



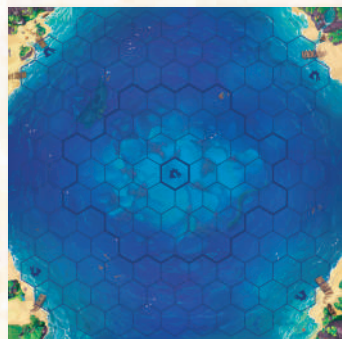
# SURVIVE THE ISLAND

Jūsų ekspedicija, kurios metu ieškote saloje slypinčių lobių, klostosi puikiai, kol staiga pradeda drebėti žemė ir aplink pasigirsta bauginantis dundėjimas. Šimtmečius miegoję ugnikalniai nusprendė pabusti, o prie „vakarėlio“ dar nori prisijungti ir keli milžiniški protėvių laikus menantys padarai... Sala pamažu grimzta į jūrą, todėl išvykdami turite pasiimti kuo daugiau lobių! Saugūs nebūsite tol, kol negrįšite į sausumą. Kitos nuotykių ieškotojų įgulos taip pat stengiasi ištrūkti ir neatrodo, kad jos norėtų jus priimti į kelis savo turimus plaustus.

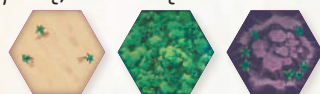
Pasprukite nuo ugnikalnių ir po vandeniu ar giliai miškuose tykančių padarų, bet pirmiausia, saugokitės kitų tyrinėtojų... Ir atminkite – norint išgyventi taisyklių nėra!

## ŽAIDIMO RINKINYS

--> 1 žaidimo lenta



--> 40 salos kortelių: 16 smėlio plotų, 16 miškų ir 8 kalnai



--> 50 nuotykių ieškotojų figūrėlių (kiekvienos spalvos po 10); ant kiekvienos nurodyta lobio vertė „1“, „2“, „3“, „4“ arba „5“



--> 13 padarų figūrėlių: 5 jūrų gyvatės, 6 rykliai, 2 Kaidžų monstrai



--> 12 plaustų (kiekviename plauste telpa 3 nuotykių ieškotojų figūrėlės)



--> 5 pagalbos kortos (kiekvienos spalvos po 1)



--> 1 padarų kauliukas



## ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidime „Survive the Island“ valdote 10 nuotykių ieškotojų komandą, sprunkančią iš skęstančios salos. Kiekvienas nuotykių ieškotojas nešasi lobį, kurio vertė nurodyta figūrėlės apačioje.

Išsaugokite kuo daugiau lobių ir pasistenkite, kad padarai nepagautų jūsų nuotykių ieškotojų, kol juos vesite į Išsigelbėjimo salas... O visa tai turite įvykdyti iki kol išsiverš 3 iš 4 ugnikalnių!



## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Pirmuoju žaidėju tampa paskutinis iš salos sveikas ir gyvas grįžęs asmuo.

- 1 Norėdami suformuoti Išvykimo salą, sumaišykite salos korteles ir atverstas sudėkite atsitiktine tvarka ant lentos pavaizduoto kontūro ribose. Į kortelių nugarėles nežiūrėkite.
- 2 Jūrų gyvates padėkite ant lentos laukelių su simboliu . Kaidžų monstrus ir ryklius padėkite šalia žaidimo lentos.
- 3 Kiekvienas žaidėjas pasirenka po spalvą ir pasiima po 10 šios spalvos nuotykių ieškotojų figūrėlių, pagalbos kortą ir 2 plaustus. Likusius plaustus padėkite šalia žaidimo lentos.

2 žaidėjų žaidimas: kiekvienas žaidėjas pasirenka po 2 spalvas (jos laikomos viena spalva) ir pasiima po 20 atitinkamų spalvų nuotykių ieškotojų figūrėlių, 2 pagalbos kortas, kurios primins jo spalvas, ir 4 plaustus.

- 4 Žaisdami paeiliui pagal laikrodžio rodyklę pasirinkite vieną iš savo nuotykių ieškotojų ir padėkite ant tuščios salos kortelės. Tai kartokite tol, kol visi žaidėjai sudės savo nuotykių ieškotojus Išvykimo saloje.

