

THE ISLAND



REGELN

OBJETIVO DEL JUEGO

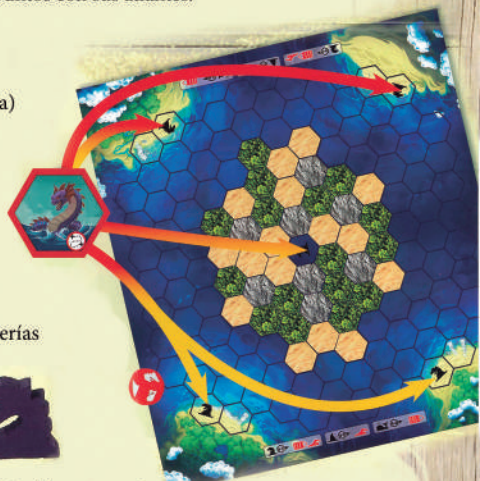
¡Un volcán submarino ha entrado en erupción y la mítica isla de la Atlántida se está hundiendo! ¡Cada turno una pieza de la isla se hunde en el mar! Cada jugador participa en una carrera contra el tiempo para mover a sus atlantes hasta la seguridad de las islas cercanas.

Pero el camino hacia la seguridad es muy peligroso. ¡Tiburones y serpientes marinas atacarán a tu gente! ¡Las ballenas derribarán tus botes!

Rescata tantos atlantes de tu color como puedas antes de que el volcán aparezca y termine el juego. El ganador es el jugador que haya rescatado el mayor número de puntos con sus atlantes.

COMPONENTES

- 1 tablero de juego
 - 40 losetas de terreno (16 de playa, 16 de bosque, y 8 de montaña)
 - 40 atlantes (10 de cada uno de los cuatro colores)
 - 5 serpientes marinas
 - 6 tiburones
 - 5 ballenas
 - 12 botes
 - 1 dado rojo de criaturas
 - 1 bolsa
 - 1 libro de instrucciones
- Los componentes siguientes solo se usan con el Desafío 5 y deberías apartarlas de momento:
- 4 delfines
 - 2 dados azules



PREPARACIÓN

1. Coloca las 5 figuras de serpientes marinas en los 5 espacios del tablero marcados con su icono.
 2. Baraja las losetas de terreno boca arriba (con el lado de playa, bosque o montaña hacia arriba), y colócalas al azar en los espacios del mar delineados en negro en el tablero. Puedes usar la bolsa para sacar losetas de terreno aleatoriamente.
 3. Cada jugador elige un conjunto de 10 atlantes del mismo color.
 4. Cada jugador recibe 2 botes.
 5. Coloca a un lado los tiburones, las ballenas y los botes que sobran.
 6. Elige o determina al azar al primer jugador.
- Cada atlante tiene un número del 1 al 6 impreso en la parte de abajo. Mira los números pero manténlos en secreto para el resto de jugadores. Intenta recordar dónde los colocas en el tablero ya que cuanto mayor es el número, más puntos consigues si salvas a esa figura y llega a una isla segura.
7. Comenzando por el primer jugador y continuando en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores colocan uno de sus atlantes en cualquier loseta de terreno desocupada. Ten cuidado de no mostrar a los otros jugadores el número impreso en cada figura al colocarla.
- La colocación continúa hasta que cada jugador haya colocado sus 10 atlantes. Cuando se juega con menos de 4 jugadores, algunas losetas de terreno quedarán desocupadas.
8. Comenzando por el primer jugador y continuando en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores colocan uno de sus botes en cualquier espacio de mar desocupado (es decir, en el que no haya otro bote o una serpiente marina) próximo a una loseta de terreno.
- La colocación continúa hasta que todos los jugadores hayan colocado sus dos botes.

Nota importante:

Una vez que el juego ha comenzado, no puedes volver a mirar los valores de tus atlantes. Ni siquiera cuando han alcanzado una isla segura o han sido eliminados del juego.

