

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Setzt die 3 großen Inselteile wie unten gezeigt zusammen.
 - a. Stellt Vul-Khan an seinen rechtmäßigen Platz auf dem Gipfel der Insel, mit Blick in Richtung Hubschrauberlandeplatz (rotes „H“).
 - b. Legt die 2 Brücken und die Leiter wie abgebildet (weiße Umrandung auf der Abbildung) an ihre Plätze.
 - c. Baut die 7 Palmen zusammen und steckt sie in die passenden Löcher auf der Insel (grüne Umrandung). Richtet ihre Wurzeln dabei jeweils auf Vul-Khan aus.

- 3 Legt das Herz des Vul-Khan auf seinen Platz im Unheil verkündenden Schatten des Feuerspuckers.
- 4 Mischt die Schatzplättchen verdeckt und legt je 1 offen auf die Schatz-Plateaus der Insel.
Wenn ihr mit Erweiterungen spielt, bleiben eventuell Schatzplättchen übrig. Legt diese einfach offen in den Schlund.
- 5 Stellt den Schlund neben der Insel bereit und legt den Glückspenny hinein.

- 6 Legt die Katastrophen-Leiste neben die Narbe. Legt die übrigen 3 Feuerball-Murmeln darauf.
- 7 Sucht euch jeweils eine Figur aus und nehmt die zugehörige Übersichtskarte. Stellt eure Figur in den Hubschrauber.
- 8 Legt die Schnappschuss-Karten offen neben die Insel.
- 9 Mischt die Souvenir-Karten zu einem verdeckten Stapel. Jeder Spieler zieht 1 Souvenir-Karte.
- 10 Mischt die Aktionskarten zu einem verdeckten Stapel. Jeder Spieler zieht 2 Aktionskarten.
- 11 Der oder die Jüngste beginnt. Der erste Schritt jedes Spielers wird vom Hubschrauber auf den Landeplatz sein.



INFO FÜR TOURISTEN

Die Stellen auf der Insel, wo ihr die Schätze hinlegt, heißen **Schatz-Plateaus!**



„Euer Abenteuer beginnt und endet (hoffentlich) im Hubschrauber.“

WAS KOMMT WOHNEN?

Glut-Murmeln		→		alle 6 auf die Feuerstellen im mittleren Teil der Insel
Feuerball-Murmeln		→		1 in die Narbe, 3 auf die Katastrophen-Leiste
Herz des Vul-Khan		→		auf das Plateau mit diesem Symbol
Schatzplättchen		→		36 auf die Plateaus mit diesem Symbol

ZIEL DES SPIELS

Ihr erhaltet Punkte durch Schätze und aufregende Schnappschüsse. Wer die meisten Punkte hat, wenn der Hubschrauber euch wieder von der Insel abholt, hat gewonnen!

ABLAUF EINES SPIELZUGES

Wer am Zug ist, führt die folgenden 4 Punkte der Reihe nach aus:

- 1 Falls deine Figur umgeworfen wurde, stell sie aufrecht auf das Feld, auf dem sie liegt. Falls sie auf mehreren Feldern liegt, darfst du dir eines von ihnen aussuchen. Falls sie auf keinem Feld liegt, lies **Wo bin ich?** weiter unten.
- 2 Spiele eine deiner Aktionskarten aus. Du **musst** genauso viele Schritte laufen, wie auf der Karte angegeben. Du **darfst** danach die beschriebene Aktion durchführen.
- 3 Ziehe eine neue Aktionskarte vom Stapel.
- 4 Räume die Insel auf. Alle Murmeln kommen zurück auf ihre Plätze: Lege Glut-Murmeln auf die Feuerstellen des Berges und Feuerball-Murmeln in die Narbe. Falls eine Brücke oder die Leiter bewegt wurde, lege sie ebenfalls auf ihren Platz zurück.

HINWEIS: Umgeworfene Figuren der anderen Spieler werden nicht wieder aufgestellt (sondern erst, wenn derjenige Spieler an der Reihe ist). Alle Spieler, deren Figuren noch aufrecht stehen, dürfen sie auf ihrem Feld zurechtrücken.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und führt seinen Zug durch.

