

ВИЖИТИ

ВТЕЧА З ОСТРОВА

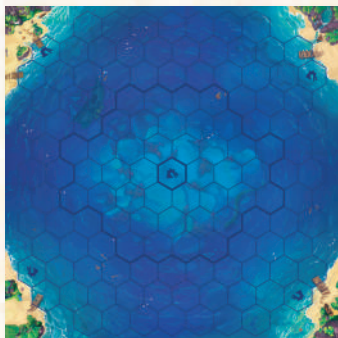
Сподіваючись відшукати омріяні скарби, ви рушили з експедицією на цей таємничий острів. І подорож була б доволі непоганою, якби ж раптом усе навколо не почало здригатися й гудіти. Острівні вулкани надумали враз скинути з себе столітню дрімоту, а деякі величезні прадавні істоти вирішили доєднатися до вечірки...

Тепер острів повільно опускається під воду. Певно, це ваш останній шанс прихопити якомога більше цінної здобичі! Проте ви не будете в безпеці, поки не станете обома ногами на материкову землю.

Інші команди шукачів пригод також намагаються втекти, і, здається, вони не палають бажанням розділити з вами невелику кількість доступних плотів. Оминіть вулкани з розпеченою лавою, втечіть від істот, що чатують на вас, скриті глибокими водами чи темними лісними гущавинами, та насамперед стережіться інших дослідників... адже у виживанні немає правил!

КОМПОНЕНТИ

--> 1 ігрове поле



--> 40 плиток острова:
16 пляжів, 16 лісів та 8 гір



--> 50 фішок шукачів пригод
(по 10 кожного кольору)
з числами скарбів 1, 2, 3,
4, 5



--> 13 фішок істот
(5 морських зміїв,
6 акул, 2 кайджу)



--> 12 плотів, кожен з яких
може вмістити до
3 фішок шукачів пригод



--> 5 пам'яток гравця
(по 1 кожного кольору)



--> 1 кубик істот



МЕТА ГРИ

У гри «Вижити: втеча з острова» ви керуєте командою з 10 відчайдухів, які тікають з напівзатопленого острова. Кожен шукач пригод несе з собою скарби, кількість яких визначає число під ними.

Врятуйте стільки скарбів, скільки зможете, та зробіть так, щоб істоти не впіймали ваших шукачів пригод, поки ви ведете їх до рятівних островів... І це все до виверження 3 з 4 вулканів!



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Першим гравцем стає людина, яка останньою повернулася з острова неушкодженою.

- 1 Щоб створити острів відплиття, перемішайте плитки острова та покладіть їх сушею горілиць випадковим чином на ділянки ігрового поля всередині рамки. Але не дивіться на інший бік цих плиток!
- 2 Розташуйте морських зміїв на ділянках, позначених . Покладіть кайджу та акул поруч з ігровим полем.
- 3 Кожен гравець вибирає колір та бере 10 відповідних фішок шукачів пригод, пам'ятку гравця та 2 плоти. Розташуйте решту плотів поруч з ігровим полем.

Гра вдвох: виберіть по 2 кольори — їх вважають одним кольором — і візьміть 20 відповідних фішок шукачів пригод, 2 пам'ятки гравців, які нагадуватимуть вам про ваші кольори, та 4 плоти.

- 4 За годинниковою стрілкою кожен гравець по черзі вибирає по одному зі своїх шукачів пригод та розташовує їх на плитці суші без інших шукачів пригод, поки кожен не розташує всіх на острові відплиття.

Щойно розпочнеться гра, ви не зможете більше дивитися на числа під фішками шукачів пригод! Запам'ятайте їх, коли розташовуєте фішку.

Гра вп'ятох: після того, як на кожній з 40 плиток вже буде по одному шукачу пригод, можна розмішувати свої фішки на плитках, де вже є один шукач пригод.

- 5 Кожен гравець по черзі розташовує по 1 плоту на пусті водні ділянки біля плиток острова. Продовжуйте, доки кожен не розташує обидва свої плоти.

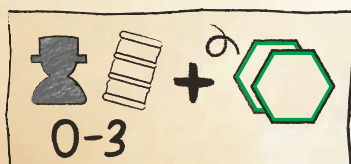


ІГРОЛАД

Гравці ходять за годинниковою стрілкою. Хід гравця складається з 3 фаз:

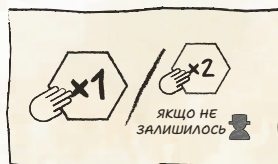
1. Дія

Перемістіть шукачів пригод і/або плоти та застосуйте властивість плитку (дивіться сторінку 4).



