



# ERUPTION™



Para ver un video tutorial sobre cómo jugar este juego, visita [www.StratusGames.com](http://www.StratusGames.com)

## INTRODUCCIÓN

Los habitantes de las aldeas que rodean un volcán dormido vivían en paz hasta que — KABOOM! — el viejo volcán volvió a la vida, desatando ríos de lava fundida en cada dirección y lanzando roca volcánica al cielo. Las aldeas, ahora enfrentadas a la destrucción, deben hacer todo lo que puedan para proteger sus hogares de la marea de lava que se les echa encima.

Tu aldea está a punto de arder — ¿Podrás soportar el calor?

## OBJETIVOS DEL JUEGO

- Impedir que tu aldea sea quemada por la lava
- Dirigir la lava hacia otras aldeas en vez de a la propia

## CONTENTS



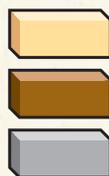
1 Tablero de juego



40 Losetas de Lava



3 Losetas de Erupción



Paja: 18

Madera: 15

Piedra: 15

48 Muros



36 Cartas de Acción



6 Marcadores de Puntuación



2 Dados

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.

2. Baraja el mazo de Cartas de Acción y reparte tres cartas a cada jugador. Coloca el resto del mazo boca abajo a un lado del tablero para formar la pila robo y reserva un espacio al lado para formar la pila de descartes.



3. Coloca las Losetas de Erupción boca abajo en una fila al lado del tablero.



4. Baraja las Losetas de Lava y colócalas boca abajo en una única pila en el centro del tablero.



5. Da a cada jugador un muro de cada material (paja, madera y piedra). Los muros pertenecientes a cada jugador forman su pila de reserva.



6. Cada jugador elige una aldea para defender.

Las aldeas se deben distribuir como sigue:



7. Cada jugador coloca un Marcador de Puntuación del color de su aldea en la casilla de comienzo del Medidor de Quemadura.



8. Cada jugador lanza el dado para determinar el jugador inicial — el número mayor empieza.

**Aclaraciones** Las secciones en cajas verdes como ésta contienen aclaraciones a las reglas que no son esenciales para jugar al juego básico. Puedes saltarlas la primera vez para asimilar más fácilmente las reglas básicas.

## RESUMEN

### Losetas de Lava

Los jugadores colocan Losetas de Lava para dirigir el flujo de lava desde el volcán en el centro de la isla hacia las aldeas circundantes. En cuanto la lava entra en una aldea, la temperatura de la aldea aumenta hasta que es completamente calcinada.

### Muros

Los jugadores construyen muros hechos de paja, madera y piedra en los flujos de lava y dentro de sus aldeas a fin de mantener la lava a raya el máximo tiempo posible. Las tiradas de dados determinan si los muros son efectivos conteniendo la lava o son destruidos por ella.

### Cartas de Acción

Las Cartas de Acción son usadas para llevar a cabo acciones relacionadas con la erupción volcánica y con la defensa de la aldea. Tres cartas son repartidas a cada jugador al principio del juego y nuevas cartas son robadas cuando los flujos de lava hacen contacto con cualquier aldea.

### Medidor de Quemadura

El Medidor de Quemadura se usa para llevar el seguimiento de la temperatura de cada aldea usando el Marcador de Puntuación correspondiente a cada aldea. Mientras una aldea se calienta, entra en tres Zonas de Peligro diferentes, cada una proporciona habilidades extra al jugador que se encuentre en ella.

### Losetas de Erupción

Las Losetas de Erupción son losetas especiales que forman una nueva fuente de lava y no se les requiere conectar con otros flujos de lava. Las tres Losetas de Erupción están representadas en el Medidor de Quemadura. Son colocadas por el primer jugador cuya aldea se encuentre con cada una de ellas en el Medidor de Quemadura.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Empezando por el jugador inicial, los jugadores se turnan para colocar Losetas de Lava y defender sus aldeas construyendo muros y jugando Cartas de Acción. El juego continúa en sentido horario hasta que todas las Losetas de Lava han sido colocadas o una de las aldeas arde completamente. (ver *Fin del Juego*).

