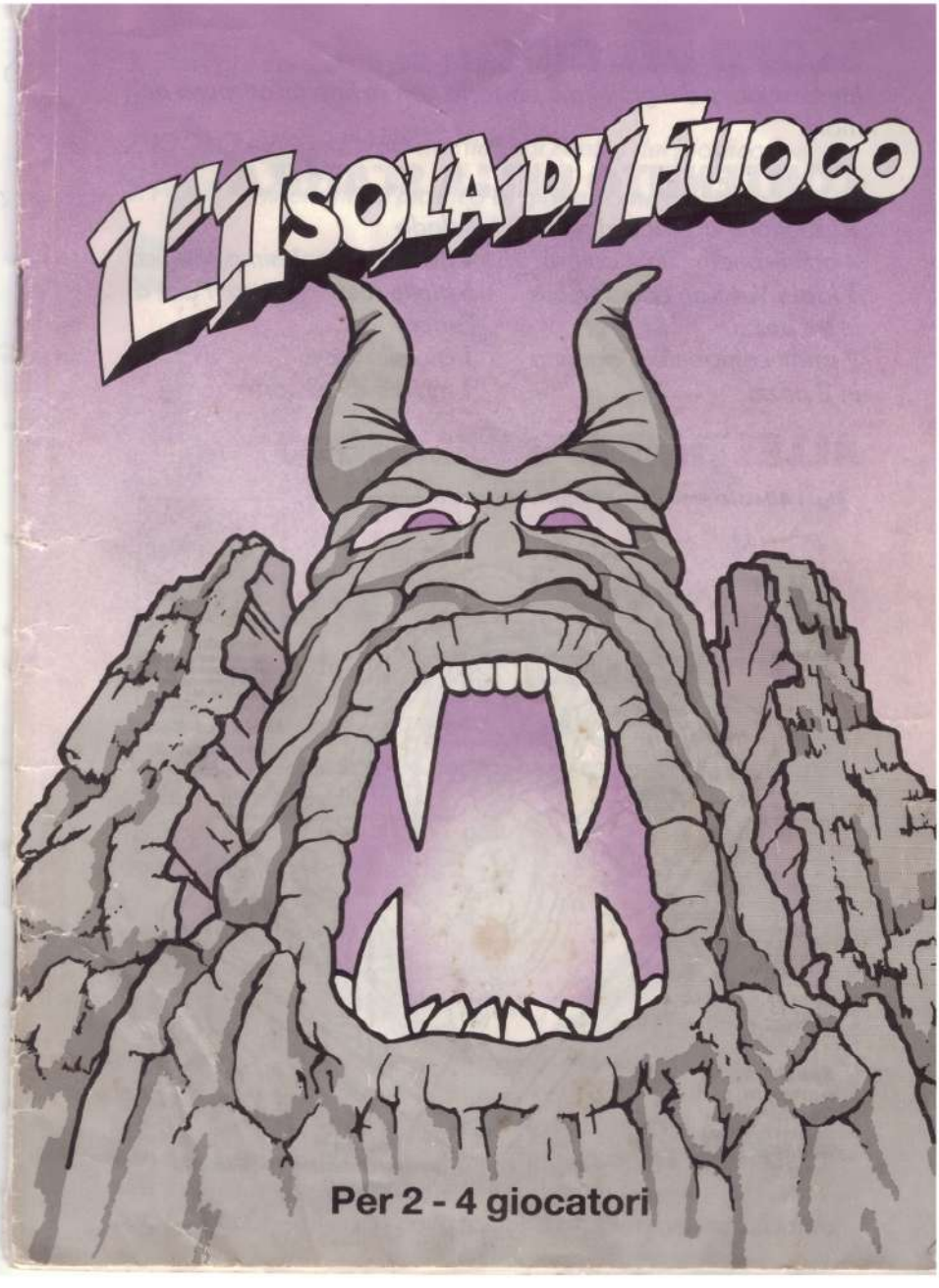
L'ISOLA DI FUOCO



Per 2 - 4 giocatori

SCOPO DEL GIOCO

Impossessarsi del gioiello e portarlo con sè fino all'attracco del molo.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

1 tabellone di gioco in rilievo
4 omini-pedine (in 4 colori)
1 idolo Vul-Kan componibile in tre pezzi
2 ponti componibili, ognuno in 2 pezzi
1 dado
4 gettoni Incantesimo Magico
5 biglie rosse di vetro (Palle di Fuoco)
1 gioiello rosso
1 mazzo di 48 carte

