

SURVIVE THE ISLAND



Ekspedisjonen din for å oppdage øyas skatter går strålende – helt til du plutselig hører drønn og rystelser overalt rundt deg. Vulkanene har bestemt seg for å våkne fra en hundre år lang dvale, og noen enorme, ugamle skapninger vil også være med på festen... Øya synker nå sakte ned i havet. Det er signalet ditt til å komme deg vekk med så mange verdifulle skatter som mulig! Du er ikke trygg før du har kommet deg tilbake til fastlandet.

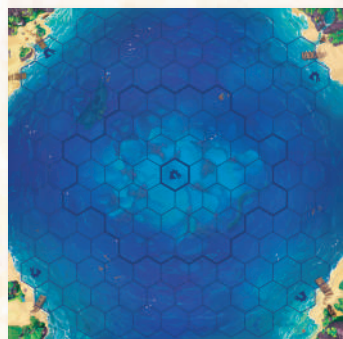
Andre eventyrgrupper prøver også å rømme, og de virker ikke særlig villige til å la deg gå om bord på de få tilgjengelige flåtene. Flykt fra vulkanene og skapningene som lurar under vannet eller dypt inne i skogene – men fremfor alt må du passe deg for de andre oppdagerne... Og husk: Overlevelse følger ingen regler!



asmodee

INNHOOLD

--> 1 spillebrett



--> 40 øybrikker: 16 strender, 16 skog og 8 fjell



--> 50 eventyrerbrikker (10 i hver farge) med skatteverdiene 1, 2, 3, 4 og 5



--> 13 skapningbrikker (5 sjøormer, 6 hai'er, 2 kaiju'er)



--> 12 flåtebrikker, med plass til 3 eventyrerbrikker på hver



--> 5 oversiktskort (1 i hver farge)



--> 1 skapningsterning



SPILLETS MÅL

I Survive the Island styrer du et lag med 10 eventyrere som flykter fra en synkende øy. Hver eventyrer bærer med seg en skatt, og verdien står angitt på basen dens (på undersiden).

Få med deg så mange skatter som mulig, og sørg for at ingen skapninger tar eventyrerne dine mens du leder dem til trygt land...Og alt dette må skje før 3 av 4 vulkaner bryter ut!



FORBEREDELSE

Den siste personen som har kommet seg trygt tilbake fra en øy, blir startspiller.

1 For å danne Avreiseøya, blander dere øybrikkene og plasserer dem på tilfeldige felter innenfor det trykte omrisset midt på brettet. Legg brikkene med landskapssiden opp og ikke se på baksiden.

2 Plasser Sjøormene på feltene merket med . Plasser Kaijuene og Haiene ved siden av brettet.

3 Hver spiller velger en farge og tar de 10 Eventyrerbrikkene i denne fargen, 1 Oversiktskort og 2 Flåtebrikker. Legg de resterende Flåtebrikkene ved siden av brettet.

