SURVIVE THE ISLAND

Prowadzona przez Ciebie wyprawa po ukryty na wyspie skarb szła naprawdę świetnie, dopóki wokół nie rozległo się dudnienie, a ziemia pod Twoimi stopami nie zaczęła się trząść. Tutejsze wulkany wybudziły się ze stuletniej drzemki, a ogromne pradawne stwory postanowiły dołączyć do zabawy...

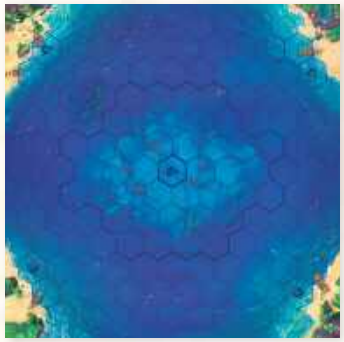
Wyspę wkrótce pochłonie morze. To znak, aby zabrać jak najwięcej skarbów i uciekać! Musisz wrócić na bezpieczny ląd, zanim będzie za późno.

Wyspę opuszczają także inni poszukiwacze skarbów, ale nie wydają się chętni, aby wpuścić Cię na pokład kilku dostępnych tratw.

Ucieknij przed wulkanami i stworami, które czają się pod wodą i głęboko w lasach, ale przede wszystkim – strzeż się pozostałych poszukiwaczy i pamiętaj, że w walce o przetrwanie nie obowiązują żadne zasady!

ELEMENTY

--→ plansza



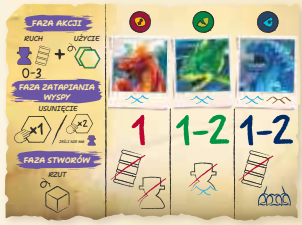
--→ 40 płytek wyspy:
16 płytek plaż, 16 płytek lasów, 8 płytek gór

--→ 50 poszukiwaczy skarbów (po 10 w każdym z 5 kolorów) o wartości 1, 2, 3, 4 albo 5 punktów

--→ 13 stworów
(5 wężów morskich, 6 rekinów, 2 kaijū)

--→ 12 tratw mieszczących maksymalnie po 3 pionki poszukiwaczy skarbów

--→ 5 kart pomocy
(po 1 w każdym z 5 kolorów)



--→ kość stworów

CEL GRY

W grze *Survive the Island* gracze prowadzą zespoły 10 poszukiwaczy skarbów uciekających z tonącej wyspy. Każdy z poszukiwaczy niesie ze sobą skarb, którego wartość punktowa widnieje na spodzie.

W trakcie rozgrywki gracze starają się doprowadzić swoich poszukiwaczy skarbów na bezpieczny ląd okolicznych wysp, muszą jednak uważać na czyhające w okolicy stwory... I to wszystko przed erupcją 3 z 4 wulkanów!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio wróciła cała i zdrowa z wakacji na wyspie.

1. Planszę należy położyć na środku stołu. Wszystkie płytki wyspy należy potasować, a następnie ułożyć z nich wyspę, umieszczając je w losowy sposób stroną z plażą, lasem i górami do góry (bez patrzenia na drugą stronę) na polach w oznaczonej strefie na planszy.

2. Należy umieścić po 1 wężu morskim na każdym polu z symbolem na planszy. Kaijū i rekiny należy umieścić w zasobach ogólnych obok planszy.

3. Każdy z graczy bierze po 2 tratwy, 10 poszukiwaczy skarbów i kartę pomocy w wybranym kolorze. Pozostałe tratwy należy umieścić w zasobach ogólnych obok planszy.

Rozgrywka 2-osobowa. Każdy z graczy wybiera po 2 kolory (podczas rozgrywki będą się liczyć jako 1 kolor) i bierze wszystkich poszukiwaczy skarbów i po 2 karty pomocy w tych kolorach, a także po 4 tratwy.

4. Zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze po kolei wybierają po 1 ze swoich poszukiwaczy skarbów i stawiają na niezajętej płytce wyspy na planszy. Gracze powtarzają tę czynność tak długo, aż wszyscy poszukiwacze skarbów znajdą się na płytkach.

Po rozpoczęciu rozgrywki graczom nie wolno podglądać wartości punktowych swoich poszukiwaczy skarbów! Gracze powinni starać się zapamiętać wartości punktowe poszukiwaczy, gdy rozstawiają ich na planszy.

