

SURVIVE THE ISLAND

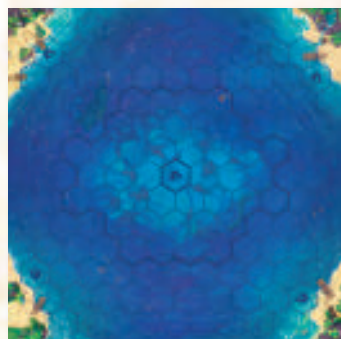
Ihr seid auf einer Insel, um langersehnte Schätze zu heben. Alles lief großartig, bis es plötzlich um euch herum rumpelt und bebt. Die Vulkane der Insel erwachen aus einem jahrhundertelangen Schlaf und ein paar riesige, uralte Kreaturen werden auf euch aufmerksam ...

Die Insel versinkt langsam im Meer. Jetzt solltet ihr euch besser mit so vielen Schätzen wie möglich aus dem Staub machen! Solange ihr nicht zurück auf dem Festland seid, schwebt ihr in großer Gefahr.

Andere Expeditionsgruppen versuchen ebenfalls zu entkommen. Sie scheinen euch nicht einfach so eines der wenigen Flöße zu überlassen. Flieht vor den Vulkanen und den Kreaturen, die unter Wasser oder im tiefen Wald lauern, aber nehmt euch vor allem vor den anderen Abenteurerinnen und Abenteurern in Acht ... beim Überleben gibt es keine Regeln!

SPIELMATERIAL

--> 1 Spielplan



--> 40 Inselplättchen:
16 Strandplättchen,
16 Waldplättchen
und 8 Bergplättchen



--> 50 Abenteuer
(10 pro Farbe) mit einem
Schatzwert von 1, 2, 3,
4 oder 5



--> 13 Kreaturen
(5 Seeschlangen,
6 Haie, 2 Kaijū)



--> 12 Flöße, die jeweils
3 Abenteuer aufnehmen
können



--> 5 Spielhilfen (1 pro Farbe)



--> 1 Gefahrenwürfel



SPIELZIEL

In *Survive the Island* fliehst du mit 10 Abenteurern von einer Insel, die im Meer versinkt. Jeder Abenteurer trägt einen Schatz, dessen Wert auf seiner Unterseite steht.

Rette so viele Schätze wie möglich und pass auf, dass die Kreaturen deine Abenteurer nicht erwischen, während du sie auf das rettende Festland führst ... bevor 3 der 4 Vulkane ausbrechen!



SPIELAUFBAU

Wer zuletzt Urlaub auf einer Insel gemacht hat, beginnt.

- 1 Mischt alle Inselplättchen mit der Landschaftsseite nach oben und verteilt sie zufällig auf die gekennzeichneten Felder des Spielplans. Schaut euch die andere Seite nicht an.
- 2 Stellt je 1 Seeschlange auf alle Felder mit dem -Symbol. Legt die Kaijū und Haie neben den Spielplan.
- 3 Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch davon die 10 Abenteurer. Seht euch die Schatzwerte auf ihrer Unterseite an und merkt sie euch. Nehmt euch außerdem jeweils eine Spielhilfe und 2 Flöße. Legt die übrigen Flöße zu den beiseitegelegten Kreaturen.

Spiel zu zweit: Wählt jeweils 2 Farben – sie zählen als eine einzige Farbe – und nehmt euch die passenden 20 Abenteurer, 2 Spielhilfen, die euch an eure Farben erinnern, und 4 Flöße.

- 4 Stellt im Uhrzeigersinn jeweils 1 eurer Abenteurer auf ein leeres Inselplättchen. Wiederholt das so lange, bis alle eure Abenteurer auf dem Spielplan sind.

Sobald das Spiel beginnt, dürft ihr euch die Schatzwerte auf euren Abenteurern nicht mehr anschauen! Versucht sie euch zu merken, wenn ihr sie auf den Spielplan stellt.

Spiel zu fünft: Stehen auf allen 40 Inselplättchen Abenteurer, dürft ihr verbleibende Abenteurer auf Inselplättchen stellen, auf denen maximal 1 anderer Abenteurer steht.

- 5 Stellt im Uhrzeigersinn jeweils 1 Floß auf ein leeres Wasserfeld, das an mindestens 1 Inselplättchen angrenzt. Wiederholt das so lange, bis alle eure Flöße auf dem Spielplan sind.

