

NISYROS

coöperatief strategiespel

2 tot 4 spelers • vanaf 12 jaar • speelduur circa 50 minuten

Spelidee

Nisyros is een vulkanisch eiland in de Egeïsche Zee ten zuiden van Kos. De grootste vulkaan van Nisyros heet Stefanos en is nog steeds actief, zonder echt gevaarlijk te zijn. De laatste kleine uitbarsting was in 1956, toen zijn de inwoners preventief geëvacueerd.

In dit spel zorgt een serie grote uitbarstingen ervoor dat het hele eiland onder de lava wordt bedolven. De inwoners moeten op tijd van Nisyros naar Kos zien te komen, hiervoor moeten ze eerst boten bouwen. Ze kunnen de lavastroom vertragen door dammen te bouwen. Komt er een nieuwe uitbarsting in deze richting dan bezwijken de dammen echter alsnog onder de druk en stroomt de lava verder.

Aan het begin van het spel heeft elke speler twee werkers en acht burgers. De werkers zien het gevaar en gaan meteen aan de slag. De burgers hebben nog niets in de gaten, maar kunnen in de loop van het spel opgeroepen worden om ook te gaan werken.

Om boten te bouwen hebben de werkers hout nodig, voor het bouwen van dammen is steen nodig en er wordt graan verbouwd om alle werkers te voeden. Deze drie grondstoffen zijn te vinden op de vulkaanhellingen. De bovenste gebieden leveren het meest op, maar zullen al snel bedekt raken met lava. Als de lava een gebied overstroomt waar werkers bezig zijn, dan proberen ze te vluchten. Dat kan ook mislukken; ze gaan dan naar Hades, het dodenrijk.

Naast de onvoorspelbaarheid van de vulkaan vinden er in elke spelronde ook nog 1, 2 of 3 gebeurtenissen plaats die zowel positief als negatief kunnen uitpakken. Vijf actiedobbelstenen kunnen de opbrengsten van gebieden verdubbelen, maar soms ook voor extra uitbarstingen zorgen.

Lukt het om de inwoners veilig naar Kos te brengen voordat Nisyros helemaal onder de lava is bedolven?

Inhoud

- 4 vulkaandelen (cirkels)
- 4 zeedelen (puzzelstukken)
- 4 kustgebieden met dorpen en werkplaatsen
- 16 grondstofgebieden (steen, hout, graan)
- 40 inwoners (houten spelfiguren) in 4 kleuren
- 3 grondstoftabellen voor steen, hout en graan
- 3 ringvormige markeerfiches voor de 3 grondstoffen
- 4 bonusgrondstoffen (2x steen, 1x hout, 1x graan)
- 32 boten
- 32 dammen
- 26 gebeurteniskaarten
- 1 rode gebeurtenisdobbelsteen
- 5 gele actiedobbelstenen
- 1 zwarte vulkaandobbelsteen
- 1 vel met stickers voor de dobbelstenen
- 1 spelverloop indicator (ovalen ring)

Vorbereiding voor het eerste spel

- Plak de stickers op de 7 dobbelstenen zoals aangegeven op het stickervel. Doe dit secuur, want elke dobbelsteen is anders! Let ook op de juiste kleur van de dobbelstenen.

- Lijm de 4 ronde vulkaandelen op elkaar met de letters A-A / B-B / C-C tegen elkaar. Dit vormt de basis van de vulkaan met in het midden de vulkaankrater.

Vorbereiding (zie de afbeelding op de achterkant van deze spelregels)

- Puzzel de 4 zeedelen aan elkaar en leg de basis van de vulkaan in het midden.
- Leg nu de 20 gebieden neer. Begin met de 4 grootste stukken, de kustgebieden, en dan steeds een kleinere ring van 4 grondstofgebieden. Leg de grondstofgebieden willekeurig neer, hierdoor heeft elk spel een andere startopstelling. Leg ze zo neer dat er een spelbord in 4 kwarten ontstaat, de 4 **zones** van het spel.
- Leg op de 4 bovenste grondstofgebieden (direct rondom de vulkaankrater) een bonusgrondstof-fiche.
- Er zijn vier dorpen: Mandraki, Pali, Emporios en Nikia. Elke speler kiest een dorp en zet 8 inwoners van de bijbehorende kleur in het dorp: de burgers. Twee inwoners gaan meteen aan de slag als werkers. Zet ze op het verzamelveld (theater) naast het dorp.
- Verdeel de 3 grondstoftabellen over de spelers. Als één speler ze alle drie wil bijhouden is dat ook prima.
- Geef de hoeveelheid grondstoffen aan met de ringvormige fiches. Jullie krijgen een startvoorraad van 3 graan per speler, dus afhankelijk van het aantal spelers 6, 9 of 12 graan. Hout en steen beginnen op nul.
- Leg de boten en dammen naast het bord zodat iedereen erbij kan.
- Pak de 10 gebeurteniskaarten met een sterretje linksboven op de kaart. Schud deze goed en leg er 5 ongezien opzij. De andere 5 schud je samen met de gebeurteniskaarten zonder sterretje en hiervan maak je een stapel naast het bord. Dan leg je de 5 opzij gelegde kaarten hier bovenop.
- Geef de 7 dobbelstenen aan de startspeler. Bijvoorbeeld degene die onlangs veilig terug is gekomen van een vakantie aan de Middellandse Zee.
- Leg de spelverloop indicator op stap 1 van het overzicht op het spelbord.

Spelniveau kiezen

Kies samen welk spelniveau jullie willen spelen:

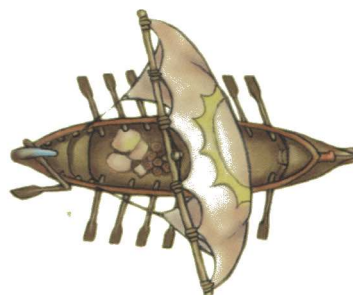
Achilles: elke inwoner heeft een boot nodig om te ontsnappen en er vinden elke spelronde 2 uitbarstingen plaats.

Heracles: elke inwoner moet 1 graan in de boot meenemen om te kunnen ontsnappen; nog steeds 2 uitbarstingen per spelronde.

