



ERUPTION



Auf www.StratusGames.com findest Du ein Einführungsvideo zu diesem Spiel!

EINLEITUNG

Die Einwohner der Dörfer um den ruhenden Vulkan lebten friedlich miteinander bis – KABOOM! – der alte Vulkan wieder zum Leben erwachte, unzählige Flüsse geschmolzene Lava in alle Richtungen flossen und Vulkangestein vom Himmel fiel. Die Dörfer müssen nun, im Angesicht der Gefahr, alles tun, um ihre Heimat vor den ankommenden Lavaströmen zu schützen.

Dein Dorf ist dabei, niederzubrennen – hältst Du die Hitze aus?

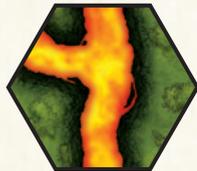
SPIELZIEL

- Beschütze Dein Dorf davor, von der ankommenden Lava verbrannt zu werden
- Leite die Lava in Richtung anderer Dörfer um

INHALT



1 Spielbrett



40 Lavaplättchen



3 Eruptionsplättchen



Stroh: 18

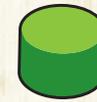
Holz: 15

Stein: 15

48 Mauern



36 Aktionskarten



6 Hitzemarker



2 Würfel

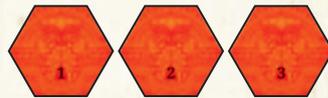
SPIELAUFBAU

1. Lege das Spielbrett in die Tischmitte.

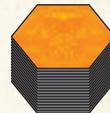
2. Mische das Aktionskartendeck und teile jedem Spieler 3 Karten aus. Lege die verbleibenden Karten als Nachziehstapel verdeckt neben das Spielbrett und lasse daneben etwas Platz für den Ablagestapel.



3. Platziere die Eruptionsplättchen verdeckt in einer Reihe neben dem Spielbrett.



4. Mische die Lavaplättchen und platziere sie verdeckt als Nachziehstapel in der Mitte des Spielbretts.



5. Jeder Spieler erhält eine Mauer von jeder Sorte (Stroh, Holz und Stein). Die Mauern jedes Spielers bilden seinen Vorrat.



6. Jeder Spieler wählt ein Heimatdorf.

Die Heimatdörfer müssen wie gezeigt verteilt werden:



7. Jeder Spieler platziert einen Hitzemarker mit der Farbe seines Dorfes auf dem Startpunkt der Hitzeleiste.



8. Jeder Spieler würfelt, um den Startspieler zu bestimmen. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Anmerkung Grüne Kästen enthalten Anmerkungen zu den Regeln. Um beim ersten Durchlesen den Lesefluss nicht zu stören, kannst Du diese Anmerkungen übergehen.

ÜBERBLICK

Lavaplättchen

Die Spieler platzieren die Lavaplättchen, um den Lavastrom vom Vulkan in der Inselmitte zu den umgebenden Dörfern zu leiten. Sobald Lava in ein Dorf fließt, steigt die Temperatur, bis das Dorf vollständig abgebrannt ist.

Mauern

Die Spieler bauen Mauern aus Stroh, Holz oder Stein auf die Lavaflüsse oder um ihr Dorf herum, um die Lava so lange wie möglich abzuhalten. Würfelwürfe entscheiden, ob die Mauer der Lava standhält oder von ihr zerstört wird.

Aktionskarten

Aktionskarten werden benötigt, um Aktionen in Verbindung mit dem Vulkanausbruch auszuführen oder um das Dorf zu schützen. Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn 3 Karten, weitere Karten werden gezogen, sobald ein Lavastrom das Dorf erreicht.

Hitzeleiste

Die Hitzeleiste wird benötigt, um mit den Hitzemarkern die aktuelle Temperatur jedes Dorfes anzuzeigen. Während es im Dorf immer heißer wird, wandert der Hitzemarken durch 3 Gefahrenzonen, die den betreffenden Spielern Zusatzfähigkeiten verleihen.

