

Idee

Übernehmt die Führung über ein aufstrebendes Dorf auf Palm Island. Mit eurer Hilfe wird es drohende Katastrophen überstehen und zu einem florierenden Inseldorf anwachsen. Investiert in Rohstoffe, um die Produktion zu steigern, in Märkte, um den Handel anzukurbeln, oder in die Errichtung von Tempeln, um Ansehen zu erlangen. Es liegt ganz in eurer Hand, denn ihr gestaltet euer Dorf auf Palm Island.*

*Palm Island bedeutet Palmeninsel. Gleichzeitig bedeutet „Palm“ im Englischen auch Handfläche (in der das Spiel gespielt wird).

Inhalt

- 50 Karten:
- 34 Karten in 2 Spieldecks (à 17 Karten)
- 3 Katastrophenkarten (Koop-Modus)
- 2 Gemeinschaftskarten mit 3 verschiedenen Fähigkeiten (Koop-Modus)
- 9 Errungenschaftskarten
- 2 Übersichtskarten
- Diese Anleitung

Ziel des Spiels

Palm Island bietet euch zwei Spielmodi: **Solo** (also allein) oder **Koop** (zu zweit). In beiden Modi geht das Spiel über 8 Runden, in denen ihr die 17 Karten eures Decks upgraden könnt, um mehr Rohstoffe zu generieren. Diese nutzt ihr, um entweder Siegpunkte zu erringen oder euer Dorf vor einer drohenden Katastrophe zu schützen.

Spielvorbereitung Solo (die Koop-Regeln findet ihr auf Seite 2)

Nimm eine Übersichtskarte sowie ein Spieldeck. Jedes Deck besteht aus 17 Karten, die zur Unterscheidung in der Mitte einen farbigen Streifen haben (rot oder blau). Lege alle anderen Karten in die Schachtel.

Aktiver Bereich

Jede Karte im Deck hat 4 mögliche Ausrichtungen. Der obere Bereich auf der für dich sichtbaren Seite ist der **aktive Bereich**. Du kannst nur Aktionen aus diesem Bereich ausführen. Die anderen Bereiche musst du erst im Spielverlauf upgraden (freischalten).

Startposition

Jede Karte im Deck hat ein **Sonnensymbol** mit einer Zahl darin auf einer ihrer 4 Ausrichtungen. Sortiere vor Spielbeginn alle Karten im Deck so, dass dieses Sonnensymbol immer **oben links im aktiven Bereich** ist.

Lege nun die **Rundenkarte** beiseite und mische dein Deck. Achte darauf, dass beim Mischen die Sonnensymbole weiterhin im aktiven Bereich und damit in der Startposition sind! Lege die Rundenkarte anschließend so ans Ende deines Decks, dass das Sonnensymbol im aktiven Bereich ist.

Achtung: Vor dem Spiel darfst du dir die Position der Karten im Deck ansehen. Prüfe dabei noch einmal, ob bei allen Karten die Sonnensymbole im aktiven Bereich sind. **Während des Spiels** darfst du nie mehr als die obersten 3 Karten deines Decks ansehen!

Wenig Platz? Dann lasse die Rundenkarte beim Mischen im Deck. Nimm sie nach dem Mischen heraus und lege sie hinter dein Deck (mit dem Sonnensymbol im aktiven Bereich).

Spielablauf Solo

In jedem Zug musst du entweder:

- die **vorderste Karte ungenutzt ablegen**, sie kommt ans Ende deines Decks ODER
- eine **Aktion ausführen**. Dabei darfst du wählen, ob du die Aktion im aktiven Bereich der **vordersten oder der zweitvordersten Karte** ausführst.
- Legst du die **vorderste Karte ungenutzt ab**, führst du in diesem Zug **keine** Aktion aus.
- Führst du die Aktion auf der zweitvordersten Karte in deinem Deck aus, behält die vorderste Karte weiterhin ihre Position in deinem Deck.
- Kannst du mit keiner der 2 vordersten Karten eine Aktion ausführen, **musst** du die **vorderste Karte ablegen** (ans Ende deines Decks). Du darfst **nie** die zweitvorderste Karte ablegen, ohne auf ihr eine Aktion auszuführen! Außerdem darfst du **nicht vorzeitig** die Rundenkarte aktivieren.

