

L'ILE INFERNALE



2 - 4 joueurs

CONTENU DU COFFRET

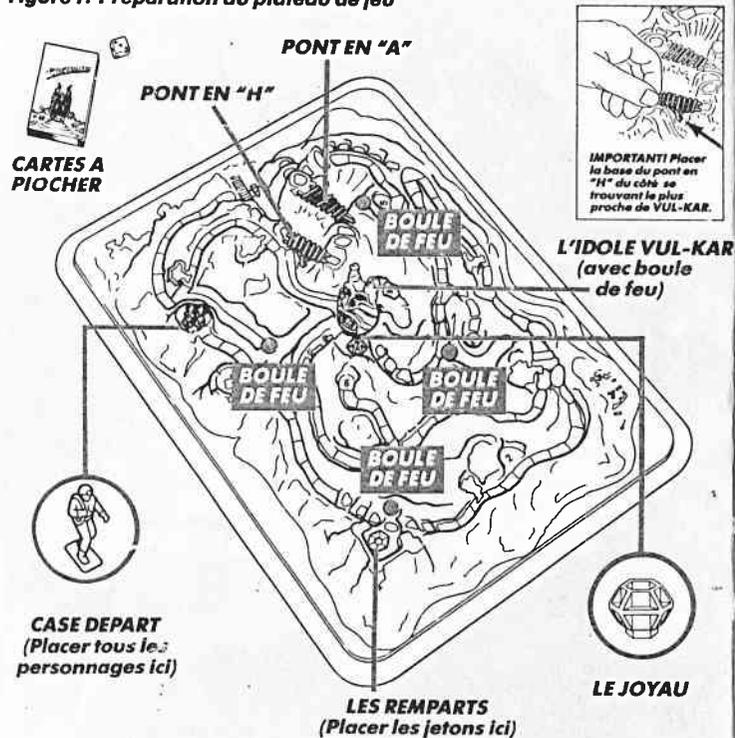
- | | |
|--|---------------------------|
| Plateau de jeu | 4 jetons "charme magique" |
| 4 "aventuriers" (4 couleurs différentes) | 5 "boules de feu" rouge |
| l'idole Vul-Kar (en 3 parties) | 1 joyau rouge |
| 2 ponts (chacun en 2 parties) | 1 dé |
| | 48 cartes à jouer |

BUT DU JEU

Réussir à s'emparer du joyau et à l'emporter jusqu'au port.

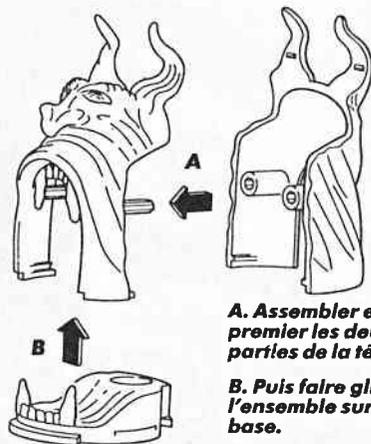
PREPARATION

Figure 1: Préparation du plateau de jeu



1. Détacher soigneusement tous les éléments de leur support.
2. Idole VUL-KAR: Placer l'idole au centre du plateau de jeu.
3. Ponts: Placer les ponts sur le jeu comme indiqué à la page 1.

Figure 2: Assemblage de VUL-KAR

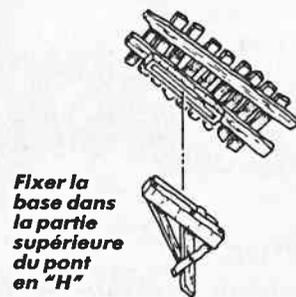


A. Assembler en premier les deux parties de la tête.

B. Puis faire glisser l'ensemble sur la base.

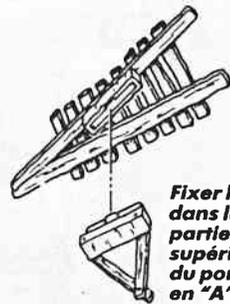
4. Jetons: Poser ceux-ci sur l'emplacement "Remparts" comme indiqué à la page 1.

