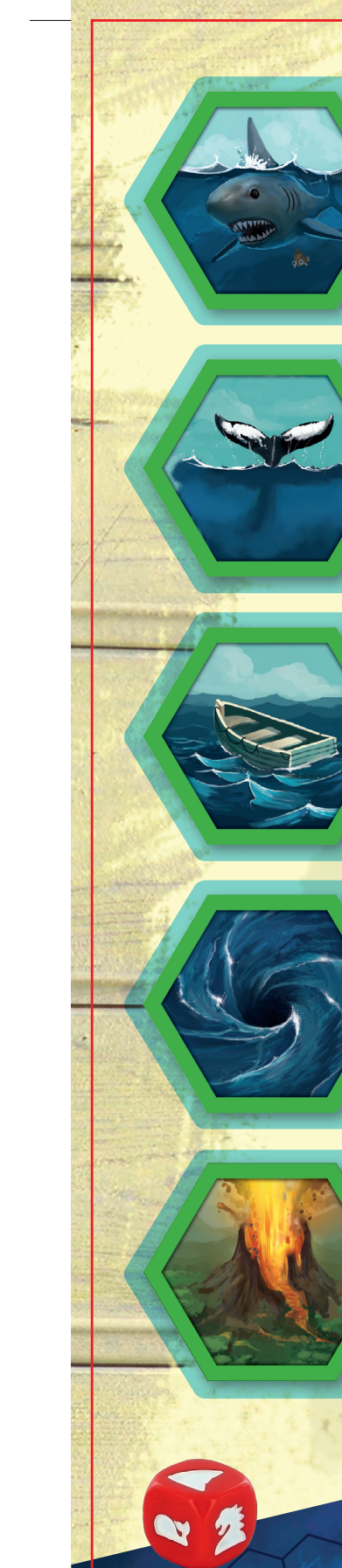
Fichas de acción inmediata



Coge un Tiburón de la reserva y colócalo en la casilla donde estaba este Terreno. Si hay un Nadador en la casilla, se retira del juego.

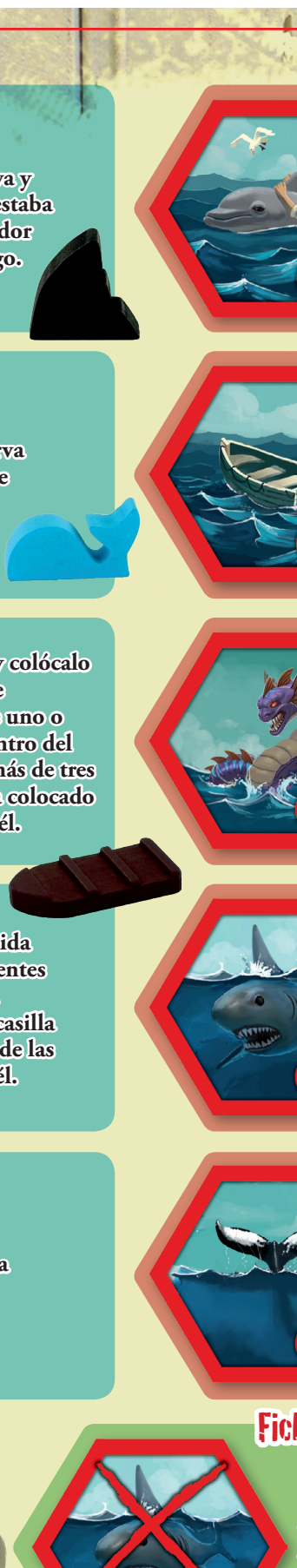
Coge una Ballena de la reserva y colócala en la casilla donde estaba este Terreno.

Coge un Barco de la reserva y colócalo en la casilla donde estaba este Terreno. Si la casilla contiene uno o más Nadadores, colócalos dentro del Barco. En caso de que haya más de tres Nadadores, el jugador que ha colocado el Barco decide quién sube a él.

Remolino: elimina de la partida a todos los Nadadores, Serpientes de Mar, Tiburones, Ballenas, Barcos y Exploradores de la casilla donde estaba este Terreno, y de las casillas de mar adyacentes a él.

Erupción volcánica: Consulta la sección "Fin de partida".

Fichas de acción al inicio del turno



¡Un delfín aparece para ayudar a tus Nadadores! Mueve a uno de tus Nadadores hasta 3 casillas de mar.