SOUVENIR-KARTEN

Auf Souvenir-Karten steht, wann du sie ausspielen darfst. Nachdem du eine Souvenir-Karte ausgespielt hast, kommt sie auf einen separaten Souvenir-Ablagestapel. Sollte der Souvenir-Stapel einmal leer sein, mischst du den Ablagestapel einfach neu. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Souvenir-Karten du gleichzeitig auf der Hand haben oder ausspielen darfst.



WO BIN ICH?

Falls deine Figur zu Beginn deines Zuges an einem dieser Orte liegt, stellst du sie wie folgt wieder auf:

- 🔥 **In einem Fluss oder Lavaström:** Stelle deine Figur aufrecht auf das Feld am Ende des Flusses/Lavaströms. Falls es mehrere mögliche Felder gibt, darfst du dir eines von ihnen aussuchen.
- 🔥 **Neben der Insel:** Stelle deine Figur aufrecht auf ein beliebiges Höhlenfeld. Du darfst aber nicht den Würfel werfen und die Höhle nutzen.
- 🔥 **Anderer seltsamer Ort:** Stelle deine Figur aufrecht auf das Feld, das ihr am nächsten ist (bei mehreren möglichen Feldern darfst du dir eines von ihnen aussuchen).

AKTIONSKARTEN: SCHRITTE

- 🔥 Du **musst** mit deiner Figur genauso viele Schritte laufen, wie auf der Karte angegeben (außer du kommst auf ein instabiles Feld, das dich aufhält).
- 🔥 Du darfst in eine beliebige Richtung loslaufen, aber **nicht** unterwegs umkehren.
- 🔥 Du kannst dich nie mit einem anderen Spieler gemeinsam auf einem Feld befinden. Stattdessen überspringst du ihn und landest auf dem nächsten freien Feld. Liegt eine umgeworfene Figur auf mehreren Feldern in deinem Weg, überspringst du alle belegten Felder. Beim Ausführen deiner Schritte zählen übersprungene Felder nicht mit und du ignorierst ihre Effekte (du machst beispielsweise keinen Schnappschuss).

Der Hubschrauber und der Landeplatz

Der Landeplatz ist zu Beginn und am Ende des Spiels mit dem Hubschrauber verbunden. Der erste Schritt aus dem Hubschrauber heraus ist auf den Landeplatz (von dort aus läufst du weiter). Sobald alle auf der Insel sind, stellt ihr den Hubschrauber bis zum Spielende beiseite (siehe **Spielende**).

Dem Weg folgen

Felder, auf denen die Figuren laufen können, sind sandfarben. Sie sind mit braunen Schlamm-bereichen voneinander abgetrennt. Du überspringst die braunen Schlamm-bereiche der Pfade und bleibst nicht darauf stehen.



Wurzeln

Die Wurzeln der Palmen halten dich auf deinem Weg nicht auf. Spring einfach drüber und lauf weiter!

Höhlen

Falls du auf einem Höhlenfeld startest oder es betrittst, wirfst du den Würfel. Du durchquerst nun die Höhle und landest (ohne einen deiner Schritte zu verwenden) auf einem beliebigen Höhlenfeld mit der gewürfelten Zahl. Laufe von da aus normal weiter. Sind alle Höhlenfelder mit dieser Zahl besetzt, bleibst du auf deinem Höhlenfeld stehen und läufst nicht weiter.



Instabile Felder: Brücken & Leiter

Die Brücken und die Leiter sind instabile Felder. Du **musst** anhalten, sobald du eines von ihnen betrittst. Falls dort schon eine Figur steht, überspringst du sie, landest auf dem nächsten freien Feld und kannst weiterlaufen.

„Wie ihr wisst, arbeiten wir weiter daran, die Insel komplett zugänglich zu machen. In der Zwischenzeit müsst ihr wohl noch die alten, klapprigen Konstruktionen nutzen.“

Schnappschüsse

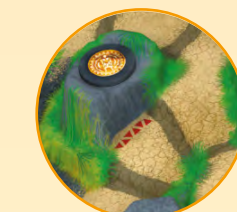
Falls du auf einem Schnappschuss-Feld startest oder es betrittst, darfst du dir die passende Schnappschuss-Karte nehmen, **außer:**

- 🔥 Du besitzt bereits einen Schnappschuss dieser Farbe.
- 🔥 Alle Schnappschuss-Karten von diesem Feld wurden bereits von anderen Spielern genommen.
- 🔥 Eine andere Figur steht auf dem Schnappschuss-Feld (du überspringst es).