Figure 3A



Fixer la base dans la partie supérieure du pont en "H"

Figure 3B



Fixer la base dans la partie supérieure du pont en "A"

5. Joyau: Placer celui-ci dans la cavité circulaire située près de l'idole.

6. Boules de feu: En placer une dans l'idole (voir fig. 4) et placer les autres sur les quatre points "boule de feu" indiqués à la page 1.

7. Cartes: Les mélanger, puis en distribuer une, face cachée, à chacun des joueurs. Placer le restant des cartes retournées à côté de la planche de jeu de façon à former une pioche. Chaque joueur regarde sa carte sans la montrer aux autres.

8. Aventuriers: Chaque joueur choisit un aventurier qu'il place sur la case départ (voir page 1).

9. Qui commence: Chacun des joueurs lance le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre commence, les autres suivent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

Tous les aventuriers se mettent en route vers l'idole Vul-Kar. Celui qui réussira à s'emparer du joyau filera alors en direction du port. Les autres se lanceront à sa poursuite afin de lui dérober le joyau et prendront la fuite à leur tour.

I - DEPLACEMENT DES AVENTURIERS

Lancez le dé. S'il indique 2, 3, 4, 5 ou 6, avancez du nombre de cases correspondant sur les pistes.

Si vous arrivez sur une case déjà occupée par un adversaire, avancez jusqu'à la prochaine case libre.

Figure 4: Charger une boule de feu dans l'idole VUL-KAR

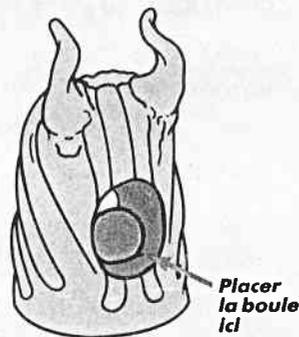
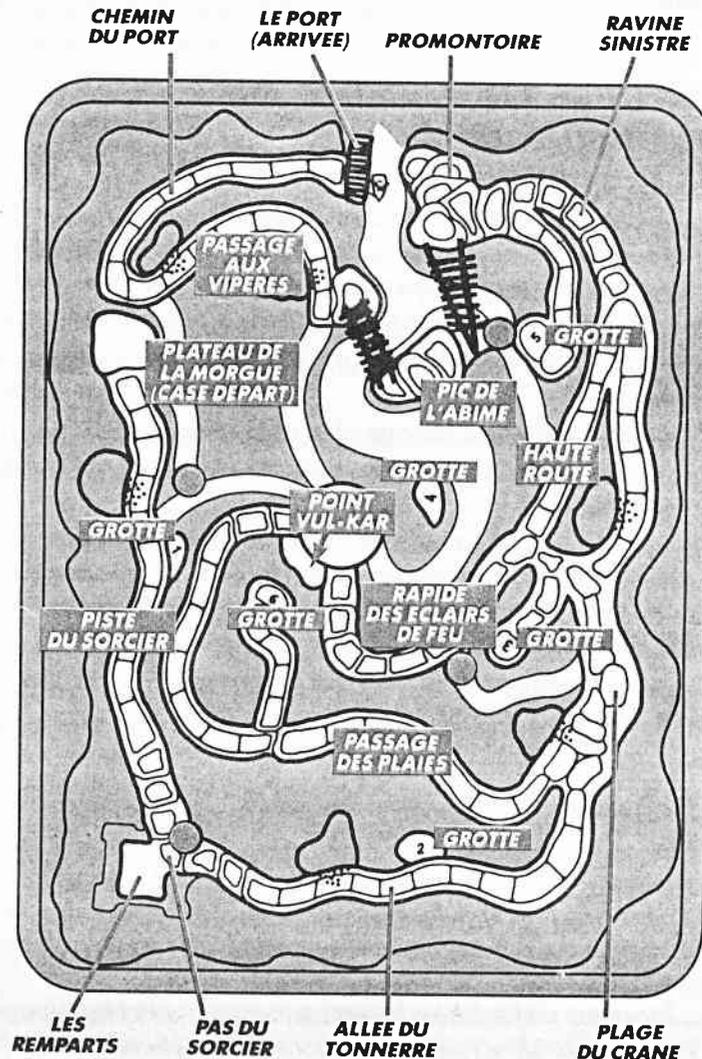


Figure 5: Les pistes du jeu



Si le dé indique 1, n'avancez pas votre aventurier sur la piste, mais, par contre, vous devez faire rouler une boule de feu (voir plus loin).

