

SURVIVE THE ISLAND

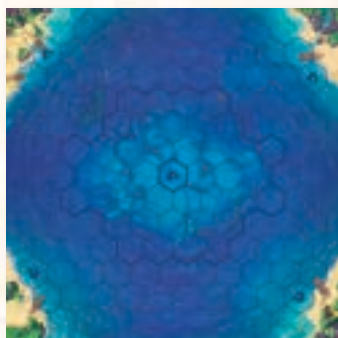
La vostra spedizione alla scoperta dei tesori dell'isola procede a gonfie vele, quando all'improvviso udite forti rumori e scosse intorno a voi. I vulcani hanno deciso di risvegliarsi da un sonno centenario ed enormi antiche creature vogliono unirsi alla festa...

L'isola sta lentamente sprofondando in mare. Dovete recuperare tutti i tesori possibili e andarsene! Non sarete al sicuro fino a quando non rimetterete piede sulla terraferma.

Come voi, altri gruppi di esploratori stanno cercando di fuggire e non sembrano intenzionati a farvi salire a bordo delle poche zattere disponibili. Scappate dai vulcani e dalle creature in agguato sott'acqua o nel profondo della foresta, ma soprattutto fate attenzione agli altri esploratori... e ricordate: per sopravvivere tutto è concesso!

CONTENUTO

--> 1 tabellone



--> 40 tessere Isola:
16 Spiagge, 16 Foreste
e 8 Montagne



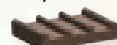
--> 50 pedine Esploratore
(10 per colore), con un valore
tesoro di 1, 2, 3, 4 o 5



--> 13 pedine Creatura
(5 Serpenti Marini,
6 Squali, 2 Kaiju)



--> 12 pedine Zattera, che
possono contenere fino a
un massimo di 3 pedine
Esploratore ciascuna



--> 5 schede riassuntive
(1 per colore)



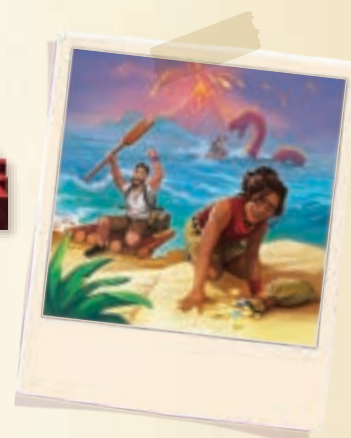
--> 1 dado Creatura



SCOPO DEL GIOCO

In *Survive the Island*, guidate una squadra di 10 Esploratori in fuga da un'isola che sta per sprofondare. Ogni Esploratore porta con sé un tesoro, il cui valore è indicato sulla sua base.

Salvate quanti più tesori possibili e assicuratevi che nessuna Creatura catturi i vostri Esploratori mentre li conduce alle Isole Sicure... e tutto ciò prima che eruttino 3 dei 4 vulcani dell'isola!



PREPARAZIONE

L'ultima persona a essere tornata sana e salva da un'isola è il primo giocatore.

- 1 Per formare l'Isola di Partenza, mescolate le tessere Isola e collocatele in modo casuale con il lato paesaggio a faccia in su all'interno del perimetro stampato. Non guardate il retro delle tessere.
- 2 Collocate i Serpenti Marini sulle caselle del tabellone contrassegnate con . Collocate i Kaiju e gli Squali accanto al tabellone.
- 3 Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 10 pedine Esploratore e la scheda riassuntiva corrispondenti, e 2 pedine Zattera. Collocate le pedine Zattera rimanenti accanto al tabellone.

Partite a 2 giocatori: Scegliete 2 colori ciascuno (contano come un unico colore) e prendete le 20 pedine Esploratore corrispondenti, le 2 schede riassuntive che serviranno come promemoria dei colori scelti e 4 pedine Zattera.

- 4 Procedendo in senso orario, scegliete a turno 1 delle vostre pedine Esploratore e collocatela su una tessera vuota; proseguite fino a quando tutti i giocatori avranno collocato tutti i loro Esploratori sull'Isola di Partenza.

