

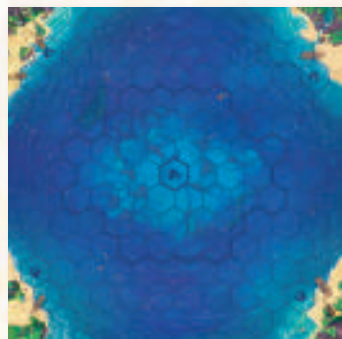


SURVIVE THE ISLAND

Tava dārgumu meklēšanas ekspedīcija uz salas norit pēc plāna, bet tad pēkšņi visapkārt viss sāk dārdēt un drebēt. Gadsimtus snaudušie vulkāni nolēmuši mosties, un jautrībai ir gatavi pievienoties arī seni milzu radījumi... Sala sāk lēnām grimt. Laiks to pamest, ņemot līdzi pēc iespējas vairāk dārgumu! Tava komanda būs drošībā tikai tad, kad atkal nokļūs uz sauszemes. Arī citas dēkaiņu grupas cenšas aizbēgt un negrib jūs laist uz nedaudzajiem pieejamajiem plostiem. Bēdz no vulkānu izvirdumiem un radījumiem, kas mīt zem ūdens un dziļi mežos, taču vairāk par visu uzmanies no pārējiem dēkaiņiem... Un iegaumē — lai izdzīvotu, visi līdzekļi ir atļauti!

SPĒLES KOMPLEKTS

--> 1 spēles laukums



--> 40 salas lauciņi: 16 smilšu kāpas, 16 meži un 8 kalni



--> 50 dēkaiņi (10 katrā krāsā) ar dārgumu vērtībām 1, 2, 3, 4 un 5



--> 13 radījumi: 5 jūras čūskas, 6 haizivis, 2 nezvēri



--> 12 plosti, uz katra pietiek vietas līdz 3 dēkaiņiem



--> 5 palīdzības kartītes (1 katrā krāsā)



--> 1 radījumu kauliņš



SPĒLES MĒRKIS

Spēlē „Survive the Island” tu vadi 10 dēkaiņu grupu, kas bēg no grimstošas salas. Katrs dēkainis sev līdzī nes dārgumus, kuru vērtība norādīta figūriņas apakšā.

Izglāb pēc iespējas vairāk dārgumu un parūpējies, lai radījumi nenoķer tavus dēkaiņus, kurus ved uz drošajām salām. Un tas jāpaspēj, pirms izvirduši 3 no 4 vulkāniem!



SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Spēlētājs, kurš visnesenāk ir sveiks un vesels atgriezies no salas, veic gājieni pirmais.

1 Lai izveidotu briesmu salu, sajauc salas lauciņus un nejaušā secībā ar ainavas attēlu uz augšu novieto tos ar kontūru iezīmētajā teritorijā. Neapskati lauciņu otro pusi!

2 Jūras čūskas novieto uz spēles laukuma sektoriem, kas apzīmēti ar simbolu . Nezvērus un haizivis noliec blakus spēles laukumam.

3 Katrs spēlētājs izvēlas vienu krāsu un paņem 10 atbilstošas krāsas dēkaiņu figūriņas un palīdzības kartīti, kā arī 2 plostu figūriņas. Pārējās plostu figūriņas novieto blakus spēles laukumam.

Divu spēlētāju spēle: katrs spēlētājs izvēlas 2 krāsas (tās tiek uzskatītas par vienu krāsu) un paņem 20 atbilstošu krāsu dēkaiņu figūriņas un 2 palīdzības kartītes (tās arī atgādinās par izvēlētajām krāsām), kā arī 4 plostu figūriņas.

4 Pulksteņa rādītāju kustības virzienā spēlētāji secīgi izvēlas vienu savu dēkaini un novieto to uz brīva lauciņa, un tā turpina, līdz visi dēkaiņi ir novietoti uz briesmu salas.

Kad spēle ir sākusies, tu vairs nedrīksti apskatīt dārgumu vērtības savu dēkaiņu figūriņu apakšā! Centies tās iegaumēt dēkaiņu novietošanas laikā.

Piecu spēlētāju spēle: kad visi 40 lauciņi ir aizņemti, atlikušās dēkaiņu figūriņas jānovieto uz lauciņiem, uz kuriem ir tikai viena figūriņa.

