



ERUPTION™



To view an instructional video on how to play this game, visit www.StratusGames.com

게임의 소개

휴화산 주변 마을의 주민들은 오래된 화산이 다시 "우르르 쿵!" 하고 폭발할 때까지는 평화롭게 살고 있었다. 용암이 강을 이뤄 사방으로 흐르고 있으며, 화산 폭발로 인한 암석이 이리저리 튀고 있었다. 폐허가 될 위기에 처한 이 마을은 용암의 습격으로부터 마을을 보호하기 위해 무엇이라도 해야 한다.

여러분의 마을이 불타려 한다. - 이를 막을 준비가 되어 있는가?

게임의 목적

- 여러분의 마을이 용암에 의해 불타지 않게 하십시오.
- 용암을 다른 마을로 보내십시오.

구성물



게임 보드 1장



용암 타일 40개



폭발 타일 3개



벽 48개
밀짚 18개
나무 15개
돌 15개



액션 카드 36장



점수 마커 6개



주사위 2개

준비

1. 보드를 테이블 중앙에 놓습니다.

2. 액션 카드를 섞은 후, 각 플레이어는 3장씩 받습니다. 남은 카드를 뒷면으로 하여 보드 옆에 더미를 만들어 놓습니다. 그 옆에는 버린 카드를 놓을 공간을 마련합니다.



3. 폭발 타일을 뒷면으로 하여 보드 옆에 일렬로 놓습니다.



4. 용암 타일을 섞은 후, 뒷면으로 하여 보드의 중앙에 더미를 만들어 놓습니다.



5. 각 플레이어는 벽을 각각 하나씩 받습니다(밀짚, 나무, 돌). 각 플레이어가 가진 벽은 해당 플레이어의 저장소가 됩니다.



6. 각 플레이어는 보호할 마을 하나를 선택합니다.

플레이어의 마을은 다음과 같이 분배합니다. :



7. 각 플레이어는 자신의 점수 마커를 기온계 (Burn Meter)의 시작 위치에 놓습니다.



8. 각 플레이어는 주사위를 굴러 시작 플레이어를 정합니다. 가장 높은 숫자가 나온 사람이 시작 플레이어가 됩니다.

상세설명

이와 같은 녹색 상자에 있는 내용은 기본적인 게임 플레이에는 중요치 않은 내용을 명확히 설명한 것입니다. 게임의 기본적인 내용을 배울 때는 이러한 내용을 생략해도 무방합니다.

개관

용암 타일

플레이어들은 화산에서 흘러 나오는 용암 타일을 화산 주변의 마을에 배치합니다. 용암이 마을로 흘러 들어가면서, 마을이 완전히 불탈 때까지 기온이 상승합니다.

벽

플레이어들은 밀짚, 나무, 돌을 사용하여 용암이 흐르는 곳과 마을 내부에 벽을 만들어 가능한 한 용암의 흐름을 늦춥니다. 벽이 용암을 효과적으로 늦췄는지, 혹은 용암이 벽을 파괴했는지 결정하기 위해 주사위를 굴립니다.

액션 카드

액션 카드는 화산 폭발 및 마을의 보호와 관련된 액션을 수행하는 데 사용됩니다. 게임을 시작할 때, 각 플레이어는 액션 카드 3장을 받으며, 용암이 마을에 닿으면 새로운 카드를 받습니다.

기온계

점수 마커를 사용하여 해당 마을의 기온을 기온계에 기록합니다. 마을의 기온이 상승하면서, 마을이 3가지 위험 지역으로 진입하면, 해당 마을을 통제하는 플레이어는 추가 능력을 받게 됩니다.

폭발 타일

폭발 타일은 새로운 용암을 생성하는 특수한 타일이며, 다른 용암과 연결될 필요는 없습니다. 3가지 폭발 타일은 기온계에 나와 있습니다. 자신의 마을이 기온계의 폭발 타일에 최초로 도달했다면, 해당 플레이어가 폭발 타일을 배치합니다.

게임 진행

시작 플레이어부터, 플레이어들은 교대로 용암 타일을 배치하고, 벽 건설 및 액션 카드 사용을 통해 마을을 보호합니다. 모든 용암 타일이 배치되거나, 어느 한 마을이 완전히 전소될 때까지 게임을 시계방향 순으로 진행합니다("게임의 종료" 참조).

