

Vulkaan

Een spannend verzamelspel voor **2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar**.
Met speluitbreiding voor het hele gezin.

Speelduur: ca. 15 - 20 minuten
Spelidee: Krag-Team
Vormgeving: Anja Dreier-Brückner

Opgelet: De grote vulkaan rommelt angstaanjagend, barst uit en spuwt lava! Opgewonden lopen de draken heen en weer en proberen zo veel mogelijk vuurballen te verzamelen.

Spelinhoud:

- 1 vulkaan (vulkaan uit verschillende elementen: onderstuk, schacht, draaistok met vuurpluim)
- 4 draken
- 40 vuurballen
- 4 kleine vuurkraters
- 1 inzetstuk voor de doos als speelbord
- 20 speelkaarten

Vulkaan vanaf 5 jaar

Voor deze spelvariant zijn de speelkaarten niet nodig.

Korte inleiding:

Doel van het spel:

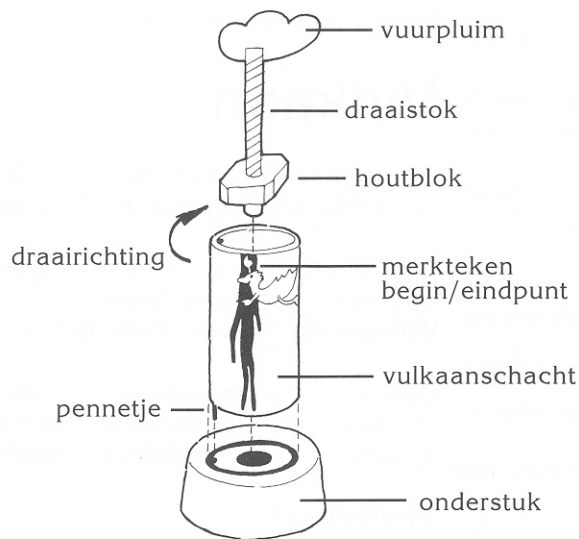
Wie lukt het om zo veel mogelijk punten te behalen door bontgekleurde vuurballen te verzamelen?

Spelvoorbereiding:

Vulkaan wordt in de doos gespeeld. Als eerste moet dan ook de vuurspuwende **vulkaan** in elkaar worden gezet. Kijk dus goed naar de tekening op de volgende pagina.

Plaats het **houten onderstuk** in het **midden van het inzetstuk** en steek daar de **vulkaanschacht** in. Let er wel goed op, dat het **pennetje** dat eraan zit gelijmd, in het **gaatje van het onderstuk** wordt gestoken (zodat de vulkaan stevig vastzit, ook wanneer later de vuurballen vanuit z'n binnenste naar boven opstijgen). Neem vervolgens de **draaistok**, draai het **houtblok helemaal naar beneden** en laat het geheel voorzichtig in de **schacht** zakken. Bovenaan steekt nu de vuurpluim

vulkaan
opbouwen



naar buiten. Draai hem voorzichtig rond, zodat hij **precies boven één van de merktekens** staat, die op de vulkaanschacht zijn te zien. Dit merkteken is het **begin en eindpunt** van de vuurpluim wanneer deze wordt rondgedraaid. Het tweede merkteken ligt er precies tegenover en is bedoeld ter oriëntatie om de helft van de draaiing aan te geven. Nu moeten de **vuurballen** goed door elkaar worden gehusseld en vervolgens allemaal **in de schacht** worden geschud. Alle ballen moeten erin passen!

Vervolgens zoekt iedereen een **draak** uit en pakt een **vuurkrater** van de bijbehorende kleur.

En zo werkt de vulkaan:

De stok wordt kloksgewijs rondgedraaid; d.w.z. in de richting van de vliegende draak die op de vulkaan staat. Op die manier komt het houtblok - waarop de vuurballen liggen - langzaam naar boven. Tegelijkertijd stijgen ook de vuurballen steeds hoger en hoger en hoger ... totdat ze uiteindelijk over de rand van de vulkaan rollen en in de vakken van het inzetstuk in de doos vallen.

