



# VoldéTour

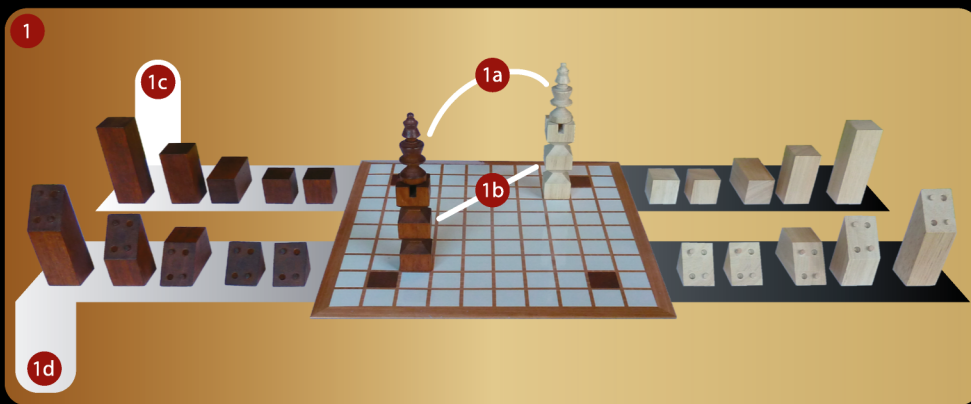
Règles du jeu 

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

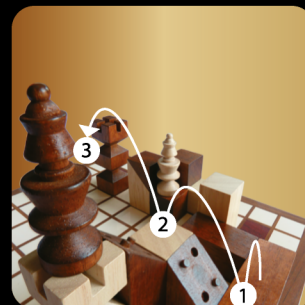
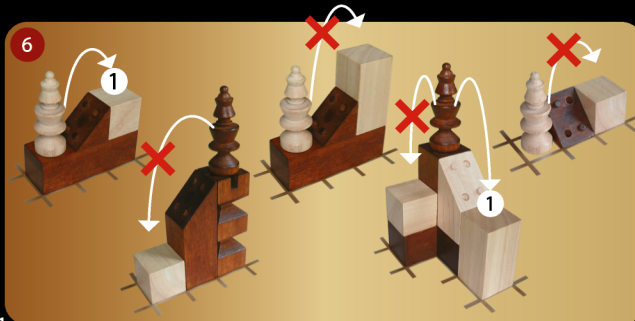
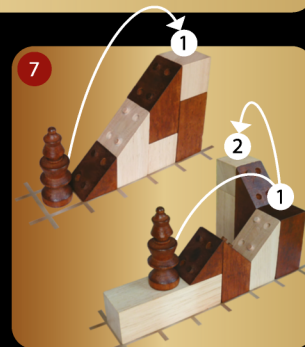
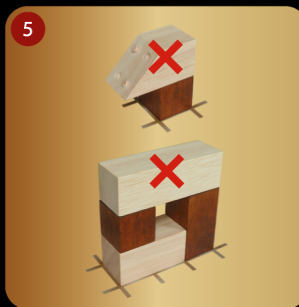
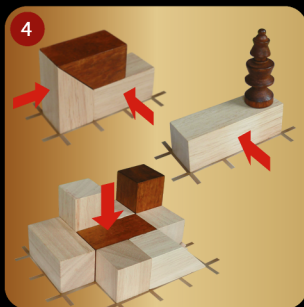
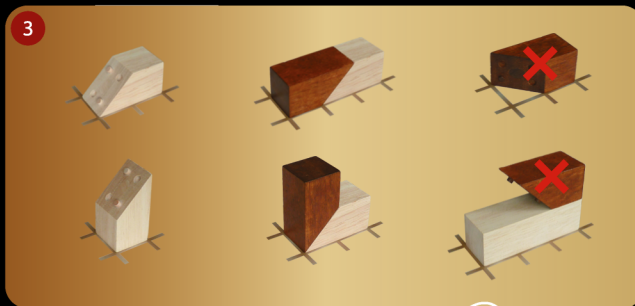
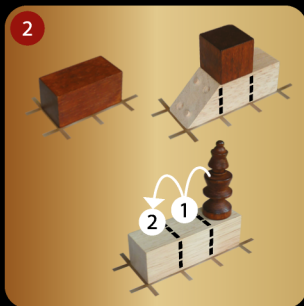
Les joueurs jouent à tour de rôle. Les pièces noires commencent. Trois actions sont possibles :

