

NISYROS

Peter Slaman



MELCHIOR VAN RIJN

Spelregels • Règles du jeu • Spielregeln • Game rules

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 grondstof tabellen 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 kwanten 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 grondstof tabellen 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 grondstof tabellen 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.

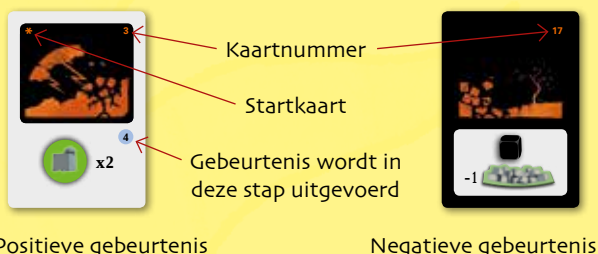
Stap 2 Gebeurtenissen

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 grondstof-tabellen 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 grondstof-tabellen.

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 grondstof-tabel. 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. Nuttelose 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.

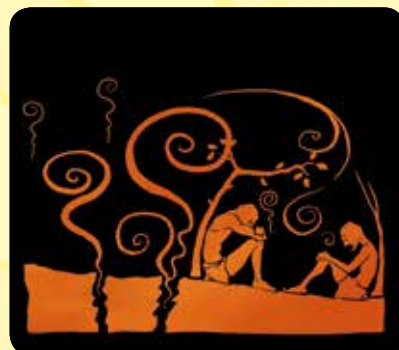
Ontheemden

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.





NISYROS

ein kooperatives Strategiespiel

für 2 - 4 Spieler • ab 12 Jahre • Spieldauer ca. 50 Minuten

Spielüberblick

Nisyros ist eine Vulkaninsel im Ägäisches Meer südlich von Kos. Der größte Vulkan auf Nisyros heißt Stephanos und er ist noch immer aktiv, ohne jedoch gefährlich zu sein. Der letzte kleine Ausbruch war 1956 und die Einwohner wurden zu ihrer Sicherheit evakuiert.

In diesem Spiel wird eine Reihe von Ausbrüchen die Insel komplett mit Lava bedecken. Die Einwohner müssen mit selbstgebauten Booten von Nisyros nach Kos fliehen. Sie können den Lavafluss mit dem Bau von Dämmen verlangsamen. Jedoch können die Dämme mit jedem neuen Ausbruch brechen und die Lava weiter den Berg hinabfließen.

Am Beginn des Spiels hat jeder Spieler zwei Arbeiter und acht Dorfbewohner. Die Arbeiter erkennen die Gefahr und beginnen sofort mit der Arbeit. Die Dorfbewohner sind sich der Bedrohung nicht bewusst, können jedoch während des Spiels den Arbeitern zur Hilfe beordert werden.

Die Arbeiter benötigen Holz, um die Boote zu bauen, und Steine für den Bau der Dämme. Weizen wird benötigt, um alle Arbeiter zu ernähren. Diese drei Ressourcen können an den Hängen des Vulkans gesammelt werden. Die höher gelegenen Felder sind am ertragreichsten, werden jedoch am ehesten von Lava überdeckt sein. Befinden sich Arbeiter auf einem Areal, welches überflutet wird, versuchen sie zu fliehen. Wenn sie es nicht schaffen, werden sie zum Hades, in den Gebiet der Toten, gehen. Neben dem unvorhersehbaren Vulkan, wird es in jeder Spielrunde 1, 2 oder 3 Ereignisse geben, die entweder positive oder negative Auswirkungen haben. Fünf Aktionswürfel können den Ertrag eines Areals verdoppeln, oder manchmal Ausbrüche auslösen.

Werden wir erfolgreich die Einwohner von Nisyros nach Kos bringen können bevor die ganze Insel von Lava überdeckt ist?

Inhalt

- 4 Vulkanteile (Kreise)
- 4 Meerteile (Puzzleteile)
- 4 Küstengebiete mit Dörfern und Arbeitsplätzen
- 16 Ressourcengebieten (Steine, Holz, Weizen)
- 40 Einwohner (Holzfiguren) in 4 Farben
- 3 Ressourcenpläne für Steine, Holz und Weizen
- 3 ringförmige Marker für Die 3 Ressourcen
- 4 Bonusressourcen (2x Stein, 1x Holz, 1x Weizen)
- 32 Boote
- 32 Dämme
- 26 Ereigniskarten
- 1 roter Ereigniswürfel
- 5 gelbe Aktionswürfel
- 1 schwarzer Vulkanwürfel
- 1 Blatt mit Aufklebern
- 1 Spielschrittmarker (ovale Ringe)

Vorbereitung für das erste Spiel

- Klebt die Aufkleber, wie auf dem Blatt gezeigt, auf die 7 Würfel. Achtet darauf, dass jeder Würfel verschieden ist. Achtet auch auf die richtigen Farben.
- Klebt die 4 runden Vulkanteile so zusammen, dass die Buchstaben A-A / B-B / C-C aufeinander treffen. So erstellt ihr die Vulkanbasis mit seinem Krater in der Mitte.