Sobald du 3 verschiedenfarbige Schnappschuss-Karten hast, kannst du auf dem Landeplatz den Hubschrauber rufen! (Siehe **Spielende**.)

Schätze nehmen

Falls du auf einem Schatzfeld startest oder es betrittst, darfst du dir eines der Schatzplättchen von dem angrenzenden Plateau nehmen. Sammle deine Schätze verdeckt vor dir. Falls du in deinem Zug mehrere Schatzfelder betrittst, darfst du dir von jedem dieser Plateaus 1 Schatz nehmen.



Schatzfelder sind durch eine Reihe hilfreicher roter Dreiecke markiert!

Das Herz des Vul-Khan nehmen

Das Herz des Vul-Khan ist ein besonderer Schatz, kann aber ganz normal eingesammelt werden. Wenn du das Herz des Vul-Khan von seinem Feld nimmst, lege sofort einen Feuerball in die Narbe!



Das Herz des Vul-Khan stehlen

Wenn du den Spieler überspringst, der das Herz des Vul-Khan hat, darfst du es ihm stehlen.

AKTIONSKARTEN: AKTIONEN

Nachdem du deine Schritte gelaufen bist, **darfst** du die Aktion der Karte durchführen.

Drehen

Einige Karten zeigen das -Symbol. Jedes dieser Symbole erlaubt dir, 1 Element auf der Insel zu drehen.

- 🔥 Du darfst Vul-Khan um genau eine Position nach rechts oder links drehen – alles darüber hinaus könnte seinen unbändigen Zorn heraufbeschwören.
- 🔥 Du darfst eine Palme beliebig ausrichten.

Glut-Murmeln

Wenn du eine Glut-Murmel abfeuerst, darfst du nur genau einen Finger benutzen, um sie anzustoßen. Du darfst sie nicht mit Daumen und Finger wegschnippen. Du darfst sie so fest anstoßen, wie du willst, wenn sie aber von der Insel fällt, musst du als Strafe für dein hitziges Temperament einen deiner Schätze in den Schlund legen. Außerdem werden alle, die dabei umgeworfen wurden, wieder aufgestellt, ohne einen Schatz zu verlieren.

Katastrophe!

Nimm alle Feuerbälle aus der Narbe und lass sie einen nach dem anderen von oben in Vul-Khan fallen. Erst wenn alle Feuerbälle ausgerollt sind, räumst du die Insel wieder auf.

Nachdem du eine Katastrophe ausgespielt und abgehandelt hast, legst du sie anschließend an die Katastrophen-Leiste an. Sobald 3 Karten an der Katastrophen-Leiste anliegen, mischst du alle ausgespielten Aktionskarten (die Katastrophenkarten von der Leiste und den normalen Ablagestapel) und legst einen weiteren Feuerball in die Narbe. Sobald du den vierten Feuerball in die Narbe legst, wird das Spielende eingeläutet! (Siehe **Spielende**.)

„Wir versichern euch, dass unsere Gäste einen sicheren und erholsamen Tag auf der Insel verbringen werden. Es gibt aber ein paar kleine Regeln, die man beachten sollte. Nur für den Fall.“

INSELSICHERHEIT

Umgeworfen werden

Deine Figur gilt als umgeworfen, wenn irgendein Teil von ihr außer der Basis die Insel berührt oder wenn sie von der Insel gefallen ist. Wird deine Figur umgeworfen, verlierst du 1 Schatz deiner Wahl.

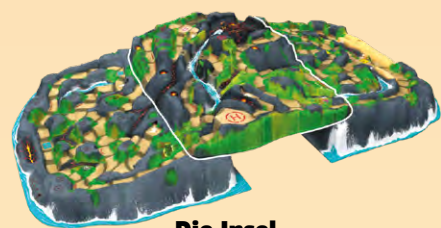
- 🔥 Hat dich ein anderer Spieler umgeworfen, stiehlt er den Schatz. Ziehe 1 Souvenir-Karte.
- 🔥 Hast du dich selbst umgeworfen, legst du den Schatz in den Schlund. Ziehe 1 Souvenir-Karte.

