

# SURVIVE THE ISLAND MONSTER PACK

Monate nach eurer Erkundung wagt ihr euch ein weiteres Mal auf die gefährliche Insel, um die zurückgelassenen Schätze eurer weniger erfolgreichen Teamkameraden zu bergen. Dieses Mal seid ihr vorbereitet ... dachtet ihr zumindest. Als die Erde zu beben beginnt und der Boden unter euren Füßen in den Ozean versinkt, erblickt ihr neue Kreaturen, die euch zu jagen beginnen ...

## SPIELMATERIAL

--> 12 Kreaturen (3 Flugsaurier, 4 Kraken, 5 Wale)



--> 8 Strandplättchen (6 Piranhas, 2 Eier)



--> 2 Eimarker



--> 4 Kraken-Sticker



--> 5 Spielhilfen (1 pro Farbe)



## WAS IST NEU?

Survive the Island: Monster Pack bietet **3 neue Kreaturen**: Flugsaurier, Kraken und Wale. Außerdem gibt es **2 neue Plättchen**: Piranhas und Eier.

Ihr könnt die Elemente dieser Erweiterung beliebig mit dem Grundspiel von Survive the Island kombinieren.

Der generelle Spielablauf und die Siegbedingungen ändern sich mit dieser Erweiterung nicht. Bei Unklarheiten/Fragen schaut in die Anleitung des Grundspiels.

Entscheidet vor jeder Partie, mit welchen Kreaturen ihr spielen möchtet und ob ihr die Piranhas (siehe Seite 5) und/oder die Eier (siehe Seite 6) hinzufügen wollt.

## SPIELAUFBAU

Wählt aus den 6 verfügbaren Kreaturen **mindestens 1 Kreatur von jeder Farbe**. So habt ihr in jeder Partie immer zwischen 3 und 6 Kreaturen.

Jeder Kreatur ist eine Farbe zugeordnet:



**Hinweis:** Die 3 neuen Kreaturen werden auf Seite 4 erklärt.

Nehmt je nach gewählten Kreaturen die passende Anzahl Figuren aus der Schachtel:

Farbe	Kreatur	Anzahl Figuren, mit denen pro Kreatur gespielt wird	
		Falls ihr mit <b>einer</b> Kreatur der Farbe spielt	Falls ihr mit <b>beiden</b> Kreaturen der Farbe spielt
	Seeschlange	x5	x3
	Kraken	x4	x2
	Hai	x6	x3
	Flugsaurier	x3	x2
	Kaijū	x2	x2
	Wal	x5	x3

Legt die passende Anzahl grüner und blauer Kreaturen neben den Spielplan.

Stellt dann die roten Kreaturen auf den Spielplan: Seeschlangen kommen auf die Felder mit dem -Symbol, Kraken auf die Felder mit dem -Symbol (unten abgebildet). Ihr könnt die Sticker aus dieser Erweiterung nehmen, um die Felder auf dem Spielplan für zukünftige Partien zu markieren.

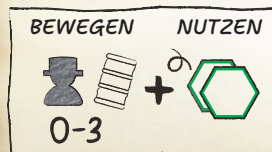


**Hinweis:** Spielt ihr mit den Seeschlangen und den Kraken, stellt eine Seeschlange auf das Feld in der Mitte und die übrigen Kreaturen gleichmäßig verteilt in die 4 Ecken des Spielplans.

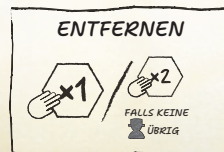
## SPIELABLAUF

Dein Zug besteht wie im Grundspiel aus den 3 folgenden Phasen:

**Aktionsphase**






**Überflutungsphase**



**Gefahrenphase**



Falls ihr mit beiden Kreaturen der Farbe spielt:

- > **In der Überflutungsphase:** Ist auf dem entfernten Plättchen ein +  oder +  abgebildet, stelle eine Kreatur dieser Farbe auf dieses Feld. Sind bereits alle Kreaturen der Farbe auf dem Spielplan, bewege eine davon auf dieses Feld.
- > **In der Gefahrenphase:** Wirf den Gefahrenwürfel . Bewege alle Kreaturen auf dem Spielplan, die mit der Farbe des Würfels übereinstimmen. Gibt es keine passenden Kreaturen, passiert nichts.

