

SURVIVE THE ISLAND

การท่องเที่ยวเพื่อหาประสบการณ์แบบเกาะอันห่างไกลกำลังไปด้วยดี ทันใดนั้นคุณก็
เริ่มได้ยินเสียงดังครืน!! พร้อมพื้นดินสั่นสะเทือน ภูเขาไฟได้ปะทุขึ้นหลังจากหลับใหล
มาเป็นร้อยปี และสัตว์ร้ายดึกดำบรรพ์ขนาดมหึมาถูกปลุกให้ตื่นขึ้น...

ทะเลกำลังกลืนกินเกาะไปเรื่อย ๆ เป็นหน้าที่ของคุณที่จะต้องหนีออกจากเกาะและ
มีสมบัติติดไม้ติดมือให้มากที่สุด! ตราบใดที่คุณยังไม่ได้เหยียบพื้นดิน คุณจะยัง
อยู่ในอันตราย

นักผจญภัยกลุ่มอื่น ๆ ก็กำลังพยายามหนีเช่นกัน และพวกเขาจะไม่เป็นมิตรพอที่จะ
ให้เราร่วมมือด้วย เลี่ยงหนีจากภูเขาไฟและสัตว์ร้ายใต้ท้องทะเล เรือลึกลงในป่าดงดิบ
แต่เหนือสิ่งอื่นใด คือ นักผจญภัยกลุ่มอื่น...

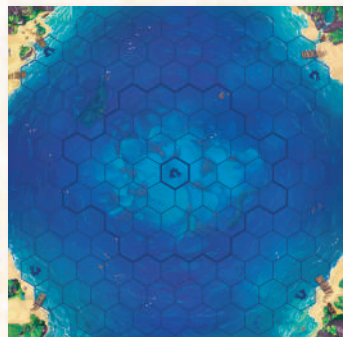
เอาชีวิตรอดให้ได้ไม่ว่าจะเส้นทางใด!



asmodee

อุปกรณ์เกม

--> 1 กระดานหลัก



--> 40 ไทล์เกาะ: 16 ชายหาด
16 ป่า และ 8 ภูเขา



--> 50 มีเบี้ยนักผจญภัย
(10 คนต่อสี) และมีเลว
สมบัติ 1 2 3 4 หรือ 5



--> 13 มีเบี้ยสัตว์ร้าย
(5 มังกรทะเล, 6 ฉลาม,
2 โคจู)



--> 12 แพลม์ ซึ่งสามารถจุ่มมีเบี้ย
นักผจญภัยได้สูงสุด 3 คน



--> 5 แผ่นสรุปวิธีเล่น
(1 ใบต่อสี)



--> 1 ลูกเต๋าสัตว์ร้าย



เป้าหมายของเกม

ในเกม Survive the Island ผู้เล่นควบคุมทีมของนักผจญภัยทั้ง 10 คน ให้หนีออกจากเกาะ
ที่กำลังจะจม โดยนักผจญภัยแต่ละคนจะมีสมบัติติดตัว ตามเลทที่อยู่ข้างใต้มัน

รักษาสมบัติให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ระวังไม่ให้สัตว์ร้ายจับนักผจญภัยของคุณได้และหลบหนี
ไปยังเกาะที่ปลอดภัย... ซึ่งจะต้องทำให้สำเร็จก่อนที่ภูเขาไฟทั้ง 3 ลูก จะระเบิด! (จากทั้งหมด 4 ลูก)



การเตรียมเกม

ผู้เล่นคนล่าสุดที่ไปเที่ยวเกาะและเดินทางกลับมาได้อย่างปลอดภัยจะได้เป็นผู้เล่นคนแรก

- 1 สร้างเกาะกลางโดยสับไทล์เกาะทั้งหมดเข้าด้วยกัน แล้ววางคว่ำลงแบบสุ่มโดยให้อยู่ภายในเส้นทึบ
และพยายามไม่ดูอีกด้านของไทล์
- 2 วางมังกรทะเลไว้บนกระดานตามตำแหน่ง และวางโคจู และฉลามไว้ด้านข้างกระดาน
- 3 ผู้เล่นแต่ละคนเลือกสีของตัวเองและหยิบมีเบี้ยนักผจญภัย 10 คน แผ่นสรุปวิธีเล่น และแพลม์ 2 อัน
ให้วางแพลม์ที่เลือกไว้ด้านข้างกระดาน