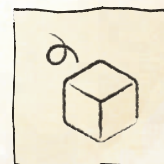
2. Затоплення

Приберіть плитку з ігрового поля та подивіться на її зворотний бік.



3. Істоти

Киньте кубик та перемістіть істоту.



Після закінчення цих 3 фаз починається хід наступного гравця.

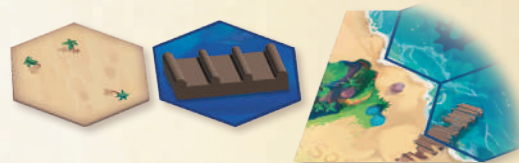
1 Дія

А. ПЕРЕМІЩЕННЯ

Під час фази дій ви можете виконати до 3 переміщень на сусідню ділянку, якщо у вас все ще є фішки шукачів пригод, яких ви можете врятувати. Гравець може на власний розсуд розділити свої переміщення між плотами та фішками шукачів пригод.

--> Переміщення шукача пригод пішки

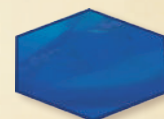
Стартова **ТА** кінцева точки шукача пригод припадають або на плитку острова, або на пліт, або на острів порятунку.



--> Переміщення шукача пригод вправ

Стартова **АБО** кінцева точка шукача пригод припадає на водну ділянку.

⚠ Переміщувати фішку одного шукача пригод вправ можна тільки раз на хід.



--> Переміщення плоту

Перемістіть пустий пліт або пліт під вашим контролем на сусідню водну ділянку без плоту.

⚠ Щоб контролювати пліт, на ньому має бути принаймні стільки ж ваших фішок, скільки на ньому є фішок суперника.



Примітка: якщо шукач пригод перебуває на тій же ділянці, що і пліт, він може одразу сісти на нього, якщо ще є вільне місце.

Б. ВИКОРИСТАННЯ ВЛАСТИВОСТІ ПЛИТКИ

Разом з переміщеннями у будь-який момент фази дії ви можете використати стільки властивостей плиток, скільки захочете, скинувши їх для застосування ефекту. Ви отримуєте плитки з властивостями під час фази затоплення (детальніше на сторінці 5).



Приклад фази дії:

Анна переміщує шукача пригод вправ на плитку острова, а звідти пішки на сусідній пліт. Потім вона переміщує іншого шукача пригод вправ на пліт. В кінці вона використовує властивість «веслування» з плитки у своєму запасі (🏠+2), щоб перемістити пліт на 2 ділянки.



Острів порятунку

2. Затоплення

Візьміть одну з найтонших плиток з ігрового поля. Отже, поступово щезатимуть плитки різних типів:

Спочатку це будуть плитки пляжів , потім плитки лісів , і, нарешті, плитки гір .

Якщо на одній з цих плиток були шукачі пригод або істоти, розташуйте їх на щойно розкритій водній ділянці.

Потайки подивіться на зворотний бік **прибраної плитки**.

Х Якщо це ефект , одразу застосуйте його та скиньте плитку.

Виняток: на додачу до їхнього ефекту, плитки «вулкан» запускають відрахунок до кінця гри та залишаються на своїй ділянці. Гра закінчується тоді, коли відкрито 3 вулкани.

Х Якщо це властивість , зберігайте плитку долілиць та використайте її під час наступних фаз дій.

Виняток: вам не потрібно чекати на свій хід, щоб використати плитку «Перцевий спрей від істот» у відповідь на атаку суперника.

Дивіться перелік усіх ефектів та **властивостей** на сторінці 8.



Якщо на початку вашого ходу вам не залишилось, кого рятувати, під час фази затоплення приберіть 2 плитки замість 1.



ЯКЩО НЕ
ЗАЛИШИЛОСЬ 

3. Істоти



Киньте кубик істот. Якщо зображена на кубіку істота є на ігровому полі, ви мусите перемістити її (детальніше у розділі «Істоти: переміщення та взаємодії» на сторінці 6).

Примітка: морські змії розміщені на ігровому полі на етапі приготування до гри. Акул та кайджу додають із застосуванням властивостей плиток.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли у всіх гравців закінчилися шукачі пригод, яких треба рятувати, або коли відкривають 3-й вулкан .