ALLESTIMENTO DEL GIOCO

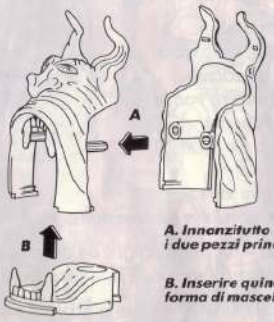
Fig. 1 Allestimento del tabellone/plastico di gioco

1. Staccare con cura tutti i componenti dai loro stampi di plastica.

2. IDOLO – Porre l'idolo montato al centro del plastico.

3. PONTI – Metterli sul plastico di gioco come mostrato a pag.1.

FIG. 2 Montaggio dell'idolo



4. GETTONI – Mettere i 4 gettoni nello spazio della Rovina, come mostrato a pag. 1.

FIG. 3A

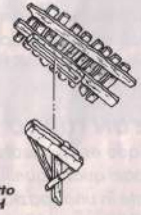


FIG. 3B

5. GIOIELLO – Inserirlo nella fossetta circolare vicino all'idolo.

6. PALLE DI FUOCO – Metterne una dentro all'idolo Vul-Kan (come mostrato in Fig. 4). Porre quindi le altre quattro sul plastico, nelle quattro rientranze marcate con delle fiamme rosse a pag. 1.

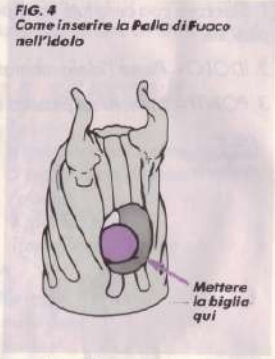


FIG. 4
Come inserire la Palla di Fuoco nell'idolo

7. CARTE – Mischiatele e datene una a testa, e a faccia in giù, a ciascun giocatore. Mettete quindi il mazzo con le carte rimaste di fianco al plastico, sempre a faccia in giù.
Ogni giocatore guarda la propria carta ma non la fa vedere agli altri.

8. ESPLORATORI – Ognuno sceglie un omino-pedina di colore diverso e lo mette nello spazio di partenza (vedi pag. 1).

9. CHI PARTE PER PRIMO? – Ogni giocatore tira il dado. Chi ottiene il valore più alto comincia e la partita prosegue in senso orario, un giocatore dopo l'altro a turno.

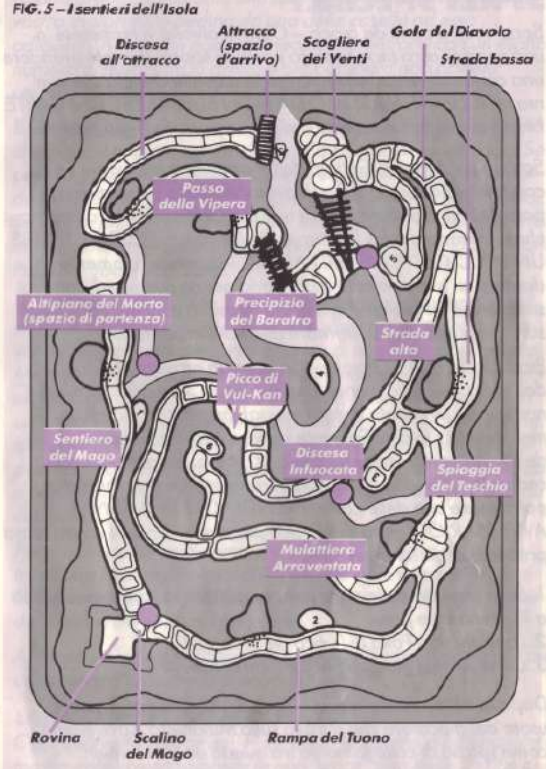
REGOLAMENTO

Ogni giocatore dovrà dirigersi verso il Picco di Vul-Kan. Il primo che raggiunge il rubino se ne impossessa e cerca di raggiungere l'attracco, che si trova nel porticciolo. Tutti gli altri dovranno inseguirlo per cercare di raggiungerlo, portargli via la pietra preziosa ed essere loro a portarla fino all'attracco.

