

# 逃離絕命島 SURVIVE THE ISLAND

一開始，你在孤島上的尋寶之旅相當順利，但突然之間，你聽到了一陣隆隆的響動，緊接著整座孤島都開始震顫。在休眠了近一個世紀後，島上的火山開始甦醒，有一些古老而巨大的生物也開始蠢蠢欲動……

整座孤島都在緩緩沉入大海。是時候帶著儘可能多的財寶離開了！直到回到陸地，你才算是真正安全。

其他的冒險者成員也在嘗試逃跑，很明顯，他們會想盡一切辦法，阻止你登上僅存的幾艘木筏。

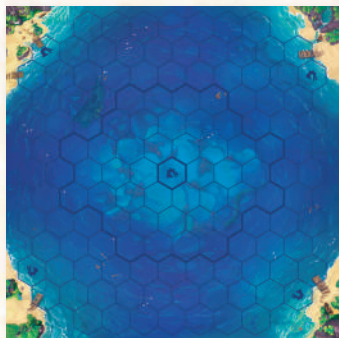
逃離火山以及在水下和森林中遊蕩的生物，但最重要的是，小心其他冒險者……為了生存，不擇手段！



asmodee®

## 遊戲配件

--> 1塊遊戲版圖



--> 40塊島嶼板塊：  
16塊沙灘、16塊森林和  
8塊山地



--> 50個冒險者米寶(每種  
顏色10個)，寶藏價值  
分別為1、2、3、4、5



--> 13個生物米寶(5個海  
蛇、6個鯊魚、2個怪  
獸)



--> 12個木筏米寶，每個可  
以承載最多3個冒險者  
米寶



--> 5張玩家幫助卡牌(每種  
顏色1張)



--> 1個生物骰子



## 遊戲目標

在《逃離絕命島》中，你將帶領一隻由10名冒險者組成的隊伍，逃離一座正在下沉的島嶼。每名冒險者都帶有一個寶藏，寶藏的價值顯示在冒險者米寶的底部。

儘可能多地收集寶藏，並確保在你指引你的冒險者前往救援島嶼時，不要落入生物之口.....在4座火山中的3座噴發前完成逃離！



## 遊戲設置

最近安全從一座島嶼返回的玩家成為起始玩家。

① 混洗島嶼板塊，將它們地形面朝上(不要查看另一面)隨機放置在版圖上印刷的邊界內，形成逃離島嶼。

② 將海蛇放在版圖中標有的格子上。將怪獸和鯊魚放在版圖旁。

③ 每位玩家選擇一個顏色，並各自拿取對應顏色的10個冒險者米寶、玩家幫助和2個木筏米寶。將剩餘的木筏米寶放在版圖旁。

**雙人遊戲：**每位玩家選擇2個顏色——這兩個顏色視為同一個顏色——然後拿取對應顏色的20個冒險者米寶、2張玩家幫助(用來提醒你的顏色)和4個木筏米寶。

④ 按順時針順序，每位玩家輪流選擇自己的一個冒險者，並將其放置在一個空板塊上，直到所有玩家都將自己所有的冒險者放置在了逃離島嶼上。

**遊戲開始後，你就不能再查看自己的冒險者米寶底部寫著的寶藏價值了！試著在放置的時候記住它們吧。**

**5人遊戲：**當所有40個板塊都被佔據後，將剩餘的冒險者放在只有一個其他米寶的板塊上。

⑤ 輪流將1個木筏放置在和島嶼板塊相鄰的空水體格上。繼續放置，直到你將自己的兩個木筏都放置完畢。

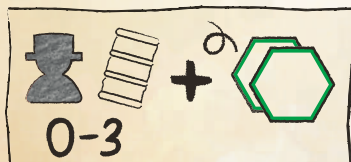


## 遊戲玩法

遊戲按順時針方向進行。一位玩家的回合包含3個階段：

### 1. 行動

移動冒險者和/或木筏，  
並使用板塊能力(見第4頁)。



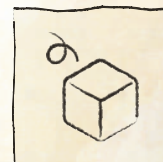
### 2. 水位上升

從版圖上移除一個板塊，  
並查看該板塊的背面。



### 3. 生物

投擲一個骰子  
並移動一個生物。



當3個階段都完成後，開始下一位玩家的回合。

# 1 行動

## A. 移動

在行動階段，如果你還有需要拯救的冒險者，你可以按任意組合移動冒險者和/或木筏米寶。你能夠進行最多3次移動（每次移動一格），並將這些移動自由分配給以下選項：

### --> 一名冒險者步行移動

冒險者的起始點和結束點都必須是一個島嶼板塊、一個木筏或一個救援島嶼。

### --> 一名冒險者游泳移動

冒險者的起始點或結束點必須是一個水體格。

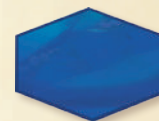
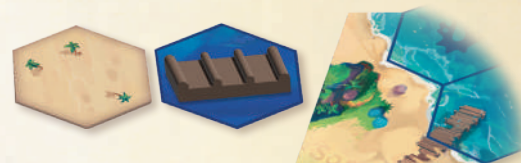
⚠ 每個冒險者米寶每回合只能游泳移動一次。

### --> 移動木筏

將一個空木筏或一個你控制的木筏移動到一個沒有木筏的相鄰水體格。

⚠ 你在一個木筏上的冒險者數量必須至少和你對手在該木筏上的冒險者數量相同，才能控制該木筏。

注意：當一名冒險者和一個木筏在同一格上時，如果木筏上仍有空位，立刻將該冒險者放置到木筏上。



## B. 使用能力

在行動階段期間，除了你的移動之外，你還可以隨時使用任意數量的能力板塊，將它們棄掉來應用其效果。

你會在水位上升階段期間獲得能力（見第5頁）。



### 行動階段示例：

安娜讓一名冒險者游泳移動到了一個島嶼板塊上 ①，並從那裡步行移動到了一個相鄰的木筏上 ②。隨後，她讓另一名冒險者游泳移動到了一個木筏上 ③。最後，她使用船槳能力（）將一個木筏移動了2格。



救援島嶼

## 2. 水位上升

拿取版圖上剩餘的任意一個地勢最低的島嶼板塊。因此，不同種類的板塊將逐漸消失：

首先是沙灘板塊，然後是森林板塊，最後是山地板塊.

如果你拿取的板塊上有任何冒險者或生物，將它們放置在你剛剛揭示的水體格上。

祕密查看你移除的板塊背面。

✕ **如果背面為效果**，該效果立刻生效，並棄掉該板塊。

**例外：**火山板塊除了效果之外，還會觸發遊戲結束倒計時，並留在自己的格子上。當有3個火山被翻開後，遊戲結束。

✕ **如果背面為能力**，正面朝下保留該板塊，以供你之後的行動階段中使用。

**例外：**你不需要等到你自己的回合再使用驅怪劑反擊對手的攻擊。

效果和能力列表見第8頁。

⚠ 在你的回合開始時，如果你已經沒有需要救援的冒險者剩餘，則在水位上升階段不移除1個板塊，改為移除2個板塊。



如果沒有剩餘

## 3. 生物



投擲生物骰子。如果擲出的生物已經在版圖上，你必須移動該生物(見第6頁的生物：移動和互動)。

**注意：**海蛇在遊戲設置時就已經在版圖上。鯊魚和怪獸會在你應用生物板塊的效果時被加到版圖上。

## 遊戲結束

當沒有剩餘的冒險者需要救援，或當第3個火山被翻開時，遊戲結束。

**注意：**如果是由第3個火山噴發觸發了遊戲結束，則你未能救援的冒險者得0分。

計算你通過救援冒險者獲得的寶藏點數總和。寶藏點數最高的玩家獲得遊戲勝利。如果出現平局，則所有平局玩家共享勝利！



### 最終計分示例：

簡救援了5名冒險者，而其他3名冒險者已被消滅。當第3個火山被翻開時，她剩餘的2名在木筏上的冒險者被消滅，因為她沒能將他們引導到救援島嶼。她的最終得分為 $4+5+1+2+4=16$ 分。



## 生物：移動和互動

每個生物都會和特定的遊戲元素互動，並佔據該遊戲元素的所在格。

### 在以下情況下會發生互動：

1. 生物移動到一個帶有對應遊戲元素的格子上。
2. 遊戲元素移動到帶有對應生物的格子上。
3. 生物通過生物板塊的效果進場(見第8頁)，並被放置到帶有對應遊戲元素的格子上。

如果生物消滅了一名冒險者或一個木筏，將該冒險者或木筏放在遊戲版圖旁。如果消滅的是冒險者，不要查看其寶藏價值。

⚠ 如果一個生物移動進入了帶有與其互動的遊戲元素的格子，則立刻結束移動。



海蛇

移動：1個水體格。

互動：消滅該格上所有木筏和冒險者(包括游泳者)。



鯊魚

移動：1個或2個水體格。

互動：消滅該格上所有游泳者。



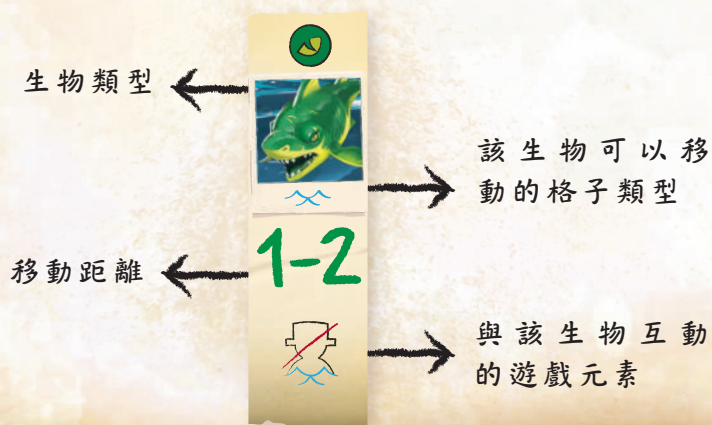
怪獸

移動：1個或2個水體和/或陸地格。

互動：消滅該格上所有木筏，將該格上的冒險者推動到任意相鄰格上(不需要是同一格)，並且對於該格的其他生物，按照其移動規則重新放置該生物。

注意：多個生物可以佔據同一格，但怪獸除外。任何東西都不能進入怪獸所在格，另一個怪獸除外(重新放置第一個怪獸)。

## 玩家幫助詳解



### 圖例：



每名冒險者被消滅



木筏被消滅



怪獸將該格上的冒險者推動到相鄰格上，並按照該格上其他生物的移動規則，重新放置該生物。



游泳者是在水體格上的冒險者(不在木筏上)。只有游泳者被消滅



水體格



陸地格

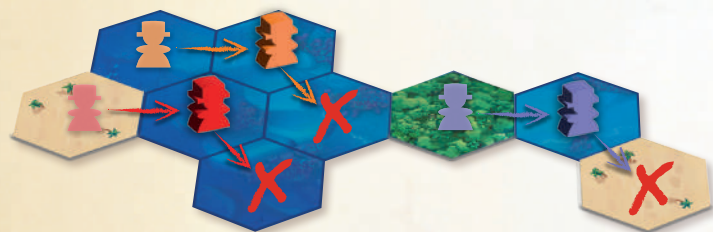
## 常見問題

- ✕ 能否給出一些我在自己回合中可以和不可以進行移動的示例？  
好的！在以下示例中，每種顏色的箭頭都代表著一個不同的回合。

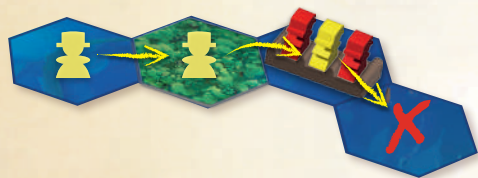
可以移動的回合：



不可以移動的回合：



每個米實每回合只能游泳移動一次(通過能力板塊移動除外)。



黃色冒險者既不能游泳移動到該水體格，也不能乘坐木筏移動到該水體格，因為其並不控制該木筏。



歡迎來到絕妙的  
玩家世界

註冊並享受獨家獎勵

asmodee  
players only

- ✕ 我可以將一名冒險者移動到一個有另一名冒險者佔據的格子上嗎？  
可以！每格1名冒險者的限制只在遊戲設置期間生效。遊戲開始後，同一格內可以有任意數量的冒險者。
- ✕ 在生物階段期間，我要如何決定生物移動的方向？怪獸以什麼順序和遊戲元素互動？  
由當前玩家作出選擇並決定互動的順序。
- ✕ 如果因為一塊生物板塊的效果，我需要將一個生物放置在一個有怪獸的格子上，此時會發生什麼？  
除非該生物是怪獸，否則其不能進場。如果是怪獸，它將立刻使原本在該格上的怪獸重新放置。
- ✕ 當我揭示一個木筏板塊的效果時，木筏供應已耗盡，該怎麼辦？  
在這種情況下，將一個已在版圖上的空木筏移動到該格上。如果沒有空木筏，則無事發生。
- ✕ 如果一個木筏進入了一個格子，該格上的冒險者比木筏上的空位更多，會發生什麼？  
這種情況很少見，但如果出現這種情況，則由當前玩家決定哪些冒險者登上木筏。
- ✕ 我可以使用一個海豚板塊的能力，將一名在島嶼板塊或木筏上的冒險者移動到一個水體格上嗎？  
不可以。海豚生活在海中，只有游泳者可以在它們經過時攀住它們的鰭。
- ✕ 如果我使用了一個生物骰子板塊的能力，我在生物階段還要投擲骰子嗎？  
可以！
- ✕ 如果我使用了一個驅怪劑，我的冒險者還會受到生物互動的影響嗎？  
不會！與該生物位於同一格的所有冒險者和/或木筏都不會受到影響，留在該格上。
- ✕ 我可以使用驅怪劑來移除不止一個生物嗎？  
不，不可以。你只能使用1格驅怪劑來對抗1格生物(即每個生物需要1格驅怪劑)。

## 製作人員

遊戲設計：Julian Courtland-Smith

遊戲開發：L'Atelier

遊戲美術：Mr. Cuddington

額外美術：Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umeshu Lovers

規則排版：Good Heidi, Gru Tsow.

中文翻譯：Ray Li

中文校對：Joyce, Thomas Mei, Yun Chang

© Asmodee Group 2024. All rights reserved.

## 板塊介紹

### 效果板塊 (立刻生效)



**綠色生物:**將一個鯊魚放在本格上。如果所有鯊魚都在版圖上,將一個鯊魚移動到本格上。  
板塊分配: x3 〇 x3 〬



**藍色生物:**將一個怪獸放在本格上。如果所有怪獸都在版圖上,將一個怪獸移動到本格上。  
板塊分配: x3 〇 x2 〬



**木筏:**將一個木筏放在本格上。  
板塊分配: x1 〇 x3 〬



**漩渦:**將本格及相鄰的水體格上所有遊戲元素(冒險者、生物和木筏)從版圖上移除。  
板塊分配: x2 〬 x4 〰



**火山:**將本格上所有遊戲元素(冒險者和生物)從版圖上移除。將火山正面朝上留在本格上,不能再進入本格。  
提示:當第3個火山被翻開時,遊戲結束!  
板塊分配: x4 〰

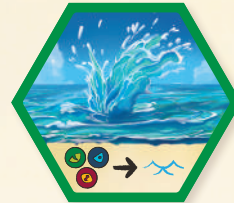
### 能力板塊 (保留到之後的行動階段中使用)



**船槳:**將一個空的或由你控制的木筏移動1或2格。  
板塊分配: x2 〇



**海豚:**將你的一名游泳者移動1或2水體格。本次移動可以在陸地或木筏上結束。  
板塊分配: x3 〇 x1 〬



**深潛:**將版圖上的任意生物移動到一個空水體格上。  
板塊分配: x2 〬



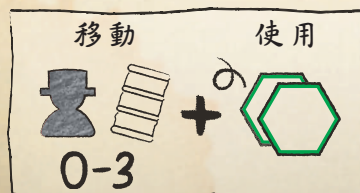
**生物骰子:**投擲骰子,並根據對應生物的移動規則移動該生物。  
板塊分配: x2 〇 x2 〬



**驅怪劑:**當你有冒險者和鯊魚或怪獸處於同一格上時,你可以隨時使用本能力。將該生物從版圖上移除。  
板塊分配: x2 〇 x1 〬

## 玩家回合提示

行動



水位上升



生物