เกมสำหรับ 2 คน: เลือกคนละ 2 สี ให้คิดว่าเป็นฝ่ายเดียวกัน และหยิบมีเบี้ยนักผจญภัย 20 คน
แผ่นสรุปวิธีเล่น 2 ใบ เพื่อบ่งบอกว่าใช้สีใด และแพลม์ 4 อัน

- 4 ผลัดกันเลือกนักผจญภัย 1 คน วางลงในไทล์ที่วางอยู่บนตามเข็มนาฬิกา จนกระทั่งทุกคน
วางนักผจญภัยลงในเกาะครบทั้งหมด

**เมื่อเกมเริ่มต้นขึ้น คุณจะไม่สามารถดูมูลค่าสมบัติด้านใต้ของมีเบี้ยนักผจญภัยได้อีก พยายามจำตัวเลขเหล่านั้น
ขณะที่คุณวางนักผจญภัยลงในเกาะ**

เกมสำหรับ 5 คน: เมื่อไทล์เกาะ 40 แผ่น ถูกวางจนเต็ม นักผจญภัยที่เลือกสามารถวางลงในเกาะที่มีนักผจญภัย 1 คนได้

- 5 ผลัดกันวางแพลม์ 1 อัน ลงในช่องน้ำที่ติดกับไทล์เกาะที่ยังว่างอยู่ จนกว่าทุกคนจะวางแพลม์จนครบ 2 อัน

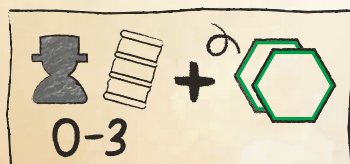


วิธีการเล่น

ในรอบของผู้เล่นจะประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน และวนเล่นไปตามเข็มนาฬิกา

1. แอคชั่น

เคลื่อนที่นักผจญภัย และ/หรือ แพ้ไม้ และใช้ความสามารถพิเศษ ของโทล (ดูต่อหน้า 4)



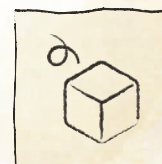
2. น้ำขึ้น

นำโทลออกจากกระดานกลาง และดูความสามารถด้านพลัง



3. ลัทธิร้าย

ทอยลูกเต๋า และเดินสัตว์ร้าย



เมื่อเล่นครบทั้ง 3 ขั้นตอนแล้ว ผู้เล่นคนต่อไปจะเริ่มเล่น

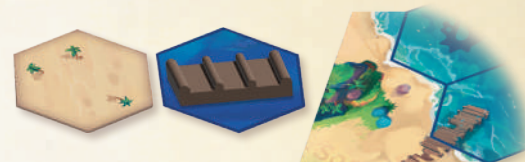
1 แอคชัน

A. การเคลื่อนที่

ในขั้นตอนแอคชัน ถ้าคุณยังมีนักผจญภัยเหลืออยู่ คุณสามารถทำการเคลื่อนที่หนึ่งช่องได้สูงสุด 3 ครั้ง (เดินนักผจญภัย หรือ เลื่อนแพไม้ก็ได้)

--> การเคลื่อนที่นักผจญภัยบนบก

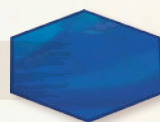
จุดเริ่มต้น และ จุดสิ้นสุดของการเคลื่อนที่อยู่บนไทม์เกาะ หรือแพไม้ หรือเกาะปลอดภัย



--> การเคลื่อนที่นักผจญภัยในน้ำ (ว่ายน้ำ)

จุดเริ่มต้น หรือ จุดสิ้นสุดของการเคลื่อนที่อยู่ในน้ำ

⚠ นักผจญภัยแต่ละคนนั้นสามารถว่ายน้ำได้แค่ 1 ครั้งต่อรอบ



--> การเคลื่อนที่แพไม้

เลื่อนแพไม้ที่วางอยู่หรือแพไม้ที่คุณควบคุมไปยังช่องในน้ำที่ติดกัน ที่ไม่มีแพไม้

⚠ ในการควบคุมแพไม้ คุณจะต้องมีนักผจญภัยมากกว่าเรือเท่ากับนักผจญภัยอื่นบนแพนั้น



ข้อสังเกต: เมื่อนักผจญภัยอยู่ในช่องเดียวกับแพไม้ ให้วางไว้บนแพไม้ที่นั่นทันทีหากยังมีที่ว่างเหลืออยู่

