

SURVIVE THE ISLAND

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

ทะเลกำลังกลืนกินเกาะไปเรื่อย ๆ เป็นหน้าที่ของคุณที่จะต้องหนีออกจากเกาะและ
มีสมบัติติดไม้ติดมือให้มากที่สุด! ตราบใดที่คุณยังไม่ได้เหยียบพื้นดิน คุณจะยัง
อยู่ในอันตราย

นักผจญภัยกลุ่มอื่น ๆ ก็กำลังพยายามหนีเช่นกัน และพวกเขาจะไม่ใช่มิตรพวที่จะ
ให้เราพร้อมเรือด้วย เหลือหนีจากภูเขาไฟและสัตว์ร้ายใต้ท้องทะเล หรือลี้ภัยในป่าดงดิบ
แต่เหนือสิ่งอื่นใด คือ นักผจญภัยกลุ่มอื่น...
เอาชีวิตรอดให้ได้ไม่ว่าจะเส้นทางใด!

อุปกรณ์เกม

--> 1 กระดานหลัก



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



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



--> 13 มีเบี้ยสัตว์ร้าย
(5 มังกรทะเล, 6 จลาม,
2 ไคจู)



--> 12 แพนไม้ ซึ่งสามารถจุมีเบี้ย
นักผจญภัยได้สูงสุด 3 คน



--> 5 แผ่นสรุปวิธีเล่น
(1 ใบต่อสี)



--> 1 ลูกเต๋าสัตว์ร้าย



เป้าหมายของเกม

ในเกม Survive the Island ผู้เล่นควบคุมทีมของนักผจญภัยทั้ง 10 คน ให้หนีออกจากเกาะ
ที่กำลังจะจม โดยนักผจญภัยแต่ละคนจะมีสมบัติติดตัว ตามเลขที่อยู่ข้างใต้มัน

รักษาสสมบัติให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ระวังไม่ให้สัตว์ร้ายจับนักผจญภัยของคุณได้และหลบหนี
ไปยังเกาะที่ปลอดภัย... ซึ่งจะต้องทำให้สำเร็จก่อนที่จะบู๊เขาไฟทั้ง 3 ลูก จะระเบิด! (จากทั้งหมด 4 ลูก)



การเตรียมเกม

ผู้เล่นคนล่าสุดที่ไปเที่ยวเกาะและเดินทางกลับมาได้อย่างปลอดภัยจะได้เป็นผู้เล่นคนแรก

- ① สร้างเกาะกลางโดยสับโทลเกาะทั้งหมดเข้าด้วยกัน แล้ววางคว่ำลงแบบสุ่มโดยให้อยู่ภายในเส้นทับ
และพยายามไม่ดูอีกด้านของโทล
- ② วางมังกรทะเลไว้บนกระดานตามตำแหน่ง  และวางไคจู และจลามไว้ด้านข้างกระดาน
- ③ ผู้เล่นแต่ละคนเลือกสีของตัวเองและหยิบมีเบี้ยนักผจญภัย 10 คน แผ่นสรุปวิธีเล่น และแพนไม้ 2 อัน
ให้วางแพนไม้ที่เลือกไว้ด้านข้างกระดาน

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

- ④ ผลัดกันเลือกนักผจญภัย 1 คน วางลงในโทลที่วางอยู่บนตามเข็มนาฬิกา จนกระทั่งทุกคน
วางนักผจญภัยลงในเกาะครบทั้งหมด

เมื่อเกมเริ่มต้นขึ้น คุณจะไม่สามารถดูมูลค่าสมบัติด้านใต้ของมีเบี้ยนักผจญภัยได้อีก พยายามจำตัวเลขเหล่านั้น
ขณะที่คุณวางนักผจญภัยลงในเกาะ

เกมสำหรับ 5 คน: เมื่อโทลเกาะ 40 แผ่น ถูกวางจนเต็ม นักผจญภัยที่เลือกสามารถวางลงในเกาะที่มีนักผจญภัย 1 คนได้

- ⑤ ผลัดกันวางแพนไม้ 1 อัน ลงในช่องน้ำที่ติดกับโทลเกาะที่ยังว่างอยู่ จนกว่าทุกคนจะวางแพนไม้จนครบ 2 อัน

กองกลาง:



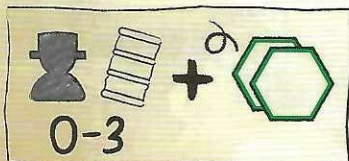
การเตรียมเกม
สำหรับ 4 คน

วิธีการเล่น

ในรอบของผู้เล่นจะประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน และวนเล่นไปตามเข็มนาฬิกา

1. แอคชั่น

เคลื่อนที่ นักผจญภัย และ/หรือ แพ้ไม้ และใช้ความสามารถพิเศษ ของไทล (ดูต่อหน้า 4)



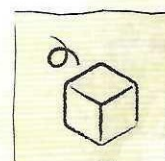
2. น้ำขึ้น

นำไทลออกจากกระดานกลาง และดูความสามารถด้านพลัง



3. สัตว์ร้าย

ทอยลูกเต๋า และเดินสัตว์ร้าย



เมื่อเล่นครบทั้ง 3 ขั้นตอนแล้ว ผู้เล่นคนต่อไปจะเริ่มเล่น

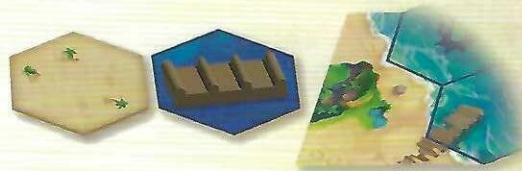
1. แอคชัน

A. การเคลื่อนที่

ในขั้นตอนแอคชัน ถ้าคุณยังมีนักผจญภัยเหลืออยู่ คุณสามารถทำการเคลื่อนที่แห่งช่องได้สูงสุด 3 ครั้ง (เดินนักผจญภัย หรือ เลื่อนแพไม้ก็ได้)

--> การเคลื่อนที่นักผจญภัยบนบก

จุดเริ่มต้น และ จุดสิ้นสุดของการเคลื่อนที่อยู่บนโทลเกาะ หรือแพไม้ หรือเกาะปลอดภัย



--> การเคลื่อนที่นักผจญภัยในน้ำ (ว่ายน้ำ)

จุดเริ่มต้น หรือ จุดสิ้นสุดของการเคลื่อนที่อยู่ในน้ำ

⚠ นักผจญภัยแต่ละคนนั้นสามารถว่ายน้ำได้แค่ 1 ครั้งต่อรอบ



--> การเคลื่อนที่แพไม้

เลื่อนแพไม้ที่วางอยู่หรือแพไม้ที่คุณควบคุมไปยังช่องในน้ำที่ติดกัน ที่ไม่มีแพไม้

⚠ ในการควบคุมแพไม้ คุณจะต้องมีนักผจญภัยมากกว่าหรือเท่ากับนักผจญภัยสีอื่นบนแพนั้น

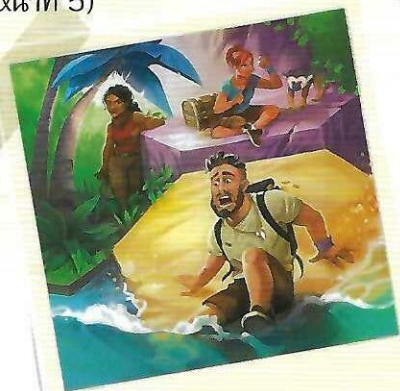


ข้อสังเกต: เมื่อนักผจญภัยอยู่ในช่องเดียวกับแพไม้ ใ้วางไว้บนแพไม้นั้นทันทีหากยังมีที่ว่างเหลืออยู่

B. การใช้ความสามารถพิเศษ

นอกจากการเคลื่อนที่แล้ว ในตอนใดก็ได้ในขั้นตอนแอคชัน คุณสามารถใช้โวลความสามารถพิเศษก็ได้ โดยการใช้มัน และใช้ความสามารถนั้น

คุณจะได้รับโวลความสามารถพิเศษใน ขั้นตอนน้ำขึ้น (ดูต่อหน้า 5)



ตัวอย่างของขั้นตอนแอคชัน :

แอนนาเคลื่อนที่นักผจญภัยด้วยการว่ายน้ำไปยังโทลเกาะ ① และเดินเท้าต่อไปยังแพไม้ที่อยู่ติดกัน ② หลังจากนั้น เธอเคลื่อนที่นักผจญภัยอีกคนโดยการว่ายน้ำไปขึ้นแพไม้ ③ และสุดท้ายเธอใช้ความสามารถพายเรือ (🚣) เพื่อเลื่อนแพไม้ 2 ช่อง



