

## Playtesters

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 "Aproximó" 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  
tuxz  
Tyler Torrie  
Walter Gottlieb

Jon Mietling

# Palm Island

棕榈岛中文规则书

# Rule Book

翻译: Tomcat

校对: Tomcat



© Copyright 2018  
by Portal Dragon LLC  
[portaldragon.com](http://portaldragon.com)

## 欢迎来到棕榈岛

你将控制一个刚刚在这个新岛屿上生根发芽的村庄。在你的帮助下，它会变得更加强大，成长为一个繁荣的岛屿村庄。

是选择投资资源来增加产量，还是建立市场用于交易货物，亦或者扩张村落、建设神庙来赢取胜利点数？这一切都将取决于你如何塑造自己的专属岛屿！

## 游戏目标

使用一副只有17张牌的卡组，你将升级和转换你的没一张牌来获取更多的资源、能力和胜利点数。游戏将在8个回合之后结束。完成目标或者取得高分来获得胜利。

## 目录

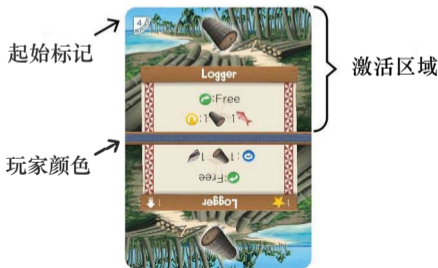
基础单人游戏设置	4-6
开始游戏	6-7
贮藏资源、旋转和翻面	8-9
支付资源	11-12
回合/游戏结束及计分	14-15
成就卡	16-17
2人游戏	18
合作模式	19-21
竞争模式	22-25
村民卡	26-27
分隔卡	28-29
计分	30-31

## 内容物清单

- 2套玩家卡组（每套17张牌）
- 6张成就卡 (👑)
- 5张合作卡 (🤝/⚙️)
- 14张竞争卡 (🔪)
- 1张参考卡

## 基础单人游戏设置

开始游戏时，取红色或者蓝色的17张核心卡组1套，玩家颜色通过卡片中心装饰条纹的颜色来识别。将合作卡(🤝)、竞争卡(✖)和成就卡(↑)放在一边暂不使用；这些卡片会在16-27页另行解释。