턴

각 턴은 다음 단계로 구성됩니다. :

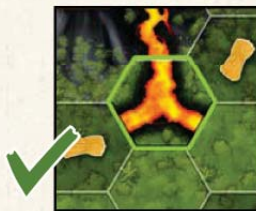
1. 자신의 마을과 닿아 있는 용암에 대한 데미지를 계산합니다("기온계" 참조).
2. 용암 타일을 꺼내 배치합니다("타일 배치" 참조).
3. 원하는 만큼 액션 카드를 사용합니다("액션 카드" 참조). 턴을 종료할 때, 플레이어는 액션 카드를 3장까지만 보유할 수 있습니다.
4. 원한다면 벽 하나를 건설합니다("벽" 참조).



타일 배치

보드에 배치된 용암 타일은 화산에서 흘러나온 용암을 나타냅니다. 타일을 배치하려면, 플레이어는 더미에서 타일을 받아 알맞게 배치합니다. 타일이 사용될 수 있다면, 플레이어는 자신의 마음에 들지 않더라도, 해당 타일을 반드시 배치해야 합니다. 배치될 수 없다면, 용암 타일 더미의 아무 데나 놓고, 다른 타일을 받습니다. 타일을 배치할 때, 다른 플레이어들은 이에 대해 조언을 할 수 있습니다.

각 타일은 반드시 :



- 보드의 육각형 망 안에 배치해야 합니다.



- 인접한 타일과 모든 면이 일치되게 배치해야 합니다.



- 보드 중앙에서 흘러나온 용암 타일이나 폭발 타일과 연결되어야 합니다.



타일 배치 (계속)

용암은 :

- 마을로 흘러 들어갈 수 있습니다.

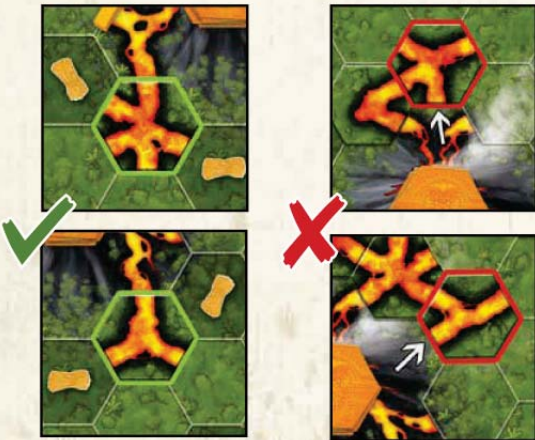


- 마을 사이의 육각형 망 밖으로 흘러 나갈 수 있습니다.



용암은 :

- 보드의 중앙에서 용암이 존재하지 않는 곳과 인접할 수 없습니다.



용암 타일 분배에 관한 건 타일 및 카드 참조표를 확인하십시오.

벽

플레이어들은 밀짚, 나무, 돌로 벽을 건설하여 가능한 한 용암의 흐름을 늦출 수 있습니다.

게임을 시작할 때, 각 플레이어는 각 종류의 자재를 받으며, 이것이 플레이어의 저장소가 됩니다. 타일을 자원 지역에 배치하거나 액션 카드를 자재로 교환하면, 플레이어는 추가적인 자재를 획득하여 자신의 저장소에 추가할 수 있습니다("액션 카드" 참조).

플레이어는 저장소에 있는 자재를 제거하여 벽을 건설한 후, 이 벽을 보드의 알맞은 곳에 배치합니다. 벽은 특정한 용암이나 마을 내에 건설할 수 있습니다. 어디에 있든, 벽은 독특한 기능을 수행하지만, 어떠한 경우든 주사위를 굴려 해당 벽의 강도를 시험해야 합니다.



밀짚



나무



돌

타일을 자원 지역에 배치한 후, 플레이어는 그에 표시된 자재를 받아 자신의 저장소에 추가합니다.

플레이어가 가용하지 않은 자재(버린 것 포함)를 원한다면, 더 약한 자재를 획득합니다. - 돌 대신 나무를, 나무 대신 밀짚을 받습니다. 밀짚을 받아야 하는데 가용하지 않다면, 아무것도 획득할 수 없습니다.

주사위 굴림

각각의 벽에 주사위 굴림을 수행하여 해당 벽이 용암을 견딜 수 있는지를 결정합니다.

