

ENDE DES SPIELS

Alle Meeples, die auch nur teilweise auf Karten liegen oder stehen werden gewertet. Ein aufrecht stehender Meeple ist 2 Punkte wert, ein liegender 1 Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger. Bei einem Gleichstand dafür gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Meeples (aller Farben) auf seinen Karten hat. In diesem Falle gewinnt er gleichzeitig auch die Ehre des „Lebensretters“!



THE TABLE IS LAVA



VARIANTE - FELSENINSELN

Mit dieser Variante muss eine geworfene/geschnipste Karte nicht unbedingt eine andere Karte berühren, damit Meeples darauf gestellt werden können.. Auf jede Karte, die auf dem Tisch landet (auch isoliert von anderen Karten) können nun Meeples gestellt werden, falls die entsprechenden Spieler noch welche in ihrem Vorrat haben.

CREDITS

Spielautor: James Schoch

Redaktion: Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo

Grafische Gestaltung: Jenn V DiFranco

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Illustrationen: Brandon Lewis



www.RnRgames.com

©2018 R&R Games, Inc., Alle Rechte vorbehalten

BLEIBT AUF DEN FELSEN, FALLS IHR DIE HITZE NICHT AUSHALTEN KÖNNT!

Im Morgengrauen spuckt der Mount Kahlualualuu seine feurige Lava auf Meepleville. Die Bewohner versuchen verzweifelt, den Lavaströmen zu entgehen und auf sicherem Boden zu bleiben. Der Spieler mit den meisten überlebenden Meeples seiner Sippe ist der Spielsieger!

SPIELMATERIAL



40 Karten
10 je Spielerfarbe



60 Meeples

SPIELAUFBAU:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die Meeples und Karten seiner Farbe: Bei weniger als 4 Spielern wird die Karte **#3** entfernt, die die Farbe(n) der nicht im Spiel befindlichen Meeples zeigt. Wer als Erster **"Ist es heiß hier?"** ruft wird Startspieler.

Alle Spieler nehmen nun ihre Startkarte und legen sie in beliebiger Anordnung in die Tischmitte, allerdings muss jede Karte mindestens eine andere berühren. Dann stellt jeder Spieler 1 seiner Meeples auf seine eigene Startkarte und 1 auf die Startkarte des zweiten rechts von sich sitzenden Spielers. (Im 2-Personen-Spiel stellt jeder Spieler einen seiner Meeples auf jede Startkarte.) Man sollte darauf achten, wo genau man seinen Meeple auf die Karten stellt. Es sollte den anderen schwer gemacht werden, die eigenen Meeples von den Karten herunterzuschubsen.



2

SPIELZUG

Der Startspieler wählt eine seiner Karten, um sie auf die Spielfläche zu befördern. Das kann er auf zwei verschiedene Arten tun:

- Er kann die Karte von der Tischkante aus werfen, wobei seine Hand aber hinter der Kante bleiben muss (außerhalb des Tisches).
- Er kann die Karte flach auf die Tischkante legen und dann in Richtung des Startbereichs schnippen.

Dabei versucht er, die Meeples der anderen Spieler von den Karten herunter zu schubsen, ohne seine eigenen zu treffen. Nachdem die Karte zum Stillstand gekommen ist und falls sie dann keine andere Karte berührt oder nur einen Fingerbreit von anderen entfernt ist, ist sein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Andernfalls stellt er so viele Meeples seiner Farbe darauf, wie auf der geworfenen/geschnipsten Karte angegeben. Falls auch Meeples anderer Farben angezeigt sind, stellen auch diese Spieler ihre Meeples darauf.

Alle Meeples, die vollständig auf dem Tisch liegen, ohne eine Karte zu berühren, werden ihren Besitzern zurückgegeben. Auf diese Weise wird das Spiel fortgesetzt, bis alle Spieler ihre letzte Karte geworfen oder geschnipst haben.

WICHTIG!

1. Auf die letzte eigene geworfene/geschnipste Karte dürfen keine Meeples mehr gestellt werden!
2. Wer keine Meeples mehr hat, kann auch keine mehr einsetzen.



3