Spielaufbau (siehe dazu die Rückseite dieser Anleitung)

- Setzt die 4 Meerteile zusammen und stellt die Vulkanbasis in die Mitte.
- Legt nun die 20 verschiedenen Gebietsteile darauf. Startet mit dem Ring bestehend aus den 4 größten Teilen, den Küstengebieten. Dann platziert die immer kleineren Ringe, bestehend aus jeweils 4 Ressourcengebieten. Legt sie zufällig ab, so dass jedes Spiel einen unterschiedlichen Aufbau hat. Achtet darauf, dass ihr den Spielplan so konstruiert, dass er aus 4 Teilen, den 4 **Zonen** des Spiels besteht (für jeden Spieler eine).
- Die 4 höchstgelegenen Ressourcengebiete (direkt um den Vulkankrater) bekommen einen Bonusressourcenmarker.
- Es gibt 4 Dörfer: Mandraki, Pali, Emporios und Nikia. Jeder Spieler wählt ein Dorf und stellt dort hinein 8 Einwohner seiner Farbe. Zwei Einwohner starten als Arbeiter, dazu stellt ihr diese an den Treffpunkt (Theater) nahe dem Dorf.
- Teilt die 3 Ressourcenpläne zwischen den Spielern. Wen ein Spieler alle 3 verwalten möchten, kann er dies tun.
- Zeigt auf den Plänen die Menge der Ressourcen mit dem ringförmigen Marker an. Alle Spieler zusammen bekommen pro Spieler 3 Weizen (also 6, 9 oder 12 Weizen insgesamt). Holz und Steine starten mit Null.
- Legt die Boote und Dämme nahe dem Spielplans.
- Mischt die 10 Ereigniskarten mit dem Sternsymbol in der oberen linken Ecke und legt 5 von ihnen beiseite. Mischt die anderen 5 zusammen mit den anderen Ereigniskarten ohne den Stern und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Legt zuletzt die 5 zuvor beiseitegelegten Karten oben auf den Kartenstapel.
- Der Startspieler erhält die 7 Würfel. Startspieler könnte z.B. der sein, der zuletzt gesund und munter von einer Reise ans Mittelmeer zurückgekommen ist.
- Legt den Spielschrittmarker auf Schritt 1 des Überblicks auf dem Spielplan.

Wahl des Schwierigkeitsgrades

Wählt zusammen den Schwierigkeitsgrad aus:

Achilles: Jeder Einwohner benötigt ein eigenes Boot zur Flucht und in jeder Spielrunde ereignen sich 2 Ausbrüche.

Herakles: Jeder Einwohner benötigt 1 Weizen und ein Boot; ebenso ereignen sich 2 Ausbrüche pro Spielrunde.

Zeus: Jeder Einwohner benötigt 1 Weizen und ein Boot und es ereignen sich 3 Ausbrüche pro Spielrunde.

Spielschritte

Der aktive Spieler folgt den 10 Spielschritten, dargestellt in der Spielschrittübersicht auf dem Spielplan. Er oder sie würfelt für alle Spieler und trifft die Entscheidungen, sollten sich die Spieler nicht gemeinsam einigen können. Spieler mit den Ressourcenplänen achten auf den Zu- und Abnahme der Ressourcen. Natürlich führen alle Spieler die notwendigen Aktionen an ihren eigenen Einwohnern aus, aber das kann für alle gleichzeitig passieren.



Schritt 1 Bewegungen der Arbeiter und Boote

Jeder Spieler startet mit 2 Arbeitern. Stellt sie an die Orte, von denen ihr denkt, dass sie dort nützlich sein könnten. Arbeiter können auf die Vulkanhänge bewegt werden um Ressourcen zu sammeln (siehe Schritt 4). Oder sie können auf einen Dammbaustelle oder Schiffswerft gestellt werden, oder auf den Küstengebiet um Boote oder Dämme zu bauen (Schritt 5). Oder sie können am Treffpunkt verbleiben um mehr Arbeiter herbeizurufen (Schritt 6).

Die höchstgelegenen 8 Ressourcengebiete haben eine Begrenzung bei 2, Werften bei 3 Arbeitern. Das ist angezeigt auf den Arbeitsplätzen. Alle anderen Arbeitsplätze können von einer unbegrenzten Anzahl von Arbeitern genutzt werden. Arbeiter können in ihre eigene Zone gestellt werden (ein Viertel des Spielplans) und in die zwei angrenzenden Zonen, aber nicht in die gegenüberliegende Zone der Insel.

In Spielen mit nur 2 oder 3 Spielern können die Ressourcengebiete der Zonen eines unbewohnten Dorfes normal genutzt werden. Es ist auch möglich, die Dammbaustellen dieser Zonen für das Erbauen von Dämmen zu nutzen. Die anderen Teile auf dem Küstengebiet (Dorf, Treffpunkt, Werft) werden während des Spiels nicht genutzt.

In Schritt 1 könnt ihr auch die Boote zu einer anderen Zone bewegen, in der sie vielleicht dringender für die Flucht nach Kos benötigt werden.

Schritt 2 Ereignisse

Der aktive Spieler wirft den roten Ereigniswürfel. Dieser Würfel zeigt, ob es in dieser Spielrunde 1, 2 oder 3 Ereignisse geben wird. Die Farbe der Nummer hat keine Bedeutung. Eine nach der anderen werden die Ereigniskarten vom Stapel gezogen und die Wirkungen werden sofort geprüft. In der Mitte dieser Spielanleitung findet ihr eine detaillierte Beschreibung.

Die meisten Karten haben eine sofortige Wirkung. Einige Karten werden in späteren Schritten der Spielrunde ausgespielt. Lasst diese Karten neben der Spielschrittübersicht solange liegen, bis die Wirkung ausgespielt wurde. Legt alle Karten auf den Abwurfstapel (neben dem Ziehstapel) sobald sie ausgespielt wurden.

Es kann vorkommen, dass manche Ereignisse nicht ausgespielt werden könne, oder keine Wirkung haben. Ihr braucht in solch einem Fall **keine** neue Karte vom Stapel ziehen.

