

SURVIVE THE ISLAND

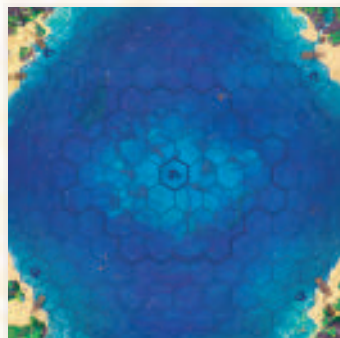
Ekspedisi Anda untuk menemukan harta berjalan dengan baik...sampai Anda mendengar guncangan dan gempa disekeliling area. Gunung berapi terbangun dari istirahatnya, dan beberapa **Creatures** besar ikut meramaikan suasana!

Pulau perlahan-lahan tenggelam. Saat nya untuk melarikan diri dengan harta sebanyak-banyaknya! Anda tidak akan selamat sebelum mencapai daratan baru.

Ternyata petualang lainnya juga berusaha melarikan diri, dan tampaknya Anda harus berebut rakit yang sedikit jumlahnya. Larilah dari gunung berapi dan **Creatures** besar didalam laut atau hutan, namun terutama , juga berhati-hatilah terhadap petualang lainnya!
Survival knows no rules!

KOMPONEN

--> 1 Papan Permainan



--> 40 Island Tiles:
16 Pantai, 16 Hutan, dan
8 Gunung



--> 50 Petualang (10 per
warna), dengan nilai
harta 1, 2, 3, 4, or 5



--> 13 Creatures (5 Naga
Laut, 6 Hiu, 2 Kaiju)



--> 12 Rakit, masing-masing
dapat menampung 3
Petualang



--> 5 Game Aid
(1 per warna)



--> 1 Dadu Creatures



TUJUAN PERMAINAN

Di *Survive the Island*, Anda mengatur 10 Petualang untuk melarikan diri dari pulau. Setiap Petualang memiliki harta yang masing-masing nilainya tertulis dibagian bawah.

Selamatkan harta sebanyak-banyak nya dan pastikan para *Creatures* tidak menangkap mereka dalam perjalanan ke *Rescue Islands*! Segera sebelum 3 dari 4 gunung berapi meletus!



PENGATURAN PERMAINAN

Orang yang terakhir berhasil keluar dari sebuah pulau ditentukan sebagai Pemain Pertama.

- 1 Untuk membuat *Departure Island*, kocok semua *Island Tiles* dan letakkan secara acak dengan gambar pemandangan face up didalam batas garis yang tercetak di papan. Dilarang melihat sisi lain dari *tiles* tersebut.
- 2 Letakkan Naga Laut di area papan permainan dengan tanda . Letakkan Kaiju dan Hiu di samping papan permainan

- 3 Setiap pemain menentukan warna dan mengambil Petualang, *Game Aid* dengan warna yang sesuai, dan 2 Rakit. Letakkan sisa Rakit yang tidak terpakai di samping papan permainan.

2-player games: Setiap pemain memilih 2 warna, mengambil 20 Petualang, 2 *Game Aid* sesuai warna pilihan, dan 4 Rakit

- 4 Searah jarum jam, setiap pemain bergiliran meletakkan Petualang di *Island Tiles* yang kosong sampai seluruh Petualang dari setiap pemain berada di *Departure Island*.

Setelah permainan dimulai, pemain tidak dapat melihat kembali nilai harta yang tertulis di setiap Petualang! Cobalah untuk mengingat nilai harta setiap Petualang ketika meletakkannya!

5-player games: Setelah 40 *Island Tiles* terpenuhi, letakkan sisa Petualang di *Island Tiles* yang hanya memiliki satu Petualang diatasnya.

- 5 Secara bergiliran, letakkan 1 Rakit di area air yang kosong disebelah *Departure Island*. Lanjutkan sampai setiap pemain selesai meletakkan semua Rakit-nya.

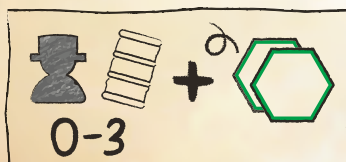


CARA BERMAIN

Permainan berjalan searah jarum jam, satu giliran pemain terdiri dari 3 fase:

1. Action

Pindahkan Petualang dan/atau Rakit dan memakai **Tile Abilities** (halaman 4).



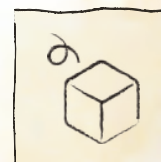
2. Rising Waters

Pindahkan satu Island Tiles dan lihat sisi belakangnya.



3. Creatures

Kocok dadu dan gerakkan Creatures.



Setelah 3 fase tersebut, giliran pemain berikutnya dapat dimulai.