- 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<sup>ème</sup> 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

## Elements and setting up (fig. 1)

- A game board of 100 squares (2 black, 4 red -for the extension- and 94 white)
- 12 black pieces, 12 white pieces. Each color set includes 1 Lord (fig. 1a), 1 Tower (fig. 1b) and 10 construction pieces (Blocks, fig. 1c and Stairs, fig. 1d).

Each player chooses a colour and places his Tower on a black square (it will stay in this place during the whole game) with on its top his Lord. The other construction pieces are kept in reserve nearby the game board.

## Objective of the game

Be the first player to put his Lord on the adversary Tower.

## Principle of the game

Using Blocks and Stairs, each player builds 3-D roads (length, width, height) on which he moves his Lord. The squares of the board serve as reference to position the construction pieces and for the Lord's displacement (fig. 2).

Attack strategy is to create a road, with the possibility to build on the opponent's pieces, and/or move forward his Lord, including on the adversary's pieces.

Defence strategy is to block the opponent's pieces and/or stop the displacement of his Lord.

## Game procedure

The players take turns. Black pieces start the game. There are 3 possible actions :

- place 1 Block of his color
- place 1 Stair of his color
- move his Lord 1, 2 or 3 squares.

During his turn, a player can decide to do the 3 actions, or only 1 (minimum required) or 2 of his choice (when it's done, he informs the adversary who then takes his turn). The Block and the Stair can be played in any order, one after the other, but no piece can be played after moving the Lord.

## End of the game

The first player who places his Lord on the opponent Tower is the winner.

## Position of the construction pieces

One piece is placed either directly on the game board, in contact or not with other pieces, or on other pieces, including those of the opponent. It can be placed in any direction in 3-D. Only the slope of a Stair has to face the sky or has to fit into another Stair (fig. 3).

To place a piece, a player can either take one of his unused piece from his reserve, or move one of his pieces already played. A piece cannot go back to reserve.

A construction piece is blocked (fig. 4) and then cannot be moved if:

- it is under another construction piece or under a Lord.
- it is surrounded by 4 construction pieces and if its vertical faces are entirely covered.

The height of the construction cannot exceed the height of the Tower.

No empty space under a construction is allowed (fig. 5).

## Movement of the lord

The Lord can be displaced and stay on his own construction pieces, but also on the adversary pieces or directly on the game board. He has to leave his Tower at the latest during the 3<sup>rd</sup> turn, otherwise the player loses the game. Then, during a displacement, he is allowed to pass by it but not to stop on it.

The Lord moves forward, backward, left or right but not diagonally.

In case of a displacement of 2 or 3 squares, he can change direction at each movement from one square to another.

Except if Stairs are assembled, one slope is used as junction between 2 squares of different heights and allows the Lord to change levels. Slopes are not counted when the Lord moves. The Lord has to face a slope before using it (fig. 6). He is allowed to take several slopes if they are placed end to end as a continuous line in order to join 2 squares (fig. 7).

Lords cannot stand together on the same square and cannot jump over each other.



# VoldéTour

## Material y preparación (fig. 1)

- un tablero de juego de 100 casillas (2 negras, 4 rojas -para la expansión-, y 94 blancas)
- 12 piezas negras, 12 piezas blancas. Cada conjunto de un color incluye 1 Señor (fig. 1a), 1 Torre (fig. 1b) y 10 piezas de construcción (Bloques, fig. 1c y Escaleras, fig. 1d).

Cada jugador escoge un color, coloca su Torre sobre una casilla negra (se quedará aquí durante todo el juego) y pone su Señor encima. Las piezas de construcción son colocadas en reserva al lado del tablero.