Zeus: elke inwoner moet 1 graan in de boot meenemen om te kunnen ontsnappen en er zijn 3 uitbarstingen per spelronde.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is volgt de 10 stappen van het spelverloop die schematisch op het spelbord staan afgebeeld. Hij/zij gooit ook de dobbelstenen als er voor het hele team gedobbeld moet worden en maakt keuzes voor het team als jullie er samen niet uit komen. De spelers met de grondstoftabellen letten steeds goed op hoeveel er van deze grondstof bijkomt of afgaat. Natuurlijk voeren alle spelers de acties van hun eigen inwoners uit, dit kan meestal tegelijk.



Stap 1 Werkers en boten verplaatsen

Elke speler begint met 2 werkers. Deze zet je steeds in op de plekken waar je denkt dat ze nodig zijn. Werkers kunnen naar een vulkaanhelling gaan om grondstoffen te verzamelen (zie stap 4). Of ze kunnen naar een dammenbouwplaats of botenwerf in het kustgebied gaan om dammen of boten te bouwen (zie stap 5). Ze kunnen ook op het verzamelveld (theater) blijven staan om meer werkers op te roepen (zie stap 6).

Op de bovenste 8 grondstofgebieden kunnen maximaal 2 en op de botenwerven maximaal 3 werkers staan. Dit staat bij de betreffende plek aangegeven. Op alle andere werkplekken mag een onbeperkt aantal werkers staan.

Werkers kunnen zowel in hun eigen zone (kwart van het spelbord) als in de twee aangrenzende zones werken, alleen niet aan de overzijde van het spelbord.

Speel je met 2 of 3 spelers dan kunnen de grondstofgebieden boven een leeg dorp gewoon gebruikt worden. Ook kunnen er dammen worden gebouwd in deze zone, vanaf de dammenbouwplaats in dit kustgebied. De andere delen van dit kustgebied (dorp, verzamelveld, botenwerf) worden tijdens het hele spel niet gebruikt.

In stap 1 mag je ook lege boten verplaatsen naar een ander kustgebied waar ze straks misschien nodig zijn om te vluchten.

Stap 2 Gebeurtenissen

De speler die aan de beurt is gooit de rode gebeurtenis-dobbelsteen. Deze geeft aan of er in deze ronde 1, 2 of 3 gebeurtenissen plaatsvinden. De kleur van het cijfer maakt niet uit. Pak één voor één gebeurteniskaarten van de stapel en kijk meteen welk effect de kaart heeft. Middenin de spelregels staat een gedetailleerde beschrijving van alle kaarten.

De meeste kaarten kunnen direct worden uitgevoerd. Sommige kaarten worden in een latere stap van de spelronde uitgevoerd, leg deze naast het spelverloop totdat ze uitgevoerd zijn. Als een gebeurteniskaart is uitgevoerd, leg je hem direct op de aflegstapel (naast de trekstapel).

Het kan voorkomen dat een gebeurtenis niet kan worden uitgevoerd of geen effect heeft. Je hoeft dan **geen** nieuwe kaart te trekken om deze te vervangen.

Voorbeeld van twee gebeurteniskaarten



Stap 3 Actiedobbelstenen

Nu gooit de speler die aan de beurt is de 5 gele actiedobbelstenen. Alle dobbelstenen met +1 of -1 leg je meteen op stap 9 van het speloverzicht. De dobbelstenen met x2 kunnen het resultaat van de werkers op één werkplek verdubbelen. Elke werkplek heeft een eigen verdubbelaar en de Hermes (ge vleugelde schoen) kan op elke werkplek ingezet worden. Bedenk samen waar ze het beste neergelegd kunnen worden. Je kan maar 1 dobbelsteen per werkplek inzetten.

Actiedobbelstenen die jullie niet kunnen gebruiken leg je alvast neer bij de volgende speler

Stap 4 Grondstoffen verzamelen

Nu verzamelen jullie steen, hout en graan van alle werkers op de vulkaanhellingen. Elke werker levert 1 grondstof op. Op de bovenste 8 gebieden verzamelt elke werker zelfs 2 grondstoffen van die soort. Wordt dit nog verdubbeld met een actiedobbelsteen, dan levert dit gebied dus 4 grondstoffen per werker. Met behulp van de juiste gebeurtenis kan in het beste geval een opbrengst van 8 per werker gehaald worden.

De eerste keer dat er op de 4 bovenste grondstofgebieden wordt gewerkt, ontvang je 1 extra grondstof. Daarna wordt het bonusgrondstof-fiche verwijderd.

De bonusgrondstoffen worden niet verdubbeld (ook niet door gebeurteniskaarten).

Alle verzamelde grondstoffen worden genoteerd op de grondstofftabellen door het markeerfiche te verschuiven. Er is een maximum in de hoeveelheid die opgeslagen kan worden, afhankelijk van het aantal spelers is dit 16, 20 en 24. Dit is aangegeven op de grondstofftabellen.

Laat de werkers na het verzamelen op de grondstofgebieden staan.

Stap 5 Dammen en boten bouwen

Elke werker op een dammenbouwplaats kan een dam in deze zone bouwen. Iedere werker op een botenwerf kan een boot bouwen. Uiteraard kan dit verdubbeld worden met de juiste actiedobbelstenen.

Voor elke dam is 1 steen nodig en voor elke boot is 1 hout nodig. Haal dit af van de voorraad in de grondstofftabel. Is de voorraad op dan moet je stoppen met bouwen. Je mag ook eerder stoppen met bouwen als je een deel van de voorraad voor later wilt bewaren.

Een gebouwde dam leg je neer op één van de aangegeven plekken in de zone van de dammenbouwplaats. Boten leg je op zee bij het kustgebied waar ze gebouwd zijn.

Laat de werkers na het bouwen op de werkplekken staan.

Stap 6 Nieuwe werkers oproepen

Elke werker op een verzamelveld (theater) kan een burger uit het dorp oproepen om mee te komen werken. **Per spelronde kunnen er op elk verzamelveld maximaal 2 werkers bij komen!** Je kunt deze actie verdubbelen met een actiedobbelsteen, maar dit heeft dus alleen zin als er maar één werker staat.