TURNO DE JUEGO

Comenzando por el primer jugador, y continuando en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores van realizando sus turnos. En tu turno, debes realizar los siguientes pasos en orden:

1. Juega una loseta de terreno de tu mano. Puedes jugar una (y solo una por turno) loseta de terreno que hayas conseguido durante un turno previo. Naturalmente, sáltate este paso en tu primer turno y en cualquier turno en el que no tengas losetas de terreno en tu mano.
 2. Mueve tus atlantes y/o tus botes. Puedes mover cualquier combinación de tus atlantes y/o botes hasta un total de tres espacios. Por ejemplo, mueve dos de tus atlantes hacia un bote (moviendo un espacio cada uno) y luego mueve ese bote un espacio. El objetivo debería ser montar a tus atlantes en botes y llevarlos hacia las islas cercanas. Mira la sección "Moviendo tus atlantes y tus botes" un poco más abajo para más detalles.
 3. Elimina una loseta de terreno. Debes quitar con cuidado una loseta de terreno de la isla. Cualquier atlante que esté en esa loseta se coloca en el espacio de mar correspondiente al terreno eliminado. Mira el reverso de la loseta sin que los demás jugadores lo vean. Mira la sección "Información de las losetas de terreno" para más detalles.
- Hay dos prioridades cuando se elige el terreno a eliminar. Primero, elige una loseta de terreno que esté adyacente al mar. La segunda prioridad es que todas las losetas de playa deben ser eliminadas primero, luego las de bosque, y finalmente las de montaña (ya que los terrenos con menos altura se hundirán primero). En el caso de que una loseta de playa esté rodeada por losetas de bosque o montaña, no podrás eliminarla hasta que esté adyacente al mar. Lo mismo ocurre si un bosque está rodeado de montañas.
4. Tira el dado de criaturas. Debes lanzar el dado de criaturas. Entonces puedes mover la criatura (serpiente marina, tiburón o ballena) que haya salido en el dado (solo si ya está en el tablero) para atacar a otro jugador o para proteger a tus atlantes. Mira la sección "Tirar el dado" para más detalles.

MOVIENDO TUS ATLANTES Y TUS BOTES

Atlantes

- Puedes mover un atlante desde cualquier loseta de terreno a una loseta adyacente incluso si ya hay atlantes allí.
- Puedes mover un atlante desde una loseta de terreno a un bote si el bote está en un espacio de mar adyacente.
- Puedes mover un atlante desde un bote a otro bote en un espacio de mar adyacente.
- Puedes mover un atlante a un bote aunque ya haya atlantes de otro color en él.
- No puedes mover los atlantes de los otros jugadores.
- Una vez que un atlante ha dejado la isla (ya sea en un bote o porque se ha convertido en un nadador), no puede volver a tierra.

Nadadores

- Los atlantes se convierten en nadadores cuando se lanzan al mar desde una loseta de terreno adyacente, cuando saltan de un bote hacia el mismo espacio de mar, cuando se caen al mar al eliminar una loseta de terreno, o cuando el bote que ocupaban es volcado por una ballena.
- Puedes mover un nadador solamente un espacio de mar por turno. El moverlo de una loseta de terreno o un bote hacia un espacio de cuenta como un movimiento de un nadador.
- Puedes mover un nadador hasta un bote si ocupan el mismo espacio de mar.
- Más de un nadador puede ocupar el mismo espacio de mar.
- Si mueves un nadador a un espacio de mar donde haya una serpiente marina o un tiburón, el nadador es inmediatamente eliminado del juego.

Botes

- Cualquier jugador puede mover cualquier bote de un espacio de mar a otro como desee.
- No puede haber más de un bote en un mismo espacio de mar.
- Cada bote sólo puede llevar un máximo de 3 atlantes (no importa del color que sean).
- Si en un bote hay atlantes de más de un jugador, el jugador con más atlantes a bordo controla el bote. Cuando controlas un bote, sólo tú puedes moverlo.
- Cuando varios jugadores tienen el mismo número de atlantes a bordo de un barco, ambos jugadores lo controlan.
- Si mueves un barco ocupado a un espacio de mar donde haya una serpiente marina, el barco y los atlantes a bordo de él son inmediatamente eliminados del juego.
- Si mueves un barco ocupado a un espacio de mar donde haya una ballena, el bote es inmediatamente eliminado del juego y los atlantes a bordo se convierten en nadadores. Si en el espacio de mar además hay un tiburón, los nadadores son eliminados del juego.

