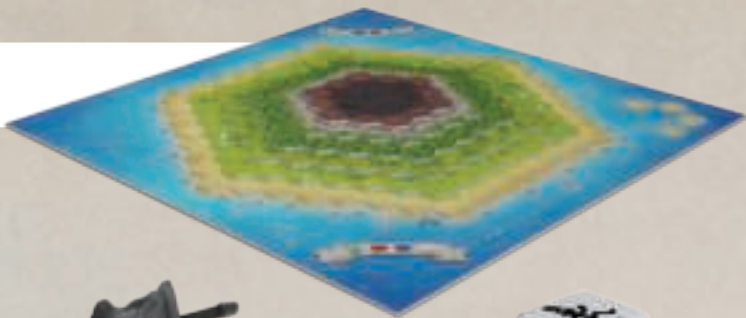


I.

a.



b.



c.



d.



e.



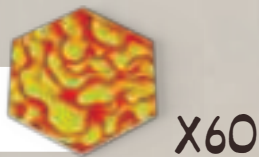
f.



g.



h.



i.



II.

6.

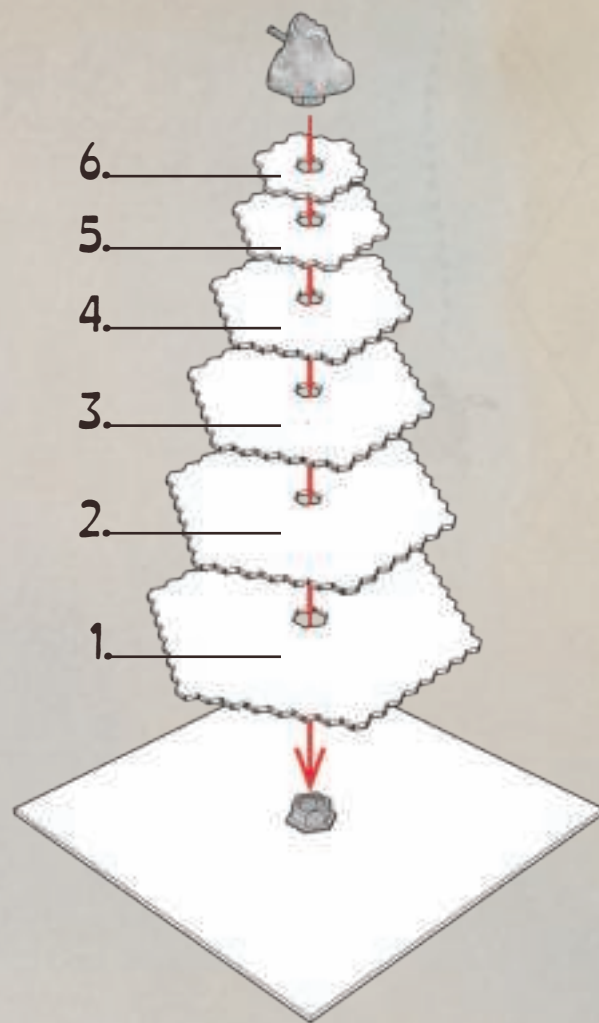
5.

4.

3.

2.

1.



III.

g.

i.



© 2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

- Ⓝ Informatie bewaren ter referentie. Made in China.
- Ⓝ Informations à conserver. Fabriqué en Chine
- Ⓝ Keep this information for future reference. Made in China.
- Ⓝ Guarde esta información para futuras referencias. Fabricado en China.
- Ⓝ Aufbewahrende Informationen. Hergestellt in China.

Ⓝ Waarschuwing.
Ⓝ Attention.
Ⓝ Warning.
Ⓝ Advertencia.
Ⓝ Achtung



Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
Petits éléments. Danger d'étouffement.
Small parts. Choking hazard.
Partes pequeñas. Peligro de asfixia.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.



VOUS ÊTES POUR LA FRANCE UNiquement CONSIDÉREZ POUR VOTRE LOCALITÉ > WWW.GOLIATH.COM

#376300



Goliath[®]

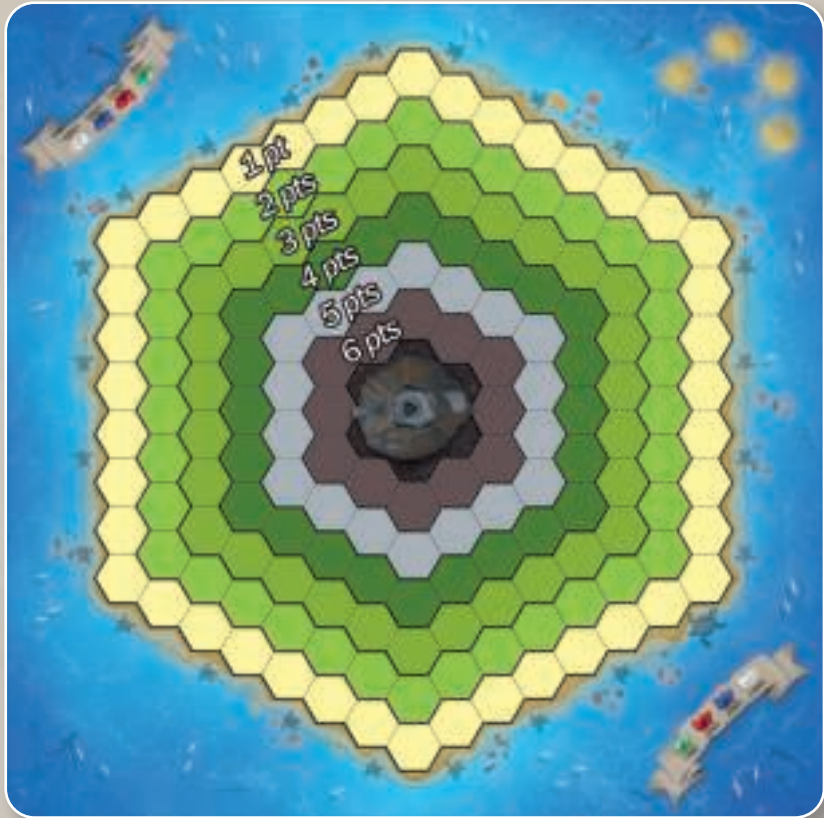
376300-10-v09-1021

CARICATA



Roberto Fraga
Banana & Thibaud Pourplanche

IV.



VI.



VII.






V.



VIII.



Roberto : 2  × ( + ) = 10 points

Een oeroude traditie dicteert, dat wanneer de tijd voor de Grote Uitdaging aangebroken is, lokale stammen hun 5 meest waardige strijders naar het vulkanische eiland Carcata sturen. Daar zullen ze de eer van hun stam moeten verdedigen en hun moed moeten bewijzen door edelstenen te verzamelen die uitgespuwd worden door de razende vulkaan... alles terwijl ze de andere gevaren van het eiland proberen te ontwijken!

