

PL ZAWARTOŚĆ:

25 kolorowych „kamieni bezpieczeństwa” z pianki,
27 kart wyzwania, 1 kręciołek (ze strzałką i podstawą), Instrukcja gry



CEL GRY:

Pozostać ostatnim „żywym” graczem, który nie wpadł do lawy.

PRZYGOTOWANIE:

Umocuj strzałkę obrotową do podstawy. Przed rozpoczęciem gry należy wyznaczyć jednego gracza, który będzie **kręcić „kręciołkiem”, oraz czytać „Karty wyzwania” i sprawdzać, kto z graczy jako ostatni** wykonał ruch w danej turze. Rozłóż losowo na podłodze całego pokoju 25 piankowych płytek.

ROZGRYWKA:

Kiedy już wszystko jest gotowe, gracz odpowiedzialny za kręcenie kręciołkiem krzyczy: „**PODŁOGA TO LAWY!**”. W tym momencie wszyscy gracze szybko stają NA najbliższej (wolnej) piankowej płytce, jaką uda im się znaleźć – **bez względu na jej kolor**. Następnie w każdej turze „kręciołek” kręci się i wskazuje **następny kolor**. **Wszyscy gracze** szybko przeskakują na płytkę wskazanego koloru, nie dotykając przy tym podłogi. Temu z graczy, który jako ostatni znajdzie się w bezpiecznym miejscu, zabiera się tę jego płytkę, na której stał na początku tury. (np. jeśli Kevin stoi na zielonej płytce, a „kręciołek” wskazuje NIEBIESKI, wszyscy gracze wskakują na niebieską płytkę. Jeśli Kevin jako ostatni przeskoczy na niebieską płytkę, wówczas zielona płytka zostaje zabrana i usunięta z gry.) **W taki sposób w każdej turze, kolejno usuwa się płytki.**

UWAGI:

- Jeśli wszystkie płytki danego koloru zostały usunięte, a „kręciołek” wskazał właśnie ten kolor, można zakręcić jeszcze raz.
- Jeśli „kręciołek” wskazał ten sam kolor, co w poprzedniej turze, gracze mogą pozostać na kafelku, na którym właśnie się znajdują.

WPADNIĘCIE DO LAWY!

Dopóki gracz jest w stanie z powodzeniem przeskoczyć na następną płytkę w wylosowanym kolorze **bez dotykania podłogi**, pozostaje bezpieczny. Jeśli graczowi **nie uda się z powodzeniem przeskoczyć na następną płytkę** lub **jeśli jakkolwiek częścią ciała dotknie podłogi**, wówczas odpada z gry. Kiedy dany gracz odpadnie, może pomóc przy monitorowaniu gry, odczytywaniu kart lub kręceniu „kręciołkiem”.

KARTY WYZWAŃ:

Jeżeli gracz wylądował na płytce ze znakiem „?”, musi **wykonać na niej czynność** określoną na kolejnej w talii „Karcie wyzwania”. Czynność taką (np. „Dotknij palców u nóg”) należy wykonać, starając się nie spaść do lawy, w przeciwnym razie gracz odpada.

KONIEC GRY:

Gra toczy się do chwili, aż zostanie tylko jeden gracz. Gratulacje! To właśnie ta osoba, której udało się bezpiecznie pozostać z dala od lawy, jest zwycięzcą!

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

- (GB) Keep this information for future reference. Made in China.
- (FR) Informations à conserver. Fabriqué en Chine.
- (NL) Informatie bewaren ter referentie. Made in China.
- (DE) Aufbewahrende Informationen. Hergestellt in China.
- (IT) Informazioni da conservare. Fabbricato in China.
- (ES) Guarde esta información para futuras referencias. Fabricado en China.
- (PT) Informações a guardar. Fabricado em China.
- (PL) Informacje, które należy zachować. Wyprodukowano w Chinach.



- (GB) Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.
- (FR) Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.
- (NL) Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
- (DE) Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
- (IT) Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
- (ES) Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia.
- (PT) Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.
- (PL) Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

914532



914532.1-10-V12-2211



GS CONTENTS:

25 Coloured Foam “Safety Stones”, 27 Challenge Cards,
1 spinner (with arrow and base), Instructions

OBJECT OF THE GAME:

Be the last player “alive” by not falling into the lava.

SET UP:

Attach spinner arrow to spinner card.
Before playing, nominate one player to **spin the spinner**,
read Challenge Card and **check who’s last** during player’s moves.
Randomly place the 25 foam tiles around the room.