## Objetivo del juego

Ser el primero en colocar su Señor sobre la Torre enemiga.

## Principios del juego

Utilizando los Bloques y las Escaleras, cada jugador construye caminos en 3D (largo, ancho, altura) encima de los cuales se mueve su Señor. Las casillas del tablero sirven como referencia para el posicionamiento de las piezas de construcción y para el desplazamiento del Señor (fig. 2).

Estrategia de ataque : crear un camino, con la posibilidad de construir sobre las piezas del adversario, y/o avanzar su Señor, inclusive sobre las piezas adversas.

Estrategia de defensa : bloquear las piezas del adversario y/o obstaculizar el desplazamiento de su Señor.

## Desarrollo de una partida

Los jugadores juegan por turnos. Las piezas negras comienzan. Hay tres acciones posibles :

- colocar un Bloque de su color
- colocar una Escalera de su color
- desplazar su Señor de 1, 2 o 3 casillas.

Durante su turno, el jugador puede realizar las 3 acciones, o sólo 1 (la mínima obligatoria) o 2 de su elección (una vez hecho, debe anunciar el fin de su turno y el adversario empezará el suyo). El Bloque y la Escalera pueden ser jugados en el orden deseado, uno tras otro, pero ninguna pieza puede ser colocada después de un desplazamiento del Señor.

## Fin de la partida

El primer jugador que coloque su Señor sobre la Torre enemiga gana la partida.

## Colocación de las piezas de construcción

Una pieza se coloca, o sobre el tablero, en contacto o no con otras piezas, o sobre las demás piezas, incluidas las del adversario. Puede colocarse en cualquier sentido en 3D, excepto una Escalera que debe tener su pendiente mirando hacia el cielo a no ser que sea encajada con otra Escalera (fig. 3). La pieza que el jugador coloca es, o una pieza tomada de su reserva o una de sus piezas ya en juego que desplaza. Ninguna pieza puede ser devuelta a la reserva.

Una pieza de construcción es bloqueada (fig. 4), y por tanto no puede ser desplazada, si :

- está bajo una pieza de construcción o bajo un Señor
- se ve rodeada por 4 piezas de construcción y sus caras verticales están completamente escondidas.

La altura de la construcción no debe sobrepasar la altura de la Torre.

No puede haber espacios vacíos debajo de una pieza de construcción (fig. 5).

## Desplazamiento del Señor

El Señor puede desplazarse o detenerse sobre sus propias piezas de construcción, sobre las piezas del adversario, o incluso sobre el tablero. Deberá abandonar su Torre a más tardar en el 3<sup>o</sup> turno de juego, sino el jugador pierde la partida. Posteriormente, durante un desplazamiento, podrá pasar pero no estacionarse allí. El Señor puede desplazarse hacia adelante, hacia atrás, a la derecha o a la izquierda pero no en diagonal. En un desplazamiento de 2 o 3 casillas, puede cambiar de dirección en cada movimiento de una casilla a otra. Fuera de un encaje entre Escaleras, una pendiente sirve de unión entre casillas situadas a alturas diferentes permitiendo así que el señor pueda cambiar de nivel. Las pendientes no se contabilizan en el desplazamiento del Señor. Éste debe encontrarse justo delante de una pendiente para poder tomarla (fig. 6). El señor puede utilizar un seguido de pendientes que forman un camino continuo para unir 2 casillas (fig. 7).

Los Señores no pueden ni encontrarse sobre la misma casilla, ni pasar uno por encima el otro.



# VoldéTour

## Material und Startaufstellung (fig. 1)

- Spielbrett mit 100 Feldern (2 schwarze, 4 rote für die Erweiterung und 94 weiße)
- 12 schwarze Figuren, 12 weiße Figuren mit je einem Gutsherr (fig. 1a), ein Turm (fig. 1b) und 10 Holzfiguren als Block (fig. 1c) oder Treppe (fig. 1d).

Nachdem die Farben ausgewählt sind, stellt jeder Spieler seinen Turm auf ein schwarzes Feld (dort bleibt er während des gesamten Spiels stehen) auf dem Turm wird der Gutsherr platziert. Die Bausteine werden als Reserve neben das Spielbrett gestellt.