MOSSE POSSIBILI DURANTE UN TURNO

Avanzamento col dado – Tirate il dado ed avanzate in qualsiasi direzione lungo il sentiero di tanti spazi quanti quelli indicati dal numero uscito (dal 2 al 6). Se capitate in uno spazio già occupato da un'altra pedina dovrete avanzare fino al seguente spazio libero.

FIG. 5 – I sentieri dell'Isola



Se sul dado esce un "1" non spostate la vostra pedina! Dovrete invece lanciare una Palla di Fuoco! (Vedi più avanti.)

SPAZI SPECIALI

Spazi scuri e carte da gioco – Ogni qualvolta vi fermerete in uno spazio scuro (non basterà passarci sopra) dovrete prendere una carta dal mazzo e aggiungerla a quelle che già avete in mano. IL LIMITE MASSIMO DA NON SUPERARE È DI 4 CARTE. Non pescate dal mazzo, quindi, se ne possedete già quattro.

Scalino del Mago e Gettoni dell'Incantesimo Magico – Se capitate nello spazio dello Scalino del Mago oppure se ci passate sopra potrete ritirare uno dei Gettoni dell'Incantesimo che si trovano dentro le mura della Rovina, SI POTRÀ RITIRARE UN SOLO GETTONE PER PARTITA. In qualsiasi momento durante un turno potrete scambiarlo per un numero di carte sufficienti a mantenervi in mano il massimo concesso di 4. Non sarà però necessario ritornare alla Rovina per farlo.

Picco di Vul-Kan e Gioiello – Se quando arrivate al Picco dell'Idolo il gioiello è ancora al suo posto, fermatevi (anche se non avrete terminato l'intera mossa), prendete il gioiello e mettetevelo davanti. Se avete sempre il vostro Gettone dell'Incantesimo Magico unitelo al rubino. Fintanto che non cederete il Gettone o che non perderete il Gioiello nessuno potrà usare una delle carte "PRENDI 1 CARTA DA UN AVVERSARIO" contro di voi. Sempre continuando il vostro turno procedete come segue:

1. Se vi servono delle carte per completare la vostra mano (fino a 4) prendetele pure.
2. Lanciate una Palla di Fuoco (vedi pag. 6).
3. Continuate a giocare per tre turni consecutivi.

Dopo la cattura del gioiello il Picco di Vul-Kan potrà essere usato dal giocatore che si trova sulla Mulattiera Arroventata come spazio di collegamento tra questa ed altri sentieri.

Grotte – Sull'Isola si trovano sei grotte numerate dall'1 al 6, che potrete usare come scorciatoie per altre sezioni del percorso di gioco.

A. Una grotta conta come uno spazio; fateci quindi entrare il vostro esploratore-pedina da una delle caselle ad essa adiacenti. Anche qui non sarà necessario entrarci con un esatto numero di mosse. Se la grotta è già occupata non potrete entrarci.

B. Tirate subito il dado una seconda volta ed andate alla grotta che porta il numero corrispondente a quello uscito sul dado. Se però la grotta è già occupata da un esploratore avversario dovrete restare dove vi trovate, senza più tirare per quel turno. Se vi esce un "1" dovrete 'saltare' nella Grotta N.1 (sempre che vi sia possibile – vedi paragrafo precedente) e da lì lanciare una Palla di Fuoco! Vedi sotto.

C. Prima di tirare il dado, quando tocchera nuovamente a voi, dovrete dichiarare se intendete cambiare di Grotta oppure se volete rientrare nel percorso a fianco di quella in cui vi trovate. Ma attenzione perché la Grotta N.4 è un vicolo cieco. Per uscirne sarete costretti a tirare il dado e a cercare di saltare in un'altra Grotta. Per cambiare di Grotta seguire nuovamente le istruzioni b) e c). Per uscire infine da una Grotta e rientrare nel percorso basterà tirare il dado e cominciare a contare gli spazi a partire da quello immediatamente contiguo alla Grotta in cui ci si trova.

Ponti – Un ponte vale come uno spazio. Se su uno dei ponti si trova una pedina avversaria voi potrete attraversarlo ma se è libero sarete costretti ad arrestarvici sopra – anche se il valore del dado vi avrebbe portato oltre.

Attracco – È questa la casella d'arrivo ed in essa si potrà entrare anche senza un numero preciso di mosse.

