

SURVIVE

DOLPHINS & SQUIDS & 5-6 PLAYERS... OH MY!



Survive: Delfines y calamares y 5-6 jugadores... ¡Dios mío! Contiene 3 miniexpansiones para el gran juego de **Sobrevive:** ¡Escapa de la Atlántida!, todo empaquetado en esta única caja: ¡5-6 jugadores!, ¡Delfines y dados de buceo!, ¡El calamar gigante!

Puedes elegir jugar el juego base de **Sobrevive:** ¡Escapa de la Atlántida! ¡Con cualquiera o todas estas 3 miniexpansiones! ¡Personaliza tu experiencia de juego como quieras! Debes tener el juego base. **Sobrevivir:** escapar de Atlántida! –Edición del 30º Aniversario para disfrutar de cualquiera de estas mini-expansiones.

5-6 PLAYERS MINI-EXPANSION

su mini expansión te permite disfrutar del gran juego, **Sobrevive:** ¡Escapa de la Atlántida!, ¡con hasta 6 jugadores!



Contenido:

- 20 fichas de personas de plástico (10 naranjas y 10 blancas)



NOTA: Debes tener el juego base, **Sobrevive:** ¡Escapa de la Atlántida! para disfrutar de esta expansión.

NOTA: Esta mini expansión es compatible con **Sobrevivir:** delfines y dados de buceo y **Sobrevivir:** el calamar gigante miniexpansiones.

Al jugar **Sobrevive:** ¡Escapa de la Atlántida! con 5 o 6 jugadores, las reglas que estás leyendo ahora tienen prioridad sobre las reglas del juego base. Sin embargo, sólo hay unas pocas diferencias, por lo que en su mayor parte seguirás utilizando las reglas familiares del juego básico.



Configuración para un juego de 5 o 6 jugadores

Utilice las reglas de configuración del juego base con las siguientes excepciones:



...con 5 jugadores:

- Cada jugador recibe sus 10 fichas de personas, pero elimina una ficha de personas de "1" punto y una ficha de persona de "3" puntos. Colóquelos nuevamente en la caja. Estas fichas de Personas no se utilizarán en este juego.
- Selecciona un jugador inicial y dale 1 ficha de barco. También dale 1 ficha de barco al segundo jugador. El tercer, cuarto y quinto jugador en orden de juego reciben 2 fichas de barco cada uno.
- Comenzando con el jugador inicial, comience a colocar una Ficha de Personas cada uno en el orden de turno según las reglas normales.
- Comenzando con el jugador inicial, tomen turnos para colocar una ficha de barco cada uno en orden hasta que cada jugador haya colocado todas las fichas de barco asignadas. Tenga en cuenta que los dos primeros jugadores no podrán colocar un segundo Barco, pero mantienen la ventaja de jugar antes que los demás jugadores.



..con 6 jugadores:

- Cada jugador recibe sus 10 Fichas de Personas, pero elimina una Ficha de Personas de "1", "2" y "3" puntos. Colóquelos nuevamente en la caja. Estas fichas de Personas no se utilizarán en este juego.
- El jugador inicial, el segundo, el tercero y el cuarto reciben 1 ficha de barco cada uno. El quinto jugador y el sexto jugador reciben 2 fichas de barco cada uno.
- Comenzando con el jugador inicial, comience a colocar una Ficha de Personas cada uno en el orden de turno según las reglas normales. Tenga en cuenta que las fichas de personas finales colocadas por el quinto y sexto jugador deben colocarse en una loseta de tierra que ya tenga una ficha de personas. Esta ubicación final puede ser en cualquier Loseta de Tierra, excepto una que contenga una Ficha de Personas de su propio color.
- Comenzando con el jugador inicial, tomen turnos para colocar una ficha de barco cada uno en orden hasta que cada jugador haya colocado todas las fichas de barco asignadas. Tenga en cuenta que los cuatro primeros jugadores no podrán colocar un segundo Barco, pero mantienen la ventaja de jugar antes que los siguientes jugadores.



