

# Le volcan aux rubis

Une course explosive autour d'un volcan, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Auteur :** Carlo Emanuele Lanzavecchia  
**Agence de licence :** PROJEKT SPIEL  
**Illustration :** Franz Vohwinkel  
**Durée de la partie :** 15 à 20 minutes

Dans la vallée des dragons, un grondement sourd et menaçant retentit : l'impressionnant volcan Rubino est prêt à entrer de nouveau en éruption après plus d'un millier d'années ! Les cavaliers des dragons attendent impatiemment ce spectacle car, selon une ancienne légende, des rubis de grande valeur seraient éjectés du cratère du volcan. Celui qui les donne en nourriture à son dragon le rend soi-disant invincible ! Chevauchez vous aussi les dragons et approchez-vous du volcan aux rubis ! En faisant preuve de tactique et d'adresse et en comptant sur la chance, vous devez faire voler vos dragons autour du volcan et récupérer les rubis convoités. Celui qui aura le plus de rubis à la fin de la partie sera le gagnant.

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 volcan (comprenant une partie supérieure et une partie inférieure)
- 8 dragons de 4 couleurs différentes montés par des cavaliers
- 4 petits sacs
- 2 dés
- 80 rubis
- 12 morceaux de charbon
- 1 règle du jeu

*But : avoir le plus de rubis*

plateau de jeu au milieu de la table, volcan par-dessus, dragons sur cases de départ

mettre 3 rubis et 3 morceaux de charbon dans les sacs et les poser devant soi

préparer les dés et les rubis restants

## Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Posez le volcan au milieu du plateau de jeu comme illustré. Chaque joueur prend deux dragons d'une couleur et le petit sac correspondant. Posez respectivement un dragon sur chacune des deux cases de départ. Dans vos petits sacs, mettez trois rubis et trois morceaux de charbon. Les accessoires en trop (morceaux de charbon, petits sacs et pions) ne seront pas utilisés. Préparez les deux dés et formez une réserve avec les rubis restants.



Les dragons doivent éviter de s'approcher trop près du dangereux volcan et donc toujours voler dans la partie externe des cases.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus aventureux commence en lançant les deux dés.

### Qu'indiquent les dés ?

#### • Pas de volcan

Choisis l'un des dés et fais voler un de tes dragons du nombre correspondant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre. Plusieurs dragons peuvent se trouver sur une case. Le deuxième dé t'indique combien de rubis de la réserve tu dois ensuite jeter dans le volcan.

pas de volcan = s'envoler avec un dragon, ensuite jeter des rubis dans le volcan

#### • Un volcan

Soulève brièvement la partie supérieure du volcan. Si le volcan est rempli de rubis, quelques-uns vont en tomber.

- Si les rubis tombent sur une ligne délimitant deux cases, tu as le droit de choisir la case sur laquelle tu vas les pousser.
- Si les rubis tombent au-delà des cases, on les remet dans la réserve.
- Les rubis qui ne tombent pas restent sur le volcan.

Repose la partie supérieure du volcan sur la partie inférieure. Avec l'autre dé, tu avances alors un de tes dragons du nombre de cases correspondant au nombre de points, dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Attention :

Si rien ne tombe du volcan, mets trois rubis de la réserve dedans (les trois rubis illustrés sur le dé te le rappelleront).

#### • Deux volcans

Mets d'abord trois rubis de la réserve dans le volcan. Soulève la partie supérieure du volcan et joue comme indiqué plus haut pour répartir les rubis tombés du volcan.

#### N. B. :

Si des rubis tombent sur une case sur laquelle il y a déjà un ou plusieurs pions, on n'a pas le droit de récupérer ces rubis. Ils restent là où ils sont tombés !

