

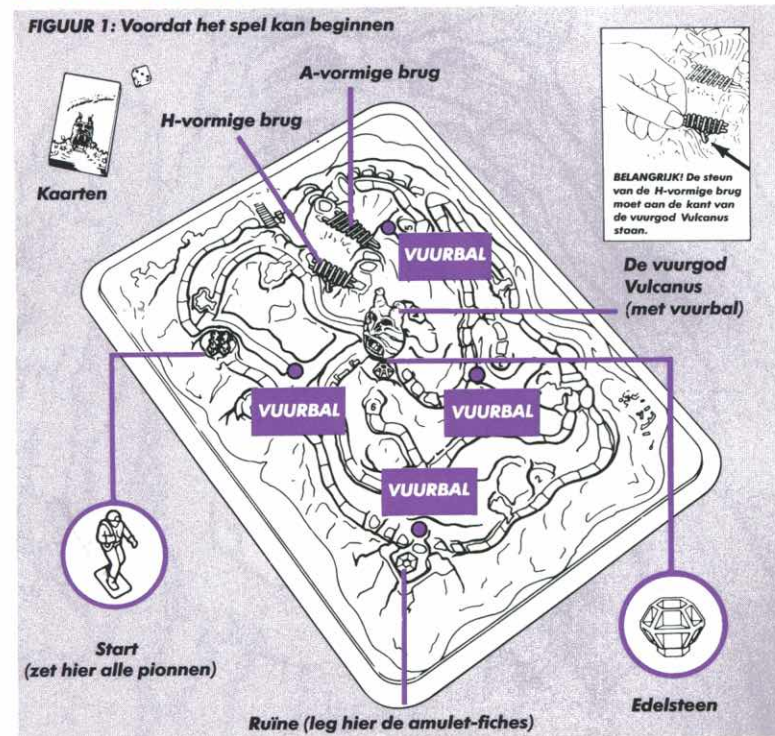
## DOEL VAN HET SPEL

De edelsteen veroveren en daarmee als eerste bij de steiger aankomen.

## INHOUD

1 speelbord	4 plastic amulet-fiches
4 pionnen	5 rode vuurbal-knikkers
1 driedelige vuurgod Vulcanus	1 rode edelsteen
2 tweedelige bruggen	1 dobbelsteen
48 kaarten	1 boek met spelregels

## VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

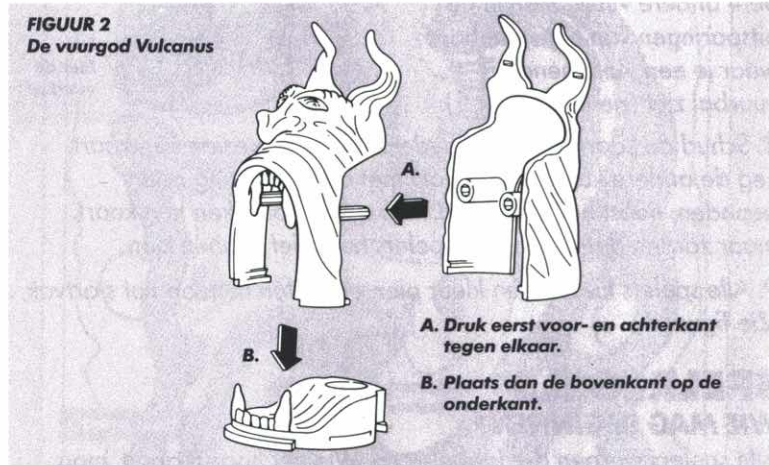


1

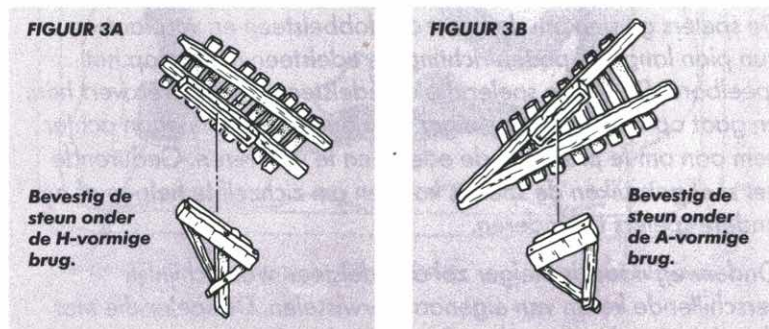
1. Plaats het speelbord op een vlakke ondergrond. In figuur 1 zie je hoe het spel moet worden opgezet en waar de verschillende onderdelen horen.

