

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Соберите остров, как указано на картинке:  
а) поместите Вул-Кара в его законное место на вершине острова лицом к вертолетной площадке  
б) поместите два моста и лестницу на предназначенные для них места  
в) вставьте семь деревьев в соответствующие пазы, поверните их корнями в направлении могучего Вул-Кара.
- Поместите шесть раскаленных (оранжевые) шариков на их места, а один огненный (красный) шар – в разлом.
- Положите сердце Вул-Кара в соответствующее место в тени великого Вул-Кара.
- Перемешайте жетоны сокровищ и выложите 36 из них на ячейки для сокровищ лицом вверх.
- Поставьте пасть рядом с островом и положите счастливый пенни в нее вместе с оставшимися жетонами сокровищ лицом вверх.
- Разместите шкалу катаклизма рядом с разломом. Положите на шкалу три оставшихся огненных шара.
- Каждый игрок выбирает себе фигурку персонажа и карту-памятку соответствующего цвета. Фигурки всех игроков поставьте в вертолет.
- Положите карты фотографий рядом с островом.
- Перетасуйте карты сувениров и выдайте по одной случайной каждому игроку. Остальные положите стопкой лицом вниз рядом с островом. Это – колода сувениров.
- Перетасуйте карты действий и выдайте по две случайные каждому игроку. Остальные положите стопкой лицом вниз рядом с островом. Это – колода действий.
- Самый младший игрок ходит первым, далее все игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Первым движением каждого игрока будет выход из вертолета на вертолетную площадку.



### НА ЗАМЕТКУ

Вот эти места являются ячейками для сокровищ!



«Ваши приключения начинаются и (если повезет) заканчиваются на вертолете»

### ЧТО – КУДА

Раскаленные шары		→		все 6 идут в маленькие жерла в центре острова
Огненные шары		→		1 идет в разлом, 3 идут на шкалу катаклизма
Сердце Вул-Кара		→		идет в специальную ячейку сокровищ с таким символом
Жетоны сокровищ		→		выкладываются лицом вверх на такие ячейки

## КАК ПОБЕДИТЬ

Чтобы победить в игре, нужно иметь наибольшее количество победных очков, когда вертолет вернется на остров, чтобы забрать людей. Вы получаете очки за сокровища и фотографии.

## В СВОЙ ХОД

Сделайте следующее по порядку:

- Если Вас сбили с ног, поставьте свою фигурку на ноги в ее клетке. Если Вы одновременно более чем в одной клетке, выберите любую из них. Если Вы ни в одной клетке, – см. «Странные места для начала хода» ниже.
- Разыграйте одну из своих карт действий. Вы ОБЯЗАНЫ пройти полное расстояние, указанное на ней. Вы МОЖЕТЕ выполнить указанное на ней действие. Разыгранные карты отправляются в сброс рядом с колодой действий.
- Возьмите новую карту действия из колоды действий.
- Обновите остров. Верните все шары на их места. Раскаленные шары возвращаются на жерла, а огненные шары – в разлом. Если мосты или лестница не на своих местах, верните их на соответствующие места.

**ВАЖНО:** не поднимайте фигурки персонажей (они встают в начале хода их игроков). Любой игрок, чья фигурка еще на ногах, может поменять свое положение в пределах клетки, на которой он стоит. После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

## КАРТЫ СУВЕНИРОВ

На картах сувениров указано, когда их можно разыграть. После розыгрыша сбросьте карту, положив лицом вверх рядом с колодой сувениров. Если колода сувениров закончилась, перемешайте сброс и сделайте новую колоду сувениров. Вы можете разыграть любое количество карт сувениров.



«Разные сувениры разбросаны по острову, их забыли или потеряли туристы, которым почему-то пришлось в спешке покинуть остров»

## СТРАННЫЕ МЕСТА ДЛЯ НАЧАЛА ХОДА

Вот, что Вам нужно делать, если Вы начинаете свой ход, будучи сбитым с ног в одном из этих мест:

- В реке или в потоке лавы:** передвиньте фигурку вниз острова по течению (реки или лавы) до самого конца и поставьте ее на клетку, где течение заканчивается. Если таких клеток несколько, выберите любую.
- За пределами острова:** начните свой ход в любой пещере. Не бросайте кубики и не используйте пещеру.
- Любое другое необычное место:** ближайшая к Вам клетка на выбор.