## 激活区域:

每张卡片有4个可能的朝向。卡片正面上半部分是激活区域，也表示这张卡片目前的朝向。

每张卡片一面的某个角落有一个白色太阳的标记(☀️)，称为起始标记。将所有的卡片旋转或翻面，使得这些起始标记都在正面左上角。

轮次跟踪卡



把轮次跟踪卡放在一边。其他卡牌洗匀，同时确保所有的卡牌都处于正确的起始方向。

将轮次跟踪卡放在卡组的最末。  
在游戏开始前，你可以记录每张卡在卡组中的位置。在游戏中，你只会查看卡组的前3张卡片。

**旅行小贴士：**如果空间有限，可以选择







将轮次跟踪卡也洗入卡组，在洗牌完成后，再将其移动到卡组的最末。

## 开始游戏

每个回合，你必须在以下2个行动中  
选择1个：

- 1、对卡组的最上方2张牌实施1个行动。
- 2、弃掉卡组顶端的牌。

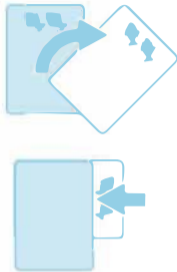


当实施行动时，选择卡牌当前激活区域可能存在的3种行动（，，）中的1项进行实施。3种行动分别是：贮藏资源（）、旋转（）和翻面（）。

实施卡牌行动必须支付相应的费用。支付动作通过将已经贮藏的资源卡牌逆时针旋转90°来完成，请注意保持它们在卡组中的顺序不变。

## 🔄 贮藏资源

支付贮藏资源行动图标右侧的费用，然后将卡牌顺时针旋转90°，将其放置到卡组的最末，以确保你只能看到卡牌激活区域露出的资源图标。



已贮藏的卡牌可以在后续的行动中作为费用支付。如果你已经贮藏了其他卡牌，请将新贮藏的卡牌伸长一些，以便检视所有的贮藏资源。

## 🔄 旋转

支付旋转行动图标右侧的费用，然后将卡牌旋转180°（不要将卡牌翻面），将其放置到卡组的最末。



## 🔄 翻面

支付翻面行动图标右侧的费用，然后将卡牌从正面翻到反面（不要旋转），将其放置到卡组的最末。



你可以对卡组最上方2张牌中的任意1张实施其所标注的任意行动。

如果你选择了卡组最上方第2张牌实施行动，则第1张卡牌位置保持不变。一旦你实施了任意行动，或者弃牌，则开始一个新的回合。

你可以不实施任何行动，而选择将卡组最上方的卡牌放置到卡组最后来进行弃牌。

如果你无法实施卡组最上方2张牌中的任意行动，则必须选择弃掉第1张卡牌。任何时候都无法选择弃掉第2张卡牌。

## 支付

如果卡牌上的某个行动费用标示为免费，你可以不支付任何资源来实施该行动。其他时候，你必须将贮藏的1张或多张卡牌逆时针旋转90°来支付实施该行动的费用。



必须牢记，在支付费用的时候，不要改变卡牌在卡组中的顺序，而是直接将其旋转。如果某张卡牌上的资源多于你需要支付的费用，则旋转后你将会失去这些额外的资源。

## 支付 (续)



案例1：如上图所示费用为3个资源（1份木材，1份鱼以及1份石头）



案例2：“/”符号表示“或”。即如上图所示费用为1个资源（木材、鱼和石头其中1份即可）

当你决定支付并实施某一行动时，你可以查看卡组顶端2张牌的背面，来决定是否要采取升级行动（翻面）。如果这么做了，请确保查看后将卡牌恢复原来的顺序和朝向。

## 资源限制

你最多可以同时贮藏4张资源卡（横置并从卡组侧面露出）。每张资源卡包含的资源数量没有限制。

当你已经贮藏4张资源卡时，如果还想继续实施贮藏行动，必须先将1张目前已贮藏的资源逆时针旋转90°来重置它（但是不要改变它在卡组中的顺序），为新贮藏的卡片腾出空间。

## 抽到已贮藏的资源卡时

当1张已贮藏的资源卡出现在卡组最顶端的时候，你必须立即将其弃掉（逆时针旋转90°，并放置到卡组最后）。

## 一轮游戏结束

当轮次跟踪卡出现在你的卡组顶端时，这标志着其上显示的轮次已经进入尾声。这时你必须将其翻面或旋转至下一个轮次数字，并放置到卡组最后。当第4轮游戏结束，需要进行第5轮游戏时，将轮次跟踪卡翻回写着“1/5”的那面，后续将以字体较小的数字作为轮次标识。

如果轮次跟踪卡是卡组的第2张卡，则你不可以激活该卡来进入下一个轮次。

每轮结束时，你必须重置所有已贮藏的资源。在第8轮结束时，游戏结束开始计分。

## 游戏结束/计分

一旦你完成8个轮次的游戏，将你卡组中所有卡牌当前激活区域中星星标识(★)旁边的胜利点数相加即是最终得分。

当进行SOLO游戏或者合作游戏时，将最终得分与第31页的表格对比，来确认你的村庄究竟塑造的如何。

当与1名或更多其他玩家进行竞争模式游戏时，分数最高的玩家获胜。在得分相同的情况下，每位玩家必须计算其升级标志(♣)的数量，升级次数最多的玩家获胜。如果依然平手，则贮藏资源最多的玩家获胜。



## 单人游戏/成就卡

当你逐渐成长为更强的村庄领袖时，你会因你的成就找到一些代表荣誉的宝物。这些就是成就卡，他们将会在未来的单人游戏中赋予你特殊能力。在每次单人游戏结束后，检视所有的成就卡，确认你是否达到了解锁成就卡的最低要求。如果达到了卡上列出的所有条件，则你赢取这张成就卡，并且可以在将来的单人游戏中使用它。



所有的成就卡也以起始标记 (🏠) 位于左上角开始。一旦你达到卡上的解锁条件，将其旋转或翻面使解锁标记 (🔓) 位于左上角。

当你使用某张已赢取的成就卡时，调整卡片使解锁标记位于左上角，然后将其放置到卡组的最末。

部分成就卡拥有与标准建筑相同的功能，其他的卡片则可能拥有特殊使用规则，以限制它们在每局游戏中的使用次数。



## 2人游戏


2人游戏的主要游戏方式完全一样，但2人的行动是同时进行的。在每轮游戏结束时，即轮次跟踪卡出现时，玩家暂停等待所有玩家都结束轮次，再进行合作（）或竞争（）行动。

将合作卡或竞争卡放置在一块公共的中央区域。

**旅行小贴士：**可以让一名玩家将卡牌加入他的卡组中，放置在轮次跟踪卡前面。当其中1张卡片出现时，标志着该玩家当前轮次结束。



## 合作模式

在合作模式中，玩家必须花费资源、整備岛屿以应对各种各样的灾难。在合作卡（）中选择一种灾难，放置到公共区域开始游戏。灾难所需要支付的费用随着参与玩家的人数增加。

如当2名玩家游戏时，标示所需费用为每位玩家1木材，2鱼，1石头，相当于一共需要2木材，4鱼和2石头。

## 🤝 合作模式 (续)

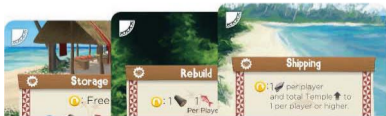
每轮游戏中，每位玩家自行整备、升级各自的村庄。在轮次结束时，玩家们再一起进行灾难物资的支付。当任意玩家准备支付费用使灾难进入下一个阶段时，所需的物资必须全部一次性付清。

灾难的当前等级可以在任意轮次的结束时完成。但是，如果你无法在第8轮结束时完成所有的灾难准备，所有玩家将会输掉游戏。如果完成，则所有玩家共同获胜。如果愿意的话，玩家还可以在游戏结束后计算各自的得分，团队最终分数为得分最少玩家的分数。

