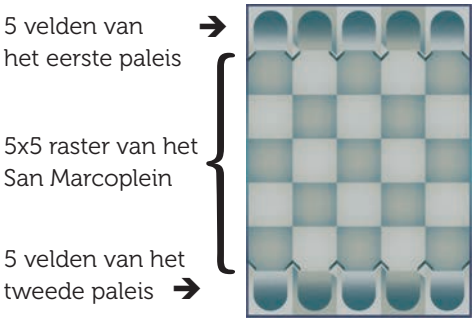
Iedereen op het carnaval is gemaskerd, waardoor het de perfecte gelegenheid is voor je gezin om de concurrentie te verdrijven. Verneder je rivaal op het San Marcoplein om ervoor te zorgen dat je de stemmen van de commissie wint!

Spelmateriaal

❖ **20 maskers**: 10 van elke kleur.
Elke speler heeft hetzelfde aantal maskers als zijn tegenstander.



❖ **1 speelmat** van het San Marcoplein bestaande uit een 5x5 raster met twee paleisrijen aan weerszijden, elk bestaande uit 5 velden.



Doel van het spel

Om VOLTO te winnen, moet aan het einde van een beurt een van de volgende dingen gebeuren:

- je verwijdert de **kandidaat** van je tegenstander van de mat,
- je tegenstander slaat je beide **dames**,
- je **kandidaat** baant zich een weg naar een van de **5 paleisvelden van je rivaal**.

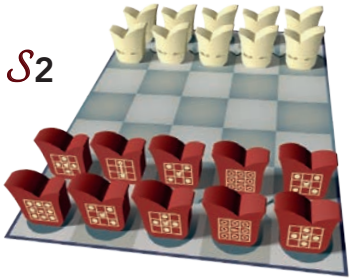
Spelvoorbereiding

- Plaats de speelmat tussen de twee spelers in zodat elke speler 5 paleisvelden voor zich heeft en ze tegenover elkaar zitten.
- Elke speler kiest een maskerkleur en plaatst de 10 bijbehorende maskers voor zich neer met de ogen gericht naar de tegenstander. Op deze manier kan alleen de speler zelf de symbolen op de achterkant van zijn eigen maskers zien. Zie afbeelding S1.
- Elke speler plaatst in het geheim zijn 10 maskers in elke gewenste volgorde op de 5 velden van hun eigen paleis en op de eerste rij van 5 velden van het San Marcoplein direct voor hun paleis. In elk veld moet één masker staan. Zie afbeelding S2.

S1

Het basisprincipe van VOLTO is dat spelers de identiteit van de maskers van hun tegenstanders niet kennen tot het moment dat ze ze durven te slaan!

S2



Speelwijze

De sluwste speler begint het spel en daarna komen de spelers elkaar afwisselend aan de beurt.

Tijdens zijn beurt neemt een speler een van zijn maskers op de mat en verplaatst dat naar een ander veld, met inachtneming van de volgende regels:

● Een speler mag zijn beurt niet overslaan. Ze moeten een van hun maskers op de mat verplaatsen:

❖ ofwel naar een leeg veld

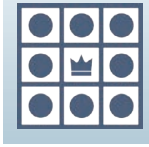
❖ of naar een veld met een masker van een tegenstander. Dit betekent dat ze een masker van de tegenstander slaan. Zie **Maskers van de tegenstander slaan**.

● Een speler kan zijn masker niet verplaatsen naar een veld met een van zijn eigen maskers.

● Elk masker heeft een unieke manier van bewegen. Die staat afgebeeld op de achterkant van het masker:

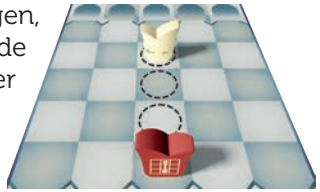
Edelman: een edelman beweegt vooruit, achteruit, links of rechts naar een van de 4 aangrenzende velden. Hij mag een masker van de tegenstander slaan.

Adviseur: een adviseur beweegt naar een van de 4 diagonale velden. Hij mag een masker van een tegenstander slaan.



Kandidaat: de kandidaat beweegt naar een van de 8 velden eromheen. Hij kan een masker van de tegenstander slaan.

Soldaat: de soldaat beweegt in een rechte lijn zoveel velden als hij wil, maar alleen vooruit. Om te kunnen bewegen, moeten de velden die ze willen passeren gelegen voor de soldaat, leeg zijn. Alleen het laatste veld mag een masker van een tegenstander hebben als ze het willen slaan.



Uitzondering: als een soldaat een van de 5 paleisvelden van de tegenstander bereikt, kan hij vanaf daar niet meer bewegen. Daar kunnen ze nog wel worden geslaan.

