



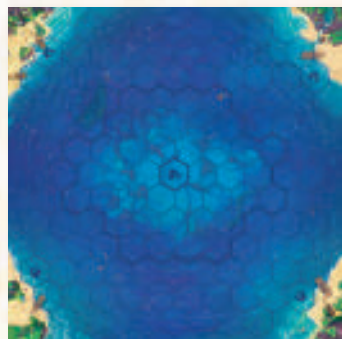
SURVIVE THE ISLAND

Teie uurimisretk saare varanduste avastamiseks kulgeb kenasti, kuni ühtäkki hakkab kõik teie ümber mürisema ja värisema. Vulkaanid on otsustanud ärgata saja-aastasest uinakust ning selle sündmusega soovivad liituda ka mõned iidset hiidelukad ...

Saar vajub aeglaselt merre. Saate aru, et peate lahkuma, võttes kaasa võimalikult palju leitud aardeid! Olete ohus, kuni te pole tagasi rannikualal. Ka teised seiklejate meeskonnad püüavad põgeneda ega paista teid tahtvat lasta väheste saadaolevate parvede pardale. Põgenege vulkaanide ning veealuste ja metsades varitsevate elukate eest, aga eelkõige olge teiste seiklejatega ettevaatlikud ... ning pidage meeles — ellujäämisel ei ole reegleid!

MÄNGU OSAD

--> 1 mängulaud



--> 40 saaretükki: 16 liivaala, 16 metsa ja 8 mäestikku



--> 50 seiklejat (10 iga värvi kohta) aardega väärtuses 1, 2, 3, 4 või 5



--> 13 elukat: 5 meremadu, 6 haid, 2 hiidkoletist



--> 12 parve, mis mahutavad kuni 3 seiklejat parve kohta



--> 5 abikaarti (iga värvi 1)



--> 1 elukatäring



MÄNGU EESMÄRK

Lauamängus „Survive the Island“ juhite uppuvalt saarelt põgenevat 10 seiklejat koosnevat meeskonda. Igal seiklejal on kaasas aare, mille väärtus on kirjas seiklejanupu all.

Päästke nii mitu aaret kui võimalik ja vaadake, et elukad ei saaks kätte teie rannikule põgenevaid seiklejaid ... Tehke seda kõike enne, kui saare 4 vulkaanist purskab 3!



ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

Mängu alustab mängija, kes naasis viimati mõnelt saarelt elusalt ja tervelt.

1 Et luua Põgenemissaar, segage saaretükid ja asetage need suvaliselt mängulauale trükitud piirjoonte sisse, maastikupoolega ülespidi. Ärge vaadake tükide tagakülgi.

2 Asetage meremaod mängulauale märgiga väljadele. Hiidkoletised ja haid asetage mängulava kõrvale.

3 Iga mängija valib omale värvi ja võtab 10 seda värvi seiklejat, 2 parve ja 1 abikaardi. Asetage ülejäänud parved mängulava kõrvale.

2 mängijaga mängudes: mõlemad mängijad valivad 2 värvi — neid loetakse samaks värviks — ja võtavad 20 seda värvi seiklejat, 4 parve ja 2 abikaarti, mis aitavad oma värve meeles pidada.

4 Võtke kordamööda päripäeva üks oma seiklejatest ja asetage see vabale saaretükile. Jätkake, kuni kõik mängijad on pannud kõik oma seiklejad Põgenemissaarele.

Kui mäng on alanud, ei tohi mängijad enam vaadata seiklejanuppude alla märgitud aarete väärtuseid! Püüdke need väärtused jätta meelde seiklejate mängulauale asetamise ajal.

5 mängijaga mängudes: kui kõik 40 saaretükki on võetud, siis asetage ülejäänud seiklejad sellistele tükidele, kus juba on (ainult) üks seikleja.

