

THE FLOOR IS LAVA!

FAMILY EDITION



- (GB) **THE FLOOR IS LAVA!**
FAMILY EDITION
- (FR) **LE SOL EST DE LA LAVE !**
ÉDITION FAMILIALE
- (NL) **THE FLOOR IS LAVA!**
FAMILIE EDITIE
- (DE) **DER BODEN IST LAVA!**
FAMILIEN-EDITION
- (IT) **THE FLOOR IS LAVA!**
FAMILY EDITION
- (ES) **¡EL SUELO ES LAVA!**
EDICIÓN FAMILIAR
- (PT) **O CHÃO É LAVA!**
EDIÇÃO PARA FAMÍLIA
- (PL) **PODŁOGA TO LAWY!**
EDYCJA RODZINNA



926278

Goliath



CONTENTS

- 50 Challenge Cards with 100 challenges.
- 38 Stones:
 - 20 Regular
 - 12 with ? mark
 - 6 Danger
- Spinner



Regular Stone

Red, yellow, green, and blue. Some regular stones have a ? that are used for extra challenges!



Danger Stone

Orange stones with a Danger symbol.

THINGS TO KNOW BEFORE YOU PLAY

"Pull apart the spinner arrow. Assemble the spinner by placing the spinner base through the hole in the spinner board and snapping the arrow on top.

Start by choosing which game to play. Using the game instructions, place the stones on the floor in the pattern described for the game chosen.

- If the game requires challenge cards or the spinner, shuffle the challenge cards and place them near the spinner.
- If the game requires a Referee, choose someone to be the Referee. The Referee will help lead the game by spinning the spinner, calling out directions, reading cards, and collecting stones as needed.
- The floor is not lava while setting up games! Once the Referee announces, "The floor is lava!", any player who touches the lava faces consequences!

For older kids, spread the stones out (1 to 2 feet apart) to make games more challenging!

Lava, Lava, VOLCANO

3+ player

You'll need:

Regular stones – 1 fewer than the number of players. (5 stones for 6 players, 4 for 5 players, etc.)

SET UP

Place stones in a circle, spaced at least a few feet apart. There should be one fewer than the total number of players. (For example, 4 stones for 5 players.)

The Referee chooses the first player to be "it." The "it" player stands on the floor and all other players sit on one stone each, facing the center.

The ? has no special effects for this game.

PLAYING THE GAME

This game has no winners or losers! Players take turns being "it" and racing to tag each other.

The player who is "it" begins walking clockwise in a circle outside of the stones. As they walk around, they tap each player's head and decide whether that player is Lava or a Volcano. The "it" player must say out loud what they choose. For example, "Lava, lava, lava, lava... VOLCANO!"

When the "it" player taps another player and says "Volcano," the "it" player must run clockwise around the circle and try to get back to the Volcano's stone to steal it before they get tagged!

If a player is chosen as the Volcano, they must get up and chase the "it" player around the circle, trying to tag them before the "it" player can claim their stone.

If the Volcano tags the other player in time, the "it" player stays "it" for the next round.

If the Volcano cannot tag the other player in time, they are now "it."

Play as many rounds as you want!

Disappearing Stones

1 Referee, 3+ players

You'll need:

Regular stones – 1 fewer than the number of players. (5 stones for 6 players, 4 for 5 players, etc.)

SET UP

Place stones in a circle, spaced a few feet apart. There should be one stone fewer than the total number of players. (For example, 3 stones for 4 players.)

The ? has no special effects for this game.

Players should stand around the stones and wait for the Referee.

PLAYING THE GAME

The object of the game is to be the last player standing on a stone!

To begin the game, the Referee says "go." Players must then walk around the stones on the floor, moving clockwise. But watch out! At any time, the Referee can announce the floor is lava! As soon as the floor is lava, players have to race to stand on a stone. The player that doesn't make it to a stone is out of the game.

At the beginning of each round, the floor is no longer lava and the Referee removes one stone from the circle. When they say "Go!" the players begin walking again until the Referee shouts that the floor is lava once more. Players should listen carefully because the referee can trick their players by saying things like, "The floor is... Popcorn! ...Clouds! ... Bananas!" Players should only stop when they hear, "The floor is lava!"

NOTE: Optionally, the Referee can sing or play music instead of saying "go," and stop the singing/music instead of announcing the floor is lava!

The last player remaining is the winner!

Hot Spot

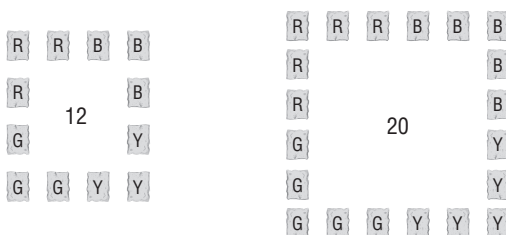
1 Referee, 3+ players

You'll need:

3-4 players: 3 of each color stone (12 total)
5-6 players: 5 of each color stone (20 total)

SET UP

Create a square with the stones (with stones a few feet apart) so that each corner has tiles of a different color. Use 12 stones for 3-4 players and 20 stones for 5-6 players. All players begin the game standing on a random stone and the Referee stands in the center of the square. The ? has no special effects for this game.



PLAYING THE GAME

The object of the game is to be the last player standing on a stone!

To begin the game, the Referee announces the floor is lava, then closes their eyes and counts to ten out loud. While the Referee's eyes are closed, players skip around the stones until they choose which color corner to stand in. They must stop wherever they are once the Referee reaches "ten." With their eyes still closed, the Referee calls out a color, and any player standing in that color corner is in the hot spot and out of the game! Then the Referee closes their eyes again and begins another round. When there are only two players remaining, they cannot stand in the same color corner. The game continues until one of the players is eliminated.

Remember: If a player touches the lava at any time during the game, they're out!

The last player remaining is the winner!

Attack of the Mega Lava

4+ players

You'll need:

All regular stones.

SET UP

Place all the stones in a random pattern, alternating colors. All players stand on a random stone and the oldest player is the first Mega Lava. The ? has no special effects for this game.

PLAYING THE GAME

The object of the game is to be the last player standing!

To begin the game, the first Mega Lava player gets on the floor and declares that the floor is lava!

The Mega Lava player is immune to the lava floor. They must crawl on the floor to try and catch the other players who have to run and jump from stone to stone to stay out of reach. If the Mega Lava player touches another player, they are out and must take the stone they were standing on with them.

If a player is tagged or touches the lava, they're out.

The last player remaining is the winner! On the next round, they become the Mega Lava!

Add some MEGA fun to this game!

To make the game more challenging, any player who is tagged or touches the floor becomes a Baby Lava. The Mega Lava and Baby Lavas crawl on the floor together, trying to catch other players until there's only one player left standing!

The Floor is Lava (Original Game!)

1 Referee, 2+ players

You'll need:

All regular stones, challenge cards, and the spinner.

SET UP

Spread out the stones in a random pattern on the floor (keeping the colors mixed up). Stones should not overlap. All players stand on a random stone and wait for the Referee to start the game.

PLAYING THE GAME

The object of the game is to be the last player who hasn't fallen into lava!

To begin the game, the Referee announces the floor is lava, spins the spinner, then calls out the color it lands on. (Ignore the hands and feet on the spinner for this game.) Players must move to a stone of the same color to stand on – they may step on any color stone along the way until they reach the correct color. Only one player can stand on a stone at a time. If a player is already standing on the color called, they still have to move! Any stones still on the floor are safe to stand on. When players are done moving, the Referee removes all players' starting stones from the lava.

If a player lands on a stepping stone with a ?, they should raise their hand to alert the Referee. Then the Referee draws and reads a challenge card to that player. The player must accomplish the challenge without falling into the lava!

At any time during the game, if a player touches the lava, they're out! When players are out, they can help the Referee collect the other players' starting stones.

The Referee starts another round by spinning to identify a new color and removing all players' starting stones. If all stones of a single color have been removed from the lava, spin again until it lands on a color that is still in play. Continue spinning and removing stones until there is only one player left.

The last player remaining on a stone is the winner!

Add a twist to the original game!

Mega Challenge

All challenges, all the time! In this version of the game, the Referee still spins the spinner and calls out a color each round, but after players have landed on a stone, the Referee reads a challenge card to every player! The Referee can give all players the same challenge or read a different one to each player.

Danger Stones

(You'll need all 6 danger stones, as well as the original game pieces.)

Mix in the danger stones with all other stones on the floor. Watch out! These new stones are unstable so when playing with danger stones, players must always jump over them to get to other stones! If a player touches a danger stone, they get burned by lava and must stand or hop on one leg for the rest of the game. If they touch 2 danger stones, they're out!

Lava Twist

1 Referee, 2-6 players

You'll need:

The spinner and...

2-4 players: 4 of each color stone (16 total)

5-6 players: 5 of each color stone (20 total)

SET UP

Randomly place the stones very close together, but not overlapping.

The ? has no special effects for this game.

All players stand on a random stone and wait for the Referee.

PLAYING THE GAME

The object of the game is to be the last player who hasn't fallen into lava!

Players should start with both feet on one stone, and wait to move their feet again until the Referee specifically calls out a color for "right foot" or "left foot." To begin the game, the Referee spins the spinner and calls out both the color and hand/foot indicated on the spinner. For example, "right hand on red" or "left foot on green."

The Referee then announces the floor is lava and continues spinning the spinner and calling out directions. All players must follow the Referee's directions by moving their hand or foot to a stone of the same color. Once a player moves their hand or foot to a stone, they must keep it on that color until the Referee calls another color for that same body part. Stones can be share

d by multiple players and multiple body parts of the same player. Players may need to cross over or under another player to reach stones, and they're sure to get twisted up!

Players are out of the game if they remove a hand or foot from a stone that was already called, or they touch the lava. If players can't reach a color the Referee calls, they must forfeit.

The last player remaining is the winner!

Red Lava, Green Lava

1 Referee, 2-6 players

You'll need:

Regular stones and 2-6 danger stones (one danger stone per player).

SET UP

Create a track for each player in parallel lines using any color of stone.

The ? has no special effects for this game.

• 2-3 players: 7 stones per track

• 4-5 players: 6 stones per track

• 6 players: 5 stones per track

Place one danger stone at the end of each track. This will be the finish line.

Players stand on the first stone of each track and wait for the Referee.

The Referee stands on the opposite side of the tracks, behind the finish line, facing the players

PLAYING THE GAME

The object of the game is to race to the finish line without getting caught moving!

To begin the game, the Referee first announces the floor is lava and the light is red. Any time the Referee turns around (facing away from players) and says "green lava," the players may start moving toward the finish line. To move, players must hop with both feet, like a bunny, from one stone to the next.

Any time the Referee says "red lava," players must freeze in place. The Referee must say "red lava" first and then quickly turn around. If the Referee catches any players moving, they must go back to the first stone on their track. To start another round, the Referee faces away from the players again and then says "green lava."

If a player touches the lava at any time during the game, they're out!

The first player to reach the finish line is the winner!

Volcano Says

1 Referee, 2+ players

You'll need:

All regular stones and challenge cards (optional).

SET UP

Place all of the stones in a random pattern, alternating colors. For more than 4 players, add the challenge stones to the floor. The ? has no special effects for this game unless the Volcano says they do! Players stand on one stone each and wait for the Referee. The Referee will be the Volcano.

PLAYING THE GAME

The object of the game is to be the last player standing on a stone!

To begin the game, each player must stand on a stone and then the Referee announces the floor is lava! The Referee is the Volcano and can give any direction that they want to the players.

Players should only follow the directions if the Referee begins the sentence with "Volcano says..." If the Referee gives directions without saying "Volcano says", the players should stand still. For example:

• Players move: "Volcano says, "jump three times on a blue stone!"

• Players do not move: "Jump three times on a blue stone!"

The Referee may use the challenge cards for ideas or come up with their own as they try to trick the players! Other examples:

• Volcano says, "jump on 10 stones but only touch ? stones with one foot!"

• Volcano says, "bunny hop while patting your head on every blue stone!"

• Volcano says, "flip all the way around while jumping to the next stone!"

If players follow directions at the wrong time or touch the lava, they're out of the game!

The last player remaining is the winner!

Hot Foot Hopscotch

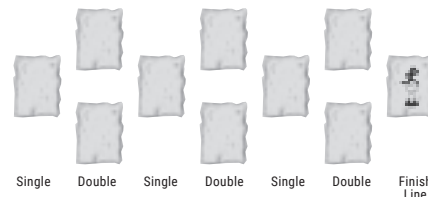
2+ players

You'll need:

9 regular stones, 1 danger stone, 1 small household object.

SET UP

Place the stones (of any color) in a hopscotch course (see illustration). The last stone in the row should be a single challenge stone, which will serve as the finish line. The ? Has no special effects for this game.



Players must decide on the order that they will take turns and then stand outside the stones.

PLAYING THE GAME

The object of the game is to get your object to the finish line first!

The floor is only lava for the player taking their turn. On a player's first turn, they should place the household object on the first stone.

To complete a turn, the player must touch every stone except the one with the object. For single stones, they must hop on one foot, and for double stones, they use both feet (one foot per stone).

At the last stone, they should hop with both feet, turn around, and head back toward the start. This time, when they reach the stone before their object, they must balance on one foot, pick up the object, and then continue hopping back to the beginning of the course.

NOTE: Once the object is picked up, the stone is no longer off limits.

If the player finishes without any mistakes or touching the lava, they get to move forward and should pass the object to the next player. On their next turn, they should place their object on the next single stone closer to the finish line (do not place the object on any of the double stones). If a player makes a mistake or touches the lava, their turn is over and they must repeat their course on their next turn with their object starting on the same stone.

The first player to get their object to the finish line is the winner!

Hello Volcano

1 Referee, 2+ players

You'll need:

All regular stones and all danger stones.

SET UP

Place all the stones in a random pattern, alternating colors. All players stand on a random stone and wait for the Referee to start the game. The ? has no special effects for this game.

PLAYING THE GAME

The object of the game is to be the last player standing on a stone!

To begin the game, the Referee first announces the floor is lava and then closes their eyes.

The Referee is immune to lava!

Whenever the Referee yells "Hello," all players yell back, "Volcano!" The Referee must keep their eyes closed and walk slowly toward the players' voices, trying to tag someone. (NOTE: If playing in a small space, have the Referee walk slowly, taking baby steps.) Players must hop from stone to stone to try and keep from being tagged.

If a player is tagged or touches the lava, they're out.

The last player remaining is the winner!

CONTENU

- 50 cartes Défis, avec 100 défis
- 38 pierres :
 - 20 pierres classiques
 - 12 pierres classiques avec point d'interrogation (ou pierres défis)
 - 6 pierres danger
- Roue

**Pierre classique**

Rouge, jaune, verte ou bleue. Certaines pierres ont un point d'interrogation (« ? ») marqué sur elles, pour plus de défis !

**Pierre danger**

Les pierres orange sont marquées d'un symbole « Danger ».

AVANT DE JOUER

Détacher la flèche de la roue. Assembler la roue en faisant passer la base de la flèche dans le trou du disque, avant d'insérer la flèche dessus.

Commencez par choisir quel type de partie vous voulez jouer. Au moyen des instructions, placez les pierres au sol, arrangées de la manière décrite pour le type de partie choisi.

- Si vous avez besoin de cartes Défi ou de la roue, mélangez les cartes Défi et placez-les près de la roue.
- S'il vous faut un arbitre, désignez quelqu'un qui assumera ce rôle. L'arbitre fait avancer le jeu en faisant tourner la roue, en donnant les instructions, en lisant les cartes, et en ramassant les pierres lorsqu'il le faut.
- Le sol n'est pas de la lave lors de la mise en place ! Une fois que l'arbitre annonce que « Le sol est de la lave ! », tout joueur qui met son pied dans le feu doit en subir les conséquences !

Pour les enfants plus âgés, écartez les pierres de 30 à 60 cm pour rendre le jeu plus difficile !

Lave, Lave, VOLCAN

A partir de 3 joueurs

Il vous faut :

Des pierres classiques : autant que le nombre de joueurs, moins 1 (5 pierres pour 6 joueurs, 4 pierres pour 5 joueurs, etc.).

MISE EN PLACE

Disposez les pierres en cercle, écartées de 30-60 cm. Il faut une pierre de moins que le nombre de joueurs (par exemple, 4 pierres pour 5 joueurs).

L'arbitre choisit un joueur, qui sera le volcan. Le volcan se tient non loin du cercle, tous les autres joueurs s'assoient chacun sur une pierre, face au centre.

Les pierres marquées d'un point d'interrogation sont sans effet pour ce jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Ce jeu n'a ni gagnants, ni perdants ! Les joueurs se relaient pour jouer le rôle du volcan, en courant pour s'attraper les uns les autres.

Le volcan marche dans le sens des aiguilles d'une montre, hors du cercle. Tout en marchant, il touche la tête de chacun des joueurs, en disant soit « Lave », soit « Volcan ». Il le dit à voix haute, pour que tout le monde puisse entendre ce qu'il dit. « Lave, lave, lave, lave... VOLCAN ! »

Si le joueur touche la tête d'un autre en disant « Volcan », il doit courir autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre en cherchant à s'asseoir sur la pierre du volcan pour la lui voler avant d'être attrapé !

Le joueur qui a été ainsi choisi doit se lever et courir derrière le volcan, dans le même sens que lui, pour l'attraper avant qu'il ne s'assoie sur sa pierre.

S'il l'attrape (il suffit qu'il le touche), alors il retourne s'asseoir à sa place, et le volcan reste le volcan. Une nouvelle manche commence.

S'il n'arrive pas à l'attraper, ce joueur devient le volcan.

Rejouez autant de fois que vous le voulez !

Pierres englouties

1 arbitre, 3 joueurs ou plus

Il vous faut :

Des pierres classiques : autant que le nombre de joueurs, moins 1 (5 pierres pour 6 joueurs, 4 pierres pour 5 joueurs, etc.).

MISE EN PLACE

Disposez les pierres en cercle, écartées de 30-60 cm. Il faut une pierre de moins que le nombre de joueurs (par exemple, 3 pierres pour 4 joueurs).

Les pierres marquées d'un point d'interrogation sont sans effet pour ce jeu.

Les joueurs se tiennent debout sur les pierres, et attendent que l'arbitre donne le signal.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est d'être le dernier joueur debout sur une pierre !

Pour commencer, l'arbitre dit « C'est parti ! ». Les joueurs se promènent en faisant le tour du cercle de pierres, en avançant dans le sens des aiguilles d'une montre. Mais attention ! À tout moment, l'arbitre peut annoncer que « Le sol est de la lave ! » Dès que le sol est de lave, les joueurs se dépêchent de se mettre sur une pierre (une personne par pierre). Le joueur qui reste sans pierre est englouti par la lave et éliminé de la partie.

