

SURVIVE THE ISLAND

Przygotowanie:

- wewnątrz obrysowanej strefy planszy rozmieścić losowo wszystkie **kafelki** wyspy (stroną: plaża, las, góry)
- umieścić na polach z ikoną węża morskiego figurki **węży morskich** (5, w tym jeden na wodzie pośrodku wyspy)
- każdy z graczy:
 - otrzymuje 10 **poszukiwaczy** i kartę pomocy w swoim kolorze, 2 **tratwy**
 - w grze 2-osobowej każdy z graczy kieruje 2 kolorami poszukiwaczy
 - (zgodnie z ruchem zegara) umieszcza po 1 swoim poszukiwaczem na wolnym kafelku:
 - jest to jedyny moment, gdzie poszukiwacz może podejrzec wartości swoich poszukiwaczy
 - w grze 5-osobowej po zajęciu wszystkich płytek można umieszczać na kafelku z max. 1 poszukiwaczem
 - (zgodnie z ruchem zegara) umieszcza po 1 swojej tratwie na wolnym polu sąsiadującym z kafelkiem wyspy

Dążymy do tego, żeby:

- ocalić jak najwięcej swoich poszukiwaczy doprowadzając na 1 z 4 **ładów**, biorąc pod uwagę ich wartości punktowe

W każdej turze gracz ma 3 fazy:

1) Faza akcji (o ile ma poszukiwaczy do uratowania):

- wykonaj do 3 ruchów o 1 pole (dowolną liczbą poszukiwaczy/tratw)
- **poszukiwacz nie może celowo wejść na pole z potworem**, ale na docelowym polu może być inny poszukiwacz

a) ruch pieszo:

- zaczyna i kończy się na wyspie, na tratwie lub na lądzie

b) ruch wpław (pływak):

- zaczyna lub kończy się na morzu
- max. o 1 pole na turę 1 poszukiwaczem

c) ruch tratwą:

- na tratwie nie ma poszukiwaczy lub gracz ma najwięcej swoich poszukiwaczy (w tym jest remis)
- docelowe pole nie może być zajęte (gdy jest tam pływak, potwór lub inna tratwa)
- poszukiwacz wchodząc na pole z tratwą natychmiast zajmuje wolne miejsce na tratwie
 - przy braku miejsca: poszukiwacz nie może wejść na pole
 - tratwa zabiera max. 3 poszukiwaczy
- w dowolnym momencie fazy akcji możesz użyć dowolną liczbę posiadanych wcześniej zielonych **kafelków**:
 - A) wiosła/delfin = przesun tratwę/pływaka dodatkowo o 1-2 pola
 - B) rozbryzg/kostka = przesun dowolnego stwora o 1 pole morza / wyrzuconego stwora jak w jego fazie
 - C) spray = usuń atakującego rekina lub kaiju ze swojego pola (w dowolnym momencie gry)

2) Faza zatapiania wyspy:

- **usuń** kafelek z wyspy w kolejności: wszystkie plaże, wszystkie lasy, wszystkie góry
 - jeżeli gracz nie ma poszukiwaczy do uratowania, odkrywa 2 kafelki
 - poszukiwacze lub stwory na kafelku lądują w wodzie na tym samym polu
- **podejrzuj w tajemnicy** drugą stronę kafełka:
 - a) kafelek z **czerwoną ramką**: rozpatrz natychmiast i odrzuć kafelek (z wyjątkiem wulkanu):
 - A) dodaj rekina/kaiju/tratwę na to pole (gdy nie ma: weź dowolny z planszy)
 - B) wir = usuń z pola i sąsiednich pól morza wszystkie tratwy/stwory/poszukiwaczy
 - C) wulkan = usuń z pola wszystkie stwory/poszukiwaczy, **kafelek zostaje** i staje się niedostępny
 - b) kafelek z **zieloną ramką**: zachowaj do wykorzystania w fazie akcji

3) Faza stworów:

- rzuć kością stworów i przesun (jeżeli jest na planszy):
 - **węża morskiego** (czerwony) – o 1 pole morza
 - **kaiju** (niebieski) – o 1 pole morza lub ład
 - **rekina** (zielony) – o 1-2 pola morza
- o wyborze potwora z kilku i jego kierunku ruchu decyduje gracz, którego jest tura

Koniec gry:

- gdy wszyscy poszukiwacze zostaną uratowani lub
- gdy zostanie odsłonięty 3 kafelek wulkanu (poszukiwacze, którzy nie zostali uratowani, giną)

Punktacja:

- gracze sumują wartości na poszukiwaczach, zwycięża gracz z największą sumą

Pamiętaj:

- **Interakcja** między potworem i tratwą / poszukiwaczem zachodzi w momencie, gdy znajdują się na tym samym polu:
 - Rekin: zjada pływaków
 - Wąż morski: niszczy tratwy i zjada wszystkich poszukiwaczy
 - Kaiju: niszczy tratwy, ale potwory i poszukiwaczy odpycha na sąsiednie pola