



Эми Юсуке

VOLTO™

Скоро состоятся выборы следующего дожа Венеции! Две влиятельные семьи ожидают, что именно их представитель получит заветный титул.

В это же время в городе проходит карнавал — идеальное время, чтобы избавиться от конкурентов, ведь за маской так легко остаться неизвестным! Дискредитируйте своего соперника на глазах у всех гостей карнавала на площади Сан-Марко, чтобы гарантировать, что именно вы получите голоса Комитета сорока и станете следующим дожем Венеции!

Компоненты игры

❖ **20 фигур масок:** по 10 каждого цвета.

У каждого игрока столько же масок, сколько и у его соперника.



3 Дворянина

1 Солдат

1 Кандидат в дожи



3 Советника

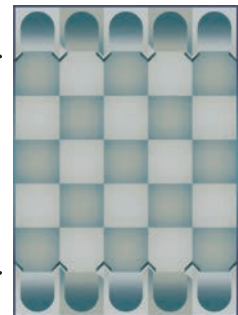
2 Дамы

❖ **1 игровой коврик** с полем, символизирующим площадь Сан-Марко (сетка 5x5 с рядом дворца по обе стороны, каждый из которых состоит из 5 клеток).

5 клеток
первого дворца →

Сетка 5x5 площади
Сан-Марко

5 клеток
второго дворца →



Цель игры

Чтобы выиграть партию, в конце хода должно произойти одно из следующих событий:

- вы выводите из игры **Кандидата** соперника,
- ваш соперник захватывает обеих **ваших Дам**,
- ваш **Кандидат** оказывается на одной из **5 клеток дворца** соперника.

Подготовка к игре

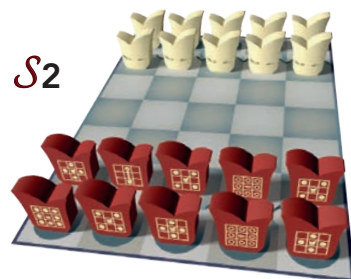
- Игроки садятся друг напротив друга. Поместите игровой коврик между игроками так, чтобы перед каждым игроком располагались 5 клеток дворца.
- Каждый игрок выбирает цвет и ставит перед собой 10 масок так, чтобы их глаза были обращены к сопернику. Таким образом, игрок может видеть символы только на обратной стороне своих масок. См. пример подготовки к игре **S1**.
- Затем каждый игрок тайно расставляет на игровое поле 10 своих масок в любом порядке по своему желанию: 5 масок на 5 клеток своего собственного дворца и 5 масок в ряд перед своим дворцом на площади Сан-Марко. На одной клетке может стоять только одна маска. См. пример подготовки к игре **S2**.

Игроки не знают, кто прячется за маской соперника до тех пор, пока один из них не осмелится её захватить.

Ход игры

Самый остроумный игрок ходит первым. Затем ход делает соперник, и далее игроки ходят по очереди.

В свой ход игрок берёт одну из своих масок на поле и перемещает её на другую клетку, соблюдая при этом следующие правила:



- Игрок не может пропустить свой ход. Игрок обязан переместить одну из своих масок на поле:
 - ❖ на пустую клетку
 - ❖ или на клетку с маской соперника. Оказавшись на клетке с маской соперника, игрок захватывает её. См. **Захват масок соперника**.
- Игрок не может переместить свою маску на клетку, на которой уже есть одна из его собственных масок.
- Каждая маска следует своим собственным правилам перемещения на поле. Они схематично указаны на обратной стороне каждой маски:



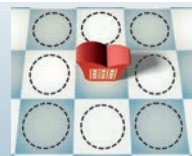
Дворянин перемещается вперёд, назад, влево или вправо на одну из 4 соседних клеток. Дворянин может захватить маску соперника.



Советник перемещается на одну из 4 клеток по диагонали. Советник может захватить маску соперника.



Кандидат в дожи перемещается на одну из 8 клеток вокруг клетки, на которой он стоит. Кандидат может захватить маску соперника.



Солдат движется строго по прямой на любое число клеток. Клетки, по которым передвигается Солдат, должны быть свободными. Только на последней клетке может быть маска соперника, если игрок хочет её захватить с помощью Солдата.



Исключение: если Солдат достигает одной из 5 клеток дворца соперника, он больше не может передвигаться оттуда. Однако такую маску Солдата можно захватить.



Дама перемещается на одну из 8 клеток вокруг клетки, на которой она стоит. **Обратите внимание:** две Дамы — единственные маски, **которые не могут захватить маску соперника**. Это показано символом круга ○. Дама должна двигаться только на пустую клетку.