In die tijd heette het eiland Carcata nog niet Krakatoa!

INHOUD (I.)

1 speelbord (a), 1 eiland verdeeld in 6 lagen (a & II), 1 katapultvulkaan (b.), 5 speciale dobbelstenen (c.), 20 stam pionnen (5 per kleur) (d.), 20 edelstenen verdeeld over 4 kleuren (e.), 1 zakje (f.), 4 totems (g.), 60 lava tokens (h.), 1 oeroude schildpad (i.), instructies.

DOEL VAN HET SPEL

Wees de speler met de meeste punten aan het einde van het spel.

VOORBEREIDING

A. Zet het bord klaar in het midden van de tafel.

B. Plaats het stuk dat het eiland bij elkaar houdt in het midden van van het bord en plaats de 6 lagen erbovenop, van groot naar klein. (II.)

C. Plaats de vulkaan erbovenop. (II.)

D. Plaats de oeroude schildpad op het pad met het grootste schildpad symbool langs het eiland. (III. i.)

E. Plaats de 4 totems op de 4 kleine eilanden net naast Carcata. (III. g.)

De spelers kiezen dan een kleur en pakken de 5 bijbehorende pionnen van hun stam.

TIJDENS HET SPEL

Bepaal welke speler begint.

Hij/zij plaatst 1 van haar/zijn pionnen op een leeg strandvakje (naast de zee). Vervolgens doet de speler links van de startspeler dit ook en gaat het klokgewijs door totdat alle pionnen zijn geplaatst. (III.)

Opmerking: Het wordt aangeraden om je pionnen te splitsen, zodat je toegang hebt tot alle delen van het eiland.

Nu kan het spel beginnen.

Tijdens hun beurt nemen de spelers de 5 dobbelstenen en rollen deze. Passend bij hun strategie, kunnen ze alle of een deel van de dobbelstenen zo vaak ze willen opnieuw rollen!

Pas op, het beïnvloeden van het lot is niet ongevaarlijk! Dobbelstenen die een schildpad rollen kunnen niet opnieuw gerold worden. Deze worden voor deze beurt opzij gezet en worden gebruikt om de oeroude schildpad te verzetten, wat hieronder uitgelegd wordt.

Als een speler blij is met het resultaat van de dobbelstenen, gebruiken ze de effecten van de dobbelstenen in hun eigen volgorde en eindigen met de schildpadden.



BEWEGING

Voor elke dobbelsteen met het symbool voor BEWEGING kan de speler één van zijn/haar pionnen in elke richting bewegen. Dat kan omhoog, naar beneden of op hetzelfde niveau van het eiland zijn.

Bijvoorbeeld: Als een speler 3 bewegingsdobbelstenen heeft, kan hij één pion 3 vakjes bewegen of de bewegingen splitsen tussen verschillende pionnen.

Pionnen kunnen niet stoppen op of bewegen over een vakje dat bezet is door een pion, een totem of een lavatoken.

Aan het einde van het spel scoort de stam punten aan de hand van het niveau waar ze op staan. 1 punt voor het strandvakje, 2 punten voor het tweede niveau en zo verder tot het 6e niveau. (IV.)

Wanneer een pion op een vakje landt (of eroverheen loopt) waar een edelsteen ligt, wordt deze opgepakt. De speler neemt de edelsteen en plaatst het voor zich. De waarde van de verzamelde edelstenen worden ook toegevoegd aan de score van de speler aan het einde van het spel.



LAVA

Voor elke LAVA dobbelsteen die de speler rolt, krijgt hij/zij een lavatoken die ze moeten plaatsen terwijl ze de volgende regels in acht nemen:

- Gedurende hun beurt, moeten de spelers alle tokens plaatsen en één rechte lavastroom maken. Pas op! Overgebleven lavatokens vervallen.

- Het startpunt van deze stroom moet OF een van de aanliggende vakjes aan de vulkaan zijn OF een lavatoken die op een eerdere beurt gespeeld is. In dit laatste geval mag de lava de originele richting volgen OF in een nieuwe richting stromen, maar het moet in een rechte lijn. (V. c.)

- Een lavastroom volgt altijd de helling. Dus elke lavatoken moet op een lager niveau geplaatst worden dan de vorige. (VI.)

Aleen een TOTEM kan de lavastroom naar links of naar rechts verschuiven (als de regel voor hellingen gerespecteerd wordt). (VII.)

Als de lavastroom een pion van een stam raakt, is deze meteen van het spel verwijderd.

Als de lavastroom een edelsteen raakt, is deze vernietigd en moet deze worden teruggestopt in de zak.

Als een lavastroom de zee bereikt, verdeelt het het eiland in gebieden. Nadat een tweede lavastroom de zee bereikt, wordt het eiland in 2 afzonderlijke gebieden verdeeld, enzovoorts.

Pionnen van stammen kunnen niet over lavastromen heen bewegen.





UITBARSTING

Voor elke UITBARSTING op de dobbelstenen pakt de speler een edelsteen uit de zak en plaatst deze in de vulkaan. Daarna kan de vulkaan gedraaid worden in de richting die de speler wil, kan de kracht die ze willen gebruiken worden toegepast en worden de edelstenen op het bord geschoten.

Bijvoorbeeld: Als een speler 3 uitbarstingen heeft, moet hij 3 edelstenen van de zak pakken en ze één voor één afschieten.

- Als de edelsteen een pion van een stam raakt, wordt de pion van het spel verwijderd.
- Als de edelsteen een totem raakt, wordt deze teruggezet op de kleine eilanden.
- Als de edelsteen op een vakje met lava of op de zee landt, dan is deze verloren en moet hij worden teruggestopt in de zak.
- Als de edelsteen op een onbezet vakje op het eiland landt, blijft het op deze

plek liggen.

- Als de edelsteen op een bezet vakje landt waar een pion staat **zonder deze aan te raken**, mag de eigenaar van de pion de edelsteen meteen pakken en voor zich neerleggen.

Edelstenen hebben verschillende waarden:

- Smaragd (groen): 1 punt**
- Robijn (rood): 2 punten**
- Saffier (blauw): 3 punten**
- Diamant (transparant): 5 punten.**

Om deze punten te scoren moeten spelers edelstenen opgepakt hebben, of pionnen van hun stam in de gebieden met edelstenen hebben aan het einde van het spel (zie LAVA paragraaf).



