



FIREBALL ISLAND[®]

THE CURSE OF VUL-KAR



RESTORATION
GAMES™



ATTENTION :

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT –

Ce jouet contient petites billes.

Pas pour les enfants de moins de 3 ans.

PRÉPARATION

- 1 Agencez l'île comme indiqué.
 - a Placez Vul-Kar à sa place légitime au sommet de l'île, faisant face à l'Helipad.
 - b Placez les 2 Ponts et l'Échelle aux emplacements désignés.
 - c Placez les 7 Arbres dans leurs trous, leurs racines tournées vers le puissant Vul-Kar.
- 2 Placez 6 billes de braise oranges dans leurs cases et 1 bille rouge Boule de Feu dans la Crevasse.
- 3 Placez le Cœur de Vul-Kar dans l'ombre menaçante de Vul-Kar.
- 4 Mélangez les pions Trésor et placez-les aléatoirement, face visible, sur les dalles Trésor. *Si vous jouez avec des extensions, il peut rester des pions. Placez-les face visible dans la Gueule.*
- 5 Posez la Gueule hors du plateau et placez-y la Pièce Porte-bonheur.
- 6 Placez la Piste Cataclysmes à côté de la Crevasse. Mettez-y les 3 Boules de Feu restantes.
- 7 Chaque joueur prend 1 Figurine et la carte Référence correspondante, puis place sa Figurine dans l'Hello-copter. Posez les cartes Photo face visible à côté de l'île.
- 8 Mélangez les cartes Souvenir et distribuez-en 1 face cachée à chaque joueur. Mettez le reste de côté.
- 9 Mélangez le paquet Action et distribuez-en 2 face cachée à chaque joueur.
- 10 Le plus jeune joueur commence. Le premier mouvement de tout le monde va de l'Hello-copter à l'Helipad.
- 11



FAIT AMUSANT

Les emplacements des Trésors sur l'île sont appelés **Dalle au Trésor** !



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



GUIDE DE PLACEMENT

- | | | | |
|---------------------|---|---|---|
| Billes de Braise |  |  | les 6 sont placés sur les Cratères au centre de l'île |
| Billes Boule de Feu |  |  | 1 est placée dans la Crevasse, 3 sur la Piste Cataclysmes |
| Cœur de Vul-Kar |  |  | est placé sur la Dalle marquée de ce symbole |
| Pions Trésor |  |  | 36 sont placés face visible sur les Dalles marquées de ce symbole |

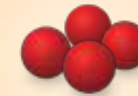
UN TOUR DE L'ÎLE



1 Île
composée de 3 Régions séparées (plateaux île)



1 Figurine Vul-Kar



4 Billes Boule de Feu
+ 1 extra



6 Billes de Braise
+ 1 extra



4 Figurines joueur



1 Dé



1 cristal Cœur de Vul-Kar



1 Échelle



2 Ponts

les ponts sont les mêmes et peuvent être placés dans les deux sens



7 Arbres



30 cartes Action



12 cartes Photo



12 cartes Souvenir



4 cartes référence joueurs



36 pions Trésor



1 pièce Porte-bonheur



2 pions pour les parties à 2 joueurs



1 Piste Cataclysmes



2 canevas
couvertures facultatives pour les côtés de l'île



1 Gueule
porte-pions



1 Hello-Copter

ATTENTION ! Une exposition à une chaleur excessive peut déformer ou endommager les plateaux en plastique de l'île. Vous ne devriez pas laisser ou ranger le jeu dans des endroits où il pourrait faire chaud, comme une voiture ou un grenier.

COMMENT GAGNER

Ayez le maximum de points lorsque l'Hello-Copter revient sur l'île pour la quitter ! Vous obtenez des points avec les Trésors et les Photos.

A VOTRE TOUR

Faites ceci dans l'ordre :

- 1 Si vous êtes renversé, remettez votre Figurine debout sur sa case. Si vous êtes sur plusieurs cases, choisissez-en une. si vous n'êtes sur aucune case, cf. **Cases de Départ** plus bas.
- 2 Jouez 1 carte Action de votre main. Vous **devez** vous déplacer du montant total indiqué. Vous **pouvez** faire son action.
- 3 Piochez 1 nouvelle carte Action.
- 4 Réinitialisez l'île. Remettez toutes les Billes dans leurs emplacements initiaux. Les billes de Braise vont au sommet, et les Boules de Feu dans la Crevasse. Réinitialisez les Ponts ou l'Échelle s'ils ont été perturbés.

