



MISE EN PLACE

- 1 Assemblez l'île selon les indications ci-dessous.
 - a Installez Vul-Kar à sa juste place : au sommet de l'île, face à l'héliport.
 - b Placez les deux ponts et l'échelle aux endroits prévus à cet effet.
 - c Insérez les sept arbres dans leurs emplacements, racines tournées vers le puissant Vul-Kar.
- 2 Posez 6 billes Braise orange dans les creux prévus pour elles, et ajoutez une bille Boule de Feu rouge sur la Balafre.
- 3 Installez le Cœur de Vul-Kar à sa place, dans l'ombre menaçante de Vul-Kar.
- 4 Mélangez les pions Trésor et distribuez-les au hasard sur les dalles de trésor. *Si vous jouez avec des extensions, il vous restera peut-être des pions en trop. Dans ce cas, placez ces pions face visible dans la Gueule.*
- 5 Posez la Gueule à côté de l'île et placez le pion Sou Fétiche à l'intérieur.
- 6 Disposez la piste Cataclysmes près de la Balafre et installez-y les 3 billes Boule de Feu restantes.
- 7 Chaque joueur prend une figurine d'aventurier et la carte Aide de Jeu de même couleur, puis place sa figurine dans l'Hello-coptère.
- 8 Installez le paquet de cartes Photo face visible à côté de l'île.
- 9 Mélangez les cartes Souvenir et distribuez-en 1 face cachée à chaque joueur. Placez le reste du paquet Souvenir à côté de l'île.
- 10 Mélangez les cartes Action et distribuez-en 2 face cachée à chaque joueur. Placez le reste du paquet Action à côté de l'île.
- 11 Le plus jeune joueur commence la partie. La première étape pour tout le monde sera de quitter l'Hello-coptère pour rejoindre l'héliport.



OÙ VONT LES ÉLÉMENTS ?

- | | | | | |
|---------------------|--|---|--|--|
| Billes Braise | | → | | toutes les 6 sont placées sur les foyers, dans la région centrale de l'île |
| Billes Boule de Feu | | → | | 1 bille va sur la Balafre, les 3 autres sur la piste Cataclysmes |
| Cœur de Vul-Kar | | → | | il est posé sur la dalle comportant ce symbole |
| Pions Trésor | | → | | 36 sont placés face visible sur les dalles comportant ce symbole |

LE SAVIEZ-VOUS ?

Sur l'île, l'emplacement d'un trésor est appelé une **dalle de trésor** !



« Votre aventure commence et s'achève (avec un peu de chance) dans l'Hello-coptère. »



BUT DU JEU

Débrouillez-vous pour avoir accumulé le plus de points lorsque l'Hello-coptère revient sur l'île afin de récupérer les aventuriers ! Ce sont les cartes Photo et les pions Trésor qui vous rapportent des points.

TOUR DE JEU

À votre tour, accomplissez les choses suivantes dans l'ordre :

- 1 Si vous avez été renversé, redressez votre figurine sur sa case (si elle est allongée sur plusieurs cases, choisissez sur laquelle vous voulez repartir). Si votre figurine n'est pas sur une case, lisez la section **Cases de Départ Insolites** ci-dessous.
- 2 Jouez une carte Action de votre main. Vous **devez** vous déplacer d'autant de cases qu'indiqué sur la carte ; en revanche, vous **pouvez** résoudre son action ou non. Après l'avoir jouée, posez-la sur la défausse des cartes Action.
- 3 Piochez une nouvelle carte Action.
- 4 Remettez l'île à zéro. Pour ce faire, renvoyez toutes les billes sur leur emplacement respectif ; les billes Braise au sommet de l'île, et les billes Boule de Feu sur la Balafre. Remettez ensuite les ponts et les échelles en place s'ils ont été dérangés.

NOTE : Ne redressez aucune autre figurine (elles le seront au début de leur prochain tour). Un joueur dont la figurine est encore debout a cependant le droit de la repositionner sur sa case.

La partie continue en sens horaire à partir du joueur sur votre gauche, qui effectue son tour en suivant.

CARTES SOUVENIR

Les cartes Souvenir vous indiquent à quel moment vous pouvez les utiliser. Après en avoir joué une, posez-la sur la défausse des cartes Souvenir. Si le paquet Souvenir est vide, mélangez la défausse pour en constituer un nouveau. Le nombre de cartes Souvenir que vous pouvez détenir ou jouer à tout moment est illimité.



