

Een oeroude traditie dicteert, dat wanneer de tijd voor de Grote Uitdaging aangebroken is, lokale stammen hun 5 meest waardige strijders naar het vulkanische eiland Carcata sturen. Daar zullen ze de eer van hun stam moeten verdedigen en hun moed moeten bewijzen door edelstenen te verzamelen die uitgespuwd worden door de razende vulkaan... alles terwijl ze de andere gevaren van het eiland proberen te ontwijken!

In die tijd heette het eiland Carcata nog niet Krakatoa!

INHOUD (I.)

1 speelbord (a.), 1 eiland verdeeld in 6 lagen (a & II.), 1 katapultvulkaan (b.), 5 speciale dobbelstenen (c.), 20 stampionnen (5 per kleur) (d.), 20 edelstenen verdeeld over 4 kleuren (e.), 1 zakje (f.), 4 totems (g.), 60 lava tokens (h.), 1 oeroude schildpad (i.), instructies.

DOEL VAN HET SPEL

Wees de speler met de meeste punten aan het einde van het spel.

VOORBEREIDING

A. Zet het bord klaar in het midden van de tafel.

B. Plaats het stuk dat het eiland bij elkaar houdt in het midden van van het bord en plaats de 6 lagen erbovenop, van groot naar klein. (II.)

C. Plaats de vulkaan erbovenop. (II.)

D. Plaats de oeroude schildpad op het pad met het grootste schildpad symbool langs het eiland. (III. i.)

E. Plaats de 4 totems op de 4 kleine eilanden net naast Carcata. (III. g.)

De spelers kiezen dan een kleur en pakken de 5 bijbehorden pionnen van hun stam.

TIJDENS HET SPEL

Bepaal welke speler begint.

Hij/zij plaatst 1 van haar/zijn pionnen op een leeg strandvakje (naast de zee). Vervolgens doet de speler links van de startspeler dit ook en gaat het kloksgewijs door totdat alle pionnen zijn geplaatst. (III.)

Opmerking: Het wordt aangeraden om je pionnen te splitsen, zodat je toegang hebt tot alle delen van het eiland.

Nu kan het spel beginnen.

Tijdens hun beurt nemen de spelers de 5 dobbelstenen en rollen deze. Passend bij hun strategie, kunnen ze **alle of een deel** van de dobbelstenen **zo vaak ze willen** opnieuw rollen!

Pas op, het beïnvloeden van het lot is niet ongevaarlijk! Dobbelstenen die een schildpad rollen **kunnen niet opnieuw gerold worden**. Deze worden voor deze beurt opzij gezet en worden gebruikt om de oeroude schildpad te verzetten, wat hieronder uitgelegd wordt.

Als een speler blij is met het resultaat van de dobbelstenen, gebruiken ze de effecten van de dobbelstenen in hun eigen volgorde en eindigen met de schildpadden.



BEWEGING

Voor elke dobbelsteen met het symbool voor BEWEGING kan de speler één van zijn/haar pionnen in elke richting bewegen. Dat kan omhoog, naar beneden of op hetzelfde niveau van het eiland zijn.

Bijvoorbeeld: Als een speler 3 bewegingsdobbelstenen heeft, kan hij één pion 3 vakjes bewegen of de bewegingen splitsen tussen verschillende pionnen.

Pionnen kunnen niet stoppen op of bewegen over een vakje dat bezet is door een pion, een totem of een lavatoken.

Aan het einde van het spel scoort de stam punten **aan de hand van het niveau waar ze op staan**. 1 punt voor het strandvakje, 2 punten voor het tweede niveau en zo verder tot het 6e niveau. (IV.)

Wanneer een pion op een vakje landt (of eroverheen loopt) waar een edelsteen ligt, wordt deze opgepakt. De speler neemt de edelsteen en plaatst het voor zich. De waarde van de verzamelde edelstenen worden ook toegevoegd aan de score van de speler aan het einde van het spel.



LAVA

Voor elke LAVA dobbelsteen die de speler rolt, krijgt hij/zij een lavatoken die ze moeten plaatsen terwijl ze de volgende regels in acht nemen:

- Gedurende hun beurt, moeten de spelers alle tokens plaatsen en **één rechte lavastroom** maken. Pas op! Overgebleven lavatokens vervallen.