PLAYING THE GAME:

Once everything is ready, the player responsible for the spinner yells out “THE FLOOR IS LAVA!”. At that moment, all players rush to stand ON the closest (free) foam tile they can find – **regardless of colour**. Then, on each turn, the “spinner” spins for the **next colour**. **All players** rush to jump on a tile of that colour without touching the floor. Whoever is last to reach safety has their original tile removed from the game. (eg: if Kevin is on a green tile and the “spinner” spins BLUE, all players jump to a blue tile. Should Kevin be the last to reach a blue tile, his green tile is then taken out of the game). **Follow this procedure of eliminating tiles after every spin.**

NOTES:

- If all of the tiles of a certain colour have been removed, you may re-spin if that colour is spun.
- If the same colour is spun, players may remain on the tile they are on.

FALLING IN THE LAVA!

As long as a player can successfully jump to the next colour **without touching the floor**, he/she is safe. Whenever a player **cannot successfully reach a tile**, or **if any part of the player touches the floor**, he/she is out. Once a player is out, he/she can help to monitor the game, remove the tiles, read the cards or spin the spinner.

CHALLENGE CARDS:

Should a player land on a tile with a “?” on it, he/she must **perform the action** on the next challenge card in the deck. This action (ie: “Touch your toes”) must be performed **without falling into the lava**, or this player will be out.

END OF THE GAME:

Play continues until there is only one player left.
Congratulations, he/she managed to safely stay out of the lava and is the winner!



FR CONTENU :

- 25 “Blocs de Pierre” en mousse colorée
- 27 cartes Défi
- 1 roulette (avec flèche et base)
- La règle du jeu

BUT DU JEU :

Être le dernier joueur “vivant” en ne tombant pas dans la lave.

MISE EN PLACE :

Fixer la flèche à la roulette.

Avant de commencer, choisir un joueur qui sera chargé de faire **tourner la roulette**,

lire les cartes défi et vérifier qui arrive dernier lors des déplacements.

Étaler aléatoirement les 25 tuiles en mousse dans la pièce.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Quand tout est prêt, le joueur responsable de la roulette crie “LE SOL EST EN LAVE !”. À ce moment, tous les joueurs doivent aller se placer SUR la tuile en mousse (libre) la plus proche.

Peu importe sa couleur. Ensuite, à chaque tour de jeu, le “joueur à la roulette” lance la flèche et annonce **la couleur suivante**. **Tous les joueurs** se dépêchent de sauter sur une tuile de cette couleur sans toucher le sol. Le dernier à se mettre à l’abri voit sa tuile d’origine retirée du jeu. (Exemple : si Kevin est sur une tuile verte et que la roulette annonce BLEU, tous les joueurs sautent sur une tuile bleue. Si Kevin est le dernier à atteindre une tuile bleue, sa tuile verte est alors retirée du jeu).

Continuez ainsi à éliminer ainsi les tuiles une à une après chaque tour de roulette.

REMARQUES :

- Si toutes les tuiles d’une même couleur ont été retirées, relancez la roulette quand cette couleur sort à nouveau.

- Si la même couleur est annoncée, les joueurs restent sur leur tuile.

TOMBER DANS LA LAVE !

Tant qu’un joueur peut sauter avec succès à la couleur suivante **sans toucher le sol**, il est sauf.

Quand un joueur **ne peut pas atteindre une tuile**, ou **si une partie de son corps touche le sol**, il est éliminé. Les joueurs éliminés peuvent aider à surveiller le jeu, retirer les tuiles, lire les cartes ou lancer la roulette.

CARTES DÉFI :

Si un joueur atterrit sur une tuile comportant le symbole “?”, il doit **effectuer l’action** indiquée par la prochaine carte Défi du paquet. Exemple, l’action “Touchez vos orteils” doit être effectuée **sans tomber dans la lave**, sous peine d’être éliminé.

FIN DE LA PARTIE :

La partie continue jusqu’à ce qu’il ne reste plus qu’un joueur !

Félicitations, il est parvenu à rester à l’abri de la lave et remporte la partie !



(NL) INHOUD:

- 25 gekleurde “veiligheidsstenen” van schuim
- 27 kaarten met uitdagingen
- 1 spinner (met pijl en voetstuk)
- Instructies

DOEL VAN HET SPEL:

De laatste speler zijn die nog ‘leeft’ door niet in de lava te vallen.