« Divers souvenirs sont disséminés à travers toute l'île ; des touristes étonnamment pressés et négligents les ont laissés tomber un peu partout. »

CASES DE DÉPART INSOLITES

Si vous commencez votre tour en ayant été renversé dans l'un de ces endroits, vous vous redressez selon les règles suivantes :

- 🔥 **Sur un fleuve ou une coulée de lave :** votre figurine est emportée jusqu'au bas de l'île et redressée sur la dernière case du fleuve ou de la coulée de lave. Si plusieurs cases sont éligibles, choisissez-en une.
- 🔥 **Hors de l'île :** redressez-vous dans la grotte de votre choix. Ne lancez pas le dé et n'utilisez pas la grotte.
- 🔥 **À un autre endroit étrange :** redressez-vous sur la case la plus proche (au choix) de l'endroit où vous vous trouvez.

CARTES ACTION : DÉPLACEMENT

- 🔥 Vous **devez** vous déplacer du nombre exact de cases indiqué sur la carte Action (à moins que vous n'entriez sur une case instable, ce qui interrompt votre déplacement).
- 🔥 Vous avez le droit de vous déplacer dans n'importe quelle direction, mais vous ne pouvez **pas** en changer une fois le déplacement commencé.
- 🔥 Il est interdit d'occuper la même case qu'un autre aventurier. Si cela doit arriver, sautez par-dessus sa figurine pour atterrir sur la prochaine case disponible dans la direction où vous alliez. Ignorez les cases sautées (par exemple, n'y prenez pas de photo).

L'Hello-coptère et l'Hélicoptère

L'héliport est relié à l'Hello-coptère au début et à la fin de la partie. Le premier déplacement que vous effectuez depuis l'Hello-coptère a obligatoirement l'héliport pour destination (continuez ensuite de vous déplacer à partir de là). Dès que tout le monde a rejoint l'île, mettez l'Hello-coptère de côté jusqu'à la fin du jeu. (Voir la section **Fin de la Partie**.)

Emprunter les Sentiers

Les cases sur lesquelles les aventuriers peuvent marcher sont couleur sable, et chacune est reliée à sa voisine par une section brune boueuse. Les joueurs peuvent franchir les zones boueuses des sentiers mais pas s'arrêter dessus.



Racines d'Arbres

Les racines des arbres n'interrompent pas le déplacement des joueurs, qui se contentent de sauter par-dessus et de continuer à avancer !

Grottes

Lorsque vous entrez sur une case de grotte ou commencez votre tour dessus, lancez le dé. Placez votre figurine sur la grotte de votre choix dont le numéro correspond au résultat du dé (sans que cela vous coûte un déplacement de votre carte Action) et continuez à avancer. Si toutes les grottes correspondant au résultat sont occupées, restez dans votre grotte actuelle et interrompez votre déplacement.

Cases Instables : Ponts & Échelle

Les ponts et l'échelle sont des cases instables qui interrompent votre déplacement lorsque vous entrez dessus. Si un aventurier s'y trouve déjà, sautez par-dessus sa figurine pour atterrir sur la prochaine case disponible, puis continuez à avancer.

« Comme vous le savez, nous faisons notre possible pour rendre l'île vraiment accessible. En attendant, il vous faudra emprunter les structures bancaires construites il y a des années. »

Photos

Lorsque vous commencez votre tour ou entrez sur une case de photo, vous pouvez récupérer la carte Photo correspondante **sauf si** :

- 🔥 Vous possédez déjà une photo de la même couleur ;
- 🔥 Toutes les cartes Photo de cet endroit ont déjà été récupérées par les autres joueurs ;
- 🔥 Un autre aventurier occupe déjà la case de photo.

« N'oubliez jamais que vous n'êtes pas seulement un touriste, mais aussi et surtout nos yeux sur cette île. Vous devez prendre des clichés de ses trois régions ! »

Pour que l'Hello-coptère revienne vous chercher, vous devez avoir récupéré des photos de trois couleurs différentes ! (Voir la section **Fin de la Partie**.)

