



ERUPTION



Pour voir une vidéo explicative du jeu, visitez www.StratusGames.com

INTRODUCTION

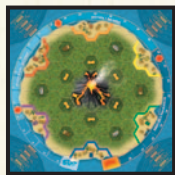
Les habitants des villages entourant un volcan dormant vivaient heureux et en paix jusqu'au jour où – BADABOUM – le vieux volcan reprit vie, déversant des torrents de lave en fusion dans toutes les directions et crachant des pierres dans les airs. Les villages, à présent menacés de destruction, doivent faire tout ce qu'ils peuvent pour protéger leurs habitations des coulées de lave.

Votre village est sur le point de prendre feu – saurez-vous garder votre sang froid?

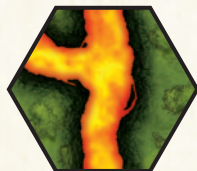
BUT DU JEU

- Empêcher votre village d'être brûlé par les coulées de lave.
- Dévier la lave de votre village vers d'autres villages.

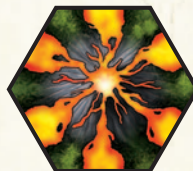
CONTENU



1 Plateau de jeu



40 Tuiles lave



3 Tuiles éruption



48 Murs

Paille: 18

Bois: 15

Pierre: 15



36 Cartes action



6 Marqueurs de score



2 Dés

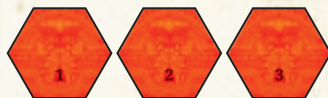
MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.

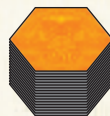
2. Mélangez les cartes action et distribuez trois cartes à chaque joueur. Placez les cartes restantes face cachée à côté du plateau pour former une pioche et laissez suffisamment de place à côté des cartes pour pouvoir former une défausse.



3. Placez les tuiles éruption, face cachée, en une rangée à côté du plateau.



4. Mélangez les tuiles lave et placez les, face cachée, en une pile au centre du plateau.



5. Chaque joueur reçoit un mur dans chaque matériau (paille, bois et pierre). Chaque joueur a ainsi une réserve personnelle de murs.



6. Chaque joueur choisit le village le plus proche qu'il souhaite défendre. Les villages doivent être répartis entre les joueurs comme suit:



7. Chaque joueur place le marqueur de score à la couleur de son village sur la case départ du Braséromètre.



8. Pour déterminer le premier joueur, chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le score le plus élevé commence.

Précisions Les encarts verts tels que celui-ci contiennent de précisions concernant les règles. Celles-ci ne sont pas essentielles pour une partie de base. Vous pouvez ignorer ces encarts lors de votre première partie afin d'apprendre plus facilement les règles de base.

APERÇU

Tuiles lave

Les joueurs posent des tuiles lave pour diriger les coulées émanant du volcan, au centre de l'île, vers les villages qui l'entourent. Lorsque la lave entre dans un village, la température du village augmente jusqu'à ce qu'il soit totalement brûlé.

Murs

Les joueurs construisent des murs de paille, de bois et de pierre sur les coulées de lave et dans leurs villages pour retenir la lave le plus longtemps possible. Les lancers de dés déterminent si les murs retiennent la lave ou s'ils sont détruits par elle.

Cartes action

Les cartes action sont utilisées pour effectuer des actions en rapport avec l'éruption du volcan et pour défendre un village. Trois cartes sont distribuées à chaque joueur en début de partie et de nouvelles cartes sont tirées lorsque la lave entre dans un village.

Braséromètre

Le Braséromètre permet de surveiller la température de chaque village à l'aide des marqueurs de couleur. Lorsque la température augmente dans un village, il passe par trois zones critiques qui procurent des capacités supplémentaires au joueur auquel appartient le village.

Eruption Tiles

Ces tuiles spéciales forment de nouvelles sources de lave. Elles ne doivent pas nécessairement être reliées à d'autres coulées. Les trois tuiles éruption sont posées sur le plateau par le premier joueur dont le marqueur passe par la case correspondante du braséromètre.

DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, à leur tour les joueurs posent des tuiles lave et défendent leurs villages en construisant des murs et en jouant des cartes action. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que toutes les tuiles lave ont été posées ou qu'un village a entièrement brûlé (voir *Fin de la partie*).

Tour de jeu

Chaque tour de jeu se compose des étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Évaluez les dégâts causés par les coulées de lave en contact avec votre village (voir *Braséromètre*).
2. Tirez et posez une tuile lave (voir *Poser les tuiles*).
3. Jouez autant de cartes action que vous voulez (voir *Cartes action*). Conservez au maximum trois cartes à la fin de votre tour de jeu.
4. Construisez un élément de mur, si vous le souhaitez (voir *Murs*).

Durant la partie, référez-vous au résumé d'un tour de jeu imprimé sur chaque coin du plateau de jeu en cas de doute.

1. ASSESS DAMAGE
• 20 for each unblocked lava flow
• 20 for blocked lava flow (1 to 30)
• 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 (normal)
• 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 (normal)
• Build 2 walls if in any Danger Zone
• Build on a lava flow or in village

Poser les tuiles

Les tuiles lave posées sur le plateau représentent les coulées de lave provenant du volcan. Pour poser une tuile, un joueur tire une tuile de la pioche et la pose de façon appropriée. Si une tuile peut être posée, elle doit être posée, même si le joueur n'est pas satisfait des possibilités de pose offertes. Si une tuile ne peut pas être posée, elle est retournée aléatoirement dans la pile et une autre tuile est tirée. Lorsqu'une tuile est posée, les autres joueurs peuvent voir la tuile tirée et peuvent conseiller le joueur actif.



Chaque tuile doit :

- Être placée sur une case hexagonale libre du plateau.



- Suivre les illustrations de toutes les tuiles adjacentes.



- Être reliée à une coulée de lave provenant du centre du plateau ou d'une tuile éruption.



Poser les tuiles (suite)

Une coulée de lave peut:

- S'écouler dans un village.

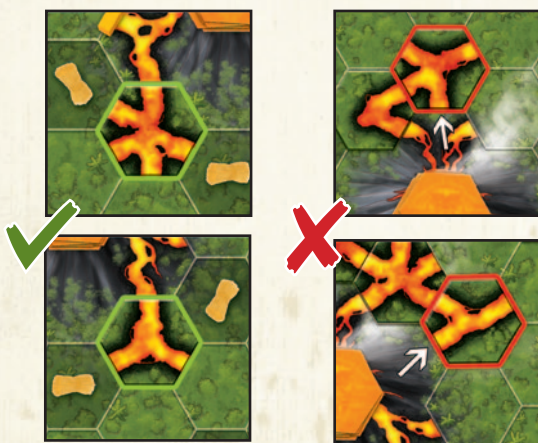


- S'écouler en dehors du plateau entre deux villages.



Une coulée de lave ne peut pas:

- toucher le centre du plateau sans toucher une coulée de lave existante



Voir *Aperçu des Tuiles et des cartes* pour connaître la distribution des tuiles lave.

Murs

Les joueurs construisent des murs de paille, de bois ou de pierre pour tenter de retenir les coulées de lave le plus longtemps possible.

Chaque joueur reçoit un mur de chaque matériau en début de partie, ce qui constitue sa réserve. Un joueur ajoute un mur supplémentaire à sa réserve lorsqu'il pose une tuile sur une case ressource ou lorsqu'il échange une carte action contre un mur (voir *Cartes action*).

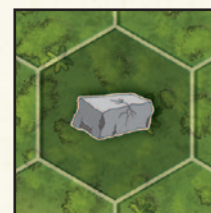
Un joueur construit un mur en prenant une pièce de sa réserve et en la posant de façon appropriée sur le plateau. Un mur peut être construit sur une coulée spécifique ou dans un village. Les murs dans chacune de ces deux localisations ont des rôles différents, mais dans les deux cas un lancer de dé détermine la résistance du mur.



Paille



Bois



Pierre

Après avoir posé une tuile sur une case ressource, un joueur peut prendre un mur dans le matériau illustré et le placer dans sa réserve.