II – LES BOULES DE FEU

A – Le lancement des boules

Lorsque vous avez obtenu "1" sur le dé, vous n'avancez pas votre aventurier mais vous devez faire rouler une des 5 boules de votre choix sur les pistes ou descentes (voir emplacements des boules de feu sur la figure page 1).

Pour faire rouler une boule de feu, procédez comme indiqué ci-après:

1) Choisissez la boule de feu que vous allez faire rouler: vous devez essayer, dans la mesure du possible, de toucher au moins un aventurier.

2) Poussez la boule sur la piste ou descente correspondante. Si vous choisissez de lancer une boule de feu de Vul Kar: orientez l'idole de façon à ce que sa bouche se trouve face à la piste choisie, puis poussez la boule de feu.

3) Quand la boule arrive en bout de course, replacez-la à son point de départ.

B – Les effets

a) Votre aventurier se trouvait sur la piste (excepté les pistes foncées):

Si votre aventurier est renversé, déplacé ou touché par une boule de feu ou par un autre élément du jeu, lui-même entraîné par la boule, vous devez immédiatement le faire reculer jusqu'à la fosse la plus proche où vous le placez sur le flanc.

(L'emplacement de toutes les fosses est indiqué sur la figure page 8.) Plusieurs aventuriers peuvent séjourner dans la même fosse au même moment.

Si votre aventurier était en possession du rubis, procédez de la même façon et jouez le rubis sur la case "Eboulis de roches" située près de la fosse (voir page 8). Le premier joueur qui traverse ou arrive sur cette case peut s'emparer du joyau.

Votre prochain tour consistera exclusivement à remettre debout votre aventurier.

Au tour suivant, vous lancez le dé et remettez votre aventurier en piste en commençant par la case la plus proche de la fosse où vous vous trouviez.

b) Votre aventurier se trouvait sur un pont, placez-le dans la zone de pénalité (voir page 8). A votre prochain tour, vous devrez gravir les cinq cases du PROMONTOIRE afin de regagner le pont.

Si votre aventurier était en possession du rubis, laissez le joyau sur le pont et le premier joueur qui le franchira s'en emparera.

III – LE VOL DU JOYAU

A – Le joyau est "entre les mains" de l'idole VUL KAR

Lorsque vous arrivez au joyau, (il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact), vous prenez le rubis et lors du même tour, vous procédez ainsi:

– piochez des cartes de telle sorte que vous en ayez 4 en mains maximum (voir intérêt de ces cartes au paragraphe "Cartes").

– faites rouler une boule de feu.

– jouez 3 tours complets à la suite.

Après le vol du joyau, le Point VUL-KAR peut être utilisé par les joueurs comme une case normale.

B – Le joyau est entre les mains d'un aventurier

Lorsque vous dépassez ou vous arrêtez sur un aventurier en possession du joyau, où qu'il se trouve sur le plateau de jeu, vous le lui prenez. (Voir exception paragraphe "Cartes").

IV – CASES SPECIALES

A – Cases sombres: Chaque fois que vous arrivez sur une case sombre, prenez une carte dans la pioche et ajoutez-la à celle(s) que vous possédez. **VOUS NE POUVEZ JAMAIS POSSEDER PLUS DE 4 CARTES!** Ne tirez donc pas de cartes si vous en avez déjà 4.