BESCHERMENDE TOTEM

Voor elke TOTEM dobbelsteen mag de speler:

- Een totem verplaatsen van de kleine eilanden naar een leeg vakje op het eiland van Carcata.
- Een totem terugzetten van Carcata naar de kleine eilanden.

Het is niet toegestaan om een totem van Carcata naar een ander vakje op Carcata te verplaatsen.

Totems kunnen gebruikt worden door alle spelers, maar er zijn er maar

een aantal (4). Als ze vernietigd worden door een uitbarsting, worden ze teruggebracht naar de kleine eilanden en kunnen ze opnieuw gebruikt worden.

Totems kunnen niet op het hoogste niveau worden geplaatst (naast de vulkaan).

Herinnering: Totems kunnen lavastromen laten afwijken, zolang de regel van de helling wordt toegepast.



SCHILDPAD

Wanneer een speler een SCHILDPAD rolt, moet hij deze dobbelsteen meteen aan de kant zetten en **kan hij deze niet nog eens rollen.**

Voor elke schildpad moet de speler, **aan het einde van zijn/haar beurt**, de oeroude schildpad op het volgende schildpad teken op het bord leggen.

De oeroude schildpad is de beschermgod van het eiland en de schatten. **Als de schildpad 2 volledige cirkels gezwommen heeft om het eiland voordat**

iemand gewonnen heeft, is er geen winnaar. De vulkaan ontploft dan en het eiland wint.

Opmerking: Als een pion van een stam naast de oeroude schildpad staat, mag hij/zij een bewegingsdobbelsteen gebruiken om op de rug van de schildpad te gaan staan alsof het een vakje was. Deze pion zal gebruik maken van de beweging van de schildpad en mag er af gaan wanneer hij/zij wil. Dit is de enige manier om langs lavastromen te komen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een speler de laatste van zijn/haar stam verliest.

Deze speler is uitgeschakeld en de overlevenden tellen hun punten.

- 1. Elke overlevende pion scoort punten voor de eigenaar:** 1 punt voor een pion op het strand, 2 punten op het tweede niveau enzovoorts tot het 6e niveau.. het gevaarlijkst, maar ook 6 punten waard. **(IV.)**
- 2. Zoals hierboven uitgelegd creëren lavastromen naar de zee afgesloten gebieden.** Elke pion van een stam binnen een gebied krijgt punten voor **niet opgepakte edelstenen** in dat gebied.

*Bijvoorbeeld: Roberto heeft 2 pionnen in een afgesloten gebied waar 1 saffier en 1 robijn liggen. Hij scoort hiermee 5 punten (saffier 3 punten + robijn 2 punten) voor elke pion in dit gebied. Dit betekent 10 punten in totaal! **(VIII.)***

- 3. De speler telt daarnaast ook de verzamelde edelstenen.**

Opmerking: De speler die de laatste strijder van de verslagen stam verslaat krijgt alle verzamelde edelstenen van die stam.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Maar pas op! **Als de oeroude schildpad 2 rondes om het eiland maakt**, voordat er een stam is uitgeschakeld, vernietigt een grote uitbarsting alles op het eiland en wint het eiland!

OPMERKINGEN

- Lavatokens die geraakt worden door een edelsteen worden niet vernietigd.
- Als er geen edelstenen meer in de zak zitten, kan er geen uitbarsting meer plaatsvinden.

Comme le veut la tradition ancestrale, quand vient l'heure du Grand Défi, les tribus locales envoient leurs 5 plus valeureux guerriers sur Carcata, l'île au volcan. Ils devront y défendre l'honneur de leur tribu et démontrer leur courage en collectant les gemmes crachées par le volcan en furie... tout en évitant les multiples dangers qui les attendent !
A cette époque reculée, l'île de Carcata ne s'appelait pas encore Krakatoa !

CONTENU (I.)

Un plateau de jeu (a), une île constituée de 6 niveaux (a & II.), un volcan catapulte (b), 5 dés spéciaux (c), 20 pions tribu (5 par couleur) (d), 20 gemmes réparties en 4 couleurs (e), 1 sac en tissu (f), 4 statues (g.), 60 jetons Lave (h), 1 Tortue Ancestrale (i), la règle du jeu.

BUT DU JEU

Être le joueur à avoir cumulé le plus de points en fin de partie

MISE EN PLACE

- Disposer le plateau de jeu au centre de la table.
- Placer la structure de maintien de l'île au centre du plateau puis empiler les 6 niveaux de l'île l'un sur l'autre du plus grand au plus petit. (II.)
- Placer le volcan à son sommet. (II.)

D. Positionner le pion Tortue Ancestrale le long de son chemin sur la case symbolisée par la grande tortue. (III. i.)

E. Placer les 4 statues sur les 4 petites îles au large de Carcata. (III. g.)

Les joueurs choisissent une couleur et prennent les 5 pions tribu correspondants.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Choisissez le joueur qui commence la partie.

Il pose **1 de ses pions** sur une **case plage** libre (en bord de mer). Son voisin de gauche fait de même et ainsi de suite **jusqu'à ce que tous les pions aient été posés.** (III.)

Note : il est recommandé de répartir ses pions de manière à avoir accès à toutes les parties de l'île.

La partie peut alors commencer.

Lors de son tour, le joueur prend les 5 dés et les lance. Selon sa stratégie, il a la possibilité de relancer **tout ou partie** de ses dés **autant de fois qu'il le désire !**

Mais attention, tenter d'influer sur le destin n'est pas sans danger ! Les dés qui tombent sur la face Tortue **ne peuvent être relancés.** Ils sont mis de côté et seront utilisés pour faire avancer la Tortue Ancestrale comme expliqué plus loin.

Une fois que le joueur est satisfait de son résultat, il applique les effets de chacun des dés dans l'ordre de son choix et finit par les faces tortues.



DÉPLACEMENT

Pour chaque face DÉPLACEMENT obtenue, le joueur peut déplacer l'un de ses pions d'une case **dans n'importe quelle direction.** Il peut monter, descendre ou rester sur le même niveau.

Exemple : S'il obtient 3 déplacements, il peut déplacer un pion de 3 cases ou répartir les déplacements à sa guise entre plusieurs pions.

On ne peut pas traverser ou s'arrêter sur une case si elle est occupée par un pion, une statue ou un jeton lave.

En fin de partie, les pions tribu permettent de marquer des points **selon le niveau sur lequel ils se trouvent.** 1 point sur une case plage, 2 points au second niveau et ainsi de suite jusqu'au 6^{ème} niveau. (IV.)

Quand un pion se déplace ou s'arrête sur une case contenant une gemme, celle-ci est ramassée. Le joueur la récupère et la place devant lui. La valeur des gemmes ainsi collectées sera également ajoutée au score du joueur en fin de partie.



