PREPARAZIONE

1. Montare l'isola come mostrato.
   a. Collocate Vul-Kar al suo legittimo posto in cima all'isola, rivolto verso l'eliporto.
   b. Collocate i due ponti e la scala nei luoghi corrispondenti.
   c. Inserite i sette alberi nei loro fori, con le radici orientate verso il possente Vul-Kar.
2. Mettete le sei biglie tizzone arancioni nei loro slot focolare e una biglia rossa, la palla di fuoco, nella Cicatrice.
3. Mettete il Cuore di Vul-Kar all'ombra minacciosa di Vul-Kar.
4. Mescolate i segnalini tesoro e collocateli casualmente a faccia in su sugli slot tesoro.
5. Collocate le Fauci accanto all'area di gioco. Mettete il penny fortunato nelle Fauci.
6. Collocate l'indicatore del Cataclisma accanto alla Cicatrice. Mettete le tre palle di fuoco rimanenti su di esso.
7. Ogni giocatore prende una miniatura e la carta di consultazione corrispondente e colloca la propria miniatura sull'Elicottero.
8. Collocate le carte fotografia a faccia in su accanto all'isola.
9. Mescolate le carte souvenir e distribuitene una a faccia in giù a ogni giocatore. Mettete da parte le altre.
10. Mescolate il mazzo delle azioni e distribuite due carte a faccia in giù a ogni giocatore.
11. Il giocatore più giovane inizia a giocare per primo. Il primo movimento di ogni giocatore sarà dall'Elicottero all'eliporto.

CURIOSITÀ!

I luoghi dell'isola dove vanno collocati i tesori sono chiamati **slot tesoro**!

"La vostra avventura inizia e (si spera) finisce all'Elicottero."

DOVE VA MESSA OGNI COSA?

Biglie tizzone	tutte e 6 vanno sugli slot focolare nella regione centrale dell'isola
Biglie palla di fuoco	1 va nella Cicatrice, 3 sull'indicatore del Cataclisma
Cuore di Vul-Kar	va sullo slot contrassegnato con questo simbolo
Segnalini tesoro	36 vanno a faccia in su sugli slot contrassegnati con questo simbolo

VINCERE LA PARTITA

Il giocatore con più punti quando l'Elicottero torna sull'isola per portare via gli esploratori è il vincitore! I punti si guadagnano raccogliendo tesori e scattando fotografie.

NEL VOSTRO TURNO

Svolgete i passi seguenti in quest'ordine:

1. Se la vostra miniatura è stesa a terra, rimettetela in piedi nella sua casella. Se si trova a cavallo tra più caselle, sceglietene una. Se non si trova su nessuna casella, vedere **Punti di Partenza Insoliti**, sotto.
2. Giocate una carta azione dalla vostra mano. ***Dovete*** muovervi dell'intero ammontare di caselle indicato. ***Potete*** effettuare la sua azione.
3. Pescate una nuova carta azione.
4. Ripristinate l'isola. Rimettete tutte le biglie nei loro slot prestabiliti. Le biglie tizzone vanno sugli slot focolare nella regione centrale e le palle di fuoco vanno nella Cicatrice. Rimettete al loro posto i ponti o la scala se sono stati spostati.

NOTE: Non rimettete in piedi alcuna miniatura oltre la vostra (verranno rialzate all'inizio del loro prossimo turno). Le miniature che sono state spostate da una biglia ma che sono rimaste in piedi possono essere riposizionate sulla loro casella.

La partita prosegue in senso orario: il giocatore alla vostra sinistra svolge il turno successivo.

CARTE SOUVENIR

Le carte souvenir vi indicano quando potete giocarle. Dopo averne giocata una, collocatela sulla pila degli scarti dei souvenir. Se il mazzo dei souvenir si esaurisce, mescolate la pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo. Non c'è limite al numero di carte souvenir che potete avere o giocare in qualsiasi momento.

"Vari souvenir sono stati dimenticati in giro per l'isola, lasciati cadere dagli ospiti precedenti che se ne sono andati in tutta fretta."

PUNTI DI PARTENZA INSOLITI

Se all'inizio del vostro turno la vostra miniatura si trova stesa a terra in uno di questi luoghi, ecco dove potete rimetterla in piedi:

- **In un fiume o in un rivo di lava:** Spostate la vostra miniatura in fondo all'isola, fino alla casella alla fine del fiume/rivo e rimettetela in piedi. Se potete scegliere tra più caselle, sceglietene una.
- **Fuori dall'isola:** Collocate la miniatura in una qualsiasi casella caverna. Non tirate il dado e non usate la caverna.
- **Qualche altro strano posto:** Collocate la miniatura sulla casella più vicina (a vostra scelta).