Una volta iniziata la partita, non potrete più guardare il valore tesoro scritto alla base delle vostre pedine Esploratore! Cercate di memorizzarlo mentre le collocate.

Partite a 5 giocatori: Una volta che tutte le 40 tessere saranno occupate, collocate le pedine Esploratore rimanenti sulle tessere che contengono solo 1 altra pedina.

- 5 A turno, collocate 1 pedina Zattera su una casella Acqua vuota adiacente a una tessera Isola. Procedete in questo modo finché non avrete collocato entrambe le vostre Zattere.



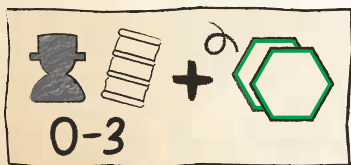
Preparazione per
una partita a
4 giocatori

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco procede in senso orario. Il turno di un giocatore è composto da 3 fasi:

1. Azioni

Muovete gli Esploratori e/o le Zattere e utilizzate le tessere **Capacità** (vedere p. 4).



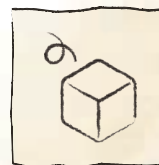
2. Innalzamento delle Acque

Rimuovete 1 tessera dal tabellone e guardatene il retro.



3. Creature

Tirate il dado e muovete 1 Creatura.



Una volta che le 3 fasi sono state completate, può iniziare il turno del giocatore successivo.

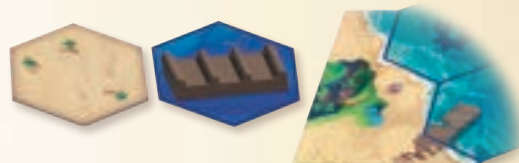
1 Azioni

A. MOVIMENTI

Durante la fase delle Azioni, se avete ancora Esploratori da salvare, potete effettuare fino a un massimo di 3 movimenti da 1 casella ciascuno, suddivisi liberamente fra Zattere e vostri Esploratori.

--> Muovere un Esploratore a piedi

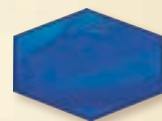
I punti di partenza **E** di arrivo di un Esploratore sono una tessera Isola, una Zattera, o un'Isola Sicura.



--> Muovere un Esploratore a nuoto

Il punto di partenza **OPPURE** di arrivo di un Esploratore è una casella Acqua.

⚠ Ogni pedina Esploratore può essere mossa a nuoto solo 1 volta per turno.



--> Muovere una Zattera

Muovete una Zattera vuota oppure una Zattera che controllate in una casella Acqua adiacente che non contenga già una Zattera.

⚠ Per controllare una Zattera, dovete avere a bordo almeno un numero di vostri Esploratori pari a quello dei vostri avversari.



Nota: Quando un Esploratore si trova su una casella già occupata da una Zattera, collocatelo immediatamente a bordo della Zattera, se c'è ancora spazio disponibile.

B. UTILIZZARE LE CAPACITÀ

In aggiunta ai vostri movimenti, e in qualsiasi momento durante la fase delle Azioni, potete utilizzare quante tessere Capacità desiderate, scartandole per applicare il loro effetto. Ottenete Capacità durante la fase di Innalzamento delle Acque (vedere p. 5).

Esempio di una fase delle Azioni:

Anna muove un Esploratore a nuoto su una tessera Isola **1**, e da lì a piedi su una Zattera adiacente **2**. Poi muove un altro Esploratore a nuoto su una Zattera **3**. Alla fine, utilizza la Capacità Remi (🚣) per muovere la Zattera di 2 caselle.






Isola Sicura



2. Innalzamento delle Acque

Rimuovete una qualsiasi tessera Isola fra quelle più sottili rimaste sul tabellone. In questo modo, i diversi tipi di tessera scompariranno gradualmente:

Prima le tessere Spiaggia , poi le tessere Foresta  e infine le tessere Montagna .