Llegar a una isla segura

- Los atlantes pueden desembarcar desde un barco si éste está en uno de los dos espacios de mar adyacentes a cada isla segura. Cada atlante que desembarque desde el bote hasta la isla cuenta como un movimiento. El bote se queda en el espacio de mar en el que estaba.
- Mover un nadador hasta una isla segura desde un espacio de mar adyacente cuenta como un movimiento.

INFORMACIÓN DE LAS LOSETAS DE TERRENO

Cuando eliminas una loseta de terreno en el paso 3 del "Turno de Juego", mira con cuidado la parte de abajo de la loseta sin enseñárselo al resto de jugadores. Hay tres tipos de losetas y cada uno se juega de un modo diferente:

1. Jugar inmediatamente
2. Jugar al principio de tu turno
3. Jugar fuera de tu turno para defenderte

Losetas "Jugar inmediatamente"

Si ves uno de estos símbolos, inmediatamente enseña la loseta al resto de jugadores, realiza la acción que se explica debajo, y elimina la loseta del juego:



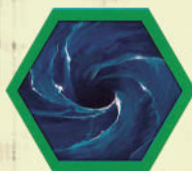
Coge una figura de tiburón de la reserva y colócala en el espacio de mar donde estaba la loseta. Cualquier nadador que haya en ese espacio de mar debe ser eliminado del juego.



Coge una figura de ballena de la reserva y colócala en el espacio de mar donde estaba la loseta.



Coge un bote de la reserva y colócalo en el espacio de mar donde estaba la loseta. Cualquier nadador que haya en ese espacio de mar debe colocarse a bordo del bote. Si hay más de 3 nadadores, el jugador que quitó la loseta elige qué tres atlantes se suben al bote.



Elimina todos los nadadores, serpientes marinas, tiburones, ballenas, botes y atlantes que haya en el espacio donde estaba la loseta y en todos los adyacentes.

Mirar la sección "Terminar el juego" para más detalles.



Losetas "Jugar al principio de tu turno"

Si ves uno de estos símbolos, coloca la loseta boca abajo (con la cara de terreno hacia arriba) delante tuyo. Entonces, una vez por turno, explicado en el paso 1 de "Turno de Juego", puedes jugar una loseta (y sólo una) de las que tienes delante tuyo. Una vez jugada, elimina esa loseta del juego:



¡Un delfín ayuda a uno de tus nadadores! Mueve uno de tus nadadores hasta 3 espacios de mar.



¡Viento favorable! Mueve uno de los botes que controlas hasta 3 espacios de mar.



Mueve una serpiente marina cualquiera a un espacio de mar desocupado.



Mueve un tiburón cualquiera a un espacio de mar desocupado.



Mueve una ballena cualquiera a un espacio de mar desocupado.

Losetas "Jugar fuera de tu turno para defenderte"

Finalmente, si ves uno de estos símbolos, coloca la loseta boca abajo (con el terreno hacia arriba) enfrente de ti. Estas losetas se juegan fuera de tu turno (y sólo durante el turno de otro jugador). A estas losetas se las considera "defensivas", ya que se juegan en respuesta al movimiento de una criatura por parte de otro jugador. Una vez jugada, elimina esa loseta del juego.



Cuando otro jugador mueve un tiburón hacia un espacio de mar ocupado por uno de tus nadadores, puedes jugar esta loseta para eliminar el tiburón del juego (antes de que tus nadadores sean eliminados por el tiburón). Deja a tus nadadores en el espacio de mar.

Cuando otro jugador mueve una ballena hacia un espacio de mar ocupado por un bote que controlas, puedes jugar esta loseta para eliminar la ballena del juego (antes de que la ballena vuelque el bote). Deja el bote en el espacio de mar.



TIRAR EL DADO



Serpiente marina

Si te sale en el dado una serpiente marina, mueve una de ellas un espacio de mar. Si hay un bote ocupado en el espacio de mar, elimínalo del juego así como a su tripulación. También elimina todos los nadadores que haya en el espacio de mar. Los botes sin atlantes a bordo no se eliminan.



Tiburón

Si te sale en el dado un tiburón, mueve uno de ellos uno o dos espacios de mar. Si en el primer espacio al que se mueve hay nadadores, el movimiento del tiburón termina ahí. Elimina todos los nadadores del espacio de mar donde el tiburón termina el movimiento. Los tiburones no afectan a los botes.