LAVE

Pour chaque face LAVE obtenue, le joueur reçoit un jeton lave qu'il va devoir placer tout en respectant les règles suivantes :

- Lors de son tour, le joueur doit placer tous ses jetons lave de manière à former **une seule et même coulée rectiligne.**

Attention ! Les éventuels jetons lave en trop sont perdus.

- Le point de départ de cette coulée doit être **SOIT l'une des cases adjacentes au volcan SOIT n'importe quel pion lave d'une coulée précédemment jouée.** Dans ce deuxième cas de figure, la nouvelle coulée peut continuer la coulée originale **ou aller dans une direction différente,** mais doit rester rectiligne. (V. c.)

- Une coulée de lave suit obligatoirement le **sens de la pente.** Ainsi, chaque jeton doit être placé sur un niveau inférieur au pion précédent. (VI.)

Seule une **STATUE** peut dévier une coulée de lave sur sa gauche ou sa droite (si la règle de la pente est respectée). (VII.)

Si une coulée de lave atteint un pion tribu, celui-ci est définitivement écarté du jeu.

Si une coulée de lave passe sur une gemme, celle-ci est détruite et retourne dans le sac.

Quand une coulée de lave atteint la mer, elle découpe l'île en zones.

À partir de 2 coulées rejoignant la mer, l'île est coupée en 2 parties distinctes et ainsi de suite.

Les pions tribu ne peuvent pas traverser les coulées de lave.





ÉRUPTION

Pour chaque face ÉRUPTION obtenue, le joueur pioche une gemme au hasard dans le sac et la place au sommet du volcan. Il tourne ensuite le volcan dans la direction de son choix, dose la force qu'il souhaite appliquer et catapulte la gemme sur le plateau.

Exemple : Si un joueur obtient 3 éruptions, il devra tirer 3 gemmes du sac et les catapulter l'une après l'autre.

- Si la gemme touche un pion tribu, le pion est retiré du jeu.
- Si la gemme touche une statue, la statue retourne sur l'une des petites îles.
- Si la gemme s'arrête sur une case recouverte de lave ou tombe en mer, elle est perdue et retourne dans le sac.
- Si la gemme s'arrête sur une case inoccupée de l'île, elle reste en place.

- Si la gemme s'arrête sur une case occupée par un pion tribu **sans le toucher**, le propriétaire du pion remporte immédiatement la gemme et la place devant lui.

Les gemmes ont des valeurs différentes :

- Émeraude (vert) : 1 point**
- Rubis (rouge) : 2 points**
- Saphir (bleu) : 3 points**
- Diamant (transparent) : 5 points**

Pour marquer ces points, les joueurs doivent avoir ramassé les gemmes ou avoir des pions tribu présents dans les zones contenant des gemmes en fin de partie (voir paragraphe LAVE).



TOTEM PROTECTEUR

Pour chaque face STATUE obtenue, on peut soit :

- Déplacer une statue des petites îles vers une case libre de l'île Carcata.
- Renvoyer une statue de Carcata vers l'une des petites îles.

On ne peut pas déplacer une statue déjà sur Carcata, vers une autre case de Carcata.

Les statues sont communes à tous les joueurs mais limitées en quantité (4).

Si elles sont détruites par une éruption, elles sont renvoyées vers les petites îles et peuvent être utilisées de nouveau.

Les statues ne peuvent pas être placées sur le niveau supérieur (autour du volcan).

Rappel : Les statues peuvent dévier les coulées de lave tant que la règle de la pente est respectée.



TORTUE

Quand un joueur obtient une face TORTUE, il met immédiatement ce dé de côté et **ne peut plus le relancer**.

Pour chaque face Tortue, le joueur devra, **à la fin de son tour**, faire avancer la Tortue Ancestrale vers le symbole suivant autour de l'île.

La Tortue Ancestrale est la divinité gardienne de l'île et de ses trésors. **Si elle effectue 2 tours complets de l'île avant que les conditions de victoire ne**

soient remplies, il n'y a pas de vainqueur. Le volcan entre en éruption et c'est l'île qui remporte la partie !

Note : Si un pion tribu se trouve à proximité de la Tortue Ancestrale, il peut utiliser un déplacement pour monter sur son dos comme s'il s'agissait d'une case. Il pourra profiter de son voyage et débarquer quand il le souhaite. C'est la seule façon qui permette de franchir les coulées de lave.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur perd son dernier pion tribu.

Ce joueur est éliminé. Les survivants font le compte de leurs points.

1. Chaque pion tribu ayant survécu rapporte des points à son propriétaire : 1 point pour un pion tribu qui se trouve sur la plage, 2 points s'il se trouve au second niveau et ainsi de suite jusqu'au 6^{ème} niveau... le plus dangereux, mais rapportant 6 points. **(IV.)**

2. Comme expliqué précédemment, les coulées de lave qui rejoignent la mer forment des territoires fermés. Chaque pion tribu enfermé dans un territoire rapporte des points pour les **gemmes non-ramassées** qui s'y trouvent.

*Exemple : Roberto possède 2 pions tribu dans un territoire fermé dans lequel se trouvent 1 saphir et 1 rubis. Il marque 5 points (saphir 3 pts + rubis 2 pts) pour chacun de ses pions : soit un total de 10 points ! **(VIII.)***

3. Les joueurs comptent également **les gemmes qu'ils ont collectées** pendant la partie.

Note : Le joueur ayant éliminé le dernier membre de la tribu disparue s'accapare ses gemmes.

Le joueur ayant cumulé le plus de points remporte la partie.

Mais attention ! **Si la Tortue Ancestrale effectue 2 tours de l'île** avant qu'une tribu n'ait été éliminée, une éruption massive détruit tout et c'est l'île qui remporte la partie !

PRÉCISIONS

- Les pions lave touchés par une gemme ne sont pas détruits.

- S'il ne reste plus de gemmes dans le sac, il ne peut plus y avoir d'éruption.

As ancestral tradition dictates, when the time comes for the Great Challenge, the local tribes send their 5 most valiant warriors to the volcano island of Carcata! There they will have to defend the honour of their tribe and prove their courage by collecting the gems fired from the furious volcano and avoiding the danger that awaits them!

This was a time before Carcata island was called Krakatoa!

CONTENTS (I.)

1 game board (a.), 1 island divided into 6 levels (a. & II.), 1 catapult volcano (b.), 5 special dice (c.), 20 tribe pawns (5 per color) (d.), 20 gems divided in 4 colors (e.), 1 bag (f.), 4 statues (g.), 60 Lava tokens (h.), 1 Ancestral Turtle (i.), instructions.

