



YUSUKE EMI

VOLTO™

O próximo Doge de Veneza será eleito em breve e são duas as famílias que lutam por ver o seu Pretendente assumir tão honroso título.

No Carnaval, estão todos mascarados, o que torna a ocasião perfeita para que a tua família ataque e derrote a família rival, desacreditando-os na Praça de São Marcos e garantindo que é a tua família que ganha os votos do Comité!

Conteúdo do jogo

❖ **20 Máscaras:** 10 de cada cor.
Cada jogador tem o mesmo número de Máscaras que o seu oponente.

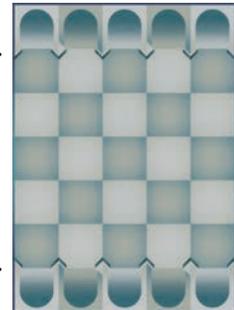


❖ **1 tapete de jogo** da Praça de São Marcos, composto por um tabuleiro em grelha 5 x 5 com mais uma fila palaciana de cada lado.

5 quadrados do primeiro Palácio →

Tapete 5 x 5 da Praça de São Marcos

5 quadrados do segundo Palácio →



Objetivo do jogo

Para ganhares um jogo de VOLTO, deve acontecer uma das seguintes situações:

- O **Pretendente** do teu oponente é removido do tapete;
- O teu oponente captura as tuas **2 Damas**;
- O teu **Pretendente** chega a um dos **5 quadrados do Palácio rival**.

Preparação do jogo

● Coloca o tapete de jogo entre os dois jogadores para que cada um tenha os 5 quadrados do seu Palácio diante de si. Os jogadores ficam frente a frente.

● Cada jogador escolhe uma cor e coloca as 10 Máscaras dessa cor à sua frente, com os olhos voltados para o rival. Desta forma, só o próprio jogador pode ver os símbolos na parte de trás das suas Máscaras. Vê o exemplo de disposição inicial **S1**.

● Cada jogador coloca secretamente as suas 10 Máscaras, por uma qualquer ordem à sua escolha, nos 5 quadrados do seu Palácio e na 1ª fila da Praça de São Marcos imediatamente à frente. Deve haver 1 Máscara por quadrado. Vê o exemplo de disposição inicial **S2**.

A ideia principal do VOLTO é que os jogadores desconhecem a identidade das Máscaras dos seus oponentes até ao momento em que se atrevem a capturá-las!

Como jogar

O jogador mais astuto joga em primeiro lugar e, em seguida, os jogadores revezam-se.

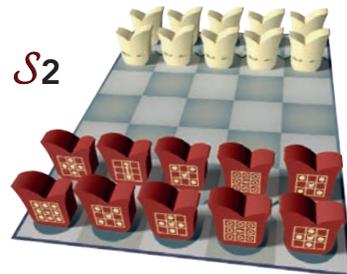
Na tua vez, pega numa das tuas Máscaras e move-a para outra casa, respeitando as seguintes regras:



S1



S2



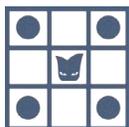
- Não podes passar. Deves mover sempre uma das tuas Máscaras:
 - ❖ Ou para um quadrado vazio;
 - ❖ Ou para um quadrado com a Máscara de um oponente. Isso significa que capturas a Máscara do oponente.

Vê **Capturar as máscaras do rival**.

- Não podes mover a tua Máscara para um quadrado que já tenha uma das tuas Máscaras.
- Cada Máscara tem uma forma única de se mover, de acordo com o que podes encontrar no símbolo na sua parte de trás:



Nobre: um Nobre move-se para frente, para trás, para a esquerda ou para a direita, ou seja, para qualquer um dos 4 quadrados adjacentes ortogonalmente. Os Nobres podem capturar Máscaras do oponente.



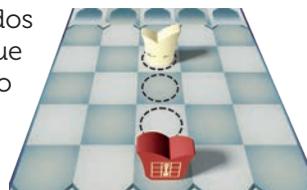
Conselheiro: um Conselheiro move-se para qualquer um dos 4 quadrados adjacentes na diagonal. Os Conselheiros podem capturar Máscaras do oponente.



Pretendente: o Pretendente move-se para qualquer um dos 8 quadrados em seu redor. Os Pretendentes podem capturar Máscaras do oponente.



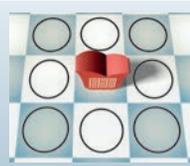
Soldado: o Soldado move-se em linha reta, quantos espaços quiser, mas apenas para a frente. Os quadrados no seu percurso devem estar vazios, sendo que apenas o quadrado final pode ter uma Máscara do seu rival, se ele a desejar capturar.



Exceção: se um soldado conseguir alcançar um dos 5 quadrados do Palácio do oponente, já não poderá mover-se mais de lá. Apesar de tudo, podem ser capturados.



