

SURVIVE THE ISLAND

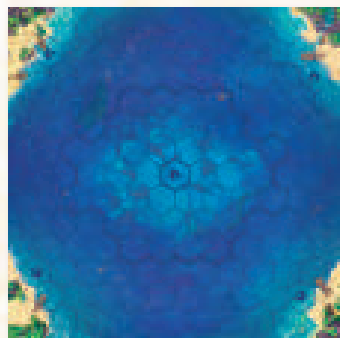
Expediția ta de descoperire a comorilor de pe insulă merge foarte bine, când deodată auzi bubuituri și trepidații în jur. Vulcanii au hotărât să se trezească dintr-un somn adânc de un secol și niște creaturi uriașe, ancestrale vor să se alăture petrecerii...

Acum, insula se scufundă încet în mare. Acesta este momentul potrivit să pleci cu cât mai multe comori posibil! Nu vei fi în siguranță până nu te întorci pe uscat.

Și alte echipaje de exploratori încearcă să scape, dar nu par dispuse să te lase să urci pe cele câteva plute disponibile. Fugi de vulcani și de creaturile care pândesc pe sub apă sau în adâncul pădurilor, dar mai presus de toate, ferește-te de ceilalți exploratori... și nu uita: supraviețuirea nu cunoaște reguli!

COMPONENTE

--> 1 tablă de joc



--> 40 tăblițe Insulă:
16 plaje, 16 păduri și
8 munți



--> 50 figurine Explorator
(10 din fiecare culoare),
având valoarea comorii
1, 2, 3, 4 sau 5



--> 13 figurine Creatură
(5 Șerpi de mare, 6 Rechini,
2 Monștri)



--> 12 Plute cu câte
3 Exploratori fiecare



----> 5 cărți Ajutor pentru
jucători (1 din fiecare
culoare)



--> 1 zar cu Creaturi



SCOPUL JOCULUI

În Survive the Island, conduci o echipă de 10 exploratori care încearcă să fugă de pe o insulă pe cale să se scufunde. Fiecare explorator are la el o comoară a cărei valoare este indicată în partea de jos a acesteia.

Salvează cât mai multe comori și asigură-te că nicio Creatură nu-ți capturează Exploratorii în timp ce îi conduci spre Insulele salvatoare... Și asta înainte ca 3 din 4 vulcani să erupă!



PREGĂTIREA JOCULUI

Ultima persoană care s-a întors teafără și nevătămată de pe o insulă este desemnată ca fiind primul jucător.

1 Pentru a pregăti Insula de plecare, amestecați tăblițele Insulă, apoi așezați-le la întâmplare cu fața în sus în interiorul conturului trasat. Nu vă uitați pe verso.

2 Puneți Șerpii de mare în spațiile de pe tabla de joc marcate cu . Puneți Monștrii și Rechinii lângă tablă.

3 Fiecare jucător alege o culoare și ia 10 figurine Explorator, Ajutorul pentru jucători din culoarea corespunzătoare și 2 Plute. Puneți figurinele Plută rămase lângă tabla de joc.

Jocuri cu 2 participanți: Alegeți câte 2 culori fiecare - acestea sunt considerate o singură culoare - și luați cele 20 de figurine Explorator, 2 Ajutoare pentru jucători care vă vor aminti de culorile alese și 4 figurine Plută.

4 Continuând în sensul acelor de ceasornic, alegeți pe rând câte unul dintre Exploratorii voștri și așezați-l pe o tăbliță liberă, până când toată lumea își plasează toți Exploratorii pe Insula de plecare.

După începerea jocului, nu mai poți să te uiți la valoarea comorii înscrisă sub figurinele tale Explorator! Încearcă să le memorezi pe măsură ce le așezi.

Jocuri cu 5 participanți: După ce toate cele 40 de tăblițe au fost ocupate, plasați Exploratorii rămași pe tăblițele ce conțin doar o singură figurină.

5 Pe rând, așezați 1 Plută pe un spațiu liber cu Apă adiacent unei tăblițe Insulă. Continuați până când plasați ambele Plute.