Manche Felder sind sicherer als andere. Falls du durch Erschütterungen auf der Insel umgeworfen wirst, gilt das ebenfalls als umgeworfen.

Stöße gegen die Insel

Falls du (oder deine Katze) aus Versehen die Insel anstößt, ignoriert ihr die Auswirkungen und baut alles wieder so auf, wie es vor dem Stoß war.

EINE INSELFÜHRUNG



Die Insel
bestehend aus
3 Regionen (Inselteile)



1 Vul-Khan-Figur



4 Feuerball-Murmeln
+1 Reserve



6 Glut-Murmeln
+1 Reserve



4 Spielfiguren



1 Würfel



**1 Kristall:
Herz des Vul-Khan**



1 Leiter



2 Brücken
Die Brücken sind identisch
und können in beide
Richtungen aufgebaut werden.



7 Palmen



30 Aktionskarten



12 Schnappschuss-Karten



12 Souvenir-Karten



4 Übersichtskarten



36 Schatzplättchen



1 Glückspenny



2 Zug-Marker
für das Spiel zu zweit



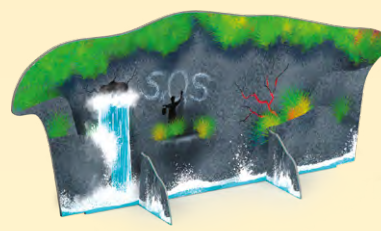
1 Katastrophen-Leiste



1 Schlund
Ablage für Plättchen



1 Hubschrauber



2 Wände
optionale Abdeckungen
für die Seiten der Insel

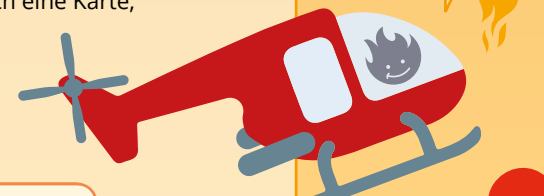
ACHTUNG! Übermäßige Hitze einwirkung kann dazu führen, dass sich die Inselteile aus Kunststoff verformen oder anderweitig beschädigt werden. Ihr solltet das Spiel nicht an Orten liegen lassen oder lagern, an denen es heiß werden kann.

SPIELEND

Sobald ein Spieler mindestens 3 verschiedenfarbige Schnappschüsse gesammelt hat und den Landeplatz betritt **ODER** sobald am Ende eines Zuges 4 Feuerbälle in der Narbe liegen, kommt der Hubschrauber zurück und ihr könnt an Bord springen!

- Stell den Hubschrauber in die Nähe des Landeplatzes. Du darfst vom Landeplatz aus in den Hubschrauber einsteigen (auch wenn du keine 3 Schnappschüsse hast). Dabei verfallen Schritte, die du möglicherweise übrig hast. Du darfst auch im selben Zug in den Hubschrauber einsteigen, in dem er zurückgekommen ist, wenn du noch Schritte übrig hast.
- Sobald du in den Hubschrauber einsteigst, suchst du dir 1 Plättchen aus dem Schlund aus und legst es vor dich. Das kann der Glückspenny sein oder ein Schatz, der im Spielverlauf dort hineingelegt wurde.
- Wenn du einmal in den Hubschrauber eingestiegen bist, verlässt du ihn für den Rest des Spiels nicht mehr. Du kannst nicht mehr umgeworfen, bewegt oder übersprungen werden. Andere Karten können dich aber weiterhin betreffen. Du spielst in deinem Zug trotzdem noch eine Karte, darfst aber nur die Aktion durchführen (nicht die Schritte).

„Der Tag wird nur so an euch vorbeifliegen und ihr werdet mehr als nur einmal aufschreien! Was für ein Spaß!“



Das Spiel endet sofort, sobald alle in den Hubschrauber eingestiegen sind. Alle Spieler haben noch genau 2 Züge, um den Hubschrauber zu erreichen, danach ist das Spiel automatisch vorbei.