เกาะปลอดภัย

2. น้ำขึ้น

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

ถ้ามีนักผจญภัยเรือสัตว์ร้ายอยู่บนไทม์ที่คุณเลือก ให้วางลงในช่องน้ำที่เพิ่งจะเปิดออก เปิดดูด้านหลังไทม์ที่คุณเลือกแบบลับๆ

× ถ้ามันมีเหตุการณ์  ให้แสดงผลทันทีและทิ้งไทม์นั้น

ข้อยกเว้น: นอกจากความสามารถแล้ว ภูเขาไฟจะเหมือนตัวนับเวลาเพื่อจบเกมและจะยังวางอยู่ในช่องเดิม โดยเกมจะจบลง เมื่อภูเขาไฟทั้ง 3 แผ่น ถูกเปิดออก

× ถ้ามีความสามารถพิเศษ  ให้เก็บแผ่นไทม์ที่ว่า เอาไว้ใช้ในขั้นตอนแอคชั่นรอบถัดไป

ข้อยกเว้น: คุณไม่จำเป็นต้องรอให้ถึงรอบของคุณหากจะใช้ «ไทม์จับไล่» ในการต่อสู้กับการโจมตีของฝ่ายอื่น สำหรับรายชื่อเหตุการณ์และความสามารถพิเศษ ดูที่หน้า 8

⚠ ถ้าคุณไม่มีนักผจญภัยเหลืออยู่เลยในตอนเริ่มต้นรอบ ให้เหยียบไทม์ทั้ง 2 แผ่น (ปกติ 1 แผ่น) ในขั้นตอนน้ำขึ้น



3. สัตว์ร้าย



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

ข้อสังเกต: มังกรทะเลจะวางอยู่บนกระดานกลางตั้งแต่ตอนเตรียมเกม ส่วนฉลามและโคจู่จะใส่เพิ่มเข้าไปเมื่อมีเหตุการณ์จากการเปิดไทม์สัตว์ร้าย



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 ผ่านเหตุการณ์จากโทล์สัตว์ร้าย (ดูหน้าที่ 8) และถูกวางลงในช่องที่มีบางสิ่งอยู่

ถ้าสัตว์ร้ายกำจัดนักผจญภัยหรือทำลายแพไม้ ให้วางนักผจญภัยและแพไม้ที่ถูกกำจัดไว้ข้างกระดาน และห้ามดูมูลค่าของสมบัติที่อยู่ข้างใต้ตัวนักผจญภัย



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) และย้ายสัตว์ร้ายตามกฎหมายของการเคลื่อนที่

ข้อสังเกต: สัตว์ร้ายหลายตัวสามารถอยู่ในช่องเดียวกันได้ ยกเว้นโคจู ไม่มีสิ่งใดสามารถเข้าไปในช่องที่มีโคจูได้ เว้นแต่โคจูเอง (ตัวที่สองจะไล่ตัวแรกออกไปช่องข้างๆ)

คำอธิบายแผ่นสรุปวิธีเล่น



คำอธิบาย :



นักผจญภัยทุกคนถูกกำจัด



ทำลายแพไม้



โคจูผลักนักผจญภัยไปยังช่องที่อยู่ติดกันและย้ายสัตว์ร้ายตามกฎหมายการเคลื่อนที่ของมัน



นักผจญภัยที่ว่ายน้ำถูกกำจัด



ช่องในน้ำ



ช่องบนบก

นักผจญภัยที่ว่ายน้ำคือ มีเป็ลที่อยู่ในน้ำ (ไม่ใช่บนแพไม้)

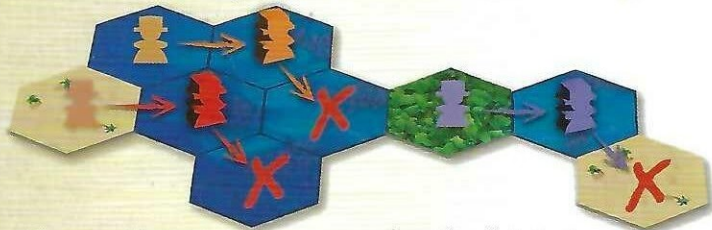
คำถามที่พบบ่อย

× มีตัวอย่างการเคลื่อนที่ ที่ทำได้หรือไม่ได้ ไหม?
มีสิ!