## KREATUREN: BEWEGUNGEN UND INTERAKTIONEN



Wal

**Bewegungen:** 1 bis 3 Wasserfelder.

**Interaktion:** Entfernt Flöße




Flugsaurier

**Bewegungen:** In gerader Linie in eine der 6 Richtungen (siehe rechts). Er beendet seine Bewegung auf einem Wasser- oder Landfeld mit keinem oder 1 Abenteuer.

**Interaktion:** Entfernt alle Abenteuer



Kraken

**Bewegung:** 1 Wasserfeld. Nachdem der Kraken seine Interaktionen abgehandelt hat, entfernt er mithilfe seiner -Fähigkeit 1 Abenteuer auf seinem oder einem angrenzenden Feld.

**Interaktionen:** Entfernt Abenteuer auf dem Wasserfeld

**Hinweis:** Du darfst Abenteuer gefahrlos auf Felder bewegen, die angrenzend zu einem Kraken sind, und selbst Flöße auf das Feld eines Kraken bewegen. Nimm dich aber vor seiner nächsten Bewegung in Acht!

## MIT PIRANHAS SPIELEN

Gefräßige Piranhas lauern in den gefährlichen Inselgewässern. Ihr solltet euch von ihnen fernhalten!

**Spielaufbau:** Ersetzt ein beliebiges Gefahrenwürfel-Plättchen mit dem roten Piranhaplättchen.



Legt die grünen Piranhaplättchen neben den Spielplan.

**In der Überflutungsphase:** Ist auf dem entfernten Plättchen ein Piranha abgebildet, entferne alle Spielelemente (Abenteurer und Kreaturen) von diesem Feld. Lege dieses Plättchen anschließend auf sein Feld zurück, mit der Piranha-Seite nach oben. Verteilt dann im Uhrzeigersinn an alle (beginnend bei dir) die vorher beiseitegelegten Piranhaplättchen.



Falls ihr mit weniger als 5 Personen spielt, bekommen einige von euch mehrere Piranhaplättchen.

Piranhaplättchen behältst du so wie Plättchen mit Fähigkeiten verdeckt vor dir.

**In der Aktionsphase:** Du darfst ein Piranhaplättchen spielen. Lege es dafür auf ein Wasserfeld, das angrenzend zu einem anderen Piranhaplättchen (rot oder grün) ist.

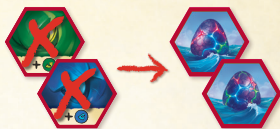
Piranhaplättchen werden wie Wasserfelder behandelt. Piranhas entfernen alle Spielelemente, die sich auf ihr Feld bewegen (Abenteurer, Kreaturen, Flöße und Eier).



## MIT EIERN SPIELEN

Die Kreaturen haben überall auf der Insel Eier gelegt, deren Inhalt euch keine Ruhe lässt!

**Spielaufbau:** Ersetzt ein beliebiges **Grüne Kreatur**-Plättchen und ein beliebiges **Blaue Kreatur**-Plättchen mit den beiden Eiplättchen.




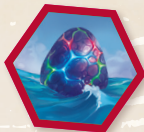
Legt beide Eimarker  neben den Spielplan.

**In der Überflutungsphase:** Ist auf dem entfernten Plättchen ein Ei abgebildet, lege sofort einen Eimarker auf ein beliebiges Wasserfeld (mit oder ohne Spielelement).


**Zu Beginn deiner nächsten Aktionsphase:** Das Ei schlüpft: Werf den Gefahrenwürfel. Ersetze den Eimarker mit einer Kreatur der passenden Farbe. Gibt es keine passende Kreatur im Vorrat, bewege stattdessen eine Kreatur der passenden Farbe, die bereits auf dem Spielplan ist, auf dieses Feld.