Rozgrywka 5-osobowa. Gdy wszystkie płytki wyspy zostaną zajęte, poszukiwaczy skarbów stawia się na płytkach, na których stoi tylko 1 poszukiwacz.

5. Następnie gracze w tej samej kolejności umieszczają po 1 swojej tratwie na niezajętym polu morza sąsiadującym z płytką wyspy. Gracze powtarzają tę czynność dla swoich pozostałych tratw.

zasoby ogólne:

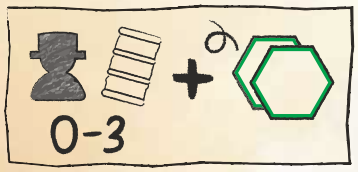
przygotowanie do gry 4-osobowej

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura każdego z graczy jest podzielona na 3 fazy.

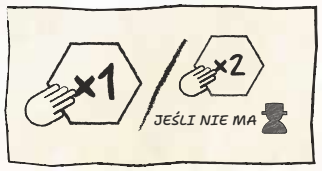
1. Faza akcji

Gracz wykonuje ruch poszukiwaczami skarbów lub tratwami oraz rozpatruje **zdolności płytek wyspy** (zob. str. 4).



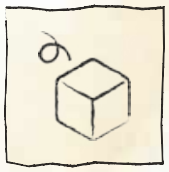
2. Faza zatapiania wyspy

Gracz usuwa płytkę wyspy z planszy i sprawdza jej efekt.



3. Faza stworów

Gracz rzuca kością stworów i wykonuje ruch stworem.



Gdy gracz rozegra wszystkie 3 fazy swojej tury, rozpoczyna się tura gracza po lewej.

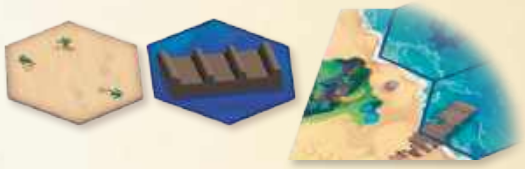
1. Faza akcji

A. RUCH

Jeśli w fazie akcji gracz wciąż ma poszukiwaczy skarbów do uratowania, może wykonać do 3 ruchów o 1 pole, dowolnie rozdzielając je między tratwy i swoich poszukiwaczy skarbów.

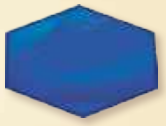
--→ Ruch pieszo (poszukiwacz skarbów)

Ten ruch poszukiwaczem skarbów musi się zacząć i skończyć na płytce wyspy, na tratwie albo na bezpiecznym lądzie.



--→ Ruch wpław (poszukiwacz skarbów)

Ten ruch poszukiwaczem skarbów musi się zacząć ALBO skończyć na polu morza.



⚠ Gracz może wykonać ten ruch każdym swoim poszukiwaczem tylko raz na turę.

--→ Ruch tratwą

Ten ruch polega na przesunięciu tratwy na niezajęte, sąsiadujące pole morza. Gracz może wykonać ruch tratwą, na której nie ma poszukiwaczy skarbów albo którą kontroluje.

⚠ Aby kontrolować tratwę, gracz musi mieć na jej pokładzie co najmniej tyle samo poszukiwaczy skarbów co przeciwnicy.

Uwaga! Jeśli poszukiwacz skarbów znajduje się na polu z tratwą, należy go natychmiast umieścić na jej pokładzie (o ile jest wolne miejsce).

B. ZDOLNOŚCI PŁYTEK WYSPY

W dowolnym momencie fazy akcji poza wykonaniem ruchu gracz może odrzucić dowolną liczbę płytek wyspy, które ma przed sobą, aby skorzystać z ich zdolności.

Płytki wyspy zdobywa się w fazie zatapiania wyspy (zob. str. 5).

Przykład fazy akcji

Anna wykonuje swoim poszukiwaczem skarbów ruch wpław, który kończy się na płytce wyspy (1). Stamtąd wykonuje nim ruch pieszo na sąsiadującą z płytką tratwę (2). Następnie wykonuje ruch wpław swoim innym poszukiwaczem skarbów, który kończy się na tratwie (3). Na koniec korzysta ze zdolności płytki wioseł ( ), aby przesunąć tratwę o 2 pola.

bezpieczny ląd

2. Faza zatapiania wyspy

Aktywny gracz usuwa płytkę wyspy z planszy, wybierając spośród najcieńszych. Płytki usuwa się w następującej kolejności:

Najpierw płytki plaż, następnie płytki lasów, a na koniec płytki gór.