Spelverloop:

Het kind met de kleinste neusgaten wordt het eerste drakenkind en mag beginnen.

Het zet z'n eigen **draak** in één van de vakken.

Over dit neerzetten moet goed worden nagedacht: bekijk eerst de ballen, die boven aan de vulkaan naar buiten kijken.

Wanneer bij de volgende vulkaanuitbarsting er één of meer vuurballen in het uitgezochte vak terechtkomen, mogen deze als buit in de eigen vuurkrater worden bewaard! Kloksgewijs zetten alle spelers/spelsters om de beurt hun draken in een vak.

Opgelet:

- In ieder vak mag maar één draak tegelijk staan!
- De vuurballen van je **eigen kleur** zijn extra veel punten waard!

Heeft iedereen z'n **draak neergezet**? Dan is het startkind opnieuw aan de beurt. Het draait de **vuurpluim** voorzichtig **een hele slag met de klok mee in het rond** (let op de vliegrichting van de draak, die op de vulkaan staat afgebeeld). De vuurpluim moet weer precies boven de **startmarkering** op de vulkaanschacht terechtkomen.

Tip: Beginners in het spel of ongeduldige drakenkinderen kunnen het spel verkorten door de **vuurpluim steeds twee slagen rond** te draaien.

Vulkaan spuwt?

Zijn er vuurballen uit de vulkaan gevallen?

- **NEE!** De vulkaan heeft geen enkele vuurbal uitgespuwd. Dan is deze **spelbeurt voorbij**. Alle **draken blijven zitten**. Het volgende kind dat kloksgewijs aan de beurt is, mag aan de vuurpluim draaien.
- **JA!** De vulkaan heeft vuurballen uitgebraakt! Waar zijn ze terecht gekomen?
 - Zijn de ballen in een vak gevallen, waar een **draak staat**? Het kind, wiens draak het betreft, neemt de **draak** en **alle ballen** uit dit vak. De vuurballen worden in de eigen **vuurkrater** gelegd.
 - Zitten er **meerdere draken** in vakken waarin vuurballen zijn gevallen? Al deze draken verlaten het speelbord en bewaren **hun buit** in hun eigen **vuurkraters**.
 - Zijn er vuurballen in een **vak** gevallen waar **geen draak** zit? Deze ballen **blijven in het betreffende vak** liggen.
 - Zitten er draken in een **vak**, waarin **geen enkele vuurbal** is gevallen? Deze draken worden **uit het betreffende vak gehaald**, voordat de volgende zet en draaironde begint.

ballen
verzamelen

nieuwe ronde

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok: in de

vulkaan vullen

draak,
vuurkrater

draken
neerzetten

tweede ronde begint het kind dat links van het startkind zit. Vervolgens zet opnieuw iedereen om de beurt z'n draak in een vak. Daarna draait het nieuwe startkind de vuurpluim rond.

Tip: Wanneer er een nieuwe ronde begint, zetten sluwe drakenkinderen hun draken snel in die vakken, waar nog **vuurballen uit de vorige ronde** liggen (... omdat daar geen draak stond ...). Deze vuurballen zijn een **zekere buit**, ook wanneer de vulkaan in de volgende ronde geen enkele nieuwe vuurbal uitbraakt. Vallen er echter nog extra, nieuwe ballen in het uitgekozen vak, dan wordt de buit alleen maar groter.

Opgelet: Bij al deze handelingen moet op de **zet- en speelvolgorde** worden gelet! Alle handelingen moeten telkens **om de beurt volgens de wijzers van de klok** worden uitgevoerd, te beginnen bij de vuurpluimendraaiër/draaister.

