



 YUSUKE EMI

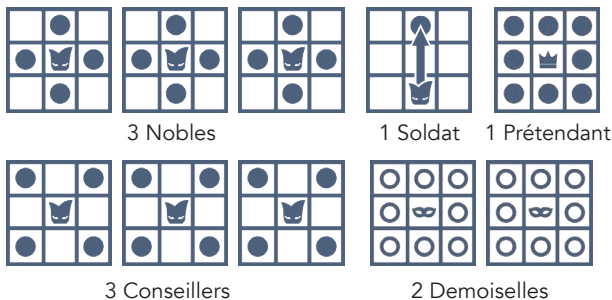
VOLTO™

*Le prochain Doge de Venise
va bientôt être élu !*

Deux familles sont pressenties pour voir leur représentant l'emporter. Lors du carnaval, tout le monde est masqué, c'est l'occasion rêvée pour votre famille d'évincer la concurrence. Discreditez votre adversaire sur la place Saint-Marc pour vous assurer le vote du Conseil !

Matériel de Jeu

❖ **20 pions Masque** : 10 de chaque couleur.
Chaque joueur a la même répartition de pions que son adversaire.

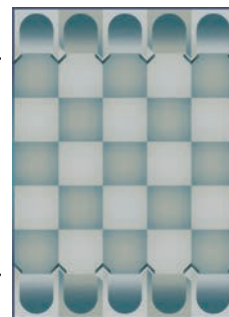


❖ **1 tapis de jeu** représentant la place Saint-Marc composée de 5 cases sur 5 et entourée par deux palais, chacun étant constitué de 5 cases.

Les 5 cases du
premier Palais →

Place Saint-Marc
de 5 cases sur 5

Les 5 cases du
second Palais →



But du jeu

Pour remporter une partie de VOLTO, vous devez remplir l'une des conditions suivantes à la fin de votre tour :

- vous retirez du tapis de jeu le **prétendant** de votre adversaire,
- votre adversaire vous capture votre **seconde demoiselle**,
- votre **prétendant** se trouve sur l'une des **5 cases du palais** de votre adversaire.

Mise en place

- Installez le tapis de jeu entre les deux joueurs de façon à ce que chacun soit placé devant les cinq cases d'un palais, en face de son adversaire.
- Chaque joueur choisit une couleur, récupère les 10 pions Masque correspondants et les oriente de façon à diriger leurs yeux vers l'adversaire. Chaque joueur visualise ainsi le symbole qui figure au dos de chacun de ses pions : voir l'exemple de mise en place S1.
- Chaque joueur répartit, secrètement et comme bon lui semble, ses 10 masques sur les 5 cases du palais situé juste devant lui et sur les 5 cases de la place Saint-Marc situées juste devant son palais, à raison d'un masque par case : voir l'exemple de mise en place S2.

Toute l'essence de VOLTO réside dans le fait que chaque joueur ignore l'identité des masques de son adversaire, jusqu'au moment où il osera les capturer !

Déroulement du jeu

Le joueur le plus fourbe est désigné premier joueur et commence la partie, puis chacun joue ensuite à tour de rôle.

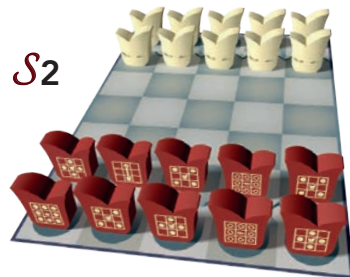
À son tour, un joueur choisit l'un de ses pions Masque présents sur le tapis et le déplace sur une autre case, en respectant les règles suivantes :



S1



S2



- Un joueur ne peut pas passer son tour, il est obligé de déplacer l'un de ses masques présents sur le tapis de jeu :
 - ❖ soit sur une case vide.
 - ❖ soit sur une case où se trouve un masque adverse, ce dernier est alors capturé : voir **Capture des masques adverses**.
- Un joueur ne peut jamais déplacer un masque sur une case où se trouve l'un de ses autres masques.
- Chaque masque a un mode de déplacement qui lui est propre et qui est représenté par le symbole figurant au dos du pion :



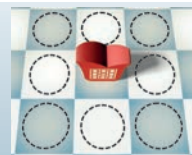
Noble : un noble se déplace orthogonalement sur l'une des 4 cases adjacentes. Il peut capturer un pion adverse.



Conseiller : un conseiller se déplace sur l'une des 4 cases situées en diagonale. Il peut capturer un pion adverse.



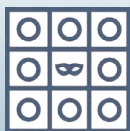
Prétendant : le prétendant se déplace sur l'une des 8 cases autour de lui. Il peut capturer un pion adverse.



Soldat : le soldat se déplace en ligne droite, uniquement vers l'avant, du nombre de cases de son choix. Toutes les cases parcourues lors de son trajet doivent être vides. Seule la case d'arrivée peut être occupée par un masque adverse s'il souhaite le capturer.



Cas particulier : si un soldat atteint l'une des 5 cases du palais adverse, il reste en place et ne peut plus bouger jusqu'à la fin de la partie. Il peut malgré tout se faire capturer.