Se un qualsiasi Esploratore o una qualsiasi Creatura si trovava sulla tessera rimossa, collocate l'Elemento sulla casella Acqua che avete appena rivelato.

Guardate segretamente il retro della tessera che avete rimosso.

X Se si tratta di un **Effetto** , applicatelo immediatamente e scartate la tessera.

Eccezione: In aggiunta al loro effetto, le tessere Vulcano innescano il conto alla rovescia per la fine della partita e rimangono sulla loro casella. La partita termina non appena vengono rivelati 3 Vulcani.

X Se si tratta di una **Capacità** , tenete la tessera a faccia in giù e utilizzatela durante una delle vostre fasi delle Azioni successive.


Eccezione: Non è necessario attendere il vostro turno per utilizzare la tessera Repellente come reazione all'attacco di un avversario.

Per la lista degli Effetti e delle Capacità vedere p. 8.



Se all'inizio del vostro turno non sono rimasti Esploratori da salvare, rimuovete 2 tessere invece di 1 durante la fase di Innalzamento delle Acque.



SE NON SONO RIMASTI 

3. Creature




Tirate il dado Creatura. Se la Creatura mostrata sul dado è presente sul tabellone, dovete muoverla (vedere *Creature: Movimenti e Interazioni*, p. 6).

Nota: I Serpenti Marini sono presenti sul tabellone dalla preparazione. Gli Squali e i Kaiju verranno aggiunti quando applicherete l'effetto della tessera Creatura.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina **quando non vi sono più Esploratori da salvare** oppure quando viene rivelato il **3° Vulcano** .

Nota: Se l'eruzione del 3° Vulcano innesca la fine della partita, ottenete 0 punti per gli Esploratori che non avete potuto salvare.

Sommate i punti tesoro che avete ottenuto dagli Esploratori salvati verificando il valore indicato sulla loro base. Il giocatore con il maggior numero di punti tesoro vince la partita. In caso di pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria!

Esempio di punteggio finale:

Giulia ha salvato 5 Esploratori, mentre altri 3 sono stati eliminati. Quando viene rivelato il 3° Vulcano, i suoi 2 Esploratori rimasti sulla Zattera vengono eliminati perché non ha avuto la possibilità di condurli sulle Isole Sicure. Il suo punteggio finale è $4+5+1+2+4 = 16$ punti.



CREATURE: MOVIMENTI E INTERAZIONI

Ogni Creatura interagisce con Elementi specifici che occupano la sua casella.

Queste interazioni avvengono quando:

1. La **Creatura si muove** in una casella occupata da questi Elementi.
2. Questi **Elementi vengono mossi** in una casella occupata dalla Creatura.
3. La **Creatura entra in gioco** mediante l'effetto di una tessera Creatura (vedere p. 8) e viene collocata su una casella occupata da questi Elementi.

Se una Creatura elimina un Esploratore o una Zattera, collocate l'Elemento accanto al tabellone. Nel caso si tratti di un Esploratore, non guardate il suo valore tesoro.



Una Creatura termina immediatamente il suo movimento se entra in una casella occupata da uno o più Elementi con cui interagisce.



Movimento: 1 casella Acqua.

Interazione: Elimina le Zattere e tutti gli Esploratori (inclusi i Nuotatori).



Movimento: 1 oppure 2 caselle Acqua.

Interazione: Elimina i Nuotatori.

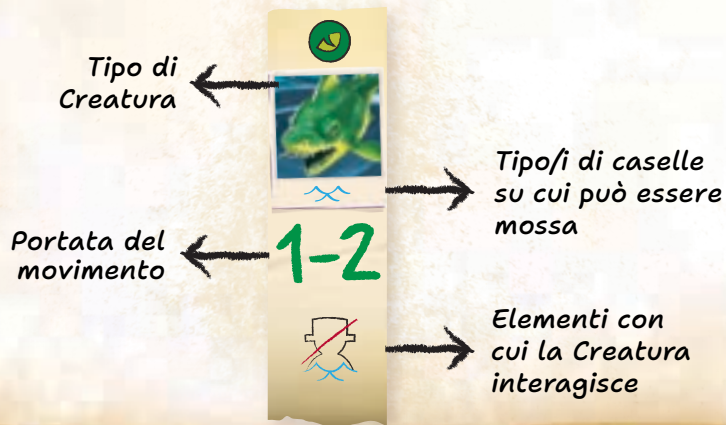


Movimento: 1 oppure 2 caselle Acqua e/o caselle Terra.