Jeśli na usuniętej płytce znajdowali się poszukiwacze skarbów albo stwory, należy je umieścić na znajdującym się pod nią polu morza.

Następnie gracz w sekrecie sprawdza treść na drugiej stronie usuniętej płytki.

- **Jeśli jest to efekt natychmiastowy, gracz rozpatruje go od razu i odkłada płytkę do pudełka.**
  Wyjątkiem są płytki wulkanów, które poza efektem natychmiastowym uruchamiają również odliczanie do końca rozgrywki. Tych płytek nie usuwa się z planszy. Rozgrywka natychmiast się kończy, gdy gracze odkryją 3. płytkę wulkanu.

- **Jeśli jest to zdolność, gracz kładzie płytkę zakrytą przed sobą – może z niej skorzystać w swoich kolejnych turach podczas fazy akcji.**
  Uwaga! Wyjątkiem są płytki odstraszaczy, których gracz może użyć poza swoją turą jako odpowiedzi na atak przeciwnika.

Opis wszystkich efektów natychmiastowych i zdolności płytek znajduje się na stronie 8.

⚠ Jeśli na początku swojej tury gracz nie ma żadnych poszukiwaczy skarbów do uratowania, w fazie zatapiania wyspy usuwa 2 płytki wyspy zamiast 1.

×2 JEŚLI NIE MA

3. Faza stworów

Gracz rzuca kością stworów. Jeśli na kości widnieje symbol stwora, który znajduje się na planszy, należy go przesunąć (zob. „Ruch i interakcje stworów" str. 6).

Uwaga! Węże morskie znajdują się na planszy od początku rozgrywki. Rekiny i kaijū pojawią się dopiero wtedy, gdy dowolny gracz rozpatrzy efekt natychmiastowy odpowiedniej płytki.

KONIEC GRY

Gra się kończy, **gdy wszyscy poszukiwacze skarbów zostali uratowani i znajdują się na bezpiecznym lądzie** albo gdy **gracze odkryją 3. płytkę wulkanu**.

Uwaga! Jeśli koniec gry nastąpi w wyniku odkrycia 3. płytki wulkanu, gracze otrzymują po 0 punktów za każdego poszukiwacza skarbów, którego nie udało im się ocalić.

Każdy z graczy sumuje wartości punktowe na swoich uratowanych poszukiwaczach skarbów na bezpiecznym lądzie. Wygrywa gracz, który zdobył największą liczbę punktów. W razie remisu gracze współdzielą zwycięstwo!

Przykład punktacji końcowej

Justyna uratowała swoich 5 poszukiwaczy skarbów, podczas gdy 3 zostało wyeliminowanych. Gdy 3. płytka wulkanu została odkryta, Justyna miała na tratwie 2 poszukiwaczy. Oni także zostali wyeliminowani, ponieważ nie znajdowali się na bezpiecznym lądzie. Na koniec gry Justyna zdobyła w sumie 16 punktów (4 + 5 + 1 + 2 + 4 = 16).

RUCH I INTERAKCJE STWORÓW

Każdy ze stworów wchodzi w interakcje z określonymi elementami, które znajdują się na tym samym polu.

Do interakcji dochodzi w następujących sytuacjach:

1. Stwór wykonuje ruch na pole, na którym znajdują się określone elementy.
2. Określone elementy wykonują ruch na pole, na którym znajduje się stwór.
3. Stwór wchodzi do gry, gdy 1 z graczy rozpatrzy efekt natychmiastowy odpowiedniej płytki (zob. str. 8), w wyniku którego należy postawić stwora na polu z określonymi elementami.

⚠ Stwór natychmiast kończy ruch, gdy znajdzie się na polu zajętym przez 1 albo więcej elementów, z którymi wchodzi w interakcję.

Jeśli stwór wyeliminuje poszukiwacza skarbów albo tratwę, należy umieścić je obok planszy. Gdy poszukiwacz skarbów zostaje wyeliminowany, gracze nie powinni patrzeć na jego wartość punktową.

wąż morski

Ruch: 1 pole morza.

Interakcja: Eliminuje tratwy i wszystkich poszukiwaczy skarbów (włączając pływaków).

rekin

Ruch: 1 albo 2 pola morza.

Interakcja: Eliminuje pływaków.

kaijū

Ruch: 1 albo 2 pola morza lub lądu.

Interakcja: Eliminuje tratwy, wypycha poszukiwaczy skarbów na sąsiadujące pola (nie muszą być takie same) i przesuwa stwory zgodnie z ich zasadami ruchu.

