



# ERUPTION™



Щоб переглянути навчальне відео про те, як грати цю гру, відвідайте [www.StratusGames.com](http://www.StratusGames.com)

## ВСТУП

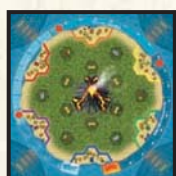
Мешканці сіл, розташованих навколо сплячого вулкана, щасливо жили на світі, поки... Бабаххх! - Старий вулкан ожив, викидаючи вулканічну породу в небо і річки розплавленої лави потекли в різних напрямках. Селам, загрожує знищення, тому мешканці повинні робити все можливе, щоб захистити свої будинки від хвилі лави, що наступає.

Ваше село от-от згорить. Чи можете ви витримати таку високу температуру?

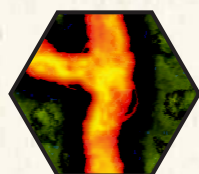
## МЕТА ГРИ

- Не допустити, щоб ваше село було спалене лавою.
- Направити потоки лави в інші села, подалі від вашого власного.

## ЕЛЕМЕНТИ ГРИ



1 Ігрове Поле



40 Плиток Лави



3 Плитки Виверження



Солома: 18

Дерево: 15

Камінь: 15

48 Фішок Стін



36 Карт Дій



6 Маркерів Очок



2 Кубики

## ПРИГОТУВАННЯ

1. Розмістіть ігрове поле в центрі столу.

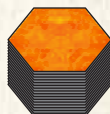
2. Перетасуйте колоду Карт Дій і роздайте по три карти кожному гравцеві. Розмістіть карти що залишилися лицьовим боком донизу біля ігрового поля, сформувавши колоду прикупу. Також залиште місце поряд з нею для розміщення колоди зіграних карт.



3. Розмістіть плитку Виверження лицьовим боком донизу в ряд біля ігрового поля.



4. Перетасуйте плитку Лави і розмістіть їх лицьовим боком донизу одною купою в центрі ігрового поля.



5. Роздайте кожному гравцеві по одній фішці Стіни кожного матеріалу (солома, дерево і камінь). Фішки, що належать кожному гравцеві утворюють його запас.



6. Кожен гравець вибирає найближче село, яке він буде захищати.

Залежно від кількості гравців, села повинні бути розподілені наступним чином:



7. Кожен гравець розміщує Маркер Очок кольору свого села на стартовій позиції Шкали Температури.



8. Щоб визначити хто робитиме хід першим, кожен гравець кидає кубик. Хто набрав найбільше число - робить перший хід.

**Роз'яснення.** Примітки написані на зеленому фоні (як оця), містять роз'яснення до правил, що не є необхідними для основної гри. Ви можете пропустити їх у грі вперше для того, щоб легше вивчити основи гри.

## КОРОТКИЙ ОПИС

### Плитки Лави

Гравці розміщують плитку Лави, щоб спрямувати потік лави з вулкана в центрі острова у бік навколишніх сіл. Коли лава входить в село, температура зростає, поки село повністю не згорить.

### Стіни

Гравці будують стіни з соломи, дерева та каменю на потоках лави і всередині своїх сіл для того, щоб стримувати лаву доти, поки це можливо. Очки, що випали після кидання кубиків визначають чи ефективно стіни стримують лаву, чи вони будуть знищені нею.

### Карти Дії

Карти Дії використовуються для виконання дій, пов'язаних з виверженням вулкана і захисту села. Три карти роздаються кожному гравцеві на початку гри, а нові карти дотягуються, коли потоки лави вступають в контакт з будь-яким селом.

### Шкала Температури

Шкала Температури використовується для відстеження поточної температури в кожному селі, з використанням Маркера Очок для цього села. Оскільки температура в селі піднімається, воно може мати три різні Зони Небезпеки, які забезпечують додаткові можливості для гравця, який контролює село

### Плитки Виверження

Плитки Виверження - спеціальні плитки, що формують нове джерело лави і не потребують під'єднання до інших потоків лави. Три плитки Виверження відображені на Шкалі Температури. Відповідну плитку отримує гравець, який першим ставить маркер свого села на таке зображення на Шкалі Температури і може розмістити отриману плитку Виверження на ігровому полі.

