



ERUPTION™



Для того чтобы посмотреть обучающее видео о том, как играть в эту игру, посетите www.StratusGames.com

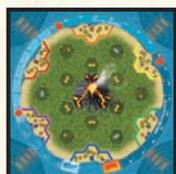
ВСТУПЛЕНИЕ

Жители деревень, расположенных вокруг спящего вулкана, счастливо жили на свете до тех пор, пока... Бабах! – Старый вулкан ожил, выбрасывая вулканическую породу в небо, и реки расплавленной лавы потекли в разных направлениях. Деревням грозит уничтожение, поэтому жители должны сделать всё возможное, чтобы защитить свои дома от наступающей волны лавы.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

- Не допустить, чтобы ваша деревня была сожжена лавой.
- Направить потоки лавы на другие деревни, подальше от вашей собственной.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ



1 игровое поле



40 Плиток Лавы



3 Плитки Извержения



Солома: 18

Дерево: 15

Камень: 15

48 Фишек Стен



36 Карт Действий



6 Маркеров Очков



2 Кубика

ПОДГОТОВКА

1. Положите игровое поле в центр стола.

2. Перетасуйте колоду Карт Действий и раздайте каждому игроку по три карты. Оставшиеся карты разместите “лицом” вниз возле игрового поля, сформировав колоду прикупа. Также рядом с ней оставьте место для размещения колоды сыгранных карт.



3. Разместите возле игрового поля в один ряд “лицом” вниз плитки Извержения.



4. Перетасуйте плитки Лавы и разместите их “лицом” вниз одной стопкой в центре игрового стола.



5. Раздайте каждому игроку по одной фишке каждого материала (солома, дерево и камень). Фишки, принадлежащие каждому игроку, образуют его запас.



6. Каждый игрок выбирает ближайшую к себе деревню, которую он будет защищать.

В зависимости от количества игроков, деревни должны быть распределены следующим образом:



7. Каждый игрок размещает Маркер Очков цвета своей деревни на стартовой позиции Шкалы Температуры.



8. Чтобы определить того, кто будет ходить первым, каждый игрок бросает кубик. Тот, кто выбросил наибольшее число делает первый ход.

Примечание. Примечания, напечатанные на зелёном фоне (например, как эта), содержат примечания к правилам, которые не являются обязательными для основной игры. Вы можете пропустить их, когда играете первый раз, для того чтобы изучить основы игры.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Плитки Лавы

Игроки размещают плитки Лавы для того чтобы направить поток лавы от вулкана, находящегося в центре острова в сторону окружающих его деревень. Когда лава достигает деревни, температура возрастает, пока деревня полностью не сгорит.

Стены

Игроки строят стены из соломы, дерева или камня на потоках лавы и в середине своих деревень для того чтобы на сколько это возможно задержать её. Очки, которые выпали после броска кубиков, означают, что стены или эффективно сдерживают лаву, или будут ею уничтожены.

Карты Действий

Карты действий используются для выполнения действий, связанных с извержением вулкана и защиты деревни. В начале игры каждому игроку раздаётся три карты, а новые карты добываются только тогда, когда потоки лавы достигают какой-либо деревни.

Шкала Температуры

Шкала Температуры используется для отслеживания текущей температуры в каждой деревне, при помощи Маркера Очков для этой деревни. Поскольку температура в деревне поднимается, то она может иметь три разные Зоны Опасности, которые обеспечивают игроку, контролирующему деревню, дополнительные возможности.

Плитки Извержения

Плитки Извержения – специальные плитки, формирующие новый источник лавы и не требующие подсоединения к другим потокам лавы. Три таких плитки изображены на Шкале Температуры. Соответствующую плитку получает игрок, первым поставивший маркер своей деревни на такое изображение на Шкале Температуры. Он может разместить полученную плитку Извержения на игровом поле.

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого, игроки поочерёдно выставляют плитки Лавы, защищая свои деревни, строят стены и играют картами. Игра идёт по часовой стрелке, пока все плитки Лавы не будут размещены на игровом поле или одна деревня полностью не сгорит (см. **Окончание игры**).

Ход игры

Каждый ход состоит из следующих фаз в указанном порядке:

1. Оцените размер ущерба от любых потоков лавы, которые достигли вашей деревни (см. **Шкала температуры**).
2. Возьмите и поместите плитку Лавы (см. **Размещение плиток**).
3. Сыграйте любым, по своему желанию, количеством Карт Действий (см. **Карты Действий**). В конце хода должно остаться не более трёх карт.
4. Постройте, если необходимо, одну стену. (см. **Стены**).