Demoiselle : une demoiselle se déplace sur l'une des 8 cases autour d'elle. **Attention** : les 2 demoiselles sont les seuls pions qui **ne peuvent pas capturer de masque adverse**. Ceci est indiqué par les symboles Cercle ○. Une demoiselle doit donc toujours se déplacer vers une case vide.



Capture des masques adverses

Lorsqu'un joueur capture un masque adverse, son symbole est révélé et l'effet de capture correspondant est appliqué :

- Lorsqu'un joueur capture un **noble**, un **conseiller** ou le **soldat** adverse, ce masque est retiré du tapis de jeu, puis les joueurs continuent de jouer à tour de rôle : voir l'exemple **E1**.
 - Lorsqu'un joueur capture le **prétendant** adverse, il remporte immédiatement la partie : voir l'exemple **E2**.
 - Lorsqu'un joueur capture une **demoiselle** adverse, son masque ayant initié la capture est retiré du tapis de jeu, ainsi que la demoiselle adverse : voir l'exemple **E3**.
Puis les joueurs continuent de jouer à tour de rôle.
- Attention** : lorsqu'un prétendant capture une demoiselle adverse, ils sont tous deux retirés du tapis de jeu et par conséquent, le propriétaire de la demoiselle remporte immédiatement la partie. Voir **Fin de partie**.

- Après avoir déplacé votre masque et éventuellement résolu l'effet de capture d'un masque adverse, votre tour est terminé. Si aucune condition de fin de partie n'est remplie, alors c'est à votre adversaire de jouer.

Fin de partie

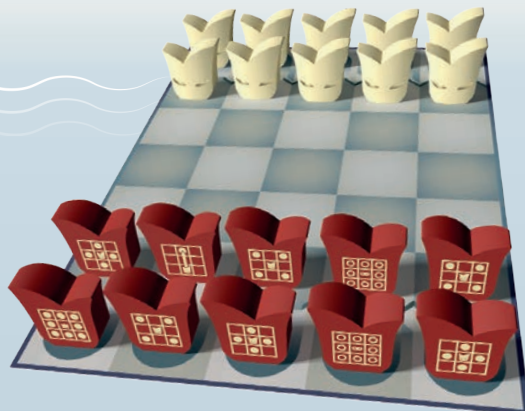
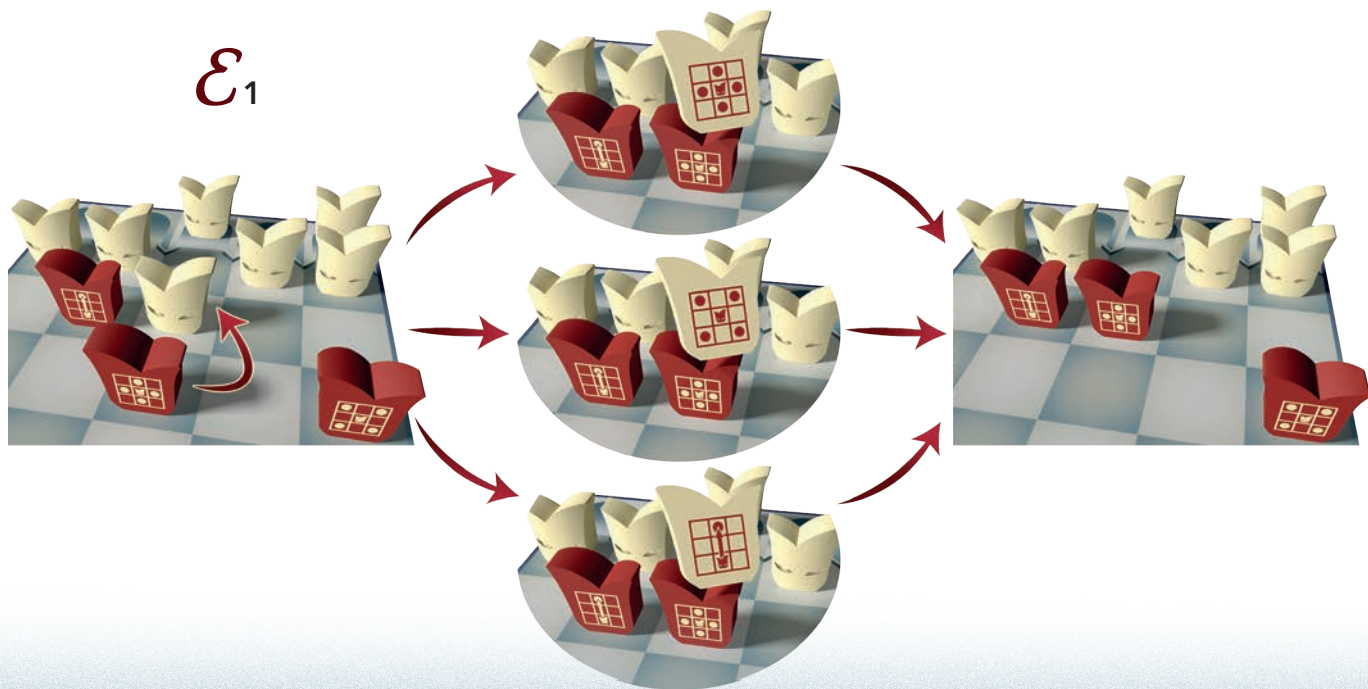
Une partie de VOLTO prend fin dès qu'un joueur remplit l'une des conditions suivantes à la fin de son tour :

