

BEKSTVO SA OSTRVA

Potruga za blagom na ostrvu se odvija po planu, sve dok odjednom ne čujete tutnjavu i podrhtavanje tla svuda oko vas. Vulkani se bude iz vekovnog sna, a sa njima i neka ogromna i drevna stvorenja...

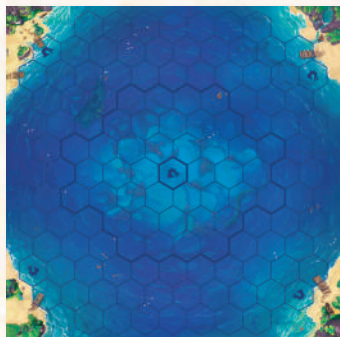
Ostrvo polako tone u more. To je znak za vas da pobegnute sa što više plena! Nećete biti sigurni sve dok se ne vratite na kopno.

Druge posade avanturista takođe pokušavaju da pobegnu, i nisu voljni da vam dozvole da se ukrcate na nekoliko dostupnih splavova.

Bežite od vulkana i stvorenja koja vrebaju pod vodom i duboko u šumi, ali pre svega, čuvajte se drugih istraživača... i zapamtite: u borbi za opstanak sve je dozvoljeno!

KOMPONENTE

--> 1 tabla za igru



--> 40 pločica ostrva: 16 plaža, 16 šuma i 8 planina



--> 50 avanturista (10 od svake boje), vrednosti 1, 2, 3, 4 ili 5



--> 13 stvorenja (5 morskih zmija, 6 ajkula, 2 kaiđuva)



--> 12 splavova, od kojih svaki može da nosi trojicu avanturista



--> 5 podsetnika (1 od svake boje)



--> 1 kockica stvorenja



CILJ IGRE

U igri Bekstvo sa ostrva, kontrolirate tim od 10 avanturista koji beže sa ostrva koje tone. Svaki avanturista nosi blago, čija je vrednost označena na donjem delu avanturiste.

Spasite što je više blaga moguće, i postarajte se da stvorenja ne uhvate vaše avanturiste dok ih vodite prema kopnu... I sve to pre nego što se tri od četiri vulkana probude.



POSTAVKA

Prvi igrač je osoba koja se poslednja vratila sa ostrva živa i zdrava.

1 Da biste formirali ostrvo, promešajte sve pločice ostrva i nasumično ih postavite, licem nagore, unutar označene konture ostrva. Ne gledajte drugu stranu pločica.

2 Postavite morske zmije na tablu za igru, na polja označena simbolom . Postavite kaiđu i ajkule pored table za igru.

3 Svaki igrač bira boju i uzima 10 avanturista izabrane boje, podsetnik i dva splava. Ostale splavove stavite pored table za igru.

U igri za dva igrača: Svaki igrač bira dve boje – one se računaju kao jedna boja – i uzima 20 odgovarajućih avanturista, dva podsetnika koji će ukazivati na njegove boje, i četiri splava.

4 Naizmenično, u smeru kretanja kazaljke na satu, igrači biraju jednog od svojih avanturista i stavljaju ga na bilo koju praznu pločicu, sve dok svi ne postavke sve svoje avanturiste na ostrvo.

Kada igra počne, igrači više ne mogu da proveravaju vrednost blaga koje je obeleženo na donjoj strani avanturista! Pokušajte da ih zapamtite dok postavljate avanturiste.

U igri za pet igrača: Kada postavite avanturistu na svaku od 40 pločica, preostale avanturiste možete postavljati na pločice na kojima se nalazi samo jedan avanturista.

5 Naizmenično postavite po jedan splav na prazno morsko polje pored pločice ostrva. Nastavite dok ne postavite sve svoje splavove.

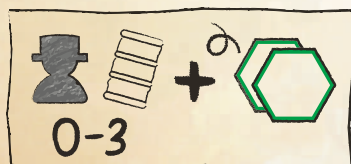


TOK IGRE

Igra se odvija u smeru kretanja kazaljke na satu. Potez se sastoji od tri faze:

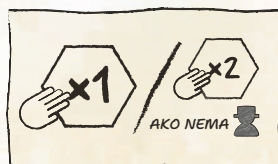
1. Akcija

Pomerite avanturiste i/ili splavove i iskoristite **sposobnosti pločica** (pogledajte stranu 4).



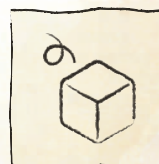
2. Plima

Uklonite pločicu sa table i pogledajte njenu pozadinu.



3. Stvorenja

Bacite kockicu i pomerite stvorenje.



Kada aktivni igrač završi sve tri faze, na potez dolazi igrač levo od njega.