5 Asetage järgemööda 1 parvenupp mõne saaretükiga külgnevale vabale veeväljale. Jätkake, kuni kõik mängijad on mängulauale asetanud mõlemad oma parved.

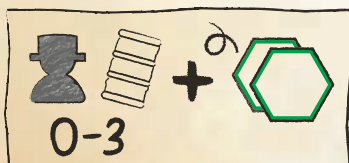


MÄNGU KÄIK

Mäng käib kordamööda päripäeva. Mängija mängukord koosneb 3 etapist:

1. Tegevused

Liiguta seiklejaid ja/või parvesid ning kasuta saaretükkide **võimeid** (vt lk 4).



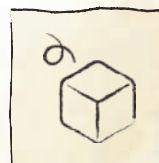
2. Tõusuvesi

Eemalda mängulaualt üks saaretükk ja vaata selle tagakülge.



3. Elukad

Veereta täringut ja liiguta ühte sealset elukat.



Kui oled läbi teinud kõik 3 etappi, on järgmise mängija kord.

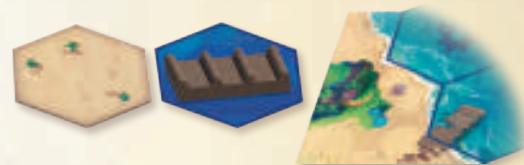
1. Tegevused

A. LIIKUMINE

Kui sul on veel päästmata seiklejaid, saad sa tegevusetapis teha kuni 3 ühe välja pikkust käiku, jagades need ujujate ja parve liigutamise vahel.

--> Jalgsi seikleja liigutamine

Seikleja liikumise algus- ja lõpp-punkt peavad olema saaretükil, parvel või rannikualal.

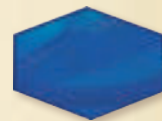


--> Ujuva seikleja liigutamine

Seikleja liikumise algus- või lõpp-punkt on veeväljal.



Iga vees ujuvat seiklejat võib liigutada ainult ühe korra käigu jooksul.



--> Parve liigutamine

Liiguta tühi parv või sinu valduses olev parv kõrvalisele veeväljale, millel ei ole teist parve.



Parve kontrollimiseks peab sul parvel olema vähemalt sama mitu seiklejat kui on sinu vastastel.



Märkus: kui mõni seikleja on samal mänguväljal, kus on parv, siis tõsta ta kohe pardale kui parvel on selleks ruumi.

B. VÕIMETE KASUTAMINE

Lisaks liikumisele võid tegevusetapi ajal kasutada mistahes hetkel nii mitut võimega mänguvälja kui soovid. Pane need pärast kasutamist maha. Võimeid saab endale „Tõusuvee“ mänguetapi ajal (vt lk 5).



Tegevusetapi näide:

Anna liiguta oma ujuva seikleja saaretükile ① ning sealt edasi jalgsi kõrvalolevale parvele ②. Seejärel liiguta ta veel ühe ujuva seikleja parvele ③. Lõpetuseks kasutab ta aeru võimet (④), et liigutada parve 2 välja võrra.



Rannikuala

2. Tõusuvee

Võta mängulaualt ära ükskõik milline õhem saaretükk. Nii kaovad mängu käigus järk-järgult erinevad maastikuväljad: kõigepealt upuvad liivatükid , seejärel metsatükid  ja lõpuks mäetükid .

Kui sinu võetud saaretükil oli mõni seikleja või elukas, siis aseta nad tüki alt välja ilmunud veeväljale.

Vaata salaja selle saaretüki tagakülge.

X Kui sellel on märgitud toime , siis jõusta see kohe ja pane tükk seejärel maha.

Erand: lisaks vulkaani toimele liigub mäng vulkaani välja ilmumisel lõpule lähemale ja vulkaan jääb mängulaual oma kohale. Mäng lõppeb kohe, kui välja on ilmunud 3 vulkaanitoimega tükki.