Si un joueur souhaite prendre un mur dans un matériau spécifique et que la réserve est épuisée (y compris les murs qui ont été retirés du plateau), le joueur peut prendre un mur d'un matériau moins résistant – le bois remplace la pierre et la paille remplace le bois. Si la réserve de murs de paille est épuisée, aucun autre matériau ne peut lui être substitué.

Lancers de dés

Les dés sont lancés pour chaque mur afin de déterminer si le mur résiste à la lave ou s'il est détruit par elle. Le dé orange représente la lave et le dé blanc représente le mur. Les deux dés sont lancés simultanément et le dé de la valeur la plus élevée l'emporte. En cas d'égalité c'est la lave qui l'emporte.

Si le mur est en bois, ajoutez un point au résultat du dé blanc. Si le mur est en pierre, ajoutez deux points au résultat du dé blanc.

Si le mur l'emporte, il a résisté à la lave et peut rester en place. Si la lave l'emporte, le mur est détruit par la lave et est retiré du plateau. Les murs retirés du plateau retournent dans la réserve commune et sont à nouveau disponibles pour tous les joueurs.

LAVE	=	
PAILLE	=	+0
BOIS	=	+1
PIERRE	=	+2



Le résultat de ce lancer de dé signifie que le mur de bois a résisté à la lave grâce au point supplémentaire ajouté au dé blanc.

Murs sur une coulée de lave

Un mur peut être construit sur une coulée de lave spécifique en posant le mur sur l'un des côtés d'une tuile ou du centre du plateau. Il est uniquement permis de construire un mur sur le côté d'une tuile s'il est possible de poser une tuile à côté du mur (donc pas sur le côté d'une tuile bordant un village ou sur le bord du plateau entre deux villages). Il est possible de construire plusieurs murs sur les différentes coulées de laves d'une même tuile.



Ceci est un mur construit correctement.



Plusieurs murs peuvent être construits sur différentes coulées.



Il n'est pas permis de construire plusieurs murs sur une coulée.



Il n'est pas permis de construire un mur en bordure de village.



Il n'est pas permis de construire un mur en bord de plateau entre deux villages.

Si un joueur souhaite poser une tuile à côté d'une coulée de lave qui est bloquée par un mur, il doit d'abord lancer les deux dés pour déterminer si le mur résiste à la coulée de lave, peu importe le joueur qui a construit le mur. Si la lave l'emporte, le mur est retiré du plateau et la tuile est posée. Si le mur l'emporte, le mur reste en place et la tuile doit être posée ailleurs. Les dés ne peuvent être lancés qu'une fois par mur pour chaque pose d'une tuile.



Pour pouvoir poser cette tuile, la lave doit l'emporter sur le mur au lancer de dés.

Murs dans un village

Un mur peut être construit dans un village en posant le mur sur l'un des bords colorés du village. Il sert de dernière défense contre les coulées de lave. Les joueurs ne peuvent construire des murs que dans leur propre village.

Dans chaque village, il y a sept côtés par lesquels la lave peut entrer et où un mur peut être construit pour la retenir. Un mur peut être construit même si aucune coulée de lave touche le village à cet endroit.

Lorsqu'un mur est a été construit dans un village, il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour pouvoir poser une tuile à côté du mur. Au contraire, le mur reste en place pour offrir une éventuelle protection contre les dommages causés par la lave entrante lors de la prochaine phase d'évaluation des dégâts (voir **Braséromètre**).



Les sept côtés d'un village sont vulnérables aux coulées de lave entrantes.



Il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour pouvoir poser une tuile à côté de ce mur. Le mur reste en place.

Si un mur a été construit sur une coulée de lave mais qu'une coulée secondaire a été créée contournant le mur, il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour poser une tuile à côté du mur. Le mur est simplement retiré du plateau. La lave doit être reliée correctement à l'endroit où le mur a été retiré.



Etant donné qu'une coulée secondaire s'est formée, le mur ne résiste plus à la lave et est retiré du plateau sans lancer de dé.



