

SURVIVE THE ISLAND

Ваша экспедиция по поиску сокровищ острова идет отлично, пока вы внезапно не слышите грохот и толчки вокруг. Вулканы решили проснуться от векового сна, и некоторые огромные, древние существа хотят присоединиться к вечеринке...

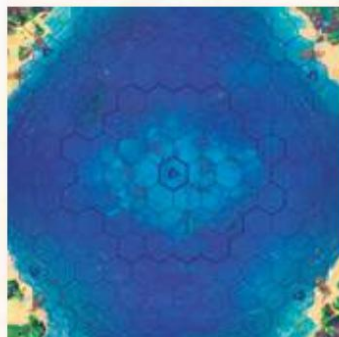
Остров теперь медленно погружается в море. Это ваш сигнал уйти с как можно большей добычей! Вы не будете в безопасности, пока не вернетесь на сушу.

Другие команды искателей приключений также пытаются сбежать, и они, похоже, не хотят позволять вам сесть на несколько доступных плотов.

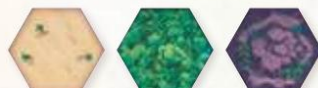
Бегите от вулканов и существ, скрывающихся под водой или глубоко в лесах, но, прежде всего, будьте осторожны.

КОМПОНЕНТЫ

---> 1 игровое поле



---> 40 островных плиток: 16 пляжей, 16 лесов и 8 гор



---> 50 фишек искателей приключений (по 10 каждого цвета) с ценностью сокровищ 1, 2, 3, 4 или 5



---> 13 существ (5 морских змей, 6 акул, 2 Кайдзю)



---> 12 плотов, вмещающих до 3 человек



---> 5 карточек-памяток по игре (по 1 каждого цвета)



---> 1 кубик существа



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре Survive the Island вы управляете командой из 10 искателей приключений, спасающихся с тонущего острова. Каждый искатель приключений несет с собой сокровище, стоимость которого указана на его основании.

Соберите как можно больше сокровищ и следите за тем, чтобы ни одно существо не поймало ваших искателей приключений, пока вы ведете их к островам спасения... И все это до того, как 3 из 4 вулканов начнут извергаться!

ПОДГОТОВКА

Последний человек, вернувшийся с острова в целости и сохранности, назначается первым игроком.

1 Чтобы сформировать Остров отправления, перемешайте плитки Острова и случайным образом разместите их альбомной стороной вверх в пределах напечатанного контура. Не смотрите на другую сторону.

2 Поместите морских змей на клетки доски, отмеченные



. Разместите Кайдзю и Акул рядом с игровым полем.

3 Каждый игрок выбирает цвет и берет 10 соответствующих фигурок искателей приключений, игровое пособие и 2 фигурки плота. Разместите оставшихся фигурок Плота рядом с игровым полем.

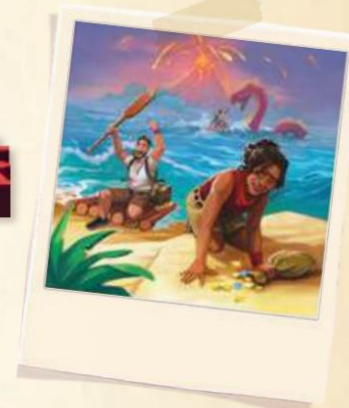
Игра для 2 игроков: выберите по 2 цвета каждого цвета (они считаются за один цвет) и возьмите 20 соответствующих фигурок искателей приключений, 2 игровых пособия, которые будут напоминать вам о цветах, и 4 фигурки плота.

4 Продолжая движение по часовой стрелке, по очереди выбирайте одного из своих Авантюристов и размещайте его на пустой плитке, пока все не разместят всех своих Авантюристов на Острове Отправления.

После начала игры вы больше не сможете смотреть на стоимость сокровищ, написанную под вашими фигурками авантюриста! Постарайтесь запомнить их, когда вы их размещаете.

Игра для 5 игроков: как только все 40 плиток будут заняты, разместите оставшихся Искателей приключений на плитках, на которых находится только один другой подданный.

