

The background of the image is a vibrant tropical landscape. In the center-left, a large, dark grey rock formation or cliff face rises from lush green vegetation. To the left, several palm trees with long, thin trunks and dense green fronds are visible. The foreground is a sandy beach with a few dark, smooth stones scattered across it. The water in the background is a bright turquoise color, meeting a sky filled with white and grey clouds.

Jon Mietling

Palm Island

Livre des règles

Bienvenue à Palm Island

Prenez le contrôle d'un village prometteur qui vient juste de commencer à s'établir dans cette nouvelle île. Avec votre aide, il deviendra plus imposant et formera un village insulaire florissant. Investirez-vous dans les ressources pour augmenter votre production ? Établirez-vous des marchés pour échanger des biens ? Ou étendrez-vous votre village et construirez-vous des temples pour gagner des points de victoire ? Il vous revient de façonner votre propre île !

Objectif

En utilisant un paquet de seulement 17 cartes, vous pourrez transformer et améliorer chacune d'elles pour gagner plus de ressources, de capacités et de points de victoire. La partie se termine après 8 tours de jeu. Atteignez votre objectif et obtenez le meilleur score pour gagner.

Index

Mise en Place solo basique	3
Commencer la partie	4
Stocker, pivoter et retourner	4-5
Payer	5-6
Fin de tour/Partie & Décompte	6-7
Exploits	7
2 joueurs	8
Coopératif	8-9
Compétitif	10-11
Villageois	12
Décompte	13

Liste du Matériel

2 paquets de 17 cartes identiques (2 joueurs)

9 cartes de trophées ()

5 cartes coopératives ()

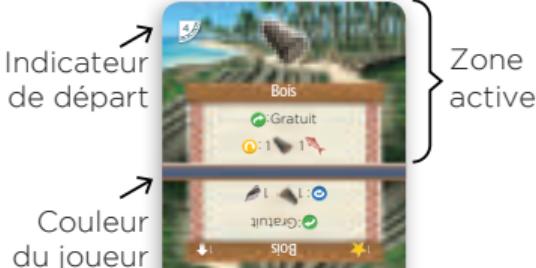
14 cartes compétitives ()

1 carte de trophées/score

Mise en place Solo basique

Pour débuter la partie, prenez soit le paquet bleu soit le paquet rouge de 17 cartes, identifié par la couleur de la bande décorative au centre de la carte.

Mettez pour le moment de côté les cartes coopératives (握手/⚙️) compétitives (⚔️) et les cartes trophées (建档立卡); celles-ci sont expliquées aux pages 7 à 11.



Zone active :

Chaque carte a 4 orientations possibles. La zone supérieure du côté visible est la zone active et représente l'orientation actuelle de la carte.

Chaque carte a un symbole de soleil blanc appelé indicateur de départ (☀️) dans un coin d'un côté de la carte. Retournez et pivotez chaque carte afin que ce symbole soit visible dans le coin supérieur gauche.

Mettez de côté la carte de suivi de tour. Mélangez le paquet en vous assurant que toutes les cartes restent dans la bonne orientation de départ.

Suivi de tour



Placez le marqueur de tour afin qu'il soit la dernière carte du paquet. Avant de commencer la partie, vous pouvez observer la position de chaque carte dans votre paquet. Pendant la partie, vous ne pouvez regarder que les 3 premières cartes du dessus de votre paquet.

Astuce : si vous avez un espace limité, vous pouvez choisir de laisser le marqueur de tour dans votre paquet. Puis après avoir mélangé, déplacez-le au dos du paquet.

Commencer la partie

À chaque tour, vous avez deux possibilités : soit faire une action avec l'une des deux premières cartes du dessus de votre paquet, soit défausser la première carte du dessus du paquet.

Quand vous faites une action, vous choisissez l'une des 3 (↻, ⚡, ↲) qui peuvent être présentes dans la zone active de la carte. Les 3 actions sont : stocker (↻), pivoter (⚡) et retourner (⤵).

Pour utiliser l'action d'une carte, vous devez payer son coût. Ceci se fait grâce aux ressources stockées et en pivotant cette/ces ressource(s) stockée(s) dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en vous assurant de conserver leur position dans le paquet.

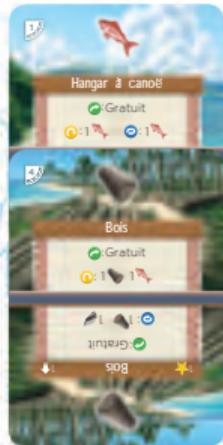
Stocker

Payez le coût listé à droite de l'action, puis pivotez la carte de 90° dans le sens horaire et placez-la au dos du paquet de façon à ne voir que les ressources de la zone active de la carte.

