

D

Ein spannendes Kooperationspiel für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Carlo A. Rossi · Redaktion: Stefan Brück
Design: Nora Nowatzyk, Vincent Dutrait,
DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

RED PEAK

Spielmaterial

4 Stanztafeln:

- 1 doppelseitiger Spielplan, bestehend aus 2 großen Puzzleteilen (Vorderseite ohne, Rückseite mit Tempel, Wasserfall, Affenhorde etc.)
- 28 Vulkankärtchen
- 21 Wegekärtchen
- 5 Bootskärtchen
- 8 Zeit-Plättchen
- 6 Plättchen Multifunktionswerkzeug (= Joker)
- 7 Bonus-Plättchen (für die Varianten)



Vulkankärtchen



Wegekärtchen



Bootskärtchen



Zeit-Plättchen



Joker



Bonus-Plättchen

2 Spielfiguren:

- 1 Zelt
- 1 Abenteurer



Zelt



Abenteurer



Sanduhr

1 Sanduhr (ca. 90 Sekunden)

55 Karten:

- 48 Spielkarten (mit jeweils 3 verschiedenen Hilfsmitteln)
- 7 Aufgabenkarten (für die 2. Variante)



Spielkarten



Aufgabenkarten

Spielziel

Ihr seid eine Gruppe wagemutiger Abenteurer und tatendurstiger Forscher. Es hat euch auf eine neu entdeckte Vulkaninsel verschlagen. Doch jetzt kündigt „Red Peak“, der über allem thronende (und drohende) Vulkan im Norden der Insel, seinen Ausbruch mit lautem Grollen an. Eure einzige Rettung ist, so schnell wie möglich wieder an den Strand im Süden der Insel zurück zu gelangen. Wo – hoffentlich – noch euer Boot auf euch wartet ... Und so kämpft ihr euch mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln durch den schier undurchdringlichen Dschungel – stets die glühende Lava im Nacken!

Werdet ihr es schaffen, das Boot zu erreichen, bevor die heißen Geröllmassen euer Camp verschlingen?

Spielvorbereitung

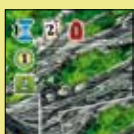
Wenn ihr das Spiel noch nicht kennt, spielt mit der Seite des Plans *ohne* die Abbildungen (Tempel, Wasserfall, Affenhorde etc.).

Wenn ihr mit dem Spiel vertrauter seid, könnt ihr auch die (anspruchsvollere) Seite mit den Abbildungen benutzen (siehe auch „2. Variante“).

Verbindet die **zwei Planhälften** und legt sie mit der entsprechenden Seite nach oben in die Tischmitte.



- Stellt das **Zelt** und den **Abenteurer** auf das Basiccamp im Norden der Insel.



- Mischt die **28 Vulkankärtchen** und legt sie als 2 verdeckte Stapel oben auf die entsprechenden 2 Felder.

- Mischt alle **21 Wegekärtchen** und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Plan bereit. Deckt die obersten **7 Wegekärtchen** als euren persönlichen Vorrat auf.

- Legt die **5 Boote** als verdeckten Stapel neben die Anlegestelle am Strand.

- Bildet eine „Zeitleiste“, indem ihr neben dem Spielplan **3 Zeit-Plättchen** nebeneinander in eine Reihe legt. Stellt die **Sanduhr** links neben das erste Plättchen. Legt die restlichen 5 Zeit-Plättchen etwas abseits als Vorrat bereit.



- Legt **3 Multifunktionswerkzeuge** (= Joker) neben der „Zeitleiste“ ab, diese stehen euch zur Verfügung. Legt die anderen 3 Plättchen etwas abseits als Vorrat bereit.
- Mischt die **48 Spielkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Verteilt die obersten **12 Spielkarten** so gleichmäßig wie möglich an euch alle.



Achtung! Lasst diese Karten noch *verdeckt* vor euch liegen! Da ihr alle zusammen spielt, macht es jetzt und auch im späteren Spielverlauf nichts, wenn manche von euch eine Spielkarte weniger zur Verfügung haben als andere.



- Die **7 Bonus-Plättchen** und die **7 Aufgabenkarten** benötigt ihr nur für die Varianten. Spielt ihr ohne die Variante/n, belastet sie in der Schachtel.



Spielablauf



Eure Mission ist klar: Bringt eure Gruppe vom Basiccamp – das bedrohlich nahe neben dem „Red Peak“ liegt – so schnell wie möglich durch den schier undurchdringlichen Dschungel in den Süden, wo ein rettendes Boot auf euch wartet ... hoffentlich!

Das Spiel verläuft über mehrere **Tage**, die in „tagsüber“ und „abends“ eingeteilt sind: „**Tagsüber**“ versucht ihr zunächst, euren Weg durch den Dschungel zu planen und ihm anschließend mit dem Abenteurer zu folgen. Während dieser Phase läuft die Sanduhr, d.h. „tagsüber“ dauert in eurem Fall ca. 90 Sekunden. „**Abends**“ errichtet ihr euer neues Camp und plant dann schon für den nächsten Tag. Dabei läuft keine Sanduhr.

Die Wegekärtchen

... zeigen euch den Weg durch den Dschungel. Ihr müsst sie stets so vor euren 2 Spielfiguren platzieren, dass ihr anschließend auf ihnen entlanglaufen könnt und euch so Wegekärtchen für Wegekärtchen vom Vulkan entfernt und dem Strand nähert. Legt die Kärtchen, beginnend beim Basiccamp, immer so aneinander, dass *ein* durchgehender Weg vom Basiccamp Richtung Strand führt. Ihr dürft also weder Abzweigungen noch Wege aus dem Dschungel heraus legen. Die Wegekärtchen zeigen immer eine Gerade oder eine Kurve. Ihr dürft sie stets in alle möglichen Richtungen gedreht auf dem Spielplan ablegen. Jedes Wegekärtchen zeigt 2 bis 4 Hilfsmittel, wofür ihr die passenden Spielkarten ausspielen müsst, wenn ihr euch mit dem Abenteurer über sie bewegen wollt. Ebenso zeigt jedes Kärtchen auch noch eine oder mehrere Belohnungen, die ihr dann abends erhaltet. Auf einigen der Kärtchen ist aber leider zusätzlich auch ein Vulkansymbol mit Zahlen von 1 bis 3 abgebildet! **Vorsicht, die Lava kommt näher ...!**



Nehmt euch **1** weiteres Multifunktionswerkzeug.



Legt **1** oder **2** Zeit-Plättchen rechts an die Zeitleiste an.



Deckt **1** oder **2** neue Wegekärtchen vom Stapel auf und legt sie in euren persönlichen Vorrat.



Nehmt entsprechend viele neue Spielkarten vom Stapel und verteilt sie möglichst gleichmäßig.



Deckt **1** Bootskaartchen auf und legt es offen auf das entsprechende Feld am Strand. Liegt dort bereits ein Boot, könnt ihr *jetzt* entscheiden, welches der zwei Boote ihr benutzen und welches ihr für den Rest des Spiels offen zur Seite legen wollt.

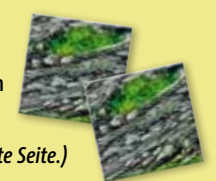


Deckt **1, 2** oder **3** Vulkankärtchen vom Stapel auf und legt sie auf bzw. neben den Spielplan. *(Mehr Details hierzu siehe nächste Seite.)*

Die Spielkarten

... zeigen immer drei verschiedene Hilfsmittel, wie z.B. eine Axt, Proviant und eine Wasserflasche.

Achtung: Von einer Karte dürft ihr immer nur *eines* der abgebildeten Hilfsmittel benutzen, selbst wenn mehrere davon zu einem Wegekärtchen passen würden (s.u.).



„Tagsüber“

1. Als Erstes dreht ihr die Sanduhr um und stellt sie auf das nächste Zeit-Plättchen der Zeitleiste. *Eure Zeit läuft, beeilt euch!*
2. Jetzt (und erst jetzt!) nehmt ihr eure Spielkarten auf und schaut sie euch an. Beratet euch nun möglichst schnell darüber, wie euer weiterer Weg aussehen soll. Welche Wegekartchen wollt ihr benutzen? In welcher Reihenfolge und Ausrichtung wollt ihr sie anlegen? Und achtet dabei natürlich stets auch darauf, dass ihr die passenden Hilfsmittel auf euren Spielkarten habt!

Beispiel: „Dieses Wegekartchen mit der Geraden und den 3 neuen Karten und dem Zeit-Plättchen als Belohnung könnten wir sehr gut gebrauchen! Wer hat den Spaten dafür? Und wer die Machete? Ich kann die Fackel beisteuern. Ich könnte stattdessen aber auch den Proviant auf derselben Karte für das Wegekartchen dort benutzen – falls ihr ...“ Usw. usf.



Hierbei sind euch letztlich keine Einschränkungen gesetzt, ihr solltet eure Spielkarten aber immer zunächst auf der Hand behalten und auch nie herzeigen.

Seid ihr euch über ein Wegekartchen einig, legt es entsprechend ausgerichtet an das vorherige Wegekartchen an. Und vielleicht könnt ihr noch ein weiteres anlegen, und noch eines ...? *Eure Zeit läuft weiter!*

3. Irgendwann solltet ihr – *immer noch in denselben 90 Sekunden!* – mit Kärtchen anlegen aufhören und mit eurem Abenteurer loslaufen (das Zelt lässt noch stehen). Und zwar vom ersten vor dem Abenteurer abgebildeten Hilfsmittel zum nächsten, immer dem neuen Weg entlang. Möglichst bis hin zum letzten abgebildeten Hilfsmittel des letzten neuen Wegekartchens.

Währenddessen müsst ihr natürlich auch immer die zu einem verlangten Hilfsmittel passende Karte auf einen offenen Ablagestapel legen, denn anders dürft ihr ja nicht voranziehen. Hat niemand das gerade verlangte Hilfsmittel als Spielkarte auf der Hand, müsst ihr dafür ein Multifunktionswerkzeug (= Joker) abgeben und zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Habt ihr hierfür aber auch kein Multifunktionswerkzeug mehr zur Verfügung, habt ihr euch nicht nur schlecht abgestimmt oder einen Fehler gemacht, sondern auch ein Problem: In dem Fall müsst ihr den Abenteurer zurück auf das letzte komplett abgehandelte Wegekartchen stellen. Legt alle nachfolgenden Wegekartchen einfach wieder offen zurück in euren persönlichen Vorrat. *Alle* eingesetzten Spielkarten bleiben auf dem Ablagestapel liegen.

4. Sobald ihr den neuen Weg vollständig abgelaufen (bzw. daran gescheitert) seid, schaut auf die Sanduhr. Läuft sie noch, passiert nichts weiter. Ist sie aber bereits abgelaufen, versetzt sie (ohne sie erneut umzudrehen) auf der Zeitleiste auf das nächste Plättchen nach rechts. Liegt dort kein Plättchen mehr, nehmt eines aus dem Vorrat und legt es darunter. Dafür *müsst* ihr aber sofort ein Vulkankärtchen aufdecken und ggf. auf den Spielplan legen (siehe rechts oben).
5. Legt zu guter Letzt *alle* eure Handkarten wieder *verdeckt* vor euch ab. Dies gilt bis zum Start des nächsten „Tagsüber“.