Interazione: Elimina le Zattere, spinge gli Esploratori su una qualsiasi casella adiacente (non necessariamente la stessa) e sposta le Creature secondo le loro regole di movimento.

Nota: Diverse Creature possono occupare la stessa casella, a eccezione dei Kaiju. Non può entrare nella casella occupata da un Kaiju, a eccezione di un altro Kaiju (spostando il primo).

ANATOMIA DELLA SCHEDA RIASSUNTIVA



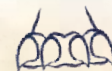
Legenda:



Ogni Esploratore è eliminato



Le Zattere sono eliminate



Il Kaiju spinge gli Esploratori sulle caselle adiacenti e sposta le Creature secondo le loro regole di movimento



Un Nuotatore è un Esploratore situato su una casella Acqua (non su una Zattera).

Solo i Nuotatori sono eliminati



Casella Acqua



Casella Terra

FAQ

X È possibile vedere esempi di movimenti che posso o non posso effettuare durante il mio turno?

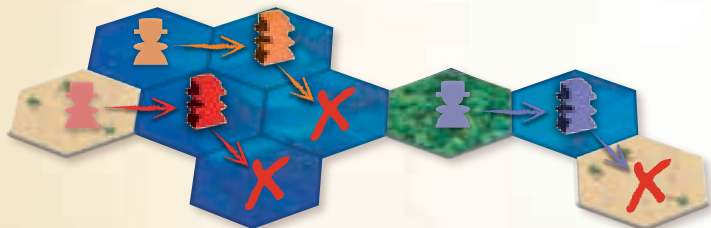
Sì!

Negli esempi seguenti, ogni colore rappresenta un turno diverso.

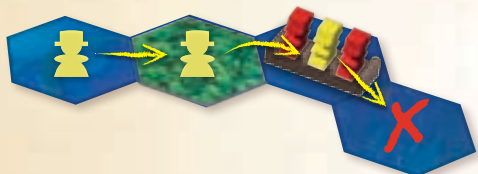
Turno valido:



Turno non valido:



Ogni pedina può essere mossa a nuoto solo 1 volta per turno (fanno eccezione le tessere Capacità).



L'Esploratore giallo non può essere mosso in questa casella Acqua né a nuoto né con la Zattera, perché non la controlla.

X Posso muovere un Esploratore in una casella occupata da un altro Esploratore?

Sì! Il limite di 1 Esploratore per casella si applica solo durante la preparazione. Una volta che la partita è iniziata, un qualsiasi numero di Esploratori può occupare la stessa casella.

X Durante la fase delle Creature, come decido dove dovrebbe muoversi la Creatura? In quale ordine il Kaiju interagisce con gli Elementi?

Il giocatore attivo fa tutte queste scelte e decide l'ordine in cui applicare le interazioni.

X Cosa succede se dovessi collocare una Creatura su una casella occupata da un Kaiju mediante l'effetto di una tessera Creatura?

La Creatura non può entrare in gioco a meno che non sia un Kaiju. In questo caso, il Kaiju sposta immediatamente quello già presente su quella casella.

X Cosa succede se rivelo l'effetto di una tessera Zattera quando la riserva di Zattere è esaurita?

In quel caso, muovi una Zattera vuota già presente sul tabellone in quella casella. Se non ci sono Zattere vuote, non succede niente.

X Cosa succede se una Zattera entra in una casella con più Esploratori rispetto ai posti disponibili a bordo?

Accade raramente, ma in quel caso il giocatore attivo decide chi sale a bordo della Zattera.

X Posso utilizzare la Capacità di una tessera Delfino per muovere un Esploratore da una tessera Isola o da una Zattera su una casella Acqua?