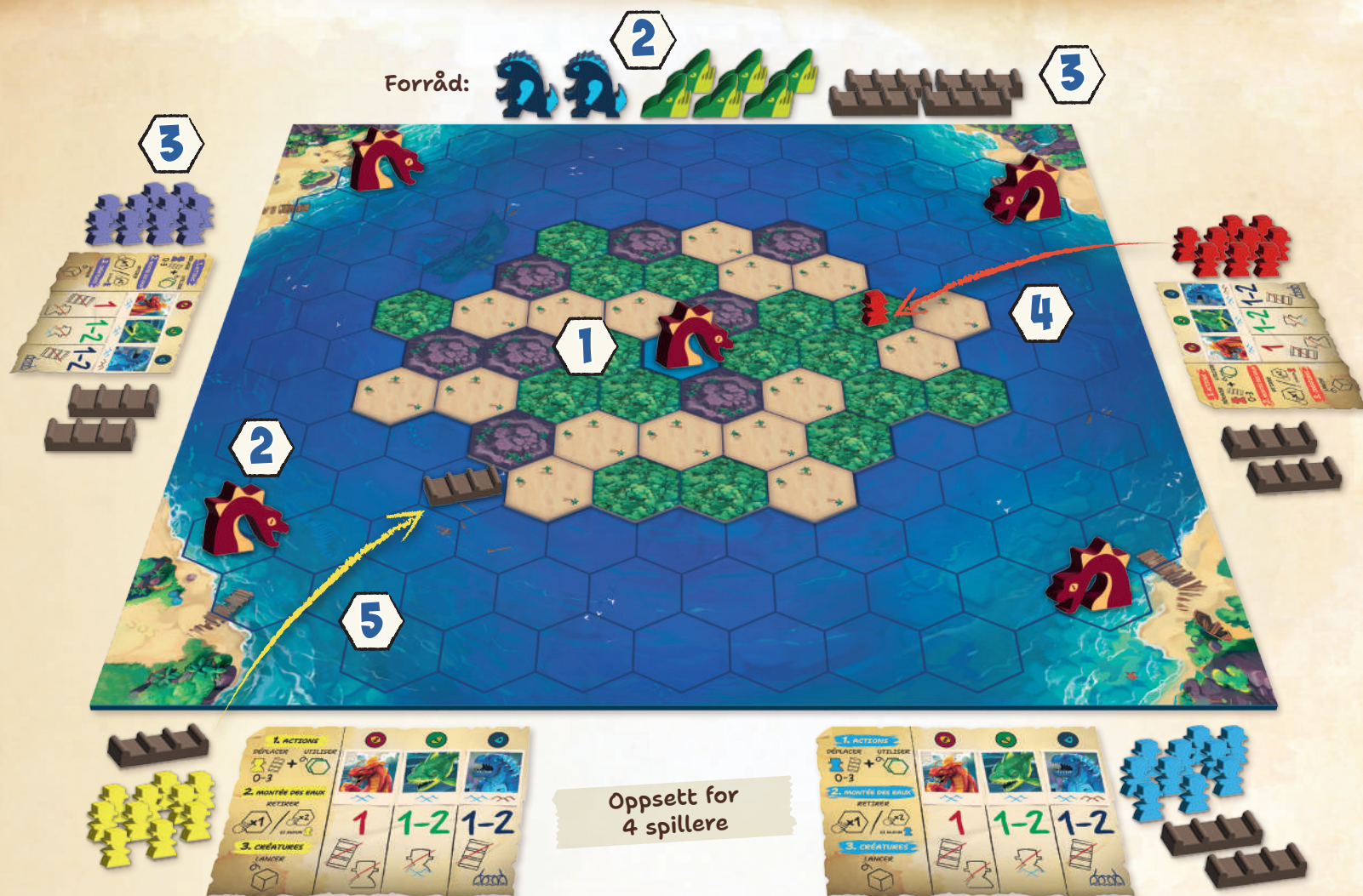
Spill med 2 spillere: Velg 2 farger hver – de regnes som én farge – og ta 20 Eventyrere i disse fargene, 2 Oversiktskort (som påminnelse om fargene dine) og 4 Flåtebrikker.

4 Med klokka velger spillerne etter tur én av sine Eventyrere og plasserer den på en tom brikke, helt til alle har plassert alle Eventyrerne sine på Avreiseøya.

Når spillet starter, kan du ikke lenger se på skatteverdiene under Eventyrerbrikkene dine! Prøv å huske dem etter at du har utplassert dem.

Spill med 5 spillere: Når alle 40 brikker er opptatt, plasseres de resterende Eventyrerne på brikker som kun inneholder én annen Eventyrer.

5 Spillerne plasserer etter tur 1 Flåtebrikke på et tomt vannfelt som ligger ved siden av en øybrikke. Fortsett til alle har plassert begge Flåtene sine.

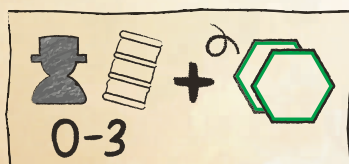


SPILLETS GANG

Spillet går med klokka. En spillers tur består av 3 faser:

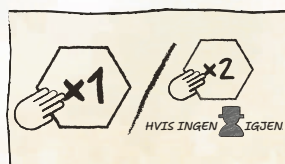
1. Handling

Flytt Eventyrere og/eller Flåter og bruk **brikke-egenskaper** (se side 4).



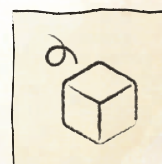
2. Stigende vann

Fjern en brikke fra brettet og se på baksiden.



3. Skapninger

Kast terningen og flytt en Skapning.



Når alle 3 fasene er fullført, begynner neste spillers tur.