ในตัวอย่างต่อไปนี้ สีแต่ละสีแทนแต่ละรอบ
การเคลื่อนที่ที่ถูกต้อง:



การเคลื่อนที่ที่ไม่ถูกต้อง:



นักผจญภัยแต่ละตัวสามารถเคลื่อนที่ในน้ำได้แค่
หนึ่งครั้งต่อรอบ (นอกเหนือจากโกล์ความสามารถพิเศษ)



นักผจญภัยสีเหลืองไม่สามารถเคลื่อนที่
เข้าไปในช่องน้ำนี้โดยการว่ายน้ำหรือเลื่อนแพไม้
(เพราะเขาไม่ได้ควบคุมแพไม้อยู่)

- × สามารถเดินนักผจญภัยไปยังช่องที่มีนักผจญภัยอื่นได้หรือไม่?
ได้! ข้อจำกัดของการมีนักผจญภัย 1 คน ต่อช่องมีแค่ช่วง
เตรียมเกม เมื่อเกมเริ่มขึ้น จะมีนักผจญภัยที่ตัวก็ได้ใน 1 ช่อง
- × ในขั้นตอนของสัตว์ร้าย สัตว์ร้ายจะเคลื่อนที่อย่างไร?
และโคจูจะตอบโต้อะไรก่อน ตามลำดับ?
ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของรอบนั้นจะเป็นผู้ตัดสินใจเลือก
และจัดลำดับว่าจะตอบโต้อะไรก่อนหลัง
- × อะไรจะเกิดขึ้น หากเปิดโกล์แล้วเจอเหตุการณ์ที่
ต้องวางสัตว์ร้าย ลงในช่องที่มีโคจูอยู่ก่อนแล้ว?
สัตว์ร้ายจะไม่ถูกวางลงในช่องนั้น เว้นแต่จะเป็นโคจูเอง
ซึ่งในกรณีนี้ จะย้ายโคจูที่อยู่ก่อนหน้าไปช่องข้าง ๆ แทน
- × อะไรจะเกิดขึ้นถ้าเปิดเจอโกล์เหตุการณ์แพไม้
แต่ไม่มีแพไม้เหลืออยู่?
ในกรณีนี้ ให้ย้ายแพไม้ที่วางอยู่มาใช้แทน แต่หากไม่มีแพ
ไม้ที่วางอยู่ ก็จะไม่เกิดอะไรขึ้นเลย
- × อะไรจะเกิดขึ้นถ้าแพไม้ล่องเข้าไปในช่องที่มีนักผจญภัย
มากกว่าที่ว่างบนแพ?
เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นยาก แต่กรณีนี้ให้ผู้เล่นที่กำลังเล่นอยู่
เลือกว่าใครจะได้ขึ้นแพไม้
- × ฉันสามารถใช้ความสามารถพิเศษของโกล์โลมาเพื่อเคลื่อนที่
นักผจญภัยจากบนเกาะหรือแพไม้ไปยังน้ำได้หรือไม่?
ไม่ได้ โลมาอยู่ในน้ำ จะมีแค่คนที่ว่ายน้ำเท่านั้น ที่สามารถ
เกาะครึ่งของโลมา ขณะมันว่ายน้ำผ่านได้
- × ถ้าฉันใช้ความสามารถพิเศษของโกล์ลูกเต๋าสัตว์ร้าย
ฉันยังจะได้ทอยลูกเต๋าสัตว์ร้ายหรือไม่ในขั้นตอนสัตว์ร้าย?
ได้แน่นอน!
- × ถ้าใช้โกล์จับไล่ นักผจญภัยของฉันยังต้องโต้ตอบ
กับสัตว์ร้ายอีกหรือไม่?
ไม่ต้อง! นักผจญภัยทุกคนและแพไม้ที่อยู่ช่องเดียวกัน
กับสัตว์ร้ายจะยังรอดอยู่และอยู่ในช่องนั้น
- × ฉันสามารถใช้โกล์จับไล่ 1 โกล์
เพื่อจัดการกับสัตว์ร้ายมากกว่า 1 ตัว ได้หรือไม่?
ไม่ได้ คุณจะต้องใช้โกล์จับไล่ 1 โกล์ กับสัตว์ร้าย 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.

