



ERUPTION™



Een instructievideo om dit spel te spelen bekijken, bezoek www.StratusGames.com

INLEIDING

De inwoners van de dorpen rond een slapende vulkaan leefden vrolijk in vrede tot - KABOOM - de oude vulkaan terug tot leven sprong, rivieren van smeltende lava loslatend in alle richtingen en vulkanische rook in de lucht schietend. De dorpen, die de ondergang tegemoet gaan, moeten alles in hun macht doen om hun huizen te beschermen tegen de opkomende lava.

Jouw dorp staat op het punt op te branden - Kan jij tegen de hitte?

DOEL VAN HET SPEL

- Voorkom dat jouw dorp verwoest wordt door de opkomende lava
- Stuur de lava in de richting van de andere dorpen in plaats van het jouwe

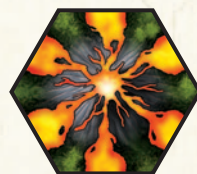
INHOUD



1 speelbord



40 lavategels



3 uitbarstingstegels



stro : 18

hout : 15

steen : 15

48 muren



36 actiekaarten



6 scorestenen



2 dobbelstenen

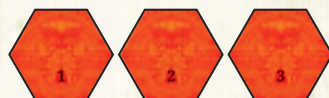
SPELVOORBEREIDING

1. Plaats het spelbord in het midden van de tafel.

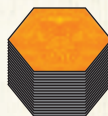
2. Schud de stapel actiekaarten en deel drie kaarten aan elke speler. Plaats de rest van de stapel naast het spelbord als trekstapel en voorzie ernaast plaats voor een aflegstapel.



3. Plaats de uitbarstingstegels gedekt in een rij naast het bord.



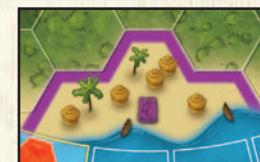
4. Schud de lavategels en leg ze gedekt als een stapel in het midden van het spelbord.



5. Geef elke speler één muur van elk materiaal (stro, hout en steen). Deze muren vormen de voorraad van de speler.



6. Elke speler kiest een nabijgelegen dorp om te verdedigen. De spelersdorpen moeten als volgt verdeeld worden:



7. Elke speler plaatst een scoresteen van z'n eigen dorpskleur op het startvak van de Brandmeter.



8. Elke speler gooit de dobbelstenen om de startspeler te bepalen - de hoogste waarde begint.

Verduidelijk Secties in groene kaders zoals deze bevatten regelverduidelijkingen die niet essentieel zijn voor het spelen van het spel. Je kan ze de eerste keer overslaan om het spel makkelijker te leren.

OVERZICHT

Lavategels

Spelers plaatsen lavategels om de lavastroom van het centrum van het eiland van de vulkaan naar de omliggende dorpen te leiden. Als er lava in een dorp komt, stijgt de temperatuur van het dorp tot het volledig opbrandt.

Muren

Spelers bouwen muren, gemaakt van stro, hout en steen op lavastromen en in hun dorpen om de lava zo lang mogelijk tegen te houden. Dobbelsteenworpen bepalen of een muur al dan niet efficiënt de lava tegenhoudt of erdoor wordt vernietigd.

Actiekaarten

Actiekaarten worden gebruikt om acties uit te voeren die betrekking hebben op de vulkanische uitbarsting en het verdedigen van het dorp. Drie kaarten ontvangen de spelers bij het begin van het spel en nieuwe kaarten worden getrokken als de lava contact maakt met een dorp.

Brandmeter

De Brandmeter wordt gebruikt om de huidige temperatuur van elk dorp bij te houden. Deze stand wordt aangegeven met de scoresteen. Als een dorp opwarmt, doorloopt het drie verschillende gevarenczones, die extra eigenschappen aan de speler van dit dorp levert.

Uitbarstingstegels

Uitbarstingstegels zijn speciale tegels die een nieuwe bron van lava zijn, die niet naast bestaande lavastromen moeten worden geplaatst. De drie uitbarstingstegels worden weergegeven op de brandmeter. Ze worden geplaatst door de spelers wiens scoresteen als eerste deze plaats bereikt op de brandmeter.

SPELVERLOOP

Beginnende met de startspeler, leggen de spelers om beurten lavategels en verdedigen ze hun dorpen door muren te bouwen en actiekaarten te spelen. Het spel gaat kloksgewijs verder tot alle lavategels zijn geplaatst of één dorp volledig is opgebrand. (zie *Einde van het spel*).