Jugando el juego

Se observan todas las reglas normales del juego, incluidas cualquier otra expansión con la que estés jugando. Es importante tener en cuenta que, aunque tienes menos fichas de personas que necesitan ser rescatadas, ¡también tienes menos turnos para realizar esa tarea!



Ganar el juego

En un juego de 5 o 6 jugadores, el ganador se determina de forma normal (incluidas las reglas del desafío del juego base que puedas estar usando).

Cualquier empate se rompe a favor del jugador que rescató MÁS Fichas de Personas que cualquier otro jugador empatado.

Si todavía está atado y usando el ¡**Todos iguales!** Desafía la regla de las reglas del juego base, entonces el jugador que rescató la mayor cantidad de puntos totales de fichas de personas que cualquier otro jugador empatado es el ganador.

Si el empate continúa, el ganador es el jugador que tuvo el menor número de turnos entre los jugadores empatados. Esto se puede determinar fácilmente observando quién fue el jugador inicial y quién entregó la ficha del volcán. Cualquier persona a la IZQUIERDA del jugador que reveló la ficha del volcán y a la DERECHA del jugador inicial tuvo menos turnos para rescatar sus Fichas de Personas. Por lo tanto, el ganador es cualquier persona a la IZQUIERDA del jugador que reveló el volcán (pero a la DERECHA del jugador inicial) que era uno de los jugadores empatados. Si el empate continúa, ¡los jugadores empatados se regocijarán por su victoria compartida!



Una nueva regla de desafío (n.º 5): "¡Sobrepoblada!"

Esta regla de desafío es para aquellos jugadores que buscan lo último en diversión loca con mucha destrucción. Los jugadores tienen demasiadas fichas de personas para salvarlos a todos, por lo que deben aglomerarse cerca de las costas peligrosas o encontrar un paso seguro en tantos barcos como sea posible.

- Esta regla de desafío requiere 5 o 6 jugadores.
- No retires ninguna Ficha de Personas del juego al inicio. Todos los jugadores juegan con sus 10 fichas de personas. Cada jugador también recibe 2 fichas de barco según las reglas normales.
- Los jugadores colocan todas sus Fichas de Personas según las reglas normales, pero dado que Atlantis está superpoblada, una vez que la isla esté llena, los jugadores pueden comenzar a colocar una segunda Ficha de Personas en una loseta de tierra ya ocupada, teniendo en cuenta que:
 - No pueden colocar una Ficha de Personas en una Loseta de Tierra donde ya hay dos Fichas de Personas.
 - No pueden colocar una Ficha de Personas en una Loseta de Tierra donde ya haya una Ficha de Personas de su propio color.
- El juego se desarrolla normalmente, excepto que en el caso de que una loseta de tierra se hunda con la ficha de personas de un jugador sobre ella (o quizás más de una ficha de personas de un jugador), cada uno de esos jugadores recibe, en el orden de turno del jugador, 1 punto de movimiento inmediato. para usarse solo en la ficha de personas que estaba en la loseta de tierra recién hundida.
- Sin embargo, cualquier ficha de «Jugar inmediatamente» que se revele debe realizarse primero, por lo que si, por ejemplo, aparece un tiburón, elimina a los nadadores del juego y se pierde 1 punto de movimiento.
- No es necesario utilizar el punto de movimiento, pero no se puede guardar.
- Esta minironda de movimiento especial ocurre antes de que el jugador actual lance el Dado de Criatura.
- En el caso de que un *Juega inmediatamente* La ficha requiere la colocación de una ficha de barco, pero no hay ninguna disponible en el suministro (en un juego de 6 jugadores, la *fichas suministrarse* serán de barcos que han sido destruidos, por ejemplo), el jugador que saque la ficha debe seleccionar un barco desocupado de cualquier lugar del tablero y colocarlo en el espacio designado. Cualquier Ficha de Personas en el espacio se coloca en el barco según las reglas normales.

