

## EINDE VAN HET SPEL

Alle pionnen die een kaart raken, om het even hoe, zijn punten waard. Indien een pion rechtop staat, is hij twee punten waard. Elke liggende pion is één punt waard. De speler met de meeste punten wint. Gelijkstanden worden beslist in het voordeel van de speler die de meeste pionnen in om het even welke kleur op zijn kaarten heeft. In dat geval krijgt de winnaar tevens de titel van "Levensredder"!



# THE TABLE IS LAVA



## VARIANT - ROTS EILAND

Het is niet meer nodig dat jouw kaart andere kaarten raakt om pionnen te mogen plaatsen. Nu kan iedere gegooide kaart (ook deze die niet tegen andere kaarten landen) voor toevoegen van pionnen zorgen zolang je pionnen in jouw voorraad hebt.

## CREDITS

**Ontwerper:** James Schoch

**Editing:** Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo

**Grafisch ontwerp:** Jenn V DiFranco

**Illustraties:** Brandon Lewis

**Nederlandse vertaling:** Arne De Cnodder & Nico Delobelle



[www.RnRGames.com](http://www.RnRGames.com)

©2018 R&R Games, Alle Rechten Voorbehouden

## ALS DE GROND ONDER JE VOETEN TE WARM WORDT, BLIJF JE BETER OP DE ROTSSEN!

Bij het aanbreken van de dageraad spuwt berg Kahlualualuu zijn vurige lava over Pionstad. De inwoners proberen in allerijl aan de lavastromen te ontsnappen en op veilige grond te geraken. De stam die de uitbarsting met de meeste pionnen overleeft, zal de winnaar zijn !

## ONDERDELEN



40 kaarten  
10 in elke kleur



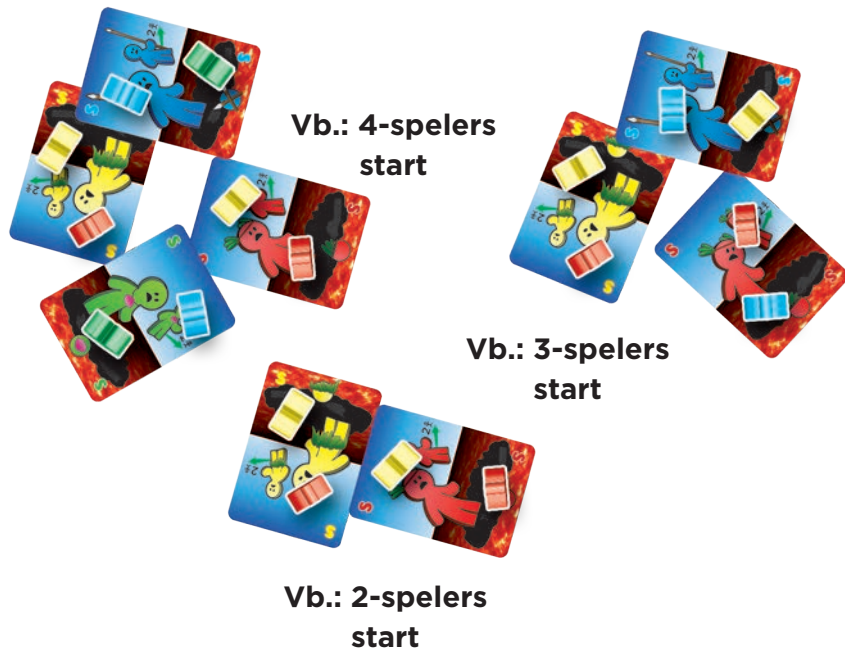
60 pionnen



## OPSTELLING

Iedere speler kiest een speelkleur en neemt de pionnen en kaarten in zijn kleur. Indien je met minder dan 4 spelers speelt, verwijder dan de #3 kaart waarop de pion in de kleur(en) die niet meespeelt afgebeeld staat. De startspeler is diegene die als eerste **“Is het hier warm?” zegt.**

Iedere speler neemt zijn startkaart en legt deze in het midden van de tafel. Vorm om het even welk patroon zolang alle kaarten ten minste één andere kaart raken. Plaats één eigen pion rechtsonder op jouw startkaart en één eigen pion op de startkaart van de speler die twee plaatsen, tegen de klok, van jou verwijderd zit. (In een 2-spelers spel plaats je één pion in jouw kleur op elke startkaart.) Let er goed op waar je jouw pion op de kaart zet. Je wil het namelijk moeilijk maken voor de spelers om jouw pion eraf te gooien.



2

## SPEELBEURT

De startspeler kiest nu één van zijn kaarten die hij op de tafel wil gooien. Je kan hierbij één van de volgende twee methodes gebruiken:

- Je gooit jouw kaart van aan de rand van de tafel (jouw hand blijft steeds achter de rand van de tafel).
- Je legt jouw kaart op de rand van de tafel en schiet deze naar het startgebied.

Je probeert hierbij de pionnen van jouw tegenspelers van de kaarten te slaan zonder jouw eigen pionnen eraf te slaan. Nadat je kaart stil ligt en een andere kaart op tafel raakt of minder dan een duimbreedte ervan verwijderd is, voeg je de pionnen toe die op de kaart staan afgebeeld. Plaats de pionnen rechtsonder op de kaart. Indien de kaart geen andere kaart raakt of meer dan een duimbreedte verwijderd ervan is, plaats je geen pionnen en gaat de beurt onmiddellijk naar de volgende speler. Indien tevens de kleur van een andere speler afgebeeld staat op de kaart, mag die andere speler zijn pion op de kaart zetten.

Verwijder alle pionnen in het speelgebied die geen kaart raken en geef ze terug aan de eigenaar. Het spel gaat verder in klokwijszinnig tot dat iedere speler al zijn kaarten heeft gespeeld.

## BELANGRIJK!

1. Je mag nooit pionnen zetten op de kaart die je als laatste gooit.
2. Een speler die geen pionnen in zijn voorraad heeft, kan er geen op kaarten zetten.



3

