



***Vulcano***

Dr. Michael Hornig

Spielanleitung

## **Ausstattung:**

Spielfiguren  
Rollenbeschreibungen  
Tagesaufgaben  
Mafia-Karten  
Würfel  
Spielgeld  
Klammern  
Spielplan  
2–6 Personen

Vulcano, das ist eine kleine Insel im Süden, und Ihr seid eingeladen, eine Woche lang in die Rolle eines Vulcano-Bewohners zu schlüpfen und dessen sieben „Tagesaufgaben“ zu erledigen.

Jeder der „Vulcanioten“ hat unterschiedliche Verdienstmöglichkeiten, die am Ende des Spiels, bei der Abrechnung, berücksichtigt werden. So kann der „arme“ Leuchtturmwärter durchaus den „reichen“ Gastronomen besiegen.

## **SPIELVORBEREITUNG**

### **ROLLENWAHL**

Sechs Personen können mitspielen, zwei sollten es mindestens sein wer allerdings schon erfolgreich alleine Mensch-ärgere-Dich-nicht gespielt hat, kann natürlich auch allein „Vulcano“ spielen!

Es wird einmal reihum gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl (notfalls stechen) beginnt mit der Rollenauslosung. Die „1“ spielt den **Leuchtturmwärter** und bekommt die **grüne** Figur.

Die „2“ spielt den **Einzelhändler** und bekommt die **gelbe** Figur.

Die „3“ spielt den **Gastronomen** und bekommt die **rote** Figur.

Die „4“ spielt den **Fischer** und bekommt die **blaue** Figur.

Die „5“ spielt den **Kraftwerksbesitzer** und bekommt die **lila** Figur.

Die „6“ spielte den **Kurdirektor** und bekommt die **orangene** Figur,

Natürlich besetzt derjenige eine Rolle, der die entsprechende Zahl zuerst gewürfelt hat! Wer eine schon besetzte Zahl würfelt, gibt den Würfel zunächst weiter und würfelt dann in der nächsten Runde um eine noch unbesetzte Rolle usw.

Jetzt seid Ihr Bewohner von Vulcano, jeder von Euch hat seine Rolle. Lest die Spielregeln weiter!

## **ROLLENBESCHREIBUNG**

Für jede der 6 Rollen gibt es eine Karte mit der passenden Rollenbeschreibung. Nehmt Euch Eure Karte und lest sie erst einmal durch. Dabei braucht Ihr keine Geheimnisse voreinander zu haben. (Am besten, jeder liest seine Karte laut vor.)

Das **Tageseinkommen** zahlt die Bank den einzelnen Mitspielern vor Beginn jedes Tagwerks. (Also auch zu Beginn des Spiels). Vulcano steht unter dem Einfluß zweier **Mafia-Familien**, die einander — sagen wir — „ergänzen“: Die Familie **Sperlinga**, die sich mehr mit dem Kleinkram abgibt, und die Familie **Randazzo**, die nur im große Stil operiert. Jeder Vulcano-Bewohner gehört zu einer dieser beiden Familien und hat deren Befehle auf den Mafia-Karten zu befolgen.

Die „**Voll-Zahl**“ Wer am Spielende die Voll-Zahl in Dranodimen (Vulcano-Währung) als Guthaben erreicht, kann auf eine ausgezeichnete Platzierung hoffen. Wer die Voll-Zahl gar übertrifft, könnte schon gewonnen haben! Für jede Rolle gibt es eine Voll-Zahl-Tabelle, aus der die jeweilige Platzziffer nach Spielende abgelesen werden kann.

Passend zu Eurer jeweiligen Rolle findet Ihr je **sieben Aufgabenkarten** — sieben Tagwerke, für eine Woche also — nehmt sie Euch.

Jeder von Euch erhält eine **Klammer**, die als „Bankkonto“ dient. Setzt Eure Figuren in ihre Häuser und legt Eure Rollenbeschreibung und die Tagesaufgaben-Karten vor Euch hin. Nehmt Euch vor jedem Tagwerk, also auch jetzt vor Spielbeginn, Euer Tageseinkommen aus der Bank. Einen Spielleiter oder Bankhalter gibt es nicht. Jeder bedient sich aus der Bank, wenn er an der Reihe ist. (Schaut ihm/ihr dabei auf die Finger). Legt die Mafia-Karten gemischt und verdeckt auf eine freie Ecke des Spielplans. Der **rote Würfel** kommt auf den Vulkan. Haltet die Spielregeln zu Hand! Es wird reihum gewürfelt, wer die höchste Zahl würfelt (notfalls stechen) beginnt, dann geht es reihum weiter.