Au début de chaque manche, le sol n'est plus de lave, et l'arbitre enlève une pierre du cercle. Quand il dit « C'est parti ! », les joueurs reprennent leur déambulation autour du cercle de pierres, jusqu'à ce que l'arbitre annonce à nouveau que « Le sol est de la lave ! ». Les joueurs doivent faire bien attention, parce

que l'arbitre peut piéger les joueurs en annonçant que « Le sol est en... mais ! nuages ! banane ! », etc. Les joueurs ne doivent s'arrêter que lorsqu'ils entendent « Le sol est de la lave ! »

REMARQUES : Au lieu de parler, l'arbitre peut également chanter une chanson ou jouer de la musique ; les joueurs doivent se mettre à l'abri lorsque la musique s'arrête.

Le dernier joueur restant remporte la partie !

Point chaud

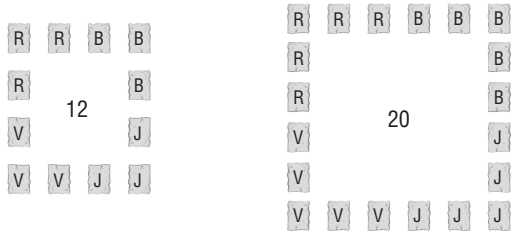
1 arbitre, 3 joueurs ou plus

Il vous faut :

De 3 à 4 joueurs : 3 pierres de chaque couleur (12 au total)
De 5 à 6 joueurs : 5 pierres de chaque couleur (20 au total)

MISE EN PLACE

Disposez les pierres de sorte à former un carré (en espaçant les pierres de 30 à 60 cm) dont chaque coin a une couleur différente (un coin bleu, un coin rouge, etc.). Jusqu'à 12 pierres pour 3 à 4 joueurs ; jusqu'à 20 pierres pour 5 à 6 joueurs. Tous les joueurs commencent la partie en se tenant sur une pierre au hasard. L'arbitre se positionne au centre du carré. Les pierres marquées d'un point d'interrogation sont sans effet pour ce jeu.

**DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

Le but du jeu est d'être le dernier joueur debout sur une pierre !

Pour commencer la partie, l'arbitre annonce que « Le sol est de la lave ! ». Puis il ferme les yeux et compte à voix haute jusqu'à 10. Tant que l'arbitre a les yeux fermés, les joueurs passent d'une pierre à l'autre jusqu'à choisir une couleur sur laquelle se positionner. Lorsque l'arbitre arrive à « 10 », tout le monde s'arrête. L'arbitre annonce alors une couleur. Puis il ouvre les yeux : tout joueur qui est sur une pierre de cette couleur est brûlé ! L'arbitre ferme à nouveau les yeux, et une nouvelle manche commence. S'il n'y a plus que deux joueurs restants, ils n'ont pas le droit de se positionner sur la même couleur. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient été éliminés, sauf un.

Attention : Le sol est de la lave : si à tout moment le pied d'un joueur dépasse d'une pierre, il est éliminé !

Le dernier joueur restant remporte la partie !

L'attaque du méga magma

A partir de 4 joueurs

Il vous faut :

Toutes les pierres classiques.

MISE EN PLACE

Disposez toutes les pierres de façon aléatoire, en variant les couleurs. Tous les joueurs se tiennent sur une pierre au hasard. Le joueur le plus âgé est le premier méga magma. Les pierres marquées d'un point d'interrogation sont sans effet pour ce jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est d'être le dernier joueur debout sur une pierre !

Pour commencer la partie, le premier joueur méga magma descend de sa pierre, se couche (ou se met à quatre pattes), et déclare que « Le sol est de la lave ! »

Le joueur méga magma n'est pas brûlé. Il doit ramper par terre (ou avancer à quatre pattes) pour tenter d'attraper les autres joueurs, qui doivent sauter de pierre en pierre pour ne pas se faire toucher. Si le joueur méga magma touche un autre joueur, ce dernier est éliminé. Il sort du jeu en emportant la pierre sur laquelle il se tenait.

Si un joueur met son pied dans le feu, il est éliminé également.

Le dernier joueur restant remporte la partie ! C'est lui qui jouera le rôle de méga magma pour la manche suivante !

Pour un jeu encore plus méga amusant !

Pour rendre ce jeu encore plus amusant, tout joueur touché devient un bébé magma. Le méga magma et les bébés magmas rampent (ou avancent en quatre pattes) ensemble par terre pour tenter d'attraper les autres joueurs, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un !

Le sol est de la lave ! (l'original !)

1 arbitre, 2 joueurs ou plus

Il vous faut :

Toutes les pierres classiques, les pierres Défis, et la roue.

MISE EN PLACE

Répartissez les pierres au hasard par terre, en mélangeant les couleurs. Les pierres ne doivent pas se chevaucher. Tous les joueurs se tiennent sur une pierre au hasard et attendent que l'arbitre donne le départ.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est d'être le dernier joueur à ne pas être tombé dans la lave !

Pour commencer le jeu, l'arbitre annonce que « Le sol est de la lave ! ». Il fait tourner la roue, et annonce la couleur indiquée (pour ce jeu, ignorez les mains et les pieds). Les joueurs doivent se positionner sur une pierre de la couleur indiquée. Ils peuvent marcher sur les pierres des autres couleurs jusqu'à parvenir sur la bonne couleur. Il ne peut pas y avoir plus d'un joueur sur une même pierre. Si un joueur est déjà sur une pierre de la couleur indiquée, il doit quand même se déplacer pour se mettre sur une autre pierre de cette couleur ! Une fois que les joueurs ont fini de se déplacer, l'arbitre enlève toutes les pierres sur lesquelles les joueurs se tenaient au début de ce tour.

Si un joueur termine le tour sur une pierre avec un point d'interrogation, il doit lever le bras et en aviser l'arbitre. L'arbitre tire alors une carte Défi et la lit à voix haute. Le joueur doit exécuter les instructions données sans tomber dans la lave !



À tout moment, si un joueur touche le feu, il est éliminé ! Une fois un joueur éliminé, il peut aider l'arbitre à ramasser les pierres à éliminer.

L'arbitre commence un nouveau tour en faisant tourner la roue et en annonçant la couleur indiquée, avant d'éliminer les pierres sur lesquelles se tenaient les joueurs. Si toutes les pierres d'une même couleur ont été éliminées, et que la flèche indique cette couleur, faites à nouveau tourner la roue jusqu'à ce qu'elle indique une couleur encore en jeu. Continuez à faire tourner la roue et à enlever des pierres jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

Le dernier joueur sur une pierre remporte la partie !

Pour corser les choses...

Méga défi

Tous les défis, tout le temps ! Dans cette version du jeu, l'arbitre fait tourner la roue et annonce la couleur à chaque tour comme dans la première version mais, une fois les joueurs positionnés sur une pierre, il lit une carte Défi à chacun d'entre eux ! L'arbitre peut donner à tous les joueurs le même Défi, ou donner un Défi différent à chaque joueur.

Les pierres danger

(Il vous faut toutes les 6 pierres danger ainsi que les pièces de la version originale)

Disposez par terre les pierres danger au hasard avec les autres pierres. Attention ! Ces nouvelles pierres sont instables : les joueurs doivent donc sauter par-dessus elles pour atteindre les autres pierres ! Si un joueur touche une pierre danger, il est brûlé, et doit se tenir sur une seule jambe jusqu'à la fin de la partie. S'il touche encore une pierre danger, il est éliminé !

La danse de la lave

1 arbitre, de 2 à 6 joueurs

Il vous faut :

La roue, et...

de 2 à 4 joueurs : 4 pierres de chaque couleur (12 au total)

de 5 à 6 joueurs : 5 pierres de chaque couleur (20 au total)

MISE EN PLACE

Disposez les pierres par terre, au hasard, proches les unes des autres, mais sans qu'elles ne se chevauchent.

Les pierres marquées d'un point d'interrogation sont sans effet pour ce jeu.

Tous les joueurs se tiennent sur une pierre au hasard et attendent que l'arbitre donne le départ.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est d'être le dernier joueur à ne pas être tombé dans la lave !

Les joueurs commencent debout, les deux pieds sur une pierre. Ils ne bougent pas tant que l'arbitre n'a pas annoncé une couleur et un membre. Pour commencer, l'arbitre annonce que « Le sol est de la lave ! », puis fait tourner la roue et annonce la couleur indiquée, ainsi que le pied ou la main indiqué. Par exemple : « La main droite sur le rouge », ou « Le pied gauche sur le vert ».

Il continue à faire tourner la roue en donnant de nouvelles instructions à chaque tour. Tous les joueurs doivent suivre les instructions de l'arbitre en posant à chaque fois leur pied ou leur main gauche ou droit(e) sur la couleur annoncée. Une fois qu'un joueur a placé une main ou un pied sur une pierre, il doit rester sur cette couleur jusqu'à ce que l'arbitre annonce une autre couleur pour cette même main ou ce même pied. Plusieurs joueurs peuvent se retrouver sur la même pierre. Un joueur peut aussi avoir plusieurs membres sur une même pierre. Il est possible que les joueurs doivent passer les uns au-dessus des autres pour atteindre la pierre qu'il faut, et que tout le monde se retrouve entremêlé !

Un joueur est éliminé s'il enlève une main ou un pied d'une pierre alors qu'on ne l'a pas demandé, ou s'il touche le sol de lave. Si un joueur ne parvient pas à atteindre la couleur annoncée par l'arbitre, il est éliminé.

Le dernier joueur restant remporte la partie !

1, 2, 3 Lave

1 arbitre, de 2 à 6 joueurs

Il vous faut :

Les pierres classiques, et de 2 à 6 pierres danger (une par joueur).

MISE EN PLACE

Formez une piste pour chaque joueur, en lignes parallèles, au moyen de pierres de n'importe quelle couleur.

Les pierres marquées d'un point d'interrogation sont sans effet pour ce jeu.

- De 2 à 3 joueurs : 7 pierres par piste
- De 4 à 5 joueurs : 6 pierres par piste
- 6 joueurs : 5 pierres par piste

Disposez une pierre danger à la fin de chaque piste. Il s'agit de la ligne d'arrivée.

Les joueurs se placent sur la première pierre de leur piste, et attendent le signal de l'arbitre.

L'arbitre se tient de l'autre côté des pistes, derrière la ligne d'arrivée, face aux joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est de parvenir à la ligne d'arrivée sans se faire surprendre en train de bouger !

Pour commencer, l'arbitre annonce que « Le sol est en feu ! ». Puis, l'arbitre se retourne (il tourne le dos aux joueurs) et annonce « 1,2,3... ». Les joueurs peuvent alors avancer en direction de la ligne d'arrivée. Pour avancer, les joueurs sautent à pied joint (comme un lapin) d'une pierre à l'autre.

À tout moment, l'arbitre peut annoncer « Lave » : les joueurs doivent cesser de bouger. Dès qu'il a dit « Lave », l'arbitre se retourne face aux joueurs. S'il voit quelqu'un faire le moindre geste, ce joueur doit retourner à la première pierre de sa piste. L'arbitre tourne alors à nouveau le dos aux joueurs et annonce que « 1,2,3... ».

Si à tout moment le pied d'un joueur dépasse d'une pierre, il est éliminé !

Le premier joueur à avoir atteint la ligne d'arrivée est le vainqueur !

Le volcan a dit

1 arbitre, 2 joueurs ou plus

Il vous faut :

Toutes les pierres classiques et les cartes Défi (facultatif).

MISE EN PLACE

Disposez toutes les pierres de façon aléatoire, en variant les couleurs. Pour plus de 4 joueurs, ajoutez les pierres Défi. Les pierres marquées d'un point d'interrogation sont sans effet pour ce jeu, à moins que le volcan ne le dise ! Les joueurs se placent chacun sur une pierre, et attendent le signal de l'arbitre. L'arbitre joue le rôle du volcan. Il peut donner n'importe quelle instruction aux joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est d'être le dernier joueur debout sur une pierre ! Pour commencer la partie, chaque joueur doit se tenir sur une pierre. L'arbitre annonce alors que « Le sol est de la lave ! ». L'arbitre joue le rôle du volcan. Il peut donner n'importe quelle instruction aux joueurs.

Les joueurs ne doivent suivre les instructions de l'arbitre que si la phrase commence par « Le volcan a dit... ». Si l'arbitre donne une instruction qui ne commence pas par « Le volcan a dit... », les joueurs ne doivent rien faire. Par exemple :

- Les joueurs exécutent les instructions : « Le volcan a dit : saute trois fois sur une pierre bleue ! »
- Les joueurs restent immobiles : « Sauter trois fois sur une pierre bleue ! »

L'arbitre peut utiliser les cartes Défi pour y trouver des idées, ou inventer ses propres instructions pour mettre les joueurs en difficulté ! Autres exemples :

- « Le volcan a dit : saute sur 10 pierres, mais ne touche qu'avec un seul pied les pierres avec un point d'interrogation ! »
- « Le volcan a dit : saute à pieds joints sur une pierre bleue tout en te tapotant la tête ! »
- « Le volcan a dit : saute en faisant une pirouette avant d'atterrir sur une autre pierre ! »

Si un joueur suit les instructions au mauvais moment ou touche le sol en feu, il est éliminé !

Le dernier joueur restant remporte la partie !

Marelle enflammée

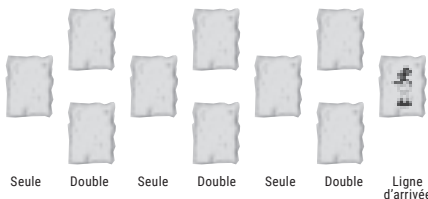
À partir de 2 joueurs

Il vous faut :

9 pierres classiques, 1 pierre danger, 1 petit objet

MISE EN PLACE

Disposez les pierres (toutes couleurs confondues) de sorte à dessiner une piste de marelle (voir illustration). La dernière pierre de la piste doit être une pierre danger, qui servira de ligne d'arrivée. Les points d'interrogation sont sans effet pour ce jeu.



Les joueurs décident dans quel ordre ils joueront chacun à leur tour, puis se positionnent d'un côté de la piste.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est d'être le premier à amener votre objet sur la ligne d'arrivée !

Le sol n'est en feu que pour le joueur dont c'est le tour. Lorsqu'un joueur commence à jouer, il doit placer le petit objet (« le palet ») sur la première pierre.

À son tour, le joueur doit toucher chaque pierre sauf celle avec le palet. Pour les pierres seules, il doit sauter sur un seul pied. Pour les pierres doubles, il doit sauter avec les deux pieds (un pied sur chaque pierre).

Pour arriver sur la dernière pierre, il faut sauter avec les deux pieds, puis se retourner et revenir au point de départ. À ce moment-là, quand le joueur atteint la pierre avant le palet, il doit se mettre sur un seul pied, ramasser le palet, puis revenir au début de la piste à cloche-pied.

REMARQUE : Une fois que le palet a été ramassé, on peut de nouveau marcher sur la pierre sur laquelle il était.

Si le joueur suit tout le parcours sans faire de faute ni toucher le sol en feu, il pourra avancer à son prochain tour. Il donne le palet au joueur suivant. À son prochain tour, il placera le palet sur la pierre seule suivante, en direction de la ligne d'arrivée (on ne place pas le palet sur les doubles pierres). Si un joueur commet une erreur ou touche le sol en feu, son tour prend fin. Il devra reprendre le parcours au même endroit à son prochain tour.

Le premier joueur à amener le palet sur la ligne d'arrivée est le vainqueur !

Bonjour volcan

1 arbitre, 2 joueurs ou plus

Il vous faut :

Toutes les pierres classiques et les pierres danger.

MISE EN PLACE

Disposez toutes les pierres de façon aléatoire, en variant les couleurs. Tous les joueurs se tiennent sur une pierre au hasard et attendent que l'arbitre donne le départ. Les pierres marquées d'un point d'interrogation sont sans effet pour ce jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est d'être le dernier joueur debout sur une pierre !

Pour commencer, désignez un joueur qui est le volcan. Il annonce que « Le sol est de la lave ! », puis ferme les yeux.

Le volcan n'est pas brûlé par la lave !

Quand le volcan dit « Bonjour ! », tous les joueurs répondent « Volcan ! ». Le volcan garde les yeux fermés, et marche lentement en direction de la voix des joueurs, en cherchant à attraper quelqu'un (il suffit qu'il touche un autre joueur). (REMARQUE : Si l'on joue dans un espace restreint, on recommande que le volcan avance doucement, à petits pas.) Les joueurs doivent sauter de pierre en pierre pour ne pas être attrapés par le volcan.

Si un joueur met son pied dans la lave ou est touché par le volcan, il est éliminé.

Le dernier joueur restant remporte la partie !



INHOUD

- 50 Kaarten met 100 uitdagingen.
- 38 Stenen:
 - 20 Gewone
 - 12 Met ? teken
 - 6 Gevaar
- Draaischijf



Gewone steen

Rood, geel, groen en blauw. Sommige gewone stenen hebben een ? die gebruikt worden voor extra uitdagingen!



Gevaarsteen

Oranje stenen met een Gevaar-symbool.

DINGEN DIE JE MOET WETEN VOORDAT JE SPEELT

Haal de pijl van de draaischijf. Zet de draaischijf in elkaar door de basis door het gat in het bord van de draaischijf te steken en de pijl erop te klikken. Kies welk spel je wilt spelen. Leg met behulp van de handleiding de stenen op de vloer in het patroon dat bij het gekozen spel wordt beschreven.

- Als voor het spel de kaarten of draaischijf nodig zijn: schud de kaarten en leg ze bij de draaischijf.
- Als voor het spel een scheidsrechter nodig is: kies iemand om de scheidsrechter te zijn. De scheidsrechter leidt het spel door de draaischijf te laten draaien, aanwijzingen te roepen, kaarten voor te lezen en stenen te verzamelen als dat nodig is.
- De vloer is geen lava tijdens het klaarzetten van de spellen! Zodra de scheidsrechter roept "De vloer is lava!", ondervindt elke speler die de lava aanraakt de gevolgen!

Verspreid voor oudere kinderen de stenen wat meer (30 cm tot 60 cm uit elkaar) om de spelletjes moeilijker te maken!

Lava, Lava, VULKAAN

3+ spelers

Je hebt nodig:

Gewone stenen – 1 minder dan het aantal spelers. (5 stenen voor 6 spelers, 4 voor 5 spelers, etc.)

OPZET

Leg de stenen in een cirkel, met de stenen een stukje uit elkaar. Er moet er één minder zijn dan het totale aantal spelers. (Bijvoorbeeld 4 stenen voor 5 spelers.)

De scheidsrechter kiest de eerste speler die "het" is. De gekozen speler staat op de grond en alle andere spelers zitten elk op een steen, met het gezicht naar het midden. De ? heeft geen speciale effecten voor dit spel.

DE SPELREGELS

Dit spel kent geen winnaars of verliezers! De spelers zijn om beurten "het" en racen om elkaar te tikken.

De speler die "het" is begint met de klok mee in een cirkel buiten de stenen te lopen. Terwijl ze rondlopen tikken ze op het hoofd van elke speler en beslissen of die speler Lava of een Vulkaan is. De speler die "het" is, moet hardop zeggen wat hij of zij kiest. Bijvoorbeeld: "lava, lava, lava, lava... VULKAAN!"

Als de speler die "het" is een andere speler tikt en "Vulkaan" zegt, moet de speler die "het" is met de klok mee de cirkel rondrennen en proberen terug te komen bij de stenen van de Vulkaan om die te stelen voor ze getikt worden!