Eruptionsplättchen

Die Eruptionsplättchen sind besondere Plättchen, die eine neue Lavaquelle bilden und nicht mit anderen Lavaströmen verbunden werden müssen. Die 3 Eruptionsplättchen kommen ins Spiel, sobald ein Spieler die jeweilige Gefahrenzone auf der Hitzeleiste erreicht.

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler platzieren alle Spieler in ihrem Zug Lavaplättchen und verteidigen ihr Dorf mit Mauern oder durch das Ausspielen von Aktionskarten. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis alle Lavaplättchen platziert wurden oder ein Dorf abgebrannt ist (siehe **Spielende**).

Züge

Jeder Zug besteht aus den folgenden Schritten:

1. Erhöhe die Hitze für jeden Lavastrom, der Dein Dorf erreicht (siehe **Hitzeleiste**).
2. Ziehe und platziere ein Lavaplättchen (siehe **Plättchen auslegen**).
3. Spiele beliebig viele Aktionskarten aus (siehe **Aktionskarten**). Maximal 3 Karten dürfen am Zugende in der Hand behalten werden
4. Baue bis zu einer Mauer (siehe **Mauern**).

Die Zugreihenfolge wird in jeder Ecke des Spielfeldes beschrieben und bietet während des Spiels einen schnellen Überblick.

1. ASSESS DAMAGE
• +20 for each unblocked lava flow
• Roll for blocked lava flows (1 to 10)
• -10 for each burned up wall

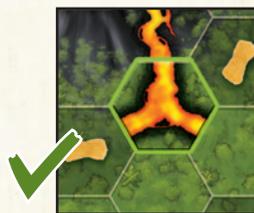
2. PLACE A TILE
• Place 2 tiles if in Danger Zone 3
• Draw cards if lava contacts a village

3. PLAY CARDS (optional)
• Draw a card if in Danger Zone 2 or 3
• Trade in 2 cards to place an extra tile
• 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

Plättchen auslegen

Lavaplättchen werden auf dem Spielbrett platziert, um den Lavastrom des Vulkans darzustellen. Um ein Plättchen anzulegen, zieht der betreffende Spieler ein Plättchen aus dem Vorrat und legt dieses passend an. Solange ein Plättchen angelegt werden kann, muss es ausgespielt werden, selbst wenn es einen Nachteil für den Spieler nach sich zieht. Wenn ein Plättchen nicht ausgelegt werden kann, wird es an eine zufällige Position des Nachziehstapels gelegt und ein neues Plättchen gezogen. Die anderen Spieler dürfen das Plättchen vor dem Auslegen betrachten und Ratschläge geben.



Jedes Plättchen muss:

- auf die hexagonalen Felder des Spielbretts gelegt werden



- zu allen angrenzenden Plättchen passen



- durch einen schon bestehenden Lavastrom mit der Spielfeldmitte oder einem Eruptionsplättchen verbunden sein



Plättchen auslegen (Fortsetzung)

Lava darf:

- in ein Dorf fließen

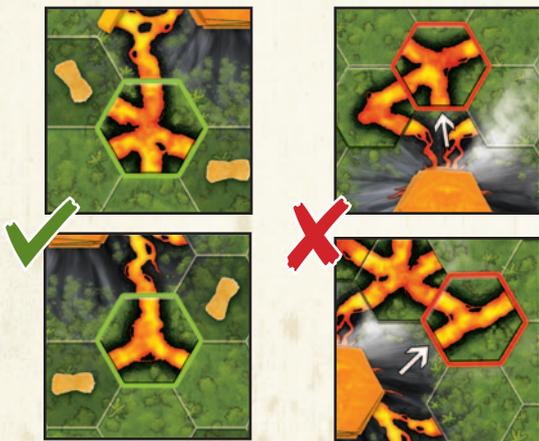


- aus dem Raster zwischen den Dörfern fließen



Lava darf nicht:

- die Spielfeldmitte an einer Stelle berühren, an der keine Lava fließt



Siehe *Hinweise zu den Plättchen und Karten* für die Verteilungen.

Mauern

Die Spieler errichten Mauern aus Stroh, Holz und Stein, um den Lavastrom so lange wie möglich zurückzuhalten.

