

SURVIVE THE ISLAND



Din expedition för att upptäcka öns skatter går utmärkt, tills du plötsligt hör mullrande ljud och känner hur marken börjar skaka runt omkring dig. Vulkanerna har beslutat sig för att vakna upp efter en tupplur på hundra år, och några enorma, uråldriga monster vill ansluta sig till festen... Ön sjunker nu sakta ner i havet. Det är din signal att ge dig av med så mycket byte som möjligt! Du kommer inte vara säker förrän du är tillbaka på land.

Andra gäng av äventyrare försöker också fly, och de verkar inte villiga att låta dig följa med på de få tillgängliga flottarna.

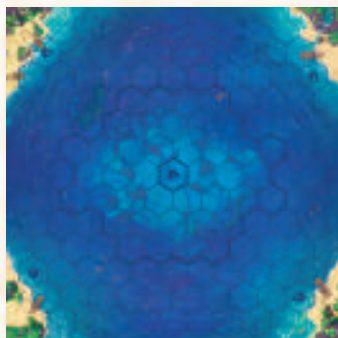
Fly från vulkanerna och alla monster som lurar under vattnet eller djupt inne i skogarna, men framför allt, se upp för de andra upptäcktsresandena... och kom ihåg: det finns inga regler för överlevnad!



asmodee

INNEHÅLLER

--> 1 spelbräde



--> 40 öbrickor: 16 stränder, 16 skog och 8 berg



--> äventyrarpjäser (10 i varje färg) med ett skattvärde på 1, 2, 3, 4 eller 5



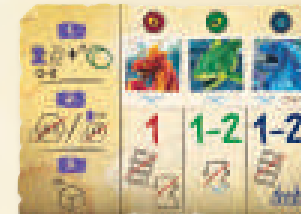
--> 13 monsterpjäser (5 sjöormar, 6 hajar, 2 kaijus)



--> 12 flottpjäser, med plats för vardera 3 äventyrarpjäser



--> 5 spelarhjälpkort (1 i varje färg)



--> 1 monstertärning



SPELETS MÅL

I *Survive the Island* leder du ett team på 10 äventyrare som flyr från en sjunkande ö. Varje äventyrare bär på en skatt, vars värde anges under dess bas.

Rädda så många skatter som möjligt och se till att inga monster fångar dina äventyrare medan du leder dem till Räddningsöarna... Och allt innan 3 av 4 vulkaner får utbrott!



FÖRBEREDELSE

Den personen som senast återvänt välbehållen från en ö utses till första spelare.

1 För att bygga Avfärdsön blandar ni ö-brickorna och placerar dem slumpmässigt liggande med framsidan uppåt inom den tryckta konturen. Titta inte på den andra sidan.

2 Placera sjöormarna på rutorna markerade med . Lägga kaijus och hajarna bredvid brädet.

3 Varje spelare väljer en färg och tar de 10 matchande äventyrarpjäserna, spelarhjälpen och 2 flottpjäser. Lägga de återstående flottpjäserna bredvid spelplanen.

2-spelarspel: Välj 2 färger vardera – de räknas som en enda färg – och ta de matchande 20 äventyrarpjäserna, 2 spelarhjälpkort som fungerar som en påminnelse om dina färger och 4 flottpjäser.

4 Fortsätt i medurs riktning och turas om att välja en av dina äventyrare och placera den på en tom bricka tills alla har placerat alla sina äventyrare på Avfärdsön.

När spelet väl har startat får du inte längre titta på skattvärdet som står skrivet under dina äventyrarpjäser! Försök att memorera dem medan du placerar ut dem.

5-spelarspel: När alla 40 brickor är upptagna, placera de återstående äventyrarna på brickor som bara innehåller en annan pjäs.

5 Turas om att placera 1 flotte på en tom vattenruta intill en öbricka. Fortsätt tills du har placerat båda dina flottor.

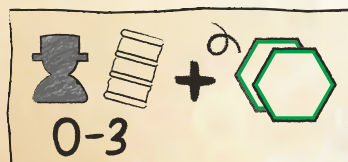


HUR NI SPELAR

Spelet fortsätter i medurs ordning. En spelares tur består av 3 faser:

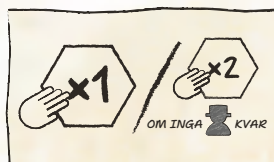
1. Handling

Flytta äventyrare och/eller flottar och använd brickornas **Förmågor** (se sidan 4).