VOORBEREIDING:

Zet de pijl op de spinner.

Voordat je speelt, besluit wie de spinner gaat draaien, de uitdagingen voorleest en kijkt wie het laatste is tijdens het spelen.

Verdeel de 25 schuimtegels willekeurig door de kamer.

TIJDENS HET SPEL:

Als alles klaar staat, roept de speler met de spinner “DE VLOER IS LAVA!”. Vanaf dat moment moeten alle spelers zo snel mogelijk OP het dichtstbijzijnde (vrije) tegeltje gaan staan - **ongeacht de kleur**. Daarna, bij elke beurt, draait degene met de spinner de **volgende kleur**. **Alle spelers** springen zo snel mogelijk naar een tegel met die kleur zonder de grond te raken. Wie als laatst veilig aangekomen is, daarvan wordt de tegel waar hij/zij net op stond weggehaald uit het spel (bijvoorbeeld: als Kevin op een groene tegel staat en de spinner komt op BLAUW, springen alle spelers snel naar een blauwe tegel. Als Kevin de laatste is die op een blauwe tegel staat, wordt zijn groene tegel uit het spel gehaald.

Haal na elke draai van de spinner een tegel weg.

LET OP:

- Als alle tegels van een bepaalde kleur weg zijn, mag je doordraaien als die kleur gedraaid wordt.

- Als dezelfde kleur wordt gedraaid blijven de spelers staan.

IN DE LAVA VALLEN:

Zolang een speler naar de volgende kleur kan springen **zonder de grond te raken is hij/zij veilig**.

Als een speler **niet succesvol op een tegel kan komen, of als hij/zij ook maar een beetje de grond aanraakt**, is hij/zij af. Als een speler af is, mag hij/zij helpen om het spel bij te houden, tegels weg te halen of de kaarten en de spinner te bedienen.

KAARTEN MET UITDAGINGEN:

Als een speler op een tegel landt met “?”, moet hij/zij **de actie uitvoeren** die op de volgende uitdagingenkaart staat. De actie (bijv: Raak je tenen aan) moet worden gedaan, **zonder in de lava te vallen**, anders is deze speler af.

EINDE VAN HET SPEL:

Het spel gaat door tot er nog maar één iemand over is.

Gefeliciteerd, hij/zij die het langste veilig blijft van de lava, wint!



DE INHALT:

- 25 farbige Schaumstoff-„Sicherheitsplatten“
- 27 Herausforderungskarten
- 1 Spinner (mit Pfeil und Basis)
- Anleitung

ZIEL DES SPIELS:

Sei der letzte „überlebende“ Spieler, indem du nicht in die Lava fällst.

VORBEREITUNG:

VORBEREITUNG: Befestige den Spinnerpfeil an der Spinnerkarte.

Ernenne vor dem Spielen einen Teilnehmer zum Spieler, **der den Spinner dreht**, die **Herausforderungskarte liest** und **überprüft**, wer während der Züge des Spielers **der Letzte** ist. Lege die 25 Schaumstoff-Platten nach dem Zufallsprinzip im Zimmer ab.

SPIELABLAUF:

Sobald alles fertig ist, ruft der für den Spinner verantwortliche Spieler „DER BODEN IST LAVA!“. In diesem Moment beeilen sich alle Spieler, AUF der nächsten (freien) Schaumstoff-Platte zu stehen, die sie finden können - **unabhängig von der Farbe**. Dann dreht sich in jeder Runde der „Spinner“ für die **nächste Farbe**. **Alle Spieler** beeilen sich, auf eine Platte dieser Farbe zu springen, ohne den Boden zu berühren.

Wer als letzter in Sicherheit ist, verliert seine ursprüngliche Platte. (Beispiel: Wenn Kevin auf einer grünen Platte steht und der „Spinner“ BLAU dreht, springen alle Spieler auf eine blaue Platte. Sollte Kevin der letzte sein, der eine blaue Platte erreicht, wird seine grüne Platte aus dem Spiel genommen).

Fahre auf diese Weise fort und entferne die Platten nach jeder Drehung des Spinners.

ANMERKUNGEN:

- Wenn alle Platten einer bestimmten Farbe entfernt wurden, kann erneut gedreht werden, wenn der Spinner auf dieser Farbe landet.
- Wenn dieselbe Farbe gedreht wird, können die Spieler auf der Platte, auf der sie sich gerade befinden, stehen bleiben.

IN DIE LAVA FALLEN!