## ХІД ГРИ

Починаючи з першого, гравці по чергово виставляють плитку Лави, захищаючи свої села, будують стіни і грають картами Дії. Гра проходить за годинниковою стрілкою, поки всі плитки Лави не будуть розміщені на ігровому полі, або одне село не згорить повністю (див. **Закінчення Гри**).

### Хід гри

Кожен хід складається з послідовних кроків в наступному порядку:

1. Оцініть розмір збитків від будь-яких потоків лави, що вступили в контакт з вашим селом (див. **Шкала Температури**).
2. Візьміть і розмістіть плитку Лави (див. **Розміщення Плиток**).
3. Зіграйте стількима картами Дії, скільки бажаєте (див. **Карти Дії**). Максимум три карти можуть залишитися в кінці ходу.
4. Побудуйте одну стіну, якщо це необхідно (див. **Стіни**).

Вам допоможе опис ходу в кожному куті ігрового поля .

**1. ASSESS DAMAGE**  
• Look for lava that has reached your Zone  
• Build the Boulder (see Zones 1, 2, & 3)  
• +10% for each burned up wall

**2. PLACE TILE**  
• Place 2 tiles if in Danger Zone 1  
• Draw cards if lava contacts a village

**3. PLAY CARDS** (optional)  
• Draw a card if in Danger Zone 2 or 3  
• Trade in 2 cards to place an extra tile  
• Limits 5 in hand at end of turn

**4. BUILD A WALL** (optional)  
• Build 2 walls if in any Danger Zone  
• Build on a lava flow or in village

### Розміщення Плиток Лави

Плитки Лави, що розміщуються на ігровому полі відображають потоки лави з вулкана. Щоб розмістити плитку, гравець бере її з купи і кладе певним чином. Якщо плитка може бути зіграна, вона **повинна** бути зіграна, навіть якщо гравець не задоволений саме таким розміщенням. Якщо плитка не може бути зіграна, вона випадковим чином розміщується всередині прикупу і береться інша плитка. При розміщенні плитки, інші гравці можуть бачити її і вносити свої пропозиції щодо розміщення.



#### Кожна плитка повинна:

- розміщуватись на на ігровому полі в межах гексагональної сітки



- з'єднуватись із зображеннями сусідніх плиток певним чином



- з'єднуватись з потоком лави, що виходить з центру поля чи будь-якої Плитки Виверження



## Розміщення Плиток (продовження)

### Лава може:

- текти у село

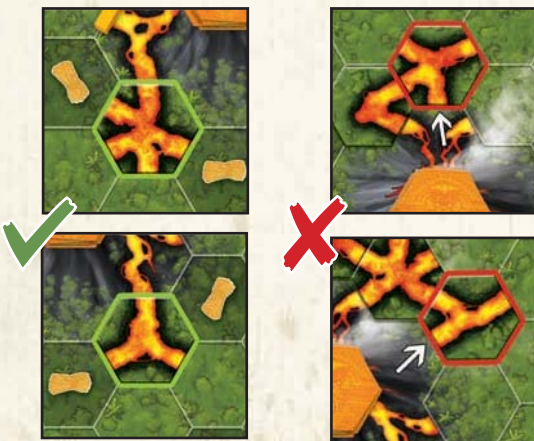


- текти між селами в межах сітки



### Лава не може:

- дотикатися до центру ігрового поля, де не має лави



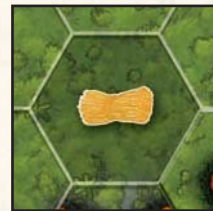
Дивіться **Плитки** і **Опис Карт** для розміщення плитку Лави.

## Стіни

Гравці будують стіни з соломи, дерева та каменю, намагаючись стримати потік лави доти, доки це можливо.

Кожен гравець отримує по одній фішці стіни кожного матеріалу на початку гри; це запас гравця. Додаткові стіни дотягують і додаються в запас гравця, коли плитка розміщується на позиції ресурсу або Карта Дії обмінюється на фішку стіни (див. **Карту Дії**).

