



VoldéTour

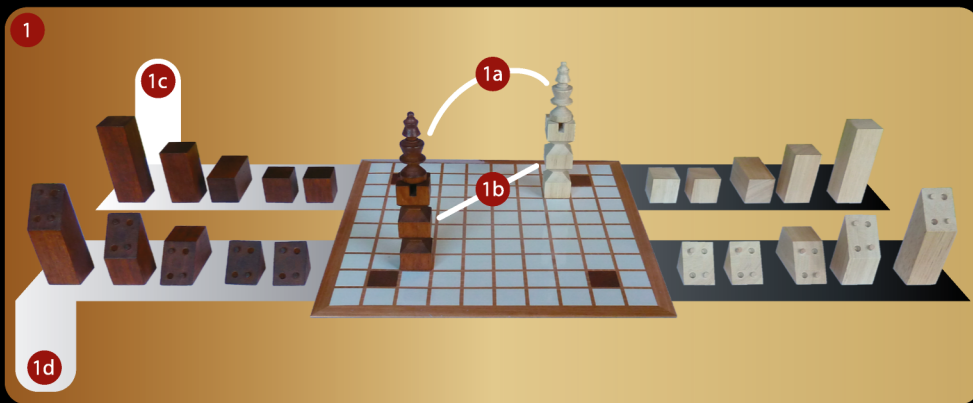
Règles du jeu 

Game rules 

Reglas de juego 

Spielregeln 





VoldéTour

Matériel et mise en place (fig. 1)

- un plateau de jeu composé de 100 cases (2 noires, 4 rouges -pour l'extension-, et 94 blanches)
 - 12 pièces noires, 12 pièces blanches, chaque set d'une couleur comprenant 1 Seigneur (fig. 1a), 1 Tour (fig. 1b) et 10 pièces de construction réparties en Blocs (fig. 1c) et Escaliers (fig. 1d).
- Après avoir choisi la couleur de ses pièces, chaque joueur place sa Tour sur sa case noire (elle y restera pendant toute la partie) et y pose son Seigneur. Les pièces de construction sont placées en réserve à côté du plateau.

But du jeu

Être le premier à poser son Seigneur sur la Tour ennemie.

Principe

En utilisant les Blocs et les Escaliers, chaque joueur construit des chemins en 3 dimensions (longueur, largeur, hauteur) sur lesquels il déplace son Seigneur. Les cases du plateau servent de repère au positionnement des pièces de construction et au déplacement du Seigneur (fig. 2).

Stratégie d'attaque : créer un chemin, avec possibilité de construire sur les pièces de l'adversaire, et/ou avancer son Seigneur, y compris sur les pièces adverses.

Stratégie de défense : bloquer les pièces de l'adversaire et/ou faire obstacle au déplacement de son Seigneur.

Déroulement d'une partie

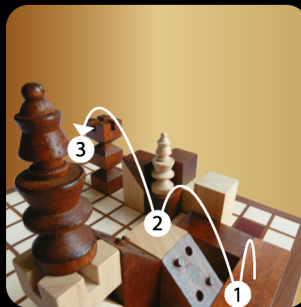
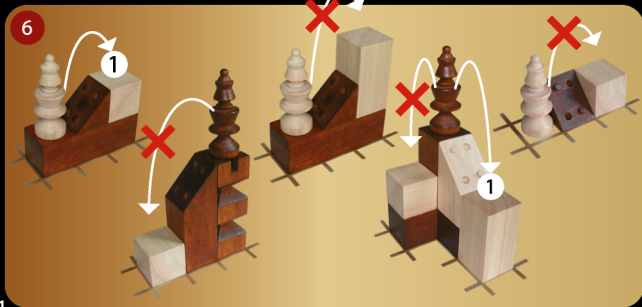
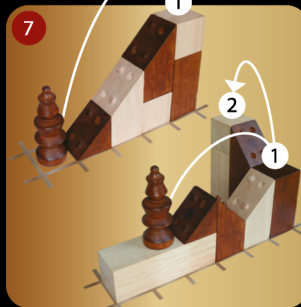
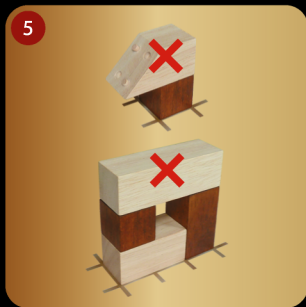
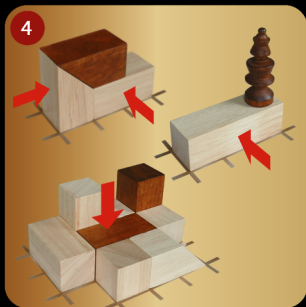
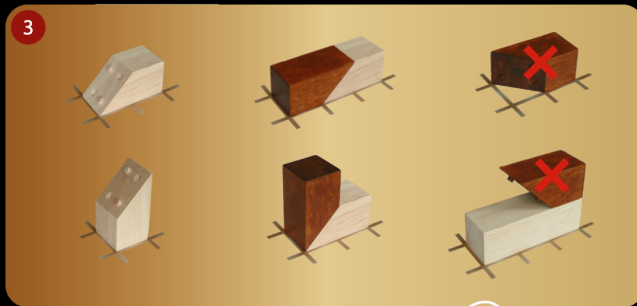
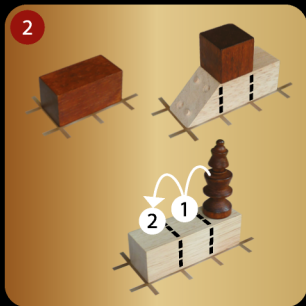
Les joueurs jouent à tour de rôle. Les pièces noires commencent. Trois actions sont possibles :

- placer un Bloc de sa couleur
- placer un Escalier de sa couleur
- déplacer son Seigneur d'1, 2 ou 3 cases.