Beispiel für zwei Ereigniskarten



Schritt 3 Aktionswürfel

Jetzt wirft der aktive Spieler die 5 gelben Aktionswürfel. Alle Würfel mit +1 oder -1 werden auf Schritt 9 der Spielschrittübersicht gelegt. Würfel mit x2 können das Ergebnis der Arbeiter auf einem Arbeitsplatz verdoppeln. Jeder Arbeitsplatz hat seinen eigenen Verdoppler und der Hermes (geflügelter Schuh) kann an jedem Arbeitsplatz benutzt werden. Entscheidet zusammen wie sie am besten zu gebrauchen sind. Ihr könnt nur einen Würfel pro Arbeitsplatz benutzen.

Aktionswürfel die nicht benutzt werden können, werden an den nächsten Spieler weitergereicht.

Schritt 4 Ressourcen sammeln

Alle Spieler können Steine, Holz und Weizen mit Hilfe der Arbeiter auf den Hängen des Vulkans sammeln. Jeder Arbeiter sammelt eine Ressource. Auf den 8 höher gelegenen Gebieten kann jeder Arbeiter 2 Ressourcen eines Typs sammeln. Mit einem Aktionswürfel kann diese bis auf 4 erhöht werden. Mit dem passenden Ereignis können bis zu 8 Ressourcen pro Arbeiter gesammelt werden!

*Auf den höheren 4 Ressourcengebieten erhalten die Arbeiter beim ersten Sammeln auf diesen Gebieten eine Bonusressource. Der Bonusressourcenmarker ist dann zu entfernen. **Bonusressourcen werden niemals verdoppelt (weder mit einem Aktionswürfel noch mit einer Ereigniskarte).***

Alle gesammelten Ressourcen werden auf dem Ressourcenplan mit dem versetzen des Ressourcenmarkers angezeigt. Die maximale Anzahl an Ressourcen die gelagert werden können ist 16, 20 oder 24, abhängig von der Spieleranzahl. Das ist auch angezeigt auf dem Ressourcenplan.

Die Arbeiter verbleiben nach dem Sammeln auf den Gebieten.

Schritt 5 Dämme und Boote bauen

Jeder Arbeiter auf einer Dammbaustelle kann in der jeweiligen Zone einen Damm bauen. Jeder Arbeiter in einer Werft kann ein Boot bauen. Das kann natürlich mit einem Aktionswürfel verdoppelt werden.

Einen Damm zu bauen kostet 1 Stein, ein Boot zu bauen kostet 1 Holz. Nehmt diese vom Vorrat auf den Ressourcenplänen. Ist der Vorrat leer, müsst ihr das Bauen beenden. Es ist erlaubt, das Bauen vorher zu beenden, um die Ressourcen für eine spätere Nutzung zu behalten.

Ein fertig gebauter Damm stellt ihr auf die angezeigten Felder der Zone in der sich auch die Baustelle befindet. Boote stellt ihr auf das Meer nahe dem Küstengebiet in der es gebaut wurde.

Die Arbeiter verbleiben nach dem Bauen von Dämmen und Booten auf den Arbeitsplätzen.

Schritt 6 Neue Arbeiter aufrufen

Jeder Arbeiter kann von den Treffpunkten (Theater) Dorfbewohner zur Hilfe aufrufen. **In einer Spielrunde können maximal 2 neue Arbeiter von einem Treffpunkt aufgerufen werden.** Diese Aktion mit einem Aktionswürfel zu verdoppeln, ist nur dann ratsam, wenn sich an einem Treffpunkt nur ein Arbeiter befindet.

Die aufgerufenen Dorfbewohner bewegt ihr vom Dorf zum Treffpunkt. Von nun an werden sie wie Arbeiter benutzt.

Schritt 7 Verköstigung der Arbeiter

Harte Arbeit macht Appetit! Jeder Spieler zählt ihre oder seine Arbeiter, einschließlich der gerade aufgerufenen. Spieler mit 1 und bis zu 5 Arbeitern benötigen 1 Weizen um sie zu ernähren. Für 6 oder mehr Arbeiter sind 2 Weizen notwendig.

Für jedes fehlende Weizen, werden 2 Arbeiter krank und müssen zurück in ihr Dorf. Entscheidet zusammen welche Arbeiter das betreffen soll.

Schritt 8 Fließen der Lava

überspringt den Schritt in der ersten Spielrunde

Die Lava fließt den Vulkan hinab! Sind in einer Zone schon Gebiete mit Lava bedeckt, ist nun das direkt darunter liegende Gebiet betroffen.

Nur Gebiete in denen alle Dämme gebaut sind, sind vor der Lava geschützt. Gebiete mit keinem oder zu wenig Dämmen werden jetzt auf die Lavaseite gedreht. Nutzlose Dämme werden zum Vorrat gelegt. Jeder Einwohner in diesen Gebieten muss **fliehen**. Das wird weiter unten erklärt.

Schritt 9 Ausbrüche

in der ersten Spielrunde ein Ausbruch weniger

Der Vulkan wird aktiv! Die Anzahl der Ausbrüche wird folgendermaßen bestimmt:

- Schwierigkeitsgrad Achilles und Herakles haben 2, Zeus 3 Ausbrüche.
 - Die gelben Würfel, welche in Schritt 3 hier platziert wurden, können die Anzahl der Ausbrüche zusätzlich erhöhen (+1) oder verringern (-1).
 - Die erste Spielrunde hat einen Ausbruch weniger.
- Die Maximalanzahl von Ausbrüchen ist 5 (Achilles/Herakles) oder 6 (Zeus).

