

SURVIVE THE ISLAND

La expedición en busca de tesoros iba viento en popa hasta que de repente empezaste a oír estruendos y sentir temblores por toda la isla. Después de una siesta de más de un siglo, los volcanes han decidido entrar en erupción, y parece ser que unas enormes y ancestrales criaturas quieren unirse a la fiesta...

Y encima la isla se está hundiendo lentamente en el mar. ¿Necesitas más señales? ¡Es hora de largarse con todo el botín que puedas! ¡Hasta que no encuentres tierra firme tu vida correrá peligro!

Y, por si fuera poco, quedan pocas balsas y no estás solo en esta isla. ¡Todo el mundo quiere escapar!

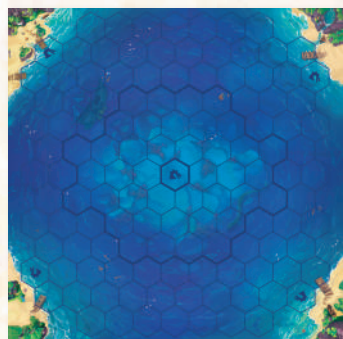
Aléjate de los volcanes y huye de las criaturas que acechan bajo el mar y en las profundidades de la jungla, pero, sobre todo, no te fíes de las demás expediciones... ¡Todas juegan sucio!



asmodee

CONTENIDO

--> 1 tablero



--> 40 fichas de Terreno:
16 de Playa, 16 de Jungla
y 8 de Montaña



--> 50 Supervivientes (10 por
color), con valor en
tesoros de 1, 2, 3, 4 o 5



--> 13 Criaturas
(5 Serpientes marinas,
6 Tiburones, 2 Kaiju)



--> 12 Balsas con capacidad
para 3 Supervivientes
cada una



--> 5 Ayudas de juego
(1 por color)



--> 1 dado de Criatura



OBJETIVO

En *Survive the Island* diriges a un equipo de 10 Supervivientes que huyen de una isla que empieza a hundirse. Cada Superviviente carga con un tesoro cuyo valor se indica en su base.

Evita a todas las Criaturas con las que te cruces y recupera tantos tesoros como puedas llevando a tus Supervivientes a tierra firme... ¡Y todo eso antes de que entren en erupción los tres volcanes de la isla!



PREPARACIÓN

La última persona que haya regresado sana y salva de una isla será la Superviviente inicial.

1 Para formar la isla, baraja las fichas de Terreno y colócalas bocarriba al azar (mostrando el tipo de terreno y sin mirar su reverso) dentro del contorno impreso del tablero.

2 Pon las Serpientes marinas en las casillas con y deja los Kaiju y los Tiburones a un lado del tablero.

3 Cada participante toma las 10 fichas de Superviviente y la Ayuda de juego del color que elija, además de 2 Balsas. Deja las Balsas que sobren a un lado del tablero.

Partidas a 2: *elegid 2 colores por participante (esos colores contarán como un solo color a efectos de juego) y tomad las 20 fichas de Superviviente y las Ayudas de juego correspondientes para que os sirva de recordatorio. Tomad también 4 Balsas.*

4 Cada participante, en sentido horario, elige por turnos a uno de sus Supervivientes y lo coloca en una ficha de Terreno vacía hasta que todo el mundo haya colocado a todos sus Supervivientes en la isla.

Intenta memorizar el valor en tesoros de cada Superviviente que coloques en la isla, ya que una vez empieza la partida no podrás consultarlo más.

Partidas a 5: *una vez ocupadas las 40 fichas de Terreno de la isla, colocad las fichas de Superviviente restantes en fichas de Terreno que contengan solamente otra ficha de Superviviente.*

5 Colocad por turnos 1 Balsa en una casilla de Agua vacía adyacente a una ficha de Terreno de la isla hasta que todo el mundo haya colocado sus Balsas.

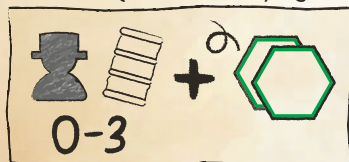


CÓMO JUGAR

Los turnos se suceden en sentido horario y están divididos en 3 fases:

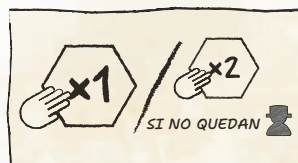
1. Acción

Mueve Supervivientes y/o Balsas y usa las **Capacidades** de tus fichas de Terreno (consulta la página 4).



