

Vuureiland

Wanneer je aankomt op Vuureiland, lijkt het met zijn slaperige vulkaan en witte stranden recht uit een droom geplukt. Maar schijn bedriegt. Terwijl de vulkaan langzaam ontwaakt, wordt er ook iets in jou wakker. Je vermoedt dat dit verhaal mogelijk langzaam een nachtmerrie wordt; een nachtmerrie die eindigt in goud en bloed.

Verover machtige schatten, paai wraakzuchtige goden en schakel sluwe tegenstanders uit voor de vulkaan uitbarst. Ben jij klaar voor de ultieme vuurproef?



Pionnen (6)



Vulkaanfiche (1)



Actiekaarten (36)



Godenkaarten (15)



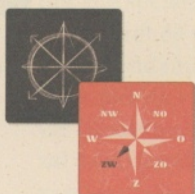
Schatkaarten (18)



Missiekaarten (18)



Vulkaankaarten (15)



Helpkaarten (6)



Speldoel

Op Vuureiland kun je in vijf verschillende missies je tegenstander te slim af zijn. Elke missie heeft zijn eigen voorwaarden om te winnen en speciale mogelijkheden om je vijanden om de tuin te leiden.

Spelvoorbereiding

Een spel start je door een **Missie** te **kiezen** (zie p. 15 e.v.). Je hebt drie missies bij drie spelers of meer en twee missies bij twee spelers.

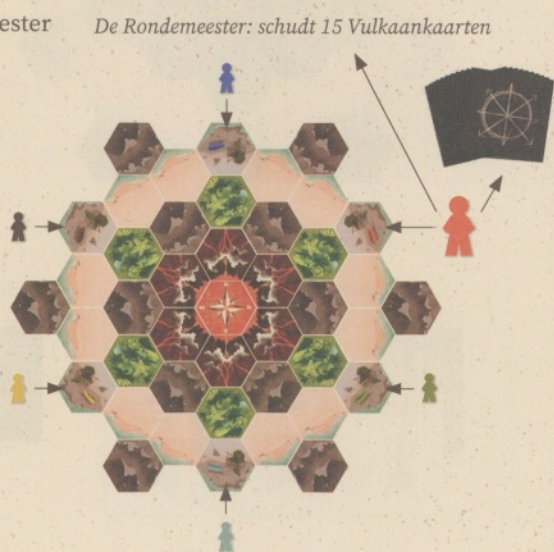
Bouw het spelbord op met de tegels. Het spelbord voor missies bij drie spelers of meer ziet er altijd hetzelfde uit. De missies bij twee spelers hebben een aangepast spelbord. Je vindt het bij de Missiebeschrijvingen.

Kies een pion. Zet je pion op de juiste Strandtegels met hut. Aan de kleur van de boot zie je waar welke pion komt te staan.

Bekijk de specifieke **Missiebeschrijving** (zie p. 15 e.v.) en volg de extra instructies voor je begint met spelen.

De persoon die het laatst op een eiland is geweest, mag beginnen. Die wordt de eerste Rondemeester. De Rondemeester schudt **de vijftien Vulkaankaarten** (zie p. 8), haalt vijf kaarten gedekt uit de stapel en legt deze terug in de doos. Het resterende stapeltje Vulkaankaarten wordt bij de Rondemeester gelegd.

Vervolgens overhandigt de Rondemeester iedere speler een compleet setje van **zes verschillende Actiekaarten** (zie p. 4). De overige kaarten steekt de Rondemeester terug in de doos. Let op! De Godenkaarten (zie p. 12) houdt de Rondemeester nog even opzij. Die zullen tijdens het spel opgegraven worden.



Rondeverloop


Elk spelletje bestaat uit **tien ronden** en **elke ronde heeft een vast verloop**. Daarbij is er altijd een Rondemeester die zorgt dat alles vlot verloopt.

1. Leg twee Actiekaarten

Iedereen kiest twee Actiekaarten en legt ze gedekt vanuit zijn hand op tafel. De Actiekaart die links ligt, zal eerst worden gespeeld, de Actiekaart die rechts ligt daarna.



twee Actiekaarten heeft uitgespeeld. Zoals gezegd speel je altijd eerst de kaart die links ligt. Alle acties van de uitgespeelde Actiekaarten moeten verplicht en in de juiste volgorde uitgevoerd worden (indien mogelijk), zelfs als dit ervoor zorgt dat de speler uitgeschakeld wordt.

Iedere speler bewaart zijn uitgespeelde kaarten op een eigen afdekstapeltje; met uitzondering van de  kaarten: die neem je terug in de hand (zie p. 4).