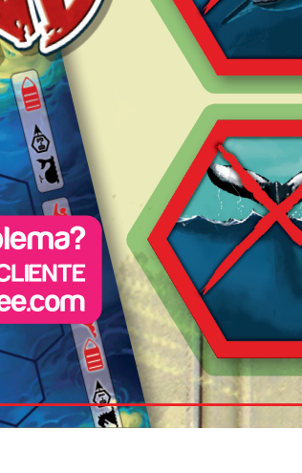
¡Los vientos te son favorables! Mueve uno de los Barcos que controles de 1 a 3 casillas de mar.

Mueve una Serpiente de Mar a tu elección (y que esté en el tablero) a cualquier casilla vacía de mar.

Mueve un Tiburón a tu elección (y que esté en el tablero) a cualquier casilla vacía de mar.

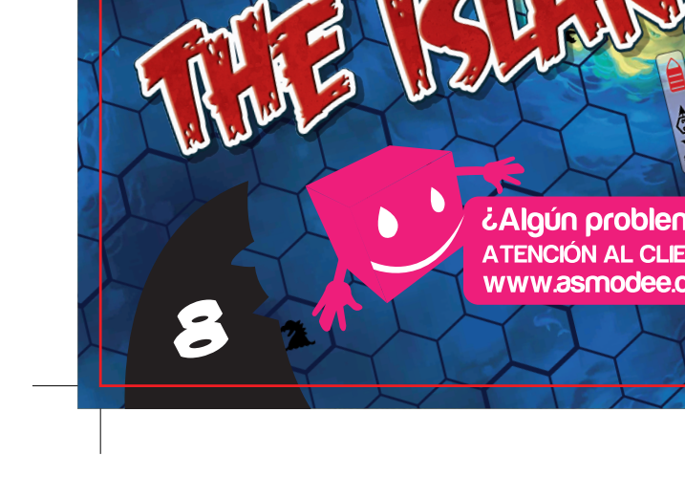
Mueve una Ballena a tu elección (y que esté en el tablero) a cualquier casilla vacía de mar.

Fichas de acción defensiva (fuera de tu turno)



Cuando un jugador mueve un Tiburón a una casilla ocupada por uno de tus Nadadores, se puede jugar esta ficha para eliminar al Tiburón de la partida (antes de que tu Nadador sea eliminado por los Tiburones). Los Nadadores permanecen en la casilla.

Cuando un jugador mueve a una Ballena a una casilla ocupada por un Barco que tú controlas, se puede jugar esta ficha para eliminar a la Ballena de la partida (antes de que tu Barco sea eliminado). El Barco permanece en la casilla.



¿Algún problema?
ATENCIÓN AL CLIENTE
www.asmodee.com

THE ISLAND

REGLAS DEL JUEGO

Diriges un equipo de valientes Exploradores, en una expedición a una exótica isla llena de peligros y tesoros. De repente, el volcán que corona este exuberante arrecife, hasta ahora dormido, ¡ha entrado en erupción! La tierra comienza a temblar y la isla se hunde, lenta e inexorablemente, en el mar. Debes salvar a tu equipo si quieres ganar la partida.