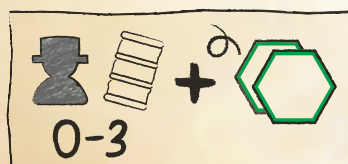


CUM SE JOACĂ

Jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. Tura unui jucător constă în 3 faze:

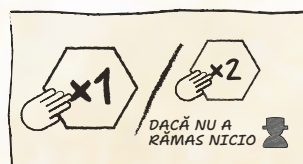
1. Acțiune

Mută Exploratorii și/sau Plutele și folosește tăblița **Abilități** (vezi pagina 4).



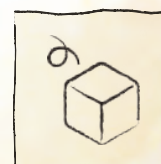
2. Apă în creștere

Scoate o tăbliță de pe tablă și uită-te pe spatele acesteia.



3. Creaturi

Aruncă zarul și mută o Creatură.



Imediat ce s-au încheiat cele 3 faze, începe tura următorului jucător.

1. Acțiune

A. MUTĂRI

În timpul fazei de Acțiune, dacă mai ai Exploratori de salvat, poți efectua până la 3 mutări a câte un spațiu, liber distribuite între Plute și Exploratorii tăi.

--> Mutarea unui Explorator pe uscat

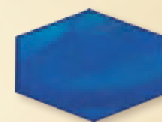
Punctul de pornire **ȘI** punctul de sosire al Exploratorului sunt fie o tăbliță Insulă, o Plută sau o Insulă salvatoare.



--> Mutarea unui Explorator prin apă

Punctul de pornire **SAU** punctul de sosire al Exploratorului este un spațiu cu Apă.

⚠ Fiecare figurină Explorator poate fi mutată prin apă doar o dată într-o tură.



--> Mutarea unei Plute

Mută o Plută liberă sau o Plută pe care o controlezi într-un spațiu cu Apă adiacent în care nu există nicio Plută.

⚠ Pentru a controla o Plută, trebuie să ai la bord cel puțin la fel de mulți Exploratori precum adversarii tăi.



Notă: Când un Explorator se află pe același spațiu cu o Plută, pune-l imediat pe aceasta dacă mai este loc.

B. FOLOSIREA ABILITĂȚILOR

Pe lângă mutările tale, oricând în timpul fazei de Acțiune, poți folosi oricâte tăblițe cu Abilități dorești, eliminându-le pentru a le aplica efectul.

Câștigi Abilități în timpul fazei Apă în creștere (vezi pagina 5).



Exemplu de fază de Acțiune:

Ana mută un Explorator prin apă pe o tăbliță Insulă **1**, iar de acolo pe uscat pe o Plută adiacentă **2**. Apoi, mută un alt Explorator prin apă pe o Plută **3**. În cele din urmă, ea folosește Abilitatea Vâslire **4** pentru a muta o Plută cu 2 spații.



Insulă salvatoare

2. Apă în creștere

Ia orice tăbliță Insulă din cele mai subțiri tăblițe rămase pe tabla de joc. Astfel, vor dispărea treptat diferitele tipuri de tăblițe:

Mai întâi, tăblițele Plajă , apoi tăblițele Pădure , și, în final, tăblițele Munte .

Dacă existau Exploratori sau Creaturi pe tăblița pe care ai luat-o, plasează-i pe spațiul cu Apă pe care tocmai l-ai dezvăluit.

Uită-te pe ascuns pe spatele tăbliței pe care ai scos-o.

✗ **Dacă există un Efect** , aplică-l imediat și elimină tăblița.

Excepție: În plus față de efectul lor, tăblițele Vulcan acționează numărătoare inversă pentru sfârșitul jocului și rămân în spațiul lor. Jocul se termină imediat ce sunt descoperiți 3 Vulcani.

✗ **Dacă există o Abilitate** , păstrează tăblița cu fața în jos și folosește-o în timpul uneia dintre fazele tale de Acțiune ulterioare.

Excepție: Nu trebuie să-ți aștepti rândul pentru a folosi tăblița Contraatac pentru a face față atacului unui adversar.

Pentru lista de Efecte și Abilități, vezi pagina 8.