2. Heeft iemand een Godenkaart gespeeld?

De goden van Vuureiland kunnen vernieling zaaien, maar ook fantastische vermogens schenken. De Rondemeester vraagt of iemand een speciale Godenkaart (zie p. 12) heeft gespeeld die deze ronde zal beïnvloeden. Is dit het geval, dan onthult de speler die dit deed zijn Godenkaart en laat die meteen in werking gaan. Heeft niemand een Godenkaart gespeeld, dan gebeurt er niets.



De Rondemeester vraagt: speciale Godenkaart?

4. De lavastroom breidt uit

De vulkaan ontwaakt. Als iedereen aan de beurt is geweest, draait de Rondemeester de bovenste Vulkaankaart van de stapel om. De lavastroom op de speltegels breidt uit in de windrichting die op de Vulkaankaart staat aangegeven. De Rondemeester draait de speltegels om zodat de lavastroom zichtbaar wordt en verplaatst het vulkaanfiche naar de laatste tegel waarop de lava stroomde. (zie p. 8)

3. Speel de Actiekaarten

Tijd om je snode plannen uit te voeren. De Rondemeester speelt als eerste zijn twee gedekte Actiekaarten. Daarna is de beurt aan de persoon die links naast de Rondemeester zit; je speelt dus met de klok mee. Dit gaat zo verder tot elke speler zijn




5. Nieuwe Rondemeester

Een nieuwe heerser op de troon. Zodra alle spelers aan de beurt geweest zijn, wordt de volgende persoon in de rij Rondemeester. Dit gebeurt ook weer met de klok mee. Wordt de nieuwe Rondemeester uitgeschakeld, dan zal de volgende actieve speler de rol van Rondemeester op zich nemen.

vanaf ronde 2

Actiekaarten

Leven en werken op Vuureiland is allesbehalve eenvoudig. Onder een tropische zon baan je je een weg door de dichte rimboe, over torenhoge pieken en door gloeiend zand. Er is zoveel fantastisch te ontdekken in dit paradijs, maar voor meer dan twee acties is er geen tijd. Slim met je tijd en energie omgaan is dus de boodschap.

<p>Wandel</p>  <p>wandel</p>	<p>Tijd voor een fikse wandeltocht. Verplaats je naar een aangrenzende tegel.</p> <p>☞ Je neemt deze kaart altijd terug in je hand na afloop van de ronde.</p>
<p>Sprint</p>  <p>sprint</p>	<p>Een wandeltocht onder een gloeiende zon is misschien al zwaar, maar een heuse sprintsessie is moordend. Zet twee stappen in één keer.</p> <p>☞ Je legt deze kaart weg op je afdekstapel na afloop van de ronde. Wanneer je een Rustkaart speelt, mag je na afloop van de ronde de kaarten uit de afdekstapel opnieuw in je hand nemen.</p>
<p>Zicht</p>  <p>zicht</p>	<p>Iemand achtervolgen en bespieden om geheime en vertrouwelijke informatie los te krijgen, gaat je niet in de koude kleren zitten. Bekijk een Missie- of Schatkaart in de hand van een van je medespelers die op een aangrenzend vakje staan of bekijk anders één Actiekaart die ze gaan spelen. Op een Bergtegel is deze kaart extra sterk.</p> <p>☞ Je legt deze kaart weg op je afdekstapel na afloop van de ronde. Wanneer je een Rustkaart speelt, mag je na afloop van de ronde de kaarten uit de afdekstapel opnieuw in je hand nemen.</p>

Graaf en Houw



Vind jij de vele fabelachtige schatten van Vuureiland? Graaf op het Strand naar een Schatkaart of graaf in de krater naar de gratie van de goden in de vorm van een Godenkaart. Je trekt altijd twee kaarten en kiest dan een van de twee.

☞ **Je legt deze kaart weg op je afdekstapel na afloop van de ronde. Wanneer je een Rustkaart speelt, mag je na afloop van de ronde de kaarten uit de afdekstapel opnieuw in je hand nemen.**

Duw en steel



Er geldt maar één wet op Vuureiland: de wet van de sterkste. Duw met brute kracht een tegenspeler op een aangrenzend vakje in een rechte lijn. Sta je op hetzelfde vakje als de tegenspeler, dan mag je de richting waarin je duwt zelf kiezen. Dit is je belangrijkste manier om tegenspelers uit te schakelen.

Je mag daarbij ook je tegenstander bestelen. Je kunt een Schatkaart of een Missiekaart stelen (in Missie 1 en 3) uit de hand van de speler die je duwde; je wisselt die dan om met jouw eigen Missiekaart.

Je kunt maximaal één kaart stelen.