DOLPHINS AND DIVE DICE MINI-EXPANSION

El Sobrevivir: delfines y dados de buceo miniexpansión, tus enemigos se vuelven más poderosos... ¡pero también tus aliados!

Todas las criaturas marinas del juego tendrán la poderosa habilidad de *buceo* a espacios marinos desocupados, además de tener el potencial de moverse hasta tres espacios, cada vez que se mueven. Su movimiento ahora está controlado por los dados de buceo azules que contiene esta mini expansión, ¡lo que los hace más letales que nunca para tu gente! Sin embargo, ahora hay delfines amigables en el juego, que protegerán a tus nadadores de los ataques de otras criaturas marinas.



Contenido:

- 4 fichas de delfín
- 2 dados de buceo azules (grabados)
- 1 dado de criatura rojo (grabado)



NOTA: El troquel de criatura rojo no se utiliza con esta miniexpansión, sino que es un pequeño regalo para aquellos que prefirieron el troquel rojo grabado de la edición original de la caja azul. ¡Disfrutar!

NOTA: Esta mini expansión es compatible con *Sobrevivir: 5-6 jugadores* y *Sobrevivir: el calamar gigante* miniexpansiones.



Desafío #6: ¡Delfines y criaturas buceadoras!

- Al jugar con esta miniexpansión (la *Desafío #6*), no utilices el dado de criatura rojo. En su lugar, utiliza los dos dados de buceo azules y, por supuesto, las cuatro fichas de delfín. Coloca el dado de criatura rojo en la caja.
- Durante el paso 3 del turno de cada jugador (*Quitar una losa de terreno*), cuando la loseta de Terreno seleccionada para ser eliminada de la isla tiene esta imagen:

... en lugar de usar la regla estándar para esta loseta de Terreno del juego base de *Survive: Escape From Atlantis!*, haz lo siguiente:



- Revela inmediatamente la ficha a todos los jugadores. [En otras palabras, considere este mosaico con un contorno verde *Juega inmediatamente* teja.]
- Coge una ficha de Delfín del tablero y colócala en el espacio de mar que había estado ocupado por la loseta de Terreno.
- Elimina la loseta de Terreno del juego. (NO lo guardes en tu *mano* de azulejos).
- Durante el paso 4 del turno de cada jugador (*Tira el dado y mueve una criatura.*), tira ambos dados de buceo azules. (en lugar del dado de criatura rojo). Todas las criaturas marinas, incluidos los delfines, se moverán usando el dado de buceo azul. El dado de buceo azul se puede interpretar de la siguiente manera:
 - El primero de los dados de buceo tiene símbolos que indican si puedes mover una serpiente marina, un tiburón, una ballena, un delfín o un barco desocupado. El símbolo de la estrella de mar es *salvaje*, lo que indica que puedes mover una serpiente marina, un tiburón, una ballena, un delfín o un barco desocupado a tu elección.
 - El segundo de los Dados de Buceo tiene números y una letra (1, 1, 2, 2, 3 y "D"). Este dado controla la distancia máxima que ahora puede moverse la criatura marina o el barco desocupado que tiraste con el primero de los dados de buceo.
- Después de tirar los dos Dados de Buceo azules, selecciona y mueve una de las Criaturas Marinas o Barcos desocupados indicados (o tu elección si *Estrella de mar* fue rodado) de esta manera:
 - Si se obtuvo un número en el segundo dado de inmersión, mueve la criatura marina elegida o el barco desocupado en el primero de los dados de inmersión hasta la cantidad de espacios marinos que arroja, O
 - Si se obtuvo una "D" en el segundo dado de inmersión, mueve la criatura marina elegida o el barco desocupado a cualquier espacio marino desocupado en el tablero de juego. En este caso, la criatura marina se ha sumergido en este espacio o el barco desocupado se ha desplazado hasta este espacio debido al viento y las aguas turbulentas que rodean la Atlántida.