주황색 주사위는 용암을, 흰색 주사위는 벽을 나타냅니다. 주사위 2개를 함께 굴려 더 높은 것이 승리합니다.

동률일 경우에는 용암이 승리합니다.

나무로 만든 벽이라면, 흰색 주사위에 1을 더합니다.

돌로 만든 벽이라면, 흰색 주사위에 2를 더합니다.

벽이 승리했다면, 벽이 용암을 견딘 것이며, 그곳에 그대로 둡니다.

용암이 승리했다면, 용암은 해당 벽을 파괴하고, 벽을 보드에서 제거합니다.

제거된 벽은 나중에 다시 사용할 수 있습니다.

LAVA	=	
STRAW	=	+0
WOOD	=	+1
STONE	=	+2



이 주사위 굴림에서, 나무 벽은 용암을 견딘 것입니다. 나무로 만든 벽의 주사위 굴림에는 1을 더하기 때문입니다.

용암에 있는 벽

벽은 특정한 용암에 건설할 수 있으며, 벽은 타일의 가장자리나 보드의 중앙에 배치합니다. 벽은 그 옆에 타일을 배치할 수 있는 곳에만 건설할 수 있습니다(마을 경계 옆이나 마을 사이의 육각형 망의 가장자리에는 건설 불가). 어느 한 타일에 벽 여러 개를 건설하는 것도 가능합니다.



이 벽은 알맞게 건설된 것입니다.



용암의 서로 다른 부분에 벽을 여러 개 건설할 수도 있습니다.



여러 개의 벽을 동일한 위치에 건설할 수는 없습니다.



마을 경계 옆에 있는 용암에는 벽을 건설할 수 없습니다.



마을 사이의 육각형 망의 가장자리 옆에는 벽을 건설할 수 없습니다.

플레이어가 벽으로 막힌 용암 옆에 타일을 배치하려 한다면, 해당 벽을 누가 건설했는지에 관계없이, 먼저 해당 벽이 그 용암을 건널 수 있는지 주사위를 굴러 확인해야 합니다. 용암이 승리했다면, 해당 벽을 게임에서 제거하고, 타일을 배치합니다. 벽이 승리했다면, 해당 벽을 그대로 두고, 배치해야 하는 타일을 다른 곳에 배치해야 합니다. 각 타일 배치에 있어서 벽 1개당 주사위 굴림은 1번만 수행합니다.



이 타일을 배치하기 위해서는, 주사위 굴림에서 용암 타일이 해당 벽을 파괴해야 합니다.

마을에 있는 벽

마을의 국경(색깔로 표시된 곳)에 벽을 배치할 수 있습니다. 이는 용암에 대한 최후의 방어선으로 기능합니다. 플레이어들은 자신의 마을에만 벽을 건설할 수 있습니다.

어느 한 마을에 있어서 용암이 진입할 수 있는 면은 7군데이며, 이곳에 용암을 방어하기 위해 벽을 하나만 건설할 수 있습니다. 마을과 닿은 용암이 없더라도 벽을 건설할 수 있습니다.

마을에 벽이 있다면, 해당 벽 옆에 타일을 배치하기 위해 주사위를 굴릴 필요는 없습니다. 그대신 이 벽은 해당 플레이어의 데미지 계산 페이지에 해당 용암으로 인한 데미지로부터 자신의 마을을 보호합니다("기온계" 참조).



마을의 일곱 면은 용암에 취약합니다.



이 벽 옆에 타일을 배치하는 데는 주사위를 굴릴 필요가 없습니다. 이 벽은 그대로 둡니다.

벽을 용암에 건설했지만, 해당 벽 주변에 다른 길이 생성되었다면, 이 타일을 해당 벽 옆에 놓는 데 주사위를 굴리지 않습니다. 이 벽은 보드에서 제거합니다. 용암은 제거된 벽이 있던 위치와 올바르게 연결되어야 합니다.



다른 길이 생성되었으므로, 이 벽은 해당 용암을 건너지 못하고 주사위 굴림 없이 제거됩니다.



다른 길이 생성되었지만, 이 타일은 배치할 수 없습니다. 벽에 의해 막힌 용암이 올바르게 연결되지 않았기 때문입니다.