Ronde

Elke ronde bestaat uit volgende stappen, in volgorde :

1. Bereken schade voor elke lavastroom in contact met jouw dorp (zie *Brandmeter*).
2. Trek en plaats een lavategel (zie *Tegels plaatsen*).
3. Speel zoveel actiekaarten als gewenst (zie *Actiekaarten*). Er mogen maximum drie kaarten gehouden worden op het einde van een beurt.
4. Bouw één muur, indien gewenst (zie *Muren*).

Bekijk het rondeverloop op elke hoek van het speelbord voor assistentie tijdens het spel.

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

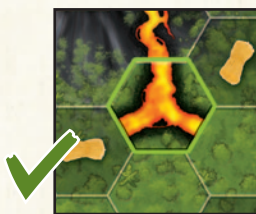
2. PLACE A TILE
• Place 2 tiles if in Danger Zone 3
• Draw cards if lava contacts a village

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

Tegels plaatsen

Lavategels die op het speelbord worden geplaatst, stellen een lavastroom voor van de vulkaan. Om een tegel te plaatsen, trekt de speler een tegel van de stapel en plaatst hem volgens de plaatsingsregels. Indien een tegel kan gespeeld worden, moet deze gelegd worden, zelfs indien de speler niet tevreden is met de mogelijke opties. Indien een tegel niet kan gespeeld worden, wordt deze tegel willekeurig terug in de stapel gestopt en wordt er een andere tegel getrokken. Wanneer een tegel wordt geplaatst, mogen de andere spelers suggesties doen waar hem te plaatsen.

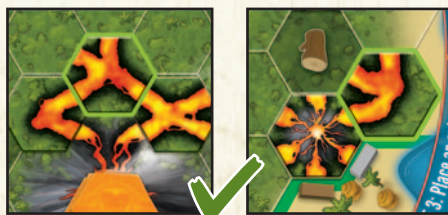


Elke tegel moet :

- volledig geplaatst worden op een hexagonale lege plaats



- passen aan aangrenzende tegels langs alle kanten



- aan een lavastroom aansluiten van het centrum van het bord of een uitbarstingstegel.



Tegels plaatsen (vervolg)

Lava mag:

- in een dorp vloeien

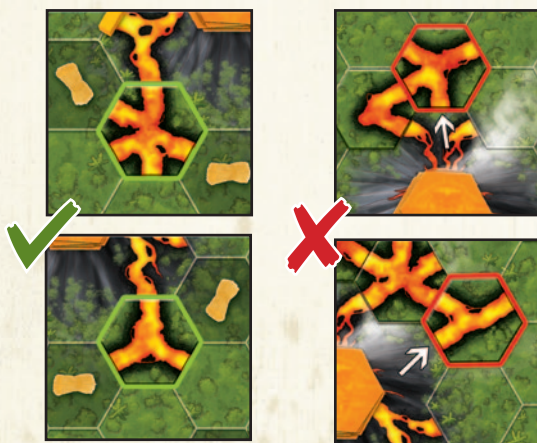


- van het bord lopen tussen dorpen



Lava mag niet:

- het centrum van het bord raken waar geen lavastroom aanwezig is



Zie *Tegel-en kaartoverzicht* voor de lavategelverdeling.

Muren

Spelers bouwen muren van stro, hout en steen in de hoop om hiermee de lavastromen zo lang mogelijk tegen te houden.

Elke speler krijgt één muur van elk materiaal bij het begin van het spel, dit vormt zijn voorraad. Een extra muur wordt verworven en aan de voorraad toegevoegd, wanneer een lavategel wordt geplaatst op een grondstoffenplaats of wanneer een actiekaart wordt geruild voor een muur (zie actiekaarten)

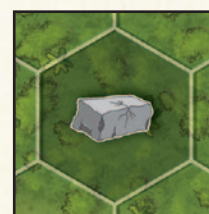
Een speler bouwt een muur door deze uit z'n voorraad te nemen en hem volgens de regels op het bord te plaatsen. Muren kunnen gebouwd worden op een lavastroom naar keuze of in het dorp. Muren hebben op beide plaatsen hun waarde, maar in beide gevallen bepaalt een dobbelsteenworp de sterkte van de muur.



Stro



Hout



Steen

Nadat een tegel op een grondstoffenplaats werd geplaatst, krijgt de speler een muur van het aangegeven materiaal en voegt deze toe aan z'n voorraad.