5 По очереди размещайте 1 Плот на пустом участке Воды рядом с плиткой Острова. Продолжайте, пока не разместите оба ваши плота.



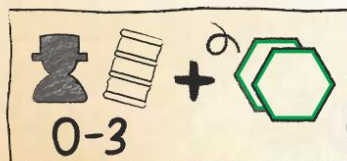


КАК ИГРАТЬ

Игра продолжается по часовой стрелке. Ход игрока состоит из 3 фаз:

1. Действие

Перемещайте авантюристов и/или плиты и используйте способности плиток (см. стр. 4).



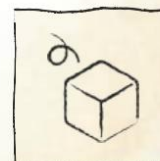
2. Подъем Воды

Снимите плитку с доски и посмотрите на ее обратную сторону.



3. Существа

Бросьте кубик и переместите Существо.



После завершения всех трех фаз может начаться ход следующего игрока.

1. Действие

А. ДВИЖЕНИЯ

Во время фазы действий, если у вас еще остались Авантюристы, которых нужно спасти, вы можете выполнить до 3 перемещений на одну клетку, свободно разделенных между Плотами и вашими Авантюристами.

--> Перемещение искателя приключений пешком

Начальная и конечная точки Авантюриста — это либо плитка Острова, Плот или остров спасения.

--> Перемещение искателя приключений вплавь

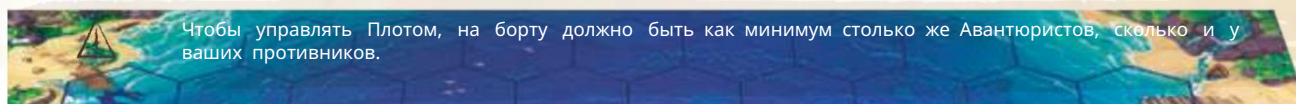
Начальная ИЛИ конечная точка искателя приключений — водное пространство.



Каждый подданный Авантюриста может перемещаться вплавь только один раз за ход.

--> Перемещение плота

Переместите пустой Плот или Плот, которым вы управляете, на соседнюю водную клетку, где нет Плота.



Примечание: Если Искатель приключений находится на одном месте с Плотом, немедленно поместите его на борт, если еще осталось место.

Б. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

В дополнение к вашим перемещениям и в любое время во время фазы действий вы можете использовать столько плиток Способностей, сколько пожелаете, сбрасывая их, чтобы применить их эффект.

Вы получаете Способности во время фазы Поднимающейся Воды. (см. стр. 5).



Пример фазы действия:

Анна перемещает Авантюриста, плывя на плитку Острова 1, а оттуда пешком на соседний Плот 2.

Затем она перемещает другого искателя приключений, заплывая на Плот 3. Наконец, она использует Способность Весла (), чтобы переместить Плот на 2 клетки.



Остров Спасения

2. Подъем воды

Возьмите любую плитку острова среди самых тонких плиток, оставшихся на доске. Таким образом, различные типы плиток постепенно исчезнут:

Сначала плитка «Пляж»



затем плитки леса



и наконец, плитки Горы



Если на взятой вами плитке были Авантюристы или Существа, поместите их на только что открытую вами область Воды.

Незаметно посмотрите на обратную сторону плитки, которую вы сняли.

× Если это Эффект , немедленно примените его и выбросьте плитку.

Исключение: В дополнение к своему эффекту плитки Вулкана запускают обратный отсчет до конца игры и остаются на своем месте. Игра заканчивается, как только раскрываются 3 Вулкана.

× Если это исключение , положите плитку лицом вниз и используйте ее во время одной из последующих фаз Действия.
способности: вам не нужно ждать своей очереди, чтобы использовать плитку «Отталкивание» в ответ на атаку противника.

Список эффектов и способностей см. на стр. 8.



Если в начале вашего хода у вас не осталось авантюристов, которых нужно спасти, уберите 2 плитки вместо 1 во время фазы Поднимающейся воды.



ЕСЛИ НЕ  ОСТАЛОСЬ

3. Существа



Бросьте кубик Существа. Если Существо, изображенное на кубике, находится на доске, вы должны переместить его (см. Существа: Движения и взаимодействия, стр. 6).