Ballena

Si te sale en el dado una ballena, mueve una de ellas hasta tres espacios de mar. Si la ballena entra en un espacio de mar que contiene un bote ocupado, el movimiento de la ballena termina. Si hay un bote ocupado en el espacio de mar donde la ballena termina su movimiento, elimina el bote del juego y los atlantes a bordo se convierten en nadadores. Si el espacio además contiene un tiburón, los nadadores son eliminados del juego. Las ballenas no afectan a los nadadores o a los botes vacíos.

TERMINAR EL JUEGO

Una de las losetas de montaña tiene dibujado un volcán por debajo. Cuando un jugador dé la vuelta a esta loseta, un volcán en erupción destruirá lo que queda de la Atlántida así como a todos los atlantes que no hayan llegado a una isla segura. El juego termina.

Puede darse la posibilidad de que no tengas gente a la que mover antes de que el juego termine. Si esto ocurre, continúa jugando pero no realices el paso 2 del "Turno de Juego" (Mover tus atlantes y tus botes).

GANAR EL JUEGO

Cuando el juego termine, dale la vuelta a todos los atlantes de tu color que hayan llegado a las islas seguras y suma sus valores. El jugador con más puntos (que no tiene que ser necesariamente el que ha salvado más atlantes) gana el juego.

DESAFIOS

Los siguientes desafíos son opcionales y pueden usarse para añadir variedad y complejidad al juego.

Regla Desafío 1: ¡Demasiada población!

Durante la preparación, los jugadores pueden colocar hasta dos atlantes en cualquier loseta de terreno excepto en las losetas adyacentes a los espacios de mar fuera de la línea negra. En esas losetas adyacentes al mar sólo se puede colocar un atlante.

Regla Desafío 2: ¡No dejes a nadie atrás!

El juego termina cuando el último atlante es quitado del tablero (ya sea porque llega a una isla segura o eliminado por una criatura o torbellino). Si la loseta de volcán es revelada, júégala como si fuera un torbellino y continúa el juego si existen todavía atlantes en el tablero.

Regla Desafío 3: ¡Todos somos iguales!

El ganador del juego es el jugador con más atlantes en las islas seguras cuando el juego termina. El número que aparece debajo de cada atlante se ignora.



Regla Desafío 4: ¡La Atlántida ha desaparecido!

El juego termina inmediatamente cuando la última loseta de terreno es eliminada del tablero. Cuando la loseta de volcán es revelada, júgala como si fuera un torbellino y continúa el juego si todavía existen losetas en el tablero.

Regla Desafío 5: ¡Delfines y monstruos submarinos!

Este desafío hace uso de los delfines y de los dos dados azules.

El dado rojo de criaturas no se usa.

Cuando se revela una loseta de terreno con el símbolo del delfín (ver derecha):

... Haz lo siguiente en vez de seguir las reglas normales:

- Enseña la loseta al resto de jugadores.
- Coloca un delfín en el espacio de mar donde estaba la loseta de terreno.
- Elimina la loseta del juego (en vez de quedártela delante de ti).



Todas las criaturas, incluyendo los delfines, se mueven usando los dados azules.

En el paso 4 del "Turno de Juego", tira los dos dados azules (en vez del dado rojo de criatura).