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn eine Mauer von jeder Sorte, die den Vorrat des Spielers bilden. Ein Spieler erhöht seinen Vorrat mit einer zusätzlichen Mauer, sobald er ein Plättchen auf ein Ressourcenfeld legt oder eine Aktionskarte gegen eine Mauer eintauscht (siehe *Aktionskarten*).

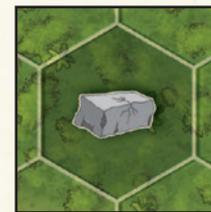
Ein Spieler errichtet eine Mauer, indem er diese aus seinem Vorrat nimmt und auf dem Spielbrett platziert. Mauern können an einem Lavastrom oder in dem eigenen Dorf errichtet werden. Die Mauern in den unterschiedlichen Regionen dienen verschiedenen Zwecken, dennoch benötigen beide einen Würfelwurf, um zu entscheiden, ob die Mauer der Lava standhält.



Stroh



Holz



Stein

Nachdem ein Plättchen auf ein Ressourcenfeld gelegt wurde, darf der Spieler eine Mauer der entsprechenden Sorte in seinen Vorrat legen.

Sollte eine Mauer der entsprechenden Sorte nicht länger verfügbar sein (einschließlich der entfernten Mauern), erhält dieser eine Mauer aus einem schwächeren Material – Holz ersetzt Stein und Stroh ersetzt Holz. Wenn ein Spieler eine Strohmauer erhalten sollte, aber keine verfügbar ist, erhält er nichts.

Würfelwürfe

Es wird gewürfelt, um zu bestimmen, ob eine bestimmte Mauer der Lava standhält oder von ihr zerstört wird. Der orangefarbene Würfel repräsentiert die Lava und der weiße Würfel die Mauer. Beide Würfel werden gleichzeitig vom aktuellen Spieler geworfen. Der Würfel mit der höheren Zahl gewinnt, bei einem Unentschieden ist die Lava siegreich.

Eine Mauer aus Holz erhält +1 auf den Würfelwurf, eine Steinmauer sogar +2.

Sollte die Mauer siegreich sein, konnte sie der Lava standhalten und verbleibt an ihrem Platz. Gewinnt jedoch die Lava, wird die Mauer zerstört und vom Spielbrett entfernt. Entfernte Mauern können später wieder erhalten und erneut benutzt werden.

LAVA	=	
STROH	=	 +0
HOLZ	=	 +1
STEIN	=	 +2



In diesem Beispiel hält die Holzmauer der Lava stand, da ein Punkt zu dem Würfelwert des weißen Würfels hinzugefügt wird.

Mauern an einem Lavaström

Mauern können an einem Lavaström platziert werden, indem die Mauer auf die Kante eines Plättchens oder der Spielfeldmitte gesetzt wird. Sie können nur an Orten platziert werden, an denen es möglich ist, ein weiteres Plättchen anzulegen (nicht an die Dorfgrenze oder den Spielfeldrand). Es können mehrere Mauern auf separate Lavaströme eines Lavaplättchens gesetzt werden.



Diese Mauer ist richtig gesetzt.



Mehrere Mauern können auf unterschiedliche Lavaströme gesetzt werden.



Mehrere Mauern können nicht auf denselben Lavafluss gesetzt werden.

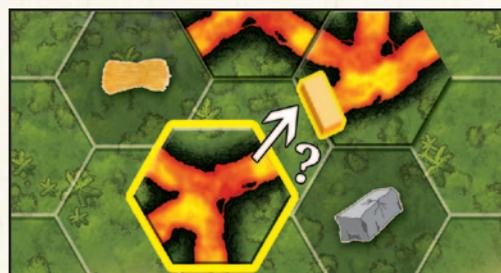


Mauern können nicht auf einen Lavafluss benachbart zur Dorfgrenze gesetzt werden.



Mauern können nicht angrenzend zum Spielfeldrand gesetzt werden.