Indien een speler een muur dient te ontvangen van een materiaal dat niet meer voorradig is (inclusief de muren die zijn afgelegd), mag een muur van een minderwaardige grondstof worden genomen — hout vervangt steen en stro vervangt hout. Indien een muur van stro niet meer voorradig is, dan ontvangt men niets.

Dobbelsteenworp

Dobbelsteenworpen worden uitgevoerd voor elke muur om te achterhalen of deze muur bestand is tegen de lava of hij erdoor wordt verwoest. De oranje dobbelsteen stelt de lava voor en de witte dobbelsteen de muur. Beide dobbelstenen worden gelijktijdig gerold. De dobbelsteen met de hogere waarde wint, bij gelijke stand wint de lava het van de muur.

Indien de muur van hout is gemaakt, wordt er één punt bij de witte dobbelsteen bij geteld. Indien het een stenen muur betreft, worden er twee punten bij de witte dobbelsteen geteld.

Indien de muur wint, heeft het de lava weerstaan en blijft hij op z'n plaats. Indien de lava wint, vernietigt de lava de muur en wordt deze afgelegd. Afgelegde muren kunnen later terug worden verkregen en hergebruikt.

LAVA	=	
STRO	=	+0
HOUT	=	+1
STEEN	=	+2



In het afgebeelde geval weerstaat de houten muur de lava omdat er één punt dient worden bijgeteld bij de witte dobbelsteen.

Muren op een lavastroom

Muren kunnen gebouwd worden op een specifieke lavastroom door deze te plaatsen nabij de rand van de tegel of het centrum van het bord. Ze kunnen enkel gebouwd worden op plaatsen waarnaast een lavategel kan geplaatst worden (niet naast de dorpsrand of de rand van het speelbord tussen de dorpen). Meerdere muren kunnen gebouwd worden op verschillende lavastromen op één tegel.



Deze muur is correct gebouwd.



Meerdere muren kunnen gebouwd worden op verschillende lava-stromen op één tegel.



Meerdere muren kunnen niet gebouwd worden op dezelfde lavastroom.



Muren kunnen niet gebouwd worden op een lavastroom die grenst aan een dorpsrand.



Muren kunnen niet gebouwd worden naast de rand van het speelbord tussen de dorpen.

Indien een speler een lavategel wenst te plaatsen naast een lavastroom die geblokkeerd is door een muur, moet hij eerst een dobbelsteenworp uitvoeren om te zien of de muur de lava zal weerstaan (onafhankelijk van wie de muur bouwde). Indien de lava wint, wordt muur afgelegd en kan de tegel worden geplaatst. Indien de muur wint, blijft de muur staan en dient de tegel elders te worden gelegd. Dobbelsteenworpen kunnen slechts één maal per muur voor elke plaatsing van een tegel worden uitgevoerd.

Muren in een dorp

Muren kunnen gebouwd worden in een dorp door ze op de gekleurde rand rond het dorp te plaatsen. Ze dienen als een laatste defensieve barrière tegen de opkomende lavastromen. Spelers kunnen enkel muren bouwen in hun eigen dorp.

Er zijn zeven zijden in elk dorp waar de lava binnen kan komen en waar dus een muur kan gebouwd worden om de lava tegen te houden. Een muur kan reeds gebouwd worden zonder dat er lava in contact is met het dorp op die plaats.

Het bouwen van een muur in een dorp vereist geen dobbelsteenworp om een tegel ernaast te plaatsen. De muur beschermt het dorp tegen de inkomende lava tijdens het berekenen van de schade in de beurt van een speler (zie **Brandmeter**).



De zeven zijden van een dorp die kwetsbaar zijn voor de inkomende lava.



Er dient geen dobbelsteenworp gebeuren om een lavategel te plaatsen naast deze muur. De muur blijft staan.

Indien een muur op een lavastroom is gebouwd, maar er een alternatief pad is gecreëerd rond de muur, is een dobbelsteenworp overbodig. De muur wordt gewoon afgelegd. De lava moet nog wel steeds netjes doorlopen zoals de plaatsingsregels voorschrijven.



Aangezien er een alternatief pad is gemaakt, kan de muur niet langer standhouden tegen de lava en wordt hij afgelegd zonder dobbelsteenworp.



Deze tegel kan niet geplaatst worden, ondanks het alternatieve pad, omdat de lavastroom geblokkeerd door de muur niet netjes aansluit.