B – Pas du Sorcier et jetons "Charme magique"
Lorsque vous vous arrêtez ou passez par le Pas du Sorcier, vous pouvez prendre un jeton "Charme magique" sur les remparts – mais vous ne pouvez en prendre qu'un par partie!

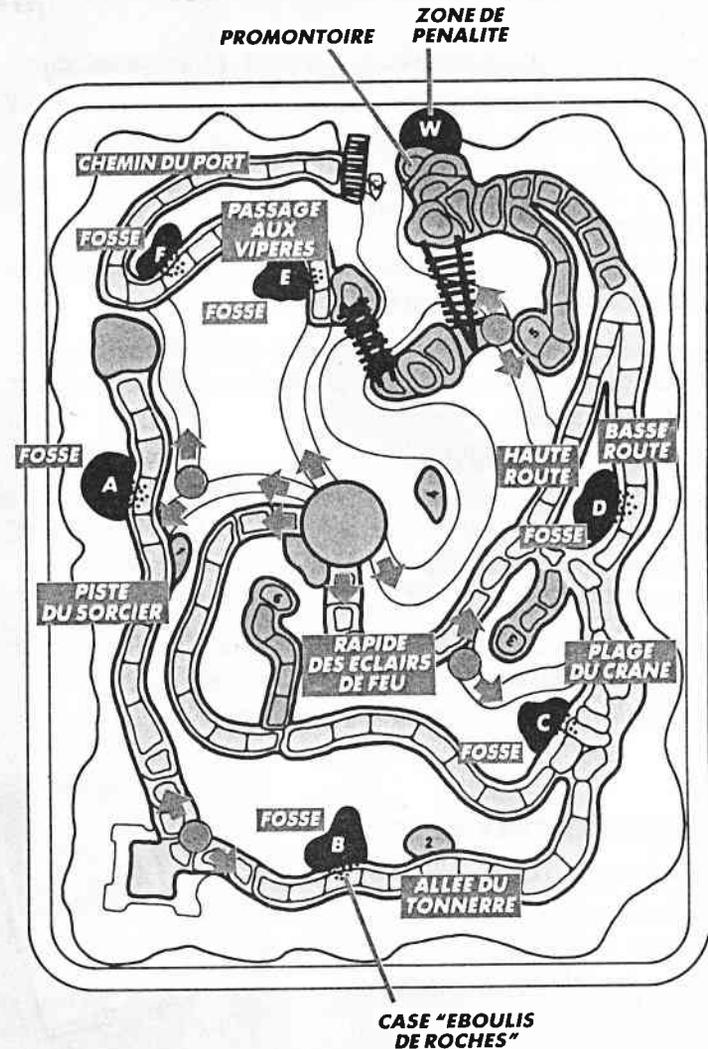
Intérêt des jetons "Charme magique":

- A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez échanger ce jeton contre une ou plusieurs cartes. Vous le replacez alors sur les remparts.
- Si vous êtes en possession du joyau, vous l'insérez dans le jeton "charme magique" et serez éventuellement protégé (voir paragraphe "Cartes").

C – Grottes: Au lieu d'avancer le long des pistes, vous pouvez entrer dans une grotte dans l'espoir de prendre un raccourci.

- Une grotte compte comme une case et il n'est pas nécessaire d'arriver par un compte exact sur celle-ci.
- Au même tour, immédiatement après, relancez le dé et faites entrer votre aventurier dans la grotte dont le numéro correspond au nombre indiqué par le dé. Si cette grotte est occupée par un adversaire, restez où vous êtes. Votre tour est alors terminé. Si le dé indique 1, entrez dans la grotte 1 (si vous le pouvez), puis faites rouler une boule de feu (voir page 5).
- Avant de lancer le dé à votre prochain tour, annoncez auparavant si vous désirez entrer dans une nouvelle grotte, (si oui procédez comme ci-dessus), ou si vous désirez regagner la piste.

Figure 6: Pistes, descentes et zones de pénalités



Remarque: Grotte 4 – Vous ne pouvez pas sortir de cette grotte par la piste, et il faudra retourner dans une autre grotte en lançant le dé.