Für jeden Ausbruch, werft den schwarzen Vulkanwürfel. Der Vulkan bricht in die Richtung des angezeigten Dorfes aus. **Falls die Zone schon komplett mit Lava bedeckt ist, wirf den Würfel nochmal.**

Mit einer Kombination von 2 Farben könnt ihr die Richtung des Ausbruchs wählen, zumindest solange keines bereits mit Lava komplett bedeckt ist. **Sind beide bereits bedeckt, wirf den Würfel nochmal.**

Nun da die Richtung des Ausbruchs bestimmt ist, drehe die oberen Gebiete der Zone auf die Lava-Seite. Dämme, die den Lavafluss nicht aufhalten konnten, werden in den Vorrat zurückgelegt. Alle Einwohner dieser Gebiete müssen **fliehen** (siehe unten).

Schritt 10 Evakuierung der Einwohner

Ihr könnt die Einwohner sicher mit dem Boot von Nisyros nach Kos evakuieren. Ihr könnt zwischen Dorfbewohnern und Arbeitern frei wählen, wen ihr retten wollt. Evakuiert könnt ihr sie von jedem Gebiet und mit jedem Boot egal welcher Zone. Entscheidet zusammen welche Einwohner gerettet werden sollen!

Für jeden geretteten Einwohner, legt 1 Boot zurück in den Vorrat. In der Schwierigkeitsstufe Herakles oder Zeus vermindert ihr den Weizenvorrat um 1. Stellt die Einwohner auf die Insel Kos.

Flucht

Sollte ein Gebiet mit Arbeitern von Lava vollständig bedeckt worden sein, müssen die Arbeiter in Spielschritt 8 oder 9 in Panik fliehen. Jeder Arbeiter hat eine 2/3 Chance zu entkommen. Für jeden fliehenden Arbeiter werft den roten Würfel, um Erfolg oder Niederlage zu bestimmen. Würfelt ihr eine schwarze Nummer (1 oder 3), ist die Flucht erfolgreich. Stellt den Arbeiter auf seinen Treffpunkt (Theater). Würfelt ihr jedoch die rote Nummer (2), war der Arbeiter zu langsam und er wird in den Hades gestellt. In den Küstengebiete stehen meistens sowohl Dorfbewohner als auch Arbeiter. Folgt den folgenden Schritten, wenn ein Küstengebiet bedroht ist von Lava bedeckt zu werden. Würfelt weiterhin für jeden Dorfbewohner und Arbeiter den roten Würfel.

- 1 Versucht erstens so viel Dorfbewohner wie möglich aus den Dörfern nach Kos zu bringen. Da es eine Paniksituation ist, können nur Boote dieser Zone benutzt werden. In der Schwierigkeitsstufe Herakles oder Zeus vermindert für jeden erfolgreich geflüchteten Dorfbewohner den Weizenvorrat um 1. Ohne Weizen ist es unmöglich der Insel auf diesem Weg zu entfliehen!
- 2 Sind noch Boote (und Weizen) vorhanden können die Arbeiter auch auf diesem Weg nach Kos fliehen. Arbeiter, die diesem Dorf angehören, haben Vorrang. Eine andere Reihenfolge ist möglich, wenn ihr sie gemeinsam entscheidet.
- 3 Existiert noch ein Küstengebiet eines anderen Spielers, können die übrig gebliebenen Einwohner in dieses Gebiet fliehen. Dorfbewohner gehen ins Dorf und Arbeiter zum Treffpunkt (Theater) dieses Küstengebietes. Das Gebiet muss erreichbar sein; ist das Gebiet von beiden Seiten von Lava umgeben, ist das Gebiet nicht erreichbar. In diesem Fall werden die verbliebenen Einwohner in den Hades gestellt.
- 4 Wenn alle Einwohner geflüchtet oder in den Hades gestellt worden sind, wird jedes leere Boot dieser Zone von Lava bedeckt. Legt sie zurück in den Vorrat.

Vertriebene Personen

Sollte euer Küstengebiet am Ende der Spielrunde mit Lava überdeckt sein, könnt ihr ein anderes Dorf zu eurer vorübergehenden Zuflucht, die ihr mit dem Besitzer des Dorfes teilt, wählen. Stellt alle Dorfbewohner in das Dorf und all eure Arbeiter auf den Treffpunkt dieses Küstengebietes. In der nächsten Spielrunde kannst du deine Arbeiter auf andere Gebiete stellen. Höflicherweise darf der Besitzer des Dorfes seine Arbeiter zuerst umstellen. Vertriebene Dorfbewohner können weiterhin als Arbeiter am Treffpunkt des neuen Dorfes gerufen werden.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn Nisyros komplett mit Lava bedeckt ist oder wenn sich keine Einwohner mehr auf der Insel befinden. Nun zählt jeder Spieler die Einwohner seines Dorfes, die sicher die Insel Kos erreicht haben.

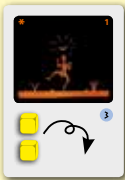
- Hat jeder Spieler 7 oder 8 Einwohner gerettet, dann haben alle zusammen einen **kleinen Sieg** errungen. Spielt das nächste Spiel mit demselben Schwierigkeitsgrad.
- Hat jeder Spieler 9 oder 10 Einwohner gerettet, dann habt ihr einen **großen Sieg** errungen! Ihr seid bereit für die nächste Herausforderung. Versucht einen höheren Schwierigkeitsgrad!





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.

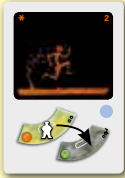
Einer der Arbeiter hat einen **brillanten Plan**. Nach dem Werfen der 5 Aktionswürfel in Schritt 3 kannst du 1 oder 2 Würfel noch einmal werfen. Extra Ausbrüche können nicht nochmal gewürfelt werden.

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.

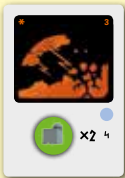
Einer der Arbeiter ist eine großer **Marathonläufer**. Nach dem Werfen der Aktionswürfel in Schritt 3 kannst du 1 Arbeiter zu einem anderen Arbeitsplatz bewegen.