La carte stockée pourra être utilisée plus tard pour payer le coût d'une action. S'il y a déjà une ou plusieurs cartes stockées, placez la dernière ressource stockée décalée afin que toutes les ressources disponibles soient visibles.

Pivoter

Payez le coût listé à droite de l'action, puis pivotez la carte de 180° (sans la retourner) et placez-la au dos du paquet.





Retourner

Payer le coût à droite de l'action, puis retournez la carte (sans la pivoter) et placez-la au dos du paquet.



Vous pouvez utiliser n'importe laquelle des actions qui sont listées dans la zone active des 2 cartes du dessus de votre paquet.

Si vous utilisez la deuxième carte de votre paquet, la première carte reste en place. Une fois que vous avez fait une action ou défaussé, vous commencez le tour suivant.

Vous pouvez choisir de défausser la carte du dessus de votre paquet en la plaçant au dos de votre paquet au lieu de faire une action sur une carte.

Si vous ne pouvez interagir avec aucune des deux cartes du dessus de votre paquet, vous devez défausser la première carte. Vous ne pouvez jamais défausser la deuxième carte de votre paquet.

Payer

Si une action est indiquée comme gratuite, vous pouvez réaliser cette action sans dépenser aucune ressource. Sinon, pour payer le coût d'une action, vous devez utiliser 1 ou plusieurs cartes de ressources stockées en les pivotant de 90° (en les redressant).

Souvenez-vous, ne changez pas la position de la carte dans le paquet quand vous payez ; à la place pivotez-la sans la changer de position dans le paquet. Si une carte a plus de ressources que ce que vous devez payer pour un coût, vous perdez les ressources en excès.



Payer (suite)

Exemple 1 : Ce coût nécessite 3 ressources (1 Bois, 1 Poisson et 1 Pierre)



Exemple 2 : Le symbole « / » veut dire « ou ». Ce coût nécessite 1 ressource (1 Bois ou 1 Poisson ou 1 Pierre).



Limite de ressources

Vous ne pouvez avoir que 4 cartes de ressources stockées (qui dépassent sur le côté) en même temps. Chacune de ces 4 cartes peut contenir n'importe quel nombre de ressources.

Si vous souhaitez stocker une carte de ressource alors que 4 sont déjà stockées, vous devez d'abord retirer une carte stockée en la pivotant de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (mais sans changer sa position) pour faire de la place pour la nouvelle carte de ressources.

Piocher une ressource stockée

Si une carte de ressources stockée est au-dessus de votre paquet, vous devez immédiatement la défausser en la pivotant de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et en la plaçant au dos du paquet.

Fin d'un tour

Quand la carte du dessus de votre paquet est la carte de suivi de tour, le tour indiqué sur la carte en question est terminé. Vous devez alors retourner ou pivoter la carte sur le numéro suivant et la replacer au dos du paquet. Quand vous passez du tour 4 au tour 5, retournez la carte de suivi de tour sur le côté marqué 1/5 et utilisez les numéros de plus petite taille de chaque côté. Vous ne pouvez pas activer la carte de suivi de tour quand elle est la deuxième carte du paquet.

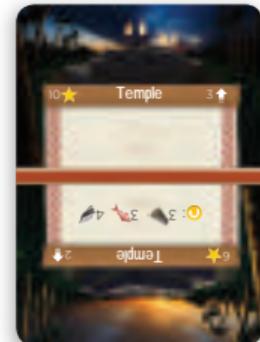
À la fin de chaque tour, vous gardez les ressources stockées. À la fin des 8 tours, la partie est finie et vous devez calculer votre score.

Fin de partie / Décompte

Une fois que vous avez terminé les 8 tours de jeu, additionnez tous les points de victoire qui sont indiqués par une étoile (★) sur la zone active de chaque carte dans votre paquet. Si vous jouez en solo ou en coopératif, comparez votre score avec la table de la page 13 pour voir comment votre village se porte. Si vous jouez en compétitif contre

1 ou plusieurs adversaires, la personne avec le plus haut score est le vainqueur. En cas d'égalité, chaque joueur additionne ses améliorations (↑) et le joueur avec le plus d'améliorations gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de ressources stockées gagne.