LANCIO DELLE PALLE DI FUOCO

Ogni qualvolta vi esce un "1" sul dado lascerete la pedina dov'è ma dovrete invece spingere (e non 'tirare') una delle 5 Palle di Fuoco da una delle piste di lancio o da uno dei 'canali' mostrati a pag. 8. Se si vuole lanciare la Palla di Fuoco di Vul-Kan bisognerà prima orientare l'Idolo verso l'obiettivo desiderato e

quindi far cadere la biglia dalle sue fauci spingendola da dietro la nuca.
Bisognerà inoltre assicurarsi, ove possibile, che la biglia colpisca almeno un obiettivo lungo il tragitto. Così se tutte le pedine avversarie si trovano ad es. 'fuori tiro' e quindi al sicuro, tranne la propria, bisognerà cercare di colpire la propria, che diventa quindi l'obiettivo del vostro tiro!

A lancio effettuato rimettere la biglia al suo posto nel plastico.

SE SI VIENE COLPITI DA UNA PALLA DI FUOCO

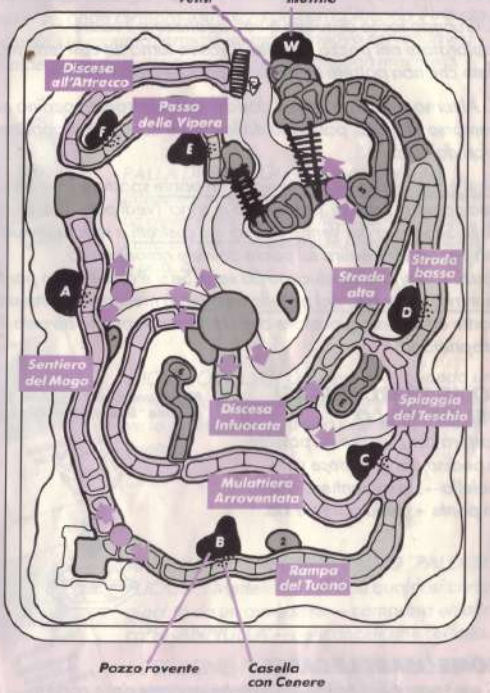
Se una pedina viene abbattuta, spostata o finanche sfiorata da una biglia che rotola, o da qualsiasi altro pezzo di gioco che è stato spinto a sua volta dalla Palla di Fuoco, essa verrà considerata colpita! Dovrete allora farla arretrare immediatamente lungo il tragitto di gioco ed in direzione dello spazio di partenza fino a farla terminare nel 'pozzo rovente' specificato, adagiandola sul fianco, (il diagramma qui sotto

ZONE DI PENALIZZAZIONE "PALLE DI FUOCO"

Se la vostra pedina-esploratore è colpita qui...	... dovrete spostarla qui.
Sentiero del Mago	A
Rampa del Tuono	B
Spiaggia del Teschio Mulattiera Arroventata	C
Discesa Infuocata Strada alta Strada bassa	D
Passo della Vipera	E
Discesa all'Attracco	F
Uno dei due ponti	W

AVVERTENZA: Le caselle ed i sentieri/piste di colore scuro non contano se si è colpiti da una Palla di Fuoco mentre ci si trova su di essi.

FIG. 6 – Piste, canali e zone di penalizzazione delle Palle di Fuoco



indica quali 'pozzi roventi' appartengono ai relativi tratti del percorso). In uno stesso pozzo potranno giacere più pedine.

A. Se si è colpiti mentre in possesso del gioiello mettere quest'ultimo sulla casella con la "cenere" adiacente al pozzo rovente (vedi pag. 8). Il primo giocatore che capita in questo spazio o che lo attraversa diventa il proprietario del gioiello!

B. Quando tocca di nuovo a voi raddrizzate il vostro esploratore nel pozzo rovente. Il vostro turno ha così termine, dato che non potrete nè lanciare dadi nè giocare carte.

C. Al turno seguente tirate il dado e fate rientrare la pedina nel percorso di gioco, partendo dallo spazio con cenere appena fuori dal pozzo.

Se si è colpiti mentre ci si trova su un ponte spostate la vostra pedina nella zona di 'isolamento marino' (vedi pag. 8) ai piedi della Scogliera dei Venti. Non sarete costretti a saltare un turno ma per potere risalire sul ponte dovrete rimontare i 5 spazi/scalini che conducono ad esso. Se si è colpiti su un ponte mentre in possesso del gioiello bisognerà mettere il rubino sul ponte ed il primo giocatore che ci si ferma sopra ne diventa il proprietario!

