

ERUPTION - REGOLE

Overview: in Eruption se a capo di un villaggio su un'isola vulcanica e devi impedire che il tuo villaggio vada a fuoco e magari bruciare il villaggio degli avversari!

Componenti: 1 tabellone, 40 tessere lava (parte posteriore arancione), 3 tessere eruzione (parte posteriore rossa), 48 blocchetti rappresentati i muri (18 gialli per i muri di paglia, 15 marroni per i muri di legno e 15 grigi per i muri di pietra), 36 carte azione, 6 segnalini giocatore e 2 dadi

Setup: apri il tabellone, mischia le carte azione e danne 3 a ogni giocatore, dai a ogni giocatore un muro per ogni tipo (questi muri formano la Riserva del giocatore), metti le 3 tessere eruzione a faccia in giù accanto al tabellone, mischia le tessere lava e forma una pila mettendole a faccia in giù, ogni giocatore sceglie un villaggio e posiziona il segnalino giocatore del colore corrispondente sulla casella Start del tabellone.

I villaggi devono essere scelti secondo la disposizione indicata in base al numero di giocatori



Turno di gioco: ogni turno è diviso in 4 fasi

1. Assegna il danno al tuo villaggio in base al numero di parti del villaggio colpite dalla lava (vai alla sezione Termometro (= Burn Meter) per capire come avviene)
2. Pesca e piazza una tessera Lava
3. Gioca quante carte azione vuoi (massimo 3 carte possono essere tenute in mano alla fine di questa fase)
4. Costruisci UN SOLO muro, se vuoi

Chiaramente la fase 3. e la fase 4. possono essere saltate, ma la fase 1. e la fase 2. DEVONO essere eseguite a ogni turno. Siccome all'inizio del gioco la lava non colpisce il villaggio iniziamo dalla descrizione della fase 2.

FASE 2. Pesca e piazza una tessera lava: Le tessere lava che pizzi sul tabellone rappresenta al direzione che segue la lava quando esce dal vulcano. Se una tessera PUO' essere piazzata allora DEVE essere piazzata (anche se non ti conviene piazzarla). Se la tessera NON può essere piazzata mischiata nella pila e pescane un'altra.

Regole per piazzare le tessere lava: ogni tessera deve essere

- A) piazzata in uno spazio esagonale sul tabellone
- B) piazzata accanto alla lava che origina dal vulcano al centro del tabellone o che origina da una tessera eruzione
- C) se piazzata accanto dal altre tessere lava, deve connettere il flusso di lava a tutte le tessere adiacenti
- D) Il flusso della lava PUO' colpire i villaggi e PUO' uscire fuori dal tabellone negli spazi fra i villaggi
- E) Il flusso della lava NON PUO' toccare il centro del tabellone dove non è presente un flusso di lava

N.B.: quindi una volta piazzata la tessera lava (indicata con *) lungo un flusso di lava, non si può piazzare un'altra tessera lava in modo che il flusso di lava tocchi la tessera indicata. Sono mostrati anche altri esempi per le altre regole.



C) piazzamento errato



C) piazzamento corretto



B) piazzamento corretto



E) piazzamento errato



D) piazzamento corretto

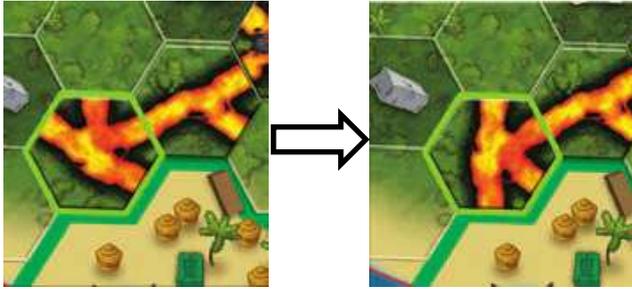


Esagono Risorsa (Legno)

❖ Se piazzati una tessera su un esagono risorsa puoi prendere un muro del materiale corrispondente e metterlo nella tua Riserva.