Dame: een dame beweegt naar een van de 8 velden om haar heen. **Let op**: de 2 dames zijn de enige stukken die een **masker van de tegenstander niet kunnen slaan**. Dit wordt weergegeven met het cirkelsymbool **O**. Een dame mag alleen naar een leeg veld bewegen.

Maskers van de tegenstander slaan

Wanneer een speler het masker van een tegenstander slaat, wordt het symbool onthuld en wordt het bijbehorende effect toegepast:

- Wanneer een speler een **edelman**, een **adviseur** of een **soldaat** slaat, wordt dit stuk van de mat verwijderd. Spelers spelen om de beurt verder. Zie voorbeeld **E1**.
- Wanneer een speler de **kandidaat** van zijn tegenstander slaat, wint hij onmiddellijk het spel. Zie voorbeeld **E2**.
- Wanneer een speler de **dame** van de tegenstander slaat, wordt het stuk dat haar slaat samen met de dame van de tegenstander van de mat verwijderd. Zie voorbeeld **E3**. Spelers spelen om de beurt verder.

Let op: wanneer een kandidaat de dame van een tegenstander slaat, worden ze allebei uit het spel verwijderd en wint de speler wiens dame werd geslaan onmiddellijk het spel. Zie ***Einde van het spel***.

- Nadat je je masker hebt verplaatst en het effect hebt toegepast, is je beurt voorbij. Als aan geen van de voorwaarden voor het winnen van het spel is voldaan, is je tegenstander aan de beurt om te spelen.

