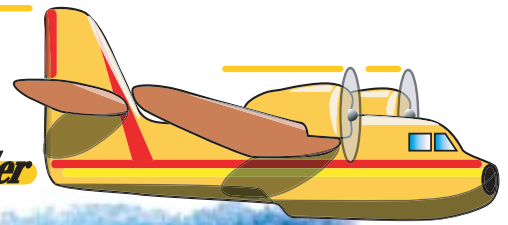


Regels voor 4 spelers

Vulkan!

Heinrich Glumpler



Een spel voor 1 tot 4 heldhaftige piloten vanaf 10 jaar - vluchtduur ongeveer 30 minuten.
De spelers bestrijden met blusvliegtuigen een bosbrand in de buurt van een vulkaan.

Men neme het spelmateriaal van Feurio!

- 48 waterladingen in vier kleuren
- 36 bostegels
- en natuurlijk spelregels

De bostegels hebben de getallen 1 tot 6 - hoe hoger het getal, des te sterker het vuur.

Elke bostegel heeft maximaal drie velden waarop waterladingen kunnen worden afgeworpen.

Alle bostegels hebben op de achterzijde een "0".

Vorbereiding

Elke speler neemt de waterladingen in één kleur. De bostegels worden open tot een samenhangend geheel neergelegd, zodanig dat elke bostegel aan ten minste twee andere bostegels grenst.

De oudste speler draait één bostegel om, die aan alle zijden is ingesloten - deze toont een vuurring en stelt de vulkaan voor.

De speler links van hem is als eerste aan de beurt, daarna gaat het kloksgewijs verder, totdat het spel eindigt.

Een spelbeurt

De speler moet eerst waterladingen afwerpen. Vervolgens worden gebluste en geïsoleerde bostegels als beloning onder de spelers verdeeld.

Waterladingen afwerpen

De speler vliegt in een rechte lijn over een rij direct aaneengesloten bostegels. Op elke tegel waar hij overheen vliegt en waarop nog een veld vrij is, werpt hij een waterlading af, tenzij hij geen waterladingen meer heeft. Hij mag ook zo vliegen dat hij onderweg niet meer voldoende waterladingen heeft.

Je mag niet over de vulkaan vliegen en je moet ten minste één waterlading afwerpen. Heeft een speler geen waterladingen meer, dan slaat hij zijn beurt over.

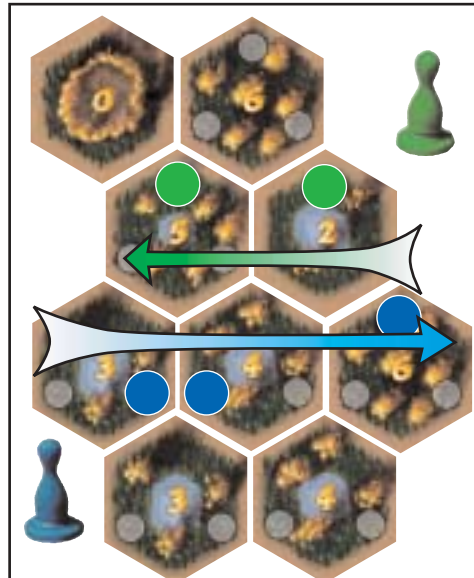
Gebluste branden

Elke bostegel die compleet met waterladingen is bezet en waarvan ten minste twee aangrenzende zijden vrij zijn, wordt geblust.

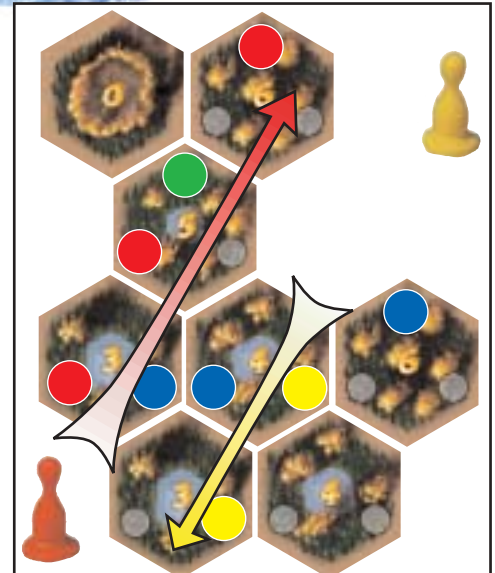
Degene die de meeste waterladingen of op een gebluste bostegel heeft, krijgt deze als beloning. Bij een gelijke stand gaat de bostegel naar de speler die de vlucht heeft uitgevoerd.