☞ **Je legt deze kaart weg op je afdekstapel na afloop van de ronde. Wanneer je een Rustkaart speelt, mag je na afloop van de ronde de kaarten uit de afdekstapel opnieuw in je hand nemen.**

Sommige zaken zijn zo intensief dat je nadien maar beter even op adem komt. Kaarten die je te veel energie kosten, kun je dus pas herspelen na een serieuze rustpauze. Deze kaarten herken je aan het symbool ☞ in de linkerbovenhoek. Je legt ze even gedekt naast je tot je de Rust-Actiekaart speelt.

Rust



Na al dat harde zwoegen is even rust wel op zijn plaats. Bij het spelen van de Rust-Actiekaart krijg je alle Actiekaarten die je in de vorige ronden hebt uitgespeeld weer in je hand. De Actiekaart die je in dezelfde ronde uitspeelde, krijg je niet automatisch terug.

☞ **Je neemt deze kaart altijd terug in je hand na afloop van de ronde.**

Ondergrond

Het eiland is een verrassende plek vol unieke plaatsen en biotopen. De avonturiers die deze ondergrond in hun voordeel gebruiken, hebben een uniek voordeel op hun verwarde tegenstanders.

Het spelbord wordt opgebouwd met 32 tegels met verschillende ondergronden. Op iedere ondergrond gelden unieke regels of worden speciale Actiekaarten sterker.

<p>Strand met een hut</p> 	<p>Op de Strandtegels met een hut kan de lava niet uitbreiden. Het is in alle Missies steeds je startpositie.</p> <p>Spelers kunnen niet van de Strandtegels met een hut geduwd worden. Probeert een tegenspeler dit toch, dan kan hij de speler op de Stranden met een hut enkel bestelen.</p>
<p>Strand</p> 	<p>Op de Strandtegels waar geen hut op staat kan de lava niet uitbreiden.</p> <p>Op de Strandtegels waar geen hut op staat, kunnen spelers een Schatkaart opgraven door een Graaf en Houw-Actiekaart te spelen.</p>
<p>Bos</p> 	<p>Op de Bostegels zijn spelers onzichtbaar voor mensen die hen willen bespieden.</p> <p>Een tegenspeler kan met de Zichtkaart niet te weten te komen welke Schat-, Missie- of Actiekaarten de speler in bezit heeft.</p>

<p>Berg</p> 	<p>Op de Bergtegels is de Zichtkaart extra handig.</p> <p>Spelers kunnen niet alleen naar de kaarten in de hand van de tegenspelers op aangrenzende tegels kijken, maar ook naar de kaarten in de hand van de tegenspelers op tegels die in een rechte lijn met de Bergtegel liggen.</p>
<p>Kompas</p> 	<p>In het hart van de vulkaan borrelt de lava op. Met haar kolkende rode stroom trekt ze een spoor van vernieling over het eiland. Maar in welke richting, dat weet alleen de wind... Hier kom je als speler niet uit vrije wil!</p>
<p>Krater</p> 	<p>Op de Kratertegels kunnen spelers een Godenkaart uit het gesteente houwen door een Graaf en Houw-Actiekaart te spelen.</p> <p>Godenkaarten bezorgen je een zeldzaam en permanent voordeel in het spel.</p>
<p>Lava</p> 	<p>In het begin van het spel is er slechts één plek met lava: de kompastegel in het midden van het spelbord. Met het draaien van Vulkaankaarten verspreidt de lava zich vliegensvlug over het eiland.</p>

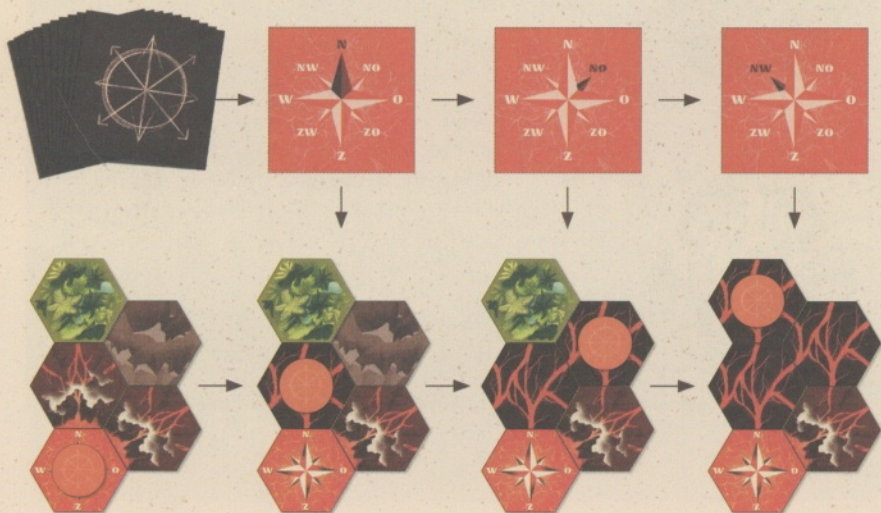
Vulkaankaarten

Met een vulkaan op springen en een tikkende klok voordat het eiland voorgoed door lava wordt verzwolgen, zul jij je tijd slim moeten gebruiken.