B. การใช้ความสามารถพิเศษ

นอกจากการเคลื่อนที่แล้ว ในตอนใดก็ได้ในขั้นตอนแอคชัน คุณสามารถใช้ไทม์ความสามารถพิเศษที่บักได้ โดยการทิ้งมัน และใช้ความสามารถนั้น

คุณจะได้รับไทม์ความสามารถพิเศษใน ขั้นตอนน้ำขึ้น (ดูต่อหน้า 5)



ตัวอย่างของขั้นตอนแอคชัน :

แอนนาเคลื่อนที่นักผจญภัยด้วยการว่ายน้ำไปยังไทม์เกาะ ① และเดินเท้าต่อไปยังแพไม้ที่อยู่ติดกัน ② หลังจากนั้น เธอเคลื่อนที่นักผจญภัยอีกคนโดยการว่ายน้ำไปขึ้นแพไม้ ③ และสุดท้ายเธอใช้ความสามารถพายเรือ (เรือ 1-2) เพื่อเลื่อนแพไม้ 2 ช่อง



เกาะปลอดภัย

2. น้ำขึ้น

เหยียบไทม์เกาะ 1 แผ่น โดยเริ่มจากไทม์แผ่นบางที่สุดที่อยู่บนกระดานกลาง ดังนั้นไทม์เกาะจะค่อยๆ เายไปทีละประเภท เริ่มจาก ไทม์ชายเขา  ต่อมา คือ ไทม์ป่า  และท้ายที่สุด คือ ไทม์ภูเขา 

ถ้ามีนักผจญภัยเรือสัตว์ร้ายอยู่บนไทม์ที่คุณเลือก ให้วางลงในช่องน้ำที่เพิ่งจะเปิดออก เปิดดูด้านหลังไทม์ที่คุณเลือกแบบลับๆ

x ถ้ามีเหตุการณ์  ให้แสดงผลทันทีและทิ้งไทม์นั้น

ข้อยกเว้น: นอกจากความสามารถแล้ว ภูเขาไฟจะเหมือนตัวนับเวลาเพื่อจบเกมและจะยังวางอยู่ในช่องเดิม โดยเกมจะจบลง เมื่อภูเขาไฟทั้ง 3 แผ่น ถูกเปิดออก

x ถ้ามีความสามารถพิเศษ  ให้เก็บแผ่นไทม์ที่ว่า เอาไว้ใช้ในขั้นตอนแอคชั่นรอบถัดไป

ข้อยกเว้น: คุณไม่จำเป็นต้องรอให้ถึงรอบของคุณจะใช้ «ไทม์จับใจ» ในการต่อสู้กับการโจมตีของฝ่ายอื่น สำหรับรายชื่อเหตุการณ์และความสามารถพิเศษ ดูที่หน้า 8

 ถ้าคุณไม่มีนักผจญภัยเหลืออยู่เลยในตอนเริ่มต้นรอบ ให้เหยียบไทม์ทั้ง 2 แผ่น (ปกติ 1 แผ่น) ในขั้นตอนน้ำขึ้น



3. สัตว์ร้าย



ทอยลูกเต๋าสัตว์ร้าย ถ้าสัตว์ร้ายที่ทอยได้อยู่บนกระดาน คุณจะต้องยับยั้ง (ดูตอนที่ «สัตว์ร้าย: การเคลื่อนที่และการโต้ตอบ» หน้า 6)

ข้อสังเกต: มังกรทะเลจะวางอยู่บนกระดานกลางตั้งแต่ตอนเตรียมเกม ส่วนฉลามและโคจูลจะใส่เพิ่มเข้าไปเมื่อมีเหตุการณ์จากการเปิดไทม์สัตว์ร้าย



การจบเกม

เกมจะจบลง เมื่อไม่มีนักผจญภัยเหลืออยู่บนกระดานกลาง หรือ เมื่อภูเขาไฟลูกที่ 3  ถูกเปิดขึ้น

ข้อสังเกต: ถ้าภูเขาไฟลูกที่ 3 เกิดปะทุขึ้นจะทำให้จบเกมทันที ผู้เล่นทุกคนจะไม่ได้คะแนนจากนักผจญภัยที่ไม่ได้ขึ้นเกาะอย่างปลอดภัย

รวบรวมคะแนนสมบัติจากนักผจญภัยที่คุณช่วยเหลือได้ ผู้เล่นที่ได้คะแนนจากสมบัติมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ หากได้คะแนนเสมอกัน ให้ถือว่าชนะร่วมกัน