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.

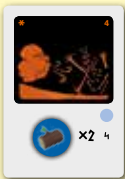
Ein schwerer **Wirbelsturm** löste mehrere Steine. In Schritt 4 haben alle Steingebiete einen doppelten Ertrag. Verdoppelt nicht den Bonusressourcenmarker.

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.

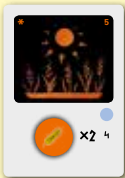
Ein mächtiger **Sturm** entwurzelte einige Bäume. In Schritt 4 haben alle Waldgebiete einen doppelten Ertrag. Verdoppelt nicht den Bonusressourcenmarker.

Une puissante **tempête** a déraciné de nombreux arbres. A l'étape 4, les espaces de forêt ont 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.

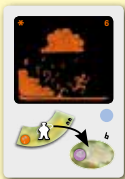
Gute Wetterverhältnisse ermöglichen einen **exzellenten Ertrag**. In Schritt 4 haben alle Weizenfelder doppelten Ertrag. Verdoppelt nicht den Bonusressourcenmarker.

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.

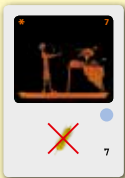
Eine **Nieselregen** kühlt die Lava. Der Lavafluss verlangsamt sich derart, dass alle Arbeiter fliehen können. Am Ende von Schritt 6 bewegt ihr alle Arbeiter auf einen Treffpunkt eurer Wahl.

Une **bruine 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.

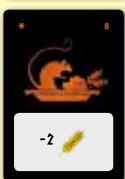
Die Arbeiter **fasten** für einen Tag. Kein Weizen ist in dieser Spielrunde nötig. Überspringe Schritt 7.

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.

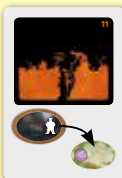
Les travailleurs sont intoxiqués par des **vapeurs volcaniques**. Jetez le dé noir jusqu'à ce qu'il indique une zone avec au moins 1 travailleur. L'espace le plus haut contenant un ou des travailleurs ne produit rien. Couchez les figurines pour l'indiquer.

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

1X



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.

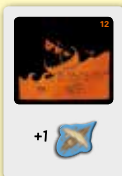
In einer großen **Suchaktion** wurde ein vermisster Arbeiter wiedergefunden! Ein Spieler der zuvor einen Einwohner verloren hat, kann einen Arbeiter vom Hades auf den Treffpunkt stellen.

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

1X



Er spoelt een **onbemande boot** aan. Leg een boot bij één van de dorpen.

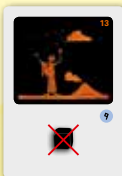
Ein **unbemanntes Boot** wurde auf die Küste gespült. Nehmt 1 Boot vom Vorrat und legt es nahe ans Dorf.

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

1X



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.

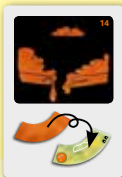
Ein **Orakel** sagt voraus, auf welcher Seite der Vulkan ausbrechen wird. Für den ersten Ausbruch in Schritt 9 werft den Vulkanwürfel nicht, sondern wählt selbst zusammen die Richtung des Ausbruchs.

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

1X



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.

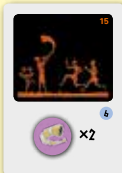
Die Lava sickert in eine **Felsspalte**. Wählt eine Zone und dreht die unteren von Lava bedeckten Felder zurück auf die Seite ohne Lava.

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

2X



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

1X



Een deel van de houtvoorraad is aangetast door **houtworm**. Verwijder 3 hout uit de houtvoorraad.

Teile des gelagerten Holzes sind vom **Holzurm** 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

1X



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

2X



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

2X



Een sterke **zeewind** heeft een boot tegen de kade stukgeslagen. Lever 1 boot in.

Ein starker **aufländiger 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

2X



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 recoit 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 recoit 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.

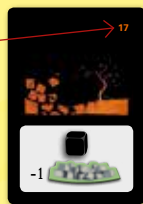
La plupart des cartes font effet immédiatement. Les autres agiront lors d'une étape ultérieure. En attendant, posez les près du schéma de déroulement. Une carte événement utilisée est mise sur la pile de défausse, près de la pioche.

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

Exemple de deux cartes d'événement



Événement positif



Événement négatif

Numéro de carte

Carte de démarrage

Étape concernée

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 situés 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 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 côtier 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 côtier 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 côtier 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.