Захват масок соперника

Когда игрок захватывает маску соперника, применяется эффект захвата, соответствующий типу маски:

- Когда игрок захватывает **Дворянина**, **Советника** или **Солдата**, они убираются с поля. После этого игра продолжается, игроки продолжают делать ходы по очереди. См. пример **£1**.
- Когда игрок захватывает **Кандидата** своего соперника, он немедленно выигрывает. См. пример **£2**.
- Когда игрок захватывает **Даму соперника**, маска, которая захватила её, удаляется с поля вместе с Дамой соперника. См. пример **£3**. После этого игра продолжается, игроки по-прежнему делают ходы по очереди.

Внимание: когда Кандидат захватывает Даму соперника, обе маски убираются из игры, и игрок, чья Дама была захвачена, немедленно побеждает в игре. См. **Конец игры**.

- После перемещения маски и розыгрыша её эффекта захвата ваш ход завершается. Если ни одно из условий победы в игре не было выполнено, ход передаётся сопернику.

Конец игры

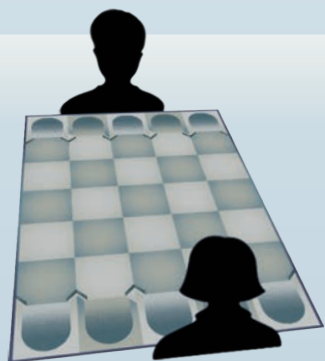
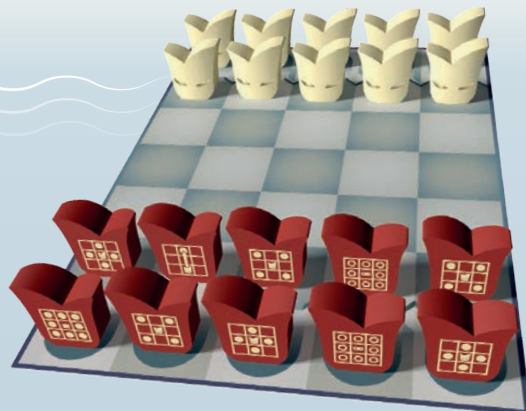
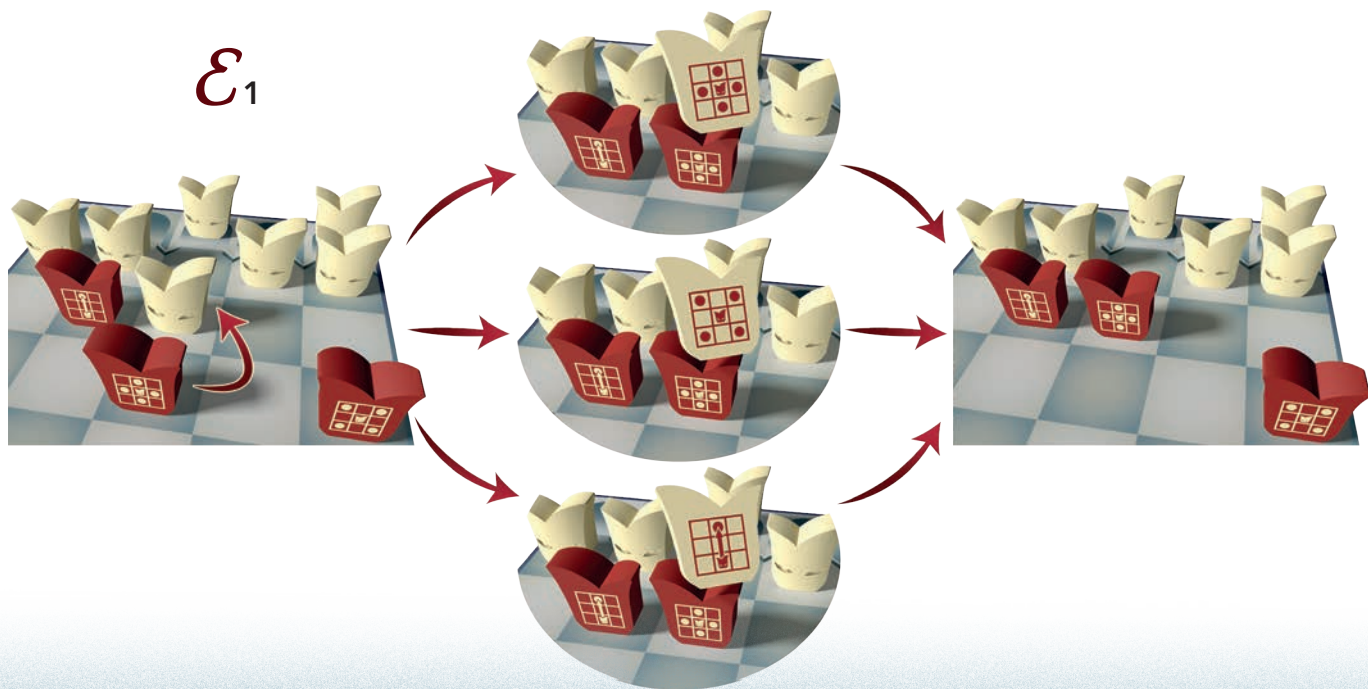
Игра заканчивается, когда в конце хода игрока происходит одно из следующих событий:

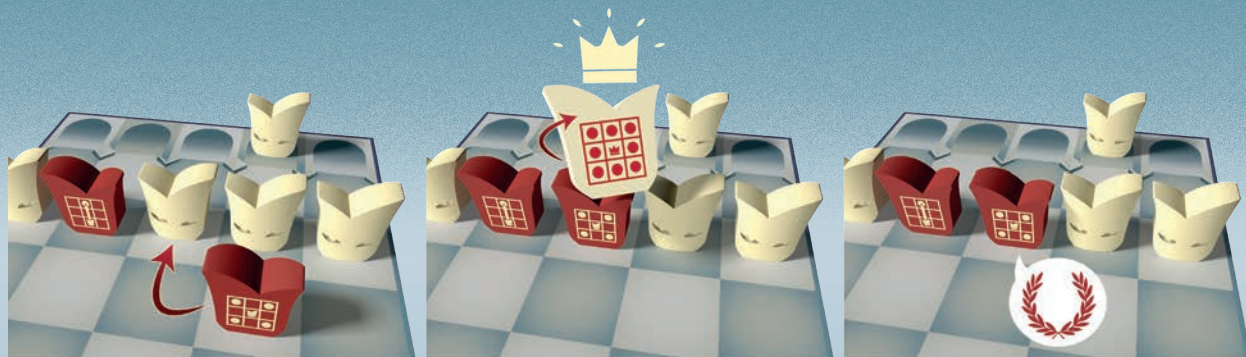
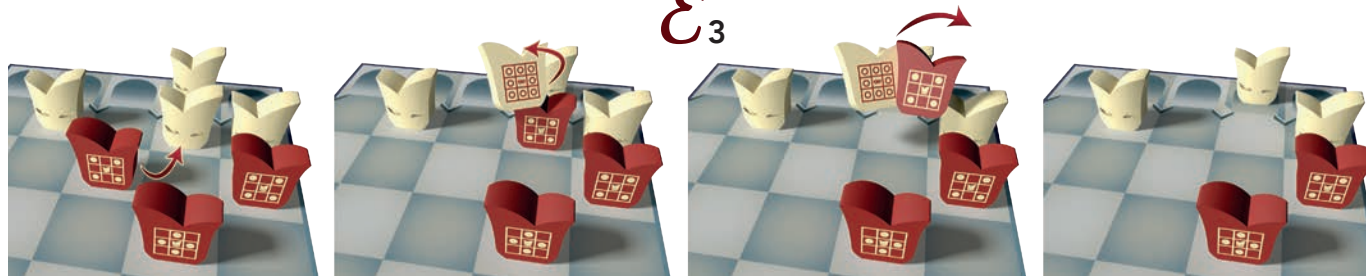
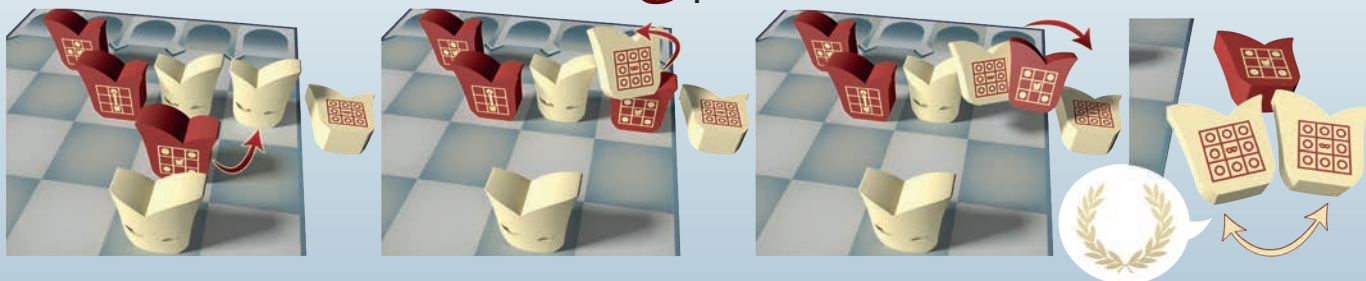
- Игрок убирает **Кандидата** своего соперника с поля. Этот игрок немедленно становится победителем. См. пример **£2**.

- Обе **Дамы** игрока захвачены соперником. Этот игрок немедленно одерживает победу. См. пример **£4**.

- Кандидат игрока достигает одной из **5 клеток дворца соперника**. Игрок показывает символ маски и сразу же объявляется победителем. См. пример **£5**.

В каждой из этих ситуаций победителю удаётся дискредитировать соперника на глазах у всех! Он получает все голоса Комитета сорока и становится новым дожем Венеции!

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

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