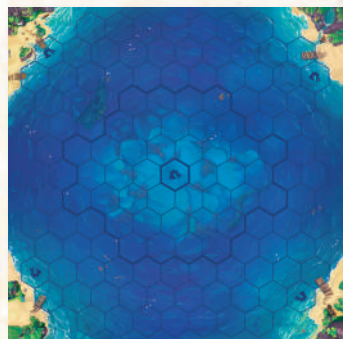


SURVIVE THE ISLAND

Je zoektocht naar de schatten van het eiland verliep voorspoedig, totdat alles om je heen plotseling begon te schudden. De vulkanen hebben besloten om te ontwaken uit een eeuwenlange sluimer en een aantal gigantische, oeroude monsters zijn ook van de partij... Het eiland zinkt nu langzaam in de zee. Er zit maar één ding op: je moet zo snel mogelijk het eiland verlaten en zo veel mogelijk buit meenemen! Je bent pas veilig als je weer aan land bent. Ondertussen proberen andere avonturiers ook te ontsnappen en zij lijken niet van plan om je aan boord van de schaarse vloten te laten. Ontsnap aan de vulkanen en de monsters die zich onderwater of diep in het bos verschuilen, maar pas vooral goed op voor de andere ontdekkingsreizigers... want wil je overleven, dan is het ieder voor zich!

SPELONDERDELEN

--> 1 spelbord



--> 40 eilandtegels: 16 stranden, 16 bossen en 8 bergen



--> 50 avonturiers (10 per kleur), met een schatwaarde van 1, 2, 3, 4 of 5



--> 13 monsters (5 zeeslangen, 6 haaien, 2 Kaiju's)



--> 12 vloten, met op elk vlot ruimte voor maximaal 3 avonturiers



--> 5 spelersoverzichten (1 per kleur)



--> 1 monsterdobbelsteen



DOEL VAN HET SPEL

In *Survive the Island* stuur je een team van 10 avonturiers aan dat van een zinkend eiland probeert te ontsnappen. Elke avonturier draagt een schat met zich mee, waarvan de bijbehorende waarde onderop staat.

Probeer zoveel mogelijk schatten te redden en zorg ervoor dat je avonturiers niet door monsters gepakt worden terwijl je ze naar veilige eilanden leidt... Doe dit allemaal voordat 3 van de 4 vulkanen uitbarsten!



VOORBEREIDING

De persoon die als laatste veilig en wel van een eiland is teruggekeerd, is de aangewezen startspeler.

- 1 Om het eiland te vormen schud je de eilandtegels en leg je deze vervolgens willekeurig binnen de dikgedrukte omlijnings op het bord, met het landschap naar boven en zonder de andere kant te bekijken.
- 2 Zet de zeeslangen op de bordvakjes waarop een  staat. Plaats de Kaiju's en de haaien naast het bord.
- 3 Elke speler kiest een kleur en neemt de bijbehorende 10 avonturiers, het spelersoverzicht en 2 vloten. Leg de overgebleven vloten naast het bord.

In een spel met 2 spelers: Kies ieder 2 kleuren - deze tellen samen als één kleur - en neem de bijbehorende 20 avonturiers, 2 spelersoverzichten om je kleuren te onthouden en 4 vloten.

- 4 Kies kloksgewijs om de beurt één van je avonturiers en plaats deze op een lege tegel, totdat iedereen alle avonturiers op het eiland geplaatst heeft.

Zodra het spel start, mag je niet langer de schatwaarde onderop je avonturiers bekijken! Probeer de waardes tijdens het neerzetten te onthouden.

In een spel met 5 spelers: Zodra alle 40 tegels bezet zijn, plaats je de resterende avonturiers op tegels waarop slechts 1 andere avonturier staat.

- 5 Plaats om de beurt 1 vlot op een leeg watervakje dat aan een eilandtegel grenst. Ga zo verder totdat je beide vloten geplaatst hebt.

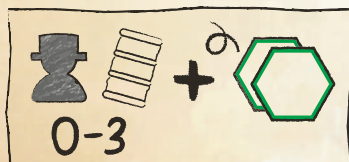


SPELVERLOOP

Het spel verloopt kloksgewijs. Een spelersbeurt bestaat uit 3 fases:

1. Actie

Verplaats avonturiers en/of vloten en gebruik de tegeleigenschappen (zie pagina 4).



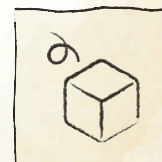
2. Hoogwater

Verwijder een eilandtegel van het bord en bekijk de achterkant.



3. Monsters

Gooi de dobbelsteen en verplaats een monster.



Zodra de 3 fases voltooid zijn, is de volgende speler aan de beurt.

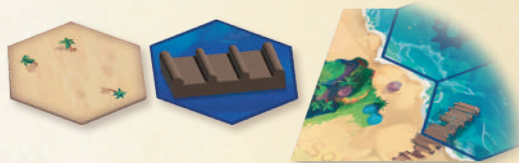
1 Actie

A. VERPLAATSINGEN

Zolang je nog steeds avonturiers over hebt om te redden, mag je tijdens de actiefase maximaal 3 verplaatsingen van 1 vakje uitvoeren, naar keuze te verdelen over de vloten en je avonturiers.

--> Een avonturier lopend verplaatsen

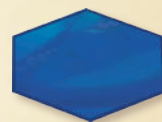
Het start- EN eindpunt van de avonturier moet een eilandtegel, een vlot of een veilig eiland zijn.



--> Een avonturier zwemmend verplaatsen

Het start- OF eindpunt van de avonturier moet een watervakje zijn.

⚠ Elke avonturier mag slechts eenmaal per beurt zwemmend verplaatst worden.



--> Een vlot verplaatsen

Verplaats een leeg vlot of een vlot dat jij bestuurt naar een aangrenzend watervakje zonder vlot.

⚠ Om een vlot te besturen moet je minstens evenveel avonturiers als je tegenstanders aan boord hebben.



Opmerking: Zodra een avonturier op hetzelfde vakje als een vlot belandt en er nog ruimte over is, wordt deze onmiddellijk aan boord gezet.

B. EIGENSCHAPPEN GEBRUIKEN

Naast je verplaatsingen, mag je op elk moment tijdens de actiefase het gewenste aantal eigenschaptegels gebruiken door deze af te leggen om het effect toe te passen.

Je kunt tijdens de hoogwaterfase eigenschappen krijgen (zie pagina 5).



Voorbeeld van een actiefase:

Tara verplaatst een avonturier zwemmend naar een eilandtegel **1** en vanaf daar lopend naar een aangrenzend vlot **2**. Daarna verplaatst ze een andere avonturier zwemmend naar een vlot **3**.

Ten slotte gebruikt ze de roeispanten-eigenschap (🚣) om een vlot 2 vakjes te verplaatsen.



Veilig eiland

2. Hoogwater

Verwijder een van de dunste eilandtegels die nog op het bord liggen. Op deze manier zullen de verschillende soorten tegels geleidelijk verdwijnen:

Eerst de strandtegels , dan de bostegels  en tenslotte de bergtegels .

Als er avonturiers of monsters op de gekozen tegel stonden, plaats je deze op het zojuist onthulde watervakje.

Bekijk in het geheim de achterkant van de tegel die je verwijderd hebt.

X Als het een effect  **is**, pas je dat effect onmiddellijk toe en leg je de tegel af.

Uitzondering: Vulkaantegels activeren naast het bijbehorende effect ook het aftellen naar het einde van het spel en blijven op hun plek liggen. Het spel eindigt zodra er 3 vulkanen onthuld zijn.

X Als het een eigenschap  **is**, bewaar je de tegel gedekt en gebruik je deze tijdens één van je volgende actiefases.

Uitzondering: Je hoeft niet op je beurt te wachten om de verdelgingstegel als reactie op de aanval van een tegenstander te gebruiken.

Kijk voor een overzicht met alle effecten en eigenschappen op pagina 8.



Als je aan het begin van je beurt geen avonturiers over hebt om te redden, verwijder je tijdens de hoogwaterfase 2 tegels in plaats van 1 tegel.



ALS ER GEEN
OVER
ZIJN

3. Monsters



Gooi de monsterdobbelsteen. Als het gegooide monster op het bord staat, moet je deze verplaatsen (zie Monsters: verplaatsingen en aanvallen op pagina 6).

Opmerking: Zeeslangen staan vanaf de voorbereiding op het bord. Haaien en Kaiju's worden pas toegevoegd zodra je het effect van de monstertegel toepast.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt **als er geen avonturiers over zijn om te redden of als er een 3e vulkaan**  wordt onthuld.

Opmerking: Als de uitbarsting van de 3^e vulkaan het einde van het spel activeert, scoor je 0 punten voor de avonturiers die je niet hebt kunnen redden.

De schatpunten die je verdiend hebt met het redden van avonturiers, tel je bij elkaar op. De speler met de meeste schatpunten wint het spel. Bij een gelijk aantal punten delen alle gelijkstaande spelers de overwinning!

Voorbeeld eindscore:

Karlijn heeft 5 avonturiers gered terwijl 3 anderen uitgeschakeld zijn. Als de 3^e vulkaan wordt onthuld, worden haar 2 overgebleven avonturiers op een vlot uitgeschakeld omdat ze hen niet op tijd naar de veilige eilanden heeft kunnen leiden.

Haar eindscore is $4+5+1+2+4 = 16$ punten.



MONSTERS: VERPLAATSINGEN EN AANVALLEN

Elk monster valt specifieke onderdelen aan die op het vakje van het monster staan.

Deze aanvallen vinden plaats als:

1. Het **monster** naar een vakje **verplaatst wordt** waarop deze onderdelen staan.
2. Deze **onderdelen** naar een vakje **verplaatst worden** waarop het monster staat.
3. Het **monster** wegens het effect van een monstertegel (zie pagina 8) **in het spel komt** en op een vakje wordt geplaatst waarop deze onderdelen staan.

⚠ Als een monster op een vakje komt waarop een of meer onderdelen staan die hij aanvalt, eindigt zijn verplaatsing onmiddellijk.

Als een monster een avonturier of een vlot uitschakelt, dan plaats je de avonturier of het vlot naast het spelbord. Bekijk in het geval van een avonturier niet de bijbehorende schatwaarde.



Zeeslang

Verplaatsing: 1 watervakje.

Aanval: Schakelt vloten en alle avonturiers (inclusief zwemmers) uit.



Haai

Verplaatsing: 1 of 2 watervakjes.

Aanval: Schakelt zwemmers uit.



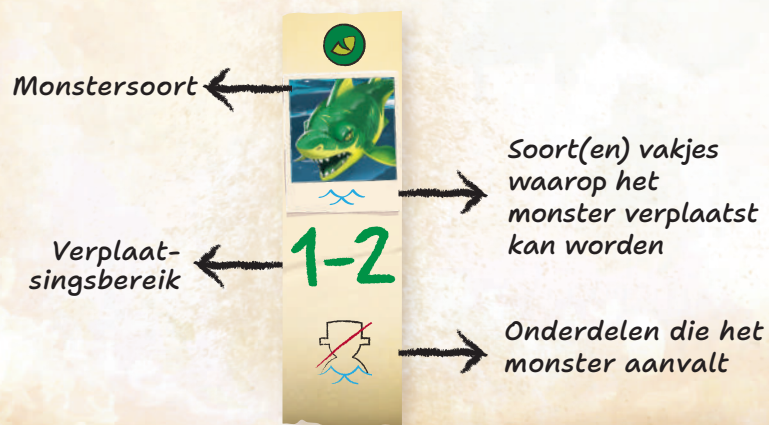
Kaiju

Verplaatsing: 1 of 2 water- en/of landvakjes

Aanval: Schakelt vloten uit, duwt avonturiers naar een willekeurig aangrenzend vakje (niet per se hetzelfde vakje) en verjaagt monsters volgens hun verplaatsingsregels.

Opmerking: Op hetzelfde vakje kunnen meerdere monsters staan, behalve Kaiju's. Niets kan op een Kaiju-vakje komen, behalve een andere Kaiju (waarbij deze de eerste Kaiju verjaagt).

TOELICHTING SPELERSOVERZICHT



Legenda:



Elke avonturier wordt uitgeschakeld



Vloten worden uitgeschakeld



De Kaiju duwt avonturiers naar aangrenzende vakjes en verjaagt monsters volgens hun verplaatsingsregels



Alleen zwemmers worden uitgeschakeld



Watervakje



Landvakje

Een zwemmer is een avonturier op een watervakje (niet op een vlot).

VEELGESTELDE VRAGEN

- ✗ Kan ik voorbeelden zien van verplaatsingen die ik wel of niet mag uitvoeren tijdens mijn beurt?

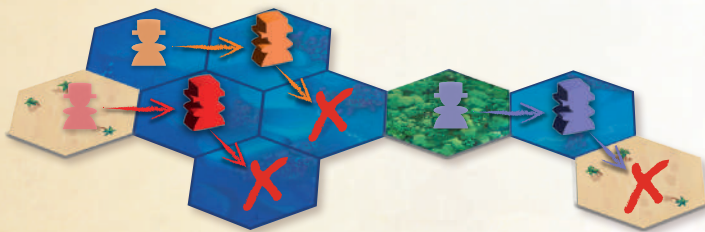
Jazeker!

In onderstaande voorbeelden stelt elke kleur een andere beurt voor.

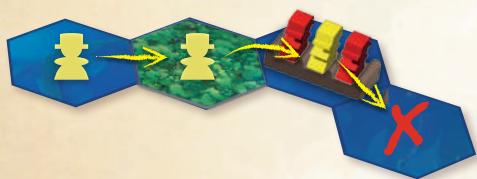
Geldige beurten:



Ongeldige beurten:



Elke avonturier mag slechts eenmaal per beurt zwemmend verplaatst worden (los van eigenschaptegels).



De gele avonturier kan niet zwemmend of via het vlot naar dit watervakje verplaatst worden, omdat hij het vlot niet bestuurt.

- ✗ Mag ik een avonturier naar een vakje verplaatsen waar al een andere avonturier staat?

Ja, dat mag! De limiet van 1 avonturier per vakje geldt alleen tijdens de voorbereiding. Zodra het spel gestart is, mag een onbeperkt aantal avonturiers op hetzelfde vakje staan.

- ✗ Hoe bepaal ik tijdens de monsterfase waar ik het monster heen moet verplaatsen? In welke volgorde valt de Kaiju onderdelen aan?

De actieve speler maakt alle keuzes en bepaalt ook de volgorde waarin de aanvallen plaatsvinden.

- ✗ Wat gebeurt er als ik wegens het effect van een monstertegel een monster op een vakje met een Kaiju zou moeten plaatsen?

Het monster kan niet in het spel komen, tenzij het zelf een Kaiju is. In dat geval verjaagt hij onmiddellijk de Kaiju die al op dit vakje stond.

- ✗ Wat gebeurt er als ik het effect van een vlottegel moet toepassen terwijl de voorraad vloten op is?

In dat geval mag je een leeg vlot dat al op het bord staat naar dit vakje verplaatsen. Als er geen lege vloten zijn, gebeurt er niets.

- ✗ Wat gebeurt er als een vlot op een vakje komt waarop meer avonturiers staan dan er beschikbare plekken aan boord zijn?

In dit zeldzame geval bepaalt de actieve speler wie er op het vlot mag.