OBJECT OF THE GAME

Be the player with the most points at the end of the game

SET UP

- Arrange the game board in the center of the table.
- Place the base layer of the island in the centre of the board and then stack the 6 levels of the island on top of each other, from largest to smallest. (II.)
- Place the volcano on top. (II.)

D. Place the Ancestral Turtle pawn along its path on the space symbolized by the largest turtle. (III. i.)

E. Place the 4 statues on the 4 small islands off Carcata. (III. g.)
Players each choose a colour and take the 5 corresponding tribe pawns.

PLAYING THE GAME

Decide which player goes first.

The first player places 1 of their pawns on a free beach space (next to the sea). The player to their left does the same, and so on until all the pawns have been placed. (III.)

Note: It is recommended to split your pawns in order to have access to all parts of the island.

The game can then begin..

On their turn, players take the 5 dice and roll them. Any number of dice can be re-rolled as many times as a player wants until they are happy with the outcome!

But... dice landing with the Turtle icon cannot be re-rolled. Any dice showing the Turtle must be put to one side and used to move the Ancestral Turtle as explained below.

Once the player is happy with their dice rolls, they can apply the appropriate actions, finishing with the Turtle action..



MOVEMENT

For each MOVEMENT icon rolled, the player can move one of their pawns by one space in any direction. It can go up, down or stay on the same level.

Example: If a player obtains 3 movements, they can move a pawn 3 spaces or split the moves between several pawns.

Pawns cannot cross or stop on a space occupied by another pawn, a statue or a lava token.

At the end of the game, the tribe pawns score points based on the level they are on. 1 point on a beach space, 2 points on the second level and so on until the 6th level. (IV.)

When a pawn moves or stops on a space containing a gem, they can pick it up and place it in front of them. The value of the gems collected is added to the player's score at the end of the game.



LAVA

For each LAVA icon rolled, the player gets a Lava token that they will have to place based on the following rules:

- During their turn, the player must place all their tokens in order to create **one straight lava line**.

Careful! Any excess lava tokens are lost.

- The starting point of this flow must be EITHER **one of the spaces next to the volcano** OR **a lava token played on a previous turn**. In this second case, the new flow can either follow the original line or go in a **new direction**, but must remain in a straight line. (V. c.)

- Lava always **flows downwards**. Therefore, each lava token must be placed on a lower level than the previous one. (VI.)

Only a STATUE can alter the path of a lava flow, either to its left or right (as long as the slope rule is followed) (VII.)

If a lava flow reaches a tribe pawn, that pawn is removed from the game.

If a lava flow reaches a gem, it is destroyed and returns to the bag.

When a lava flow reaches the sea, it divides the island into **areas**. If 2 lava flows reach the sea, the island is divided into 2 parts and so on.

Tribe pawns can not cross lava flows.





ERUPTION

For each ERUPTION icon rolled, the player draws a gem from the bag and places it in the volcano. They rotate the volcano in the direction of their choice and shoot the gem onto the board.

Example: If a player gets 3 eruption icons, they draw 3 gems from the bag and shoot them one after the other.

- If the gem hits a tribe pawn, the pawn is removed from the game.
- If the gem hits a statue, the statue returns to the small islands.
- If the gem stops on a lava covered square or in the sea, it is lost and returns to the bag.
- If the gem stops on an unoccupied island space, it remains in place.
- If the gem lands on a space occupied by a tribe pawn **without touching it**, the owner of the pawn immediately wins the gem and places it in front of him.

Gems have different values:

- Emerald (green): 1 point
- Rubis (red): 2 points
- Sapphire (blue) : 3 points
- Diamond (clear) : 5 points

To score these points, players must have picked up the gems or have tribe pawns in gem containing areas at the end of the game (see LAVA paragraph).



PROTECTIVE STATUE

For each STATUE icon rolled, players can either:

- Move a statue from the small islands to an empty space on Carcata island.
- Return a statue from Carcata to the small islands.

Players are not allowed to move a statue once it is on a space on Carcata.

Statues are common to all players but limited in quantity (4).

If they are destroyed by an eruption, they return to the small islands and can

be used again.

Statues can not be played on the highest level (next to the volcano).

Reminder: Statues can alter lava flows as long as the slope rule is followed.



TURTLE

When a player rolls a TURTLE icon, they immediately set that die to one side and **can not re-roll it**.

For each Turtle icon rolled, the player must, **at the end of their turn**, move the Ancestral Turtle to the next symbol.

The Ancestral Turtle is the guardian deity of the island and its treasures. **If it completes 2 full circles around the island before the victory conditions**

are met, there is no winner. The volcano erupts and the island wins the game!

Note: If a tribe pawn is next to the Ancestral Turtle, it can use a movement to climb on its back as if it were a space. It will benefit from the turtle's trip and disembark when it sees fit. This is the only way to cross the lava flows.

END OF THE GAME

The game ends when a player loses the last member of their tribe. That player is eliminated. Surviving players count their points.

1. Each tribe pawn that survives earns points: 1 point for a tribe pawn on the beach, 2 points if it's on the second level and so on until the 6th level... the most dangerous, but also worth 6 points. (IV.)

2. As explained above, the lava flows reaching the sea form closed territories. Each tribe token enclosed in a territory earns points for the **uncollected gems** found there.

Example: Robert has 2 tribe pawns in a closed territory in which there is 1 sapphire and 1 ruby. He scores 5 points (sapphire 3 pts + ruby 2 pts) for each of his pawns. Thus, a total of 10 points! (VIII.)

3. Players also count **the gems they collected** during the game.

Note: The player who eliminated the last member of the losing tribe obtains the gems the losing tribe collected.

The player with the most points wins the game.

But be careful! **If the Ancestral Turtle makes 2 turns of the island** before a tribe disappears, a massive eruption destroys everything and the winner is the island!

NOTES

- Lava tokens hit by a gem are not destroyed.
- If no gems are left in the bag, there can be no more eruptions.

Como dicta la tradición ancestral, cuando llega el momento del Gran Reto, las tribus locales envían a sus cinco guerreros más valientes a Carcata, la isla del volcán. Allí deberán defender el honor de su tribu y poner a prueba su valentía consiguiendo las gemas que expulsa el furioso volcán. No obstante, para ello tendrán que esquivar los muchos peligros que les acechan.

En aquellos tiempos, la isla de Carcata aún no se llamaba Krakatoa.

CONTENIDO (I.)

1 tablero de juego (a.), 1 isla dividida en 6 niveles (a. & II.), 1 volcán con catapulta (b.), 5 dados especiales (c.), 20 figuras de tribu (5 figuras de cada color) (d.), 20 gemas de 4 colores (e.), 1 bolsa (f.), 4 estatuas (g.), 60 fichas de lava (h.), 1 Tortuga Ancestral (i.) e instrucciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ser el jugador con más puntos al final de la partida.

