



YUSUKE EMI

VOLTO™

Queda poco para la elección del próximo dux de Venecia y hay dos familias compitiendo por el título.

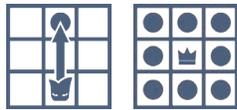
Como todo el mundo lleva una máscara durante el carnaval, es el momento perfecto para que una familia acabe con la competencia. ¡Desprestigia públicamente a tu familia rival en la plaza de San Marcos para conseguir los votos del comité!

Contenido

❖ **20 Máscaras:** 10 de cada color.
Cada jugador tiene el mismo número de Máscaras que su rival.



3 Nobles



1 Soldado 1 Candidato



3 Consejeros



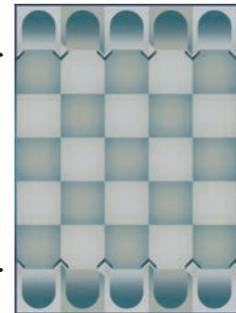
2 Damas

❖ **1 tablero de juego** de la plaza de San Marcos formado por una cuadrícula de 5x5 con una fila de palacio en cada uno de los extremos.

5 casillas del primer palacio →

Cuadrícula de 5x5 de la plaza de San Marcos

5 casillas del segundo palacio →



Objetivo del juego

Para ganar en VOLTO tendrás que conseguir una de estas cosas al final de un turno:

- Retirar al **Candidato** de tu rival del tablero de juego.
- Capturar las **dos Damas** de tu rival.
- Tu **Candidato** consigue llegar a una de las **5 casillas del palacio rival**.

Configuración

- Coloca el tablero de juego entre los dos jugadores de modo que cada uno tenga las 5 casillas de su palacio justo delante.
- Cada jugador elige un color y coloca sus 10 Máscaras frente a él y de cara a su oponente. De esta manera, los jugadores solo pueden ver la parte posterior de sus Máscaras (ver ejemplo **S1**).
- Cada jugador coloca en secreto sus 10 Máscaras en el orden que quiera en las 5 casillas de su palacio y en la fila que está justo delante al mismo. Solo puede haber una Máscara por espacio (ver ejemplo **S2**).

¡Lo más interesante de VOLTO es que los jugadores no saben quién se oculta tras las máscaras enemigas hasta que se atreven a capturarlas!

Cómo se juega

Empezará la partida el jugador más astuto. Los jugadores se turnarán para mover sus fichas.

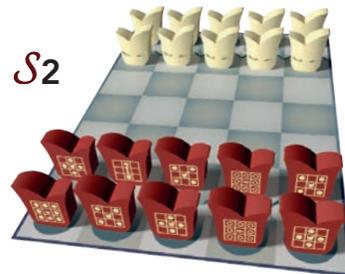
En su turno, el jugador coge una de sus Máscaras del tablero de juego y la mueve a otra casilla siguiendo estas reglas:



S1



S2



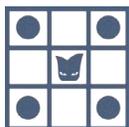
- No puede pasar su turno.

Deberá mover una de sus Máscaras en el tablero de juego:

- ❖ a una casilla vacía
 - ❖ o a una casilla con una Máscara de su rival para capturarla (ver **Capturar una Máscara rival**).
- Un jugador no puede mover su Máscara a una casilla que ya esté ocupada por otra de sus Máscaras.
 - Cada Máscara se mueve de forma única. Podrás encontrar esta información en la parte posterior de cada Máscara:



Noble: un Noble se puede mover a una de las 4 casillas adyacentes en horizontal o vertical. Puede capturar una Máscara enemiga.



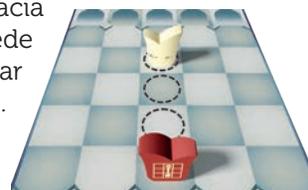
Consejero: un Consejero se puede mover a una de las 4 casillas adyacentes en diagonal. Puede capturar una Máscara enemiga.



Candidato: el Candidato se puede mover a cualquiera de las 8 casillas adyacentes. Puede capturar una Máscara enemiga.



Soldado: el Soldado se mueve en línea recta y hacia delante tantos espacios como quiera. Solo puede moverse a casillas que estén vacías. Podrá capturar cualquier Máscara enemiga que tenga justo delante.