Sollte ein Spieler ein Lavaplättchen auf ein Feld legen wollen, dass durch eine Mauer blockiert wird, muss dieser zuerst beide Würfel werfen, um zu prüfen, ob die Mauer der Lava standhält. Sollte die Lava gewinnen, wird die Mauer entfernt und das Plättchen an die entsprechende Stelle gelegt. Wenn die Mauer gewinnt, hält diese stand und das Plättchen muss auf ein anderes Feld gelegt werden. Für jede Mauer darf nur einmal pro Runde ein Würfelwurf ausgeführt werden.



Damit dieses Plättchen auf diese Stelle gelegt werden kann, muss die Lava die Mauer durch einen Würfelwurf überwinden.

Mauern in einem Dorf

Mauern können in einem Dorf errichtet werden, indem diese auf die gefärbten Dorfgrenzen gesetzt werden. Sie dienen als letzte Befestigung gegen die ankommenden Lavamassen. Die Spieler dürfen nur Mauern in ihren eigenen Dörfern errichten.

Jedes Dorf besitzt 7 Seiten, von denen die Lava hereinströmen kann und je eine Mauer gebaut werden kann. Eine Mauer kann auch gebaut werden, wenn der Ort über keinen Kontakt zur Lava verfügt.

Das Errichten einer Mauer erfordert keinen Würfelwurf. Stattdessen beschützt sie das Dorf vor Schaden durch die ankommende Lava während der Schadensphase (siehe **Hitzeleiste**).



Die 7 Seiten des Dorfes, die vor der ankommenden Lava geschützt werden können.



Es gibt keinen Grund, Würfel zu werfen, um das Lavaplättchen zu platzieren. Die Mauer verbleibt an ihrem Platz.

Wenn eine Mauer auf einem Lavaström gebaut wurde und ein alternativer Weg entstanden ist, wird kein Würfelwurf benötigt, um die Mauer zu entfernen. Die Lava muss jedoch weiterhin korrekt mit den angrenzenden Teilen verbunden werden.



Da ein alternativer Weg erzeugt wurde, hält die Mauer der Lava nicht mehr stand und wird ohne einen Würfelwurf entfernt.



Dieses Plättchen kann hier nicht platziert werden, da es trotz des alternativen Weges nicht korrekt an benachbarte Plättchen angrenzt.

Wenn ein Spieler versucht, ein Plättchen auf ein Feld zu legen, an dem mehrere Mauern angrenzen, muss für jede Mauer ein Würfel geworfen werden. Wenn dadurch mindestens eine Mauer zerstört wird, werden alle angrenzenden Mauern entfernt und das Lavaplättchen platziert. Wenn alle Mauern der Lava standhalten, muss das Plättchen auf ein anderes Feld gelegt werden.



Um das Plättchen auf dieses Feld zu legen, muss die Lava mindestens eine der Mauern durch einen Würfelwurf besiegen.

Hitzeleiste

Die Hitzeleiste ist der Balken, der die Insel umgibt. Sie wird benötigt, um die aktuelle Temperatur jedes Dorfes während des Spiels anzuzeigen. Die Temperatur erhöht sich, sobald Lava in das Dorf eindringt und Brandschäden verursacht.

Schadenshöhe

Zu Beginn jeder Runde muss der aktuelle Spieler den Schaden durch die eintretende Lava in das Dorf bestimmen. Schaden wird durch die Temperatur im Dorf auf der Hitzeleiste dargestellt.

Ankommende Lavaströme, die nicht durch eine Mauer aufgehalten werden, heizen das Dorf um 20 Grad auf der Hitzeleiste auf. Lavaströme, die durch eine Mauer gestoppt werden, verursachen einen Würfelwurf, um zu bestimmen, ob die Mauer standhält. Sollte die Mauer zerstört werden, erhöht sich die Temperatur im Dorf um 10 Grad und die Mauer wird aus dem Spiel entfernt. Ansonsten bleibt die Mauer im Spiel und das Dorf erleidet durch diesen Lavaström keinen Schaden.