PREPARACIÓN

- En primer lugar, sitúa el tablero de juego en el centro de la mesa.
- Después coloca la estructura de soporte de la isla en el centro del tablero y apila las 6 capas de la isla una encima de otra, desde la más grande hasta la más pequeña. (II.)
- A continuación coloca el volcán encima. (II.)

D. Pon la figura de la Tortuga Ancestral en la casilla señalizada por la tortuga más grande. (III. i.)

E. Coloca las 4 estatuas en las 4 pequeñas islas de Carcata. (III. g.)

Finalmente, cada jugador elige un color y coge las 5 figuras de tribu correspondientes.

¿CÓMO SE JUEGA?

Decide quién empieza a jugar.

Después coloca **una de tus figuras** en una **casilla de playa** que esté libre (al lado del mar). El jugador de tu izquierda tiene que hacer lo mismo, así sucesivamente **hasta que estén colocadas todas las figuras.** (III.)

Nota: Es recomendable que dividas tus figuras para que puedas tener acceso a todas las partes de la isla.

Después la partida puede comenzar.

Tira los 5 dados cuando sea tu turno. Dependiendo de tu estrategia, puedes volver a tirar **todos o algunos** de tus dados **tantas veces como quieras.**

Pero... ¡Mucho cuidado! Interferir en el destino tiene sus consecuencias. Si en un dado sacas la Tortuga, ese dado **no lo puedes volver a tirar.** Debes apartarlo para mover después a la Tortuga Ancestral, tal y como se explica más adelante.

Una vez que estés satisfecho con el resultado, debes aplicar lo que has sacado en cada dado en el orden que prefieras para terminar después con las caras de tortuga.



MOVIMIENTO

Por cada MOVIMIENTO que saques, puedes mover una de tus figuras una casilla **en cualquier dirección.** Puedes moverla hacia arriba, hacia abajo o dejarla en el mismo nivel.

Por ejemplo: si sacas 3 movimientos, puedes mover una figura 3 casillas o dividir los movimientos como prefieras entre varias figuras.

Las figuras no pueden atravesar una casilla ocupada por otra figura, una estatua o una ficha de lava.

Al final de la partida, las figuras de tribu otorgan una puntuación distinta **dependiendo del nivel en el que se encuentren.** La zona de playa otorga 1 punto; el segundo nivel, 2 puntos y así sucesivamente hasta llegar al sexto nivel. (IV.)

Si tu figura cae o atraviesa una casilla que contiene una gema, esta gema pasa a ser tuya y tienes que colocarla enfrente de ti. El valor de las gemas que hayas recogido se añadirá también a tu puntuación al finalizar la partida.



LAVA

Por cada LAVA que saques, recibes una ficha de Lava que tendrás que colocar siguiendo las siguientes reglas:

- Durante tu turno, debes colocar todas tus fichas creando una **línea de lava recta.** Pero, ¡atención! las fichas de lava que no coloques las pierdes.

- Esta línea tiene que empezar O BIEN por **una de las casillas adyacentes al volcán** O BIEN por **una ficha de lava jugada en un turno anterior.** En el segundo caso, la nueva línea puede continuar la línea original o seguir una **dirección diferente,** pero tiene que seguir siendo recta. (V. c.)

- Los flujos de lava ardiente siempre **siguen la pendiente.** Por eso, cada ficha de lava tiene que colocarse en un nivel inferior al anterior. (VI.)

Solo una **ESTATUA** puede desviar un flujo de lava a su derecha o su izquierda (si se respeta la regla de la pendiente). (VII.)

Si un flujo de lava llega a una figura de tribu, esta tiene que retirarse del juego definitivamente.

Si un flujo de lava llega a una gema, esta se destruye y hay que devolverla a la bolsa.

Si un flujo de lava llega al mar, la isla queda dividida en **áreas.** Si dos flujos de lava llegan al mar, la isla queda dividida en dos áreas distintas, y así sucesivamente.

Las figuras de tribu no pueden atravesar flujos de lava.





ERUPCIÓN

Por cada ERUPCIÓN que saques, debes coger una gema al azar de la bolsa y colocarla dentro del volcán. Gira el volcán en la dirección que prefieras, haz la fuerza que quieras y dispara la gema sobre el tablero.

Por ejemplo: si sacas 3 erupciones, debes coger 3 gemas de la bolsa y dispararlas una detrás de otra.

- Si la gema golpea una figura de tribu, la figura deberá retirarse del juego.
- Si la gema golpea una estatua, la estatua se devuelve a las pequeñas islas.
- Si la gema cae en una casilla cubierta por lava o en el mar, se pierde y se devuelve a la bolsa.
- Si la gema cae en una casilla de la isla que no está ocupada, se deja en ese lugar.
- Si la gema cae en una casilla ocupada por una figura de tribu **sin tocarla**,

el dueño de la figura de tribu gana inmediatamente la gema y la coloca frente a él.

Las gemas tienen valores diferentes:

- Esmeralda (color verde): 1 punto
- Rubí (color rojo): 2 puntos
- Zafiro (color azul): 3 puntos
- Diamante (transparente): 5 puntos

Para ganar estos puntos, los jugadores habrán tenido que recoger gemas o tener figuras de tribu en áreas que contienen gemas al final de la partida (véase párrafo acerca de LAVA).



ESTATUA PROTECTORA

Por cada ESTATUA que saques, puedes:

- Mover una estatua desde las pequeñas islas hasta una casilla vacía en la isla de Carcata
- O bien devolver una estatua de Carcata a las pequeñas islas.

No se puede mover una estatua de Carcata a otra casilla en Carcata.

Las estatuas son comunes a todos los jugadores, pero son de número

limitado (4). Si una erupción las destruye, se devuelven a las pequeñas islas y pueden volver a utilizarse.

Las estatuas no se pueden colocar en el nivel más alto (al lado del volcán).

Recuerda que las estatuas pueden desviar flujos de lava siempre y cuando se respete la regla de la pendiente.



TORTUGA

Si sacas una TORTUGA, retira ese dado a un lado inmediatamente y **no vuelvas a tirarlo**.

Por cada Tortuga que saques, **al final de tu turno** debes mover la Tortuga Ancestral una casilla alrededor de la isla.

La Tortuga Ancestral es la divinidad que vela por la isla y sus tesoros. **Si da 2 vueltas completas alrededor de la isla antes de que alguien gane, no hay un**

ganador. El volcán entra en erupción y la isla gana la partida.