## КАРТА ДЕЙСТВИЯ: ДВИЖЕНИЕ

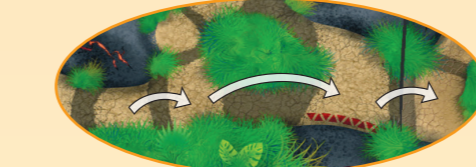
- Вы ОБЯЗАНЫ пройти указанное на карте количество клеток (если только не доходите до шаткого места, которое вас останавливает).
- Вы можете двигаться в любом направлении, но не можете его изменить.
- Вы не можете быть в одной клетке с другим игроком. Вместо этого перепрыгните через него (пропустите эту клетку) в следующую доступную клетку в направлении Вашего движения. Вы игнорируете клетки, которые пропустили (например, не можете сделать фото).

### Вертолет и вертолетная площадка

Вертолет связан с вертолетной площадкой в начале игры. Ваше первое движение в игре – выход из вертолета на вертолетную площадку (продолжите движение оттуда). Когда все игроки находятся на острове, уберите вертолет в сторону до конца игры (см. «Конец игры»).

### Ваш путь

Клетки, по которым перемещаются фигурки, песочного цвета. Они связаны друг с другом секциями более темного «грязевого» цвета. Игроки не останавливаются на «грязевых» секциях. Считайте, что соседними являются клетки песочного цвета, если между ними есть темная секция. Если между клетками только трава, они не считаются соседними.



### Корни

Корни никаким образом не мешают движению фигурок.

### Пещеры

Если Вы начинаете свой ход или приходите на клетку пещеры, бросьте кубик и поместите свою фигурку на любую пещеру, число на которой соответствует выпавшему на кубике значению. Если все пещеры с этим числом заняты, Вы не перемещаетесь и Ваше движение закончено.

### Шаткие места: мосты и лестница

Мосты и лестница очень ненадежны, поэтому, если Вы зашли на них, Вы обязаны остановиться (да, мосты и лестница также считаются клетками). Если на шатком месте уже стоит игрок, перепрыгните его на следующую доступную клетку и продолжайте движение.

«Знаете, мы все еще работаем над тем, чтобы сделать остров полностью пригодным для туристов, но пока не все готово, и Вам придется пользоваться тем, что построено много лет назад»

### Места для фотографирования

Если Вы начинаете свой ход или приходите на клетку с символом фотографии, Вы можете взять карту фотографии, если только:

- у Вас еще нет фотографии такого цвета
- еще не все такие фотографии разобрали
- в этой клетке нет другого игрока

Если один из игроков собирает 3 фотографии разных цветов, вертолет возвращается на остров (см. «Конец игры»).

### Сокровища

Если Вы начинаете свой ход или приходите на клетку сокровищ, Вы можете забрать один из жетонов сокровищ, относящихся к этой клетке. Свои сокровища держите перед собой лицом вниз. Вы можете собирать сокровища с разных клеток сокровищ за один ход, но не более одного сокровища с каждой клетки.



Клетки сокровищ помечены полосой из красных треугольников.

### Сердце Вул-Кара

Сердце Вул-Кара забирается, как любое другое сокровище с соответствующей клетки. Когда кто-то забрал сердце Вул-Кара, добавьте 1 огненный шар в разлом!

### Кража сердца Вул-Кара

Если Вы перепрыгнули через игрока, владеющего сердцем Вул-Кара, Вы можете забрать его себе. При этом огненный шар в разлом не добавляется.

## КАРТА ДЕЙСТВИЯ: ДЕЙСТВИЯ

После передвижения вы МОЖЕТЕ выполнить действие, указанное на карте.

### Повернуть

На многих картах указан символ , позволяющий Вам повернуть что-то на острове. Каждый символ позволяет повернуть что-то одно, но если символов несколько, Вы можете повернуть одно и то же несколько раз.  
 Если Вы поворачиваете Вул-Кар, каждый символ позволяет Вам повернуть его фигурку один раз в любом направлении на одну позицию.  
 Если Вы поворачиваете дерево, поверните его, насколько хотите.

### Раскаленные шары

Когда Вы запускаете раскаленный шарик, используйте только один палец, чтобы толкнуть его (никаких упоров и щелбанов). Толкнуть шарик Вы можете с любой силой, но если он вылетит за пределы острова, Вы должны сдать одно из своих сокровищ в пасть в наказание за свою дерзость, а любой, кого Вы сбили с ног, сразу встает и не теряет сокровище.

