

SURVIVE THE ISLAND POTWORY

Wiele miesięcy po ucieczce z wyspy wracasz na nią z postanowieniem odzyskania skarbów pozostawionych tam przez członków Twojej drużyny. Tych, którzy mieli mniej szczęścia od Ciebie. Tym razem wiesz już, czego się spodziewać... A przynajmniej tak Ci się wydaje. Nagle ziemia zaczyna się trząść pod Twoimi stopami – niedługo wyspę znów pochłonie woda, a na Ciebie polują teraz nowe stwory...

ELEMENTY

--> 12 pionków stworów
(3 pterodaktyle, 4 rakeny, 5 wielorybów)



--> 8 płytek plaż (6 płytek z piraniami, 2 płytki z jajami)

--> 2 żetony jaj 

--> 4 naklejki z krakenem 

--> 5 kart pomocy
(po 1 w każdym z 5 kolorów)



CO NOWEGO?

W *Survive the Island: Potwory* pojawiają się **3 nowe rodzaje stworów**: pterodaktyle, krakeny i wieloryby, a także 2 nowe rodzaje płytek: płytki z piraniami i płytki z jajami.

Wszystkie elementy dodatku można dodać do elementów gry podstawowej *Survive the Island*.

Ten dodatek nie wprowadza zmian w przebiegu rozgrywki ani w warunkach zwycięstwa. W razie potrzeby dokładniejszych objaśnień należy zajrzeć do instrukcji gry podstawowej.

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą zdecydować, z którymi stworami chcą grać i czy dodać do rozgrywki piranie (zob. str. 5) lub jaja (zob. str. 6).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Spośród 6 rodzajów stworów, z którymi można się zmierzyć, należy wybrać przynajmniej po 1 rodzaju stwora z każdego koloru. To oznacza, że w rozgrywce uczestniczyć będzie od 3 do 6 rodzajów stworów.

Stwory są pogrupowane kolorami.

stwory z gry podstawowej →



rekin



wąż morski



kaijū

nowe stwory →



pterodaktyl



kraken



wieloryb

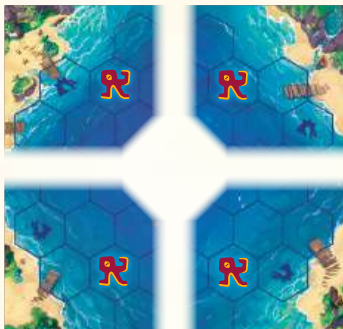
Uwaga! Nowe rodzaje stworów opisane są na stronie 4.

W zależności od rodzaju stworów wybranych do rozgrywki należy wziąć z pudełka następującą liczbę pionków:

kolor	stwór	Liczba pionków w grze	
		Jeśli to jedyny rodzaj stwora tego koloru w grze.	Jeśli w grze są oba rodzaje stworów tego koloru.
	wąż morski	x5	x3
	kraken	x4	x2
	rekin	x6	x3
	pterodaktyl	x3	x2
	kaijū	x2	x2
	wieloryb	x5	x3

Później należy umieścić odpowiednią liczbę pionków zielonych i niebieskich stworów w zasobach ogólnych obok planszy.

Następnie należy umieścić czerwone stwory na planszy: węże morskie na polach z symbolem , a krakeny na polach z symbolem , tak jak na ilustracji poniżej. Dla ułatwienia kolejnych rozgrywek można zaznaczyć te pola na planszy naklejkami dotaczonymi do gry.



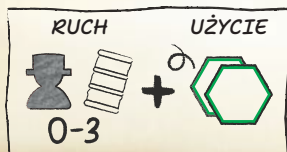
Uwaga! Jeśli w rozgrywce są zarówno węże morskie, jak i krakeny, należy umieścić węża morskiego na środku, a inne stwory w 4 rogach planszy.

PRZEBIEG GRY

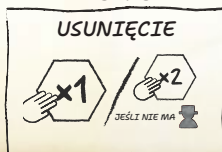
Tura każdego z graczy jest podzielona na 3 fazy, rozgrywane w następującej kolejności.