### Turnos

Cada turno consiste en los siguientes pasos, en este orden:

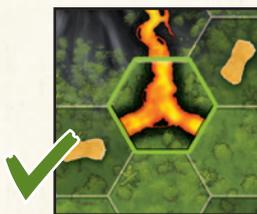
1. Asigna el daño por cada flujo de lava en contacto con tu aldea (ver *Medidor de Quemadura*).
2. Roba y coloca una Loseta de Lava (ver *Colocación de Losetas*).
3. Juega tantas Cartas de Acción como quieras (ver *Cartas de Acción*). Un máximo de tres cartas deben tenerse en mano al final del turno.
4. Construye un único muro, si quieres (ver *Muros*).

Ver la referencia de turno en cada esquina del tablero para tener una ayuda rápida durante el juego.

- 1. ASSESS DAMAGE**
- +20 for each unblocked lava flow
  - Roll for blocked lava flows (1 to 8)
  - +10 for each burned up wall
- 2. PLACE A TILE**
- Place 2 tiles in Danger Zone 3
  - Draw cards if lava contacts a village
- 3. PLAY CARDS** (optional)
- Draw a card 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** (optional)
- Build 2 walls if in any Danger Zone
  - Build on a lava flow or in village

### Colocación de Losetas

Las Losetas de Lava son colocadas en el tablero representando el flujo de lava desde el volcán. Para colocar una loseta, un jugador roba una de la pila y la coloca apropiadamente. Si una loseta puede ser jugada, debe ser jugada, incluso si el jugador no está satisfecho con las opciones disponibles. Si una loseta no puede ser jugada, se coloca aleatoriamente en la pila y se roba otra. Cuando se está colocando una loseta el resto de jugadores la pueden mirar y realizar sugerencias.



#### Cada loseta debe:

- Ser colocada en el tablero dentro de la rejilla hexagonal



- Coincidir con las losetas adyacentes en todos sus lados



- Conectar con un flujo de lava originado en el centro del tablero o de cualquier Loseta de Erupción



## Colocación de Losetas *(continuación)*

### La lava puede:

- Fluir a una aldea

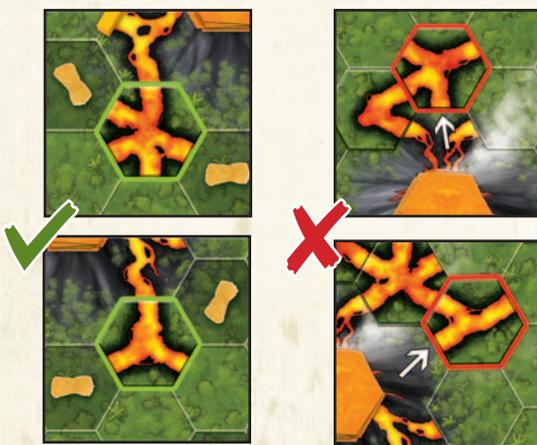


- Fluir fuera del límite del tablero



### La lava no puede:

- Tocar el centro del tablero donde no existe flujo de lava



Ver la *Referencia de Losetas y Cartas* para la distribución de Losetas de Lava.

## Muros

Los jugadores construyen muros hechos de paja, madera y piedra para tratar de contener el flujo de lava tanto tiempo como sea posible.

Cada jugador recibe un muro de cada material al principio del juego, lo que conforma su pila de reserva. Un muro adicional es obtenido y añadido a la reserva del jugador cuando una loseta es colocada en un espacio de recurso o cuando una Carta de Acción es canjeada por un muro (ver *Cartas de Acción*).

Un jugador construye un muro retirándolo de su propia reserva y colocándolo apropiadamente en el tablero. Los muros pueden ser construidos en un flujo de lava específico o en su aldea. Los muros en cada localización tienen propósitos distintos, pero ambas opciones hacen uso de la tirada de dados para comprobar la fuerza del muro.