ตัวอย่างการคิดคะแนน :

เจนช่วยนักผจญภัยของเธอได้ 5 คน ในขณะที่อีก 3 คนของเธอถูกกำจัดไประหว่างเกม เมื่อภูเขาไฟลูกที่ 3 ปะทุขึ้น นักผจญภัยของเธออีก 2 คนที่เหลืออยู่บนแพไม้ก็จะถูกกำจัดด้วย
คะแนนรวมของเธอ คือ $4+5+1+2+4 = 16$ คะแนน



สัตว์ร้าย: การเคลื่อนที่และการโต้ตอบ

สัตว์ร้ายแต่ละตัวจะโต้ตอบกับบางสิ่งในช่องที่มีมันอยู่

การโต้ตอบจะเกิดขึ้นเมื่อ:

1. สัตว์ร้ายเดินไปยังช่องที่มีบางสิ่ง
2. มีบางสิ่งถูกขยับเข้าไปยังช่องที่มีสัตว์ร้าย
3. สัตว์ร้ายเข้ามาในกระดานกลาง ผ่านเหตุการณ์จากโทลส์สัตว์ร้าย (ดูหน้าที่ 8) และถูกวางลงในช่องที่มีบางสิ่งอยู่

ถ้าสัตว์ร้ายกำจัดนักผจญภัยหรือทำลายแพไม้ ใ่วางนักผจญภัยและแพไม้ที่ถูกกำจัดไว้ข้างกระดาน และข้ามดุมูลค่าของสมบัติที่อยู่ข้างใต้ตัวนักผจญภัย



สัตว์ร้ายจะหยุดเดินทันที ถ้ามันเคลื่อนที่เข้าไปในช่องที่มีบางสิ่งที่มีมันโต้ตอบ



มังกรทะเล

การเคลื่อนที่: 1 ช่องในน้ำ

การโต้ตอบ: ทำลายแพไม้และกำจัดนักผจญภัยทั้งหมด (รวมถึงคนว่ายน้ำ)



ฉลาม

การเคลื่อนที่: 1 หรือ 2 ช่องในน้ำ

การโต้ตอบ: กำจัดคนว่ายน้ำ



โคจู

การเคลื่อนที่: 1 หรือ 2 ช่องในน้ำ และ/หรือ บนบก

การโต้ตอบ: ทำลายแพไม้, ผลักนักผจญภัยไปยังช่องที่ติดกัน (หากมีหลายคน ไม่จำเป็นต้องผลักไปช่องเดียวกัน) และย้ายสัตว์ร้ายตามกฎของการเคลื่อนที่

ข้อสังเกต: สัตว์ร้ายหลายตัวสามารถอยู่ในช่องเดียวกันได้ ยกเว้นโคจู ไม่มีสิ่งใดสามารถเข้าไปในช่องที่มีโคจูได้ เว้นแต่โคจูเอง (ตัวที่สองจะไล่ตัวแรกออกไปช่องข้างๆ)

คำอธิบายแผ่นสรุปวิธีเล่น



คำอธิบาย :



นักผจญภัยทุกคน ถูกกำจัด



ทำลายแพไม้



โคจูผลักนักผจญภัยไปยังช่องที่อยู่ติดกันและย้ายสัตว์ร้ายตามกฎการเคลื่อนที่ของมัน



นักผจญภัยที่ว่ายน้ำ ถูกกำจัด



ช่องในน้ำ



ช่องบนบก

นักผจญภัยที่ว่ายน้ำ คือ มีเป็ดที่อยู่ในน้ำ (ไม่ใช่บนแพไม้)

คำถามที่พบบ่อย

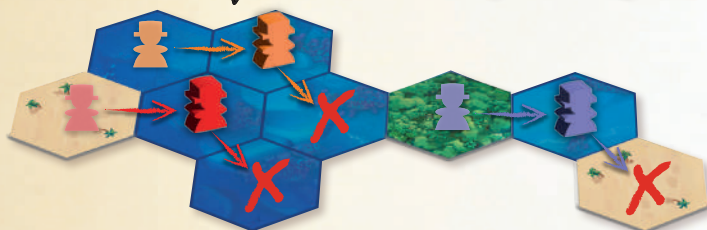
✕ มีตัวอย่างการเคลื่อนที่ ที่ทำได้หรือไม่ได้ ไหม?
มีสิ!