X Kui sellel on märgitud võime , siis jäta saaretükk pildiga alaspidi endale ja kasuta seda mõne oma järgneva tegevusetapi ajal.

Erand: sa ei pea ootama oma mängukorda, et kasutada vastase rünnaku tagasilöömiseks elukatörje võimet.

Toimete ja võimete nimekirja leiab lk 8.

 Kui sul pole oma käigu alguses enam ühtegi päästetavat seiklejat, siis eemalda „Tõusuvee“ etapis 1 saaretüki asemel 2 saaretükki.



3. Elukad



Veereta elukatäringut. Kui veeretatud elukas on mängulaual olemas, siis pead teda liigutama (vt lk 6 „Elukad: liikumine ja mõjud“).

Märkus: meremaod on mängulaual mängu algusest saadik. Haid ja hiidkoletised lisatakse mängulauale eluka pildiga pööratud saaretüki toimele.



MÄNGU LÕPP

Mäng lõppeb, kui kõik seiklejad on päästetud või purskab kolmas vulkaan .

Märkus: kui mängu lõpetab kolmas vulkaanipurse, siis kõik seiklejad, keda ei suudetud saarelt päästa, on väärt 0 punkti.

Liitke kokku päästetud seiklejate aardeväärtused. Mängija, kes sai aarete eest kõige rohkem punkte, on võitnud. Viigi korral jagavad viigistanud mängijad võitu!

Lõpliku punktiarvestuse näide:

Jane päästis 5 seiklejat ja 3 tema seiklejat eemaldati mängust. Kolmanda vulkaani välja ilmudes eemaldatakse Jane 2 parvel olevat seiklejat mängust, sest Jane ei jõudnud neid juhatada rannikualale. Jane lõplik punktisumma on $4 + 5 + 1 + 2 + 4 = 16$ punkti.



ELUKAD: LIIKUMINE JA MÕJUD

Iga elukas mõjutab kindlaid elemente tema mänguväljal.

Need mõjud ilmnevad, kui:

1. Elukas liigub konkreetse nupuga samale mänguväljale.
2. Need nupud liigutatakse elukaga samale mänguväljale.
3. Elukas tuleb mängu eluka pildiga pööratud saaretüki toimet (vt lk 8) ja pannakse nende nuppudega samale mänguväljale.

Kui elukas eemaldab mängust seikleja või parve, siis pane eemaldatud nupp mängulaua kõrvale. Ära vaata eemaldatud seikleja aarde väärtust.



Liikumine: 1 veeväli.

Mõju: sööb ära parved ja kõik seiklejad (sh ujujad).



Liikumine: 1 või 2 veevälja.

Mõju: Sööb ära ujuvad seiklejad.

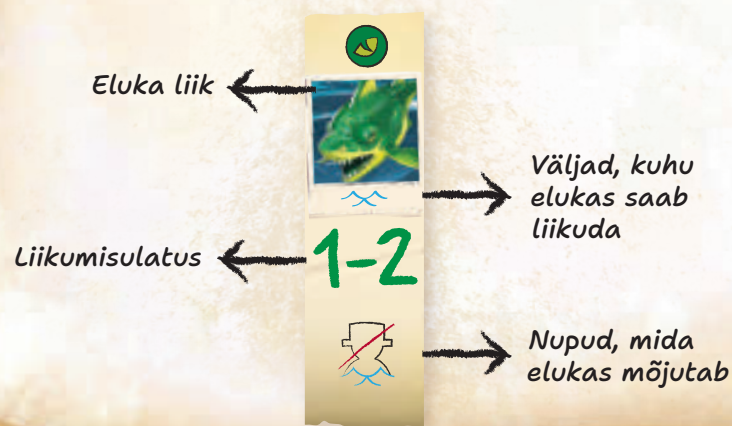


Liikumine: 1 või 2 vee- ja/või maavälja.