„Abends“

1. Nehmt das Zelt und zieht es dem Abenteurer hinterher, also ebenfalls Wegekartchen für Wegekartchen den neuen Weg entlang. Nehmt euch dabei immer die auf dem Kärtchen abgebildeten Belohnungen (siehe „Die Wegekartchen“). Im Falle von neuen Spielkarten verteilt sie so, dass alle Spieler wieder möglichst gleich viele Karten besitzen. **Achtung!** Die neuen Spielkarten dürft ihr euch noch *nicht* anschauen!

Zieht ihr auf ein Wegekartchen mit Vulkansymbol, deckt entsprechend viele Vulkankärtchen auf. Zählt beim Aufdecken am besten laut mit, um keines zu vergessen. Folgende Vulkankärtchen gibt es:



Kein Ausbruch! (7x)

Legt das Kärtchen offen neben den Plan. Glück gehabt!



Ausbruch! (17x)

Legt das Kärtchen offen auf das nächste leere Wegefeld (vom Vulkan aus gesehen). Die Lava folgt also dem vorgegebenen Weg, Feld für Feld.

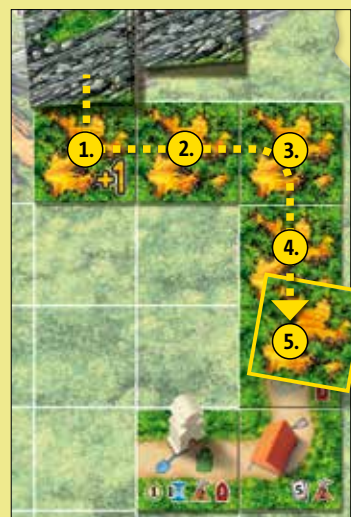


Doppelter Ausbruch! (4x)

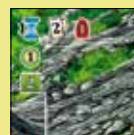
Legt dieses Kärtchen offen auf das nächste leere Wegefeld. Deckt dann sofort noch ein weiteres Vulkankärtchen auf und legt es an (oder ab). Ist dies wieder ein „Doppelter Ausbruch!“, wiederholt diesen Vorgang.

Müsstet ihr hierdurch ein Vulkankärtchen auf das Feld mit eurem Zelt legen, habt ihr leider **verloren** und das Spiel **endet sofort!**

Ist dem aber nicht so, versetzt ihr das Zelt auf das nächste Wegekartchen und handelt dieses ab usw., bis ihr entweder auch das letzte Wegekartchen abgehandelt oder ihr verloren habt!



2. Habt ihr nicht verloren, könnt ihr euch nun etwas beraten, was eure Pläne für den nächsten Tag sind, welches Wegekartchen am besten wohin gelegt werden sollte usw. Ihr dürft euch aber nach wie vor noch *nicht* eure Karten anschauen!
3. Außerdem dürft ihr euch jetzt entscheiden, ob ihr euch zusätzliches Material für den nächsten Tag holen wollt: Ihr könnt entweder 1 Joker- oder 1 Zeit-Plättchen oder 1 Boot oder 2 Spielkarten nehmen oder ihr legt 2 weitere Wegekartchen in euren persönlichen Vorrat (siehe auch die entsprechenden Abbildungen neben den Stapeln mit den Vulkankärtchen). Hierfür müsst ihr dann aber auch ein weiteres Vulkankärtchen (mit all seinen Folgeerscheinungen) aufdecken. Dies dürft ihr auch mehrfach (nacheinander) tun.
4. Ein neuer Tag beginnt! Dreht die Sanduhr um und stellt sie auf das nächste Zeit-Plättchen. Legt das benutzte Zeit-Plättchen zurück in den Vorrat.



Spielende

Auf diese Weise spielt ihr Tag für Tag, bis ihr es mit euren zwei Spielfiguren aufs Boot geschafft habt. Möglicherweise müsst ihr dort, je nach Boot, noch ein letztes Mal die Lava fließen lassen. Falls sie euch nun nicht doch noch erreicht, habt ihr alle **gewonnen!**

Werdet ihr aber zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels von der Lava eingeholt, habt ihr leider alle **verloren!**



1. Variante: Die Bonus-Plättchen

Wenn ihr möchtet, könnt ihr (sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite des Plans) zusätzlich mit den Bonus-Plättchen spielen:

Hierzu mischt ihr diese und legt dann jeweils 1 Plättchen *verdeckt* auf die 4 mit einer kleinen Lichtung markierten Felder des Spielplans.

Die restlichen 3 Plättchen legt *unbesehen* zur Seite. Solltet ihr im Laufe des Spiels euren Weg über ein solches Bonus-Plättchen führen, legt es zunächst offen zur Seite. In der anschließenden „Abends“-Phase führt ihr es dann wie auch die Belohnungen der Wegekärtchen aus. Nehmt es anschließend aus dem Spiel.

Folgende Plättchen gibt es:



Nehmt euch 1 weiteres Joker-Plättchen.



Nehmt euch 1 weiteres Zeit-Plättchen.



Deckt 1 Wegekärtchen oder 1 Boot auf.



Nehmt euch 2 weitere Spielkarten.



Pech!
Es passiert nichts. (2x)



Entfernt das vorderste Lava-Kärtchen vom Spielplan und legt es neben den Spielplan.

2. Variante: Die Spielplan-Rückseite

Wenn ihr das Spiel etwas besser kennt, könnt ihr auch mit der Rückseite des Spielplans spielen. Dort sind im Dschungel noch einige Besonderheiten (wie ein Tempel, ein Wasserfall oder eine Affenhorde) zu finden. Dazu passend gibt es 7 Aufgabenkarten, auf denen die gleichen Besonderheiten abgebildet sind.

Mischt zu Spielbeginn alle Aufgabenkarten und deckt dann 3 davon auf. Die restlichen 4 Karten kommen aus dem Spiel. Ihr *müsst* nun im Verlauf des Spiels euren Weg über diese 3 Felder lenken, ob ihr wollt oder nicht. Habt ihr ein solches Feld erreicht, dreht die entsprechende Aufgabenkarte als erledigt um.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr zu Spielbeginn die Anzahl der Aufgabenkarten auch senken oder beliebig erhöhen, um so den Schwierigkeitsgrad des Spiels und damit eure Herausforderung zu verändern.

Natürlich könnt ihr auch beide Varianten gleichzeitig spielen.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg
Distribution CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

GB USA

A thrilling cooperative game for 2 – 4 players, ages 8+

Game Design: Carlo A. Rossi · Editor: Stefan Brück
Design: Nora Nowatzyk, Vincent Dutrait,
DE Ravensburger, KniffDesign (Manual)

RED PEAK

Game Materials

1 double-sided game board, consisting of 2 big jigsaw pieces
(front side without, back side with temple, waterfall etc.)

28 lava tiles

21 path tiles

5 boat tiles

8 time tiles

6 multi-tool tokens

7 bonus tiles (for the variant)

2 game pieces:

- 1 tent
- 1 adventurer

1 hourglass (90 seconds)

55 cards:

- 48 tool cards
- 7 quest cards (for the 2nd variant)



lava tiles



path tiles



boat tiles



time tiles



multi-tool tokens



bonus tiles



tent



hourglass



adventurer



tool cards



quest cards

About the Game

You are a party of bold adventurers and fearless scientists. Your expedition is currently exploring a newly discovered volcanic island. Unfortunately, the volcano that towers over the island suddenly starts to tremble and growl. Its eruption is imminent! Your only salvation is to return to the beach on the southern shore of the island, where your boat is waiting for you ... hopefully! Use all the tools at your disposal to fight through the seemingly impenetrable jungle and escape the encroaching lava!

Will you reach the boat before the molten rock will engulf your camp?

Game Setup

If you haven't played the game yet, use the front side of the game board (without the illustrations (temple, waterfall, monkey tribe, etc.)). Once you are more familiar with the game, you can also use the (more challenging) back side with the illustrations (see section "Variant 2" at the end).

Combine the **two halves** of the game board. Place it in the center of the table, showing the side you want to play.



- Place the **tent** and the **adventurer** on the base camp. The single adventure token represents the entire exploration team!



- Shuffle the **28 lava tiles** and place them in two face-down stacks on the corresponding two spaces at the top of the board.

- Shuffle the **21 path tiles** and place them in face down piles next to the game board. Turn the top 7 path tiles face up as your party's supply.

- Place the **5 boat tiles** in a face down pile next to the dock on the beach.

- Form a timeline by placing a row of **3 time tiles** next to the game board. The timeline goes from left to right. Put the **hourglass** next to the first time tile. Set aside the remaining 5 time tiles as a reserve.



- Place **3 multi-tool tokens** next to the timeline. They are available to your party during the game. Set aside the remaining 3 multi-tool tokens as a reserve.

- Shuffle the **48 tool cards** and place them in a face down pile next to the game board. Distribute the top **12 tool cards** as evenly as possible among your party.



Attention: Don't look at those cards just yet! Leave them face down on the table. Since you're playing together as a team, it does not matter if some of you have one less card available now or later during the game.

- The 7 bonus tiles and the 7 quest cards are only needed for the variants. Leave them in the box if you are playing the basic game.



Playing the Game



Your mission is clear: Navigate the seemingly impenetrable jungle to take the team from the base camp – which is alarmingly close to the erupting Red Peak – to the beach at the south of the island, where a rescue boat is hopefully waiting ...

The game takes place over several **days**. Each day has two phases: **“Daytime”** and **“Evening.”** During **Daytime**, you discuss and lay out your path through the jungle and try to move the team away from the volcano. In this phase, the hourglass is running, i.e. “Daytime” lasts 90 seconds. In the **Evening**, you build your camp and collect any rewards you earned during Daytime and plan your next day. This phase is untimed.

Path Tiles

The path tiles will help you pass through the jungle. They must always be placed so that you can continue your escape, moving further away from the volcano and closer to the beach. Path tiles show a segment that is either straight or curved. From the base camp, place the tiles adjacent to each other so that they form one continuous path to the shore. The path must not leave the jungle and there must not be any forks or side paths. You can rotate path tiles any way you like before placing them, as long as they continue the existing path.



Also, each path tile has a series of icons:

- Tool Icons** are used for moving the exploring party through the path tiles.
- Reward Icons** are special rewards you will receive during the “evening” phase of the turn.
- Volcano Icons:** *Careful, the lava is approaching ...!*



Tool Cards

Each tool card shows three different tool icons. The tool cards icons match the tool icons found on the Path Tiles. *Example an axe, food and a water bottle.*

When playing a tool card, you only declare that you are using one of the tools shown. Once declared that card is discarded even if you have other tools that could be used on the card. Simply, each tool card is single use.



Reward Tokens



Add 1 additional multi-tool to your supply next to the timeline.

Add 1 (or 2) time tiles to the timeline.

Reveal 1 (or 2) new path tiles from the stack and add them to your party's supply.

Take that many new tool cards from the pile and distribute them so that each player has the same number of cards (if possible).

Reveal a boat and place it face up on the corresponding space next to the beach. If there is already a boat there, you must decide now which one you want to keep. Remove the other boat from the game.

Reveal 1, 2, or 3 Lava Tiles and place it on (or next to) the game board.



..... “During Daytime”

Follow these steps in this order during the Daytime phase of the turn.

1. Turn the hourglass over and place it on the next tile of the timeline.
Your time is running, hurry up!
2. Now (*and only now!*) you may look at your tool cards.
 - a. Try and visually match what tools you have and what tiles are visible on the table.
 - b. You can only play tiles that you or the other players have tool cards for (or think you do!)
 - c. As quickly as possible, discuss and decide which path tiles will you use and in what order and orientation will you place them?
 - d. Players can discuss what tools they have and what combos they can build.
 - e. There are no restrictions for your discussion, except this: Don't show your tool cards to the other players!