## ⚙️ 合作模式技能

当设置一场合作模式游戏时，玩家可以选择1张合作技能卡（⚙️）。这张卡与灾难卡相同，可以在轮次结束时进行升级。一旦卡牌升级，它将提供一个团队技能，所有玩家在任意轮次中都能选择使用。

这些技能可能对特定建筑的升级有最小需求，同时也需要消耗资源。在激活能力前检查卡组，确保你已经达到需求的最小升级次数，然后支付相应资源进行激活。



## ❌ ① 休闲竞争模式

这是一种休闲竞争模式，玩家们比赛谁能更有效地利用自己的卡组。游戏开始时1名玩家切洗他的卡组，然后读出洗牌后的卡牌编号顺序，然后其他玩家按照相同的顺序排列卡组。



拿取前哨站卡牌(❌)，洗牌然后每次抓取1张，抓到相同的卡牌就弃掉，直到抽到1张森林前哨站，1张海洋前哨站和1张山脉前哨站。

每轮游戏结束时，如果玩家达到了这些前哨站卡所标注的条件，则可以购买它们。当一名玩家达到条件后，拿取这张卡牌，将其旋转180°，然后放置到轮次跟踪卡后面。如果多名玩家在一轮结束时同时达到购买条件，则该卡将被归还到游戏盒中，没有人能获得奖励。游戏结束时，每名玩家将各自赢取的前哨站卡牌上的胜利点数相加，作为最终得分。

## 村民(出)模式 (可选)

在设置完成后，将与前哨站卡重复的村民卡放置到一边（前哨站卡牌背面即是村民卡）。在其他的村民卡中随机抽取3种，每人获得一套相同的卡片，将其插入核心卡组 and 轮次跟踪卡之间。

## 竞速模式

这个模式仅适合非常熟悉游戏的玩家游玩。游戏开始时1名玩家切洗他的卡组，然后读出洗牌后的卡牌编号顺序，然后其他玩家按照相同的顺序排列卡组。

将前哨站卡牌(✕)排列成一叠，按照胜利点数由高到低从上往下排列。最先完成轮次的玩家可以支付竞速标志旁边的费用，购买该前哨站卡牌。购买后，将卡牌旋转180°并放置到轮次跟踪卡后面。

玩家们轮流购买前哨站卡牌，每次1张，直到没有玩家想要购买更多的卡牌为止，当前轮次结束。一旦玩家都完成购买和准备，则他们同时开始新一轮。


## 村民(♨)模式 (可选)：

作为前哨站的替代，抽取3张随机的村民卡放置在中央牌堆。



村民卡(♨)

## 村民卡

每张村民卡()都有独特的能力。玩家可以通过支付卡牌上的费用来招募村民。有的村民具有“激活”能力，其余的会在游戏最后提供胜利点数。卡牌上写着“激活”的村民能利用能力影响整个轮次。在一轮开始时，选择任意你已招募的具有激活能力的村民在这一轮中使用。当村民卡被招募时，将他们恰好放置在轮次跟踪卡的下一张。一旦村民卡被招募，它将在接下来的游戏中一直存在你的卡组中。“激活”能力可以在每轮使用，且无需支付它的费用。只要你足够富有，你可以尽可能多的招募村民。

村民卡在单人游戏中也能使用，随机选择3张村民卡，将它们放置在基础卡组 and 轮次跟踪卡之间。

## 3人游戏及以上

使用额外份数的《棕榈岛》可以支持2人以上的游戏，遵循普通2人游戏的规则介绍即可。如果要在竞速模式中使用村民卡，则为每一位额外的玩家追加1张额外村民卡。

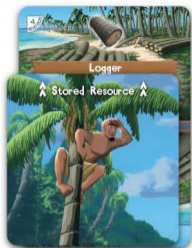
**案例：**3名玩家时使用4张村民卡。4名玩家时使用5张村民卡。

## 资源分隔卡

游戏中包含的分隔卡可以用来对游戏进行分类，使每种卡牌更容易区分和查找。方形的卡片使得定位更加容易。



你也可以利用这些分隔卡来暂停一场进行中的游戏。分隔卡的一面可以用来标示其后面的卡片为已贮藏的资源。



当你希望暂停游戏时，在每一张你已贮藏的资源卡前面放置一张分隔卡，将所有资源逆时针旋转90°，然后再将所有卡牌放回盒子中。

当你准备继续游戏时，通过分隔卡定位到每张你已贮藏的资源，然后将其顺时针旋转90°，再将所有分隔卡放回盒中即可。

## 计分表

将你的最终得分与右侧的计分表比较，看看你的岛屿建设的如何。

## 难度

简单：使用任意张成就卡进行游戏。

中等：每场游戏只能使用1张成就卡。

困难：不允许使用成就卡。

成就卡可以用来赢得新的成就。但是，当你在中等难度时使用在简单难度下赢得的成就卡，不如直接在中等难度赚取它们令人印象深刻。

## 单人游戏

10-19	仍需努力
20-29	令人尊敬
30-39	超乎寻常
40+	令人震惊

## Cooperative (per player)

1-9	仍需努力
10-19	令人尊敬
20-29	超乎寻常
30+	令人震惊