Verzet de opgeroepen inwoners vanuit het dorp naar het verzamelveld. Vanaf nu kun je ze als werker inzetten.

Stap 7 Voedsel voor de werkers

Werken maakt hongerig! Elke speler telt het aantal werkers, inclusief pas opgeroepen nieuwe werkers. Spelers met 1 tot 5 werkers hebben 1 graan nodig om ze te voeden. Heb je er 6 of meer, dan moet je 2 graan inleveren.

Voor elke graan die jullie tekort komen, worden er 2 werkers onwel en gaan terug naar hun dorp. Verdeel dit in overleg over de spelers.

Stap 8 Lavastroom

sla deze stap over in de eerste spelronde

De lava stroomt naar beneden! In elke zone waar lava ligt, wordt het gebied dat er direct onder ligt bedreigd. Alleen gebieden waar alle dammen liggen zijn beschermd tegen de lavastroom. Liggen er geen of te weinig dammen, dan draai je het gebied om naar de lava kant. Nutteloze dammen leg je terug bij de voorraad naast het bord. Als er inwoners op dit gebied staan, moeten ze **vluchten**. Dit wordt verderop in de spelregels beschreven.

Stap 9 Uitbarstingen

één uitbarsting minder in de eerste spelronde

De vulkaan gaat uitbarsten! Het aantal uitbarstingen wordt als volgt bepaald:

- Spelniveau Achilles en Heracles hebben standaard 2, niveau Zeus standaard 3 uitbarstingen.
- De gele dobbelstenen die hier in stap 3 zijn neergelegd kunnen het aantal uitbarstingen verhogen (+1) of verlagen (-1).
- In de eerste spelronde is er altijd één uitbarsting minder. Het maximale aantal uitbarstingen per ronde is 5 (Achilles/Heracles) of 6 (Zeus).

Gooi voor elke uitbarsting met de zwarte vulkaandobbelsteen. De vulkaan barst uit in de richting van het aangegeven dorp.

Is deze zone al geheel bedekt door lava, gooi dan opnieuw. Gooi je 2 kleuren, dan mag je kiezen in de richting van welk dorp de uitbarsting gaat, tenzij één van de twee al onder de lava ligt. **Liggen ze beide onder de lava, gooi dan opnieuw.**

Nu je bepaald hebt in welke richting de uitbarsting gaat, draai je het bovenste gebied in deze zone om naar de lava kant. Dammen zijn niet bestand tegen uitbarstingen en worden teruggelegd bij de voorraad. Eventueel aanwezige inwoners moeten **vluchten** (zie verderop in de spelregels).

Stap 10 Inwoners evacueren

Je kunt inwoners in veiligheid brengen door ze met een boot van Nisyros naar Kos te evacueren. Je mag zelf kiezen welke inwoners (burgers en/of werkers) je wilt redden. Het maakt niet uit waar de inwoners staan en je mag boten uit alle zones gebruiken. Beslis samen welke inwoners het eerst gered moeten worden!

Lever voor elke inwoner 1 boot in (+ 1 graan op de niveaus Heracles en Zeus) en zet de betreffende inwoner op Kos. De boot gaat terug naar de voorraad naast het bord.

Vluchten

Wordt een gebied met werkers tijdens stap 8 of 9 onder de lava bedolven, dan vluchten ze in paniek voor de lava. Je hebt 2/3 kans om veilig te ontsnappen. Voor elke vluchtende werker gooi je met de rode dobbelsteen om te bepalen of het lukt. Gooi je een zwart cijfer (1 of 3), dan is het gelukt om te vluchten. Zet de werker op zijn eigen verzamelveld (theater). Gooi je een rood cijfer (2), dan was de werker niet snel genoeg en zet je hem op Hades.

Stroomt er een kustgebied van een speler onder dan zijn er meestal werkers én burgers in gevaar. Volg de onderstaande stappen. Blijf voor elke vluchtende inwoner met de rode dobbelsteen gooien.

- 1 Probeer eerst zo veel mogelijk burgers uit het dorp met boten naar Kos te laten ontsnappen. In deze panieksituatie kun je alleen boten gebruiken die al bij dit dorp liggen. Speel je op niveau Heracles of Zeus, dan lever je voor elke succesvol gevluchte burger 1 graan in; heb je geen graan meer dan kun je niet op deze manier vluchten!
- 2 Zijn er nog boten (en graan) over, dan kunnen ook werkers naar Kos proberen te ontsnappen. Staan er werkers van verschillende spelers, dan hebben de werkers die bij dit dorp horen voorrang. Onderling anders besluiten is toegestaan.
- 3 Is er nog een kustgebied van een andere speler, dan kunnen de overgebleven inwoners hiernaartoe vluchten. Burgers gaan naar het dorp, werkers naar het verzamelveld (theater) in dit kustgebied. Ze moeten deze wel kunnen bereiken: als het kustgebied aan twee kanten door lava is omgeven kun je niet naar het tegenoverliggende kustgebied vluchten. Dan gaan de inwoners allemaal naar Hades.
- 4 Zijn alle inwoners gevlucht (of naar Hades verplaatst) en liggen er nog lege boten, dan worden deze onder de lava bedolven. Leg ze bij de voorraad.

Ontheemden

Is je eigen kustgebied ondergestroomd dan kies je aan het eind van deze spelronde een ander dorp als jouw (tijdelijke) thuisplek, deze deel je vanaf nu met een andere speler. Zet al je burgers op dit dorp en al je werkers op het verzamelveld in dit kustgebied. In de volgende rondes zet je je werkers in vanaf deze lokatie. Normaal gesproken zet eerst de eigenaar van dit dorp zijn werkers in, pas daarna worden de ontheemde werkers verplaatst. Ontheemde burgers kunnen als werker opgeroepen worden in het theater bij hun nieuwe dorp.

Einde van het spel

Het spel eindigt als Nisyros volledig onder de lava bedekt is of als er geen inwoners meer op het eiland zijn. Elke speler telt nu hoeveel van zijn inwoners veilig Kos hebben bereikt.

