

SURVIVE

逃离绝命岛

一开始，你在孤岛上的寻宝之旅相当顺利，但突然之间，你听到了一阵隆隆的响动，紧接着整座孤岛都开始震颤。在休眠了近一个世纪后，岛上的火山开始苏醒，有一些古老而巨大的生物也开始蠢蠢欲动……整座孤岛都在缓缓沉入大海。是时候带着尽可能多的财宝离开了！直到回到陆地，你才算是真正安全。

其他的冒险者成员也在尝试逃跑，很明显，他们会想尽一切办法，阻止你登上仅存的几艘木筏。

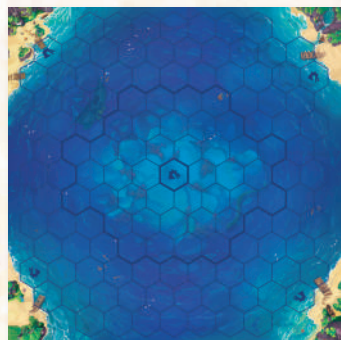
逃离火山以及在水下和森林中游荡的生物，但最重要的是，小心其他冒险者……为了生存，不择手段！



asmodee®

游戏配件

--> 1 块游戏版图



--> 40 块岛屿板块

16 块沙滩、16 块森林和
8 块山地



--> 50 个冒险者米宝(每
种颜色10个), 宝藏价值
分别为1、2、3、4、5



--> 13 个生物米宝(5 个海
蛇、6 个鲨鱼、2 个怪
兽)



--> 12 个木筏米宝, 每个可
以承载最多3个冒险者
米宝



--> 5 张玩家帮助卡牌(每种
颜色1张)



--> 1 个生物骰子



游戏目标

在《逃离绝命岛》中, 你将带领一支由10名冒险者组成的队伍, 逃离一座正在下沉的岛屿。每名冒险者都带有一个宝藏, 宝藏的价值显示在冒险者米宝的底部。

尽可能多地收集宝藏, 并确保在你指引你的冒险者前往救援岛屿时, 不要落入生物之口.....在4座火山中的3座喷发前完成逃离!



游戏设置

最近安全从一座岛屿返回的玩家成为起始玩家。

① 混洗岛屿板块, 将它们地形面朝上(不要查看另一面)随机放置在版图上印刷的边界内, 形成逃离岛屿。

② 将海蛇放在版图中标有  的格子上。将怪兽和鲨鱼放在版图旁。

③ 每位玩家选择一个颜色, 并各自拿取对应颜色的10个冒险者米宝、玩家帮助和2个木筏米宝。将剩余的木筏米宝放在版图旁。

双人游戏: 每位玩家选择2个颜色——这两个颜色视为同一个颜色——然后拿取对应颜色的20个冒险者米宝、2张玩家帮助(用来提醒你的颜色)和4个木筏米宝。

④ 按顺时针顺序, 每位玩家轮流选择自己的一个冒险者, 并将其放置在一个空板块上, 直到所有玩家都将自己所有的冒险者放置在了逃离岛屿上。

游戏开始后, 你就不能再查看自己的冒险者米宝底部写着的宝藏价值了! 试着在放置的时候记住它们吧。

5人游戏: 当所有40个板块都被占据后, 将剩余的冒险者放在只有一个其他米宝的板块上。

⑤ 轮流将1个木筏放置在和岛屿板块相邻的空水体格上。继续放置, 直到你将自己的两个木筏都放置完毕。

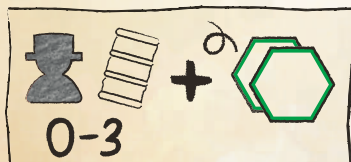


游戏玩法

游戏按顺时针方向进行。一位玩家的回合包含3个阶段:

1. 行动

移动冒险者和/或木筏, 并使用板块能力(见第4页)。



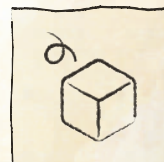
2. 水位上升

从版图上移除一个板块, 并查看该板块的背面。



3. 生物

投掷一个骰子 并移动一个生物。



当3个阶段都完成后, 开始下一位玩家的回合。

1. 行动

A. 移动

在行动阶段,如果你还有需要拯救的冒险者,你可以按任意组合移动冒险者和/或木筏米宝。你能够进行最多3次移动(每次移动一格),并将这些移动自由分配给以下选项:

--> 一名冒险者步行移动

冒险者的起始点和结束点都必须是一个岛屿板块、一个木筏或一个救援岛屿。

--> 一名冒险者游泳移动

冒险者的起始点或结束点必须是一个水体格。

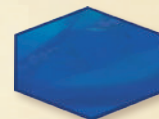
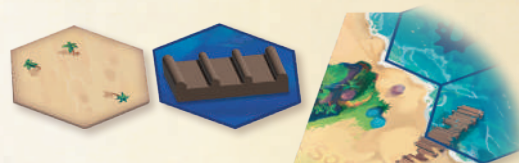
⚠ 每个冒险者米宝每回合只能游泳移动一次。

--> 移动木筏

将一个空木筏或一个你控制的木筏移动到一个没有木筏的相邻水体格。

⚠ 你在一个木筏上的冒险者数量必须至少和你对手在该木筏上的冒险者数量相同,才能控制该木筏。

注意:当一名冒险者和一个木筏在同一格上时,如果木筏上仍有空位,立刻将该冒险者放置到木筏上。



B. 使用能力

在行动阶段期间,除了你的移动之外,你还可以随时使用任意数量的能力板块,将它们弃掉来应用其效果。

你会在水位上升阶段期间获得能力(见第5页)。



行动阶段示例:

安娜让一名冒险者游泳移动到了一个岛屿板块上①,并从那里步行移动到了一个相邻的木筏上②。随后,她让另一名冒险者游泳移动到了一个木筏上③。最后,她使用船桨能力(🚣)将一个木筏移动了2格。



救援岛屿

2. 水位上升

拿取版图上剩余的任意一个地势最低的岛屿板块。因此,不同种类的板块将逐渐消失:

首先是沙滩板块,然后是森林板块,最后是山地板块.

如果你拿取的板块上有任何冒险者或生物,将它们放置在你刚刚揭示的水体格上。

秘密查看你移除的板块背面。

✗ **如果背面为效果**,该效果立刻生效,并弃掉该板块。

例外:火山板块除了效果之外,还会触发游戏结束倒计时,并留在自己的格子上。当有3个火山被翻开后,游戏结束。

✗ **如果背面为能力**,正面朝下保留该板块,以供你之后的行动阶段中使用。

例外:你不需要等到你自己的回合再使用驱怪剂反击对手的攻击。

效果和能力列表见第8页。

⚠ 在你的回合开始时,如果你已没有需要救援的冒险者剩余,则在水位上升阶段不移除1个板块,改为移除2个板块。



如果没有剩余

3. 生物

投掷生物骰子。如果掷出的生物已经在版图上,你必须移动该生物(见第6页的生物:移动和互动)。



注意:海蛇在游戏设置时就已经在版图上。鲨鱼和怪兽会在你应用生物板块的效果时被加到版图上。

游戏结束

当没有剩余的冒险者需要救援,或当第3个火山被翻开时,游戏结束。

注意:如果是由第3个火山喷发触发了游戏结束,则你未能救援的冒险者得0分。

计算你通过救援冒险者获得的宝藏点数总和。宝藏点数最高的玩家获得游戏胜利。如果出现平局,则所有平局玩家共享胜利!

最终计分示例:

简救援了5名冒险者,而其他3个冒险者已被消灭。当第3个火山被翻开时,她剩余的2名在木筏上的冒险者被消灭,因为她没能将他们引导到救援岛屿。她的最终得分为 $4+5+1+2+4=16$ 分。



生物：移动和互动

每个生物都会和特定的游戏元素互动，并占据该游戏元素的所在格。

在以下情况下会发生互动：

1. 生物移动到一个带有对应游戏元素的格子上。
2. 游戏元素移动到带有对应生物的格子上。
3. 生物通过生物板块的效果进场(见第8页)，并被放置到带有对应游戏元素的格子上。

