FIREBALL ISLAND®

THE CURSE OF VUL-KAR

RESTORATION GAMES™

⚠ FIGYELEM:

FULLADÁSVESZÉLY! A játék kis méretű golyókat tartalmaz, ne kerüljön 3 év alatti gyermek kezébe!

SETUP

1. Állítsátok össze a 3 nagy elemből a szigetet.
   a Helyezzétek a *Vul-Kán* figurát a helyére, arccal a *helikopter-leszálló (H)* felé.
   b Tegyétek a 2 *hidat* és a *létrát* a nekik kijelölt helyekre.
   c Állítsátok össze a 7 *pálmafát* és helyezzétek a kis lyukakba. A gyökereik mutassanak a *Vul-Kán* felé.
2. Tegyetek 6 narancs *parázsgolyót* és 1 piros *tűzgolyót* a nekik kijelölt helyekre.
3. Helyezzétek a *Vul-Kán szívét,* annak fenyegető árnyékába, a neki kijelölt helyre.
4. Keverjétek meg a *kincslapkákat* és egyesével, képpel lefelé tegyétek a nekik fenntartott *kincshelyekre*.
   Ha a kiegészítővel is játszotok, kimarad pár lapka, ezeket képpel felfelé tegyétek a *szörnyszájba*.
5. Készítsétek elő a *szörnyszájat* és tegyétek bele a *szerencsepénzt*.
6. A *kataklizma-lécet* tegyétek a *sziget-seb* mellé. Rakjátok bele a 3 megmaradt piros *tűzgolyót*.
7. Minden játékos válasszon egy *figurát* és megkapja a hozzá tartozó *segédletet* is. A *figuráitokat* állítsátok a *helikopterre*.
8. Fektessétek a *fényképkártyákat* képpel felfelé a sziget mellé.
9. Keverjétek meg a *szuvenírkártyákat* és képpel lefelé tegyétek a sziget mellé, majd minden játékos húzzon egy lapot.
10. Keverjétek meg az *akciókártyákat*, majd húzzon minden játékos két lapot.
11. A legfiatalabb játékos kezd. Az első lépése mindenkinek az lesz, hogy kiszáll a *helikopterből* a *leszállóhelyre* (H).

TOURINFORM

Azokat a helyeket a szigeten, ahová a *kincslapkák* kerülnek, ***kincshelyeknek*** hívjuk.

"A kalandotok a helikopteren kezdődik és (remélhetőleg) itt is ér véget."

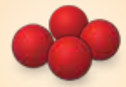
MI HOVÁ KERÜLJÖN?

parázs-golyók		Mind a 6-ot a sziget közepén található tűzrakóhelyekre kell tenni.
tűz-golyók		1 a sebhelyre, a többi 3 pedig a kataklizma-lécbe kerüljön.
Vul-Kán szíve		A szimbólummal megjelölt helyre kerüljön a sziget csúcsán.
kincs-lapkák		36 darabot kell a kincs-szimbólummal megjelölt helyekre tennetek.

ÚTMUTATÓ A SZIGETHEZ

1 sziget
(3 szigetrészből tudjátok összeállítani)

1 Vul-Kán figura



4 tűzgolyó
+ 1 extra

6 parázsgolyó
+ 1 extra

4 játékosfigura

1 kocka

1 Vul-Kán szíve kristály

1 létra

2 híd

7 pálmafa

A hidak ugyanolyanok és bármely irányból lehelyezhetők.

30 akciókártya

12 fényképkártya

12 szuvenírkártya

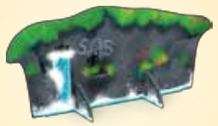
4 játékos-segédlet

36 kincslapka

1 szerencse-pénz lapka

2 lapka a kétjátékos-módhoz

1 kataklizma-léc



2 fal
A sziget oldalának lefedéséhez használhatjátok.

1 szörnyszáj
lapkatartó

1 helikopter

FIGYELEM! Magas hőmérséklet vagy közvetlen, erős napsugárzás hatására a szigetelemek megvetemedhetnek és kifakulhatnak. Ne hagyjátok például nagy meleg esetén az autóban és ne tároljátok a padláson sem a játékot.

HOGY NYERJ?

Rendelkezz a legtöbb ponttal, amikor a helikopter visszatér a szigetre, hogy elvigyen benneteket. Pontokat kincsekből és fényképekből tudsz szerezni.