Objetivo

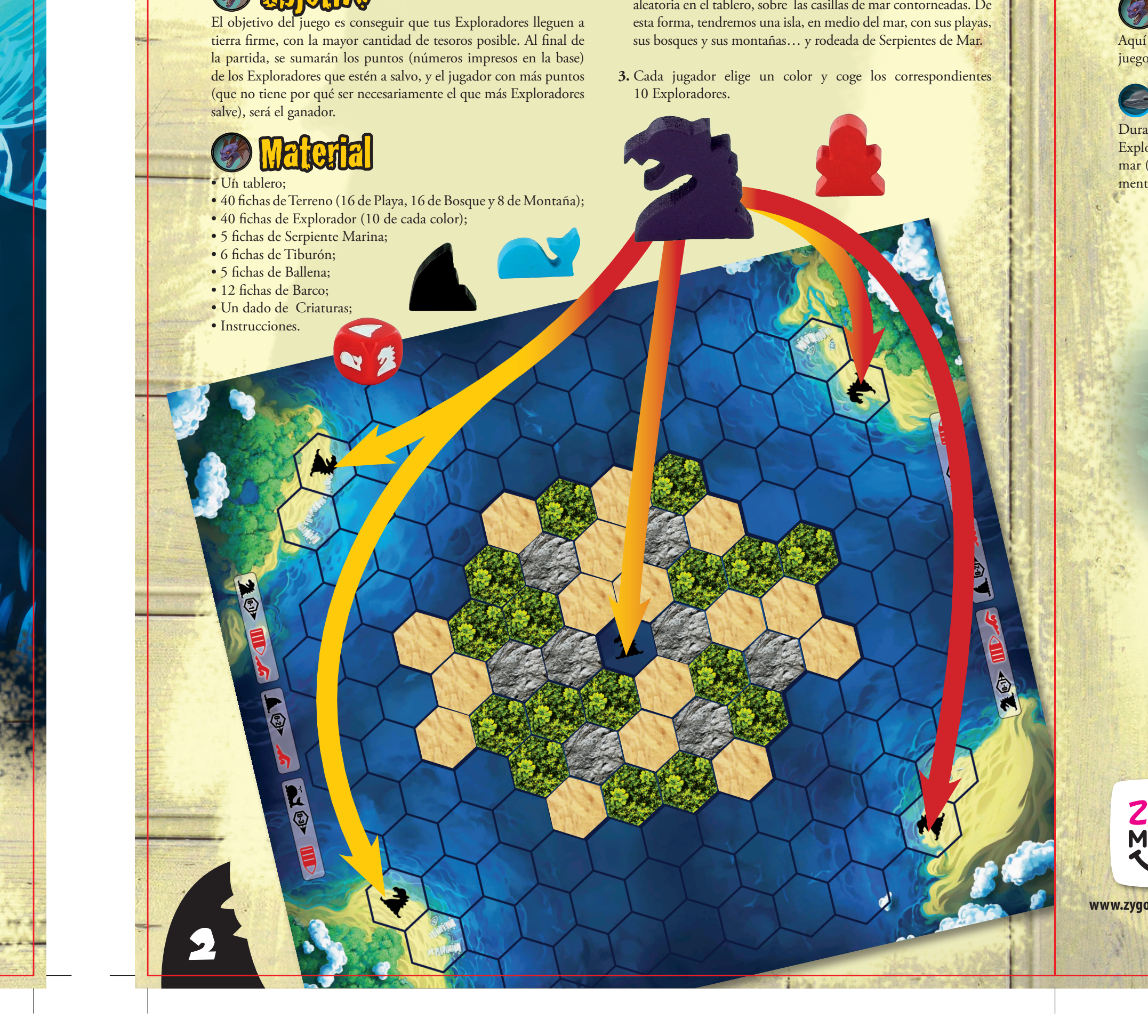
El objetivo del juego es conseguir que tus Exploradores lleguen a tierra firme, con la mayor cantidad de tesoros posible. Al final de la partida, se sumarán los puntos (números impresos en la base) de los Exploradores que estén a salvo, y el jugador con más puntos (que no tiene por qué ser necesariamente el que más Exploradores salve), será el ganador.

Material

- Un tablero;
- 40 fichas de Terreno (16 de Playa, 16 de Bosque y 8 de Montaña);
- 40 fichas de Explorador (10 de cada color);
- 5 fichas de Serpiente Marina;
- 6 fichas de Tiburón;
- 5 fichas de Ballena;
- 12 fichas de Barco;
- Un dado de Criaturas;
- Instrucciones.

Preparación de la partida

1. Coloca las 5 Serpientes de Mar en las casillas del tablero con el símbolo correspondiente.
2. Baraja las fichas de Terreno boca arriba (es decir, con el lado de la Playa, el Bosque y la Montaña visibles), y colócalas de forma aleatoria en el tablero, sobre las casillas de mar contorneadas. De esta forma, tendremos una isla, en medio del mar, con sus playas, sus bosques y sus montañas… y rodeada de Serpientes de Mar.
3. Cada jugador elige un color y coge los correspondientes 10 Exploradores.



Variante para dos jugadores

Si jugáis a dos jugadores, podéis optar por utilizar dos colores por jugador. Esto evitará que la isla esté escasamente poblada y que a causa de ello, la partida sea menos divertida. Al final de la partida, suma los puntos de cada uno de tus Exploradores (de los dos colores).

Desafíos

Aquí encontrarás algunas variantes, o desafíos, para que puedas añadirle al juego un poco más de complejidad.

Desafío 1: ¡Superpoblación!

Durante la preparación de la partida, los jugadores pueden colocar hasta dos Exploradores en el mismo Terreno, salvo en aquellas fichas que estén adyacentes al mar (es decir, excepto en las fichas que forman el perímetro de la isla), en las que solamente podrás colocar un Explorador.

Desafío 2: ¡Hasta el final!