Als een speler als de Vulkaan wordt gekozen, moeten ze opstaan en de speler die "het" is rond de cirkel achtervolgen, in een poging ze te tikken voordat de speler die "het" is zijn steen kan opeisen.

Als de Vulkaan de andere speler op tijd tikt, blijft de speler die "het" is dit voor de volgende ronde.

Als de Vulkaan de andere speler niet op tijd kan tikken, is de Vulkaan de volgende ronde "het".

Speel zo veel rondjes als je wilt!

Verdwindende stenen

1 scheidsrechter, 3+ spelers

Je hebt nodig:

gewone stenen – 1 minder dan het aantal spelers. (5 stenen voor 6 spelers, 4 voor 5 spelers, etc.)

OPZET

Leg de stenen in een cirkel, met de stenen een stukje uit elkaar. Er moet er één minder zijn dan het totale aantal spelers. (Bijvoorbeeld 4 stenen voor 5 spelers). De ? heeft geen speciale effecten voor dit spel. De spelers moeten rond de stenen gaan staan en wachten tot de scheidsrechter.

DE SPELREGELS

De bedoeling van het spel is de laatste speler te zijn die op een steen staat!

Om het spel te beginnen, zegt de scheidsrechter "ga". De spelers moeten dan om de stenen op de vloer heen lopen, waarbij ze met de klok mee bewegen. Maar pas op! Op elk moment kan de scheidsrechter zeggen dat de vloer lava is! Zodra de vloer lava is, moeten de spelers racen om op een steen te gaan staan. De speler die geen steen haalt is uit het spel.

Bij het begin van elke ronde is de vloer geen lava meer en haalt de scheidsrechter een steen uit de cirkel. Als de scheidsrechter "Ga!" zegt beginnen de spelers weer te lopen tot de scheidsrechter roept dat de vloer weer lava is. De spelers moeten goed luisteren want de scheidsrechter kan de spelers misleiden door dingen te zeggen als: "De vloer is... Popcorn! ...Wolken! ...Bananen!" De spelers mogen alleen stoppen als ze horen "De vloer is lava!"

OPMERKING: Eventueel kan de scheidsrechter zingen of muziek spelen in plaats van "ga" te zeggen, en het zingen/muziek stoppen in plaats van aan te kondigen dat de vloer lava is! De speler die als laatste overblijft is de winnaar!

Hot Spot

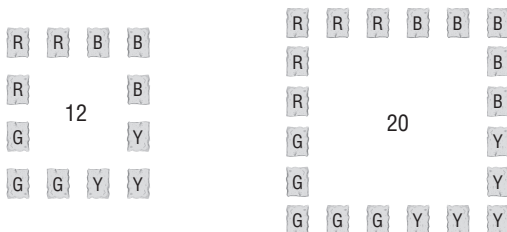
1 scheidsrechter, 3+ spelers

Je hebt nodig:

3-4 spelers: 3 van elke kleur steen (12 totaal)
5-6 spelers: 5 van elke kleur steen (20 totaal)

OPZET

Maak een vierkant met de stenen (met de stenen een stukje uit elkaar), zodat elke hoek stenen een andere kleur heeft. Gebruik 12 stenen voor 3-4 spelers en 20 stenen voor 5-6 spelers. Alle spelers beginnen het spel staand op een willekeurige steen en de scheidsrechter staat in het midden van het vierkant. De ? heeft geen speciale effecten voor dit spel.



DE SPELREGELS

De bedoeling van het spel is de laatste speler te zijn die op een steen staat!

Om het spel te beginnen kondigt de scheidsrechter aan dat de vloer lava is, sluit dan zijn ogen en telt hardop tot tien. Terwijl de ogen van de scheidsrechter gesloten zijn, huppelen de spelers rond de stenen tot ze kiezen in welke kleurenhoek ze gaan staan. Ze moeten stoppen waar ze ook staan zodra de scheidsrechter "tien" bereikt. Met de ogen nog dicht roept de scheidsrechter een kleur en elke speler die in die kleurenhoek staat is in de hot spot en uit het spel! Dan sluit de scheidsrechter weer de ogen en begint een nieuwe ronde. Als er nog maar twee spelers over zijn, mogen ze niet in dezelfde kleurenhoek staan. Het spel gaat door tot een van de spelers is uitgeschakeld.

Denk erom: als een speler op enig moment tijdens het spel de lava aanraakt, zijn ze uit!

De laatst overgebleven speler is de winnaar!

Aanval van de Mega Lava

4+ spelers

Je hebt nodig:

Alle gewone stenen.

OPZET

Het doel van het spel is om de laatste speler te zijn die nog staat!

Om het spel te beginnen gaat de eerste Mega Lava speler op de vloer staan en roept dat de vloer lava is!

De Mega Lava speler is immuun voor de lavavloer. Ze moeten over de vloer kruipen om te proberen de andere spelers te pakken te krijgen, die van steen naar steen moeten rennen en springen om buiten bereik te blijven. Als de Mega Lava speler een andere speler aanraakt, zijn ze af en moeten ze de steen waar ze op stonden meenemen.

Als een speler getikt wordt of de lava aanraakt, zijn ze af.

De speler die als laatste overblijft is de winnaar! Bij de volgende ronde worden zij de Mega Lava!

Voeg wat MEGA speelplezier toe aan dit spel!

Om het spel spannender te maken wordt elke speler die getikt wordt of de vloer raakt een Baby Lava. De Mega Lava en Baby Lava's kruipen samen over de vloer en proberen andere spelers te pakken, tot er nog maar één speler over is!

De Vloer is Lava (oorspronkelijke spel!)

1 scheidsrechter, 2+ spelers

Je hebt nodig:

Alle gewone stenen, wedstrijdkaarten en de draaischijf.

OPZET

Verspreid de stenen in een willekeurig patroon over de vloer (waarbij je de kleuren door elkaar houdt). De stenen mogen elkaar niet overlappen. Alle spelers gaan op een willekeurige steen staan en wachten tot de scheidsrechter het spel begint.

DE SPELREGELS

De bedoeling van het spel is om de laatste speler te zijn die niet in de lava is gevallen!

Om het spel te beginnen roept de scheidsrechter dat de vloer lava is, draait aan de draaischijf en roept dan de kleur waar die op terecht komt. (Negeer bij dit spel de handen en voeten op de draaischijf.) De spelers moeten op een steen van dezelfde kleur gaan staan - ze mogen daarbij op elke kleur steen stappen tot ze bij de juiste kleur zijn. Slechts één speler kan per keer op een steen staan. Als een speler al op de opgenoemde kleur staat, moeten ze zich toch verplaatsen! Stenen die nog op de grond liggen, zijn veilig om op te staan. Als de spelers klaar zijn met bewegen, verwijdert de scheidsrechter de startstenen van alle spelers uit de lava.

Als een speler op een steen met een ? terecht komt, moeten ze hun hand opsteken om de scheidsrechter te waarschuwen. Vervolgens trekt de scheidsrechter een kaart en leest die aan die speler voor. De speler moet de uitdaging uitvoeren zonder in de lava te vallen!

Als een speler op enig moment tijdens het spel de lava aanraakt, zijn ze af! Als de spelers af zijn, kunnen ze de scheidsrechter helpen om de startstenen van de andere spelers op te rapen.

De scheidsrechter begint een nieuwe ronde door te draaien om zo een nieuwe kleur aan te wijzen en alle startstenen van de spelers te verwijderen. Als alle stenen van één kleur uit de lava zijn verwijderd, draai je opnieuw tot hij op een kleur terecht komt die nog in het spel is. Blijf draaien en stenen verwijderen tot er nog maar één speler over is.

De laatste speler die op een steen staat is de winnaar!

Geef een eigen draai aan het oorspronkelijke spel!

Mega uitdaging

Alle uitdagingen tegelijk! In deze versie van het spel draait de scheidsrechter nog steeds aan de draaischijf en roept elke ronde een kleur, maar nadat de spelers op een steen zijn terechtgekomen, leest de scheidsrechter aan elke speler een kaart voor! De scheidsrechter kan alle spelers dezelfde uitdaging geven of aan elke speler een andere voorlezen.

Gevaarstenen

(Je hebt alle 6 gevaarstenen nodig en ook de oorspronkelijke spelstukken.)

Meng de gevaarstenen met alle andere stenen op de vloer. Pas op! Deze nieuwe stenen zijn wankel, dus als je met gevaarstenen speelt, moeten de spelers er steeds overheen springen om bij de andere stenen te komen! Raakt een speler een gevaarsteen aan, dan wordt hij verbrand door lava en moet hij de rest van het spel op één been staan of springen. Raken ze 2 gevaarstenen aan, dan liggen ze eruit!

Lava Twist

1 scheidsrechter, 2-6 spelers

Je hebt nodig:

De draaischijf en...

2-4 spelers: 4 van elke kleur steen (16 totaal)

5-6 spelers: 5 van elke kleur steen (20 totaal)

OPZET

Leg de stenen willekeurig heel dicht bij elkaar, maar zonder dat ze elkaar overlappen. De ? heeft geen speciale effecten voor dit spel.

Alle spelers gaan op een willekeurige steen staan en wachten op de scheidsrechter.

DE SPELREGELS

De bedoeling van het spel is om de laatste speler te zijn die niet in de lava is gevallen!

De spelers moeten beginnen met beide voeten op een steen en ze mogen hun voeten pas weer verplaatsen als de scheidsrechter specifiek een kleur afroept voor "rechtervoet" of "linkervoet". Om het spel te beginnen, draait de scheidsrechter aan de draaischijf en roept zowel de kleur als de hand/voet af die op de draaischijf zijn aangegeven. Bijvoorbeeld: "rechterhand op rood" of "linkervoet op groen".

De scheidsrechter kondigt vervolgens aan dat de vloer lava is en gaat verder met het draaien van de draaischijf en het roepen van aanwijzingen. Alle spelers moeten de aanwijzingen van de scheidsrechter opvolgen door hun hand of voet naar een steen van dezelfde kleur te bewegen. Zodra een speler zijn hand of voet naar een steen beweegt, moeten ze die op die kleur houden tot de scheidsrechter een andere kleur roept voor datzelfde lichaamsdeel. Stenen kunnen door meerdere spelers en meerdere lichaamsdelen van dezelfde speler gedeeld worden. Het kan zijn dat de spelers over of onder een andere speler door moeten om stenen te bereiken en ze raken zeker in de knoop!

Spelers zijn uit het spel als ze een hand of voet weghalen van een steen die al geroepen is, of als ze de lava aanraken. Als de spelers niet bij een kleur kunnen die de scheidsrechter roept, moeten ze opgeven.

De laatst overgebleven speler is de winnaar!

Rode lava, groene lava

1 scheidsrechter, 2-6 spelers

Je hebt nodig:

gewone stenen en 2-6 gevaarstenen (één gevaarsteen per speler).

OPZET

Maak voor elke speler een baan in evenwijdige lijnen met een steen van een willekeurige kleur. De ? heeft geen speciale effecten voor dit spel.

- 2-3 spelers: 7 stenen per baan
- 4-5 spelers: 6 stenen per baan
- 6 spelers: 5 stenen per baan

Leg een gevaarsteen aan het eind van elke baan. Dit wordt de eindstreep.

De spelers staan op de eerste steen van elke baan en wachten op de scheidsrechter. De scheidsrechter staat aan de andere kant van de banen, achter de eindstreep, met het gezicht naar de spelers.

DE SPELREGELS

De bedoeling van het spel is naar de eindstreep te racen zonder gepakt te worden als je beweegt!

Om het spel te beginnen, roept de scheidsrechter eerst dat de vloer lava is en dat het licht rood is. Telkens als de scheidsrechter zich omdraait (van de spelers weggijkend) en "groene lava" zegt, mogen de spelers in de richting van de eindstreep gaan bewegen. Om te bewegen moeten de spelers met beide voeten, als een konijntje, van de ene steen naar de andere springen.

Telkens als de scheidsrechter "rode lava" zegt, moeten de spelers op hun plaats blijven staan. De scheidsrechter moet eerst "rode lava" zeggen en zich dan snel omdraaien. Als de scheidsrechter spelers betrapt op bewegen, moeten ze terug naar de eerste steen op hun baan. Om een nieuwe ronde te beginnen, kijkt de scheidsrechter weer van de spelers weg en zegt dan "groene lava".

Als een speler op enig moment tijdens het spel de lava aanraakt, zijn ze af!

De eerste speler die de eindstreep haalt is de winnaar!

De Vulkaan zegt

1 scheidsrechter, 2+ spelers

Je hebt nodig:

Alle gewone stenen en de kaarten (optioneel)..

OPZET

Leg alle stenen in een willekeurig patroon, afwisselend van kleur. Bij meer dan 4 spelers voeg je de uitdagingstenen toe aan de vloer. De ? heeft geen speciale effecten voor dit spel, tenzij de Vulkaan dat zegt! De spelers gaan elk op een steen staan en wachten op de scheidsrechter. De scheidsrechter is de Vulkaan.

DE SPELREGELS

De bedoeling van het spel is de laatste speler te zijn die op een steen staat! Om het spel te beginnen, moet elke speler op een steen gaan staan en dan roept de scheidsrechter dat de vloer lava is! De scheidsrechter is de vulkaan en kan de spelers elke aanwijzing geven die hij/zij wil.

De spelers moeten alleen de aanwijzingen opvolgen als de scheidsrechter de zin begint met "Vulkaan zegt...". Als de scheidsrechter aanwijzingen geeft zonder "Vulkaan zegt" te zeggen, moeten de spelers stil blijven staan. Bijvoorbeeld:

- **De spelers bewegen:** "Vulkaan zegt: 'spring drie keer op een blauwe steen!'"
- **De spelers bewegen niet:** "spring drie keer op een blauwe steen!" De scheidsrechter mag de kaarten gebruiken om ideeën op te doen, of zelf iets bedenken om te proberen de spelers te misleiden!

Andere voorbeelden:

- Vulkaan zegt: "spring op 10 stenen maar raak ? Stenen maar met één voet aan!"
 - Vulkaan zegt: "spring op elke blauwe steen als een konijntje en klop tegelijkertijd op je hoofd!"
 - Vulkaan zegt: "draai je helemaal om terwijl je naar de volgende steen springt!"
- Als de spelers op het verkeerde moment aanwijzingen opvolgen of de lava aanraken, liggen ze uit het spel!

De laatst overgebleven speler is de winnaar!

Heet hinkelen

2+ spelers

Je hebt nodig:

9 gewone stenen, 1 gevaarsteen, 1 klein huishoudelijk voorwerp.

OPZET

Leg de stenen (van een willekeurige kleur) in een hinkelbaan (zie de afbeelding). De laatste steen in de rij moet een enkele uitdagingsteen zijn, die als eindstreep zal dienen. De ? heeft geen speciale effecten voor dit spel.



De spelers moeten de volgorde bepalen waarin ze aan de beurt komen en gaan dan buiten de stenen staan.

DE SPELREGELS

Het doel van het spel is om je voorwerp als eerste bij de eindstreep te krijgen!

De vloer is alleen lava voor de speler die aan de beurt is. Als een speler voor het eerst aan de beurt is, moeten ze het huishoudelijke voorwerp op de eerste steen plaatsen.

Om een beurt te voltooien moet de speler elke steen aanraken behalve de steen met het voorwerp. Voor enkele stenen moeten ze op één voet springen en voor dubbele stenen gebruiken ze beide voeten (één voet per steen).

Bij de laatste steen moeten ze met beide voeten springen, omdraaien en terug naar het begin gaan. Ditmaal moeten ze, als ze de steen voor hun voorwerp bereiken, op één voet balanceren, het voorwerp oppakken en dan verder springen terug naar het begin van de baan.

OPMERKING: Als het voorwerp eenmaal opgeraapt is, is de steen niet langer verboden terrein.

Als de speler finisht zonder fouten te maken of de lava aan te raken, mogen ze verder en moeten ze het voorwerp aan de volgende speler doorgeven. Bij hun volgende beurt moeten ze hun voorwerp op de eerstvolgende enkele steen plaatsen die dicht bij de eindstreep ligt (plaats het voorwerp niet op een van de dubbele stenen). Als een speler een fout maakt of de lava aanraakt, is hun beurt voorbij en moeten ze bij hun volgende beurt hun baan herhalen en beginnen met hun voorwerp op dezelfde steen.

De eerste speler die zijn voorwerp naar de eindstreep brengt is de winnaar!

Hallo vulkaan

1 scheidsrechter, 2+ spelers

Je hebt nodig:

Alle gewone stenen en alle gevaarstenen.

OPZET

Leg alle stenen in een willekeurig patroon, afwisselend van kleur. Alle spelers gaan op een willekeurige steen staan en wachten op de scheidsrechter om het spel te beginnen. De ? heeft geen speciale effecten voor dit spel.

DE SPELREGELS

De bedoeling van het spel is de laatste speler te zijn die op een steen staat!

Om het spel te beginnen, roept de scheidsrechter eerst dat de vloer lava is en sluit dan zijn ogen.

De scheidsrechter is immuun voor lava!

Telkens als de scheidsrechter "Hallo" roept, roepen alle spelers terug: "Vulkaan!" De scheidsrechter moet zijn ogen gesloten houden, langzaam naar de stemmen van de spelers lopen en proberen iemand te tikken. (OPMERKING: als je in een kleine ruimte speelt, laat de scheidsrechter dan langzaam lopen, met kleine stapjes). De spelers moeten van steen naar steen springen om te proberen niet getikt te worden.

Als een speler getikt wordt of de lava aanraakt, zijn ze af.

De laatst overgebleven speler is de winnaar!

INHALT

- 50 Challenge-Karten mit 100 Herausforderungen.
- 38 Spiel-Steine:
- 20 Basis-Steine
- 12 Fragezeichen-Steine
- 6 Gefahren-Steine
- Drehscheibe



Basis-Stein

Rot, Gelb, Grün und Blau. Einige Basis-Steine haben ein Fragezeichen, die für zusätzliche Herausforderungen verwendet werden!



Gefahren-Stein

Orangene Steine mit einem Gefahrensymbol.

WISSENSWERTES VOR DEM SPIEL

Ziehe den Pfeil der Drehscheibe auseinander. Die Drehscheibe lässt sich leicht zusammenbauen, indem man die Basis der Drehscheibe durch ihr Loch steckt und den Pfeil oben einrastet.

Zunächst muss das Spiel ausgewählt werden, das man spielen möchte. Dann werden die Steine anhand der Spielanleitung auf den Boden gelegt – und zwar im beschriebenen Muster des gewählten Spiels.

- Erfordert die gewählte Spielvariante Challenge-Karten oder die Drehscheibe, mischt man die Challenge-Karten und legt sie neben die Drehscheibe.
- Wenn für das Spiel ein Schiedsrichter benötigt wird, wählt man eine Person dafür aus. Der Schiedsrichter hilft, das Spiel zu leiten, indem er an der Drehscheibe dreht, Anweisungen gibt, Karten vorliest und bei Bedarf Steine einsammelt.
- Während das Spiel vorbereitet wird, ist der Boden noch keine Lava! Erst sobald der Schiedsrichter "Der Boden ist Lava!" ruft, muss jeder Spieler, der die Lava berührt, mit Konsequenzen rechnen!