**Pradėję žaidimą, nebegalėsite žiūrėti į nuotykių ieškotojų apačioje nurodytas lobių vertes! Pasistenkite jas įsiminti dėdami figūrėles.**

5 žaidėjų žaidimas: užėmę visas 40 kortelių, likusius nuotykių ieškotojus dėkite ant kortelių, kur yra viena figūrėlė.

- 5 Ant pasirinkto tuščio vandens laukelio, esančio šalia salos kortelės, paeiliui padėkite po 1 savo plaustą. Tęskite tol, kol visi žaidėjai padės abu savo plaustus.

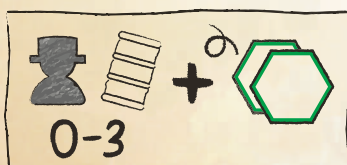


## ŽAIDIMO EIGA

Žaidimas žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjo ėimą sudaro 3 etapai:

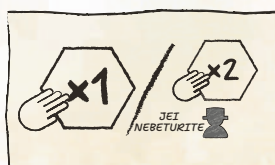
### 1. Veiksmas

Perkelkite nuotykių ieškotojus ir (arba) plauštus ir naudokite **gebėjimų** korteles (žr. 4 psl.).



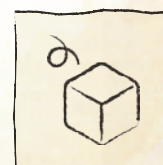
### 2. Kylantis vanduo

Nuo žaidimo lentos nuimkite kortelę ir pažiūrėkite į jos nugarėlę.



### 3. Padarai

Ridenkite kauliuką ir perkelkite padarą.



Kai vienas žaidėjas atlieka visus 3 etapus, ėimą pradeda kitas žaidėjas.

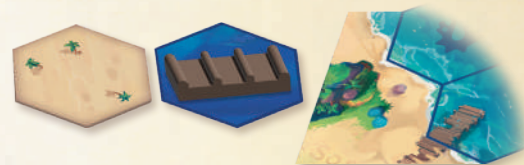
# 1 Veiksmas

## A. PERKĖLIMAS

Veiksmo etapo metu, jei vis dar turite nuotykių ieškotojų, kuriuos turite išgelbėti, galite atlikti iki 3 perkėlimo per vieną laukelį veiksmų. Perkelti galite plaustus ir (arba) savo nuotykių ieškotojus.

### --> Nuotykių ieškotojo perkėlimas pėsčiomis

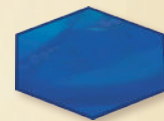
Nuotykių ieškotojo pradžios ir pabaigos taškai yra salos kortelė, plauštas arba Išsigelbėjimo sala.



### --> Nuotykių ieškotojo perkėlimas plaukimu

Nuotykių ieškotojo pradžios arba pabaigos taškas yra vandens laukelis.

⚠ Kiekvieną nuotykių ieškotojo figūrėlę plaukimu galima perkelti tik vieną kartą ėjimo metu.



### --> Plausto perkėlimas

Tuščią arba savo valdomą plaustą perkelkite į gretimą vandens laukelį, kuriame nėra plausto.

⚠ Jeigu norite valdyti plaustą, jūsų nuotykių ieškotojų plauste turi būti bent tiek pat, kiek jame jų turi jūsų priešininkai.



*Pastaba: jei nuotykių ieškotojas yra tame pačiame laukelyje kaip ir plauštas ir jei plauste dar yra vietos, nedelsdami perkelti nuotykių ieškotoją į plaustą.*

## B. NAUDOKITE GEBĖJIMUS

Be perkėlimų, bet kuriuo veiksmo etapo metu galite naudoti tiek gebėjimų kortelių, kiek norite. Norėdami pritaikyti kortelės poveikį, kortelę išmeskite. Gebėjimų įgyjate „Kylančio vandens“ etapo metu (žr. 5 psl.).



### Veiksmo etapo pavyzdys:

Ana perkelia nuotykių ieškotoją plaukimu ant salos kortelės ①, o iš ten pėsčiomis į šalia esantį plaustą ②. Tada ji perkelia kitą nuotykių ieškotoją plaukimu į plaustą ③. Galiausiai, ji panaudoja gebėjimą „Irkiai“ (IUB-2) ir per 2 laukelius perkelia plaustą.



Išsigelbėjimo sala

## 2. Kylantis vanduo

Paimkite bet kurią salos kortelę iš ant lentos likusių ploniausių kortelių. Taip palaipsniui išnyks skirtingų rūšių kortelės: pirmiausia – smėlio plotų kortelės , paskui – miško kortelės  ir galiausiai – kalnų kortelės .