Es gibt 3 mögliche Aktionen, die **im aktiven Bereich** auf einer der beiden obersten Karten verfügbar sein können: **Lagern** , **Rotieren** , **Wenden**

Lagern

Zahle die Kosten, die rechts von der Aktion abgebildet sind. Wie du bezahlst, wird weiter unten erklärt. Kippe anschließend die Karte um 90° im Uhrzeigersinn und lege sie so ans Ende deines Decks, dass nur die gelagerten Rohstoffe sichtbar sind.

Diese gelagerte Karte kannst du später nutzen, um für Aktionen zu zahlen. Hast du bereits weitere Karten gelagert, lege die neue Karte so ans Ende deines Decks, dass sie etwas weiter heraussteht, als die zuvor gelagerte Karte. So hast du deine gelagerten Rohstoffe stets im Blick.

Rohstoff-Limit

Du darfst **maximal 4 Karten lagern** (die dann an der Seite herausstehen). Die Anzahl der gelagerten Rohstoffe auf den Karten ist nicht begrenzt. Willst du eine weitere Karte lagern, musst du zuerst eine der 4 bereits gelagerten Karten zurück in dein Deck kippen (gegen den Uhrzeigersinn). Nur in diesem speziellen Fall wirfst du ungenutzt Rohstoffe ab.

Achtung: Ist zu irgendeinem Zeitpunkt eine gelagerte Karte ganz vorne in deinem Deck, musst du sie sofort zurückkippen und ans Ende deines Decks legen. Die darauf gelagerten Rohstoffe sind damit verloren.

Rotieren

Zahle die Kosten, die rechts von der Aktion abgebildet sind. **Rotiere die Karte anschließend um 180°**, ohne sie dabei auf ihre Rückseite zu wenden und lege sie ans Ende deines Decks.

Wenden

Zahle die Kosten, die rechts von der Aktion abgebildet sind. **Drehe die Karte dann auf ihre Rückseite**, ohne sie zu kippen oder rotieren und lege sie ans Ende deines Decks.

Zahlen

Freie Aktionen darfst du ausführen, ohne dafür Rohstoffe auszugeben. Sind hingegen Kosten abgebildet, **musst** du die geforderten Rohstoffe zahlen indem du 1 oder mehr gelagerte Karten mit den entsprechenden Rohstoffen gegen den Uhrzeigersinn wieder zurück in dein Deck kippst. Sind auf der gelagerten Karte mehr Rohstoffe abgebildet als du zum Zahlen benötigst, verlierst du die nicht benötigten Rohstoffe.

Achtung: Du darfst in einem Zug eine Karte **nur 1x upgraden**. Außerdem darfst du die **Position** einer gelagerten Karte **im Deck nicht verändern**, wenn du mit ihr zahlst.

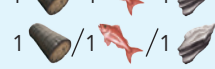
Du darfst die **Rückseiten der 2 obersten Karten ansehen**, um dich zu entscheiden, ob du eine davon upgraden willst oder nicht. Achte aber darauf, dass du die Karten anschließend wieder in der vorigen Position und Ausrichtung zurücklegst.

Beispiele

A) Diese Aktion kostet 3 Rohstoffe: 1 Holz, 1 Fisch und 1 Stein.



B) Die Trennstriche bedeuten „oder“. Diese Aktion kostet also Entweder 1 Holz oder 1 Fisch oder 1 Stein.



Startposition

aktiver Bereich
(hier gelb hervorgehoben)

Deckfarbe
(hier blau)

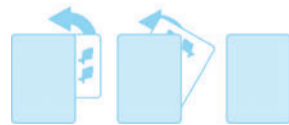


Rundenkarte



zweitvorderste Karte

vorderste Karte



Rundenende Solo

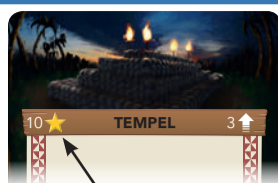
Erscheint die Rundenkarte ganz vorne im Deck, endet die aktuelle Runde. Rotiere oder drehe die Rundenkarte nun so, dass die **nächsthöhere Zahl im aktiven Bereich** sichtbar ist. Wechselst du von Runde 4 auf Runde 5, drehe die Rundenkarte wieder in ihre Ausgangsposition vor dem Spiel (1/5). Ab jetzt gelten darauf die kleineren Zahlen.

Achtung: Sämtliche gelagerten Rohstoffe bleiben dir bei Rundenende natürlich erhalten und du kannst sie in der nächsten Runde nutzen.