NOTA: Nunca puedes mover un barco ocupado usando los dados de buceo, incluso si controlas el barco. Si una serpiente marina, un tiburón o una ballena (o un calamar gigante, si también usa esa mini expansión) ingresa a un espacio marino ocupado por algo que podría atacar (según el *Tira el dado y mueve una criatura*). Usando un resultado de troqueo de las reglas del juego base, el movimiento de la criatura marina termina y el ataque comienza según las reglas habituales.

• ¡Los Delfines son los buenos! Así es como se utilizan:

- Cuando un Nadador se mueve a un espacio marino ocupado por un Delfín que aún no está protegiendo a otro Nadador, ese Nadador está a salvo del ataque de todas las Criaturas Marinas. Coloca al Nadador contra la ficha de Delfín como indicación.
- Cuando un delfín se mueve hacia un espacio marino ocupado por uno o más nadadores, uno de los nadadores está a salvo del ataque de todas las criaturas marinas.
- Un Delfín sólo puede proteger a un Nadador a la vez. Normalmente el primer nadador que se une al delfín es el protegido. Si mueves un delfín a un espacio marino con varios nadadores, eliges el protegido y colocas al nadador junto a la ficha de delfín como indicación.
- Varios Delfines podrían estar en un mismo espacio marino, protegiendo cada uno a un Nadador diferente.
- ¡Tener cuidado! Si otro jugador aleja el delfín de tu nadador protegido y una criatura marina que ataca a los nadadores está en el mismo espacio marino que este nadador ahora desprotegido, el nadador es eliminado del juego.
- Un Delfín puede compartir un espacio marino con otras Criaturas y con Barcos.
- Cuando mueves a un nadador protegido durante el paso 2 (*Mueve tus fichas de Explorador y/o Barco*), puedes mover el Delfín junto con él (pero sólo un espacio marino por turno según las reglas sobre el movimiento de Nadadores). Los delfines no pueden finalizar su movimiento en Barcos o en Tierra.
- Cuando seleccionas mover un Delfín con los Dados de Buceo, y ese Delfín está en un espacio marino con múltiples Nadadores, puedes usar ese movimiento para cambiar la protección de ese Delfín a otro Nadador en ese espacio marino, en lugar de moviendo el Delfín a otro espacio.

THE GIANT SQUID MINI-EXPANSION

¡El Calamar Gigante en esta mini expansión y la Ballena en el juego base son adversarios entre sí! Pueden usarse para atacarse entre sí... ¡pero cada uno también tiene sus propios objetivos a los que pueden atacar! La Ballena seguirá atacando a los barcos ocupados. ¡Y ahora el calamar gigante se comerá a las personas, tanto en barcos como en tierra!



Contenido:

- 5 fichas de calamar gigante



NOTA: Esta miniexpansión es compatible con *Sobrevivir: 5-6 jugadores* y *Sobrevivir: delfines y dados de buceo* y mini-expansiones.



Reglas para usar El Calamar Gigante

- Siempre que una loseta de Tierra ponga en juego una Ballena, también pone en juego un Calamar Gigante. El calamar gigante se coloca en cualquier espacio marino vacío adyacente a una loseta de tierra.