CARTE AZIONE: MUOVERSI

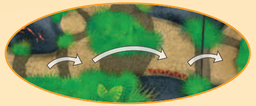
- ***Dovete*** muovervi del numero esatto di caselle mostrate sulla carta (a meno che non arriviate su una casella instabile che ferma il vostro movimento).
- Potete muovervi in qualsiasi direzione, ma una volta scelta **non** potete cambiare direzione per quel movimento.
- Non potete fermarvi su una casella con un altro giocatore. Scavalcatelo (oltrepassatelo) per giungere nella successiva casella disponibile nella direzione in cui stavate avanzando. Le eventuali caselle che oltrepassate vanno ignorate (per esempio, non prendete una fotografia).

L'Elicottero e l'Eliporto

L'eliporto è collegato all'Elicottero all'inizio e alla fine della partita. Il vostro primo movimento dall'Elicottero vi porta sull'eliporto (continuate il vostro movimento da lì). Quando tutti sono sull'isola, mettete l'Elicottero da parte fino all'innesco della fase finale del gioco (vedere **Fase Finale della Partita**).

Avanzare sul Sentiero

Le caselle dove le vostre miniature possono camminare sono di color sabbia chiaro. Queste caselle sono collegate tra loro da sezioni marroni color fango. Potete oltrepassare le parti marrone fango dei sentieri ma non potete fermarvi su di esse.



Radici degli Alberi

Le radici degli alberi non fermano il movimento delle vostre miniature. Scavalcatele e continuate a muovervi!

Caverne

Se la vostra miniatura parte da una casella caverna o entra in una casella caverna, tirate il dado. Collocate la vostra miniatura in una caverna il cui numero corrisponda al tiro del dado (senza spendere un movimento) e continuate a muovervi. Se tutte le caverne con quel numero sono occupate, non lasciate la vostra caverna e terminate il movimento.

Caselle Instabili: Ponti e Scala

I ponti e la scala sono caselle instabili, quindi dovete fermarvi quando la vostra miniatura entra in quelle caselle. Se c'è già un giocatore sul ponte o sulla scala, oltrepassatelo fino alla prima casella disponibile e continuate a muovervi.

"Come ben sapete, dobbiamo ancora rendere l'isola completamente accessibile. Nel frattempo, dovrete cavarvela con le strutture precarie costruite anni fa."

Fotografie

Se la vostra miniatura parte da una casella fotografia o entra in una casella fotografia, potete prendere la fotografia corrispondente, **tranne che nei casi seguenti**:

- Se possedete già una fotografia di quel colore.
- Se tutte le carte fotografia di quella casella sono già state prese dagli altri giocatori.
- Se un altro giocatore si trova nella casella fotografia.

"Ricordate che non siete soltanto degli ospiti, siete i nostri occhi sull'isola. Dovete scattare fotografie di tre regioni diverse!"

Quando avete tre fotografie di colori diversi, potete chiamare l'Elicottero (vedere **Fase Finale della Partita**)!

Raccogliere Tesori

Se la vostra miniatura parte da una casella tesoro o entra in una casella tesoro mentre vi muovete, potete raccogliere uno dei segnalini tesoro dello slot o degli slot corrispondenti a quella casella. Tenete i vostri tesori a faccia in giù davanti a voi. Potete raccogliere i tesori di più slot tesoro, sempre uno per ogni casella, se entrate in più caselle tesoro durante il vostro turno.

Le caselle tesoro sono contrassegnate da un'utile linea di triangoli rossi!

Raccogliere il Cuore di Vul-Kar

Il Cuore di Vul-Kar può essere raccolto come qualsiasi altro tesoro. Quando raccogliete il Cuore di Vul-Kar dal suo slot, aggiungete immediatamente una palla di fuoco alla Cicatrice!

Rubare il Cuore di Vul-Kar

Se oltrepassate il giocatore che porta il Cuore di Vul-Kar, potete rubarglielo.

CARTE AZIONE: AZIONI

Dopo aver effettuato il movimento, ***potete*** effettuare l'azione mostrata sulla carta.

Rotazione

Molte carte mostrano il simbolo, che vi permette di ruotare qualcosa sull'isola.