D – Ponts: Ceux-ci comptent pour une case. Si un adversaire occupe un pont, vous pouvez traverser. Si le pont est libre, vous devez vous y arrêter, même si vous n'avez pas joué le nombre total indiqué par le dé.

V – LES CARTES

Comme indiqué plus haut, chaque fois que vous vous arrêtez sur une case foncée, vous prenez une carte.

Vous pouvez jouer vos cartes à n'importe quel moment de la partie, pendant votre tour ou celui d'un adversaire, dans un but offensif ou défensif.

Exemple: Un adversaire s'apprête à lancer une boule de feu. Vous craignez d'être renversé par celle-ci. Vous avez en mains la carte "Talisman magique. Arrête une boule de feu". Vous pouvez la présenter à votre adversaire qui devra renoncer alors au lancement de la boule de feu.

Placez les cartes jouées, faces visibles, sur une seconde pile. S'il n'y a plus de cartes sur la pioche, prenez et mélangez la seconde pile qui deviendra votre nouvelle pioche.

LES DIFFERENTES CARTES

BOULE DE FEU: Jouez cette carte à n'importe quel moment, durant votre tour ou celui d'un adversaire. Puis, faites rouler une boule de feu selon la règle énoncée page 5.



FAUX JOYAU: Ne jouez cette carte que lorsqu'un adversaire tente de vous dérober le joyau. Vous gardez ainsi le joyau et l'autre joueur doit passer son chemin, les mains vides!



ANNULEZ TOUTES LES CARTES EXCEPTÉ LA CARTE "BOULE DE FEU": Cette carte, lorsqu'elle est jouée annule les effets de toutes les autres cartes excepté "Boule de feu".



TALISMAN MAGIQUE ARRÊTE UNE BOULE DE FEU: Cette carte empêche tout joueur de faire rouler une boule de feu. Jouez-la lorsqu'un adversaire s'apprête à faire rouler une boule de feu sur votre passage.



RELANCEZ LE DÉ: Cette carte peut être jouée après un lancer de dé par vous-même ou n'importe quel autre aventurier. Elle annule le nombre obtenu au premier lancer, quel que soit le nombre (même un 1).

REJOUER UN TOUR: Avec cette carte, vous avez droit à un second lancer de dé.

PRENEZ UNE CARTE À N'IMPORTE QUEL ADVERSAIRE: Jouez cette carte à votre tour ou à celui d'un adversaire puis tirez au hasard une carte de la main d'un des adversaires. **NOTE:** on ne peut pas tirer une carte chez un joueur en possession du rubis, avec le jeton.

AVANCEZ (DE 4, 5 ou 6 CASES) AU LIEU DE LANCER LE DÉ: Vous pouvez jouer cette carte pour vous-même ou pour votre adversaire pour le contraindre à avancer du nombre de cases indiqué sur la carte.

RECULEZ L'UN DE VOS ADVERSAIRES (DE 1, 2 ou 3 CASES): Jouez l'une de ces cartes après le tour d'un de vos adversaires afin de l'obliger à reculer du nombre de cases indiqué sur la carte, après son tour. **REMARQUE:** Ces cartes ne peuvent faire reculer un aventurier qui se trouve dans une grotte, une fosse ou dans la zone de pénalité. Si l'une des cartes force un aventurier à reculer sur un pont inoccupé, il doit obligatoirement s'arrêter sur ce pont.



DOUBLEZ LE PROCHAIN LANCER DE DÉ: Jouez cette carte à votre tour ou à celui d'un adversaire afin de doubler le nombre que le dé indiquera. Par exemple, au lieu de 1 sur le dé, il faudra lire 2 et ainsi aucune boule de feu ne sera poussée.

LE GAGNANT

Le joueur qui le premier atteint le port avec le joyau remporte la partie!

En France:
MB France, Service Contrôle Qualité,
B.P. 13, 73370 Le Bourget du Lac.

En Belgique:
Hasbro MB S.A.
Digue du Canal 109, 1070 Bruxelles.