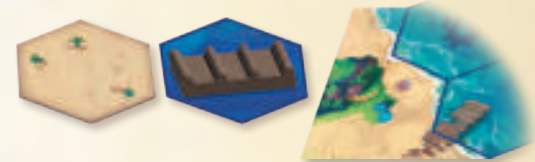
1. Action

A. PERGERAKAN

Didalam fase Action, apabila masih memiliki Petualang, Anda dapat melakukan maksimal 3 pergerakan yang dapat dibagi antara Rakit atau Petualang Anda.

--> Pergerakan Petualang di darat

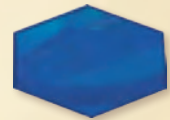
Setiap pergerakan Petualang harus dimulai **DAN** diakhiri di *Island Tiles*, Rakit atau *Rescue Island*.



--> Pergerakan Petualang dengan berenang

Setiap pergerakan Petualang harus dimulai **ATAU** diakhiri di area air.

⚠ Setiap Petualang hanya dapat berenang satu kali didalam air di setiap gilirannya.



--> Pergerakan Rakit

Gerakkan Rakit yang kosong atau Rakit yang Anda kontrol ke area air yang bersebelahan dan tidak terdapat Rakit.

⚠ Untuk mengontrol Rakit, Anda harus setidaknya memiliki jumlah Petualang yang sama dengan pemain lain didalam Rakit yang sama..



Note: Ketika Petualang berada di area yang sama dengan sebuah Rakit, letakkan Petualang tersebut dialam Rakit apabila masih ada tempat.

B. PEMAKAIAN ABILITIES

Selain pergerakan di fase Action, Anda juga dapat menggunakan sejumlah *Ability Tiles* dengan membuang dan mengaktifkan efek ability-nya.

Anda mendapat *Abilities* di fase *Rising Water*. (halaman 5).



Contoh fase Action:

Anna menggerakan Petualang dengan berenang ke *Island Tiles* ①, dan berlanjut ke Rakit terdekat ②. Lalu menggerakan Petualang lain dengan berenang ke sebuah Rakit ③. Anna menggunakan *Paddle Ability* (Ability Tile) untuk menggerakan sebuah Rakit sebanyak 2 area.



Rescue Island

2. Rising waters

Ambil *Island Tiles* yang paling tipis terdahulu yang berada di papan permainan. Masing-masing jenis *Island Tiles* akan perlahan menghilang:

Dimulai dari *Island Tiles* Pantai , kemudian Hutan , dan berakhir dengan Gunung .

Apabila ada Petualang atau *Creatures* pada tiles yang diambil, letakkan mereka di area air tempat tiles tersebut berada.

Secara tersembunyi, Anda dapat melihat bagian belakang tiles yang Anda ambil.

✗ Apabila tiles adalah sebuah **Effect** , segera aplikasikan efeknya dan buang tiles tersebut.

Pengecualian: Selain dari efeknya, *Tiles Gunung Berapi* tetap berada di papan permainan dan merupakan pertanda akan berakhirnya permainan. Permainan berakhir disaat 3 *Tiles Gunung Berapi* terbuka.

✗ Apabila tiles adalah sebuah **Ability** , Simpan tiles tersebut dan tiles dapat digunakan di fase Action berikutnya.

Pengecualian: Anda tidak harus menggunakan *Repellent Tiles* di giliran Anda untuk melawan serangan dari lawan.

Daftar *Effect* dan *Ability* dapat dilihat di halaman 8.



Apabila tidak ada Petualang yang dapat diselamatkan di awal giliran, anda dapat mengambil 2 tile di fase *Rising Waters*.



TIDAK
TERSISA

3. Creatures



Lempar Dadu *Creatures*, apabila *Creatures* yang muncul berada di papan permainan, Anda harus menggerakannya (sesuai peraturan di halaman 6).

Note: Naga Laut berada di papan permainan sejak pengaturan permainan. Hiu dan Kaiju akan diletakkan berdasarkan hasil efek dari *Creature Tile*.



AKHIR PERMAINAN

Permainan berakhir bila tidak ada Petualang yang harus diselamatkan atau Gunung Berapi ketiga  terbuka.

Note: Apabila berakhir karena erupsi Gunung Berapi ketiga, Petualang yang belum ditolong tidak menghasilkan poin.

Hitung nilai harta yang Anda dapatkan dari Petualang yang tertolong. Pemain dengan harta terbanyak memenangkan permainan. Para pemain yang berimbang hasilnya berbagi kemenangan ini!

Contoh perhitungan skor final:

Jane menolong 5 Petualang (3 Petualang lain tereliminasi), Ketika Gunung Berapi ketiga terbuka, 2 Petualang yang tersisa di Rakit tereliminasi karena Jane tidak dapat menolong mereka ke *Rescue Island*. Final skor Jane adalah $4+5+1+2+4 = 16$ poin.