Cette tuile ne peut pas être posée ici, malgré la coulée secondaire car la coulée bloquée par le mur n'est reliée à rien.

Lorsqu'un joueur tente de poser une tuile à côté de plusieurs murs, un lancer de dés est effectué pour chaque mur séparément. Si au moins l'un des murs est battu, tous les murs adjacents sont retirés du plateau et la tuile peut être posée. Si tous les murs résistent à la lave, la tuile doit être posée ailleurs.



Pour pouvoir poser cette tuile, la lave doit battre au moins l'un des deux murs au lancer de dés.

Braséromètre

Le Braséromètre est la piste circulaire qui entoure l'île sur le plateau de jeu. Il est utilisé pour suivre l'évolution de la température de chacun des villages en cours de partie. La température augmente lorsque la lave entre dans un village, causant des dégâts du feu.

Evaluation des dégâts

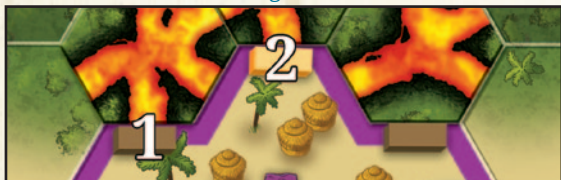
Au début de chaque tour de jeu, le joueur actif doit évaluer les dommages causés par toutes les coulées de lave en contact avec son village. Les dommages sont représentés par la température du village sur le Braséromètre.

Chaque coulée de lave entrante qui n'est pas bloquée par un mur dans le village fait monter la température de 20 degrés sur le Braséromètre. Les coulées de laves bloquées par un mur dans le village nécessitent un lancer de dé pour déterminer si le mur résiste à la lave. Si le mur est détruit par la lave, le village se réchauffe de 10 degrés sur le Braséromètre et le mur est retiré du plateau. Sinon, le mur reste en place et le village ne subit aucun dommage à cet endroit.

Un joueur commencera par évaluer les dommages causés par chaque coulée de lave entrante, puis lancera les dés pour chaque coulée de lave bloquée par un mur, de gauche à droite. La température d'un village ne peut pas dépasser la dernière case du Braséromètre, mais l'évaluation des dégâts doit se poursuivre en retirant les murs détruits.



Étape 1: augmentez la température du village de 20 degrés pour chaque coulée de lave non bloquée — la température de ce village augmentera d'abord de 40 degrés.



Étape 2: lancez les dés pour chaque coulée de lave bloquée par un mur, de gauche à droite. Si la lave l'emporte, le mur est retiré du plateau et la température augmente de 10 degrés. Si le mur résiste, il reste en place et le village ne subit pas de dommages à cet endroit.

Zones critiques

Lorsque la température d'un village augmente, elle passe par trois zones spéciales, appelées zones critiques. Chaque zone critique offre une capacité spéciale au joueur auquel appartient le village. Lorsque le village atteint la zone critique suivante, la capacité spéciale de la zone précédente reste disponible, en plus de la nouvelle capacité. Les capacités sont disponibles dans le même tour de jeu, durant la phase correspondante à l'action décrite.

- **Zone critique 1:** le joueur peut construire un mur supplémentaire durant son tour de jeu.
- **Zone critique 2:** le joueur peut tirer une carte action *et* construire un mur supplémentaire durant son tour de jeu.
- **Zone critique 3:** le joueur peut poser une tuile lave supplémentaire *et* tirer une carte action *et* construire un mur supplémentaire durant son tour de jeu.

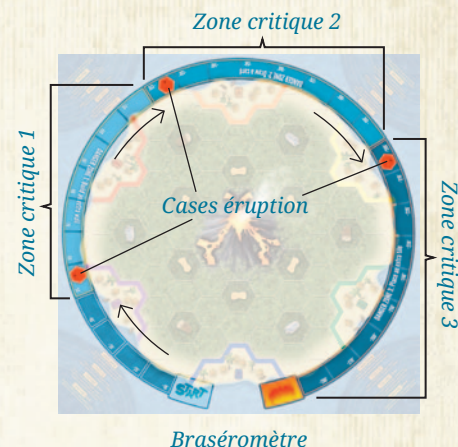
Tuiles éruption

En début de partie, les trois tuiles éruption sont posées face cachée en une rangée à côté du plateau. La première case d'une zone critique est appelée case éruption, elle est illustrée d'une icône représentant une tuile éruption. Le dos de chaque tuile éruption porte le numéro correspondant à une zone critique.

