

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4167

# VULCANO



**HABA**<sup>®</sup>

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 1999

# Vulcano

Ein spannendes Sammelspiel für **2 - 4 Kinder ab 5 Jahren**.  
Mit Spielerweiterung für die ganze Familie.

**Spieldauer:** ca. 15 - 20 Minuten

**Spielidee:** Krag-Team

**Illustration:** Anja Dreier-Brückner

Achtung: Der große Vulcano rumort gefährlich, bricht aus und spuckt Lava! Die Drachen laufen aufgeregt umher und versuchen, möglichst viele Feuerkugeln zu sammeln.

## Spielinhalt:

- 1 Vulcano (mehnteiliger Vulkan, bestehend aus: Unterteil, Schacht, Drehstab mit Feuerwolke)
- 4 Drachen
- 40 Feuerkugeln
- 4 kleine Feuerkrater
- 1 Schachteleinsatz als Spielplan
- 20 Spielkarten

## Vulcano ab 5

Für diese Spielvariante werden die Karten nicht benötigt.

### Kurzanleitung:

#### Vulkan aufbauen

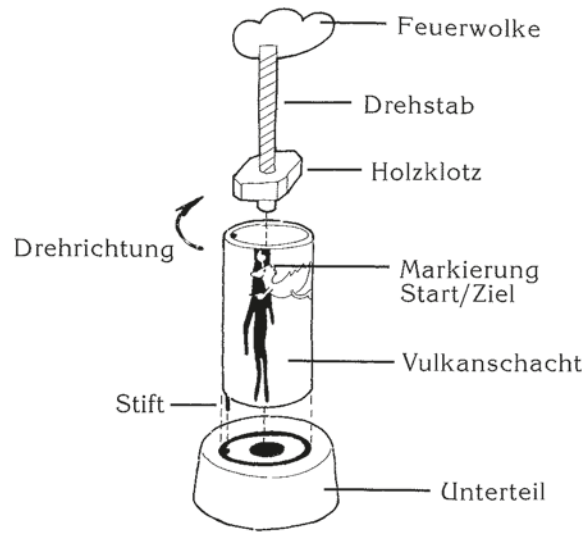
### Spielziel:

Wer schafft es, durch das Einsammeln der farbigen Feuerkugeln besonders viele Punkte zu ergattern?

### Spielvorbereitung:

Vulcano wird in der Schachtel gespielt. Zunächst muss der feuerspuckende **Vulcano** aufgebaut werden: Seht euch dazu die Zeichnung auf der nächsten Seite an.

Stellt das **Unterteil aus Holz in die Mitte des Schachteleinsatzes** und steckt den **Vulkanschacht** hinein. Achtet dabei darauf, dass der in den Schacht eingeleimte **Stift direkt in die Bohrung des Unterteils** gesteckt wird (so steht der Vulcano stabil, auch wenn später die Feuerkugeln in ihm aufsteigen). Nehmt nun den **Drehstab**, dreht den **Holzklotz bis ganz nach unten** und setzt ihn vorsichtig **in den Schacht** ein. Oben schaut nun die Feuerwolke heraus. Dreht sie vorsichtig so,



dass sie **genau über einer der Markierungen** steht, die am Vulkanschacht zu sehen sind. Diese Markierung ist der **Start- und Endpunkt** für jeden neuen Dreh der Feuerwolke. Die zweite Markierung liegt genau gegenüber - sie dient der besseren Orientierung und zeigt genau ein halbe Drehung an.

Jetzt werden die **Feuerkugeln** gut durchgemischt und dann nach und nach **in den Schacht** gefüllt. Alle Kugeln sollen hineinpassen!

Nun sucht sich jede/r einen **Drachen** aus und nimmt auch den **farblich passenden kleinen Feuerkrater** zu sich.

### Und so funktioniert der Vulcano:

Der Stab wird im Uhrzeigersinn gedreht - d.h. in die Richtung, in die der fliegende Drache auf dem Vulcano zeigt. So wandert der Holzklötz - auf dem die Feuerkugeln liegen - langsam nach oben. Dabei steigen auch die Feuerkugeln höher und höher und höher ... bis sie schließlich über den Rand des Vulcano rollen und in die Fächer des Schachteleinsatzes fallen.

### Spielablauf:

Das Kind mit den kleinsten Nüstern (so werden die Nasenlöcher der Drachen genannt) ist das erste Drachenkind und darf beginnen.

Es setzt den eigenen **Drachen** in ein Fach.

**Das Setzen will genau überlegt sein:** Schaut euch zunächst die Kugeln an, die oben aus dem Vulcano herauschauen. Wenn beim nächsten Vulkanausbruch Feuerkugeln in das

ausgewählte Fach fallen, dürfen diese als Gewinn im eigenen Feuerkrater untergebracht werden!  
Reihum im Uhrzeigersinn setzen alle Spieler/innen ihre Drachen.

### Achtung:

- In jedem Fach darf nur ein Drache sitzen!
- Die Feuerkugeln der **eigenen Farbe** sind besonders wertvoll!

Haben alle Mitspieler/innen ihre **Drachen gesetzt**? Dann ist das Startkind wieder an der Reihe. Es dreht die **Feuerwolke** vorsichtig **eine Runde im Uhrzeigersinn herum** (auf die Flugrichtung des Drachen achten, der auf dem Vulkan zu sehen ist): Die Feuerwolke soll wieder direkt über der **Startmarkierung** am Vulkanschacht stehen.