Play Example: “Let’s use the path tile over there, the straight one with the 3-new-cards reward, that would be super useful! Who has a shovel? Who has a machete? I can contribute the torch. Or we take that other path tile and we use my hat if someone else can contribute ...” etc.

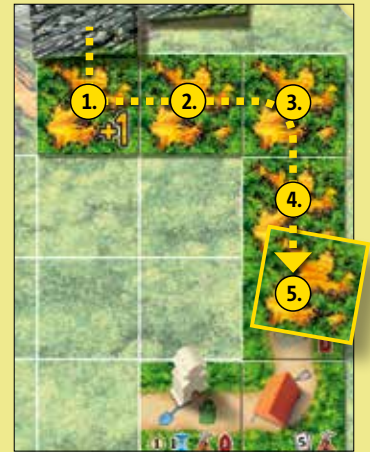


3. Once you have agreed on a path tile, place it in the correct orientation next to the previous one on the game board. If you have time, you can place another tile, and another ... *Remember your time keeps running!*
4. At some point – *and within the same 90 seconds!* – you should stop placing path tiles and start moving the explorer token. Do not move the tent! You move the explorer token from one tool icon to the next along the newly laid out path tile. You want to keep moving until you have covered the last tool icon on the last played path tile.
 - a. In order to move to a new tool icon on the path a player must discard that tool icon from their hand. It does not matter which player discards the tool card.
 - b. If no player owns the necessary tool, you must use one of your multi-tool token. They are wild tokens. Once a multi-tool token is used return it immediately to the reserve.
 - c. If there are no more multi-tool tokens available and no players have the tool necessary to continue to move to the end of the last tile, you are in trouble! If that happens you must move the adventurer back to the previous path tile you successfully completed. Any path tiles still on the board that you did *not* complete are returned face-up to the party’s supply. All discarded tool cards remain discarded.
5. Once you have finished moving (with or without setback), look at the hourglass. If it’s still running, you’re great, nothing happens. If time has run out, move the hourglass onto the next tile of the timeline. If there is no tile left on the timeline, take a new one from the reserve. If you do, you *must also* reveal a lava tile and play it. (*See In the Evening for resolving lava tiles.*)
6. The Daylight phase ends with each player placing all their remaining tool cards *face down* in front of you. They remain face down until the beginning of the next daytime phase. Now the Evening phase begins.

..... “In the Evening”

Follow these steps in this order during the Evening phase of the turn. Players are not allowed to look at the Tool Cards in their hands during the Evening phase.

1. Move the tent along the path laid out during the Daylight phase of the turn. Whenever you move onto a path tile, you receive the rewards shown on that tile. If you receive new tool cards, distribute them so that each player has the same number of cards (if possible). You *must* not look at those new cards yet!



2. If you move onto a path tile with a volcano icon, reveal that many **lava tiles**. Count them out loud so you don’t forget any.

If you have to put a lava tile on the path tile occupied by your tent, the game **ends immediately** and you have lost!

There are three different lava tiles:



No eruption! (7x)
Place the tile face up next to the game board. How lucky!



Eruption! (17x)
Place the tile face up on the next empty path tile that is closest to the volcano. The lava follows your path, tile by tile.



Double eruption! (4x)
Place this lava tile face up on the next empty path tile. Then, reveal an additional lava tile. If it’s an eruption, put it on the next path tile. If it’s another double eruption, repeat this process.

3. If the tent is able to keep moving on to the next tile, do so until the tent and the adventurer token are on the same tile. Congratulations! The adventurers are still alive, and they can safely camp for the night!
4. Now is the time to make plans for the next day.
 - a. The group can discuss which path tile you’re going to place next.
 - b. The group can make the optional decision to add resources.
For each choice below the players must reveal one lava tile and use it following the standard rules for lava tile placement. If a lava tile played at this time is placed on the tile with the tent and the adventurer, the game ends immediately and you lost.
Options: Add 1 multi-tool token from the reserve / Add 1 time tile from the reserve / Place a boat tile (if one is already revealed decide which you are keeping and discard the other one) / Distribute 2 tool cards (face down and no looking) / Add 2 path tiles to your party’s supply
You can repeat this process as many times as you want, each time revealing a new lava tile.
5. When the players are ready, a new day begins with start of a new Daylight phase.



End of the Game

Repeat the Daylight and Evening phases until you have made it the **Boat Tile** with both the adventurer and the tent. Depending on the boat you might have to reveal final lava tiles. If the lava doesn't reach you now, you have **won the game!**

But if you get caught by the lava at any point during the game, **you lose.**



Variant 1: Bonus Tiles

You have the option to play with the additional bonus tiles. Shuffle these tiles face down and select 4 random tiles and place them face

down on the 4 spaces on the game board showing a clearing in the jungle.

Set aside the remaining 3 tiles *without looking* at them.

If your path leads across one of the clearings, reveal the bonus tile. In the evening, after moving your tent, you will get the rewards shown on that tile. Then remove it from the game. You still need to have a successful path "over" the bonus tile to claim it.

These are the bonus tiles:



Add 1 additional multi-tool.



Add 1 time tile to the timeline.



Reveal 1 path tile or 1 boat.



Distribute 2 tool cards.



Tough luck!
Nothing happens. (2x)



Remove the lava tile furthest down the path towards the tent and place it next to the game board.

Variant 2: Reversed Game Board

Once you are familiar with the game, you can play on the other side of the game board. It features a number of special locations, such as a temple, a waterfall, or a tribe of monkeys. These locations match the 7 quest cards.

Before you start the game, shuffle the quest cards and reveal 3 of them. Remove the remaining 4 quest cards from the game. Your path through the jungle must lead past all 3 revealed locations! Whenever you reach one of the locations, turn the quest card face down.

You can adjust the game's difficulty level by reducing or increasing the number of quest cards you reveal at the beginning of the game.

Feel free to combine both variants!



© 2019 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg
Distribution CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com



F

Un jeu d'équipe palpitant pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Carlo A. Rossi · Rédaction : Stefan Brück
 Design : Nora Nowatzyk, Vincent Dutrait,
 DE Ravensburger, KniffDesign (Règles du jeu)

RED PEAK

Contenu

4 planches prédécoupées :

- 1 plateau double face en 2 parties
(verso avec temple, cascade, horde de singes, ... ; recto, sans)
- 28 tuiles Volcan
- 21 tuiles Chemin
- 5 tuiles Bateau
- 8 tuiles Temps
- 6 tuiles Outil multifonction (= jokers)
- 7 tuiles Bonus *(pour les variantes)*



Tuiles Volcan



Tuiles Chemin



Tuiles Bateau



Tuiles Temps



Jokers



Tuiles Bonus

2 pions :

- 1 tente
- 1 aventurier



Tente



Aventurier



Sablier

1 sablier (90 secondes)

55 cartes :

- 48 cartes Équipements
- 7 cartes Objectif *(pour la 2^{ème} variante)*



Cartes Équipements



Cartes Objectif

But du jeu

Vous êtes un groupe de courageux aventuriers et de chercheurs toujours en quête d'action. Votre passion vous a conduit sur une île volcanique nouvellement découverte. Mais de puissants grondements annoncent l'éruption imminente du Red Peak, le volcan le plus imposant, mais aussi le plus menaçant. Votre seule chance de survie est de rejoindre le plus vite possible la plage au sud de l'île, où, espérons-le, votre bateau vous attend encore ...

Il va donc falloir vous frayer un chemin à travers la jungle quasiment impénétrable, par tous les moyens disponibles, avec la menace incessante des coulées de lave qui vous talonnent !

Parviendrez-vous à atteindre le bateau avant que les roches en fusion n'engloutissent votre campement ?

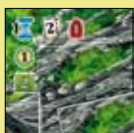
Mise en place du jeu

Si vous n'avez encore jamais joué, nous vous conseillons d'utiliser la face du plateau *sans* illustrations (temple, cascade, horde de singes, ...). Lorsque vous vous serez familiarisés avec le jeu, vous pourrez tester la face illustrée (plus complexe) *(voir « Variante 2 »)*.

Assemblez les deux parties du plateau et installez-le au milieu de la table, la face choisie visible.



- Placez la **tente** et l'**aventurier** sur le camp de base, au nord de l'île.



- Mélangez les **28 tuiles Volcan**, formez 2 piles et placez-les, face cachée, sur les 2 emplacements correspondants, en haut du plateau.

- Mélangez les **21 tuiles Chemin** et formez une pile, face cachée, à côté du plateau. Retournez les **7 premières** pour constituer votre réserve personnelle.

- Empilez les **5 bateaux**, face cachée, à côté de la zone de mouillage sur la plage.

- Formez une « échelle du temps » en alignant **3 tuiles Temps**. Placez le **sablier** à gauche de la première de ces tuiles. Gardez les 5 autres tuiles en réserve, légèrement en retrait.



- Placez les **3 outils multifonction** (= jokers) à côté de l'« échelle du temps ». Ce sont ceux dont vous disposez. Gardez les 3 autres tuiles en réserve, légèrement en retrait.



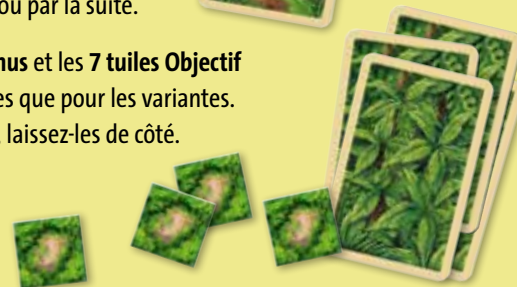
- Mélangez les **48 cartes** et formez une pioche, face cachée. Distribuez les **12 premières cartes** à tous les joueurs, le plus équitablement possible.



Attention !
Ne regardez pas vos cartes pour l'instant !

Comme vous jouez tous ensemble, peu importe si certains d'entre vous possèdent 1 carte de moins que les autres, au début ou par la suite.

- Les **7 tuiles Bonus** et les **7 tuiles Objectif** ne sont utilisées que pour les variantes. Le cas échéant, laissez-les de côté.



Déroulement de la partie



Votre mission est claire : traverser la jungle aussi vite que possible pour amener votre groupe du camp de base, dangereusement proche du Red Peak, vers le sud où vous attend le bateau qui vous sauvera... du moins, espérons-le !

La partie se déroule sur plusieurs **jours**, divisés en deux phases : « **journée** » et « **soir** ». Durant la **journée**, vous essayez d'abord de planifier le chemin que suivra votre aventurier à travers la jungle. Pendant cette phase, le temps s'écoule, ce qui signifie qu'une journée, pour vous, dure 90 secondes. Le **soir**, vous installez votre nouveau campement et vous planifiez déjà la journée du lendemain ; le sablier n'est pas utilisé.

Les tuiles Chemin

Elles vous montrent le passage à travers la jungle. Vous devez toujours les placer devant vos 2 pions, de manière à pouvoir les suivre et ainsi vous éloigner du volcan et vous rapprocher de la plage, tuile après tuile. Ces tuiles sont placées les unes à la suite des autres en partant du camp de base pour créer un *unique* chemin ininterrompu jusqu'à la plage. Il ne doit donc pas y avoir d'embranchement et le chemin ne doit pas quitter la jungle. Sur chaque tuile Chemin figure soit une ligne droite, soit un virage. Vous pouvez la tourner dans tous les sens pour la placer sur le plateau.