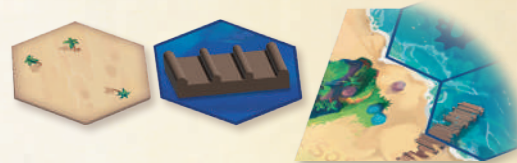
1 Handling

A. FORFLYTNINGER

I Handlingsfasen, og så lenge du fortsatt har Eventyrere igjen som kan reddes, kan du utføre opptil 3 ett-felts forflytninger, fritt fordelt mellom Flåter og Eventyrerne dine.

--> Flytte en Eventyrer til fots

Eventyrerens startpunkt **OG** sluttpunkt er enten en øybrikke, en Flåte eller en redningsøy.



--> Flytte en Eventyrer ved å svømme

Eventyrerens startpunkt **ELLER** sluttpunkt er et vannfelt.

⚠ Hver Eventyrerbrikke kan bare flyttes ved svømming én gang per tur.

--> Flytte en Flåte

Flytt en tom Flåte, eller en Flåte du kontrollerer, til et tilstøtende vannfelt uten Flåte.

⚠ For å kontrollere en Flåte må du ha minst like mange av dine egne Eventyrere om bord som hver av motstanderne dine på Flåten.

Merk: Når en eventyrer står på samme felt som en Flåte, plasseres den umiddelbart om bord (dersom det fortsatt er plass).

B. BRUKE EVNER

I tillegg til forflytningene dine, og når som helst i Handlingsfasen, kan du bruke så mange evnebrikker du vil ved å kaste dem for å utføre effekten deres.

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



Eksempel på en handlingsfase:

Anna flytter en eventyrer ved å svømme inn på en øybrikke **1**, og derfra til fots over på en tilstøtende flåte **2**. Deretter flytter hun en annen eventyrer ved å svømme over på en Flåte **3**. Til slutt bruker hun Paddle-evnen (🚣) til å flytte en Flåte 2 felter.



Redningsøy

2. Stigende vann

Ta en øybrikke blant de tynneste brikkene som fortsatt ligger igjen på brettet. På denne måten forsvinner brikketypene gradvis:

Først strandbrikker , deretter skogbrikker , og til slutt fjellbrikker .

Hvis det var Eventyrere eller Skapninger på brikken du tok, plasseres de på vannfeltet som nå blir synlig.

Se på baksiden av brikken du fjernet (ikke vis den til andre).

X Hvis det er en Effekt , utfører du effekten umiddelbart og kaster brikken.

Unntak: I tillegg til effekten sin starter Vulkan-brikker nedtellingen av spillets slutt og blir liggende på feltet sitt. Spillet slutter straks 3 vulkaner er avslørt.

X Hvis det er en Evne , beholder du brikken med baksiden opp og bruker den i en senere Handlingsfase.

Unntak: Evnen Skremsel kan brukes i andres tur som reaksjon på et angrep fra en motstander.

Se side 8 for en fullstendig liste over Effekter og Evner.



Hvis du i starten av turen ikke har noen Eventyrere igjen som kan redde, fjerner du 2 brikker i stedet for 1 i Stigende vann-fasen.



HVIS INGEN  IGJEN.

3. Skapninger



Kast Skapningsterningen. Hvis Skapningen som vises på terningen er på brettet, må du flytte den (se Skapninger: Bevegelser og Interaksjoner, side 6).

Merk: Sjøormene er på brettet fra starten av. Haier og Kaijver kommer i spill når du utfører effekten av en Skapning.



SPILLETS SLUTT

Spillet slutter **når det ikke er noen Eventyrere igjen å redde**, eller **når en tredje Vulkan**  blir avslørt.

Merk: Hvis avsløringen av den tredje Vulkanen avslutter spillet, får du 0 poeng for Eventyrere du ikke rakk å redde.

Tell sammen skattepoengene på undersiden av de Eventyrerne du har klart å redde. Spilleren med flest skattepoeng vinner. Ved uavgjort deler de som har høyest poengsum, seieren.

Eksempel på sluttpoeng:

Victoria reddet 5 Eventyrere, mens 3 ble eliminert. Når den tredje Vulkanen avsløres, blir hennes 2 gjenværende Eventyrere på Flåte eliminert fordi hun ikke rakk å lede dem til Redningsøyene.

Sluttpoengsummen hennes er: $4 + 5 + 1 + 2 + 4 = 16$ poeng.



SKAPNINGER: BEVEGELSER OG INTERAKSJONER

Hver Skapning samhandler med bestemte Elementer på feltet sitt.