El juego termina cuando el último Explorador se retira del tablero (porque ha llegado a tierra firme, o porque ha sido eliminado). Cuando aparece la ficha de erupción volcánica, ésta se juega como un Remolino.

Desafío 3: ¡Todos iguales!

El ganador de la partida es el jugador que ha rescatado más Exploradores. La puntuación de la base no se tiene en cuenta.

Desafío 4: ¡La isla se sumerge!

La partida termina cuando la última ficha de Terreno se retira del tablero. Cuando aparece la ficha de erupción volcánica, ésta se juega como un Remolino.

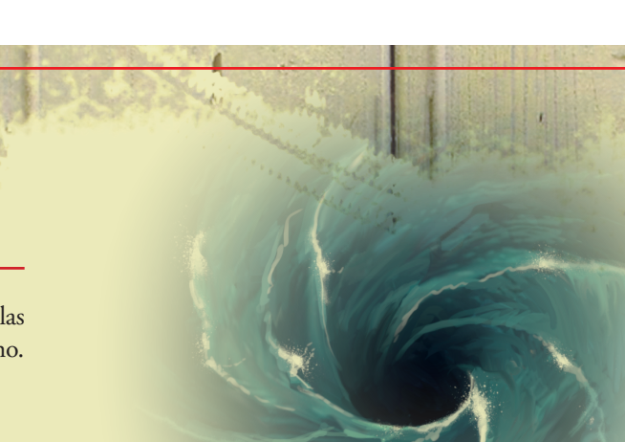
Créditos

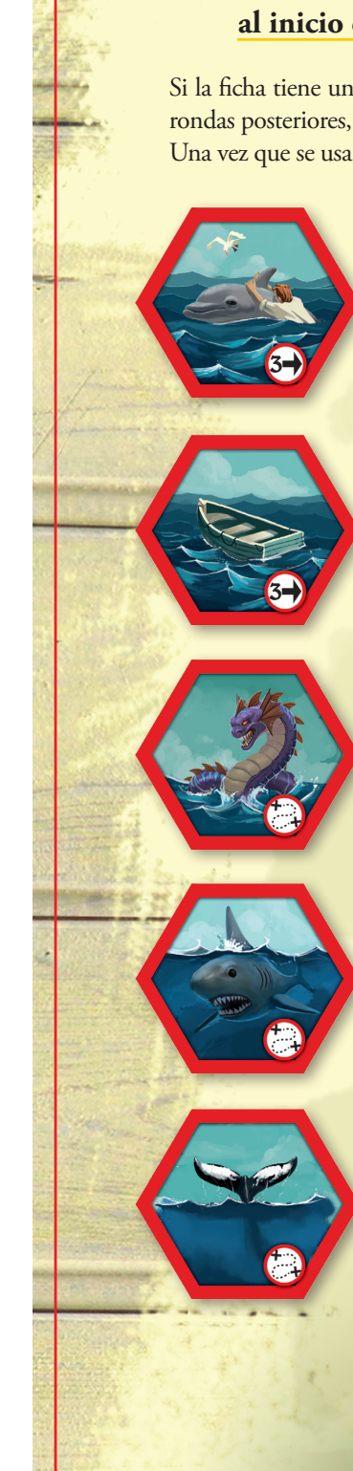
Game Design:	Julian Courtland-Smith
Desarrollo:	Kevin Nesbitt y Stephen M. Buonocore
Ilustraciones y diseño:	David Ausloos (www.ausloosdesign.be)
Responsables de Producción:	Stephen M. Buonocore y Kevin Nesbitt
Criaturas diseñadas por:	Andrew White
Traducción:	Haritz Solana
Ilustraciones "The Island":	Jean-Brice Dugait y Stéphane Gantiez
Diseño "The Island":	Asmodee Group

www.zygomatic-games.com

Fichas de acción para jugar al inicio del turno (contorno rojo)

Si la ficha tiene uno de estos símbolos, guárdala en tu mano. En las rondas posteriores, al inicio de tu turno, puedes decidir jugarla o no. Una vez que se usa, se descarta.





¡Un delfín aparece para ayudar a tus Nadadores! Mueve a uno de tus Nadadores hasta 3 casillas de mar.

¡Los vientos te son favorables! Mueve uno de los Barcos que controles de 1 a 3 casillas de mar.