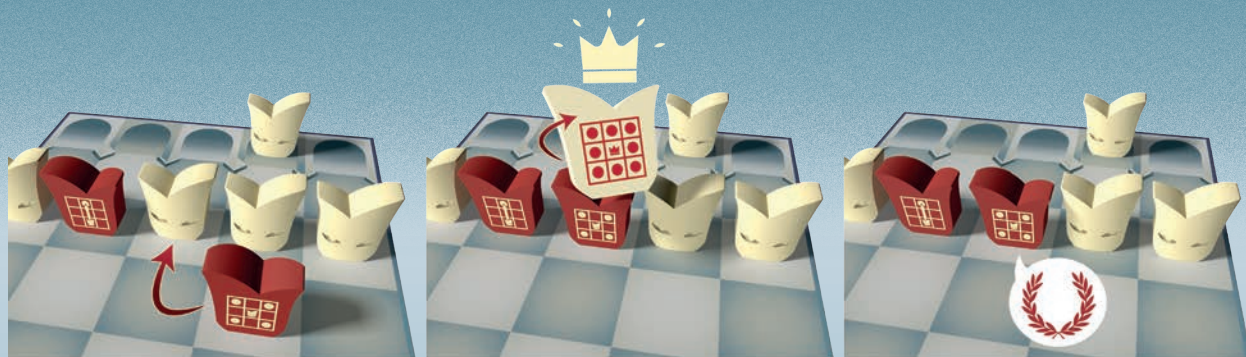
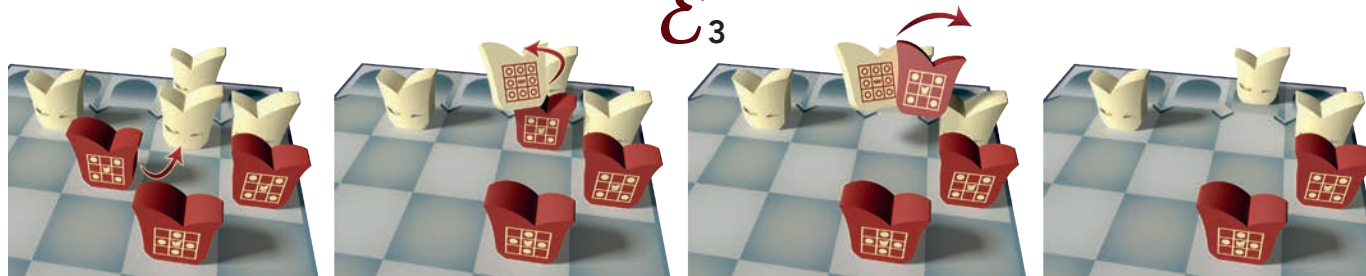
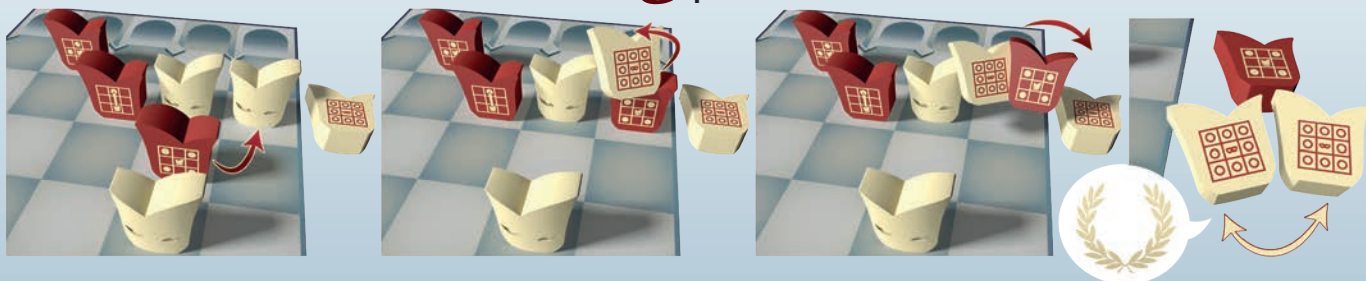
● Un joueur a retiré du tapis de jeu le **prétendant adverse**.
Ce joueur remporte immédiatement la partie : voir l'exemple **E2**.

● Un joueur s'est fait capturer sa **seconde demoiselle**.
Ce joueur remporte immédiatement la partie : voir l'exemple **E4**.

● Un joueur a amené son **prétendant** sur l'une des **5 cases du palais adverse**. Il le révèle et remporte immédiatement la partie : voir l'exemple **E5**.

Dans chacune de ces situations, le vainqueur est parvenu à discréditer publiquement son rival. Il récolte tous les votes du Conseil et devient le nouveau Doge de Venise !

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

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