

VOLTERRA

Qui construira la tour la plus haute ?

RÈGLES

Julien Griffon

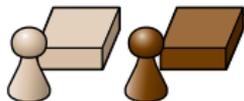


VOLTERRA

Auteur : Julien Griffon | Jeu tactique pour 2 joueurs âgés de 8 ans et plus | Durée : env. 20 minutes

MATÉRIEL

10 dalles claires, 10 dalles sombres
1 pion clair, 1 pion sombre



SUJET

Au Moyen-Âge, la ville de Volterra, en Toscane, était dominée par de nombreuses « maisons-tours ». Plus un propriétaire était riche, plus sa tour était haute.

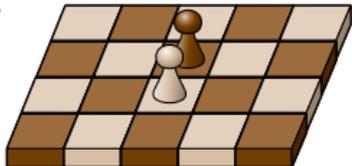
Dans le jeu tactique qu'est Volterra, ce n'est pas le joueur le plus riche, mais le plus malin, qui construira la tour la plus haute.

PRÉPARATION

Utilisez les 20 dalles pour créer un échiquier (4 x 5).

Placez les pions sur les deux dalles centrales, chacun sur celle de sa couleur.

Les joueurs choisissent leur couleur et désignent un premier joueur.



Définitions

Dans ces règles, une **tour** désigne une dalle seule aussi bien qu'une pile de dalles. La couleur de la dalle située au sommet d'une tour indique à qui appartient cette tour. Les huit tours entourant la tour où se trouve le pion sont nommées les tours **voisines**.



Les tours voisines

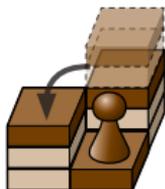
DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, vous devez effectuer deux actions dans l'ordre de votre choix :

- **Déplacer votre pion** sur une tour voisine de votre couleur.
- Choisir une tour voisine de votre **couleur**, dont l'un des bords est libre, et déplacer sa **dalle supérieure** ou ses **deux dalles supérieures** sur une autre tour voisine. La tour couverte peut être l'une des **vôtres** ou appartenir à votre **adversaire**.



Déplacer la dalle supérieure

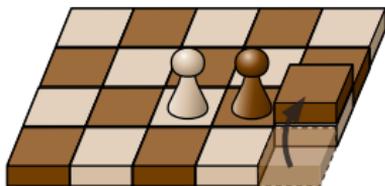
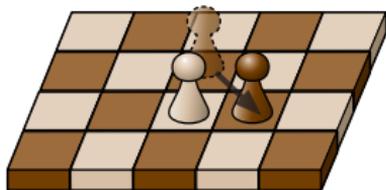


Déplacer les deux dalles supérieures

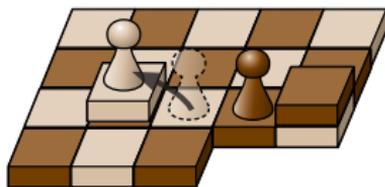
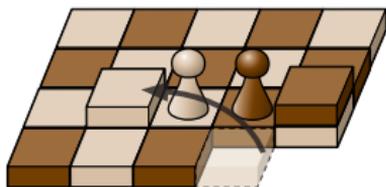
Remarque :

Vous pouvez **commencer** par déplacer une tour, **puis** déplacer votre **pion**.

Le pion peut aller sur la tour que vous venez de déplacer.



Exemple : Premier tour du joueur sombre



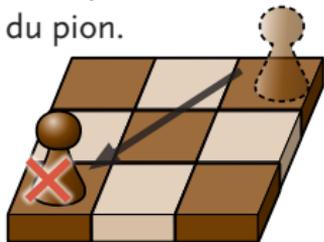
Exemple : Premier tour du joueur clair

Coups non autorisés !

Les pions ne peuvent pas se déplacer sur les tours de la couleur de l'adversaire.



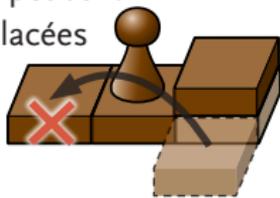
Les tours ne peuvent être déplacées que sur les tours voisines du pion.



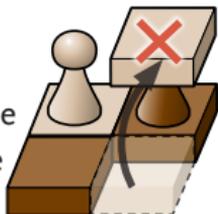
Les pions ne peuvent se déplacer que sur les tours voisines.



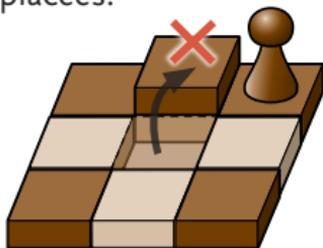
Les tours ne peuvent pas être déplacées sur un espace vide.



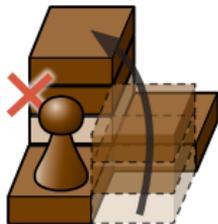
Les tours ne peuvent pas être déplacées sur une tour où se trouve un pion.



Seules les tours dont l'un des bords est libre peuvent être déplacées.



Il n'est jamais possible de déplacer plus de deux dalles empilées.



Coupure de la zone de jeu

Il est possible de couper la zone de jeu en déplaçant une tour (notez cependant que, tant que deux tours se touchent par les coins, elles sont connectées).

- Après avoir coupé la zone de jeu, si les deux pions se trouvent dans la même partie de la zone de jeu, l'autre partie ne servira plus.
- Si les pions se trouvent dans deux parties différentes de la zone de jeu, chacun continue à jouer dans la zone qu'il occupe.

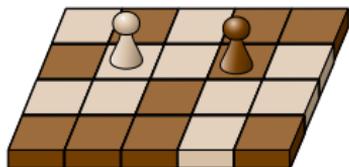
FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que l'un des joueurs ne peut plus effectuer les deux actions à son tour. Le vainqueur est alors le joueur possédant la tour la plus élevée.

En cas d'égalité, comparez les tours les plus hautes suivantes, etc.

VARIANTE

La zone de jeu de 5 x 4 peut être constituée librement. En commençant par le premier joueur, les deux joueurs placent en alternance les dalles de leur couleur, puis leurs pions sur la tour de leur couleur de leur choix.



© 2020 by Steffen Spiele
Auteur : Julien Griffon
Rédaction des règles :
Redaktion Steffen Spiele

Design : Steffen Mühlhäuser
Graphisme : Bernhard Kümmelmann
Mise en page : Christof Tisch
Production : Ludofact Jettingen