Гравець будує стіну, взявши її із свого запасу та розмістивши її відповідним чином на ігровому полі. Стіни можуть бути побудовані на певних потоках лави або в селі. При таких розміщеннях стіни служать для різних цілей, але обидва варіанти використовують кидання кубика, щоб випробувати стіну на міцність.



Солома



Дерево



Камінь

*Після розміщення плитки на позиції ресурсу, гравець може отримати фішку стіни зазначеного матеріалу і додати її в свій резерв.*

Якщо гравець хоче отримати стіну певного матеріалу, що більше не доступний (у тому числі стіни, від яких відмовились), стіна з слабшого матеріалу замінюється: дерево замінює камінь, солома замінює дерево. Якщо солом'яна стіна має бути взята, але вона недоступна, гравець нічого не отримує.

## Кидання кубиків

Кидання кубиків здійснюється для окремих стін, щоб визначити, чи буде стіна протистояти лаві, чи буде знищена нею. Оранжевий кубик стосується лави, а білий кубик стосується стіни. Обидва кубики кидаються одночасно один раз активним гравцем. Кубик з більшим числом виграв. При рівності очок перемога віддається лаві.

Якщо стіна зроблена з дерева, одне очко додається до очок білого кубика. Якщо стіна з каменю - два очки додаються до очок білого кубика.

Якщо стіна перемагає при киданні кубиків, - вона витримала лаву і залишається на місці. Якщо лави перемагає при киданні кубиків, вона руйнує стіну, і та видаляється з ігрового поля. Вилучені фішки стін в подальшому можуть бути взяті і використані повторно.

<b>LAVA</b>	=	
<b>STRAW</b>	=	 +0
<b>WOOD</b>	=	 +1
<b>STONE</b>	=	 +2



*В показаному прикладі кидання кубиків, дерев'яна стіна витримала лаву, оскільки одне очко додається до значення викинутого білим кубиком.*

## Стіни на Потоках Лави

Стіни можуть бути побудовані на певних потоках лави і розміщують їх на краю або в центрі плитки, що знаходиться на ігровому полі. Їх будують тільки там, де можна розмістити плитку поруч з ними (а не поруч з кордоном села або краєм сітки між селами). Кілька стін можна побудувати на одній плитці на окремих потоках лави.



*Ця стіна побудована правильно.*



*Кілька стін можна побудувати на окремих потоках лави.*



*Кілька стін не можна побудувати на одному потоці лави.*



*Стіни не можна будувати на потоках лави поруч з кордоном села.*



*Стіни не можна будувати поруч із краєм сітки між селами.*

Якщо гравець хоче розмістити плитку поруч з потоком лави, яка блокується стіною, він повинен спочатку кинути два кубики, щоб побачити, чи буде стіна протистояти лаві, незалежно від того, який гравець побудував цю стіну. Якщо при киданні кубиків перемагає лави, то стіна видаляється з ігрового поля і плитка може бути розміщена. Якщо при киданні кубиків перемагає стіна, то вона залишається на місці і поточна плитка повинна бути розміщена в іншому місці. Кидання кубиків можна виконати тільки один раз для стіни при кожному розміщенні плитки.

## Розміщення стін в селі

Стіни можуть бути побудовані в селі. Тоді вони розміщуються на кольорових кордонах села. Вони слугують як остання лінія захисту від вхідних потоків лави. Гравці можуть будувати стіни тільки в своєму селі.

Є сім сторін у кожному селі, де лави може увійти, і де одна стіна може бути побудована, щоб стримати лаву. Стіна може бути побудована навіть у випадку відсутності контакту лави з селом в цьому місці.

Наявність стіни в селі не вимагає від гравця кидання кубиків для розміщення плитки поруч з селом. Замість цього, він захищає село від пошкоджень, викликаних вхідними потоками лави, на етапі оцінки збитків під час свого ходу (див. **Шкала Температури**).