ผู้แปล: พนม ดิริมงคลสกุล, ลชา พรหมธร

ผู้เรียบเรียง: เกียรติพร สารธิมา

บรรณาธิการ: สราวุธ ผนุงศิริเชษฐ



ดูวิธีเล่นได้ที่

ความสามารถพิเศษ

โทลที่เป็น เหตุการณ์ (ส่งผลทันที)



สัตว์ร้าย สีเขียว: วางฉลาม 1 ตัว ในช่องนี้
ถ้าฉลามทุกตัวอยู่บนกระดานหลักแล้ว
ให้ย้ายจากที่อื่นมา
จำนวนโทลที่มี: x3 ● x3 ●



สัตว์ร้าย สีน้ำเงิน: วางโคจู 1 ตัว ในช่องนี้
ถ้าโคจูทั้งสองตัวอยู่บนกระดานหลักแล้ว
ให้ย้ายจากที่อื่นมา
จำนวนโทลที่มี: x3 ● x2 ●



แพไม้: วางแพไม้ลงในช่องนี้ 1 ลำ
จำนวนโทลที่มี: x1 ● x3 ●



น้ำวน: นำทุกอย่าง (นักผจญภัย สัตว์ร้าย
และแพไม้) ที่อยู่ในช่องนี้และช่องน้ำที่ติดกัน
ออกจากเกม
จำนวนโทลที่มี: x2 ● x4 ●



ภูเขาไฟ: นำทุกอย่าง (นักผจญภัย และ
สัตว์ร้าย) ที่อยู่ในช่องนี้ออกจากเกม วางโทล
ภูเขาไฟลงไว้ ในช่องนั้น ใช้ถือว่าโทลนั้น
จะเข้าหรือผ่านไม่ได้
ข้อควรจำ: เมื่อภูเขาไฟลูกที่ 3 ถูกเปิดขึ้นมา
เกมจะจบ
จำนวนโทลที่มี: x4 ●

โทลที่มี ความสามารถพิเศษ (สามารถเก็บไว้ใช้ในขั้นตอนแอคชั่นต่อไปได้)



พายเรือ: เคลื่อนที่แพไม้ที่วางอยู่ หรือแพไม้
ที่คุณควบคุม 1 ลำ ได้ 1 หรือ 2 ช่อง
จำนวนโทลที่มี: x2 ●



โลมา: เคลื่อนที่หนึ่งในคนว่ายน้ำของคุณ
1 หรือ 2 ช่องในน้ำ การเคลื่อนที่นี้สามารถ
จบลงที่พื้นดินหรือแพไม้ก็ได้
จำนวนโทลที่มี: x3 ● x1 ●



ดำน้ำ: ย้ายสัตว์ร้ายบนกระดานกลาง 1 ตัว
ไปยังช่องว่างในน้ำ ช่องใดช่องหนึ่งได้
จำนวนโทลที่มี: x2 ●



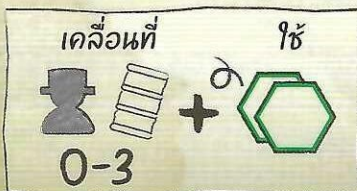
ลูกเต๋าสัตว์ร้าย: ทอยลูกเต๋าและเคลื่อนที่
สัตว์ร้ายตามกฎการเคลื่อนที่ปกติ
จำนวนโทลที่มี: x2 ● x2 ●



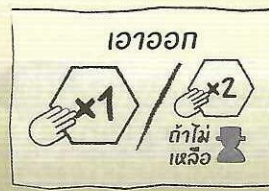
จับไล่: คุณสามารถใช้ ความสามารถ
พิเศษนี้ ตอนใดก็ได้เมื่อหนึ่งในนักผจญภัย
ของคุณอยู่ในช่องเดียวกันกับฉลามหรือโคจู
(ให้นำสัตว์ร้ายออกจากกระดานกลาง)
จำนวนโทลที่มี: x2 ● x1 ●

สรุปของผู้เล่น

แอคชั่น



น้ำขึ้น



สัตว์ร้าย