S'Emparer d'un Trésor

Lorsque vous commencez votre tour sur une case de trésor ou entrez dessus en vous déplaçant, vous avez le droit de vous emparer de l'un des pions Trésor posés sur la dalle reliée à cette case. Conservez vos pions Trésor face cachée devant vous. Si vous entrez sur plusieurs cases de trésor pendant votre tour, vous pouvez récupérer les trésors des différentes dalles.



Pour mieux les repérer, les cases de trésor sont bordées par une ligne de triangles rouges !



S'Emparer du Coeur de Vul-Kar

Un aventurier peut s'emparer du Coeur de Vul-Kar comme de n'importe quel autre trésor. Lorsque vous le délogez de son emplacement, ajoutez immédiatement une bille Boule de Feu sur la Balafre !



Voler le Coeur de Vul-Kar

Si vous sautez par-dessus le joueur qui transporte le Coeur de Vul-Kar, vous avez le droit de le lui voler.

CARTES ACTION : ACTIONS

Après votre déplacement, vous **pouvez** résoudre l'action indiquée sur la carte.

Rotation

De nombreuses cartes comportent le symbole , qui vous autorise à faire pivoter quelque chose sur l'île.

🔥 Si vous faites pivoter la tête de Vul-Kar, tournez-la d'un seul cran dans la direction de votre choix – vous risqueriez de subir ses foudres en allant plus loin.

🔥 Si vous faites pivoter un arbre, tournez-le dans n'importe quelle direction.

Billes Braise

Lorsque vous lancez une bille Braise, poussez-la avec un seul doigt ; il est interdit de lui donner une chiquenaude du pouce et de l'index. Vous avez le droit de la lancer aussi fort que vous voulez, mais gare à vous si elle sort de l'île ! Votre insolence vous coûtera l'un de vos trésors (que vous devrez placer dans la Gueule) et tous les aventuriers que vous aurez renversés se redresseront sans perdre de trésor.

Cataclysmes !

Récupérez toutes les billes Boule de Feu sur la Balafre et lâchez-les une à la fois dans la tête de Vul-Kar. Attendez que toutes les billes rouges aient fini de rouler avant de remettre l'île à zéro et de renvoyer les boules de feu dans la Balafre.

Après avoir joué une carte Cataclysmes, défaussez-la sur la piste Cataclysmes. Dès que celle-ci contient 3 cartes, remélanguez toutes les cartes Action jouées (la défausse standard et les cartes de la piste Cataclysmes) puis ajoutez une boule de feu supplémentaire sur la Balafre. Lorsque vous ajoutez la quatrième bille rouge sur la Balafre, la partie est terminée ! (Voir la section **Fin de la Partie**).

« Nous vous donnons notre parole que les touristes passeront un séjour sûr et amusant sur l'île. Mais en cas de pépin, voici quelques règles de base à mémoriser. »

RÈGLES DE SÉCURITÉ SUR L'ÎLE

Être Renversé

Votre figurine est considérée comme renversée lorsque n'importe quelle partie autre que son socle est en contact avec l'île, ou si elle en est sortie pour de bon. Lorsque votre figurine est renversée, vous perdez 1 pion Trésor de votre choix.

🔥 Si un autre joueur vous renverse, il vous vole ce trésor. Piochez ensuite une carte Souvenir.

🔥 Si vous vous renversez vous-même, placez ce trésor dans la Gueule. Piochez ensuite une carte Souvenir.

Certaines cases sont plus sûres que d'autres. Mais si les vibrations de l'île vous font tomber, vous êtes quand même considéré comme renversé.

Heurter la Table

Si vous (ou votre chat) venez à heurter la table et à faire bouger l'île, remettez tous les éléments comme ils étaient et ignorez ce choc.

VISITE GUIDÉE DE L'ÎLE



1 île
constituée de 3 régions distinctes (les plateaux d'île)