Примечание: Морские змеи находятся на доске из-за настройки. Акулы и Кайдзю будут добавлены, когда вы примените эффект плитки Существа.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда не остается ни одного искателя приключений, которого нужно спасти, или когда обнаруживается третий вулкан.

Примечание: если извержение третьего вулкана приведет к концу игры, вы получите 0 очков за искателей приключений, которых вы не смогли спасти.

Подсчитайте очки сокровищ, которые вы заработали, спасая искателей приключений. Игрок с наибольшим количеством очков сокровищ побеждает в игре. В случае ничьей все игроки с равными результатами делят победу!

Пример окончательной оценки:

Джейн спасла 5 искателей приключений, в то время как 3 других были уничтожены.

Когда раскрывается третий вулкан, двое оставшихся у нее искателей приключений на плоту погибают, потому что у нее не было возможности привести их к островам спасения.

Ее окончательный результат: $4+5+1+2+4 = 16$ баллов.



СУЩЕСТВА: ДВИЖЕНИЯ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Каждое Существо взаимодействует с определенными Элементами, занимающими его пространство.

Эти взаимодействия происходят, когда:

1. Существо перемещается на пространство, занятое этими Элементами.
2. Эти Элементы перемещаются на место, занимаемое Существом.
3. Существо вступает в игру благодаря эффекту плитки Существа (см. стр. 8) и помещается на место, занятое этими Элементами.

Если Существо уничтожает Авантюриста или Плот, поместите его рядом с игровым полем. В случае уничтожения Авантюриста не смотрите на его ценность сокровища.



Движение: **1** Водное пространство.
Взаимодействие: Уничтожает плоты и всех искателей приключений (включая пловцов).



Движение: **1 или 2**
Взаимодействие: Устраняет пловцов.



Движение: **1 или 2** по водным и/или сухопутным пространствам.
Взаимодействие: уничтожает плоты, выталкивает искателей приключений на любые соседние клетки (не обязательно те же самые) и перемещает существ в соответствии с их правилами движения.
Примечание: Несколько существ могут занимать одно и то же пространство, кроме кайдзю. Ничто не может войти в пространство кайдзю, кроме другого кайдзю (вытесняя первого).

ПОМОЩЬ ИГРОКУ



Легенда:



Все искатели приключений выбывают.



Плоты устранены.



Кайдзю толкает Авантюристов на соседние клетки и перемещает Существо в соответствии с их правилами движения.



Выбывают только пловцы.



Водное пространство



Земельное пространство

Пловец - это Искатель приключений на водной поверхности (не на плоту).

FAQ

- × Могу ли я увидеть примеры движений, которые я могу или не могу выполнить в свой ход?

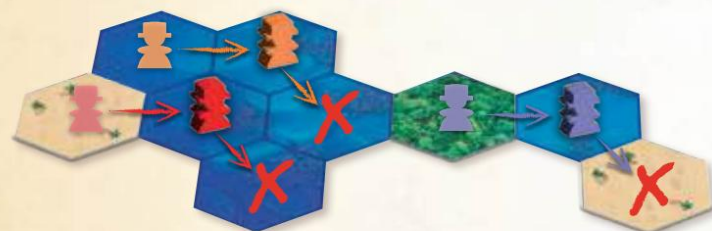
Да!

В следующих примерах каждый цвет представляет отдельный ход.

Действительный ход:



Неверный ход:



Каждый подданный может перемещаться вводу только один раз за ход (за исключением плиток Способностей).



Желтый Искатель приключений не может быть перемещен в это водное пространство ни вводу, ни на Плоте, поскольку он не контролирует его.

- × Могу ли я переместить Искателя приключений на место, занятое другим Искателем приключений?

Да! Ограничение в 1 авантюриста в каждой ячейке действует только во время настройки. После начала игры любое количество авантюристов может занимать одну и ту же ячейку.

- × Во время фазы Существа, как мне решить, куда Существо должно двигаться? В каком порядке Кайдзю взаимодействует с Элементами?

Активный игрок делает все эти выборы и решает, в каком порядке применять взаимодействия.

