

SURVIVE THE ISLAND

EXPANSIÓN MONSTRUOSA

Han pasado varios meses desde que exploraste la isla y has decidido regresar. Esta vez vas a recuperar todos los tesoros que tus desafortunados compañeros han dejado atrás. Por suerte, sabes lo que te espera... o, al menos, eso crees. De repente, la tierra empieza a temblar y la isla comienza a hundirse en el océano una vez más. Y lo que es peor, aparecen nuevas criaturas decididas a darte caza...

CONTENIDO

--> 12 Criaturas (3 Pterodáctilos, 4 Krakens, 5 Ballenas)



--> 8 fichas de Playa (6 de Piraña y 2 de Huevo)



--> 2 Huevos



--> 4 pegatinas de Kraken



--> 5 Ayudas de juego (1 por color)



LO NUEVO

En *Survive the Island: expansión Monstruosa*, descubrirás **3 nuevas Criaturas**: Pterodáctilos, Krakens y Ballenas. También explorarás 2 nuevas fichas: las Pirañas y los Huevos.

Puedes añadir todo el contenido de esta expansión a tus partidas del juego básico de *Survive the Island*.

Las reglas y las condiciones de victoria de esta expansión son las mismas que en el juego básico, por lo que, si necesitas alguna explicación más detallada, consulta el reglamento básico.

Antes de comenzar a jugar, decide las Criaturas que van a formar parte de tu partida y si quieres jugar con las Pirañas (página 5) y/o con los Huevos (página 6).

PREPARACIÓN

Entre las 6 Criaturas que tienes a tu disposición, debes añadir al menos 1 tipo de Criatura por color. Eso significa que tendrás entre 3 y 6 tipos de Criaturas en cada partida.

Las Criaturas se agrupan por color:

Criaturas del
juego básico →



Tiburón



Serpiente marina



Kaiju

Nuevas
Criaturas →



Pterodáctilo



Kraken



Ballena

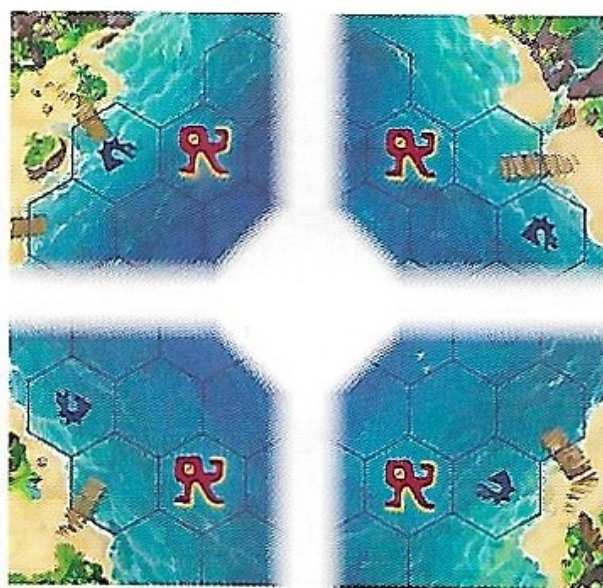
Atención: encontrarás la descripción de las 3 nuevas Criaturas en la página 4.

Toma de la caja del juego el número correspondiente de Criaturas con las que vayas a jugar:

		Número de Criaturas con el que jugar	
Color	Criatura	Si es el único tipo de su color en juego	Si juegas con ambas Criaturas de su color
	Serpiente marina	x5	x3
	Kraken	x4	x2
	Tiburón	x6	x3
	Pterodáctilo	x3	x2
	Kaiju	x2	x2
	Ballena	x5	x3

Después de elegir a las Criaturas, forma una reserva a un lado del tablero con el número indicado de Criaturas verdes y azules.

A continuación, coloca las Criaturas rojas en el tablero: las Serpientes marinas en las casillas con el símbolo  y los Krakens en las casillas con el símbolo , tal y como puedes ver más abajo. Puedes usar las pegatinas que encontrarás en esta expansión para señalar esas casillas y así poder identificarlas más rápidamente en tus partidas.