- ✗ Mag ik de eigenschap van een dolfijntegel gebruiken om een avonturier van een eilandtegel of een vlot naar een watervakje te verplaatsen?

Nee, dat mag niet. Dolfijnen zijn in de zee en alleen zwemmers kunnen zich aan hun vinnen vasthouden wanneer ze langs zwemmen.

- ✗ Moet ik alsnog de dobbelsteen voor de monsterfase gooien als ik de eigenschap van een monsterdobbelsteentegel gebruik?

Ja!

- ✗ Worden mijn avonturiers alsnog aangevallen door het monster als ik een verdelger gebruik?

Nee! Alle avonturiers en/of vloten die op hetzelfde vakje als het monster staan, worden gespaard en blijven op dat vakje staan.

- ✗ Kan ik een verdelger gebruiken om meer dan 1 monster te verwijderen?

Nee, dat kan niet. Je mag slechts 1 verdelger tegen 1 monster gebruiken (oftewel 1 verdelger per monster).

CREDITS

Spelontwerp: Julian Courtland-Smith

Ontwikkeling: L'Atelier

Artwork: Mr. Cuddington

Extra artwork: Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umeshu Lovers

Vormgeving spelregels: Good Heidi

Vertaling: Kim Somberg, Marieke Versmissen en Stefan Meeuwssen

© Asmodee Group 2024. Alle rechten voorbehouden.

Tegelbeschrijvingen

TEGELS MET EFFECTEN

(Om onmiddellijk toe te passen)



Groen monster: Plaats een **haai** op dit vakje. Als alle haaien al op het bord staan, moet je er eentje naar dit vakje verplaatsen.

Tegelverdeling: x3 x3



Blauw monster: Plaats een **Kaiju** op dit vakje. Als beide Kaiju's al op het bord staan, moet je er eentje naar dit vakje verplaatsen.

Tegelverdeling: x3 x2



Vlot: Plaats een vlot op dit vakje.

Tegelverdeling: x1 x3



Draaikolk: Verwijder alle onderdelen (avonturiers, monsters en vloten) van dit vakje en alle aangrenzende watervakjes van het bord.

Tegelverdeling: x2 x4



Vulkaan: Verwijder alle onderdelen (avonturiers en monsters) van dit vakje van het bord. Laat de vulkaan hier opengedraaid liggen. Dit vakje is nu niet meer toegankelijk.

Let op: Als er een 3^e vulkaan wordt onthuld, eindigt het spel!

Tegelverdeling: x4

TEGELS MET EIGENSCHAPPEN

(Om te bewaren en tijdens een volgende actiefase te gebruiken)



Roeispanen: Verplaats een leeg vlot of een vlot dat jij bestuurt met 1 of 2 vakjes.

Tegelverdeling: x2



Dolfijn: Verplaats één van je zwemmers 1 of 2 watervakjes. Deze verplaatsing mag op een landvakje of een vlot eindigen.

Tegelverdeling: x3 x1



Duiken: Verplaats een monster naar keuze op het bord naar een leeg watervakje naar keuze.

Tegelverdeling: x2



Monsterdobbelsteen: Gooi de dobbelsteen en verplaats het bijbehorende monster volgens zijn verplaatsingsregels.

Tegelverdeling: x2 x2

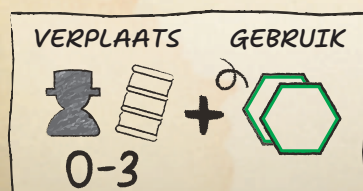


Verdelger: Je mag deze **eigenschap** op elk gewenst moment gebruiken als een van je avonturiers op hetzelfde vakje als een **haai** of een **Kaiju** staat. Verwijder het monster van het bord.

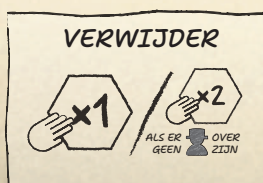
Tegelverdeling: x2 x1

Overzicht spelersbeurt

Actie



Hoogwater



Monsters