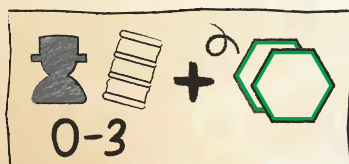


SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Dein Zug besteht aus 3 Phasen:

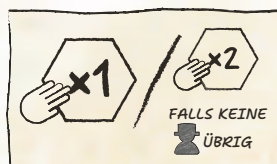
1. Aktionsphase

Bewege Abenteurer und/oder Flöße und nutze Fähigkeiten von Plättchen (siehe Seite 4).



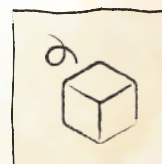
2. Überflutungsphase

Entferne 1 Inselplättchen und sieh dir die Rückseite an.



3. Gefahrenphase

Wirf den Gefahrenwürfel und bewege 1 Kreatur.



Nachdem du alle 3 Phasen deines Zuges ausgeführt hast, ist die Person links von dir am Zug.

1 Aktionsphase

A. BEWEGUNGEN

Während der Aktionsphase, falls du noch Abenteurer retten kannst, darfst du bis zu 3 Bewegungen ausführen, die du zwischen Flößen und Abenteurern aufteilen kannst. 1 Bewegung entspricht 1 angrenzenden Feld.

--> Abenteurer-Bewegung zu Fuß

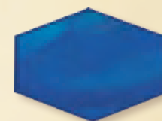
Der Start- UND Endpunkt des Abenteurers ist entweder auf einem Inselplättchen, einem Floß oder dem Festland.



--> Abenteurer-Bewegung durch Schwimmen

Der Start- ODER Endpunkt des Abenteurers ist auf einem Wasserfeld.

⚠ Ein Abenteurer darf pro Zug nur 1 Bewegung durch Schwimmen ausführen.



--> Floß-Bewegung

Bewege ein leeres Floß oder ein Floß, das du kontrollierst, auf ein angrenzendes Wasserfeld ohne Floß.

⚠ Um ein Floß zu kontrollieren, musst du mindestens so viele Abenteurer darauf haben wie deine Mitspielenden (ein Gleichstand genügt).



Hinweis: Steht ein Abenteurer auf dem gleichen Feld wie ein Floß, setze ihn sofort auf das Floß, falls darauf noch Platz ist.

B. FÄHIGKEITEN NUTZEN

Du darfst zusätzlich zu den Bewegungen jederzeit in deiner Aktionsphase beliebig viele Fähigkeiten nutzen, indem du Inselplättchen ausspielst.

Du erhältst Fähigkeiten in der Überflutungsphase (siehe Seite 5).



Beispiel einer Aktionsphase:

Anna bewegt einen Abenteurer durch Schwimmen auf ein Inselplättchen ①. Von dort aus bewegt sie ihn zu Fuß auf ein angrenzendes Floß ②. Danach bewegt sie einen anderen Abenteurer durch Schwimmen auf ein Floß ③. Zum Schluss nutzt sie die Fähigkeit „Paddel“ (Fähigkeitssymbol), um ein Floß um 2 Felder zu bewegen.



Festland

2. Überflutungsphase

Entferne 1 beliebiges Inselplättchen von den dünnsten Plättchen, die noch auf dem Spielplan sind. Die verschiedenen Plättchenarten verschwinden dadurch allmählich:

Zuerst alle Strandplättchen , dann alle Waldplättchen  und zuletzt die Bergplättchen .

Stehen auf dem entfernten Plättchen Abenteurer oder Kreaturen, stelle sie auf das Wasserfeld, auf dem das Plättchen lag.

Sieh dir die Rückseite des entfernten Plättchens an, ohne sie den anderen zu zeigen.

X Ist darauf ein Effekt  abgebildet, führe ihn sofort aus und lege das Plättchen zurück in die Schachtel.

Ausnahme: Bei Vulkanplättchen führst du den Effekt aus und lässt sie auf dem Wasserfeld liegen. Sobald 3 Vulkane aufgedeckt wurden, endet das Spiel.

X Ist darauf eine Fähigkeit  abgebildet, behalte das Plättchen verdeckt vor dir und nutze die Fähigkeit in einer deiner folgenden Aktionsphasen.

Ausnahme: Die Fähigkeit „Abwehr“ musst du nicht in deinem eigenen Zug nutzen, um einen Abenteurer zu schützen.

Eine genaue Erklärung der Effekte und Fähigkeiten findest du auf Seite 8.



Sind zu Beginn deines Zuges bereits alle deine Abenteurer entweder gerettet oder entfernt worden, entferne während der Überflutungsphase 2 Inselplättchen statt 1. Entferne sie einzeln nacheinander.