⚠ Dacă nu mai ai niciun Explorator care să fie salvat la începutul turei tale, scoate 2 tăblițe în loc de 1 în timpul fazei Apă în creștere.



DAȚĂ NU A RĂMAS NICIO 

3. Creaturi



Aruncă zarul cu Creaturi. Dacă Creatura reprezentată pe zar se află pe tabla de joc, trebuie să o muți (vezi Creaturi: Mutări și Interacțiuni, pagina 6).

Notă: Șerpii de mare sunt pe tabla de joc din start. Rechinii și Monștrii vor fi adăugați atunci când aplici efectul tăbliței Creatură.



FINALUL JOCULUI

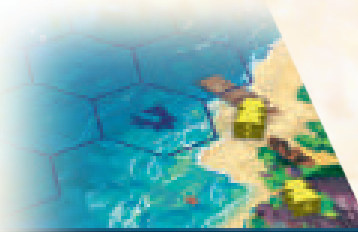
Jocul se termină atunci când nu mai există niciun Explorator care să fie salvat sau când este dezvăluit cel de-al treilea Vulcan .

Notă: Dacă erupția celui de-al treilea Vulcan determină sfârșitul jocului, vei obține 0 puncte pentru Exploratorii pe care nu i-ai putut salva.

Numără punctele comorilor pe care le-ai câștigat salvând Exploratorii. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul. În caz de egalitate, toți jucătorii aflați la egalitate împart victoria!

Exemplu de scor final:

Maria a salvat 5 Exploratori, în timp ce alți 3 au fost eliminați. Când cel de-al 3-lea Vulcan este dezvăluit, cei 2 Exploratori rămași pe Plută sunt eliminați pentru că Maria nu a reușit să îi conducă către Insulele salvatoare. Scorul ei final este $4+5+1+2+4 = 16$ puncte.



CREATURI: MUTĂRI ȘI INTERACȚIUNI

Fiecare Creatură interacționează cu Elementele specifice care îi ocupă spațiul.

Aceste interacțiuni au loc atunci când:

1. **Creatura** se mută pe un spațiu ocupat de aceste Elemente. .
2. Aceste **Elemente** sunt mutate pe un spațiu ocupat de o Creatură.
3. **Creatura intră în joc** prin efectul unei tăblițe Creatură (vezi pagina 8) și este plasată pe un spațiu ocupat de aceste Elemente.

Dacă o Creatură elimină un Explorator sau o Plută, plasează-o lângă tabla de joc. În cazul în care un Explorator este eliminat, nu te uita la valoarea comorii sale.

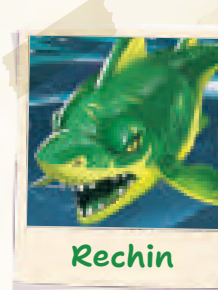


O Creatură își încheie imediat mișcarea dacă intră într-un spațiu ocupat de unul sau mai multe Elemente cu care interacționează.



Mutare: 1 Spațiu cu Apă.

Interacțiuni: Elimină Plutele și toți Exploratorii (inclusiv Înotătorii).



Mutare: 1 sau 2 spații cu Apă.

Interacțiuni: Elimină Înotătorii.

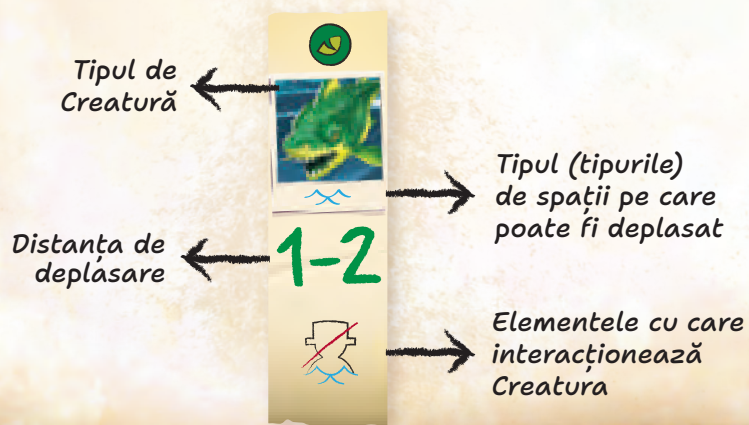


Mutare: 1 sau 2 spații cu Apă și/sau Uscat.