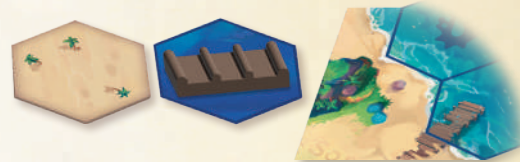
1. Akcija

A. POMERANJE

Tokom faze Akcija, ukoliko i dalje imate avanturiste koje treba da spasite, možete da pomerite svoje avanturiste i/ili splavove do tri puta za po jedno polje.

--> Pomeranje avanturiste hodanjem

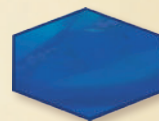
Avanturista počinje **i** završava pomeranje na pločici ostrva, splavu ili kopnu.



--> Pomeranje avanturiste plivanjem

Avanturista počinje **ili** završava pomeranje na morskom polju.

⚠ Avanturistu plivanjem možete da pomerite samo za jedno polje po potezu.



--> Pomeranje splava

Pomerite prazan splav ili splav koji kontrolišete na susedno morsko polje na kojem se ne nalazi splav.

⚠ Da biste kontrolisali splav morate da imate na njemu bar onoliko avanturista koliko i vaši protivnici.



Napomena: Kada je avanturista na istom polju kao i splav, odmah ga postavite na njega, ukoliko ima slobodnog mesta.

B. ISKORISTITE SPOSOBNOSTI

Pored pomeranja, bilo kada u fazi Akcija, možete iskoristiti koliko god želite pločica sposobnosti, tako što ćete ih odbaciti da biste primenili njihov efekat.

Pločice sposobnosti dobijate tokom faze Plima (pogledajte stranu 5).



Primer faze Akcija:

Ana pomera avanturistu plivanjem na pločicu ostrva, a odatle kopnom na susedni splav. Zatim, pomera drugog avanturistu plivanjem na splav. Na kraju, Ana koristi Vesla (🚣) da pomeri splav za dva polja.



kopno

2: Plima

Uzmite bilo koju pločicu ostrva među najtanjim preostalim pločicama na tabli. Tako će različite vrste pločica postepeno nestajati:

Prvo, pločice plaže , zatim pločice šume  i na kraju pločice planine .

Ukoliko se avanturista ili stvorenje nalazilo na pločici koju ste uzeli, postavite ih na morsko polje koje ste upravo otkrili.

Pogledajte u tajnosti poledinu pločice koju ste uzeli.

X Ukoliko je efekat , odmah ga primenite i odbacite pločicu.

*Izuzetak: Pored efekta, pločice vulkana pokreću kraj igre i ostaju na svom mestu.
Igra se završava čim se otkriju tri vulkana.*

X Ukoliko je sposobnost , zadržite pločicu licem nadole, i iskoristite je tokom jedne od svojih narednih faza Akcija.

*Izuzetak: Ne morate da čekate svoj potez da iskoristite pločicu
Sredstvo za zaštitu kao odgovor na napad protivnika.*

Spisak svih efekata i sposobnosti pogledajte na strani 8.

 Ukoliko na početku svog poteza nemate više avanturista koje treba da spasite, uklonite dve pločice umesto jedne tokom faze Plima.



AKO NEMA 

3: Stvorenja



Bacite kockicu stvorenja. Ukoliko se stvorenje prikazano na kockici nalazi na tabli, morate ga pomeriti (pogledajte Stvorenja: Pomeranje i interakcija na strani 6).

Napomena: Morske zmiје su na tabli od početka igre. Ajkule i kaiđue ubacićete u igru kada primenite efekat pločice stvorenja.



KRAJ IGRE

Igra se završava **kada više nema avanturista koje treba spasiti** ili **kada se otkrije treći vulkan** .

Napomena: Ukoliko do kraja igre dođe zbog otkrivanja trećeg vulkana, avanturisti koje niste spasili ne donose vam poene.

Saberite bodove blaga koje ste zaradili spašavanjem avanturista. Pobjednik je igrač sa najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata, svi izjednačeni igrači dele pobjedu!

Primer bodovanja na kraju igre:

Anja je spasila pet avanturista, a tri su joj eliminisana. Kada je otkriven treći vulkan, njena preostala dvojica avanturista na splavu su eliminisani jer nije uspela da ih dovede na kopno. Njen finalni rezultat je $4 + 5 + 1 + 2 + 4 = 16$ poena.



STVORENJA: POMERANJE I INTERAKCIJA

Sva stvorenja ostvaruju interakciju sa određenim elementima koji se nalaze na istom polju.

Interakcija se ostvaruje kada se:

1. Stvorenje **pomeri** na polje na kojem se nalaze određeni elementi.
2. Određeni **element pomeri** na polje na kojem se nalazi stvorenje.
3. Stvorenje **ubaci u igru** preko efekta pločice stvorenja (pogledajte stranu 8) i postavi na polje na kom se nalaze određeni elementi.