EGY FORDULÓ

Ha te vagy soron, hajtsd végre az alábbi négy lépést, ebben a sorrendben:

1. Ha ki vagy ütve, állítsd fel a figurádat azon a mezőn, ahol fekszik. Ha több mezőt is elfoglal, válaszd ki az egyiket. Ha a figurád nincs egy mezőn sem, akkor olvasd el a HOL VAGYOK? fejezetet lentebb.
2. Játssz ki egy akciókártyát a kezedből. Lépj **pontosan annyit**, amennyit a kártya ír, majd, **ha szeretnéd**, hajtsd végre a feltüntetett akciót.
3. Húzz egy új akciókártyát.
4. Tedd rendbe a szigetet. Az összes golyót rakd vissza a helyére: a parázsgolyókat a tűzrakóhelyekre, a tűzgolyót pedig a sebhelyre. Ha a hidak vagy a létra elmozdult, állítsd vissza a helyükre azokat is.

MEGJEGYZÉS: a többi játékos kiütött figuráját ne állítsd fel (ezt majd mindenki a saját körében teszi meg). Azok a játékosok, akiknek a figurája állva maradt, szükség esetén megigazíthatják, hogy stabilan álljanak a talpukon.

SZUVENÍRKÁRTYÁK

Minden szuvenírkártyán megtalálható, hogy mikor játszható ki. Miután kijátszottál egyet, tedd a szuvenírkártyák dobópaklijára. Ha kifogyna a húzópakli, a dobott kártyákból keverj újat. Bármennyi szuvenírkártyát tarthatsz a kezedben és bárhányat kijátszhatsz.

"A sziget korábbi vendégei sokszor gondatlanságból, de még többször a menekülés okozta pánik miatt, bizony hátrahagyták szuvenírjeiket."

HOL VAGYOK?

Ha a köröd kezdetén az itt leírt helyek egyikén található a figurád, kövesd a hozzá tartozó utasítást:

- **Folyóban vagy lávafolyamban**: állítsd a figurádat a folyó/folyam alsó végénél található mezőre. Ha több mező is szóba jöhet, szabadon választhatsz közülük.
- **A szigeten kívül**: állítsd a figurádat bármelyik barlangmezőre. Ne dobj a kockával és ne használd a barlangot!
- **Bármely más, furcsa helyen**: állítsd a kiütött figurádhoz legközelebb eső mezőre a figurádat (ha nem egyértelmű, akkor te választhatsz a szóba jövő mezőkből).

AKCIÓKÁRTYÁK: MOZGÁS

- *must* Pontosan annyi mezőt **kell** lépned a figuráddal, amennyi a kártyán fel van tüntetve (hacsak nem, egy *instabil mezőre* érkeznél, ami megállásra kényszerít).
- Bármely irányba mozoghatsz, de **nem** fordulhatsz vissza.
- Soha nem léphetsz olyan mezőre, amin más játékos figurája tartózkodik. A rálépés helyett ugord át és a következő szabad mezőre tedd a figurádat. Az átugrott mezők hatásai rád nem vonatkoznak és nem is használhatod ezeket (például nem kapsz fényképet).

Helikopter és leszállóhely

A helikopter a játék legelején és legvégén a leszállóhelyen landol. Minden figura első lépése a helikopterből való kiszállás a leszállóhely mezőjére (és innen mozogtok tovább). Ha már minden figura a szigeten van, tegyétek félre a játék végéig a helikoptert (lásd a JÁTÉK VÉGE részt.)

Az útvonal követése

Azok a mezők, amelyre a játékosok figuráikat mozgathatják homokszínűek. Az egyes mezőket barna színű sárcsíkok választják el egymástól. A sárcsíkok nem mezők, ezekre nem lehet lépni.

Gyökerek

A pálmafák gyökerei nem akadályozzák a figurák mozgását. A figurák léptetésekor ezeket nem kell figyelembe vennetek.

Barlangok

Ha egy játékos figurája egy barlangról indul vagy menet közben barlangmezőre lép, dobnia kell a kockával (nem kerül mozgásba) és át kell mozognia valamelyik, a dobás értékével megegyező, szabad mezőre, majd innen folytathatja a mozgását. Ha a dobott értékű barlangmezők mindegyike foglalt, nem kell átmozognia és ezen a mezőn kell maradnia.

Instabil mezők: hidak és létra

A hidak és a létra instabil helynek számítanak, ezért azonnal meg kell állnod, ha ilyen mezőre lépsz. Ha már van itt valaki, akkor át kell ugranod a következő szabad mezőre és onnan kell folytatnod a mozgásodat.

"Munkatársaink - mint ahogy az köztudott - éjt nappallá téve dolgoznak a sziget infrastruktúrájának felújításán. De addig is be kell érnetek ezekkel a régi és rozoga alkotmányokkal."

Fényképek

Ha egy fényképmezőről indulsz, vagy ilyen mezőre lépsz, elveheted a helyről készült fényképkártyát, **kivéve**:

- Már van ilyen színű fényképkártyád.
- Az erről a mezőről készült összes fényképkártyát már más játékosok felvették.
- Másik játékos figurája áll ezen a fényképmezőn (át kell ugranod).