Für ältere Kinder können die Steine großzügiger verteilt werden (30 - 60cm Freiraum), um die Spiele anspruchsvoller zu gestalten!

Lava, Lava, VULKAN

3 oder mehr Spieler

Man benötigt:

Basis-Steine. 1 weniger als die Anzahl der Spieler. Das heißt: 5 Steine für 6 Spieler, 4 für 5 Spieler usw. Man benötigt:

Basis-Steine. 1 weniger als die Anzahl der Spieler. Das heißt: 5 Steine für 6 Spieler, 4 für 5 Spieler usw.

VORBEREITUNG

Lege die Steine kreisförmig im Abstand von einigen Zentimetern aus. Es sollte ein Stein weniger sein als die Gesamtzahl der Spieler. Das heißt: 4 Steine für 5 Spieler.

Der Schiedsrichter wählt den Spieler aus, der beginnen soll. Dieser Spieler steht auf dem Boden. Alle anderen Spieler sitzen auf einem Stein und schauen in die Mitte.

Fragezeichen spielen in diesem Spiel keine spezielle Rolle. Der Schiedsrichter wählt den Spieler aus, der beginnen soll. Dieser Spieler steht auf dem Boden. Alle anderen Spieler sitzen auf einem Stein und schauen in die Mitte.

Fragezeichen spielen in diesem Spiel keine spezielle Rolle.

SPIELABLAUF

Bei diesem Spiel gibt es keine Gewinner oder Verlierer! Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und versuchen, sich gegenseitig zu fangen. Der vom Schiedsrichter bestimmte Spieler (Läufer) läuft außerhalb des Stein-Kreises im Uhrzeigersinn herum. Dabei tippt er jedem Spieler auf den Kopf und entscheidet, ob dieser "Lava" oder "Vulkan" ist. Der Läufer teilt den anderen seine Entscheidung jeweils mit. Beispiel: "Lava, Lava, Lava, Lava... VULKAN!" Wenn der Läufer einen Mitspieler antippt und "Vulkan" sagt, muss der Läufer nun schnell im Uhrzeigersinn den Kreis umrunden und versuchen, den Stein des Vulkans zu stehlen, bevor er gefangen wird! Wenn der Läufer einen Mitspieler antippt und "Vulkan" sagt, muss der Läufer nun schnell im Uhrzeigersinn den Kreis umrunden und versuchen, den Stein des Vulkans zu stehlen, bevor er gefangen wird! Wenn ein Spieler als "Vulkan" ausgewählt wird, muss er aufstehen und den Läufer fangen, bevor dieser sich den seinen Vulkan-Stein schnappen kann. Wenn ein Spieler als "Vulkan" ausgewählt wird, muss er aufstehen und den Läufer fangen, bevor dieser sich den seinen Vulkan-Stein schnappen kann. Wenn "der Vulkan" den Läufer rechtzeitig fängt, bleibt dieser auch in der nächsten Runde Läufer.

Wenn "der Vulkan" den Läufer nicht rechtzeitig fangen kann, ist er in der nächsten Runde der Läufer.

Es dürfen so viele Runden gespielt werden, wie man möchte!

Versvindende Steine

1 Schiedsrichter, 3 oder mehr Spieler

Man benötigt:

Basis-Steine. 1 weniger als die Anzahl der Spieler. Das heißt: 5 Steine für 6 Spieler, 4 Steine für 5 Spieler usw.

VORBEREITUNG

Lege die Steine kreisförmig im Abstand von einigen Zentimetern aus. Es sollte ein Stein weniger sein als die Gesamtzahl der Spieler. Das heißt: 3 Steine für 4 Spieler.

Fragezeichen spielen in diesem Spiel keine spezielle Rolle.

Die Spieler sollten jeweils neben den Steinen stehen und auf den Schiedsrichter warten.

SPIELABLAUF

Ziel des Spiels ist es, der letzte Spieler zu sein, der auf einem Stein steht! Das Spiel beginnt, sobald der Schiedsrichter "Los" sagt. Spieler müssen dann um die Steine auf dem Boden laufen und sich im Uhrzeigersinn fortbewegen. Aber Vorsicht: Der Schiedsrichter kann jederzeit verkünden, dass der Boden Lava ist! Sobald der Boden Lava ist, müssen sich die Spieler schnell auf einen Stein stellen. Der Spieler, der es nicht auf einen Stein schafft, scheidet aus dem Spiel aus. Zu Beginn jeder Runde ist der Boden nicht mehr Lava und der Schiedsrichter entfernt einen Stein aus dem Kreis. Wenn er "Los!" sagt,

fangen die Spieler wieder an zu laufen, bis der Schiedsrichter erneut verkündet, dass der Boden Lava ist. Die Spieler sollten genau zuhören, denn der Schiedsrichter kann seine Spieler austricksen, indem er Dinge sagt wie: "Der Boden ist... Popcorn! ... Wasser! ... Luft!" Die Spieler sollten erst auf die Steine gehen, wenn sie "Der Boden ist Lava!" hören.

HINWEIS: Optional kann der Schiedsrichter singen oder Musik spielen, anstatt "Los" zu sagen, und den Gesang/die Musik anhalten, anstatt zu verkünden, dass der Boden Lava ist!

Der letzte verbleibende Spieler ist der Gewinner!

Brennpunkt

1 Schiedsrichter, 3 oder mehr Spieler

Man benötigt:

3 bis 4 Spieler: 3 Steine jeder Farbe (insgesamt 12)
5 bis 6 Spieler: 5 Steine jeder Farbe (insgesamt 20)

VORBEREITUNG

Bilde mit den Steinen – im Abstand von einigen Zentimetern – ein Quadrat, so dass in jeder Ecke Steine einer anderen Farbe liegen. Verwende 12 Steine für 3 - 4 Spieler und 20 Steine für 5 - 6 Spieler. Alle Spieler beginnen das Spiel auf einem beliebigen Stein und der Schiedsrichter steht in der Mitte des Quadrats. Fragezeichen spielen in diesem Spiel keine spezielle Rolle.



SPIELABLAUF

Ziel des Spiels ist es, der letzte Spieler zu sein, der auf einem Stein steht!

Zu Beginn des Spiels verkündet der Schiedsrichter, dass der Boden Lava ist, schließt dann die Augen und zählt laut bis zehn. Während die Augen des Schiedsrichters geschlossen sind, hüpfen die Spieler um die Steine herum, bis sie sich für eine Farbe entscheiden, auf der sie stehen möchten. Sie müssen dort stehen bleiben, wo sie sich befinden, sobald der Schiedsrichter bei zehn angekommen ist. Der Schiedsrichter ruft mit geschlossenen Augen eine Farbe aus, und jeder Spieler, der sich in der Ecke dieser Farbe befindet, ist im Brennpunkt und somit aus dem Spiel! Dann schließt der Schiedsrichter wieder die Augen und beginnt eine neue Runde. Wenn nur noch zwei Spieler übrig sind, dürfen sie nicht in der gleichen Farb-Ecke stehen. Das Spiel geht weiter, bis einer der Spieler ausscheidet.

Zur Erinnerung: Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels die Lava berührt, ist er raus!

Der letzte verbleibende Spieler ist der Gewinner!

Attacke der Mega-Lava

4 oder mehr Spieler

Man benötigt:

Alle Basis-Steine

VORBEREITUNG

Lege alle Steine in einem zufälligen Muster, wobei sich die Farben abwechseln. Alle Spieler stellen sich auf einen zufälligen Stein und der älteste Spieler ist der erste Mega-Lava-Spieler. Fragezeichen spielen in diesem Spiel keine spezielle Rolle.

SPIELABLAUF

Das Ziel des Spiels ist es, der letzte Spieler zu sein, der noch steht! Um das Spiel zu beginnen, stellt sich der erste Mega-Lava-Spieler auf den Boden und erklärt, dass der Boden Lava ist! Der Mega-Lava-Spieler ist immun gegen den Lavaboden. Er muss auf dem Boden kriechen und versuchen, die anderen Spieler zu fangen, die von Stein zu Stein rennen und springen müssen, um außer Reichweite zu bleiben. Wenn der Mega-Lava-Spieler einen anderen Spieler berührt, ist dieser raus und muss den Stein, auf dem er stand, mitnehmen. Wenn ein Spieler gefangen wird oder die Lava berührt, scheidet er aus.

Der letzte verbleibende Spieler ist der Gewinner! In der nächsten Runde wird er zum Mega-Lava-Spieler!

MEGA-Spaß on top!

Um das Spiel noch herausfordernder zu machen, wird jeder Spieler, der gefangen wird oder den Boden berührt, zum Baby-Lava-Spieler. Die Mega-Lava- und Baby-Lava-Spieler kriechen gemeinsam über den Boden und versuchen, die anderen Spieler zu fangen, bis nur noch ein Spieler übrig ist!

Der Boden ist Lava (Original-Spiel!) Der Boden ist Lava (Original-Spiel!)

1 Schiedsrichter, 2 oder mehr Spieler

Man benötigt:

Alle Basis-Steine, Challenge-Karten und die Drehscheibe. Man benötigt: Alle Basis-Steine, Challenge-Karten und die Drehscheibe.

VORBEREITUNG

Verteile die Steine in einem zufälligen Muster auf dem Boden – die Farben sollten gemischt sein. Die Steine dürfen sich nicht überlappen. Alle Spieler stellen sich auf einen zufälligen Stein und warten darauf, dass der Schiedsrichter das Spiel beginnt. Verteile die Steine in einem zufälligen Muster auf dem Boden – die Farben sollten gemischt sein. Die Steine dürfen sich nicht überlappen. Alle Spieler stellen sich auf einen zufälligen Stein und warten darauf, dass der Schiedsrichter das Spiel beginnt.

SPIELABLAUF

Das Ziel des Spiels ist es, der letzte Spieler zu sein, der nicht in die Lava gefallen ist! Zu Beginn des Spiels verkündet der Schiedsrichter, dass der Boden Lava ist, dreht die Drehscheibe und ruft dann die Farbe, auf der sie anhält (Ignoriere bei diesem Spiel die Hände und Füße auf der Drehscheibe). Die Spieler müssen nun auf einen Stein dieser Farbe gelangen und sich daraufstellen. Sie dürfen auf jeden Farb-Stein treten, bis sie die richtige Farbe erreicht haben. Es kann immer nur ein Spieler auf einem Stein stehen. Wenn ein Spieler bereits auf der ausgerufenen Farbe steht, muss er trotzdem auf einen anderen Stein wechseln! Alle Steine, die noch auf dem Boden liegen, sind sicher und man kann darauf stehen. Sobald die Spieler stehen, entfernt der Schiedsrichter die Steine der Vorrunde aus der Lava. Wenn ein Spieler auf einem Stein mit einem Fragezeichen landet, muss er



die Hand heben, um den Schiedsrichter darauf aufmerksam zu machen. Der Schiedsrichter zieht dann eine Challenge-Karte und liest sie vor. Der Spieler muss die Herausforderung meistern, ohne in die Lava zu fallen! Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels die Lava berührt, ist er raus! Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, kann er dem Schiedsrichter helfen, die Vorrunden-Steine der anderen Spieler einzusammeln. Der Schiedsrichter beginnt eine neue Runde, indem er durch das Drehen der Drehscheibe eine neue Farbe ermittelt und die Steine der Vorrunde aller Spieler entfernt. Wenn alle Steine einer bestimmten Farbe aus der Lava entfernt wurden, dreht er erneut, bis er auf einer Farbe landet, die noch im Spiel ist. Er dreht so lange weiter und entfernt Steine, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Der letzte Spieler, der noch auf einem Stein steht, ist der Gewinner! Verleihe dem Originalspiel einen Twist!

Mega-Herausforderung

Eine Herausforderung nach der anderen! In dieser Version des Spiels dreht der Schiedsrichter die Drehscheibe und ruft jede Runde eine Farbe aus. Zusätzlich liest der Schiedsrichter jedem Spieler eine Challenge-Karte vor, sobald die Spieler auf einem Stein gelandet sind! Der Schiedsrichter kann allen Spielern die gleiche Herausforderung geben oder jedem Spieler eine andere vorlesen.

Gefahren-Steine

Man braucht alle 6 Gefahren-Steine sowie das Zubehör für das Original-Spiel.

Mische die Gefahren-Steine mit allen anderen Steinen auf dem Boden. Aber Vorsicht! Diese neuen Steine sind instabil, daher müssen die Spieler die Gefahren-Steine immer überspringen, um zu anderen Steinen zu gelangen! Wenn ein Spieler einen Gefahren-Stein berührt, wird er von der Lava verbrannt und muss für den Rest des Spiels auf einem Bein stehen oder hüpfen. Berührt man 2 Gefahren-Steine, scheidet man aus!

Lava-Twist

1 Schiedsrichter, 2 bis 6 Spieler

Man benötigt:

Die Drehscheibe und...
2 bis 4 Spieler: 4 Steine jeder Farbe (insgesamt 16)
5 bis 6 Spieler: 5 Steine jeder Farbe (insgesamt 20)

VORBEREITUNG

Lege die Steine zufällig angeordnet dicht nebeneinander. Sie sollen sich jedoch nicht überlappen. Fragezeichen spielen in diesem Spiel keine spezielle Rolle.

Alle Spieler stellen sich auf einen beliebigen Stein und warten auf den Schiedsrichter.

SPIELABLAUF

Das Ziel des Spiels ist es, der letzte Spieler zu sein, der nicht in die Lava gefallen ist!

Die Spieler müssen mit beiden Füßen auf einem Stein stehen und warten, bis der Schiedsrichter eine bestimmte Farbe für den "rechten Fuß" oder "linken Fuß" ausruft. Zu Spielbeginn dreht der Schiedsrichter die Drehscheibe und ruft sowohl die Farbe als auch die Information Hand/Fuß, die auf der Drehscheibe angezeigt wird. Zum Beispiel: "rechte Hand auf Rot" oder "linker Fuß auf Grün".

Der Schiedsrichter verkündet dann, dass der Boden Lava ist, dreht die Drehscheibe weiter und gibt Anweisungen. Alle Spieler müssen die Anweisungen des Schiedsrichters befolgen, indem sie ihre Hand oder ihren Fuß zu einem Stein der gleichen Farbe bewegen. Sobald ein Spieler seine Hand oder seinen Fuß auf einen Stein bewegt, muss er das Körperteil auf dieser Farbe halten, bis der Schiedsrichter eine andere Farbe für dasselbe Körperteil ruft. Die Steine können von mehreren Spielern und mit mehreren Körperteilen desselben Spielers berührt werden. Es kann sein, dass die Spieler über einen Spieler oder unter einem anderen durchmüssen, um an die Steine zu gelangen – Wirt-Warr inklusive!

Die Spieler sind aus dem Spiel, wenn sie eine Hand oder einen Fuß von einem Stein entfernen, der bereits aufgerufen wurde oder sie die Lava berühren. Wenn Spieler eine Farbe, die der Schiedsrichter ruft, nicht erreichen können, müssen sie aufgeben.

Der letzte verbleibende Spieler ist der Gewinner!

Rote Lava, grüne Lava

1 Schiedsrichter, 2 bis 6 Spieler

Man benötigt:

Basis-Steine und 2 bis 6 Gefahren-Steine (ein Gefahren-Stein pro Spieler).

VORBEREITUNG

Erstelle für jeden Spieler eine Spur aus parallelen Linien mit beliebig farbigen Steinen.

Fragezeichen spielen in diesem Spiel keine spezielle Rolle.

- 2 bis 3 Spieler: 7 Steine pro Spur
- 4 bis 5 Spieler: 6 Steine pro Spur
- 6 Spieler: 5 Steine pro Spur

Lege jeweils einen Gefahren-Stein an das Ende der Strecke. Dies wird die Ziellinie sein.

Die Spieler stehen auf dem ersten Stein jeder Spur und warten auf den Schiedsrichter.

Der Schiedsrichter steht mit Blick auf die Spieler am gegenüberliegenden Ende der Spuren, hinter der Ziellinie.

SPIELABLAUF

Das Ziel des Spiels ist es, die Ziellinie zu erreichen, ohne dass man in Bewegung erwischt wird!

Um das Spiel zu beginnen, verkündet der Schiedsrichter zunächst, dass der Boden Lava und die Lava-Ampel rot ist. Jedes Mal, wenn der Schiedsrichter sich umdreht (von den Spielern weg) und "grüne Lava" sagt, können die Spieler anfangen, sich in Richtung Ziellinie zu bewegen. Um sich zu bewegen, müssen die Spieler mit beiden Füßen, wie ein Hase, von einem Stein zum nächsten hüpfen.

Jedes Mal, wenn der Schiedsrichter "rote Lava" sagt, müssen die Spieler auf der Stelle stehen bleiben. Der Schiedsrichter muss zuerst "rote Lava" sagen und sich dann schnell umdrehen. Wenn der Schiedsrichter einen Spieler dabei erwischt, wie er sich bewegt, muss er zum ersten Stein auf seiner Spur zurückgehen. Um eine neue Runde zu beginnen, wendet sich der Schiedsrichter wieder von den Spielern ab und sagt dann "grüne Lava".

Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels die Lava berührt, ist er raus!

Der erste Spieler, der die Ziellinie erreicht, ist der Gewinner!

Der Vulkan sagt

1 Schiedsrichter, 2 oder mehr Spieler

Man benötigt:

Alle Basis-Steine und Challenge-Karten (optional). Man benötigt: Alle Basis-Steine und Challenge-Karten (optional).

VORBEREITUNG

Lege alle Steine in einem zufälligen Muster aus, wobei sich die Farben abwechseln. Bei mehr als 4 Spielern werden die Fragezeichen-Steine zusätzlich auf den Boden gelegt. Fragezeichen spielen in diesem Spiel keine spezielle Rolle, außer der Vulkan (Schiedsrichter) sagt, dass es so ist. Die Spieler stellen sich jeweils auf einen Stein und warten auf den Schiedsrichter. Der Schiedsrichter ist der Vulkan.

SPIELABLAUF

Das Ziel des Spiels ist es, der letzte Spieler zu sein, der auf einem Stein steht! Um das Spiel zu beginnen, muss sich jeder Spieler auf einen Stein stellen. Dann verkündet der Schiedsrichter, dass der Boden Lava ist! Der Schiedsrichter ist der Vulkan und kann den Spielern jede beliebige Richtung vorgeben.

Die Spieler sollten die Anweisungen nur befolgen, wenn der Schiedsrichter den Satz mit "Der Vulkan sagt..." beginnt. Wenn der Schiedsrichter Anweisungen gibt, ohne "Der Vulkan sagt" auszusprechen, sollten die Spieler stillstehen. Zum Beispiel:

- Spieler bewegen sich: "Der Vulkan sagt, springe drei Mal auf einem blauen Stein!"
 - Spieler bewegen sich nicht: "Springe drei Mal auf einem blauen Stein!"
 - Spieler bewegen sich: "Der Vulkan sagt, springe drei Mal auf einem blauen Stein!"
 - Spieler bewegen sich nicht: "Springe drei Mal auf einem blauen Stein!"
- Der Schiedsrichter kann die Challenge-Karten als Anregung verwenden oder sich selbst etwas einfallen lassen, um die Spieler zu fordern! Andere Beispiele:
- Der Vulkan sagt, springe auf 10 Steine, aber berühre nur die Fragezeichen-Steine – mit einem Fuß!
 - Der Vulkan sagt, hüpf wie ein Hase und fasse dir auf jedem blauen Stein an den Kopf!
 - Der Vulkan sagt, drehe dich einmal im Kreis, während du zum nächsten Stein springst!

