

Autor gry: Phil Walker-Harding



WIEK
8+

UWAGA, LAWA!

SZUKAJ SKARBÓW I UNIKAJ LAWY!

OBEJRZY FILM

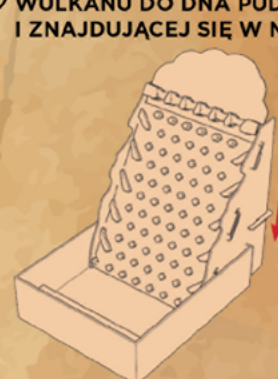


I POZNAJ ZASADY!

Wejdź na legendarny wulkan, po drodze unikając kul lawy i kryjąc się za skałami. Zdobądź starożytne skarby, nim ubiegną Cię inni poszukiwacze!

SKŁADANIE PLANSZY WULKANU

- 1 PRZYMOCUJ SZCZYT WULKANU DO PLANSZY.
- 2 PRZYTWIERDŹ PANELE BOCZNE DO PLANSZY, NASTĘPNIE WSUŃ TYŁNĄ PODPORĘ.
- 3 PRZYMOCUJ ZŁOŻONĄ PLANSZĘ WULKANU DO DŁA PUDEŁKA I ZNAJDUJĄCEJ SIĘ W NIM TACKI.



ELEMENTY

- A. Plansza wulkanu (do złożenia),
- B. 4 dwustronne planszeczki graczy,
- C. 48 kart wspinaczy (po 12 kart w każdym z 4 kolorów),
- D. 12 pionków poszukiwaczy (po 3 pionki oznaczone A, B i C w każdym z 4 kolorów),
- E. 18 kart sprzętu,
- F. 3 kule lawy,
- G. 3 kamienne blokady,
- H. 24 żetony skarbów: 4 szmaragdy, 8 rubinów, 12 szafirów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Umieść wszystkie żetony skarbów i kamienne blokady w zasięgu wszystkich graczy.
2. Potasuj karty sprzętu i umieść je w zasięgu wszystkich graczy (jak na obrazku).
3. Umieść 3 kule lawy na dnie pudełka, u podnóża wulkanu.
4. Każdy gracz wybiera planszeczkę gracza. Następnie każdy gracz bierze swoją talię, czyli 12 kart wspinaczy, i 3 pionki poszukiwaczy w wybranym przez siebie kolorze. Umieszcza je przed sobą (jak na obrazku).

W przypadku rozgrywki 2-osobowej upewnij się, że planszeczka gracza jest odwrócona odpowiednią stroną do góry.

Rozgrywka 2-osobowa



Rozgrywka 3- oraz 4-osobowa



5. Odłóż wszystkie nieużywane pionki, karty i planszeczki graczy na bok. Nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.
6. Każdy gracz tasuje swoją talię kart wspinaczy i kładzie ją zakrytą na polu „Dobierz” na swojej planszeczce gracza.
7. Każdy gracz dobiera 3 karty wspinaczy z talii. Nie pokazuje ich treści pozostałym graczom. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.



PRZEBIEG GRY

W grze *Uwaga, lawa!* ścigacie się po skarby, zagrywając karty, wykonując akcje i unikając przy tym kul lawy toczących się po zboczu góry. Swoje tury rozgrywacie po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

PRZEBIEG TURU

- 1 Zagraj 1 kartę wspinacza z ręki albo 1 kartę sprzętu znad swojej planszетки gracza. Połóż ją odkrytą przed sobą.



KARTY SPRZĘTU

Nie rozpoczynasz gry z kartami sprzętu. Dobierasz je dopiero wtedy, gdy Twój pionek poszukiwacza zostanie strącony z planszy przez kulę lawy.

Po dobraniu karty sprzętu umieść ją odkrytą nad swoją planszетką gracza. Możesz mieć maksymalnie 3 karty sprzętu.

Możesz zagrywać karty sprzętu zamiast kart wspinaczy.