Op deze manier worden net zolang bostegels geblust, totdat er geen tegels meer te blussen zijn.

Waterladingen van gebluste bostegels gaan uit het spel.



Groen vliegt over twee bostegels en blust de "2" (heeft twee aangrenzende vrije zijden) - groen krijgt de gebluste "2", omdat hij daar de meerderheid heeft. Blauw vliegt over drie bostegels, maar hij blust er geen een



Geel bezet de "4" volledig, maar blust deze niet, omdat er slechts één zijde vrij is. Rood blust de "3" en ontvangt deze als beloning, omdat er een gelijke stand is.

Geïsoleerde bostegels

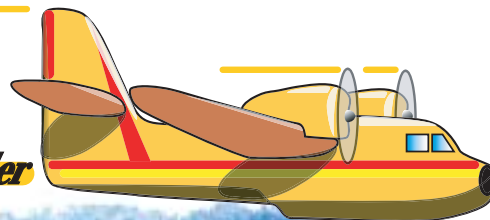
Bostegels die na een vlucht niet meer met de vulkaan verbonden zijn, worden door de grondtroepen probleemloos geblust. Ook hier krijgen telkens die spelers de bostegels, die daar de meeste waterladingen hebben afgeworpen. Bij een gelijke stand krijgt de speler die de vlucht maakte de bostegel.

Geïsoleerde bostegels zonder waterladingen worden uit het spel genomen.

Alle waterladingen van gebluste en verdeelde bostegels gaan uit het spel.

Vulkaan!

Heinrich Glumpler



Spelregels voor 2 en 3 spelers, het solitairspel en het samenwerkingspel

De vlucht van groen eindigt direct na de "6"!

De "4" is nog niet geblust, omdat er geen twee aangrenzende zijden vrij zijn

Blauw blust en krijgt de "5". Nu wordt ook de "4" geblust, omdat deze drie vrije zijden heeft. Aangezien er op de "4" een gelijke stand is, gaat deze naar blauw!

Blauw heeft met de vlucht de drie onderste bostegels geïsoleerd van de vulkaan - deze worden nu ook geblust:

De "4" gaat uit het spel en de "3" gaat naar geel. De "6" gaat vanwege de gelijke stand naar blauw.

Einde van het spel

Het spel eindigt als geen enkele speler meer een vlucht kan uitvoeren.

Puntentelling

Wie met de getallen van de verzamelde bostegels op het hoogste totaal komt, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die de minste waterladingen op de overgebleven bostegels heeft afgeworpen. ■

Voorbeelden van toegestane en verboden vluchten.

Vulkaan! met 3 spelers

In het spel met 3 spelers krijgt elke speler van de overgebleven kleur 4 waterladingen. De speler heeft de keus welke kleur hij in zijn beurt inzet, maar hij mag maar één kleur inzetten.

Als de neutrale kleur de meerderheid heeft op een bostegel, dan gaat deze bostegel naar de speler die de vlucht uitvoerde.

Vulkaan! met 2 spelers

Elke speler neemt 2 kleuren. Hierbij moet worden opgemerkt dat bij het bepalen van de meerderheden op de bostegels per kleur wordt gekeken.

Voorbeeld: Een speler, die rood en geel heeft, heeft geen meerderheid op een 5-bostegel, als daar een rode en een gele waterlading te zien is - er is daar een gelijke stand!

Als deze bostegel in de beurt van de tegenstander wordt geïsoleerd van de vulkaan, dan gaat deze naar de tegenstander!

Vulkaan! in je eentje

In het solitairspel krijgt de speler alle waterladingen in alle kleuren, maar mag slechts één kleur per beurt inzetten.

Het doel van het spel is alle bostegels zelf te krijgen. Als een bostegel uit het spel wordt genomen, omdat deze zonder waterladingen wordt geïsoleerd van de vulkaan, dan verliest de speler het spel.

Vulkaan! als samenwerkingspel

Voor het samenwerkingspel gelden de spelregels voor twee tot vier spelers, maar nu moet het doel van het solitairspel door alle spelers tezamen gehaald worden

VULKAN! · Art.-Nr. 5001

Design: Heinrich Glumpler
Illustrationen: Franz Vohwinkel
Vertaling: R. Hoekstra
(Spelmagazijn.nl)

©2004 Edition Erköning – Glumpler & Truant,
Frauenlobstraße 95, 55118 Mainz
Erköning ©, TM & ® 2004 Glumpler & Truant
Infos und Online-Spiel: www.edition-erkoenig.de

