

## 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<sup>a</sup> casella, il 2° giocatore nella 2<sup>a</sup> casella, il 3° nella 3<sup>a</sup> casella, il 4° giocatore nella 4<sup>a</sup> casella

(in 2 giocatori il 1° sulla 2<sup>a</sup> casella e il 2° sulla 4<sup>a</sup> 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<sup>a</sup> propria pedina scelta e poi con la 2<sup>a</sup> )

**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<sup>a</sup> 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.