Stvorenje odmah završava svoje pomeranje ukoliko se pomeri na polje na kojem se nalazi jedan ili više elemenata sa kojima ostvaruje interakciju.



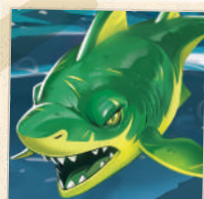
Ukoliko stvorenje eliminiše avanturistu ili splav, postavite ga pored table za igru. U slučaju da je eliminisan avanturista nemojte gledati njegovu vrednost blaga.



Morska zmija

Pomeranje: Jedno morsko polje.

Interakcija: Eliminiše splavove i sve avanturiste (uključujući plivače).



Ajkula

Pomeranje: Jedno ili dva morska polja.

Interakcija: Eliminiše plivače.



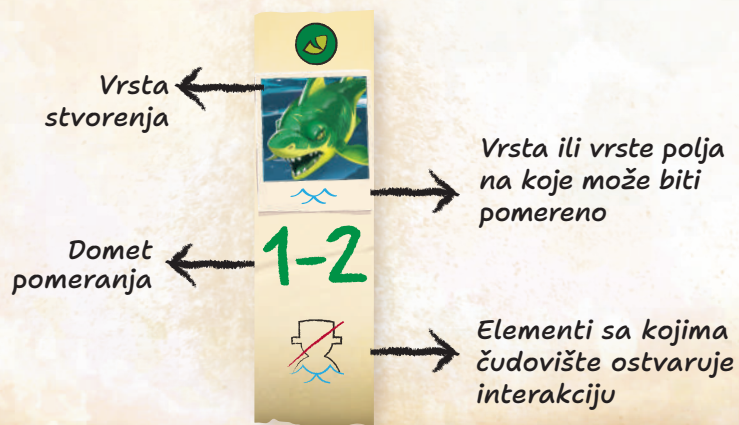
Kaiđu

Pomeranje: Jedno ili dva morska i/ili kopnena polja.

Interakcija: Eliminiše splavove, gura avanturiste na susedna polja (ne obavezno na isto) i pomera stvorenja u skladu sa njihovim pravilima pomeranja.

Napomena: Više stvorenja može da se nalazi na istom polju, osim kaiđu. Ništa ne može da se pomeri na polje na kojem se nalazi kaiđu, osim drugog kaiđu (koji pomera prvog).

ANATOMIJA PODSETNIKA



Legenda:



Svi avanturisti su eliminisani



Splav je eliminisan



Kaiđu gura avanturiste na susedna polja i pomera stvorenja u skladu sa njihovim pravilima pomeranja.



Samo plivači su eliminisani



Morsko polje



Kopneno polje

Plivač je avanturista koji se nalazi na morskom polju (ne na splavu).

ČPP

- ✗ **Da li mogu da vidim primere dozvoljenog i nedozvoljenog pomeranja avanturista u jednom potezu?**

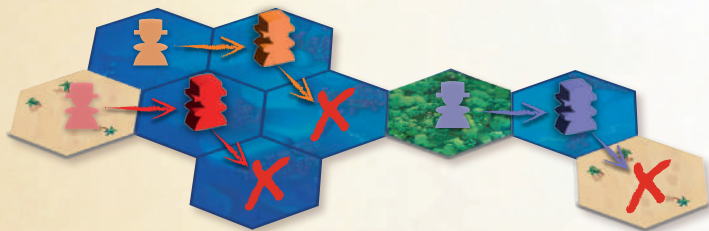
Da!

U sledećim primerima, svaka boja predstavlja različito pomeranje.

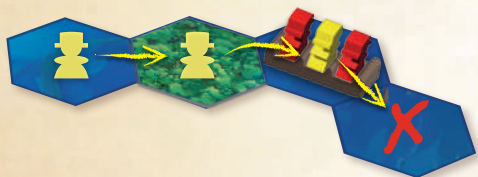
Dozvoljeno:



Nedozvoljeno:



Svaki avanturista plivanjem može da se pomeri samo za jedno polje po potezu (ne računajući sposobnosti pločica).



Žuti avanturista ne može da se pomeri na ovo morsko polje plivanjem (jer se već jednom pomerio), niti splavom (jer ga on ne kontroliše).

- ✗ **Da li mogu da pomerim avanturistu na polje na kom se već nalazi avanturista?**

Da! Ograničenje od jednog avanturiste na svakom polju važi samo tokom postavke. Kada igra počne, bilo koji broj avanturista može se nalaziti na istom polju.

- ✗ **Tokom faze Stvorenja, kako da odlučim gde bi stvorenje trebalo da se pomeri? Kojim redosledom kaiđu ostvaruje interakciju sa različitim elementima?**

Aktivni igrač donosi sve odluke i bira redosled kojim će primeniti interakcije.