Вам поможет описание хода в каждом углу игрового поля.

1. ASSESS DAMAGE
• +10 for each unburned lava flow
• +10 for blocked lava flows (1 to 10)
• +10 for each burned up wall

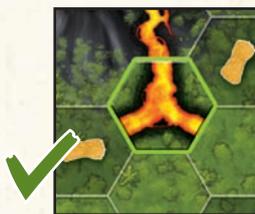
2. PLACE A TILE
• Place 2 tiles (1 in Danger Zone 3
• Draw cards if lava reaches a village

3. PLAY CARDS (none)
• Draw a card if in Danger Zone 2 or 3
• Trade in 2 cards to place an extra tile
• Limit 3 in hand at end of turn

4. BUILD A WALL (none)
• Build 2 walls if in any Danger Zone
• Build one lava flow or in village

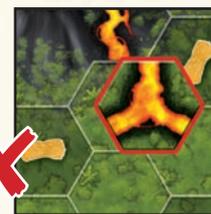
Размещение Плиток

Размещаемые на игровом поле Плитки Лавы, отображают потоки вулканической лавы. Для того чтобы поместить плитку, игрок берёт её из стопки и кладёт соответствующим образом. Если плитка может быть сыграна, она **должна** быть сыграна, даже если игрок недоволен именно таким её размещением. Если плитка не может быть сыграна, она случайным образом помещается в середину прикупа и вместо неё берётся другая плитка. При размещении плитки другие игроки могут видеть её и давать советы по размещению.



Каждая плитка должна:

- размещаться на игровом поле в границах гексагональной сетки.



- определённым образом соединяться с соседними плитками.



- соединяться с потоком лавы, который выходит из центра поля или любой другой Плитки Извержения.



Размещение Плиток (продолжение)

Лава может:

- течь в деревню

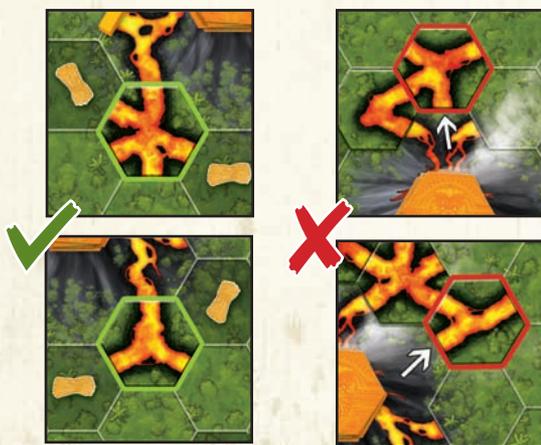


- течь между деревьями в границах сетки



Лава не может:

- касаться центра игрового поля, где нет лавы



Для размещения плитки Лавы смотрите
Плитки и Описание Карт.

Стены

Игроки строят стены из соломы, дерева и камня, пытаясь столько, сколько возможно сдержать поток лавы.

В начале игры каждый игрок получает по одной фишке стены каждого материала. Это запас игрока. Дополнительные стены добываются и добавляются в запас игрока, когда плитка помещается на позицию ресурса или Карта Действия обменивается на фишку стены (см. Карты Действий).

Игрок строит стену, взяв её из своего запаса и разместив определённым образом на игровом поле. Стены могут быть построены на определённых потоках лавы или в деревне. При таких размещениях стены служат для разных целей, но оба варианта используют бросок кубика, чтобы испытать стену на прочность.



Солома



Дерево



Камень

После размещения плитки на позиции ресурса, игрок может получить фишку стены из указанного материала и добавить её в свой резерв.

Если игрок хочет получить стену из более недоступного определённого материала (в том числе стены, от которых отказались), то заменяется стена из более слабого материала: дерево заменяет камень, солома заменяет дерево. Если должна быть взята более недоступная соломенная стена, то игрок ничего не получает.

Броски кубиков

Броски кубиков выполняются для определённых стен для того чтобы определить, будет ли стена противостоять лаве или будет уничтожена. Оранжевый кубик относится к лаве, а белый – к стене. Оба кубика бросаются одновременно один раз активным игроком. Кубик с большим числом побеждает. При равенстве значений победа отдаётся лаве.