Legt den Eimarker anschließend zurück in die Schachtel.

 **Tipp:** Lege das Eiplättchen am besten vor dich, damit du zu Beginn deiner nächsten Aktionsphase daran erinnert wirst, das Ei schlüpfen zu lassen. Lege es anschließend zurück in die Schachtel.



## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

- X Wenn ich mit beiden Kreaturen einer Farbe spiele, wie entscheide ich in der Gefahrenphase, welche sich davon bewegt?**  
Während der Gefahrenphase deines Zugs triffst du alle Entscheidungen und bestimmst auch, welche Kreatur der Farbe sich bewegt.
- X Kann sich der Flugsaurier über Vulkane, Kreaturen, Abenteurer, Flöße und Piranhas bewegen?**  
Der Flugsaurier kann sich über jedes beliebige Feld bewegen. Er kann seine Bewegung nicht auf Feldern mit einem Vulkan, Kaijū oder mehr als einem Abenteurer beenden.
- X Muss ich mit der -Fähigkeit des Kraken einen Abenteurer entfernen, auch wenn alle möglichen Abenteurer meine eigenen sind?**  
Ja.
- X In meinem Zug möchte ich ein Piranhaplättchen spielen, aber es gibt kein Wasserfeld angrenzend zu einem Piranhaplättchen. Was kann ich jetzt tun?**  
Du kannst das Piranhaplättchen nicht spielen. Du musst so lange warten, bis ein Wasserfeld neben einem Piranhaplättchen aufgedeckt wird.
- X Werden Eier durch Strudel oder Vulkane entfernt?**  
Ja.
- X Werden Piranhaplättchen durch Strudel entfernt?**  
Nein.
- X Wenn ich den Gefahrenwürfel werfe, muss ich die Kreatur bewegen, auch wenn sie dadurch entfernt werden würde (Beispiel: auf dem einzig verfügbaren Wasserfeld ist ein Piranhaplättchen)?**  
Ja.

### CREDITS

Ein Spiel von:  
Julian Courtland-Smith  
Entwicklung: L'Atelier  
Illustrationen:  
Mr. Cuddington

Zusätzliche Illustrationen:  
Cloé Dessolain  
und Stéphane Gantiez  
Layout der Spielanleitung:  
Good Heidi

© Asmodee Group 2024.  
Alle Rechte vorbehalten.

# ERKLÄRUNGEN DER INSELPLÄTTCHEN

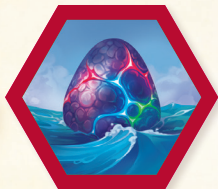
## INSELPLÄTTCHEN MIT EFFEKTEN

(werden sofort ausgeführt)



**Piranha:** Entferne alle Spielelemente (Abenteurer und Kreaturen) von diesem Feld. Lege dieses Plättchen anschließend auf sein Feld zurück, mit der Piranha-Seite nach oben. Verteile dann im Uhrzeigersinn an alle (beginnend bei dir) die vorher beiseitegelegten Piranhaplättchen. Behandle dieses Plättchen wie ein Wasserfeld. Alle Spielelemente, die dieses Feld betreten (Abenteurer, Kreaturen, Flöße und Eier) werden entfernt.

**Verteilung der Plättchen:** x1 



**Ei:** Lege einen Eimer auf ein beliebiges Wasserfeld. Wirf zu Beginn deines nächsten Zuges den Gefahrenwürfel und ersetze den Eimer mit einer Kreatur der passenden Farbe.

**Verteilung der Plättchen:** x2 

## INSELPLÄTTCHEN MIT FÄHIGKEITEN

(werden verdeckt behalten und in einer folgenden Aktionsphase genutzt)



**Piranha:** Lege dieses Plättchen auf ein Wasserfeld, das angrenzend zu einem anderen Piranhaplättchen ist. Behandle dieses Plättchen wie ein Wasserfeld. Alle Spielelemente, die dieses Feld betreten (Abenteurer, Kreaturen, Flöße und Eier) werden entfernt.

**Verteilung der Plättchen:** x5 