Wenn die Spieler die Anweisungen zur falschen Zeit befolgen oder die Lava berühren, sind sie aus dem Spiel!

Der letzte verbleibende Spieler ist der Gewinner!

Heißes Hüfspiel

2 oder mehr Spieler

Man benötigt:

9 Basis-Steine, 1 Gefahren-Stein, 1 kleinen Haushaltsgegenstand

VORBEREITUNG

Lege die Steine (in beliebiger Farbe) in einem Hüfparcours aus (siehe Abbildung). Der letzte Stein in der Reihe sollte ein einzelner Gefahren-Stein sein, der als Ziellinie dient. Fragezeichen spielen in diesem Spiel keine spezielle Rolle.



Die Spieler müssen die Reihenfolge festlegen, wann, wer am Zug ist und sich dann vor die Steine stellen.

SPIELABLAUF

Das Ziel des Spiels ist es, den Haushaltsgegenstand als Erstes ins Ziel zu bringen! Der Boden ist nur für den Spieler Lava, der am Zug ist. Wenn ein Spieler zum ersten Mal an der Reihe ist, muss er den Haushaltsgegenstand auf den ersten Stein legen. Um eine Runde abzuschließen, muss der Spieler alle Steine außer dem Stein mit dem Haushaltsgegenstand berühren. Bei einzelnen Steinen muss er mit einem Fuß hüpfen, bei doppelten Steinen mit beiden Füßen (ein Fuß pro Stein). Auf den letzten Stein muss man mit beiden Füßen hüpfen, sich einmal umdrehen und sich zurück zum Start begeben. Sobald man den Stein vor dem Haushaltsgegenstand erreicht, muss man auf einem Fuß balancieren, das Objekt aufheben und dann weiter zum Startpunkt des Parcours hüpfen.

HINWEIS: Wenn das Objekt aufgehoben wurde, darf der Stein wieder berührt werden.

Wenn der Spieler das Spiel ohne Fehler oder ohne die Lava zu berühren beendet hat, darf er in der nächsten Runde weiterziehen, gibt das Objekt jedoch erst an den nächsten Spieler weiter. In der nächsten Runde legt der Spieler das Objekt auf den nächsten Einzelstein, der näher an der Ziellinie liegt (das Objekt darf nicht auf einen der Doppelsteine gelegt werden). Wenn ein Spieler einen Fehler macht oder die Lava berührt, ist seine Runde vorbei und er muss seine Strecke in der nächsten Runde wiederholen, wobei sein Objekt wieder auf denselben Stein gelegt wird.

Der erste Spieler, der sein Objekt ins Ziel bringt, ist der Gewinner!

Hallo Vulkan

3 oder mehr Spieler

Man benötigt:

Alle Basis-Steine und alle Gefahren-Steine.

VORBEREITUNG

Lege alle Steine in einem zufälligen Muster aus, wobei sich die Farben abwechseln. Alle Spieler stellen sich auf einen zufälligen Stein und warten darauf, dass der Schiedsrichter das Spiel beginnt. Fragezeichen spielen in diesem Spiel keine spezielle Rolle.

SPIELABLAUF

Ziel des Spiels ist es, der letzte Spieler zu sein, der auf einem Stein steht! Zu Beginn des Spiels verkündet der Schiedsrichter zunächst, dass der Boden Lava ist und schließt dann die Augen.

Der Schiedsrichter ist immun gegen Lava!

Immer wenn der Schiedsrichter "Hallo" ruft, rufen alle Spieler "Vulkan!" zurück. Der Schiedsrichter muss die Augen geschlossen halten und langsam auf die Stimmen der Spieler zugehen und versuchen, jemanden zu fangen (HINWEIS: Wenn das Spiel auf engem Raum stattfindet, sollte der Schiedsrichter langsam und mit kleinen Schritten gehen). Die Spieler müssen von Stein zu Stein hüpfen und versuchen, nicht erwischt zu werden. Wenn ein Spieler gefangen wird oder die Lava berührt, ist er raus.

Der letzte verbleibende Spieler ist der Gewinner!



CONTENUTO

- 50 Carte Sfida con 100 sfide.
- 38 pietre:
 - 20 normali
 - 12 con il segno ?
 - 6 Pericolo
- Ruota

**Pietra normale**

Rosse, gialle, verdi e blu. Alcune pietre normali hanno un simbolo ?, che viene utilizzato per delle sfide extra!

**Pietra Pericolo**

Pietre arancioni con un simbolo di Pericolo.

COSE DA SAPERE PRIMA DI GIOCARE

Estrarre la freccia della ruota ed assemblare la ruota inserendo la freccia attraverso il foro nella basetta facendo scattare la freccia sulla parte superiore.

Iniziare scegliendo quale partita giocare. Usando le istruzioni del gioco, posizionare le pietre sul pavimento secondo lo schema descritto per il gioco scelto.

- Se il gioco richiede carte sfida o l'utilizzo della ruota, mescolare le carte sfida e posizionarle vicino alla ruota.
- Se il gioco richiede un Arbitro, scegliere qualcuno che faccia da Arbitro. L'Arbitro aiuterà a guidare il gioco girando la ruota, comunicando le indicazioni, leggendo le carte e raccogliendo le pietre secondo necessità.
- Il pavimento non è lava durante la preparazione dei giochi! Al grido dell'Arbitro: "The Floor is lava!", qualsiasi giocatore finirà nella lava rischierà delle conseguenze!"

Per i bambini più grandi, sparpaglia le pietre (a distanza di 1 o 2 passi) per rendere le partite più impegnative!

Lava, Lava, VULCANO

3 giocatori o più

Cosa ti serve:

Pietre normali - 1 in meno del numero di giocatori. (5 pietre per 6 giocatori, 4 per 5 giocatori, ecc.)

PREPARAZIONE

Disponi le pietre in un cerchio, distanziate l'una dall'altra di almeno qualche passo. Ce ne deve essere una in meno rispetto al numero totale dei giocatori. (Per esempio, 4 pietre per 5 giocatori).

L'Arbitro sceglie il primo giocatore che sarà nominato "lui". Il giocatore "lui" sta in piedi sul pavimento e tutti gli altri giocatori si siedono ciascuno su una pietra, guardando il centro.

Il simbolo ? non ha effetti speciali in questo gioco.

COME SI GIOCA

Questa partita non ha né vincitori né vinti! I giocatori fanno a turno per essere "lui" e gareggiano per toccarsi a vicenda.

Il giocatore "lui" inizia a camminare in senso orario in un cerchio all'esterno delle pietre. Mentre gira, tocca la testa di ogni giocatore e decide se quel giocatore è Lava o Vulcano. Il giocatore "lui" deve dire ad alta voce cosa ha scelto. Per esempio, "Lava, lava, lava, lava... VULCANO!"

Quando il giocatore "lui" tocca un altro giocatore e dice "Vulcano", il giocatore "lui" deve correre in senso orario intorno al cerchio e cercare di tornare alla pietra del Vulcano per rubarla prima di essere toccato!

Quando un giocatore viene scelto come Vulcano, deve alzarsi e inseguire il giocatore "lui" intorno al cerchio, cercando di toccarlo prima che il giocatore "lui" possa conquistare la sua pietra.

Se il Vulcano tocca l'altro giocatore in tempo, il giocatore "lui" rimane "lui" anche nel prossimo turno.

Se il Vulcano non riesce a toccare l'altro giocatore in tempo, diventa lui il giocatore "lui".

Gioca tutti i turni che vuoi!

Pietre che scompaiono

1 Arbitro, 3 giocatori o più

Cosa ti serve:

Pietre normali - 1 in meno rispetto al numero di giocatori. (5 pietre per 6 giocatori, 4 per 5 giocatori, ecc.)

PREPARAZIONE

Disponi le pietre in cerchio, distanziate di almeno qualche passo l'una dall'altra. Deve esserci una pietra in meno rispetto al numero totale di giocatori. (Per esempio, 3 pietre per 4 giocatori).

Il ? non ha effetti speciali in questo gioco.

I giocatori devono stare vicini alle pietre e aspettare l'Arbitro.

COME SI GIOCA

Lo scopo del gioco è quello di essere l'ultimo giocatore in piedi su una pietra!

Per iniziare il gioco, l'Arbitro dice "via". I giocatori devono poi camminare tra le pietre sul pavimento, muovendosi in senso orario. Ma attenzione! In qualsiasi momento, l'Arbitro può annunciare che: The Floor is Lava! Non appena il pavimento diventa lava, i giocatori devono correre per saltare su una pietra. Il giocatore che non riesce a raggiungere una pietra disponibile è fuori dal gioco.

All'inizio di ogni turno, il pavimento non è più di lava e l'Arbitro rimuove una pietra dal cerchio. Al "Via!" dell'Arbitro, i giocatori ricominciano a camminare fino a quando l'Arbitro grida che: The Floor is Lava! I giocatori devono ascoltare attentamente perché l'Arbitro può ingannare i giocatori dicendo cose come: "The Floor is... Popcorn! ...Nuvole! ...Banane!"

I giocatori dovrebbero fermarsi solo al grido di: The Floor is Lava!

NOTA: In alternativa, l'Arbitro può cantare o riprodurre musica invece di dire "Vai", e fermare il canto/musica invece di annunciare che: The Floor is Lava!

L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore!

Zona rovente

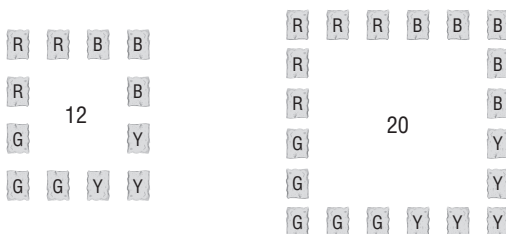
1 Arbitro 3 giocatori o più

Cosa ti serve:

3-4 giocatori: 3 pietre di ogni colore (12 in totale)
5-6 giocatori: 5 pietre di ogni colore (20 in totale)

PREPARAZIONE

Creare un quadrato con le pietre (distanziando le pietre di qualche metro) in modo che ogni angolo abbia tessere di un colore diverso. Usa 12 pietre per 3-4 giocatori e 20 pietre per 5-6 giocatori. Tutti i giocatori iniziano il gioco in piedi su una pietra a caso e l'Arbitro sta al centro del quadrato. Il ? non ha effetti speciali per questo gioco.

**COME SI GIOCA**

Lo scopo del gioco è quello di essere l'ultimo giocatore a rimanere su una pietra!

Per iniziare la partita, l'Arbitro dichiara: The Floor is Lava!, poi chiude gli occhi e conta fino a dieci ad alta voce. Mentre gli occhi dell'Arbitro sono chiusi, i giocatori saltano intorno alle pietre finché non scelgono in che angolo colorato stare. Devono fermarsi ovunque si trovino una volta che l'Arbitro raggiunge il "dieci". Con gli occhi ancora chiusi, l'Arbitro chiama un colore, e ogni giocatore che si trova in un angolo di quel colore è nella zona rovente e quindi fuori dal gioco! A questo punto l'Arbitro chiude di nuovo gli occhi e inizia un altro turno. Quando rimangono solo due giocatori, questi non possono stare in un angolo dello stesso colore. Il gioco continua finché uno dei giocatori non viene eliminato.

Ricorda: se un giocatore finisce nella lava in qualsiasi momento durante il gioco, è fuori!

L'ultimo giocatore rimasto sarà il vincitore!

L'attacco del Mega Lava

4 giocatori o più

Cosa ti serve:

Tutte le pietre normali.

PREPARAZIONE

Posiziona tutte le pietre in modo casuale, alternando i colori. Tutti i giocatori stanno su una pietra a caso e il giocatore più vecchio sarà il primo Mega Lava. Il ? non ha effetti speciali per questo gioco.

COME SI GIOCA

Lo scopo del gioco è quello di essere l'ultimo giocatore rimasto in gara!

Per iniziare il gioco, il primo giocatore Mega Lava sale sul pavimento e dichiara che The Floor is Lava!

Il giocatore Mega Lava è immune al pavimento di lava. Deve strisciare sul pavimento per cercare di prendere gli altri giocatori che devono correre e saltare da una pietra all'altra per non essere raggiunti. Se il giocatore Mega Lava tocca un altro giocatore, questo è fuori e porta con sé la pietra su cui si trovava.

Se un giocatore viene preso o finisce nella lava, è fuori.

L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore! Al prossimo turno, sarà lui il Mega Lava!

Aggiungi un po' di divertimento MEGA a questo gioco!

Per rendere il gioco più impegnativo, ogni giocatore che viene toccato o tocca il pavimento diventa un Baby Lava. Il Mega Lava e il Baby Lava strisciano sul pavimento insieme, cercando di catturare gli altri giocatori fino a quando non rimane un solo giocatore!

The Floor is Lava! (Gioco originale!)

1 Arbitro 2 giocatori o più

Cosa ti serve:

Tutte le pietre normali, le carte sfida e la ruota

PREPARAZIONE

Distribuisce le pietre in modo casuale sul pavimento (lasciando i colori mescolati). Le pietre non devono sovrapporsi. Tutti i giocatori stanno su una pietra a caso e aspettano che l'Arbitro dia inizio al gioco.

COME SI GIOCA

Lo scopo del gioco è quello di essere l'unico giocatore a non cadere nella lava!

Per iniziare il gioco, l'Arbitro dichiara che il pavimento è di lava, fa girare la ruota, poi chiama il colore che esce. (Ignora le mani e i piedi sulla ruota per questo gioco) I giocatori devono quindi raggiungere una pietra del colore uscito e per farlo possono saltare sulle pietre di qualsiasi colore lungo il percorso fino a raggiungere il colore giusto. Su una pietra può stare in piedi solo un giocatore alla volta. Se un giocatore si trova già sulla pietra del colore chiamato, deve comunque spostarsi! Ogni pietra sul pavimento potrebbe salvarvi. Quando tutti i giocatori sono fermi su una pietra, l'Arbitro rimuove dalla lava tutte le pietre di partenza dei giocatori.

Se un giocatore atterra su una pietra con un ?, deve alzare la mano per avvisare l'Arbitro che estrae e legge una carta sfida a quel giocatore. Il giocatore deve portare a termine la sfida senza cadere nella lava!

In qualsiasi momento della partita, se un giocatore finisce nella lava, è fuori! I giocatori eliminati possono aiutare l'Arbitro a raccogliere le pietre di partenza degli altri giocatori.



L'Arbitro inizia un altro turno girando la ruota per ottenere un nuovo colore e rimuovere tutte le pietre di partenza dei giocatori. Se sono state rimosse dalla lava tutte le pietre di un singolo colore, gira di nuovo finché non esce un colore ancora in gioco. Continuare a girare e a rimuovere le pietre finché non rimane un solo giocatore.

L'ultimo giocatore a rimanere su una pietra è il vincitore!

Dai una svolta al gioco originale!

MEGA SFIDA

Tutte le sfide, tutte le volte! In questa versione del gioco, l'Arbitro fa sempre girare la ruota e chiama un colore ad ogni turno, ma dopo che i giocatori sono arrivati su una pietra, l'Arbitro legge una carta sfida ad ogni giocatore! L'Arbitro può dare a tutti i giocatori la stessa sfida o leggerne una diversa ad ogni giocatore.

PIETRE PERICOLO

(Avrai bisogno di tutte e 6 le pietre pericolo, oltre che dei pezzi iniziali).

Miscolare le pietre pericolo con tutte le altre pietre sul pavimento. Attenzione! Queste nuove pietre sono instabili, quindi quando si gioca con le pietre pericolo, i giocatori devono sempre evitare di finirci sopra per raggiungere le altre pietre! Se un giocatore tocca una pietra pericolo, viene bruciato dalla lava e deve stare in piedi o saltare su una gamba sola per il resto del gioco. Se un giocatore tocca 2 volte una pietra pericolo, viene eliminato!

Twister sulla lava

1 Arbitro, da 2 a 6 giocatori

Cosa ti serve:

La ruota e...

2-4 giocatori: 4 pietre di ogni colore (16 in totale)

5-6 giocatori: 5 pietre di ogni colore (20 in totale)

PREPARAZIONE

Posizionare casualmente le pietre molto vicine, ma senza sovrapporre. Il ? non ha effetti speciali per questo gioco

Tutti i giocatori si mettono in piedi su una pietra a caso e aspettano l'Arbitro.

COME SI GIOCA

Lo scopo del gioco è quello di essere l'unico giocatore a non cadere nella lava!

I giocatori iniziano con entrambi i piedi su una pietra e aspettano che l'Arbitro dia inizio al gioco. Per cominciare la partita, l'Arbitro fa girare la ruota e chiama i colori per mano e/o piede indicati sulla ruota. Esempio: "mano destra sul rosso" o "piede sinistro sul verde".

L'Arbitro comunica che The Floor is Lava! e comincia a far girare la ruota e a dare indicazioni. Tutti i giocatori devono seguire le indicazioni dell'Arbitro muovendo mani o piedi sulle pietre del colore comunicato. Una volta che un giocatore muove la mano o il piede su una pietra, deve tenerla su quel colore fino a quando l'Arbitro chiama un altro colore per quella stessa parte del corpo. Le pietre possono essere condivise da più giocatori e più parti del corpo dello stesso giocatore. I giocatori potrebbero aver bisogno di passare sopra o sotto un altro giocatore per raggiungere le pietre, e sicuramente si intrecceranno!

Se un giocatore toglie una mano o un piede dalla pietra del colore in gioco o se finisce nella lava viene eliminato. Se i giocatori non riescono a raggiungere un colore nominato dall'Arbitro, devono dare forfait.

L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore!

Lava rossa, Lava verde

1 Arbitro, da 2 a 6 giocatori

Cosa ti serve:

Pietre normali e da 2 a 6 pietre pericolo (una pietra pericolo per giocatore).

PREPARAZIONE

Crea una pista per ogni giocatore in linee parallele utilizzando pietre di qualsiasi colore.

Il ? non ha effetti speciali in questo gioco.

• da 2 a 3 giocatori: 7 pietre per pista

• da 4 a 5 giocatori: 6 pietre per pista

• 6 giocatori: 5 pietre per pista

Posiziona una pietra pericolo alla fine di ogni pista. Sarà il traguardo.

I giocatori stanno sulla prima pietra di ogni pista e attendono istruzioni dall'Arbitro.

L'Arbitro si trova sul lato opposto delle piste, dietro la linea d'arrivo, di fronte ai giocatori.

COME SI GIOCA

Lo scopo del gioco è quello di correre fino al traguardo senza farsi sorprendere in movimento!