Interacțiuni: Elimină Plutele, împinge Exploratorii în orice spațiu adiacent (nu neapărat același) și deplasează Creaturile respectând regulile de Mutare ale acestora.

Notă: Mai multe Creaturi pot ocupa același spațiu, cu excepția Monștrilor. Nimic nu poate intra într-un spațiu cu Monștri, cu excepția unui alt Monstru (care îl înlocuiește pe primul).

ALCĂTUIREA AJUTORULUI PENTRU JUCĂTORI



Legendă:



Fiecare Explorator este eliminat



Plutele sunt eliminate



Monstrul împinge Exploratorii în spațiile adiacente și deplasează Creaturile respectând regulile de mutare ale acestora



Un Înotător este un Explorator într-un spațiu cu Apă (nu pe o plută).

Doar Înotătorii sunt eliminați



Spațiu cu Apă



Spațiu cu Uscat

ÎNTREBĂRI FRECVENTE

- ✗ Pot vedea exemple de mutări pe care le pot sau nu le pot face în timpul turei mele?

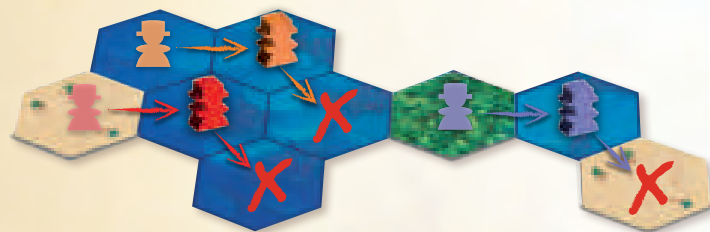
Da!

În exemplele următoare, fiecare culoare reprezintă o tură diferită.

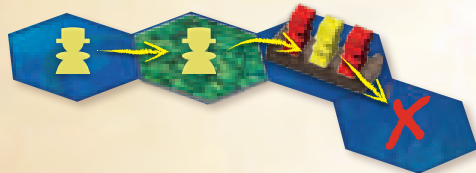
Tură validă:



Tură nevalidă:



Fiecare figurină poate fi mutată prin apă doar o dată în timpul unei ture (cu excepția tăblițelor cu Abilități).



Exploratorul galben nu poate fi mutat în acest spațiu cu Apă nici prin înot, nici cu Pluta, deoarece acesta nu o controlează.

- ✗ Pot muta un Explorator într-un spațiu ocupat de un alt Explorator?

Da! Limita de 1 Explorator pe fiecare spațiu se aplică doar în timpul pregătirii jocului. Odată ce jocul a început, orice număr de Exploratori poate ocupa același spațiu.

- ✗ În timpul fazei Creatură, cum decid unde ar trebui să se deplaseze Creatura? În ce ordine interacționează Monstrul cu Elementele?

Jucătorul activ face toate aceste alegeri și decide asupra ordinii în care se aplică interacțiunile.

- ✗ Ce se întâmplă dacă ar trebui să plasez o Creatură într-un spațiu ocupat de un Monstru prin efectul unei tăblițe Creatură?

Creatura nu poate intra în joc decât dacă este un Monstru, caz în care îl înlocuiește imediat pe cel aflat deja în acel spațiu.

- ✗ Ce se întâmplă dacă dezvălui efectul unei tăblițe Plută atunci când rezervele de Plute sunt epuizate?

În acest caz, mută o Plută liberă în acel spațiu, care se află deja pe tablă. Dacă nu există Plute libere, nu se întâmplă nimic.

- ✗ Ce se întâmplă dacă o Plută intră într-un spațiu cu mai mulți Exploratori decât locurile disponibile pe aceasta?

Este rar, dar în acest caz, jucătorul activ decide cine ajunge pe Plută.

- ✗ Pot folosi Abilitatea unei tăblițe Delfin pentru a muta un Explorator de pe o tăbliță Insulă sau de pe o Plută pe un spațiu cu Apă?

