

**non c'è limite al numero di tokens giocabili nello stesso turno**

## Tokens monouso:

**Tokens che giochi dalla tua scorta** (da rimuovere dal gioco dopo l'uso)  
( = gettoni rivelati raccolti durante l'azione "prendi uovo" )

**Dadi** : dopo il tiro di dadi: ignora il risultato dei dadi.  
Tira di nuovo i dadi ( tieni il nuovo risultato dei dadi )



**Barca** : prima o dopo il movimento: muovi via acqua tra vulcani collegati.



**Dadi + 3** : durante il movimento: muovi fino a 3 caselle extra.



**Draghetto JOLLY** :

prima o dopo il movimento: chiama il tuo grande drago o vola con il tuo grande drago  
il baby dragon vale come un dado da 4  
ma solo per spostarsi da un vulcano all'altro ( non nelle caselle delle strade )



**Doppio Tesoro** : dopo aver preso un tesoro: ripeti la fase "prendi un tesoro"

## Tokens ad uso molteplice \ inestinguibili: = Tokens che restano sul tabellone



**Anello**

mentre si prende un tesoro: se il vulcano ha un segnalino "anello magico" scoperto sopra:  
puoi prendere un anello invece di un tesoro.  
Metti l'anello indosso alla pedina che lo ha raccolto ( max 1 anello x pedina )



**Drago** : **blu** \ **rosso** \ **verde**

invece di muovere con il dado nella fase movimento **se si ha un dado 4** si può:  
usare l'aiuto di un King Dragon del colore della propria pedina

**o Evocare** : ( = chiamare nel vulcano il drago del proprio colore )

muovi il King Dragon nel vulcano della propria pedina ( drago del proprio colore ).

**o Volare** : ( partenza e arrivo **SEMPRE** su un vulcano )

pedina e king Dragon ( drago del colore della propria pedina ) devono essere nello stesso vulcano.  
Scegli qualunque vulcano e muovici la pedina con il King Dragon.

## Con il dado 4: la pedina vola o invoca

( il dado movimento è max 1 x ciascuna pedina x ogni turno )

### COMBO Drago + Baby Dragon:

evoca il king dragon con il dado di 4 e poi vola col token baby dragon ( o viceversa )

evoca col token baby dragon ( senza aver fatto 4 ) e poi vola con un altro token baby dragon

## Tema:

tra poco erutteranno i vulcani e il reame dei draghi è in pericolo:

i draghi hanno chiesto a degli avventurieri di salvare le loro uova e le loro gemme preziose nei vulcani.

**Ogni avventuriero raccoglie le gemme: ma DEVE avere anche l'anello**  
( o le gemme del suo colore non potranno essere conteggiate per i punti)

## Setup:

distribuire a ciascuno le sue 3 pedine ( rossa verde blu) lo schermo di gioco e i 3 tokens della dotazione personale

**disporre in ogni vulcano:**

un **gettone** (coperto)

le **uova** secondo il numero indicato ( in 2 giocatori solo 1 uovo ogni vulcano)

le **gemme** secondo il numero indicato (non più di 2 uguali nello stesso vulcano)

## Inizio del gioco:

si entra nel reame dei draghi da 1 dei 3 portali a scelta (una volta entrati non se ne può uscire)

il 1° giocatore nella 1<sup>a</sup> casella, il 2° giocatore nella 2<sup>a</sup> casella, il 3° nella 3<sup>a</sup> casella, il 4° giocatore nella 4<sup>a</sup> casella  
(in 2 giocatori il 1° sulla 2<sup>a</sup> casella e il 2° sulla 4<sup>a</sup> casella)

Quando tutti i giocatori hanno fatto entrare 1 proprio avventuriero nel reame dei draghi: inizia il turno di gioco (le seguenti pedine ciascuno le fa entrare quando e come vuole da una casella delle entrate).

## Turno di gioco:

ogni giocatore **tira i dadi e muove 2 proprie pedine a scelta** (1° dado: a una pedina \ 2° dado: all'altra pedina)

**fase movimento e fase azione** ( da terminarsi entrambe con la 1<sup>a</sup> propria pedina scelta e poi con la 2<sup>a</sup> )

**in un vulcano:**

o **si collezionano tutte le gemme del colore della propria pedina**

o **1 gemma bianca** (= jolly nel punteggio vale un colore qualsiasi a scelta )

o **1 uovo** ( quando si prende 1 uovo si può scoprire il gettone coperto nel vulcano)

o si mette alla propria pedina **1 anello magico** (se c'è scoperto nel vulcano il gettone "anello magico")

**Movimento:** da un vulcano all'altro via strada contando ogni casella:

**il vulcano conta come uno spazio**

**bisogna terminarvi sopra il movimento se vi è un gettone non ancora scoperto**

il gettone scoperto se non è da tenere sul tabellone può essere preso dal giocatore che lo ha scoperto.

**2 pedine non possono sostare sulla stessa casella di strada**

( **ma nel vulcano non c'è limite**) se una casella è occupata durante il movimento si conta come uno spazio e si va oltre ( se ci doveva terminare il movimento sopra si teminerà sulla 1<sup>a</sup> casella immediatamente dopo).

## Obiettivo:

la squadra di avventurieri che colleziona più uova e gemme ottiene il favore dei draghi con i punti prestigio

## Punteggio:

**un set di 3 gemme diverse** ( rossa verde blu ) e 1 uovo vale 10 punti prestigio

**tutte le gemme e le uova scompagnate valgono 1 punto**

**le gemme del colore di una pedina che non ha l'anello magico:**

si scartano e non contano niente per il punteggio o per i *set collection*