Zuerst wird die Temperaturerhöhung durch ungeblockte Lavaströme auf der Hitzeleiste notiert, danach wird ein Würfel für jede Mauer, die einen Lavaström blockt, geworfen, hierbei gehen die Spieler von links nach rechts vor. Ein Dorf kann sich nur bis zum letzten Feld der Hitzeleiste aufheizen, dennoch sollte die Schadenszuweisung zu Ende geführt und zerstörte Mauern entfernt werden.



Schritt 1: Erhöhe die Dorftemperatur um 20 Grad für jeden ungeblockten Lavafluss – dieses Dorf erhitzt sich dabei um 40 Grad.



Schritt 2: Würfle für jede Mauer, die einen Lavaström blockt, von links nach rechts. Wenn die Lava gewinnt, wird die Mauer entfernt und die Temperatur auf der Hitzeleiste erhöht sich um 10 Grad. Hält die Mauer stand, bleibt sie bestehen und das Dorf erhält keinen Schaden aus dieser Gefahrenquelle.

Gefahrenzonen

Während es im Dorf immer wärmer wird, betritt es auf der Hitzeleiste 3 Spezialgebiete, genannt Gefahrenzonen. Bei jeder Gefahrenzone werden die Spieler, die sich darin befinden, mit Sonderfertigkeiten unterstützt. Mit jeder weiteren Gefahrenzone erhalten die Spieler neue Sonderfertigkeiten, zusätzlich zu den vorherigen. Neue Fertigkeiten können in der Phase angewendet werden, in der ähnliche Aktionen normalerweise ausgeführt werden.

- **Gefahrenzone 1:** Der Spieler darf in seinem Zug eine weitere Mauer bauen.
- **Gefahrenzone 2:** Der Spieler darf eine Aktionskarte ziehen und eine weitere Mauer bauen.
- **Gefahrenzone 3:** Der Spieler darf ein weiteres Lavaplättchen legen und eine Aktionskarte ziehen sowie eine weitere Mauer bauen.

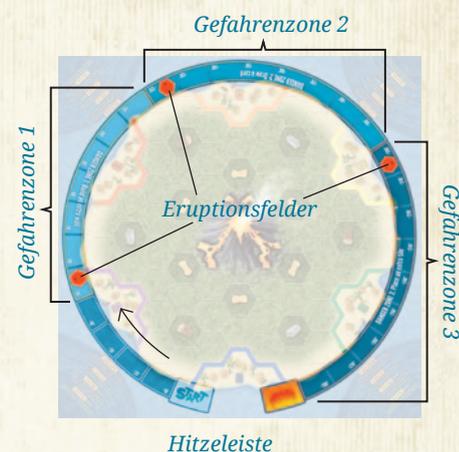
Eruptionsplättchen

Zu Beginn des Spiels werden die 3 Eruptionsplättchen in einer Reihe verdeckt auf dem Tisch platziert. Das erste Feld einer Gefahrenzone wird Eruptionsfeld genannt. Es enthält das Bild eines Eruptionsplättchens. Die Rückseite der Eruptionsplättchen verfügt über eine zu den Gefahrenzonen passende Zahl.

Der Spieler, dessen Dorf zuerst auf einem Eruptionsfeld landet oder darüber hinaus erhitzt wird, muss das entsprechende Eruptionsplättchen nach der Bestimmung der Schadenshöhe ausspielen. **Wenn das Eruptionsplättchen ausgespielt wird, erhöht sich die Hitze bei allen anderen Spielern sofort um 30 Grad.** Nachdem das Plättchen gelegt wurde, wird der Zug nochmals ausgeführt, beginnend mit dem Platzieren eines Lavaplättchens.

Jedes Eruptionsplättchen ist eine neue Lavaquelle und benötigt keine Verbindung zur Hauptquelle in der Mitte des Spielfeldes. Ein Eruptionsplättchen darf auf jedes Feld gelegt werden, hierbei gelten die gleichen Regeln wie bei den Lavaplättchen (siehe Plättchen auslegen). Wenn ein Eruptionsplättchen an einen Lavaström gelegt wird, auf dem sich eine Mauer befindet, wird diese sofort zerstört (kein Würfelwurf wird benötigt).