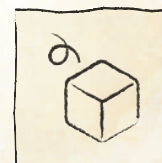
2. Aumenta el nivel del mar

Retira una ficha de Terreno y consulta su reverso.



3. Criaturas

Tira el dado y mueve una Criatura.



Cuando completes las 3 fases tu turno finaliza.

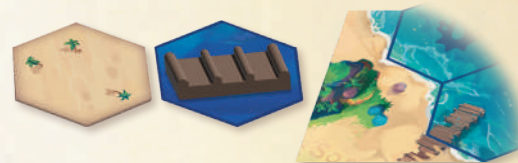
1 Acción

A. MOVER

Durante la fase de Acción, y si todavía tienes Supervivientes por salvar, puedes realizar hasta 3 movimientos de una casilla, repartidos como quieras entre las Balsas y tus Supervivientes.

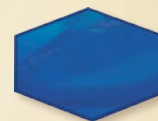
--> Mover tu Superviviente a pie

La casilla inicial Y final de tu Superviviente es una ficha de Terreno, una Balsa o Tierra firme.



--> Mover tu Superviviente a nado

La casilla inicial O final de tu Superviviente es una casilla de Agua.



⚠ Tus Supervivientes solo pueden moverse a nado una vez por turno.

--> Mover una Balsa

Mueve una Balsa vacía o una que controles a una casilla de Agua adyacente que no contenga otra Balsa.

⚠ Para poder controlar una Balsa debes tener a bordo de esa Balsa más Supervivientes que tus oponentes.



Atención: siempre que haya espacio libre en una Balsa deberás subir cualquier Superviviente que se encuentre en la misma casilla que la Balsa.

B. USAR CAPACIDADES

Además de tus movimientos, y en cualquier momento de la fase de Acción, puedes descartar todas aquellas fichas de Capacidad que quieras para aplicar su efecto.

Obtienes fichas de Capacidad durante la fase Aumenta el nivel del mar (consulta la página 5).



Ejemplo de una fase de Acción:

Ana mueve una de sus fichas de Superviviente a nado hasta una ficha de Terreno de la isla ①, y de allí a pie hasta una Balsa que se encuentra en una casilla adyacente ②.

A continuación, mueve otra de sus fichas de Superviviente a nado hasta otra Balsa ③ y usa su ficha de Capacidad Remos (REM-2) para mover la Balsa hasta 2 casillas.



Tierra firme

2. Aumenta el nivel del mar

Retira una ficha de Terreno a tu elección de entre las fichas más finas que queden en el tablero para que la isla desaparezca gradualmente. El orden de fichas de Terreno que se pueden elegir debe ser:

En primer lugar, las fichas de Playa , cuando ya no queden, las fichas de Jungla , y cuando estas se terminen, las fichas de Montaña .

Si había Supervivientes o Criaturas en la ficha de Terreno elegida, colócalas en la casilla de Agua que acabas de revelar.

A continuación, mira en secreto el reverso de la ficha de Terreno que has retirado.

X Si la ficha de Terreno es un Efecto , aplica de inmediato sus reglas y descártala.

Excepción: además de su efecto, las fichas de Volcán permanecen en su casilla y activan la cuenta atrás para el final de la partida. La partida termina cuando se descubre la tercera ficha de Volcán.

X Si la ficha de Terreno es una Capacidad , guárdala bocabajo para usarla durante una de tus fases de Acción.

Excepción: no necesitas esperar a tu turno para usar la ficha de Capacidad Repelente y así poder defenderte de un ataque.

Puedes consultar la lista de Efectos y Capacidades en la página 8.



Si no te quedan Supervivientes que rescatar al principio de tu turno, retira 2 fichas de Terreno en lugar de 1 durante la fase Aumenta el nivel del mar.



SI NO QUEDAN 

3. Criaturas



Tira el dado de Criatura. Si el resultado de la tirada muestra una Criatura que se encuentre en el tablero, debes moverla (consulta Criaturas: Movimientos e interacciones en la página 6).

Atención: las Serpientes marinas están en el tablero desde el inicio de la partida.

Los Tiburones y los Kaiju irán apareciendo al aplicar el efecto de determinadas fichas.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando no quedan Supervivientes que rescatar o cuando se revela el tercer Volcán .

Atención: si la partida termina debido a la aparición del tercer Volcán, cada Superviviente sin rescatar tiene un valor de 0 tesoros.

Sumad los valores de tesoro de cada Superviviente que hayáis salvado. Quien consiga más puntos de tesoro gana la partida. En caso de empate, ¡no quedará otra que compartir la victoria!

