



SURVIVE THE ISLAND MONSTER PACK

Plusieurs mois après être revenus de votre exploration de l'île, vous remettez ça, bien décidés à récupérer les trésors abandonnés par vos coéquipiers disparus.

Cette fois-ci, vous savez ce qui vous attend... Enfin, c'est ce que vous pensiez.

La terre se remet à trembler, le sol à s'enfoncer dans les océans, et de nouvelles créatures se lancent à votre poursuite...

MATÉRIEL

--> 12 pions Créature (3 ptérodactyles, 4 krakens, 5 baleines)



--> 5 cartes Aide de jeu (1 par couleur)



--> 8 tuiles Sable (6 tuiles Piranha, 2 tuiles Œuf)



--> 2 jetons Œuf



--> 1 planche de 4 autocollants Kraken



LES NOUVEAUTÉS DE L'EXTENSION

Dans *Survive the Island : Monster Pack*, découvrez **3 nouvelles créatures** : les ptérodactyles, les krakens et les baleines. Vous pourrez également intégrer 2 nouveaux dangers à vos parties : les piranhas et les œufs.

Tout le contenu de cette extension peut être combiné avec le jeu de base *Survive the Island*.

Les conditions de victoire et le déroulé de la partie restent inchangés. Référez-vous aux règles du jeu de base pour des explications détaillées.

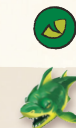
Décidez avant de commencer la partie avec quelles créatures vous souhaitez jouer et si vous souhaitez intégrer les piranhas (voir page 5) et/ou les œufs (voir page 6).

MISE EN PLACE

Choisissez, parmi les 6 créatures disponibles, celles à affronter pendant votre partie, en veillant à intégrer obligatoirement au moins **un type de créature par couleur**. Il y aura entre 3 et 6 types de créatures dans une partie.

Les créatures sont classées par couleur :

Créatures du
jeu de base →



Le requin



Le serpent de mer



Le kaiju

Nouvelles
créatures →



Le ptérodactyle



Le kraken



La baleine

Note : Les 3 nouvelles créatures sont décrites page 4.

En fonction des créatures que vous souhaitez mettre en jeu, voici le nombre de pions Créature à sortir de la boîte :

		Nombre d'exemplaires à inclure dans la partie	
Couleur	Créatures	Si elle est <i>seule</i> de sa couleur en jeu	Si <i>l'autre</i> créature de sa couleur est aussi en jeu
	Serpent de Mer	x5	x3
	Kraken	x4	x2
	Requin	x6	x3
	Ptérodactyle	x3	x2
	Kaiju	x2	x2
	Baleine	x5	x3

Une fois votre sélection faite, placez le nombre indiqué de créatures vertes et bleues dans une réserve près du plateau.

Puis placez les créatures rouges sur le plateau : les serpents de mer sur les cases marquées de l'icône  et les krakens sur les cases  indiquées ci-dessous. Vous pouvez coller les autocollants fournis dans la boîte sur les cases du plateau pour vos futures parties.



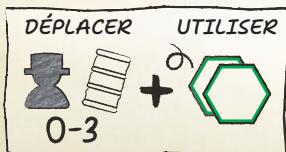
Note : Si vous jouez avec les serpents de mer et les krakens, placez un serpent de mer au centre et répartissez les autres créatures aux 4 coins du plateau de jeu.

TOUR DE JEU

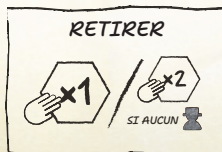
Un tour de jeu se décompose en 3 phases qui se succèdent.

Rappel du tour de jeu

Actions



Montée des eaux



Créatures



Si vous jouez avec plusieurs types de créatures d'une même couleur :

- > **Lors de la phase Montée des eaux** : quand vous révélez une tuile Effet Créature +  ou + , placez sur le plateau une créature de cette couleur parmi celles disponibles dans la réserve. Si toutes les créatures de cette couleur sont déjà sur le plateau, déplacez-en une du plateau sur la case.
- > **Lors de la phase Créatures** : lorsque vous lancez le dé , déplacez une créature de votre choix présente sur le plateau parmi celles de la couleur désignée. S'il n'y en a aucune, rien ne se passe.

LES CRÉATURES : DÉPLACEMENT ET INTERACTIONS



La baleine

Déplacement : se déplace jusqu'à 3 cases dans l'eau.
Interaction : élimine les radeaux.



Le ptérodactyle

Déplacement : se déplace en ligne droite dans une des 6 directions possibles sans limite de nombre de cases, et s'arrête sur une case Eau ou Terre occupée par au maximum un aventurier.



Interaction : élimine tous les aventuriers (nageurs ou non).



Le kraken

Déplacement : se déplace de 1 case dans l'eau, puis, après avoir résolu les éventuelles interactions, élimine un aventurier (nageur ou non) de sa case ou d'une case adjacente grâce à son pouvoir .

Interaction : élimine les nageurs.

Note : Vous pouvez déplacer des aventuriers sur des cases adjacentes au kraken et même faire entrer des radeaux sur sa case, sans risque. Mais attention à son prochain déplacement !

JOUER AVEC LES TUILES PIRANHA

Des piranhas féroces se cachent dans les eaux dangereuses de l'île. Il faut leur échapper à tout prix !

Lors de la mise en place, remplacez une tuile **Sable** Dé Créature par la tuile **Effet Piranha** (rouge).



Placez les tuiles **Pouvoir Piranha** (vertes) à côté du plateau.