如果生物消灭了一名冒险者或一个木筏，将该冒险者或木筏放在游戏版图旁。如果消灭的是冒险者，不要查看其宝藏价值。



如果一个生物移动进入了带有与其互动的游戏元素的格子，则立刻结束移动。



海蛇

移动：1个水体格。

互动：消灭该格上所有木筏和冒险者(包括游泳者)。



鲨鱼

移动：1个或2个水体格。

互动：消灭该格上所有游泳者。



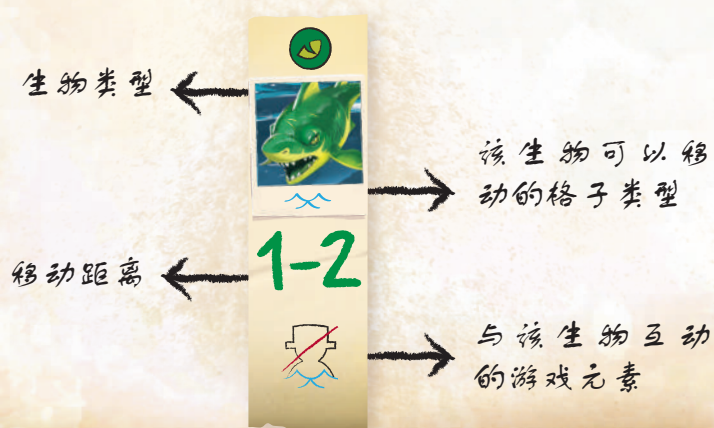
怪兽

移动：1个或2个水体和/或陆地格。

互动：消灭该格上所有木筏，将该格上的冒险者推动到任意相邻格上(不需要是同一格)，并且对于该格的其他生物，按照其移动规则重新放置该生物。

注意：多个生物可以占据同一格，但怪兽除外。任何东西都不能进入怪兽所在格，另一个怪兽除外(重新放置第一个怪兽)。

玩家帮助详解



图例：



每名冒险者被消灭



木筏被消灭



怪兽将该格上的冒险者推动到相邻格上，并按照该格上其他生物的移动规则，重新放置该生物。



游泳者是在水体格上的冒险者(不在木筏上)。只有游泳者被消灭



水体格



陆地格

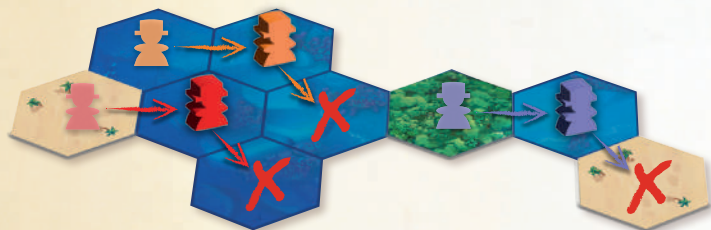
常见问题

- ✕ 能否给出一些我在自己回合中可以和不可以进行移动的示例？
好的！在以下示例中，每种颜色的箭头都代表着一个不同的回合。

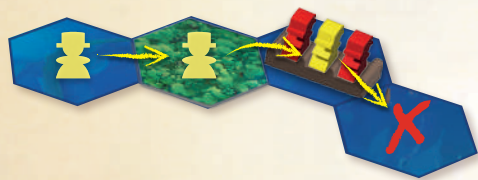
可以移动的回合：



不可以移动的回合：



每个米宝每回合只能游泳移动一次(通过能力板块移动除外)。



黄色冒险者既不能游泳移动到该水体格，也不能乘坐木筏移动到该水体格，因为其并不控制该木筏。

- ✕ 我可以将一名冒险者移动到一个有另一名冒险者占据的格子上吗？
可以！每格1名冒险者的限制只在游戏设置期间生效。游戏开始后，同一格内可以有任意数量的冒险者。
- ✕ 在生物阶段期间，我要如何决定生物移动的方向？怪兽以什么顺序和游戏元素互动？
由当前玩家作出选择并决定互动的顺序。
- ✕ 如果因为一块生物板块的效果，我需要将一个生物放置在一个有怪兽的格子上，此时会发生什么？
除非该生物是怪兽，否则其不能进场。如果是怪兽，它将立刻使原本在该格上的怪兽重新放置。
- ✕ 当我揭示一个木筏板块的效果时，木筏供应已耗尽，该怎么办？
在这种情况下，将一个已在版图上的空木筏移动到该格上。如果没有空木筏，则无事发生。
- ✕ 如果一个木筏进入了一个格子，该格上的冒险者比木筏上的空位更多，会发生什么？
这种情况很少见，但如果出现这种情况，则由当前玩家决定哪些冒险者登上木筏。
- ✕ 我可以使用一个海豚板块的能力，将一名在岛屿板块或木筏上的冒险者移动到一个水体格上吗？
不可以。海豚生活在海中，只有游泳者可以在它们经过时攀住它们的鳍。
- ✕ 如果我使用了一个生物骰子板块的能力，我在生物阶段还要投掷骰子吗？