Pro Zug kann nur ein Eruptionsplättchen ausgespielt werden. Sollte ein Spieler ein zweites Eruptionsplättchen in einem Zug erhalten, behält er dieses bis zu seinem nächsten Zug.



Eruptionsplättchen bilden eine neue Lavaquelle und benötigen keine Verbindung zu einem Lavaström.



Wenn ein Eruptionsplättchen an ein Lavaplättchen gelegt wird, müssen die Regeln für das Platzieren eines Plättchens eingehalten werden.



Wenn ein Eruptionsplättchen an ein Lavaplättchen angelegt wird, das durch eine Mauer begrenzt wird, folgt die sofortige Entfernung der Mauer.

Aktionskarten

Aktionskarten werden benutzt, um Aktionen in Verbindung mit dem Vulkanausbruch und der Verteidigung des Dorfes auszuführen. Eine Aktionskarte wird benutzt, indem diese abgelegt und die darauf beschriebene Aktion ausgeführt wird. Ein Spieler darf am Ende seines Zuges maximal 3 Aktionskarten in der Hand behalten.

Jede Aktionskarte besitzt auch einen Mauertyp, gegen den die Karte eingetauscht werden kann. Anstatt eine Aktion auszuführen, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt und eine entsprechende Mauer in den Vorrat gelegt. Weiterhin können je 2 Aktionskarten abgeworfen werden, um ein weiteres Lavaplättchen auszuspielen.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 3 Aktionskarten. Nachdem ein Plättchen an einem Dorf platziert wurde, erhält der Spieler eine Aktionskarte für jeden Lavastrom, der die Dorfgrenze berührt, selbst wenn diese Grenze durch eine Mauer geschützt ist oder das Dorf von keinem Spieler kontrolliert wird. Die Spieler dürfen ebenfalls eine Aktionskarte zu Beginn des Zuges ziehen, sobald ihr Dorf die zweite Gefahrenzone auf der Hitzeleiste erreicht.



Ein Spieler zieht eine Aktionskarte, nachdem das Plättchen wie auf dem Bild platziert wurde.



Ein Spieler zieht zwei zusätzliche Aktionskarten, nachdem das Plättchen wie auf dem Bild platziert wurde.



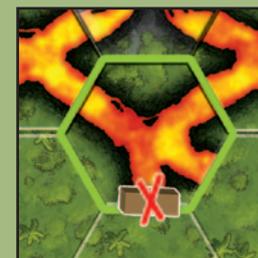
Zwei beliebige Aktionskarten können gegen die Platzierung eines weiteren Lavaplättchens eingetauscht werden.



Jede Aktionskarte kann gegen eine bestimmte Mauer getauscht werden.



Wenn ein Plättchen mit einer oder mehreren Mauern gedreht, entfernt oder ersetzt wird, werden die Mauern sofort aus dem Spiel entfernt.



Wenn dieses Plättchen gedreht, entfernt oder ersetzt wird, wird die Mauer sofort entfernt.

Wenn ein Plättchen an einem Dorf gedreht oder ersetzt wird, werden nur für neue Kontaktstellen mit dem Dorf Aktionskarten gezogen.



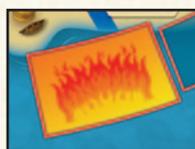
Wenn dieses Plättchen wie dargestellt gedreht wird, wird nur eine Aktionskarte gezogen, da sich nur ein Lavastrom in Kontakt mit einer neuen Stelle des Dorfes befindet.

Wird durch eine Aktionskarte ein Plättchen gedreht, entfernt oder ersetzt, dürfen dabei keine Regeln verletzt werden (siehe **Plättchen auslegen**). Plättchen, die entfernt oder ersetzt wurden, werden aus dem Spiel entfernt. Siehe **Hinweise zu den Plättchen und Karten** für weitere Details zu den Karten.

Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

1. Ein Dorf brennt komplett ab, indem das letzte Feld der Hitzeleiste am Ende des Zuges erreicht wurde. Der verbleibende Lavaplättchenstapel wird aus dem Spiel entfernt und alle anderen Spieler führen noch eine weitere Runde aus.