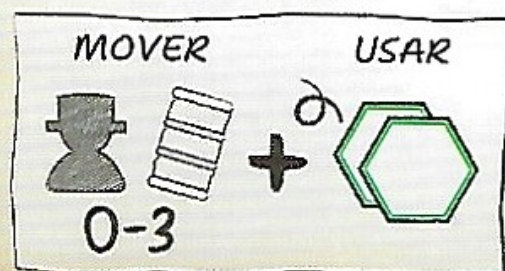
Atención: si estás jugando con las Serpientes marinas y con los Krakens, pon una Serpiente marina en el centro y el resto de las Criaturas en las 4 esquinas del tablero.

CÓMO JUGAR

Cada turno tiene 3 fases que se suceden en el siguiente orden:

Recordatorio de un turno

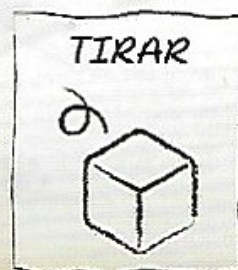
Acciones



Aumenta el nivel del mar



Criaturas



Si estás jugando con 2 tipos de Criaturas del mismo color:

- > Durante la fase Aumenta el nivel del mar: después de revelar una ficha de Terreno con un Efecto +  o +  , toma una Criatura de ese color de la reserva y ponla en esa casilla. Si todas las Criaturas de ese color ya se encuentran en el tablero, mueve una de esas Criaturas a esa casilla.
- > Durante la fase de Criaturas: después de tirar el dado de Criatura  , mueve cualquier Criatura del tablero que coincida con el color del resultado. Si no hay ninguna Criatura de ese color, no sucede nada.

== CRIATURAS: MOVIMIENTOS E INTERACCIONES ==



Ballena

Movimiento: 1 a 3 casillas de Agua.

Interacción: elimina Balsas.



Pterodáctilo

Movimiento: una línea recta de casillas ilimitadas en cualesquiera de las 6 posibles direcciones. Se detiene en una casilla de Agua o de Tierra que esté ocupada, como máximo, por un Superviviente.



Interacción: elimina a todos los Supervivientes (en tierra o nadando).



Kraken

Movimiento: 1 casilla de Agua. Después, tras resolver cualquier interacción, elimina a un Superviviente (en tierra o nadando) que se encuentre en esa casilla o en cualquier casilla adyacente usando su .

Interacción: elimina Supervivientes nadando.

Atención: puedes mover Supervivientes en casillas adyacentes a un Kraken e incluso mover Balsas en su casilla sin riesgo alguno. ¡Pero ten cuidado! ¡Podría volver a moverse!

CÓMO JUGAR CON LAS FICHAS DE PIRAÑA

Las voraces Pirañas se ocultan en las peligrosas aguas de la isla. ¡Evítalas a toda costa!

Sustituye una ficha de Playa de una Criatura del dado por la ficha roja de Efecto Piraña **durante la preparación de la partida.**



Deja las fichas verdes de Capacidad Piraña cerca del tablero.

Si revelas una ficha con Efecto Piraña **durante la fase Aumenta el nivel del mar**, retira del tablero todos los Supervivientes y Criaturas de esa casilla y deja la ficha de Piraña bocarriba. Reparte todas las fichas verdes de Capacidad Piraña entre todo el mundo, una a una en sentido horario y comenzando por ti.



Si en la partida juegan menos de 5 personas, alguna de ellas podría recibir varias fichas de Piraña.

Conserva tu(s) ficha(s) de Capacidad Piraña bocabajo, tal y como harías con cualquier otra ficha de Capacidad.

Puedes jugar las fichas de Capacidad Piraña **durante la fase de Acción**. Para ello, coloca la ficha en una casilla de Agua adyacente a otra ficha de Piraña (roja o verde) que ya se encuentre en el tablero.

Considera las fichas de Piraña como si fueran casillas de Agua. Las Pirañas eliminan cualquier cosa que se mueva a esa casilla o se ponga en ella (Supervivientes, Criaturas, Balsas y Huevos).



CÓMO JUGAR CON FICHAS DE HUEVO

Las Criaturas han depositado Huevos por toda la isla...
¡Y no te puedes ni imaginar qué saldrá del cascarón!