1 tête de Vul-Kar



4 billes Boule de Feu
+ 1 de recharge



6 billes Braise
+ 1 de recharge



4 figurines d'aventurier



1 Dé



1 cristal Cœur de Vul-Kar



1 Échelle



2 Ponts



7 Arbres
Les ponts sont identiques et peuvent être installés dans un sens comme dans l'autre



30 cartes Action



12 cartes Photo



12 cartes Souvenir



4 cartes Aide de Jeu



36 pions Trésor



1 pion Sou Fétiche



2 marqueurs de tour
pour les parties à 2 joueurs



1 piste Cataclysmes



2 parois
optionnelles pour couvrir les flancs de l'île



1 Gueule
(réceptacle pour pions)



1 Hello-coptère

ATTENTION ! L'exposition à une chaleur excessive peut faire fondre les plateaux de l'île ou les abîmer d'une façon ou d'une autre. Évitez de laisser ce jeu dans des zones pouvant être soumises à de hautes températures, comme près d'un radiateur ou derrière une vitre.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur entre sur la case de l'héliport alors qu'il possède 3 photos de couleur différente **OU** si la Balafre contient 4 boules de feu à la fin d'un tour, l'Hello-coptère revient sur l'île et les aventuriers peuvent monter à bord !

- Placez l'Hello-coptère près de l'héliport. Les aventuriers peuvent quitter l'île pour monter à bord (même s'ils ne détiennent pas les trois photos) à partir de l'héliport, et ils n'ont pas besoin de se déplacer du nombre exact de cases pour arriver dans l'appareil. S'il lui reste de quoi se déplacer, un joueur peut monter à bord de l'Hello-coptère pendant le tour où celui-ci est revenu.
- Lorsque vous montez dans l'Hello-coptère, choisissez 1 pion dans la Gueule et placez-le devant vous. Il peut s'agir du Sou Fétiche ou d'un trésor posé là pendant la partie.
- Une fois qu'un joueur est à bord de l'Hello-coptère, il n'en bouge plus jusqu'à la fin de la partie. Il ne peut pas être renversé, et personne ne peut plus le déplacer ou sauter par-dessus sa figurine pour lui voler quelque chose. Les autres cartes peuvent encore l'affecter, et il joue lui-même une carte lors de son tour mais ne résout que son action (pas son déplacement).

La partie s'achève lorsque tous les joueurs sont montés dans l'Hello-coptère, ou dès qu'ils ont tous eu deux tours pour le faire (en commençant par le joueur suivant celui qui l'a fait revenir sur l'île).

SCORE

Trésors	Chaque type rapporte 1/3/6/10/15 points pour 1/2/3/4/5+ pions Trésor. Max. 15 points par type de trésor.
Cœur de Vul-Kar	7 points
Photos	5 points chacune, et uniquement si vous êtes dans l'Hello-coptère
Sou Fétiche	6 points

Additionnez les points des trésors et des photos que vous possédez. Le joueur qui totalise le score le plus élevé remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est celui qui a atteint l'Hello-coptère en premier qui l'emporte. Si aucun des joueurs à égalité n'a réussi à monter à bord, l'aventurier le plus proche de l'Hello-coptère gagne la partie !

« Votre journée passera à toute vitesse et vous pousserez de nombreux cris. Mais c'est ça qui est amusant ! »



RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Mise en Place

Chaque joueur contrôle deux aventuriers. Prenez un marqueur de tour et placez-le sur la carte Aide de Jeu d'un de vos deux personnages.



Ordre du Tour

Votre adversaire et vous effectuez votre tour de jeu en incarnant alternativement vos personnages respectifs. Activez celui dont la carte Aide de Jeu comporte un marqueur de tour ; à la fin de son tour, déplacez le marqueur sur la carte de votre autre aventurier.

- Vos deux personnages se partagent vos cartes Action et Souvenir.
- Les pions Trésor ne sont **pas** communs à vos personnages, mais au contraire placés sur leur carte respective (jusqu'au calcul du score).
- Vos deux personnages se partagent vos cartes Photo. Pour monter à bord de l'Hello-coptère depuis l'héliport, vous devez posséder 6 images (deux fois 1 carte de chaque couleur).
- Si vous renversez l'un de vos aventuriers, considérez que vous vous êtes renversé vous-même et appliquez la règle correspondante.
- Vos personnages peuvent se voler des choses l'un à l'autre.
- Lors du calcul du score, combinez les trésors de vos deux aventuriers.