- Het startpunt van deze stroom moet **OF een van de aanliggende vakjes aan de vulkaan zijn OF een lavatoken die op een eerdere beurt gespeeld is**. In dit laatste geval mag de lava de originele richting volgen **OF in een nieuwe richting stromen**, maar het moet in een rechte lijn. (V. c.)

- Een lavastroom **volgt altijd de helling**. Dus elke lavatoken moet op een lager niveau geplaatst worden dan de vorige. (VI.)

Aleen een TOTEM kan de lavastroom naar links of naar rechts verschuiven (als de regel voor hellingen gerespecteerd wordt). (VII.)

Als de lavastroom een pion van een stam raakt, is deze meteen van het spel verwijderd.

Als de lavastroom een edelsteen raakt, is deze vernietigd en moet deze worden teruggestopt in de zak.

Als een lavastroom de zee bereikt, verdeelt het het eiland in gebieden. Nadat een tweede lavastroom de zee bereikt, wordt het eiland in 2 afzonderlijke gebieden verdeeld, enzovoorts.

Pionnen van stammen kunnen niet over lavastromen heen bewegen.



UITBARSTING

Voor elke UITBARSTING op de dobbelstenen pakt de speler een edelsteen uit de zak en plaatst deze in de vulkaan. Daarna kan de vulkaan gedraaid worden in de richting die de speler wil, kan de kracht die ze willen gebruiken worden toegepast en worden de edelstenen op het bord geschoten.

Bijvoorbeeld: Als een speler 3 uitbarstingen heeft, moet hij 3 edelstenen van de zak pakken en ze één voor één afschieten.

- Als de edelsteen een pion van een stam raakt, wordt de pion van het spel verwijderd.
- Als de edelsteen een totem raakt, wordt deze teruggezet op de kleine eilanden.
- Als de edelsteen op een vakje met lava of op de zee landt, dan is deze verloren en moet hij worden teruggestopt in de zak.
- Als de edelsteen op een onbezet vakje op het eiland landt, blijft het op deze

plek liggen.

- Als de edelsteen op een bezet vakje landt waar een pion staat **zonder deze aan te raken**, mag de eigenaar van de pion de edelsteen meteen pakken en voor zich neerleggen.

Edelstenen hebben verschillende waardes:

- 1 Smaragd (groen): 1 punt
- 2 Robijn (rood): 2 punten
- 3 Saffier (blauw): 3 punten
- 5 Diamant (transparant): 5 punten.

Om deze punten te scoren moeten spelers edelstenen opgepakt hebben, of pionnen van hun stam in de gebieden met edelstenen hebben aan het einde van het spel (zie LAVA paragraaf).



BESCHERMENDE TOTEM

Voor elke TOTEM dobbelsteen mag de speler:

- Een totem verplaatsen van de kleine eilanden naar een leeg vakje op het eiland van Carcata.
- Een totem terugzetten van Carcata naar de kleine eilanden.

Het is niet toegestaan om een totem van Carcata naar een ander vakje op Carcata te verplaatsen.

Totems kunnen gebruikt worden door alle spelers, maar er zijn er maar

een aantal (4). Als ze vernietigd worden door een uitbarsting, worden ze teruggebracht naar de kleine eilanden en kunnen ze opnieuw gebruikt worden.

Totems kunnen niet op het hoogste niveau worden geplaatst (naast de vulkaan).

Herinnering: Totems kunnen lavastromen laten afwijken, zolang de regel van de helling wordt toegepast.



SCHILDPAD

Wanneer een speler een SCHILDPAD rolt, moet hij deze dobbelsteen meteen aan de kant zetten en **kan hij deze niet nog eens rollen**.

Voor elke schildpad moet de speler, **aan het einde van zijn/haar beurt**, de oeroude schildpad op het volgende schildpad teken op het bord leggen.

De oeroude schildpad is de beschermgod van het eiland en de schatten. **Als de schildpad 2 volledige cirkels gezwommen heeft om het eiland voordat**

iemand gewonnen heeft, is er geen winnaar. De vulkaan ontploft dan en het eiland wint.

Opmerking: Als een pion van een stam naast de oeroude schildpad staat, mag hij/zij een bewegingsdobbelsteen gebruiken om op de rug van de schildpad te gaan staan alsof het een vakje was. Deze pion zal gebruik maken van de beweging van de schildpad en mag er af gaan wanneer hij/zij wil. Dit is de enige manier om langs lavastromen te komen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een speler de laatste van zijn/haar stam verliest.