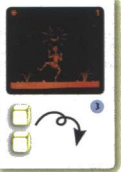
- Heeft elke speler minstens 7 inwoners gered, dan behalen jullie een **kleine overwinning**. Speel het volgende volgende spel op hetzelfde niveau.
- Hebben alle spelers 9 of 10 inwoners gered dan vieren jullie een **grote overwinning**! Jullie zijn klaar voor een grotere uitdaging; probeer het spel eens op een hoger niveau.





1

1X



Een van de werkers heeft een **briljant idee**. Na het gooien van de 5 actiedobbelstenen in stap 3 mag je 1 of 2 dobbelstenen opnieuw gooien. Extra uitbarstingen mag je niet opnieuw gooien.

Einer der Arbeiter hat einen **brillanten Plan**. Nach dem Werfen der 5 Aktionswürfel in Schritt 3 kannst du 1 oder 2 Würfel noch einmal werfen. Extra Ausbrüche können nicht nochmal gewürfelt werden.

Un des travailleurs a un **plan brillant**. Après avoir jeté les 5 dés action à l'étape 3, vous pouvez en relancer 1 ou 2. Les éruptions supplémentaires ne peuvent pas être relancées.

One of the workers has a **brilliant plan**. After throwing the 5 action dice in step 3, you may reroll 1 or 2 of them. Extra eruptions cannot be rerolled.

2

1X



Eén van de werkers blijkt ook een goede **marathon-loper**. Na het plaatsen van de actiedobbelstenen in stap 3 mag je 1 werker naar een andere werkplek zetten.

Einer der Arbeiter ist eine großer **Marathonläufer**. Nach dem Werfen der Aktionswürfel in Schritt 3 kannst du 1 Arbeiter zu einem anderen Arbeitsplatz bewegen.

Un des travailleurs se trouve être un grand **coureur de marathon**. Après avoir jeté les dés action à l'étape 3, vous pouvez déplacer 1 travailleur vers un autre poste de travail.

One of the workers happens to be a great **marathon runner**. After placing the action dies in step 3 you may move 1 worker to a different workplace.

3

1X



Een hevige **onweersbui** heeft veel stenen losgewoeld. Tijdens stap 4 leveren alle steengroeven de dubbele hoeveelheid steen. Het bonusfiche op de bovenste ring wordt niet verdubbeld.

Ein schwerer **Wirbelsturm** löste mehrere Steine. In Schritt 4 haben alle Steingebiete einen doppelten Ertrag. Verdoppelt nicht den Bonusressourcenmarker.

La **foudre** a fracassé des rochers. A l'étape 4, les espaces où l'on trouve les pierres, donnent double rendement. Les bonus, par contre, ne sont pas doublés.

A heavy **thunderstorm** turned loose several rocks. During step 4 all stone fields have double yield. Do not double the bonus resource marker.

4

1X



Een krachtige **storm** heeft flink wat bomen omgeblazen. Tijdens stap 4 leveren alle bosgebieden de dubbele hoeveelheid hout. Het bonusfiche op de bovenste ring wordt niet verdubbeld.

Ein mächtiger **Sturm** entwurzelte einige Bäume. In Schritt 4 haben alle Waldgebiete einen doppelten Ertrag. Verdoppelt nicht den Bonusressourcenmarker.

Une puissante **tempête** a déraciné de nombreux arbres. A l'étape 4, les espaces de forêt donnent double rendement. Les bonus ne sont pas doublés.

A mighty **storm** uprooted several trees. During step 4 all forest fields have double yield. Do not double the bonus resource marker.

5

1X



Goed weer zorgt voor een **uitmuntende oogst**! Tijdens stap 4 leveren alle graanvelden de dubbele hoeveelheid graan. Het bonusfiche op de bovenste ring wordt niet verdubbeld.

Gute Wetterverhältnisse ermöglichen einen **exzellenten Ertrag**. In Schritt 4 haben alle Weizenfelder doppelten Ertrag. Verdoppelt nicht den Bonusressourcenmarker.

De bonnes conditions météorologiques permettent une **excellente récolte**. Lors de l'étape 4, les champs de blé donnent double rendement. Les bonus ne sont pas doublés.

Nice weather conditions deliver an **excellent harvest**. During step 4 all wheat fields have double yield. Do not double the bonus resource marker.

6

1X



Een **lichte regenbui** koelt de lava af. De lavastroom wordt voldoende vertraagd zodat de werkers veilig weg kunnen komen. Zet alle werkers na stap 6 terug op een verzamelveld naar keuze.

Eine **Nieselregen** kühlt die Lava. Der Lavafluss verlangsamt sich derart, dass alle Arbeiter fliehen können. Am Ende von Schritt 6 bewegt ihr alle Arbeiter auf einen Treffpunkt eurer Wahl.

Une **bruite persistante** refroidit la lave. La coulée ralentit juste assez pour permettre aux travailleurs de s'échapper. A la fin de l'étape 6, placez chacun d'eux au point de rencontre de votre choix.

A **slow drizzle** cools the lava. The stream of lava slows down just enough for the workers to escape. At the end of step 6, move each worker to a meeting place of your choice.

7

1X



De werkers besluiten een dag te **vasten**, zodat er geen voedsel nodig is. Sla stap 7 over.

Die Arbeiter **fasten** für einen Tag. Kein Weizen ist in dieser Spielrunde nötig. Überspringe Schritt 7.

Les travailleurs observent une **journée de jeûne**. Ils n'ont donc pas besoin de nourriture aujourd'hui. Sautez l'étape 7.

The workers are **fasting** for one day, so no food is needed. Skip step 7.

8

1X



De voedselvoorraad is aangevreten door **ratten**. Verwijder 2 graan uit de graanvoorraad.

Der gelagerte Weizen ist von **Ratten** angenagt worden. Entferne 2 Weizen vom Vorrat.

La nourriture stockée a été attaquée par les **rats**. Enlevez 2 points blé.

The stored food is gnawed by **rats**. Remove 2 wheat from the wheat supply.