FASE 3. Gioca quante carte azione vuoi (massimo 3 carte possono essere tenute in mano alla fine di questa fase)

- Per giocare una carta, applica l'effetto riportato sulla carta e poi scartala.
- Invece di giocare una carta puoi scartarla direttamente per ottenere un muro addizionale da piazzare nella tua riserva (straw = muro di paglia, wood = muro di legno, stone = muro di pietra)
- Puoi anche scartare DUE carte per piazzare un'altra tessera lava sul tabellone
- Quando piazzhi una tessera lava (o una tessera eruzione) adiacente a un villaggio puoi pescare una carta azione per ogni NUOVO flusso di lava che è in contatto col villaggio (qualunque sia il villaggio, anche se è tuo o di un avversario o anche se il villaggio non è controllato da nessun giocatore)
- In questa fase puoi pescare una carta se il tuo segnalino si trova o ha superato la seconda zona pericolo (= Danger Zone) del Termometro (= Burn Meter)
- Se una tessera viene ruotata (carta "Aftershock") o viene rimpiazzata/spostata (carta "Quake") TUTTI i muri presenti sulla tessera ruotata/rimpiazzata/spostata sono distrutti e la tessera deve essere piazzata secondo le normali regole



- Se una tessera lava è ruotata mentre è adiacente a un villaggio, viene pescata una nuova carta solo per ogni NUOVO flusso di lava che è in contatto col villaggio (nell'esempio mostrato accanto viene pescata UNA nuova carta)
- Se una tessera lava viene rimossa (o ruotata) da un esagono risorsa e nello stesso turno viene riposizionata sullo stesso esagono risorsa un'altra tessera lava (o anche la stessa tessera lava) (es: usando la carta "Quake"), il giocatore che l'ha riposizionata non riceve un muro; se viene riposizionata sullo

stesso esagono risorsa in turno successivo (es: se è stata rimossa dalla carta "Sinkhole"), allora il giocatore che l'ha riposizionata riceve un muro bonus; la stessa cosa accade quando si devono pescare le carte per ogni flusso di lava adiacente a un villaggio

FASE 4. Costruisci UN SOLO muro, se vuoi

- I giocatori possono costruire muri per provare a fermare l'avanzata della lava
- All'inizio della partita ogni giocatore riceve un muro di ogni tipo, e quella è la sua Riserva di muri
- Un giocatore riceve un muro addizionale quando piazza una tessera lava in uno spazio risorsa o quando scarta una carta per ricever il corrispondente muro
- Se i muri sono terminati potete usare qualunque oggetto al posto dei segnalini muro

Come si usano i muri – Lancio dei dadi

QUANDO COSTRUISCI UN MURO (e non durante ogni fase 4. del tuo turno) devi tirare i dadi per vedere se il muro riesce a bloccare la lava. Tira entrambi i dadi: il dado rosso simboleggia il punteggio della Lava, il dado bianco il punteggio del Muro (**aggiungi 1** al punteggio del dado se il muro che hai costruito è un muro di Legno, **aggiungi 2** se il muro che hai costruito è di Pietra)

Se il punteggio del muro è **superiore** al punteggio della lava, il muro resiste e rimane sul tabellone, altrimenti viene scartato (i muri scartati possono essere riutilizzati e rientrare in gioco se vengono nuovamente acquisiti dai giocatori).

Come costruire i muri – Muri lungo il flusso della Lava

A) I muri possono essere costruiti sul lato di una tessera lava dove è presente un flusso di lava (non possono essere costruiti su un flusso di lava che esce dal tabellone: a che servirebbe?)

B) Puoi costruire muri diversi per bloccare flussi diversi presenti sulla stessa tessera lava

C) Puoi costruire un solo muro per ogni flusso di lava presente su una tessera lava

D) Se vuoi piazzare una tessera lava lungo un flusso di lava bloccato da un muro la lava deve prima distruggere il muro, perciò effettua il lancio dei dadi: se la lava distrugge il muro potrai piazzare la tessera altrimenti la tessera va piazzata in un altro spazio (il lancio dei dadi può essere effettuato una volta per turno per ogni muro presente sul tabellone)

E) Se la lava trova un percorso alternativo per "aggirare" il muro, il muro viene distrutto senza il lancio dei dadi

F) Ricorda che ogni volta che piazzhi una tessera lava devi seguire le regole, in particolare la C)



F) posizione sbagliata B) posizione sbagliata esempio regola F) esempio regola E)

G) Se vuoi piazzare una tessera lava adiacente a due tessere lava ciascuna bloccata da un muro dovrai tirare i dadi per entrambi i muri: basta che un muro si abbattuto dalla lava per piazzare la tessera.