5 Spēlētāji secīgi novieto 1 plostu uz brīva ūdens sektora, kas robežojas ar salas lauciņu. Tā turpina, līdz visi ir novietojusi abus savus plostus.

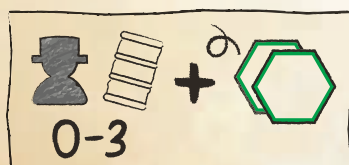


SPĒLES GAITA

Spēle tiek spēlēta pulksteņa rādītāju kustības virzienā. Spēlētāja gājienam ir 3 fāzes:

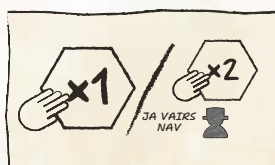
1. Darbība

Pārvieto dēkaiņus un/vai plošus un izmanto lauciņu **spējas** (skatīt 4. lpp.).



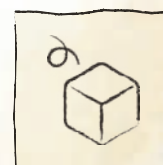
2. Aplūšana

Noņem no laukuma lauciņu un apskati tā aizmuguri.



3. Radījumi

Met kauliņu un pārvieto radījumu.



Kad ir pabeigtas visas 3 fāzes, gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

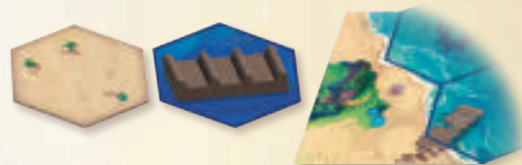
1. Darbība

A. PĀRVIETOŠANA

Ja tev vēl ir palikuši glābjami dēkaiņi, šajā fāzē vari pārvietot savus dēkaiņus un plostus 3 reizes pa vienam sektoram. Brīvi izvēlies, kā sadalīt šīs 3 reizes.

--> Dēkaiņa pārvietošana pa sauszemi

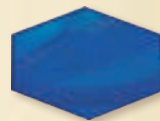
Dēkaiņa pārvietošanas sākuma un beigu punktiem jābūt salas lauciņam, plostam vai drošajai salai.



--> Dēkaiņa pārvietošana peldus

Dēkaiņa pārvietošanas sākuma vai beigu punktam jābūt ūdens sektoram.

⚠ Katru dēkaini katrā gājienā drīkst pārvietot peldus tikai vienu reizi.



--> Plosta pārvietošana

Pārvieto brīvu plostu vai tevis kontrolētu plostu uz blakus esošu ūdens sektoru, uz kura nav cita plostā.

⚠ Lai kontrolētu plostu, uz tā jābūt vismaz tikpat taviem dēkaiņiem, cik tur ir pretinieku dēkaiņu.



Piezīme: dēkainim nonākot sektorā, kur ir plosts, figūriņu uzreiz novieto uz plostā, ja uz tā vēl ir brīva vieta.

B. SPĒJU IZMANTOŠANA

Papildus pārvietošanai jebkurā brīdī darbības fāzes laikā tu vari izmantot tik daudz spēju lauciņu, cik vēlies. Izmantojot spēju, attiecīgo lauciņu novieto izlietoto lauciņu kaudzītē. Spējas tiek iegūtas aplūšanas fāzē (skatīt 5. lpp.).



Darbības fāzes piemērs:

Anna pārvieto savu dēkaini peldus uz salas lauciņu ① un no turienes pa sauszemi uz blakus esošo plostu ②. Tad viņa peldus uz plostu pārvieto vēl vienu dēkaini ③. Beigās viņa izmanto spēju „Airēšana” (Airēšana), lai pārvietotu plostu 2 sektorus uz priekšu.



Drošā sala

2. Applūšana

Paņem jebkuru no plānākajiem salas lauciņiem, kas palikuši uz laukuma. Tādējādi pakāpeniski izzudīs konkrētu veidu lauciņi:

vispirms smilšu kāpu lauciņi , tad meža lauciņi  un visbeidzot kalnu lauciņi .

Ja uz lauciņa, kuru paņēmi, bija kāds dēkainis vai radījums, novieto to uz tikko atklātā ūdens sektora.

Slepus apskati paņemtā lauciņa aizmuguri.

X Ja uz tā ir efekts , izmanto to uzreiz un tad novieto lauciņu izlietoto lauciņu kaudzītē.

