

VOLTERRA

Who builds the highest tower?

RULES

Julien Griffon

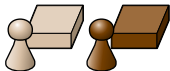


VOLTERRA

Game author: Julien Griffon | Tactical game for 2 players age 8 years and up | Duration approx. 20 minutes

GAME MATERIAL

10 light tower pieces, 10 dark tower pieces
1 light pawn, 1 dark pawn



OBJECT

In medieval times in Volterra, Tuscany, it was customary to see “Tower Houses” dominating the city skyline. The higher the tower, the wealthier the family.

In the tactical game of Volterra, it's not the richest but the smartest people who get a chance for the highest tower.

PREPARATION

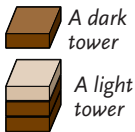
Lay out a small ‘chess board’ (4 x 5) with the 20 pieces.

Place the pawns on the two central squares, each on its colour. The players pick a colour and designate the first player on turn.



Definitions

In the following rules, **tower** denotes both single pieces as well as several pieces stacked on top of each other. The colour of a tower's top piece shows who the tower belongs to. The eight towers surrounding the tower with the pawn on it, are called **neighbouring** towers.



Neighbouring towers

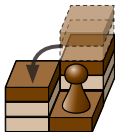
PLAY

The player on turn completes two actions that can be in any order:

1. **Move your pawn** onto a neighbouring tower of your personal colour.
2. Choose a tower of your **own colour**, which is next to your pawn and has at least one free side, and move its **top** or **top-two pieces** onto a different neighbouring tower. The covered tower can be one of your **own** or your **opponent's** towers.



Move the
top piece

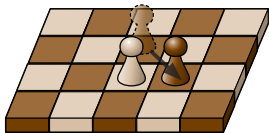


Move the
top-two pieces

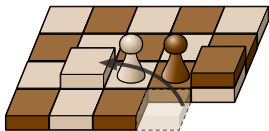
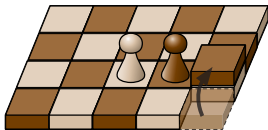
Note:

You can also **first** move a tower, and **afterwards** move your **pawn**.

The pawn is allowed to move onto the tower that you just moved.



Example: Dark's first turn



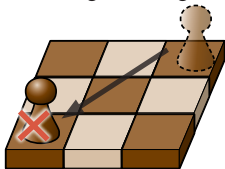
Example: Light's first turn

Moves not allowed!

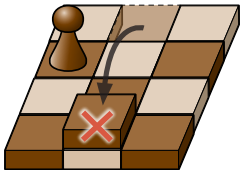
Pawns are not allowed to move onto towers of the opponent's colour.



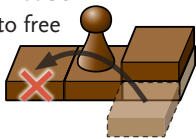
Pawns are only allowed to move onto neighbouring towers.



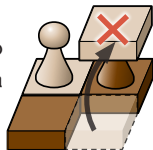
Towers can only be moved onto the pawn's neighbouring towers.



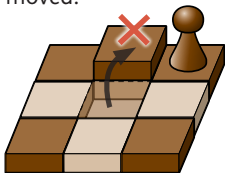
Towers cannot be moved onto free spaces.



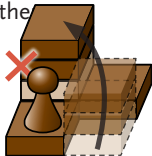
Towers cannot be moved onto a square with a pawn.



Only towerpieces with at least one free side are allowed to be moved.



It is never allowed to move at once more than two tower pieces that are stacked on top of one another.



Separating the play field

It is allowed to separate the play field by removing a tower. (As long as two towers still touch at the corners, they are defined as connected).

- After separating the play field, if both pawns stand on the same separated part of the field, the other part is forfeited.
- If a pawn stands on each of the separated partial-fields, each player continues to play on his/her own part of the play field.

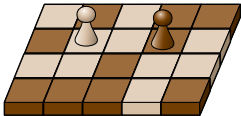
GAME END

The match is over as soon as one of the players can no longer carry out both actions in a single turn. At this point, the winner is the player with the highest tower.

If the match is drawn, the second highest towers are compared, and so on.

VARIANT

The 5 x 4 play field can be laid out in a free pattern. Starting with the first player, both players first alternate putting down their own tower pieces and then place their pawns on any tower of their personal colour.



A PRACTICAL TIP

Unused, newly painted game pieces have a slippery surface – not exactly ideal for a stacking game. We recommend you to wipe the upper- and undersides of the pieces a few times with a damp cloth, then dry with a towel. This improves the grip.