Если стена сделана из дерева, то к значению белого кубика добавляется одно очко. Если стена из камня, то к значению белого кубика добавляется два очка.

Если стена побеждает при броске кубиков, - она выдержала лаву и остаётся на месте. Если побеждает лава, то она разрушает стену и та удаляется с игрового поля. Удалённые фишки стен не могут быть взяты и использованы повторно.

LAVA	=	
STRAW	=	+0
WOOD	=	+1
STONE	=	+2



В этом примере броска кубиков деревянная стена выдержала лаву, так как к значению белого кубика прибавляется одно очко.

Стены на потоках лавы

Стены могут быть построены на определённых потоках лавы и их размещают на краю или в центре плитки, находящейся на игровом поле. Их строят только там, где рядом с ними можно разместить плитку (а не рядом с границей деревни или краем сетки между деревьями). На одной плитке можно построить несколько стен на отдельных потоках лавы.



Эта стена построена правильно



На разных потоках лавы можно построить несколько стен



На одном потоке лавы нельзя построить несколько стен



Рядом с границей деревни стены строить нельзя



Нельзя строить стены рядом с краем сетки между деревьями

Если игрок хочет разместить плитку рядом с потоком лавы, которая блокируется стеной, он должен сначала бросить два кубика, чтобы увидеть, будет ли стена противостоять лаве, независимо от того, какой игрок построил эту стену. Если при броске кубиков побеждает лавы, то стена удаляется с игрового поля и плитка может быть размещена. Если при броске кубиков побеждает стена, то она остаётся на месте и текущая плитка должна быть размещена в другом месте. Бросок кубиков можно выполнить только один раз для стены при каждом размещении плитки.



Для размещения этой плитки лавы должна победить при броске кубиков.

Размещение стен в деревне

Стены можно построить и в деревне. В этом случае они размещаются на цветных границах деревни. Они служат последней линией защиты от потоков лавы. Игроки могут строить стены только в своей деревне.

В каждой деревне есть семь сторон, через которые в деревню может попасть лавы и где может быть построена одна, удерживающая лаву, стена. Стена может быть построена даже в случае отсутствия в этом месте контакта лавы с деревней.

Наличие стены в деревне не требует от игрока броска кубиков при размещении плитки рядом с деревней. Вместо этого он защищает деревню от повреждений, вызванных входными потоками лавы, на этапе оценки ущерба в свой ход (см. **Шкала Температуры**).



Семь сторон деревни, которые уязвимы для входных потоков лавы.



Для того чтобы разместить эту плитку рядом с этой стеной не нужно бросать кубики. Стена остаётся на месте.

Если стена была построена на потоке лавы, но альтернативный путь был создан вокруг стены, то не нужно бросать кубики чтобы разместить плитку рядом со стеной. Вместо этого стена просто убирается с игрового поля. Лавы должна соединиться надлежащим образом на месте расположения стены, которую снимают с игрового поля



Так как был построен альтернативный путь, стена больше не может выдерживать поток лавы, поэтому она убирается без броска кубиков.



Эта плитка не может располагаться на этом месте, не смотря на альтернативный путь, потому что поток лавы, заблокированный стеной, связан не надлежащим образом.

Если игрок пытается разместить плитку рядом с более чем одной стеной, то бросок кубиков выполняется соответственно для каждой стены. Если хоть одна стена будет уничтожена лавой, то все соседние стены убираются с поля и плитка может быть размещена. Если все стены устоят перед лавой, плитку необходимо разместить в другом месте.



Для того чтобы эта плитка была размещена именно здесь, лавы должна победить хотя бы одну из двух стен при броске кубиков.

Шкала Температуры

Шкала Температуры – это круглая дорожка, которая окружает остров на игровом поле. Она используется для отслеживания текущей температуры каждой деревни на протяжении всей игры. Температура повышается, когда лава входит в село, что приводит к получению ожогов и причинению ущерба.

Оценка ущерба

В начале каждого хода, активный игрок должен оценить ущерб от всех потоков лавы, которые контактируют с его селом. Повреждения отображены температурой в деревне на Шкале Температуры.

Входные потоки лавы, которые не блокируются стеной в деревне, являются причиной его нагрева на 20 градусов на шкале Температуры. Потоки лавы, которые блокируются стенами в деревне, требуют бросков кубиков для определения того, выдержит ли стена наступление лавы. Если стена уничтожена лавой, деревня нагревается на 10 градусов на Шкале Температуры и стена убирается с игрового поля. В другом случае стена остаётся на месте и лава не причиняет вреда деревне в месте контакта с ней.