Paja



Madera



Piedra

*Después de colocar una loseta en un espacio de recurso, el jugador puede obtener un muro del material indicado y añadirlo a su reserva.*

Si un jugador desea obtener un muro de un material específico que ya no está disponible (incluyendo los muros que han sido descartados), un muro de un material más débil es sustituido — madera reemplaza a piedra y paja reemplaza a madera. Si un muro de paja es obtenido pero no hay disponibles, no se obtiene muro alguno.

## Tiradas de Dados

Las tiradas de dados se llevan a cabo para cada muro individualmente para determinar si el muro soportará la lava o será destruido por ella. El dado naranja representa la lava y el blanco el muro. Ambos dados se lanzan juntos una vez por el jugador activo y el dado que saque mayor puntuación gana, en caso de empate gana la lava.

Si el muro es de madera, un punto se añade al dado blanco. Si el muro es de piedra, dos puntos se añaden al dado blanco.

Si el muro gana la tirada, ha resistido a la lava y permanece en su lugar. Si la lava gana la tirada, la lava ha destruido el muro y éste es descartado del tablero. Los muros descartados vuelven a la pila de muros y pueden obtenerse más tarde.

<b>LAVA</b>	=	
<b>PAJA</b>	=	+0
<b>MADERA</b>	=	+1
<b>PIEDRA</b>	=	+2



*En la tirada de dados que se muestra, el muro de madera resiste la lava porque se le añade un punto al dado blanco.*

## Muros en Flujos de Lava

Los muros pueden ser construidos en un flujo de lava específico colocándolos cerca del borde de una loseta o del centro del tablero. Solamente pueden ser construidos donde es posible colocar una loseta a continuación (no al lado del borde de una aldea o del borde de la rejilla del tablero). Múltiples muros pueden ser construidos en flujos de lava distintos de una misma loseta.



*Este muro está construido apropiadamente.*



*Múltiples muros pueden ser construidos en distintos flujos de lava.*



*Múltiples muros no pueden ser construidos en el mismo flujo de lava.*



*Los muros no pueden ser construidos en un flujo de lava al lado del borde de una aldea.*



*Los muros no pueden ser construidos al lado del borde del tablero.*

Si un jugador desea colocar una loseta al lado de un flujo de lava bloqueado por un muro, debe primero lanzar los dados para ver si el muro resiste a la lava, con independencia del jugador que construyó el muro. Si la lava gana la tirada, el muro se retira del tablero y la loseta se puede colocar. Si el muro gana la tirada de dados, el muro permanece en su sitio y la loseta debe ser colocada en otro lugar. Lanzar los dados sólo se puede realizar una única vez por muro para cada colocación de losetas.

## Muros en Aldeas

Los muros pueden ser construidos en una aldea colocándolos en el borde coloreado de la aldea. Sirven como última línea de defensa contra los flujos de lava entrante. Los jugadores sólo pueden construir muros en su propia aldea.

Hay siete lados en cada aldea por donde la lava puede entrar y donde un único muro puede ser construido para contener la lava. Un muro puede ser construido incluso si no hay lava en contacto con la aldea en esa localización.

La existencia de un muro en una aldea no requiere una tirada de dados para colocar una loseta al lado. En cambio, protege a la aldea del daño causado por la lava entrante durante la fase de asignación de daño en el turno del jugador (ver *Medidor de Quemadura*).



*Los siete lados de una aldea que son vulnerables a la lava entrante.*



*No hay necesidad de lanzar los dados para colocar esta loseta al lado del muro. El muro permanece en su sitio.*

Si un muro ha sido construido en un flujo de lava pero un camino alternativo ha sido creado alrededor del muro, no es necesario tirar los dados para colocar la loseta al lado del muro. En lugar de ello, el muro es directamente descartado del tablero. La lava debe todavía conectar apropiadamente en la ubicación del muro retirado.



