

FIREBALL ISLAND

EmberCorp Exercice de consolidation d'équipe

OBJECTIF

Ramenez le **Cœur de Vul-Kar** à l'Hello-copter avant qu'il ne soit trop tard !

Chaque joueur doit avoir **6 Pions d'une Couleur ET une Photo de cette Couleur** avant que quiconque ne puisse saisir le **Cœur de Vul-Kar**. (Si un joueur passe sur la **Dalle** du **Cœur de Vul-Kar** avant que tous les joueurs aient atteint ce but, il ne récupère pas le **Cœur**.)

Une fois que chaque joueur a **6 Pions et 1 Photo de même Couleur**, le **Cœur** peut être récupéré comme d'habitude. Les joueurs gagnent lorsque le **Cœur** est transporté dans l'Hello-copter. **Si le Porteur du Cœur est Renversé, remplacez le Cœur sur sa Dalle à côté de Vul-Kar.**



PRÉPA

- 1** Préparez la partie normalement, à ces exceptions près :
 - a** Placez les **4 Boules de Feu** dans la **Crevasse**.
 - b** Ne distribuez **aucune Carte Action** aux joueurs.
 - c** Lors de la préparation du **Paquet Souvenir**, remettez d'abord les Souvenirs "**Sac fourre-tout**" (**Tote Bag**) & "**Boule à Neige**" (**Snow Globe**) dans la boîte (il y a **2 exemplaires de chaque Carte**).
 - d** N'incluez **aucune Extension** lorsque vous jouez avec ce Livret de Règles.
- 2** Piochez **3 Cartes Action** et placez-les dans les 3 Emplacements de la **Piste Cataclysm**. Si certaines sont des **Cartes Cataclysm**, remplacez-les jusqu'à ce que vous ayez 3 Cartes "**non-Cataclysm**" sur la Piste. Remettez les éventuelles **Cartes Cataclysm** dans le Paquet et mélangez-le.

"Votre aventure commence et (espérons-le) se termine dans l'Hello-copter."



JEU

À votre Tour, choisissez **1 des 3 Cartes Action de la Piste Cataclysm** et jouez-la. Déplacez votre **Figurine** normalement, puis effectuez l'**Action**.

- 🔥 Vous devez effectuer l'**Action** imprimée sur la Carte. (cf. **Billes de Braise** ci-dessous)
- 🔥 Si vous jouez une **Carte Cataclysm**, avant de rouler les Billes, tournez **Vul-Kar** pour faire face au joueur ayant joué le Cataclysm (en cas de doute, faites de votre mieux).

À la fin du Tour, piochez une ou plusieurs **nouvelles Cartes** dans le **Paquet Action** pour remplir la **Piste Cataclysm** (qui doit contenir **3 Cartes**).

Billes de Braise

Quand vous jouez un "Geyser de Flamme" (**Flame Geyser**) ou une "Explosion de Lave" (**Lava Blast**), vous devez lancer une **Bille de Braise** et la faire rouler **sur** (ou au-delà) **une des Cases Photo** (Rouge, Jaune ou Bleue) de la **Région** de l'île où se trouve votre **Figurine**. Si vous manquez votre cible, choisissez et **défaussez 1 Carte Souvenir de votre Main** OU **1 Carte "non-Cataclysm" de la Piste**.

Si vous êtes Renversé

- 1 Défaussez **1 Carte Souvenir** de votre Main OU **1 Carte "non-Cataclysm" de la Piste**.
- 2 Piochez **1 Carte Souvenir** comme d'habitude.
- 3 Ne perdez aucun **Trésor** (autre que le **Cœur**, qui retourne sur sa **Dalle** près de **Vul-Kar**).

CROISER DES JOUEURS

Si vous croisez un joueur en chemin, vous pouvez tous deux **échanger 1 Pion** avec l'autre. Vous pouvez aussi **voler le Cœur** (comme d'habitude).

SOUVENIRS

Chaque fois que vous utilisez ou défaussez **1 Souvenir**, remettez-le dans la boîte. Le **Paquet Souvenir** n'est pas reconstitué une fois épuisé.



GAGNER OU PERDRE



Vous **gagnez** tous la partie si le **Cœur de Vul-Kar** se retrouve dans l'**Hello-Copter**.

Vous **perdez** la partie si l'une de ces situations se produit :

- 🔥 Il n'y a **pas assez de Cartes** dans le **Paquet Action** pour recharger la **Piste Cataclysm**.
- 🔥 Les **3 Cartes de la Piste** sont des **Cartes Cataclysm**.