**Tipp:** Spielanfänger/innen oder ungeduldige Drachenkinder können das Spiel verkürzen, indem sie die **Feuerwolke stets zwei Runden** drehen.

### Vulkan spuckt?

Das Kind, das den Vulkan spuckt, darf an der Reihe sein.

### Kugeln einsammeln

Das Kind, das die Kugeln einsammelt, darf an der Reihe sein.

Das Kind, das die Kugeln einsammelt, darf an der Reihe sein.

**neue Runde**

### Sind Feuerkugeln aus dem Vulcano gefallen?

- **NEIN!** Der Vulcano hat keine einzige Feuerkugel ausgespuckt. Dann ist dieser **Spielzug beendet**. Alle **Drachen bleiben sitzen**. Das im Uhrzeigersinn folgende Drachenkind darf an der Feuerwolke drehen.
- **JA!** Der Vulcano hat Feuerkugeln ausgespuckt! **Wohin sind sie gefallen?**
  - Sind Kugeln in ein Fach gefallen, in dem ein **Drache sitzt**? Das Kind, dem dieser Drache gehört, nimmt den **Drachen** und **alle Kugeln** aus diesem Fach. Die Feuerkugeln werden im eigenen **Feuerkrater** abgelegt.
  - Sitzen **mehrere Drachen** in Fächern, in denen Feuerkugeln gelandet sind? Sie alle verlassen nun die Fächer und legen ihren **jeweiligen Gewinn** in die eigenen **Feuerkrater**.
  - Sind Kugeln in ein **Fach** gefallen, in dem **kein Drache** sitzt? Diese Kugeln **bleiben** liegen.
  - Sitzen Drachen in einem **Fach**, in dem **keine Feuerkugeln** gelandet sind? Die Drachen werden **aus dem jeweiligen Fach genommen**, bevor die nächste Setz- und Drehrunde startet.

**Gespielt wird im Uhrzeigersinn:** In der zweiten Runde beginnt das Kind, das links vom Startkind sitzt. Zunächst setzen wieder alle der Reihe nach ihre Drachen in die Fächer.

### Vulkan füllen

### Drache, Feuerkrater

Das Kind, das den Vulkan füllen darf, darf an der Reihe sein.

Das Kind, das den Vulkan füllen darf, darf an der Reihe sein.

**Drachen setzen**

Das Kind, das die Drachen setzt, darf an der Reihe sein.

Anschließend dreht das neue Startkind die Feuerwolke.

**Tipp:** Beginnt eine neue Runde, so setzen schlaue Drachenkinder ihre Drachen schnell in die Felder, in denen noch **Feuerkugeln aus der letzten Runde** liegen (... weil dort kein Drache saß ...): Diese Feuerkugeln sind ein **sicherer Gewinn**, auch wenn der Vulcano in der nächsten Runde keine neuen Feuerkugeln ausspuckt. Fallen jedoch zusätzliche, neue Kugeln in das gewählte Fach, so erhöht sich der Gewinn noch einmal.

**Achtung:** Bei sämtlichen Aktionen muss die **Setz- und Spielreihenfolge** beachtet werden! Die Aktionen werden immer **reihum im Uhrzeigersinn** durchgeführt, beginnend mit der Feuerwolkendreherin/dem Feuerwolkendreher.

### Spielende:

Wenn der Vulcano **alle 40 Feuerkugeln ausgespuckt** hat, endet das Spiel. Nun zählen alle Drachenkinder ihre Feuerpunkte:

- jede Feuerkugel einer **fremden Farbe** zählt **einen Feuerpunkt**.
- jede Feuerkugel der **eigenen Farbe** zählt **zwei Feuerpunkte**.

### Wer hat die meisten Feuerpunkte?

Haben zwei Drachenkinder gleichviele Feuerpunkte? Es gewinnt, wer die größere Anzahl Feuerkugeln im eigenen Feuerkrater hat.

## Vulcano ab 7

Familienspiel für **2 - 4 eiskalte Feuerdrachen von 7 - 99**.

Der Spielablauf entspricht dem des Grundspieles (Vulcano ab 5). Zusätzlich kommen Karten zum Einsatz.

### Spielziel:

Wer es schafft, mit Glück und etwas Überlegung besonders viele Feuerpunkte zu sammeln, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung:

Der Vulcano wird wie anfangs beschrieben aufgebaut und gefüllt. Drachen und Feuerkrater werden verteilt. Außerdem erhält jede/r die fünf Karten der eigenen Farbe und legt sie **offen** vor sich ab.

Feuerpunkte sammeln

### Spielablauf:

**Zunächst findet die Setzrunde statt, d.h.:**

**Drachen**

- Startspieler/in setzt den **Drachen** und **kann eine Karte** ausspielen.

**Karte**

**ausspielen?**

- Reihum setzen alle anderen zunächst ihre Drachen und entscheiden sich sogleich für oder gegen das Ausspielen einer Karte.

**Die Karten haben folgende Bedeutungen:**

**Doppeldreh**



### Doppeldreh:

Nur wer in dieser Runde mit Setzen beginnt und so auch **an der Reihe ist, die Feuerwolke zu drehen**, darf diese Karte ausspielen. Sie erlaubt es, die Feuerwolke **zweimal** bis zur Startmarkierung zu drehen.