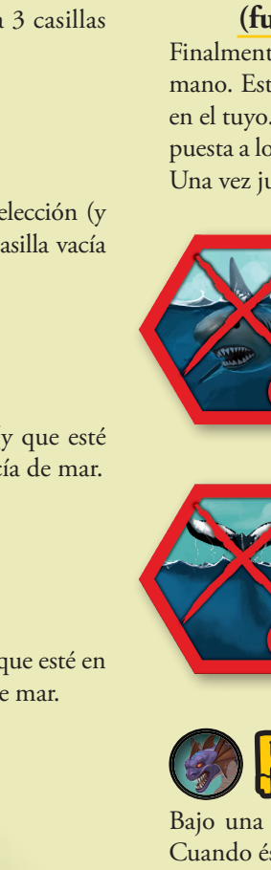
Mueve una Serpiente de Mar a tu elección (y que esté en el tablero) a cualquier casilla vacía de mar.

Mueve un Tiburón a tu elección (y que esté en el tablero) a cualquier casilla vacía de mar.

Mueve una Ballena a tu elección (y que esté en el tablero) a cualquier casilla vacía de mar.

Fichas de acción defensiva (fuera de tu turno) ("x" roja)

Finalmente, si la ficha tiene uno de estos símbolos, guárdala en tu mano. Estas fichas se juegan durante el turno de otro jugador, no en el tuyo. Se consideran fichas de "defensa", ya que se usan en respuesta a los movimientos de una criatura hechos por un adversario. Una vez jugadas, se descartan:



Cuando un jugador mueve un Tiburón a una casilla ocupada por uno de tus Nadadores, se puede jugar esta ficha para eliminar al Tiburón de la partida (antes de que tu Nadador sea eliminado por los Tiburones). Los Nadadores permanecen en la casilla.

Cuando un jugador mueve a una Ballena a una casilla ocupada por un Barco que tú controlas, se puede jugar esta ficha para eliminar a la Ballena de la partida (antes de que tu Barco sea eliminado). El Barco permanece en la casilla.

Fin del juego

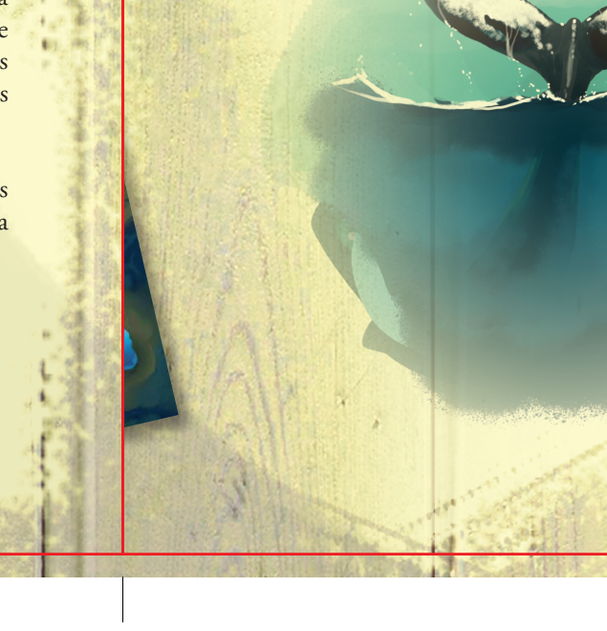
Bajo una de las fichas de Montaña hay una imagen del volcán. Cuando éste aparece, significa que la erupción volcánica destruye el resto de la isla y hace ahogarse a los Exploradores que aún no han llegado a tierra firme. La partida ha terminado. Al final de la partida, se sumarán los puntos (números impresos en la base) de los Exploradores que estén a salvo, y el jugador con más puntos (que no tiene por qué ser necesariamente el que más Exploradores salve), será el ganador.

Es posible que antes de que haya acabado la partida, no tengas más Exploradores que mover. En ese caso sigue jugando, pero sáltate la fase 2 de la secuencia de ronda.

4. Cada jugador recibe dos Barcos.
5. El resto de fichas (Tiburón, Ballena y Barco) se dejan a un lado del tablero (se irán utilizando durante la partida).
6. Elegid al azar quién será el jugador inicial. En la base de cada uno de tus Exploradores hay impreso un número del 1 al 6, que representa la cantidad de tesoros que lleva consigo. Ten esto en cuenta, no reveles al resto de jugadores qué número tiene cada uno, y sobre todo, trata de recordar dónde vas colocando cada Explorador, ya que cuanto más alto sea el número del Explorador, más puntos dará si consigues ponerlo a salvo.
7. Comenzando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores van colocando, uno en cada ronda, los Exploradores en las fichas de Terreno que estén vacías (es decir que no estén ocupadas por otro Explorador). Se hacen varias rondas hasta que todos los jugadores hayan colocado sus 10 Exploradores. En partidas de menos de 4 jugadores, algunos Terrenos quedarán vacíos.
8. Comenzando por el jugador inicial, y en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores se turnan para colocar sus fichas de Barco sobre una casilla de mar vacía (es decir, que no contenga ningún Barco ni Serpiente de Mar), y que esté adyacente a una ficha de Terreno. Se hacen varias rondas hasta que todos los jugadores hayan colocado sus dos Barcos.