Importante: si una figura de tribu está al lado de la Tortuga Ancestral, puede usar un movimiento para subirse a su espalda como si fuera una casilla. Se podrá beneficiar del viaje de la tortuga y bajarse de ella cuando lo crea oportuno. Esta es la única manera de atravesar los flujos de lava.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador pierde al último miembro de su tribu.

Dicho jugador queda eliminado de la partida y los supervivientes hacen el recuento de sus puntos.

1. Los jugadores ganan puntos por cada figura de tribu que haya sobrevivido: 1 punto por cada figura de tribu en la playa, 2 puntos por cada figura de tribu en el segundo nivel y así sucesivamente hasta el sexto nivel... El más peligroso, pero el que otorga 6 puntos. (IV.)

2. Como se explicó antes, los flujos de lava que lleguen al mar forman territorios cerrados. Cada ficha de tribu encerrada en un territorio otorga puntos por las **gemas aún no recogidas** que se encuentren en dicho territorio.

Por ejemplo: Si tienes 2 figuras de tribu en un territorio cerrado en el que hay 1 zafiro y 1 rubí, ganas 5 puntos (3 puntos del zafiro + 2 puntos del rubí) por cada una de tus figuras. Por lo tanto, 10 puntos en total. (VIII.)

3. Los jugadores tienen que contar también las **gemas que hayan recogido** durante la partida.

Importante: el jugador que haya eliminado al último miembro de la tribu extinguida recibe las gemas que la tribu haya recogido.

Gana el jugador que tenga más puntos.

Pero, ¡ten cuidado! **Si la Tortuga Ancestral da 2 vueltas completas a la isla** antes de que la tribu desaparezca, una gran erupción destruirá todo y la isla ganará la partida.

NOTAS

- Si una gema golpea fichas de lava, las fichas no se destruyen.
- Si no queda ninguna gema en la bolsa, no puede haber ninguna erupción más.

Wie es die Tradition der Vorfahren vorschreibt, schicken die einheimischen Stämme, wenn die Zeit für die große Aufgabe gekommen ist, ihre fünf tapfersten Krieger auf die Vulkaninsel Carcata. Dort müssen sie die Ehre ihres Stammes verteidigen und ihren Mut beweisen, indem sie die, vom wütenden Vulkan abgefeuerten, Edelsteine einsammeln...und dabei den unzähligen Gefahren trotzen, die auf sie warten!

Zu dieser fernen Zeit hieß die Insel Carcata noch nicht Krakatoo!

INHALT (I.)

1 Spielbrett (a.), 1 Insel in 6 Schichten unterteilt (a. & II.), 1 Katapult-Vulkan (b.), 5 spezielle Würfel (c.), 20 Spielfiguren (5 pro Farbe) (d.), 20 Edelsteine unterteilt in 4 Farben (e.), 1 Beutel (f.), 4 Statuen (g.), 60 Lavasteine (h.), 1 Ahnenschildkröte (i.), Spielanleitung.

ZIEL DES SPIELS

Der Spieler mit den meisten Punkte am Ende des Spiels zu sein.

VORBEREITUNG

- Das Spielbrett in die Mitte des Tisches legen.
- Die Inselstruktur in die Mitte des Brettes legen, dann die 6 Schichten aufeinanderlegen, von der größten zur kleinsten. (II.)
- Den Vulkan oben drauf platzieren. (II.)

D. Die Ahnenschildkröte auf das Startfeld ihres Weges legen, das durch die größte Schildkröte gekennzeichnet ist. (III. i.)

E. Die 4 Statuen auf die 4 kleinen Inseln neben Carcata stellen. (III. g.)

Die Spieler wählen jeweils eine Farbe und nehmen sich die 5 entsprechenden Spielfiguren.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der zuletzt z.B. im Rahmen einer Reise, auf einer Insel war, beginnt. Dieser stellt 1 seiner Spielfiguren auf ein freies Feld am Strand (direkt am Meer). Dann setzen die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Figuren auf das Spielfeld, bis alle Spielfiguren gesetzt wurden. (III.)

Hinweis: Es wird empfohlen die Spielfiguren auf der Insel zu verteilen, damit man alle Teile der Insel erreicht.

Dann kann das Spiel beginnen.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er mit allen 5 Würfeln. Entsprechend seiner Strategie, kann er mit **allen oder weniger Würfeln so oft er will**, erneut würfeln.

Aber Vorsicht, das Schicksal herauszufordern ist gefährlich! Würfel, die die Schildkröte zeigen, dürfen **nicht erneut gewürfelt werden**. Diese müssen zur Seite gelegt werden und werden dazu verwendet, die Ahnenschildkröte wie unten beschrieben zu bewegen.

Sobald der Spieler mit seinen Würfeln zufrieden ist, setzt er die Würfelsymbole in der Reihenfolge seiner Wahl auf dem Spielfeld um und beendet seinen Zug mit dem Bewegen der Schildkröte.



BEWEGUNG

Für jede gewürfelte BEWEGUNG, kann der Spieler mit seiner Spielfigur ein Feld in eine beliebige Richtung ziehen. Dies kann nach oben, nach unten, oder auf der gleichen Ebene erfolgen.

Beispiel: Wenn der Spieler 3 Bewegungen würfelt, darf er mit seiner Spielfigur 3 Felder ziehen oder er kann die Schritte aufteilen, wenn er mit mehreren Spielfiguren ziehen möchte.

Spielfiguren können ein Feld, das von einer Spielfigur, einer Statue oder einem Lavastein besetzt ist, **nicht überqueren oder darauf** ziehen.

Am Ende des Spiels erhalten die Spielfiguren entsprechend **der Ebene, auf der sie sich befinden**, Punkte. 1 Punkt auf einem Strandfeld, 2 Punkte für die zweite Ebene und so weiter bis zur 6. Ebene. (IV.)

Wenn eine Spielfigur über ein Feld mit einem Edelstein zieht oder darauf zieht, darf er diesen zu sich nehmen. Der Spieler sammelt ihn ein und legt ihn vor sich hin. Der Wert der so gesammelten Edelsteine wird am Ende des Spiels ebenfalls zur eigenen Punktzahl addiert.



LAVA

Für jede gewürfelte LAVA, bekommt der Spieler einen Lava-Stein, den er unter Einhaltung der folgenden Regeln legen muss:

- Während des Zuges muss der Spieler alle seine Lavasteine legen, **um einen geraden Lavastrom** zu erstellen. Aber Vorsicht! Alle überschüssigen Lavasteine gehen verloren.