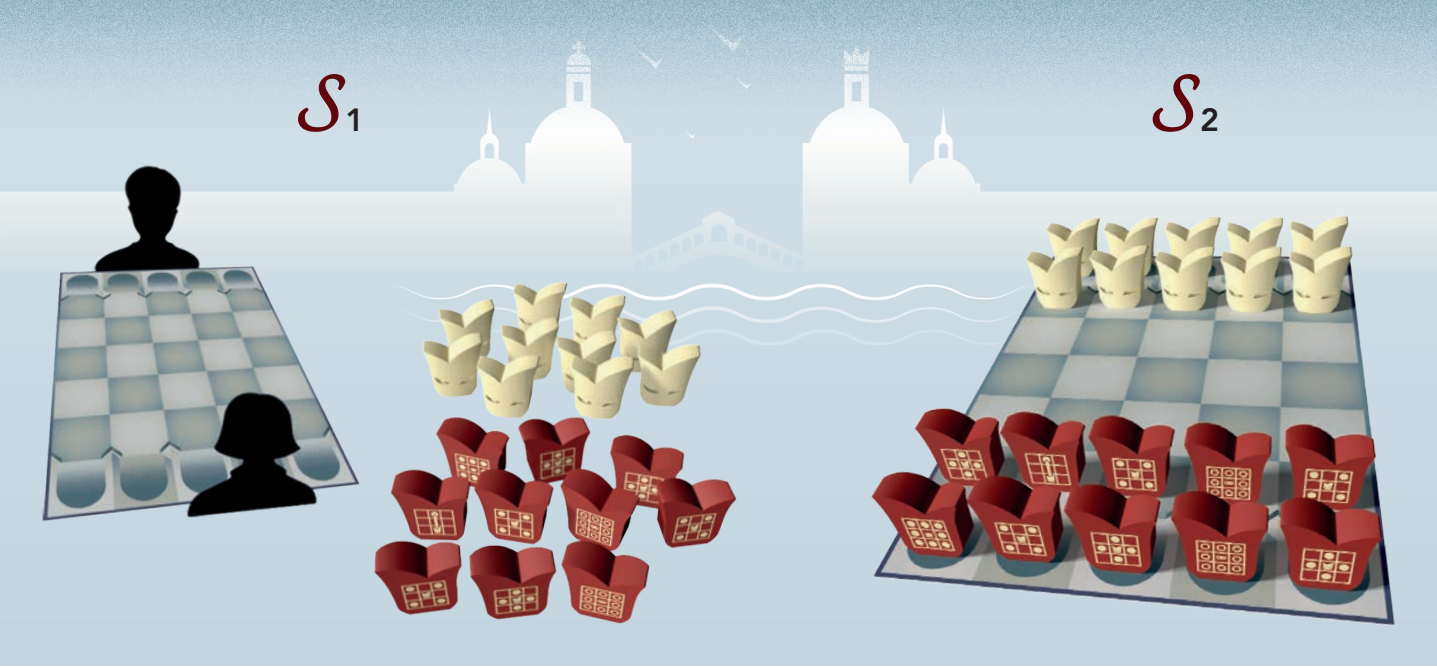
Einde van het spel

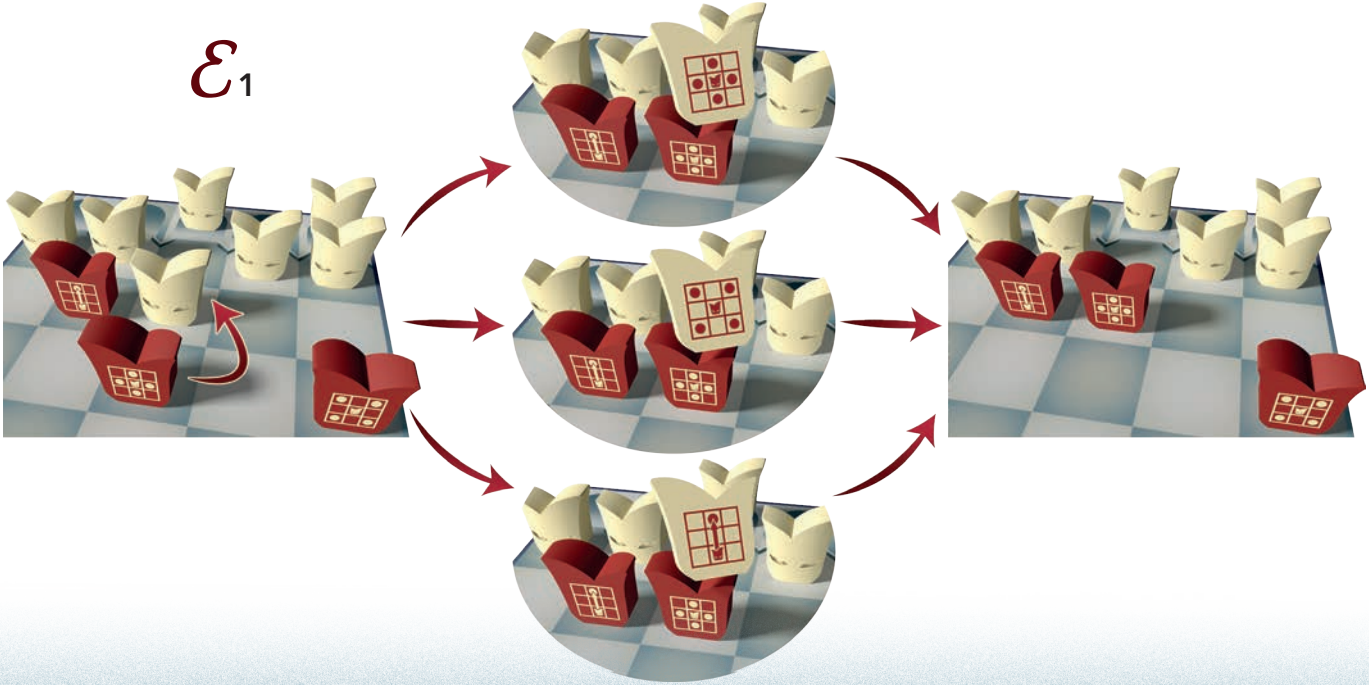
Een spel VOLTO eindigt wanneer een van de volgende situaties zich voordoet aan het einde van de beurt van een speler:

- Een speler verwijdert de kandidaat van zijn tegenstander van de mat. Die speler wint meteen het spel. Zie voorbeeld **E2**.
- **De tweede dame** van een speler wordt geslaan. Die speler wint meteen het spel. Zie voorbeeld **E4**.
- De **kandidaat** van een speler bereikt een **van de 5 paleisvelden van zijn tegenstander**. De kandidaat wordt ontmaskerd en wint direct het spel. Zie voorbeeld **E5**.

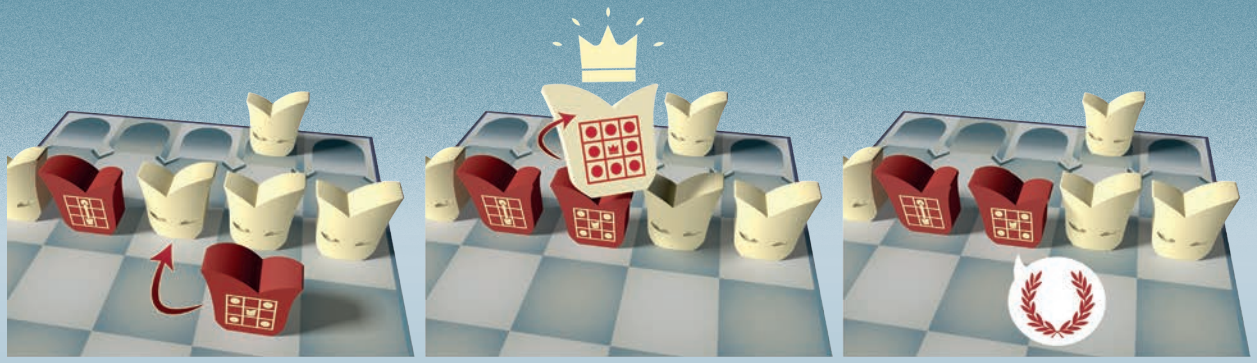
In elk van deze situaties slaagt de winnaar erin zijn rivaal publiekelijk te vernederen! Ze winnen alle stemmen van de commissie en worden de nieuwe Doge van Venetië!