Spielende und Wertung Solo

Nach der 8. Runde folgt die Wertung. Zähle dazu die **Siegpunkte im aktiven Bereich** deines Decks zusammen. Siegpunkte sind die Zahlen neben dem Stern. ★
Vergleiche dann deinen Highscore mit der folgenden Tabelle, um zu sehen, wie gut dein Dorf abgeschnitten hat:

Solo		Koop	
10-19	Ganz OK	1-9	Ganz OK
20-29	Respektabel	10-19	Respektabel
30-39	Sehr gut	20-29	Sehr gut
40+	Überragend	30+	Überragend



Errungenschaften Solo

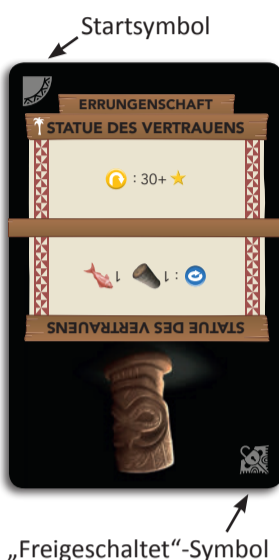
Nach einigen Partien wirst du erfahrener beim Aufbau deines Dorfes und kannst dadurch Gegenstände großer Ehre freischalten: die **Errungenschaften**.

Diese Gegenstände gewähren dir spezielle Fähigkeiten, die dir in künftigen Partien zur Verfügung stehen. Prüfe nach jeder Solo-Partie, ob du die Voraussetzungen für eine oder gar mehrere neue Errungenschaften erfüllst. Falls ja, hast du dir die entsprechende(n) Karte(n) redlich verdient und darfst sie in künftigen Solo-Partien (oder auch im Koop-Modus) verwenden.

Alle Errungenschaften starten in der Startposition im aktiven Bereich. Sobald du die Errungenschaft freigeschaltet hast, rotierst oder wendest du die Karte so, dass nun das „Freigeschaltet“-Symbol im aktiven Bereich ist. ✖

Nutzt du eine Errungenschaft in einer Partie, dann platziere sie ans Ende deines Decks **nach der Rundenkarte**. Achte darauf, dass das „Freigeschaltet“-Symbol im aktiven Bereich ist.

Einige Errungenschaften funktionieren wie die bereits im Basisdeck vorhandenen Gebäude, andere haben spezielle Regeln, wie sie während des Spiels einzusetzen sind.



Koop-Modus

Das Spiel funktioniert wie beschrieben mit folgenden Änderungen: Im Koop-Modus spielt ihr zu zweit je mit einem eigenen Deck und gleichzeitig!

Wählt vor Spielbeginn gemeinsam eine der 3 **Katastrophen** sowie optional eine der **Gemeinschaftskarten** (siehe unten) und platziert diese zwischen euch. Habt ihr keinen Platz oder spielt unterwegs, kann auch jemand von euch die Karte(n) ins eigene Deck **vor die Rundenkarte** nehmen. Erscheint nach einer Runde die Karte, endet die Runde für dich und **du musst warten**, bis auch die zweite Person ihre Runde beendet hat.



Euer Ziel ist es, eure Dörfer auf die bevorstehende Katastrophe vorzubereiten. Dazu müsst ihr die Katastrophenkarte **3x upgraden**, bevor die 8. Runde **zu Ende ist**. Gelingt euch dies, gewinnt ihr gemeinsam. Könt ihr die Katastrophe hingegen nicht 3x vor Spielende upgraden, verliert ihr.

Während einer Runde spielt ihr jeweils separat mit eurem Deck und verbessert euer eigenes Dorf bzw. sammelt Rohstoffe. Ist bei euch beiden die Runde beendet, könnt ihr Koop-Aktionen ausführen, wenn ihr dies wollt. Prüft danach, ob ihr die Partie gewonnen habt. Falls nicht, setzt ihr die Partie fort.

Koop-Aktion I: Dorf vorbereiten 🐾

Ihr könnt **eines** der drei benötigten Upgrades der Katastrophenkarte durchführen. Die Kosten für ein Upgrade stehen im aktiven Bereich der Katastrophenkarte. Wer von euch welche und wie viele Rohstoffe beiträgt, ist euch überlassen. Wie im Solo-Modus gilt: Zu viel gezahlte Rohstoffe sind verloren und es ist nur 1 Upgrade je Runde möglich!
Achtung: Die Kosten skalieren mit der Spielerzahl!*

Beispiel: Das erste Upgrade des Vulkanausbruchs kostet im Solo-Modus 1 Holz, 2 Fisch und 2 Stein. Zu zweit kostet es doppelt so viel: 2 Holz, 4 Fisch und 4 Stein!