Crédits

Mise à jour de : *L'île Infernale*, édité par Milton Bradley et conçu par Bruce Lund et Chuck Kennedy

Mise à jour du jeu : Rob Daviau, J.R. Honeycutt et Justin D. Jacobson

Conception graphique : Jason Taylor et Lindsay Daviau

Illustrations : Jason Taylor, George Doutslopoulos, Victor Perez Corbella, John Ariosa, Jean-Louis Sirois, David Kegg, Matijos Gebreselassie et Kevin Hill

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

Conception du matériel en 3D : Chad Hoverter

Responsable de production : Lindsay Daviau

Révisions : Meeple Lady, Jennifer Skahen et Ariel Jaffee

Adaptation française par Edge Entertainment

Traduction : Elodie Nelow

Relecture : Shan Deraze

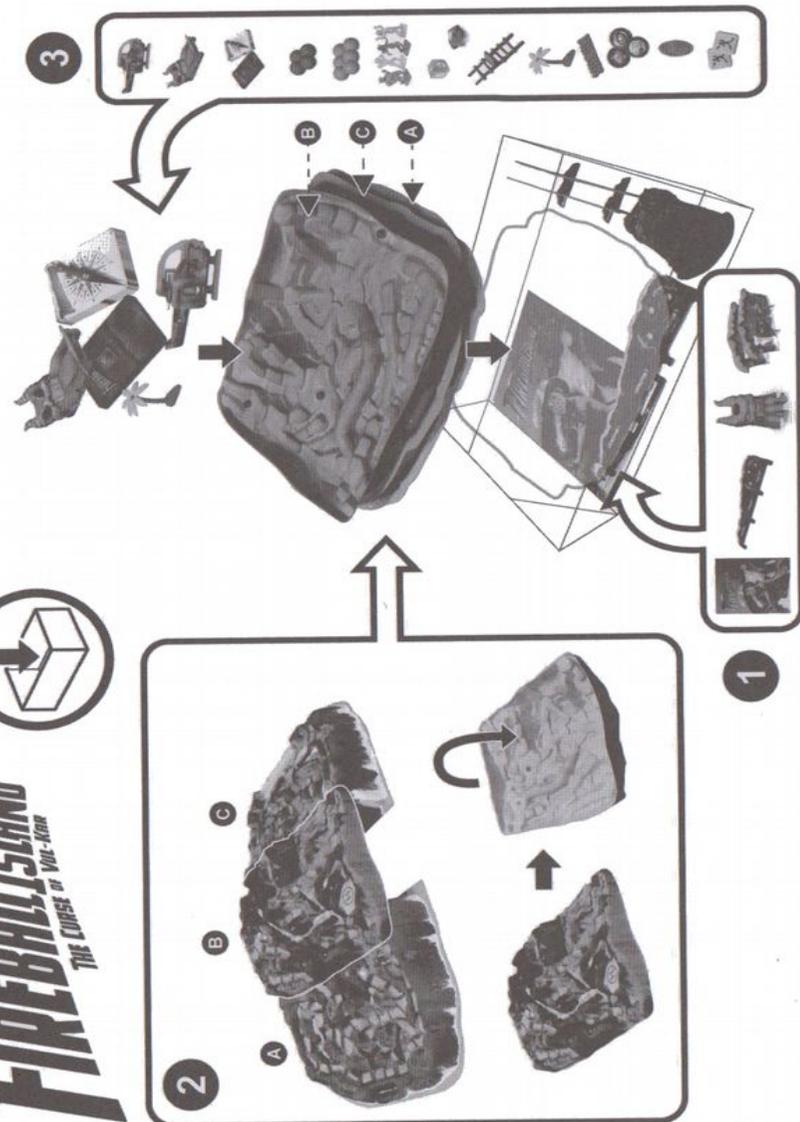
Responsable éditorial Edge : Stéphane Bogard

Merci à toutes celles et ceux qui ont participé aux tests et au voyage qu'a été ce renouveau de *L'île Infernale*. Vous nous avez aidés à rendre ce jeu aussi bon qu'il pouvait l'être.

©2018 Restoration Games, LLC. Restoration Games, le logo Restoration Games et tout l'habillage commercial associé sont TM de Restoration Games, LLC. Restoration Games, LLC est situé au 12117 W SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323.

L'île Infernale est TM de Longshore, Ltd. et son utilisation est soumise à autorisation. Les autres logos sont TM de leurs propriétaires respectifs et sont utilisés avec leur autorisation. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, FRANCE. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives.

ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Déconseillé aux enfants de moins de 7 ans.



FIREBALL ISLAND
THE CURSE OF VUL-KAR