© 2020 by Steffen Spiele
Game author: Julien Griffon
Editorial: Redaktion Steffen Spiele
Design: Steffen Mühlhäuser

Graphic design: Bernhard Kümmelmann
Layout: Christof Tisch
Production: Ludofact Jettingen

VOLTERRA

Wer baut den höchsten Turm?

SPIELREGELN

Julien Griffon

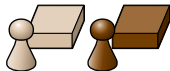


VOLTERRA

Autor: Julien Griffon | Strategiespiel für 2 Personen ab 8 Jahren
Spieldauer ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL

10 helle Turmsteine, 10 dunkle Turmsteine
1 helle Spielfigur, 1 dunkle Spielfigur



SPIELIDEE

Im mittelalterlichen Volterra in der Toskana, prägten sogenannte Geschlechtertürme das Stadtbild. Je höher der Turm, desto wohlhabender die jeweilige Familie.

Im Strategiespiel Volterra haben nicht die Reichen, sondern die Schlauesten die Chance auf den höchsten Turm.

SPIELVORBEREITUNG

Baut aus den 20 Steinen ein kleines „Schachbrett“ (4x5 Steine) auf und stellt die Spielfiguren, entsprechend ihren Farben, auf die beiden zentralen Felder. Entscheidet wer welche Farbe nimmt und wer beginnt.



Definitionen

Im Folgenden wird der Begriff **Turm** sowohl für einzelne Spielsteine, als auch für mehrere übereinandergestapelte Steine verwendet.

Die Farbe des obersten Steins eines Turms zeigt an, wem der Turm gehört. Als **direkt benachbart** gelten die acht Felder, die an den Turm angrenzen, auf dem die Spielfigur steht.



Ein dunkler
Turm



Ein heller
Turm



Nachbarfelder

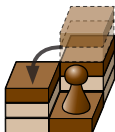
SPIELWEISE

Wenn Du an der Reihe bist, führst Du – in beliebiger Reihenfolge! – zwei Handlungen aus:

1. **Bewege deine Spielfigur** auf einen direkt benachbarten Turm deiner Farbe.
2. Wähle einen deiner Figur direkt benachbarten Turm der **eigenen** Farbe mit mindestens einer freien Seite und versetze diesen auf einen anderen direkt benachbarten Turm. Dies kann ein **eigener** oder ein **gegnerischer** Turm sein. Du darfst jeweils den **obersten** oder die **beiden obersten** Steine eines Turms versetzen.



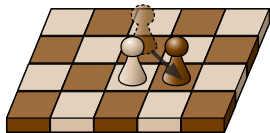
Den obersten
Stein versetzen



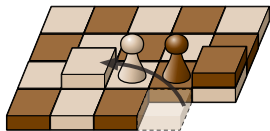
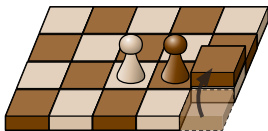
Die zwei obersten
Steine versetzen

Zur Erinnerung:

Du kannst auch **zuerst**
einen **Turm** und **danach**
deine **Spielfigur** versetzen.
Die Figur darf auf den
gerade von dir versetzten
Turm ziehen.



Beispiel: Erster Zug von Dunkel



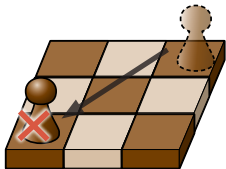
Beispiel: Erster Zug von Hell

Nicht erlaubte Züge!

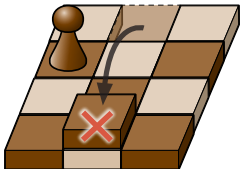
Spielfiguren dürfen nicht auf Türme der gegnerischen Farbe ziehen.



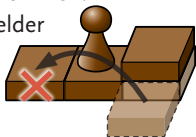
Spielfiguren dürfen nur auf direkt benachbarte Türme ziehen.



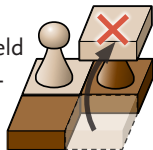
Türme dürfen nur auf Felder versetzt werden die der Spielfigur direkt benachbart sind.



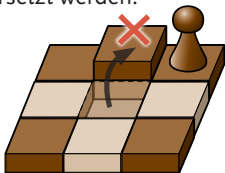
Türme dürfen nicht auf freie Felder gesetzt werden.



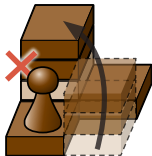
Türme dürfen nicht auf ein Feld mit einer Spielfigur gesetzt werden.



Nur Türme mit mindestens einer freien Seite dürfen versetzt werden.