9

1X



De werkers zijn oververmoeid en houden een lange **siesta**. Twee werkers doen niets deze beurt. Leg ze op hun kant om dit aan te geven.

Die Arbeiter sind erschöpft und benötigen eine lange **Siesta**. Zwei Arbeiter machen nichts in dieser Spielrunde. Legt sie auf die Seite, um das anzuzeigen.

Les travailleurs sont épuisés et ont besoin d'une longue **sieste**. Deux d'entre eux ne font rien pendant ce tour. Couchez-les pour l'indiquer.

The workers are exhausted and need a long **siesta**. Two workers do nothing in this turn. Lay them on their side to indicate this.

10

2X



De werkers raken bedwelmd door **vulkaangas**. Gooi de vulkaandobbelsteen totdat er een zone gegooid wordt met minstens 1 werker. Het bovenste gebied met werkers in deze zone levert deze spelronde niets op. Leg de werkers op hun kant om dit aan te geven.

Die Arbeiter sind von den **Vulkangasen** betäubt. Werft den schwarzen Würfel solange bis er eine Zone mit mindestens einem Arbeiter zeigt. Die oberen Gebiete mit Arbeitern dieser Zone haben keinen Ertrag. Legt die Arbeiter auf die Seite, um das anzuzeigen.

Les travailleurs sont intoxiqués par des **vapeurs volcaniques**. Jetez le dé noir jusqu'à ce qu'il indique une zone avec au moins 1 travailleur. L'espace le plus haut contenant un ou des travailleurs ne produit rien. Couchez les figurines pour l'indiquer.

The workers are stupefied by **volcanic fumes**. Throw the black die until it indicates a zone with at least 1 worker. The upper area with workers in this zone has no output. Lay the workers on their side to indicate this.



11		Bij een grote zoekactie is een vermiste werker teruggevonden! Een van de spelers die eerder een inwoner is kwijtgeraakt mag deze vanaf Hades terugzetten op zijn verzamelveld.	In einer großen Suchaktion wurde ein vermisster Arbeiter wiedergefunden! Ein Spieler der zuvor einen Einwohner verloren hat, kann einen Arbeiter vom Hades auf den Treffpunkt stellen.	Après recherches un travailleur manquant est retrouvé! Un des joueurs qui avait perdu un habitant peut le récupérer chez Hadès et le ramener à son point de rencontre.	In a big search a missing worker is found back! One of the players that previously lost an inhabitant may put him back from Hades to his meeting place.
12		Er spoelt een onbemande boot aan. Leg een boot bij één van de dorpen.	Ein unbemanntes Boot wurde auf die Küste gespült. Nehmt 1 Boot vom Vorrat und legt es nahe ans Dorf.	Un bateau abandonné s'est échoué sur la plage. Prenez un bateau de la réserve et mettez-le près de l'un des villages.	An unmanned boat has washed ashore. Take 1 boat from the supply and put it near one of the villages.
13		Een orakel voorspelt aan welke kant de vulkaan gaat uitbarsten. Bij de eerste uitbarsting in stap 9 gooi je niet met de vulkaandobbelsteen maar kiezen jullie samen de richting.	Ein Orakel sagt voraus, auf welcher Seite der Vulkan ausbrechen wird. Für den ersten Ausbruch in Schritt 9 werft den Vulkanwürfel nicht, sondern wählt selbst zusammen die Richtung des Ausbruchs.	Un oracle prédit de quel côté le volcan va entrer en éruption. Pour la première éruption lors de l'étape 9, ne jetez pas le dé volcan, mais choisissez ensemble dans quelle direction elle se fera.	An oracle predicts on which side the volcano will erupt. For the first eruption during step 9, do not throw the volcano die but choose the direction together.
14		Er ontstaat een aardscheur waardoor de lava wegzakt. Kies een zone en draai het onderste lavaveld in deze zone terug naar de kant zonder lava.	Die Lava sickert in eine Felsspalte . Wählt eine Zone und dreht die unteren von Lava bedeckten Felder zurück auf die Seite ohne Lava.	La lave coule dans une crevasse . Choisissez une zone et retournez le champ de lave le plus bas vers le côté sans lave.	The lava sinks into a crevice . Choose one zone and turn back the lower lava field in this zone to the side without lava.
15		Een noodoproep aan de burgers heeft geholpen. Verdubbel in stap 6 het effect van alle oproepen. Het maximum van 2 werkers per verzamelveld blijft gelden.	Ein Notfallruf für alle Dorfbewohner war erfolgreich. Verdoppelt den Ertrag von allen Aufrufen in Schritt 6. Das Maximum von 2 neuen Arbeitern pro Treffpunkt gilt jedoch weiterhin.	Un appel d'urgence aux citoyens a réussi. A l'étape 6, doublez l'effet de tous les appels aux travailleurs. Cependant, on ne peut toujours pas appeler plus de 2 nouveaux travailleurs par point de rencontre.	An emergency call to the citizens was successful. Double the effect of all summons in step 6. There is still a maximum of 2 new workers per meeting place.
16		Een deel van de houtvoorraad is aangetast door houtworm . Verwijder 3 hout uit de houtvoorraad.	Teile des gelagerten Holzes sind vom Holzwanne befallen. Entferne 3 Holz vom Holzvorrat.	Des vers à bois ont attaqué et rendu inutilisable une partie du stock de bois. Enlevez 3 points bois de la réserve.	Part of the stored wood is by degraded by woodworm . Remove 3 wood from the wood supply.
17		Een aardschok heeft schade aan een dam veroorzaakt. Gooi de vulkaandobbelsteen totdat er een zone gegooid wordt waar minstens 1 dam ligt. Verwijder 1 dam in deze zone.	Ein Erdzittern zerstört einen Damm. Wirf den Vulkanwürfel solange bis eine Zone mit einem Damm gewürfelt wurde. Entfernt 1 Damm aus dieser Zone.	Une secousse sismique a endommagé un barrage. Lancez le dé volcan jusqu'à ce qu'une zone avec au moins 1 barrage soit désignée et retirez ce barrage.	An earth tremor has damaged one dam. Throw the volcano die until a zone with at least 1 dam is thrown. Remove 1 dam in this zone.
18		Een aardbeving heeft schade aan de dammen veroorzaakt. Verwijder 1 dam (indien aanwezig) in alle 4 de zones.	Ein Erdbeben zerstört einige Dämme. Entfernt 1 Damm (wenn vorhanden) in jeder Zone.	Un tremblement de terre a détruit plusieurs barrages. Enlevez-en un (s'il y en a) dans chacune des 4 zones.	An earthquake damaged several dams. Remove 1 dam (if present) in each of the 4 zones.
19		Een sterke zeewind heeft een boot tegen de kade stukgeslagen. Lever 1 boot in.	Ein starker auflandiger Wind schlägt 1 Boot gegen den Quai. Lege 1 Boot zurück in den Vorrat.	Un coup de vent a fracassé un des bateaux contre le quai. Remettez un bateau en réserve.	A strong onshore wind smashed 1 boat against the quay. Return 1 boat to the supply.
20		De werkers raken in paniek en vluchten naar de dorpen. Zet 2 werkers terug in hun dorp, het zijn nu weer burgers.	Die Arbeiter fliehen in Panik in ihre Dörfer. Stellt 2 Arbeiter zurück in ihre Dörfer, sie sind nun wieder normale Dorfbewohner.	Les travailleurs sont pris par la panique et fuient vers les villages. Remettez 2 travailleurs dans leur village. Ils redeviennent de simples villageois.	The workers are panicking and flee to the villages. Put 2 workers back in their village, they are now citizens again.