Chaque tuile Chemin indique également 2 à 4 équipements qui vous obligeront à jouer les cartes correspondantes pour pouvoir y déplacer votre aventurier. Enfin, chaque tuile Chemin offre 1 ou plusieurs récompenses, que vous récupérez le soir.

Mais sur certaines d'entre elles apparaît également un symbole Volcan, accompagné d'un nombre de 1 à 3 ! **Attention, la lave se rapproche... !**



Les cartes

Elles indiquent toujours 3 équipements différents, comme une machette, une lampe de poche ou une boussole, par exemple.

Attention : Vous ne pouvez utiliser qu'un seul des trois équipements illustrés, même si plusieurs conviendraient pour une même tuile Chemin (voir ci-dessous).



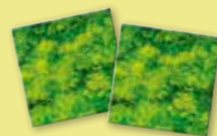
Prenez 1 outil multifonction supplémentaire.



Ajoutez 1 ou 2 tuiles Temps à droite de l'« échelle du temps ».



Retournez 1 ou 2 nouvelle(s) tuile(s) Chemin et ajoutez-les à votre réserve personnelle.



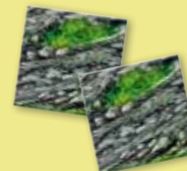
Piochez le nombre de cartes indiqué et distribuez-les le plus équitablement possible.



Retournez 1 tuile Bateau et placez-la, face visible, sur l'emplacement correspondant sur la plage. S'il est déjà occupé par un bateau, vous pouvez choisir lequel vous souhaitez utiliser et lequel vous laissez de côté, face visible, jusqu'à la fin de la partie.



Retournez 1, 2 ou 3 tuiles Volcan de la pile et placez-les sur ou à côté du plateau selon la tuile. (Plus de détails, page suivante.)



Journée

1. Commencez par retourner le sablier et placez-le sur la tuile Temps suivante de l'« échelle du temps ». *Les secondes s'écoulent, dépêchez-vous !*
2. Maintenant (et seulement maintenant !), prenez vos cartes en main et consultez-les. Discutez ensuite entre vous, sans perdre de temps, pour décider de votre chemin. Quelle tuile Chemin souhaitez-vous utiliser ? Dans quel ordre et dans quel sens souhaitez-vous la poser ? Sans oublier, bien sûr, de vérifier à chaque fois, que vous possédez effectivement les bons équipements sur vos cartes !

Exemple : « Cette tuile Chemin en ligne droite avec 4 nouvelles cartes en récompense pourrait nous servir ! Qui est-ce qui a la corde ? Qui a la bêche ? Le chapeau ? Je peux fournir la torche. Mais je pourrais utiliser à la place la nourriture pour la tuile là-bas, si vous avez ... etc., etc. »



Vous n'avez aucune contrainte durant vos discussions, à une exception : vous devez toujours garder vos cartes en main et ne jamais les montrer.

Une fois que vous vous êtes mis d'accord sur une tuile Chemin, placez-la à la suite de la précédente sur le plateau, dans le sens que vous voulez. Peut-être pouvez-vous en placer une deuxième, puis une troisième ? *Le temps continue de s'écouler !*

3. À un moment donné (*toujours durant les 90 secondes imparties !*), il faudra arrêter de placer des tuiles et déplacer votre aventurier (la tente reste sur place pour le moment). Celui-ci suit le chemin, tuile après tuile, en partant du premier équipement illustré devant lui jusqu'au dernier figurant sur la dernière des tuiles Chemin venant d'être placées ... autant que possible.

Au fur et à mesure que vous avancez votre aventurier, jouez une carte correspondant à l'un des équipements demandés sur la tuile atteinte. Les cartes jouées sont défaussées sur une pile, face visible. Sinon, vous ne pouvez pas avancer. Si aucun d'entre vous ne possède la carte correspondant à l'équipement demandé sur la tuile, vous devez utiliser un outil multifonction (= tuile Joker) et la remettre dans la réserve. S'il ne vous reste plus non plus d'outil multifonction à disposition, non seulement vous vous êtes mal concertés et vous avez commis une erreur, mais vous avez aussi un nouveau problème : vous devez dans ce cas reculer votre aventurier sur la dernière tuile que vous aviez réussi à atteindre. Toutes les tuiles Chemin après celle-ci sont remises dans la réserve personnelle devant vous. Toutes les cartes jouées restent dans la pile de défausse.

4. Dès que vous avez parcouru toute cette nouvelle partie du chemin (ou que vous avez échoué), regardez le sablier. S'il reste du temps, il ne se passe rien. Mais s'il est déjà écoulé, déplacez le sablier d'une tuile vers la droite sur l'« échelle du temps ». S'il n'y a plus de tuile Temps à droite, prenez-en une de la pile et placez-la sous le sablier. En contrepartie, vous devez immédiatement retourner une tuile Volcan et la placer éventuellement sur le plateau (*voir ci-dessous*).
5. Pour finir, reposez vos cartes en main, face cachée, devant vous, jusqu'au début de la prochaine journée.

Soir

1. Prenez la tente et déplacez-la sur les pas de l'aventurier, également une tuile après l'autre, le long de la nouvelle partie du chemin. Au passage, recevez les récompenses indiquées sur chaque tuile (voir « Les tuiles Chemin »). Si vous recevez de nouvelles cartes, distribuez-les le plus équitablement possible aux joueurs. **Attention !** Vous n'avez pas non plus le droit de regarder ces nouvelles cartes pour le moment ! Si vous vous déplacez sur des cases Chemin avec un symbole Volcan, retournez le nombre de tuiles Volcan indiqué. Le mieux est de les compter à voix haute en les retournant pour ne pas en oublier.

Différentes tuiles Volcan :



Aucune éruption (7x)
Placez la tuile à côté du plateau, face visible. Vous avez de la chance !



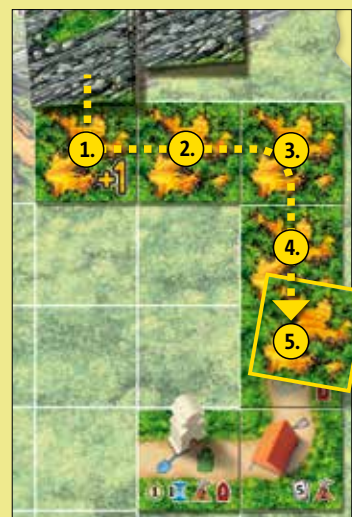
Éruption (17x)
Placez la tuile, face visible, sur la tuile Chemin libre suivante (en partant du volcan). La lave suit le chemin tracé, tuile après tuile.



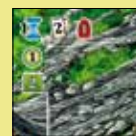
Double éruption (4x)
Placez cette tuile, face visible, sur la tuile Chemin libre suivante. Retournez immédiatement une autre tuile Volcan et placez-la sur le plateau (ou à côté selon ce qu'elle indique). S'il s'agit de nouveau d'une tuile « Double éruption », suivez le même processus.

Si cela vous conduit à placer une tuile Volcan là où se trouve votre tente, vous avez malheureusement **perdu** et la partie **s'arrête immédiatement !**

Si ça n'est pas le cas, déplacez votre tente jusqu'à la tuile Chemin d'après, suivez ce qu'elle indique, ... jusqu'à ce que votre tente rejoigne votre aventurier ... ou que vous ayez perdu !



2. Si vous n'avez pas perdu, vous pouvez maintenant discuter entre vous pour planifier votre prochaine journée, savoir où placer au mieux telle ou telle tuile Chemin ... Comme auparavant, vous n'avez pas encore le droit de regarder vos cartes.
3. De plus, vous pouvez décider de récupérer du matériel supplémentaire pour la prochaine journée : vous avez le choix entre 1 tuile Joker, 1 tuile Temps, 1 tuile Bateau, piocher 2 cartes ou ajouter 2 tuiles Chemin à votre réserve personnelle. (*Reportez-vous également à l'illustration sur le plateau, à côté du volcan.*) Mais en échange, vous devez retourner une nouvelle tuile Volcan (et appliquer tous ses effets). Vous pouvez recommencer cette action plusieurs fois de suite.
4. Un nouveau jour se lève ! Retournez le sablier et replacez-le sur la tuile Temps suivante. Remettez les tuiles Temps utilisées dans la réserve.



Fin de la partie

Jouez de la même façon jour après jour jusqu'à ce que vous ayez atteint le bateau avec vos deux pions. Selon le bateau, il se peut que vous soyez obligés de faire couler la lave une dernière fois. Si elle ne vous a toujours pas rattrapés, vous **gagnez la partie** !

Cependant, si la lave vous rattrape à n'importe quel moment de la partie, vous avez malheureusement **perdu** !



Variante 1 : Les tuiles Bonus

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter les tuiles Bonus (que vous jouiez avec le recto ou le verso du plateau de jeu). Pour cela, mélangez-les et placez 1 tuile, face cachée, sur chacune des 4 cases du plateau avec une petite clairière.



Laissez les 3 tuiles restantes de côté, *sans les regarder*.

Si, au cours de la partie, votre chemin passe par l'une de ces tuiles Bonus, mettez-la tout d'abord de côté, face visible. Lors de la phase Soir suivante, traitez-la comme les récompenses des tuiles Chemin. Écartez-les ensuite du jeu.

Différentes tuiles Bonus :



Prenez 1 tuile Joker supplémentaire.



Prenez 1 tuile Temps supplémentaire.



Retournez 1 tuile Chemin ou Bateau.



Piochez 2 nouvelles cartes.



Domage !
Il ne se passe rien ! (2x)



Retirez du plateau la tuile Lave la plus proche de vous et défaussez-la.

Variante 2 : L'envers du plateau

Une fois familiarisé avec le jeu, vous pouvez aussi utiliser le verso du plateau de jeu. Quelques surprises vous attendent dans la jungle (temple, cascade ou horde de singes). À chacune d'elles correspond une carte Objectif sur laquelle vous retrouvez la même illustration.

Au début de la partie, mélangez toutes les cartes Objectif et retournez-en 3. Les 4 autres cartes sont retirées du jeu. Au cours du jeu, votre chemin *devra obligatoirement* passer par ces 3 cases, que vous le vouliez ou non. Lorsque vous serez parvenu sur une de ces cases, retournez la carte correspondante pour indiquer que l'objectif a été atteint.

Si vous le souhaitez, vous pouvez diminuer ou augmenter le nombre de cartes Objectif, à votre convenance, pour adapter le niveau de difficulté du jeu.

Vous pouvez bien entendu mélanger les deux variantes.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg
Distribution CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com



1

Divertente gioco di cooperazione per 2 – 6 giocatori da 8 anni in su

Autore: Carlo A. Rossi - Redazione: Stefan Brück
Design: Nora Nowatzyk, Vincent Dutrait,
DE Ravensburger, KniffDesign (regole del gioco)

RED PEAK

Contenuto

4 tavole prefustellate:

- 1 tabellone stampato su entrambi i lati, composto da 2 grandi tessere-puzzle (*fronte senza le immagini, retro con tempio, cascata, branco di scimmie ecc.*)
- 28 tessere-vulcano
- 21 tessere-percorso
- 5 tessere-barca
- 8 gettoni-tempo
- 6 gettoni -“utensile multifunzione” (= jolly)
- 7 gettoni-bonus (*per le varianti*)



tessere-vulcano



tessere-percorso



tessere-barca



gettoni-tempo



jolly



gettoni-bonus

2 pedine:

- 1 tenda
- 1 avventuriero



tenda



avventuriero



clessidra

1 clessidra (90 secondi)

55 carte:

- 48 carte da gioco (*ciascuna con 3 diversi aiuti*)
- 7 carte missione (*per le 2 varianti*)



carte da gioco



carte missione

Obiettivo del gioco

Siete un team di temerari avventurieri e ricercatori appena approdati su un'isola vulcanica inesplorata. Improvvisamente, sentite dei forti boati: è il "Red Peak", l'imponente vulcano che sorge sul versante nord dell'isola. È ancora attivo! L'unica possibilità di salvezza è arrivare il più velocemente possibile sulla spiaggia situata a sud, dove vi aspetta la vostra barca ... Per raggiungerla dovrete attraversare una folta giungla, utilizzando tutti i mezzi a vostra disposizione per farvi strada. Fate presto, la lava incandescente vi sta per raggiungere!