FALLS KEINE
ÜBRIG

3. Gefahrenphase



Wirf den Gefahrenwürfel. Ist die gewürfelte Kreatur auf dem Spielplan, musst du sie bewegen (siehe Kreaturen: Bewegungen und Interaktion, Seite 6).

Hinweis: Seeschlangen sind bereits zu Spielbeginn auf dem Spielplan. Haie und Kaijū kommen durch Effekte von Inselplättchen ins Spiel.



SPIELEND

Das Spiel endet sofort, sobald ihr das **3. Vulkanplättchen**  aufdeckt oder **alle Abenteurer gerettet oder entfernt** wurden.

Hinweis: Wenn das 3. Vulkanplättchen das Spielende auslöst, erhaltet ihr keine Punkte für nicht gerettete Abenteurer.

Zählt jeweils die Punkte der geretteten Abenteurer eurer Farbe zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

Beispiel einer Wertung am Spielende:

Julia hat 5 Abenteurer gerettet. 3 andere wurden entfernt. Als der 3. Vulkan aufgedeckt wird, werden ihre 2 verbleibenden Abenteurer auf einem Floß entfernt, weil sie es nicht geschafft hat, sie auf das Festland zu bringen. Sie hat folgende Punkte: $4 + 5 + 1 + 2 + 4 = 16$ Punkte.



KREATUREN: BEWEGUNGEN UND INTERAKTION

Jede Kreatur interagiert mit bestimmten Spielelementen auf ihrem Feld.

Diese Interaktionen treten auf, wenn:

1. die **Kreatur** sich auf ein Feld mit diesen Spielelementen **bewegt**.
2. diese **Spielerlemente** auf ein Feld mit einer Kreatur **bewegt werden**.
3. die **Kreatur** durch einen Effekt eines Inselplättchens (siehe Seite 8) **ins Spiel kommt** und auf ein Feld mit diesen Spielelementen gestellt wird.

Entfernt eine Kreatur einen Abenteuerer oder ein Floß, stellt ihn bzw. es neben den Spielplan. Schaut euch bei entfernten Abenteuerern nicht den Schatzwert an.



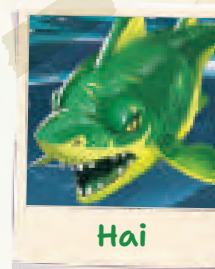
Eine Kreatur beendet ihre Bewegung sofort, wenn sie ein Feld mit einem oder mehreren Spielelementen betritt, mit denen sie interagieren kann.



Seeschlange

Bewegungen: 1 Wasserfeld

Interaktion: Entfernt Flöße, alle Abenteuerer auf Flößen und Abenteuerer auf dem Wasserfeld



Hai

Bewegungen: 1 oder 2 Wasserfelder

Interaktion: Entfernt Abenteuerer auf dem Wasserfeld



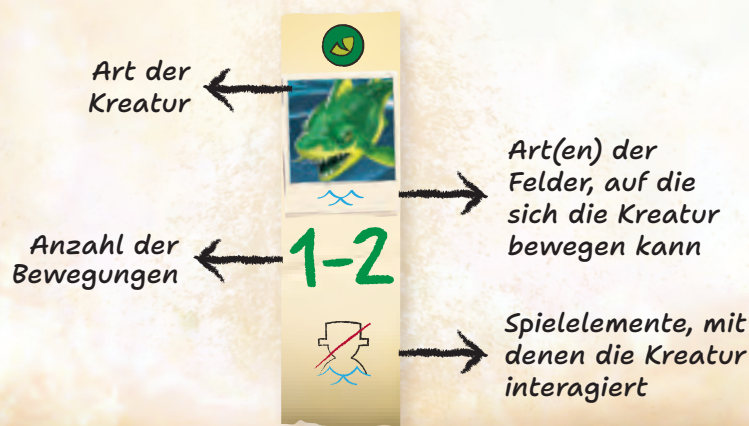
Kaijū

Bewegungen: 1 oder 2 Wasserfelder und/oder Landfelder

Interaktion: Entfernt Flöße, schiebt Abenteuerer auf angrenzende Felder (es können verschiedene Felder sein) und vertreibt Kreaturen nach ihren Bewegungsregeln.

Hinweis: Es können mehrere Kreaturen auf demselben Feld stehen außer Kaijū. Kein Spielelement kann ein Feld mit einem Kaijū betreten außer ein anderer Kaijū (der den ersten dann vertreibt).