Примітка: якщо гра закінчилась через виверження 3-го вулкана, гравці отримують за кожного неврятованого шукача пригод по 0 очок.

Підрахуйте очки скарбів, отримані завдяки врятованим шукачам пригод вашого кольору. Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок скарбів. У разі нічиєї гравці ділять перемогу!

Приклад підрахунку очок:

Яна врятувала 5 шукачів пригод і втратила 3. Розкривши 3-й вулкан, вона втрачає також 2 шукачів пригод, які перебували на плоту, адже вона не змогла довести їх до рятівних островів. Її підсумковий рахунок — $4+5+1+2+4=16$ очок.



ІСТОТИ: ПЕРЕМІЩЕННЯ ТА ВЗАЄМОДІЇ

Кожна істота взаємодіє з певними елементами, які займають одну з нею ділянку.

Ці взаємодії відбуваються, коли:

1. Істота потрапляє на ділянку з цими елементами.
2. Ці елементи потрапляють на ділянку з істотою.
3. Істота вступає в гру завдяки властивості плитки істоти (детальніше на сторінці 8) та її розташовують на ділянці з цими елементами.

Якщо істота знищує шукача пригод або пліт, розташуйте їх поруч з ігровим полем. Не дивіться на число скарбів під фішкою знищеного шукача скарбів.



Істота закінчує своє переміщення одразу після переміщення на ділянку з одним або кількома елементами, з якими вона взаємодіє.



Морський змії

Переміщення: 1 водна ділянка.

Взаємодія: знищує плоти та всіх шукачів пригод (включно із плавцями).



Акула

Переміщення: 1 або 2 водні ділянки.

Взаємодія: знищує плавців.



Кайджю

Переміщення: 1 або 2 водні ділянки та/або ділянки суші.

Взаємодія: знищує плоти, відштовхує шукачів пригод на сусідні ділянки (не обов'язково одну й ту саму) та витісняє монстрів згідно з їхніми правилами переміщення.

Примітка: на одній ділянці можуть бути кілька істот, окрім кайджю. Ніщо не може зайти на ділянку кайджю, окрім іншого кайджю (він витісняє першого).

АНАТОМІЯ ПАМ'ЯТКИ ГРАВЦЯ



Пояснення:



Знищує всіх шукачів пригод



Знищує плоти



Кайджю виштовхує шукачів пригод на сусідні ділянки та витісняє істот згідно з їхніми правилами переміщення



Знищує лише плавців



Водна ділянка



Ділянка суші

Пловець — це шукач пригод на водній ділянці (не на плоту).

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

Х Є якісь приклади переміщень, які я можу або не можу виконати під час свого ходу?

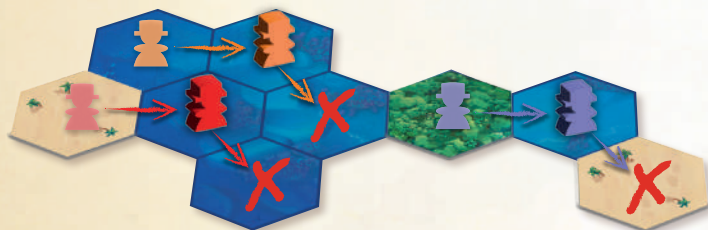
Звісно!

У цих прикладах різні кольори позначають різні ходи.

Допустимий хід:



Недопустимий хід:



Кожна фішка шукача пригод може переміститися вплавлі лише один раз на хід (без властивостей плиток).



Жовтий шукач пригод не може переміститися на цю водну ділянку ні вплавлі, ні на плоту, адже він його не контролює.

Х Чи можу я перемістити шукача пригод на ділянку з іншим шукачем пригод?

Так! Ліміт щодо 1 шукача пригод на ділянку стосується тільки приготування до гри. Після початку гри на одній ділянці можуть бути кілька шукачів пригод.

Х Як мені вирішити, куди істоти рухаються під час фази істот? В якому порядку кайджу взаємодіє з елементами?

Активний гравець самостійно приймає ці рішення та визначає порядок виконання взаємодій.

Х Що трапляється, якщо через властивість плитки істоти мені необхідно розташувати істоту на ділянці з кайджу?

Цю істоту не можна ввести в гру, якщо це не кайджу. Тоді нове кайджу одразу витісняє те, яке було на цій ділянці.

Х Що трапляється, якщо я відкриваю плитку з властивістю, яка додає пліт, а запас плотів вичерпано?