**1 eigene Kugel**



### Kugel der eigenen Farbe:

Diese Karte darf in jeder Setzrunde ausgespielt werden. Fallen in der folgenden Drehrunde **Kugeln der eigenen Farbe** aus dem Vulkan? **Eine Kugel der eigenen Farbe - und nur eine - darf** genommen werden, egal in welchem Fach sie liegt.

**Achtung:** Ist im **eigenen Fach** eine Kugel der eigenen Farbe gelandet, so darf darüber hinaus in **keinem anderen Fach** mehr geräubert werden!

**freies Fach  
austräumen**



### Freies Fach austräumen:

Fallen in der direkt folgenden Drehrunde **Kugeln in ein Fach, in dem kein Drache** sitzt? Ein solches Fach darf austräumen, wer in der Setzrunde diese Karte ausgespielt hat. Dieses Austräumen geschieht **zusätzlich** - unabhängig davon, wieviele Feuerkugeln in dem Fach gelandet sind, in dem der eigene Drache steht.

Fallen keine Kugeln in ein freies Feld? Leider Pech gehabt: Es kann nichts zusätzlich ergattert werden.



Nach dem Setzen der Karten folgt das Drehen der Feuerwolke (sh. Vulcano ab 5).

**Aktionen:  
Reihenfolge  
beachten!**

**Karten  
weglegen**

#### Achtung:

- Bei sämtlichen Aktionen muss die **Setz-/ Spielreihenfolge** beachtet werden!
- Die Aktionen werden immer **reihum im Uhrzeigersinn** durchgeführt, beginnend mit der Feuerwolkendreherin/dem Feuerwolkendreher.
- Die **Karten** werden **einmal ausgespielt** und dann **beiseite gelegt**.
- Die ergatteten Feuerkugeln werden im eigenen kleinen Feuerkrater abgelegt.

#### Spielende:

Das Spiel endet, sobald alle 40 Feuerkugeln aus dem Vulkan gefallen sind. Dann werden die Feuerpunkte gezählt:

- jede Feuerkugel einer **fremden Farbe zählt einen Punkt**
- jede Feuerkugel der **eigenen Farbe zählt zwei Punkte**.

Wer den wertvollsten Feuerkugelschatz erbeutet hat, gewinnt das Spiel.



Habermaaß Game Nr. 4167

## Volcano

An exciting collecting game for **2 - 4 players aged 5 and up**. With game variants for the whole family.

**Length of the game:** 15 - 20 minutes approx.  
**Game idea by:** Krag-Team  
**Illustrations:** Anja Dreier-Brückner

Watch out: Dangerous sounding rumbling noises are coming out of the big volcano, and soon it will erupt and spit out lava. The dragons are running excitedly about and trying to collect as many fireballs as possible.

#### Contents:

- 1 volcano (consisting of a bottom part, shaft, and spinning rod with fire cloud)
- 4 dragons
- 40 fireballs
- 4 little fire crater
- 1 box insert as game board
- 20 cards

## Volcano, for players aged 5 and up

In this game variant the cards are not needed.

**Short  
instructions:**

#### Aim of the game:

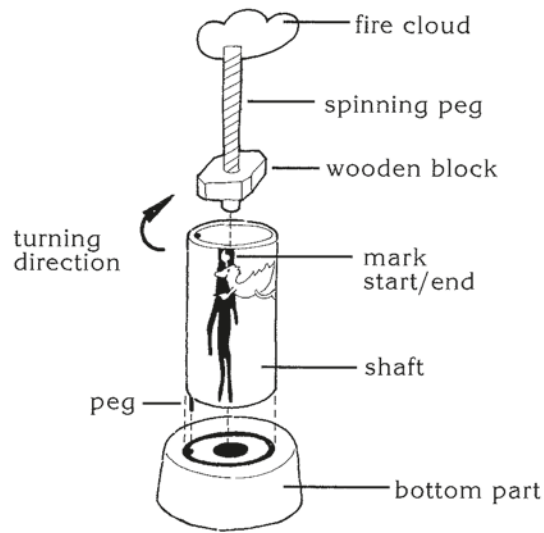
Who will be able to collect as many fireballs as possible and thus score the most points?

#### Preparation:

set up volcano

Volcano is played inside the game box. But first the fire-spitting **volcano** has to be set up. Look at the illustration (see next page).

Place the **wooden bottom part in the centre of the insert** and fix the **shaft** to it. Make sure that the **peg** glued to it is gripped in the **perforation of the bottom part** (in this way the volcano will stand firm, as it will when the fireballs start to climb up its middle). Now take the **spinning peg** and screw the **wooden block onto its far end** and insert it carefully **into the shaft**. The fire cloud will now jut out from its upper end. Turn the cloud carefully and adjust it **exactly** to match one of the



marks shown on the shaft. This mark will be the **start and end position** for each new turn of the fire cloud. Exactly opposite you will see a second mark. It helps for better orientation and indicates an exact half turn. Shuffle the **fireballs** and fill up the **shaft** with them. All the fireballs must be placed there! Each player chooses a **dragon** and takes a **small fire crater of the same colour**.

### The volcano works like this:

Turn the peg in a clockwise direction, that is to say, the direction of the flying dragon shown on the volcano. In this way, the wooden block on which the fireballs are resting will slowly lift the fireballs upwards, higher and higher until ... they tumble over the edge of the volcano and fall into the compartments of the game box.

### How to play:

The player with the smallest nostrils is the first dragon child and should start.

He or she puts his/her **dragon** into a compartment.

**Think carefully before you place** your dragon: first look at the fireballs on top of the volcano and imagine that with the next eruption these fireballs will fall out of the volcano. If they fall into your compartment, you can keep them in your own little crater.