2. Maak de plastic onderdelen voorzichtig los. Gebruik bij moeilijke verbindingen een schaar.

3. DE VUURGOD VULCANUS. Zet de vuurgod in elkaar zoals in figuur 2 is afgebeeld. Plaats hem dan op het speelbord.



4. BRUGGEN. Zet de bruggen in elkaar zoals in figuur 3A en 3B is afgebeeld. Plaats ze dan op het speelbord.



2

5. Leg de 4 amulet-fiches op het vakje Ruïne (zie figuur 1).

6. Leg de edelsteen in de uitholling naast Vulcanus.

7. De vijf rode knikkers zijn de vuurballen. Leg één vuurbal in Vulcanus (zie figuur 4). Plaats de 4 andere vuurballen in de uitsparingen van het speelbord waar je een vlamme vuurbal ziet (zie ook figuur 1).

8. Schud de kaarten en geef iedere speler ongezien één kaart. Leg de andere kaarten als "pot," met de afbeelding naar beneden, naast het speelbord. Alle spelers bekijken hun kaart, maar zorgen dat de andere spelers hem niet kunnen zien.

9. Alle spelers kiezen een kleur pion en zetten hem op het startvak. (Zie figuur 1).

## SPELREGELS

### WIE MAG BEGINNEN?

Alle spelers werpen de dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

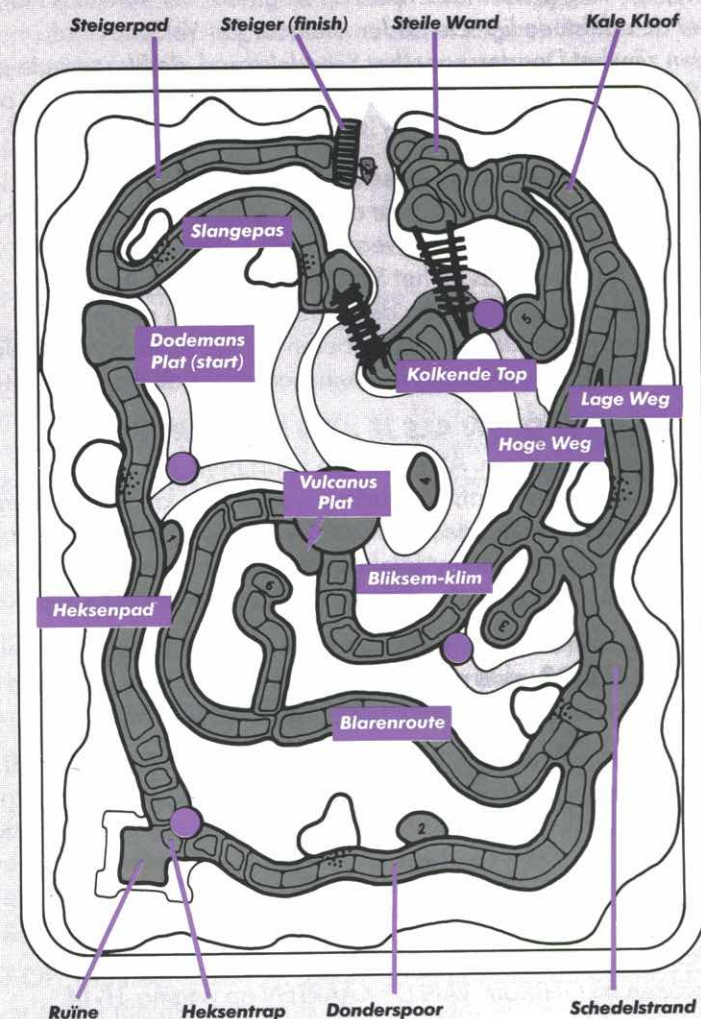
### HET SPEL

De spelers gooien om de beurt de dobbelsteen en verplaatsen hun pion langs de paden richting de edelsteen middenop het speelbord. De eerste speler die de edelsteen bereikt, verovert hem en gaat op weg naar de steiger. Alle andere spelers gaan achter hem aan om te proberen de edelsteen te veroveren. Gedurende het spel gebruiken de spelers kaarten om zichzelf te helpen of om andere spelers te hinderen.

