

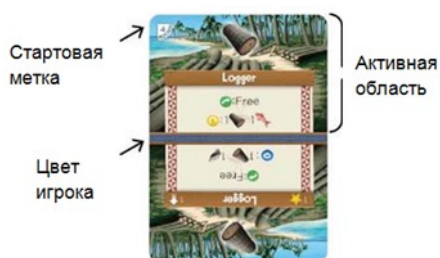
Добро пожаловать на Пальмовый остров!

Возьмите под контроль зарождающуюся деревню, которая только начала пускать корни на этом новом острове. С вашей помощью она обретет большую силу и превратится в процветающую островную деревню. Будете ли вы инвестировать в ресурсы для увеличения производства, создания рынков для торговли товарами или расширения своей деревни и строительства храмов для получения победных очков? Всё это зависит от вас, от того, как вы сформируете свой собственный остров!

Цель

Используя колоду всего из 17 карт, вы будете улучшать и трансформировать каждую из этих карт, чтобы получить больше ресурсов, способностей и победных очков. Игра заканчивается после 8 раундов игры. Выполните свою цель или получите высокий балл, чтобы выиграть.

Основная сольная версия



Чтобы начать игру, возьмите либо красную, либо синюю основную колоду из 17 карт, обозначенную цветом декоративной полосы в центре карты. Отложите кооперативные, конкурентные и карты достижений в сторону - это объясняется далее.

Активная область: каждая карта имеет 4 возможные ориентации. Верхняя секция лицевой стороной вверх на каждой карте является активной областью и представляет текущую ориентацию карты.

Каждая карта имеет белый значок солнца, в качестве стартовой метки в одном углу на одной стороне. Переверните и поверните каждую карту так, чтобы все эти значки находились спереди и в левом верхнем углу.



Отложите счётчик раундов в сторону. Перетасуйте свою колоду, убедившись, что все карты остаются в правильной стартовой ориентации.

Поместите счётчик раундов так, чтобы это была последняя карта колоды. Перед началом игры вы можете записать положение каждой карты в вашей колоде. Во время игры вы можете просматривать только 3 верхние карты своей колоды.

Полезный совет: если у вас ограниченное пространство, вы можете оставить счётчик раундов внутри своей колоды, а затем, после перетасовки, переместить его в заднюю часть колоды для правильного начального расположения.

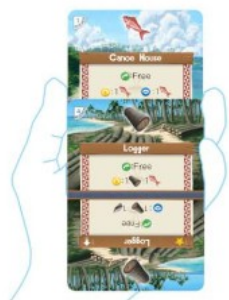
Начало игры

Каждый ход вы должны выполнять одно из двух действий: либо выполнить действие с одной из двух верхних карт своей колоды, либо сбросить верхнюю карту своей колоды.

Совершая ход, выберите 1 из 3 действий (🟢🟡🔵), которые могут присутствовать в активной области карты. 3 действия: сохранить 🟢, повернуть 🟡 и перевернуть 🔵.

Чтобы использовать действие карты, вы должны оплатить стоимость. Это делается с использованием сохранённых ресурсов путем вращения карт ресурсов против часовой стрелки, сохраняя их положение в колоде.

Получение ресурсов



Заплатите любую стоимость, указанную справа от действия, затем поверните карту на 90 ° по часовой стрелке и поместите ее в конец колоды, чтобы вы могли видеть только ресурсы из активной области карты.

Эта сохраненная карта может быть использована позже для оплаты действия. Если уже есть сохраненные карты, поместите вновь сохраненный ресурс дальше, чтобы все доступные ресурсы были видны.

Поворот

Заплатите любую стоимость, указанную справа от действия, затем поверните карту на 180 ° (не переворачивая спереди назад) и поместите ее в конец колоды.

Разворот

Заплатите любую стоимость, указанную справа от действия, затем переверните карту спереди назад (не поворачивая ее) и поместите ее в конец колоды.

Вы можете использовать любое из действий, перечисленных в активной области любой из двух верхних карт вашей колоды.