Op het einde van een ronde draait de Rondemeester een Vulkaankaart van het stapeltje. Het spel telt tien Vulkaankaarten, voor elke ronde één. Op elke Vulkaankaart staat een windrichting. De lava breidt zich steeds uit vanaf de laatste plaats waar er lava is bijgekomen, in de windrichting die op de Vulkaankaart staat. Op sommige Vulkaankaarten staat geen windrichting. De vulkaan blijft slapen wanneer deze Vulkaankaarten getrokken worden. De lava breidt zich deze ronde niet uit. Vervolgens leg je steeds het rode Vulkaanfiche op de tegel die je zojuist hebt omgedraaid. De lavastroom breidt iedere keer uit vanaf de tegel waarop het fiche ligt.

De lava breidt niet uit op de Strandtegels of de Strandtegels met hut. Moet de lava uitbreiden naar een plek waar al lava ligt, dan breidt hij nog een tegel verder uit in dezelfde richting.

Vergeet niet om steeds het Vulkaanfiche neer te leggen op de laatste tegel waarop de lava stroomde.



Schatkaarten

Vuureiland is een waar paradijs voor elke schattenjager. Door de Graaf en Houw-Actiekaart te spelen op een Strandtegel zonder hut kun je een Schatkaart bemachtigen. Je mag bij het opgraven altijd twee Schatkaarten bekijken alvorens je er eentje kiest en in je hand neemt. Schatkaarten geven je **unieke eenmalige voordelen**. Je mag een opgegraven Schatkaart steeds opsparen. Maar je mag de Schatkaart wel enkel spelen wanneer jij aan de beurt bent in de ronde.



Hoewel je een Schatkaart **verplicht in je beurt** uitvoert, mag je wel kiezen wanneer in je beurt: tussen je twee Actiekaarten in, aan het einde van je beurt of helemaal in het begin, het is allemaal toegestaan. Na het spelen van een Schatkaart verlies je die meteen. Je kunt drie Schatkaarten tegelijkertijd bezitten.

Speel een extra Actiekaart



De goden zijn je werkelijk goed gezind. Ze geven je de energie om nog een extra actie uit te voeren.

Bij het spelen van deze kaart mag je **een extra Actiekaart** spelen. Deze gespeelde Actiekaart volgt de regels van andere Actiekaarten. Je raakt ze tijdelijk kwijt indien de regels dit zeggen. Je mag deze kaart niet gebruiken om een Schatkaart te spelen.

Wolkbreuk



Sussende regen valt plots neer op de lavastroom. Je mag op één tegel permanent de lava opnieuw omdraaien. Dit mag niet voor de vulkaantegel met het kompas. Kies je voor de lavastroom waar het Vulkaanfiche ligt, dan laat je alsnog het fiche liggen. De lava breidt nog steeds vanuit dit punt uit.

Er kan in een later stadium opnieuw lava op deze tegel komen.

Mijngang



Vuureiland geeft enkel zijn diepste geheimen prijs aan de grootste avonturiers. Zo vind je bij een van je graafsessies een verborgen mijngang. **Een mijngang transporteert je van een Bergtegel naar een andere Bergtegel.**

Je offert voor deze verplaatsing al je andere verplaatsingen (Sprint of Wandel) in die beurt op.

Kleverige handen



Jij weet hoe je op je tanden moet bijten. En hoe je niet meteen je meest uitputtende acties kwijtraakt na ze eenmaal gebruikt te hebben. **Bij het spelen van deze Schatkaart verlies je een van je Actiekaarten niet na het spelen. Je bepaalt in jouw beurt welke kaart dat is.**

Aan het einde van de ronde krijg je je gespeelde Actiekaart meteen weer in je hand.

Lavabestendig



Misschien raak je inmiddels gewend aan het gloeiend hete landschap van Vuureiland. Of misschien helpt een godheid je een handje. **Bij het spelen van deze Schatkaart mag je je één beurt gedragen alsof de lava geen effect op je heeft.**

Dit werkt enkel in jouw beurt, dus als je door een speler in de lava wordt geduwd, word je niet langer beschermd door deze Schatkaart.

Eindig je in je beurt in lava, dan word je alsnog uitgeschakeld.