Interaksjoner skjer når:

1. Skapningen flytter inn på et felt med slike Elementer.
2. Disse Elementene flyttes inn på et felt der en Skapning står.
3. Skapningen kommer i spill via effekten av en Skapningsbrikke (se side 8) og plasseres på et felt med slike Elementer.

Hvis en Skapning eliminerer en Eventyrer eller Flåte, plasseres Eventyreren/Flåten ved siden av brettet. Hvis en Eventyrer elimineres, skal du ikke se på skatteverdien.



Sjøorm

Bevegelse: 1 vannfelt.

Interaksjon: Eliminerer Flåter og alle Eventyrere (inkludert svømmere).



Hai

Bevegelse: 1 eller 2 vannfelt.

Interaksjon: Eliminerer svømmere.



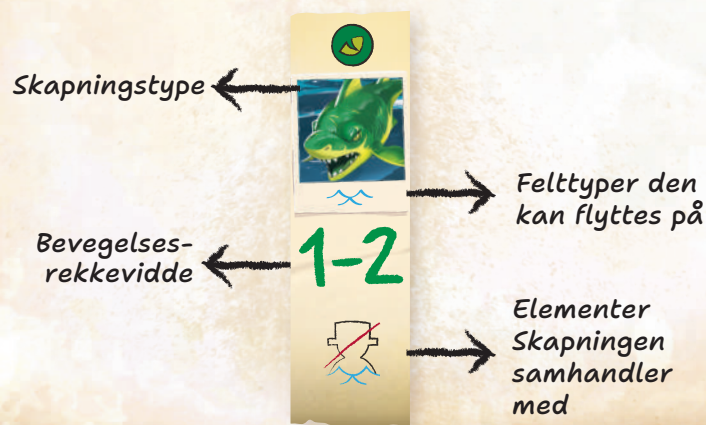
Kaiju

Bevegelse: 1 eller 2 vann- og/eller landfelt.

Interaksjon: Eliminerer Flåter, skyver Eventyrere til valgfritt tilstøtende felt (ikke nødvendigvis samme) og flytter (fortrenger) andre Skapninger i henhold til deres bevegelsesregler.

Merk: Flere Skapninger kan være på samme felt, unntatt Kaijuer. Ingen brikker kan komme inn på et felt med en Kaiju, bortsett fra en annen Kaiju (som fortrenger den første, se over).

OVERSIKTSKORT: FORKLARING



Symbolikk:



Alle Eventyrere elimineres



Flåter elimineres



Kaijuen skyver Eventyrere og fortrenger Skapninger



En svømmer = Eventyrer på et vannfelt (ikke på Flåte)

Bare svømmere elimineres



Vannfelt



Landfelt

ØFTE STILTE SPØRSMÅL (FAQ)

- ✗ Kan jeg se eksempler på gyldige og ugyldige bevegelser?

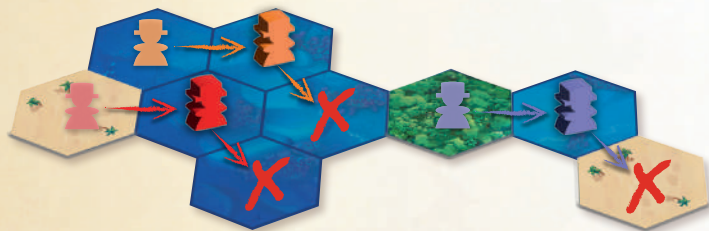
Ja!

I eksemplene under representerer hver farge en egen (ny) tur.

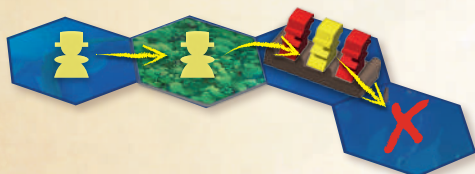
Gyldig tur:



Ugyldig tur:



Hver brikke kan bare svømme én gang per tur (utenom evnebrikker).



Den gule Eventyreren kan verken svømme til dette vannfeltet eller bruke Flåten fordi de ikke kontrollerer den.

KREDITERINGER

Spillskaper: Julian Courtland-Smith / Utvikling: L'Atelier / Illustrasjoner: Mr. Cuddington
Ekstra illustrasjoner: Cloé Dessolain, Stéphane Gantiez og Umeshu Lovers /
Regellayout: Good Heidi / © Asmodee Group 2024. Alle rettigheter forbeholdt.

- ✗ Kan jeg flytte en Eventyrer til et felt med en annen Eventyrer?