Jei ant paimtos kortelės stovėjo nuotykių ieškotojai ar pabaisos, padėkite juos ant ką tik atidengto vandens laukelio.

Slapta pažiūrėkite į nuimtos kortelės nugarėlę.

**X Jei tai yra poveikis** , jį iš karto pritaikykite, o kortelę išmeskite.

*Išimtis: atvertus kortelę „Ugnikalnis“, be jos poveikio pradedamas šių kortelių skaičiavimas iki žaidimo pabaigos; kortelė lieka savo vietoje. Žaidimas baigiamas iš karto, kai atverčiami 3 ugnikalniai.*

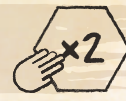
**X Jei tai yra gebėjimas** , šią kortelę laikykite užverstą ir panaudokite bet kurio savo vėlesnio veiksmo etapo metu.

*Išimtis: norėdami panaudoti kortelę „Repelentas“ ir atkeršyti už priešininko ataką, neturite laukti savo ėjimo.*

Poveikių ir gebėjimų sąrašą rasite 8 puslapyje.



Jei savo ėjimo pradžioje nebeturite nuotykių ieškotojų, kuriuos reikia išgelbėti, „Kylančio vandens“ etapo metu vietoje 1 kortelės nuimkite 2 korteles.



JEI NEBETURITE

## 3. Padarai



Ridenkite padarų kauliuką. Jei kauliuke pavaizduotas padaras yra ant lentos, turite jį perkelti (žr. 6 psl. esantį skyrių „Padarai: perkėlimas ir sąveika“).

**Pastaba:** jūrų gyvatės ant žaidimo lentos yra nuo pasirusimo žaidimui pradžios. Rykliai ir Kaidžu monstrai padedami, kai pritaikomas kortelės „Padaras“ poveikis.



## ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas, kai nebelieka gelbėtinų nuotykių ieškotojų arba kai atverčiamas 3-ias ugnikalnis .

**Pastaba:** jei žaidimas baigiasi, nes išsiveržė 3-ias ugnikalnis, už nuotykių ieškotojus, kurių nepavyko išgelbėti, pelnote 0 taškų.

Suskačiuokite lobių taškus, kuriuos pelnėte gelbėdami nuotykių ieškotojus. Daugiausia lobių taškų surinkęs žaidėjas laimi žaidimą. Lygiųjų atveju, žaidėjai dalinasi pergale!

### Galutinio taškų skaičiavimo pavyzdys:

Janina išgelbėjo 5 nuotykių ieškotojus, o 3 buvo pašalinti. Atvertus 3-ią ugnikalnį, 2 plauste likę jos nuotykių ieškotojai pašalinami, nes ji nebespėjo jų nuvesti iki Išsigelbėjimo salų. Jos galutinis rezultatas yra:  $4 + 5 + 1 + 2 + 4 = 16$  taškų.



## PADARAI: PERKĖLIMAS IR SĄVEIKA

Kiekvienas padaras sąveikauja su tam tikrais jo laukelyje esančiais objektais.

### Šios sąveikos vyksta, kai:

1. padaras perkeliamas į laukelį, kuriame yra šie objektai;
2. šie objektai perkeliami į laukelį, kuriame yra padaras;
3. padaras patenka į žaidimą dėl padaro kortelės poveikio (žr. 8 psl.) ir pastatomas į laukelį, kuriame yra šie objektai.

Jei padaras pašalina nuotykių ieškotoją arba plaustą, juos padėkite šalia žaidimo lentos. Jei pašalinamas nuotykių ieškotojas, į jo lobio vertę nežiūrėkite.



Jūrų gyvatė

**Perkėlimas:** 1 vandens laukelis.

**Sąveika:** pašalina plaustus ir visus nuotykių ieškotojus (įskaitant plaukikus).



Ryklis

**Perkėlimas:** 1 arba 2 vandens laukeliai.

**Sąveika:** pašalina plaukikus.



Kaidžu monstras

**Perkėlimas:** 1 arba 2 vandens ir (arba) sausumos laukeliai.

**Sąveika:** pašalina plaustus, išstumia nuotykių ieškotojus į bet kuriuos gretimus laukelius (nebūtinai tokius pačius) ir perkelia padarus pagal jų perkėlimo taisykles.