Scherp zicht



Je ogen laten zich niet misleiden door de fata morgana's van dit gloeiende landschap. Je ziet glashelder de waarheid die je tegenstanders voor je verbergen. **Bij het spelen van deze Schatkaart wordt je Actiekaart Zicht ongelofelijk sterk. Je kunt een kaart naar keuze bekijken van een speler, ongeacht waar die staat.**

Je moet deze Schatkaart in combinatie met de Actiekaart Zicht spelen.

Sus de vulkaan



De vurige goden van Vulkaaneiland zijn niet compleet doof voor de smeekbedes van trouwe gelovigen. Voor de volgende Vulkaankaart wordt getrokken, kies je ervoor om de lavastroom niet nogmaals te laten uitbreiden.

De volgende Vulkaankaart in de stapel wordt dus gewoon weggelegd maar telt wel als een ronde.

Tweede adem



Onder een aangenaam briesje vind je opeens wat kracht waarvan je niet wist dat je die had.

Je mag met deze Schatkaart nog een extra plaats vooruit, ongeacht wat je andere Actiekaarten zijn.

Meester Archeoloog



Dit eiland kent zo stilaan geen geheimen meer voor jou. Jij weet moeiteloos waar je moet zoeken en hoe je moet speuren naar de kostbaarste schatten.

Combineer deze Schatkaart met de Graaf of Houw-Actiekaart. Als Meester Archeoloog kun je vier Schat- of Godenkaarten bekijken voordat je er eentje moet kiezen.

Godenkaarten

De gratie van de goden bemachtigt je uitsluitend bij het gloeiend hete hart van het eiland.

De Godenkaarten worden niet uitgedeeld bij de start van het spel.

Door de Graaf en Houw-Actiekaart te gebruiken op een Kratertegel kun je een Godenkaart bemachtigen. Zodra je een Godenkaart in je bezit hebt, neemt die de rol aan van een extra Actiekaart. Je speelt deze Godenkaart als een van je Actiekaarten en na het spelen van een Rust-Actiekaart krijg je de Godenkaart opnieuw in je hand.

Sommige Godenkaarten worden voor alle andere acties in de ronde gespeeld.

Je herkent ze aan het symbooltje ① in de linkerbovenhoek van de kaart.

Wanneer de Rondemeester vraagt of je een van die Godenkaarten hebt gespeeld, meld je dit dus aan het begin van de ronde. **Je kunt maar één Godenkaart tegelijk in je bezit hebben.** Door nogmaals te houwen wissel je verplicht je Godenkaart om.

Blokkeer



blokkeer actie

speciale Godenkaart

Terwijl jij op de onvoorwaardelijke steun van de goden mag rekenen, hebben je tegenstanders minder geluk. Tijd dus om roet te strooien in hun duivelse plannetjes.

Kies een gedekte Actiekaart van een andere speler om te blokkeren. De speler neemt die terug in zijn hand als het een kaart is die je continu terugkrijgt, of legt die weg als het een kaart is die je tijdelijk verliest.

Spelen twee mensen deze Godenkaart in dezelfde ronde, dan mogen beide spelers hun krachten gebruiken. De speler die met de klok mee het dichtst bij de Rondemeester zit, mag eerst blokkeren, daarna de andere speler. Deze Godenkaart wordt overigens voor alle andere Godenkaarten gespeeld.

① Meld aan het begin van de ronde dat je deze Godenkaart hebt gespeeld.

Vervloekte grond



vervloekte grond

speciale Godenkaart

Alsof lava nog niet dodelijk genoeg was. De goden schenken jou de alles vernielende kracht om een ondergrond onbetreedbaar te maken.

Kies een ondergrond (Strand, Strand met hut, Berg, Bos of Krater) om te vervloeken. Iedereen die aan het einde van de ronde op deze ondergrond eindigt, wordt meteen uitgeschakeld. Dus ook jijzelf.

Spelen twee mensen deze Godenkaart, dan treden ze allebei in werking. De speler die met de klok mee het dichtst bij de Rondemeester zit, mag eerst een ondergrond kiezen.

① Meld aan het begin van de ronde dat je deze Godenkaart hebt gespeeld.

Spiegel



spiegel kaart

Als vertrouweling van de goden mag jij rekenen op hun bescherming. Wie jou kwaad wilt doen, denkt daar beter eerst goed over na.

Deze Godenkaart geeft jou eenmalig per ronde het vermogen om alles wat naar jou gericht wordt, terug te kaatsen op de spelér met de slechte intenties. Probeert een tegenspeler je te duwen, je te bestelen of een kaart in jouw hand te bekijken, dan draait deze Godenkaart het effect om en mag je het spiegel-effect uitvoeren bij de persoon die jou aanviel.