*Сім сторін села, які є вразливими для вхідних потоків лави*



*Не потрібно кидати кубики, щоб розмістити цю плитку поряд з цією стіною. Стіна залишається на місці.*

Якщо стіна була побудована на потоці лави, але альтернативний шлях було створено довкола стіни, не потрібно кидати кубики щоб розмістити плитку поруч зі стіною. Замість цього стіна просто забирається з ігрового поля. Лави мусить з'єднатись належним чином в місці розташування стіни, яку знімають з ігрового поля.



*Оскільки альтернативний шлях був побудований, стіна більше не може витримувати потік лави, тому вона забирається без кидання кубиків.*



*Ця плитка не може бути тут розміщена, незважаючи на альтернативний шлях, тому що лавовий потік заблокований стіною пов'язаний не належним чином.*

Якщо гравець намагається розмістити одну плитку поруч з більш ніж однією стіною, кидання кубиків проводиться відповідно для кожної стіни. Якщо хоча б одна стіна зазнає нищення від лави, всі сусідні стіни видаляються з дошки і плитка може бути розміщена. Якщо всі стіни перемагають лаву, плитка повинна бути розміщена у іншому місці.



*Для того, щоб ця плитка була розміщена саме тут, лави повинна перемагати хоча б одну з двох стін при киданні кубиків*

## Шкала Температури

Шкала Температури - це кругла доріжка, яка оточує острів на ігровому полі. Вона використовується для відстеження поточної температури кожного села впродовж всієї гри. Температура підвищується коли лава входить в село, призводячи до опіків та завдаючи збитків.

## Оцінка збитків

На початку кожного ходу, активний гравець повинен оцінити збитки від усіх потоків лави, що контактують з його селом. Пошкодження відображені температурою в селі на Шкалі Температури.

Вхідні потоки лави, які не блокуються стіною в селі є причиною його нагрівання на 20 градусів на Шкалі Температури. Потоки лави, які блокуються стінами в селі, вимагають кидання кубиків, для визначення чи витримає стіна наступ лави. Якщо стіна зруйнована лавою, - село нагрівається на 10 градусів на Шкалі Температури і стіна знімається з ігрового поля. В іншому випадку стіна залишається на місці і лава не завдає шкоди селу у місці контакту з селом.

Гравець повинен почати з оцінки збитків для кожного незаблокованого потоку лави, а потім киданням кубиків для кожного потоку лави, який блокується стіною зліва направо. Село не може більше нагріватися після останньої позиції на Шкалі Температури, але оцінка збитків повинна бути завершена шляхом вилучення з ігрового поля знищеної стіни.



**Крок 1:** підвищити температуру села на Шкалі Температури на 20 градусів для кожного незаблокованого потоку лави - це село нагріється на 40 градусів на початковому етапі.



**Крок 2:** киньте кубики для кожного потоку лави, який блокується стіною, зліва направо. Якщо перемогла лава, стіни знімається і температура села підвищується на 10 градусів на Шкалі Температури. Якщо перемогла стіна, - вона залишається на ігровому полі і село не зазнає збитків у цьому місці.

## Зони Небезпеки

Коли село нагрівається на Шкалі Температури, воно входить у три спеціальні зони, які називаються Зони Небезпеки. Кожна Зона Небезпеки позначається додатковою властивістю, що надається гравцю, який контролює це село. Коли село просувається до більш високих Зон Небезпеки, можливості надані попередніми зонами залишаються, на додаток до нових властивостей. Нові властивості відносяться до етапу ходу, при якому відповідні дії, зазвичай, відбуваються.

- **Зона Небезпеки 1:** у свій хід гравець може будувати додаткову стіну.
- **Зона Небезпеки 2:** у свій хід гравець може взяти Карту Дії *i* будувати додаткові стіни.
- **Зона Небезпеки 3:** у свій хід гравець може розмістити додаткову Плитку Лави, а також взяти Карту Дії *ta* будувати додаткову стіну.