Если вы используете вторую карту своей колоды, первая карта остается на месте. Как только вы совершаете действие или сбрасываете, начинается следующий ход.

Вы можете сбросить верхнюю карту своей колоды, поместив ее в конец колоды, вместо того чтобы предпринимать какие-либо действия с картой.

Если вы не можете взаимодействовать ни с одной из двух верхних карт своей колоды, вы должны сбросить первую карту. Вы никогда не можете сбросить вторую карту колоды.

Плата

Если действие указано как бесплатное, вы можете выполнить это действие без оплаты каких-либо ресурсов. В противном случае, чтобы оплатить стоимость действия, вы должны использовать одну или несколько карт сохраненных ресурсов, повернув их на 90 ° против часовой стрелки.

Помните, не меняйте положение карты в колоде при оплате; вместо этого вращайте её, не перемещая её в колоде. Если у карты больше ресурсов, чем нужно для оплаты определенной стоимости, вы теряете лишние ресурсы.

Принимая решение об оплате за действие, вы можете посмотреть на обратную сторону одной из двух верхних карт вашей колоды, решая модернизировать её или нет. Если вы это сделаете, обязательно верните все карты в исходное положение.

1 🌳 1 🐟 1 🪨 (1 дерево, 1 рыба, 1 камень)

1 🌳 / 1 🐟 / 1 🪨 (или 1 дерево или 1 рыба или 1 камень)

Предел ресурса

Вы можете хранить только 4 карты ресурсов (торчащие в сторону) одновременно. Каждая из этих 4 карт может содержать любое количество ресурсов.

Если вы хотите сохранить ресурс, когда 4 уже сохранены, вы должны сначала сбросить 1 сохраненную карту, вращая ее против часовой стрелки (но, не меняя ее положение), чтобы освободить место для новой карты ресурса.

Вытягивание сохраненного ресурса

Если сохраненная карта ресурсов когда-либо **окажется верхней картой вашей колоды**, вы должны немедленно сбросить ее, повернув на 90 ° против часовой стрелки и поместив позади колоды.

Конец раунда

Когда верхней картой вашей колоды окажется карта счётчика раундов, это будет означать конец раунда, показанного на карте счётчика раундов. Когда это произойдет, вы должны перевернуть или повернуть его на следующий более высокий номер и поместить его в задней части колоды. При переходе от раунда 4 к раунду 5 верните счётчика раундов в сторону, отмеченную 1/5, и используйте цифры меньшего шрифта с каждой стороны.

Вы не можете активировать счётчик раундов, когда это вторая карта колоды.



В конце каждого раунда сохраняются все сохраненные ресурсы. В конце 8 раунда, игра заканчивается, и вы должны посчитать свой результат.

Конец Игры / Выигрыш

После того, как вы завершили все 8 раундов игры, сложите все победные очки, отмеченные жёлтой звездочкой) на активной области каждой карты в вашей колоде. Если вы играете в одиночку или кооперативно, сравните свой счет с таблицей, чтобы увидеть, как развилась ваша деревня. При игре против 1 или более противников победителем становится человек с наибольшим количеством очков. В случае ничьей каждый игрок должен сложить свои обновления (♣), и игрок с наибольшим количеством обновлений выигрывает. Если всё равно сохраняется равенство – побеждает игрок с наибольшим количеством сохраненных ресурсов.

Соло игра/Достижения (Подвиги)

Когда Вы растете, чтобы стать более сильным деревенским лидером, Вы можете собрать пункты большой чести для Ваших успехов. Это Достижения, и они предоставляют специальные способности к использованию во всех Ваших будущих сольных играх. В конце любой сольной игры проверьте все карты Достижения, чтобы видеть, выполнили ли Вы минимальные критерии Достижения. Если Вы соответствовали всем перечисленным критериям, Вы заработали ту карту Достижения, и Вы можете использовать ее в будущих сольных играх.