Onderweg naar de steiger zal de edelsteen waarschijnlijk verschillende keren van eigenaar verwisselen. De speler die met de edelsteen de steiger bereikt, is de winnaar!

3

**FIGUUR 5: Plattegrond van het speelbord**



4

## EEN BLIK OP HET SPEELBORD

Bekijk figuur 5 op pagina 4. Vanaf het Dodemans Plat (het startvakje) volg je het Heksenpad op weg naar het Vulcanus Plat, waar de edelsteen ligt. De paden die naar het Vulcanus Plat leiden zijn: het Donderspoor, het Schedelstrand, de Blarenroute en de Bliksem-klim. Onderweg kunnen de spelers een grot ingaan om te kijken of er een snellere weg is.

Eén speler verovert de edelsteen op het Vulcanus Plat. De eigenaar van de edelsteen gaat dan zo snel mogelijk naar de steiger via de Bliksem-klim en verder in de richting van de bruggen, de Slangepas en het Steigerpad. Alle andere spelers gaan achter de eigenaar van de edelsteen aan en mogen elke weg (of grot) gebruiken om te proberen hem in te halen. De speler met de edelsteen, mag geen gebruik maken van de grotten.

## WAT MOET JE DOEN ALS JE AAN DE BEURT BENT.

Gooien en verplaatsen. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en verplaats je je pion zoveel vakjes langs de paden als de dobbelsteen aangeeft. Tel ieder vakje terwijl je loopt, ook bezette vakjes tellen mee. Als je terechtkomt op een vakje waar al een pion staat, ga je verder naar het eerstvolgende lege vakje.

Je moet je pion zoveel vakjes verplaatsen als de dobbelsteen aangeeft. LET OP: soms moet je eerder stoppen omdat je op een Speciaal Vakje terechtkomt. Zie verder bij SPECIALE VAKJES.

Als je een "1" gooit, mag je je pion niet verplaatsen! In plaats daarvan moet je een vuurballen rollen! Zie VUURBALLEN ROLLEN op pagina 7.

Je mag de paden in elke richting volgen, zolang je maar niet tweemaal in één beurt op hetzelfde vakje komt.

De kaarten. Het gebruik van de kaarten wordt uitgebreid besproken bij GEBRUIK VAN DE KAARTEN op pagina 11-14.

Je beurt is afgelopen. Je geeft aan dat je beurt voorbij is door de dobbelsteen door te geven aan je linkerbuurman.

5

## SPECIALE VAKJES

Donker gekleurde vakjes. Telkens wanneer je precies op een donker gekleurd vakje komt (dus niet er overheen), neem je een kaart van de pot. Je mag nooit méér dan 4 kaarten tegelijk in je bezit hebben. Als je er al vier hebt, trek je dus geen kaart.

De Heksentrap en de Magische Amuletten. Als je op of langs de Heksentrap komt, pak je een magisch amulet-fiche uit de Ruïne. Je kunt dit magische amulet-fiche op een willekeurig moment inwisselen tegen kaarten als je aan de beurt bent. Je mag tijdens het spel maar één keer een amulet-fiche pakken.

Het inwisselen van je fiche: leg je fiche terug in de Ruïne en neem kaarten uit de pot tot je er vier in je bezit hebt.

Het Vulcanus Plat. Je hoeft niet precies op het Vulcanus Plat uit te komen om de edelsteen te veroveren. Als de edelsteen eenmaal veroverd is, mag het Vulcanus Plat door spelers op de Blarenroute gebruikt worden als verbinding met de Bliksem-klim.

Grotten. Er zijn 6 genummerde grotten op het speelbord. Je kunt een grot binnengaan in plaats van het pad te vervolgen, in de hoop dat je sneller vooruit kunt komen.

1. Tel de grot mee als een vakje voor het aantal te lopen vakjes dat je gegooid hebt. Loop met je pion de grot in via het vakje voor de grot. Je hoeft niet precies uit te komen.

2. Gooi in dezelfde beurt de dobbelsteen nog een keer en verplaats je pion naar de grot met het nummer dat je met de dobbelsteen gegooid hebt. Je gooit b.v. een "5", dan moet je pion naar grot nummer 5. Als de grot waar je heen moet, bezet is door je eigen pion (waar je nu al staat) of die van een medespeler, blijft je pion in de grot en is je beurt voorbij.