Es dürfen nie mehr als zwei übereinanderliegende Turmsteine auf einmal versetzt



Trennen des Spielfeldes

Es ist erlaubt das Spielfeld durch Wegnehmen eines Turms zu trennen. (Solange zwei Türme sich mit ihren Ecken berühren, gelten sie als verbunden.)

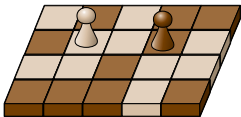
- Befinden sich nach der Trennung des Spielfeldes beide Figuren auf demselben Teilstück, geht der abgetrennte Teil des Feldes verloren.
- Wenn auf jedem der voneinander getrennten Teile eine Spielfigur steht, spielt jede*r auf dem eigenen Teilstück weiter.

SPIELLENDE

Sobald eine*r von Euch nicht mehr beide Handlungen eines Zuges ausführen kann, endet die Partie. Wer in diesem Moment den höheren Turm besitzt gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden werden die zweithöchsten Türme verglichen usw.

SPIELVARIANTE

Das 5 x 4 Spielfeld kann in einem freien Muster aufgebaut werden. Beginnend mit dem Startspieler, der Startspielerin, legen beide im Wechsel zunächst die jeweils eigenen Steine und platzieren dann ihre Figuren auf einem beliebigen Turm der eigenen Farbe.



EIN PRAKTISCHER TIP

Unbenutzte, frisch lackierte Spielsteine haben eine sehr glatte Oberfläche – für ein Stapelspiel nicht gerade ideal. Wir empfehlen mit einem feuchten Spülschwamm einige Male über Ober- und Unterseite der Steine zu wischen und direkt mit einem Handtuch nachzureiben. Das verbessert den Griff.



© 2020 by Steffen Spiele
Autor: Julien Griffon
Lektorat: Redaktion Steffen Spiele
Gestaltung: Steffen Mühlhäuser

Grafik: Bernhard Kümmelmann
Regellayout: Christof Tisch
Fertigung: Ludofact Jettingen

VOLTERRA

Qui construira la tour la plus haute ?

RÈGLES

Julien Griffon

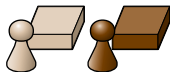


VOLTERRA

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

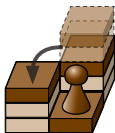
DÉROULEMENT DU JEU

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

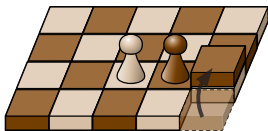
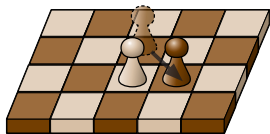


Déplacer les deux dalles supérieures

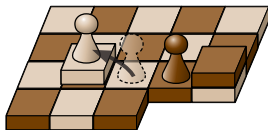
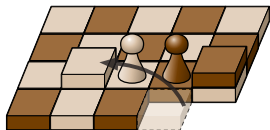
Remarque :

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



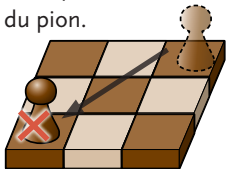
Exemple : Premier tour du joueur clair

Coups non autorisés !

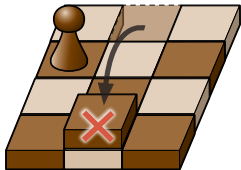
Les pions ne peuvent pas se déplacer sur les tours de la couleur de l'adversaire.



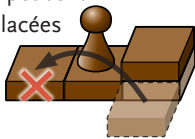
Les tours ne peuvent être déplacées que sur les tours voisines du pion.



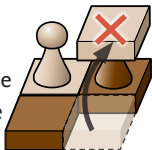
Les pions ne peuvent se déplacer que sur les tours voisines.



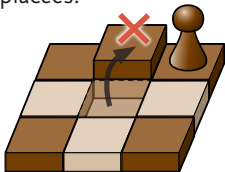
Les tours ne peuvent pas être déplacées sur un espace vide.



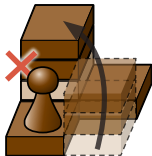
Les tours ne peuvent pas être déplacées sur une tour où se trouve un pion.



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.

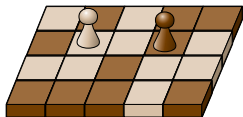
FIN DE LA PARTIE

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

VOLTERRA

REGLAMENTO

Julien Griffon

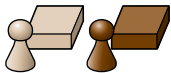


VOLTERRA

Autor: Julien Griffon | Un juego táctico para 2 jugadores a partir de 8 años | Duración aproximada 20 minutos

MATERIAL DEL JUEGO

10 piezas de torre color claro, 10 piezas de torre color oscuro
1 Peón claro, 1 Peón oscuro



OBJETIVO DEL JUEGO

Durante el medievo en Volterra, Toscana, era habitual ver casas en forma de torre dominando la silueta de la ciudad. Contra más alta era la torre, más rica era la familia.