Ejemplo de puntuación final:

Aunque Juana logró rescatar a 5 Supervivientes, también perdió a 3 por el camino. Al terminar la partida, por culpa del tercer Volcán, todavía tenía 2 Supervivientes en una Balsa. Como no se encuentran en tierra firme, Juana no puede contar su valor en tesoros. Su puntuación final es de $4 + 5 + 1 + 2 + 4 = 16$ puntos.



CRIATURAS: MOVIMIENTOS E INTERACCIONES

Cada Criatura interactúa con determinados elementos de una casilla.

Esa interacción se da cuando:

1. La Criatura entra en una casilla ocupada por esos elementos.
2. Esos elementos entran en una casilla ocupada por la Criatura.
3. La Criatura entra en juego en una casilla ocupada por esos elementos debido al efecto de una ficha (consulta la página 8).

Cuando una Criatura elimine una ficha de Superviviente o una Balsa, pon los componentes a un lado del tablero. No mires el valor de tesoro de las fichas de Supervivientes eliminadas.



Las Criaturas terminan de inmediato su movimiento en el momento en el que entren en una casilla ocupada por elementos con los que pueda interactuar.



Movimiento: 1 casilla

Interacción: elimina Balsas y Supervivientes (en Balsas o nadando).



Movimiento 1 o 2 casillas de Agua.

Interacción: elimina Supervivientes nadando.



Movimiento: 1 o 2 casillas de cualquier tipo.

Interacción: elimina Balsas, empuja Supervivientes a casillas adyacentes (no necesariamente a la misma) y desplaza a otras Criaturas siguiendo sus reglas de movimiento.

Atención: una casilla puede estar ocupada por varias Criaturas siempre y cuando ninguna de ellas sea un Kaiju. Nada puede entrar en una casilla ocupada por un Kaiju a excepción de otro Kaiju. Si eso sucede, el primer Kaiju sale desplazado de la casilla.

AYUDAS DE JUEGO



Legenda:



Elimina a cualquier Superviviente



Elimina todas las Balsas



El Kaiju empuja Supervivientes a casillas adyacentes y desplaza Criaturas siguiendo sus reglas de movimiento.



Supervivientes en una casilla de Agua que no estén a bordo de una Balsa

Solo elimina Supervivientes nadando



Casilla de Agua



Cualquier casilla que no sea de Agua

PREGUNTAS FRECUENTES

- ✗ ¿Puedo ver algún ejemplo de movimientos que puedo o no hacer en mi turno?

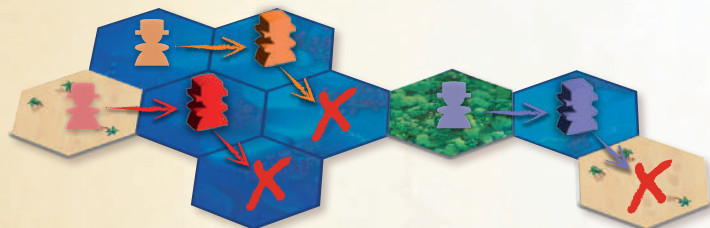
¡Sí!

En los siguientes ejemplos cada color representa un turno distinto.

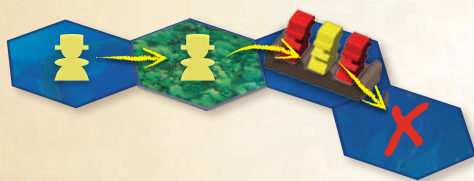
Turno correcto:



Turno incorrecto:



Recuerda que cada Superviviente solo puede nadar una vez por turno (sin contar Capacidades).



La ficha amarilla no puede seguir a nado (ya nadó ese turno) ni puede mover la Balsa (no la controla).

CRÉDITOS

Diseño: Julian Courtland-Smith / Desarrollo: L'Atelier / Diseño artístico: Mr. Cuddington / Diseño artístico adicional: Cloé Dessolain, Stéphane Gantiez, Umesu Lovers / Maquetación: Good Heidi / Traducción: Moisés Busanya / Revisión: Natalia Delgado Mendoza

© Asmodee Group 2024. Todos los derechos reservados.

- ✗ ¿Puedo entrar en una casilla ocupada por otra ficha de Superviviente?

¡Sí! El límite de 1 ficha de Superviviente por casilla solo se aplica en la preparación. Durante la partida una casilla puede contener cualquier número de Supervivientes.

- ✗ ¿Cómo se decide hacia dónde debe moverse una Criatura durante la fase de Criaturas? ¿En qué orden interactúa el Kaiju con los elementos de una casilla?