NOTE : Ne relevez pas les Figurines (ce sera au début de leur prochain tour). Tout joueur dont la Figurine est encore debout peut la repositionner sur sa case.

CARTES SOUVENIR

Les cartes Souvenir vous indiquent quand vous pouvez les jouer. Après en avoir joué une, défaussez-la. Si le paquet Souvenir est épuisé, mélangez sa pile de défausse pour former un nouveau paquet. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes Souvenir que vous pouvez avoir ou jouer à tout moment.



“Différents souvenirs sont dispersés dans l'île, perdus par des invités lors d'une hâte inattendue.”

CASES DE DEPART

Si vous débutez votre tour renversé à l'un de ces endroits, voici où vous vous relevez :

- 🔥 **Dans une Rivière ou une Goulotte de Lave :** Déplacez votre Figurine en descendant jusqu'à la case située au bout de la Rivière/Goulotte et levez-la. Choisissez la case, le cas échéant.
- 🔥 **Hors de l'île :** Commencez dans n'importe quelle Grotte. Ne jetez pas le Dé et n'utilisez pas la Grotte.
- 🔥 **Un autre endroit étrange :** La case la plus proche de l'endroit où vous vous trouvez (de votre choix).

CARTES ACTION : MOUVEMENT

- 🔥 Vous **devez** vous déplacer du nombre exact de cases indiqué sur la carte (à moins d'arriver sur une case instable, ce qui vous stoppe).
- 🔥 Vous pouvez vous déplacer dans les deux sens, mais vous ne pouvez **pas** changer de direction.
- 🔥 Vous ne pouvez pas être sur la case d'un autre joueur. Au lieu de cela, sautez par-dessus dans la prochaine case disponible dans la même direction, en ignorant les cases que vous passez (par exemple, vous ne prenez pas de Photo).

L'Hello-copter et l'Helipad

L'Helipad est connecté à l'Hello-copter au début et à la fin du jeu. Votre premier mouvement de l'Hello-copter va à l'Helipad (poursuivez votre déplacement à partir de là). Quand tout le monde est sur l'île, mettez de côté l'Hello-copter jusqu'à la fin du jeu. (cf. **Fin de partie.**)

Parcourir le Sentier

Les cases où marchent les joueurs sont de couleur sable clair. Ces cases sont connectées via des sections boueuses brunes. Les joueurs peuvent franchir ces sections, mais pas s'y arrêter.



Racines des Arbres

Les racines des arbres ne stoppent pas le mouvement des joueurs. Sautez juste par-dessus et continuez d'avancer !

Grottes

Si vous débutez ou arrivez dans une Grotte, jetez le Dé. Placez-vous dans n'importe quelle Grotte dont le numéro correspond au résultat du Dé (ne dépensez pas de Mouvement) et continuez d'avancer.

Si toutes les Grottes de ce numéro sont occupées, ne quittez pas votre Grotte et stoppez votre mouvement.

Cases Instables : Ponts & Échelle

Les Ponts et l'Échelle étant des cases instables, vous devez stopper votre Mouvement quand vous y entrez. Si un autre joueur s'y trouve déjà, sautez jusqu'à la prochaine case disponible et continuez d'avancer.

“Comme vous le savez, nous travaillons toujours pour rendre l'île entièrement accessible. En attendant, vous devrez naviguer dans les structures instables construites il y a des années.”

Photos

Si vous débutez ou entrez sur une case Photo, vous pouvez prendre la carte Photo correspondante **sauf si :**

- 🔥 Vous avez déjà une Photo de cette couleur.
- 🔥 Toutes les cartes Photo de cette case ont été prises par les autres joueurs.
- 🔥 Un autre joueur occupe la case Photo.