Игрок должен начать с оценки ущерба для каждого незаблокированного потока лавы, а потом бросками кубиков для каждого потока лавы, который блокируется стеной слева направо. Деревня не может больше нагреваться после последней позиции на Шкале Температуры, но оценка ущерба должна быть завершена путём удаления с игрового поля уничтоженной стены.



Шаг 1: повысить температуру деревни на Шкале Температуры на 20 градусов для каждого незаблокированного потока лавы. Эта деревня нагреется на 40 градусов на начальном этапе.



Шаг 2: бросьте кубики для каждого потока лавы, который блокируется стеной, слева направо. Если победила лава, стена убирается и температура деревни повышается на 10 градусов на Шкале Температуры. Если победила стена, она остаётся на игровом поле и деревня не получает ущерба в этом месте.

Опасные зоны

Когда деревня нагревается на Шкале Температуры, она входит в три специальные зоны, которые называются Опасными Зонами. Каждая Опасная Зона обозначается дополнительной возможностью, которую получает игрок, контролирующий эту деревню. Когда деревня продвигается к более высоким Опасным Зонам, в придачу к новым возможностям добавляются возможности, полученные от предыдущих зон. Новые возможности используются в ту фазу хода, в который обычно и происходят соответствующие действия.

- **Опасная Зона 1:** в свой ход игрок может построить дополнительную стену.
- **Опасная Зона 2:** в свой ход игрок может взять Карту Действия **и** построить дополнительную стену.
- **Опасная Зона 3:** в свой ход игрок может разместить дополнительную плитку Лавы, **а также** взять Карту Действия **и** построить дополнительную стену.

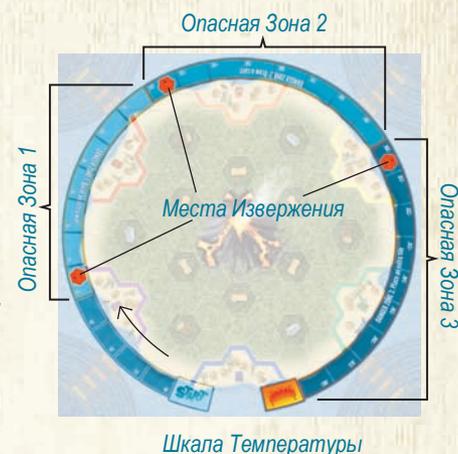
Плитки Извержения

В начале игры три плитки Извержения располагаются “лицом” вниз рядом с игровым полем. Первая позиция каждой Опасной Зоны называется Позицией извержения, она содержит изображение, которое представляет собой Плитку Извержения. Обратная сторона каждой Плитки Извержения имеет номер соответствующей Опасной Зоны.

Игрок, чья деревня первой проходит через Позицию Извержения на Шкале Температуры, должен разместить соответствующую Плитку Извержения после этапа оценки ущерба. После размещения Плитки Извержения деревни, принадлежащие другим игрокам, сразу нагреваются на 30 градусов. После этого ход продолжается как обычно, начиная с размещения Плитки Лавы.

Каждая Плитка Извержения является новым источником лавы и не требует соединения с основным источником лавы в центре игрового поля. Плитки Извержения могут быть размещены в любом месте игрового поля, что разрешено всеми другими стандартными правилами размещения плитки, которых необходимо придерживаться (см. **Размещение плиток**). Если Плитка Извержения помещается рядом с потоком лавы, который блокируется стеной, стена сразу убирается с игрового поля (без броска кубиков).

Во время хода может быть размещена только одна Плитка Извержения. Если в этот же ход берётся ещё одна Плитка Извержения, то текущий игрок оставляет её себе и использует в свой следующий ход после оценки ущерба.



Плитка Извержения формирует новый источник лавы и не должна соединяться с другими потоками лавы.



Если Плитка Извержения располагается рядом с ранее выпоженной плиткой, то необходимо правильно соединить все потоки лавы.



Если Плитка Извержения располагается рядом с потоком лавы, который блокируется стеной, то стену убирают с игрового поля.

Карты действия

Карты Действия используются для выполнения определённых действий, связанных с извержением вулкана и защитой деревни. После того как описанные в карте действия будут выполнены, карта откладывается в отбой. В конце хода в руке у игрока должно оставаться не более трёх карт.