#### SPIELVERLAUF

Die Reihenfolge, in der Ihr die Aufgaben erledigt, ist beliebig. Sie darf während des Spiels auch verändert werden. Wichtig ist jedoch, daß pro Spieldurchgang keine Aufgabe wiederholt werden darf. (Ausnahme: Nach einem Vulkanausbruch). Jede Aufgabe ist mit dem Erledigen von Wegen verbunden, sie **beginnt** und **endet** jeweils **Im Haus des Spielers**. Die Strecken werden durch Würfeln zurückgelegt. (Die jeweils gewürfelte Augenzahl an Feldern ist zu setzen). Dabei spielt das genaue Treffen des Aufgabenziels oder des Hauses keine Rolle. (Will sagen: Wer zB. den Leuchtturm, oder am Ende des Tagwerks sein eigenes Haus betritt, kann dies mit jeder Augenzahl tun, zuviel gewürfelte Augen verfallen dabei). Die Aufgaben sind, wenn nicht anders vermerkt, am angegebenen Zielpunkt (zB. „Hafen“) zu erledigen. Wer auf ein **grünes Mafia-Feld** gerät, muß eine Mafia-Karte ziehen und deren Anweisungen befolgen, wenn er zu der betreffenden „Familie“ gehört. (Die gezogene Karte wieder verdeckt unter den Haufen schieben).

Ein Hinauswerfen gibt es nicht, im Gegenteil: Treffen sich zwei Vulcanioten auf einem Feld, setzen beide für ein Schwätzchen eine Runde mit dem Würfeln aus, erhalten 10% ihrer Tageseinnahmen von der Bank und dürfen — **nur dann** — zinsbringende Einzahlungen auf ihr Bankkonto (Klammer) vornehmen. Es ist also, will man gewinnen, unerlässlich, möglichst oft einen Mitspieler zu treffen. Jeder Spieler darf an jeder Stelle (also auch an Aufgabenzielpunkten wie zB. „Kirche“) beliebig lange auf eine Begegnung mit einem anderen Mitspieler warten (mit dem Würfeln aussetzen). Ihr habt, wie gesagt, im Spielverlauf sieben Aufgaben zu erledigen. Eigentlich ist das Spiel so angelegt, daß fair abgerechnet werden kann, wenn jeder Mitspieler seine sieben Tagwerke in beliebiger Reihenfolge erledigt hat. Es ist aber auch möglich, eine vorher vereinbarte Zeit lang zu spielen (mindestens eine Stunde) oder von vornherein zwei oder mehr Durchgänge zu vereinbaren.

#### GEHÄLTER, KREDITE UND EINZAHLUNGEN

**Gehalt** bekommt jeder **vor** jeder Aufgabe von der Bank in Höhe seines Tagesgeldes laut Rollenbeschreibung.

**Kredite** gewährt ausschließlich die Bank, jederzeit und in jeder beliebigen Höhe. Man nimmt sich den gewünschten Betrag aus der Bank und vermerkt ihn gleichzeitig auf einem Zettel. Genommene Kredite werden am Spielende verrechnet.

**Einzahlungen.** Bei jedem Treffen mit einem Mitspieler können Einzahlungen in beliebiger Höhe geleistet werden. (Man nimmt sein Bargeld und klemmt es in die Klammer).

**Vor** jeder Runde darf dem Guthaben ein beliebiger Betrag auch wieder entnommen werden, während eines Tagwerks (wenn die Figur also nicht in ihrem Haus ist) nicht!

### DER ROTE WÜRFEL

Der rote Würfel symbolisiert den Vulkan und seine Gefährlichkeit.

Würfelt ein Spieler die gleiche Augenzahl wie der Würfelnde vor ihm, muß er, nachdem er seinen Zug gesetzt hat, zum roten Würfel greifen. Würfelt er jetzt eine andere Zahl, ist alles noch einmal gutgegangen, das Spiel geht weiter.

Würfelt der Spieler aber nochmals die „kritische“ Zahl (z.B. das dritte Mal nacheinander die „4“), bebzt die Erde, und jeder Mitspieler muß der Bank 10% seines Tageseinkommens **unverzüglich** zahlen (Reparaturarbeiten).

Daß die Erde gebebt hat bedeutet: Der Vulkan könnte ausbrechen! Wer sich in Sicherheit bringen möchte, kann das tun. Für 25% seines Tageseinkommens (zahlbar an die Bank) kann sich jeder Mitspieler für 4 Würfelrunden (aussetzen) auf das Festland zurückziehen. Bei der Rückkehr beginnt er das abgebrochene Tagwerk (allerdings **ohne** den Lohn zu kassieren) von Neuem. Wer es riskieren möchte, kann an Ort und Stelle bleiben, muß aber den roten Würfel **nochmals für sich** werfen. Wirft er dabei die kritische Zahl, bricht der Vulkan aus, und seine Spiel-Existenz ist vernichtet.

Er muß alle Dranodimen (auch die aus der Klammer) an die Bank geben.

Allerdings kann man dann als „neuer“ Vulcaniote (z.B. Fischer II oder gar III) zurückkehren. Die bereits gespielten Tagwerke können wiederholt werden, bis der letzte, **nicht** von einem Vulkanausbruch betroffene Mitspieler, abgerechnet hat.

### DIE ABRECHNUNG

Hat ein Spieler 7 Tagwerke erledigt, kann er, **während** die anderen noch spielen, mit der Abrechnung beginnen.