Per iniziare il gioco, l'Arbitro esclama: The Floor is Lava! e la luce è rossa. Ogni volta che l'Arbitro si gira (dando le spalle ai giocatori) e dice "lava verde", i giocatori possono iniziare a muoversi verso il traguardo. Per muoversi, i giocatori devono saltare con entrambi i piedi, come un coniglietto, da una pietra all'altra.

Ogni volta che l'Arbitro dice "lava rossa", i giocatori devono fermarsi sul posto. Dopo aver detto "lava rossa" l'Arbitro deve girarsi velocemente. Se l'Arbitro sorprende i giocatori a muoversi, questi devono tornare alla prima pietra del loro percorso. Per iniziare un altro round, l'Arbitro si allontana nuovamente dai giocatori e poi dice "lava verde".

Se un giocatore finisce nella lava in qualsiasi momento durante il gioco, è fuori!

Il primo giocatore che raggiunge il traguardo è il vincitore!

Vulcano Dice

1 Arbitro, 2 giocatori o più

Cosa ti serve:

Tutte le pietre normali e le carte sfida (facoltative).

PREPARAZIONE

Posiziona tutte le pietre in maniera casuale, alternando i colori. Per più di 4 giocatori, aggiungi le pietre sfida sul pavimento. Il ? non ha effetti speciali per questo gioco a meno che il Vulcano non dica di sì! I giocatori stanno in piedi su una pietra e attendono istruzioni dall'Arbitro. L'Arbitro sarà il Vulcano.

COME SI GIOCA

Lo scopo del gioco è quello di essere l'ultimo giocatore a rimanere in piedi su una pietra! Per iniziare il gioco, ogni giocatore deve posizionarsi su una pietra quindi l'Arbitro esclama: The Floor is Lava! L'Arbitro è il Vulcano e può dare qualsiasi ordine ai giocatori.

I giocatori devono seguire le indicazioni solo se l'Arbitro inizia la frase con "Vulcano dice...". Se l'Arbitro dà indicazioni senza dire "Vulcano dice", i giocatori devono rimanere fermi. Per esempio:

- I giocatori si muovono: "Vulcano dice: 'salta tre volte su una pietra blu!'"
- I giocatori non si muovono: "Salta tre volte su una pietra blu!"

L'Arbitro può usare le carte sfida per avere idee o inventarne di proprie mentre cerca di trarre in inganno i giocatori! Altri esempi:

- Vulcano dice: "salta su 10 pietre ma tocca le pietre ? solo con un piede!"
- Vulcano dice: "salta come un coniglietto e colpisciti la testa ogni volta che ti trovi su una pietra blu!"
- Vulcano dice: "fai un giro completo mentre salti sulla pietra successiva!"

Se i giocatori seguono le indicazioni nel momento sbagliato o finiscono nella lava, sono fuori dal gioco!

L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore!

Campana Rovente

2 giocatori o più

Cosa ti serve:

9 pietre normali, 1 pietra pericolo, 1 piccolo oggetto domestico.

PREPARAZIONE

Posiziona le pietre (di qualsiasi colore) nel classico percorso a "campana" (vedi illustrazione). L'ultima pietra della fila deve essere una singola pietra pericolo, che servirà come traguardo. Il ? non ha effetti speciali per questo gioco.



I giocatori devono decidere l'ordine in cui si alterneranno ed attendono ai lati dalle pietre.

COME SI GIOCA

Lo scopo del gioco è quello di portare il tuo oggetto al traguardo per primo!

Il pavimento è lava solo per il giocatore che sta giocando il suo turno. Al primo turno di un giocatore, questi deve posizionare l'oggetto sulla prima pietra.

Per completare un turno, il giocatore deve toccare tutte le pietre tranne quella con l'oggetto. In caso di pietre singole, deve saltare su un piede, e per le pietre doppie, deve usare entrambi i piedi (un piede per pietra).

All'ultima pietra, deve saltare con entrambi i piedi, girarsi e tornare indietro verso l'inizio. Questa volta, quando raggiunge la pietra sulla quale è posto il suo oggetto, deve stare in equilibrio su un piede, raccogliere l'oggetto e poi con un salto all'indietro raggiungere la pietra iniziale.

ATTENZIONE: solo una volta che l'oggetto è stato raccolto, potrà saltare sulla pietra.

Se il giocatore completa il percorso senza fare errori o senza finire nella lava, va avanti e può passare l'oggetto al giocatore successivo. Al suo prossimo turno, deve posizionare il suo oggetto sulla prossima pietra più vicina al traguardo (non posizionare l'oggetto su nessuna delle pietre doppie). Se un giocatore commette un errore o finisce nella lava, il suo turno è finito e deve ripetere il suo percorso nel turno successivo con il suo oggetto posizionato sulla pietra del turno precedente.

Il primo giocatore che porta il suo oggetto al traguardo è il vincitore!

Ciao Vulcano

1 Arbitro 2 giocatori o più

Cosa ti serve:

Tutte le pietre normali e tutte le pietre pericolo.

PREPARAZIONE

Posiziona tutte le pietre in modo casuale, alternando i colori. Tutti i giocatori stanno su una pietra a caso e aspettano che l'Arbitro inizi il gioco. Il ? non ha effetti speciali in questo gioco.

COME SI GIOCA

Lo scopo del gioco è quello di essere l'ultimo giocatore a rimanere su una pietra!

Per iniziare il gioco, l'Arbitro prima comunica che The Floor is Lava! e poi chiude gli occhi.

L'Arbitro è immune alla lava!

Ogni volta che l'Arbitro urla "Ciao", tutti i giocatori urlano "Vulcano!". L'Arbitro deve tenere gli occhi chiusi e camminare lentamente verso le voci dei giocatori, cercando di toccare qualcuno.

(ATTENZIONE: se si gioca in un piccolo spazio, fai camminare l'Arbitro lentamente, facendo piccoli passi). I giocatori devono saltare da una pietra all'altra per cercare di non farsi toccare.

Se un giocatore viene toccato o finisce nella lava, è fuori.

L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore!



CONTENIDO

- 50 cartas de reto con 100 retos.
- 38 piedras:
 - 20 regulares
 - 12 con un ?
 - 6 de peligro
- Ruleta



Piedra regular

Son rojas, amarillas, verdes y azules. ¡Algunas tienen un signo de interrogación para retos adicionales!



Piedra de peligro

Piedras de color naranja y con un símbolo de peligro.

INFORMACIÓN INICIAL

Montad la ruleta colocando la base en su espacio en el tablero. Encajad la flecha encima.

Empezad escogiendo un juego. Seguid las instrucciones, colocando las piedras en el suelo siguiendo el patrón descrito.

- Si el juego necesita cartas de reto o la ruleta, barajad las cartas y colocadlas cerca de la ruleta.
- Si el juego necesita árbitro, escoged a alguien para que lo sea. Su función será la de dirigir el juego haciendo girar la ruleta, leyendo las instrucciones y las cartas, y recogiendo piedras, según sea necesario.
- ¡El suelo no es lava durante la preparación preliminar del juego!

Pero, en cuanto el árbitro diga "¡El suelo es lava!", ¡cualquier jugador que esté tocando la lava se enfrentará a las consecuencias!

Si los niños son mayores, las piedras se pueden separar algunos palmos. ¡Así el juego será más desafiante!

Lava, lava, VOLCÁN

+ 3 jugadores

Necesitaréis:

Piedras regulares: 1 menos que el número de jugadores (por ejemplo, 5 piedras para 6 jugadores, 4 para 5 jugadores, etc.).

PREPARACIÓN

Colocad las piedras en un círculo, separadas unos palmos entre sí.

El árbitro escoge qué jugador empieza siendo el "monstruo". El monstruo estará en el suelo y los demás sentados sobre una piedra, mirando hacia el centro.

El "?" no tiene ningún efecto especial en este juego.

CÓMO SE JUEGA

¡En este juego nadie pierde! Los jugadores se turnarán para ser el monstruo y tendrán que correr para tocar a los demás.

El monstruo empezará caminando haciendo un círculo en el sentido de las agujas del reloj, alrededor de las piedras. Mientras lo hace, tocará la cabeza de cada jugador y decidirá si ese jugador es lava o volcán, diciéndolo en voz alta.

Cuando el monstruo toque a un jugador o diga "volcán", ¡el monstruo tendrá que correr en el sentido de las agujas del reloj alrededor del círculo e intentar regresar al lugar de la piedra del volcán para robarla antes de que lo toquen!

El jugador elegido como volcán tendrá que levantarse y correr alrededor del círculo para intentar pillar al monstruo antes de que le robe su piedra.

Si el volcán pilla al monstruo a tiempo, el monstruo seguirá siendo monstruo en la siguiente ronda.

Si el volcán no lo pilla a tiempo, el volcán será el monstruo en la siguiente ronda.

¡Jugad tantas rondas como queráis!

Piedras que desaparecen

1 árbitro y 3 o más jugadores

Necesitaréis:

Piedras regulares: 1 menos que el número de jugadores (por ejemplo, 5 piedras para 6 jugadores, 4 para 5 jugadores, etc.).

PREPARACIÓN

Colocad las piedras en un círculo, separadas unos palmos entre sí.

El "?" no tiene ningún efecto especial en este juego.

Los jugadores tienen que estar alrededor de las piedras y esperar al árbitro.

CÓMO SE JUEGA

¡El objetivo es ser el último en quedar sobre una piedra!

Para empezar el juego, el árbitro dice "¡Ya!". Los jugadores tendrán que caminar alrededor de las piedras en el suelo, moviéndose en el sentido de las agujas del reloj, pero ¡cuidado! ¡En cualquier momento, el árbitro puede anunciar que el suelo es lava! En cuanto el suelo sea lava, los jugadores tendrán que correr para ponerse sobre una piedra. El jugador que no consiga ponerse sobre una piedra, queda eliminado.

Al principio de cada ronda, el suelo dejará de ser lava y el árbitro quitará una piedra del círculo. Cuando diga "¡Ya!", los jugadores tendrán que empezar a caminar de nuevo hasta que el árbitro grite que el suelo es lava otra vez. Los jugadores tendrán que escuchar atentamente, porque el árbitro puede engañarlos diciendo cosas como "El suelo es... ¡palomitas/nubes/plátanos!", por lo que los jugadores solo deben detenerse cuando el árbitro diga "El suelo es lava".

NOTA: De forma opcional, el árbitro puede cantar o reproducir música en lugar de decir "¡Ya!", y parar de cantar o la música en lugar de anunciar que el suelo es lava.

¡Ganará quien haya llegado hasta el final!

Punto caliente

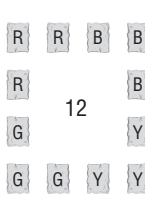
1 árbitro, + 3 jugadores

Necesitaréis:

De 3 a 4 jugadores: 3 piedras de cada color (un total de 12)
De 5 a 6 jugadores: 5 piedras de cada color (un total de 20)

PREPARACIÓN

Haced un cuadrado con las piedras, separadas entre sí algunos palmos, de modo que cada esquina sea de piedras de un color. Usad 12 piedras para 3-4 jugadores y 20 para 5-6 jugadores. Todos los jugadores empiezan el juego sobre una piedra aleatoria y el árbitro estará en el centro del cuadrado. El "?" no tiene ningún efecto especial en este juego.



CÓMO SE JUEGA

¡El objetivo del juego es ser el último en quedar sobre una piedra!

Para empezar el juego, el árbitro anuncia que el suelo es lava y luego cierra los ojos y cuenta en voz alta hasta 10. Mientras tiene los ojos cerrados, los jugadores saltarán sobre las piedras hasta que escojan en qué esquina de color se quieren quedar y tendrán que parar cuando el árbitro diga "diez". Con los ojos aún cerrados, el árbitro dirá un color, que será el punto caliente. Los jugadores que estén sobre ese color serán eliminados del juego. Luego, el árbitro cerrará sus ojos de nuevo y empezará otra ronda. Cuando solo queden dos jugadores, estos no podrán estar sobre el mismo color. El juego seguirá hasta que solo quede un jugador.

Recordad: Cualquiera que toque la lava, ¡será eliminado!

¡Ganará quien haya llegado hasta el final!

El ataque de la megalava

+ 4 jugadores

Necesitaréis:

Todas las piedras regulares.

PREPARACIÓN

Colocad todas las piedras en un patrón aleatorio, alternando colores. Todos los jugadores tendrán que estar sobre una piedra. El jugador con más edad será el primer megalava. El "?" no tiene ningún efecto especial en este juego.

CÓMO SE JUEGA

¡El objetivo del juego es ser el último en quedar sobre una piedra!

Para empezar el juego, el primer megalava se pondrá en el suelo y dirá "¡El suelo es lava!".

El jugador megalava es inmune a la lava. Tiene que intentar atrapar al resto de jugadores, pero gateando. Los jugadores tendrán que escaparse corriendo y saltando de piedra en piedra. Si megalava toca a un jugador, este será eliminado y tendrá que quitar la piedra sobre la que estaba.

Los jugadores que megalava haya tocado o que hayan tocado la lava, serán eliminados.

¡Ganará quien haya llegado hasta el final! En la siguiente ronda, ¡el ganador hará de megalava!

¡MEGAdiversión para este juego!

Para hacer que el juego sea más desafiante, cualquier jugador que haya sido tocado por megalava o que haya tocado el suelo de lava se convertirá en bebé lava. ¡Megalava y los bebés gatearán juntos intentando pillar a los demás hasta que solo quede un jugador!

El suelo es lava (¡el original!)

1 árbitro, + 2 jugadores

Necesitaréis:

Todas las piedras regulares y cartas de retos, y la ruleta.

PREPARACIÓN

Esparcid las piedras por el suelo en un patrón aleatorio, mezclando los colores. Las piedras no deben solaparse. Todos los jugadores tendrán que estar sobre una piedra y esperar a que el árbitro avise para empezar.

CÓMO SE JUEGA

¡El objetivo del juego es no caer en la lava!

Para empezar el juego, el árbitro anunciará que el suelo es lava y hará girar la ruleta y dirá qué color ha salido (ignora las manos y pies de la ruleta para este modo de juego). Los jugadores tendrán que colocarse sobre una piedra de dicho color, pudiendo pisar piedras de cualquier color en el camino hasta que lleguen al color correcto. Solo puede haber un jugador por piedra. ¡Si algún jugador ya está encima de una piedra del color que ha salido, tendrá que moverse igualmente! Será seguro estar sobre cualquiera de las piedras que hay en el suelo. Cuando los jugadores hayan acabado de moverse, el árbitro quitará de la lava todas las piedras iniciales de los jugadores.

Si un jugador se pone sobre una piedra con un interrogante, tendrá que levantar su mano para avisar al árbitro, que tendrá que sacar una carta para leerle un reto. ¡El jugador tendrá que cumplir el reto sin caer a la lava!

En cualquier momento del juego, si un jugador toca la lava, ¡será eliminado! Los jugadores eliminados pueden ayudar al árbitro a recoger las piedras iniciales de los otros jugadores.

El árbitro empezará otra ronda haciendo girar la ruleta para decir otro color, quitando todas las piedras iniciales de los jugadores. Si todas las piedras de un mismo color han sido quitadas de la lava, podéis hacer girar la ruleta de nuevo hasta que salga un color que aún esté en juego. Seguid haciendo girar la ruleta y quitando las piedras hasta que solo quede un jugador.

¡Ganará quien haya llegado hasta el final!

¡Dos modos adicionales para sacarle más jugo al juego original!

Megarreto

¡Todos los retos, todo el tiempo! En esta versión del juego, el árbitro hace girar la ruleta, diciendo un color en cada ronda. Cuando los jugadores estén colocados sobre sus piedras, el árbitro leerá una carta de reto para cada jugador. El árbitro podrá asignar el mismo reto a todos los jugadores o uno diferente para cada uno.

Piedras de peligro

Necesitaréis las 6 piedras de peligro, además de las piezas del juego original.

Mezclad las piedras de peligro con el resto de piedras en el suelo. ¡Cuidado! Estas nuevas piedras son inestables, así que ¡los jugadores tendrán que saltarlas por encima para llegar a otras piedras! Si un jugador toca una piedra de peligro, se quemará con la lava y deberá quedarse a la pata coja o saltar a la pata coja durante el resto del juego. Si toca dos piedras de peligro, ¡será eliminado!

Lava Enredada

1 árbitro y de 2 a 6 jugadores

Necesitaréis:

La ruleta y...

2-4 jugadores: 4 piedras de cada color (total de 16)

5-6 jugadores: 5 piedras de cada color (total de 20)

PREPARACIÓN

Colocad las piedras aleatoriamente y bastante juntas, sin que se solapen.

El "?" no tiene ningún efecto especial en este juego.

Todos los jugadores tendrán que estar sobre una piedra y esperar a que el árbitro avise para empezar.

CÓMO SE JUEGA

¡El objetivo del juego es no caer en la lava!

Los jugadores deben empezar con un pie en cada piedra y esperar a que el árbitro diga un color en específico para el pie derecho, el pie izquierdo, la mano derecha o la mano izquierda. Para empezar el juego, el árbitro hace girar la ruleta y dice qué color y mano/pie han salido. Por ejemplo, "mano derecha en rojo" o "pie izquierdo en verde".

El árbitro entonces anunciará que el suelo es lava y seguirá haciendo girar la ruleta y dando instrucciones. Todos los jugadores tienen que seguir las instrucciones del árbitro moviendo sus manos o pies a las piedras del color indicado. En cuanto un jugador ponga su mano o pie sobre la piedra, tendrá que dejar la mano o el pie en ese color hasta que el árbitro diga otro color para esa misma mano o pie. Las piedras se pueden compartir entre varios jugadores y varias partes del cuerpo del mismo jugador. Es posible que los jugadores tengan que cruzar por encima o por debajo de otro jugador para alcanzar las piedras, ¡así que seguro que hay más de un enredo!

Los jugadores serán eliminados si quitan una mano o un pie de una piedra que ya se haya dicho o si tocan la lava. Si los jugadores no pueden alcanzar el color que el árbitro diga, tendrán que abandonar.

¡Ganará quien haya llegado hasta el final!

Lava roja, lava verde

1 árbitro, de 2 a 6 jugadores

Necesitaréis:

Piedras regulares y de 2 a 6 piedras de peligro (una por jugador).

PREPARACIÓN

Haced líneas paralelas, una por jugador, usando piedras de cualquier color.

El "?" no tiene ningún efecto especial en este juego.

- De 2 a 3 jugadores: 7 piedras por línea
- De 4 a 5 jugadores: 6 piedras por línea
- 6 jugadores: 5 piedras por línea

Colocad una piedra de peligro al final de cada línea. Estas piedras harán de meta.

Los jugadores tendrán que estar sobre la primera piedra de cada línea y esperar a que el árbitro avise para empezar.

El árbitro estará en el lado opuesto de las líneas, tras la meta, de cara a los jugadores.

CÓMO SE JUEGA

¡El objetivo del juego es correr hacia la meta sin que te pillen!

Para empezar el juego, el árbitro primero anuncia que el suelo es lava y que la lava es roja. Siempre que el árbitro se dé la vuelta (dando la espalda a los jugadores) y diga "lava verde", los jugadores podrán avanzar hacia la meta. Para moverse, los jugadores tienen que saltar con ambos pies, como un conejito, de una piedra a la siguiente.