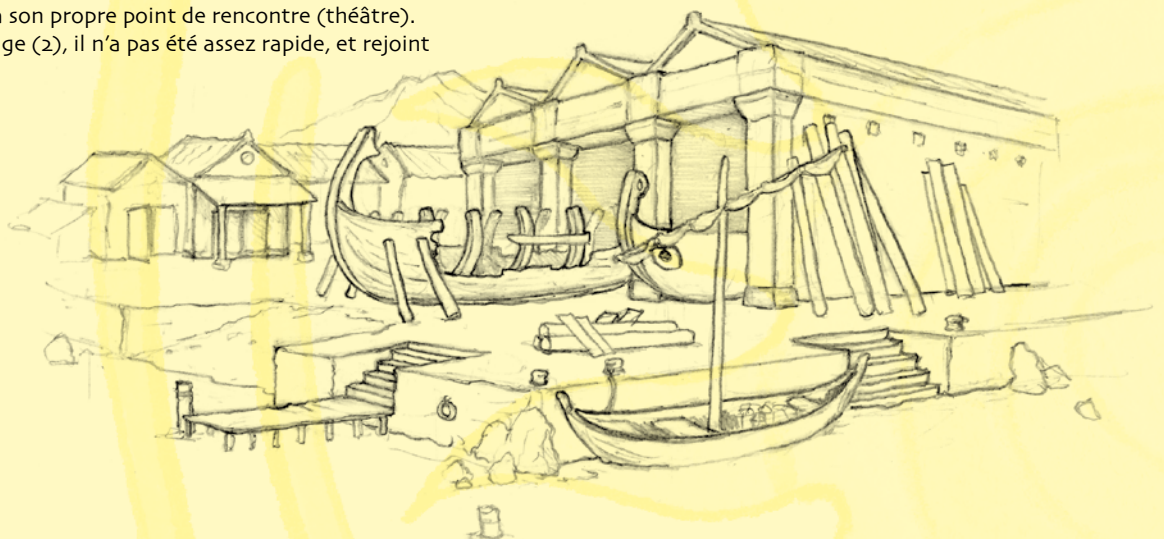
Les personnes déplacées

Si votre espace côtier 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.





NISYROS

co-operative strategy game

2 to 4 players • ages 12 and up • duration of play about 50 min

Game overview

Nisyros is a volcanic island in the Egeic sea, to the south of Kos. The biggest volcano on Nisyros is called Stephanos and is still active, without being really dangerous. The latest small eruption took place in 1956, at that time the inhabitants were evacuated as a precaution.

In this game, a series of big eruptions will completely cover the island with lava. The inhabitants need to flee from Nisyros to Kos by building boats. They can slow down the flow of lava by building dams. However, with a new eruption in this direction the dams will break and the lava will continue flowing down.

At the beginning of the game, each player has two workers and eight citizens. The workers recognize the danger and immediately start working. The citizens are still unaware of the threat, but can be summoned to join the workers during the game.

The workers need wood for building boats and stone for building dams. Wheat is grown to feed all the workers. These three resources can be harvested on the volcano slopes. The upper fields bring the highest yield, but these will soon be covered with lava. When an area is overflowing and workers are present, they will try to escape. If they fail, they will go to Hades, the realm of the dead.

Apart from the unpredictable volcano, in each round of play there will be 1, 2 or 3 events that can be either positive or negative. Five action dice can double the yield of the areas, but sometimes cause extra eruptions.

Will we succeed in bringing the inhabitants safely to Kos before Nisyros is completely covered with lava?

Contents

- 4 volcano parts (circles)
- 4 sea parts (puzzle pieces)
- 4 coastal areas with villages and workplaces
- 16 resource areas (stone, wood, wheat)
- 40 inhabitants (wooden play figures) in 4 colours
- 3 resource charts for stone, wood and wheat
- 3 ring-shaped markers for the 3 resources
- 4 bonus resources (2x stone, 1x wood, 1x wheat)
- 32 boats
- 32 dams
- 26 event cards
- 1 red event die
- 5 yellow action dice
- 1 black volcano die
- 1 sheet with die stickers
- 1 game flow marker (oval shaped ring)

Preparation for the first game

- Put the stickers on the 7 dice as indicated on the sticker sheet. Take care, every die is different! Also check the correct die colours.
- Glue the 4 round volcano parts together by joining the letters A-A / B-B / C-C. This creates the volcano base with the crater in the middle.

Setting up (see the game setup at the backside of this booklet)

- Puzzle the 4 sea parts together and put the volcano base in the center.
- Put down the 20 areas. Start with a ring consisting of the 4 largest pieces, the coastal areas, then place the smaller and smaller rings of 4 resource areas each. Lay them down randomly, so that each game will have a unique setup. Take care that you construct a game board consisting of 4 quarters, the 4 **zones** of the game.
- The upper 4 resource areas (directly around the volcano crater) receive a bonus resource marker.
- There are 4 villages: Mandraki, Pali, Emporios and Nikia. Each player chooses a village and places 8 inhabitants of its colour on the village: the citizens. Two inhabitants start as worker, put these on the meeting place (theater) next to the village.
- Divide the 3 resource charts between the players. If one player wants to manage all three of them, this is OK as well.
- Indicate the resource amounts with the ring shaped markers. The team receives a stock of 3 wheat per player, thus depending on the number of players 6, 9 or 12 wheat. Wood and stone start at zero.
- Put the boats and dams within reach next to the board.
- Select the 10 event cards with a star symbol in the upper left corner. Shuffle them well and set aside 5 of them. Shuffle the other 5, together with the event cards without a star and pile these up next to the game board. Then put the 5 cards that were set aside on top of the pile.
- The starting player receives the 7 dice. This could be the one who recently returned safely from a Mediterranean holiday.
- Place the game flow marker on step 1 of the overview on the game board.

Choosing the game level

Together, select a game level:

Achilles: each inhabitant needs a boat to escape and in every round of play 2 eruptions will occur.

Heracles: each inhabitant needs 1 wheat to escape with a boat; still 2 eruptions per round of play.

Zeus: each inhabitant needs 1 wheat to escape with a boat and there will be 3 eruptions per round of play.

Game flow

The active player follows the 10 steps of the game flow that are depicted on the overview on the game board. He or she will also throw dice for the whole team and makes decisions for the team in case the players cannot easily decide together. Players with resource tables keep tracking the increase or decrease of their resource. Of course, all players perform the actions of their own inhabitants, usually they can do this simultaneously.



Step 1 Moving workers and boats

Each player starts with 2 workers. Put these at the places where you expect them to be useful. Workers can move to a volcano slope to gather resources (see step 4). Or they can be placed on a dam building place or shipyard on the coastal areas to build dams or boats (step 5). Or they can stay on the meeting place (theater) to call up more workers (step 6).