NISYROS

jeu de stratégie coopératif

2 à 4 joueurs • 12 ans et plus • durée: environ 50 min

Vue d'ensemble

Nisyros est une île volcanique de la mer Egée, au sud de Kos. Le plus grand volcan de Nisyros s'appelle Stephanos et est toujours en activité, sans être vraiment dangereux. La dernière petite éruption a eu lieu en 1956. A l'époque, les habitants avaient été évacués par précaution.

Dans ce jeu, une série de fortes éruptions recouvrira complètement l'île de lave. Les habitants devront construire des bateaux pour fuir Nisyros vers Kos. Ils peuvent ralentir les coulées de lave en construisant des barrages. Cependant, une nouvelle éruption peut les faire céder et la lave continuera alors à se répandre.

Au début du jeu, chaque joueur a deux travailleurs et huit villageois. Les travailleurs comprennent le danger et se mettent immédiatement au travail. Les villageois ignorent encore la menace, mais ils peuvent être appelés en renfort auprès des travailleurs.

Ceux-ci ont besoin de bois pour la construction de bateaux, de pierres pour les barrages et de blé pour se nourrir. Ces trois ressources se trouvent sur les pentes du volcan. Les espaces supérieurs apportent le meilleur rendement, mais seront rapidement couvertes par la lave. Quand un espace est recouvert et que des travailleurs s'y trouvent, ils vont essayer d'échapper. S'ils n'y parviennent pas, ils se retrouveront chez Hadès, au royaume des morts.

Mis à part le volcan, imprévisible, à chaque tour de jeu, il y aura 1, 2 ou 3 événements positifs ou négatifs. Cinq dés action peuvent doubler le rendement des espaces, mais parfois provoquer d'autres éruptions.

Réussirons-nous à amener les habitants sains et saufs à Kos avant que Nisyros ne soit entièrement recouvert?

Contents

- 4 parties du volcan (cercles)
- 4 parties «mer» (pièces de puzzle)
- 4 espaces côtiers avec des villages et des lieux de travail
- 16 espaces de ressources (pierre, bois, blé)
- 40 habitants (figures de bois) en 4 couleurs
- 3 cartes ressources pour les pierres, le bois et le blé
- 3 anneaux marqueurs pour les 3 ressources
- 4 ressources bonus (2 pierres, 1 bois, 1 blé)
- 32 bateaux
- 32 barrages
- 26 cartes événements
- 1 dé événement rouge
- 5 dés action jaune
- 1 dé volcan noir
- 1 feuille d'autocollants pour les dés
- 1 marqueur de déroulement du jeu (anneau de forme ovale)

Préparation pour la première partie

- Appliquez les autocollants sur les 7 dés, comme indiqué sur la feuille. Attention, chaque dé est différent. Repérez la bonne couleur.
- Collez ensemble les 4 parties circulaires du volcan en associant les lettres A-A / B-B / C-C. Vous créez ainsi la base du volcan, avec, au centre, le cratère.

Installation (voir la configuration au dos de ce livret)

- Assemblez les 4 pièces «mer» et mettez la base du volcan au centre.
- Installez les 20 espaces. Commencez par les espaces côtiers avec un anneau constitué des 4 plus grandes pièces, puis continuez avec les anneaux «espaces ressources», du plus grand au plus petit. Assemblez-les au hasard, chaque jeu aura ainsi une configuration unique. Vous construisez ainsi un plateau composé de 4 quarts, les 4 **zones** du jeu.
- Les 4 espaces ressources supérieurs (constituant le cercle la plus proche du cratère) reçoivent une ressource supplémentaire (2 pierres, 1 rondin de bois et 1 épi de blé).
- Il y a 4 villages: Mandraki, Pali, Emporios et Nikia. Chaque joueur choisit un village et place 8 habitants de sa couleur sur le village. Les 2 autres habitants commencent comme travailleurs, placez-les au point de rencontre (le théâtre) près du village.
- Distribuez les 3 cartes ressources entre les joueurs. Un joueur peut gérer les trois cartes s'il le veut.
- Indiquez les niveaux de ressources avec les marqueurs ronds. L'équipe reçoit un stock de 3 épis de blé par joueur, donc selon le nombre de joueurs 6, 9 ou 12 épis. Le bois et les pierres commencent à zéro.
- Posez les bateaux et les barrages à côté du plateau.
- Sélectionnez les 10 cartes événement marquées d'une étoile (coin supérieur gauche). Mélangez-les. Écartez-en 5. Mélangez les 5 autres aux cartes sans étoile et mettez la pile à côté du plateau. Les 5 cartes mises de côté sont posées sur le dessus de la pile.
- Le premier joueur reçoit les 7 dés. Par exemple celui qui est revenu sain et sauf de vacances en Méditerranée.
- Placez le marqueur de déroulement du jeu sur au niveau 1 du schéma sur le plateau de jeu.