**Pastaba:** viename laukelyje gali stovėti keli padarai, išskyrus Kaidžų monstras. Niekas negali patekti į tą laukelį, kuriame jau stovi Kaidžų monstras, išskyrus kitą Kaidžų monstrą (kuris išstumia pirmąjį).

## PAGALBOS KORTOS SANDARA



### Sutartiniai ženklai:



Pašalinami visi nuotykių ieškotojai



Pašalinami plaustai



Kaidžų nustumia nuotykių ieškotojus į gretimus laukelius, o padarus perkelia pagal jų perkėlimo taisykles



Pašalinami tik plaukikai



Vandens laukelis



Sausumos laukelis

Plaukikas yra nuotykių ieškotojas, stovintis ant vandens laukelio (bet ne ant plausto).

## DUK

- Ar galiu pamatyti perkėlimo veiksmų, kuriuos galiu arba kurių negaliu atlikti savo ėjimo metu, pavyzdžių?

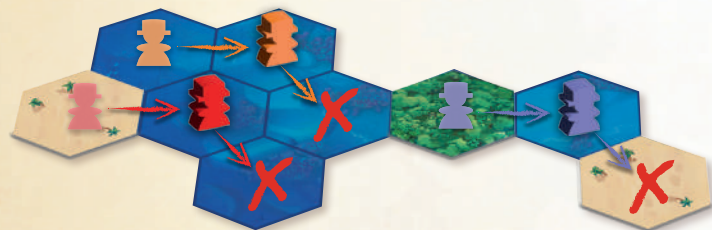
Taip!

Toliau pateiktuose pavyzdžiuose kiekviena spalva žymi skirtingus ėjimus.

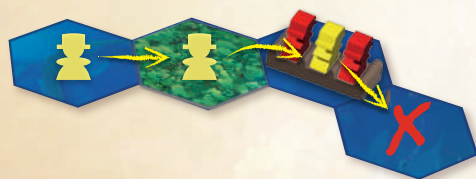
**Teisingai atliktas ėjimas:**



**Neteisingai atliktas ėjimas:**



Kiekvieną figūrėlę galima perkelti plaukimu tik vieną kartą ėjimo metu (išskyrus atvejus, kai taikomas gebėjimų kortelės poveikis).



Geltono nuotykių ieškotojo į šį vandens laukelį negalima perkelti nei plaukimu, nei plaustu, nes šio plausto jis nevaldo.

- Ar galiu perkelti nuotykių ieškotoją, jei laukelyje jau stovi kitas nuotykių ieškotojas?

Taip! Vieno nuotykių ieškotojo viename laukelyje apribojimas galioja tik pasiruošimo žaidimui metu. Prasidėjus žaidimui tame pačiame laukelyje gali būti bet koks nuotykių ieškotojų skaičius.

- Kaip nuspręsti, kur padarų etapo metu turi būti perkeliamas padaras? Kokia eilės tvarka Kaidžu monstrai sąveikauja su objektais?

Visus šiuos pasirinkimus atlieka aktyvusis žaidėjas, kuris ir nusprendžia, kokia eilės tvarka taikyti sąveikas.

- Kas atsitinka, jei dėl padaro kortelės poveikio padarą turiu padėti į laukelį, kuriame yra Kaidžu monstrai?

Padaras negali patekti į žaidimą, nebent tai yra Kaidžu monstrai; tokiu atveju jis iš karto išstumia tame laukelyje jau esantį padarą.

- Kas atsitinka, jei atverčiu plausto kortelės poveikį, o plaustų atsargos baigėsi?

Tokiu atveju į tą laukelį perkeltite tuščią jau ant lentos esantį plaustą. Jei tuščių plaustų nėra, nieko neatsitinka.

- Kas atsitinka, jei plaustas patenka į laukelį, kuriame yra daugiau nuotykių ieškotojų nei laisvų vietų plauste?

Tai pasitaiko retai, tačiau tokiu atveju aktyvusis žaidėjas nusprendžia, kas patenka į plaustą.

- Ar galiu naudoti delfino kortelės gebėjimą, kad nuotykių ieškotoją perkelčiau iš salos kortelės arba plausto ant vandens laukelio?

Ne. Delfinai yra jūroje ir tik plaukikai gali įsikibti į jų pelekus, kai šie praplaukia pro šalį.

- Jei naudoju kortelės gebėjimą „Padarų kauliukas“, ar padarų etapo metu vis tiek turiu ridenti kauliuką?

Taip!