- Se ruotate Vul-Kar, girate la sua testa una volta in una qualsiasi direzione (se fate di più, rischiate di suscitare la sua collera).
- Se ruotate un albero, regolatelo su un qualsiasi orientamento.

Biglie tizzone

Quando lanciate una biglia tizzone, usate soltanto un dito per spingerla. Non potete colpirla con forza facendo schioccare un dito sul pollice. Potete spingere la biglia con la forza che preferite, ma se esce dall'isola, dovrete mettere uno dei vostri tesori nelle Fauci per la vostra insolenza, e qualunque miniatura stendiate a terra si rialza senza perdere alcun tesoro.

Cataclisma!

Prendete tutte le palle di fuoco nella Cicatrice e lasciatele cadere all'interno di Vul-Kar una alla volta. Non ripristinate nulla sull'isola finché tutte le palle di fuoco non hanno finito di rotolare.

Quando giocate una carta Cataclisma, scartatela collocandola sull'indicatore del Cataclisma. Quando ci sono tre carte Cataclisma sull'indicatore, rimescolate tutte le carte azione giocate (incluse le carte Cataclisma sull'indicatore e la pila degli scarti) e aggiungete un'ulteriore biglia alla Cicatrice. Se aggiungete la quarta biglia alla Cicatrice, si innesca la fase finale del gioco (vedere **Fase Finale della Partita**)!

"Avete la nostra parola che gli ospiti saranno al sicuro e si divertiranno sull'isola. Ma per pura prudenza, ecco alcune regole da tenere a mente."

MISURE DI SICUREZZA SULL'ISOLA

Venire Stesi a Terra

La vostra miniatura è considerata stesa a terra quando una qualsiasi parte della vostra miniatura che non sia la base tocca l'isola, o se la vostra miniatura cade fuori dall'isola. Quando la vostra miniatura viene stesa a terra, perdete un tesoro a vostra scelta.

- Se un altro giocatore stende a terra la vostra miniatura, vi ruba il tesoro. Pescate una carta souvenir!
- Se avete steso a terra la vostra stessa miniatura, mettete un tesoro nelle Fauci. Pescate una carta souvenir.

Alcune caselle sono più sicure di altre. Se la vostra miniatura cade a causa delle vibrazioni dell'isola, questo equivale a essere stesi a terra.

Urtare il Tavolo

Se voi (o il vostro gatto) urtate l'isola, ignorate gli effetti e rimettete ogni cosa dove si trovava.

VISITA GUIDATA DELL'ISOLA

1 Isola
composta da
3 regioni separate
(piattaforme dell'isola)

1 Testa di Vul-Kar

4 Biglie palla di fuoco
+ 1 extra

6 Biglie tizzone
+ 1 extra

4 Miniature dei giocatori

1 Dado

1 Cristallo Cuore di Vul-Kar

1 Scala

2 Ponti

7 Alberi

i ponti sono identici e possono essere collocati con qualsiasi orientamento

30 Carte azione

12 Carte fotografia

12 Carte souvenir

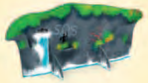
4 Carte di consultazione dei giocatori

36 Segnalini tesoro

1 Segnalino penny fortunato

2 Segnalini turno per le partite a 2 giocatori

1 Indicatore del Cataclisma



2 Pannelli
coperture facoltative
per i lati dell'isola

1 Fauci
contenitore
di segnalini

1 Elicottero

ATTENZIONE! L'esposizione a una temperatura elevata può deformare o danneggiare in altri modi le piattaforme di plastica dell'isola. Non lasciate e non conservate il gioco in aree che potrebbero surriscaldarsi, come all'interno di un'auto o in una soffitta.

FASE FINALE DELLA PARTITA

Se un giocatore entra nella casella dell'eliporto trasportando almeno tre fotografie di colore diverso **OPPURE** se nella Cicatrice ci sono quattro biglie alla fine di un turno, l'Elicottero ritorna innescando la Fase Finale della Partita e i giocatori possono salire a bordo!

- Collocate l'Elicottero vicino all'eliporto. I giocatori possono salire sull'Elicottero dall'eliporto (anche se non possiedono tre fotografie) e non hanno bisogno di arrivarci con un conteggio di caselle esatto. Un giocatore può salire sull'Elicottero nel turno in cui compare, se non ha ancora terminato il suo movimento.
- Quando salite sull'Elicottero, scegliete un segnalino nelle Fauci e mettetelo davanti a voi. Può trattarsi del segnalino penny fortunato o di un tesoro messo nelle Fauci durante la partita.
- Una volta che un giocatore si trova sull'Elicottero, non scende più per il resto della partita. La sua miniatura non può essere stesa a terra e nessuno può muoverlo, oltrepassarlo o rubargli nulla. Le altre carte possono ancora influenzarlo. I giocatori giocano comunque una carta nel loro turno, ma si limitano a effettuarne l'azione.