“Rappelez-vous, vous n'êtes pas seulement un invité, vous êtes nos yeux sur l'île. Vous devez prendre des Photos des 3 régions!”

Avoir 3 Photos de couleurs différentes peut faire venir l'Hello-Copter ! (cf. **Fin de partie.**)

Ramasser les Trésors

Si vous débutez ou entrez sur une case Trésor durant le Mouvement, vous pouvez récupérer un des pions Trésor sur la Dalle connectée à cette case. Gardez vos Trésors face cachée devant vous. Vous pouvez ramasser des Trésors de plusieurs Dalles si vous passez par plusieurs cases Trésor durant votre tour.



Les cases Trésor sont marquées d'une ligne de triangles rouges.



Saisir le Cœur de Vul-Kar

Le cœur de Vul-Kar est saisi comme n'importe quel autre Trésor. Quand vous récupérez le Cœur de Vul-Kar depuis son emplacement, ajoutez immédiatement 1 Boule de Feu à la Crevasse !



Voler le Cœur de Vul-Kar

Si vous passez par le joueur portant le Cœur de Vul-Kar, vous pouvez le lui prendre.

CARTES ACTION : ACTIONS

Après le Mouvement, vous **pouvez** faire l'Action indiquée sur la carte.

Rotation

Ce symbole apparaît  sur bien des cartes ; il vous permet de faire pivoter quelque chose sur l'île.

- 🔥 Si vous pivotez Vul-Kar, tournez sa Figurine 1 fois dans un sens ou l'autre — cela risque de provoquer sa colère.
- 🔥 Si vous pivotez un Arbre, choisissez son orientation.

Billes de Braise

Quand vous lancez une Bille de Braise, utilisez 1 seul doigt pour la pousser. Le combo pouce/doigt est interdit. Vous pouvez pousser la Bille aussi fort que vous voulez, mais si elle quitte l'île, vous devez mettre 1 de vos Trésors dans la Gueule pour votre insolence, et tous ceux que vous renversez se relèvent sans perdre un trésor.

Cataclysme !

Prenez toutes les Boules de Feu dans la Crevasse et et déposez-les dans Vul-Kar une à la fois. Ne réinitialisez rien sur l'île tant que les Boules de Feu n'ont pas fini de rouler.

Quand vous jouez une carte Cataclysme, défaussez-la sur la Piste Cataclysme. Quand il y a 3 cartes Cataclysme sur la Piste, mélangez toutes les cartes Action jouées (incluant les Cataclysmes sur la Piste et la pile de Défausse régulière) et ajoutez 1 Bille de plus dans la Crevasse. Si vous ajoutez la 4ème Bille à la Crevasse, c'est la fin du jeu ! (cf. **Fin de partie.**)

“Vous avez la certitude de passer une journée agréable et sécurisée sur l'île. Mais, juste au cas où, voici quelques règles à garder à l'esprit.”

SECURITE DE L'ILE

Se faire Renverser

Vous êtes renversé quand une partie de votre Figurine, autre que son socle, touche l'île, ou si votre Figurine est hors de l'île. Quand votre Figurine se fait renverser, vous perdez 1 Trésor de votre choix.

- 🔥 Si un autre joueur vous renverse, il vole le Trésor. Piochez ensuite 1 carte Souvenir !
- 🔥 Si vous trébuchez seul, mettez le Trésor dans la Gueule. Piochez ensuite 1 carte Souvenir.

Certaines cases sont plus sûres que d'autres. Si vous tombez à cause de vibrations sur l'île, cela compte comme un renversement.

Table Instable

Si vous (ou votre chat) cognez sur l'île, ignorez les effets et remettez tout en place.

FIN DE PARTIE

Si un joueur en possession d'au moins 3 Photos de couleurs différentes entre dans la case de l'Hélipad **ou** si la Crevasse contient 4 Billes à la fin du tour, l'Hello-copter revient et les joueurs peuvent monter à bord !