需要！
- ✕ 如果我使用了一个驱怪剂，我的冒险者还会受到生物互动的影响吗？
不会！与该生物位于同一格的所有冒险者和/或木筏都不会受到影响，留在该格上。
- ✕ 我可以使用驱怪剂来移除不止一个生物吗？
不，不可以。你只能使用1个驱怪剂来对抗1个生物(即每个生物需要1个驱怪剂)。

制作人员

游戏设计：Julian Courtland-Smith

游戏开发：L'Atelier

游戏美术：Mr. Cuddington

额外美术：Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umeshu Lovers

规则排版：Good Heidi

中文翻译：Ray Li

中文校对：Joyce, Thomas Mei

© Asmodee Group 2024. All rights reserved.



欢迎来到超凡的
玩家世界

即刻注册，尽享桌游乐趣

My
asmodee
players only

板块介绍

效果板块

(立刻生效)



绿色生物: 将一个**鲨鱼**放在本格上。如果所有鲨鱼都在版图上, 将一个鲨鱼移动到本格上。

板块分配: x3 棕色 x3 绿色



蓝色生物: 将一个**怪兽**放在本格上。如果所有怪兽都在版图上, 将一个怪兽移动到本格上。

板块分配: x3 棕色 x2 绿色



木筏: 将一个木筏放在本格上。

板块分配: x1 棕色 x3 绿色



漩涡: 将本格及相邻的水体格上所有游戏元素(冒险者、生物和木筏)从版图上移除。

板块分配: x2 绿色 x4 紫色



火山: 将本格上所有游戏元素(冒险者和生物)从版图上移除。将火山正面朝上留在本格上, 不能再进入本格。

提示: 当第3个火山被翻开时, 游戏结束!

板块分配: x4 紫色

能力板块

(保留到之后的行动阶段中使用)



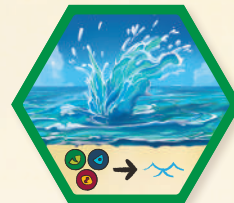
船桨: 将一个空的或由你控制的木筏移动1或2格。

板块分配: x2 棕色



海豚: 将你的一名游泳者移动1或2水体格。本次移动可以在陆地或木筏上结束。

板块分配: x3 棕色 x1 绿色



深潜: 将版图上的任意生物移动到一个空水体格上。

板块分配: x2 绿色



生物骰子: 投掷骰子, 并根据对应生物的移动规则移动该生物。

板块分配: x2 棕色 x2 绿色

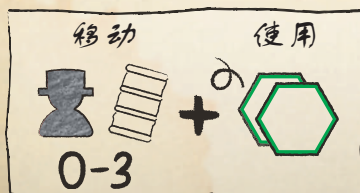


驱怪剂: 当你有冒险者和**鲨鱼**或**怪兽**处于同一格上时, 你可以随时使用本**能力**。将该生物从版图上移除。

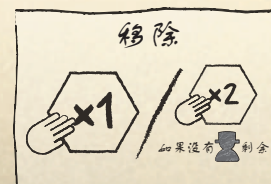
板块分配: x2 棕色 x1 绿色

玩家回合提示

行动



水位上升



生物