Riuscirete ad arrivare alla barca prima che i detriti incandescenti del vulcano sommergano il vostro accampamento?

Preparazione del gioco

Se non conoscete ancora il gioco, iniziate con il lato del tabellone senza le immagini (tempio, cascata, branco di scimmie ecc.). Quando sarete più esperti potrete utilizzare anche il lato con le immagini che è più impegnativo (vedi anche le "2 varianti di gioco").

Componete le **due metà del tabellone** e appoggiate il lato che utilizzate, rivolto verso l'alto, al centro del tavolo.



- Mettete la **tenda** e l'**avventuriero** sul campo base, nel punto nord dell'isola.



- Mescolate le **28 tessere-vulcano** dividetele in 2 mazzi e appoggiatele, coperte, sulle 2 relative caselle in alto del tabellone.

- Riunite in un mazzo le **21 tessere-percorso**, mescolatelo e mettetelo coperto accanto al tabellone. Scoprite le prime **7 tessere-percorso** in cima al mazzo, sono la vostra scorta personale.

- Riunite in un mazzo le **5 tessere-barca** e mettetelo coperto sulla spiaggia, accanto al punto di approdo.

- Accanto al tabellone, formate una "linea del tempo" mettendo in fila, uno dopo l'altro, **3 gettoni-tempo**. Appoggiate la **cllessidra** accanto al primo gettone, a sinistra. Mettete i 5 gettoni-tempo rimanenti da parte, serviranno come scorta.



- Mettete **3 utensili multifunzione** (= jolly) accanto alla "linea del tempo", sono a vostra disposizione. Gli altri 3 gettoni vi serviranno come scorta, riponeteli a parte.
- Riunite in un mazzo le **48 carte da gioco** e tenetelo pronto, coperto. Prendete le prime **12 carte da gioco** in cima al mazzo e, per quanto possibile, suddividetelo in modo che ogni giocatore ne abbia in numero uguale.



Attenzione: ogni giocatore deve lasciare queste carte coperte davanti a sé!

Poiché si gioca in team, non è importante, né ora, né durante il corso della partita, che un giocatore abbia una carta da gioco in meno rispetto agli altri.

- **17 gettoni-bonus** e le **7 carte missione** servono solamente per le varianti di gioco. Quindi, se si gioca la partita base, potete lasciarli all'interno della scatola.



Svolgimento del gioco



La missione consiste nel portare rapidamente il proprio gruppo di avventurieri e ricercatori dal campo base, che si trova pericolosamente vicino al "Red Peak", alla zona sud dell'isola dove lo aspetta la barca per mettersi in salvo... almeno si spera! Per farlo, sarà necessario attraversare una folta giungla.

La partita è suddivisa in giorni contraddistinti dalla fase "**Giorno**" e dalla fase "**Notte**". Durante il "**Giorno**" bisognerà pianificare il percorso attraverso la giungla, e bisognerà mettersi in marcia insieme all'avventuriero. Per questa fase ci saranno a disposizione 90 secondi di tempo scanditi dalla cllessidra. Nella fase "**Notte**" si dovrà raggiungere il nuovo campo e organizzare la giornata successiva. Per questa fase non serve la cllessidra.

Le tessere-percorso

... indicano il percorso attraverso la giungla. Bisognerà metterle sempre davanti alle 2 pedine. Seguendole, tessera-percorso dopo tessera-percorso, ci si allontanerà dal vulcano avvicinandosi sempre di più alla spiaggia. Iniziando dal campo base, è necessario posizionare sempre le tessere una dopo l'altra, in modo da formare un percorso ininterrotto che conduca alla spiaggia. Quindi non è possibile né fare deviazioni, né creare percorsi fuori dalla giungla. Le tessere-percorso mostrano sempre un sentiero rettilineo o curvo. È possibile posizionarle sul tabellone girate nella direzione desiderata.

Ogni tessera-percorso mostra sempre da 2 a 4 aiuti, per i quali è necessario scartare le carte da gioco corrispondenti se l'intenzione è di passarci sopra con l'avventuriero. Inoltre, su ogni tessera sono anche raffigurate una o più ricompense: si riceveranno nella fase "Notte".

Purtroppo però su alcune tessere è raffigurato anche il simbolo del vulcano con i numeri da 1 a 3!

Attenzione, la lava si sta avvicinando ...!

Le carte da gioco

... mostrano sempre tre diversi aiuti, ad esempio: un machete, una torcia o una bussola.

Attenzione: è possibile utilizzare sempre e solamente uno degli aiuti raffigurati, anche nel caso in cui più di uno sia adatto ad altre tessere-percorso.



Ricompense



Prendete 1 altro utensile multifunzione.

Mettete 1 o 2 gettoni-tempo sul lato destro della linea del tempo.

Scoprite 1 o 2 nuove tessere-percorso dal mazzo e mettetele nella vostra scorta personale.

Prendete un numero corrispondente di nuove carte da gioco dal mazzo e suddividetelo in numero uguale, per quanto possibile.

Scoprite 1 tessera-barca e appoggiatela, scoperta, sulla casella corrispondente della spiaggia. Se in quel punto si trova già un'altra barca, ora potete decidere quale delle due utilizzare e quale volete mettere da parte, scoperta, per il resto della partita.

Scoprite 1, 2 o 3 tessere-vulcano dal mazzo e mettetele sopra, oppure accanto, al tabellone. *(Ulteriori dettagli a riguardo nella pagina seguente)*



“Giorno”

1. Come prima cosa si gira la clessidra e la si mette sul successivo gettone-tempo della linea del tempo. *Il tempo scorre veloce!*
2. Adesso (e solamente adesso!) ogni giocatore prende le proprie carte da gioco e le guarda. Ora i giocatori si consultano tra di loro il più velocemente possibile sul modo in cui continuare il percorso del gruppo. Quali tessere-percorso si vogliono utilizzare? In quale sequenza si vogliono disporre? Come orientarle? Ovviamente, è necessario che ogni giocatore controlli sempre che sulle proprie carte da gioco ci sia l'aiuto adatto!

Esempio:

“Queste tessere-percorso con i rettilinei e le 3 nuove carte ricompensa potrebbero esserci molto utili!

Chi ha la pala? Chi ha il macete? Io posso contribuire con la torcia.

Oppure potrei utilizzare i viveri per la tessera, se voi ...” ecc ...



È possibile prendere la decisione che si preferisce, ma ogni giocatore non può mai mostrare le proprie carte da gioco in mano.

Quando si sarà raggiunto l'accordo su una tessera-percorso, la si posiziona, rivolta nella direzione scelta, accanto alla precedente tessera-percorso. Forse è possibile posizionarne ancora un'altra e un'altra ancora ...? *Il tempo scorre veloce!*

3. Prima o poi si dovrà smettere di posizionare le tessere per fuggire insieme all'avventuriero (per ora non è necessario considerare la tenda): tutto *sempre entro 90 secondi!* Si affronta il nuovo percorso passando dal primo aiuto raffigurato davanti all'avventuriero al successivo e, possibilmente, si prosegue fino a raggiungere l'ultimo aiuto dell'ultima nuova tessera-percorso.

Nel frattempo, si deve sempre mettere la carta corrispondente all'aiuto su un mazzo degli scarti scoperto, altrimenti non è possibile procedere. Se nessuno possiede l'aiuto richiesto nella carta da gioco che ha in mano, si deve scartare un utensile multifunzione (= gettone-jolly) e rimetterlo nella scorta. Se gli utensili multifunzione sono esauriti ... oh, oh, è un problema: si retrocede l'avventuriero sull'ultima tessera-percorso completata. Si rimettono tutte le tessere-percorso successive, scoperte, nella scorta personale del gruppo. Le carte utilizzate restano sul mazzo degli scarti.

4. Dopo aver completato il nuovo percorso (o anche se non ci si è riusciti), si osserva la clessidra. Se la sabbia scorre ancora, non succede niente. Ma se è già passata tutta, bisogna spostarla sul gettone accanto (a destra) della linea del tempo. Se in quel punto non ci sono più gettoni, è necessario prenderne uno dalla scorta e metterlo lì sotto. *Si deve* però anche scoprire subito una tessera-vulcano ed eventualmente posarla sul tabellone (vedi “Le tessere-vulcano”).
5. Infine, si mettono tutte le carte che ogni giocatore ha in mano di nuovo davanti ad ognuno *coperte*. Restano così fino all'inizio del “Giorno” seguente.

“Notte”

1. Si prende la tenda e la si fa avanzare al seguito dell'avventuriero, quindi tessera-percorso dopo tessera-percorso, lungo il nuovo percorso. Bisogna prendere sempre le ricompense raffigurate sulle tessere (vedi “Le tessere percorso”). In caso di nuove carte da gioco si suddividono in modo che, possibilmente, ogni giocatore ne abbia in numero uguale. *Attenzione! Non è possibile ancora guardare le nuove carte da gioco!*
Se avanzate su tessera-percorso con il simbolo del vulcano, si scoprono il numero corrispondente di tessere-vulcano. Si contano ad alta voce, per non dimenticarne nessuna.

Le tessere-vulcano:



Nessuna eruzione! (7x)

Mettete la tessera scoperta accanto al tabellone. Siete stati fortunati!



Eruzione! (17x)

Mettete la tessera scoperta sulla prossima casella-percorso vuota (a partire dal vulcano). La lava segue quindi il percorso stabilito, casella dopo casella.

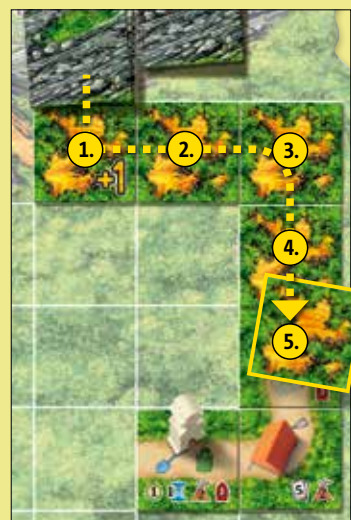


Doppia eruzione! (4x)

Mettete questa tessera scoperta sulla prossima casella-percorso vuota. Scoprite subito un'altra tessera-vulcano e posatela. Se anche questa è una “doppia eruzione!”, ripetete di nuovo questa azione.

Se bisogna mettere una tessera-vulcano sulla casella con la tenda, purtroppo si **perde** e la partita **termina immediatamente!**

In caso contrario, è necessario spostare la tenda sulla successiva tessera-percorso e così via, fino a quando con la tenda non si riesce a raggiungere l'avventuriero oppure si perde!