Je mag deze Godenkaart uiteraard ook bewaren.

⇒ **Speel deze Godenkaart in jouw beurt. Zijn krachten blijven de hele ronde in werking.**

Beheers vulkaan



beheers vulkaan

De vurige plannetjes van de goden delen ze enkel met hun grootste vertrouweling. Misschien kun jij ze wel overtuigen om vernieling te zaaien bij iedereen die jou in de weg loopt.

Je bekijkt de twee volgende Vulkaankaarten en mag ze als je wilt in een volgorde naar keuze terugleggen op de stapel.

⇒ **Speel deze Godenkaart in jouw beurt.**

Verdubbel kaart



De kampioen van de goden kan veel meer dan een gewone sterveling.

Je mag de Actiekaart tweemaal uitvoeren of de Actiekaart tweemaal zo sterk maken. Speel je bijvoorbeeld de Actiekaart Duw en steel, dan kan je ervoor kiezen om twee mensen te duwen in plaats van één of één persoon twee tegels ver te duwen.

Je verdubbelt altijd maar één Actie.

=> Speel deze Godenkaart in jouw beurt.

Tegenstanders uitschakelen en zelf uitgeschakeld worden

De uitbreidende lava en het omringende water zijn een continue herinnering dat het leven op Vuureiland allesbehalve veilig is. Word je namelijk van het spelbord geduwd of val je in de lava, dan ben je uitgeschakeld.

Uitgeschakeld worden is meestal van korte duur. Gedurende de missies zijn er verschillende manieren waardoor je toch opnieuw in het spel terecht kunt komen.

Val je in lava of in water, of word je erin geduwd, dan stopt de ronde voor jou meteen. Je laat je pion op de plaats achter waar je in de lava of het water bent beland. Spelers die azen op je Missie- of Schatkaarten, kunnen in de tijd waarin je uitgeschakeld bent je bezittingen uit het water of de lava vissen.

Spelers die op aangrenzende tegels staan, landen of passeren, mogen ervoor kiezen om hun Missiekaart met de jouwe te ruilen en om al jouw Schatkaarten te stelen.

Kies je missie

Missies voor drie spelers of meer



1. Het vervloekte standbeeld van Idowan (ideaal voor drie of vier spelers)



Natuurlijk hebben jullie gehoord over het vervloekte beeld van Idowan, maar als wetenschappers geloven jullie niet in een magisch beeld dat mensen tot waanzin drijft. Tot iemand het standbeeld opgraaft en opeens een vreemde blik in de ogen krijgt.

Ontsnap jij aan de vulkaan? Hoe ver ga jij om dit mythische standbeeld in je bezit te krijgen?

Speldoel

Binnen tien ronden ontwaakt de vulkaan. Jouw doel is om te overleven. Je enige bescherming tegen de gruwel van de vulkaan is het vervloekte standbeeld. Als jij het standbeeld naar de hut tegenover je startpositie brengt, kun je van het eiland af voordat het te laat is.

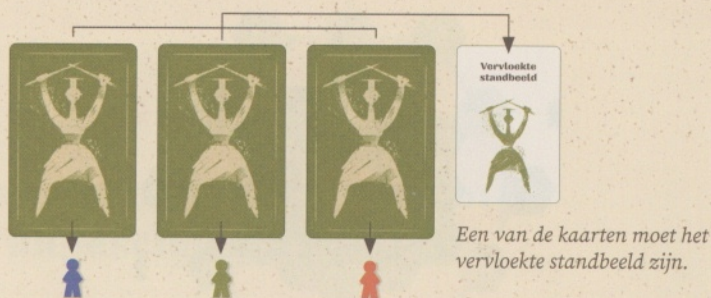
Slaagt niemand erin om van het eiland te ontsnappen voordat de vulkaan fataal uitbarst na de tiende ronde, dan overleeft enkel de speler die in het bezit is van het standbeeld. Deze speler wint het spel.

Vorbereiding

Neem evenveel groene Missiekaarten uit het spel als er spelers zijn. Een van de kaarten moet het vervloekte standbeeld zijn. Schud de kaarten grondig voor je elke speler één Missiekaart geeft.

Uitgeschakeld?

Word je uitgeschakeld in deze missie, dan sla je deze ronde over. Word je uitgeschakeld nog voor je zelf aan de beurt was, dan sla je de volgende ronde over. Hierna verschijn je weer op jouw startpositie.