- Placez l'Hello-copter près de l'Hélipad. Les joueurs peuvent entrer dans l'Hello-copter à partir de l'Hélipad (même s'ils n'ont pas 3 Photos) et n'ont pas besoin d'arriver sur un compte exact. Un joueur peut entrer dans l'Hello-copter au tour où il apparaît s'il lui reste du Mouvement.
- Lorsque vous entrez dans l'Hello-copter, choisissez 1 pion dans la Gueule et mettez-le devant vous. Ce peut être la Pièce Porte-bonheur ou un Trésor mis là durant la partie.
- Une fois qu'un joueur est dans l'Hello-copter, il ne le quitte plus pour le reste de la partie. Il ne peut plus être renversé et personne ne peut le déplacer ni le croiser pour voler quoi que ce soit. Les autres cartes peuvent encore l'affecter. Il joue toujours une carte à son tour mais ne suit que l'Action.

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs sont dans l'Hello-copter ou qu'ils aient tous eu

2 tours. **SCORE**

Trésors	Chaque couleur marque 1/3/6/10/15 points pour 1/2/3/4/5+ Trésors. Max 15 points par couleur.
Cœur de Vul-Kar	7 points
Photos	5 points chacune, seulement si vous êtes dans l'Hello-copter
Porte-bonheur	6 points

Additionnez les points des Trésors et des Photos que vous transportez. Le joueur au score le plus élevé gagne !

En cas d'égalité, le joueur qui s'est rendu en premier à l'Hélipad gagne. Si aucun joueur à égalité n'est parvenu à l'Hélipad, c'est le plus proche de l'Hélipad qui gagne !

"Vous ne verrez pas la journée passer, et vous allez crier plus d'une fois ! C'est très amusant !"



REGLES A 2 JOUEURS

Préparation

Chaque joueur contrôle 2 personnages. Prenez 1 Marqueur de Tour et placez-le sur une de vos deux cartes Personnage.



Ordre des Tours

Les joueurs alternent leurs tours en jouant 1 de leurs personnages. Activez le personnage ayant le Marqueur de Tour sur sa carte. A la fin de votre tour, mettez votre Marqueur de Tour sur la carte de l'autre personnage.

- Vos cartes Action & Souvenir sont partagées entre vos personnages.
- Le Trésor **n'est pas** partagé entre vos personnages mais placé sur sa carte (jusqu'au Score).
- Vos Photos sont partagées entre vos personnages. Vous devez avoir 6 Photos avant d'appeler l'Hello-copter à partir de l'Hélipad. Vous pouvez avoir 2 Photos de la même couleur.
- Si vous renversez l'un de vos personnages, cela revient à vous renverser.
- Vos personnages peuvent se voler l'un l'autre.
- Durant le Score, combinez les Trésors de vos personnages.

Crédits

Restauré à partir de : L'île Infernale, publié par Milton Bradley, conçu par Bruce Lund et Chuck Kennedy

Restauration du Jeu : Rob Daviau, J.R. Honeycutt, et Justin D. Jacobson

Conception Graphique : Jason Taylor et Lindsay Daviau
Illustration : Jason Taylor, George Doutsopoulos, Victor Perez Corbella, John Ariosa, Jean-Louis Sirois, David Kegg, Matijos Gebreselassie, et Kevin Hill

Conception 3D de l'île : Noah Adelman de Game Trayz, LLC, et Design Innovation, Inc.

Conception 3D des Composants : Chad Hoverter
Artiste de Production : Lindsay Daviau

Rédaction : Meeple Lady, Jennifer Skahen, et Ariel Jaffee

Traduction Française : Cyrille Guyonvarc'h (Cyrunicorn)

Merci à tous ceux qui ont testé et participé au voyage de *Fireball Island*. Vous nous avez aidés à rendre ce jeu le meilleur possible.

©2018 Restoration Games, LLC. Les marques suivantes sont des marques commerciales de Restoration Games, LLC: Restoration Games, le logo Restoration Games, et tous les vêtements associés. *Fireball Island* est une marque déposée de Longshore, Ltd. et est utilisée avec leur permission. Les autres logos sont des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs et sont utilisés avec leur autorisation. Restoration Games, LLC se situe 12717 W SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323. Les composants réels peuvent différer de ceux présentés. Fabriqué en Chine.

CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. NON PREVU A L'USAGE DES ENFANTS DE 6 ANS OU MOINS.