H) Puoi costruire i muri anche lungo i flussi di lava al centro del tabellone (i 6 flussi di lava stampati sul tabellone)

- I) Non puoi costruire muri lungo un flusso di lava se quel flusso di lava tocca uno dei confini di un villaggio, leggi la sezione “Come costruire i muri – Muri ai confini del Villaggio”

Come costruire i muri – Muri ai confini del Villaggio

- Ogni villaggio ha 7 lati da cui può essere colpito dalla lava, e un solo muro può essere costruito su ogni lato
 - Puoi costruire muri solo sui confini del TUO villaggio
 - Puoi costruire muri ai confini del Villaggio **anche prima** che sia presente un flusso di lava
 - Quando piazzati un muro ai confini del Villaggio **NON effettuare il lancio dei dadi**, questi muri servono per proteggerti dall'aumento di temperatura del tuo villaggio, durante la fase 1.
- ❖ **N.B.:** se un qualunque muro (non importa se è costruito su un flusso di lava o sul confine di un villaggio) viene distrutto, può essere costruito di nuovo.



FASE 1. Termometro – Burn Meter: Il Termometro si trova attorno al tabellone e indica la temperatura del tuo villaggio, all'inizio del gioco la temperatura di tutti i villaggi è 0 °C.

FASE 1. Come assegnare il danno

All'inizio di ogni turno, il giocatore di turno riceve danno da ogni flusso di lava in contatto con il suo villaggio

La temperatura del villaggio aumenta di **20 °C per ogni flusso di lava che NON è bloccato da un muro**

Se un flusso di lava è bloccato da un muro, tira i dadi e segui le regole normali: **se il muro è distrutto**, rimuovi il muro e aumenta la temperatura del villaggio di altri **10 °C** (ricorda che su un lato dove è stato distrutto un muro non potrai più costruirne un altro, quindi al prossimo turno la temperatura aumenterà di 20 °C anziché di 10°C)

Quando hai controllato di quanto aumenta la temperatura del villaggio, muovi il segnalino corrispondente lungo il termometro.

Termometro – Zone Pericolo (Danger Zone)

Quando il segnalino si sposta lungo il Termometro può entrare in 3 zone speciali chiamate “Zone pericolo”, se il segnalino di un giocatore supera o raggiunge una casella zona pericolo, il giocatore acquisisce delle abilità aggiuntive. Se il segnalino raggiunge o supera la zona pericolo:

1: il giocatore può costruire un muro in più durante il suo turno

2: il giocatore può costruire un muro in più durante il suo turno e può pescare una carta azione

3: il giocatore può costruire un muro in più durante il suo turno e può pescare una carta azione e può piazzare un'altra tessera lava

Le Zone Pericolo sono separate dalle corrispondenti “Caselle Eruzione”.

Tessere Eruzione

- All'inizio del gioco le tessere eruzione sono piazzate accanto al tavolo a faccia in giù
- Il primo giocatore il cui segnalino arriva o supera una delle tre “Caselle Eruzione” (= Eruption Spaces) lungo il Termometro **DEVE** piazzare la corrispondente Tessera Eruzione
- Quando una tessera eruzione viene piazzata, **tutti i villaggi degli altri giocatori aumentano la temperatura di 30 °C** (l'unico villaggio che non aumenta la temperatura è quello del giocatore che ha piazzato la tessera eruzione)
- La tessera eruzione può essere piazzata dovunque sul tabellone (in quanto è una fonte da cui origina la lava)
- Se la tessera eruzione viene piazzata accanto ad altre tessere lava, deve connettersi a tutte le tessere lava adiacenti
- Se la tessera eruzione viene piazzata accanto a un flusso di lava bloccato da un muro, distruggi il muro senza tirare i dadi
- Se la tessera eruzione viene piazzata adiacente a un villaggio, pesca una carta per ogni nuovo flusso di lava adiacente con il villaggio
- Solo una tessera eruzione può essere piazzata ogni turno, se il segnalino di un giocatore supera nello stesso fase 1. più caselle eruzione, in quel turno viene piazzata una tessera eruzione, al turno successivo verrà piazzata l'altra

FINE DEL GIOCO: il gioco termina quando uno di questi eventi si verifica:

A. Il segnalino di un giocatore raggiunge **l'ultima casella sul termometro** (il villaggio ha **preso fuoco**) e rimane su quella casella fino al termine del suo turno (e quindi il suo villaggio viene distrutto). In questo caso rimuovi le tessere lava dal gioco (non potranno essere messe sul tabellone altre tessere lava) e tutti gli altri giocatori faranno un ultimo turno. **N.B.:** se il giocatore usa la carta “Rain” durante il suo turno, abbassa la temperatura e la partita non termina

B. La pila delle tessere Lava termina: quando l'ultima tessera lava viene piazzata il turno del giocatore che l'ha piazzata termina, e tutti i giocatori i giocatori (incluso il giocatore che ha piazzato l'ultima tessera lava) faranno un ultimo turno

Il giocatore il cui segnalino indica la temperatura più bassa vince!