Le joueur dont le village atteint ou dépasse en premier une case éruption sur le Braséromètre doit poser la tuile éruption correspondante après avoir évalué ses dégâts. **Lorsque la tuile éruption est posée, la température des villages de tous les autres joueurs augmente immédiatement de 30 degrés.** Après avoir placé la tuile éruption en suivant les règles habituelles, le tour de jeu se poursuit en commençant par le placement d'une tuile lave.

Chaque tuile éruption est la source d'une nouvelle coulée de lave qu'il n'est pas obligatoire de connecter à la source principale au centre du plateau. Une tuile éruption peut être posée sur n'importe quelle case libre du plateau qui respecte toutes les règles de pose d'une tuile (voir **Poser les tuiles**). Si une tuile éruption est posée à côté d'une coulée de lave bloquée par un mur, le mur est immédiatement retiré du jeu (sans lancer les dés).

On ne peut poser qu'une tuile éruption par tour de jeu. Si une seconde tuile éruption est activée durant le même tour, le joueur actif la garde en réserve et la posera au tour suivant, après avoir évalué ses dégâts.



Une tuile éruption forme une nouvelle source de lave et ne doit pas être reliée aux autres coulées.



Si une tuile éruption est posée à côté d'une tuile existante, toutes les coulées doivent être reliées correctement.



Si une tuile éruption est posée à côté d'une coulée bloquée par un mur, le mur est retiré du plateau.

Cartes action

Les cartes action sont utilisées pour effectuer des actions liées aux éruptions volcaniques et la défense d'un village. Pour utiliser une carte action, défaussez-la puis effectuez l'action décrite sur la carte. Un joueur peut garder au maximum trois cartes en main à la fin de son tour de jeu.

Chaque carte action peut être échangée contre un mur du matériau représenté sur la carte. Au lieu d'effectuer l'action décrite sur la carte, un joueur peut défausser la carte et ajouter à sa réserve un mur du matériau illustré sur la carte. De plus, deux cartes action peuvent être défaussées pour pouvoir poser une tuile lave supplémentaire.

Chaque joueur reçoit trois cartes action en début de partie. Après avoir posé une tuile à côté d'un village, un joueur peut tirer une carte action pour chaque coulée de lave qui touche le village, même si le village est protégé par des murs et même si le village n'appartient à aucun joueur. Un joueur peut également tirer une carte à chaque tour lorsque son village a atteint ou dépassé la seconde zone critique sur le Braséromètre.



Un joueur tirera une carte action après avoir placé la tuile comme illustré.



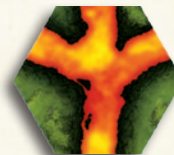
Un joueur tirera deux cartes action après avoir placé la tuile comme illustré.



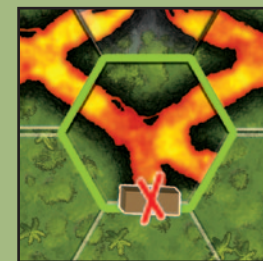
Deux cartes action peuvent être défaussées pour pouvoir poser une tuile lave supplémentaire.



Chaque carte action peut être échangée contre un mur d'un matériau spécifique.



Si une tuile avec un ou plusieurs murs est pivotée, remplacée ou retirée, les murs sont immédiatement retirés du plateau.



Si cette tuile est pivotée, remplacée ou retirée, le mur est immédiatement retiré du plateau.

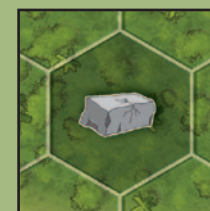
Si la tuile à côté du village est pivotée ou remplacée, une carte action est tirée uniquement pour les coulées de lave qui touchent un nouvel emplacement du village.