У такому випадку перемістіть пустий пліт з іншої ділянки ігрового поля на цю ділянку. Якщо пустих плотів немає, нічого не відбувається.

Х Що трапляється, коли пліт потрапляє на ділянку, де перебуває більше шукачів пригод, ніж вільного місця на плоті?

Таке трапляється рідко, але в такому випадку активний гравець вирішує, хто потрапить на борт.

Х Чи можу я використати властивість плитки дельфіна, щоб перемістити шукача пригод з плитки острова або плоту на водну ділянку?

Ні. Дельфіни живуть у морі, отже, тільки плавці можуть вчепитися за їхні плавники, пропливаючи повз.

Х Якщо я використовую властивість плитки кубика істот, чи треба мені кидати кубик для фази істот?

Так!

Х Якщо я використовую перцевий спрей від істот, чи впливає взаємодія з істотою на моїх шукачів пригод?

Ні! Всі шукачі пригод і/або плоту, які перебували на одній ділянці з істотою, залишаються на своєму місці.

Х Чи можу я використати перцевий спрей від істот, щоб прибрати кілька істот?

Ні, не можете. Ви можете використати 1 спрей від 1 істоти (тобто, по 1 спрею на 1 істоту).

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор гри: Джуліан Кортленд-Сміт

Розроблення: L'Atelier

Художнє оформлення: містер Каддінгтон

Додаткове художнє оформлення:

Клої Дессолейн, Стефан Гонт'є,
Umeshu Lovers

Макет правил: Гуд Гайді

© Asmodee Group 2024. Всі права захищено.



БІЛЬШЕ ІНФОРМАЦІЇ
ЗА КОДОМ!

Опис плиток

МИТТЄВІ ВЛАСТИВОСТІ

(застосовуються одразу)



Зелена істота: розташуйте *акулу* на цій ділянці. Якщо всіх акул вже розташовано на ігровому полі, перемістіть одну з них на цю ділянку.
Кількість плиток: x3 x3



Блакитна істота: розташуйте *кайджу* на цій ділянці. Якщо обидва кайджу розташовані на ігровому полі, перемістіть одного з них на цю ділянку.
Кількість плиток: x3 x2



Пліт: розташуйте пліт на цій ділянці.
Кількість плиток: x1 x3



Водоверть: приберіть всі елементи (шукачів пригод, істот та плоти) на цій та суміжних з нею водних ділянках.
Кількість плиток: x2 x4



Вулкан: приберіть всі елементи (шукачів пригод та істот) на цій ділянці. Залишіть вулкан горілиць на цій ділянці. Тепер на цю ділянку не можна переміщатися.
Нагадування: гра закінчується, щойно розкрито 3-й вулкан!
Кількість плиток: x4

ВІДКЛАДЕНІ ВЛАСТИВОСТІ

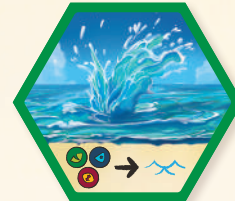
(зберігаються та використовуються під час наступних фаз дій)



Весла: перемістіть пустий пліт або пліт під вашим контролем на 1 або 2 ділянки.
Кількість плиток: x2



Дельфін: перемістіть одного зі своїх плавців на 1 або 2 водні ділянки. Ця дія може закінчитись на ділянці суші або плоту.
Кількість плиток: x3 x1



Занурення: перемістіть будь-яку істоту на ігровому полі на будь-яку пусту водну ділянку.
Кількість плиток: x2



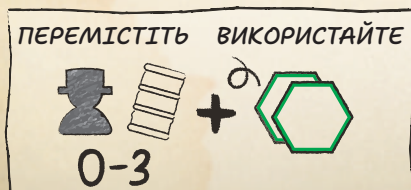
Кубик істот: киньте кубик та перемістіть відповідну істоту згідно з її правилами переміщення.
Кількість плиток: x2 x2



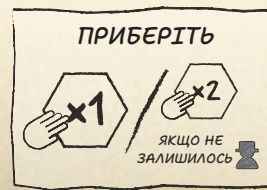
Перцевий спрей від істот: ви можете використати цю властивість, якщо один з ваших шукачів пригод опинився на одній ділянці з *акулою* або *кайджу*. Приберіть цю істоту з поля, вона не встигла знищити шукачів пригод та плоти на цій ділянці.
Кількість плиток: x2 x1

Нагадування ходу гравця

Дія



Затоплення



Істоти