플레이어가 둘 이상의 벽 옆에 타일을 배치하려 한다면, 각 벽에 대해 주사위 굴림을 수행합니다. 이 용암에 의해 벽이 최소한 하나라도 파괴되었다면, 인접한 벽까지 보드에서 제거하고, 용암 타일을 배치합니다. 모든 벽이 용암에 승리했다면, 이 용암 타일은 다른 곳에 배치해야 합니다.



이 타일을 배치하려면, 용암이 이 두 벽에 대한 굴림 중 하나라도 승리해야 합니다.

기온계

기온계는 보드 주변의 원형 트랙을 말합니다. 이를 통해 각 마을의 현재 기온을 기록합니다. 용암이 마을에 진입하면 기온이 상승하고, 화재 데미지가 발생하게 됩니다.

데미지 계산

각 턴을 시작할 때, 현재 플레이어는 자신의 마을과 닿은 모든 용암에 대해 데미지를 계산해야 합니다. 데미지는 기온계에 해당 마을의 기온으로 표시합니다.

마을 내에서 벽에 의해 막히지 않은 용암은 해당 마을의 기온을 20도 상승시킵니다. 마을 내에서 벽에 의해 막힌 용암은 주사위를 굴려 해당 벽이 용암을 견딜 수 있는지 결정해야 합니다. 용암이 승리했다면, 해당 마을의 온도가 10도만큼 상승하고, 벽을 보드에서 제거합니다. 벽이 승리했다면, 벽을 그대로 두고 해당 위치에서는 데미지가 발생하지 않습니다.

플레이어는 막히지 않은 용암에 대한 데미지 계산을 먼저 하고, 벽에 의해 막힌 용암에 대한 주사위를 굴립니다(왼쪽부터 오른쪽 순으로). 마을의 기온이 기온계의 마지막 칸을 초과할 수는 없지만, 파괴된 벽을 제거하는 데미지 계산은 진행해야 합니다.



1단계 : 방어되지 않은 용암마다 마을의 온도가 20도씩 상승합니다. - 이 마을은 온도가 40도 상승합니다.



2단계 : 왼쪽부터 오른쪽 순으로, 방어된 용암에 대한 주사위 굴림을 수행합니다. 용암이 승리하면, 벽을 제거하고 마을의 온도가 10도 상승합니다. 벽이 승리했다면, 벽을 그대로 두고, 해당 위치에서는 데미지가 발생하지 않습니다.

위험 지역

기온계에서 마을의 기온이 상승하면서, 마을은 위험 지역이라 불리는 특수 지역으로 진입합니다. 각 위험 지역은 해당 마을을 통제하는 플레이어에게 추가 능력을 제공하는 표시가 나와 있습니다. 마을이 더 위험한 지역으로 가게 되면, 이전 구역에 의해 제공된 능력은 그대로 유지되며, 이에 새로운 능력을 추가합니다. 새로운 능력은 그와 유사한 액션이 일반적으로 발생하는 턴의 페이지에 적용됩니다.

- 위험 지역 1 : 플레이어는 이번 턴에 벽을 하나 더 건설할 수 있습니다.
- 위험 지역 2 : 플레이어는 액션 카드 1장을 받고, 이번 턴에 벽을 하나 더 건설합니다.
- 위험 지역 3 : 플레이어는 용암 타일을 하나 더 배치하고, 액션 카드 1장을 받으며, 이번 턴에 벽을 하나 더 건설합니다.

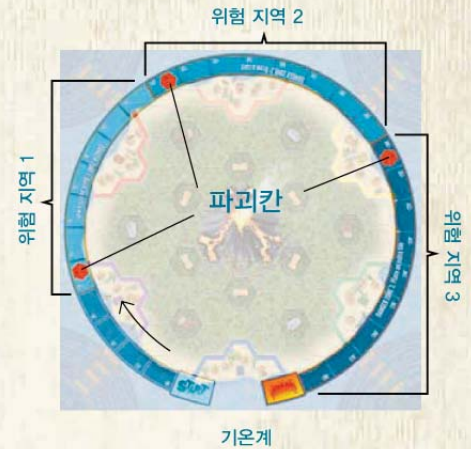
폭발 타일

게임을 시작할 때, 폭발 타일 3개를 뒷면으로 하여 보드 옆에 일렬로 배치합니다. 각 위험 지역의 1번째 칸을 폭발 칸이라 하며, 이에는 폭발 타일을 나타내는 아이콘이 있습니다. 각 폭발 타일의 뒷면에는 그에 해당하는 위험 지역의 숫자가 나와 있습니다.