2. Het gebroken medaillon

(ideaal voor vier tot vijf spelers)



Als archeoloog ken jij als geen ander alle verhalen van dit eiland. En geen van die verhalen spreekt meer tot de verbeelding dan het mythische medaillon van Antebe: een fabuleuze schat, verborgen diep in de bergen, die de vinder een leven vol voorspoed verzekert. Of liever: de vindere. Het medaillon werd namelijk jaren geleden gebroken. Enkel door de twee helften te herenigen kunnen jij en een tegenspeler naar keuze een fantastisch leven tegemoetzien. Maar daarvoor zul je je handen vuil moeten maken.

Speldoel

Binnen tien rondes ontwaakt de vulkaan. Voordat dit gebeurt, **moet je proberen met een tegenspeler de twee helften van het gebroken medaillon te bemachtigen en op een van jullie hutten/startposities te herenigen.**

In dit spel kun je jouw Actiekaart Graaf en Houw op een Bergtegel spelen. Je houdt op de Bergtegel naar blauwe Missiekaarten. Je kunt slechts één Missiekaart per keer in je bezit hebben, dus door opnieuw te houden belandt de Missiekaart opnieuw op de stapel. Zijn alle blauwe Missiekaarten gehouden, dan kun je op de Bergtegels niet meer houden.

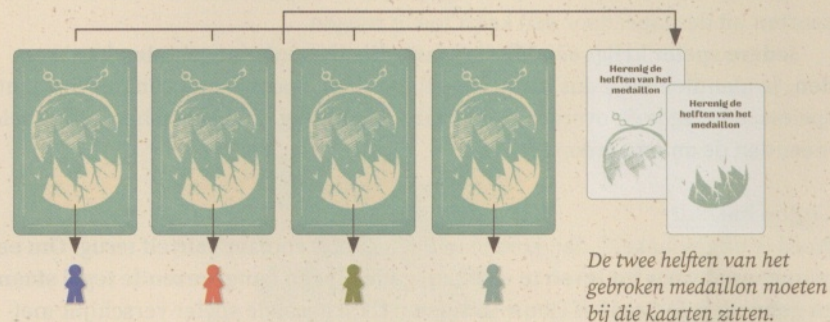
Kan niemand de helften van het medaillon herenigen voordat de tijd om is, dan verliest elke speler, levend of dood, met het medaillon in zijn bezit. De andere spelers zijn winnaars.

Vorbereiding

Haal evenveel blauwe Missiekaarten uit de stapel als er spelers zijn en leg die naast het spelbord. De twee helften van het gebroken medaillon moeten bij die kaarten zitten. Schud deze stapel grondig.

Uitgeschakeld?

Wanneer je uitgeschakeld wordt, moet je deze en de volgende ronde overslaan. Je laat je pion achter op de plaats waar je uitgeschakeld werd. Als je weer mag meedoen, verschijn je op een aangrenzende tegel naar keuze.



3. Heersers van het eiland

(ideaal voor vier tot zes spelers)



Wanneer jullie aankomen op deze idyllische plek, lijkt er geen reden tot paniek. De exotische drankjes vloeien rijkelijk maar naarmate de avond vordert, verandert de sfeer opeens.

Waar zijn jullie teamgenoten gebleven? En waarom hebben de bewoners die gruwelijke blik in hun ogen?

Speldoel

Dit eiland is niet groot genoeg voor jullie allemaal. Wanneer de tien beurten voorbij zijn, moet de andere groep op het eiland uitgeschakeld zijn. **Alle spelers worden met behulp van de Missiekaarten verdeeld in twee groepen: de Bewoners en de Bezoekers.**

Als je gelooft dat je alleen nog met jouw groep op het eiland over bent, mag je zeggen: **'Het eiland is van ons.'** Zijn alle tegenstandere daadwerkelijk uitgeschakeld, dan wint jouw team meteen. Is dit niet zo, dan verlies je op slag.

Wanneer de tien beurten voorbij zijn en geen van de teams erin is geslaagd om het andere team volledig uit te schakelen, wordt berekend wie het winnende team is. Is er een even aantal spelers, dan wordt er geteld hoeveel er van elke groep over zijn. Is er één groep met minder niet-uitgeschakelde leden, dan wint die meteen. Ben je het spel begonnen met een oneven aantal spelers of zijn er exact evenveel leden over in elke groep, dan tel je hoeveel keer iedereen uitgeschakeld is geweest. Iedere speler houdt eerlijk bij hoe vaak hij is uitgeschakeld in dit spel. De groep met het minste uitschakelingen wint.