Nota importante sobre las fichas de Explorador

Una vez que la partida comience, no puedes volver a mirar el número de tu Explorador, aunque haya llegado a tierra firme o haya sido retirado de la partida.



Desarrollo de la partida

Una vez más, comenzará el jugador inicial y se jugará en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador debe realizar la siguiente secuencia:

1. Jugar un Terreno de tu mano

Solamente una vez por turno, puedes jugar una ficha de Terreno que hayas conseguido en una ronda anterior. Por supuesto, se salta este paso en la primera ronda, ya que nadie tendrá fichas en su mano.

2. Mover Exploradores y / o Barcos

Puedes mover cualquier combinación de tus Exploradores y/o Barcos, siempre y cuando el movimiento total no sea superior a 3 casillas (es decir, que tienes tres puntos de movimiento por ronda), ya sea por tierra o por mar. Por ejemplo, puedes mover dos Exploradores una casilla para subirlos a un Barco, y luego mover el Barco (con los Exploradores dentro) una casilla más. El objetivo es conseguir llevar a tus Exploradores a los Barcos, y hacer que lleguen hasta las islas más cercanas. Consulta la sección "Desplazamiento de Exploradores y Barcos" para obtener más información.

3. Retira una ficha de Terreno

Debes quitar con cuidado una de las fichas de terreno de la isla. Cualquier Explorador que esté encima del Terreno retirado cae al mar, en la misma casilla en la que se encontraba. Mira la parte posterior de la ficha de Terreno extraída, sin mostrársela a los demás jugadores (consulta "Acciones de las fichas de Terreno" para más información).

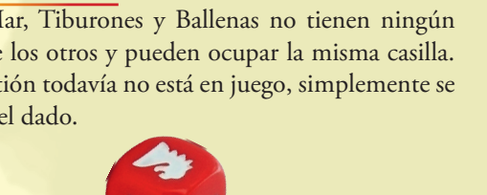
Se deben cumplir dos requisitos a la hora de quitar una ficha de Terreno. En primer lugar, se debe elegir una ficha adyacente al menos a una casilla de mar. En segundo lugar, todas las fichas deben ser quitadas en orden: primero las de Playa, luego las de Bosque, y finalmente las de Montaña: es decir, las tierras más cercanas al nivel del mar se hunden primero. Si al "construir" la isla, una ficha de Playa termina totalmente rodeada de fichas de Bosque y/o Montaña, ésta será la última ficha de Playa en ser retirada (a pesar de no estar adyacente al mar). En el caso de que sea una ficha de Bosque rodeada de montañas, se actuará de igual manera.

4. Tira el dado y mueve a una criatura

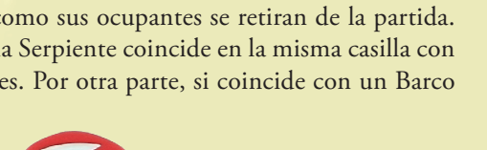
Debes tirar el dado de Criaturas y mover una de las criaturas (Serpiente de Mar, Tiburón o Ballena) que te marque el dado, hasta tantas casillas como indique el recuadro del tablero. Este movimiento puede ser para atacar a otro jugador o para proteger a tus Exploradores (consulta "Resultados del dado" para más información).

Resultados del dado

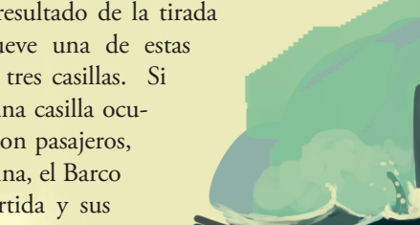
Las Serpientes de Mar, Tiburones y Ballenas no tienen ningún efecto los unos sobre los otros y pueden ocupar la misma casilla. Si la criatura en cuestión todavía no está en juego, simplemente se ignora el resultado del dado.