Durant son tour, le joueur peut réaliser les 3 actions, ou seulement 1 (minimum obligatoire) ou 2 de son choix (il doit alors annoncer la fin de son tour et c'est à l'adversaire de jouer). Le Bloc et l'Escalier peuvent être joués dans l'ordre désiré, l'un après l'autre, mais aucune pièce ne peut être placée après un déplacement du Seigneur.

Fin de la partie

Le premier joueur qui pose son Seigneur sur la Tour ennemie remporte la partie.



Placement des pièces de construction

Une pièce se place soit à même le plateau, en contact ou non avec d'autres pièces, soit sur des pièces, y compris celles de l'adversaire. Elle peut être placée dans n'importe quel sens en 3D mais un Escalier doit avoir sa pente face au ciel à moins d'être emboîté à un autre Escalier (fig. 3). La pièce que le joueur place est soit une pièce prise dans sa réserve soit une de ses pièces déjà en jeu qu'il déplace. Aucune pièce ne peut retourner en réserve.

Une pièce de construction est bloquée (fig. 4), et donc non déplaçable, si :

- elle se trouve sous une autre pièce de construction ou sous un Seigneur
- elle est entourée par 4 pièces de construction et ses faces verticales sont totalement cachées.

La hauteur de la construction ne doit pas dépasser la hauteur de la Tour.

Il ne peut y avoir d'espace vide sous une pièce de construction (fig. 5).

Déplacement du Seigneur

Le Seigneur peut se déplacer ou stationner sur ses propres pièces de construction, sur celles de l'adversaire ou à même le plateau. Il doit quitter sa Tour au plus tard au 3^{ème} tour de jeu, sans quoi le joueur perd la partie. Il pourra par la suite y passer au cours d'un déplacement mais non y stationner.

Le Seigneur peut se déplacer en avant, en arrière, à droite ou à gauche mais pas en diagonale. Dans un déplacement de 2 ou 3 cases, il peut changer de direction à chaque mouvement d'une case à une autre.

En dehors d'un emboîtement d'Escaliers, une pente sert de jonction entre 2 cases situées à des hauteurs différentes et permet au Seigneur de changer de niveau. Les pentes ne sont pas comptabilisées dans le déplacement du Seigneur. Ce dernier doit se trouver face à une pente pour pouvoir l'emprunter (fig. 6). Il peut utiliser des suites de pentes mises bout à bout tant que les cases de départ et d'arrivée sont jointes par un chemin continu (fig. 7).

Il est interdit aux Seigneurs de se trouver sur une même case et de passer l'un par-dessus l'autre.

VoldéTour

Extension



Extension pour 4 joueurs



A 4 joueurs, les Tours sont placées sur les cases rouges. La Tour ennemie d'un joueur est celle située dans sa diagonale. Le Seigneur peut passer sur les 2 autres Tours latérales au cours d'un déplacement mais non y stationner. Le premier des 4 joueurs qui pose son Seigneur sur la Tour ennemie remporte et met fin à la partie. Les pièces noires commencent, puis les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

Extension for 4 players



When 4 players play, Towers are placed on the red squares. For each player, his adversary Tower is the one located by his diagonal. Lords are allowed to pass by the 2 others lateral Towers, but not to stop on them. The first of 4 players who places his Lord on his adversary Tower wins and ends the game. Black pieces start the game, then players take turns in clockwise order.

Expansión para 4 jugadores



Con 4 jugadores, las Torres son colocadas sobre las casillas rojas. La Torre enemiga de un jugador es aquella situada en su diagonal. El señor puede pasar sobre las dos otras Torres laterales durante un desplazamiento pero no pararse allí. El primero de los 4 jugadores que coloca su Señor sobre la Torre enemiga gana la partida. Las piezas negras comienzan, luego los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Erweiterung für 4 Spieler



Mit vier Spieler werden die Türme am Anfang auf den roten Felder gestellt. Der gegnerische Turm ist der Turm der sich in der Diagonale befindet. Der Gutsherr darf innerhalb eines Zuges über die anderen zwei Türme sich bewegen aber nicht dort stehen bleiben. Der erste Spieler, der sein Gutsherr auf dem Gegnerischen Turm stellt gewinnt die Partie. Schwarz beginnt. Danach wird im Uhrzeiger Sinn gespielt.



Auteur / Designer :
Aurélien Benhamou

ARBOREL
Route du Courneau
33450 Montussan - FRANCE

www.arborel.fr

©2007-2018 All rights reserved