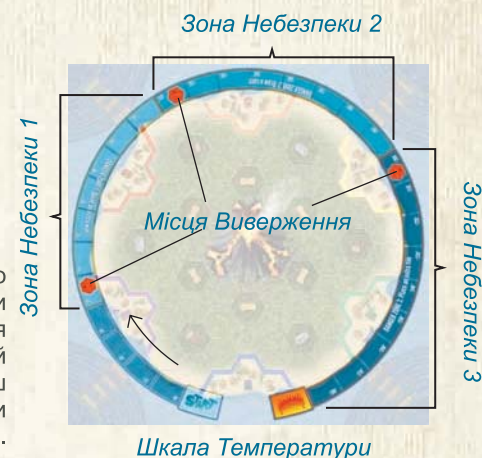
## Плитки Виверження

На початку гри, три плиткі Виверження розміщуються лицьовим боком донизу в ряд поряд з ігровим полем. Перша позиція кожної Зони Небезпеки називається Позиція Виверження, яка містить зображення, що представляє Плитку Виверження. Зворотний бік кожної Плитки Виверження має номер відповідної Зони Небезпеки.

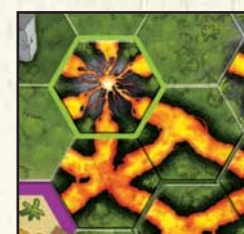
Гравець, чиє село першим стає чи проходить через Позицію Виверження на Шкалі Температури, повинен розмістити відповідну Плитку Виверження після етапу оцінки збитків. Коли Плитка Виверження розміщена, села, що належать іншим гравцям відразу нагріваються на 30 градусів. Після цього розміщення, хід продовжується як звичайно, починаючи з розміщення Плитки Лави.

Кожна Плитка Виверження є новим джерелом лави і не потребує поєднання з основним джерелом лави в центрі ігрового поля. Плитки Виверження можуть бути розміщені у будь-якому місці ігрового поля, що дозволено всіма іншими стандартними правилами розміщення плиток, котрих необхідно дотримуватись (див. **Розміщення Плиток**). Якщо Плитка Виверження розміщується поруч із потоком лави, який блокується стіною, стіна відразу знімається з ігрового поля (без кидання кубиків).

Тільки одна Плитка Виверження може бути розміщена під час ходу. Якщо друга Плитка Виверження витягується в той самий хід, вона тримається поточним гравцем і використовується при наступному його ході, після оцінки збитків.



**Плитка Виверження** формує нове джерело лави і не повинна з'єднуватися з іншими потоками лави.



Якщо Плитка Виверження розміщується поряд з раніше викладеною плиткою, всі потоки лави необхідно під'єднати правильно.



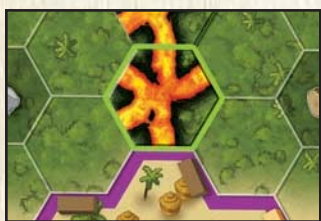
Якщо Плитка Виверження знаходиться поруч з потоком лави, який блокується стіною, стіну забирають з ігрового поля.

## Карти Дії

Карти Дії використовуються для виконання певних дій, пов'язаних з виверженням вулкана і захистом села. Виконуються дії, описані в карті, після чого вони відкладаються у відбій. Гравці можуть мати на руках в кінці свого ходу максимум три карти.

Кожна Карта Дії містить ресурс для стіни, щоб його отримати карта може бути продана. Замість виконання дій, що описані в карті, гравець може відмовитися від карти і отримати нову стіну вказаного матеріалу до свого запасу. Крім того, будь-які дві Карти Дії можуть бути відкинуті в обмін на додаткове розміщення Плитки Лави.

Кожному гравцеві на початку гри роздаються три Карти Дії. Після розміщення плитку поруч з селом, гравець може взяти одну Карту Дії для кожного нового потоку лави, що контактує з селом, навіть, якщо село захищене стіною в цьому місці або село не є власністю будь-кого з гравців. Гравець також може взяти Карту Дії при кожному ході, якщо його село увійшло або пройшло другу Зону Небезпеки на Шкалі Температури.



Гравець може взяти одну додаткову Карту Дії після розміщення цієї плитку, як показано на малюнку.



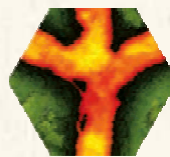
Гравець може взяти дві додаткові Карти Дії після розміщення цієї плитку, як показано на малюнку.



Будь-які дві карти дії можна обміняти на додаткове розміщення Плитки Лави.