Solange ein Spieler erfolgreich zur nächsten Farbe springen kann, **ohne den Boden zu berühren**, ist er/sie in Sicherheit. Immer wenn ein Spieler **eine Platte nicht erfolgreich erreichen kann**, oder **wenn ein Teil des Spielers den Boden berührt**, ist er/sie aus dem Spiel. Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, kann er/sie helfen, das Spiel zu überwachen, die Platten zu entfernen, die Karten zu lesen oder den Spinner zu drehen.

HERAUSFORDERUNGSKARTEN:

Wenn ein Spieler auf einer Platte mit einem „?“ landet, muss er/sie **die Aktion** auf der nächsten Herausforderungskarte im Stapel **ausführen**.

Diese Aktion (z.B.: „Berühre deine Zehen“) muss ausgeführt werden, **ohne in die Lava zu fallen**, sonst scheidet dieser Spieler aus.

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel wird fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Herzlichen Glückwunsch, er/sie hat es geschafft, sich sicher von der Lava fernzuhalten und gewinnt das Spiel!



IT CONTENUTO:

- 25 “Pietre di sicurezza” (tessere) in gommapiuma colorata
- 27 carte sfida
- 1 spinner (con freccia e scheda che funge da base)
- Istruzioni

SCOPO DEL GIOCO:

Rimanere l'ultimo giocatore “vivo” perché non è caduto nella lava.

CONFIGURAZIONE:

Fissare la freccia dello spinner sull'apposita carta. Prima di giocare, nominare il giocatore che **farà girare lo spinner, leggerà la carta sfida e deciderà chi dovrà essere l'ultimo** durante le mosse di un giocatore. Posizionare in modo casuale per la stanza le 25 tessere di gommapiuma.

GIOCARE:

Una volta che tutto è pronto, il giocatore che gira lo spinner griderà “IL PAVIMENTO È DI LAVA!”. In quel momento, tutti i giocatori correranno sulla tessera di gommapiuma più vicina (libera) che riescono a trovare, **indipendentemente dal colore**. Poi, a ogni giro, lo spinner sarà fatto girare per determinare il **colore successivo**. **Tutti i giocatori** si precipiteranno saltando sulla tessera di quel colore senza però toccare mai il pavimento. L'ultimo che raggiunge la “pietra di sicurezza” (la tessera) vedrà la sua scheda personale rimossa dal gioco. (Per esempio: se Kevin è su una tessera verde e, dopo che è stato fatto girare, lo spinner ha indicato il colore BLU, tutti i giocatori dovranno correre su una tessera blu. Se Kevin è l'ultimo a raggiungere la scheda blu, la sua tessera verde sarà tolta dal gioco). **Segui questo meccanismo di eliminazione delle tessere personali a ogni giro.**

NOTE:

- Se tutte le tessere di un determinato colore sono state rimosse, possono essere rigirate se il colore è quello ottenuto dallo spinner.
- Se girando lo spinner esce il medesimo colore, allora i giocatori possono rimanere sulla scheda su cui si trovavano.

CADERE NELLA LAVA!!

Finché un giocatore riesce a saltare sul colore successivo **senza toccare il pavimento** è al sicuro. Ogni volta che un giocatore **non riesce a raggiungere una tessera** oppure **se una parte qualsiasi parte del giocatore tocca il pavimento**, allora è eliminato.

Quando un giocatore è stato eliminato, può aiutare a monitorare il gioco, a rimuovere le schede, a leggere le carte o a girare lo spinner.

CARTE SFIDA :

Se un giocatore deve atterrare su una scheda con sopra un “?”, allora deve **eseguire l'azione** prevista nella successiva carta sfida del mazzo. L'azione (per esempio, “Toccati le dita dei piedi”) deve essere eseguita **senza cadere nella lava**, altrimenti il giocatore verrà eliminato.

FINE DEL GIOCO:

Il gioco continua finché non rimane un solo giocatore. Congratulazioni, sei riuscito/a a metterti al sicuro dalla lava e sei il vincitore/la vincitrice della partita!



ES CONTENIDO:

- 25 “Piedras Seguras” de espuma de colores
- 27 Cartas de desafío
- 1 Ruleta (con flecha y base)
- Instrucciones

PREPARACIÓN:

Coloca la flecha en la ruleta.

Antes de jugar, nomina a un jugador para **girar la ruleta, leer las cartas de desafío y comprobar quien es el último** jugador en moverse.

Coloca al azar las 25 piedras de espuma alrededor de la habitación.