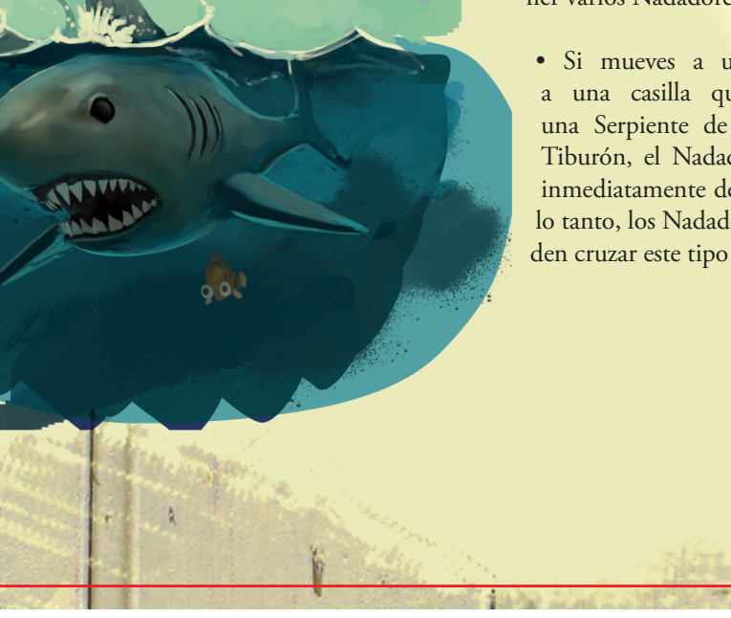
Serpiente de Mar
Si el resultado de la tirada es una Serpiente de Mar, mueve una de estas criaturas una casilla. Si la Serpiente de Mar entra en una casilla ocupada por un Barco que contiene pasajeros, tanto el Barco como sus ocupantes se retiran de la partida. Lo mismo ocurre si la Serpiente coincide en la misma casilla con uno o más Nadadores. Por otra parte, si coincide con un Barco vacío, no pasa nada.



Tiburón
Si el resultado de la tirada es un Tiburón, mueve una de estas criaturas una o dos casillas. Si el Tiburón entra en una casilla en la que hay uno o más Nadadores, su movimiento termina, y todos los Nadadores de la casilla quedan eliminados de la partida. El Tiburón no afecta ni a los Barcos ni a sus ocupantes.



Ballena
Si el resultado de la tirada es una Ballena, mueve una de estas criaturas una, dos o tres casillas. Si la Ballena entra en una casilla ocupada por un Barco con pasajeros, su movimiento termina, el Barco es retirado de la partida y sus ocupantes caen al mar, convirtiéndose en Nadadores. Si además en la casilla hubiera un Tiburón, los Nadadores quedarían eliminados. La Ballena no afecta ni a los Nadadores ni a los botes vacíos.



Desplazamiento de Exploradores y Barcos

Desplazamiento por tierra

- Puedes mover un Explorador de un Terreno a otro adyacente, incluso si éste está ocupado por otros Exploradores.
- Puedes mover un Explorador de un Terreno a un Barco que esté situado en una casilla de mar adyacente al Terreno.
- Puedes mover un Explorador de un Barco a otro Barco si ambos están en casillas adyacentes.
- Puedes mover un Explorador de un Barco a otro Barco ocupado por Exploradores de otro jugador (siempre y cuando no haya más de tres Exploradores por Barco).
- No puedes mover los Exploradores de otro jugador.
- Una vez que el Explorador sale de la isla (montado en un Barco o arrojado al agua), no puede volver a ella, es decir no puede subirse a ninguna loseta de Terreno.

Exploradores en el agua (Nadadores)

- Los Exploradores se convierten en Nadadores cuando saltan al agua, ya sea moviéndose desde un Terreno, desde un Barco; o bien cayendo al agua cuando se retira una ficha de Terreno o una Ballena hunde un Barco.
- Solamente puedes mover un Nadador una casilla por turno. Cuando un Nadador pasa de una ficha de Terreno a una casilla de mar, se considera un punto de movimiento.
- Puedes subir a un Nadador a un Barco si ambos ocupan la misma casilla.
- Una casilla de mar puede contener varios Nadadores.
- Si mueves a un Nadador a una casilla que contiene una Serpiente de Mar o un Tiburón, el Nadador se retira inmediatamente del juego. Por lo tanto, los Nadadores no pueden cruzar este tipo de casillas.