ERKLÄRUNG DER SPIELHILFE



Legende:



Alle Abenteuerer werden entfernt.



Flöße werden entfernt.



Der Kaijū schiebt Abenteuerer auf angrenzende Felder und vertreibt Kreaturen nach ihren Bewegungsregeln.

Ein schwimmender Abenteuerer ist ein Abenteuerer auf einem Wasserfeld (nicht auf einem Floß).



Nur schwimmende Abenteuerer werden entfernt.



Wasserfeld



Landfeld

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

- ✗ Kann ich ein paar Beispiele für Bewegungen sehen, die ich in meinem Zug ausführen darf bzw. nicht darf?

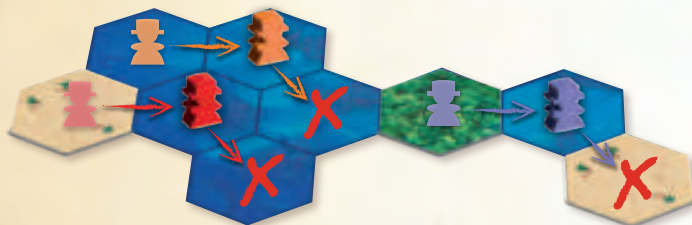
Klar!

In den folgenden Beispielen steht jede Farbe für einen anderen Zug.

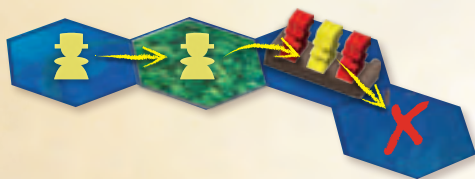
Gültiger Zug:



Ungültiger Zug:



Ein Abenteurer darf nur 1 Bewegung pro Zug durch Schwimmen ausführen (außer durch Fähigkeiten).



Der gelbe Abenteurer kann weder durch Schwimmen auf dieses Wasserfeld bewegt werden, noch durch das Floß, da er es nicht kontrolliert.

CREDITS

Ein Spiel von: Julian Courtland-Smith
Entwicklung: L'Atelier
Illustrationen: Mr. Cuddington

Zusätzliche Illustrationen: Cloé Dessolain,
Stéphane Gantiez, Umesu Lovers
Layout der Spielanleitung: Good Heidi

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:
Sophia Keßler, Steffen Trzensky,
Franziska Wolf

© Asmodee Group 2024.
Alle Rechte vorbehalten.

- ✗ Kann ich einen Abenteurer auf ein Feld mit einem anderen Abenteurer bewegen?

Ja! Die Begrenzung von 1 Abenteurer pro Feld gilt nur für den Aufbau. Sobald das Spiel beginnt, können beliebig viele Abenteurer auf demselben Feld stehen.

- ✗ Wie entscheide ich in der Gefahrenphase, wohin ich die Kreatur bewege? In welcher Reihenfolge interagiert der Kaijū mit Spielelementen?

Während der Gefahrenphase deines Zuges triffst du alle Entscheidungen und bestimmst auch die Reihenfolge der Interaktionen.

- ✗ Was passiert, wenn ich durch den Effekt eines Inselplättchens eine Kreatur auf ein Feld mit einem Kaijū stellen muss?

Die Kreatur kommt nicht ins Spiel, außer es handelt sich um einen Kaijū. In diesem Fall vertreibt er den Kaijū, der zuerst auf dem Feld stand.

- ✗ Was passiert, wenn ich den Effekt „Floß“ aufdecke und der Floß-Vorrat ist leer?

Bewege in diesem Fall ein leeres Floß, das bereits auf dem Spielplan ist, auf dieses Feld. Gibt es keine leeren Flöße, passiert nichts.

- ✗ Was passiert, wenn ein Floß auf ein Feld mit mehr Abenteurern zieht, als Platz auf dem Floß vorhanden ist?

Das kommt nicht oft vor, aber in diesem Fall entscheidet die Person, die am Zug ist, welche Abenteurer auf das Floß gesetzt werden.

- ✗ Kann ich die Fähigkeit „Delfin“ nutzen, um einen Abenteurer von einem Inselplättchen oder einem Floß auf ein Wasserfeld zu bewegen?

Nein. Delfine schwimmen im Meer. Du kannst nur schwimmende Abenteurer bewegen.

- ✗ Wenn ich die Fähigkeit „Gefahrenwürfel“ nutze, werfe ich dann trotzdem den Gefahrenwürfel in der Gefahrenphase?

Ja!