*Dado que un camino alternativo ha sido creado, el muro no resiste a la lava y es descartado sin lanzar los dados.*



*Esta loseta no puede ser colocada aquí, a pesar del camino alternativo, porque el flujo de lava bloqueado por el muro no conecta apropiadamente.*

Si un jugador intenta colocar una loseta al lado de más de un muro, se realiza una tirada de dados por cada muro afectado. Si al menos uno de los muros es derrotado por la lava, todos los muros adyacentes son retirados del tablero y la loseta puede ser colocada. Si todos los muros derrotan a la lava, la loseta debe ser colocada en otro lugar.



*Para poder colocar esta loseta, la lava debe derrotar al menos a uno de los muros en una tirada de dados.*

## Medidor de Quemadura

El Medidor de Quemadura es el marcador que rodea la isla en el tablero de juego. Se usa para marcar la temperatura actual de cada aldea a lo largo del juego. La temperatura aumenta cuando la lava entra en una aldea.

### Asignación de Daño

Al principio de cada turno, el jugador activo debe asignar el daño por todos los flujos de lava en contacto con su aldea. El daño se ve representado por la temperatura de la aldea en el Medidor de Quemadura.

Los flujos de lava entrantes que no estén bloqueados por un muro en la aldea causan que la temperatura en la aldea aumente 20 grados en el Medidor de Quemadura. Los flujos de lava que estén bloqueados por un muro en la aldea requieren de un lanzamiento de dados para determinar si el muro soporta la lava. Si el muro es destruido por la lava, la aldea aumenta 10 grados su temperatura en el Medidor de Quemadura y el muro se retira del tablero. Si gana, el muro permanece en su sitio y no se produce daño en la aldea debido a ese flujo.

Un jugador empezará evaluando el daño para cada flujo de lava no bloqueado, seguido de una tirada de dados por cada flujo de lava bloqueado por un muro, de izquierda a derecha. Una aldea no puede calentarse más allá de la última casilla del Medidor de Quemadura, pero todo el daño debe ser asignado completamente y retirar los muros destruidos.



**Paso 1:** aumenta la temperatura de la aldea en el Medidor de Quemadura 20 grados por cada flujo de lava no bloqueado — esta aldea deberá incrementar su temperatura en 40 grados.



**Paso 2:** tira el dado por cada flujo de lava bloqueado por un muro, de izquierda a derecha. Si la lava gana, el muro se retira y la temperatura de la aldea aumenta en 10 grados. Si el muro gana, permanece en su lugar y no se produce daño en la aldea para esa ubicación.

### Zonas de Peligro

Cuando una aldea se calienta en el Medidor de Quemadura, entra en tres zonas especiales, llamadas Zonas de Peligro. Cada Zona de Peligro tiene asignada una habilidad extra que se proporciona al jugador que controle la aldea que se encuentre en dicha zona. Cuando la aldea progresa hacia Zonas de Peligro más avanzadas, las habilidades adquiridas en las zonas previas permanecen, añadiendo la nueva habilidad. Las nuevas habilidades se aplican en la fase del turno en la que se llevaría a cabo la acción de forma normal.

- **Zona de Peligro 1:** El jugador puede construir un muro extra en su turno.
- **Zona de Peligro 2:** El jugador puede robar una Carta de Acción y construir un muro extra en su turno.
- **Zona de Peligro 3:** El jugador puede colocar una Loseta de Lava extra y robar una Carta de Acción y construir un muro extra en su turno.

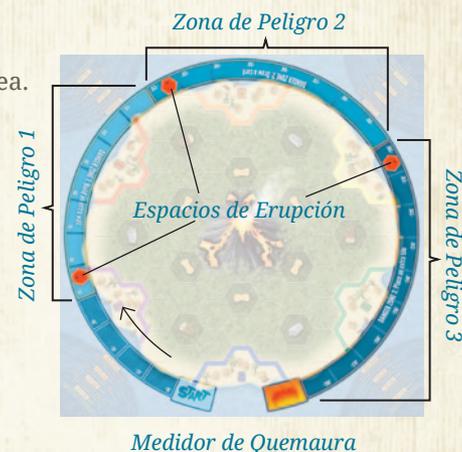
### Losetas de Erupción

Al principio del juego, las tres Losetas de Erupción se colocan boca abajo en una fila al lado del tablero de juego. El primer espacio de cada Zona de Peligro se llama Espacio de Erupción, el cual contiene un icono representando la Loseta de Erupción. La parte de atrás de cada Loseta de Erupción está numerada con la correspondiente Zona de Peligro.