Si cette tuile est pivotée comme illustré, une seule carte action est tirée car il n'y a qu'une seule coulée de lave en contact avec un nouvel emplacement du village.

Une carte action utilisée pour pivoter, retirer ou remplacer une tuile ne peut pas avoir pour conséquence le non respect des règles de pose normales (voir **Poser les tuiles**). Les tuiles retirées ou remplacées sont retirées du plateau. Voir **Aperçu des Tuiles et des cartes** pour en savoir plus sur les différentes cartes.

Si une tuile sur une case ressource est pivotée ou remplacée à l'aide d'une carte action, un joueur ne peut pas prendre de mur dans la réserve. En revanche, si la tuile est retirée du plateau et une nouvelle tuile est posée lors d'une phase de pose ultérieure, le joueur peut à nouveau prendre un mur dans la réserve.

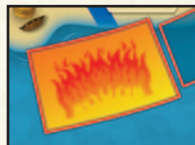


Si une tuile est pivotée ou remplacée sur cette case, il n'est pas permis de prendre un mur dans la réserve.

Fin de la partie

La partie prend fin si l'une des conditions suivantes est remplie:

1. Un village est totalement brûlé, il a atteint la dernière case du Braséromètre et s'y trouve toujours à la fin du tour du joueur auquel appartient le village. La pile de tuiles de lave restantes est alors retirée du jeu et les autres joueurs jouent un dernier tour.



-ou-

2. La réserve de tuiles de lave est épuisée. Lorsque la dernière tuile de lave est posée, le joueur actif termine son tour de jeu et chaque joueur joue encore un dernier tour de jeu, y compris le joueur qui a placé la dernière tuile de lave.

Le joueur dont le village a la température la plus faible a gagné!

Si une éruption se produit pour la première fois durant le dernier tour, la tuile éruption est posée comme d'habitude et la température des autres villages augmente de 30 degrés.

En cas d'égalité, les joueurs sont départagés en attribuant des points pour les murs dans leur village et dans leur réserve personnelle. Un mur de pierre vaut trois points, de bois deux points et de paille un point. Un point est alors retiré pour chaque coulée en contact avec le village du joueur. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

RÈGLES OPTIONNELLES

Clans — *Jeu en équipes, 4 ou 6 joueurs uniquement*

En début de partie, les joueurs forment des équipes de deux joueurs. Les membres d'une équipe se placent l'un en face de l'autre et contrôlent les deux villages d'un clan: ils tentent de défendre leurs deux villages ensemble. Durant la phase carte action, un joueur peut donner des murs de sa réserve ou des cartes action à son équipier. Lorsqu'un joueur pose une tuile éruption, la température du village de son équipier n'augmente pas. La partie se termine lorsque la réserve de tuiles lave est épuisée ou lorsque les deux villages d'une équipe ont

été détruits. Même si le village d'un joueur est détruit, ce joueur poursuit la partie. L'équipe dont la moyenne de températures est la plus basse a gagné.

Annihilation — *Destruction complète*

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur. Les joueurs dont le village a été détruit peuvent continuer à poser des tuiles lors des tours de jeu suivants, mais ils n'évaluent plus leurs dégâts et ne peuvent plus jouer de cartes action ou construire des murs. Lorsque la réserve de tuiles lave est épuisée, les tuiles défaussées sont mélangées et réutilisées. S'il ne reste plus de tuiles, les joueurs dont le village est encore

intact poursuivent la partie en évaluant les dégâts, en jouant des cartes et en construisant des murs. Le dernier joueur à rester dans la partie l'emporte. Si aucune action n'est possible, le joueur dont le village a la température la plus basse gagne la partie.