Каждая Карта Действия содержит ресурс для стены, чтоб его получить карта может быть продана. Вместо выполнения описанных в карте действий игрок может отказаться от карты и получить новую стену из указанного материала в свой запас. Кроме того, любые две Карты Действий могут быть сброшены в обмен на дополнительное размещение Плитки Лавы.

В начале игры каждому игроку раздаются три Карты Действия. После размещения плитки рядом с деревней, игрок может взять одну Карту Действия для каждого нового потока лавы, который контактирует с деревней, даже, если в этом месте деревня защищена стеной или деревня не принадлежит никому из игроков. Игрок также каждый ход может брать Карту Действия, если его деревня вошла или прошла вторую Опасную Зону на Шкале Температуры.



Игрок может взять одну дополнительную Карту Действия после размещения этой плитки, как показано на рисунке.



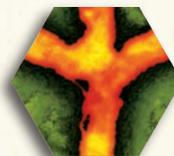
Игрок может взять две дополнительные Карты Действия после размещения этой плитки, как показано на рисунке.



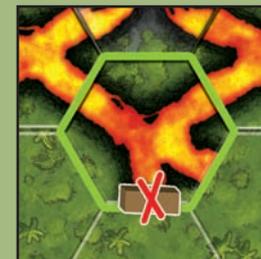
Любые две Карты Действия можно обменять на дополнительное размещение Плитки Лавы.



Каждая Карта Действия может быть обменена на стену определённого типа.



Если плитка с одной или большим количеством стен вращается, меняется или удаляется, то стены сразу убираются с игрового поля.



Если плитка вращается, меняется или удаляется, то стена сразу убирается с игрового поля.

Если плитка возле деревни вращается или меняется — новая карта добирается только для новых потоков лавы, которые контактируют с деревней при новом расположении.



Если эта плитка вращается, как показано на рисунке, — добирается только одна Карта Действия потому, что при новом расположении в контакте с деревней есть только один новый поток лавы.

Если плитка на позиции ресурса вращается или меняется использованием Карты Действия, то игрок не может получить новую стену. Однако, если такая плитка будет полностью удалена и на её место позднее будет поставлена другая, то игрок может получить новую стену.



Если плитка на этой позиции ресурса вращается или меняется, то игрок не получает новую стену.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда происходит одно из следующих событий:

1. Деревня сгорает полностью, достигнув последней позиции на Шкале Температуры и остаётся там в конце хода игрока. Оставшаяся стопка Плиток Лавы убирается с игрового поля и все остальные игроки делают свой последний ход.



- или -

2. Заканчивается стопка Плиток Лавы. Когда последняя плитка размещается на игровом поле, активный игрок заканчивает свой ход. Каждый игрок, включая того, кто поставил последнюю плитку, делает свой последний ход.

Игрок, чья деревня имеет наименьшую температуру на Шкале Температуры — выигрывает игру!

Если Позиция Извержения первый раз попадает в финальном раунде игры, то соответствующие Плитки Извержения размещаются как обычно, другие деревни повышают свою температуру на 30 градусов.

В случае ничьи выигравшие игроки добавляют очки за все стены в своих деревнях и запасах. Камень стоит три очка, дерево — два очка, а солома — одно очко. Потом по одному очку отнимается за каждый поток лавы, контактирующий с деревней игрока. Игрок, набравший больше очков — выигрывает.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Кланы – командная игра для 4 или 6 игроков.

В начале игры игроки делятся на две команды и сидят друг напротив друга. Члены команды контролируют деревни клана, пытаются защитить обе деревни сразу. В фазу хода “Карты Действий” игрок может пожертвовать стены из своего запаса или Карты Действий своему товарищу по команде. Когда игрок размещает Плитку Извержения, деревня его товарища не нагревается на 30 градусов. Игра завершается, когда заканчиваются плитки или деревни, которые принадлежат обоим членам команды, полностью сгорают. Если сгорит деревня только одного члена команды, то её владелец может продолжать игру как обычно.

Победителем считается команда с наименьшей средней температурой в конце игры.