© 2022 Blue Orange Edition. Volto en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu

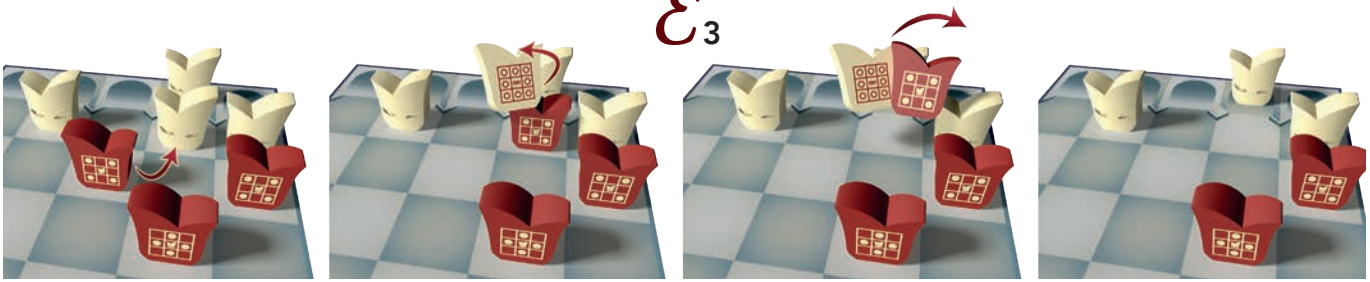

$\mathcal{S}_1$
$\mathcal{S}_2$


$\mathcal{E}_1$

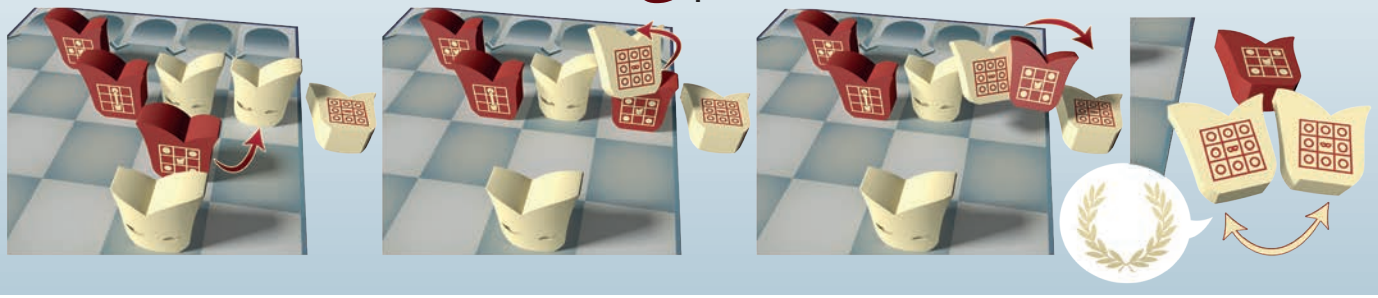
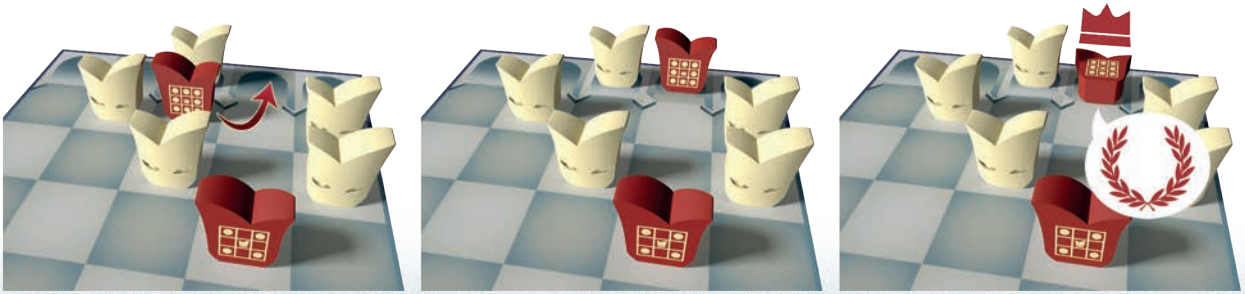
$\mathcal{E}_2$



$\mathcal{E}_3$



$\mathcal{E}_4$



$\mathcal{E}_5$