



Sommario

V 1.0., 04/07 a cura di Andrea Marino

Preparazione

- Le 48 **Tessere Vulcano**, mischiate, vanno poste in una pila a faccia in giù.
- Ogni gioc. riceve gli edifici del colore scelto.
- Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario, piazzando 1 tessera vulcano e poi uno o più edifici.

Fase 1 – Piazzare una tessera vulcano

Il gioc. sceglie se espandere il paesaggio o causare una eruzione vulcanica.

A) Espande il paesaggio: piazza la tessera sul tavolo in modo che sia adiacente almeno ad un lato di una o più tessere già presenti. E' permesso formare dei "buchi".

B) Eruzione vulcanica: piazza la tessera **sopra ad altre tessere**, purchè siano rispettate le regole:

- L'esagono vulcano deve essere sopra ad un vulcano.
- La direzione del vulcano deve essere diversa.
- Sotto la tessera non devono esserci spazi vuoti
- Sotto la tessera non devono esserci torri o templi
- La tessera non può coprire una intera **colonia** (uno o più edifici adiacenti dello stesso colore), ma solo una parte di essa.
- La tessera può coprire due o tre vulcani

Eventuali **capanne** coperte dalla tessera vengono rimosse dal gioco, a chiunque esse appartengano.

Fase 2 – Costruire edifici

In generale: si può costruire su esagoni vuoti ma non sui vulcani. Si possono connettere fra loro due delle proprie colonie.

Capanna: solo su un esagono di primo livello.

Torre: su un esagono almeno di **livello 3**, deve essere adiacente ad una colonia che non abbia ancora la torre.

Tempio: adiacente ad una colonia di almeno **3 esagoni** che non abbia ancora il tempio. Non importa il livello.

Espansione della colonia: se ha capanne a sufficienza, il gioc. sceglie un solo tipo di terreno e su ogni esagono di quel tipo e adiacente alla sua colonia, il gioc. deve piazzare tante capanne quanti sono i livelli dell'esagono (es: 1 capanna su ogni esagono liv 1, 2 su esagoni liv 2).

Al termine della fase di costruzione, è possibile che la colonia abbia più di una torre o tempio. **Chi non riesce a piazzare nemmeno un edificio viene eliminato dal gioco.** I suoi edifici però restano in gioco.

Fine del gioco e punteggio

Il gioco finisce appena un giocatore ha completato il piazzamento di **due tipi di edifici** (su tre tipi che esistono). Lui è il vincitore. Altrimenti il gioco termina quando tutte le tessere sono state piazzate. **Vince chi ha più templi** e in caso di parità si guardano prima le torri e poi le capanne.