Barcos

- Cuando un Barco está vacío, cualquier jugador puede moverlo a su antojo (a razón de un punto de movimiento por casilla).
- Una casilla sólo puede contener un Barco a la vez.
- Cada Barco puede transportar un máximo de tres Exploradores (sin importar el color).
- Cuando un Barco transporta Exploradores de varios jugadores, si un jugador tiene la mayoría (más Exploradores que los demás) solamente él podrá controlar (mover) ese Barco.
- Cuando varios jugadores tienen el mismo número de Exploradores en un Barco, cada jugador (de los que están en el Barco) puede controlarlo.
- Si se mueve un Barco que contiene uno o más Exploradores a una casilla que contiene una Serpiente de Mar o una Ballena, el Barco es inmediatamente retirado de la partida, y sus ocupantes se convierten en Nadadores (recuerda que si la casilla contiene un Tiburón o una Serpiente de Mar, los Nadadores también se retiran).

Llegar a una isla a salvo

- Los Exploradores pueden conseguir llegar a tierra firme desde un Barco colocado en una de las dos casillas de mar adyacentes a una de las islas seguras. Cada Explorador que desembarca cuesta un punto de movimiento. El Barco se encuentra en la misma casilla hasta que alguien lo mueva de nuevo.
- Sacar a un Nadador del agua a una isla segura a través de cualquiera de las dos casillas de acceso, cuesta un punto de movimiento.
- Los Exploradores pueden desembarcar en cualquiera de las islas seguras, no sólo en la que está en tu lado del tablero.

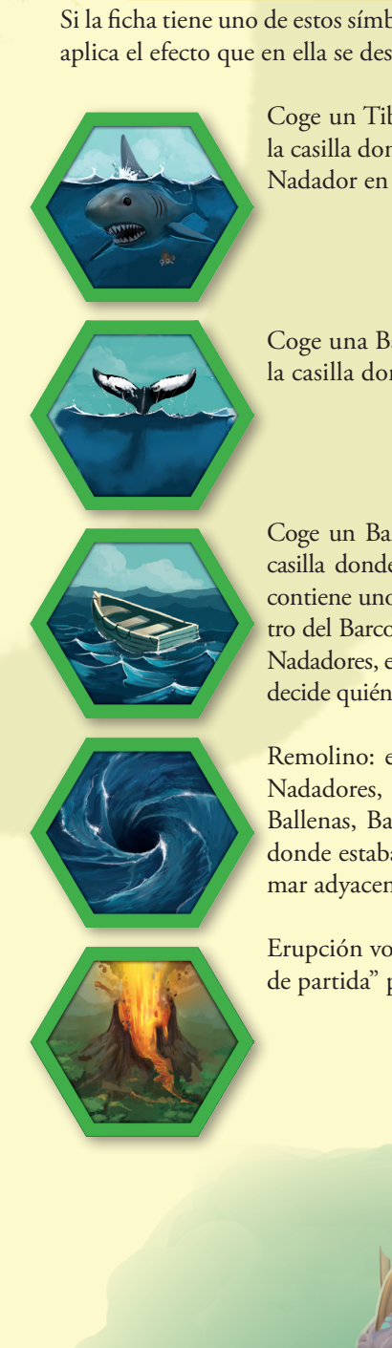
Acciones de las fichas de Terreno

Cuando quites una ficha Terreno (Paso 3 de la secuencia de una ronda, ver arriba), mira el reverso discretamente, sin mostrarlo a otros jugadores. Hay tres tipos de acciones, que se juegan de manera diferente:

1. Juégala inmediatamente.
2. Juégala al inicio de tu turno.
3. Juégala fuera de tu turno (como defensa).

Fichas de acción inmediata (contorno verde)

Si la ficha tiene uno de estos símbolos, muéstrala inmediatamente, aplica el efecto que en ella se describe y descártala.



Coge un Tiburón de la reserva y colócalo en la casilla donde estaba este Terreno. Si hay un Nadador en la casilla, se retira del juego.

Coge una Ballena de la reserva y colócala en la casilla donde estaba este Terreno.

Coge un Barco de la reserva y colócalo en la casilla donde estaba este Terreno. Si la casilla contiene uno o más Nadadores, colócalos dentro del Barco. En caso de que haya más de tres Nadadores, el jugador que ha colocado el Barco decide quién sube a él.

Remolino: elimina de la partida a todos los Nadadores, Serpientes de Mar, Tiburones, Ballenas, Barcos y Exploradores de la casilla donde estaba este Terreno, y de las casillas de mar adyacentes a él.

Erupción volcánica: Consulta la sección "Fin de partida" para más información.