-oder-

2. Der Vorratsstapel der Lavaplättchen ist aufgebraucht. Nachdem das letzte Plättchen gelegt wurde, beendet der aktuelle Spieler seinen Zug und jeder Spieler erhält anschließend noch genau eine Runde, inklusive des Spielers, der das letzte Lavaplättchen gelegt hat.

Der Spieler, dessen Dorf sich auf dem niedrigsten Temperaturfeld der Hitzeleiste befindet, gewinnt!

Wenn ein Eruptionsfeld zum ersten Mal während der letzten Runde überschritten wird, erfolgt die Platzierung des entsprechenden Eruptionsplättchens wie beschrieben und die Temperatur der anderen Dörfer erhöht sich um 30 Grad.

Im Falle eines Unentschiedens zählen die Gewinner ihre Punkte für alle Mauern im Dorf und in ihrem Vorrat zusammen. Stein ist 3 Punkte wert, Holz 2 Punkte und Stroh 1 Punkt. Danach wird ein Punkt für jeden Lavastrom in Kontakt mit dem Dorf des Spielers abgezogen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger.

Wenn ein Plättchen auf einem Rohstofffeld durch eine Aktionskarte gedreht oder ersetzt wird, erhält der Spieler keine neue Mauer. Wird das Plättchen jedoch entfernt und ein neues an diese Stelle gelegt, erhält der Spieler dafür eine Mauer.



Wenn ein Plättchen auf diesem Rohstofffeld gedreht oder ersetzt wird, erhält der Spieler keine neue Mauer.

OPTIONALE REGELN

Clans — *Teamspiel; 4 oder 6 Spieler*

Zu Beginn des Spiels teilen sich die Spieler in Zweier-teams auf, die sich gegenüber platzieren. Die Spieler kontrollieren alle Dörfer des gleichen Clans und können beide verteidigen. Während der Aktionskartenphase eines Zuges darf ein Clanmitglied seinem Partner Aktionskarten oder Mauern aus seinem Vorrat geben. Platziert ein Spieler ein Eruptionsplättchen, bekommt das Dorf keine Temperaturerhöhung um 30 Grad. Das Spiel endet, wenn entweder der Nachziehstapel aufgebraucht ist oder die Dörfer beider Clanmitglieder komplett verbrannt sind. Wenn nur ein Dorf verbrannt ist, darf der Spieler dieses Dorfes

seinen Zug normal durchführen. Das Siegerteam ist das Team mit der niedrigsten Durchschnittstemperatur am Spielende.

Vernichtung — *Völlige Zerstörung*

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler verbleibt. Jeder Spieler, dessen Dorf abgebrannt ist, darf in seinem Zug Lavaplättchen platzieren, jedoch bekommt er keinen weiteren Schaden und darf keine Aktionskarten und Mauern ausspielen. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, werden die abgelegten Plättchen gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet. Sollten keine weiteren Plättchen vorhanden sein, wird das Spiel dennoch fortgesetzt. Die Spieler bekom-

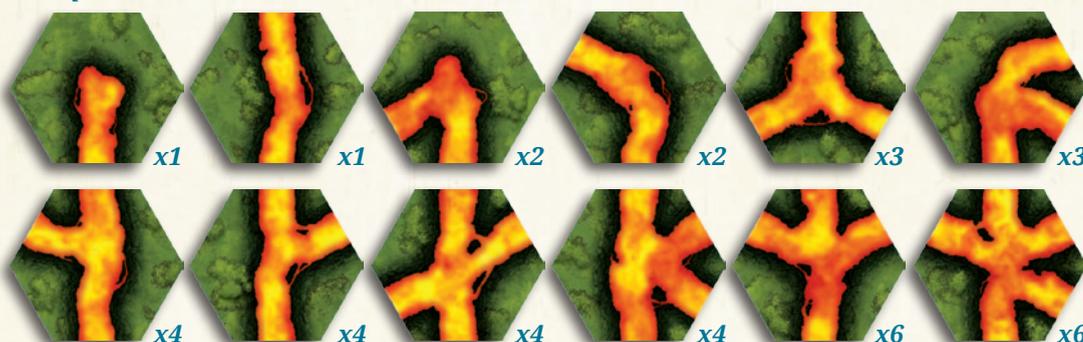
men in ihrem Zug weiterhin Schaden, können Karten ausspielen und Mauern errichten. Der letzte im Spiel verbleibende Spieler gewinnt. Sollten keine weiteren Aktionen ausgeführt werden können, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Temperatur auf der Hitzeleiste.