¿CÓMO SE JUEGA?

Cuando estén todos listos, el jugador encargado de la ruleta grita “¡EL SUELO ES LAVA!”. Todos los jugadores corren para colocarse en la piedra de espuma más cercana (libre) que encuentren – **independientemente del color**.

Luego, el “lanzador” gira la ruleta y **todos** los jugadores se apresuran a saltar sobre una piedra del color que ha salido sin tocar el suelo.

El último en llegar a una piedra segura tiene su piedra de origen eliminada del juego. (Por ejemplo: si Pablo está en una piedra verde y al girar la ruleta sale el color AZUL, todos los jugadores saltan a una piedra azul. Si Pablo es el último en llegar a una piedra azul, su piedra verde se retira del juego).

Continúa eliminando piedras después de cada giro de ruleta.

NOTA:

- Si se han eliminado todas las fichas de un color y al girar la ruleta sale ese color, vuelve a tirar.
- Los jugadores pueden permanecer en la piedra en la que están si sale ese color.

¡CAÍDA EN LA LAVA!

Mientras un jugador pueda saltar con éxito al siguiente color **sin tocar el suelo**, estará seguro.

Cuando un jugador **no pueda alcanzar con éxito una piedra, o si alguna parte de su cuerpo toca el suelo**, está eliminado.

Los jugadores eliminados pueden ayudar a controlar el juego, eliminar las piedras, leer las cartas o girar la ruleta.

CARTAS DE DESAFÍO:

Si un jugador salta a una ficha con un “?”, debe **realizar la acción** de la siguiente carta de desafío del taco. Esta acción (por ejemplo: “Tócate los dedos de los pies”) debe realizarse **sin caer en la lava**, o estará eliminado.

FIN DE LA PARTIDA:

El juego continúa hasta que solo quede un jugador.

¡Enhorabuena! ¡Te has logrado mantener a salvo de la lava y eres el ganador!



(PT) CONTEÚDO:

- 25 “Pedras de Segurança” de espuma colorida
- 27 Cartas de Desafio
- 1 spinner (com seta e base)
- Instruções

OBJETIVO DO JOGO:

Ser o último jogador “vivo”, não caindo na lava.

PREPARAÇÃO DO JOGO:

Ligar a seta do spinner à base do spinner.

Antes de jogar, indicar um jogador para **girar o spinner, ler a Carta de Desafio e verificar quem é o último** durante os movimentos do jogador.

Colocar aleatoriamente as 25 placas de espuma ao redor da sala.

COMO JOGAR:

Assim que tudo estiver pronto, o jogador responsável pelo spinner grita “O CHÃO É LAVA!”. Nesse momento, todos os jogadores correm para se posicionar **SOBRE** o bloco de espuma mais próximo (livre) que puderem encontrar - **independentemente da cor**. Então, em cada ronda, o “spinner” gira para a **próxima cor**. **Todos os jogadores correm** para pular para um bloco dessa cor sem tocar no chão.

O último a alcançar a segurança tem o seu bloco original removido do jogo. (por exemplo: se o Kevin estiver num bloco verde e o “spinner” girar para AZUL, todos os jogadores pularão para um bloco azul. Se o Kevin for o último a alcançar um bloco azul, o seu bloco verde é retirado do jogo).

Seguir este procedimento de eliminação de blocos após cada rotação.

NOTAS:

- Se todos os blocos de uma determinada cor foram removidos, girar novamente se calhar essa cor.

- Se calhar a mesma cor, os jogadores podem permanecer na peça em que estão.

CAIR NA LAVA!

Desde que um jogador consiga pular para a próxima cor **sem tocar no chão**, ele/ela está seguro. Sempre que um jogador **não consegue alcançar um bloco com sucesso**, ou se **qualquer parte do jogador toca no chão**, ele/ela está eliminado.

Uma vez que um jogador tenha sido eliminado, ele/ela pode ajudar a monitorizar o jogo, remover os blocos, ler as cartas ou girar o spinner.

CARTAS DE DESAFIO:

Se um jogador cair num bloco com um “?”, deve executar a ação da próxima carta de desafio do baralho. Esta ação (exemplo: “Tocar nos dedos dos pés”) deve ser realizada **sem cair na lava**, ou o jogador será eliminado.

FIM DO JOGO:

O jogo continua até que haja apenas um jogador restante.

Parabéns, ele conseguiu ficar em segurança fora da lava e é o vencedor!