Cuando el árbitro diga "lava roja", los jugadores tendrán que quedarse totalmente quietos. Después de decirlo, el árbitro se dará la vuelta rápido y mirará si hay alguien que se mueve, si pilla a alguien moviéndose, ese jugador tendrá que volver a la piedra inicial de su pista. Para ir a la siguiente ronda, el árbitro dará la espalda otra vez a los demás y dirá "lava verde".

Si un jugador toca la lava en cualquier momento durante el juego, ¡será eliminado!

¡Ganará quien llegue primero a la meta!

Volcán dice

1 árbitro y + 2 jugadores

Necesitaréis:

Todas las piedras regulares y cartas de retos (opcional).

PREPARACIÓN

Colocad todas las piedras en un patrón aleatorio, alternando colores. Para más de 4 jugadores, añadid las piedras de reto al suelo. El "?" no tiene ningún efecto especial en este juego... ¡a no ser que el volcán diga que sí! Los jugadores tendrán que estar sobre una piedra y esperar a que el árbitro, que será el volcán, avise para empezar.

CÓMO SE JUEGA

¡El objetivo es ser el último en quedar sobre una piedra! Para empezar el juego, cada jugador tendrá que estar sobre una piedra.

Entonces, el árbitro anunciará que el suelo es lava. El árbitro es el volcán y puede dar las instrucciones que quiera a los jugadores.

Los jugadores solo tienen que seguir las instrucciones si el árbitro empieza la frase con "El volcán dice...". Si no dice esto antes de cada instrucción, los jugadores tienen que quedarse quietos. Por ejemplo:

- Los jugadores se tienen que mover: "El volcán dice: ¡saltad tres veces sobre una piedra azul!"
- Los jugadores no se tienen que mover: "¡Saltad tres veces sobre una piedra azul!"

En sus intentos por engañar a los jugadores, el árbitro puede tener ideas propias o usar las cartas de retos. Más ejemplos:

- El volcán dice: "¡saltad sobre 10 piedras, pero en las de interrogante con solo un pie!"
- El volcán dice: "¡saltad como conejitos sobre cada piedra azul mientras os tocáis la cabeza!"
- El volcán dice: "¡girad hacia el lado contrario cuando saltéis sobre la siguiente piedra!"

Si los jugadores no siguen las instrucciones a tiempo o tocan la lava, ¡serán eliminados!

¡Ganará quien haya llegado hasta el final!

Rayuela de pies calientes

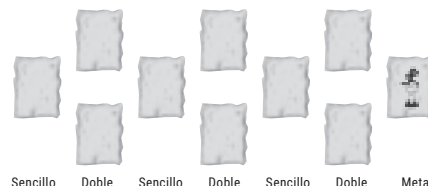
+ 2 jugadores

Necesitaréis:

9 piedras regulares, 1 piedra de peligro y 1 objeto pequeño.

PREPARACIÓN

Colocad las piedras (de cualquier color) en una rayuela (ver la ilustración). La última piedra de la fila tiene que ser una piedra de un reto sencillo, que hará de meta.



El "?" no tiene ningún efecto especial en este juego.

Los jugadores tendrán que decidir en qué orden jugar y se colocarán fuera de las piedras.

CÓMO SE JUEGA

¡El objetivo es ser el primero en llevar tu objeto a la meta!

El suelo solo es lava para el jugador que está jugando su turno. En su primer turno, los jugadores tendrán que colocar el objeto doméstico sobre la primera piedra.

Ahora, tendrán que ir saltando sobre todas las piedras excepto la que tenga el objeto. En las piedras sencillas, tendrán que saltar a la pata coja; en las piedras dobles, tendrán que usar los dos pies.

En la última piedra, tendrán que saltar con ambos pies, darse la vuelta y volver al principio. Cuando lleguen a la piedra anterior a la que tiene su objeto, tendrán que agacharse a la pata coja a recoger el objeto y después saltar para llegar al principio del recorrido.

NOTA: En cuanto se recoja el objeto, la piedra dejará de estar fuera de los límites.

Si el jugador acaba sin errores o sin tocar la lava, podrá avanzar y le pasará el objeto al siguiente jugador. En su siguiente turno, tendrá que poner su objeto en la siguiente piedra sencilla que esté más cerca de la meta (no se puede colocar el objeto en ninguna de las piedras dobles). Si un jugador comete un error o toca la lava, acabará su turno y tendrá que repetir su recorrido en su siguiente turno, empezando con su objeto en la misma piedra.

¡Ganará quien lleve su objeto a la meta antes!

Hola Volcán

1 árbitro, + 2 jugadores

Necesitaréis:

Todas las piedras regulares y las piedras de peligro.

PREPARACIÓN

Colocad todas las piedras en un patrón aleatorio, alternando colores. Todos los jugadores tendrán que estar sobre una piedra y esperar a que el árbitro avise para empezar. El "?" no tiene ningún efecto especial en este juego.

CÓMO SE JUEGA

¡El objetivo es ser el último en quedar sobre una piedra!

Para empezar el juego, el árbitro anunciará que el suelo es lava y cerrará los ojos.

¡El árbitro es inmune a la lava!

Siempre que el árbitro grite "Hola", los jugadores tendrán que responder "¡volcán!". El árbitro tendrá que seguir con los ojos cerrados y caminar lentamente hacia las voces de los jugadores, intentando tocar a alguien. NOTA: Si se juega en un espacio pequeño, el árbitro tiene que caminar lentamente y a pasitos. Los jugadores tienen que saltar de piedra en piedra para intentar que no los toquen.

Si un jugador es tocado o toca la lava, será eliminado.

¡Ganará quien haya llegado hasta el final!

PT

CONTEÚDO

- 50 Cartas de Desafio com 100 desafios.
- 38 Pedras:
 - 20 Normais
 - 12 com marca ?
 - 6 de Perigo
- Girador



Pedra normal

Vermelho, amarelo, verde e azul.
Algumas pedras normais têm um ? que são usados para desafios extras!



Pedra do Perigo

Pedras laranja com um símbolo de Perigo.

O QUE DEVE SABER ANTES DE JOGAR

Afaste a seta giratória. Monte o girador colocando a base do girador através do orifício na placa giratória e encaixando a seta no topo.

Comece por escolher qual jogo jogar. Usando as instruções do jogo, coloque as pedras no chão no padrão descrito para o jogo escolhido.

- Se o jogo exigir cartas de desafio ou o girador, baralhe as cartas de desafio e coloque-as perto do girador.
 - Se o jogo exigir um Árbitro, escolha alguém para ser o Árbitro. O Árbitro ajudará a liderar o jogo girando o girador, dando instruções, lendo cartas e recolhendo pedras conforme necessário.
 - O chão não é lava durante a criação de jogos!
- Uma vez que o Árbitro anuncie: "O chão é lava!", qualquer jogador que tocar na lava sofrerá consequências!

Para crianças mais velhas, espalhe as pedras (1 a 2 pés de distância) para tornar os jogos mais desafiadores!

Lava, lava, VOLCÃO

+3 jogadores

Precisará de:

Pedras normais – 1 a menos que o número de jogadores.
(5 pedras para 6 jogadores, 4 para 5 jogadores, etc.)

CONFIGURAR

Coloque as pedras num círculo, espaçadas a pelo menos alguns metros de distância. Deve haver um a menos do que o número total de jogadores. (Por exemplo, 4 pedras para 5 jogadores.)

O Árbitro escolhe o primeiro jogador para ser "ele". O jogador "ele" fica no chão e todos os outros jogadores sentam-se numa pedra cada, de frente para o centro.

O ? não tem efeitos especiais neste jogo.

JOGANDO O JOGO

Este jogo não tem vencedores nem perdedores! Os jogadores jogam por turnos sendo "ele" e correndo para marcar uns aos outros.

O jogador que é "ele" começa a andar no sentido horário em um círculo fora das pedras. Enquanto andam, tocam na cabeça de cada jogador e decidem se esse jogador é Lava ou Vulcão. O jogador "ele" deve dizer em voz alta o que escolher. Por exemplo, "Lava, lava, lava, lava... VULCÃO!"

Quando o jogador "ele" toca noutro jogador e diz "Vulcão", o jogador "ele" deve correr no sentido horário ao redor do círculo e tentar voltar à pedra do vulcão para roubá-la antes de ser marcado!

Se um jogador for escolhido como o Vulcão, ele deve levantar-se e perseguir o jogador "ele" ao redor do círculo, tentando marcá-lo antes que o jogador "ele" possa reivindicar a sua pedra.

Se o Vulcão marcar o outro jogador a tempo, o jogador "ele" fica "ele" na próxima ronda.

Se o Vulcão não conseguir marcar o outro jogador a tempo, ele agora é "ele".

Jogue quantas rondas quiser!

Pedras que Desaparecem

+3 jogadores

Precisará de:

Pedras normais – 1 a menos do que o número de jogadores.
(5 pedras para 6 jogadores, 4 para 5 jogadores, etc.)

CONFIGURAR

Coloque as pedras num círculo, espaçadas a poucos pés. Deve haver uma pedra a menos do que o número total de jogadores. (Por exemplo, 3 pedras para 4 jogadores.)

O ? não tem efeitos especiais para este jogo.

Os jogadores devem ficar ao redor das pedras e esperar pelo Árbitro.

JOGAR O JOGO

O objetivo do jogo é ser o último jogador de pé numa pedra!

Para começar o jogo, o Árbitro diz "vai". Os jogadores devem então andar ao redor das pedras no chão, movendo-se no sentido horário. Mas cuidado! A qualquer momento, o Árbitro pode anunciar que o chão é lava! Assim que o chão é lava, os jogadores têm que correr para ficar numa pedra. O jogador que não chegar a uma pedra está fora do jogo.

No início de cada ronda, o chão não é mais lava e o Árbitro remove uma pedra do círculo. Quando dizem "Vai!" os jogadores começam a andar novamente até que o Árbitro grite que o chão é lava mais uma vez. Os jogadores devem ouvir com atenção porque o árbitro pode enganar os seus jogadores dizendo coisas como: "O chão é... Pipoca! ...Nuvens! ...Bananas!" Os jogadores só devem parar quando ouvirem "O chão é lava!"

NOTA: Opcionalmente, o Árbitro pode cantar ou tocar música em vez de dizer "vai", e parar o canto/música em vez de anunciar que o chão é lava!

O último jogador restante é o vencedor!

Ponto Quente

1 Árbitro, +3 jogadores

Precisará de:

3-4 jogadores: 3 de cada pedra de cor (12 no total)
5-6 jogadores: 5 de cada pedra de cor (20 no total)

CONFIGURAR

Crie um quadrado com as pedras (com pedras a alguns metros de distância) para que cada canto tenha azulejos de uma cor diferente. Use 12 pedras para 3 a 4 jogadores e 20 pedras para 5 a 6 jogadores. Todos os jogadores começam o jogo de pé sobre uma pedra aleatória e o Árbitro fica no centro do quadrado. O ? não tem efeitos especiais para este jogo.



JOGAR O JOGO

O objetivo do jogo é ser o último jogador de pé numa pedra!

Para começar o jogo, o Árbitro anuncia que o chão é lava, depois fecha os olhos e conta até dez em voz alta. Enquanto os olhos do Árbitro estão fechados, os jogadores saltam ao redor das pedras até escolherem em qual canto de cor ficar. Devem parar onde quer que estejam quando o Árbitro chegar a "dez". Com os olhos ainda fechados, o Árbitro chama uma cor, e qualquer jogador que estiver naquele canto de cor está no ponto quente e fora do jogo! Então o Árbitro fecha os olhos novamente e começa outra rodada. Quando restam apenas dois jogadores, não podem ficar no canto da mesma cor. O jogo continua até que um dos jogadores seja eliminado.

Lembre-se: se um jogador tocar na lava a qualquer momento durante o jogo, ele é eliminado!

O último jogador restante é o vencedor!

Ataque da Mega Lava

+4 jogadores

Precisará de:

Todas as pedras normais.

CONFIGURAR

Coloque todas as pedras num padrão aleatório, alternando as cores. Todos os jogadores ficam numa pedra aleatória e o jogador mais velho é o primeiro Mega Lava. O ? não tem efeitos especiais para este jogo.

JOGAR O JOGO

O objetivo do jogo é ser o último jogador em pé!

Para começar o jogo, o primeiro jogador da Mega Lava vai para o chão e declara que o chão é lava!

O jogador Mega Lava é imune ao chão de lava. Devem rastejar no chão para tentar apanhar os outros jogadores que têm que correr e saltar de pedra em pedra para ficar fora de alcance. Se o jogador da Mega Lava tocar noutro jogador, está fora e deve levar a pedra em que estava.

Se um jogador for marcado ou tocar na lava, é eliminado.

O último jogador restante é o vencedor! Na próxima ronda, tornam-se no Mega Lava!

Adicione um pouco de diversão MEGA a este jogo!

Para tornar o jogo mais desafiador, qualquer jogador que for marcado ou tocar no chão torna-se num Bebê Lava. A Mega Lava e os Bebês Lavas rastejam juntos pelo chão, tentando apanhar outros jogadores até que reste apenas um jogador de pé!

O Chão é Lava (Jogo Original!)

1 Árbitro, +2 jogadores

Precisará de:

Todas as pedras normais, cartas de desafio e o girador.

CONFIGURAR

Espalhe as pedras num padrão aleatório no chão (mantendo as cores misturadas). As pedras não devem sobrepôr-se. Todos os jogadores ficam numa pedra aleatória e esperam que o Árbitro inicie o jogo.

JOGAR O JOGO

O objetivo do jogo é ser o último jogador que não caiu na lava!

Para começar o jogo, o Árbitro anuncia que o chão é lava, gira o girador e depois chama a cor em que ele cai. (Ignore as mãos e os pés no girador para este jogo.) Os jogadores devem mover-se para uma pedra da mesma cor para ficar em pé - podem pisar em qualquer pedra de cor ao longo do caminho até atingir a cor correta. Apenas um jogador pode ficar numa pedra de cada vez. Se um jogador já estiver na cor chamada, ele ainda precisa de se mover! Quaisquer pedras ainda no chão são seguras para ficar de pé. Quando os jogadores terminam de se mover, o Árbitro remove as pedras iniciais de todos os jogadores da lava.

Se um jogador cair num trampolim com um ?, ele deve levantar a mão para alertar o Árbitro. Em seguida, o Árbitro compra e lê uma carta de desafio para aquele jogador. O jogador deve cumprir o desafio sem cair na lava!

A qualquer momento durante o jogo, se um jogador tocar na lava, ele é eliminado! Quando os jogadores são eliminados, podem ajudar o Árbitro a recolher as pedras iniciais dos outros jogadores.

O Árbitro inicia outra ronda girando para identificar uma nova cor e removendo as pedras iniciais de todos os jogadores. Se todas as pedras de uma única cor forem removidas da lava, gire novamente até que caia numa cor que ainda esteja em jogo. Continue a girar e a remover pedras até que reste apenas um jogador.

O último jogador restante numa pedra é o vencedor!

Adicione uma reviravolta ao jogo original!

PL

ZAWARTOŚĆ:

- 50 Kart Wyzwań ze 100 wyzwaniem.
- 38 Kamieni:
 - 20 Kamieni Zwykłych
 - 12 Kamieni ze znakiem „?”
 - 6 Kamieni Zagrożeń
- Tarcza obrotowa



Zwykły Kamień

Czerwony, żółty, zielony i niebieski. Niektóre Zwykłe Kamienie mają symbol „?”, który może oznaczać dodatkowe wyzwania!



Kamień Zagrożenia

Pomarańczowe kamienie ze znakiem Zagrożenia.

CO NALEŻY WIEDZIEĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Odciągnij strzałkę Tarczy obrotowej. Złóż Tarczę, umieszczając jej podstawę w otworze w środku i przymocuj strzałkę u góry.

Rozpocznij od wybrania gry. Postępując według instrukcji, układaj kamienie na podłodze tak, aby ułożyć wzór opisany w wybranej grze.

- Jeśli gra wymaga Kart Wyzwań lub Tarczy obrotowej, potasuj Karty Wyzwań i umieść je obok Tarczy.
- Jeśli gra wymaga obecności Sędziego, wybierzcie go spośród graczy. Sędzia będzie pomagał prowadzić grę, obracając Tarczę, wydając polecenia, czytając karty i zbierając kamienie.
- Podłoga nie jest lawą podczas przygotowań do gry! Gdy Sędzia ogłosi „Podłoga to lawa”, każdy gracz, który dotknie lawy, poniesie konsekwencje!

Dla starszych dzieci można umieścić kamienie w większej odległości (30-60 cm), aby gra była trudniejsza!

Lawa, lawa, WULKAN

3+ Gracys

Co będzie potrzebne:

Zwykłe kamienie – o 1 mniej niż liczba graczy (5 kamieni dla 6 graczy, 4 kamienie dla 5 graczy itd.)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ułóż kamienie w okręgu w odległości przynajmniej 1,5-2 metrów od siebie. Kamieni powinno być o 1 mniej niż liczba graczy (np. 4 kamienie dla 5 graczy).

Sędzia wybiera, kto będzie „berkiem”. „Berek” stoi na podłodze, a pozostali gracze siadają na kamieniach, twarzą do środka.

Kamienie z symbolem „?” nie mają żadnego efektu.

ROZGRYWKA

Ta gra nie ma zwycięzców ani przegranych! Gracze kolejno są „berkami” i wzajemnie się gonią.

Gracz, który jest „berkiem”, zaczyna chodzić zgodnie z ruchem wskazówek zegara po zewnętrznej stronie okręgu z kamieni. Chodząc wokół pozostałych graczy, dotyka głowy każdego z nich i decyduje, który z graczy jest Lawą, a który Wulkanem. Musi to zrobić na głos, np. „lawa, lawa, lawa, lawa... WULKAN!”

Gdy „berek” dotknie gracza i powie „wulkan”, musi biec zgodnie z ruchem wskazówek zegara dookoła okręgu i wrócić do kamienia Wulkanu, aby ukraść go, zanim zostanie dotknięty!

Jeśli gracz zostaje wybrany jako Wulkan, musi wstać i zacząć gonić „berka” po okręgu i spróbować go dotknąć, zanim „berek” zdąży odebrać kamień.

Jeśli Wulkan dotknie gracza, który jest „berkiem”, gracz ten zostaje „berkiem” na kolejną turę.

Jeśli Wulkan nie zdoła dotknąć „berka”, sam zostaje „berkiem”.

Możecie rozegrać tyle rund, ile chcecie!

Znikające kamienie

1 Sędzia, 3+ Graczy

Co będzie potrzebne:

Zwykłe kamienie – o 1 mniej niż liczba graczy (5 kamieni dla 6 graczy, 4 kamienie dla 5 graczy itd.)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ułóż kamienie w okręgu w odległości 1-1,5 m od siebie. Kamieni powinno być o 1 mniej niż liczba graczy (np. 3 kamienie dla 4 graczy).

Kamienie z symbolem „?” nie mają żadnego efektu.

