



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!