Points de Victoire



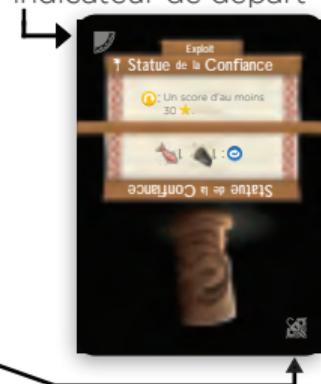
Jeu solo / Trophées

Alors que vous grandissez pour devenir un chef de village toujours plus influent, vous pouvez collecter des objets de prestige pour vos réalisations. Ceux-ci sont des Trophées et offrent des capacités spéciales à utiliser dans toutes vos parties solo futures. À la fin de n'importe quelle partie solo, vérifiez toutes les cartes Trophées pour voir si vous avez rempli les critères de l'une d'elles. Si vous avez rempli tous les critères listés, vous obtenez cette carte Trophée et vous pourrez l'utiliser dans vos prochaines parties solo.

Tous les Trophées commencent avec leur indicateur de départ (➡) en haut à gauche de leur carte. Une fois qu'un Trophée a été remporté, pivotez-le ou retournez-le de façon que l'indicateur de déblocage (➡) soit en haut à gauche de la carte.

Quand vous utilisez un Trophée que vous avez remporté, orientez la carte afin que l'indicateur de déblocage soit dans le coin supérieur gauche de la carte, puis placez-la au dos du paquet.

Certains Trophées fonctionnent comme des bâtiments standards, alors que d'autres ont des règles spéciales qui peuvent limiter leur utilisation dans chaque partie.



2 joueurs

Une partie à 2 joueurs se déroule exactement de la même manière qu'une partie solo sauf que les joueurs jouent en même temps, en temps réel. À la fin de chaque tour, quand la carte de suivi de tour est révélée, les joueurs s'arrêtent et attendent que tous aient atteint leur suivi de tour puis ils effectuent des actions coopératives (☒) ou compétitives (握手).

Placez les cartes compétitives ou coopératives dans une zone centrale.

Astuce : un joueur peut garder ces cartes dans son paquet en les plaçant juste devant la carte de suivi de tour. Quand une de ces cartes est la première carte de son paquet, cela marque la fin du tour pour ce joueur.

Coopératif

Dans ce mode, les joueurs doivent dépenser des ressources pour préparer leur île à affronter divers désastres. Choisissez un désastre de l'une des cartes coopératives (握手) pour la partie et placez-la dans une zone centrale. Le coût d'amélioration d'un désastre est proportionnel au nombre de joueurs.



Quand vous jouez à 2 joueurs, un coût de 1 Bois, 2 Poissons et 1 Pierre par joueur vaut donc 2 Bois, 4 Poissons et 2 Pierres.

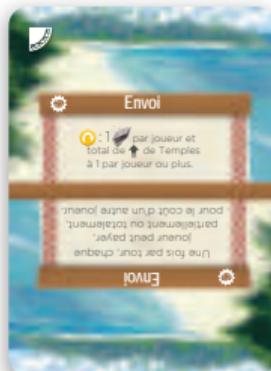
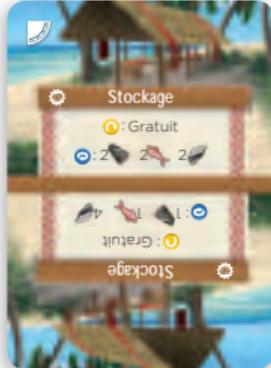
Pendant chaque tour, les joueurs agissent seuls en préparant et améliorant leur village. À la fin d'un tour, les joueurs peuvent s'associer pour payer le coût d'un désastre. Ce coût doit être payé pleinement par n'importe quelle combinaison de joueurs, qui paient le coût pour l'avancer au niveau suivant.

Coopératif

Le niveau en cours peut être terminé à la fin de n'importe quel tour. Cependant, si vous êtes incapables de terminer un désastre avant ou à la fin du tour 8, tous les joueurs perdent. S'il est terminé, tous les joueurs gagnent ! Les joueurs peuvent toutefois compter leurs points à la fin de la partie pour les comparer s'ils le souhaitent. Le score du groupe est celui du joueur avec le moins de points.

⚙ Capacités coopératives

En mettant en place une partie coopérative, les joueurs peuvent décider d'utiliser une carte de capacité coopérative (⚙). Cette carte est disponible afin d'être améliorée à la fin d'un tour de la même façon qu'une carte de désastre. Une fois améliorée, celle-ci offre un pouvoir de groupe que tous les joueurs peuvent utiliser à chaque tour.



Ces capacités peuvent nécessiter un niveau minimum d'améliorations de certains bâtiments ainsi qu'un coût en ressources. Assurez-vous bien d'avoir le nombre d'améliorations requis et de payer le coût pour utiliser la capacité de cette carte.