Przebieg tury gracza

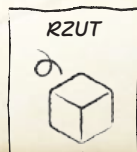
Faza akcji



Faza zatapiania wyspy



Faza stworów



Jeśli w rozgrywce są 2 rodzaje stworów tego samego koloru:

- > **Podczas fazy zatapiania wyspy.** Po odstonięciu płytki z efektem natychmiastowym +  albo +  należy umieścić stwora odpowiedniego koloru z zasobów ogólnych na tym polu. Jeśli wszystkie stwory tego koloru znajdują się już na planszy, należy przesunąć 1 z nich na to pole.
- > **Podczas fazy stworów.** Po rzuceniu kością stworów  należy wykonać na planszy ruch dowolnym stworem o kolorze odpowiadającym temu wyrzuconemu na kości. Jeśli nie ma takich stworów, nic się nie dzieje.

RUCH I INTERAKCJE STWORÓW



wieloryb

Ruch: 1 do 3 pól morza.

Interakcja: Eliminuje tratwy.



pterodaktyl

Ruch: Po linii prostej, w którymkolwiek z 6 możliwych kierunków, bez limitu liczby pól. Zatrzymuje się na polu morza albo lądu, na którym znajduje się najwyżej 1 poszukiwacz skarbów.



Interakcja: Eliminuje wszystkich poszukiwaczy skarbów (włączając pływaków).



kraken

Ruch: 1 pole morza. Następnie, po rozpatrzeniu interakcji, eliminuje 1 poszukiwacza skarbów (może eliminować pływaka albo zwykłego poszukiwacza skarbów) na swoim polu albo innym sąsiadującym polu, używając swojej mocy .

Interakcja: Eliminuje pływaków.

Uwaga! Można przesuwać poszukiwaczy skarbów na pola sąsiadujące z krakenem, a także przesuwać tratwy na jego pole bez żadnego ryzyka. Należy jednak uważać na jego następny ruch!

ROZGRYWKA Z PIRANIAMI

Krwiożercze piranie kryją się w niebezpiecznych wodach wyspy. Należy unikać ich za wszelką cenę!

Podczas przygotowania do gry należy wymienić płytkę plaży z kością stworów na czerwoną płytkę z efektem natychmiastowym piranii.



Zielone płytki ze zdolnościami piranii należy odłożyć obok planszy.

Podczas fazy zatapiania wyspy, jeśli odstonięta zostanie płytką z efektem natychmiastowym piranii, należy usunąć wszystkie elementy (poszukiwaczy skarbów i stwory) z tego pola na planszy i pozostawić płytkę z piraniami odkrytą. Następnie należy rozdać zielone płytki ze zdolnościami piranii wszystkim graczom po 1 naraz, zaczynając od gracza, który odstonił płytkę, i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Jeśli w rozrywce uczestniczy mniej niż 5 graczy, niektórzy z nich mogą otrzymać więcej niż 1 płytkę ze zdolnością piranii.

Płytki ze zdolnościami piranii należy trzymać zastonięte, tak jak wszystkie inne płytki ze zdolnościami.

Podczas fazy akcji można skorzystać z płytki ze zdolnością piranii. Aby to zrobić, należy umieścić ją na polu morza sąsiadującym z inną płytką z piraniami (czerwoną lub zieloną), która już znajduje się na planszy.

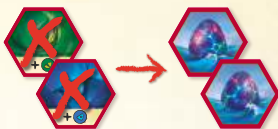
Płytki z piraniami należy traktować jak pola morza. Piranie eliminują każdy element, który wylądował na ich polu (poszukiwaczy skarbów, stwory, tratwy i jaja).



GRA Z PŁYTKAMI I ŻETONAMI JAJ

Stwory złożyły na wyspie jaja – zadziwi Was, co się z nich wykluje!

Podczas przygotowania do gry należy zastąpić płytkę plaży z zielonym stworem i płytkę plaży z niebieskim stworem 2 płytkami jaj.



Oba żetony jaj  należy odłożyć do zasobów ogólnych obok planszy.