- Uno de los dados azules tiene símbolos que indican qué puedes mover (serpiente marina, tiburón, ballena, delfín o un bote vacío). El símbolo de la estrella de mar es el comodín y puedes elegir qué mover.
- El otro dado azul tiene números (1, 1, 2, 2, 3) que indican el número máximo de espacios de mar que puedes mover la criatura o el bote vacío que te ha salido en el otro dado azul. El dado tiene una D en uno de sus lados.
- Si sale una D, mueve la criatura o el bote vacío que te salió en el otro dado azul a cualquier espacio de mar vacío del tablero de juego. Esto indica que la criatura ha "buceado" hasta ese espacio o que el bote vacío ha ido a la deriva hasta ese espacio por el viento y las aguas turbulentas que rodean la Atlántida.
- No puedes mover un barco ocupado usando los dados azules, ni siquiera cuando tú controlas el barco.
- Si una serpiente marina, un tiburón o una ballena entra en un espacio de mar donde ya se encuentre algo que pueda atacar, el movimiento de la criatura termina ahí.
- ¡Los delfines son buenos! Cuando un delfín se mueve hacia un espacio donde haya un nadador (o viceversa), el nadador no puede ser atacado por serpientes marinas ni tiburones.
- De todos modos, un delfín sólo puede proteger a un nadador a la vez. Normalmente el primer nadador que se encuentre con el delfín es el protegido. Si mueves un delfín a un espacio de mar con varios nadadores, tú eliges a quién protege (colocando las figura juntas).
- Puede haber varios delfines en un mismo espacio de mar, cada uno protegiendo a un nadador diferente.
- ¡Cuidado! Si un delfín es alejado del nadador al que protegía y una serpiente marina o un tiburón está en el mismo espacio, el nadador es eliminado del juego.
- Un delfín puede compartir un espacio de mar con otras criaturas y con los botes.
- Cuando mueves un nadador protegido durante el paso 2 del "Turno de Juego", puedes mover el delfín con él (pero sólo un espacio por turno, tal y como dicen las reglas de movimiento de los nadadores).
- Cuando mueves un delfín con los dados azules y el delfín está en un espacio de mar con varios nadadores, puedes usar ese movimiento para cambiar la protección del delfín hacia otro nadador sin tener que mover el delfín a otro espacio.

Regla Desafío 6: ¡Calamares gigantes! (Necesita expansión "The Giant Squid")

Las piezas para esta expansión (5 calamares) no vienen incluidas en el juego base y deben comprarse por separado.

- Cuando una ballena se pone en juego por una loseta de terreno, también se pone en juego un calamar gigante. El calamar se coloca en cualquier espacio de mar vacío que esté adyacente a una loseta de terreno. Si el calamar gigante se coloca en un espacio de mar adyacente a una loseta de terreno que contenga uno o más atlantes, el jugador elimina uno de los atlantes.
- Cuando una ballena se puede mover, ya sea por una loseta de terreno o por los dados, el calamar gigante puede ser movido en su lugar.
- El calamar gigante se mueve siguiendo las siguientes normas:
 - Si el movimiento ocurre por una loseta de terreno, puedes moverlo hasta cualquier espacio de mar vacío.
 - Si el movimiento ocurre por el dado rojo de criaturas, puedes moverlo hasta tres espacios.
 - Si el movimiento ocurre por el dado azul, puedes moverlo tantos espacios como indique el otro dado azul.
 - Si durante el movimiento el calamar gigante entra en un espacio de mar donde haya un bote ocupado o una ballena, o si está adyacente a una loseta de terreno con uno o más atlantes, el calamar gigante termina su movimiento ahí.
 - El calamar gigante puede no moverse y quedarse en el mismo espacio de mar en el que está. Esto se considera "movimiento" y habrá que realizar los pasos correspondientes después.
- Después de cualquier movimiento del calamar gigante, el jugador que lo movió debe hacer lo siguiente:
 - Si el calamar gigante está en un espacio de mar en que haya una ballena, elimina la ballena del juego.
 - Si el calamar gigante está en un espacio de mar adyacente a una loseta de terreno con uno o más atlantes, elimina un atlante del juego. Asimismo, si el calamar gigante está en el mismo espacio de mar que un bote ocupado, elimina uno de los atlantes de ese bote. Sólo un atlante puede ser eliminado de ese modo, no ambos.
- Si una ballena entra en el espacio de mar donde hay un calamar gigante, el movimiento de la ballena termina y el jugador que ha movido la ballena debe hacer lo siguiente:
 - Elimina el calamar gigante del juego.
 - Como en las reglas normales, si la ballena está además en un espacio de mar con un bote ocupado, elimina el bote y los atlantes a bordo se convierten en nadadores.
- Un bote ocupado no puede ser movido a un espacio de mar en el que haya un calamar gigante.
- Los torbellinos afectan a los calamares gigantes del mismo modo que al resto de criaturas.
- Los calamares gigantes, las serpientes marinas, los tiburones y los delfines no se afectan entre sí. Pueden ocupar el mismo espacio.

Regla opcional

Los calamares gigantes reemplazan a las ballenas en el juego. Guarda las figuras de ballena en la caja. Los calamares gigantes se usan como se explica en las reglas de arriba, con la excepción de que los calamares y las ballenas no se atacarán entre sí ya que no hay ballenas en el juego.