In a clockwise direction all players should place their dragons.

### Watch out:

- Only one dragon can sit in a compartment at a time!
- The fireballs of your **own colour** are especially valuable.

**After placing the dragons** again it's the turn of the first player: he/she turns the **fire cloud** carefully **in a clockwise direction** (following the direction of the flying dragon on the shaft) until it aligns again with the **starting mark** on the shaft of the volcano.

**Hint:** Inexperienced players or impatient dragon children can shorten the game by spinning the **fire cloud two turns**.

Volcano has erupted ?

### Have any fireballs fallen out of the volcano?

- **NO?** Then the volcano has erupted nothing and this **turn is over**. All the **dragons should remain where they are** and the next player in a clockwise direction should spin the fire cloud.

collect fireballs

- **YES?** The volcano has erupted some fireballs! In which compartment have they fallen?
  - Have the balls fallen into a compartment with a **dragon in it?** The corresponding player should take the **dragon** and **all the fireballs** out of its compartment and keep them in his/her own **fire crater**.
  - Have the balls fallen into **various** compartments with **dragons** in them? They should all leave their compartments and keep their **valuables** in their corresponding **fire craters**.
  - Have fireballs fallen into **compartments** which have **no dragon** in them? These fireballs should **remain in the compartments**.
  - Are dragons sitting in **compartments** in which **no fireball** has landed? These dragons should also **leave their compartments** before the next round starts.

new round

**You play in a clockwise direction:** The player at the left of the player who started begins the second round. First, one by one, all the players place their dragons into a compartment. Then the starting player turns the fire cloud.

**Hint:** When there's a new turn, clever dragon children should quickly place their dragon into compartments with **fireballs left over from the last round** (... because no dragon had been sitting there ...). These fireballs are

fill up volcano,  
dragon,  
fire crater

place dragon

yours already **for sure**, even if the volcano doesn't spit out any new fireballs in the following round. But if new fireballs come tumbling into the chosen compartment, you will have even more points at the end of the game.

**Watch out:** In each round, you should always **place your dragons and then spin the firecloud, in that order**. The player whose turn it is to first place his/her dragon should always be followed by the other players **in a clockwise direction** and after that should spin the fire cloud.

### End of the game:

The game ends when the volcano has spit out all 40 fireballs. The dragon children count their fireballs:

- Each fireball of **another player's colour** scores **one fire point**.
- Each fireball of your **own colour** scores **two fire points**.

### Who has got the most fireballs?

If two players score the same amount of points, the player with the biggest amount of balls in his/her crater wins the game.

## Volcano, for players aged 7 and up

Family game for **2 - 4 fire dragons aged 7 - 99**.

The game proceeds as the basic game (Volcano, for players aged 5 and up). Additionally you play with cards.

### Aim of the game:

Whoever - with a bit of luck and fast thinking - can collect the most fire points, wins the game.

### Preparation:

Set up and fill the volcano as described before. Distribute the dragons and the fire craters. Each player then gets five cards and puts them **face up** in front of him/her.

### How to play:

The first round consists of placing your dragons and playing a card:

- the first player places his/her **dragon** and **can play a card**,
- one by one the other players place their dragons and decide if they want to play a card or not.

collect fireballs

dragon  
Play a card?

The cards have the following meaning:

double turn



### Double turn:

Only the player who starts this round by placing his/her dragon and whose **turn it is to spin the fire cloud**, can play this card. It allows the player to **spin the firecloud twice** to the start mark.

1 ball of own colour



### Ball of own colour:

This card can be played in each dragon-placing round. If, in the following round of firecloud-spinning, **fireballs of your own colour** fall out, **one -but only one!- ball of this colour** can be taken from any compartment.

**Watch out:** If a ball of your own colour has landed in your **own compartment**, you can only take this one and may not pinch another one from another compartment.

clean up empty compartment



### Clean up empty compartment:

If, in the following round, **fireballs fall into a compartment with no dragon in it**, the player who has played this card in the dragon-placing round can empty this compartment. This emptying happens **additionally** and independently of how many fireballs have landed in the compartment with your dragon in it. If no fireballs fall into an empty compartment, that's bad luck: you cannot take any additional fireballs.

After playing the cards follows the spinning of the fire cloud (as in Volcano, for players aged 5 and up).



follow order of actions!

put aside card

#### Watch out:

- Always place the dragon, play a card and then turn the cloud, **in that order**.
- This order always has to be followed **in a clockwise direction** beginning with the player whose turn it is to spin the firecloud.
- **Play a card once** and then **put it aside**.
- The collected fireballs are kept in your own fire crater.

#### End of the game:

The game ends when all 40 fireballs have fallen out of the volcano. Then score the fire points:

- each fireball of the **colour of another player scores one point**,
- each fireball of your **own colour scores two points**.

Whoever has collected the most valuable amount of fireballs wins the game.



Jeu Habermaaß N° 4167

## Volcano

Un jeu passionnant pour **2 à 4 enfants à partir de 5 ans**. Peut être joué aussi par toute la famille.

**Durée du jeu :** env. 15 - 20 minutes

**Idée :** Team Krag

**Illustration :** Anja Dreier-Brückner

Attention : Le grand volcan gronde et menace, les explosions se succèdent et il pleut un torrent de laves ! Les dragons s'affairent de droite à gauche et essaient de récupérer le plus possible de boules de feu.