Анигиляция □ Полная ликвидация

Игра длится до тех пор, пока в игре не останется только один игрок. Каждый игрок, чья деревня сгорает, может продолжать размещать Плитки Лавы во время следующих ходов, но больше не может оценивать ущерб, играть Картами Действий или строить стены. Если Плитки Лавы заканчиваются, отложенные плитки перемешиваются и используются повторно. Если отложенных плиток нет, то оставшиеся игроки в свой ход продолжают оценивать ущерб, использовать карты и

строить стены. Последний игрок, который остаётся в игре, становится победителем. Если никакие действия не могут быть выполнены, игрок, чья деревня находится на наименьшей температуре на Шкале Температуры выигрывает игру.

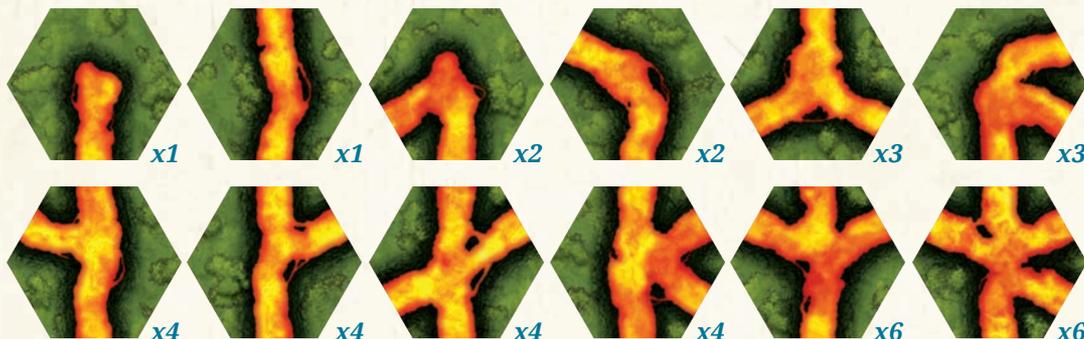
Лава Прогноз □ дополнительная стратегия

В начале игры формируются три стопки Плиток Лавы, которые размещаются “лицом” вверх в центре игрового поля. Каждый раз, когда добирается Плитка Лавы, игрок может взять её из любой стопки. Если плитку взяли, она должна быть использована, её нельзя обменять на другие плитки. Игроки не могут смотреть другие плитки, кроме самых верхних плиток в стопках.

Если у Вас есть творческая идея, чтоб поделиться с нею с другими фанами □ Извержения □, или Вы готовы опробовать новые варианты игры, посетите www.StratusGames.com

ПЛИТКИ И ОПИСАНИЕ КАРТ

Плитки Лавы



Плитки Извержения



Толчок (x5)

Эквивалент: Каменная стена

Позволяет игроку вращать любую плитку на игровом поле в любую позицию. Плитка должна оставаться на своём текущем месте. В результате вращения никакие плитки не могут нарушить стандартные правила размещения плиток. Любые стены на плитке сразу снимаются.



Поток лавы (x3)

Эквивалент: Соломенная стена

Позволяет игроку взять и разместить новую Плитку Лавы придерживаясь стандартных правил размещения плиток.



Перемещение (x5)

Эквивалент: Соломенная стена

Позволяет игроку переместить одну или несколько стен в своей деревне в любое другое место в границах деревни. После этого не более одной стены может быть расположено в любом одном месте.



Провал грунта (x4)

Эквивалент: Деревянная стена

Позволяет игроку отказаться от любой существующей плитки на игровом поле, а также любой построенной на ней стены. Никакие плитки не могут нарушить стандартные правила размещения плиток в результате удаления такой плитки.



Землетрясение (x5)

Эквивалент: Каменная стена

Позволяет игроку взять новую Плитку Лавы и немедленно заменить любую существующую плитку на игровом поле. Новая плитка должна соответствовать стандартным правилам размещения плиток. Старая плитка, а также любые построенные на ней стены, удаляются с поля. Если замена не может быть выполнена, плитку случайным образом кладут назад в стопку и вместо неё берётся другая плитка.



Дождь (x4)

Эквивалент: Деревянная стена

Позволяет игроку сразу же охладить свою деревню на 30 градусов на Шкале Температуры.



Укрепление (x6)

Эквивалент: Соломенная стена

Позволяет игроку сразу же в дополнение к одной из стен построить стену из своих запасов, что, как правило, разрешается делать в конце хода.



Вулканическая бомба (x4)

Эквивалент: Деревянная стена

Позволяет игроку убрать любую принадлежащую другому игроку стену на игровом поле.