APPENDICE – LE CARTE

Aftershock (x5), scartala per ottenere un muro di pietra

Puoi ruotare (quante volte vuoi) una tessera lava sul tabellone. La tessera deve rimanere nello stesso esagono in cui si trova. La tessera lava ruotata non deve violare le normali regole di piazzamento di una tessera lava. I muri presenti sulla tessera lava ruotata sono scartati.

Lava Flow (x3), scartala per ottenere un muro di paglia

Puoi pescare una tessera lava e metterla sul tabellone seguendo le normali regole di piazzamento.

Relocate (x5), scartala per ottenere un muro di paglia

Puoi spostare un muro presente su un lato del tuo villaggio a un altro lato del tuo villaggio. Facendo ciò non puoi piazzare due muri nello stesso lato del villaggio.

Sinkhole (x4), scartala per ottenere un muro di legno

Puoi scartare una tessera (lava o eruzione) dal tabellone. Scarta anche tutti i muri presenti sulla tessera. La tessera scartata in questo modo viene messa da parte e non può rientrare in gioco. Dopo aver tolto la tessera, tutte le altre tessere non devono violare le normali regole su piazzamento delle tessere.

Quake (x5), scartala per ottenere un muro di pietra

Puoi pescare una tessera lava e metterla **al posto di** una qualunque tessera lava presente sul tabellone, seguendo le normali regole sul piazzamento delle tessere lava. Scarta tutti i muri presenti sulla tessera lava che hai tolto dal tabellone. La tessera lava che hai tolto dal tabellone viene messa da parte e non può rientrare in gioco.

Rain (x4), scartala per ottenere un muro di legno

Puoi abbassare la temperatura del tuo villaggio di 30 °C.

Reinforce (x6), scartala per ottenere un muro di paglia

Puoi costruire un muro in più prendendolo dalla tua riserva, in aggiunta al numero di muri che puoi costruire.

Volcanic Bomb (x4), scartala per ottenere un muro di legno

Puoi scartare un muro che si trova sul tabellone, qualunque sia il giocatore proprietario del muro.

Precisazioni sulle carte

Quando una tessera lava viene rimossa con “Sinkhole” o con “Quake”, non può più rientrare in gioco e viene messa da parte

Quando il mazzo delle carte finisce, rimischia gli scarti per formare un nuovo mazzo di carte

APPENDICE – VARIANTI

Cooperazione: (partite a 4 o 6 giocatori)

- Formate delle squadre di 2 giocatori ciascuna, e distribuite i villaggi alternando i componenti delle squadre (in pratica, fate sedere i giocatori della stessa squadra uno di fronte all'altro).
- L'obiettivo del gioco è difendere entrambi i vostri villaggi. Durante la fase 3. “giocare le carte azione” un giocatore può dare/ricevere/scambiare uno o più muri con il suo compagno di squadra.
- Quando un giocatore mette in campo una tessera eruzione, la temperatura del villaggio del suo compagno di squadra **NON** aumenta di 30 °C.
- Il gioco terminano le tessere lava o quando **ENTRAMBI** i villaggi di una squadra hanno preso fuoco.
- Se uno dei due villaggi di una squadra ha preso fuoco il suo controllore continua a giocare normalmente.
- Vince la squadra che ha la temperatura più bassa (sommate le temperature dei due giocatori di una squadra per avere la temperatura di quella squadra)

Annientamento:

- Il gioco continua finché tutti i villaggi, tranne uno, prendono fuoco, il giocatore che controlla quel villaggio è il vincitore. I giocatori che vengono eliminati possono effettuare **SOLO** la fase 2. durante il proprio turno. Se le tessere lava terminano, mescolate le tessere rimosse dal gioco e formate una nuova pila di tessere lava.
- Se non ci sono più tessere lava i giocatori continuano a giocare finché tutti i villaggi, tranne uno, prendono fuoco (ovviamente saltando la fase 2. del proprio turno).
- Se non possono essere effettuate altre azioni, il giocatore il cui villaggio ha la temperatura più bassa è il vincitore.

Pioggia di lava:

- All'inizio del gioco, dividete le tessere lava in 3 pile e mettete la prima tessera di ogni pila a faccia in su.
- Quando un giocatore deve pescare una tessera lava può pescarla da una delle 3 pile.
- Una volta pescata la tessera lava **DEVE** essere piazzata sul tabellone.
- La prima tessera di ogni pila deve essere **SEMPRE** a faccia in su, quindi dopo che un giocatore ha piazzato una tessera lava, girate a faccia in su la tessera lava della pila da cui ha pescato.