

Tokens che giochi dalla tua scorta (da rimuovere dal gioco dopo l'uso)



dopo il tiro di dadi: ignora il risultato dei dadi.
Tira di nuovo i dadi (tieni il nuovo risultato dei dadi)



prima o dopo il movimento: muovi via acqua tra vulcani collegati.



durante il movimento: muovi fino a 3 caselle extra.



prima o dopo il movimento: chiama il tuo grande drago o vola con il tuo grande drago il **baby dragon** vale come un dado da 4 ma solo per spostarsi da un vulcano all'altro (non nelle caselle delle strade)



dopo aver preso un tesoro: ripeti la fase "prendi un tesoro"

non c'è limite al numero di tokens giocabili nello stesso turno

Tokens che restano sul tabellone



mentre si prende un tesoro: se il vulcano ha un segnalino "anello magico" scoperto sopra: puoi prendere un anello invece di un tesoro.

Metti l'anello indosso alla pedina che lo ha raccolto (max 1 anello x pedina)



invece di muovere nella fase movimento **se si ha un dado 4** si può:

usare l'aiuto di un King Dragon del colore della propria pedina

(se il token King Dragon corrispondente è stato rivelato = a faccia in su) e scegliere:

O **Evocare:**

muovi il King Dragon nel vulcano della propria pedina (drago del proprio colore).

O **Volare:**

pedina e king Dragon (drago del colore della propria pedina) devono essere nello stesso vulcano.

Scegli qualunque vulcano e muovici la pedina con il King Dragon.

Con il dado 4 la pedina o *vola* o *invoca* (= il dado movimento è 1 x turno)

giocando un token baby dragon si può fare una combo:

- evoca con il dado di 4 e poi vola col token baby dragon
- evoca col token baby dragon (senza aver fatto 4) e poi vola con un altro token baby dragon

Tema:

tra poco erutteranno i vulcani e il reame dei draghi è in pericolo:

i draghi hanno chiesto a degli avventurieri di salvare le loro uova e le loro gemme preziose nei vulcani.

Setup:

distribuire a ciascuno le sue 3 pedine (rossa verde blu) lo schermo di gioco e i 3 tokens della dotazione personale

disporre in ogni vulcano:

un **gettone** (coperto)

le **uova** secondo il numero indicato (in 2 giocatori solo 1 uovo ogni vulcano)

le **gemme** secondo il numero indicato (non più di 2 uguali nello stesso vulcano)

Inizio del gioco:

si entra nel reame dei draghi da 1 dei 3 portali a scelta (una volta entrati non se ne può uscire)

il 1° giocatore nella 1^a casella, il 2° giocatore nella 2^a casella, il 3° nella 3^a casella, il 4° giocatore nella 4^a casella

(in 2 giocatori il 1° sulla 2^a casella e il 2° sulla 4^a casella)

Quando tutti i giocatori hanno fatto entrare 1 proprio avventuriero nel reame dei draghi: inizia il turno di gioco

Turno di gioco:

ogni giocatore tira i dadi e muove 2 proprie pedine a scelta

fase movimento e fase azione (da terminarsi entrambe con la 1^a propria pedina scelta e poi con la 2^a)

in un vulcano:

o **si collezionano tutte le gemme del colore della propria pedina**

o **1 gemma (jolly) bianca**

o **1 uovo** (quando si prende 1 uovo si può scoprire il gettone coperto nel vulcano)

o si mette alla propria pedina **1 anello magico** (se c'è scoperto nel vulcano il gettone "anello magico")

Movimento: da un vulcano all'altro via strada

il vulcano conta come uno spazio

ma bisogna terminarvi sopra il movimento se c'è un gettone sopra non ancora scoperto

il gettone scoperto se non è da tenere sul tabellone può essere preso dal giocatore che lo ha scoperto

2 pedine non possono sostare sulla stessa casella di strada (nel vulcano non c'è limite)

se una casella è occupata durante il movimento si conta come uno spazio e si va oltre

(se ci doveva terminare il movimento sopra si teminerà sulla 1^a casella immediatamente dopo)

Obiettivo:

la squadra di avventurieri che colleziona più uova e gemme ottiene il favore dei draghi con i punti prestigio

Punteggio:

un set di 3 gemme diverse (**rossa verde blu**) e 1 uovo vale 10 punti prestigio

tutte le gemme e le uova scompagnate valgono 1 punto

le gemme del colore di una pedina che non ha l'anello magico:

si scartano e non contano per il punteggio.

Il presente regolamento è opera amatoriale e non fedele alla stesura originale:
non si vuole pertanto sostituirsi all'originale né ledere alcun copyright.