El jugador cuya aldea sea la primera en caer o pasar un Espacio de Erupción en el Medidor de Quemadura debe colocar la correspondiente Loseta de Erupción después de que la asignación de daño se complete. Cuando la Loseta de Erupción sea colocada, las aldeas pertenecientes a todos los otros jugadores inmediatamente aumentan su temperatura 30 grados. Tras colocar la loseta, el turno continúa de forma normal, comenzando con la colocación de una Loseta de Lava.

Cada Loseta de Erupción es una nueva fuente de lava y no se le requiere que conecte a la fuente principal en el centro del tablero. Una Loseta de Erupción puede ser colocada en cualquier espacio del tablero que permita que todas las otras reglas de colocación sean respetadas (ver **Colocación de Losetas**). Si una Loseta de Erupción se coloca junto a un flujo de lava bloqueado por un muro, el muro es retirado inmediatamente del tablero (no se necesita tirada de dados).

Sólo una Loseta de Erupción puede ser colocada por turno. Si una segunda Loseta de Erupción es adquirida en el mismo turno, se la guarda el jugador correspondiente y la usará en el siguiente turno, después de asignar el daño.



Las Losetas de Erupción crean una nueva fuente de lava y no tienen por qué conectar con otros flujos de lava.



Si una Loseta de Erupción se coloca junto a una loseta existente, todos los flujos deben conectar apropiadamente.



Si una Loseta de Erupción se coloca junto a un flujo de lava bloqueado por un muro, el muro se descarta.

## Cartas de Acción

Las Cartas de Acción se usan para llevar a cabo acciones relacionadas con la erupción volcánica y la defensa de una aldea. Una Carta de Acción se juega descartándola y realizando la acción descrita en la carta. Un máximo de tres cartas se pueden conservar en la mano del jugador al final de su turno.

Cada Carta de Acción contiene el recurso de un muro, por el que la carta puede ser canjeada. En lugar de realizar la acción de la carta, un jugador puede escoger descartarla y añadir un nuevo muro del material especificado en su reserva. También puede descartar dos Cartas de Acción para una Colocación de Losetas de Lava adicional.

Tres Cartas de Acción se reparten a cada jugador al principio del juego. Después de colocar una loseta junto a una aldea, el jugador que la ha colocado roba una Carta de Acción por cada nuevo flujo de lava en contacto con la aldea, incluso si la aldea está protegida con un muro o la aldea no pertenece a jugador alguno. Un jugador puede también robar una Carta de Acción en cada turno si su aldea ha entrado o rebasado la segunda Zona de Peligro en el Medidor de Quemadura.



*Un jugador robaría una Carta de Acción adicional después de colocar esta loseta como se muestra.*



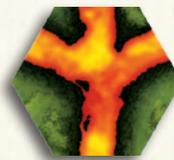
*Un jugador robaría dos Cartas de Acción adicionales después de colocar esta loseta como se muestra.*



*Dos Cartas de Acción pueden ser canjeadas para colocar una loseta de lava extra.*



*Cada Carta de Acción puede ser canjeada por un muro del material especificado.*



Si una loseta con uno o más muros se rota, reemplaza o retira, el muro es inmediatamente retirado del tablero.



*Si esta loseta es rotada, reemplazada, o removida, el muro es inmediatamente descartado.*

Si una loseta adyacente a una aldea es rotada o reemplazada, una nueva carta se robará sólo por los flujos de lava en contacto con la aldea en una nueva localización.