Indien een speler een lavategel probeert te plaatsen naast meer dan één muur, wordt er een dobbelsteenworp uitgevoerd voor elke muur. Als er minstens één muur wordt verslagen door de lava, worden al de aangrenzende muren afgelegd en kan de tegel worden geplaatst. Indien alle muren de lava verslaan dan moet de tegel elders worden gelegd.



Om deze tegel te mogen leggen, dient er één van de twee muren verslagen te worden met een dobbelsteenworp.

Brandmeter

De brandmeter is een track die rond het eiland op het speelbord loopt. Hij wordt gebruikt om de huidige temperatuur van elk dorp bij te houden tijdens het spel. De temperatuur stijgt wanneer lava een dorp binnenloopt en brandschade aanricht.

Schade bepalen

In het begin van een beurt berekent de actieve speler z'n schade voor alle lavastromen in contact met z'n dorp. De schade wordt weergegeven door de temperatuur van het dorp op de brandmeter.

Inkomende lavastromen die niet worden geblokkeerd door een muur in het dorp verhogen de temperatuur met 20 graden op de brandmeter. Lavastromen die wel geblokkeerd worden door een muur in het dorp benodigen een dobbelsteenworp om te achterhalen of de muur stand houdt tegen de lava. Indien de muur wordt vernietigd, zal de temperatuur met 10 graden stijgen en wordt de muur afgelegd. Is dit niet het geval, blijft de muur op z'n plaats en wordt er geen schade opgelopen op die plaats.

Een speler dient eerst de schade op te nemen van de niet geblokkeerde lavastromen, gevolgd door dobbelsteenworp voor elke lavastroom die wel geblokkeerd wordt door een muur, van links naar rechts. Een dorp kan niet meer opwarmen dan de laatste plaats op de brandmeter, maar de schade wordt verder bepaald door het afleggen van vernietigde muren.



Stap 1: verhoog de temperatuur van het dorp op de brandmeter met 20 graden voor elke niet geblokkeerde lavastroom - dit dorp zou alvast 40 graden opwarmen.



Stap 2: werp de dobbelstenen voor elke lavastroom die geblokkeerd wordt door een muur, van links naar rechts. Indien de lava wint, wordt de muur afgelegd en stijgt de temperatuur 10 graden op de brandmeter. Indien de muur wint, blijft deze staan en is er geen schade voor het dorp op die plaats.

Gevarenzones

Als een dorp opwarmt op de brandmeter, doorloopt het drie speciale gebieden, gevarenzones genoemd. Elke gevarenzone omvat een extra eigenschap die de speler van het dorp kan gebruiken. Indien een dorp oprukt naar een hogere gevarenzone, blijven de eigenschappen van vorige zones gelden, bovenop de nieuwe eigenschap. De nieuwe eigenschappen zijn van kracht in de fase waarin gelijkaardige acties zouden plaatsvinden.

- **Gevarenzone 1:** de speler mag een extra muur bouwen in z'n beurt.
- **Gevarenzone 2:** de speler mag een actiekaart trekken en een extra muur bouwen in z'n beurt.
- **Gevarenzone 3:** de speler mag een extra lavategel plaatsen, een actiekaart trekken en een extra muur bouwen in z'n beurt.

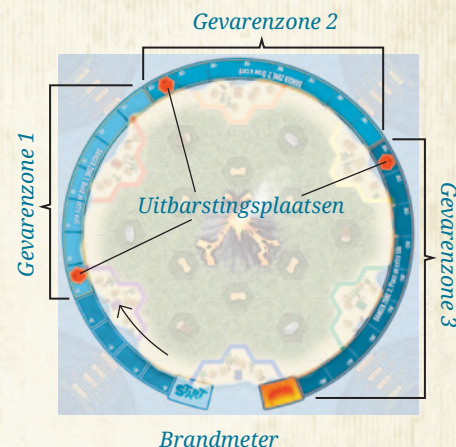
Uitbarstingstegels

In het begin van het spel worden de drie uitbarstingstegels gedekt in een rij naast het speelbord gelegd. De eerste plaats van elke gevarenzone wordt uitbarstingsplaats genoemd. Deze bevat een symbool dat staat voor een uitbarsting. De achterkant van elke uitbarstingstegel is genummerd volgens de overeenkomstige gevarenzone.