Deze speler is uitgeschakeld en de overlevenden tellen hun punten.

1. Elke overlevende pion scoort punten voor de eigenaar: 1 punt voor een pion op het strand, 2 punten op het tweede niveau enzovoorts tot het 6e niveau.. het gevaarlijkst, maar ook 6 punten waard. (IV.)
2. Zoals hierboven uitgelegd creëren lavastromen naar de zee afgesloten gebieden. Elke pion van een stam binnen een gebied krijgt punten voor **niet opgepakte edelstenen** in dat gebied.

Bijvoorbeeld: Roberto heeft 2 pionnen in een afgesloten gebied waar 1 saffier en 1 robijn liggen. Hij scoort hiermee 5 punten (saffier 3 punten + robijn 2 punten) voor elke pion in dit gebied. Dit betekent 10 punten in totaal! (VIII.)

3. De speler telt daarnaast ook de **verzamelde edelstenen**.

Opmerking: De speler die de laatste strijder van de verslagen stam verslaat krijgt alle verzamelde edelstenen van die stam.

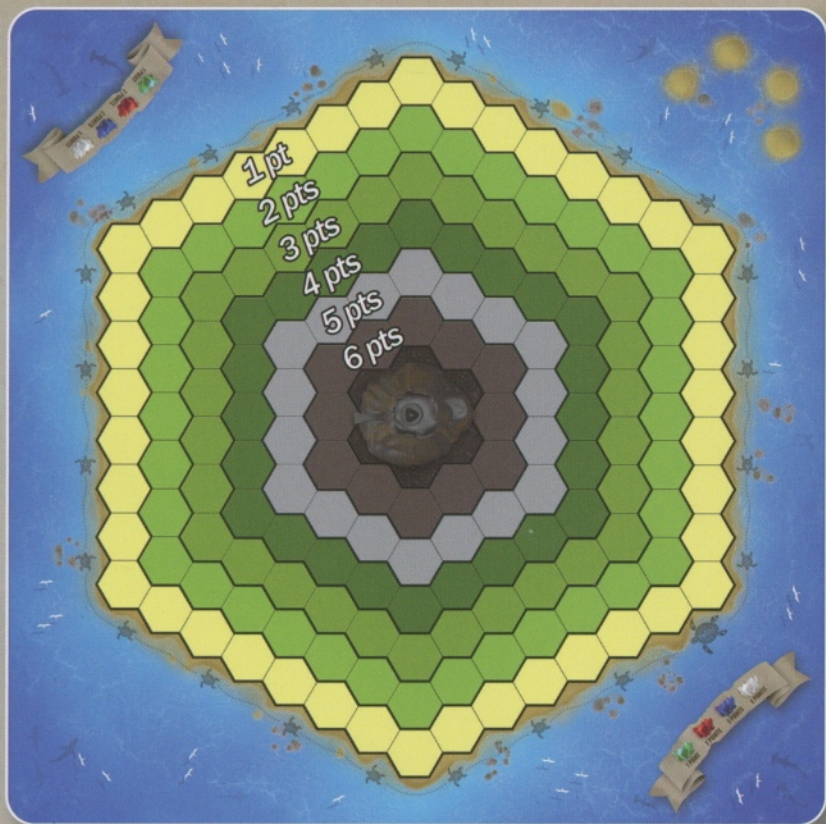
De speler met de meeste punten wint het spel.

Maar pas op! **Als de oeroude schildpad 2 rondes om het eiland maakt**, voordat er een stam is uitgeschakeld, vernietigt een grote uitbarsting alles op het eiland en wint het eiland!

OPMERKINGEN

- Lavatokens die geraakt worden door een edelsteen worden niet vernietigd.
- Als er geen edelstenen meer in de zak zitten, kan er geen uitbarsting meer plaatsvinden.

IV.



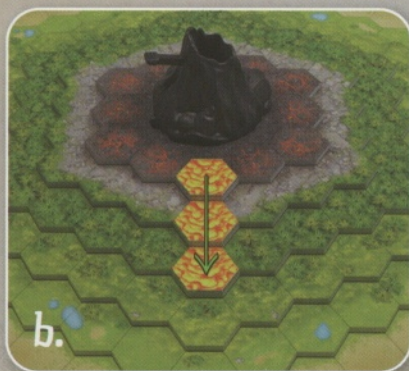
VI.



VII.



V.



VIII.



Roberto : 2 $\times (3 + 2) = 10$ points