Dama: uma Dama move-se para qualquer um dos 8 quadrados em seu redor. **Atenção:** as Damas são as únicas peças que **não conseguem capturar Máscaras do adversário**. Isso é indicado com o símbolo do Círculo ○. Uma Dama só se pode mover para um quadrado vazio.



Capturar as máscaras do rival

Quando um jogador captura uma Máscara do oponente, o seu símbolo é revelado e o efeito de captura correspondente é executado:

- Quando um jogador captura um **Nobre**, um **Conselheiro** ou um **Soldado**, eles são removidos do tapete. Os jogadores continuam a jogar normalmente. Vê o exemplo **É1**.
- Quando um jogador captura o **Pretendente** do seu oponente ganha imediatamente o jogo. Vê o exemplo **É2**.
- Quando um jogador captura uma **Dama**, a peça que a capturou é removida do tapete, juntamente com a Dama. Vê o exemplo **É3**.
Os jogadores continuam a jogar normalmente.

Atenção: quando um Pretendente captura a Dama do oponente, ambos são removidos do jogo e o jogador cuja Dama foi retirada ganha imediatamente o jogo. Vê **Fim do jogo**.

- Depois de moveres a tua Máscara e de realizares o seu efeito de captura, a tua vez acabou. Se nenhuma das condições para vencer o jogo foi cumprida, então é a vez do teu opositor jogar.

Fim do jogo

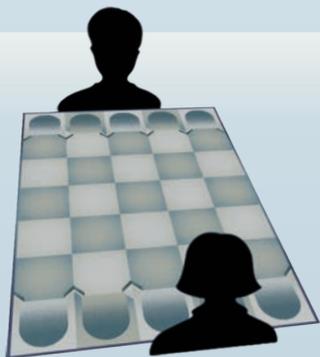
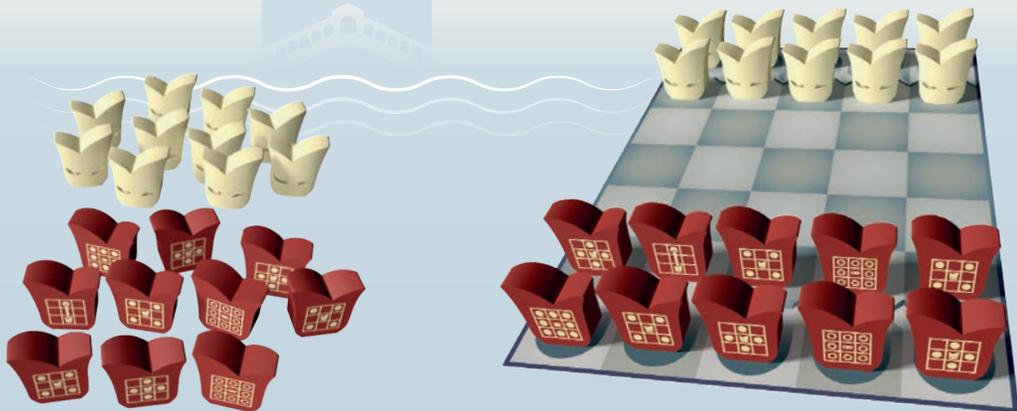
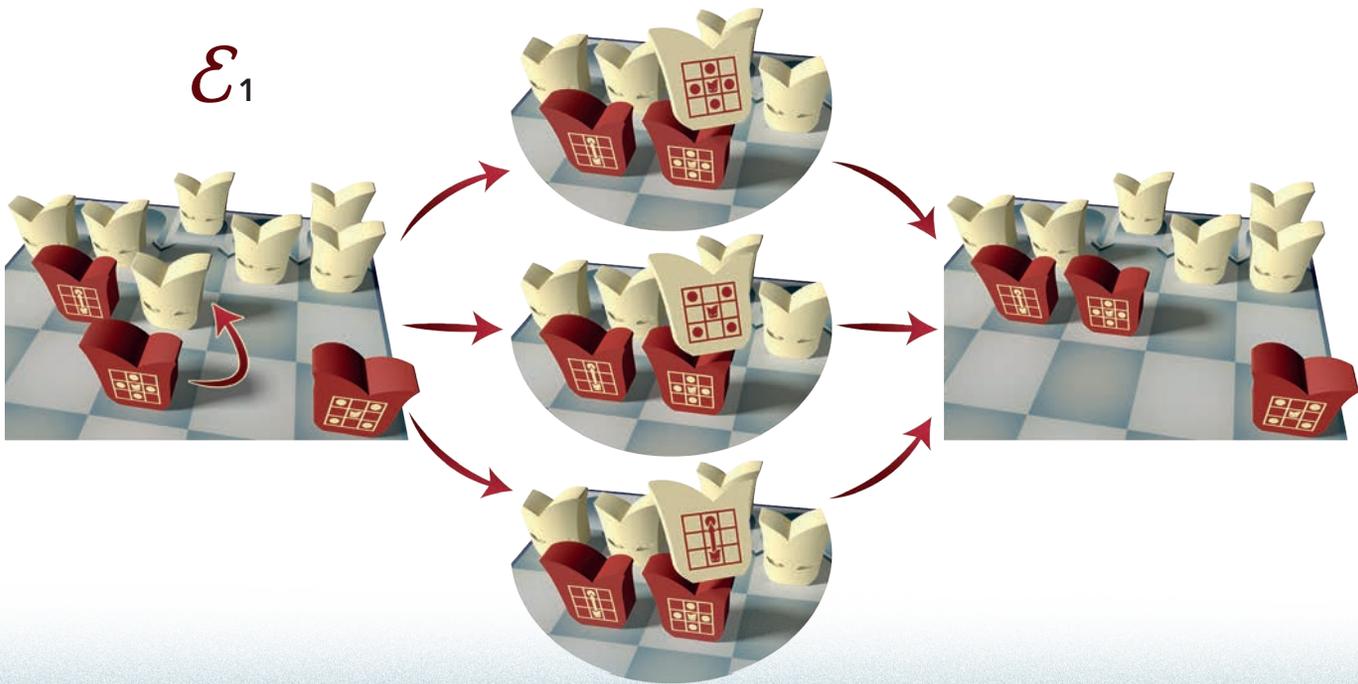
Um jogo de VOLTO termina quando uma das seguintes situações acontece:

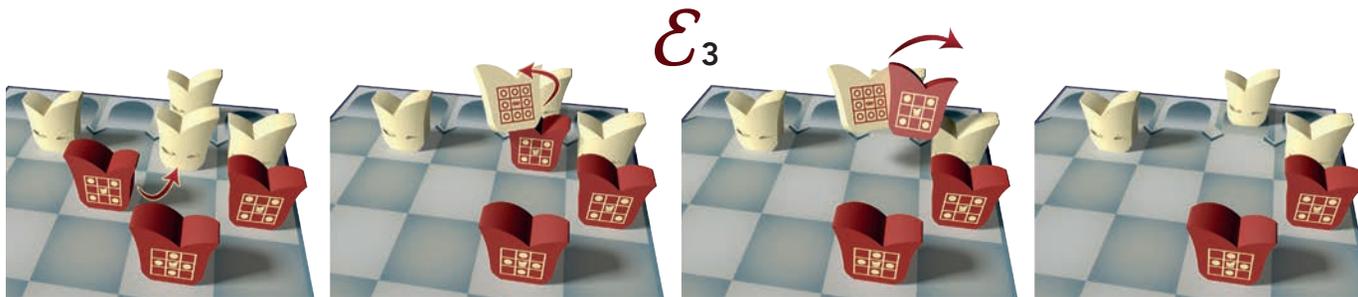
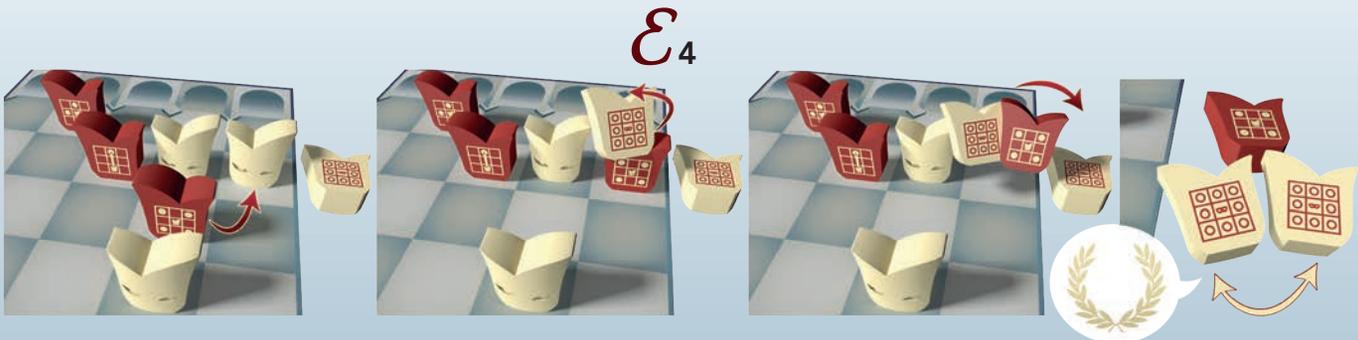
● Remove o **Pretendente do teu oponente** do tapete. Ganhas imediatamente o jogo. Vê o exemplo **É2**.

● **Ambas as tuas Damas** são capturadas. Ganhas imediatamente o jogo. Vê o exemplo **É4**.

● O teu **Pretendente** chega a um dos **5 quadrados do Palácio rival**. Desmascaras o teu Pretendente e ganhas imediatamente o jogo. Vê o exemplo **É5**.

Em todas estas situações, o vencedor consegue desacreditar publicamente o seu rival, ganha todos os votos do Comité e torna-se o novo Doge de Veneza!

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

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