



ROTSBLOK PLAATSEN

Gebruik rotsblokken om jouw avonturiers te beschermen!

- Pak een rotsblok en plaats deze tussen 2 vakjes in.
- Als alle rotsblokken al geplaatst zijn, haal je er voorzichtig 1 van het vulkaanbord af. Plaats dat rotsblok op een nieuwe positie.



Let op:

- Je mag een rotsblok **NIET** plaatsen op vakjes met een avonturier, een ander rotsblok, een vakje met een grot of een schat.
- Je mag een rotsblok **NIET** plaatsen op de bovenste of onderste rij vakjes van de vulkaan.



LAVABAL LOSLATEN

Laat een lavabal los en hoop dat jouw avonturiers niet geraakt worden!

- Pak een lavabal en laat deze vallen door de genummerde opening volgens de kaart.
- Als de lavabal de onderkant van de vulkaan bereikt zonder avonturiers van het bord te stoten, gebeurt er niets. Jullie hebben het allemaal overleefd.



MAAR...

Als een of meer avonturiers door de lavabal van het vulkaanbord gestoten worden, doe je het volgende:

1. Iedere speler pakt zijn gevallen avonturiers en zet deze terug op hun spelersbord.
2. Om de beurt trekt iedere speler 1 materiaalkaart voor elk van hun gevallen avonturiers en legt deze open boven zijn spelersbord. Als de stapel materiaalkaarten leeg is, schud je de aflegstapel om een nieuwe stapel materiaalkaarten te vormen.
3. Als je in totaal meer dan 3 materiaalkaarten hebt, moet je kaarten afleggen tot je er 3 overhoudt.

Let op:

- Als een vallende avonturier een andere avonturier raakt en deze ook naar beneden valt, dan wordt dit ook beschouwd als geraakt door de lavabal.
- Ook als een avonturier valt en op een ander vakje terechtkomt dan waar hij stond, is de avonturier geraakt en zet je deze terug op je spelersbord.
- Als een avonturier geraakt is, maar niet volledig van zijn huidige vakje gevallen is, dan heeft hij het overleefd. Zet je avonturier weer rechtop.
- Als een lavabal vast komt te zitten, haal je deze van het bord en leg je deze weer onderin de vulkaan. De actie "lavabal loslaten" is nu helemaal uitgevoerd.

HET SPEL WINNEN

Zodra een speler op alle schatvelden van zijn spelersbord een schatfiche heeft liggen, wint deze speler onmiddellijk het spel!

In het geval dat een speler geen klimkaarten meer over heeft en ook geen materiaalkaarten om te spelen, eindigt het spel onmiddellijk. Elke speler krijgt dan 3 punten voor ieder smaragdfiche , 2 punten voor ieder robijnfiche  en 1 punt voor elk saffierfiche  op zijn spelersbord.

De speler met de meeste punten wint!



Een spel van Phil Walker-Harding

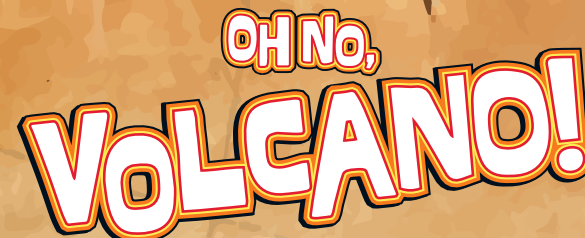


2-4
SPELERS



20 MIN

LEEFTIJD
8+



EEN SPANNEND AVONTUUR VOL SCHATTEN EN VUUR!



Beklim de legendarische vulkaan, ontwijk vurige lavaballen en verschuil je achter rotsen in een spannende race naar de schatten!

MONTAGE

1

BEVESTIG DE BOVENKANT VAN DE VULKAAN AAN HET VULKAANBORD.



2

BEVESTIG BEIDE ZIJPANELEN AAN HET VULKAANBORD EN BEVESTIG DE STEUNEN AAN DE ACHTERKANT.



3

PLAATS HET GEHEEL OVER DE RAND VAN DE ONDERZIJDE VAN DE DOOS.



INHOUD

- | | |
|--|--|
| A. Vulkaan (gemonteerd) | E. 18 materiaalkaarten |
| B. 4 spelersborden | F. 3 lavaballen |
| C. 48 klimkaarten (4 stapels van 12 kaarten per kleur) | G. 3 rotsblokken |
| D. 12 avonturiers (4 sets van 3 avonturiers met A, B, C) | H. 24 schatfiches: 4x smaragd  , 8x robijn  en 12x saffier  |

VOORBEREIDING

1. Leg alle schatfiches en rotsblokken naast de vulkaan binnen het bereik van alle spelers.
2. Schud de materiaalkaarten en vorm hiermee een stapel binnen het bereik van alle spelers.
3. Leg de 3 lavaballen in de onderzijde van de doos (waar de vulkaan in staat).
4. Elke speler kiest een spelersbord, pakt de 12 klimkaarten en 3 avonturiers in dezelfde kleur als zijn bord en legt deze onderdelen voor zich neer.

Zorg dat je de juiste zijde van het spelersbord naar boven legt.

voor 2 spelers



voor 3-4 spelers



5. Leg ongebruikte spelersborden, avonturiers en kaarten aan de kant. Deze worden tijdens dit spel niet gebruikt.
6. Spelers schudden hun eigen stapel klimkaarten en leggen deze gedekt op het veld 'trekstapel' van hun spelersbord.
7. Elke speler trekt 3 klimkaarten en neemt deze in de hand.

De jongste speler mag beginnen!



SPELVERLOOP

Bij *Oh No, Volcano!* probeer je als eerste speler al je schatten te verzamelen door kaarten te spelen en acties uit te voeren. En dat terwijl je lavaballen ontwijkt die van de vulkaan rollen!