Uwaga! Na tym samym polu może się znajdować kilka stworów. Ta zasada nie dotyczy jednak kaijū. Na pole z kaijū może wejść tylko inny kaijū, czym spowoduje jego przesunięcie.

OPIS KARTY POMOCY

rodzaj stwora

Pola, na które stwór może wykonać ruch.

zakres ruchu

Elementy, z którymi stwór wchodzi w interakcje.

Opis symboli

Każdy poszukiwacz skarbów zostaje wyeliminowany.

Tratwy zostają wyeliminowane.

Pływakiem określa się poszukiwacza skarbów, który znajduje się bezpośrednio na polu morza (nie na tratwie).

Tylko pływacy zostają wyeliminowani.

pole morza

pole lądu

Kaijū wypycha poszukiwaczy skarbów na sąsiadujące pola i przesuwa stwory zgodnie z ich zasadami ruchu.

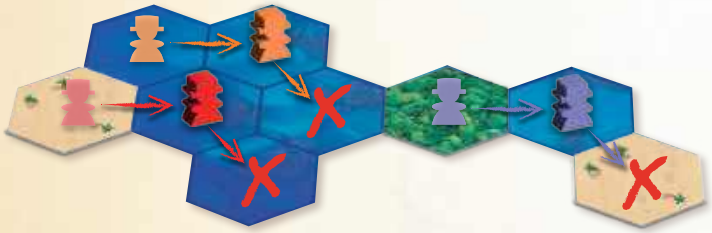
CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Jakie ruchy mogę wykonać podczas swojej tury?
Zerknij na poniższe przykłady, na których pokazaliśmy, jakie ruchy możesz i jakich ruchów nie możesz wykonać.

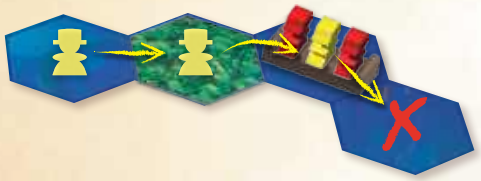
Każdy z kolorów reprezentuje inną turę.

prawidłowy ruch

nieprawidłowy ruch



Każdy z Twoich poszukiwaczy skarbów może wykonać ruch wpław tylko raz na turę (nie wliczając ruchu wynikającego ze zdolności płytek wyspy).



Nie możesz wykonać ruchu wpław żółtym poszukiwaczem skarbów na to pole morza. Nie możesz też wykonać ruchu tratwą, ponieważ jej nie kontrolujesz.

Czy mogę wykonać ruch swoim poszukiwaczem skarbów na pole zajęte przez innego poszukiwacza? Tak. Tylko podczas przygotowania do gry na tym samym polu nie może się znajdować kilkoro poszukiwaczy skarbów. Po rozpoczęciu rozgrywki na tym samym polu może się znajdować dowolna liczba poszukiwaczy skarbów.

Kto decyduje, jak wykonać ruch stworem w fazie stworów? W jakiej kolejności kaijū wchodzi w interakcje z innymi elementami gry?
Wszystkich wyborów dokonuje aktywny gracz. On też decyduje o kolejności interakcji.

Co mam zrobić, jeśli w wyniku działania efektu płytki powinienem umieścić stwora na polu zajmowanym przez kaijū?
Ten stwór nie wchodzi do gry, chyba że jest to kaijū. W takim wypadku natychmiast przesuwa kaijū, które znajduje się na tym polu, zgodnie z zasadami ruchu.

Co mam zrobić, jeśli odkryję płytkę z tratwą, a w zasobach ogólnych nie ma już tratw?
W takim wypadku użyj pustej tratwy, która już znajduje się na planszy. Jeśli na planszy nie ma pustej tratwy, nic się nie dzieje.

Co się stanie, jeśli tratwa znajdzie się na polu z większą liczbą poszukiwaczy skarbów niż dostępnych miejsc na pokładzie?
Jest to dość rzadka sytuacja, ale jeśli się wydarzy, aktywny gracz decyduje, których poszukiwaczy umieścić na tratwie.

Czy mogę użyć zdolności płytki z delfinem, aby przenieść poszukiwacza skarbów z płytki wyspy albo z tratwy na pole morza?
Nie. Delfiny znajdują się w morzu i tylko pływacy mogą złapać się ich płetw, gdy przepływają obok.

Jeśli użyję zdolności płytki wyspy, która każe mi rzucić kością stworów, to nadal rzucam kością w fazie stworów?
Tak.