Excepción: si un Soldado llega a una de las 5 casillas del palacio rival, no se podrá mover, pero podrá ser capturado.



Dama: una Dama se puede mover a cualquiera de las 8 casillas adyacentes. Pero **ten cuidado:** las Damas son las únicas piezas que **no pueden capturar una Máscara rival**, (indicado con ●). Las Damas solo se pueden mover a una casilla vacía.



Capturar una Máscara rival

Cuando un jugador captura una Máscara rival, revelará su identidad y aplicará el efecto correspondiente:

- Cuando captures un **Noble**, un **Consejero** o un **Soldado**, retira las fichas del tablero. Los jugadores siguen jugando con normalidad (ver ejemplo **E1**).
- Cuando captures el **Candidato** de tu rival, ganas inmediatamente la partida (ver ejemplo **E2**).
- Cuando captures una **Dama** de tu rival, retira del tablero de juego tanto la Dama como la pieza que has usado para capturarla (ver ejemplo **E3**). Los jugadores siguen jugando con normalidad.

Atención: si el Candidato captura una Dama de su rival, retira ambas fichas del tablero. El jugador que ha perdido la Dama gana inmediatamente la partida (ver **Fin de la partida**).

- Después de mover tu Máscara y aplicar el efecto de captura, termina tu turno. Si no se cumple ninguna de las condiciones para ganar el juego, comienza el turno de tu rival.

Fin de la partida

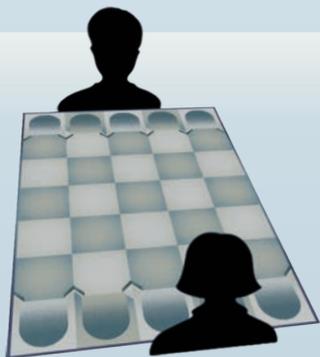
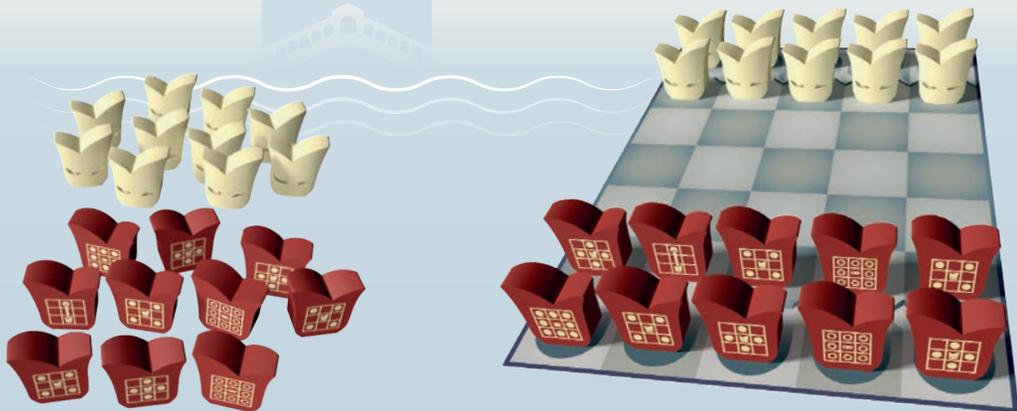
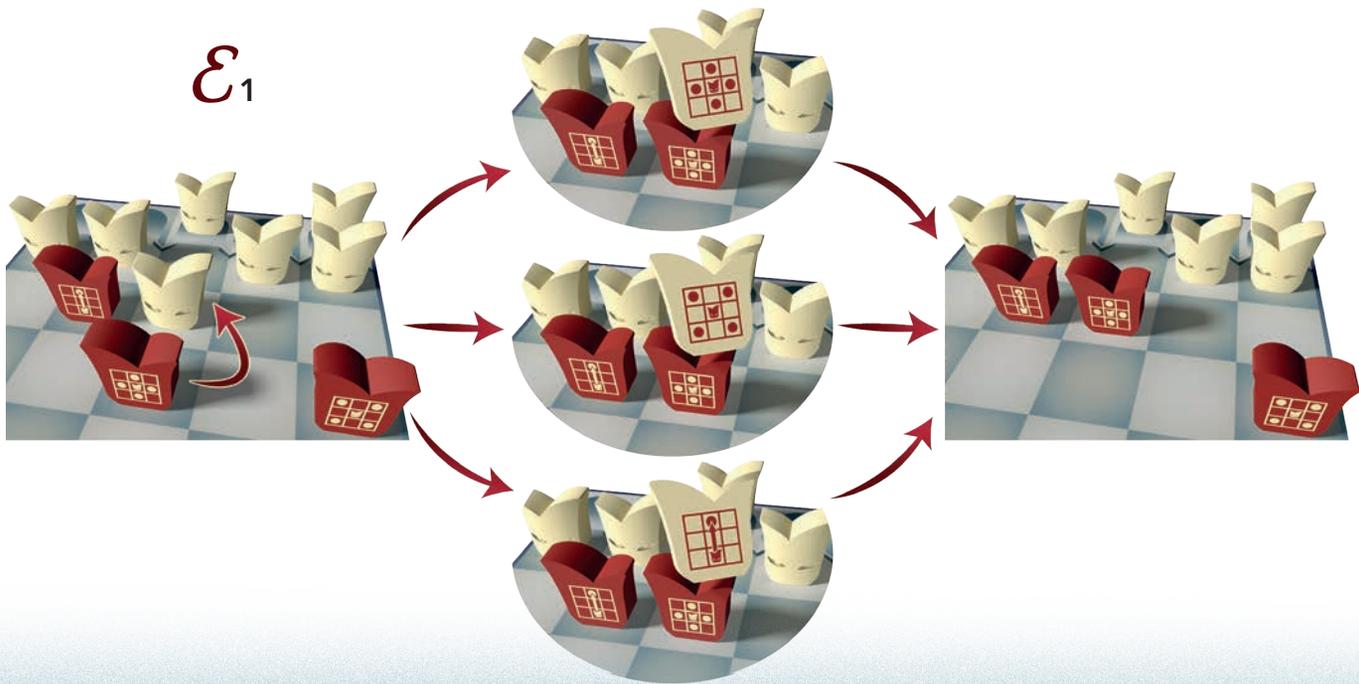
El juego termina cuando ocurre una de las siguientes cosas al final del turno de un jugador:

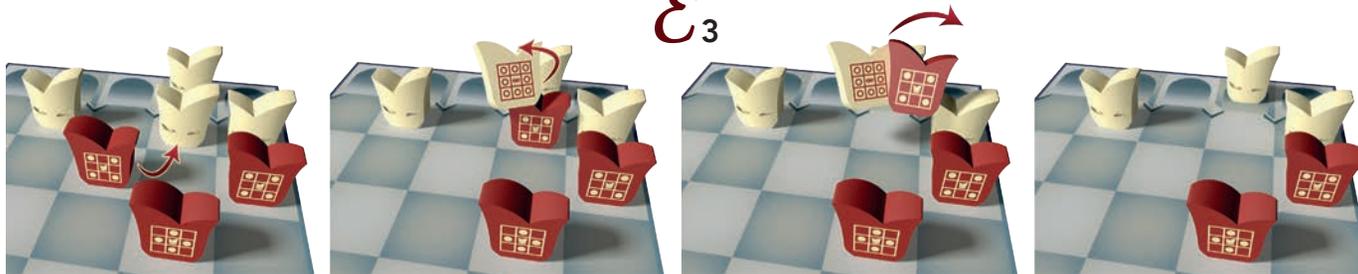
● Un jugador consigue retirar del tablero al **Candidato** rival y gana inmediatamente la partida (ver ejemplo **E2**).

● Si las **dos Damas** de un jugador son capturadas, ese jugador pierde la partida (ver ejemplo **E4**).

● El **Candidato** de uno de los dos jugadores consigue llegar a **una de las 5 casillas del palacio rival**. Revela la identidad de la ficha y gana inmediatamente la partida (ver ejemplo **E5**).

¡En cualquiera de estas situaciones, el vencedor consigue desacreditar públicamente a su rival, consigue todos los votos del comité y se convierte en el nuevo dux de Venecia!

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

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