ในตัวอย่างต่อไปนี้ สีแต่ละสีแทนแต่ละรอบ

การเคลื่อนที่ที่ถูกต้อง:



การเคลื่อนที่ที่ไม่ถูกต้อง:



นักผจญภัยแต่ละตัวสามารถเคลื่อนที่ในน้ำได้แค่
หนึ่งครั้งต่อรอบ (นอกเหนือจากโกลความสามารถพิเศษ)



นักผจญภัยสีเหลืองไม่สามารถเคลื่อนที่
เข้าไปในช่องน้ำนี้โดยการว่ายน้ำหรือเลื่อนแพไม้
(เพราะเขาไม่ได้ควบคุมแพไม้อยู่)

- ✕ สามารถเดินนักผจญภัยไปยังช่องที่มีนักผจญภัยอื่นได้หรือไม่?
ได้! ข้อจำกัดของการมีนักผจญภัย 1 คน ต่อช่องมีแค่ช่วง
เตรียมเกม เมื่อเกมเริ่มขึ้น จะมีนักผจญภัยที่ตัวก็ได้ใน 1 ช่อง
- ✕ ในขั้นตอนของสัตรร่าย สัตรร่ายจะเคลื่อนที่อย่างไร?
และโคจูจะตอบโต้อะไรก่อน ตามลำดับ?
ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของรอบนั้นจะเป็นผู้ตัดสินใจเลือก
และจัดลำดับว่าจะตอบโต้อะไรก่อนหลัง
- ✕ อะไรจะเกิดขึ้น หากเปิดโกลแล้วเจอเหตุการณ์ที่
ต้องวางสัตรร่าย ลงในช่องที่มีโคจูอยู่ก่อนแล้ว?
สัตรร่ายจะไม่ถูกวางลงในช่องนั้น เว้นแต่จะเป็นโคจูเอง
ซึ่งในกรณีนี้ จะย้ายโคจูที่อยู่ก่อนหน้าไปช่องข้าง ๆ แทน
- ✕ อะไรจะเกิดขึ้นถ้าเปิดเจอโกลเหตุการณ์แพไม้
แต่ไม่มีแพไม้เหลืออยู่?
ในกรณีนี้ ให้ย้ายแพไม้ที่วางอยู่มาใช้แทน แต่หากไม่มีแพ
ไม้ที่วางอยู่ ก็จะไม่เกิดอะไรขึ้นเลย
- ✕ อะไรจะเกิดขึ้นถ้าแพไม้ล่องเข้าไปในช่องที่มีนักผจญภัย
มากกว่าที่วางบนแพ?
เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นยาก แต่กรณีนี้ให้ผู้เล่นที่กำลังเล่นอยู่
เลือกว่าใครจะได้ขึ้นแพไม้
- ✕ ฉันสามารถใช้ความสามารถพิเศษของโกลโลมาเพื่อเคลื่อนที่
นักผจญภัยจากบนเกาะหรือแพไม้ไปยังน้ำได้หรือไม่?
ไม่ได้ โลมาอยู่ในน้ำ จะมีแค่คนที่ว่ายน้ำเท่านั้น ที่สามารถ
เกาะครีบของโลมา ขณะมันว่ายน้ำผ่านได้
- ✕ ถ้าฉันใช้ความสามารถพิเศษของโกลลูกเต๋าสัตรร่าย
ฉันยังจะได้ทอยลูกเต๋าสัตรร่ายหรือไม่ในขั้นตอนสัตรร่าย?
ได้แน่นอน!
- ✕ ถ้าใช้โกลขับไล่ นักผจญภัยของฉันยังต้องโต้ตอบ
กับสัตรร่ายอีกหรือไม่?
ไม่ต้อง! นักผจญภัยทุกคนและแพไม้ที่อยู่ช่องเดียวกัน
กับสัตรร่ายจะยังรอดอยู่และอยู่ในช่องนั้น
- ✕ ฉันสามารถใช้โกลขับไล่ 1 โกล
เพื่อจัดการกับสัตรร่ายมากกว่า 1 ตัว ได้หรือไม่?
ไม่ได้ คุณจะต้องใช้โกลขับไล่ 1 โกล กับสัตรร่าย 1 ตัว

เครดิต

นักออกแบบ: Julian Courtland-Smith

พัฒนา: L'Atelier

งานศิลป์: Mr. Cuddington

งานศิลป์เพิ่มเติม: Cloé Dessolain, Stéphane Gantiez,
Umeshu Lovers

จัดรูปแบบกฎ: Good Heidi

© Asmodee Group 2024. All rights reserved.