Lavavorhersage — *Zusätzliche Strategie*

Zu Beginn des Spiels werden 3 Lavastapel gebildet und offen in der Spielfeldmitte platziert. Immer wenn ein Lavaplättchen gezogen wird, kann sich der Spieler entscheiden, von welchem Stapel er das Plättchen zieht. Nachdem ein Plättchen aufgenommen wurde, darf es nicht mehr gegen ein anderes getauscht werden. Den Spielern ist es verboten, die darunterliegenden Plättchen zu betrachten.

HINWEISE ZU DEN PLÄTTCHEN UND KARTEN

Lavaplättchen



Eruptionsplättchen



Nachbeben (x5)

Entsprechende Mauer: Stein

Erlaubt dem Spieler, ein beliebiges Plättchen auf dem Spielbrett zu drehen. Das Plättchen darf nicht auf eine andere Position gelegt werden. Nach der Drehung dürfen die Regeln für das Legen von Plättchen nicht verletzt werden. Alle Mauern auf diesem Plättchen werden sofort entfernt.



Lavafluss (x3)

Entsprechende Mauer: Stroh

Erlaubt einem Spieler, ein weiteres Lavaplättchen zu ziehen und nach den Standardregeln zu platzieren.



Befestigen (x6)

Entsprechende Mauer: Stroh

Erlaubt einem Spieler, sofort eine weitere Mauer aus seinem Vorrat zu bauen, zusätzlich zu der Mauer, die er am Zugende platzieren darf.



Senkgrube (x4)

Entsprechende Mauer: Holz

Erlaubt dem Spieler, ein beliebiges Plättchen auf dem Spielfeld mitsamt den darauf befindlichen Mauern zu entfernen, solange dadurch keine Spielregeln verletzt werden.



Beben (x5)

Entsprechende Mauer: Stein

Erlaubt einem Spieler, ein neues Lavaplättchen zu ziehen und ein auf dem Spielbrett befindliches Lavaplättchen damit zu ersetzen, solange dadurch keine Regeln verletzt werden. Das alte Plättchen wird mit den darauf befindlichen Mauern aus dem Spiel entfernt. Sollte kein Plättchen ersetzt werden können, wird das Lavaplättchen wieder an eine zufällige Position des Nachziehstapels gelegt.



Regen (x4)

Entsprechende Mauer: Holz

Erlaubt einem Spieler, die Temperatur seines Dorfes auf der Hitzeleiste sofort um 30 Grad zu senken.



Versetzen (x5)

Entsprechende Mauer: Stroh

Erlaubt einem Spieler, eine oder mehrere Mauern in seinem Dorf beliebig im Dorf zu verschieben. Nach der Verschiebung darf sich weiterhin nicht mehr als eine Mauer an einem Ort befinden.



Vulkanbombe (x4)

Entsprechende Mauer: Holz

Erlaubt einem Spieler, eine beliebige auf dem Spielbrett befindliche Mauer zu entfernen.



Weitere Spiele von Stratus Games...



Werde reich!

Grabe Dich durch ein Labyrinth aus Tunneln, sammle das Gold und wehre andere Goldgräber ab. Sei der Erste, der die Mine mit genügend Gold verlässt und gewinne das Spiel!



DER WETTLAUF INS ALL BEGINNT!

Konstruiere möglichst viele Raketen und bereite diese zum Start vor. Sobald die Startrampe einsatzbereit ist, werden alle startbereiten Raketen gezündet...aber achte auf Sabotage!