- 2 Wykonaj wszystkie znajdujące się na karcie akcje w kolejności od góry do dołu. Do akcji należą:



ruch,



umieszczenie kamiennej blokady,



zrzucenie kuli lawy.



- 3 Odrzuć zagrąną kartę. Kartę wspinacza odłóż na stos kart odrzuconych na swojej planszетce gracza (pole „Odrzuć”), a kartę sprzętu – na stos kart odrzuconych obok stosu kart sprzętu.
- 4 Jeśli w swojej turze zagrałeś kartę wspinacza, dobierz nową kartę wspinacza z talii na rękę. Jeśli Twoja talia kart wspinaczy się wyczerpie, nie dobieraj nowej karty. Jeśli w swojej turze zagrałeś kartę sprzętu, nie dobieraj nowej karty.
- 5 Następnie swoją turę rozpoczyna gracz po lewej.

Rozgrywacie swoje tury po kolei, aż dowolny gracz zapełni wszystkie pola skarbów na swojej planszетce gracza (zob. „Pola skarbów”) lub dowolny gracz nie będzie mógł zagrać żadnej karty.



AKCJE

RUCH

Przemieszczaj swoje pionki poszukiwaczy, aby zebrać jak najwięcej skarbów!

- Przenieść po planszy wulkanu swój pionek poszukiwacza oznaczony odpowiednią literą. Przenieść go o maksymalnie tyle pól, ile wskazuje liczba w białym rombie.
- Znak zapytania oznacza, że możesz wybrać pionek, który przemieścisz o wskazaną liczbę pól.
- Jeśli Twój pionek poszukiwacza nie znajduje się na planszy wulkanu, musisz rozpocząć ruch od najniższego rzędu planszy wulkanu.
- Możesz przemieścić swój pionek poszukiwacza tylko na pole, które sąsiaduje z tym pionkiem z góry, z lewej albo z prawej. Nigdy nie możesz przemieścić pionka poszukiwacza w dół.
- Nie możesz przemieszczać pionka poszukiwacza przez inne pionki poszukiwaczy i kamienne blokadę. Musisz znaleźć inną drogę.
- Pamiętaj, że możesz przemieścić swój pionek poszukiwacza o mniejszą liczbę pól niż wskazano. Możesz również wcale go nie przemieszczać (w rzadkich przypadkach ruch może być niemożliwy).



Przenieść pionek C o 3 pola.



Przenieść pionek A, B albo C o 4 pola.



Pionek C znajduje się na planszecie gracza. Przemieszczając ten pionek o 1 pole, musisz go umieścić na 1 z 6 pól znajdujących się w najniższym rzędzie planszy wulkanu.



POLA SKARBÓW. Jeśli Twój pionek poszukiwacza **zakończy** swój ruch na polu skarbu (czyli polu oznaczonym szmaragdem , rubinem  albo szafirem ) , możesz wziąć odpowiedni żeton skarbu ze stosu i umieścić go na pasującym polu skarbu na swojej planszecie gracza. Nie możesz wziąć żetonu skarbu, jeśli wszystkie pasujące pola skarbów na Twojej planszecie są zajęte.

Uwaga! Jeśli dotrzesz na pole skarbu ze szmaragdem (na szczycie planszy wulkanu), Twój poszukiwacz automatycznie wraca do obozu. Umieść go na polu oznaczonym odpowiednią literą na swojej planszecie gracza.

Jeśli pionek A zakończy swój ruch na tym polu, zdobywasz żeton szafiru.



Jeśli pionek C zakończy swój ruch na tym polu, musisz odłożyć go na swoją planszecie gracza. Następnie możesz wziąć żeton szmaragdu.

POLA WEJŚĆ DO JASKINI. Na planszy wulkanu są 2 pola wejść do jaskini, które umożliwiają skorzystanie ze skrótu. Jeśli Twój pionek poszukiwacza **zakończy** swój ruch na polu wejścia do jaskini, możesz go natychmiast umieścić na znajdującym się **powyżej** pasującym polu wyjścia z jaskini. Nie możesz tego zrobić, jeśli znajduje się tam inny pionek poszukiwacza.