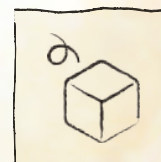
2. Vattnet stiger

Plocka bort en bricka från brädet och titta på dess baksida.



3. Monster

Rulla tärningen och flytta ett monster.



När alla 3 faserna är avklarade kan nästa spelares tur börja.

1. Handling

A. FÖRFLYTTNING

Om du fortfarande har äventyrare att rädda under handlingsfasen kan du utföra upp till 3 en-stegs förflyttningar, fritt fördelade mellan flottor och dina äventyrare.

--> Flytta en äventyrare till fots

Äventyrarens start **OCH** slutpunkt är antingen på en öbricka, en flotte eller en räddningsö.



--> Flytta en simmande äventyrare

Äventyrarens start **ELLER** slutpunkt är en vattenruta.

⚠ Varje äventyrare kan bara simma en gång per tur.

--> Flytta en flotte

Flytta en tom flotte, eller en flotte du kontrollerar, till en intilliggande vattenruta utan en flotte.

⚠ För att kontrollera en flotte måste du ha minst lika många av dina äventyrare på flotten som dina motståndare.

Notera: När en äventyrare är på samma ruta som en flotte ställs den omedelbart på flotten om det finns plats för den.

B. ANVÄND FÖRMÅGOR

Utöver dina förflyttningar, och när som helst under handlingsfasen, får du använda så många förmågebrickor som du vill genom att kasta dem och tillämpa deras effekt.

Ni får förmågor under fasen Vattnet stiger (se sidan 5).



Exempel på en handlingsfas:

Olivia flyttar en äventyrare genom att simma till en öbricka ①, och därifrån till fots till en intilliggande flotte ②. Sedan flyttar hon en annan äventyrare genom att simma till en flotte ③. Slutligen använder hon paddlingsförmågan (🚣) för att flytta en flotte 2 rutor.



Räddningsö

2. Vattnet stiger

Ta valfri öbricka bland de tunnaste brickorna som finns kvar på spelplanen. På så sätt kommer de olika typerna av brickor gradvis att försvinna:

Först strandbrickorna , sedan skogsbrickorna , och slutligen bergsbrickorna .

Om det fanns äventyrare eller monster på brickan du tog hamnar de i vattenrutan som du nyss avtäckte.

I hemlighet tittar du på baksidan av brickan du tog bort.

X Om den har en effekt , utför du den omedelbart och kastar sedan brickan.

Undantag: Utöver sin effekt utlöser vulkanbrickor nedräkningen till spelets slut och stannar kvar på sin ruta. Spelet avslutas så snart 3 vulkaner är avslöjade.

X Om den har en förmåga , behåll brickan nedåtvänd och använd den under en av dina framtida handlingsfaser.

Undantag: Du behöver inte vänta på din tur för att använda bortstötningsbrickan som hämnd för en motståndares attack.

För en lista på effekter och förmågor, se sidan 8.



Om du inte har några äventyrare kvar att rädda i början av din tur tar du bort 2 brickor istället för 1 under fasen Vattnet stiger.



OM INGA  KVAR

3. Monster



Rolla monstertärningen. Om tärningen visar ett monster som finns på brädet måste du flytta det. (se Monster: Förflyttning och interaktion, sidan 6)

Notera: Sjöormarna finns på brädet från förberedelserna. Hajar och kaijus kommer att läggas till när ni utför effekten från en monsterbricka.



SLUTET PÅ SPELET

Spelet slutar när det inte finns fler äventyrare att rädda eller när den 3^e vulkanen  avslöjas.

Notera: Om utbrottet från den tredje vulkanen utlöser slutet av spelet får du 0 poäng för de äventyrare du inte har räddat.

Summera poängen från de skatter du fick från äventyrare du räddade. Spelaren med mest skattpoäng vinner spelet. Om det blir lika delar de på segern!

Sluträkningsexempel:

Rasmus räddade 5 äventyrare medan 3 andra eliminerades. När den tredje vulkanen avslöjades eliminerades hans 2 återstående äventyrare på en flotte eftersom han inte fick chansen att leda dem till Räddningsöarna.

Hans slutpoäng är $4+5+1+2+4 = 16$ poäng.



MONSTER: FÖRFLYTTNINGAR OCH INTERAKTIONER

Varje monster interagerar med specifika element som finns i dess ruta.

Dessa interaktion inträffar när:

1. Monstret flyttar in i en ruta där dessa element finns.
2. Elementen flyttas in i en ruta med där monstret finns.
3. Monstret dyker upp i spelet genom en effekt på en monsterbricka (se sidan 8) och placeras på en ruta där dessa element finns.