En el juego de Volterra, no es la gente más rica sino la más inteligente, quien tiene la posibilidad de hacer la torre más alta.

PREPARACIÓN

Montar un pequeño “tablero de ajedrez” (4 x 5) con las 20 piezas del juego. Colocar los peones en las dos casillas centrales, cada uno en su color. Cada jugador escoge un color y se designa el jugador inicial.



Definiciones

Durante las siguientes reglas, **Torre** definirá tanto piezas solas como piezas apiladas una encima de otra. El color de la pieza superior de una torre mostrará quien es el dueño de esta. Las ocho torres rodeando la torre donde está un peón se consideran torres **adyacentes**.



Torres adyacentes

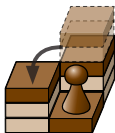
COMO JUGAR

El jugador en turno llevará a cabo estas dos acciones en el orden que desee:

1. **Mover su peón** a una torre adyacente de su color.
2. Escoger una torre de su color, que esté adyacente a su peón y que tenga al menos un lado libre, y mover su pieza superior o sus dos piezas superiores a una torre adyacente diferente. La torre así cubierta puede ser propia o del contrario.



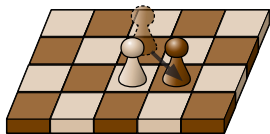
Mover la pieza superior



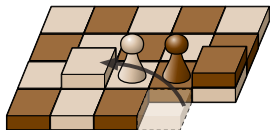
Mover las 2 piezas superiores

Nota:

También se puede mover **primero** una torre y **después el peón**. El peón puede moverse a la torre recién creada.



Ejemplo: primer turno jugador



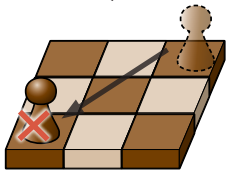
Ejemplo: primer turno jugador

¡Movimientos prohibidos!

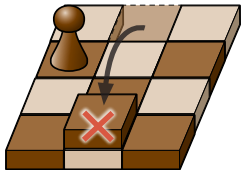
Los peones no pueden mover a torres del color contrario.



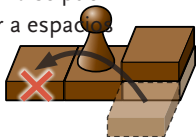
Los peones solo pueden mover a torres adyacentes.



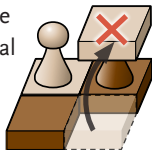
Las torres solo se podrán mover a torres adyacentes al peón propio.



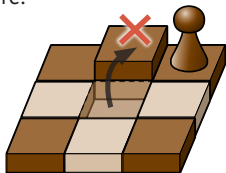
Las torres no se pueden mover a espacios vacíos.



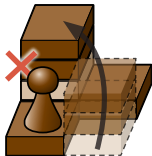
Las torres no se podrán mover al espacio donde haya un peón.



Solo se pueden mover las torres con al menos un lado libre.



Nunca se podrán mover a la vez más de dos piezas de torre apiladas.



Dividir el tablero de juego

Se permite dividir el tablero de juego al mover una torre. (Mientras dos torres se toquen por las esquinas se considerarán conectadas).

- Tras la división del tablero, si ambos peones están en el mismo lado del tablero dividido, el otro lado se eliminará para el resto de la partida.
- Si cada peón queda separado en su lado de tablero. Cada jugador seguirá jugando en su tablero individual.

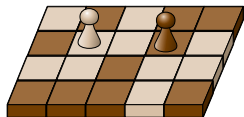
FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina en cuanto un jugador no pueda llevar a cabo sus dos acciones completas durante su turno. En ese momento, el ganador es el poseedor de la torre más alta.

Si hay empate en la torre más alta se sigue con la siguiente en altura, y así hasta encontrar un ganador.

VARIANTE

Montar el tablero de 5x4 pero de manera totalmente libre. Empezando por el primer jugador, ambos jugadores irán colocando sus piezas de manera alterna, una cada vez, hasta formar el tablero. Finalmente, se colocará cada peón en una torre de su color.



© 2020 by Steffen Spiele

Autor: Julien Griffon

Diseño: Steffen Mühlhäuser

Labor gráfica: Bernhard Kümmelmann

Diseño de regla: Christof Tisch

Fabricación: Ludofact Jettingen