#### Comment récupère-t-on les rubis du volcan ?

Il y a deux possibilités d'accéder aux précieux rubis :

1. Si, avec un de tes dragons, tu atterris sur une case sur laquelle il y a un ou plusieurs rubis, tu as le droit de le/les récupérer et de le/les mettre dans ton sac.

un volcan = soulever la partie supérieure du volcan brièvement

ensuite s'envoler avec un dragon

Rien ne tombe ? Jeter 3 rubis dans le volcan

deux volcans = jeter 3 rubis dans le volcan, ensuite soulever la partie supérieure du volcan brièvement

Récupérer les rubis :

1. Atterrissage sur une case avec des rubis = les récupérer tous

2. Atterrissage sur  
une case occupée  
= piocher dans le sac  
d'un autre joueur

joueur suivant

plus assez de rubis  
dans la réserve  
= fin de la partie

le plus grand nombre  
de rubis = gagnant

2. Si, avec ton dragon, tu atterris sur une case où il y a un ou plusieurs autres dragons, tu as le droit de choisir un de ces joueurs et de piocher un pion dans son sac, sans regarder dans le sac. Montre ton butin à tous les joueurs et mets-le dans ton sac. Si tu as eu de la chance, tu auras pioché un rubis et non un morceau de charbon. (Si le sac était vide, tu n'as pas eu de chance mais tu n'as pas le droit de piocher dans le sac d'un autre joueur).

Si tu arrives sur une case occupée par un dragon et des rubis, tu as le droit de récupérer les rubis et de voler un des joueurs !

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

## Fin de la partie

La partie se termine quand la réserve de rubis ne suffit plus pour qu'un joueur puisse jeter le nombre demandé de rubis dans le volcan. Ce joueur a le droit de terminer son tour et, le cas échéant, de récupérer des rubis et/ou d'en prendre un à un autre joueur.

Ensuite, les joueurs comptent leurs rubis, les morceaux de charbon ne rapportent aucun point. Celui qui a le plus de rubis gagne la partie et devient célèbre grâce à son dragon invincible ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Déroulement de la partie

### • Pas de volcan

Choisis l'un des dés et fais voler un de tes dragons du nombre correspondant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre. Plusieurs dragons peuvent se trouver sur une case. Le deuxième dé t'indique combien de rubis de la réserve tu dois ensuite jeter dans le volcan.

## L'auteur

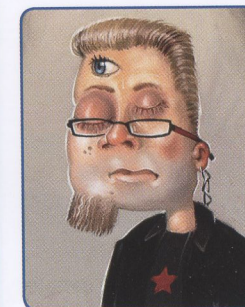
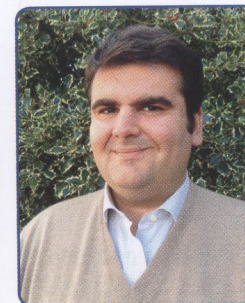
**Carlo Emanuele Lanzavecchia** est né à Turin en 1983. Il a fait des études d'économie et travaille actuellement dans le service logistique d'un grand fabricant de confiseries en Italie. Sa passion pour les jeux remonte à de nombreuses années et l'a amené à collectionner d'excellents jeux de damier, dont il en possède un grand nombre. Il y a cinq ans, il s'est mis à développer lui-même des jeux. Le volcan aux rubis est son premier jeu publié chez HABA.

« Je dédie ce jeu à Mama, Papa, Nonna, Roberta et Annalisa. Je remercie particulièrement Walter, Andrea et Pierluca, grâce auxquels je suis venu à concevoir des jeux, et également Christian qui m'a apporté son soutien ».

## L'illustrateur

L'illustrateur **Franz Vohwinkel** est né à Munich il y a très très longtemps. Lorsqu'il prit conscience que son passe-temps favori, le dessin, pourrait être une perspective d'avenir, il partit vers des contrées lointaines et commença des études de design graphique à Darmstadt. Quelques années plus tard, après avoir vécu maintes aventures, il revint en Bavière. Entretemps, il s'est marié et travaillait à son compte, illustrant des jeux de toutes sortes. Aujourd'hui, il vit à Seattle, sur la côte du Pacifique, en compagnie de son épouse Imelda, et se consacre au dessin.

« Je dédie mes illustrations à tous les amis des dragons ».