TIJDENS JE BEURT

- 1 Speel een klimkaart uit je hand of een materiaalkaart die boven je spelersbord ligt. Leg de gespeelde kaart open voor je neer.



MATERIAALKAARTEN

Aan het begin van het spel hebben spelers nog geen materiaalkaarten. Pas als een van je avonturiers door een lavabal naar beneden valt, krijg je een materiaalkaart.

Verkregen materiaalkaarten leg je open boven je spelersbord. Je mag maximaal 3 materiaalkaarten in bezit hebben. Materiaalkaarten mogen gespeeld worden in plaats van klimkaarten.

- 2 Voer alle acties uit die op de gespeelde kaart afgebeeld staan, van boven naar beneden. Dit zijn de acties:



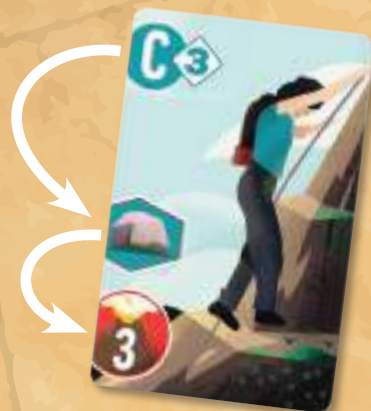
Verplaatsen



Rotsblok plaatsen



Lavabal loslaten



- 3 Leg de gespeelde kaart af. Klimkaarten leg je af op het veld 'aflegstapel' op je spelersbord. Materiaalkaarten die je aflegt, leg je op een aparte aflegstapel naast de stapel materiaalkaarten.

- 4 Als je tijdens deze beurt een klimkaart hebt gespeeld, pak je een nieuwe klimkaart in je hand. Zodra je geen klimkaarten meer kunt trekken, of als je tijdens deze beurt een materiaalkaart hebt gespeeld, dan gebeurt er niets.

- 5 De beurt gaat naar de speler aan je linkerzijde.

Het spel gaat zo verder totdat een speler alle benodigde schatten op zijn spelersbord heeft verzameld (zie *schatten*), of tot een speler geen kaarten meer heeft om te spelen.



ACTIES

VERPLAATSEN

Verplaats jouw avonturiers en beklim de vulkaan om schatten te verzamelen!

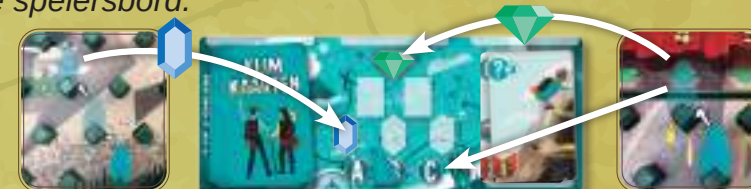
- Verplaats je avonturier met de juiste letter op het vulkaanbord. Het aantal stappen staat afgebeeld in de witte ruit.  Verplaats avonturier C 3 stappen.
- Als er een vraagteken op de kaart staat, mag je zelf kiezen welke avonturier je dat aantal stappen verplaatst.  Verplaats avonturier A, B of C 4 stappen.
- Als een avonturier nog niet op het vulkaanbord staat, dan moet deze op een vakje naar keuze op de onderste rij van het bord beginnen met zijn stappen.
- Avonturiers mogen alleen verplaatst worden naar vakjes direct links, rechts of boven hun huidige vakje - dus nooit naar beneden.
- Avonturiers mogen niet verplaatst worden naar vakjes waar andere avonturiers staan of waar rotsblokken zijn. Ze moeten daar omheen verplaatsen.
- Onthoud: het cijfer in de witte ruit is het maximum. Je mag een avonturier ook minder stappen verplaatsen. Je mag er zelfs voor kiezen om je avonturier niet te verplaatsen en in zeldzame gevallen kun je je avonturier helemaal niet verplaatsen.

Avonturier C staat nog op het spelersbord. Om stappen te zetten, moet hij eerst op een van de zes onderste vakjes van het bord worden geplaatst. Dit telt als 1 stap.

SCHATTEN - Als een avonturier op een vakje met een schat ( smaragd,  robijn of  saffier) komt, dan mag die speler een schatfiche van dezelfde kleur uit de voorraad pakken en dit fiche op het bijbehorende veld van zijn spelersbord leggen. Je mag geen schatfiches pakken waarvoor geen schatvelden meer vrij zijn op je spelersbord.

Let op: Als een avonturier terechtkomt op een schatvakje met een smaragd bovenaan de vulkaan, dan wordt de avonturier automatisch teruggestuurd naar het basiskamp. Zet de avonturier terug op de bijbehorende letter op je spelersbord.

Als avonturier A op dit vakje eindigt, pak je een saffierfiche.



Als avonturier C op dit vakje eindigt, mag je een smaragdfiche pakken en moet je avonturier C terugzetten op je spelersbord.

GROTTEN - Er zijn twee sluiproutes door een grot. Als een avonturier eindigt op een vakje met de ingang van een grot, dan mag je deze direct verplaatsen naar de bijbehorende uitgang van die grot. Je mag daarna niet meer verder verplaatsen. Als er al een andere avonturier op het vakje van de uitgang staat, kun je de sluiproute niet gebruiken.



In beide voorbeelden is de avonturier geëindigd bij de ingang van een grot (met een schedel). De avonturier mag dan direct verplaatst worden naar de uitgang van diezelfde grot.

In beide voorbeelden kan de avonturier niet door de grot, want hij mag niet verplaatst worden naar de ingang van een grot of naar de uitgang waar al een andere avonturier staat.