- Al poner en juego el Calamar Gigante, si se coloca en un espacio de mar adyacente a una loseta de Tierra con una o más fichas de Personas, el jugador debe eliminar una Ficha de Personas en una sola loseta de Tierra adyacente del juego.
- Siempre que una Ballena pueda ser movida al revelar una loseta de Tierra (es decir, la loseta a *Mueve cualquier ballena a cualquier espacio marino desocupado.*) o por la tirada del Dado de Criatura rojo (o el Dado de Buceo azul del *Delfines y dados de buceo* mini- expansión), el Calamar Gigante puede ser movido en lugar de la Ballena.
- El Calamar Gigante se mueve de la siguiente manera:
 - Si el movimiento se produce a través de una loseta de Tierra, puede Mueve el Calamar Gigante a cualquier espacio marino desocupado.
 - Si el movimiento se produce a través del dado de criatura rojo, puede Mueve el calamar gigante hasta tres espacios marinos.
 - Si el movimiento se produce a través del dado de buceo azul, puede mueve el Calamar Gigante según el movimiento indicado en los dados de Buceo.
 - Si el Calamar Gigante entra en cualquier espacio marino que contenga un Barco ocupado o una Ballena o esté adyacente a una loseta de Tierra con una o más fichas de Personas, el movimiento del Calamar Gigante termina.
 - En cambio, el calamar gigante no podría moverse y permanecer en el mismo espacio marino. Esto se considera *movimiento* , y aún así procederías a ejecutar lo siguiente *Después de cualquier movimiento de un Calamar Gigante...* paso.
- Después de cualquier movimiento de un Calamar Gigante, el jugador que movió el Calamar Gigante debe hacer lo siguiente:
 - Si el Calamar Gigante está en un espacio marino que contiene una Ballena, retira la Ballena del juego.
 - Si el Calamar Gigante está en un espacio marino que contiene un Barco ocupado O está adyacente a una loseta de Tierra con una o más fichas de Personas, hazlo. cualquiera (no ambos) de los siguientes:
 - eliminar una ficha de Pueblo en una sola loseta de Tierra adyacente del juego, O
 - retira del juego una ficha de Personas en el Barco ocupado que está en el espacio marino con el Calamar Gigante.

NOTA: Sólo se puede retirar una ficha de Personas durante este paso, ya sea de una loseta de Tierra adyacente o del Barco ocupado en el mismo espacio que el Calamar Gigante, pero no de ambos.

- Si una Ballena entra en un espacio marino que contiene un Calamar Gigante, el movimiento de la Ballena termina y el jugador que movió la Ballena debe Haz lo siguiente:
 - Retirar del juego al Calamar Gigante.
 - Según las reglas estándar, si la Ballena está en un espacio marino con un Barco ocupado también, retira el Barco del juego y las Personas a bordo se convierten en Nadadores.
- Un Barco ocupado no puede moverse a un espacio con un Calamar Gigante. [Esto evita que el controlador del Barco elimine del juego las fichas de Personas de otros jugadores al mover el Barco.]
- Los remolinos afectan al Calamar Gigante de la misma manera que afectan a todas las demás piezas del juego (es decir, eliminan el Calamar Gigante del juego).
- Los calamares gigantes, las serpientes marinas, los tiburones y los delfines no se afectan entre sí. Pueden ocupar el mismo espacio marino.



Variante#1

Las fichas de Calamar Gigante reemplazan a las fichas de Ballena en el juego. Elimina las fichas de Ballena del juego. Las fichas de Calamar Gigante se utilizan según las Reglas de Mini- expansión anteriores, con la excepción, por supuesto, de que ni el Calamar Gigante ni las Ballenas se atacarán entre sí, ya que no habrá Ballenas en el juego.



Variante #2

Al poner en juego el Calamar Gigante, si se coloca en un espacio de mar adyacente a una loseta de Tierra con una o más fichas de Personas, **el jugador NO elimina una Ficha de Personas** en esa loseta de Tierra adyacente del juego. [Esencialmente, ignorar *Regla 2* arriba.]

Algunos jugadores encuentran que la mini regla original de la mini expansión El Calamar Gigante, que se muestra *regla 2* El calamar gigante es menos destructivo.



Créditos

5-6 jugadores, Delfines y Dados de Buceo, desarrollo de mini- expansiones del Calamar Gigante por Stephen M. Buonocore y Kevin Nesbitt Fichas de personas y criaturas marinas Diseñado por Andrew White.

Sobrevive: ¡Escapa de la Atlántida! juego diseñado por Julian Courtland- Smith Arte de la edición del 30 aniversario: Jean- Brice Dugait y Stéphane Gantiez 5-6 jugadores, delfines y dados de buceo, miniexpansión El calamar gigante.

Diseño: Asmodeo Gerente de proyecto: Stephen M. Buonocore

Yun gran agradecimiento ¡Gracias a Julian Courtland- Smith por su espectacular diseño de juego!