자신의 마을이 기온계의 폭발 칸에 도착하거나 이를 초과한 플레이어는, 데미지 계산을 완료한 후, 해당 폭발 타일을 배치해야 합니다. 폭발 타일을 배치할 때, 다른 플레이어들에 속한 마을의 기온이 30도씩 즉시 상승합니다. 폭발 타일을 배치한 후, 용암 타일 배치를 시작으로 턴을 진행합니다.

각 폭발 타일은 용암의 새로운 원천이며, 보드 중앙의 주요 원천과 연결될 필요가 없습니다. 폭발 타일은 보드의 아무 칸에나 배치할 수 있으며, 타일 배치에 대한 모든 규칙이 그대로 적용됩니다("타일 배치" 참조). 폭발 타일이 벽에 의해 막힌 용암 타일 옆에 배치된다면, 해당 벽은 즉시 제거됩니다(주사위 굴림 필요없음).

한 턴에 폭발 타일은 하나만 배치할 수 있습니다. 동일한 턴에 2번째 폭발 타일을 받았다면, 이 타일은 현재 플레이어가 받고 이를 다음 턴에 사용합니다(데미지 계산 후).



폭발 타일은 새로운 용암의 원천을 생성하며, 다른 용암 타일과 연결될 필요가 없습니다.



폭발 타일이 기존의 타일 옆에 배치되면, 모든 용암 타일은 알맞게 연결되어야 합니다.



폭발 타일이 벽에 의해 막힌 용암 타일 옆에 배치된다면, 해당 벽은 즉시 제거됩니다.

액션 카드

액션 카드는 화산 폭발 및 마을의 보호와 관련된 액션을 수행하는 데 사용됩니다.
액션 카드는 사용한 후 버리며, 카드에 나와 있는 액션을 수행합니다.
플레이어가 턴을 종료할 때 보유할 수 있는 카드의 수는 3장입니다.

각 액션 카드에는 해당 카드로 교환할 수 있는 자원이 하나 나와 있습니다.
액션을 수행하는 대신, 플레이어는 해당 카드를 버리고 그 카드에 나와 있는 자원을 받아 자신의 저장소에 추가할 수 있습니다.
또한 액션 카드 2장을 버리고 용암 타일 하나를 추가로 배치할 수 있습니다.

게임을 시작할 때, 각 플레이어는 액션 카드를 3장씩 받습니다.
타일을 마을 옆에 배치한 후, 플레이어는 마을과 닿은 새로운 용암 타일마다 액션 카드 1장을 받습니다. 해당 마을의 해당 위치가 벽에 의해 보호되고 있거나 해당 마을이 어떤 플레이어에게도 속하지 않더라도 마찬가지입니다.
플레이어는 자신의 마을이 2번째 위험 지역에 도착하거나 이를 초과하면 해당 턴에 액션 카드 1장을 받습니다.



플레이어는 위와 같이 타일을 배치한 후, 액션 카드를 1장 받습니다.



플레이어는 위와 같이 타일을 배치한 후, 액션 카드를 2장 받습니다.



액션 카드 2장을 버리고 용암 타일 하나를 추가로 배치할 수 있습니다.

액션 카드는 특정한 종류의 자재로 교환할 수 있습니다.



=



타일을 회전하거나, 제거하거나, 교체하기 위해 액션 카드를 사용해도 타일 배치에 관한 규칙은 지켜야 합니다("타일 배치" 참조). 제거되거나 교체된 타일은 보드에서 제거합니다.
일부 카드에 대해 자세한 건 타일 및 카드 참조표를 확인하십시오.

게임의 종료

다음과 같은 경우가 발생하면 게임이 종료됩니다. :

- 어느 한 마을이 기온계의 마지막 칸에 도달하여 완전히 전소되고, 해당 플레이어의 턴이 종료된 후에도 그곳에 있는 경우입니다.
남은 용암 타일을 보드에서 제거하고 다른 모든 플레이어는 마지막 턴을 수행합니다.