Vorbereiding

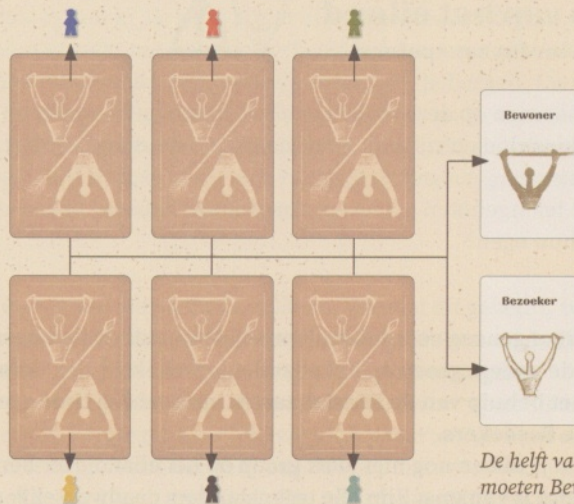
Bij een even aantal spelers haal je evenveel kaarten uit de stapel als er spelers zijn. De helft van die kaarten moeten Bewoners zijn, de andere helft zijn Bezoekers.

Speel je met een oneven aantal spelers, dan haal je toch een even aantal kaarten uit de stapel door één kaart toe te voegen.

Iedere speler krijgt één Missiekaart, die ditmaal niet gestolen kan worden. Je identiteit blijft dus het hele spel dezelfde. Speel je met een oneven aantal spelers, dan leg je de overgebleven kaart gedekt weg. Eén groep heeft één speler meer dan de andere groep.

Uitgeschakeld?

Word je uitgeschakeld, dan kom je in dit spel niet zomaar vanzelf terug. **Om een teamgenoot weer tot leven te wekken, ga je bij een aangrenzende tegel staan en gebruik je je Graaf of Houw-Actiekaart.** De geredde speler verschijnt meteen op jouw tegel en mag de volgende ronde weer meedoen.



De helft van die kaarten moeten Bewoners zijn, de andere helft zijn Bezoekers.

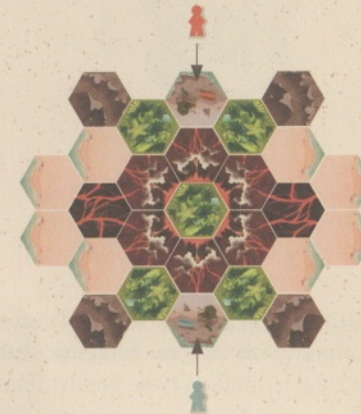
Missies voor twee spelers

Bij missies voor twee spelers draai je de Vulkaankaarten niet om. De lavastroom breidt namelijk nooit uit. Je gebruikt ze uitsluitend als een aanduiding voor het aantal gespeelde ronden. Zo houd je bij hoeveel tijd je nog hebt om het spel te winnen.

1. Aanbidder van vuur

Jij doet alles voor je vurige godheid. Dus als hij om een offer vraagt, aarzel je niet. De andere bewoner van het eiland lijkt de ideale prooi voor de vlammen.

Tijd om dit stukje hemel op aarde te transformeren in een heuse hel. Heers jij over de assen van dit idyllische land?



Speldoel

Schakel voor de tien ronden om zijn je tegenstander uit.

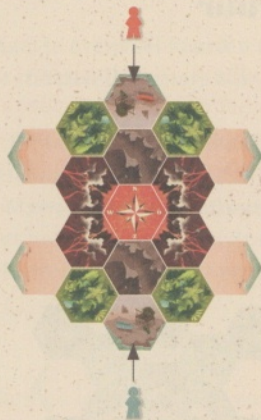
In dit spel zijn de Strandtegels niet beschermd tegen lava. Enkel op een Strandtegel met een hut kan geen nieuwe lava komen.

Je Zicht-Actiekaart heeft in dit spel een andere functie. Je godheid heeft je namelijk controle gegeven over de lava vanaf een Bergtegel. **Gebruik je je Zicht-Actiekaart op een Bergtegel, dan mag je de lava laten uitbreiden naar een tegel die grenst aan lava.**

2. Goudkoorts

Ooit was Vuureiland bekend om zijn duizenden schatten. Maar helaas ben je niet de eerste die dit verhaal hoort. Het eiland is kaalgeplukt door reizigers die je voor waren. Nu resten er slechts vier strookjes zand waar je een schat kunt opgraven.

Jij vertrekt niet met lege handen. En je tegenstander? Die vertrekt helemaal niet.



Speldoel

Bereik de Strandtegel met hut tegenover jouw startpositie met minstens vier goudstukken in je bezit voor de tien rondes voorbij zijn.

Door te graven op een Strandtegel graaf je ditmaal een schat op. Je kunt de Schatkaart niet gebruiken, maar deze stelt nu een goudstuk voor.

Door iemand te bestelen steel je meteen twee goudstukken.

Bekijk de speluitleg van
Vuureiland in deze video:



<http://bit.ly/vuureiland>