Mõju: sööb ära parved, lükkab seiklejad kõrvalväljadele (mitte ilmtingimata samale väljale) ja tõukab eemale teised elukad vastavalt nende liikumisreeglitele.

Märkus: mitu elukat võivad olla samal mänguväljal (v.a hiidkoletised). Hiidkoletisega väljale saab siseneda ainult teine hiidkoletis (kes tõukab sealt välja esimese hiidkoletise).

ABIKAARDI ÜLESEHITUS



Legend:



Kõik seiklejad süüakse ära



Parved hävitatakse



Hiidkoletis lükkab seiklejad kõrvalväljadele ja tõukab eemale teised elukad vastavalt nende liikumisreeglitele



Eemaldatakse ainult ujujad



Veeväli



Maaväli

Ujuja on veeväljal (mitte parvel) asuv seikleja.

Saaretükkide kirjeldused

TOIMEGA SAARETÜKID

(Kasuta kohe ära)



Roheline elukas: pane sellele mänguväljale **hai**. Kui kõik haid on juba mängulaul, tõsta üks neist sellele väljale.

Tükkide jaotus: x3 x3



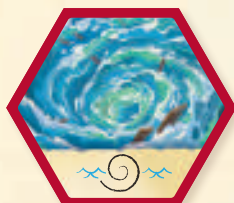
Sinine elukas: pane sellele mänguväljale **hiidkoletis**. Kui mõlemad hiidkoletised on juba mängulaul, tõsta üks neist sellele väljale.

Tükkide jaotus: x3 x2



Parv: aseta sellele mänguväljale tühi parv. Kui kõik parved on mängulaul, siis tõsta üks laul olev tühi parv sellele väljale.

Tükkide jaotus: x1 x3



Veekeeris: eemalda sellelt mänguväljalt ja külgnevatelt veeväljadelt kõik nupud (seiklejad, elukad ja parved).

Tükkide jaotus: x2 x4



Vulkaan: eemalda sellelt mänguväljalt kõik nupud (seiklejad ja elukad). Jäta vulkaan pildiga ülespidi sellele mänguväljale. Sellele mänguväljale ei saa enam liikuda.

NB! Kui ilmub välja kolmas vulkaaniga tükk, siis lõppeb mäng!

Tükkide jaotus: x4

VÕIMEGA SAARETÜKID

(Hoia peidetult enda käes ja kasuta mõne järgneva tegevusetapi ajal)



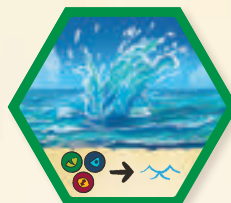
Aerud: liiguta kas ühte tühja või ühte sinu valduses olevat parve 1 või 2 välja võrra.

Tükkide jaotus: x2



Delfiin: liiguta ühte oma ujuvat seiklejat 1 või 2 veevälja võrra. See liikumine võib lõppeda maavälja või parve peal.

Tükkide jaotus: x3 x1



Sukeldumine: liiguta mistahes elukas mängulaul mistahes vabale veeväljale.

Tükkide jaotus: x2



Elukatäring: veereta täringut ja liiguta sellel ilmunud elukat vastavalt tema liikumisreeglitele.

Tükkide jaotus: x2 x2

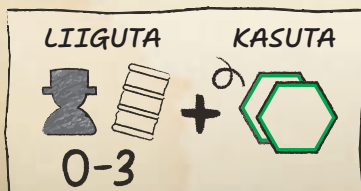


Elukatõrje: võid seda **võimet** kasutada iga kord, kui mõni su seikleja satub **hai** või **hiidkoletisega** samale mänguväljale.

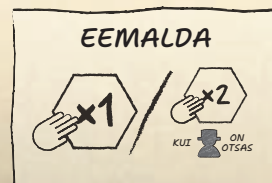
Tükkide jaotus: x2 x1

Mängija mängukorra meelespea

Tegevus



Tõusuvesi



Elukad