Podczas fazy zatapiania wyspy po odstąpieniu płytki jaja gracz bierze tę płytkę, a następnie bierze żeton jaja i od razu kładzie go na dowolnym polu morza (zajętym albo nie).

Na początku kolejnej fazy akcji gracza, który odkrył płytkę jaja, następuje wyklucie jaja. Gracz rzuca kością stworów i wymienia żeton jaja na 1 ze stworów w wyrzuconym kolorze z zasobów ogólnych. Jeśli w zasobach ogólnych nie ma już stworów w danym kolorze, przesuwa na to pole stwora w wyrzuconym kolorze z innego pola na planszy.

Żeton jaja należy wtedy odłożyć do pudełka.



Płytkę jaja powinna leżeć odkryta przed graczem, by przypominać mu o konieczności wyklucia jaja na początku jego kolejnej tury. Po wykluciu jaja płytkę należy odłożyć do pudełka.



CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

- X** Gram z oboma rodzajami stworów 1 koloru. Który z nich wykonuje ruch podczas fazy stworów?
Aktywny gracz dokonuje wszystkich wyborów, również kolejności rozgrywania.
- X** Czy pterodaktyle mogą poruszać się nad wulkanami, stworami, poszukiwaczami skarbów, tratwami i piraniami? Czy mogą się tam zatrzymać?
Pterodaktyle mogą latać nad każdym rodzajem pola. Nie mogą zatrzymywać się na polach z wulkanem, kajjū lub na polu z więcej niż 1 poszukiwaczem skarbów.
- X** Czy podczas ruchu krakena, gdy używam jego mocy , muszę wyeliminować poszukiwacza skarbów, nawet jeśli do wyboru do eliminacji są tylko moi poszukiwacze?
Tak.
- X** Podczas mojej tury chcę zagrać płytkę z piraniami, ale nie ma żadnego pola morza sąsiadującego z płytką z piraniami. Co mogę zrobić?
W takim przypadku nie możesz zagrać płytki z piraniami. Musisz poczekać, aż zostanie odstonięte pole morza obok takiej płytki.
- X** Czy wiry i wulkany eliminują jaja?
Tak.
- X** Czy wiry eliminują płytki z piraniami?
Nie.
- X** Czy po rzuceniu kością stworów muszę wykonać ruch stworem, nawet jeśli doprowadzi to do jego eliminacji?
Na przykład, jeśli jedyne dostępne pole morza to płytka z piraniami.
Tak.

TWÓRCY

Gra autorstwa Juliana Courtlanda-Smitha

Rozwój: L'Atelier

Ilustracje: Mr. Cuddington

Opracowanie graficzne: Cloé Dessolain i Stéphane Gantiez

Skład: Good Heidi

Tłumaczenie: Zuzanna Brozis

Redakcja: zespół Rebel

PLYTKI

PLYTKI Z EFEKTAMI NATYCHMIASTOWYMI

(Należy je rozpatrzyć od razu).



Piranie. Pozostaw tę płytkę odstaloną na jej miejscu. Rozdaj wszystkie 5 płytek ze zdolnościami piranii każdemu z graczy po 1 naraz, zaczynając od Ciebie i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Traktuj tę płytkę jak pole morza. Wszystko, co na niej wyląduje (poszukiwacze skarbów, stwory, tratwy i jaja), zostaje wyeliminowane.

Liczba płytek: x1 



Jajo. Umieść żeton jaja na dowolnym polu morza. Na początku swojej kolejnej tury rzuć kością stworów i wymień żeton jaja na stwora o wyrzuconym kolorze.

Liczba płytek: x2 

PLYTKI ZE ZDOLNOŚCIAMI

(Do rozpatrzenia w trakcie rozgrywki).



Piranie. Umieść tę płytkę na polu morza sąsiadującym z inną płytką z piraniami. Traktuj tę płytkę jak pole morza. Wszystko, co na niej wyląduje (poszukiwacze skarbów, stwory, tratwy i jaja), zostaje wyeliminowane.

Liczba płytek: x5 