

Regeln für
4 Spieler

Vulkan!

Heinrich Cimmler



Ein Spiel mit dem Feuer für 1 bis 4 wagemutige Löschflieger ab 10 Jahre - Flugdauer 30 Minuten.
Die Spieler bekämpfen mit Löschflugzeugen einen Waldbrand in der Nähe eines Vulkans.

Man nehme das Material von Feurio!

- 48 Wasserladungen in vier Farben
- 36 Waldstücke
- 1 Spielregel

Die Waldstücke tragen die Zahlen 1 bis 6 – je höher die Zahl, desto stärker das Feuer.

Jedes Waldstück hat bis zu drei Felder, auf denen Wasserladungen abgeworfen werden können.

Alle Waldstücke tragen auf der Rückseite eine „0“.

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt die Wasserladungen einer Farbe. Die Waldstücke werden offen zu einer Fläche zusammengefügt, so dass jedes Waldstück an mindestens zwei weitere Waldstücke angrenzt.

Der älteste Spieler dreht ein Waldstück um, das auf allen Seiten eingeschlossen ist - dieses zeigt jetzt einen Feuerring und stellt den **Vulkan** dar.

Der Spieler links von ihm ist zuerst dran, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis das Spiel endet.

Ein Spielzug

Der Spieler muss zuerst Wasserladungen abwerfen. Anschließend werden gelöschte und isolierte Waldstücke zur Belohnung an die Spieler verteilt.

Wasserladungen abwerfen

Der Spieler überfliegt in gerader Linie eine Reihe von direkt zusammenhängenden Waldstücken.

Auf jedem überflogenen Waldstück, auf dem noch ein Feld frei ist, wirft er eine Wasserladung ab, so lange er noch welche hat. Er darf auch dann fliegen, wenn ihm die Wasserladungen unterwegs ausgehen.

Man darf nicht über den Vulkan fliegen und man muss mindestens eine Wasserladung abwerfen. Hat ein Spieler keine Wasserladung mehr, setzt er aus.

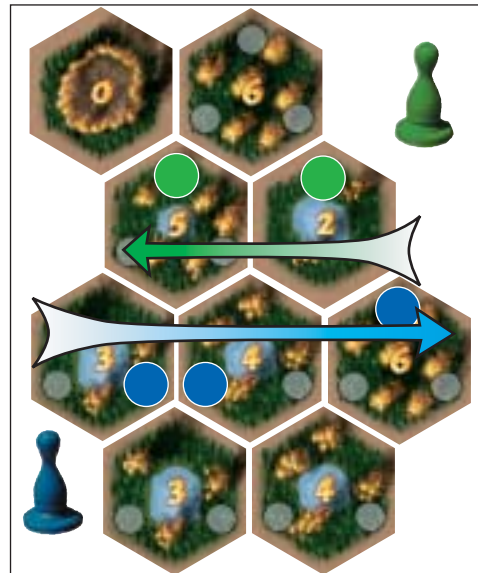
Gelöschte Brände

Jedes Waldstück, dessen Felder komplett mit Wasserladungen belegt sind und das mindestens zwei benachbarte freie Kanten hat, wird gelöscht.

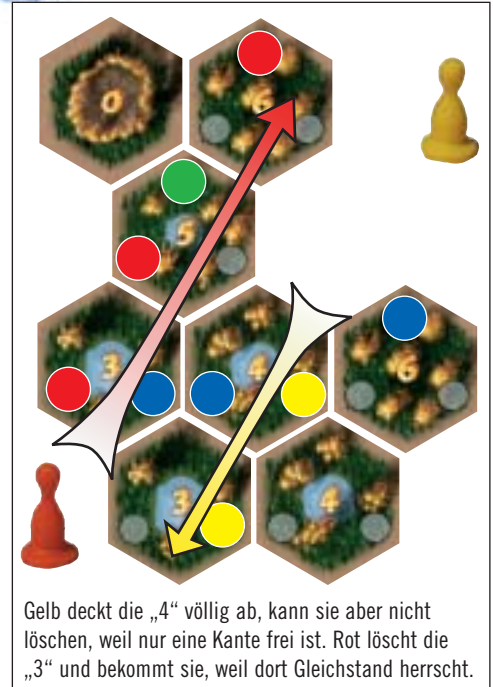
Wer die meisten Wasserladungen auf einem gelöschten Waldstück hat, nimmt es an sich. Bei Gleichstand erhält derjenige das gelöschte Waldstück, der den Flug durchgeführt hat.