CREATURES : PERGERAKAN DAN INTERAKSI

Setiap Creature berinteraksi dengan elemen spesifik yang berada di sebuah area.

Interaksi ini terjadi apabila:

1. **Creatures bergerak** kedalam area yang memiliki elemen tersebut.
2. **Elemen bergerak** kedalam area yang memiliki Creatures didalamnya.
3. **Creatures masuk ke permainan** melalui efek Creature Tile (halaman 8) dan diletakkan di area dengan elemen didalamnya.

Apabila Creatures meng-eliminasi Petualang atau Rakit, letakkan petualang (tampa melihat nilai hartanya) dan rakit tersebut di samping papan permainan.



Creatures segera mengakhiri pergerakan-nya apabila masuk kedalam area dengan satu atau lebih Elemen yang berinteraksi dengan-nya.



Jarak Gerak: 1 Area air.

Interaksi: Eliminasi Rakit dan semua Petualang (termasuk Perenang).



Jarak Gerak: 1 atau 2 Area air.

Interaksi: Eliminasi Perenang.

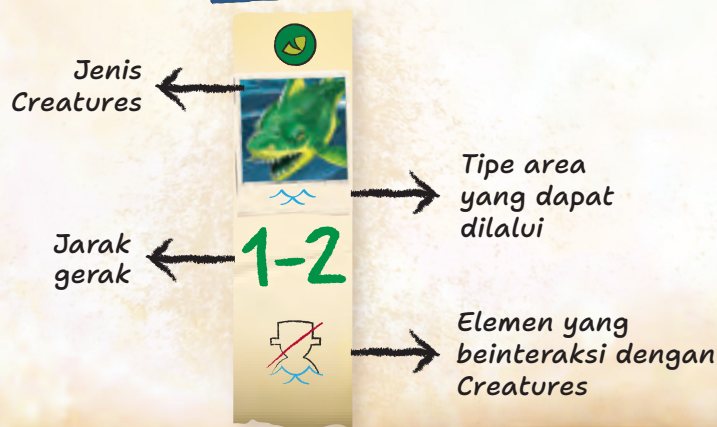


Jarak Gerak: 1 atau 2 Area air dan/atau darat.

Interaksi: Eliminasi Rakit, mendorong Petualang ke area sebelah, dan menggerakkan Creatures lain sesuai dengan jarak gerak-nya.

Note: Beberapa Creatures dapat berada didalam area yang sama, terkecuali Kaiju. Tidak ada hal lain dapat masuk ke area dengan Kaiju kecuali Kaiju lain (menggantikan Kaiju pertama).

ANATOMI PLAYER AID



Legenda:



Semua Petualang tereliminasi



Semua Rakit tereliminasi



Kaiju mendorong Petualang ke area sebelah dan menggerakkan Creatures sesuai dengan aturan gerak-nya



Perenang adalah Petualang yang berada di dalam air.

Hanya Perenang yang tereliminasi



Area air



Area darat

FAQ

- ✗ Apakah saya dapat melihat contoh pergerakan Petualang yang valid dalam satu giliran?

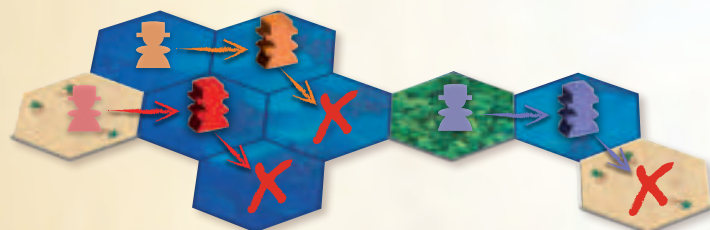
Ya!

Dalam contoh ini, setiap warna mewakili giliran yang berbeda.

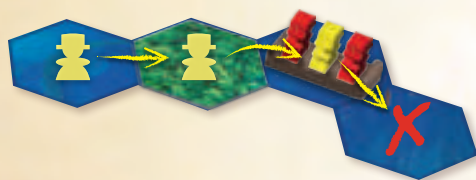
Pergerakan valid:



Pergerakan non-valid:



Petualang hanya dapat bergerak dengan berenang satu kali setiap giliran.



Petualang kuning tidak dapat berenang ke area air atau menggerakkan Rakit karena tidak memiliki kontrol Rakit tersebut..

- ✗ Dapatkah saya menggerakkan Petualang ke dalam area dengan Petualang lain?

Ya! Batasan 1 Petualang setiap area hanya berlaku di saat Pengaturan Permainan. Ketika permainan dimulai, tidak ada limit jumlah Petualang didalam satu area.

- ✗ Di fase **Creatures**, bagaimana saya memutuskan kemana **Creatures** bergerak? Bagaimana urutan Kaiju berinteraksi dengan elemen?