LET OP: Wanneer je een "1" gooit terwijl je in een grot bent, ga je naar grot 1 (als dat kan) én je rolt een vuurballen! Zie VUURBALLEN ROLLEN, op pagina 7.

6

3. Voordat je bij je volgende beurt de dobbelsteen gooit, moet je zeggen of je naar een andere grot wilt of dat je uit de grot het pad opgaat. LET OP: grot 4 is een doodlopende grot. Je moet dus altijd de dobbelsteen gooien om naar een andere grot te gaan.

4. Wanneer je naar een andere grot wilt, volg je punt 2 en 3 zoals hiervoor beschreven. Als je uit de grot het pad op wilt, gooi je de dobbelsteen en verplaats je jouw pion langs het pad, beginnend op het vakje dat voor de grot ligt.

Bruggen. Een brug telt voor één vakje. Als de pion van een medespeler op de brug staat, mag je oversteken. Als er geen pion op de brug staat, moet jouw pion op de brug stoppen – ook al heb je nog niet al je vakjes gelopen.

De steiger. De steiger is de finish. Je hoeft niet precies op de steiger uit te komen.

## VUURBALLEN ROLLEN

Telkens wanneer je een "1" gooit, moet je een van de 5 vuurballen naar beneden laten rollen langs een pad of een rolbaan. (De pijlen in figuur 6 op pagina 8 geven de paden en rolbanen voor elk van de 5 vuurballen aan). Alle pionnen die door de rollende vuurballen zijn geraakt, worden gestraft. Zie hieronder bij GEVUURBALD WORDEN.

Volg onderstaande spelregels voor het rollen van een vuurballen.

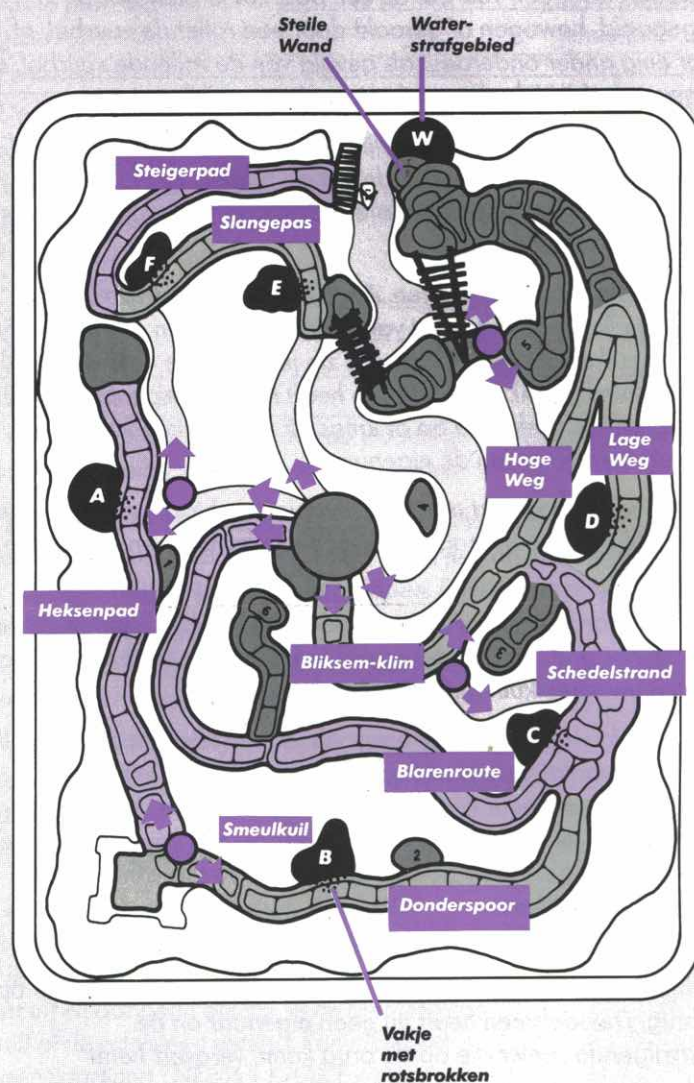
1. Indien mogelijk moet de vuurballen die je laat rollen tenminste één doel (een pion) treffen. Als alle pionnen behalve die van jezelf veilig staan, moet je je eigen pion als doel kiezen!