Das Bargeld des Spielers wird gezählt und auf einen freien Zettel geschrieben. Das Geld in der Klammer wird gezählt und auf die Summe werden 10% Zinsen errechnet. (Die letzte „0“ wegstreichen und die so erhaltene Zahl zu der Einlagesumme addieren. Beispiel: Einlage 20.00 Drdo, 10% = 2.000 Drdo; Einlage + Zinsen = 22.000 Drdo) Summe Bargeld und Summe Einlagen plus Zinsen werden zusammengezählt. Genommene Kredite werden mit 20% verzinst. Summe Kredite + Zinsen werden abgezogen.

|                |
|----------------|
| Bargeld        |
| + Einlagen     |
| + Zinsen       |
| - Kredite      |
| <u>—Zinsen</u> |

Gesamtsumme/Wochenverdienst

Die Dranodimen-Währung kennt als kleinste Maßeinheit die 1000 Drdo. Sollten beim Rechnen Hundert-Dranodimen-Beträge auftauchen, werden sie auf 1000 Drdo auf- oder abgerundet. (100—400 abrunden, 500—900 aufrunden)

**Achtung:** Wer seine Abrechnung beendet hat, bekommt **pro** Würfelrunde seiner noch im Spiel befindlichen Mitspieler **10% seines Tagesverdienstes** auf die Gesamtsumme/Wochenverdienst gutgeschrieben! (aus der Bank)

### ENDE DES SPIELS

Haben alle Mitspieler ihren endgültigen Wochenverdienst errechnet, ist das Spiel beendet. Anhand der Voll-Zahl-Tabelle wird die Platzziffer jedes einzelnen Mitspielers bestimmt. Der Spieler mit der höchsten Platzzahl ist der Gewinner.

# Voll-Zahl-Tabelle

| Platzz.    | Leuchtt.       | Fischer        | Kraftw.         | Kurdir.         | Einzelh.        | Gastron.        | Platzz.    |
|------------|----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|------------|
| 1          | 3000           | 5 000          | 6 000           | 8 000           | 10000           | 11000           | 1          |
| 5          | 16000          | 24 000         | 32 000          | 40000           | 48 000          | 56 000          | 5          |
| <b>10</b>  | <b>32000</b>   | <b>48000</b>   | <b>64000</b>    | <b>80000</b>    | <b>96000</b>    | <b>112 000</b>  | <b>10</b>  |
| 15         | 48000          | 72 000         | 96 000          | 120 000         | 144 000         | 168 000         | 15         |
| 20         | 64000          | 96 000         | 128 000         | 160 000         | 192 000         | 224 000         | 20         |
| 25         | 80000          | 120000         | 160 000         | 200 000         | 240000          | 280000          | 25         |
| 30         | 96000          | 144 000        | 192 000         | 240 000         | 288000          | 336000          | 30         |
| 35         | 112000         | 168 000        | 224 000         | 280 000         | 336 000         | 392 000         | 35         |
| 40         | 128 000        | 192 000        | 256 000         | 320 000         | 384 000         | 448 000         | 40         |
| 45         | 144 000        | 216 000        | 288 000         | 360 000         | 432000          | 504000          | 45         |
| <b>50</b>  | <b>160 000</b> | <b>240 000</b> | <b>320 000</b>  | <b>400 000</b>  | <b>480000</b>   | <b>560 000</b>  | <b>50</b>  |
|            |                |                |                 |                 |                 |                 |            |
| 60         | 192 000        | 288 000        | 384 000         | 480 000         | 576000          | 672 000         | 60         |
| 70         | 224 000        | 336 000        | 448000          | 560 000         | 672 000         | 784 000         | 70         |
| 80         | 256 000        | 384 000        | 512 000         | 640000          | 768 000         | 896 000         | 80         |
| 90         | 288 000        | 432 000        | 576 000         | 720 000         | 864 000         | 1008000         | 90         |
| <b>100</b> | <b>320 000</b> | <b>480000</b>  | <b>640 000</b>  | <b>800000</b>   | <b>960 000</b>  | <b>1120 000</b> | <b>100</b> |
|            |                |                |                 |                 |                 |                 |            |
| 110        | 352 000        | 528 000        | 704 000         | 880 000         | 1056000         | 1232 000        | <b>110</b> |
| 120        | 384 000        | 576000         | 768 000         | 960 000         | 1152 000        | 1344 000        | 120        |
| 130        | 416 000        | 624 000        | 832 000         | 1040 000        | 1248 000        | 1456 000        | 130        |
| 140        | 448000         | 672 000        | 896 000         | 1120 000        | 1344 000        | 1568 000        | 140        |
| <b>150</b> | <b>480 000</b> | <b>720 000</b> | <b>960 000</b>  | <b>1200000</b>  | <b>1440 000</b> | <b>1680000</b>  | <b>150</b> |
|            |                |                |                 |                 |                 |                 |            |
| <b>200</b> | <b>640 000</b> | <b>960 000</b> | <b>1280 000</b> | <b>1600 000</b> | <b>1920 000</b> | <b>2240 000</b> | <b>200</b> |