Nu. Delfinii sunt în mare și numai Înotătorii se pot agăța de înotătoarele lor atunci când trec pe lângă aceștia.

- ✗ Dacă folosesc Abilitatea unui zar cu Creaturi, mai trebuie să arunc zarul în faza Creatură?

Da!

- ✗ Dacă folosesc un Contraatac, mai sunt Exploratorii mei afectați de interacțiunea cu Creatura?

Nu! Toți Exploratorii și/sau Plutele care împart spațiul Creaturii sunt cruțați și rămân pe acel spațiu.

- ✗ Pot folosi un Contraatac pentru a îndepărta mai mult de o Creatură?

Nu, nu poți. Poți folosi doar un Contraatac împotriva unei singure Creaturi (adică 1 Contraatac pentru fiecare Creatură).

AU CONTRIBUIT

Designer: Julian Courtland-Smith

Dezvoltare: L'Atelier

Ilustrații: Mr. Cuddington

Ilustrații suplimentare: Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umeshu Lovers

Prezentarea regulamentului de joc: Good Heidi



Scanează pentru mai multe informații!

© Asmodee Group 2024. Toate drepturile rezervate.

Descrierea tăbli elor

TĂBLIȚE CU EFECTE

(Se aplică imediat)



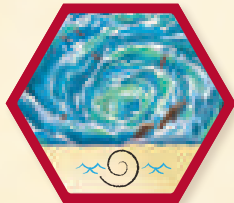
Creatură verde: Pune un **Rechin** în acest spațiu. Dacă toți Rechinii sunt pe tabla de joc, mută unul în acest spațiu.
Repartizarea tăblițelor: x3 x3



Creatură albastră: Pune un **Monstru** în acest spațiu. Dacă ambii Monștri sunt pe tabla de joc, mută unul în acest spațiu.
Repartizarea tăblițelor: x3 x2



Plută: Pune o Plută în acest spațiu.
Repartizarea tăblițelor: x1 x3



Curent de apă: Scoate de pe tabla de joc toate Elementele (Exploratori, Creaturi și Plute) care ocupă acest spațiu și toate spațiile adiacente cu Apă.
Repartizarea tăblițelor: x2 x4



Vulcan: Scoate de pe tabla de joc toate Elementele (Exploratori și Creaturi) care ocupă acest spațiu. Lasă Vulcanul cu fața în sus în acest spațiu. Acesta nu mai este accesibil.
Memento: Când un al treilea Vulcan este dezvăluit, jocul se termină!
Repartizarea tăblițelor: x4

TĂBLIȚE CU ABILITĂȚI

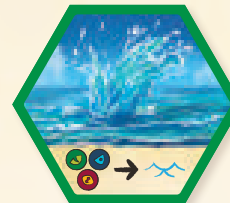
(Pentru a fi păstrate și utilizate în timpul unei ulterioare faze de Acțiune)



Vâslire: Mută o Plută liberă sau una pe care o controlezi cu 1 sau 2 spații.
Repartizarea tăblițelor: x2



Delfin: Mută unul din Înotătorii tăi cu 1 sau 2 spații cu Apă. Această mutare se poate încheia pe Uscat sau pe o Plută.
Repartizarea tăblițelor: x3 x1



Scufundare: Mută orice Creatură de pe tabla de joc în orice spațiu liber cu Apă.
Repartizarea tăblițelor: x2



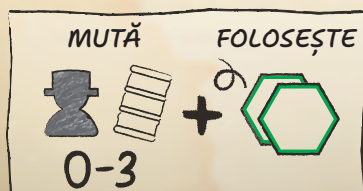
Zar cu Creaturi: Aruncă zarul și mută Creatura aferentă respectând regulile de mutare ale acesteia.
Repartizarea tăblițelor: x2 x2



Contraatac: Poți folosi această Abilitate ori de câte ori unul din Exploratorii tăi se află în același spațiu cu un **Rechin** sau cu un **Monstru**. Scoate Creatura de pe tabla de joc.
Repartizarea tăblițelor: x2 x1

Memento pentru jucător

Acțiune



Apă în creștere



Creaturi