### Катаклизм!

Возьмите все огненные шары из разлома и запустите их в Вул-Кар одновременно. Не обновляйте остров, пока все компоненты не остановились. Разыграв карту катаклизма, поместите ее на шкалу катаклизма. Если это третья карта катаклизма на шкале, перетасуйте все разыгранные карты действий (включая карты катаклизма со шкалы катаклизма) и добавьте 1 огненный шар в разлом. Если в разломе стало 4 огненных шара, наступает конец игры! (см. «Конец игры»).

«Мы гарантируем, что пребывание на острове будет приятным и безопасным, но на всякий случай придерживайтесь этих правил!»

## ИНСТРУКЦИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ

### Сбит с ног

Ваша фигурка считается сбитой с ног, если любая ее часть кроме подставки касается острова или если она находится за пределами острова. Если Ваша фигурка сбита с ног, Вы теряете 1 сокровище на свой выбор.

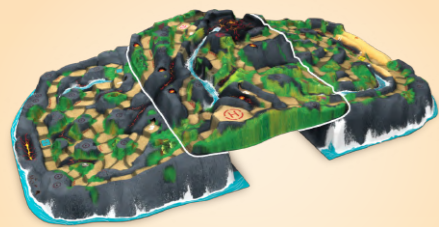
- Если Вас сбил другой игрок, он крадет у Вас это сокровище, а Вы берете карту сувенира.
- Если Вы сами себя сбили с ног, это сокровище отправляется в пасть, а Вы берете карту сувенира.

Некоторые клетки безопаснее других. Если Вы упали от вибраций острова, считается, что Вы сбиты с ног.

### Сотрясение стола

Если Вы (или Ваша кошка) толкнули стол, поставьте все на место и не обращайтесь к нам.

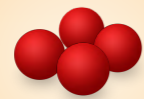
## ЭКСКУРСИЯ ПО ОСТРОВУ



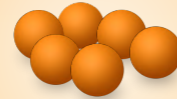
**1 ОСТРОВ**  
(состоит из трех отдельных регионов)



**1 ФИГУРКА Вул-Кара**



**4 ОГНЕННЫХ ШАРА**  
+1 запасной



**6 РАСКАЛЕННЫХ ШАРОВ**  
+1 запасной



**4 ФИГУРКИ ПЕРСОНАЖЕЙ**



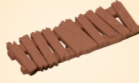
**1 КУБИК**



**1 СЕРДЦЕ Вул-Кара**



**1 ЛЕСТНИЦА**



**2 МОСТА**



**7 ДЕРЕВЬЕВ**



**30 КАРТ ДЕЙСТВИЙ**



**12 КАРТ ФОТОГРАФИЙ**



**12 КАРТ СУВЕНИРОВ**



**4 КАРТЫ-ПАМЯТКИ**



**36 ЖЕТОНОВ СОКРОВИЩ**  
+3 запасных



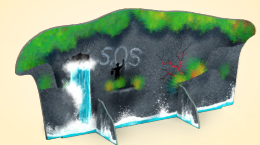
**1 ЖЕТОН СЧАСТЛИВОГО ПЕННИ**



**2 ЖЕТОНА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЕМ**



**1 ШКАЛА КАТАКЛИЗМА**



**2 ШИРМЫ**  
(необязательны для игры, закрывают боковины острова)



**ПАСТЬ**  
(для хранения жетонов)



**ВЕРТОЛЕТ**

## КОНЕЦ ИГРЫ

Если игрок заходит на вертолетную площадку с тремя разными фотографиями ИЛИ если в конце хода любого игрока в разломе есть 4 огненных шара, вертолет возвращается, и игроки могут сесть на борт.

Поместите вертолет рядом с вертолетной площадкой. Теперь игроки могут войти в вертолет, даже если у них нет трех фотографий. Точное количество движений для этого не нужно. Игрок может войти в вертолет в тот ход, когда он прилетел, если у него еще остались движения.

Войдя в вертолет, выберите любой жетон из пасти и положите его перед собой. Это может быть жетон счастливого пенни или жетон сокровища, которое попало в пасть во время игры.