W obu przykładach pionek poszukiwacza kończy swój ruch na oznaczonym czaszką polu wejścia do jaskini. Możesz go teraz umieścić na znajdującym się powyżej pasującym polu wyjścia z jaskini.

W obu przykładach nie możesz skorzystać ze skrótu, ponieważ nie możesz umieścić pionka poszukiwacza na polu wejścia do jaskini ani na polu, na którym znajduje się inny pionek poszukiwacza.





UMIESZCZENIE KAMIENNEJ BLOKADY

Umieść kamienną blokadę, za którą schronią się Twoi poszukiwacze!

- Weź kamienną blokadę i umieść ją między 2 polami.
- Jeśli wszystkie kamienne blokady są w użyciu, wybierz 1 z nich, ostrożnie zdejmij ją z planszy wulkanu i umieść w nowym miejscu.

Uwaga!

- NIE MOŻESZ umieścić kamiennej blokady na polu wejścia do jaskini, wyjścia z jaskini, na polu skarbu ani na polu, na którym znajduje się pionek poszukiwacza albo inna kamienna blokada.
- NIE MOŻESZ umieścić kamiennej blokady w najwyższym i najniższym rzędzie planszy wulkanu.



ZRZUCENIE KULI LAWY

Zrzuć kulę lawy z wulkanu i trzymaj kciuki za swoich poszukiwaczy!

- Weź kulę lawy i zrzuć ją torem oznaczonym numerem, który widnieje na karcie wspinacza.
- Jeśli kula lawy wyląduje u podnóża wulkanu i nie strąci przy tym z planszy wulkanu żadnego pionka poszukiwacza, nic się nie dzieje. Wszystkim poszukiwaczom udało się przetrwać zagrożenie.



ALE...

Jeśli kula lawy strąci z planszy wulkanu co najmniej 1 pionek poszukiwacza, należy wykonać następujące czynności:

1. Jeśli kula lawy strąciła Twój pionek poszukiwacza, odłóż go na swoją planszетkę gracza. Pozostali gracze, których pionki zostały strącone, robią to samo.
2. W kolejności rozgrywania tur każdy gracz, którego pionek został strącony, dobiera po 1 karcie sprzętu za każdy swój strącony pionek poszukiwacza. Karty umieśćcie na oznaczonych miejscach na swoich planszетkach graczy. Jeśli stos kart sprzętu się wyczerpie, potasujcie odrzucone karty sprzętu i utwórzcie z nich nowy stos.
3. Jeśli masz więcej niż 3 karty sprzętu, odrzuć tyle kart, aby zostały Ci 3 karty.

Uwaga!

- Jeśli strącony pionek poszukiwacza strąci inny pionek, uznaj ten pionek za strącony przez kulę lawy.
- Jeśli strącony pionek poszukiwacza spadnie ze swojego pola na inne pole, uznaj go za strąconego i umieść na planszетce gracza.
- Jeśli pionek poszukiwacza został tylko uderzony, ale nie strącony (nie spadł z zajmowanego pola), przetrwał zagrożenie. Natychmiast popraw go na polu.
- Jeśli kula lawy się zaklinuje, usuń ją i połóż w pudełku u podnóża wulkanu, po czym zakończ akcję „zrzucenie kuli lawy”.

ZWYCIĘSTWO

Gracz, który jako pierwszy zapełni żetonami skarbów wszystkie pola skarbów na swojej planszетce gracza, natychmiast wygrywa rozgrywkę!

W rzadkim przypadku, gdy dowolny gracz nie ma już kart wspinaczy i kart sprzętu, które mógłby zagrać, rozgrywka natychmiast dobiega końca. Wtedy o zwycięstwie decyduje wynik punktowy. Każdy gracz otrzymuje 3 punkty za każdy szmaragd, 2 punkty za każdy rubin i 1 punkt za każdy szafir na swojej planszетce gracza.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