#### Contenu du jeu :

- 1 volcan (comprenant : une pièce inférieure, une cheminée, une tige tournante avec nuage-flamme)
- 4 dragons
- 40 boules de feu
- 4 petits cratères
- 1 boîte avec cases servant de plateau de jeu
- 20 cartes

## Volcano à partir de 5 ans

Les cartes ne sont pas utilisées pour cette variante.

#### règle résumée

#### But du jeu :

Qui va réussir à récupérer le plus possible de boules de feu pour avoir beaucoup de points ?

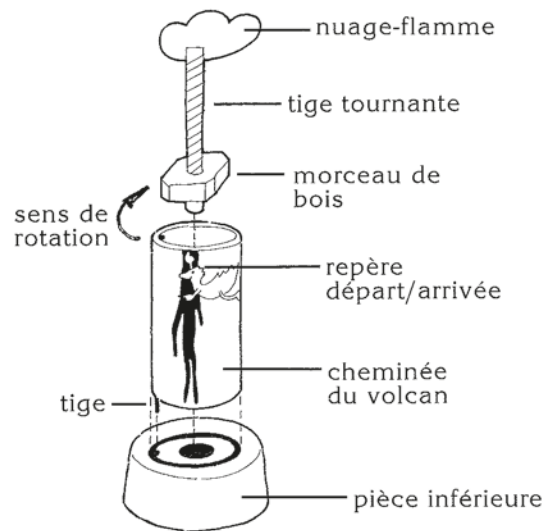
#### assembler les pièces du volcan

#### Préparatifs :

Le jeu se joue dans la boîte. Tout d'abord assembler les pièces du **volcan**. Pour cela, regardez le dessin (voir page suivante).

Posez la **pièce inférieure en bois au milieu de la boîte** et emboîtez-y la **cheminée du volcan**. Prêtez attention à ce que la **tige** collée dans le volcan soit **bien enfoncée dans le trou de la pièce inférieure** (le volcan sera ainsi bien stable, même quand les boules de feu escaladeront ses flancs pour en ressortir). Prenez ensuite la **tige tournante**, tournez le **morceau de bois jusqu'en bas** et posez-le avec précaution dans la che-





minée. Le nuage-flamme dépasse de la cheminée. Tournez-le doucement pour qu'il soit placé **juste au-dessus de l'un des repères des cases** de la cheminée. Ce repère sera le **point de départ et l'arrivée** pour chaque tour du nuage-flamme. L'autre repère est juste à l'opposé - il sert à mieux s'orienter et indique un demi-tour.

Bien mélanger les **boules de feu** et en remplir la **cheminée**. Les boules doivent toutes y rentrer ! Chaque joueur prend un **dragon** et le **cratère de la couleur correspondante**.

### Et voilà comment notre volcan fonctionne :

Tourner la tige dans le sens des aiguilles d'une montre - c'est-à-dire dans la direction dans laquelle le dragon volant regarde. Le morceau de bois - sur lequel sont posées les boules de feu - se déplace lentement vers le haut. En même temps, les boules de feu montent de plus en plus haut, de plus en plus haut ... jusqu'à ce qu'elles passent par dessus le volcan et tombent dans les cases de la boîte.

### Déroulement du jeu :

Le joueur qui a les plus petites narines de dragon commence. Il pose son **dragon** dans une case.

**Avant de poser le dragon, il faut bien réfléchir :** regardez les boules qui sont en haut du volcan. Si, à la prochaine éruption du volcan, des boules de feu tombent dans la case choisie par le joueur, celui-ci aura le droit de les prendre et de poser son gain dans son cratère !

Les joueurs posent leur dragon à tour de rôle.

### Attention :

- Il ne doit y avoir qu'un seul dragon par case !
- Les boules de feu de la **même couleur que son dragon** rapportent des points !

Tous les joueurs ont **posé leur dragon** ? C'est au tour du joueur qui a été choisi pour démarrer le jeu. Il tourne le **nuage-flamme** lentement **d'un tour dans le sens des aiguilles d'une montre** (prêter attention au sens de vol du dragon qui est sur le volcan) : le nuage-flamme doit être à nouveau directement au-dessus du **repère de départ** de la cheminée.

**Conseil :** Les tout petits ou les dragons impatients peuvent raccourcir le jeu en tournant le **nuage-flamme toujours deux fois**.

### Le volcan crache-t'il ?

### recupérer les boules

### nouvelle partie

### Est-ce que des boules de feu sont tombées du volcan ?

- **NON !** Le volcan n'a craché aucune boule de feu. Cette **partie est terminée**. Les **dragons restent à leur place**. C'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de faire tourner le nuage-flamme.
- **OUI !** Le volcan a craché des boules de feu ! Où sont-elles tombées ?
  - Est-ce que des boules sont tombées dans une case où **se trouve un dragon** ? Le joueur auquel appartient ce dragon prend le **dragon** et **toutes les boules**. Il pose les boules de feu dans son **cratère**.
  - Est-ce que des boules de feu sont tombées dans **plusieurs** cases où il y a un **dragon** ? Les joueurs retirent leurs dragons et posent **leur(s) boule(s) de feu** dans leur **cratère** respectif.
  - Est-ce que des boules de feu sont tombées dans une **case** où il **n'y a pas de dragon** ? Les boules **restent dans cette case**.
  - Est-ce qu'il y a des dragons qui sont dans une **case** où **aucune boule de feu** n'est tombée ? Les dragons sont **retirés de la case respective** avant que la partie suivante ne commence.

**Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre :** la deuxième partie est démarrée par le joueur assis à gauche du joueur qui a joué en premier. Les joueurs posent d'abord à tour de rôle leur dragon dans une case. Ensuite, le joueur dont c'est le tour maintenant tourne le nuage-flamme.

remplir le volcan, dragon, cratères

poser le dragon

**Conseil :** pour la deuxième partie, les malins poseront leur dragon dans une case où il y a encore des **boules de feu non récupérées de la partie précédente** (... parce que la case n'était pas occupée par un dragon...) : ces boules leur feront gagner **des points à coup sûr**, même si le volcan ne crache pas de boules dans leur case à cette partie. Si des boules tombent quand même dans leur case, ils pourront ainsi augmenter leur score.

**Attention :** Bien respecter l'ordre de jeu pour poser les dragons et faire tourner le nuage-flamme. Procéder toujours dans le sens des aiguilles d'une montre par rapport au joueur qui vient de faire tourner le nuage-flamme.

### Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsque le volcan a recraché les **40 boules de feu**. Les joueurs comptent leurs boules :

- Chaque boule **d'une couleur différente de celle de son dragon** compte **un point**.
- Chaque boule de la **même couleur que son dragon** compte **deux points**.

### Qui a le plus de points ?

Est-ce qu'il y a deux joueurs qui ont le même nombre de points ? Celui qui a le plus de boules de sa propre couleur gagne le jeu.

## Volcano à partir de 7 ans

Jeu de famille pour **2 - 4 dragons de 7 - 99 ans**.

Le jeu se joue de la même façon que le jeu de base (Volcano à partir de 5 ans).

### But du jeu :

Celui qui va réussir, avec un peu de chance et en réfléchissant bien, à récupérer le plus possible de boules de feu gagne le jeu.

### Préparatifs :

Assembler et remplir le volcan comme indiqué au début. Répartir les dragons et les cratères. Chaque joueur prend en plus les 5 cartes correspondant à la couleur de son dragon et les pose devant soi, le motif étant tourné **vers le haut**.

récupérer des boules de feu

### Déroulement du jeu :

Poser d'abord le dragon, c'est-à-dire :

dragon

• Le joueur qui commence le jeu pose le dragon et **peut jouer une carte**.

Jouer une carte ?

• Les autres joueurs posent leur dragon à tour de rôle et se décident en même temps de jouer une carte ou non.

Les cartes ont la signification suivante :

double tour



### Double tour :

Seul le joueur dont c'est le tour de poser le dragon pour cette partie et donc de faire tourner le nuage-flamme a le droit de jouer cette carte. Elle lui permet de faire tourner le nuage-flamme **deux fois** jusqu'au repère de départ.

boule de sa propre couleur



### Boule de sa propre couleur :

Cette carte peut être jouée à chaque partie. Des boules de sa propre couleur tombent du volcan à la prochaine partie ? Le joueur a le droit de prendre **une boule de sa couleur** - et rien qu'une - dans n'importe quelle case. **Attention :** Si une boule de sa propre couleur a atterri dans sa propre case, le joueur n'a pas le droit de se servir en plus dans une autre case !

vider une case libre



### Vider une case libre :

Des boules tombent, à la partie qui suit, dans une case où il n'y a pas de dragon ? Le joueur qui a joué cette carte a le droit de vider cette case. Il récupère les boules de cette case **plus celles** qui sont tombées dans sa propre case. Aucune boule ne tombe dans une case libre ? Pas de chance. Le joueur ne peut pas récupérer de boules en plus.

Après avoir joué les cartes, tourner le nuage-flamme (voir Volcano à partir de 5 ans).

**Actions :**  
observer l'ordre  
de jeu !

mettre les  
cartes de côté

#### Attention :

- Observer l'**ordre de jeu** pour toutes les actions où des dragons sont posés et des cartes jouées !
- Toujours jouer **dans le sens des aiguilles d'une montre** par rapport au joueur qui a le droit de tourner en premier le nuage-flamme.
- **Jouer les cartes une fois** et ensuite les mettre **de côté**.
- Poser les boules de feu récupérées dans son propre cratère.

#### Fin du jeu :

Lorsque les 40 boules de feu sont toutes tombées du volcan, le jeu est terminé. Les points sont comptés :

- Chaque boule de feu d'une **autre couleur que sa propre couleur compte un point**.
- Chaque boule de feu de sa **propre couleur compte deux points**.

Celui qui a récupéré le plus de boules de feu, gagne le jeu.



Habermaspiel Nr. 4167

## Vulkaan

Een spannend verzamelspel voor **2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar**.  
Met speluitbreiding voor het hele gezin.

**Speelduur:** ca. 15 - 20 minuten  
**Spelidee:** Krag-Team  
**Vormgeving:** Anja Dreier-Brückner

Opgelet: De grote vulkaan rommelt angstaanjagend, barst uit en spuwt lava! Opgewonden lopen de draken heen en weer en proberen zo veel mogelijk vuurballen te verzamelen.

#### Spelinhoud:

- 1 vulkaan (vulkaan uit verschillende elementen: onderstuk, schacht, draaistok met vuurpluim)
- 4 draken
- 40 vuurballen
- 4 kleine vuurkraters
- 1 inzetstuk voor de doos als speelbord
- 20 speelkaarten

## Vulkaan vanaf 5 jaar

Voor deze spelvariant zijn de speelkaarten niet nodig.