Om ett monster eliminerar en äventyrare eller en flotte läggs den bredvid spelbrädet. När en äventyrare blir eliminerad får ni inte titta på dess skattvärde.



Ett monster avslutar omedelbart sin förflyttning om den går in i en ruta som upptas av ett eller flera element som den interagerar med.



Förflyttning: 1 vattenruta.

Interaktion: Eliminerar flottor och alla äventyrare (inklusive simmare).



Förflyttning: 1 eller 2 vattenrutor.

Interaktion: Eliminerar simmare.

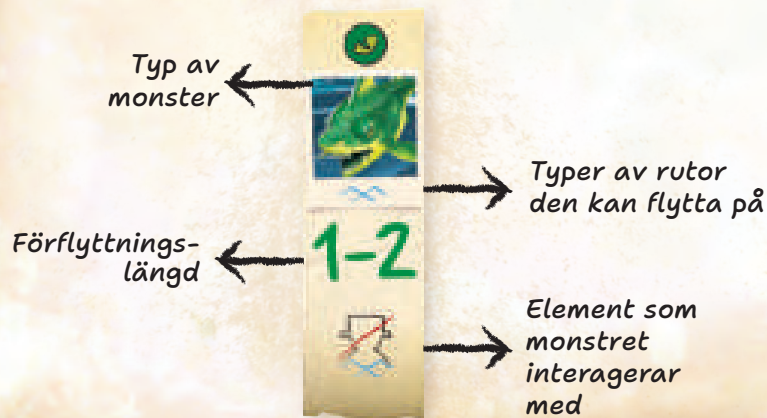


Förflyttning: 1 eller 2 vatten- och/eller landrutor.

Interaktion: Eliminerar flottor, puttar äventyrare till en intilliggande ruta (inte nödvändigtvis samma) och förflyttar monster enligt deras förflyttningsregler.

Notera: Flera monster kan finnas i samma ruta, förutom kaijus. Ingenting kan komma in i en kaiju-ruta, förutom en annan kaiju (som flyttar ut den första).

SPELARHJÄLPSANATOMI



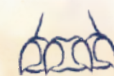
Förklaring:



Alla äventyrare elimineras



Flottor elimineras



Kaijun puttar en äventyrare till en intilliggande ruta och flyttar monster enligt deras förflyttningsregler.



Bara simmare elimineras



Vattenruta



Landruta

En simmare är en äventyrare på en vattenruta (inte på en flotte)

FRÅGOR & SVAR

- ✗ Kan jag få se exempel på förflyttningar jag kan och inte kan göra på min tur?

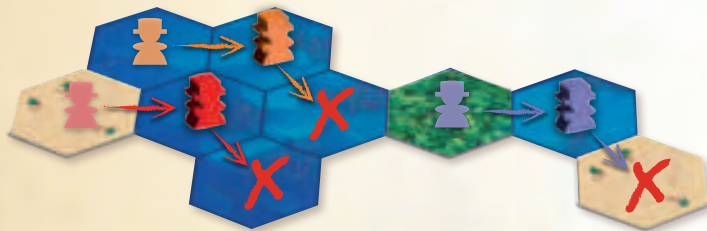
Ja!

I de följande exemplen representerar varje en färg en egen tur.

Giltig tur:



Ogiltig tur:



Varje pjäs kan bara flyttas som simmande en gång per tur (förutom med förmågor på brickor).



Den gula äventyraren kan varken flyttas till denna ruta genom att simma eller med flotten eftersom hen inte kontrollerar den.

MEDVERKANDE

Speldesign: Julian Courtland-Smith / Utveckling: L'Atelier / Illustrationer: Mr. Cuddington
Övriga Illustrationer: Cloé Dessolain, Stéphane Gantiez et Umeshu Lovers /
Regel layout: Good Heidi / © Asmodee Group 2024. All rights reserved.

- ✗ Kan jag flytta in en äventyrare i en ruta med en annan äventyrare?

Ja! Gränsen på 1 äventyrare per ruta gäller bara under förberedelser. När spelet väl har startat kan en ruta innehålla valfritt antal äventyrare.

- ✗ Hur bestämmer jag vart monstren ska röra sig under monsterfasen? I vilken ordning interagerar Kaiju med elementen?

Den aktiva spelaren gör alla dessa val och bestämmer i vilken ordning interaktionerna ska tillämpas.

- ✗ Vad händer om jag placerar ett monster på en ruta som upptas av en Kaiju via «Effekt av ett monster»-bricka?