- × Что произойдет, если я поместлю Существо на место, занятое Кайдзю, с помощью эффекта плитки Существа?

Существо не может вступить в игру, если оно не является кайдзю, в этом случае оно немедленно вытесняет то, что уже находится на этой клетке.

- × Что произойдет, если я раскрою эффект плитки Плата, когда запас платов исчерпан?

В этом случае переместите пустой Плот на это место, которое уже есть на доске. Если пустых Платов нет, ничего не происходит.

- × Что произойдет, если плот попадет в пространство, где больше искателей приключений, чем доступных мест на борту?

Это случается редко, но в этом случае активный игрок решает, кто попадет на Плот.

- × Могу ли я использовать способность плитки Дельфина, чтобы переместить Авантюриста с клетки Острова или Плата на Воду?

Нет. Дельфины находятся в море, и только пловцы могут цепляться за их плавники, когда они проплывают мимо.

- × Если я использую кубик «Способность существа», мне все равно нужно бросать кубик?

Да!

- × Если я использую Репеллент, мои Авантюристы все равно будут под его воздействием?

Нет! Все Искатели Приключений и/или Плоты, разделяющие пространство Существа, остаются в этом пространстве.

- × Могу ли я использовать Репеллент для удаления более одного Существа?

Нет, нельзя. Вы можете использовать только 1 Репеллент против 1 Существа (т.е. 1 Репеллент на Существо).

АВТОРЫ

Дизайн игры: Джулиан Кортленд-Смит

Разработка: Л'Ателье

Искусство: Мистер Каддингтон

Дополнительное искусство: Клоэ

Десолен, Стефан Гантье, Umeshu Lovers.

Правила макета: Good Heidi



Сканируйте для получения дополнительной информации

© Asmodee Group 2024. Все права защищены.

Описания плитки

ПЛИТКА С ЭФФЕКТАМИ

(Применять немедленно)



Зеленое существо: Поместите **акулу** на это поле. Если все акулы на доске, переместите одну на это поле.

Распределение плиток: x3 x3



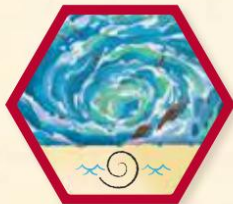
Синее существо: поместите **кайдзю** на эту клетку. Если оба кайдзю находятся на доске, переместите одного на эту клетку.

Распределение плиток: x3 x2



Плот: Разместите плот на этом месте.

Распределение плиток: x1 x3



Водоворот: Уберите с игрового поля все Элементы (Искателей приключений, Существа и Плоты), занимающие эту область и все смежные водные области.

Распределение плиток: x2 x4



Вулкан: Уберите с доски все Элементы (Авантюристы и Существа), занимающие это пространство. Оставьте Вулкан лицом вверх на этом пространстве. Он больше недоступен.

Напоминание: когда откроется третий

вулкан, игра закончится!

Распределение плиток: x4

ПЛИТКИ СО СПОСОБНОСТЯМИ

(Для сохранения и использования во время последующей фазы действия)



Весла: переместите пустой плот или тот, который вы контролируете, на 1 или 2 клетки.

Распределение плиток: x2



Дельфин: Переместите одного из ваших пловцов на 1 или 2 клетки воды. Это перемещение может закончиться на суше или на плоту.

Распределение плиток: x3 x1



Погружение: переместите любое существо на доске в любую пустую водную клетку.

Распределение плиток: x2



Кубик существа: бросьте кубик и переместите соответствующее существо в соответствии с его правилами движения.

Распределение плиток: x2 x2



Отпугиватель: Вы можете использовать эту способность в любое время, когда один из ваших искателей приключений находится в одной локации с **акулой** или **кайдзю**.

Уберите Существо с доски.

Распределение плиток: x2 x1

Действие



ДВИГАТЬСЯ

ИСПОЛЬЗОВАТЬ

0-3

Подъем воды



УДАЛИТЬ

x1 / x2
ЕСЛИ НЕ ПОПАДАЛОСЬ

Существа



БРОСИТЬ КУБИК