Gracze stoją wokół kamieni i czekają na Sędziego.

ROZGRYWKA

Celem gry jest pozostanie ostatnim graczem stojącym na kamieniu!

Gracz rozpoczyna się, gdy Sędzia powie „start”. Gracze muszą następnie chodzić dookoła kamieni zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ale uważaj! W każdej chwili Sędzia może ogłosić, że podłoga to lawa! Gdy tylko podłoga stanie się lawą, gracze muszą ścigać się, aby zająć kamień. Gracz, któremu się to nie uda, odpada z gry.

Na początku każdej rundy podłoga nie jest już lawą, a Sędzia usuwa jeden kamień z okręgu. Gdy znów powie „start”, gracze znów chodzą dookoła kamieni do momentu, aż Sędzia znów krzyknie, że podłoga to lawa. Gracze muszą jednak być ostrożni, gdyż Sędzia może próbować ich oszukać, mówiąc np., że podłoga to popcorn, chmury albo banany. Gracze muszą zatrzymać się na kamieniu tylko wtedy, gdy usłyszą, że podłoga to lawa.

UWAGA: Sędzia może też opcjonalnie śpiewać lub grać muzykę, zamiast mówić „start” i przestawać śpiewać/gruć, zamiast ogłaszać, że podłoga to lawa!

Zwycięzcą jest ostatni gracz, który pozostał w grze.

Gorąca strefa

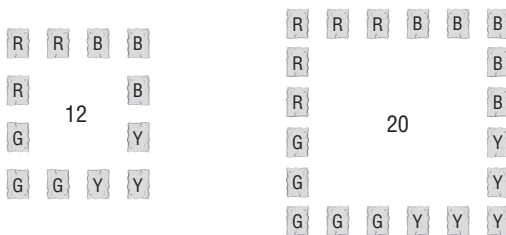
1 Sędzia, 3+ Graczy

Co będzie potrzebne:

3-4 graczy: po 3 kamienie każdego koloru (w sumie 12)
5-6 graczy: po 5 kamieni każdego koloru (w sumie 20)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ułóż kamienie w kształt kwadratu w odległości 1-1,5 m od siebie tak, aby każdy róg kwadratu miał inny kolor. W przypadku gry z 3-4 graczami użyj 12 kamieni, a jeśli udział w grze bierze 5-6 graczy, użyj 20 kamieni. Wszyscy gracze rozpoczynają grę, stojąc na losowo wybranym kamieniu, a Sędzia stoi w środku kwadratu. Kamienie z symbolem „?” nie mają żadnego efektu.



ROZGRYWKA

Celem gry jest pozostanie ostatnim graczem stojącym na kamieniu!

Gracz rozpoczyna się, gdy Sędzia powie „podłoga to lawa”, zamknie oczy i na głos zacznie liczyć do 10. W czasie, gdy Sędzia ma zamknięte oczy, gracze przeskakują po kamieniach do momentu wybrania koloru narożnika, w którym chcą stanąć. Gracze muszą się zatrzymać w momencie, gdy Sędzia wypowie liczbę „dziesięć”. Nie otwierając oczu, Sędzia na głos wymawia kolor, a każdy gracz w narożniku o tym kolorze znajduje się w gorącej strefie i odpada z gry! Następnie Sędzia znów zamyka oczy i rozpoczyna kolejną rundę. Gdy w grze pozostanie tylko 2 gracze, nie mogą oni stać w tym samym narożniku. Gra toczy się do momentu, gdy jeden z tych graczy zostanie wyeliminowany.

Uwaga: jeśli gracz dotknie lawy w dowolnym momencie gry – odpada!

Zwycięzcą zostaje ostatni pozostały gracz!

Atak Mega-lawy

4+ Graczy

Co będzie potrzebne:

Wszystkie zwykłe kamienie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Losowo ułóż wszystkie kamienie tak, aby te same kolory nie znajdowały się obok siebie. Wszyscy gracze stoją na losowych kamieniach, a najstarszy gracz jest pierwszą Mega-lawą. Kamienie z symbolem „?” nie mają żadnego efektu.

ROZGRYWKA

Celem gry jest pozostanie ostatnim graczem stojącym na kamieniu!

Gracz rozpoczyna się, gdy gracz będący pierwszą Mega-lawą staje na podłodze i ogłasza, że podłoga to lawa!

Gracz będący Mega-lawą jest odporny na działanie lawy. Musi on chodzić po podłodze na czworaka i próbować złapać innych graczy, którzy muszą biegać i skakać po kamieniach, aby pozostać poza zasięgiem Mega-lawy. Jeśli Mega-lawa dotknie innego gracza, odpada on z gry i musi zabrać ze sobą kamień, na którym stał.

Jeśli gracz zostanie dotknięty przez Mega-lawę albo dotknie lawy – odpada z gry.

Zwycięzcą zostaje ostatni gracz, który pozostał w grze. W kolejnej rundzie to on jest Mega-lawą!

Dodaj trochę MEGA-zabawy do tej gry!

Aby gra stanowiła większe wyzwanie, niech każdy gracz, który zostanie dotknięty lub dotknie lawy, zostanie Małą Lawą. Mega-lawy i Małe Lawy mogą teraz wspólnie próbować złapać pozostałych graczy do momentu, aż w grze pozostanie jeden gracz!

Podłoga to lawa (gra oryginalna)

3+ Graczy

Co będzie potrzebne:

Wszystkie Zwykłe Kamienie, Karty Wyzwań i Tarcza obrotowa. Co będzie potrzebne:

Wszystkie Zwykłe Kamienie, Karty Wyzwań i Tarcza obrotowa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wymieszaj wszystkie kamienie i losowo ułóż je na podłodze. Kamienie nie powinny na siebie nachodzić. Każdy gracz stoi na losowo wybranym kamieniu i czeka, aż Sędzia rozpocznie grę.

ROZGRYWKA

Celem gry jest pozostanie ostatnim graczem, który nie wpadł do lawy!

Gracz rozpoczyna się, gdy Sędzia ogłasza, że podłoga to lawa, obraca Tarczę i mówi na głos, jaki kolor został wylosowany (w tej grze można zignorować symbole dłoni i stóp). Gracze muszą przejść na kamień w tym kolorze – mogą przejść przez kamienie dowolnego koloru w drodze do odpowiedniego koloru. Na jednym kamieniu może jednocześnie stać tylko 1 gracz. Jeśli gracz stoi już na wylosowanym kolorze, i tak musi się ruszyć! Można bezpiecznie stanąć na każdym kamieniu, który znajduje się na podłodze. Gdy gracz skończy się przemieszczać, Sędzia usuwa z podłogi kamienie, na których gracze rozpoczęli rundę.

Jeśli gracz wylądnie na kamieniu z symbolem „?”, musi podnieść rękę, by powiadomić o tym Sędziego. Sędzia pobiera wtedy Kartę Wyzwania i czyta ją graczowi. Gracz musi ukończyć wyzwanie, nie wpadając do lawy!

Jeśli w dowolnym momencie gry gracz dotknie lawy – odpada. Gracze, którzy odpadli z gry, mogą pomagać Sędziemu usuwać kamienie z podłogi.



Sędzia rozpoczyna kolejną rundę, obracając Tarczę, aby wybrać nowy kolor i usuwając początkowo kamienie wszystkich graczy. Jeśli wszystkie kamienie danego koloru zostały już usunięte, Sędzia obraca Tarczę do momentu wylosowania koloru, który nadal jest dostępny w grze. Sędzia obraca Tarczę i usuwa kamienie do momentu, aż w grze pozostanie jeden gracz.

Zwycięzcą zostaje ostatni gracz stojący na kamieniu!

Dodaj nieco więcej emocji do gry!

Mega Wyzwanie

Wszystkie wyzwania przez cały czas! W tej wersji gry Sędzia nadal co rundę obraca Tarczę i wybiera kolor, ale po zajęciu kamieni przez graczy, Sędzia odczytuje wyzwania każdemu z nich! Sędzia może dać wszystkim graczom to samo wyzwanie lub wybrać inne dla każdego z nich.

Kamienie Zagrozenia

(Potrzebne będą wszystkie Kamienie Zagrozenia, a także elementy z gry oryginalnej).

Wymieszaj Kamienie Zagrozenia z pozostałymi kamieniami na podłodze. Uwaga! Te nowe kamienie są niestabilne, zatem podczas gry gracze muszą przez nie przeskakiwać, aby dostać się na inne kamienie! Jeśli gracz dotknie Kamienia Zagrozenia, zostaje poparzony przez lawę i musi stać lub skakać na jednej nodze przez resztę gry. Jeśli dotknie 2 Kamieni Zagrozenia – odpada z gry!

Twist z lawą

1 Sędzia, 2-6 Graczy

Co będzie potrzebne:

Tarcza obrotowa i...

2-4 graczy: 4 kamienie każdego koloru (w sumie 16)

5-6 graczy: 5 kamieni każdego koloru (w sumie 20)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Losowo umieść kamienie bardzo blisko siebie, ale tak, żeby na siebie nie nachodziły. Kamienie z symbolem „?” nie mają żadnego efektu.

Wszyscy gracze stają na losowych kamieniach i czekają na Sędziego.

ROZGRYWKA

Celem gry jest pozostanie ostatnim graczem, który nie wpadł do lawy!

Gracze rozpoczynają, stojąc obunóż na kamieniu i czekając na możliwość ruchu, gdy Sędzia wywoła konkretny kolor dla „prawej stopy” i „lewej stopy”. Gra rozpoczyna się, gdy Sędzia obraca Tarczę i na głos podaje kolor oraz dłoń/stopę wylosowaną na Tarczy. Np. „prawa ręka na czerwony” lub „lewa stopa na zielony”.

Następnie Sędzia ogłasza, że podłoga to lawa i znów obraca Tarczę i wydaje polecenia. Wszyscy gracze muszą postępować zgodnie z poleceniami Sędziego, kładąc ręce i nogi na podany kolor. Gdy wszyscy gracze położą już ręce i nogi na kamieniach, muszą tak pozostać do momentu, aż Sędzia wyda kolejne polecenie dotyczące tych części ciała. Z jednego kamienia może korzystać wielu graczy, a także różne części ciała jednego gracza. Możliwe, że gracze będą musieli przejść pod lub nad innym graczem, aby dotrzeć do odpowiednich kamieni i na pewno trochę się powykreczają!

Gracz odpada z gry, jeśli usunie dłoń lub stopę z wyznaczonego miejsca bez polecenia, lub jeśli dotknie lawy. Jeśli gracz nie może osiągnąć wyznaczonego przez Sędziego kamienia, musi zrezygnować z gry.

Czerwona lawa, zielona lawa

1 Sędzia, 2-6 Graczy

Co będzie potrzebne:

Zwykłe Kamienie i 2-6 Kamieni Zagrozenia (1 na każdego gracza)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Dla wszystkich graczy należy przygotować równoległe trasy, korzystając z kamieni dowolnego koloru. Kamienie z symbolem „?” nie mają żadnego efektu.

- 2-3 graczy: trasa z 7 kamieni
- 4-5 graczy: trasa z 6 kamieni
- 6 graczy: trasa z 5 kamieni

Umieść po 1 Kamieniu Zagrozenia na końcu każdej trasy. Będą one oznaczać metę.

Gracze stoją na pierwszych kamieniach swoich tras i czekają na Sędziego.

Sędzia staje po drugiej stronie tras, za linią mety, twarzą do graczy.

ROZGRYWKA

Celem gry jest dotarcie do mety, nie zostając przyłapanym na ruchu!

Gra rozpoczyna się, gdy Sędzia po raz pierwszy ogłosi, że podłoga to lawa, a światło jest czerwone. Za każdym razem, gdy Sędzia się odwróci i powie „zielona lawa”, gracze mogą zacząć poruszać się w kierunku mety. Aby to zrobić, gracze muszą skakać obunóż z jednego kamienia na drugi.

Za każdym razem, gdy Sędzia powie „czerwona lawa”, gracze muszą zastygnąć w bezruchu. Sędzia musi najpierw wypowiedzieć te słowa, a potem szybko się odwrócić. Jeśli przyłapie któregoś gracza na ruchu, gracz ten musi wrócić na pierwszy kamień na swojej trasie. Kolejna runda rozpoczyna się, gdy Sędzia z powrotem się odwraca i mówi „zielona lawa”.

Jeśli któryś z graczy w dowolnym momencie gry dotknie lawy – odpada!

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy dotrze do mety!

Wulkan mówi

1 Sędzia, 2+ Graczy

Co będzie potrzebne:

Wszystkie Zwykłe Kamienie i Karty Wyzwań (opcjonalnie).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wszystkie kamienie ułóż w losowych miejscach, pamiętając, aby takie same kolory nie znajdowały się obok siebie. Jeśli w grze udział bierze więcej niż 4 graczy, umieść na podłodze także Kamienie Wyzwań. Kamienie z symbolem „?” nie mają żadnego efektu, chyba że Wulkan powie inaczej! Gracze stają pojedynczo na kamieniach i czekają na Sędziego. Sędzia będzie Wulkanem.

ROZGRYWKA

Celem gry jest pozostanie ostatnim graczem stojącym na kamieniu! Gra rozpoczyna się, gdy wszyscy gracze zajmą swoje kamienie, a Sędzia ogłosi, że podłoga to lawa! Sędzia jest Wulkanem i może wydawać graczom dowolne polecenia.

Gracze powinni wykonywać tylko te polecenia, które rozpoczynają się od wyrażenia „Wulkan mówi”. Jeśli Sędzia wyda polecenie, nie zaczynające go od „Wulkan mówi”, gracze nie mogą go wykonać. Przykładowo:

- Gracze ruszają się: „Wulkan mówi: skoczcie 3 razy na niebieskim kamieniu”.
- Gracze nie ruszają się: „Skoczcie 3 razy na niebieskim kamieniu”.

Do wydawania poleceń Sędzia może wykorzystać Karty Wyzwań lub wymyślać je sam, próbując nabrać graczy! Inne przykłady:

- Wulkan mówi: skoczcie na 10 kamieni, ale kamienie z symbolem „?” dotykajcie tylko jedną nogą!
- Wulkan mówi: skoczcie obunóż, klepiąc się po głowie na każdym niebieskim kamieniu!
- Wulkan mówi: obróćcie się o 360 stopni podczas skoku na następny kamień! Jeśli gracz wykona polecenie w złym momencie albo dotknie lawy – odpada!

Zwycięzcą zostaje ostatni pozostały gracz!

Goście klasy

2+ Graczy

Co będzie potrzebne:

9 Zwykłych Kamieni, 1 Kamień Zagrozenia, 1 mały przedmiot domowy

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Kamienie dowolnego koloru ułóż na kształt gry w klasy (zobacz na ilustracji). Ostatni kamień w rzędzie powinien być pojedynczym Kamieniem Wyzwania, który będzie służył za linię mety. Kamienie z symbolem „?” nie mają żadnego efektu.

Gracze muszą zdecydować o kolejności ruchów, a następnie stanąć poza kamieniami.



Pojedyncze Podwójne Pojedyńcze Podwójne Pojedyńcze Podwójne Linia mety

ROZGRYWKA

Celem gry jest umieszczenie swojego przedmiotu na linii mety jako pierwszy!

Podłoga to lawa tylko dla gracza, który obecnie wykonuje ruch. Podczas pierwszego ruchu gracza powinien on położyć swój przedmiot na pierwszym kamieniu.

Aby ukończyć ruch, gracz musi dotknąć każdego kamienia oprócz kamienia, na którym znajduje się jego przedmiot. Na pojedyncze kamienie należy wskakiwać tylko jedną nogą, a na podwójne obiema (po jednej na kamień).

Na ostatni kamień należy wskoczyć obiema nogami, odwrócić się i wrócić tą samą drogą na start. Jednak tym razem, gdy gracz dotrze do kamienia znajdującego się tuż przed kamieniem z jego przedmiotem, musi stanąć na jednej nodze, podnieść przedmiot, a następnie, skacząc, wrócić na początek.

UWAGA: po podniesieniu przedmiotu, na kamień można już wskakiwać.

Jeśli gracz ukończy ruch, nie popełniając żadnego błędu i nie dotykając lawy, może przejść naprzód, podając przedmiot kolejnemu graczowi. Podczas kolejnego ruchu gracz umieszcza przedmiot na kolejnym pojedynczym kamieniu w kierunku linii mety (przedmiotu nie można położyć na podwójnym kamieniu). Jeśli gracz popełni błąd lub dotknie lawy, jego ruch się kończy i musi on powtórzyć całą turę w następnym ruchu z przedmiotem na tym samym kamieniu.

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy umieści przedmiot na linii mety!

Cześć, Wulkanie

3+ Graczy

Co będzie potrzebne:

Wszystkie Zwykłe Kamienie i Kamienie Zagrozenia.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ułóż losowo wszystkie kamienie, pamiętając, aby takie same kolory nie znajdowały się obok siebie. Wszyscy gracze stają na losowo wybranym kamieniu i czekają na Sędziego, aby rozpocząć grę. Kamienie z symbolem „?” nie mają żadnego efektu.

ROZGRYWKA

Celem gry jest pozostanie ostatnim graczem stojącym na kamieniu!

Gra rozpoczyna się, gdy Sędzia po raz pierwszy ogłasza, że podłoga to lawa, a następnie zamyka oczy.

Sędzia jest odporny na lawę!

Za każdym razem, gdy Sędzia powie „cześć”, wszyscy gracze głośno odpowiadają „Wulkanie”. Sędzia musi mieć zamknięte oczy i powoli podchodzić w kierunku głosów graczy, próbując dotknąć któregoś z nich. (UWAGA: jeśli gra odbywa się w małej przestrzeni, niech Sędzia porusza się bardzo powoli, małymi krokami). Gracze muszą skakać z kamienia na kamień i unikać Sędziego.

Jeśli gracz zostaje dotknięty lub dotknie lawy – odpada z gry.

Zwycięzcą zostaje ostatni pozostały gracz!





A series of horizontal lines for writing, spanning the width of the page.





THE FLOOR IS LAVA!

FAMILY EDITION



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

Made in China.

GB: Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

FR: Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments.
Danger d'étouffement.

NL: Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.
Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

DE: Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

IT: Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti.
Rischio di soffocamento.

ES: Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses.
Partes pequeñas. Peligro de asfixia.

PT: Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.
Pequenas partes. Risco de asfixia.

PL: Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.
Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

NO: Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare.

DK: Advarsel. Ikke egnet for børn under måneder. Små dele. Kvaelningsfare

SE: Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk

FI: Varoitus. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara.

GB THE FLOOR IS LAVA!
FAMILY EDITION
FR LE SOL EST DE LA LAVE!
ÉDITION FAMILIALE
NL THE FLOOR IS LAVA!
FAMILIE EDITIE
DE DER BODEN IST LAVA!!
FAMILIEN-EDITION
IT THE FLOOR IS LAVA!
FAMILY EDITION
ES ¡EL SUELO ES LAVA!
EDICIÓN FAMILIAR
PT O CHÃO É LAVA!
EDIÇÃO PARA FAMÍLIA
PL PODŁOGA TO LAWKA!
EDYCJA RODZINNA



926278.0-10_V07_0322