- Der Startpunkt des Stroms ist **ENTWEDER eines der Felder neben dem Vulkan ODER ein Lavastein, der in einer vorherigen Runde ausgespielt wurde**. Im zweiten Fall, kann der Lavastrom den ursprünglichen Strom fortsetzen **oder eine andere Richtung** wie der ursprüngliche Strom einschlagen, er muss jedoch in beiden Fällen gerade bleiben. (V. c.)

- Der Lavastrom folgt immer dem Gefälle und fließt die Insel hinab. Daher muss

jeder Lavastein auf eine niedrigere Ebene als der vorherige gelegt werden. (VI.)

Nur eine **STATUE** kann einen Lavastrom nach links oder rechts ablenken (wenn die Gefälleregeln eingehalten wird). (VII.)

Wenn ein Lavastrom eine Spielfigur erreicht, wird diese aus dem Spiel entfernt.

Wenn ein Lavastrom einen Edelstein erreicht, ist er zerstört und wird zurück in den Beutel gelegt.

Wenn ein Lavastrom das Meer erreicht, teilt er die Insel in **Gebiete**. Wenn 2 Lavaströme das Meer erreichen, wird die Insel in 2 verschiedene Gebiete unterteilt und so weiter.

Die Spielfiguren können die Lava nicht überqueren.





AUSBRUCH

Für jeden gewürfelten AUSBRUCH zieht der Spieler einen Edelstein aus dem Beutel und legt ihn in den Vulkan. Dann dreht er den Vulkan in die gewünschte Richtung, drückt den Hebel nach unten und katapultiert den Edelstein auf das Spielfeld.

Beispiel: Wenn ein Spieler 3 Ausbrüche würfelt, muss er 3 Edelsteine aus dem Beutel ziehen und sie nacheinander herauskatapultieren.

- Wenn der Edelstein eine Spielfigur trifft, wird die Figur vom Spielfeld entfernt.
- Wenn der Edelstein eine Statue trifft, wird die Statue zurück auf die kleinen Inseln gestellt.
- Wenn der Edelstein auf einem Lavafeld oder im Meer landet, ist er verloren und muss zurück in den Beutel gelegt werden.
- Wenn der Edelstein auf einem unbesetzten Feld landet, bleibt er dort liegen.

- Wenn der Edelstein auf einem besetzten Feld landet, die darauf stehende Spielfigur jedoch **nicht berührt**, dann darf der Besitzer der Spielfigur den Edelstein behalten und ihn vor sich legen.

Edelsteine haben verschiedene Wertigkeiten und geben daher unterschiedliche Punkte:

- Smaragd (grün): 1 Punkt**
- Rubin (rot): 2 Punkte**
- Saphir (blau): 3 Punkte**
- Diamant (durchsichtig): 5 Punkte**

Um diese Punkte zu bekommen, müssen die Spieler die Edelsteine aufgesammelt haben oder am Ende des Spiels Spielfiguren in Gebieten mit Edelsteinen haben (siehe LAVA-Absatz).



SCHÜTZENDE STATUEN

Für jede gewürfelte STATUE, kann der Spieler entweder:

- Die Statue von den kleinen Inseln auf ein freies Feld auf der Carcata Insel stellen.
- Oder die Statue von Carcata zurück auf die kleinen Inseln stellen.

Es ist nicht erlaubt, die Statue von einem Carcata Feld auf ein anderes Carcata Feld zu stellen.

Statuen sind von allen Spielern verwendbar, aber sind in ihrer Anzahl

beschränkt (4). Wenn sie durch einen Ausbruch zerstört werden, kehren sie auf die kleinen Inseln zurück und können danach wieder eingesetzt werden.

Statuen können nicht auf die oberste Ebene (neben den Vulkan) gestellt werden.

Erinnerung: Statuen können Lavaströme ablenken, solange die Gefälleregeln eingehalten wird.



SCHILDKRÖTE

Wenn ein Spieler eine SCHILDKRÖTE würfelt, legt er diesen Würfel sofort beiseite und darf mit ihm **nicht erneut würfeln**.

Für jede gewürfelte Schildkröte, muss der Spieler **am Ende seines Zuges** mit der Ahnenschildkröte auf das nächste Schildkröten-Symbol ziehen.

Die Ahnenschildkröte ist die Schutzgottheit der Insel und ihrer Schätze. **Wenn sie 2 vollständige Runden um die Insel schwimmt, bevor die**

Siegbedingungen erfüllt sind, gibt es keinen Gewinner. Der Vulkan bricht aus und die Insel gewinnt das Spiel!

Hinweis: Wenn sich eine Spielfigur neben der Ahnenschildkröte befindet, kann sie mit einer gewürfelten Bewegung auf ihren Rücken ziehen, als wäre es ein Feld. Sie kann von dem Weg der Schildkröte profitieren und wieder von ihr absteigen, wann immer es ihr beliebt. Dies ist der einzige Weg, um die Lavaströme zu überqueren.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler all seine Spielfiguren verloren hat. Dieser Spieler ist ausgeschieden. Die Überlebenden zählen ihre Punkte.

- Jeder Stamm, der überlebt hat, erhält Punkte:** 1 Punkt für seine Spielfigur am Strand, 2 Punkte, wenn sie auf der zweiten Ebene ist und so weiter bis zur 6. Ebene ... die gefährlichste, aber auch 6 Punkte wert. (IV.)
- Wie oben erklärt, bilden die Lavaströme, die das Meer erreichen, geschlossene Gebiete. Jede in einem Gebiet eingeschlossene Spielfigur erhält Punkte **für die dort nicht gesammelten Edelsteine.**

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Spielfiguren in einem geschlossenen Gebiet, in dem 1 Saphir und 1 Rubin liegt. Er bekommt 5 Punkte (Saphir 3 Punkte + Rubin 2 Punkte) für jede seiner Spielfiguren. Somit insgesamt 10 Punkte! Ein anderer Spieler hat 1 Spielfigur in dem gleichen geschlossenen Gebiet und bekommt daher 5 Punkte (Saphir 3 Punkte + Rubin 2 Punkte). (VIII.)

3. Die Spieler zählen auch die **Punkte der Edelsteine**, die sie während des Spiels gesammelt haben.

Hinweis: der Spieler, der die letzte Spielfigur des Stammes ausgeschaltet hat, der verloren hat, erhält die Edelsteine, die der Stamm gesammelt hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Aber Vorsicht! **Wenn die Ahnenschildkröte zwei Runden um die Insel schwimmt**, bevor ein Stamm alle seine Spielfiguren verloren hat, zerstört ein massiver Ausbruch alles und die Insel ist der Gewinner!

ANMERKUNGEN

- Lavasteine, die von einem Edelstein getroffen werden, sind nicht zerstört.
- Wenn keine Edelsteine im Beutel mehr übrig sind, kann es keine weiteren Ausbrüche geben.