Welcome to the extraordinary
World of Players

Sign up & enjoy
exclusive benefits

My
asmodee
players only

ผู้แปล: พนม ธีรมงคลสกุล, ลชา พรหมธร

ผู้เรียบเรียง: เกียรติพร สารธิมา

บรรณาธิการ: สราวุธ วัฒนศิริตรุษ

ความสามารถโทล์

โทล์ที่เป็น เหตุการณ์ (ส่งผลทันที)



สัตว์ร้าย สีเขียว: วางฉลาม 1 ตัว ในช่องนี้
ถ้าฉลามทุกตัวอยู่บนกระดานหลักแล้ว
ให้ย้ายจากที่อื่นมา
จำนวนโทล์ที่มี: $\times 3$ $\times 3$



สัตว์ร้าย สีน้ำเงิน: วางโคจู 1 ตัว ในช่องนี้
ถ้าโคจูทั้งสองตัวอยู่บนกระดานหลักแล้ว
ให้ย้ายจากที่อื่นมา
จำนวนโทล์ที่มี: $\times 3$ $\times 2$



แพไม้: วางแพไม้ลงในช่องนี้ 1 ลำ
จำนวนโทล์ที่มี: $\times 1$ $\times 3$



น้ำวน: นำทุกอย่าง (นักผจญภัย สัตว์ร้าย
และแพไม้) ที่อยู่ในช่องนี้และช่องน้ำที่ติดกัน
ออกจากเกม
จำนวนโทล์ที่มี: $\times 2$ $\times 4$



ภูเขาไฟ: นำทุกอย่าง (นักผจญภัย และ
สัตว์ร้าย) ที่อยู่ในช่องนี้ออกจากเกม วางโทล์
ภูเขาไฟลงไว้ ในช่องนั้น ให้ถือว่าโทล์นั้น
จะเข้าหรือผ่านไม่ได้
ข้อควรจำ: เมื่อภูเขาไฟลูกที่ 3 ถูกเปิดขึ้นมา
เกมจะจบ
จำนวนโทล์ที่มี: $\times 4$

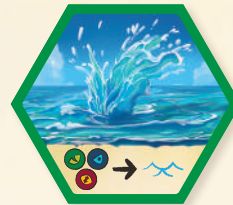
โทล์ที่มี ความสามารถพิเศษ (สามารถเก็บไว้ใช้ในวันตอนแอดชั่นต่อไปได้)



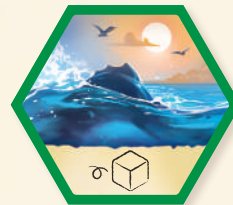
พายเรือ: เคลื่อนที่แพไม้ที่วางอยู่ หรือแพไม้
ที่คุณควบคุม 1 ลำ ได้ 1 หรือ 2 ช่อง
จำนวนโทล์ที่มี: $\times 2$



โลมา: เคลื่อนที่หนึ่งในคนว่ายน้ำของคุณ
1 หรือ 2 ช่องในน้ำ การเคลื่อนที่นี้สามารถ
จบลงที่ผืนดินหรือแพไม้ก็ได้
จำนวนโทล์ที่มี: $\times 3$ $\times 1$



ดำน้ำ: ย้ายสัตว์ร้ายบนกระดานกลาง 1 ตัว
ไปยังช่องว่างในน้ำ ช่องใดช่องหนึ่งได้
จำนวนโทล์ที่มี: $\times 2$



ลูกเต๋าสัตว์ร้าย: ทอยลูกเต๋าสัตว์ร้ายและเคลื่อนที่
สัตว์ร้ายตามกฎการเคลื่อนที่ปกติ
จำนวนโทล์ที่มี: $\times 2$ $\times 2$



จับไล่: คุณสามารถใช้ ความสามารถ
พิเศษนี้ ตอนใดก็ได้เมื่อหนึ่งในนักผจญภัย
ของคุณอยู่ในช่องเดียวกันกับฉลามหรือโคจู
(ให้นำสัตว์ร้ายออกจากกระดานกลาง)
จำนวนโทล์ที่มี: $\times 2$ $\times 1$

สรุปของผู้เล่น

แอดชั่น

เคลื่อนที่ ใช้

0-3

เฝ้า

เฝ้า

เฝ้า

ทอย

สัตว์ร้าย