La persona que juega su turno toma todas esas decisiones.

- ✗ ¿Qué ocurre si coloco una Criatura en una casilla ocupada por un Kaiju mediante el efecto de una ficha?

Recuerda que nada puede entrar en una casilla ocupada por un Kaiju a no ser que se trate de otro Kaiju, en cuyo caso el nuevo Kaiju desplaza al anterior.

- ✗ ¿Qué sucede si debo poner una Balsa en juego y no quedan Balsas en la reserva?

Mueve una Balsa vacía del tablero a esa casilla. Si no hay Balsas vacías, no sucede nada.

- ✗ ¿Qué sucede si una Balsa entra en una casilla con más Supervivientes que plazas en la Balsa?

Aunque es raro que eso suceda, la persona que juega su turno decide quién sube a la Balsa y quién no.

- ✗ ¿Puedo utilizar la ficha de Capacidad Delfín para mover una ficha de Superviviente de una ficha de Terreno o de una Balsa a una casilla de Agua?

No. Los Delfines están en el mar y solo las fichas de Supervivientes a nado pueden agarrarse a sus aletas.

- ✗ Si utilizo la ficha de Capacidad Dado de Criatura, ¿he de seguir tirando el dado en la fase de Criaturas?

¡Sí!

- ✗ Si uso el Repelente, ¿la Criatura sigue interactuando con mis Supervivientes antes de ser retirada?

¡No! Las Balsas y Supervivientes se salvan y permanecen en su casilla.

- ✗ ¿Puedo usar el Repelente para espantar a más de una Criatura?

No, no puedes. Solo puedes usar el Repelente para espantar a una Criatura (es decir, un Repelente por Criatura).



Bienvenido al extraordinario
Mundo de jugadores

Suscríbete y disfruta de
ventajas exclusivas

asmodee
players only

Descripción de las fichas

FICHAS CON EFECTOS

(Deben aplicarse de inmediato)



Criatura Verde: pon un **Tiburón** en esta casilla. Si no hay **Tiburones** en la reserva, mueve uno del tablero a esta casilla.
Distribución de fichas: x3 x3



Criatura Azul: pon un **Kaiju** en esta casilla. Si no hay **Kaiju** en la reserva, mueve uno del tablero a esta casilla.
Distribución de fichas: x3 x2



Balsa: pon una Balsa en esta casilla.
Distribución de fichas: x1 x3



Remolino: retira del tablero todos los elementos (Supervivientes, Criaturas y Balsas) que se encuentren en esta casilla y en las casillas de Agua adyacentes.
Distribución de fichas: x2 x4



Volcán: retira del tablero todos los elementos (Supervivientes y Criaturas) que se encuentren en esta casilla. Deja el Volcán en la casilla en la que se reveló, a partir de ahora nada puede entrar en esa casilla.
¡Recuerda que la partida termina en el momento en que se revele el tercer Volcán!
Distribución de fichas: x4

FICHAS CON CAPACIDADES

(Puedes conservar estas fichas para usarlas en futuras fases de Acción)



Remos: mueve una Balsa vacía o una Balsa que controles de 1 a 2 casillas.
Distribución de fichas: x2



Delfín: mueve una de tus fichas de Superviviente a nado de 1 a 2 casillas. Puedes terminar este movimiento en una Balsa, en tierra firme o en una ficha de Terreno.
Distribución de fichas: x3 x1



Inmersión: mueve cualquier Criatura del tablero a cualquier casilla de Agua vacía.
Distribución de fichas: x2



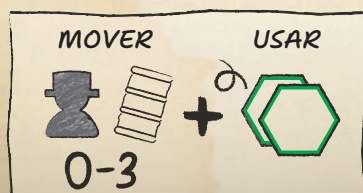
Dado de Criatura: tira el dado y mueve la Criatura que te salga en la tirada siguiendo sus reglas de movimiento.
Distribución de fichas: x2 x2



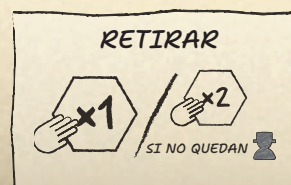
Repelente: puedes usar esta **Capacidad** en cualquier momento en que alguna de tus fichas de Superviviente se encuentre en la misma casilla que un **Tiburón** o que un **Kaiju**.
Retira del tablero la Criatura afectada.
Distribución de fichas: x2 x1

Fases de un turno

Acción



Aumenta el nivel del mar



Criaturas