Es werden so lange Waldstücke auf diese Weise gelöscht und an die Spieler verteilt, bis sich keine Waldstücke mehr löschen lassen.

Wasserladungen auf gelöschten Waldstücken kommen aus dem Spiel.



Grün überfliegt zwei Waldstücke und löscht die „2“ (hat zwei benachbarte freie Kanten) - Grün bekommt die gelöschte „2“, weil er dort die Mehrheit hat. Blau überfliegt drei Waldstücke, löscht aber keines davon.



Gelb deckt die „4“ völlig ab, kann sie aber nicht löschen, weil nur eine Kante frei ist. Rot löscht die „3“ und bekommt sie, weil dort Gleichstand herrscht.

Isolierte Waldstücke

Waldstücke, die nach einem Flug nicht mehr mit dem Vulkan verbunden sind, können von den Bodenmannschaften problemlos gelöscht werden.

Wiederum erhält jeweils der Spieler ein gelöschtes Waldstück, der die meisten Wasserladungen dort abgeladen hat. Bei Gleichstand erhält der Spieler das Waldstück, der zuletzt geflogen ist.

Isolierte Waldstücke ohne Wasserladungen werden einfach aus dem Spiel genommen.

Alle Wasserladungen auf gelöschten und verteilten Waldstücken kommen aus dem Spiel.

Vulkan!

Heinrich Glumpler



Regeln für 2 und 3 Spieler, das Solitärspiel und das kooperative Spiel

Der Flug von Grün endet direkt hinter der „6“!

Die „4“ ist noch nicht gelöscht, da keine zwei benachbarten Kanten frei sind

Blau löscht und erhält die „5“. Nun wird auch die „4“ gelöscht, da sie drei freie benachbarte Kanten hat. Da auf der „4“ Gleichstand herrscht, geht es an Blau!

Blau hat mit dem Flug die drei unteren Waldstücke vom Vulkan isoliert - sie werden nun auch gelöscht:

Die „4“ kommt aus dem Spiel und die „3“ geht an Gelb. Die „6“ geht wegen Gleichstand an Blau.

Spielende

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr einen Flug durchführen kann.

Abrechnung

Wer mit den Zahlen der gesammelten Waldstücke auf die höchste Summe kommt, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der weniger Wasserladungen auf den restlichen Waldstücken stehen hat.

Beispiele für erlaubte und verbotene Flüge.

Vulkan! mit 3 Spielern

Im Spiel zu dritt werden von der übrig gebliebenen Farbe je vier Wasserladungen an jeden Spieler verteilt. Der Spieler hat die Wahl, welche Farbe er in seinem Spielzug einsetzt, darf aber nur eine Farbe einsetzen.

Sollte die neutrale Farbe die Mehrheit auf einem Waldstück haben, so erhält immer der Spieler das Waldstück, der zuletzt geflogen ist.

Vulkan! mit 2 Spielern

Jeder Spieler nimmt zwei Farben. Hier ist zu beachten, dass bei der Bestimmung der Mehrheiten auf den Waldstücken jede Farbe für sich zählt.

Beispiel: Ein Spieler, der Rot und Gelb führt, hat nicht die Mehrheit auf einem 5er Waldstück, wenn dort eine rote und eine gelbe Wasserladung zu sehen ist – dort herrscht Gleichstand!

Wenn dieses Waldstück während eines gegnerischen Spielzuges vom Vulkan isoliert wird, gehört es dem Gegner!

Vulkan! als Solitär

Im Solitärspiel erhält der Spieler die Wasserladungen aller Farben, darf aber immer nur eine Farbe pro Spielzug einsetzen.

Das Spielziel besteht darin, alle Waldstücke selbst einzusammeln. Sollte auch nur ein Waldstück aus dem Spiel genommen werden, weil es keine Wasserladungen trägt, wenn es vom Vulkan isoliert wird, verliert der Spieler

Vulkan! als kooperatives Spiel

Für das kooperative Spiel gelten die Regeln für zwei bis vier Spieler, doch ist das Spielziel des Solitärs von allen gemeinsam zu erfüllen.

VULKAN! · Art.-Nr. 5001

Design: Heinrich Glumpler
Illustrationen: Franz Vohwinkel

©2004 Edition Erbkönig –

Glumpler & Truant,

Frauenlobstraße 95, 55118 Mainz

Erbkönig ©, TM & © 2004 Glumpler & Truant

Infos und Online-Spiel: www.edition-erlkoenig.de