De speler wiens scoresteen als eerste landt of passeert op deze uitbarstingsplaats op de brandmeter moet de overéenkostige uitbarstingstegel plaatsen na het bepalen van de schade. **Wanneer de uitbarstingstegel is geplaatst, verwarmen de dorpen van de andere spelers onmiddellijk met 30 graden.** Nadat de tegel is geplaatst, gaat de beurt door zoals gewoonlijk, met het plaatsen van een lavategel.

Elke uitbarstingstegel is een nieuwe bron van lava en dient niet verbonden te zijn met de hoofdbron in het midden van het bord. Een uitbarstingstegel kan op elke plaats op het bord worden geplaatst indien deze voldoet aan de plaatsingsregels (zie **Tegels plaatsen**). Indien een uitbarstingstegel naast een lavastroom wordt geplaatst die wordt geblokkeerd door een muur, dan wordt de muur onmiddellijk afgelegd (een dobbelsteenworp is niet nodig).

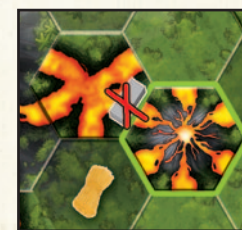
Slechts één uitbarstingstegel kan gespeeld worden per beurt. Indien er een tweede uitbarstingstegel wordt verworven in dezelfde beurt, wordt deze bijgehouden door de actieve speler tot z'n volgende beurt, na het bepalen van de schade.



Uitbarstingstegels vormen een nieuwe bron van lava en dienen niet verbonden te met andere lavastromen.



Indien een uitbarstingstegel naast een bestaande lavastroom wordt gelegd, dienen alle tegels netjes verbonden te worden.



Indien een uitbarstingstegel naast een geblokkeerde lavastroom wordt geplaatst, wordt de muur afgelegd.

Actiekaarten

Actiekaarten worden gebruikt om acties uit te voeren die betrekking hebben op de vulkanische uitbarsting en het verdedigen van een dorp. Een actiekaart wordt gespeeld door ze af te leggen en de actie uit te voeren zoals beschreven op de kaart. Een maximum van drie kaarten mag op handen gehouden worden op het einde van een speler z'n beurt.

Elke actiekaart bevat een materiaal voor een muur waarin de kaart kan geruild worden. In plaats van de actie uit te voeren die de kaart omvat, mag een speler ervoor kiezen om de kaart af te leggen en een nieuwe muur van het aangeduide materiaal aan z'n voorraad toe te voegen. Twee actiekaarten kunnen ook worden afgelegd in ruil voor het plaatsen van een extra lavategel.

In het begin van het spel ontvangt elke speler drie actiekaarten. Na het plaatsen van een lavategel naast een dorp, mag een speler een actiekaart trekken voor elke nieuwe lavastroom die het dorp raakt, zelfs als het dorp beschermd wordt door een muur op die plaats of wanneer het dorp niet in het bezit is van een speler. Een speler mag ook in elke beurt een actiekaart trekken indien zijn dorp zich in of voorbij gevarenszone 2 van de brandmeter bevindt.



De speler mag één extra actiekaart trekken na het plaatsen van de afgebeelde tegel.



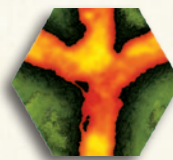
De speler mag twee extra actiekaarten trekken na het plaatsen van de afgebeelde tegel.



Elke twee actiekaarten kunnen ingeruild worden voor het plaatsen van een extra lavategel.



Elke actiekaart kan ingeruild worden voor een specifiek type muur.

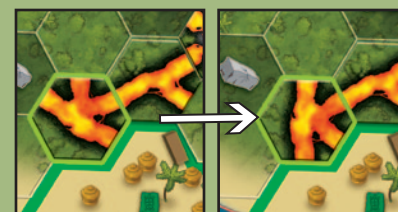


Indien een tegel met één of meerdere muren wordt gerooteerd, vervangen of verwijderd, worden de muren onmiddellijk afgelegd.



Indien deze tegel wordt gerooteerd, vervangen of verwijderd, wordt de muur afgelegd.

Indien een tegel naast een dorp wordt gerooteerd of vervangen, wordt er enkel een nieuwe kaart getrokken voor lavastromen die een nieuw contact maken met het dorp.