# Vuurdraken

Een explosieve verzamelwedloop rond de vulkaan voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

**Auteur:** Carlo Emanuele Lanzavecchia  
**Licentiebureau:** PROJEKT SPIEL  
**Illustraties:** Franz Vohwinkel  
**Speelduur:** 15 - 20 minuten

In het dal van de vuurdraken borrelt het vervaarlijk onder het aardoppervlak... De kolossale vulkaan Rubino staat na duizend jaar op het punt van uitbarsten! De drakenruiters kunnen er amper op wachten, want volgens de overlevering borrelen er uit Rubino waardevolle drakenrobijnen op. Wie daarmee zijn vuurdraken voert, maakt ze naar verluidt onoverwinnelijk! Word ook drakenruiter en ga op weg naar Rubino! Jullie moeten met tactische vaardigheid en een beetje geluk bij het dobbelen jullie figuren rond de vulkaan laten vliegen en proberen de begeerde drakenrobijnen te verzamelen. Wie aan het eind de meeste robijnen in zijn zakje heeft, wint het spel.

## Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 vulkaan (bestaande uit een onder- en bovenstuk)
- 8 draken in 4 kleuren met drakenruiters
- 4 zakjes
- 2 dobbelstenen
- 80 drakenrobijnen
- 12 steenkooltjes
- spelregels

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord midden op tafel. Zet de vulkaan zoals afgebeeld in het midden van het speelbord. Elke speler krijgt twee draken van dezelfde kleur en het bijpassende zakje. Iedereen zet een draak op de beide startvelden. In jullie zakjes doen jullie ieder drie drakenrobijnen en drie kolen. Overgebleven kolen, zakjes en figuren worden niet gebruikt. Leg de twee dobbelstenen en de overige drakenrobijnen als voorraad klaar.



De draken moeten niet te dicht bij de gevaarlijke vulkaan komen en steeds aan de buitenkant van de velden blijven vliegen.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De meest avontuurlijke speler begint en gooit met de twee dobbelstenen.

### Wat vertonen de dobbelstenen?

#### • Geen vulkaan

Kies één van de dobbelstenen uit en vlieg met een van je draken kloksgewijs net zoveel velden vooruit. Er mag altijd een onbeperkt aantal draken op een veld staan. De tweede dobbelsteen geeft aan hoeveel drakenrobijnen je vervolgens uit de voorraad in de vulkaan moet gooien.

speelbord midden op tafel; vulkaan erop; draken op startvelden

steeds 3 drakenrobijnen en 3 kolen in het zakje doen en voor zich leggen

dobbelsteen en overige drakenrobijnen klaar

met allebei de dobbelstenen gooien

geen vulkaan = met een draak vliegen, daarna drakenrobijnen in de vulkaan gooien

een vulkaan = bovenstuk  
v/d vulkaan even optillen

daarna met een  
draak vliegen

valt er niets uit?  
3 drakenrobijnen in de  
vulkaan gooien

twee vulkanen =  
3 drakenrobijnen in  
de vulkaan gooien,  
daarna bovenstuk v/d  
vulkaan even optillen

Drakenrobijnen  
verzamelen:

1 op een veld met  
robijn(en) geland  
= alles pakken

## • Een vulkaan

Til het bovenstuk van de vulkaan even omhoog. Als de vulkaan is gevuld, vallen er drakenrobijnen uit.

- Komen er robijnen op een lijn tussen twee velden terecht, dan mag je bepalen op welk veld je ze wilt schuiven.
- Als er robijnen buiten de velden rollen, gaan ze terug bij de voorraad.
- Drakenrobijnen die niet uit de vulkaan naar beneden vallen, blijven op de vulkaan liggen.

Zet nu het bovenstuk van de vulkaan weer op het onderstuk. Daarna mag je met een van je draken net zoveel velden klokgewijs vooruit vliegen als het aantal ogen van de andere dobbelsteen.

### Let op:

Als er niets uit de vulkaan valt, gooi je er drie robijnen uit de voorraad in. (Als geheugensteuntje zijn er drie robijnen naast het symbool op de dobbelsteen afgebeeld.)

## • Twee vulkanen

Gooi eerst drie drakenrobijnen uit de voorraad in de vulkaan. Til daarna het bovenstuk van de vulkaan omhoog en ga net zo te werk met de robijnen als hierboven beschreven.

### Belangrijk:

Als er bij het optillen van het bovenstuk van de vulkaan drakenrobijnen op een veld rollen waarop al één of meer figuren staan, mogen deze robijnen niet worden gepakt en moeten blijven liggen!