- Jei panaudoju kortelę „Repelentas“, ar mano nuotykių ieškotojai vis tiek bus paveikti sąveikos su padaru?

Ne! Visi nuotykių ieškotojai ir (arba) plaukai, esantys tame pačiame laukelyje kaip padaras, išlieka saugūs ir lieka stovėti tame laukelyje.

- Ar galiu panaudoti kortelę „Repelentas“ ir pašalinti daugiau nei vieną padarą?

Ne, negalite. 1 repelentą galite naudoti tik prieš 1 padarą (t. y. 1 repelentas vienam padarui).

## KŪRĖJAI

Autorius: Julian Courtland-Smith

Žaidimo vystymas: „L'Atelier“

Iliustracijos: „Mr. Cuddington“

Papildomos iliustracijos: Cloé Dessolain, Stéphane Gantiez, „Umeshu Lovers“

Taisyklių išdėstymas: Good Heidi



© Asmodee Group 2024. Visos teisės saugomos.

© 2024 Brain Games SIA, Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvija

(+371) 67334034 • info@brain-games.com

www.brain-games.com

# Kortelių aprašymai

## KORTELĖS SU POVEIKIU

(Poveikis taikomas nedelsiant)



**Žalias padaras:** šiame laukelyje padėkite **ryklį**. Jei visi rykliai yra ant lentos, vieną iš jų perkelti į šį laukelį.  
**Kortelių pasiskirstymas:** x3 x3



**Mėlynas padaras:** šiame laukelyje padėkite **Kaidžu monstrą**. Jei ant lentos yra abu Kaidžū, vieną iš jų perkelti į šį laukelį.  
**Kortelių pasiskirstymas:** x3 x2



**Plaustas:** šiame laukelyje padėkite **plaustą**. Jei visi plaustai naudojami, į šią vietą perkelti tuščią **plaustą**.  
**Kortelių pasiskirstymas:** x1 x3



**Vandens sūkurys:** nuo šio ir visų gretimų vandens laukelių pašalinkite visus objektus (nuotykių ieškotojus, padarus ir plaustus).  
**Kortelių pasiskirstymas:** x2 x4



**Ugnikalnis:** nuo šio laukelio pašalinkite visus objektus (nuotykių ieškotojus ir padarus). Šiame laukelyje palikite atverstą ugnikalnį. Šis laukelis nebenaudojamas.  
**Priminimas:** kai atverčiamas trečias ugnikalnis, žaidimas baigiamas!  
**Kortelių pasiskirstymas:** x4

## KORTELĖS SU GEBĖJIMAIS

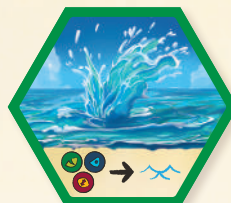
(Jas pasilikite ir naudokite vėlesniame veiksmo etape)



**Irklai:** tuščią arba savo valdomą **plaustą** perkelti per 1 arba 2 laukelius.  
**Kortelių pasiskirstymas:** x2



**Delfinas:** vieną iš savo plaukikų perkelti per 1 arba 2 vandens laukelius. Šis perkėlimas gali baigtis sausumos kortelėje arba plauste.  
**Kortelių pasiskirstymas:** x3 x1



**Nardymas:** bet kurį ant lentos esantį padarą perkelti į bet kurį tuščią vandens laukelį.  
**Kortelių pasiskirstymas:** x2



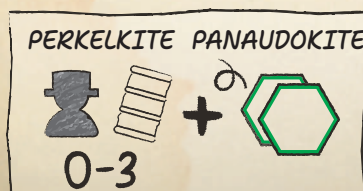
**Padary kauliukas:** ridenkite kauliuką ir perkelti atitinkamą padarą pagal jo perkėlimo taisykles.  
**Kortelių pasiskirstymas:** x2 x2



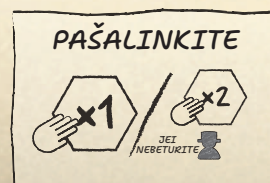
**Repelentas:** šį **gebėjimą** galite naudoti bet kada, kai vienas iš jūsų nuotykių ieškotojų yra tame pačiame laukelyje kaip ir **ryklis** arba **Kaidžu**. Nuo žaidimo lentos pašalinkite šį padarą.  
**Kortelių pasiskirstymas:** x2 x1

## Žaidėjo ėjimo santrauka

Veiksmas



Kylantis vanduo



Padarai