Monstret kan inte komma i spel såvida den inte är en Kaiju, i vilket fall den omedelbart förflyttas till den ruta som redan finns på den rutan.

- ✗ Vad händer om jag visar Effekten av en flotte-bricka när tillgången på flottor är slut?

I så fall flyttas du en tom flotte som redan finns på spelplanen till den rutan. Om det inte finns några tomma flottor händer ingenting.

- ✗ Vad händer om en flotte flyttas in i en ruta med fler äventyrare än det finns platser ombord?

Det är sällsynt, men i så fall bestämmer den aktiva spelaren vem som kommer ombord på flotten.

- ✗ Kan jag använda förmågan av en delfinbricka för att flytta en äventyrare från en öruta eller en flotte till en vattenruta?

Nej. Delfiner finns i havet, och bara simmare kan klamra sig fast i deras fenor när de passerar förbi.

- ✗ Om jag använder förmågan på Monstertärningsbrickan, slår jag fortfarande tärningen under monster-fasen?

Ja!

- ✗ Om jag använder ett bortstötningsmedel, påverkas mina äventyrare fortfarande av interaktionen med monstret?

Nej! Alla äventyrare och/eller flottor som delar monstrets ruta skonas och stannar kvar på den rutan.

- ✗ Kan jag använda ett bortstötningsmedel för att ta bort mer än ett monster?

Nej, det kan du inte. Du kan bara använda 1 bortstötningsmedel mot 1 monster (dvs. 1 bortstötningsmedel per monster).



Välkommen till den fantastiska spelarvärlden

Registrera dig och njut av exklusiva förmåner

My
asmodee
players only

Beskrivning av brickor

BRICKOR MED EFFEKTER

(Som används direkt)



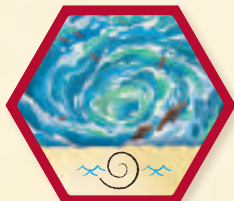
Grönt Monster: Placera en **Haj** på denna ruta. Om alla hajar redan finns på brädet, flytta en till denna ruta.
Brickfördelning: x3 x3



Blått Monster: Placera en **Kaiju** på denna ruta. Om båda kaijus redan finns på brädet, flytta en till denna ruta.
Brickfördelning: x3 x2



Flotte: Placera en flotte på denna ruta.
Brickfördelning: x1 x3



Malström: Ta bort från spelplanen alla element (äventyrare, monster och flottor) på denna ruta och alla angränsande vattenrutor.
Brickfördelning: x2 x4



Vulkan: Ta bort alla element (äventyrare och monster) på denna ruta från spelplanen. Lämna vulkanen med framsidan uppåt på denna ruta. Den är inte längre tillgänglig.
Påminnelse: När en tredje vulkan avslöjas är spelet slut!
Brickfördelning: x4

BRICKOR MED FÖRMÅGOR

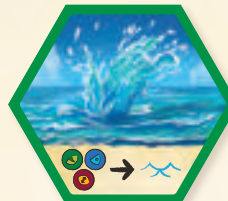
(Ska sparas och kan användas under en efterföljande handlingsfas)



Åror: Flytta en tom flotte eller en du kontrollerar 1 eller 2 rutor.
Brickfördelning: x2



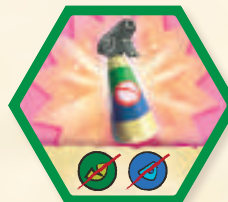
Delfin: Flytta en dina simmare 1 eller 2 vattenrutor. Denna förflyttning kan avslutas på land eller på en flotte.
Brickfördelning: x3 x1



Dyk: Flytta ett monster på brädet till valfri tom vattenruta.
Brickfördelning: x2



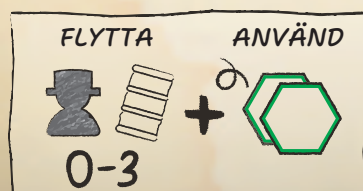
Monstertärning: Rulla tärningen och flytta motsvarande monster enligt förflyttningsreglerna.
Brickfördelning: x2 x2



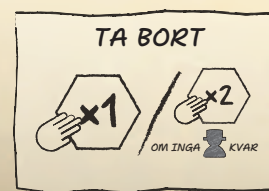
Bortstötningsmedel: Du kan användas denna **Förmåga** när som helst när en av dina äventyrare är på samma ruta som en **Haj** eller en **Kaiju**. Ta bort monstret från brädet.
Brickfördelning: x2 x1

Påminnelse om spelarens tur

Handling



Vattnet stiger



Monster