COME APPROPRIARSI DEL GIOIELLO

Basterà che, mentre sorpassate la pedina del giocatore col gioiello – sia sul sentiero che su un ponte – gliela portiate via.

Fig. 7 Come unire il gioiello al gettone "Incantesimo Magico".

COME USARE LE CARTE

Vi sarà possibile servirvi della maggior parte delle carte in qualsiasi momento della partita giocandole sia durante il vostro turno che durante il turno di un avversario. Non c'è limite al

numero di carte che si possono giocare durante un turno – ad es. potrete usare due carte "Avanza di 6 spazi" nello stesso turno per andare avanti di 12 spazi, e così via.

Le carte che avrete giocato dovranno essere messe a lato, a faccia in su, onde formare un mazzo di scarti. Quando il mazzo principale si è esaurito formate un mazzo nuovo servendovi di quello degli scarti, dopo averlo naturalmente ben mischiato.

PALLA DI FUOCO! Potrete giocarla sia durante il vostro turno che durante il turno di un avversario. Vi permette di lanciare una Palla di Fuoco, in base alle regole enunciate a pag. 6.

GIOIELLO FALSO! Da usare solo quando un avversario sta per portarvi via il gioiello. Voi ve lo tenete e l'avversario prosegue a mani vuote!

ANNULLA OGNI CARTA SALVO "PALLA DI FUOCO"! Mettetela su di una qualsiasi carta giocata da un avversario – compresa un'altra carta 'ANNULLA' – per cancellarne l'effetto.

ECCEZIONE: l'unica carta che non si può mai annullare è la PALLA DI FUOCO!

TALISMANO MAGICO ARRESTA "PALLA DI FUOCO"! Questa carta impedisce a chiunque di lanciare una Palla di Fuoco. Giocatela quando un avversario sta per lanciare una delle 5 biglie rosse; od usatela quando vi esce un "1" sul dado e l'obiettivo è il vostro esploratore.

TIRA IL DADO UN'ALTRA VOLTA! Da usare dopo il lancio del dado da parte vostra o di un altro giocatore. Il numero uscito verrà allora ignorato e si dovrà procedere ad un secondo lancio. Se la prima volta era uscito un "1", ovviamente non si dovrà lanciare nessuna biglia.

CONTINUA IL TURNO! Grazie a questa carta avrete diritto, alla fine di un turno, di continuare per tutto un nuovo turno.

PRENDI 1 CARTA DA UN AVVERSARIO! Giocando questa carta durante il proprio turno o quello di un avversario si avrà diritto a prendere una carta a caso dalla mano di un giocatore chiunque.

ECCEZIONE: non si potrà mai usare questa carta contro un giocatore che possiede sia gioiello che gettone!

AVANZA DI (4 SPAZI, 5 SPAZI o 6 SPAZI) SENZA BISOGNO DI TIRARE IL DADO. Da impiegare durante il proprio turno per avanzare del numero di spazi in essa indicato. Oppure da giocare durante il turno di un avversario per costringerlo ad avanzare del numero di caselle indicate.

FAI ARRETRARE UN AVVERSARIO DI (1 SPAZIO, 2 SPAZI o 3 SPAZI). Da usare durante il turno di un avversario per farlo indietreggiare sul percorso di tanti spazi quanti indicati dalla carta. Se la giocate prima che l'altro giocatore abbia tirato il dado costui o costei dovrà arretrare prima di tirare. Se la si gioca dopo che il dado è stato tirato, l'avversario dovrà prima terminare la sua mossa e quindi indietreggiare.

AVVERTENZA: Non si potranno mai usare le carte per uscire da una grotta, da un pozzo rovente o dalla zona 'd'isolamento marino'. Se un giocatore è costretto, a causa di una carta, a far marcia indietro su di un ponte non occupato il suo turno terminerà sul ponte.

RADDOPPIA IL NUMERO DEL PROSSIMO DADO. Usare questa carta per raddoppiare il numero che uscirà col vostro prossimo lancio di dado. Ad esempio, se esce un "1" questo diventerà un "2" – e non si dovranno lanciare Palle di Fuoco.

IL VINCITORE

Il giocatore col gioiello che raggiunge per primo l'Attracco vince la partita!

MB

© 1987 MB Italy S.r.l.

4708IT 1187