Choisir le niveau de jeu

Kies samen welk spelniveau jullie willen spelen:

Achille: Chaque habitant doit avoir un bateau pour pouvoir fuir, et à chaque tour de jeu, 2 éruptions surviennent.

Héraclès: Chaque habitant doit avoir 1 épi de blé et 1 bateau pour s'enfuir. De même, 2 éruptions par tour de jeu.

Zeus: Chaque habitant doit avoir 1 épi de blé et 1 bateau, et à chaque tour, 3 éruptions surviennent.

Déroulement du jeu

Le joueur actif suit les 10 étapes symbolisées sur le schéma. Il ou elle jettera les dés pour toute l'équipe et prendra certaines décisions au cas où les joueurs ne parviendraient pas à se mettre d'accord ensemble. Les joueurs détenant les cartes ressources suivent l'évolution à la hausse ou à la baisse de leur ressource. Les joueurs agissent pour leurs propres habitants, en général, ils le font simultanément.



Étape 1 Déplacement des travailleurs et des bateaux

Chaque joueur commence avec 2 travailleurs. Placez-les aux endroits qui vous semblent judicieux. Les travailleurs peuvent aller sur une pente du volcan pour y recueillir des ressources (pierres, bois, blé) (voir étape 4). Ils peuvent être placés sur un chantier de construction de barrage ou sur un chantier naval, en espace côtière (étape 5). Ils peuvent aussi rester au point de rencontre (théâtre) pour embaucher d'autres travailleurs (étape 6).

Sur les 8 espaces de ressources supérieurs, on pourra mettre au maximum 2 travailleurs, et sur les chantiers navals en mettre 3. Cela est indiqué sur le plateau de jeu. Dans tous les autres lieux de travail la quantité de travailleurs n'est pas limitée. Les travailleurs peuvent être placés dans leur propre zone (quart du plateau de jeu) et dans les deux zones adjacentes, mais pas sur le côté opposé de l'île.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, les espaces de ressources dans la zone d'un village vide peuvent être utilisés normalement. Il est également possible d'utiliser le chantier de construction de barrages pour édifier des barrages dans cette zone. Les autres parties de cette espace côtière (village, point de rencontre, chantier naval) ne sont pas utilisées.

Dans l'étape 1, vous pouvez également transférer des bateaux vers une autre zone où ils pourraient s'avérer utiles pour fuir vers Kos.

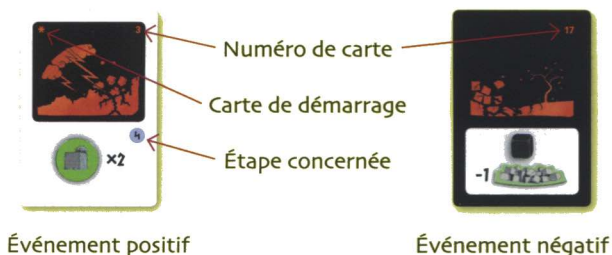
Étape 2 Événements

Le joueur actif lance le dé événement (rouge). Il indiquera si 1, 2 ou 3 événements se produiront lors de ce tour de jeu. La couleur du nombre est sans importance. Les cartes d'événement sont tirées une par une de la pile. Leur description détaillée se trouve au milieu de ce livret.

La plupart des cartes font effet immédiatement. Les autres agiront lors d'une étape ultérieure. En attendant, posez les près du schéma de déroulement. Une carte événement utilisée est mise sur la pile de défausse, près de la pioche.

Si l'événement est impossible ou sans effet, on **ne tire pas** de nouvelle carte.

Exemple de deux cartes d'événement



Étape 3 Dés action

Le joueur actif lance les 5 dés action (jaune). Ceux qui indiquent +1 ou -1 sont placés sur l'étape 9 du schéma de déroulement. Les dés indiquant x2 peuvent doubler la production des travailleurs. Hermès (chaussure ailée) peut être utilisé sur n'importe quel lieu de travail. Décidez ensemble de la meilleure façon de déployer ses ailes. Vous ne pouvez utiliser qu'un dé par poste de travail. Les dés action qui ne peuvent pas être utilisés sont transmis au joueur suivant.

Étape 4 Collecter les ressources

Les joueurs réunissent pierre, bois et blé produits par tous les travailleurs sur les pentes du volcan. Chaque travailleur amène 1 ressource. Sur les 8 espaces supérieurs il en amène 2. Cela peut être doublé par un dé action donc en donner 4 par travailleur. Avec un événement favorable, dans le meilleur des cas, on peut en obtenir jusqu'à 8 par travailleur!

Les 4 espaces supérieurs donnent 1 ressource de bonus au premier ramassage. Celle-ci est ensuite retirée.

Les ressources bonus ne sont jamais doublées (ni par les dés d'action ni par cartes d'événement).

Toutes les ressources collectées sont enregistrées sur les cartes correspondantes en déplaçant le marqueur. Le nombre maximum pouvant être stocké est de 16, 20 ou 24, en fonction du nombre de joueurs. Cela est indiqué sur les cartes.

Les travailleurs restent en place après la collecte.

Étape 5 Fabrication des barrages et des bateaux

Chaque travailleur sur un chantier de construction peut construire un barrage dans cette zone. Chaque travailleur sur un chantier naval peut construire un bateau. Cela peut être doublé avec les dés action correspondants. Construire un barrage coûte 1 pierre, la construction d'un bateau coûte 1 rondin de bois. Ils sont pris sur le stock indiqué sur la carte ressources. S'il n'y a plus de stock, vous devez arrêter la construction. Vous pouvez arrêter plus tôt si vous souhaitez garder des ressources pour une utilisation ultérieure.

Un barrage est posé sur l'un des endroits indiqués, dans la même zone que le chantier où il a été construit. Les bateaux sont placés en mer à proximité de l'espace côtière où ils ont été construits.

Les travailleurs restent sur leurs lieux de travail après la construction de barrages et de bateaux.