- 또는 -

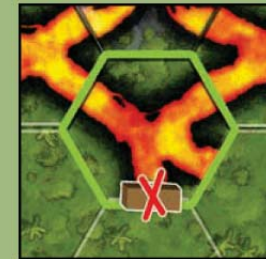
- 용암 타일을 모두 사용한 경우입니다.
마지막 타일이 배치되면, 현재 플레이어는 자신의 턴을 완료하고, 마지막 타일을 배치한 플레이어를 포함한 모든 플레이어는 마지막 턴을 수행합니다.

기온계에서 기온이 가장 낮은 플레이어가 게임에 승리합니다!



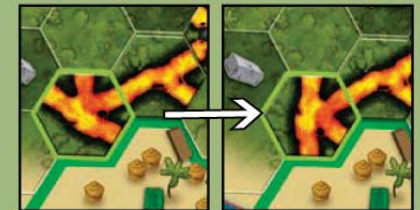
액션 카드는 특정한 종류의 자재로 교환할 수 있습니다.

하나 이상의 벽이 있는 타일이 회전, 교체, 제거된다면, 해당 벽을 즉시 제거합니다.



이 타일을 회전, 교체, 제거하면, 이 벽은 그 즉시 제거됩니다.

마을 옆에 있는 타일을 회전, 교체하면, 해당 마을의 새로운 위치와 닿은 용암에 대해서만 새로운 카드를 받습니다.



이 타일을 그림과 같이 회전하면, 액션 카드를 1장만 받습니다. 이 마을의 새로운 위치와 닿은 용암은 하나뿐이기 때문입니다.

최종 라운드를 진행하는 동안 처음으로 폭발 칸에 도달하면, 그에 해당하는 폭발 타일을 배치하고, 다른 마을의 기온이 30도 상승합니다.

동물의 경우, 저장소와 마을 내에 있는 벽의 점수를 모두 더합니다. 돌은 3점, 나무는 2점, 밀짚은 1점입니다.
마을과 닿아 있는 용암 타일 마다 1점을 뺍니다.
점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

자원 칸에 있는 타일을 액션 카드를 사용하여 회전, 교체한다면, 자재를 받지 않습니다. 하지만 타일을 제거하고 다른 타일을 배치하면, 자재를 받을 수 있습니다.



이 자원 칸에 있는 타일을 회전, 교체한다면, 자재를 받지 않습니다.

변형 규칙

부족 - 팀플레이, 4 혹은 6인용 게임 전용

게임을 시작할 때, 플레이어들은 2명씩 팀을 이뤄 함께 앉습니다. 팀원들은 부족의 마을들을 통제하며 자신들의 두 마을을 함께 보호합니다. 액션 카드 페이지 중, 플레이어는 자신의 저장소 혹은 액션 카드로 벽을 만들어 팀원에게 줄 수 있습니다. 플레이어가 폭발 타일을 배치할 때, 그의 팀원의 마을은 기온이 상승하지 않습니다. 타일이 고갈되거나, 두 팀원에게 속한 마을들이 완전히 전소되면 게임이 종료됩니다. 어느 한 명의 마을만 전소

되었다면, 마을이 전소된 플레이어는 게임을 계속 진행할 수 있습니다. 게임이 종료되었을 때, 평균 기온이 더 낮은 팀이 승리합니다.

전멸 - 전부 제거

게임을 어느 한 플레이어만 게임에 남을 때까지 계속 진행합니다. 자신의 마을이 전소된 플레이어도 이후의 턴에 용암 타일을 배치할 수 있지만, 데미지 계산과 액션 카드 사용, 벽 건설은 불가능합니다. 용암 타일이 고갈되면, 버린 타일을 섞어 다시 사용

합니다. 버린 타일이 없다면, 남은 플레이어들은 데미지를 계산하고, 카드를 사용하며, 벽을 건설합니다. 마지막까지 게임에 남은 사람이 승자입니다. 더 이상의 액션이 가능하지 않다면, 마을의 기온이 가장 낮은 사람이 승리합니다.