2. Se non si ha perso, i giocatori potranno consultarsi sui loro piani per il giorno seguente, su quali tessere-percorso sia meglio posare e dove ecc ... Ma, come sempre, *non* è possibile guardare ancora le proprie carte!
3. Inoltre ora si deve decidere se si vuole prendere dell'altro materiale per il giorno seguente: è possibile prendere 1 gettone-jolly, 1 gettone-tempo, 1 barca (se si ha già una barca a disposizione bisogna decidere quale scartare delle due), 2 carte da gioco, oppure si possono mettere 2 ulteriori tessere-percorso nella scorta personale del gruppo (vedi anche l'immagine corrispondente sul tabellone accanto al vulcano). È possibile scegliere più materiali, uno dopo l'altro, ma per ognuno si deve poi scoprire una tessera-vulcano (con tutte le sue conseguenze).
4. Inizia un nuovo giorno! Si gira la clessidra e la si mette sul gettone-tempo successivo. I gettoni-tempo utilizzati si ripongono nella scorta.



Fine della partita

Si continua a giocare in questo modo giorno dopo giorno fino a quando non si riesce a far salire sulla barca le due pedine. Una volta arrivate è possibile che, in base alla barca, sia necessario lasciare scorrere la lava ancora un'ultima volta. Se la lava non li raggiunge, il gruppo ha **vinto!**

Ma se il gruppo viene raggiunto dalla lava (in un qualsiasi momento della partita), purtroppo ha **perso!**



Variante 1: i gettoni-bonus

È possibile giocare (sia sul lato anteriore del tabellone che sul retro) anche con i gettoni-bonus. Mescolateli e mettete 1 gettone *coperto* su ciascuna delle 4 caselle del tabellone sulle quali si vede una radura. Mettete da parte, *senza guardarli*, i restanti 3 gettoni. Se, durante la partita, il percorso conduce su uno di questi gettoni-bonus, lo si mette da parte.

Durante la fase "Notte" lo si sfrutta insieme alle ricompense delle tessere-percorso. In seguito, bisogna scartarlo dal gioco.

I gettoni:



Prendete 1 altro gettone-jolly



Scoprite 1 tessera-percorso o 1 barca.



Che sfortuna! Non succede niente! (2x)



Prendete 1 altro gettone-tempo



Prendete altre 2 carte da gioco



Togliete dal tabellone la tessera-lava più vicina a voi e mettetela nel mazzo degli scarti.

Variante 2: il retro del tabellone

Quando siete diventati più esperti potete giocare anche con il retro del tabellone. Qui, all'interno della giungla, bisogna trovare alcuni soggetti (ad esempio: il tempio, la cascata o il branco di scimmie). Per raggiungerli, ci sono 7 carte missione, sulle quali sono raffigurati gli stessi soggetti.

A inizio partita, mescolate tutte le carte missione e poi scopritene 3. Le altre 4 carte non vi serviranno. Nel corso della partita il gruppo è *obbligato* a condurre il proprio percorso su queste 3 caselle. Una volta raggiunta una di queste caselle si volta la carta corrispondente: una missione è stata compiuta.

Se si vuole, a inizio partita si può anche decidere di diminuire il numero delle carte missione, oppure di aumentarlo, in questo modo cambieranno il grado di difficoltà del gioco e le sfide da affrontare.

Volendo è possibile anche giocare contemporaneamente con entrambe le varianti.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg
Distribution CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com



E

Un divertido juego de cooperación para 2 – 6 jugadores a partir de 8 años

Autor: Carlo A. Rossi · Redacción: Stefan Brück
Diseño: Nora Nowatzyk, Vincent Dutrait,
DE Ravensburger, KniffDesign (Reglamento)

RED PEAK

Contenido

4 paneles troquelados:

- 1 tablero impreso por ambos lados, compuesto de 2 grandes piezas-puzzle (por delante sin imágenes y por detrás con templo, cascada, manada de monos, etc.)
- 28 losetas-volcán
- 21 losetas-recorrido
- 5 losetas-barca
- 8 fichas-tiempo
- 6 fichas-«herramienta multifunción» (= comodín)
- 7 fichas-bonus (para las variantes)



losetas-volcán



losetas-recorrido



losetas-barca



fichas-tiempo



comodín



fichas-bonus

2 peones:

- 1 tienda
- 1 aventurero



tienda



aventurero



reloj de arena

1 reloj de arena (90 segundos)

55 cartas:

- 48 cartas de juego (cada una con 3 utensilios diferentes)
- 7 cartas de misión (para las 2 variantes)



cartas de juego



cartas de misión

Objetivo del juego

Sois un equipo de temerarios aventureros e investigadores que acabáis de llegar a una isla volcánica inexplorada. De repente, oís unas fuertes explosiones: es el «Red Peak», el imponente volcán que se encuentra en el norte de la isla. ¡Sigue activo! La única posibilidad de salvarse es llegar lo más rápido posible a la playa situada en el sur, donde os espera vuestra barca ... Para llegar hasta ella, tendréis que atravesar una frondosa jungla, utilizando todos los medios a vuestra disposición para abriros camino. ¡Daos prisa, la lava incandescente está a punto de alcanzaros!

¿Lograréis llegar a la barca antes de que la lava del volcán arrase vuestro campamento?

Preparación del juego

Si no conocéis aún el juego, empezad con el lado del tablero sin imágenes (templo, cascada, manada de monos, etc.).

Cuando ya tengáis más experiencia, podéis utilizar también el lado con imágenes, que es más difícil (ver también las «2 variantes de juego»).

Componed las **dos mitades del tablero** y dejad el lado que vais a utilizar boca arriba, en el centro de la mesa.



- Poned la **tienda** y el **aventurero** en el campamento base, en el punto norte de la isla.



- Barajad las **28 losetas-volcán**, divididlas en 2 mazos y dejadlas, boca abajo, sobre las 2 casillas correspondientes de la parte superior.

- Juntad en un mazo las **21 losetas-recorrido**, barajadlo y dejadlo boca abajo al lado del tablero. Destapad las **7 primeras losetas-recorrido** de arriba del mazo. Éstas serán vuestra provisión personal.

- Juntad en un mazo las **5 losetas-barca** y ponedlo boca abajo en la playa, al lado del punto de atraque.

- Formad una «línea del tiempo» al lado del tablero poniendo en fila, una detrás de otra, **3 fichas-tiempo**. Poned el **reloj de arena** al lado de la primera ficha, a la izquierda. Dejad las 5 fichas-tiempo sobrantes a un lado, os servirán como reserva.



Atención: ¡cada jugador debe dejar estas cartas boca abajo delante de sí mismo!

Como jugáis en equipo, ni ahora ni durante el transcurso de la partida importará que un jugador tenga una carta de juego menos que los demás.



- Poned **3 herramientas multifunción** (= comodín) al lado de la «línea del tiempo», están a vuestra disposición. Las otras 3 fichas os servirán como reserva, dejadlas a un lado.

- Juntad en un mazo las **48 cartas de juego** y dejadlo preparado boca abajo. Coged las **12 primeras cartas de juego** de arriba del mazo y, en medida de lo posible, repartiros las de tal forma que cada jugador reciba el mismo número de cartas.



- Las **7 fichas-bonus** y las **7 cartas de misión** solo se utilizan para las variantes de juego. Por tanto, si jugáis a la partida básica, podéis dejarlas guardadas en la caja.



Desarrollo del juego



Vuestra misión es llevar rápidamente a vuestro grupo de aventureros e investigadores desde el campamento base, que se encuentra peligrosamente cerca del «Red Peak», hasta la zona sur de la isla donde os espera la barca para ponerlos a salvo. Para ello, tendréis que atravesar una frondosa jungla.

La partida se divide en **días**, que constan de una fase «**Día**» y una fase «**Noche**». Durante el «**Día**» deberéis planificar bien el recorrido a través de la jungla y tendréis que ponerlos en marcha con el aventurero. Para esta fase dispondréis de 90 segundos de tiempo establecidos por el reloj de arena. En la fase «**Noche**» deberéis llegar hasta el nuevo campamento y organizar la jornada siguiente.

En esta fase no se utiliza el reloj de arena.

Las losetas-recorrido

... indican el recorrido a través de la jungla. Siempre se deben colocar delante de los 2 peones. Siguiendo una loseta-recorrido tras otra, conseguiréis alejaros del volcán, acercándoos cada vez más a la playa. Partiendo del campamento base, tendréis que colocar siempre una loseta después de la otra, de tal forma que se forme *un* recorrido ininterrumpido que conduzca hasta la playa. Por tanto, no se puede ni hacer desvíos, ni crear recorridos por fuera de la jungla. Las losetas-recorrido siempre muestran un recorrido recto o en curva. Podéis colocarlas sobre el tablero giradas en la dirección que deseéis. Cada loseta-recorrido muestra siempre de 2 a 4 utensilios. Para que vuestro aventurero pase por ella, tendréis que descartaros de las cartas de juego correspondientes a esos utensilios. Además, en cada loseta también figuran una o más recompensas, que obtendréis en la fase «Noche».

¡Por desgracia, algunas losetas también llevan el símbolo del volcán con números del 1 al 3!
¡Cuidado, la lava se está acercando...!



Las cartas de juego

... muestran siempre tres utensilios diferentes, por ejemplo: un machete, una antorcha o una brújula. **Atención:** solamente se puede utilizar uno de los utensilios representados, incluso en el caso de que más de uno se adapte a una loseta-recorrido determinada (ver «Día»).



Recompensas

Coged 1 herramienta multifunción más.



Poned 1 o 2 fichas-tiempo en el lado derecho de la línea del tiempo.



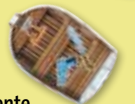
Destapad 1 o 2 losetas-recorrido nuevas del mazo y añadidlas a vuestra reserva personal.



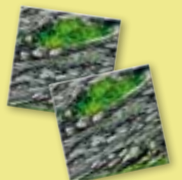
Coged un número correspondiente de cartas de juego nuevas del mazo y repartiros las por igual, en medida de lo posible.



Destapad 1 loseta-barca y dejadla, boca arriba, en la casilla correspondiente de la playa. Si en ese punto ya había otra barca, ahora podéis decidir cuál de las dos queréis utilizar y cuál queréis dejar a un lado, boca arriba, por el resto de la partida.



Destapad 1, 2 o 3 losetas-volcán del mazo y colocadlas encima, o bien al lado, del tablero. (Más detalles al respecto en el página siguiente)



..... Fase de «Día»

1. En primer lugar, se gira el reloj de arena y se coloca sobre la siguiente ficha-tiempo de la línea del tiempo. *¡El tiempo pasa muy rápido!*
2. Ahora (¡y solamente ahora!) cada jugador coge sus propias cartas de juego y las mira. Los jugadores debaten entre ellos lo más rápido posible el modo de continuar el recorrido del grupo. ¿Qué losetas-recorrido habría que utilizar? ¿En qué orden habría que colocarlas? ¿Y en qué orientación? ¡Obviamente, es necesario que cada jugador verifique siempre que en sus cartas de juego tenga el utensilio adecuado!

Ejemplo: «¡Estas losetas-recorrido con caminos rectos y las 3 cartas nuevas de recompensa podrían sernos muy útiles! ¿Quién tiene la pala? ¿Quién tiene el machete? Yo puedo contribuir con la antorcha. O podría utilizar los víveres para la loseta, si vosotros ...» Etc.



Podéis tomar la decisión que preferáis, pero cada jugador nunca debe mostrar las cartas de juego que tiene en la mano.

Cuando os hayáis puesto de acuerdo respecto a una loseta-recorrido, la colocáis, orientada en la dirección correspondiente, al lado de la anterior loseta-recorrido. Quizá os da tiempo a colocar otra y después una más ... ¡El tiempo pasa volando!