Étape 6 Embauche de nouveaux travailleurs

Chaque travailleur sur un point de rencontre (théâtre) peut appeler un habitant du village à le rejoindre. **Lors d'un tour de jeu, on peut appeler 2 habitants au maximum sur chaque point de rencontre.** Ainsi, doubler cette action avec un dé ne sera utile que s'il n'y a qu'un seul travailleur sur un point de rencontre. Les habitants qui ont été appelés rejoignent le point de rencontre. Vous pouvez dorénavant les utiliser comme travailleurs.

Étape 7 Nourrir les travailleurs

Un travail dur ouvre l'appétit! Chaque joueur compte ses travailleurs, y compris les derniers embauchés. Les joueurs ayant 1 à 5 travailleurs ont besoin de 1 épi de blé pour les nourrir. Pour 6 travailleurs ou plus, il faudra 2 épis.

S'il manque des épis de blé, 2 travailleurs tombent malades et retournent à leur village pour chaque épi manquant. Décidez ensemble quels travailleurs sont touchés

Étape 8 La coulée de lave
sauter cette étape lors du premier tour de jeu

La lave s'écoule! Les espaces situées immédiatement sous celles qui sont déjà envahies, sont menacées. Seules celles où tous les barrages sont en place sont à l'abri. S'il n'y a pas, ou pas assez de barrages, l'espace est envahie, et tournée côté „lave“. Les barrages inutiles sont remis en réserve à côté du plateau. Les habitants de cette région doivent **fuir** (voir plus bas).

Étape 9 Éruptions
une éruption en moins au premier tour

Le volcan entre en éruption! Leur nombre est déterminé de la manière suivante:

- Niveau Achille et Héraclès: le nombre de base est de 2, niveau Zeus: 3.
 - Les dés jaunes qui ont été placés ici à l'étape 3 peuvent augmenter (+1) ou diminuer (-1) le nombre d'éruptions.
 - Au premier tour il y en a toujours une de moins.
- Le nombre maximal est de 5 (Achille/Héraclès) ou de 6 (Zeus).

Pour chaque éruption, jetez le dé noir (volcan). Elle se fait dans la direction du village de la couleur indiquée. **Si cette zone est déjà entièrement recouverte, jetez le dé à nouveau.** S'il indique 2 couleurs, vous pouvez choisir la direction, sauf si l'une des 2 zone est déjà recouverte. **Si elles le sont toutes les deux, jetez le dé à nouveau.**

La direction de l'éruption étant déterminée, retournez la partie supérieure de cette zone vers le côté de la lave. Les barrages ne protègent pas contre les éruptions et sont remis en réserve. Les habitants de cette région doivent **fuir** (voir ci-dessous).

Étape 10 Évacuer les habitants

Les habitants doivent être évacués par bateau de Nisyros à Kos. Vous pouvez choisir n'importe quel habitant, travailleur, ou simple villageois et l'embarquer de n'importe quel lieu, avec n'importe quel bateau. A vous de décider qui doit être sauvé!

Pour chaque habitant évacué, 1 bateau est remis en réserve à côté du plateau. Pour les niveaux Héraclès ou Zeus, supprimez également 1 épi de blé de l'approvisionnement. Placez l'habitant sur Kos.

Fuir

Si un espace de ressources couverte par la lave à l'étape 8 ou 9 contient 1 ou plusieurs travailleurs, ils fuient dans la panique. Chacun a $\frac{2}{3}$ chance d'échapper. Pour chaque travailleur en fuite, jeter le dé rouge. Si c'est un numéro noir (1 ou 3), il parvient à fuir. Il retourne alors à son propre point de rencontre (théâtre). Si c'est un numéro rouge (2), il n'a pas été assez rapide, et rejoint Hadès.

Sur un espace côtière se trouvent normalement des travailleurs et des villageois. Lorsque la lave la recouvre, suivez les étapes ci-dessous. Ici aussi, jetez le dé rouge pour chaque habitant.

- 1 Il s'agit maintenant d'amener le plus grand nombre possible de villageois vers le village de Kos. Dans cette situation de panique, seuls les bateaux situés dans la zone du village peuvent être utilisés. Pour les niveaux Héraclès ou Zeus, pour chaque villageois, il faudra en plus 1 épi de blé, sans lequel la fuite sera impossible.
- 2 Reste-t-il des bateaux et du blé? Les travailleurs peuvent fuir eux aussi de la même façon. Ceux qui viennent du village où se passe l'action sont prioritaires, sauf si vous en avez décidé ensemble autrement.
- 3 L'espace côtière d'un autre joueur est-elle encore accessible? Ceux qui n'ont pas pu fuir peuvent tenter de gagner cette zone. Les villageois vont au village, les travailleurs au point de rencontre (théâtre). Cependant, ils doivent être en mesure de l'atteindre: si l'espace côtière est fermée par la lave des deux côtés, il est impossible de l'atteindre par le côté opposé. Dans ce cas, tous les habitants vont chez Hadès.
- 4 Lorsque tous les habitants se sont échappés ou partis vers Hadès, les bateaux vides restés dans cette zone sont pris par la lave. Remettez les en réserve.

Les personnes déplacées

Si votre espace côtière est recouverte, à la fin du tour, vous pouvez choisir comme refuge un autre village que vous partagerez. Tous vos villageois iront au village et tous les travailleurs au point de rencontre de cette zone. Lors des tours suivants, vous pourrez déployer vos travailleurs à partir de cet endroit. En principe, le joueur de ce village actionnera en priorité ses travailleurs. Les villageois déplacés peuvent toujours être appelés à devenir des travailleurs.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque Nisyros est complètement recouverte par la lave ou quand il ne reste aucun habitant sur l'île. Chaque joueur compte le nombre de ses habitants qui sont en sécurité sur Kos.

- Si chaque joueur a sauvé 7 ou 8 habitants, c'est une **petite victoire** pour l'équipe. Gardez le même niveau pour la prochaine partie.
- Si chacun a sauvé 9 ou 10 habitants, c'est alors une **grande victoire!** Vous êtes prêt pour un nouveau défi. Passez au niveau suivant.