### Hoe verzamel je drakenrobijnen?

Er zijn twee mogelijkheden om aan de waardevolle drakenrobijnen te komen:

1. Als je met een van je draken op een veld terecht komt waarop één of meer drakenrobijnen liggen, mag je deze pakken en in je zakje doen.

2. Kom je met je draak op een veld terecht waarop één of meer draken van een andere kleur staan, dan mag je een van de betreffende medespelers uitkiezen en blind een steen uit zijn zakje stelen. Laat je buit aan iedereen zien en doe hem daarna in je zakje. Met een beetje geluk is het een robijn en geen kooltje. (Als er niets in het zakje zat, heb je helaas pech gehad en mag je ook niet bij iemand anders iets stelen.)

Als het voorkomt dat je op een veld met drakenrobijnen en draken van een andere kleur terechtkomt, mag je zowel de robijnen pakken als een van je medespelers beroven!

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er in de voorraad minder robijnen liggen dan het aantal dat een speler in de vulkaan moet gooien. De speler mag zijn beurt nog afmaken en eventueel nog drakenrobijnen verzamelen en/of een van zijn medespelers beroven.

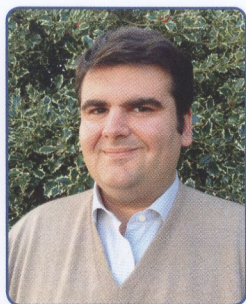
Daarna tellen alle spelers hun drakenrobijnen. De kolen hebben geen waarde. Wie de meeste drakenrobijnen heeft, wint het spel en wordt met zijn onoverwinnelijke draak in de geschiedenis opgenomen! Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

2. op een bezet  
veld geland  
= medespeler beroven

volgende speler

te weinig drakenrobijnen  
in voorraad  
= einde v/h spel

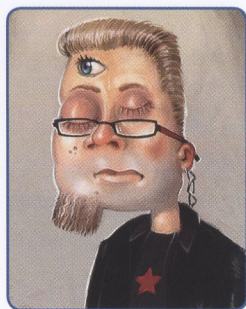
de meeste drakenrobijnen  
= gewonnen



## De auteur

**Carlo Emanuele Lanzavecchia** is in 1983 in Turijn geboren. Na zijn studie economische wetenschappen werkt hij nu op de afdeling logistiek van een grote snoepfabrikant in Italië. Zijn passie voor spellen begon al jaren geleden en heeft tot een omvangrijke verzameling bijzondere bordspellen geleid. Vijf jaar geleden is hij zelf begonnen om spellen te ontwikkelen. Vuurdraken is zijn eerste spel voor HABA.

*"Dit spel draag ik op aan mama, papa, Nonna, Roberta en Annalisa. Met hartelijke dank aan Walter, Andrea en Pierluca, door wie ik spellen ben gaan ontwikkelen, en aan Christian voor zijn steun en hulp."*



## De illustrator

De illustrator **Franz Vohwinkel** werd lang, lang geleden in München geboren. Toen hij beseftte dat hij zijn lievelingshobby tekenen hem misschien een toekomst zou kunnen bieden, is hij op pad gegaan om in het verre Darmstadt grafische vormgeving te studeren. Enige jaren en verschillende avonturen later kwam hij als zelfstandig en getrouwde illustrator van allerlei soorten spellen, in Ottobrunn terecht. Tegenwoordig tekent en woont Franz Vohwinkel met zijn vrouw Imelda in Seattle aan de kust van de Stille Oceaan.

*"Mijn illustraties zijn opgedragen aan alle vrienden van woeste draken!"*

### Belangrijk:

Als er bij het opstellen van het bovenstuk van de vulkaan drakenrobijnen op een veld rolen waarop al één of meer figuren staan, mogen deze robijnen niet worden gepakt en moeten blijven liggen!

### Hoe verzamel je drakenrobijnen?

Er zijn twee mogelijkheden om aan de waardevolle drakenrobijnen te komen:

1. Als je met een van je draken op een veld terechtkomt waarop één of meer drakenrobijnen liggen, mag je deze pakken en in je zakje doen.