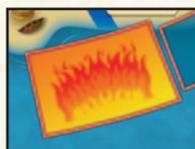
*Si esta loseta es rotada como se muestra, sólo se robará una Carta de Acción porque sólo hay un flujo de lava en una nueva localización en la aldea.*

El uso de una Carta de Acción para rotar, remover o reemplazar una loseta no debe causar que se violen las reglas de colocación (ver **Colocación de Losetas**). Las losetas que son removidas o reemplazadas se retiran del tablero. Ver la **Referencia de Losetas y Cartas** para más detalles.

## Fin del Juego

El juego termina cuando se da una de las siguientes situaciones:

1. Una aldea arde completamente alcanzando el último espacio en el Medidor de Quemadura y permaneciendo allí al final del turno del jugador. La pila con las Losetas de Lava restantes se retira del tablero y todos los demás jugadores juegan un último turno.



-o-

2. La pila de Losetas de Lava se termina. Cuando se coloque la última loseta, el jugador activo completa su turno y todos los jugadores juegan un último turno, incluido el jugador que colocó la última Loseta de Lava.

**El jugador cuya aldea tenga la menor temperatura en el Medidor de Quemadura gana!**

Si un Espacio de Erupción se encuentra por primera vez durante la ronda final del juego, la Loseta de Erupción se coloca de forma normal y las aldeas de los otros jugadores incrementan su temperatura en 30 grados.

En caso de empate, los ganadores suman puntos por todos los muros en sus aldeas y sus reservas. La piedra vale tres puntos, la madera dos y la paja uno. Luego se resta un punto por cada flujo de lava en contacto con la aldea del jugador. El jugador con más puntos totales gana.

Si una loseta en un espacio de recurso es rotada o reemplazada usando una Carta de Acción, no se recibirá un nuevo muro. Sin embargo, si es completamente removida del juego y se coloca una nueva loseta en una colocación posterior, se recibe un nuevo muro.



*Si una loseta en este espacio de recurso es rotada o reemplazada, no se recibe un muro nuevo.*

## REGLAS OPCIONALES

### Clanes — *Juego en equipo, 4 o 6 jugadores*

Al principio del juego, los jugadores se dividen en equipos de dos y se sientan con las aldeas enfrentadas una de otra. Los miembros del equipo controlan los clanes de las aldeas e intentan defender ambas aldeas juntos. Durante la fase de Cartas de Acción de un turno, un jugador puede elegir donar muros de su reserva o Cartas de Acción a su compañero. Cuando un jugador coloca una Loseta de Erupción, su compañero no incrementa en 30 grados la temperatura de su aldea. El juego termina cuando las losetas se terminan o cuando las aldeas de los dos miembros del equipo han

ardido completamente. Si sólo la aldea de un miembro del equipo ha ardido, el jugador con la aldea quemada puede seguir jugando de manera normal. El equipo ganador es el que tenga menor temperatura total al final del juego.

### Aniquilación — *Eliminación total*

El juego continúa hasta que sólo un jugador permanece en juego. Cada jugador cuya aldea haya ardido puede continuar colocando Losetas de Lava en los turnos subsiguientes, pero no recibe daño, ni puede jugar Cartas de Acción o construir muros. Si las Losetas de Lava se acaban, las losetas descartadas se barajan y

se reutilizan. Si no hubiera más losetas descartadas, los jugadores restantes continúan recibiendo daño, jugando cartas y construyendo muros en su turno. El último jugador en permanecer en juego es el ganador. Si no se pueden llevar a cabo más acciones, el jugador con menor temperatura gana el juego.