Lors de la phase Montée des Eaux, si vous révélez la tuile **Effet Piranha**, retirez du plateau tous les éléments (aventuriers, créatures et radeaux) présents sur cette case, et laissez la tuile **Piranha** face visible sur place. Distribuez, une par une, toutes les tuiles **Pouvoir Piranha** (vertes) aux joueurs et joueuses, en commençant par vous et dans le sens horaire.



Si vous jouez à moins de 5, certains recevront donc plusieurs tuiles **Pouvoir Piranha**.

Chacun conserve sa ou ses tuiles **Pouvoir Piranha** face cachée, comme toute autre tuile **Pouvoir**.

Lors de la phase Actions, vous pouvez jouer des tuiles **Pouvoir Piranha**. Pour en jouer une, placez-la sur une case **Eau** adjacente à une autre tuile **Piranha** présente sur le plateau (rouge ou verte).

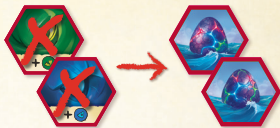
Une tuile **Piranha** est considérée comme une case **Eau**. Les piranhas éliminent tous les éléments qui s'y trouvent ou y entrent (aventuriers, créatures, radeaux et œufs).



JOUER AVEC LES TUILES ET JETONS ŒUF

Les créatures ont pondu des œufs sur l'île, et vous aurez la surprise de ce qui va éclore !

Lors de la mise en place remplacez une tuile **Sable Créature verte** et une tuile **Sable Créature bleue** par les deux tuiles Œuf.



Placez les deux jetons Œuf  à côté du plateau.

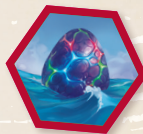
Lors de la phase Montée des eaux, si vous révélez une tuile Œuf, récupérez un jeton Œuf et posez-le immédiatement sur la case Eau de votre choix (pas forcément libre).

Lors de votre prochain tour, **avant la phase Actions**, faites éclore l'œuf : lancez le dé Créature et remplacez le jeton Œuf par une des créatures disponibles en réserve, de la couleur désignée par le dé. Si aucune créature de cette couleur n'est disponible en réserve, déplacez une créature de cette couleur déjà présente sur le plateau sur la case.

Le jeton Œuf est retiré du jeu.



Afin de ne pas oublier de faire éclore l'œuf, conservez la tuile Œuf face visible devant vous au moment où vous la révélez. Elle vous servira de rappel au début de votre prochain tour, où vous pourrez la défausser.



FAQ

- X Lors de la phase Créatures, si on joue avec les deux types de créatures d'une même couleur, comment décide-t-on quelle créature déplacer ?
C'est le joueur ou la joueuse active qui décide de tous ces choix et de l'ordre de résolution le cas échéant.
- X Est-ce que le ptérodactyle peut survoler un volcan, une créature, un aventurier, un radeau, des piranhas ? Peut-il s'y arrêter ?
Le ptérodactyle peut survoler tout type de cases. Il ne peut pas s'arrêter sur les cases occupées par un volcan, un kaiju, ou contenant plus d'un aventurier.
- X Lorsque le kraken est déplacé, suis-je obligé d'éliminer un aventurier en activant son pouvoir , même si les seules cibles potentielles sont mes propres aventuriers ?
Oui.
- X Lors de mon tour, je veux jouer une tuile Piranha, mais il n'y a aucune case Eau adjacente à une tuile Piranha. Que faire ?
Dans ce cas, vous ne pouvez pas jouer votre tuile Pouvoir Piranha. Attendez qu'une case Eau adjacente à une tuile Piranha soit révélée.
- X Un œuf est-il détruit par un tourbillon ou un volcan ?
Oui.
- X Une tuile Piranha est-elle détruite par un tourbillon ?
Non.
- X Lorsque je lance le dé Créature, suis-je obligé de déplacer une créature même si cela entraînerait son élimination ? (ex : la seule case Eau disponible est une tuile Piranha)
Oui.

CRÉDITS

Un jeu de Julian Courtland-Smith

Développement : L'Atelier

Illustrations : Mr. Cuddington

Visuels additionnels : Cloé Dessolain et Stéphane Gantiez.

Mise en page des règles : Good Heidi

© Asmodee Group 2024. Tous droits réservés.

DÉTAIL DES TUILES

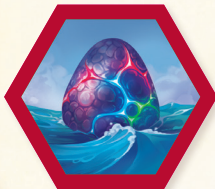
TUILES EFFET

(À appliquer immédiatement)



Piranha : Laissez la tuile face visible sur place. Distribuez les 5 tuiles Pouvoir Piranha une par une à chacun, en commençant par vous et dans le sens horaire. Cette tuile est considérée comme une case Eau. Tout ce qui s'y trouve ou y entre (aventuriers, créatures, radeaux et œufs) est détruit.

Nombre de tuiles : x1



Œuf : Prenez un jeton Œuf et placez-le sur la case Eau de votre choix. Au début de votre prochain tour, lancez le dé et remplacez le jeton Œuf par une des créatures de la couleur désignée.

Nombre de tuiles : x2

TUILES POUVOIR

(Seront distribuées au cours de la partie)



Piranha : Placez cette tuile sur une case Eau adjacente à une autre tuile Piranha. Cette tuile est considérée comme une case Eau. Tout ce qui s'y trouve ou y entre (aventuriers, créatures, radeaux, œufs) est détruit.

Nombre de tuiles : x5



PR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE +
NOTICE



10
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION
OU
MAGASIN

OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairemedesdechets.fr