

# VOLTERRA

Wer baut den höchsten Turm?

SPIELREGELN

Julien Griffon

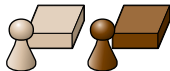


# VOLTERRA

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

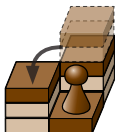
## SPIELWEISE

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.



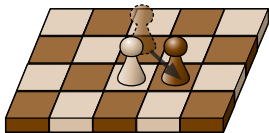
Den obersten  
Stein versetzen



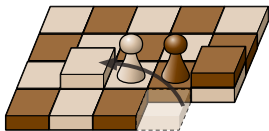
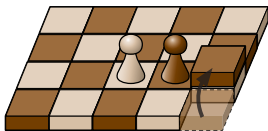
Die zwei obersten  
Steine versetzen

### 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



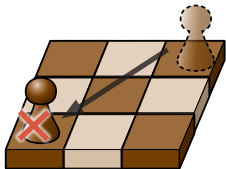
Beispiel: Erster Zug von Hell

## Nicht erlaubte Züge!

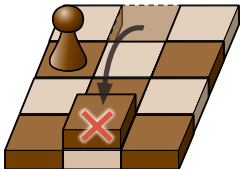
Spielfiguren dürfen nicht auf Türme der gegnerischen Farbe ziehen.



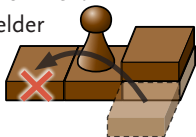
Spielfiguren dürfen nur auf direkt benachbarte Türme ziehen.



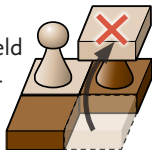
Türme dürfen nur auf Felder versetzt werden die der Spielfigur direkt benachbart sind.



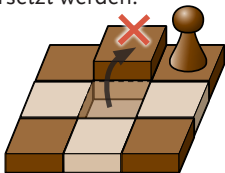
Türme dürfen nicht auf freie Felder gesetzt werden.



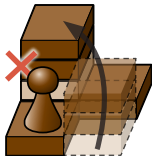
Türme dürfen nicht auf ein Feld mit einer Spielfigur gesetzt werden.



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.)

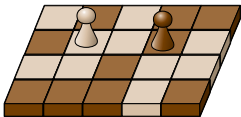
- Befinden sich nach der Trennung des Spielfeldes beide Figuren auf demselben Teilstück, geht der abgetrennte Teil des Feldes verloren.
- Wenn auf jedem der voneinander getrennten Teile eine Spielfigur steht, spielt jede\*r auf dem eigenen Teilstück weiter.

## 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