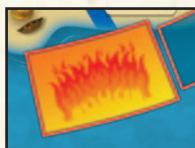


Indien deze tegel wordt gerooteerd zoals afgebeeld, wordt er slechts één actiekaart getrokken omdat er slechts één lavastroom in contact komt met een nieuwe plaats in het dorp.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer zich één van volgende zaken voordoet :

1. Een dorp brandt volledig af wanneer de scoresteen de laatste plaats van de brandmeter bereikt en zich daar nog steeds bevindt op het einde van de speler zijn beurt. De stapel resterende lavategels wordt van het bord verwijderd en alle spelers spelen nog een laatste beurt.



-of-

2. De stapel met lavategels is volledig opgebruikt. Wanneer de laatste tegel is geplaatst, beëindigt de actieve speler zijn beurt en nemen alle spelers, inclusief de speler die de laatste lavategel plaatste, nog een laatste beurt.

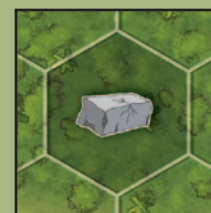
De speler wiens scoresteen op de laagste temperatuur staat op de brandmeter wint het spel!

Indien de laatste uitbarstingsplaats voor de eerste maal wordt bereikt, wordt de overeenkomstige uitbarstingstegel geplaatst en verhoogt de temperatuur van de andere dorpen met 30 graden.

In geval van gelijke stand, tellen de winnende spelers de punten voor al hun muren in hun dorp en voorraad op. Steen is drie punten waard, hout twee en stro één. Er wordt één punt afgetrokken voor elke lavastroom die grenst aan het dorp van een speler.

De speler met de meeste punten, wint het spel.

Indien een tegel op een grondstoffenplaats wordt gerooteerd of vervangen door een actiekaart, verkrijgt de speler geen nieuwe muur. Indien de tegel werd verwijderd en er andere tegel op wordt geplaatst, als deel van het plaatsen van tegel, dan wordt er wel een nieuwe muur verkregen.



Indien een tegel op deze grondstoffenplaats wordt gerooteerd of vervangen, ontvangt men geen nieuwe muur.

OPTIONELE REGELS

Clans — *Teamspel, enkel 4 of 6 spelers*

In het begin van het spel verdelen de spelers zich in teams van twee en gaan tegenover elkaar zitten. Teamgenoten controleren dorpen van clans die hun dorpen samen proberen te verdedigen. Tijdens de actiekaartenfase van een beurt, mag een speler muren uit zijn voorraad en actiekaarten geven aan de teamgenoot. Wanneer een speler een uitbars-tingstegel plaatst, verwarmt het dorp van z'n teamgenoot geen 30 graden. Het spel eindigt wanneer de lavategels zijn opgebruikt of wanneer de dorpen van beide teamgenoten zijn verwoest door de lava. Indien slechts één teamgenoot zijn dorp is afgebrand, mag de speler van

het afgebrande dorp verderspelen zoals gewoonlijk. Het team met de laagste gemiddelde temperatuur op het einde van het spel wint.

Vernietiging — *Volledige uitschakeling*

Het spel gaat verder tot slechts één speler in het spel overblijft. Elke speler wiens dorp afbrandt, mag verder lavategels inbrengen in z'n volgende beurten, maar mag geen schade meer opvangen, actiekaarten spelen of muren bouwen. Als de lavategels zijn opgebruikt, worden de afgelegde tegels geschud en gaan de overblijvende spelers door met schade ontvangen, kaarten spelen en muren bouwen in hun beurt. De

laatste speler die overblijft, is de winnaar van het spel. Indien er geen acties meer kunnen worden uitgevoerd, wint de speler wiens temperatuur het laagst is op de brandmeter.