La partita termina quando tutti i giocatori sono sull'Elicottero o tutti i giocatori hanno svolto due turni durante la Fase Finale della Partita.

"La giornata volerà via e vi ritroverete a urlare in più occasioni! Sarà divertentissimo!"

PUNTEGGI

Tesori	Ogni colore fornisce 1/3/6/10/15 punti per 1/2/3/4/5+ tesori. Massimo di 15 punti per colore.
Cuore di Vul-Kar	7 punti.
Fotografie	5 punti ciascuna, solo se siete sull'Elicottero.
Penny Fortunato	6 punti.

Sommate i punti dei tesori e delle fotografie che trasportate. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore!

In caso di parità, il giocatore che è riuscito a raggiungere l'Elicottero per primo è il vincitore. Se nessuno dei giocatori in parità è riuscito a raggiungere l'Elicottero, il giocatore più vicino all'Elicottero è il vincitore!

REGOLE PER DUE GIOCATORI

Preparazione

Ogni giocatore controlla due personaggi. Prendete un segnalino turno e collocatelo su una delle due vostre carte personaggio.

Ordine di Turno

Voi e il vostro avversario giocate un vostro personaggio alla volta, alternandovi. Attivate il personaggio con il segnalino turno sulla sua carta. Alla fine del vostro turno, spostate il vostro segnalino turno sulla carta del vostro altro personaggio.

- Le vostre carte azione e carte souvenir sono condivise tra i vostri personaggi.
- I tesori ***non*** sono condivisi tra i vostri personaggi ma sono collocati sulla loro carta (fino al calcolo dei punteggi).
- Le vostre fotografie sono condivise tra i vostri personaggi. Dovete avere sei fotografie prima di poter evocare l'Elicottero dall'eliporto. Potete avere due fotografie dello stesso colore.
- Se stendete a terra una vostra stessa miniatura, mettete un tesoro nelle Fauci. Pescate una carta souvenir.
- I vostri personaggi possono rubarsi i tesori a vicenda.
- Quando calcolate i punteggi, sommate i tesori dei vostri personaggi.

Ideato e prodotto su licenza da Lund and Company Invention LLC.
Co-ideato da George Kennedy e co-prodotto su licenza da Anjar Co. LLC.

Riconoscimenti

Restaurato da: L'Isola di Fuoco, pubblicato da Milton Bradley, ideato da Bruce Lund e Chuck Kennedy
Restauro del Gioco: Rob Daviau, J.R. Honeycutt e Justin D. Jacobson
Progetto Grafico: Jason Taylor e Lindsay Daviau
Illustrazioni: Jason Taylor, George Doutsiopoulos, Victor Perez Corbella, John Ariosa, Jean-Louis Sirois, David Kegg, Matjos Gebreselassie e Kevin Hill
Progetto 3D dell'Isola: Noah Adelman di Game Trayz, LLC, e Design Innovation, Inc.
Progetto Componenti in 3D: Chad Hoverter
Artista di Produzione: Lindsay Daviau
Revisione: Meeple Lady, Jennifer Skahen e Ariel Jaffee

Edizione Italiana
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Diana Buraschi, Aurora Casaro
Adattamento Grafico: Serena Caggiati
Supervisione: Massimo Bianchini

Grazie a tutti coloro che hanno collaborato come playtester e hanno partecipato al Fireball Island road trip. Ci avete aiutati a realizzare questo gioco nel migliore dei modi.

©2018 Restoration Games, LLC. I seguenti sono marchi registrati di Restoration Games, LLC: Restoration Games, il logo Restoration Games, e tutti i trade dress associati. L'Isola di Fuoco è un marchio registrato di Longshore, Ltd usato su autorizzazione. Tutti gli altri loghi sono marchi registrati dei rispettivi proprietari e sono usati su autorizzazione. Restoration Games, LLC ha sede al 12717 W di SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323. I contenuti effettivi possono variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina.

QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO.
NON DESTINATO ALL'USO DEI MINORI DI 7 ANNI.
AVVERTENZA: PERICOLO DI SOFFOCAMENTO.
Questo prodotto contiene piccole biglie.
Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi.