

SURVIVE THE ISLAND



Retkikuntasi aarteensintä saarella sujuu loistavasti, kunnes yhtäkkiä kuulet jyrinää ja tunnet maan tärisevän ympärilläsi. Tulivuoret ovat päättäneet herätä vuosisadan mittaisilta uniltaan, ja jotkin valtavat, muinaiset olennot haluavat liittyä juhlintaan...

Saari on nyt hitaasti vajoamassa mereen. Se on merkki siitä, että on aika lähteä – ja napata mukaan niin paljon aarteita kuin mahdollista! Et ole turvassa, ennen kuin pääset takaisin kuivalle maalle.

Muutkin seikkailijaryhmät yrittävät paeta, eivätkä ne näytä olevan halukkaita päästämään sinua harvoille jäljellä oleville lautoille.

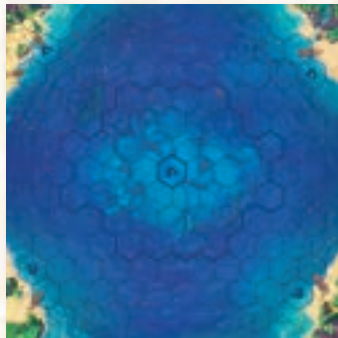
Pakene tulivuoria ja veden alla tai syvällä metsissä vaanivia olentoja – mutta ennen kaikkea varo muita tutkimusmatkailijoita... ja muista: selviytymisellä ei ole sääntöjä!



asmodee

SISÄLTÖ

--> 1 pelilauta



--> 40 saarilaattaa: 16 rantaa, 16 metsää ja 8 vuorta



--> 50 seikkailijanappulaa (10 per väri), joissa on aarteen arvo 1, 2, 3, 4, tai 5



--> 13 olentonappulaa (5 merikäärmettä, 6 haita, 2 kaijua)



--> 12 lauttanappulaa, joista kukin sisältää enintään 3 seikkailijanappulaa



--> 5 pelaajan apukorttia (1 per väri)



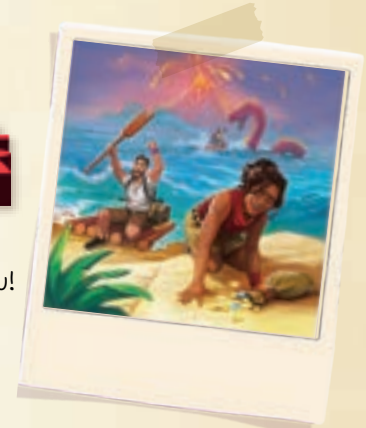
--> 1 olentonoppa



PELIN TAVOITE

Survive the Island -pelissä johdat 10 seikkailijan tiimiä, joka pakenee uppoavalta saarelta. Jokaisella seikkailijalla on mukanaan aarre, jonka arvo on merkitty sen pohjaan.

Pelasta mahdollisimman monta aarretta ja varmista, etteivät olennot nappaa seikkailijoitasi edetessänne kohti Pelastussaaaria... Ja tee se kaikki, ennen kuin 3 neljästä tulivuoresta purkautuu!



VALMISTELUT

Henkilö, joka on viimeksi palannut saarelta ehjänä ja turvallisesti, nimetään aloituspelaajaksi.

1 Muodostakaa lähtösaari sekoittamalla saarilaatat ja asettamalla ne satunnaisesti kuvapuoli ylöspäin painetun ääriviivan sisäpuolelle. Älkää katsoko laattojen toiselle puolelle.

2 Asettakaa merikäärmeet pelilaudan paikkoihin, joissa on . Asettakaa kaijut ja hait pelilaudan viereen.

3 Jokainen pelaaja valitsee värin ja ottaa sitä vastaavat 10 seikkailijanappulaa, pelaajan apukortin sekä 2 lauttanappulaa. Loput lauttanappulat asetetaan pelilaudan viereen.

2 pelaajan peli: valitkaa kumpikin 2 väriä – ne lasketaan yhdeksi väriksi – ja ottakaa vastaavat 20 seikkailijanappulaa, 2 pelaajan apukorttia värienne muistamiseksi sekä 4 lauttanappulaa.

4 Myötäpäivään edeten, valitkaa vuorotellen yksi seikkailijoistanne ja asettakaa se tyhjälle laatalle, kunnes kaikki ovat sijoittaneet kaikki seikkailijansa lähtösaarelle.

Kun peli alkaa, ette voi enää katsoa seikkailijanappuloidenne alla olevia aarteiden arvoja! Yrittäkää muistaa ne sijoittaessanne nappuloita.

5 pelaajan peli: kun kaikki 40 laattaa on täytetty, asettakaa loput seikkailijat laatoille, joilla on vain yksi muu hahmo.

5 Asettakaa vuorotellen 1 lautta tyhjään vesipaikkaan, joka on jonkin saarilaatan vieressä. Jatkakaa, kunnes kaikki ovat asettaneet molemmat lauttansa.

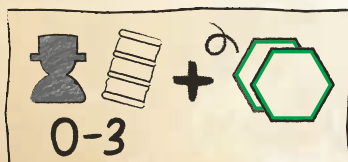


PELAAMINEN

Peli etenee myötäpäivään. Pelaajan vuoro sisältää 3 vaihetta:

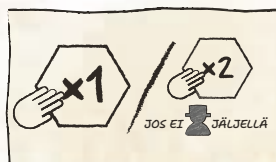
1. Toiminto

Liikuta seikkailijoita ja/tai lauttoja ja käytä laattojen **kykyjä** (ks. sivu 4).



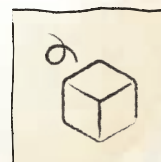
2. Tulvivat vedet

Poista laatta pelilaudalta ja katso sen toiselle puolelle.



3. Olennot

Heitä noppaa ja liikuta yhtä olentoa.



Kun 3 vaihetta on suoritettu, seuraavan pelaajan vuoro voi alkaa.

06/03/2026 10:56

2. Tulvivat vedet

Ota yksi saarilaatta niiden ohuimpien laattojen joukosta, jotka vielä ovat pelilaudalla. Näin eri laattatyypit poistuvat vähitellen pelistä:

Ensin rantalaatat , sitten metsälaatat , ja lopuksi vuorilaatat .

Jos ottamallasi laattalla oli seikkailijoita tai olentoja, siirrä ne juuri paljastamaasi vesipaikkaan.

Katso poistamasi laatan toinen puoli salassa.

✗ Jos kyseessä on **vaikutus** , toteuta se välittömästi ja heitä laatta pois.

Poikkeus: Vaikutuksensa lisäksi tulivuorilaatat käynnistävät pelin loppulaskennan ja jäävät omalle paikalleen. Peli päättyy heti, kun 3 tulivuorta on paljastettu.

✗ Jos kyseessä on **kyky** , pidä laatta kuvapuoli alaspäin ja käytä se yhdellä tulevista toimintovaiheistasi.

Poikkeus: Sinun ei tarvitse odottaa omaa vuoroasi käyttääksesi karkotinlaattaa vastatoimena vastustajan hyökkäykseen.

Vaikutukset ja kyvyt on selitetty sivulla 8.



Jos sinulla ei vuoroasi alussa ole enää pelastettavia seikkailijoita, poista Tulvivat vedet -vaiheen aikana 2 laattaa yhden sijasta.



JOS EI JÄLJELLÄ

3. Olennot



Heitä olentonoppaa. Jos kuvan mukainen olento on pelilaudalla, sinun on liikutettava sitä (ks. Olennot: Liikkeet ja vuorovaikutukset, sivu 6).

Huomio: Merikäärmeet ovat pelilaudalla alusta alkaen. Hait ja kaijūt lisätään olentolaatan vaikutuksen aktivoituessa.



PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun jäljellä ei ole yhtään pelastettavaa seikkailijaa tai kun kolmas tulivuori  paljastetaan.

Huomio: Jos kolmannen tulivuoren purkaus käynnistää pelin lopun, pisteitä ei saa niistä seikkailijoista, joita ei ehtinyt pelastaa.

Laskekaa pisteet, jotka ansaitsitte pelastamalla seikkailijoita. Eniten aarrepisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin. Tasatilanteessa voitto jaetaan!

Loppupisteytysesimerkki:

Jaana pelasti 5 ja menetti 3 seikkailijaa. Kun kolmas tulivuori paljastettiin, hän menetti 2 viimeistä lautalla olevaa seikkailijaansa, koska ei ehtinyt johtaa niitä Pelastussaarille.

Hänen lopullinen pistemääränsä on $4 + 5 + 1 + 2 + 4 = 16$ pistettä.



OLENNOT: LIIKKEET JA VUOROVAIKUTUS

Kukin olento reagoi tiettyihin nappuloihin, jotka ovat samassa paikassa sen kanssa.

Tilanteet, joissa näitä vuorovaikutuksia tapahtuu:

1. Olento siirtyy paikkaan, jossa on näitä nappuloita.
2. Näitä nappuloita siirretään paikkaan, jossa olento on.
3. Olento tulee peliin olentolaatan vaikutuksen kautta (ks. sivu 8) ja sijoitetaan paikkaan, jossa on näitä nappuloita.

Jos olento poistaa seikkailijan tai lautan pelistä, poistettu nappula asetetaan pelilaudan viereen. Jos seikkailija poistetaan, sen aarteen arvoa ei saa katsoa.



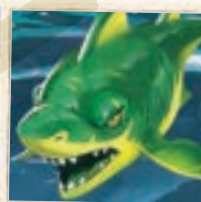
Olento lopettaa liikkeensä heti, jos se saapuu paikkaan, jossa on yksi tai useampi siihen reagoiva nappula.



Merikäärme

Liike: 1 vesipaikka.

Vuorovaikutus: poistaa lautat ja kaikki seikkailijat (mukaanlukien uimarit).



Hai

Liike: 1 tai 2 vesipaikkaa.

Vuorovaikutus: poistaa uimarit.



Kaijū

Liike: 1 tai 2 vesi- ja/tai maapaikkaa.

Vuorovaikutus: poistaa lautat, työntää seikkailijat mihin tahansa viereisiin paikkoihin (ei välttämättä samoihin) ja siirtää olentoja niiden liikesääntöjen mukaisesti.

Huomio: Useat olennot voivat olla samassa paikassa, kaijūja lukuun ottamatta. Mikään ei voi siirtyä kaijū-paikkaan, paitsi toinen kaijū (joka syrjäyttää ensimmäisen).

PELAAJAN APUKORTIN RAKENNE



Kuviot:



Kaikki seikkailijat poistetaan



Lautat poistetaan



Kaijū työntää seikkailijat viereisiin paikkoihin ja siirtää olentoja niiden liikesääntöjen mukaisesti.



Vain uimarit poistetaan



Vesipaikka



Maapaikka

Uimari on vesipaikassa (ei lautalla) oleva seikkailija.

UKK

- Kyllä!

Pätevä vuoro:



TEKIJÄT

✗ Voinko siirtää seikkailijan paikkaan, jossa on toinen seikkailija?

Kyllä! Rajoitus, että vain 1 seikkailija voi olla samassa paikassa, koskee vain pelin aloitusta. Kun peli on alkanut, samaan paikkaan voi sijoittua kuinka monta seikkailijaa tahansa.

- X Miten päätän Olento-vaiheessa, mihin olento liikkuu?
Missä järjestyksessä kaijū vuorovaikuttaa nappuloiden kanssa?

Vuorossa oleva pelaaja tekee kaikki nämä valinnat ja päättää, missä järjestyksessä vuorovaikutukset toteutetaan.

- ✕ Mitä tapahtuu, jos minun pitäisi olentolaatan vaikutuksen takia asettaa olento paikkaan, jossa on kaiiū?

Olento ei voi tulla peliin, ellei kyseessä ole kaijū, jolloin se surjäyttää välittömästi paikassa jo olevan kaijūn.

- ✗ Mitä tapahtuu, jos paljastan lauttalaatan vaikutuksen, mutta lauttoja ei ole enää jäljellä?

Siinä tapauksessa siirrä tyhjä pelilaudalla jo oleva lautta kyseiseen paikkaan. Jos tyhjiä lauttoja ei ole, mitään ei tapahdu.

- ✘ Mitä tapahtuu, jos lautta saapuu paikkaan, jossa on enemmän seikkailijoita kuin lauttalla on vapaita paikkoja?

Se on harvinainen tilanne, mutta siinä tapauksessa vuorossa oleva pelaaja päättää, ketkä pääsevät lautalle.

- X Voinko käyttää delfiinilaatan kykyä siirtääkseni seikkailijan saarilaatalta tai lautalta vesipaikkaan?

Et. Delfiinit ovat meressä, ja vain uimarit voivat tarttua niiden eviin niiden uimessa ohi.

- ✗ Jos käytän olennonoppalaatan kykyä, heitänkö silti noppaa Olento-vaiheessa?

Kyllä!

- X Jos käytän karkotinta, vaikuttaako olennon vuorovaikutus silti seikkailijoihini?**

Ei! Kaikki seikkailijat ja/tai lautat, jotka ovat samassa paikassa olennon kanssa, säästyvät ja jäävät kyseiseen paikkaan.

- X Voinko käyttää karkotinta poistaakseni useamman kuin yhden olennon?

Et voi. Voit käyttää vain yhden karkottimen yhtä olentoa vastaan (eli 1 karkotin per olento).



Tervetuloa ainutlaatuiseen pelaajien maailmaan

Rekisteröidy ja nauti eksklusiivisista eduista

My
asmodee
players only

Laattojen kuvaukset

LAATAT, JOILLA ON VAIKUTUKSIA (Toteutetaan välittömästi)



Vihreä olento: Aseta yksi hai tähän paikkaan. Jos kaikki hait ovat jo pelilaudalla, siirrä yksi niistä tähän paikkaan.
Laattojen jakautuminen: x3 x3



Sininen olento: Aseta yksi kaijū tähän paikkaan. Jos molemmat kaijūt ovat jo pelilaudalla, siirrä yksi niistä tähän paikkaan.
Laattojen jakautuminen: x3 x2



Lautta: Aseta yksi lautta tähän paikkaan.
Laattojen jakautuminen: x1 x3



Pyörre: Poista pelilaudalta kaikki kyseisessä paikassa ja sen viereisissä vesipaikoissa olevat nappulat (seikkailijat, olennot ja lautat).
Laattojen jakautuminen: x2 x4



Tulivuori: Poista pelilaudalta kaikki kyseisessä paikassa olevat nappulat (seikkailijat ja olennot). Jätä tulivuori kuvapuoli ylöspäin tähän paikkaan. Siihen ei voi enää saapua.
Muistutus: kun kolmas tulivuori on paljastettu, peli päättyy!
Laattojen jakautuminen: x4

LAATAT, JOILLA ON KYKYJÄ (Säilytetään ja käytetään myöhemmän toimintovaiheen aikana)



Aivot: Siirrä tyhjää lauttaa tai hallinnassasi olevaa lauttaa 1 tai 2 paikkaa.
Laattojen jakautuminen: x2



Delfiini: Siirrä yhtä uimareistasi 1 tai 2 vesipaikkaa. Liike voi päättyä maalle tai lautalle.
Laattojen jakautuminen: x3 x1



Sukellus: Siirrä mikä tahansa pelilaudalla oleva olento mihin tahansa tyhjään vesipaikkaan.
Laattojen jakautuminen: x2



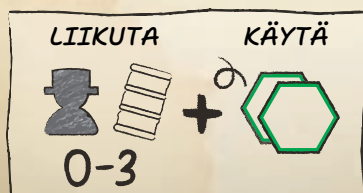
Olononoppa: Heitä noppaa ja liikuta vastaavaa olentoa sen liikesääntöjen mukaisesti.
Laattojen jakautuminen: x2 x2



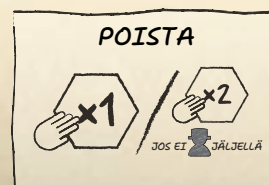
Karkotin: Voit käyttää tätä kykyä milloin tahansa, kun hai tai kaijū on samassa paikassa kuin yksi seikkailijoistasi. Poista olento pelilaudalta.
Laattojen jakautuminen: x2 x1

Pelaajan vuoron muistilista

Toiminto



Tuluvat vedet



Olennot