No. I Delfini si trovano in Mare, e solo i Nuotatori possono aggarrarsi alle loro pinne mentre passano.

X Se uso la Capacità di una tessera Dado Creatura, posso comunque tirare il dado per la fase delle Creature?

Sì!

X Se uso un Repellente, i miei Esploratori sono comunque influenzati dall'interazione con la Creatura?

No! Tutti gli Esploratori e/o le Zattere che condividono la casella con la Creatura non ne subiscono l'effetto e rimangono su quella casella.

X Posso utilizzare un Repellente per rimuovere più di una Creatura?

No, non è possibile. Puoi utilizzare solo 1 Repellente contro 1 Creatura (vale a dire, 1 Repellente per Creatura).

RICONOSCIMENTI

Design del gioco: Julian Courtland-Smith

Sviluppo: L'Atelier

Illustrazioni: Mr. Cuddington

Illustrazioni aggiuntive: Cloé Dessolain, Stéphane Gantiez, Umesu Lovers

Layout delle regole: Good Heidi

Edizione italiana

Traduzione: Elisabetta Colombo

Revisione: Sara Conato, Chiara Turchi

Adattamento grafico: Giacomo Pellini

Direzione editoriale: Massimo Bianchini

© Asmodee Group 2024. Tutti i diritti riservati.



SCANSIONATE PER
MAGGIORI INFORMAZIONI!

Descrizione delle Tessere

TESSERE CON EFFETTI

(Da applicare immediatamente)



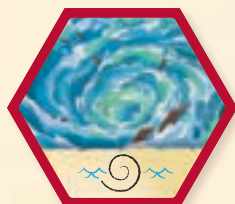
Creatura verde: Collocate 1 Squalo su questa casella. Se tutti gli Squali sono sul tabellone, muovetene 1 in questa casella.
Ripartizione della tessera: x3 x3



Creatura blu: Collocate 1 Kaiju su questa casella. Se entrambi i Kaiju sono sul tabellone, muovetene 1 in questa casella.
Ripartizione della tessera: x3 x2



Zattera: Collocate 1 Zattera su questa casella.
Ripartizione della tessera: x1 x3



Vortice: Rimuovete dal tabellone tutti gli Elementi (Esploratori, Creature e Zattere) che occupano questa casella e tutte le caselle Acqua adiacenti.
Ripartizione della tessera: x2 x4



Vulcano: Rimuovete dal tabellone tutti gli Elementi (Esploratori e Creature) che occupano questa casella. Lasciate la tessera Vulcano a faccia in su in questa casella. La casella non è più accessibile.
Promemoria: Quando viene rivelato il 3° Vulcano, la partita termina!
Ripartizione della tessera: x4

TESSERE CON CAPACITÀ

(Da tenere e utilizzare durante una fase delle Azioni successiva)



Remi: Muovete 1 Zattera vuota oppure 1 Zattera che controllate di 1 o 2 caselle.
Ripartizione della tessera: x2



Delfino: Muovete 1 dei vostri Nuotatori di 1 o 2 caselle Acqua. Questo movimento può terminare su 1 casella Terra o su 1 Zattera.
Ripartizione della tessera: x3 x1



Immersione: Muovete una qualsiasi Creatura sul tabellone in una qualsiasi casella Acqua vuota.
Ripartizione della tessera: x2



Dado Creatura: Tirate il dado e muovete la Creatura corrispondente secondo le sue regole di movimento.
Ripartizione della tessera: x2 x2



Repellente: Potete utilizzare questa **Capacità** ogni volta che 1 dei vostri Esploratori si trova sulla stessa casella di 1 Squalo o di 1 Kaiju. Rimuovete la Creatura dal tabellone.
Ripartizione della tessera: x2 x1

Promemoria del turno di un giocatore

Azioni

MUOVERE UTILIZZARE

+

0-3

Innalzamento delle Acque

RIMUOVERE

x1 / x2

SE NON SONO RIMASTI

Creature

TIRARE