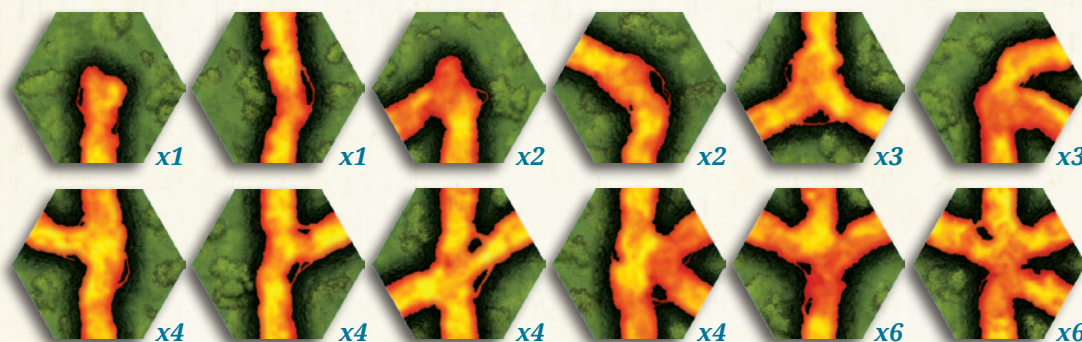
Prévoir les coulées de lave — *Plus stratégique*

En début de partie, trois piles de tuile lave sont formées et posées face visible au milieu du plateau. Chaque fois qu'il tire une tuile lave, le joueur a le choix entre les trois tuiles visibles. Une fois la tuile tirée, elle ne peut plus être échangée contre une autre tuile et doit être posée. Les joueurs ne peuvent pas regarder les tuiles se trouvant en dessous des tuiles visibles.

Vous souhaitez partager vos propres variantes avec d'autres fans d'Eruption™ ou tester d'autres variantes, rendez-vous sur www.StratusGames.com.

APERÇU DES TUILES ET CARTES

Tuiles lave



Tuiles éruption



Aftershock (x5)

Mur équivalent: Pierre

Le joueur peut pivoter une tuile au choix sur le plateau dans la direction de son choix. La tuile doit rester sur son emplacement. Aucune tuile ne peut violer les règles de pose habituelles suite à la rotation de la tuile. S'il y a des murs sur la tuile, ils sont immédiatement retirés du plateau.



Lava Flow (x3)

Mur équivalent: Paille

Le joueur peut tirer et poser une tuile lave supplémentaire en suivant les règles de pose habituelles.



Relocate (x5)

Mur équivalent: Paille

Le joueur peut déplacer un ou plusieurs murs de son village vers un autre emplacement dans son village. Après le déplacement, il ne peut y avoir qu'un mur par emplacement dans le village.



Sinkhole (x4)

Mur équivalent: Pierre

Le joueur peut retirer une tuile de son choix du plateau, avec les murs éventuels. Aucune tuile ne peut violer les règles de pose habituelles suite au retrait de la tuile.



Quake (x5)

Mur équivalent: Pierre

Le joueur peut tirer une nouvelle tuile lave et remplacer une tuile de son choix sur le plateau par la nouvelle tuile en respectant les règles de pose habituelles. L'ancienne tuile et les éventuels murs qui s'y trouvaient, sont immédiatement retirés du plateau. Si la tuile tirée ne peut pas être posée, remettez-la au hasard dans la pile et tirez une autre tuile.



Rain (x4)

Mur équivalent: bois

Le joueur peut réduire immédiatement la température de son village de 30 degrés sur le Braséromètre.



Reinforce (x6)

Mur équivalent: Paille

Le joueur peut construire immédiatement un mur de sa réserve personnelle, en plus du mur qu'il aurait construit normalement durant son tour.



Volcanic Bomb (x4)

Mur équivalent: bois

Le joueur peut retirer immédiatement du plateau un mur de son choix, quel que soit le joueur auquel il appartient.



Egalement disponibles chez Stratus Games...



Faites fortune!

Creusez un labyrinthe de galeries, amassez tout l'or que vous pouvez et éloignez les autres mineurs. Si vous sortez en premier de la mine avec suffisamment d'or, vous gagnez!



LA COURSE À L'ESPACE EST LANCÉE!

Construisez autant de fusées que possible et préparez-les pour le lancement. Dès que la rampe de lancement est construite, toutes les fusées qui sont prêtes décollent...mais méfiez-vous des saboteurs!