

### **Spielvorbereitung:**

- 2 Spieler: 36 Spielsteine (Rot und Schwarz)  
3 Spieler: 30 Spielsteine (Rot, Schwarz und Gelb)  
4 Spieler: 25 Spielsteine (Rot, Schwarz, Gelb und Blau)

Vulkan vorsichtig zusammensetzen und auf den Spielplan setzen „A.D.79“-Karte und die „Omen“-Karten von den anderen Karten trennen.

Karten mischen und 7 verdeckte Stapel zu je 4 Karten auslegen. Die „Omen“-Karten in den restlichen Stapel gut einmischen. Auf den Stapel „A.D.79“-Karte und zwei der 4er Stapel legen. Jeder Spieler ein 4er Stapel Karten, Restlichen 4er Stapel aus dem Spiel. Der Startspieler ist der linke Nachbar des Kartengebers.

---

### **Spielverlauf:**

#### **1. Phase: Der Einzug von neuen Bürgern**

Wer am Zug ist führt drei Aktionen nacheinander aus:

1. Aktion: Eine der vier Handkarten ausspielen.
2. Aktion: 1 Spielstein auf freies Feld in ein Gebäude stellen, dessen Hausnummer mit der Zahl auf Karte übereinstimmt.
3. Aktion: Eine Karte vom Zugstapel nachziehen.

#### **Der Vesuv brodel**

Wird die „A.D.79“-Karte gezogen, wird sie unter die untersten 15 Karten des Zugstapels wieder eingemischt, Spieler zieht eine Ersatzkarte.

#### **Ab sofort gelten folgende zusätzlichen Regeln:**

- „Omen“-Karte: Wird eine „Omen“-Karte gezogen, wird sie sofort auf den Ablagestapel gelegt und ein fremder Spielstein aus einem beliebigen Gebäude in den Vulkan geworfen. Der Spielstein ist aus dem Spiel. Der Spieler, der die „Omen“-Karte gezogen hat, zieht eine Ersatzkarte, damit er wieder vier Karten auf der Hand hält.
- Die Verwandten: Wenn ein Spieler einen Spielstein in ein Gebäude stellt, in dem bereits Spielsteine stehen (die Farbe ist egal), darf er so viele Spielsteine einsetzen, wie Spielsteine in dem Gebäude stehen.  
**Bedingung:** Nur in neutrale und/oder gleichfarbige Gebäude und nicht in das Gebäude, dass die Verwandtenregel ausgelöst hat.  
**Durch Verwandte kommen keine neuen Verwandten ins Spiel.**
- Jokerkarten: Karten mit einer Hausnummer, welches vollständig gefüllt ist, werden als Joker genutzt.  
**Mit einer Jokerkarte ziehen keine Verwandten ein.**

#### **Der Vesuv bricht aus**

Wird die Karte „A.D.79“-Karte erneut gezogen endet die erste Phase.

Alle Karten werden abgelegt. Alle Spielsteine vor den Spielern sind aus dem Spiel.

**Sonderfall:** Hat ein Spieler nur noch Jokerkarten auf der Hand, kann er jederzeit „Vulkanausbruch“ rufen und zeigt seine Handkarten vor.

#### **Die Lava kommt**

Der linke Nachbar des Spielers, der den Vulkanausbruch ausgelöst hat, zieht das erste Lavaplättchen aus dem Beutel. Im Uhrzeigersinn weiter, bis sechs Plättchen auf dem Plan liegen. Spielsteine auf einem Feld, auf das ein Lavaplättchen gelegt wird, kommen in den Vulkan.

#### **2. Phase: Rette sich wer kann!**

Der linke Nachbar des Spielers, der das sechste Plättchen gelegt hat, beginnt:

Wer am Zug ist führt folgende zwei Aktionen aus:

1. Aktion: Ein Lavaplättchen ziehen und auf den Spielplan legen.
2. Aktion: 2 Spielsteine bewegen (solange welche auf dem Plan sind, ansonsten verfällt die 2. Aktion) (zwei verschiedene, Zugweite = Anzahl Spielsteine insgesamt auf dem Startfeld, Zugrichtung: waagrecht oder senkrecht)

**Ausnahme:** Zu Beginn des Bewegungszuges Spielstein allein auf dem Feld oder letzter Spielstein, dann darf er auch im 2. Bewegungszug bewegt werden.

#### **Spielende:**

Wenn letztes Lavaplättchen aus dem Beutel gezogen wird. Spieler führt Zug zu Ende. Restliche Spielsteine auf Plan in Vulkan. Sieger ist, wer die meisten Bürger retten konnte, Gleichstand; weniger Steine im Vulkan. Frühzeitiges Ende, wenn kein Spielstein mehr in der Stadt, oder alle Stadttore unpassierbar.