Ja. Begrensningen på 1 Eventyrer per felt gjelder bare under forberedelsene. Når spillet har startet, kan et ubegrenset antall Eventyrere stå på samme felt.

- ✗ Under Skapningsfasen, hvordan velger jeg hvor Skapningen skal flytte? I hvilken rekkefølge samhandler Kaijuen med Elementene?

Den aktive spilleren tar alle slike valg og bestemmer rekkefølgen interaksjonene utføres i. Hvis en Skapning fortrenses, flytter du den i henhold til normale regler.

- ✗ Hva skjer hvis jeg skal plassere en Skapning på et Kaiju-felt via en effekt?

Skapningen kan ikke komme i spill, med mindre det er en Kaiju. Da fortrenger den umiddelbart Kaijuen som allerede står der.

- ✗ Hva om jeg avslører en Flåte-effekt når det ikke finnes flere Flåter igjen?

Flytt i stedet en tom Flåte som allerede er på brettet, til det feltet. Hvis ingen tomme Flåter finnes, skjer det ingenting.

- ✗ Hva om en Flåte går inn på et felt med flere Eventyrere enn det er plasser om bord?

Det er sjeldent, men da bestemmer den aktive spilleren hvem som får gå om bord.

- ✗ Kan jeg bruke Delfin-evnen til å flytte en Eventyrer fra øy/Flåte til vann?

Nei. Delfiner er i havet, og bare svømmere kan henge fast i finnene deres.

- ✗ Hvis jeg bruker evnen til en Skapningsterning-brikke, kaster jeg fortsatt terningen i Skapningsfasen?

Ja!

- ✗ Hvis jeg bruker evnen Skremsel, påvirkes Eventyrerne mine fortsatt av Skapningen?

Nei. Alle Eventyrere og/eller Flåter på samme felt blir spart og blir stående.

- ✗ Kan jeg bruke Skremsel mot mer enn én Skapning?

Nei. Du kan bare bruke 1 Skremsel mot 1 Skapning.



Velkommen til den
ekstraordinære verden av spillere

Registrer deg og nyt
eksklusive fordeler

My
asmodee
players only

Brikkebeskrivelser

BRIKKER MED EFFEKTER

(Utføres umiddelbart)



Grønn skapning: Plasser en **Hai** på dette feltet. Hvis alle Haiene allerede er på brettet, flytt en av dem til dette feltet.

Brikkefordeling: x3 x3



Blå skapning: Plasser en **Kaiju** på dette feltet. Hvis begge Kaijuene allerede er på brettet, flytt en av dem til dette feltet.

Brikkefordeling: x3 x2



Flåte: Plasser en Flåte på dette feltet.

Brikkefordeling: x1 x3



Malstrøm: Fjern fra brettet alle Elementer (Eventyrere, Skapninger og Flåter) som befinner seg på dette feltet og på alle tilstøtende vannfelt.

Brikkefordeling: x2 x4



Vulkan: Fjern fra brettet alle Elementer (Eventyrere og Skapninger) som befinner seg på dette feltet. La Vulkanen ligge med forsiden opp på feltet. Feltet er ikke lenger tilgjengelig.

Påminnelse: Når en tredje Vulkan avsløres, slutter spillet!

Brikkefordeling: x4

BRIKKER MED EVNER

(Beholdes og brukes i en senere Handlingsfase)



Padleårer: Flytt en tom Flåte, eller en Flåte du kontrollerer, 1 eller 2 felter.

Brikkefordeling: x2



Delfin: Flytt en av dine Svømmere 1 eller 2 vannfelt. Denne bevegelsen kan ende på land eller på en Flåte.

Brikkefordeling: x3 x1



Dykke: Flytt en hvilken som helst Skapning på brettet til et valgfritt tomt vannfelt.

Brikkefordeling: x2



Skapningsterning: Kast terningen og flytt den tilsvarende Skapningen i henhold til bevegelsesreglene deres.

Brikkefordeling: x2 x2

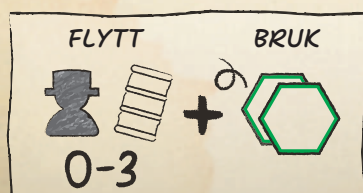


Skremsel: Du kan bruke denne **Evnen** når som helst når en av Eventyrerne dine er på samme felt som en **Hai** eller en **Kaiju**. Fjern Skapningen fra brettet.

Brikkefordeling: x2 x1

Påminnelse om en spillers tur

Handling



Stigende vann



Skapninger