Кожна Карта Дії може бути обміняна на стіну певного типу.



Якщо плитка з однією або більше стінами обертається, замінюється або видаляється, стіни відразу знімаються з ігрового поля.



Якщо ця плитка обертається, замінюється або видаляється, стіна відразу ж видаляється з ігрового поля.

Якщо плитка біля села обертається або замінюється, - нова карта досягається тільки для нових потоків лави, що є в контакт з селом при новому розташуванні.



Якщо ця плитка обертається, як показано на малюнку, - досягається тільки одна Карта Дії тому, що є тільки один новий потік лави в контакт з селом при новому розташуванні.

Використання Карти Дії для обертання, видалення або заміни плитку не може призвести до жодних порушень у стандартних правилах розміщення плитку. (див. **Розміщення Плиток**). Плитки, які були вилучені або замінені, знімаються з ігрового поля. Дивіться **Плитки і Опис Карт** для детальнішої інформації про властивості карт

## Закінчення Гри

Гра закінчується, коли відбувається одна з наступних подій:

1. Село згорає повністю, досягнувши останньої позиції на Шкалі Температури і залишається там в кінці ходу гравця. Купа Плиток Лави, що залишились, видаляється з ігрового поля і всі інші гравці роблять один останній хід.



або

2. У купі закінчуються Плитки Лави. Коли остання плитка розміщена на ігровому полі, активний гравець закінчує свій хід. Кожен гравець робить один останній хід. І також гравець, який поставив останню Плитку Лави.

Гравець, чиє село має найнижчу температуру на Шкалі Температури - переміг!

Якщо Місце Виверження трапляється вперше під час фінального раунду гри, відповідні Плитки Виверження розміщуються як звичайно, інші села підвищують свою температуру на 30 градусів.

У випадку нічії, гравці які виграють, додають очки за всі стіни у своїх селах і в запасах. Камінь вартує три очки, дерево вартує два, а соломка вартує одне очко. Потім одне очко віднімається за кожний потік лави що контактує з селом гравця. Гравець який набрав найбільше очок - переміг.

Якщо плитка на позиції ресурсу обертається або замінюється використанням Карти Дії, то нова стіна не може бути отримана гравцем. Однак, якщо така плитка буде повністю вилучена і інша плитка буде розміщена в рамках пізнішого розташування плитку, тоді нова стіна може бути отримана гравцем.



Якщо плитка на цій позиції ресурсу обертається або замінюється, тоді нова стіна не отримується гравцем.

## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

### Клани - Командна гра, тільки для 4 або 6 гравців

На початку гри, гравці діляться на дві команди і сидять один навпроти одного. Члени команди контролюють села клану, намагаючись захистити обидва села разом. Під час фази ходу Карти Дії, гравець може пожертвувати стіни зі свого запасу або Карти Дії своєму товаришу по команді. Коли гравець розміщує Плитку Виверження, село його товариша не нагрівається на 30 градусів. Гра завершується коли або закінчуються плитку, або села, що належать обом членам

команди, повністю згоряють. Якщо згоряє село тільки одного члена команди, власник цього села може продовжувати грати як зазвичай. Переможцем є команда з найнижчою середньою температурою вкінці гри.

### Анігіляція - Повна ліквідація

Гра триває доти, поки тільки один гравець залишається у грі. Кожен гравець, чиє село згоряє, - може продовжувати розміщувати Плитки Лави під час наступних ходів, але більше не може оцінювати збитки, грати Картами Дії, або побудувати стіни. Якщо Плитки Лави закінчуються, відкладені плитку переміщуються і

використовуються повторно. Якщо більше не має відкладених плиток, то гравці що залишилися продовжують оцінювати збитки, використовувати карти, і будувати стіни під час свого ходу. Останній гравець, який залишиться в грі, стає переможцем. Якщо жодні подальші дії не можуть бути виконані, гравець, чиє село знаходиться на найнижчій температурі на Шкалі Температури виграє гру.