Все Достижения начинаются с символа  в левом верхнем углу карты. После того, как Достижение было заработано, нужно повернуть или перевернуть его так, чтобы символ разблокировки , находился в левом верхнем углу карточки.

При использовании Достижения, который вы заработали, ориентируйте карту так, чтобы символ разблокировки находился в левом верхнем углу карты, а затем **поместите её в заднюю часть колоды**.

Некоторые Достижения работают так же, как обычные постройки, в то время как другие имеют специальные правила, которые могут ограничить их использование в каждой игре.

2 Игрока

Вариант для 2 игроков играется точно так же, как и основная игра, за исключением того, что происходит одновременно, в режиме реального времени. В конце каждого раунда, когда карта счётчика раундов раскрывается, игроки останавливаются, ожидая, пока все игроки не достигнут своего счётчика раундов, а затем предпринимают кооперативные или соревновательные действия.

Поместите соревновательные или кооперативные карты в центральной области.

Полезный совет: пусть один игрок держит эти карты в своей колоде, поместив их непосредственно перед счётчиком раундов. Когда 1 из этих карт окажется первой картой в его колоде, это означает конец раунда этого игрока.

Кооператив

В этом режиме игроки должны тратить ресурсы, чтобы подготовить свой остров к различным катастрофам. Выбрать бедствия от одной из совместных карт и поместить её в центральной области. Стоимость обновления бедствия зависит от количества игроков.

При игре с 2 игроками, стоимость, которая гласит 1 дерево, 2 рыбы и 1 камень на игрока будет равна 2 дерева, 4 рыбы и 2 камня всего.

Во время каждого раунда игроки действуют в одиночку, готовя и улучшая свою деревню. В конце раунда игроки могут работать вместе, чтобы оплатить стоимость бедствия. Эта **стоимость должна быть оплачена в полном объеме любой комбинацией игроков**, которые платят стоимость, чтобы перейти на следующий уровень.

Текущий уровень может быть завершён в конце любого раунда. Однако, если вы не сможете завершить катастрофу в конце или до конца 8 раунда, все игроки проигрывают. Если завершено, все игроки выигрывают! Игроки могут подсчитать свой счет в конце игры, чтобы сравнить свои результаты, если они хотят. Счет группы - это счет игрока с наименьшим количеством очков.

Совместные способности

При создании совместной игры игроки могут использовать 1 карту кооперативных способностей. Эта карта доступна для обновления в конце раунда, аналогичного картам бедствия. После обновления это даёт **групповую возможность**, которую все игроки могут использовать в течение каждого раунда.

Эти способности могут потребовать минимальных улучшений для конкретных зданий, а также затрат ресурсов. Убедитесь, что у вас есть необходимое количество обновлений, и оплатите стоимость использования этой карты.



Случайный соревновательный режим

Это случайный соревновательный режим, в котором игроки стараются использовать свою колоду более эффективно, чем другие игроки. Игра начинается с того, что 1 игрок тасует свою колоду, а затем считывает номер каждой карты в порядке, установленном их тасованием. Каждый другой игрок организует свою колоду, в таком же порядке.



Возьмите карточки застав - перетасуйте их и возьмите по 1 карте за раз, отбрасывая дубликаты, пока у вас не будет 1 лесной заставы, 1 морской заставы и 1 горной заставы.

В конце каждого раунда игроки могут приобрести их, если они отвечают критериям, перечисленным в разделе «случайные» (Casual) карты заставы. Если игрок выполнил эти критерии, он берет эту карту, поворачивает ее на 180 ° и кладет в свою колоду сразу после счётика раундов. Если несколько игроков выполняют это в одном раунде, ни один из игроков не получает эту карту, и она возвращается в коробку. **В конце игры игроки добавляют стоимость всех застав, которые они заработали, к их общему количеству.**

Опционный режим «Сельчанин»

После настройки, отложите любые дубликаты жителей на любом из 3 выбранных форпостов, а затем вытяните 3 случайных уникальных жителей. Игроки добавляют копии этих жителей в свою колоду, в том порядке, в котором они были вытянуты, между основной колодой и счётиком раундов.