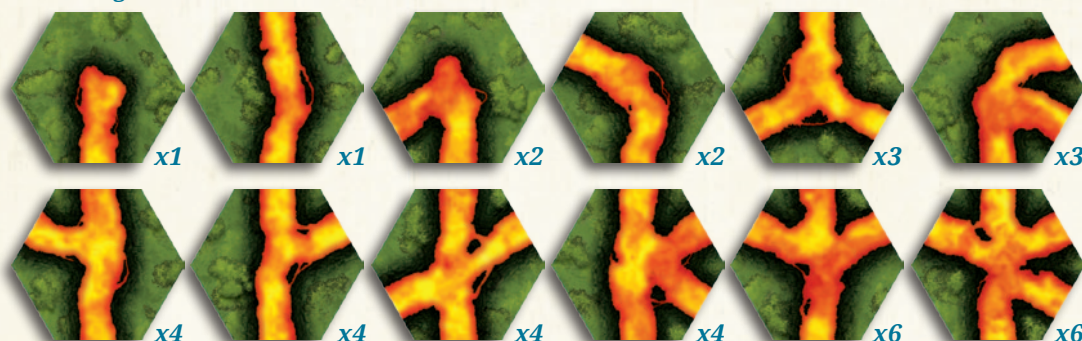
Lavavoorspelling — *Extra strategie*

In het begin van het spel worden er drie stapels lavategels gevormd en open in het midden van het bord gelegd. Elke keer wanneer een lavategel wordt getrokken, mag de speler kiezen uit de voorradige stapels. Eens een tegel is getrokken, mag deze niet ingewisseld worden voor een andere tegel, maar moet gebruikt worden. Spelers mogen niet gluren naar de tegels die niet bovenaan de stapel liggen.

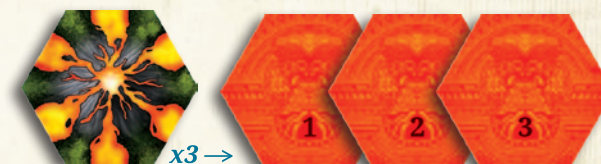
Indien je een creatief idee hebt om te delen met andere Eruption™ fans, of wanneer je klaar bent om nieuwe varianten te testen, bezoek www.StratusGames.com.

TEGELS-EN KAARTENOVERZICHT

Lavategels



Uitbarstingstegels



Naschok (x5)

Muur waarde: Steen

Laat spelers toe om een lavategel te roteren. De tegel moet op z'n huidige plaats blijven. De tegels mogen niet zondigen tegen de plaatsingsregels tijdens de rotatie van de tegel. Muren op de tegel worden onmiddellijk afgelegd.



Lavastroom (x3)

Muur waarde: Stro

Laat de speler toe een nieuwe lavategel te trekken en te plaatsen volgens de plaatsingsregels.



Verplaatsing (x5)

Muur waarde: stro

Laat een speler toe om één of meerdere muren in zijn dorp naar aan andere plaats in z'n dorp te verplaatsen. Er mag nergens meer dan één muur op een plaats eindigen.



Grondverzakking (x4)

Muur waarde: hout

Laat een speler toe om een lavategel van het bord te verwijderen, samen met de muren die erop gebouwd zijn. Er mag niet gezondigd worden tegen de plaatsingsregels bij het verwijderen van een tegel.



Aardbeving (x5)

Muur waarde: steen

Laat een speler toe om een nieuwe lavategel te trekken en onmiddellijk een reeds gespeelde tegel te vervangen op het speelbord. De nieuwe tegel moet geplaatst worden volgens de plaatsingsregels. De oude tegel wordt samen met de muren die erop gebouwd zijn afgelegd. Indien er geen vervangingen kunnen plaatsvinden, wordt de tegel willekeurig terug in de stapel gestopt en een nieuwe tegel getrokken.



Regen (x4)

Muur waarde: hout

Laat een speler toe om de temperatuur van z'n dorp onmiddellijk met 30 graden te laten zakken op de brandmeter.



Versterking (x6)

Muur waarde: stro

Laat een speler toe om onmiddellijk een muur uit z'n voorraad te bouwen bovenop de muur die hij op het eind van z'n beurt mag plaatsen.



Vulkanische bom (x4)

Muur waarde: hout

Laat een speler toe om een muur van een andere speler van het speelbord te verwijderen.



www.StratusGames.com

©2011 Stratus Games LLC - Alle rechten voorbehouden

Spelontwerp: Chris James
Grafisch ontwerp & illustraties:
Andy Kurzen & Matt Plett
Vertaling en bewerking spelregels:
Arne De Cnodder

Stratus Games LLC
7014 E. Golf Links Rd. #265
Tucson, AZ 85730



Ook verkrijgbaar bij Stratus Games...



Maak een fortuin!

Graaf een doolhof aan mijntunnels, verzamel al het geld dat je kan, en vecht tegen de andere mijnwerkers. Indien jij de eerste bent die de mijn kan verlaten met voldoende goud, win je!



LAAT DE STRUD OM DE RUIMTE BEGINNEN!

Bouw zoveel raketten als je kan en maak ze klaar om te lanceren. Zodra het lanceerplatform is gebouwd, worden alle raketten die klaar zijn afgeschoten...maar pas op voor sabotage!