Если игрок сел в вертолет, он не выходит оттуда до конца игры. Его нельзя сбить с ног, и никто не может у него что-либо украсть. Другие карты все еще работают на этого игрока. Он все еще разыгрывает карты в свой ход, но выполняет только действия, указанные на них. Игра будет завершена, когда все игроки вернуться на вертолет или все сделают по два хода.

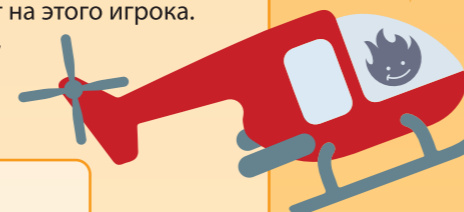
### ПОДСЧЕТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

<b>Сокровища</b>	Каждый цвет дает 1/3/6/10/15 очков за 1/2/3/4/5+ сокровищ. Максимум – по 15 очков за каждый цвет.
<b>Сердце Вул-Кара</b>	7 очков
<b>Фотографии</b>	Каждая дает 5 очков, но только если Вы вернулись в вертолет.
<b>Счастливого пенни</b>	6 очков

Суммируйте все полученные очки. Победителем объявляется игрок с наибольшим количеством очков в сумме!

Если несколько игроков претендуют на победу, выигрывает тот, кто раньше вернулся в вертолет. Если ни один из них не вернулся в вертолет, побеждает тот, кто находится ближе к вертолету.

«Ваш день пролетит незаметно. Вы будете визжать, надеемся, что от восторга!»



## ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

### ПОДГОТОВКА

Каждый игрок управляет двумя персонажами. Возьмите жетоны для игры вдвоем.

### ПОРЯДОК ХОДА

Вы и Ваш оппонент ходите по очереди одним из своих персонажей. В свой первый ход выберите любого своего персонажа и, сделав им первый ход, положите на карту-памятку его цвета маркер для игры вдвоем. В последующие ходы Вы можете ходить только тем персонажем, на карте-памятке которого нет жетона для игры вдвоем, и в конце хода переключайте жетон для игры вдвоем на его карту-памятку.

- Ваши карты действий и сувениров для обоих Ваших персонажей.
- Сокровища у каждого персонажа личные и выкладываются на карту того персонажа, который их подобрал.
- Фотографии у Ваших персонажей общие. Вам нужно 6 фотографий, чтобы вертолет вернулся, у Вас могут быть фотографии одинакового цвета.
- Если Вы сбили с ног одного из своих персонажей, это считается как будто Вы сбили с ног себя.
- Ваши персонажи могут красть друг у друга.
- При подсчете очков сложите все сокровища Ваших персонажей вместе.

### Авторы и разработчики

Восстановлено из игры Fireball Island, изданной Милтоном Брэдли и разработанной Брюсом Лэндом и Чаком Кеннеди  
**Восстановление:** Роб Давио, Дж. Р. Ханикат и Джастин Д. Джейкобсон  
**Графический дизайн:** Джейсон Тейлор и Линдси Давио  
**Иллюстрации:** Джейсон Тейлор, Джордж Доутсиопулос, Виктор Перес Корбелла, Джон Ариоса, Жан-Луи Сируа, Дэвид Керг, Матихос Гебреселассие и Кевин Хилл  
**3D-разработка острова:** Ной Адельман из Game Trayz, LLC и Design Innovation Inc.  
**Дизайн 3D-компонентов:** Чэд Ховертер  
**Редактор:** Meepie Lady, Дженнифер Скаэн и Ариэль Яффе

### Русскоязычное издание

**Руководитель проекта:** Олег Раптовский  
**Отдельная благодарность:** Евгению Сенкевичу  
 Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:  
**ООО «СР ПОСТАВКА».**

**ОСТОРОЖНО!** Чрезмерное нагревание может испортить пластиковые компоненты, не храните игру в местах, где она может перегреться, например, на балконе или в машине.

©2018 Restoration Games, LLC. Fireball Island is a trademark of Longshore, Ltd. and is used with permission. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 6 YEARS OF AGE OR YOUNGER. Invented and Licensed by Lund and Company Invention, LLC. Co-invented by George Kennedy and Co-licensed by Anjar Co. LLC.



# FIREBALL ISLAND

## ПРОКЛЯТИЕ ОСТРОВА ВУЛ-КАР

ФАБРИКА ИГР



RESTORATION GAMES