- ✗ Wenn ich die Fähigkeit „Abwehr“ nutze, sind meine Abenteurer trotzdem von der Interaktion mit der Kreatur betroffen?

Nein! Alle Abenteurer und/oder Flöße auf dem Feld mit der Kreatur werden verschont und bleiben auf dem Feld.

- ✗ Kann ich die Fähigkeit „Abwehr“ nutzen, um mehr als eine Kreatur zu entfernen?

Nein. Du kannst 1 „Abwehr“ nur für 1 Kreatur nutzen.

- ✗ Kommen entfernte Kreaturen und Flöße komplett aus dem Spiel?

Nein. Entfernte Kreaturen und Flöße werden in den Vorrat neben den Spielplan gelegt und können durch Inselplättchen wieder auf den Spielplan kommen.



HIER GIBT ES WEITERE INFOS!

Erklärungen der Inselplättchen

INSELPLÄTTCHEN MIT EFFEKTEN

(werden sofort ausgeführt)



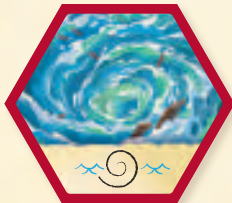
Grüne Kreatur: Stelle 1 **Hai** auf dieses Feld. Sind alle Haie auf dem Spielplan, bewege einen auf dieses Feld.
Verteilung der Plättchen: x3 x3



Blaue Kreatur: Stelle 1 **Kaijū** auf dieses Feld. Sind beide Kaijū auf dem Spielplan, bewege einen auf dieses Feld.
Verteilung der Plättchen: x3 x2



Floß: Stelle 1 Floß auf dieses Feld.
Verteilung der Plättchen: x1 x3



Strudel: Entferne alle Spielelemente (Abenteurer, Kreaturen und Flöße) von diesem und allen angrenzenden Wasserfeldern.
Verteilung der Plättchen: x2 x4



Vulkan: Entferne alle Spielelemente (Abenteurer und Kreaturen) von diesem Feld. Lege dieses Plättchen anschließend auf sein Feld zurück, mit der Vulkan-Seite nach oben. Dieses Feld kann nicht mehr betreten werden.
Zur Erinnerung: Sobald der 3. Vulkan aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort!
Verteilung der Plättchen: x4

INSELPLÄTTCHEN MIT FÄHIGKEITEN

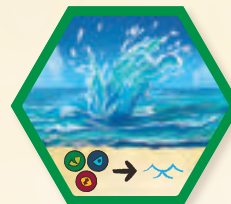
(werden verdeckt behalten und in einer folgenden Aktionsphase genutzt)



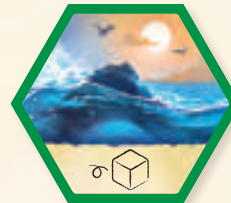
Paddel: Bewege 1 leeres Floß oder 1 Floß, das du kontrollierst, um 1 oder 2 Felder.
Verteilung der Plättchen: x2



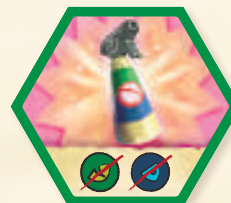
Delfin: Bewege 1 deiner schwimmenden Abenteurer um 1 oder 2 Wasserfelder. Diese Bewegung darf auf einem Landfeld oder Floß enden.
Verteilung der Plättchen: x3 x1



Tauchen: Bewege 1 beliebige Kreatur auf dem Spielplan auf ein beliebiges leeres Wasserfeld.
Verteilung der Plättchen: x2



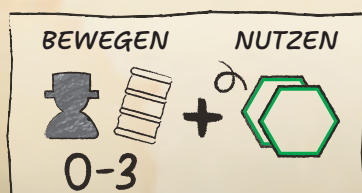
Gefahrenwürfel: Wirf den Gefahrenwürfel und bewege die entsprechende Kreatur nach ihren Bewegungsregeln.
Verteilung der Plättchen: x2 x2



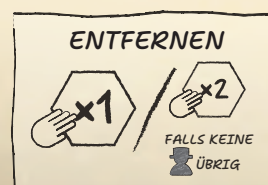
Abwehr: Du kannst diese **Fähigkeit** jederzeit nutzen, wenn einer deiner Abenteurer auf demselben Feld wie ein **Hai** oder **Kaijū** steht. Entferne die Kreatur vom Spielplan.
Verteilung der Plättchen: x2 x1

Dein Zug

Aktionsphase



Überflutungsphase



Gefahrenphase