2. Geef de vuurballen voorzichtig een duwtje zodat hij langs een pad of rolbaan in de richting van je doer(n) rolt. Als je de vuurballen van Vulcanus neemt, zet je Vulcanus zó neer, dat zijn mond gericht is naar de gekozen baan. Vervolgens duw je de vuurballen door de tunnel en uit de mond van Vulcanus.

3. Als de vuurballen niet meer rolt, leg je hem terug op zijn plaats.

7

FIGUUR 6: Paden, rolbanen en strafgebieden voor de vuurballen



8

## GEVUURBALD WORDEN.

Getroffen door een vuurbal op een pad. Als je pion wordt omgegooid, bewogen of geraakt door een rollende vuurbal, of door enig ander onderdeel als gevolg van de rollende vuurbal, is hij gevuurbald! Volg dan onderstaande aanwijzingen op.

1. Leg je pion onmiddellijk op zijn zij in de betreffende smeulkuil. (in figuur 6 op pagina 8 en in de lijst op pagina 10 zie je welke smeulkuilen bij welke paden horen). Er mogen meerdere pionnen in dezelfde smeulkuil liggen.

Gevuurbald met de edelsteen. Als jij eigenaar bent van de edelsteen, leg je hem op het vakje met rotsbrokken dat tegen jouw smeulkuil aanligt. (In figuur 6 zie je waar alle vakjes met rotsbrokken liggen). De edelsteen heeft nu geen eigenaar en de eerstvolgende speler die op of langs dit rotsbrokken-vakje komt, verovert hem en is dan de eigenaar!

2. Bij je volgende beurt moet je jouw pion rechtop in de smeulkuil zetten. Bij deze beurt mag je niet gooien, verplaatsen of kaarten gebruiken.

3. Bij de daarop volgende beurt gooi je de dobbelsteen. Je zet je pion op het pad, beginnend op het vakje met de rotsbrokken, dat tegen jouw smeulkuil aanligt en je telt zo verder.

Gevuurbald worden op een brug. Als je pion van een brug afvalt, is hij gevuurbald! Verplaats hem onmiddellijk naar het waterstrafgebied (zie figuur 6) aan de voet van de Steile Wand. Je hoeft geen beurt over te slaan. Maar om weer op de bruggen te komen, moet je vanaf het water de vijf vakjes naar de top van de wand opnieuw beklimmen.

Gevuurbald met de edelsteen. Als jij eigenaar bent van de edelsteen terwijl je gevuurbald wordt op een brug, leg je hem op de brug. De edelsteen heeft nu geen eigenaar en de eerstvolgende speler die op de brug komt, verovert hem!

9

## VUURBAL STRAFGEBIEDEN

Als je pion hier gevuurbald is...	...moet je naar smeulkuil.
Heksenpad	A
Donderspoor	B
Schedelstrand Blarenroute	C
Bliksem-klim Hoge weg Lage weg	D
Slangepas	E
Steigerpad	F
Eén van de 2 bruggen	W

LET OP: de donker grijs gekleurde paden en vakjes (die je vindt in figuur 6) zijn veilig voor rollende vuurballen.

## DE EDELSTEEN VAN VULCANUS VEROVEREN

Je telt het Vulcanus Plat als een vakje, je zet je pion erop en je stopt - ook al heb je nog niet al je vakjes gelopen. Dan pak je de edelsteen van het speelbord en zet je hem voor je neer.

Als je de edelsteen van Vulcanus verovert, krijg je een bonus! Volg in dezelfde beurt onderstaande aanwijzingen op:

1. Neem kaarten uit de pot tot je er vier in je bezit hebt.
2. Rol een willekeurige vuurbal. Zie VUURBALLEN ROLLEN op pagina 7.
3. En tot slot mag je drie keer achter elkaar gooien.

De edelsteen in je fiche zetten: Als je de edelsteen én een magisch amulet-fiche bezit, zet je ze in elkaar (zie figuur 7). Totdat je ze weer uit elkaar haalt omdat, je de amulet-fiche inruilt of de edelsteen verliest, kan niemand nu een kaart met "NEEM 1 KAART VAN EEN MEDESPELER" tegen jou uitspelen!