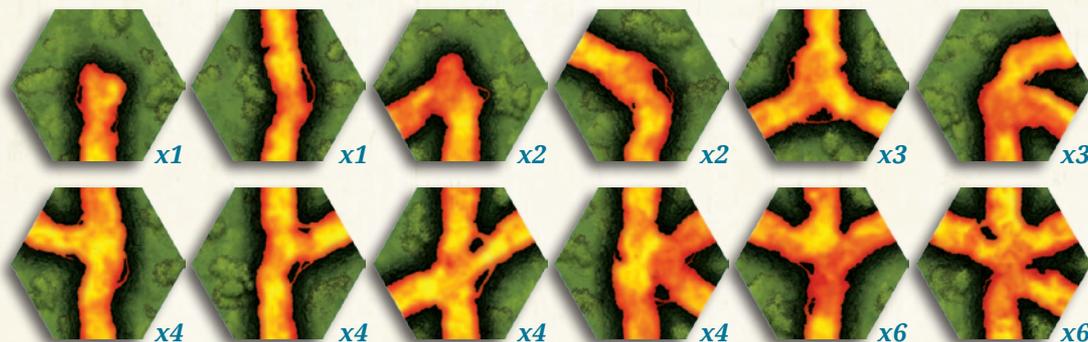
### Previsión de Lava — *Estrategia adicional*

Al principio del juego, tres pilas de Losetas de Lava se forman y se colocan boca arriba en el centro del tablero. Cada vez que se robe una Loseta de Lava, el jugador puede robarla de cualquiera de las pilas disponibles. Una vez la loseta se ha robado, no puede ser reemplazada por otra loseta, debe ser jugada. Los jugadores no pueden tratar de ver las losetas que no estén en lo alto de la pila.

*Si tienes alguna idea creativa que compartir con otros fans de Eruption™ o estás listo para probar nuevas variantes, visita [www.StratusGames.com](http://www.StratusGames.com).*

## REFERENCIA DE CARTAS Y LOSETAS

### Losetas de Lava



### Losetas de Erupción



### Réplica (×5)

#### Muro Equivalente: Piedra

Permite a un jugador rotar una loseta en juego en cualquier posición. La loseta debe permanecer en su ubicación actual. No se pueden violar las reglas de colocación con la rotación. Cualquier muro que hubiera en la loseta se retira inmediatamente.



### Flujo de Lava (×3)

#### Muro Equivalente: Paja

Permite a un jugador robar y colocar una nueva Loseta de Lava siguiendo las reglas estándar de colocación.



### Recolocación (×5)

#### Muro Equivalente: Paja

Permite a un jugador mover uno o más muros de su aldea a otra localización dentro de ella. Después de ello no puede quedar más de un muro en la misma localización.



### Sumidero (×4)

#### Muro Equivalente: Madera

Permite a un jugador retirar una loseta existente del tablero, junto con los muros construidos en ella. No se pueden violar las reglas de colocación debido a ello.



### Tembor (×5)

#### Muro Equivalente: Piedra

Permite a un jugador robar una nueva Loseta de Lava y reemplazar inmediatamente una existente en juego. La nueva loseta debe respetar las reglas de colocación. La loseta vieja se retira del juego junto con los muros que hubiera construidos en ella. Si no se puede realizar el reemplazo, se coloca aleatoriamente en la pila y se roba otra loseta.



### Lluvia (×4)

#### Muro Equivalente: Madera

Permite a un jugador disminuir 30 grados la temperatura de su aldea de inmediato.



### Refuerzo (×6)

#### Muro Equivalente: Paja

Permite a un jugador construir un muro inmediatamente de los disponibles en su reserva, además de la colocación de muros al final del turno.



### Bomba Volcánica (×4)

#### Muro Equivalente: Madera

Permite a un jugador retirar cualquier muro del tablero perteneciente a cualquier jugador.



También disponible en Stratus Games...



## Hazte Rico!

Excava un laberinto de túneles de mina, recoge todo el oro que puedas, y repele a los otros mineros. ¡Si eres el primero en salir de la mina con suficiente oro, ganarás!



## ¡LA CARRERA ESPACIAL HA COMENZADO!

Construye tantos cohetes como puedas y prepáralos para el lanzamiento. Tan pronto como la plataforma de lanzamiento esté construida, todos los cohetes "listos" para el lanzamiento despegarán... ¡pero ten cuidado con los sabotajes!