" Ne feleddjétek, nem csak vendégek vagytok a szigeten, hanem a mi szemeink is! Hozzatok fotókat a sziget minden régiójából!"

Ha egy játékos megszerzett 3 különböző színű fényképkártyát, hívhatja a helikoptert a leszállóhelyre (lásd a JÁTÉK VÉGE részt)!

Kincsek elvétele

Ha egy játékos figurája egy kincsmezőről indul vagy menet közben lép rá, elvehet egy kincslapkát a mezőhöz tartozó kincshelyről. A lapkát maga elé kell tennie, képpel lefelé fordítva. Ha a mozgása során több kincshellyel rendelkező mezőt is érint, mindegyikről elvehet egy-egy kincslapkát.

A kincsmezők szélei piros háromszögekből álló csíkokkal vannak jelölve.

Vul-Kán szívének elvétele

A Vul-Kán szíve egy különleges kincs, de épp úgy begyűjthető, mint bármely más normál kincs. Ha egy játékos elveszi a Vul-Kán szíve kristályt, azonnal tegyetek egy tűzgolyót a sebhelyre.

Vul-Kán szívének ellopása

Ha bármikor átugrod a Vul-Kán szív tulajdonosának figuráját, ellophatod tőle a kristályt.

AKCIÓKÁRTYÁK: AKCIÓK

A mozgásodat követően végrehajthatod a kártyád akcióját (**nem kötelező**).

Forgatás

Egyes kártyákon kéz ikon látható. Minden egyes ilyen szimbólum lehetővé teszi a játékosnak, hogy 1 valamit elforgathasson a szigeten.

- Elforgathatod a Vul-Kán figurát pontosan egy pozícióval balra vagy jobbra— óriási veszély leselkedik arra, aki szembekerül Vul-Kán dühével!
- Valamelyik pálmát elforgathatod bármilyen irányba.

Parázsgolyók

Amikor parázsgolyót indítasz az útjára, csak az egyik ujjadat használhatod. Nem használhatod a hüvelykujjad és egy másik ujjad kombinációját. Az, hogy milyen erővel lököd meg a parázsgolyót, rád van bízva, viszont, ha a golyó leesik a szigetről, a Vul-Kánnal szembeni arcátlanságodért az egyik kincslapkádat be kell tenned a szörnyszájba és bárki, akit a golyó kiütött, kincsvesztés nélkül azonnal felállhat.

Kataklizma!

Vedd el a sebhelyen található összes tűzgolyót és egy mozdulattal dobd be őket gyors egymásutánban a Vul-Kán tetején lévő nyílásba. Amig az összes golyó meg nem állt, addig ne nyúljatok semmihez sem a szigeten.

Ha egy kataklizma-kártyát játszottál ki, a köröd végeztével tedd a lapot a kataklizma-léc alá. Amint a harmadik kataklizma-kártya is a léc alá került, keverd meg az összes már kijátszott akciókártyát (beleértve a 3 kataklizmakártyát és a teljes dobópaklit) és helyezz egy tűzgolyót a sebhelyre. Amint a negyedik golyót is a sebhelyre tettétek, a játék véget ér (lásd a JÁTÉK VÉGE részt).

"Bizonyosak vagyunk benne, hogy kedves vendégeink remekül fognak szórakozni a szigeten. No persze csak akkor, ha maradéktalanul betartják szabályainkat!"

BIZTONSÁG

Kiütés

Egy játékos figurája akkor számít kiütöttnek, ha bármely része a talpán kívül hozzáér a sziget bármely pontjához vagy a figura a szigeten kívül található. Ha a figurádat kiütötték, elveszíted az egyik általad választott kincslapkádat.

- Amennyiben egy másik játékos ütött ki, ő kapja meg (lopja el) ezt a kincset. Húzz egy szuvenírkártyát!
- Amennyiben saját magadat ütötted ki, tegyél egy kincset a szörnyszájba. Húzz egy szuvenírkártyát.

Vannak biztonságos és kevésbé biztonságos mezők. Ha a figurád a sziget rezgésétől felborulna az épp úgy kiütésnek számít.

Ha a szigetet meglöktétek

Ha valamelyikőtök (vagy mondjuk a macskátok) véletlenül meglökte a szigetet, a kiütés következményeit hagyjátok figyelmen kívül és állítsatok vissza mindent úgy, ahogy volt.

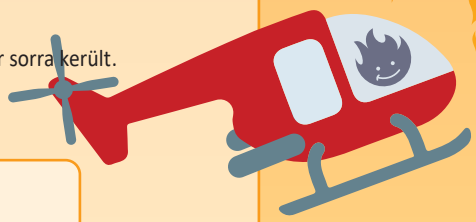
A JÁTÉK VÉGE

Amint egyikőtök legalább három különböző színű fényképet összegyűjtött és belépett a figurájával a leszállóhelyre (H) **VAGY** valamelyik kör végére a 4. tűzgolyó is rákerült a sebhelyre, a helikopter visszatér és a játékosok felkapaszkodhatnak rá.