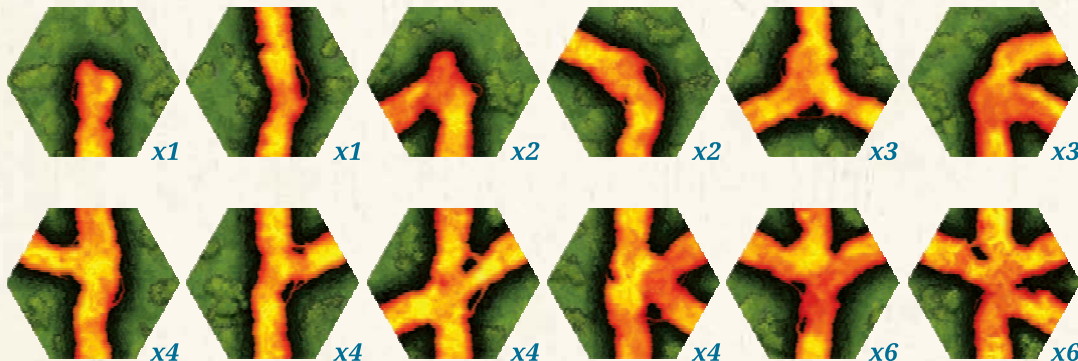
### Лави Прогноз - додаткова стратегія

На початку гри формуються три купи Плиток Лави і розміщуються лицьовим боком догори по центру ігрового поля. Кожен раз, коли Плитка Лави добирається, гравець може взяти її з будь-яких доступних куп. Якщо плитку взяли, то вона не може бути обмінана на інші плитку і повинна бути використана. Гравці не можуть намагатись переглянути інші плитку, які є не у верхній частині куп.

Якщо у вас є творча ідея, щоб поділитися нею з іншими фанами Виверження™, або ви готові спробувати нові варіанти гри, відвідайте [WWW.StratusGames.com](http://WWW.StratusGames.com).

## ПЛИТКИ І ОПИС КАРТ

### Плитки Лави



### Плитки Виверження



### Поштоєх (x5)

#### Еквівалент: Кам'яна Стіна

Дозволяє гравцеві обертати будь-яку плитку на ігровому полі в будь-яку позицію. Плитка повинна залишитися на своєму поточному місці. Жодні плитку не можуть порушити стандартні правила розміщення плиток через обертання плитку. Будь-які стіни на плитці відразу знімаються.



### Потік лави (x3)

#### Еквівалент: Солом'яна Стіна

Дозволяє гравцеві взяти і розмістити нову Плитку Лави дотримуючись стандартних правил розміщення плитку.



### Переміщення (x5)

#### Еквівалент: Солом'яна Стіна

Дозволяє гравцеві перемістити одну або декілька стін у своєму селі в будь-яке інше місце в межах села. Після цього, не більше ніж одна стіна може бути розташована в будь-якому одному місці.



### Провал ґрунту (x4)

#### Еквівалент: Дерев'яна Стіна

Дозволяє гравцеві відмовитися від будь-якої існуючої плитку на ігровому полі, а також будь-якої стіни побудованої на ній. Жодні плитку не можуть порушити стандартні правила розміщення плиток через видалення такої плитку.



### Землетрус (x5)

#### Еквівалент: Кам'яна Стіна

Дозволяє гравцеві взяти нову Плитку Лави і негайно замінити будь-яку існуючу плитку на ігровому полі. Нова плитку, мусить відповідати стандартним правилам розміщення плитку. Стара плитку, а також будь-які стіни, побудовані на ній, видаляються з дошки. Якщо заміна не може бути виконана, плитку кладуть випадковим чином назад у купу, натомість береться інша плитку.



### Дощ (x4)

#### Еквівалент: Дерев'яна Стіна

Дозволяє гравцеві відразу ж охолодити своє село на 30 градусів на Шкалі Температури.



### Укріплення (x6)

#### Еквівалент: Солом'яна Стіна

Дозволяє гравцеві відразу побудувати стіну зі своїх запасів, на додаток до однієї із стін, що зазвичай дозволяється вкінці ходу.



### Вулканічна бомба (x4)

#### Еквівалент: Дерев'яна Стіна

Дозволяє гравцеві зняти будь-яку стіну на ігровому полі, що належить будь-якому гравцеві.

