

SURVIVE THE ISLAND



Din ekspedition for at finde øens skatte er godt undervejs, da du pludselig hører buldren og skælven omkring dig. Vulkanerne har besluttet sig for at vågne op fra en århundrede lang søvn, og nogle enorme fortidsvæsner har besluttet sig for at vågne op sammen med dem...

Øen er nu langsomt ved at synke ned under havets overflade. Det er dit tegn til at forlade øen med så mange skatte som muligt! Du er ikke i sikkerhed, før du er tilbage på fastlandet.

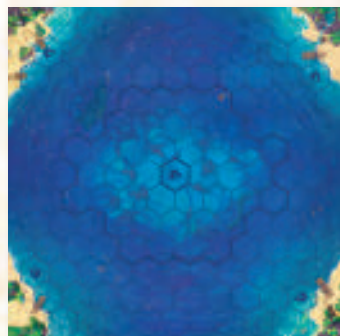
Andre grupper af eventyrere forsøger også at flygte, og de vil tydeligvis ikke lade dig tage en af de få tilgængelige tømmerflåder. Flygt fra vulkanerne og skabningerne, der lurker i havet omkring øen og dybt inde i skoven. Men pas især på de andre eventyrere ... og husk: I kampen om overlevelse gælder alle kneb!



asmodee

INDEHOLDER

--> 1 spilleplade



--> 40 ø-brikker: 16 strande, 16 skove og 8 bjerge



--> 50 eventyrere (10 i hver farve) med en værdi på 1, 2, 3, 4 eller 5



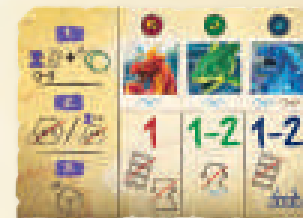
--> 13 skabninger (5 søslanger, 6 hajer, 2 kaiju-uhyrer)



--> 12 tømmerflåder med plads til 3 eventyrere hver



--> 5 spilleroversigter (1 i hver farve)



--> 1 skabningsterning



SPILLETS MÅL

I Survive the Island styrer du et hold på 10 eventyrere, der flygter fra en synkende ø. Hver eventyrer bærer på skatte, hvis værdi er vist på eventyrerens base.

Red så mange skatte som muligt, og sørg for, at dine eventyrere ikke bliver fanget af skabningerne, mens du forsøger at undslippe øen ... Helst inden 3 af de 4 vulkaner går i udbrud!



FORBEREDELSE

Den person, der sidst er vendt hjem i god behold fra en ø, bliver udpeget som startspiller.

- 1 For at bygge øen skal I blande ø-brikkerne og placere dem vilkårligt med billedsiden opad på felterne inden for den tykke streg. Kig ikke på bagsiden af brikkerne.
- 2 Placer søslangerne på felterne med . Placer kaiju-uhyrerne og hajerne ved siden af spillepladen.
- 3 Hver spiller vælger en farve og tager de 10 matchende eventyrere, spilleroversigten og 2 tømmerflåder. Placer de resterende tømmerflåder ved siden af spillepladen.

Spil med 2 spillere: Vælg 2 farver hver – de regnes som værende samme farve – og tag de 20 matchende eventyrere, 2 spilleroversigter (til at vise, hvilke farver I hver har) og 4 tømmerflåder.

- 4 I urets retning skiftes I til at placere en af jeres eventyrere på en ledig ø-brik, indtil alle har placeret alle deres eventyrere på øen.

Når spillet er begyndt, må I ikke længere kigge på værdierne under jeres eventyrere! Prøv at huske dem, når I placerer dem.

Spil med 5 spillere: Når alle 40 brikker er optaget, placeres de resterende eventyrere på ø-brikker, der kun har én anden meeple.

- 5 Placer på skift 1 tømmerflåde på et ledigt vandfelt ved siden af en ø-brik. Fortsæt, til I har placeret alle jeres tømmerflåder.

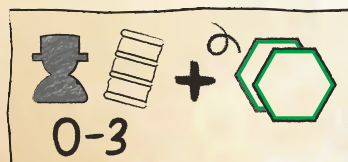


SÅDAN SPILLER I

Turen i spillet går i urets retning. En spillers tur består af 3 faser:

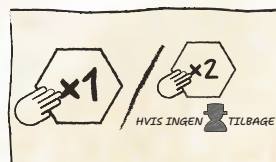
1. Handling

Flyt eventyrere og/eller tømmerflåder, og brug brikernes **evner** (se side 4).



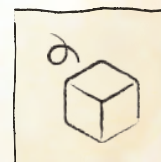
2. Stigende vandstand

Fjern en brik fra brættet, og se på bagsiden.



3. Skabninger

Slå med terningen, og flyt en skabning.



Når den tredje fase er overstået, begynder den næste spillers tur.

1. Handling

A. FLYTNING

I handlingsfasen, hvis du stadig har eventyrere at redde, kan du flytte op til tre gange fordelt mellem tømmerflåder og eventyrere.

--> Flyt en eventyrer til fods

Eventyrerens start- OG slutfelt skal være en ø-brik, en tømmerflåde eller en redningsø.



--> Flyt en eventyrer ved at svømme

Eventyrerens start- ELLER slutfelt er et vandfelt.

⚠ Hver eventyrer kan kun flyttes ved at svømme én gang pr. tur.

--> Flyt en tømmerflåde

Flyt en tom tømmerflåde eller en tømmerflåde, du har kontrol over, til et tilstødende vandfelt uden en tømmerflåde.

⚠ For at kontrollere en tømmerflåde skal du have mindst lige så mange af dine eventyrere på den som hver af dine modspillere har.

Bemærk: Når en eventyrer er på samme felt som en tømmerflåde, placeres den straks ombord, hvis der er en ledig plads.

B. BRUG EVNER

Ud over dine flytninger kan du når som helst i handlingsfasen bruge så mange evnebrikker, du vil, ved at kassere dem.

Du får evner i fasen Stigende vandstand. (se side 5).



Eksempel på handlingsfasen:

Anna flytter en eventyrer ved at svømme ind på en ø-brik ① og fortsætter derfra til fods til en tilstødende tømmerflåde ②. Derefter flytter hun en anden eventyrer ved at svømme hen til en tømmerflåde ③. Til slut bruger hun evnen Pagajer (👤) til at flytte en tømmerflåde 2 felter.



Redningsø

Stigende vandstand

Tag en valgfri ø-brik blandt de tyndeste brikker, der er tilbage på brættet. Således forsvinder de forskellige typer brikker gradvist:

Først forsvinder strandbrikkerne , derefter skovbrikkerne  og til sidst bjergbrikkerne .

Hvis der var nogen eventyrere eller skabninger på brikken, du lige har fjernet, placeres de i det nye vandfelt.

Uden at vise den til de andre spillere, kigger du på bagsiden af brikken, du fjernede.

X Hvis det er en effekt , skal den straks udføres, inden brikken kasseres.

Undtagelse: Ud over deres effekt udløser vulkanbrikker også nedtællingen til spillets afslutning, så de forbliver, hvor de lå. Spillet slutter, så snart 3 vulkaner er blevet vendt.

X Hvis det er en evne , beholder du brikken med evnesiden nedad og bruger den i en af dine efterfølgende handlingsfaser.

Undtagelse: Du behøver ikke at vente på din tur for at bruge brikken Gå væk-spray som svar på et angreb fra en modspiller.

Se side 8 for en liste over effekter og evner.



Hvis du ikke har nogen eventyrere tilbage at redde i starten af din tur, fjerner du 2 ø-brikker i stedet for 1 i fasen Stigende vandstand.



HVIS INGEN  TILBAGE

3. Skabninger



Slå med skabningsterningen. Hvis en skabning, der bliver slået på terningen, er på brættet, skal du flytte den (se Skabninger: Flytning og interaktioner, side 6).

Bemærk: Søslangerne er på brættet fra starten af spillet. Hajer og kaiju-uhyrer bliver tilføjet, når du udfører effekten af en skabningsbrik.



SPILLETS AFSLUTNING

Spillet slutter, når der ikke er nogen eventyrere, der mangler at blive reddet, eller når den tredje vulkan  bliver afsløret.

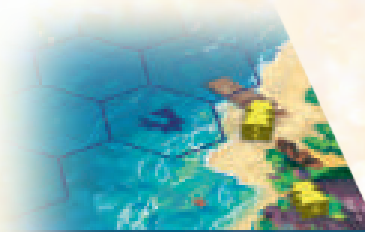
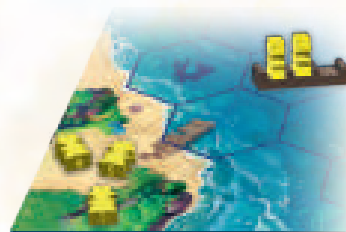
Bemærk: Hvis den tredje vulkan går i udbrud, så slutter spillet, får I 0 point for de eventyrere, der ikke er blevet reddet.

Udregn dine point ved at lægge pointværdierne på dine reddede eventyrere sammen. Spilleren med flest point vinder spillet. I tilfælde af pointlighed deler de pågældende spillere sejren.

Eksempel på endelig pointgivning:

Johanne reddede 5 eventyrere, mens 3 andre blev elimineret. Når den tredje vulkan bliver afsløret, bliver hendes 2 resterende eventyrere på en tømmerflåde elimineret, da hun ikke fik dem bragt i sikkerhed på en af redningsøerne.

Hun slutter derfor med $4+5+1+2+4 = 16$ point.



SKABNINGER: FLYTNING OG INTERAKTIONER

Hver skabning interagerer med bestemte elementer, den deler felt med.

Disse interaktioner sker, når:

1. Skabningen flytter ind på et felt med et af disse elementer.
2. Et af disse elementer bliver flyttet ind på skabningens felt.
3. Skabningen bliver placeret på brættet gennem en effekt på en skabningsbrik (se side 8) og placeres på et felt, hvor et af disse elementer befinder sig.

Hvis en skabning eliminerer en eventyrer eller en tømmerflåde, placeres denne ved siden af spillebrættet. Hvis en eventyrer bliver elimineret, må I ikke kigge på dens værdi.



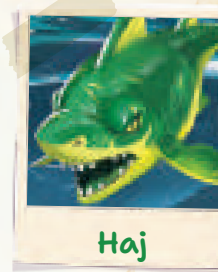
En skabning stopper straks med at bevæge sig, hvis den bevæger sig ind på et felt med et element, den interagerer med.



Søslange

Flytning: 1 vandfelt.

Interaktion: Eliminerer tømmerflåder og alle eventyrere (inkl. svømmere).



Haj

Flytning: 1 eller 2 vandfelter.

Interaktion: Eliminerer svømmere.



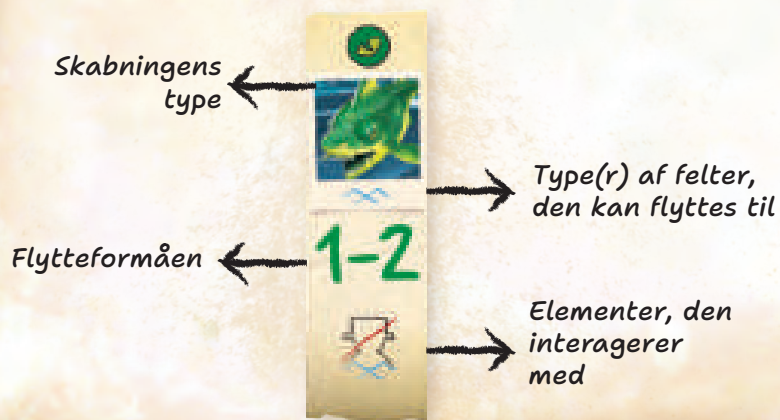
Kaiju-uhyre

Flytning: 1 eller 2 vand- og/eller landfelter.

Interaktion: Eliminerer tømmerflåder, skubber eventyrere til valgfri, tilstødende felter (ikke nødvendigvis det samme), og fortrænger skabninger i henhold til deres flytteregler.

Bemærk: Adskillige skabninger kan optage samme felt med undtagelse af kaiju-uhyrer. Intet kan flytte sig ind på et kaiju-uhyres felt med undtagelse af et andet kaiju-uhyre (der fortrænger det første).

SPILLEROVERSIGTENS OPBYGNING



Symbolforklaring:



Alle eventyrere bliver elimineret



Tømmerflåder bliver elimineret



Kaiju-uhyret skubber eventyrere til tilstødende felter og fortrænger skabninger i henhold til deres flytteregler.



En svømmer er en eventyrer på et vandfelt (ikke på en tømmerflåde).

Kun svømmere bliver elimineret



Vandfelt



Landfelt

FAQ

- ✗ Kan jeg se eksempler på flytninger, jeg kan eller ikke kan foretage mig i min tur?

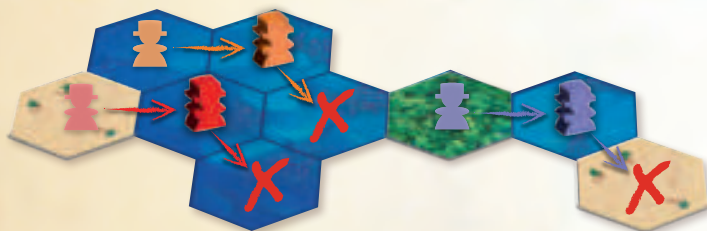
Ja!

I de følgende eksempler repræsenterer hver farve en tur.

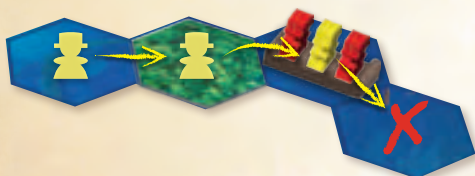
Gyldig tur:



Ugyldig tur:



Hver eventyrer kan kun flyttes ved at svømme én gang pr. tur (undtagen evnebrikker).



Den gule eventyrer kan hverken flyttes til dette vandfelt ved at svømme eller ved hjælp af en tømmerflåde, da de ikke har kontrol over den.

HOLD ET BAG

Spildesign: Julian Courtland-Smith / Udvikling: L'Atelier / Illustrationer: Mr. Cuddington
Yderligere illustrationer: Cloé Dessolain, Stéphane Gantiez et Umeshu Lovers /
Regellayout: Good Heidi / © Asmodee Group 2024. Alle rettigheder forbeholdt.

- ✗ Kan jeg flytte en eventyrer til et felt optaget af en anden eventyrer?

Ja! Begrænsningen på én eventyrer pr. felt gælder kun under opsætningen af spillet. Når spillet er begyndt, kan der være et ubegrænset antal eventyrere på samme felt.

- ✗ Hvordan bestemmer jeg, hvor skabninger flytter hen i skabningsfasen? I hvilken rækkefølge interagerer kaiju-uhyre med elementer?

Den aktive spiller træffer alle valg og beslutter rækkefølgen, interaktionerne bliver udført i.

- ✗ Hvad sker der, hvis jeg skal placere en skabning på et felt, der er optaget af et kaiju-uhyre, på grund af en effekt på en skabningsbrik?

Skabningen kan ikke komme i spil, medmindre den er et kaiju-uhyre. Hvis det er tilfældet, fortrænger den straks det uhre, der allerede står på feltet.

- ✗ Hvad sker der, hvis jeg vender en effektbrik med en tømmerflåde, når forrådet af tømmerflåder er opbrugt?

I det tilfælde flyttes en tom tømmerflåde, der allerede er på brættet, til feltet. Hvis der ikke er nogen tomme tømmerflåder, sker der ikke noget.

- ✗ Hvad sker der, hvis en tømmerflåde flyttes til et felt med flere eventyrere, end der er pladser ombord?

Det er sjældent, men i den situation bestemmer den aktive spiller, hvem der kommer ombord på tømmerflåden.

- ✗ Kan jeg bruge en Delfins evne til at flytte en eventyrer fra en ø-brik eller en tømmerflåde til et vandfelt?

Nej. Delfiner lever i havet, og kun svømmere kan holde fast i deres rygfiner, når de svømmer forbi.

- ✗ Hvis jeg bruger en evne med en skabningsterning, skal jeg så stadig slå med terningen i skabningsfasen?

Ja!

- ✗ Hvis jeg bruger Gå væk-spray, bliver min eventyrer så stadig påvirket af skabningens interaktion?

Nej! Alle eventyrerne og/eller tømmerflåderne, der deler skabningens felt, bliver skånet og forbliver på feltet.

- ✗ Kan jeg bruge Gå væk-spray til at fjerne mere end én skabning?

Nej, det kan du ikke. Du kan kun bruge Gå væk-spray mod én skabning (dvs. 1 Gå væk-spray pr. skabning).



Velkommen til den
ekstraordinære verden af spillere

Tilmeld dig & nyd de
eksklusive fordele

My
asmodee
players only

Beskrivelser af brikkerne

BRIKKER MED EFFEKTER

(udføres straks)



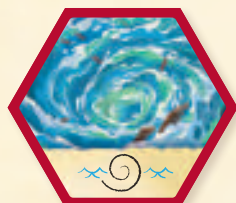
Grøn skabning: Placer en **haj** på dette felt. Hvis alle hajer allerede er på brættet, så flyt en haj til dette felt.
Fordeling af brikker: x3 x3



Blå skabning: Placer et **kaiju-uhyre** på dette felt. Hvis begge kaiju-uhyrer allerede er på brættet, så flyt en af dem til dette felt.
Fordeling af brikker: x3 x2



Radeau : Placer en tømmerflåde på dette felt.
Fordeling af brikker: x1 x3



Malstrøm: Fjern alle elementer (eventyrere, skabninger og tømmerflåder) fra dette og tilstødende vandfelter fra spillet.
Fordeling af brikker: x2 x4



Vulkan: Fjern alle elementer (eventyrere og skabninger) fra dette felt. Lad vulkanen blive liggende med effektsiden opad. Feltet er ikke længere tilgængeligt.
Husk: Når den tredje vulkan bliver vendt, slutter spillet!
Fordeling af brikker: x4

BRIKKER MED EVNER

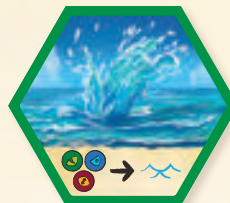
(gemmes og bruges i en senere handlingsfase)



Pagajer: Flyt en tom tømmerflåde eller en, du kontrollerer, 1 eller 2 felter.
Fordeling af brikker: x2



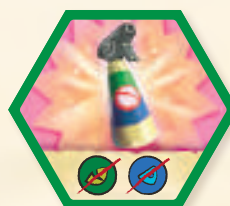
Delfin: Flyt en af dine svømmere 1 eller 2 vandfelter. Denne flytning kan ende på land eller på en tømmerflåde.
Fordeling af brikker: x3 x1



Dykning: Flyt en valgfri skabning på brættet til et tomt vandfelt.
Fordeling af brikker: x2



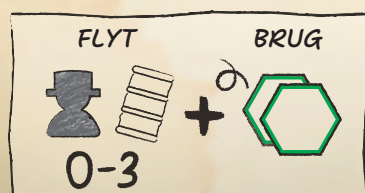
Skabningsterning: Slå med terningen, og flyt den tilsvarende skabning i henhold til deres flytteregele.
Fordeling af brikker: x2 x2



Gå væk-spray: Du kan bruge denne evne når som helst, når en af dine eventyrere er på samme felt som en **haj** eller et **kaiju-uhyre**. Fjern skabningen fra brættet.
Fordeling af brikker: x2 x1

EN SPILLERS TUR

Handling



Stigende vandstand



Skabninger