Соревнование на скорость

Этот режим рекомендуется только для игроков, которые хорошо знают игру. Игра начинается с 1 игрока, тасующего свою колоду и затем считывающего номер каждой карты в порядке, установленном их тасованием. Каждый другой игрок организует свою колоду, в таком же порядке.

Поместите карты Заставы в одну стопку в центральной области в убывающем порядке по количеству победных очков. Первый игрок, который достигнет своей карты счётика уровней, **может приобрести 1 из остающихся карт Заставы**, оплатив стоимость, указанную рядом со значком действия. При покупке, игрок поворачивает карту Заставы на 180 ° и помещает её в свою колоду сразу после карты счётика уровней.

Игроки продолжают по очереди покупать по одной карте Заставы за раз в том порядке, в котором они заканчивают раунд, пока ни один игрок не захочет больше покупать карты. После того, как игроки закончили покупки и готовы, они начинают следующий раунд одновременно.



Дополнительный режим Жителя деревни:

Вытяните 3 случайных жителей деревни, чтобы использовать их для центральной группы вместо застав.

Карты сельского жителя

Каждая карта Жителя деревни обладает уникальными способностями. Привлекайте жителей деревни, оплачивая их стоимость. У некоторых жителей есть «активная» способность, другие приносят победные очки в конце игры. **Сельские жители, у которых написано «active» имеют эффект для раунда.** В начале раунда выберите любое количество активных карт, которые вы уже набрали для использования в течение этого раунда. Когда карты набираются, они идут сразу после счётика раундов в вашей колоде. После того, как сельские жители были завербованы, они остаются в вашей колоде на оставшуюся часть игры. "Активные" способности можно использовать

в каждом раунде, не оплачивая их стоимость. Вы можете нанять столько жителей, сколько сможете себе позволить.

Жители деревни могут быть использованы в сольных играх, добавив 3 случайных жителей между основной колодой и счётчиком раундов.

3 Игрока

Используйте дополнительные копии игры, чтобы играть с более чем 2 игроками. Следуйте обычным инструкциям для игры на двоих. Если вы используете сельчан в скоростном режиме, добавьте 1 дополнительного жителя для каждого дополнительного игрока.

Пример: с 3 игроками используйте 4 карты деревенских жителей. С 4 игроками используйте 5 карт сельчан.

Разделители сохраненных ресурсов

Разделители, включённые в игру, можно использовать для сортировки игры, что облегчает поиск каждого набора карт. Квадратная форма облегчает поиск каждого разделителя в колоде.



Вы также можете использовать разделители, чтобы приостановить текущую игру. На одной стороне делители указывают на карту под ней в качестве сохраненного ресурса.



Если вы хотите сделать паузу, поместите по 1 карте-разделитель перед каждым из ваших сохраненных в данный момент ресурсов, а затем поверните все эти сохраненные карты на 90 ° против часовой стрелки. Поместите все карты обратно в коробку. Когда вы будете готовы возобновить игру, просмотрите колоду, в которой находится каждый сохраненный разделитель ресурсов, и поверните ресурс под углом 90 ° по часовой стрелке и поместите разделитель обратно в коробку.

Диаграмма счета

Одиночный

10-19	Нужно работать
20-29	Достойный уважения
30-39	Исключительный
40+	Поразительный

Сравните свои результаты с диаграммой слева, чтобы увидеть, насколько развился ваш остров.

Сложность

Легко: используйте любое количество Достижений. Средне: 1 Достижение в каждой игре. Трудно: не используйте Достижения.

Совместный (на игрока)

1-9	Нужно работать
10-19	Достойный уважения
20-29	Исключительный
30+	Поразительный

Достижения могут быть использованы для получения новых Достижений. Однако, использование Достижений, заработанных на лёгкой сложности, не так впечатляет, как использование Достижений заработанных на средней же сложности.