Einde van het spel:

Wanneer de vulkaan **alle 40 vuurballen heeft uitgespuwd**, is het spel afgelopen. Nu kunnen alle drakenkinderen hun vuurpunten tellen:

- elke vuurbal van een **andere kleur** telt voor **één vuurpunt**,
- elke vuurbal van je **eigen kleur** telt voor **twee vuurpunten**.

Wie heeft de meeste vuurpunten?

Hebben twee drakenkinderen evenveel vuurpunten? Dan wint degene die het grootste aantal vuurballen in z'n eigen vuurkrater heeft.

Vulkaan vanaf 7 jaar

Gezinsspel voor **2 - 4** ijskoude **vuurdraken van 7 - 99**.

Het spel verloopt volgens het basis spel (Vulkaan vanaf 5 jaar). Daarnaast worden kaarten uitgespeeld.

Doel van het spel:

Wie er in slaagt om met wat geluk en een beetje overleg de meeste vuurpunten te verzamelen, wint het spel.

Spelvoorbereiding:

De vulkaan wordt zoals eerder beschreven opgebouwd en gevuld. Draken en vuurkraters worden verdeeld. Bovendien ontvangt iedereen de vijf kaarten van z'n eigen kleur en legt deze **open** voor zich neer.

draken

Kaart
uitspelen?

dubbeldraai

1 eigen bal

vrij vak
leeghalen

Spelverloop:

Vervolgens worden alle draken neergezet, d.w.z.:

- De startspeler/speelster zet zijn **draak** neer en **kan een kaart** uitspelen.
- Om de beurt zetten vervolgens alle anderen hun draken neer en beslissen of ze wel of niet een kaart uitspelen.

De kaarten hebben de volgende waarden:



Dubbeldraai:

Alleen wie in deze ronde als eerste zijn draak neerzet en dus **aan de beurt is om de vuurpluim rond te draaien**, mag deze kaart uitspelen. Ze geeft de mogelijkheid om de vuurpluim **twee slagen** tot aan de startmarkering rond te draaien.



Vuurbal van eigen kleur:

Deze kaart mag in elke zetronde worden uitgespeeld. Vallen in de hiernavolgende draaironde **vuurballen van de eigen kleur** uit de vulkaan? **Één bal van eigen kleur - en niet meer dan één** - mag worden weggepakt, ongeacht het vak waarin deze ligt.

Opgelet: is er in het **eigen vak** een bal van eigen kleur gevallen? Dan mag er niet nóg eentje uit een ander vak geroofd worden!



Vrij vak leeghalen:

Vallen er in de direkt hieropvolgende draaironde **ballen in een vak, waarin geen enkele draak** zit? Degene die in de zetronde deze kaart had uitgespeeld, mag één van deze vakken leeghalen. Het leeghalen is **extra**, dus onafhankelijk van hoeveel vuurballen er in het vak terecht zijn gekomen waar de eigen draak staat. Valt er geen enkele bal in een vrij vak? Pech gehad: er kan dus ook niets extra worden verzameld.

vuurpunten
verzamelen

Na het uitspelen van de kaarten wordt de vuurpluim verdraaid (zie Vulkaan vanaf 5 jaar).

Opgelet:

- Bij al deze handelingen moet op de **zet- en speelvolgorde** worden gelet!
- Alle handelingen moeten telkens **om de beurt volgens de wijzers van de klok** worden uitgevoerd, te beginnen bij de vuurpluimendraaier/draaister.
- De **kaarten** kunnen slechts **één keer** worden uitgespeeld en worden daarna **terzijde gelegd**.
- De behaalde vuurballen worden in de eigen kleine vuurkrater gelegd.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra alle 40 vuurballen uit de vulkaan zijn gevallen. Daarna worden de vuurpunten geteld:

- elke vuurbal van een **andere kleur** telt voor **één vuurpunt**.
- elke vuurbal van je **eigen kleur** telt voor **twee vuurpunten**.

Degene die de waardevolste vuurballenschat heeft veroverd, heeft het spel gewonnen.