10

## DE EDELSTEEN VAN EEN MEDESPELER STELEN

Wanneer je de eigenaar van de edelsteen passeert op een pad of een brug, mag je de edelsteen "stelen." Je steelt hem dan door hem bij de medespeler weg te pakken en hem bij jezelf neer te zetten, of je ontvangt de edelsteen als je het pad passeert waar de eigenaar is gevuurbald.

## GEBRUIK VAN DE KAARTEN

Je kunt de meeste kaarten op elk moment van het spel uitspelen, ook als een medespeler aan de beurt is. Het aantal kaarten dat tijdens één beurt gespeeld mag worden, is onbepaald. Maar denk aan de "5 IS TE VEEL" regel: je mag nooit méér dan 4 kaarten tegelijk in je bezit hebben.

Leg de uitgespeelde kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar boven naast de pot. Als de pot leeg is, schud je de andere stapel en leg je hem met de afbeeldingen naar beneden.



**ROL EEN VUURBAL!** Deze kaart mag op elk moment gespeeld worden, ook als een medespeler aan de beurt is. Je rolt dan een vuurbal volgens de regels van pagina 7.



**NAMAAK EDELSTEEN!** Deze kaart speel je wanneer een andere speler probeert de edelsteen van je te stelen. Jij houdt de edelsteen en de medespeler moet met lege handen verder!

11

**ELKE KAART IS ONGELDIG, BEHALVE DE VUURBALKAART!** Deze kaart mag bovenop een andere kaart gelegd worden. Zelfs op een andere "ongeldig-kaart" - om het effect van die kaart teniet te doen nog voordat er iets gebeurd is. UITZONDERING: "de vuurbal-kaart" kan nooit ongeldig worden gemaakt!

**MAGISCHE TALISMAN STOPT VUURBAL!** Met deze kaart kun je er voor zorgen dat jij of een medespeler geen vuurbal mag rollen. Je gebruikt hem wanneer een medespeler een vuurbal wil gaan rollen of wanneer je een "1" hebt gegooid en je eigen pion het doel is.

**GOOI OPNIEUW!** Deze kaart gebruik je als de dobbelsteen net door jou of een medespeler gegooid is. De speler die gegooid heeft moet opnieuw gooien, de eerste worp telt niet. Als de eerste worp een "1" is, wordt er dus geen vuurbal gerold.

**GOOI NOG EEN KEER!** Deze kaart gebruik je als je beurt voorbij is, je mag dan nog een keer gooien.



12



**NEEM 1 KAART VAN EEN MEDESPELER!** Deze kaart mag op elk moment gespeeld worden. Je mag dan 1 kaart kiezen van één van je medespelers. **LET OP:** Je mag deze kaart niet gebruiken tegen iemand die de edelsteen en zijn fiche in elkaar heeft gezet!



**GA 4 (OF 5 OF 6) VAKJES VERDER. JE MAG NIET GOOIEN!** Speel één van deze kaarten als je aan de beurt bent en verplaats je pion het aangegeven aantal vakjes. Je mag deze kaart ook spelen wanneer een medespeler aan de beurt is om hem zo te dwingen een aantal plaatsen vooruit te gaan in plaats van de dobbelsteen te gooien.



**ZET EEN MEDESPELER 1 (OF 2 OF 3) VAKJES TERUG!** Speel één van deze kaarten wanneer een medespeler aan de beurt is. Je mag zijn pion dan het aangegeven aantal vakjes terugzetten. Als je de kaart gebruikt voordat de medespeler gegooid heeft, moet hij achteruit alvorens te gooien. Als je de kaart gebruikt nadat hij gegooid heeft, moet de medespeler zijn pion eerst het gegooide aantal vakjes vooruit zetten en daarna wordt hij het aangegeven aantal vakjes teruggezet.

**LET OP:** Deze kaarten mogen niet gespeeld worden om spelers uit grotten, smelkuilen of het water-strafgebied te halen. Als een medespeler door één van deze kaarten teruggaat over een lege brug, moet hij op de brug stoppen.

**VERDUBBEL DE VOLGENDE WORP!** Deze kaart kun je gebruiken als je zelf aan de beurt bent of als een ander aan de beurt is. De kaart verdubbelt de eerstvolgende worp. Bijvoorbeeld: een "1" wordt een "2" – er wordt dus géén vuurbal gerold.



## DE WINNAAR

De speler die met de edelsteen de steiger bereikt, is de winnaar!