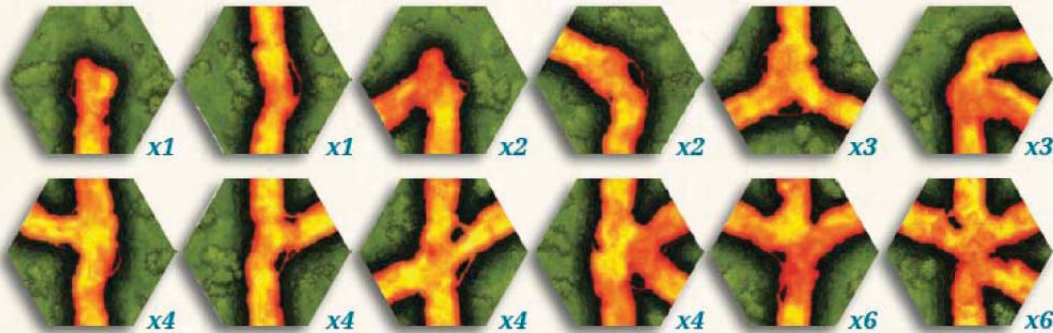
용암 예보 - 추가 전략

게임을 시작할 때, 용암 타일을 3개 더미로 나누고, 이들을 게임 보드 중앙에 앞면으로 놓습니다. 용암 타일을 꺼낼 때마다, 플레이어는 가용한 더미 중 아무 데서나 가져올 수 있습니다. 타일을 받으면, 해당 타일을 교환할 수 없으며 반드시 사용해야 합니다. 플레이어들은 더미의 맨 위에 있는 타일을 제외하고는 볼 수 없습니다.

If you have a creative idea to share with other Eruption™ fans, or you're ready to try new variations, visit www.StratusGames.com.

타일 및 카드 참조표

용암 타일



폭발 타일



여진(5장)

벽의 자재 : 돌

이 카드를 사용한 플레이어는 보드에 있는 타일을 어떤 방향으로든 회전할 수 있습니다. 이 타일은 반드시 현재 위치에 그대로 있어야 합니다. 타일의 회전에 의해 타일 배치에 관한 규칙을 어기면 안 됩니다. 회전하는 타일에 있는 벽은 즉시 제거합니다.



용암류(3장)

벽의 자재 : 밀짚

이 카드를 사용한 플레이어는 새로운 용암 타일을 받아 배치 규칙에 배치합니다.



재배치(5장)

벽의 자재 : 밀짚

이 카드를 사용한 플레이어는 자기 마을에 있는 벽을 하나 이상 마을 내의 어떤 위치로든 이동할 수 있습니다. 이를 수행한 후, 어느 한 위치에 벽은 하나만 있어야 합니다.



함락공(4장)

벽의 자재 : 나무

이 카드를 사용한 플레이어는 기존의 타일 하나를 그와 함께 있는 벽과 함께 보드에서 제거합니다. 타일을 제거함으로써 인해 배치 규칙을 어기면 안 됩니다.



지진(5장)

벽의 자재 : 돌

이 카드를 사용한 플레이어는 새로운 용암 타일을 받아 보드에 있는 타일과 즉시 교체합니다. 새로운 타일은 타일 배치 규칙을 지켜야 합니다. 이전의 타일은 그와 함께 있던 벽과 함께 제거합니다. 받은 타일로 교체를 할 수 없다면, 이 타일은 더미 내의 아무 데나 두고 다른 것을 받습니다.



비(4장)

벽의 자재 : 나무

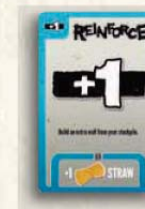
이 카드를 사용한 플레이어는 자기 마을의 기온을 즉시 30도 낮춥니다.



강화(6장)

벽의 자재 : 밀짚

이 카드를 사용한 플레이어는, 턴을 종료할 때 벽을 하나 건설하는 것 외에, 추가적으로 저장소에 있는 자재를 이용하여 벽을 하나 더 건설합니다.



화산 폭탄(4장)

벽의 자재 : 나무

이 카드를 사용한 플레이어는 현재 보드에 있는 벽을 하나(누구의 것이든) 제거할 수 있습니다.



www.StratusGames.com

©2011 Stratus Games LLC - All Rights Reserved

Game Design: Chris James
Graphic Design & Illustration:
Andy Kurzen & Matt Plett

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



타 사이트에 등록하거나 상업적 이용, 수정 및 배포를 금합니다. translated by 섭섭이

Also available from Stratus Games...



Strike it Rich!

Excavate a maze of mine tunnels, collect all the gold you can, and fight off the other miners. If you're the first to exit the mine with enough gold, you'll win!



The Space Race is On!

Construct as many rockets as you can and ready them for launch. As soon as the launch pad is constructed, all the rockets that are "go" for launch will blast off...but watch out for sabotage!