The upper 8 resource areas have a limit of 2, the shipyards a limit of 3 workers. This is indicated at those workplaces. All other workplaces can be used by any amount of workers. Workers can be placed in their own zone (quarter of the game board) and in the two adjacent zones, but not on the opposite side of the island.

In a 2- or 3-player game, the resource areas in the zone of an empty village can be used normally. It is also possible to use the dam building place for building dams in this zone. The other parts of this coastal area (village, meeting place, shipyard) are not used during this game.

In step 1 you can also transfer boats to a different zone where they might soon be needed for fleeing to Kos.

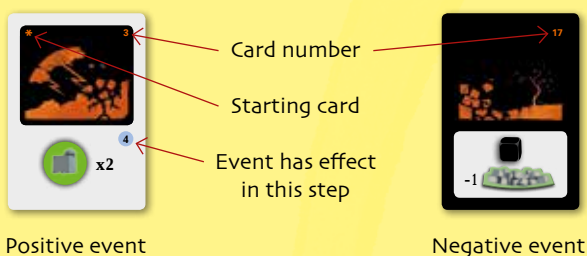
Step 2 Events

The active player throws the red event die. This die shows whether 1, 2 or 3 events will take place in this round of play. The colour of the number is irrelevant. One by one, take the event cards from the pile and immediately check the effect. In the middle of the game rules you will find a detailed description.

Most cards have their effect right away. Some cards are handled in a later step of this round of play. Put these cards next to the game flow overview until their effect has taken place. Put all event cards on the discard pile (next to the draw pile) as soon as they have been handled.

In case an event cannot be carried out or has no effect, do **not** draw a new card to replace it.

Example of two event cards



Step 3 Action dice

Now the active player throws the 5 yellow action dice. All dice with +1 or -1 are placed on step 9 of the game flow overview. Dice with x2 may double the result of workers on one workplace. Each workplace has its own doubler and the Hermes (winged shoe) can be utilized on any workplace. Decide together on the best way to deploy them. You can only use 1 die per workplace.

Action dice that cannot be used are already passed on to the next player.

Step 4 Gathering resources

All players gather stone, wood and wheat from all workers on the volcano slopes. Each worker gathers 1 resource. On the 8 upper areas each worker even produces 2 resources of that type. Doubling this with an action die can thus render 4 resources per worker. With the right event, in the best case 8 resources per worker can be obtained!

*The upper 4 resource areas give 1 bonus resource the first time they are harvested. The bonus resource marker is then removed. **Bonus resources are never doubled (neither by action dice nor by event cards).***

All gathered resources are recorded on the resource charts by moving the resource marker. The maximum number of resources that can be stored is 16, 20 or 24, depending on the number of players. This is indicated on the resource charts.

Leave the workers on the fields after gathering resources.

Step 5 Building dams and boats

Each worker on a dam building place can build a dam in this zone. Each worker on a shipyard can build a boat. Of course, this can be doubled with the right action dice.

Building a dam costs 1 stone, building a boat costs 1 wood. Take these from the supply on the resource chart. If the supply is empty, you must stop building. It is allowed to stop earlier to save some resources for later use.

A constructed dam is put on one of the indicated spots in the same zone as the dam building place. Boats are placed at sea near the coastal area where they were built.

Leave the workers on their workplaces after building dams and boats.

Step 6 Summoning new workers

Each worker on a meeting place (theater) can call up a citizen from the village to join the workers. **In one round of play a maximum of 2 workers can be summoned on each meeting place.** So doubling this action with an action die is only useful if there is just one worker on the meeting place.

Move the called up citizens from the village to the meeting place. From now on you can deploy them as workers.

Step 7 Feeding the workers

Hard work brings appetite! Each player counts his or her workers, including recently summoned workers. Players with 1 to 5 workers need 1 wheat to feed them. For 6 or more workers, pay 2 wheat.

For every wheat that is lacking, 2 workers get sick and return to their village. Decide together whose workers are affected.

Step 8 Flow of lava

skip this step in the first round of play

The lava is flowing down! In each zone that contains lava, the area directly underneath is threatened. Only areas with all dams in place are safe from the lava flow. With no or too few dams, the area is turned over to the lava side. Useless dams are returned to the supply next to the game board. Any inhabitants on this area will need to **flee**. This will be explained separately below.

Step 9 Eruptions

one eruption less in the first round of play

The volcano starts erupting! The number of eruptions is determined in the following way:

- Game level Achilles and Heracles have a basic number of 2, level Zeus of 3 eruptions.
- The yellow dice that were placed here in step 3 can raise (+1) or lower (-1) the number of eruptions.
- The first round of play always has one eruption less.

The maximum number of eruptions is 5 (Achilles/Heracles) or 6 (Zeus).

For each eruption, throw the black volcano die. The volcano erupts in the direction of the indicated village. **Throw again if this zone was already completely covered with lava.**

With a combination of 2 colours, you get to choose the direction, unless one of the 2 was already completely covered. **If they were both covered with lava already, throw again.**

Now that the direction of the eruption is determined, turn over the upper area in this zone to the lava side. Dams do not protect against eruptions and are returned to the supply. Any inhabitants on this area have to **flee** (see below).

Step 10 Evacuating inhabitants

You can bring inhabitants to safety by evacuating them by boat from Nisyros to Kos. Choose freely which inhabitants -citizens and/or workers- you want to save. Evacuate them from any location and with boats from any zone. Decide together which inhabitants need to be saved!

For each evacuated inhabitant, 1 boat is returned to the supply next to the game board. On game level Heracles or Zeus, also remove 1 wheat from the supply. Place the inhabitant on Kos.

Fleeing

Should an area be covered by lava in step 8 or 9 containing 1 or more workers, they flee in panic. Each worker has 2/3 chance to escape. For each fleeing worker, throw the red die to determine success or failure. If you throw a black number (1 or 3), the flight succeeds. Put the worker on his own meeting place (theater). If you throw a red number (2), the worker was too slow and is placed on Hades.