Sustituye una ficha de Playa de Criatura Verde y una de Playa de Criatura Azul por 2 fichas de Huevo durante la preparación de la partida.



Pon los Huevos  cerca del tablero.

Si revelas una ficha de Huevo durante la fase Aumenta el nivel del mar, toma un Huevo de inmediato y ponlo en cualquier casilla de Agua (esté o no ocupada).

El Huevo eclosiona al inicio de tu siguiente fase de Acción: tira el dado de Criatura y sustituye el Huevo por una Criatura del color correspondiente que se encuentre en la reserva.

Si en la reserva no hay Criaturas de ese color, mueve una Criatura de ese color que se encuentre en el tablero hasta esa casilla.

Devuelve el Huevo a la caja del juego.



Conserva la ficha de Huevo frente a ti como recordatorio de que el Huevo debe eclosionar al inicio de tu siguiente fase de Acción.
Descarta la ficha tras la eclosión del Huevo.



PREGUNTAS FRECUENTES

- X Si durante la fase de Criaturas juegas con sendos tipos de Criatura de un color, ¿cómo decides qué tipo mover?
La persona que juega su turno toma todas esas decisiones, eso incluye el orden de resolución si se da el caso.
- X ¿Pueden los Pterodáctilos desplazarse sobre Volcanes, Criaturas, Supervivientes, Balsas y Pirañas? ¿Pueden detenerse en cualquier lugar?
Los Pterodáctilos pueden volar sobre cualquier tipo de casilla, pero no pueden detenerse en casillas con un Volcán, un Kaiju o más de un Superviviente.
- X Cuando el Kraken se mueve, ¿tengo que eliminar obligatoriamente a un Superviviente utilizando su  aunque los únicos objetivos posibles sean mis propios Supervivientes?
Sí.
- X Quiero jugar una ficha de Piraña en mi turno, pero no hay ninguna casilla de Agua adyacente a una ficha de Piraña. ¿Qué debo hacer?
En ese caso no puedes jugar tu ficha de Piraña. Deberás esperar a que haya una casilla de Agua al lado de la ficha de Piraña.
- X ¿Los Remolinos y los Volcanes pueden eliminar Huevos?
Sí.
- X ¿Los Remolinos pueden eliminar fichas de Piraña?
No.
- X Cuando tiro el dado de Criatura, ¿tengo que mover la Criatura aunque eso la elimine (por ejemplo, cuando la única casilla de Agua disponible es una ficha de Piraña)?
Sí.

CRÉDITOS

Un juego de Julian Courtland-Smith
Desarrollo: L'Atelier
Diseño artístico: Mr. Cuddington
Diseño artístico adicional: Cloé
Dessolain y Stéphane Gantiez

Maquetación: Good Heidi
Traducción: Moisés Busanya
Revisión: Natalia Delgado
© Grupo Asmodee 2024.
Todos los derechos reservados.

FICHAS

FICHAS CON EFECTOS

(Deben aplicarse de inmediato)



Pirahña: deja en esa casilla la ficha de Pirahña bocarriba. Reparte las 5 fichas de Capacidad Pirahña de una en una y en sentido horario comenzando por ti. Considera esta ficha como una casilla de Agua. Las Pirahñas eliminan cualquier cosa que se mueva a esa casilla o se ponga en ella (Supervivientes, Criaturas, Balsas y Huevos).

Número de fichas: x1 



Huevo: toma un Huevo de inmediato y ponlo en cualquier casilla de Agua. Al inicio de tu siguiente fase de Acción, tira el dado de Criatura y sustituye el Huevo por una Criatura del color correspondiente.

Número de fichas: x2 

FICHAS CON CAPACIDADES

(Se reparten durante la partida)



Pirahña: coloca la ficha en una casilla de Agua adyacente a otra ficha de Pirahña. Considera esta ficha como una casilla de Agua. Las Pirahñas eliminan cualquier cosa que se mueva a esa casilla o se ponga en ella (Supervivientes, Criaturas, Balsas y Huevos).

Número de fichas: x5 