Pemain aktif berhak memilih dan memutuskan bagaimana interaksi dan urutannya.

- ✗ Apa yang terjadi apabila saya meletakkan **Creatures** via efek **Creature Tiles** ke dalam area dengan Kaiju?

Creatures tidak dapat masuk ke dalam area tersebut, kecuali dia adalah Kaiju. Kaiju tersebut segera mengganti **Creatures** lain didalam area itu.

- ✗ Apa yang terjadi apabila tidak ada Rakit yang tersisa di supply ketika saya membuka **Raft Tile**?

Letakkan Rakit kosong ke dalam area tersebut. Apabila tidak ada Rakit kosong, tidak ada efek yang terjadi.

- ✗ Apa yang terjadi bila Rakit masuk ke area dengan jumlah Petualang melebihi kapasitas Rakit tersebut?

Jarang terjadi! Pemain aktif berhak menentukan Petualang mana yang naik ke dalam Rakit.

- ✗ Dapatkah menggunakan **Dolphin Tile** untuk menggerakkan Petualang dari **Island Tiles** atau Rakit kedalam area air?

Tidak, **Dolphins** hanya dapat digunakan di area air oleh Perenang.

- ✗ Bila saya memakai **Ability** dari **Creature Tile**, apa saya tetap melempar Dadu **Creatures** di fase **Creatures**?

Ya!

- ✗ Bila saya menggunakan **Repellent**, apakah Petualang saya masi berinteraksi dengan **Creatures** tersebut?

Tidak! Semua Petualang dan Rakit tidak terpengaruh dan tetap berada di area tersebut.

- ✗ Dapatkah **Repellent** mengusir lebih dari satu **Creatures** ?

Tidak, hanya 1 **Creatures** yang dapat terpengaruh oleh 1 **Repellent**.

CREDITS

Game design: Julian Courtland-Smith

Development: L'Atelier

Art: Mr. Cuddington

Additionnal art: Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umeshu Lovers

Rules layout: Good Heidi (EN), Seliana (IDN)

© Asmodee Group 2024. All rights reserved.



Deskripsi Tile

TILE DENGAN EFFECTS

(Segera digunakan)



Creature Hijau: Letakkan *Hiu* di area ini. Apabila semua Hiu sudah terpakai, gerakkan Hiu yang sudah ada di permainan ke dalam area.

Distribusi tile: x3 x3



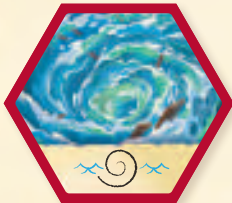
Creature Biru: Letakkan *Kaiju* di area ini. Apabila semua Kaiju sudah terpakai, gerakkan Kaiju yang sudah ada di permainan ke dalam area.

Distribusi tile: x3 x2



Raft: Letakkan Rakit ke area ini.

Distribusi tile: x1 x3



Whirlpool: Eliminasi semua Elemen (Petualang, Creatures, dan Rakit) yang berada di area ini dan sekelilingnya (adjacent).

Distribusi tile: x2 x4



Gunung Berapi: Eliminasi semua Elemen (Petualang, Creatures, dan Rakit) yang berada di area ini. Biarkan tile Gunung Berapi di area tersebut secara face up. Area ini tidak dapat diakses.

Pengingat: Permainan berakhir disaat Gunung Berapi ketiga terbuka!

Distribusi tile: x4

TILE DENGAN ABILITY

(disimpan dan digunakan di fase Action selanjutnya)



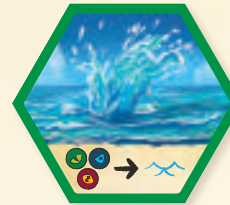
Paddles: Gerakkan Rakit kosong atau Rakit yang anda kontrol sebanyak 1-2 area.

Distribusi tile: x2



Dolphin: Gerakkan Perenang Anda sebanyak 1-2 area air. Gerakan ini dapat berakhir di darat atau Rakit.

Distribusi tile: x3 x1



Dive: Gerakkan Creature pilihan Anda ke area air yang kosong pilihan Anda.

Distribusi tile: x2



Creature die: Lempar Dadu Creatures dan lakukan pergerakan Creatures yang sesuai dengan jenis Creatures.

Distribusi tile: x2 x2



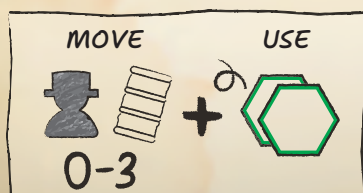
Repellent: Anda dapat menggunakan Tile ini apabila ada Petualang yang berada di area yang sama dengan *Hiu* atau *Kaiju*.

Eliminasi Creatures tersebut dari papan permainan.

Distribusi tile: x2 x1

Pengingat Giliran Pemain

Action



Rising Waters



Creatures