#### Korte inleiding:

Wie lukt het om zo veel mogelijk punten te behalen door bontgekleurde vuurballen te verzamelen?

#### vulkaan opbouwen

#### Doel van het spel:

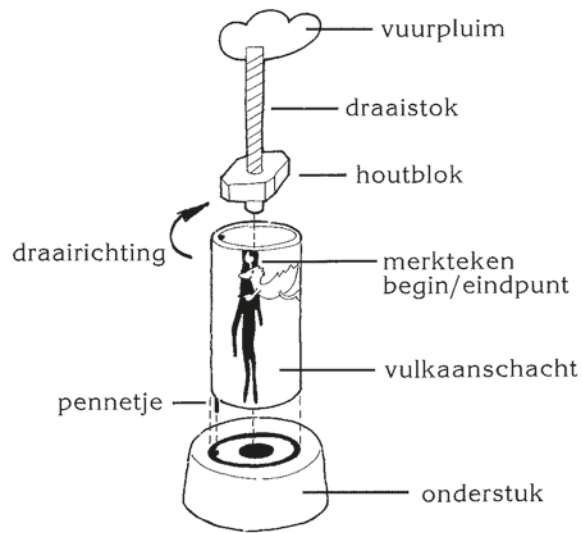
Wie lukt het om zo veel mogelijk punten te behalen door bontgekleurde vuurballen te verzamelen?

#### Spelvoorbereiding:

Vulkaan wordt in de doos gespeeld. Als eerste moet dan ook de vuurspuwende **vulkaan** in elkaar worden gezet. Kijk dus goed naar de tekening op de volgende pagina.

Plaats het **houten onderstuk in het midden van het inzetstuk** en steek daar de **vulkaanschacht** in. Let er wel goed op, dat het **pennetje** dat eraan zit gelijmd, in het **gaatje van het onderstuk** wordt gestoken (zodat de vulkaan stevig vastzit, ook wanneer later de vuurballen vanuit z'n binnenste naar boven opstijgen). Neem vervolgens de **draaistok**, draai het **houtblok helemaal naar beneden** en laat het geheel voorzichtig **in de schacht** zakken. Bovenaan steekt nu de vuurpluim





naar buiten. Draai hem voorzichtig rond, zodat hij **precies boven één van de merktekens** staat, die op de vulkaanschacht zijn te zien. Dit merkteken is het **begin en eindpunt** van de vuurpluim wanneer deze wordt rondgedraaid. Het tweede merkteken ligt er precies tegenover en is bedoeld ter oriëntatie om de helft van de draaiing aan te geven. Nu moeten de **vuurballen** goed door elkaar worden gehusseld en vervolgens allemaal **in de schacht** worden geschud. Alle ballen moeten erin passen!

Vervolgens zoekt iedereen een **draak** uit en pakt een **vuurkrater** van de **bijbehorende kleur**.

### En zo werkt de vulkaan:

De stok wordt klokgewijs rondgedraaid; d.w.z. in de richting van de vliegende draak die op de vulkaan staat. Op die manier komt het houtblok - waarop de vuurballen liggen - langzaam naar boven. Tegelijkertijd stijgen ook de vuurballen steeds hoger en hoger en hoger ... totdat ze uiteindelijk over de rand van de vulkaan rollen en in de vakken van het inzetstuk in de doos vallen.

### Spelverloop:

Het kind met de kleinste neusgaten wordt het eerste drakenkind en mag beginnen.

Het zet z'n eigen **draak** in één van de vakken.

**Over dit neerzetten moet goed worden nagedacht:** bekijk eerst de ballen, die boven aan de vulkaan naar buiten kijken.

Wanneer bij de volgende vulkaanuitbarsting er één of meer vuurballen in het uitgezochte vak terechtkomen, mogen deze als buit in de eigen vuurkrater worden bewaard!

Klokgewijs zetten alle spelers/speelsters om de beurt hun draken in een vak.

### Opgelet:

- In ieder vak mag maar één draak tegelijk staan!
- De vuurballen van je **eigen kleur** zijn extra veel punten waard!

Heeft iedereen z'n **draak neergezet**? Dan is het startkind opnieuw aan de beurt. Het draait de **vuurpluim** voorzichtig **een hele slag met de klok mee in het rond** (let op de vlieg-richting van de draak, die op de vulkaan staat afgebeeld). De vuurpluim moet weer precies boven de **startmarkering** op de vulkaanschacht terechtkomen.

**Tip:** Beginners in het spel of ongeduldige drakenkinderen kunnen het spel verkorten door de **vuurpluim steeds twee slagen rond** te draaien.

Vulkaan spuwt?

Zijn er vuurballen uit de vulkaan gevallen?

- **NEE!** De vulkaan heeft geen enkele vuurbal uitgespuwd. Dan is deze **spelbeurt voorbij**. Alle **draken blijven zitten**. Het volgende kind dat klokgewijs aan de beurt is, mag aan de vuurpluim draaien.

ballen verzamelen

- **JA!** De vulkaan heeft vuurballen uitgebraakt! Waar zijn ze terecht gekomen?