*Die Katastrophen können natürlich auch im Solo-Modus genutzt werden oder mit einem zweiten Spiel auch zu Dritt oder Viert!

Koop-Aktion II: Gemeinschaftskarte upgraden oder nutzen ⚙️

Einigt euch vor Spielbeginn, ob ihr mit **einer** der Gemeinschaftskarten spielen wollt. Diese Karten könnt ihr bei Rundenende genauso upgraden, wie Katastrophenkarten. Nach dem Upgrade steht euch die spezielle Fähigkeit der Gemeinschaftskarte für künftige Runden zur Verfügung.

Achtung: Im Gegensatz zu **Vorrat** (fixe Kosten) und **Umbau** (Kosten je Person) kommt bei der Gemeinschaftskarte **Unterstützung** zusätzlich noch eine Voraussetzung hinzu: Ihr müsst bereits so viele Tempelupgrades durchgeführt haben, wie Personen mitspielen.



Beispiel: Im Spiel zu zweit werden 2 Stein und 2 Tempel-Upgrades benötigt. Dabei ist es egal, ob ein Tempel in einem Deck bereits 2x upgedegrad wurde oder 1 Tempel in jedem Deck nur 1x upgedegrad wurde.

Achtung: Unterstützung und Umbau sind nach dem Upgrade bis Spielende verfügbar. **Vorrat** ist nur einmalig verfügbar und muss dann erneut upgedegrad werden!

Spielende und Wertung Koop

Auch im Koop-Modus könnt ihr euren Highscore notieren, wenn ihr gewonnen habt. Zählt dazu jeweils getrennt die Siegpunkte im aktiven Bereich eures Decks. Der niedrigere Punktestand von euch ist euer gemeinsamer Highscore.

Schwierigkeitsgrad

Sobald ihr eure erste Errungenschaft freigeschaltet habt, könnt ihr in beiden Spielmodi den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen.

Einsteiger: Nutzt so viele Errungenschaften pro Partie, wie ihr wollt.

Fortgeschritten: Nutzt 1 Errungenschaft eurer Wahl pro Partie.

Profi: Hier sind keine Errungenschaften erlaubt.

Natürlich ist es deutlich leichter, mehr Siegpunkte und weitere Errungenschaften auf der Stufe Einsteiger freizuschalten, um in künftigen Partien noch mehr Auswahl zu haben. Herausfordernder und eindrucksvoller ist es hingegen, wenn ihr neue Errungenschaften in den höheren Schwierigkeitsgraden freischaltet.



© 2018 Portal Dragon
Autor, Illustration und
Realisation: Jon Mietling

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Mirko Akira Suzuki
Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Art.-Nr. 741716

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN POLAND

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Portal Dragon dankt den Testspielern: Aaron Graff, Adam Pudliner, Aleksandar Saranac, Beard-Marine, Benjamin Thomas, Brian O'Koon, Brie Zobel, Claus Arvad, Courtney Falk, crisseljeff mendoza, Dane Kleppan, Edwin de Groot & Giles Pound, Henry Chiu, Ian Moss, James Rowlinson, JDHill, Jeff Boltz, Jessica van Esch, Jim Schoch, Jonathan Gilmour, Julio César Madrid Cuautle, Karen Robinson, Lucas Gentry, Mark "Aproximo" Fadden, Mark Outten, Marloes Onrust, Melissa Millar, Michael, Michael Lewis, Nicholas Magnan, Nick Shaw, Nonstop Tabletop, Pedro Correia, Ryan Malone, Samantha Lewis, Sam Mietling, Shane's Table, Spooky Chen, Stephan Kunne, Tony Graham, Travis Magrum, Troy Pugliese, tuzx, Tyler Torrie, Walter Gottlieb.

Spezieller Dank geht an meine Frau und meine Kinder für all ihre Unterstützung, ihr Verständnis und ihre Nachsicht für das Hobby, das unser Zuhause in Beschlag genommen hat.

Liz, Ebony, Shayla, Xane, Dimire, Asher, Jay, und Nawaeh, ich liebe euch alle.

Der Kosmos-Verlag dankt allen an diesem schönen Projekt beteiligten Personen.