WERTUNG

Schätze	Pro Schatzfarbe erhältst du 1/3/6/10/15 Punkte für je 1/2/3/4/5+ Schätze dieser Farbe (maximal 15 Punkte pro Farbe).
Herz des Vul-Khan	7 Punkte
Glückspenny	6 Punkte
Schnappschüsse	Kartenwert (nur wenn du den Hubschrauber erreicht hast!)

Jeder zählt die Punkte seiner Schätze und Schnappschüsse zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der den Hubschrauber zuerst erreicht hat. Hat keiner von ihnen den Hubschrauber erreicht, gewinnt derjenige, der näher am Landeplatz steht!

REGELN FÜR 2 SPIELER

Spielvorbereitung

Jeder Spieler hat 2 Figuren. Nimm dir einen Zug-Marker und lege ihn auf eine deiner beiden Übersichtskarten.



Zugreihenfolge

Du und dein Mitspieler seid abwechselnd mit einer eurer Figuren am Zug. Spiele mit der Figur, auf deren Karte der Marker liegt. Am Ende deines Zuges legst du den Marker auf die Karte der anderen Figur.

- Du hast die Aktions- und Souvenir-Karten von beiden Figuren gemeinsam auf der Hand.
- Die Schätze deiner Figuren werden noch nicht zusammgelegt, sondern (bis zur Wertung) auf ihre jeweilige Karte gelegt.
- Die Schnappschüsse deiner Figuren legst du zusammen. Du musst 6 Schnappschüsse haben, um auf dem Landeplatz den Hubschrauber zu rufen. Du darfst von jeder Farbe 2 Schnappschüsse haben.
- Wirfst du eine deiner beiden Figuren um, zählt das, als hättest du dich selbst umgeworfen.
- Deine Figuren können voneinander stehen.
- Lege die Schätze deiner Figuren bei der Wertung zusammen.

Credits

Ursprüngliche Ausgabe: Fireball Island, herausgegeben von Milton Bradley, entwickelt von Bruce Lund und Chuck Kennedy
Überarbeitete Neuausgabe: Rob Daviau, J. R. Honeycutt und Justin D. Jacobson

Grafikdesign: Jason Taylor und Lindsay Daviau
Illustrationen: Jason Taylor, George Doutsopoulos, Victor Perez Corbella, John Ariosa, Jean-Louis Sirois, David Kegg, Matijos Gebreselassie und Kevin Hill

Gestaltung der Insel: Noah Adelman von Game Tray, LLC und Design Innovation, Inc.

Gestaltung des Spielmaterials: Chad Hoverter

Künstlerische Leitung: Lindsay Daviau

Redaktion: Meeple Lady, Jennifer Skahan und Ariel Jaffee
DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Veronika Stallmann

Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Christian Kox, Veronika Stallmann

Satz und Layout: Kristina Lanert

Copyright © 2019 Broadway Toys Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Vielen Dank an alle, die das Spiel getestet und am Fireball Island Road Trip teilgenommen haben. Ihr habt uns geholfen, dieses Spiel so gut zu machen, wie es sein kann.

© 2018 Restoration Games, LLC. Restoration Games, das Logo von Restoration Games und alle damit verbundenen Marktauftritte sind eingetragene Markenzeichen von Restoration Games, LLC. Fireball Island ist eingetragenes Markenzeichen von Longshore, Ltd. und wird mit ihrer Erlaubnis genutzt. Andere Logos sind Markenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer und werden mit ihrer Erlaubnis genutzt. Restoration Games, LLC, 12717 W SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323. Die tatsächlichen Komponenten können von den gezeigten abweichen. Hergestellt in China.

Erfunden und lizenziert von Lund and Company Invention, LLC.
Miterfinder: George Kennedy; weitere Lizenz: Anjar Co. LLC.



Willkommen auf Fireball Island, dem neuen Erholungspark! Einst Ziel abenteuerhungriger Forscher, bietet euch die Insel nun umwerfende Naturspektakel und idyllische Szenerien, die zu atemberaubenden Schnappschüssen einladen. Ein echt feuriges Vergnügen! [Achtung: Geborgene Schätze sind bei Abreise an der Rezeption zu melden.]