- Zijn de ballen in een vak gevallen, waar een **draak staat**? Het kind, wiens draak het betreft, neemt de **draak** en **alle ballen** uit dit vak. De vuurballen worden in de eigen **vuurkrater** gelegd.
- Zitten er **meerdere draken** in vakken waarin vuurballen zijn gevallen? Al deze draken verlaten het speelbord en bewaren **hun buit** in hun eigen **vuurkraters**.

nieuwe ronde

- Zijn er vuurballen in een vak gevallen waar **geen draak** zit? Deze ballen **blijven in het betreffende vak** liggen.
- Zitten er draken in een vak, waarin **geen enkele vuurbal** is gevallen? Deze draken worden **uit het betreffende vak gehaald**, voordat de volgende zet- en draaironde begint.

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok: in de

vulkaan vullen

draak, vuurkrater

draken neerzetten

tweede ronde begint het kind dat links van het startkind zit. Vervolgens zet opnieuw iedereen om de beurt z'n draak in een vak. Daarna draait het nieuwe startkind de vuurpluim rond.

**Tip:** Wanneer er een nieuwe ronde begint, zetten sluwe drakenkinderen hun draken snel in die vakken, waar nog **vuurballen uit de vorige ronde** liggen (... omdat daar geen draak stond ...). Deze vuurballen zijn een **zekere buit**, ook wanneer de vulkaan in de volgende ronde geen enkele nieuwe vuurballen uitbraakt. Vallen er echter nog extra, nieuwe ballen in het uitgekozen vak, dan wordt de buit alleen maar groter.

**Opgelet:** Bij al deze handelingen moet op de **zet- en speelvolgorde** worden gelet! Alle handelingen moeten telkens **om de beurt volgens de wijzers van de klok** worden uitgevoerd, te beginnen bij de vuurpluimendraaier/draaister.

### Einde van het spel:

Wanneer de vulkaan **alle 40 vuurballen heeft uitgespuwd**, is het spel afgelopen. Nu kunnen alle drakenkinderen hun vuurpunten tellen:

- elke vuurballen van een **andere kleur** telt voor **één vuurpunt**,
- elke vuurballen van je **eigen kleur** telt voor **twee vuurpunten**.

### Wie heeft de meeste vuurpunten?

Hebben twee drakenkinderen evenveel vuurpunten? Dan wint degene die het grootste aantal vuurballen in z'n eigen vuurkrater heeft.

## Vulkaan vanaf 7 jaar

Gezinsspel voor **2 - 4** ijskoude **vuurdraken van 7 - 99**.

Het spel verloopt volgens het basis spel (Vulkaan vanaf 5 jaar). Daarnaast worden kaarten uitgespeeld.

### Doel van het spel:

Wie er in slaagt om met wat geluk en een beetje overleg de meeste vuurpunten te verzamelen, wint het spel.

### Spelvoorbereiding:

De vulkaan wordt zoals eerder beschreven opgebouwd en gevuld. Draken en vuurkraters worden verdeeld. Bovendien ontvangt iedereen de vijf kaarten van z'n eigen kleur en legt deze **open** voor zich neer.

draken

Kaart  
uitspelen?

dubbeldraai

1 eigen bal

vrij vak  
leeghalen

### Spelverloop:

Vervolgens worden alle draken neergezet, d.w.z.:

- De startspeler/spelster zet zijn draak neer en kan een kaart uitspelen.
- Om de beurt zetten vervolgens alle anderen hun draken neer en beslissen of ze wel of niet een kaart uitspelen.

De kaarten hebben de volgende waarden:



### Dubbeldraai:

Alleen wie in deze ronde als eerste zijn draak neerzet en dus **aan de beurt is om de vuurpluim rond te draaien**, mag deze kaart uitspelen. Ze geeft de mogelijkheid om de vuurpluim **twee slagen** tot aan de startmarkering rond te draaien.

### Vuurballen van eigen kleur:

Deze kaart mag in elke zetronde worden uitgespeeld. Vallen in de hiernavolgende draaironde **vuurballen van de eigen kleur** uit de vulkaan? **Één bal van eigen kleur - en niet meer dan één** - mag worden weggepakt, ongeacht het vak waarin deze ligt.

**Opgelet:** is er in het eigen vak een bal van eigen kleur gevallen? Dan mag er niet nóg eentje uit een ander vak geroofd worden!

### Vrij vak leeghalen:

Vallen er in de direkt hieropvolgende draaironde **ballen in een vak, waarin geen enkele draak zit**? Degene die in de zetronde deze kaart had uitgespeeld, mag één van deze vakken leeghalen. Het leeghalen is **extra**, dus onafhankelijk van hoeveel vuurballen er in het vak terecht zijn gekomen waar de eigen draak staat. Valt er geen enkele bal in een vrij vak? Pech gehad: er kan dus ook niets extra worden verzameld.

Na het uitspelen van de kaarten wordt de vuurpluim verdraaid (zie Vulkaan vanaf 5 jaar).

### Opgelet:

- Bij al deze handelingen moet op de **zet- en speelvolgorde** worden gelet!
- Alle handelingen moeten telkens **om de beurt volgens de wijzers van de klok** worden uitgevoerd, te beginnen bij de vuurpluimendraaier/draaister.
- De **kaarten** kunnen slechts **één keer worden uitgespeeld** en worden daarna **terzijde gelegd**.
- De behaalde vuurballen worden in de eigen kleine vuurkrater gelegd.

### Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra alle 40 vuurballen uit de vulkaan zijn gevallen. Daarna worden de vuurpunten geteld:

- elke vuurbal van een **andere kleur telt voor één vuurpunt**.
- elke vuurbal van je **eigen kleur telt voor twee vuurpunten**.

Degene die de waardevolste vuurballenschat heeft veroverd, heeft het spel gewonnen.