3. Antes o después tendréis que parar de colocar losetas para huir con el aventurero (por el momento, no es necesario que tengáis en cuenta la tienda): *¡todo ello siempre dentro de los 90 segundos!* Se aborda el nuevo recorrido pasando del primer utensilio representado delante del aventurero al siguiente y, si es posible, se sigue así hasta llegar al último utensilio de la última loseta-recorrido nueva colocada.

Para mover el aventurero, debéis poner siempre la carta correspondiente al utensilio en un mazo de descartes boca abajo, si no, no podréis avanzar. Si ninguno tiene el utensilio necesario en las cartas de juego de su mano, tendréis que descartaros de una herramienta multifunción (= ficha-comodín) y volver a ponerla en la reserva. Si se os han agotado las herramientas multifunción ..., oh, oh, tenéis un problema: el aventurero retrocede hasta la última loseta-recorrido completada y se vuelven a poner todas las losetas-recorrido siguientes, boca arriba, en la provisión personal del grupo. Las cartas utilizadas se quedan en el mazo de descartes.

4. Después de haber completado el nuevo recorrido (o también en el caso de que no lo hayáis logrado), mirad el reloj de arena. Si la arena sigue cayendo, no pasa nada. Pero si ya ha caído toda, hay que mover el reloj a la ficha de al lado (hacia la derecha) de la línea del tiempo. Si no quedan más fichas a la derecha, tendréis que coger una de la reserva, añadirla a la derecha y colocar el reloj encima; sin embargo, también *deberéis* destapar inmediatamente una loseta-volcán y, si procede, ponerla sobre el tablero (*ver «Las losetas-volcán»*).
5. Por último, cada jugador coloca todas las cartas de su mano *boca abajo* delante de sí mismo y así se quedarán hasta el inicio de la fase de «Día» siguiente.

..... Fase de «Noche»

1. Coged la tienda y avanzad con ella siguiendo al aventurero, es decir, de una loseta-recorrido a otra, a lo largo del nuevo recorrido. Debéis coger siempre las recompensas representadas en las losetas (*ver «Las losetas-recorrido»*). En caso de que obtengáis cartas de juego nuevas, debéis repartíroselas de tal forma que, si es posible, cada jugador tenga el mismo número de cartas. *¡Atención! ¡Aún no podéis mirar las cartas de juego nuevas!*

Si pasáis por encima de losetas-recorrido con el símbolo del volcán, se destapan el número correspondiente de losetas-volcán. Se cuentan en voz alta para que no os olvidéis de ninguna. Las losetas-volcán:



¡No hay erupción! (7x)

Poned la loseta boca arriba al lado del tablero. ¡Habéis tenido suerte!



¡Erupción! (17x)

Poned la loseta boca arriba sobre la siguiente casilla-recorrido vacía (a partir del volcán). La lava seguirá así el recorrido establecido, casilla tras casilla.



Erupción doble! (4x)

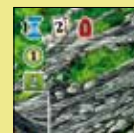
Poned esta loseta boca arriba sobre la siguiente casilla-recorrido vacía. Inmediatamente después destapad otra loseta-volcán y colocadla. Si ésta también es una «¡erupción doble!», repetid de nuevo esta acción.

Si os toca poner una loseta-volcán sobre la casilla de la tienda, ¡desgraciadamente **habéis perdido** y la partida **termina inmediatamente!**

¡Pero si no, tendréis que mover la tienda a la loseta-recorrido siguiente y así sucesivamente, hasta que logréis alcanzar con la tienda al aventurero o perdáis!



2. Si no habéis perdido, podéis consultar entre vosotros cuál es el mejor plan para el siguiente día, qué losetas-recorrido son mejores y dónde colocarlas, etc. ¡Pero, como siempre, aún *no podéis* mirar vuestras cartas!
3. Además, ahora debéis decidir si queréis coger o 1 ficha-comodín, 1 ficha-tiempo, 1 barca (si ya tenéis una barca a disposición, tenéis que decidir cuál de las dos vais a descartar), 2 cartas de juego, o bien podéis añadir 2 losetas-recorrido más en la provisión personal del grupo (*ver también la imagen correspondiente en el tablero, al lado del volcán*). Podéis escoger varios materiales, uno tras otro, pero por cada uno tendréis que destapar una loseta-volcán (con todas sus consecuencias).
4. ¡Empieza un nuevo día! Girad el reloj de arena y ponedlo en la ficha-tiempo siguiente. Las fichas-tiempo utilizadas se vuelven a poner en la reserva.



Fin de la partida

Continuad jugando así día tras día hasta que logréis subir a la barca los dos peones. Una vez que lo hayáis logrado, puede que sea necesario dejar fluir la lava una última vez más. Si la lava no les alcanza, ¡el grupo ha **ganado!**

Pero si el grupo es alcanzado por la lava (en cualquier momento de la partida), ¡lamentablemente ha **perdido!**



Variante 1: las fichas-bonus

También se puede jugar (ya sea con el lado delantero del tablero o con el trasero) con las fichas-bonus. Mezcladlas y poned 1 ficha *boca abajo* sobre cada una de las 4 casillas del tablero en las que hay un claro representado.



Dejad apartadas a un lado, *sin mirarlas*, las 3 fichas restantes. Si, durante la partida, el recorrido os lleva hasta una de estas fichas-bonus, la apartáis. Durante la fase «Noche» la utilizaréis junto con las recompensas de las losetas-recorrido. A continuación, se descarta del juego.

Las fichas:



Coged 1 ficha-comodín más.



Destapad 1 loseta-recorrido o 1 loseta-barca.



¡Qué mala suerte!
¡No pasa nada! (2x)



Coged 1 ficha-tiempo más.



Coged 2 cartas de juego más.



Quitad del tablero la loseta-lava más avanzada y ponedla en el mazo de descartes.

Variante 2: el lado trasero del tablero

Cuando ya hayáis adquirido cierta experiencia, también podéis jugar con el lado trasero del tablero. Aquí, dentro de la jungla, hay que encontrar algunos elementos (por ejemplo: el templo, la cascada o la manada de monos). Para llegar hasta ellos, hay 7 cartas de misión, en las que están representados los mismos elementos.

Al principio de la partida, barajad todas las cartas de misión y después destapad 3 de ellas. Las 4 cartas sobrantes no las necesitaréis. En el transcurso de la partida, el grupo está *obligado* a que su recorrido pase por esas 3 casillas. Una vez que hayáis llegado a una de esas casillas, se le da la vuelta a la carta correspondiente: una misión cumplida.

Si queréis, al principio de la partida también podéis decidir disminuir el número de cartas de misión, o bien aumentarlo, así cambiaréis el grado de dificultad del juego y los desafíos a los que os enfrentaréis.

Si queréis, también podéis jugar con las dos variantes a la vez.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg
Distribution CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com



Een spannend coöperatief spel voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Carlo A. Rossi · Redactie: Stefan Brück
Design: Nora Nowatzyk, Vincent Dutrait,
DE Ravensburger, KniffDesign (Spelregel)

RED PEAK

Spelmateriaal

4 kartonnen borden:

- 1 dubbelzijdig spelbord, bestaand uit 2 grote puzzelstukken (voorkant zonder, achterkant met tempel, waterval, bende apen enz.)
- 28 vulkaan-kaartjes
- 21 weg-kaartjes
- 5 boot-kaartjes
- 8 tijd-schijfjes
- 6 schijfjes "multifunctioneel gereedschap" (= joker)
- 7 bonus-schijfjes (voor de varianten)



vulkaan-kaartjes



weg-kaartjes



boot-kaartjes



tijd-schijfjes



joker



bonus-schijfjes

2 speelfiguren:

- 1 tent
- 1 avonturier



tent



avonturier



zandloper

1 zandloper (90 seconden)

55 kaarten:

- 48 speelkaarten (met steeds 3 verschillende hulpmiddelen erop)
- 7 opdrachtkaarten (voor de 2^e variant)



speelkaarten



opdrachtkaarten

Doel van het spel

Jullie zijn een groep dappere avonturiers en ondernemende onderzoekers. Het heeft jullie naar een pas ontdekt vulkaan-eiland gebracht. Maar nu kondigt "Red Peak", de boven alles uittorende (en dreigende) vulkaan in het noorden van het eiland, zijn uitbarsting met luid gedonder aan. Jullie enige redding is zo snel mogelijk weer terug te keren naar het strand in het zuiden van het eiland. Waar – hopelijk – jullie boot nog op jullie wacht... En zo banen jullie je met alle ter beschikking staande middelen, een weg door de bijna ondoordringbare jungle – met de hete lava in jullie nek!

Lukt het jullie de boot te bereiken, voordat de hete massa jullie kamp verslindt?

Spelvoorbereiding

Als jullie het spel nog niet kennen, speel dan met de zijde van het spelbord zonder de afbeeldingen (tempel, waterval, bende apen enz.). Als jullie bekend zijn met het spel, kunnen jullie ook de (uitdagendere) zijde met de afbeeldingen gebruiken (zie ook "2^e variant").

Maak de **twee helften van het spelbord** aan elkaar en leg ze met de overeenkomstige zijde naar boven in het midden op tafel.



- Zet de **tent** en de **avonturier** op het basiskamp in het noorden van het eiland.



- Schud de **28 vulkaan-kaartjes** en leg ze als 2 blinde stapels boven op de overeenkomstige 2 velden.

- Schud alle **21 weg-kaartjes** en leg ze als blinde stapel naast het spelbord klaar. Draai de bovenste **7 weg-kaartjes** om, dit is jullie persoonlijke voorraad.

- Leg de **5 boten** als blinde stapel naast de aanlegplaats op het strand.

- Maak een "tjdlijst" door naast het spelbord 3 tijd-schijfjes naast elkaar in een rij te leggen. Zet de zandloper links naast het eerste schijfje. Leg de overige 5 tijd-schijfjes iets verder als voorraad klaar.



- Leg 3 multifunctionele gereedschappen (= jokers) naast de "tjdlijst" neer, deze zijn voor jullie beschikbaar. Leg de andere 3 schijfjes iets verder van het bord als voorraad klaar.

- Schud de 48 speelkaarten en leg ze als blinde stapel klaar. Verdeel de bovenste 12 speelkaarten zo gelijkmatig mogelijk onder de spelers.



Let op! Laat deze kaarten nog omgekeerd voor jullie liggen! Aangezien jullie allemaal samen spelen, maakt het nu en later in het spel niet uit, als sommige van jullie een speelkaart minder ter beschikking hebben .

- De 7 bonus-schijfjes en de 7 opdrachtkaarten hebben jullie alleen nodig voor de varianten. Spelen jullie zonder de variant(en), laat ze dan in de doos liggen.



Spelverloop



Jullie missie is duidelijk: breng de groep van het basiskamp – dat dreigend naast de "Red Peak" ligt – zo snel mogelijk door de bijna ondoordringbare jungle naar het zuiden, waar een reddingsboot op jullie wacht ... hopelijk!

Het spel verloopt over meerdere **dagen**, die verdeeld zijn in "**overdag**" en "**avond**": "**Overdag**" proberen jullie je als eerste een weg door de jungle te banen en hem vervolgens met de avonturiers te volgen. Tijdens deze fase loopt de zandloper, d.w.z. "overdag" duurt in jullie geval 90 seconden. " 's avonds" zetten jullie een nieuw kamp op en maken alvast plannen voor de volgende dag. Daarbij loopt geen zandloper.