- Tegyétek a helikoptert a leszállóhely közelébe. A játékosok a leszállóhelyről (H) tudnak fellépni a helikopterre (akkor is, ha nincs meg a 3 különböző színű fényképük). Akkor is felléphetnek, ha még maradna mozgáspontjuk. Minden játékos a saját körében tud fellépni a helikopterre, ha visszaérkezett a leszállóhelyhez.
- Amikor belépsz a helikopterbe, választhatsz a szörnyszájból egy kincset vagy akár a szerencsepénzt, ha még megvan.
- Ha egy játékos már beszállt a helikopterbe, többé már nem hagyhatja el azt. Nem lehet kiütni, mozgatni, átugrani vagy kincslapkát elvenni tőle. De egyes kártyák továbbra is hatással lehetnek rá. Továbbra is ki kell játszania a körében egy kártyát, de csak az akció részét hajthatja végre (ha szeretné).

A játék akkor ér véget, ha az összes játékos fellépett a helikopterre vagy minden játékos már kétszer sorra került.

"Ez a kalandos nap úgy elrepült, hogy észre sem vettétek, hogy mennyit sikoltoztatok rémületetekben. Ugye milyen jó volt?"



PONTOZÁS

kincsek	Színenként: 1/3/6/10/15 pont, 1/2/3/4/5+ kincsért az adott színből. Színenként legfeljebb 15 pont gyűjthető.
Vul-Kán szíve	7 pont.
fényképek	5 pont mindegyik, de csak, ha a figurád a helikopteren tartózkodik.
szerencsepénz	6 pont.

Minden játékos számolja össze a pontjait. **A legtöbb pontot gyűjtő játékos a győztes!** Döntetlen esetén az nyer, aki előbb lépett fel a helikopterre! Ha egyikőtöknek sem sikerült a játék végéig fellépnie, akkor döntetlen esetén az nyer, aki közelebb volt a leszállóhelyhez.

KÉTFŐS SZABÁLY

Setup

A játékosok két-két karaktert irányítanak. Vegyetek el egy-egy fordulójelölő lapkát és tegyétek az egyik játékos-segédletetekre.

Körsorrend

A játékosok felváltva hajtják végre köreiket. A soron lévő játékos aktiválja azt a figuráját, amelyiken a fordulójelölő lapka van. A köre végén a lapkát át kell tennie a másik figurájára (értsd: a másik figurához tartozó játékos-segédletére).

- Mindkét figurád akció- és szuvenírkártyáit egyben tarthatod a kezedben.
- A karaktereid kincslapkáit nem oszthatod meg egymással (majd csak a játék végén az értékeléskor).
- A figuráid által megszerzett fényképeket egyben gyűjtheted magad előtt. 6 fényképpel kell rendelkezned, mielőtt a leszállópályáról fellépnél a helikopterre. Minden színből legfeljebb két kártyát gyűjthetsz be.
- Ha bármelyik figurádat kiütöd, akkor az úgy számít, mintha magadat ütötted volna ki.
- A figuráid lophatnak egymástól kincslapkákat.
- Értékeléskor a figuráid által gyűjtött kincseket tedd össze és számold meg egyben.

Impresszum

Az eredeti játék: Fireball Island, amit Milton Bradley adott ki, Bruce Lund és Chuck Kennedy dizájnjával.

Az átdolgozott új kiadás: Rob Daviau, J.R. Honeycutt és Justin D. Jacobson.

Grafikai dizájn: Jason Taylor és Lindsay Daviau

Illusztrációk: Jason Taylor, George Doutsiopoulos, Victor Perez Corbella, John Ariosa, Jean-Louis Sirois, David Kegg, Matijos Gebreselassie és Kevin Hill.

3D dizájn: Noah Adelman of Game Trayz, LLC, Design Innovation, Inc. és Chad Hoverter

Művészeti vezető: Lindsay Daviau

Szerkesztő: Meeple Lady, Jennifer Skahen és Ariel Jaffee

Magyar szabály: Fischer Tamás (Plenni)

Köszönetet mondunk minden játéktesztelőnek és támogatónknak, akik végigkísérték a játék világrajöttét. Általatok is jobb lett a játék.

©2018 Restoration Games, LLC. The following are trademarks of Restoration Games, LLC: Restoration Games, the Restoration Games logo, and all associated trade dress. Fireball Island is a registered trademark of Longshore, Ltd. and is used with permission. Other logos are trademarks of their respective owners and are used with permission. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323. Actual components may vary from those shown. Made in China.

EZ A TERMÉK NEM KISGYEREKEKNEK VALÓ. 6 ÉVES KOR ALATTI GYEREK KEZÉBE NE KERÜLJÖN!