Czy jeśli użyję zdolności płytki z odstraszaczem, moi poszukiwacze skarbów nadal będą pod wpływem interakcji ze stworem?
Nie. Wszyscy poszukiwacze skarbów i tratwy na polu ze stworem zostają oszczędzeni i pozostają na tym polu.

Czy mogę użyć zdolności płytki z odstraszaczem, aby usunąć kilka stworów?
Nie. Możesz użyć tej zdolności przeciwko 1 stworowi (tzn. ta zdolność odstrasza tylko 1 stwora).

TWÓRCY

Projekt gry: *Julian Courtland-Smith*
Rozwój: *L'Atelier*
Ilustracje: *Mr. Cuddington*
Dodatkowe ilustracje: *Cloé Dessolain, Stéphane Gantiez, Umeshu Lovers*
Skład: *Good Heidi*
Tłumaczenie: *Sandra Hoffman*
Redakcja: *zespół Rebel*

ZESKANUJ PO WIĘCEJ INFORMACJI!

© Asmodee Group 2024. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Opis płytek wyspy

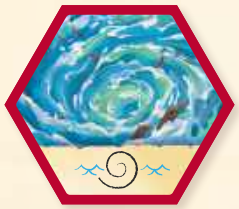
PŁYTKI Z EFEKTAMI NATYCHMIASTOWYMI

(Należy je rozpatrzyć od razu).

***Zielony* stwór.** *Umieść rekina na tym polu. Jeśli wszystkie rekiny znajdują się na planszy, przesuń 1 z nich na to pole.*
Liczba płytek: *x3, x3.*

***Niebieski* stwór.** *Umieść kaijū na tym polu. Jeśli oba kaijū znajdują się na planszy, przesuń 1 z nich na to pole.*
Liczba płytek: *x3, x2.*

Tratwa. *Umieść tratwę na tym polu.*
Liczba płytek: *x1, x3.*



Wir. *Usuń z planszy wszystkie elementy (poszukiwaczy skarbów, stwory i tratwy) znajdujące się na tym polu i wszystkich sąsiadujących z nim polach morza.*
Liczba płytek: *x2, x4.*

Wulkan. *Usuń z planszy wszystkie elementy (poszukiwaczy skarbów i stwory) znajdujące się na tym polu. Zostaw tę płytkę odkrytą na jej miejscu. Pole z płytką wulkanu staje się niedostępne.*
Uwaga! Odsłonięcie 3. płytki wulkanu kończy rozgrywkę.
Liczba płytek: *x4.*

PŁYTKI ZE ZDOLNOŚCIAMI

(Można je zachować i skorzystać z nich w kolejnej fazie akcji).

Wiosła. *Przesuń pustą tratwę albo tratwę, którą kontrolujesz, o 1 albo 2 pola.*
Liczba płytek: *x2.*

Delfin. *Przesuń 1 ze swoich pływaków o 1 albo 2 pola morza. Możesz zakończyć ten ruch na polu lądu albo na tratwie.*
Liczba płytek: *x3, x1.*

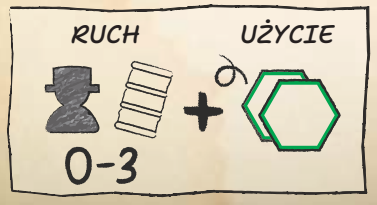
Zanurzenie. *Przesuń dowolnego stwora znajdującego się na planszy na niezajęte pole morza.*
Liczba płytek: *x2.*

Kość stworów. *Rzuć kością i przesuń odpowiedniego stwora zgodnie z jego zasadami ruchu.*
Liczba płytek: *x2, x2.*

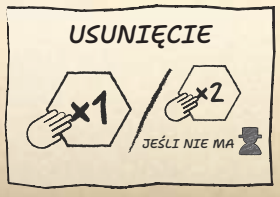
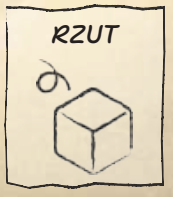
Odstraszacz. *Możesz skorzystać z tej* ***zdolności*** *w dowolnym momencie rozgrywki, gdy na polu z przynajmniej 1 Twoim poszukiwaczem skarbów znajdzie się rekin albo kaijū.*
Usuń stwora z planszy.
Liczba płytek: *x2, x1.*

Przebieg tury gracza

FAZA AKCJI



FAZA ZATAPIANIA WYSPY



FAZA STWORÓW