### Ziel des Spieles

Der erste Spieler zu sein, der seinen Gutsherr auf dem gegnerischen Turm platziert bekommt.

### Grundsatz

Durch den Block- und Treppenbau baut jeder Spieler einen 3D-Weg, auf dem er seinen Gutsherr bewegt. Die Felder dienen als Orientierung und Grenzen um die Holzfiguren zu platzieren und den Gutsherr zu bewegen (fig. 2).

Angriffsstrategie: einen Weg bauen und dabei über die Wege des Gegners zu bauen und/oder seinen Gutsherr über die Wege des Gegners zu bewegen.

Verteidigungsstrategie: die Holzfiguren des Gegners nutzlos zu machen und/oder Mauern auf dem Weg der Gutsherr des Gegners zu bauen.

### Spielverlauf

Schwarz beginnt und es wird abwechselnd gespielt. Drei Aktionen sind möglich:

- Einen Block seiner Farbe platzieren
- Eine Treppe seiner Farbe platzieren
- Seinen Gutsherr über 1,2 oder 3 Felder bewegen.

Wer am Zug ist kann 1,2 oder alle 3 Aktionen durchführen. Er muss mindestens eine Aktion durchführen und sagt wann sein Zug zu Ende ist. In welcher Reihenfolge Blocks oder Treppen gebaut werden ist dem Spieler überlassen aber er darf nicht nach dem Bewegen seines Gutsherr einen Block oder eine Treppe legen.

### Spielende

Der Spieler, der als Erster seinen Gutsherr auf den gegnerischen Turm stellt, gewinnt die Partie.

### Legeregeln der Blocks und Treppen

Ein Bauteil kann entweder frei auf dem Spielfeld platziert werden, oder direkt an einem anderen Bauteil, oder auf einem Bauteil (auch auf denen des Gegners). Jede 3D-Stellung ist erlaubt aber eine Treppe muss seine Schräge nach oben haben außer sie wird mit einer anderen Treppe zusammengefügt (fig. 3). Der Spieler nimmt entweder ein Bauteil aus seiner Reserve oder bewegt eines seiner Bauteile auf dem Spielfeld. Er kann nicht ein Bauteil vom Spielfeld zur Reserve zurückbringen.

Ein Bauteil gilt als blockiert (fig. 4), und damit als nicht beweglich wenn:

- es sich unter einem anderen Bauteil befindet oder unter einem Gutsherr
  - Von 4 anderen Bauteilen so zugebaut ist dass die vertikale Seiten nicht zu sehen sind.
- Die Höhe des Bauwerks darf nicht höher sein als die Turmhöhe.

Es darf kein freier Raum unter einem Bauteil bleiben (fig. 5).

### Regeln für die Bewegung des Gutsherrn

Der Gutsherr darf auf die Bauteile seiner Farbe, der Farbe des Gegners oder einfach so auf dem Spielfeld platziert werden. Er muss seinen Turm spätestens im dritten Zug der Partie verlassen, sonst ist die Partie verloren. Er kann später im Lauf eines Zuges wieder darüber gehen aber nicht dort stehen bleiben.

Der Gutsherr kann sich vorwärts sowie seitwärts bewegen aber nicht diagonal. Während eines von 2 oder 3 Schritten darf der Spieler bei jedem Schritt die Richtung wechseln. Wenn Treppen nicht zusammengefügt sind, zählt deren Schräge als Möglichkeit um auf/ab zu steigen. Schrägen werden als Schritte nicht gezählt. Um eine Schräge nutzen zu können muss der Gutsherr sich genau davor befinden (fig. 6).

Er kann mehrere Schrägen hintereinander nutzen wenn sie einen Weg bilden (fig. 7). Die Gutsherrn dürfen nicht über einen Anderen springen oder sich mit einem Anderen auf dem selben Feld befinden.

# 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 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](http://www.arborel.fr)

©2007-2018 All rights reserved