- ✗ **Šta se dešava ako postavim stvorenje na polje na kojem se nalazi kaiđu pomoću efekta pločice stvorenja?**

Stvorenje ne možete da ubacite u igru na to polje osim ako to nije kaiđu, i u tom slučaju, novi kaiđu pomera onog koji se već nalazi na tom polju.

- ✗ **Šta se dešava ako otkrijem efekat pločice splava, a u rezervi više nema splavova?**

U tom slučaju, pomerite bilo koji prazan splav koji se već nalazi na tabli na to polje. Ukoliko nema praznih splavova, ništa se ne dešava.

- ✗ **Šta se dešava ukoliko se splav pomeri na polje na kojem se nalazi više avanturista nego što ima slobodnih mesta?**

To je retko, ali u tom slučaju, aktivni igrač odlučuje ko će se ukrcati na splav.

- ✗ **Da li mogu da iskoristim sposobnost pločice Delfin da premestim avanturistu sa pločice ostrva ili splava na morsko polje?**

Ne. Delfini su u moru i samo plivači mogu da se drže za njihova peraja dok se kreću.

- ✗ **Ukoliko iskoristim sposobnost pločice kockice stvorenja, da li bacam i kockicu u fazi Stvorenja?**

Da!

- ✗ **Ukoliko iskoristim Sredstvo za zaštitu, da li moji avanturisti ostvaruju interakciju sa stvorenjem?**

Ne! Svi avanturisti i/li splavovi koji se nalaze na polju sa stvorenjem ne ostvaruju interakciju sa njim i ostaju na tom polju.

- ✗ **Da li mogu da iskoristim Sredstvo za zaštitu da uklonim više od jednog stvorenja?**

Ne možete. Možete iskoristiti samo jedno Sredstvo za zaštitu protiv jednog stvorenja (tj. jedno Sredstvo za zaštitu po stvorenju).

ZASLUGE

Autor igre: Julian Courtland-Smith

Razvoj igre: L'Atelier

Ilustracije: Mr. Cuddington

Dodatne ilustracije: Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umeshu Lovers

Prelom: Good Heidi

© Asmodee Group 2024. Sva prava zadržana.

PLOČICE SA EFEKTIMA - CRVENI OKVIR

(Koji se odmah primenjuju)



Zeleno stvorenje: Postavite **ajkulu** na ovo polje. Ukoliko su sve ajkule na tabli, premestite jednu na ovo polje.

Distribucija pločica: x3 x3



Plavo stvorenje: Postavite **kaiđu** na ovo polje. Ukoliko su oba kaiđu na tabli, premestite jednog na ovo polje.

Distribucija pločica: x3 x2



Splav: Postavite splav na ovo polje.

Distribucija pločica: x1 x3



Vrtlog: Uklonite iz igre sve avanturiste, stvorenja i splavove koji se nalaze na ovom polju i svim susjednim morskim poljima.

Distribucija pločica: x2 x4



Vulkan: Uklonite iz igre sve avanturiste i stvorenja koji se nalaze na ovom polju. Ostavite vulkan na ovom polju, koje više nije dostupno.

Podsetnik: Kada se otkrije treći vulkan, igra se završava!

Distribucija pločica: x4

PLOČICE SA SPOSOBNOSTIMA - ZELENI OKVIR

(Zadržite ih i iskoristite u nekoj od narednih faza Akcija)



Vesla: Pomerite prazan splav ili splav koji kontrolišete do dva polja.

Distribucija pločica: x2



Delfin: Pomerite jednog svog plivača do dva morska polja. Ovo pomeranje može da se završi na zemlji ili splavu.

Distribucija pločica: x3 x1



Ronjenje: Pomerite stvorenje koje se nalazi na tabli, po svom izboru, na bilo koje slobodno morsko polje.

Distribucija pločica: x2



Kockica stvorenja: Bacite kockicu i pomerite odgovarajuće stvorenje u skladu sa njegovim pravilima pomeranja.

Distribucija pločica: x2 x2

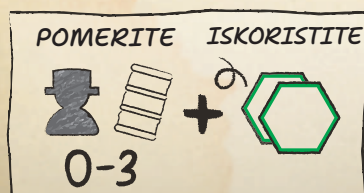


Sredstvo za zaštitu: Možete da iskoristite ovu **sposobnost** kada se vaš avanturista nađe na istom polju kao i **ajkula** ili **kaiđu**. Uklonite stvorenje sa table za igru.

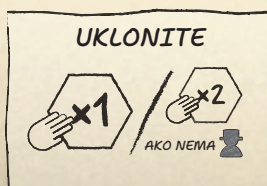
Distribucija pločica: x2 x1

Pregled poteza

Akcija



Plima



Stvorenja