De weg-kaartjes

... laten jullie de weg door de jungle zien. Jullie moeten ze steeds zo voor jullie 2 speelfiguren plaatsen, dat jullie er vervolgens langs kunnen lopen en zo weg-kaartje voor weg-kaartje van de vulkaan verwijderd zijn en het strand naderen. Leg de kaartjes, beginnend bij het basiskamp, steeds zo aan elkaar, dat één doorgaande weg van het basiskamp richting het strand leidt. Jullie mogen dus geen afslagen en geen wegen vanuit de jungle naar buiten leggen. De weg-kaartjes hebben altijd een rechte weg of een bocht. Jullie mogen die steeds in alle richtingen gedraaid op het spelbord afleggen. Ieder weg-kaartje laat 2 tot 4 hulpmiddelen zien, waarvoor jullie de passende speelkaarten moeten uitspelen, wanneer jullie er met de avonturier overheen willen. Bovendien laat ieder kaartje ook nog een of meer beloningen zien, die jullie dan 's avonds krijgen. Op sommige kaartjes is echter helaas ook nog een vulkaansymbool met getallen van 1 tot 3 afgebeeld. *Pas op, de lava komt dichterbij ...!*



Pak nog 1 extra multifunctioneel gereedschap



Leg 1 of 2 tijd-schijfjes rechts aan de tijdlijst



Draai 1 of 2 nieuwe weg-kaartjes van de stapel om en leg ze bij de persoonlijke voorraad.



Pak overeenkomstig veel nieuwe speelkaarten van de stapel en verdeel ze zo gelijkmatig mogelijk



De speelkaarten

... laten altijd drie verschillende hulpmiddelen zien, zoals bv. een machete, een zaklamp of een kompas.

Let op: van een kaart mogen jullie altijd maar één van de afgebeelde hulpmiddelen gebruiken, zelfs wanneer meerdere daarvan bij een weg-kaartje zouden passen (zie onder).



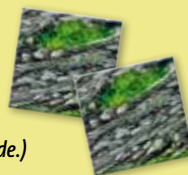
Draai 1 boot-kaartje om en leg het open op het overeenkomstige veld op het strand. Ligt daar al een boot, dan kunnen jullie nu beslissen, welke van de twee boten jullie gebruiken en welke jullie voor de rest van het spel open aan de kant willen leggen.



Draai 1, 2 of 3 vulkaan-kaartjes van de stapel om en leg ze op resp. naast het spelbord.



(Meer details zie volgende bladzijde.)



“Overdag”

1. Als eerste draaien jullie de zandloper om en zetten hem op het volgende tijd-schijfje van de tijdstijl. *Jullie tijd loopt, haast je!*
2. Nu (en echt pas nu!) pakken jullie je speelkaarten en bekijken ze. Overleg nu zo snel mogelijk hoe jullie weg er verder uit moet zien. Welke weg-kaartjes willen jullie gebruiken? In welke volgorde en richting willen jullie ze aanleggen? En let daarbij natuurlijk ook steeds op dat jullie de passende hulpmiddelen op de speelkaarten hebben!

Voorbeeld: “Dit weg-kaartje met de rechte weg en de 4 nieuwe kaartjes beloning kunnen we goed gebruiken!

Wie heeft het touw daarvoor? En wie de schep?

Wie de hoed? Ik kan helpen met een fakkel. Ik kan in plaats daarvan ook de proviand voor het kaartje daar gebruiken – als jullie ...” enz

Hierbij worden tenslotte geen beperkingen gesteld, jullie moeten je speelkaarten echter steeds in je hand houden en ook nooit laten zien.

Zijn jullie het eens over een weg-kaartje, leg het dan in de overeenkomstige richting aan het voorafgaande weg-kaartje. En misschien kunnen jullie er nog één aanleggen, en nog één ...? *Jullie tijd loopt door!*

3. Op een gegeven moment – *nog steeds in dezelfde 90 seconden!* – moeten jullie ophouden met kaartjes aanleggen en met jullie avontuur beginnen (de tent blijft nog staan). En wel vanaf de eerste vóór de avonturier afgebeelde hulpmiddelen tot de volgende, steeds langs de nieuwe weg. Zo mogelijk tot de laatste afgebeelde hulpmiddelen van het laatste nieuwe weg-kaartje.

Intussen moeten jullie natuurlijk ook steeds de bij een gevraagd hulpmiddel passende kaart op een open aflegstapel leggen, want anders mogen jullie niet vooruit zetten. Heeft niemand het nu gevraagde hulpmiddel als speelkaart in de hand, dan moeten jullie daarvoor een multifunctioneel gereedschap (= joker-schijfje) afgeven en terug in de algemene voorraad leggen. Hebben jullie hiervoor echter ook geen multifunctioneel gereedschap meer ter beschikking, dan hebben jullie niet alleen slecht afgestemd of een fout gemaakt, maar ook een probleem: in dat geval moeten jullie de avonturier terugzetten op het laatste compleet afgehandelde weg-kaartje. Leg alle daarna komende weg-kaartjes gewoon weer open terug in jullie persoonlijke voorraad. *Alle* ingezette speelkaarten blijven op de aflegstapel liggen.

4. Zodra jullie de nieuwe weg volledig afgelopen (resp. misgelopen) hebben, kijken jullie op de zandloper. Loopt hij nog, dan gebeurt er verder niets. Is hij echter al afgelopen, verplaats hem dan op de tijdstijl naar het volgende schijfje rechts. Lig daar geen schijfje meer, pak er dan één uit de voorraad en leg het eronder. Daarvoor *moeten* jullie echter direct een vulkaan-kaartje omdraaien en eventueel op het spelbord leggen (*zie onder*).
5. Leg als laatste *al* jullie handkaarten weer *blind* voor jullie neer. Dit geldt tot de start van de volgende “overdag”.

“ ’s Avonds”

1. Pak de tent en zet deze achter de avonturier aan, dus ook weg-kaartje voor weg-kaartje langs de nieuwe weg. Pak daarbij steeds de op het kaartje afgebeelde beloningen (*zie “De weg-kaartjes”*). In het geval van nieuwe speelkaarten verdeel je ze zo, dat alle spelers weer zo veel mogelijk evenveel kaarten hebben. *Let op!* De nieuwe speelkaarten mogen jullie nog *niet bekijken!*

Zetten jullie over weg-kaartjes met een vulkaan-symbool, draai dan overeenkomstig veel vulkaan-kaartjes om. Tel bij het omdraaien hardop mee, zodat je er geen een vergeet.



Geen uitbarsting! (7x)

Leg het kaartje open naast het bord. Geluk gehad!



Uitbarsting! (17x)

Leg het kaartje open op het volgende lege weg-veld (vanuit de vulkaan gezien). De lava volgt dus de aangegeven weg, veld voor veld.

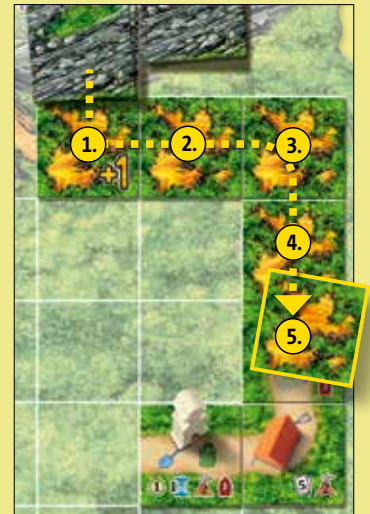


Dubbele uitbarsting! (4x)

Leg dit kaartje open op het volgende lege weg-veld. Draai dan meteen nog een ander vulkaan-kaartje om en leg het aan (of af). Is dit weer een “dubbele uitbarsting!”, dan herhaalt dit proces zich.

Moeten jullie hierdoor een vulkaan-kaartje op het veld met jullie tent leggen, dan hebben jullie helaas **verloren** en het spel **eindigt meteen!**

Is dat niet zo, dan zetten jullie de tent op het volgende weg-kaartje en handelen dit af enz., tot jullie met de tent bij jullie avonturier gekomen zijn of jullie verloren hebben!



2. Hebben jullie niet verloren, dan kunnen jullie nu overleggen, wat jullie plannen voor de volgende dag zijn, welk weg-kaartje het beste waar gelegd kan worden enz. Jullie mogen echter net als hiervoor nog *niet* jullie kaarten bekijken!
3. Bovendien mogen jullie nu beslissen, of jullie extra materiaal voor de volgende dag willen halen: jullie kunnen of 1 joker- of 1 tijd-schijfje of 1 boot of 2 speelkaarten pakken of jullie leggen 2 andere weg-kaartjes in jullie persoonlijke voorraad (*zie ook overeenkomstige spelbord-afbeelding naast de vulkaan*). Hiervoor moeten jullie dan nog een vulkaan-kaartje (met al zijn gevolgen) omdraaien. Dit mogen jullie ook meermaals en achter elkaar doen.
4. Een nieuwe dag begint! Draai de zandloper om en zet hem op het volgende tijd-schijfje. Leg gebruikte tijd-schijfjes terug in de voorraad.



Einde van het spel

Op deze manier spelen jullie dag voor dag, tot jullie het met de 2 speelfiguren tot de boot hebben gered. Misschien moeten jullie daar, per boot, nog een laatste keer de lava laten stromen. Wanneer de lava jullie toch niet bereikt, hebben jullie allemaal **gewonnen!**

Worden jullie echter op een bepaald tijdstip van het spel door de lava ingehaald, dan hebben jullie helaas allemaal **verloren.**



1^e Variant: de bonus-schijfjes

Als jullie willen, kunnen jullie (zowel op de voor- als op de achterkant van het bord) extra met de bonus-schijfjes spelen: hiervoor schudden jullie ze en leg dan telkens 1 schijfje *blind* op de vier met een kleine open plek gemarkeerde velden van het spelbord. De overige 3 schijfjes leg je *ongezien* aan de kant. Als jullie in de loop van het spel over zo'n bonus-schijfje komen, leg het dan open aan de kant. In de aansluitende " 's avonds"-fase voeren jullie het dan net als de beloningen van de weg-kaartjes uit. Haal ze daarna uit het spel.



Er zijn de volgende schijfjes:



Pak nog 1 joker-schijfje



Draai 1 weg-kaartje of 1 boot om.



Pech!
Er gebeurt niets! (2x)



Pak nog 1 tijd-schijfje



Pak nog 2 speelkaarten.



Verwijder het voorste lava-kaartje van het spelbord en leg het op de aflegstapel.



2^e Variant: de achterkant van het spelbord

Als jullie het spel wat beter kennen, kunnen jullie ook met de achterkant van het spelbord spelen. Daar zijn in de jungle nog enkele bijzonderheden (zoals een tempel, een waterval of een troep apen) te vinden. Daarbij passend zijn er 7 opdrachtkaarten, waarop dezelfde bijzonderheden zijn afgebeeld.

Schud in het begin van het spel alle opdrachtkaarten en draai er 3 om. De overige 4 kaarten gaan uit het spel. Jullie *moeten* nu in de loop van het spel jullie weg over deze 3 velden sturen, of je nu wil of niet. Hebben jullie zo'n veld bereikt, draai dan de overeenkomstige opdrachtkaart als afgehandeld om.

Als jullie willen, kunnen jullie in het begin van het spel het aantal opdrachtkaarten ook verminderen of naar keuze verhogen, om zo de moeilijkheidsgraad van het spel en daarmee jullie uitdaging te veranderen.

Natuurlijk kunnen jullie ook beide varianten tegelijk spelen.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg
Distribution CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com