A coastal area usually contains both workers and citizens. Follow the steps below when such an area is covered by lava. Keep throwing the red die for each inhabitant.

- 1 First try to bring as many citizens as possible from the village to Kos. Since this is a panic situation, only boats on the zone of this village can be used. On level Heracles or Zeus, pay 1 wheat for every successfully fled citizen. Without wheat it is impossible to escape in this way!
- 2 Are there still boats (and grain), workers can also flee to Kos in this way. Workers that belong to this village get priority. A different fleeing order is allowed if decided together.

- 3 Is there still a coastal area from another player, then the left over inhabitant can flee to that area. Citizens go to the village, workers to the meeting place (theater) of this coastal area. However they must be able to reach it: if the coastal area is closed in by lava on both sides, it is impossible to reach the area on the opposite side. In that case, all inhabitants are placed on Hades.
- 4 When all inhabitants have escaped or moved to Hades, any empty boats left in this zone are covered by lava. Return them to the supply.

Displaced persons

Should your coastal area be covered by lava, at the end of this round you may choose another village as your temporary home that you share with the owner of this village. Put all your citizens on this village and all workers on a meeting place in this coastal area. In the upcoming rounds of play you can deploy your workers from this location. Usually the owner of the village will deploy his workers before the displaced workers are moved. Displaced citizens can still be summoned to become workers, at the theater next to their new village.

Game end

The game ends when Nisyros is completely covered by lava or when there are no inhabitants left on the island. Now each player counts the number of his or her inhabitants that have safely reached Kos.

- Did each player save 7 or more inhabitants, then the team yields a **small victory**. Play the next game on the same level.
- Did each player save 9 or 10 inhabitants, then you have earned a **big victory!** You are ready for the next challenge. Consider playing at the next level.

Colophon • Colofon • Impressum

© 2016 Sunny Games

Author/Auteur/Autor	Peter Slaman www.peterslaman.nl
Illustrator/Illustrateur	Melchior van Rijn www.melchiorvanrijn.nl
Designer/Vormgever/Projektant	Jeroen van Dijk www.2dsign.nl
Producer/Producent/Produzent/ Producteur	Nederlandse Spellen Fabriek www.nsfgames.com
Editorial advice/Redactioneel advies/ Redaktionelle Beratung/ Conseil de rédaction	Anne Mijke van Harten www.earthgames.nl
English translation	Steven Michiel Rijdsdijk www.sunnygames.eu assisted by Richard Parks www.myriadonline.co.uk
Traduction française	Philippe Cappelle www.jeux-de-traverse.com
Deutsche Übersetzung	Lars Kulik www.olduvai.eu
Final editing/Eindredactie/Endredaktion/ Correction	Steven Michiel Rijdsdijk www.sunnygames.eu

Publisher/Uitgever/Herausgeber/Éditeur:

Sunny Games

Keizerzand 54, 1704 WL Heerhugowaard, The Netherlands,
+31 72 57 47 825

www.sunnygames.nl / www.sunnygames.eu

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes, Canada

Many thanks to all test players!
Remerciements à tous ceux qui ont testé le jeu!
Dziękuję wszystkim testującym gracze!
Vielen dank an alle Testspieler!



Startopstelling spel met 3 spelers

- A Overzicht spelverloop
- B Spelverloop indicator
- C Zone
- D Kustgebied
- E Dorp met burgers
- F Verzamelveld met werkers
- G Botenwerf
- H Dammenbouwplaats
- J Grondstofgebieden
- K Bonusgrondstoffen
- L Grondstof Tabellen
- M Dammenvoorraad
- N Botenvoorraad
- O Gebeurteniskaarten
- P Gebeurtenisdobbelsteen
- Q Actiedobbelstenen
- R Vulkaandobbelsteen
- S Vulkaankrater
- X Deze plekken worden niet gebruikt in een spel met 3 spelers

Spielaufbau für 3 Spieler

- A Spielschrittübersicht
- B Spielschrittmarker
- C Zone
- D Küstengebiet
- E Dorf mit Einwohnern
- F Treffpunkt mit Arbeitern
- G Schiffswerft
- H Dammbaustelle
- J Ressourcengebiete
- K Bonusressourcen
- L Ressourcenpläne
- M Dammausgabe
- N Bootausgabe
- O Ereigniskarte
- P Ereigniswürfel
- Q Aktionswürfel
- R Vulkanwürfel
- S Vulkankrater
- X Diese Gebiete haben keine Funktion für das Spiel mit 3 Spielern

Préparation pour 3 joueurs

- A Schéma de déroulement du jeu
- B Marqueur du déroulement
- C Zone
- D Espace côtière
- E Village avec les habitants
- F Point de rencontre pour les travailleurs
- G Chantier naval
- H Lieu de construction des barrages
- J Espaces des ressources
- K Ressources supplémentaires
- L Cartes ressources
- M Réserve de barrages
- N Réserve de bateaux
- O Cartes événement
- P Dé événement
- Q Dés Action
- R Dé Volcan
- S Cratère
- X Ces espaces ne sont pas utilisés pour un jeu à 3

Game setup for a 3-player game

- A Game flow overview
- B Game flow marker
- C Zone
- D Coastal area
- E Village with citizens
- F Meeting place with workers
- G Shipyard
- H Dam building place
- J Resource areas
- K Bonus resources
- L Resource charts
- M Dam supply
- N Boat supply
- O Event cards
- P Event die
- Q Action dice
- R Volcano die
- S Crater of the volcano
- X These areas have no function in a 3-player game