Izņēmums: papildus to efektam vulkāna lauciņi pietuvina spēles beigas un paliek savā vietā uz spēles laukuma. Spēle beidzas, tiklīdz ir atklāti 3 vulkāni.

X Ja uz tā ir spēja , paturi to pie sevis ar attēlu uz leju un izmanto darbības fāzē savos nākamajos gājienos.

Izņēmums: tev nav jāgaida savs gājiens, lai izmantotu spēju „Atbaidīšanas līdzeklis”, atvairot pretinieka uzbrukumu.

Efektu un spēju sarakstu skatīt 8. lpp.



Ja gājiena sākumā tev vairs nav glābjamu dēkaiņu, applūšanas fāzē 1 lauciņa vietā no laukuma noņem 2 lauciņus.



JA VAIRS
NAV

3. Radījumi



Met radījumu kauliņu. Ja uzmettais radījums ir uz spēles laukuma, tev tas ir jāpārvieto (skatīt 6. lpp. „Radījumi: pārvietošana un mijiedarbība”).

Piezīme: jūras čūskas ir uz laukuma kopš spēles sākuma. Haizivis un nezvēri iesaistīsies spēlē, kad kāds izmantos lauciņa „Radījums” efektu.



SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, kad vairs nav neviena glābjama dēkaiņa vai kad tiek atklāts trešais vulkāns .

Piezīme: ja spēle beidzas trešā vulkāna izvirduma dēļ, tu saņem 0 punktu par dēkaiņiem, kurus nevarēji izglābt.

Saskaiti dārgumu punktus, ko ieguvi, izglābjot dēkaiņus. Spēlētājs, kurš ieguvis visvairāk dārgumu punktu, kļūst par uzvarētāju. Neizšķirta rezultāta gadījumā spēlētāji dala uzvaru.

Punktu skaitīšanas piemērs:

Jana izglāba 5 dēkaiņus, bet 3 tika izslēgti no spēles. Kad tika atklāts trešais vulkāns, vēl 2 viņas dēkaiņi, kas atradās uz plosa, tika izslēgti no spēles, jo viņa nepaspēja tos nogādāt uz drošo salu. Janas rezultāts spēles beigās ir $4 + 5 + 1 + 2 + 4 = 16$ punkti.



RADIJUMI: PĀRVIETOŠANA UN MIJIEDARBĪBA

Katrs radījums mijiedarbojas ar noteiktiem elementiem, kas atrodas radījuma sektorā.

Mijiedarbība notiek, kad:

- 1) radījums tiek pārvietots uz sektoru, kurā ir šie elementi;
- 2) šie elementi tiek pārvietoti uz sektoru, kurā ir radījums;
- 3) radījums tiek iesaistīts spēlē, izmantojot lauciņa „Radījums” efektu (skatīt 8. lpp.), un tiek novietots uz sektora, kurā ir šie elementi.

Ja radījums izslēdz no spēles dēkaini vai plostu, novieto to blakus spēles laukumam. Ja no spēles tiek izslēgts dēkainis, tu nedrīksti apskatīt viņa dārgumu vērtību.

⚠ Radījums pārtrauc pārvietoties, tiklīdz tas nonāk sektorā, kurā ir viens vai vairāki elementi, ar kuriem tas mijiedarbojas.



Pārvietošana: 1 ūdens sektors.

Mijiedarbība: izslēdz no spēles plostus un visus dēkaiņus (arī peldētājus).



Pārvietošana: 1 vai 2 ūdens sektori.

Mijiedarbība: izslēdz no spēles peldētājus.



Pārvietošana: 1 vai 2 ūdens un/vai zemes sektori.

Mijiedarbība: izslēdz no spēles plostus, nostumj dēkaiņus uz blakus esošajiem sektoriem (tie var būt citu veidu sektori) un pārvieto radījumus, ievērojot to pārvietošanas noteikumus.

Piezīme: vairāki radījumi, izņemot nezvērus, var atrasties vienā sektorā. Nekas nevar tikt pārvietots uz nezvēra sektoru, izņemot citu nezvēru (kurš tad pārvieto prom nezvēru, kas tur jau bija).

PALĪDZĪBAS KARTĪTES STRUKTŪRA



Apzīmējumi:



No spēles tiek izslēgti visi dēkaiņi



No spēles tiek izslēgti plosti



Nezvērs nostumj dēkaiņus uz blakus esošajiem sektoriem un pārvieto radījumus, ievērojot to pārvietošanas noteikumus



No spēles tiek izslēgti tikai peldētāji



Ūdens sektors



Zemes sektors

peldētājs ir dēkainis ūdens sektorā (bet ne uz plasta).

BUT

- ✗ **Vai ir kādi piemēri pārvietošanām, kuras es savā gājienā drīkstu vai nedrīkstu veikt?**

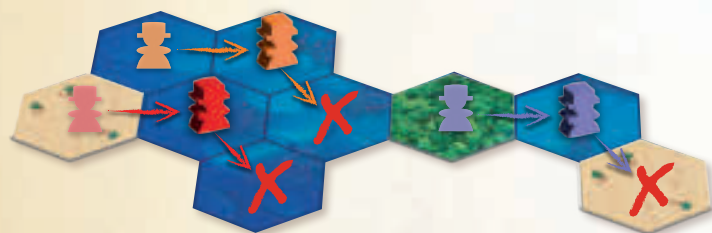
Jā!

Šajos piemēros katrā krāsā attēlo citu gājieni.

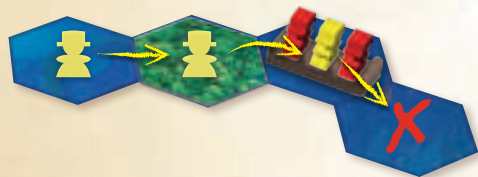
Atļauts gājiens:



Neatļauts gājiens:



Katrā dēkainī pārvietot peldus drīkst tikai vienu reizi gājiena laikā (izņemot, ja tiek izmantota lauciņa spēja).



Dzelteno dēkaini nedrīkst pārvietot uz šo ūdens sektoru ne peldus, ne ar plostu, jo viņš to nekontrolē.

- ✗ **Vai dēkaini drīkst pārvietot uz sektoru, kurā jau ir cits dēkainis?**

Jā! 1 dēkainis vienā sektorā ierobežojums ir jāievēro tikai, kad notiek sagatavošanās spēlei. Kad spēle ir sākusies, vienā sektorā var būt neierobežots skaits dēkaiņu.

- ✗ **Kā es radījumu fāzē izlemju, kur pārvietot radījumu? Kādā secībā nezvērs mijiedarbojas ar elementiem?**

Aktīvais spēlētājs pieņem šos lēmumus un izvēlas secību, kādā nezvērs mijiedarbojas ar elementiem.

- ✗ **Kas notiek, ja, izmantojot lauciņa „Radījums” efektu, man jānovieto radījums sektorā, kurā jau ir nezvērs?**

Radījumu var iesaistīt spēlē tikai tad, ja tas ir nezvērs; šādā gadījumā tas uzreiz pārvieto nevēru, kas jau bija šajā sektorā.

- ✗ **Kas notiek, ja es atklāju lauciņa „Plosts” efektu, bet krājumos vairs nav plostu?**

Šādā gadījumā pārvieto uz šo sektoru tukšu plostu, kas jau ir uz spēles laukuma. Ja uz laukuma nav tukšu plostu, nekā nenotiek.

- ✗ **Kas notiek, ja plostu pārvieto uz sektoru, kurā ir vairāk dēkaiņu nekā brīvo vietu uz plostu?**

Tā gadās ļoti reti, taču šādā gadījumā aktīvais spēlētājs izlemj, kuri dēkaini iegūst vietu uz plostu.

- ✗ **Vai es varu izmantot lauciņa „Delfīns” spēju, lai pārvietotu dēkaini no salas lauciņa vai plostu uz ūdens sektoru?**

Nē. Delfīni ir jūrā, un tikai peldētāji var pieķerties to spurām, kad tie peld garām.

- ✗ **Ja es izmantoju lauciņa „Radījumu kauliņš” spēju, vai man jāmet kauliņš arī radījumu fāzē?**

Jā!

- ✗ **Ja es izmantoju spēju „Atbaidīšanas līdzeklis”, vai radījums joprojām mijiedarbojas ar mani dēkainiem?**

Nē! Visi dēkaini un/vai plosti, kas ir vienā sektorā ar radījumu, ir pasargāti un paliek šajā sektorā.

- ✗ **Vai es varu izmantot spēju „Atbaidīšanas līdzeklis”, lai noņemtu no spēles laukuma vairāk nekā vienu radījumu?**

Nē, nevari. Ar 1 spējas lauciņu „Atbaidīšanas līdzeklis” vari iedarboties tikai uz 1 radījumu (t. i., 1 lauciņš uz 1 radījumu).

SPĒLES TAPŠANĀ IESAISTĪTIE

Autors: Džūlians Kortlends-Smits

Izstrāde: „L'Atelier”

Ilustrācijas: Mr. Cuddington

Papildu ilustrācijas: Kloē Desolēna, Stefāns Gantjē, Umeshu Lovers

Noteikumu izkārtojums: Good Heidi



© Asmodee Group 2024. Visas tiesības aizsargātas.

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

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

www.brain-games.com

Lauciņu skaidrojumi

LAUCIŅI AR EFEKTU

(tiek izmantoti uzreiz)



Zaļais radījums: novieto šajā sektorā **haizivi**. Ja visas haizivis jau ir uz spēles laukuma, pārvieto vienu uz šo sektoru.

Lauciņu sadalījums: x3 x3



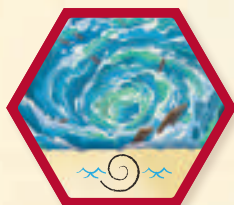
Zilais radījums: novieto šajā sektorā **nezvēru**. Ja abi nezvēri jau ir uz spēles laukuma, pārvieto vienu uz šo sektoru.

Lauciņu sadalījums: x3 x2



Plosts: novieto šajā sektorā plostu. Ja visi plosti ir uz spēles laukuma, novieto šajā sektorā kādu no tukšajiem plosti.

Lauciņu sadalījums: x1 x3



Atvars: noņem no spēles laukuma visus elementus (dēkaiņus, radījumus un plostus), kas atrodas šajā un visos tam blakus esošajos ūdens sektoros.

Lauciņu sadalījums: x2 x4



Vulkāns: noņem no spēles laukuma visus elementus (dēkaiņus un radījumus), kas atrodas šajā sektorā. Atstāj atklāto vulkānu šajā sektorā. Šis sektors vairs nav pieejams.

Atgādinājums: spēle beidzas, kad tiek atklāts trešais vulkāns!

Lauciņu sadalījums: x4

LAUCIŅI AR SPĒJĀM

(spēlētājs patur pie sevis un izmanto nākamajās darbības fāzēs)



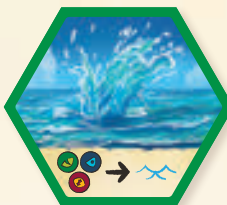
Airēšana: pārvieto tukšu plostu vai tevis kontrolētu plostu 1 vai 2 sektorus uz priekšu.

Lauciņu sadalījums: x2



Delfīns: pārvieto vienu no saviem peldētājiem 1 vai 2 ūdens sektorus uz priekšu. Peldētājs pārvietošanas beigās var atrasties uz zemes sektora vai plosa.

Lauciņu sadalījums: x3 x1



Niršana: pārvieto jebkuru radījumu, kas atrodas uz spēles laukuma, uz jebkuru brīvo ūdens sektoru.

Lauciņu sadalījums: x2



Radījumu kauliņš: met kauliņu un pārvieto attiecīgo radījumu, ievērojot tā pārvietošanas noteikumus.

Lauciņu sadalījums: x2 x2



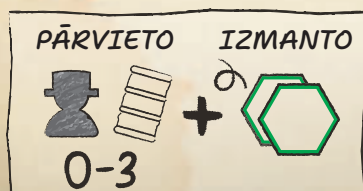
Atbaidīšanas līdzeklis: šo spēju vari izmantot jebkurā brīdī, kad kāds no taviem dēkaiņiem atrodas vienā sektorā ar **haizivi** vai **nezvēru**.

Noņem radījumu no spēles laukuma.

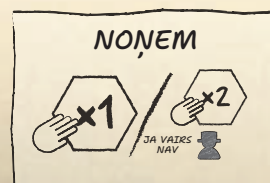
Lauciņu sadalījums: x2 x1

Spēlētāja gājiena pārskats

Darbība



Applūšana



Radījumi