X **Φ** Compétitif décontracté

Ceci est un mode compétitif décontracté où les joueurs font leur possible pour utiliser leur paquet plus efficacement que leurs adversaires. Pour commencer la partie, un joueur mélange son paquet et lit à haute voix chaque numéro de carte dans l'ordre généré par le hasard. Les autres joueurs arrangent, chacun, leur paquet dans le même ordre.

Prenez les cartes d'Avant-postes (**X**), mélangez-les et piochez une carte à la fois, en défaussant les doublons jusqu'à ce que vous ayez un Avant-poste forestier, un Avant-poste maritime et un Avant-poste montagnard.

Avant-poste →
Φ Décontracté →

Numéro de carte →



À la fin de chaque tour, les joueurs peuvent acheter celles-ci s'ils remplissent les critères listés sur la carte d'Avant-poste. Si un joueur remplit ces critères, il prend la carte, la pivote à 180° et la place dans son paquet juste après la carte de suivi de tour. Si plusieurs joueurs accomplissent ceci pendant le même tour, aucun joueur n'obtient la carte et elle est remise dans la boîte. À la fin de la partie, les joueurs ajoutent la valeur des Avant-postes qu'ils ont obtenus à leur total.

Mode optionnel des Villageois (**W**) :

Après la mise en place, mettez de côté les doublons de villageois sur n'importe lequel des 3 Avant-postes sélectionnés puis piochez 3 Villageois uniques au hasard. Les joueurs ajoutent les exemplaires de ces Villageois à leur paquet, dans l'ordre de la pioche, entre le paquet de base et la carte de suivi de tour.

Compétitif de vitesse

Ce mode n'est recommandé que pour des joueurs connaissant très bien le jeu. Pour commencer la partie, un joueur mélange son paquet et lit à haute voix chaque numéro de carte dans l'ordre généré par le hasard. Les autres joueurs arrangent, chacun, leur paquet dans le même ordre.

Placez les cartes d'Avant-postes () dans une zone centrale avec la valeur de points de victoire () la plus haute au-dessus de la pile puis par ordre décroissant de valeur. Le premier joueur à atteindre sa carte de suivi de tour peut acheter une des cartes d'Avant-poste restantes en payant le coût listé à côté de l'icône d'action. Quand

il l'achète, le joueur pivote la carte d'Avant-poste de 180° et la place dans son paquet après la carte de suivi de tour.

Les joueurs continuent leur tour, n'achetant qu'une carte d'Avant-poste à la fois, dans l'ordre dans lequel ils terminent le tour et ce jusqu'à ce que plus aucun joueur ne veuille acheter de cartes. Une fois que les joueurs ont fini d'acheter et sont prêts, ils commencent le prochain tour en même temps.

Mode optionnel des Villageois ():

Piochez au hasard 3 Villageois à utiliser pour la pile centrale au lieu des Avant-postes.

Avant-poste →



Vitesse →

Numéro de carte →



Les cartes de Villageois

Chaque carte de Villageois () a des capacités uniques. Recrutez des Villageois en payant leur coût. Quelques Villageois ont une capacité « active », d'autres fournissent des points de victoire en fin de partie.

Quand une carte est recrutée, elle va juste après la carte de suivi de tour dans votre paquet. Une fois qu'un Villageois a été recruté, il reste dans votre paquet jusqu'à la fin de la partie.

Les Villageois « Actifs » exercent un effet pendant le tour. En début de tour, choisissez n'importe quel nombre de cartes Actives que vous avez déjà recrutées pour les utiliser durant ce tour. Les capacités « actives » peuvent être utilisées à chaque tour sans payer de coût supplémentaire.

Vous pouvez recruter autant de Villageois que vous pouvez vous le permettre.



Cartes Villageois ()

Les Villageois peuvent être utilisés dans les parties solo en ajoutant 3 cartes Villageois au hasard entre le paquet de départ et la carte de suivi de tour.

3 joueurs et +

Utilisez des exemplaires supplémentaires du jeu pour des parties à 3 joueurs ou plus. Pour cela, suivez les instructions normales d'une partie à 2 joueurs. Si vous utilisez les Villageois en mode de vitesse, ajoutez 1 carte Villageois par joueur supplémentaire.

Exemple : À 3 joueurs, utilisez 4 cartes Villageois. À 4 joueurs, utilisez 5 cartes Villageois.

Table de Score

Comparez vos scores à la table ci-dessous pour voir comment se comporte votre île :

Solo

10-19	Encore du boulot !
20-29	Respectable
30-39	Exceptionnel
40+	Incroyable

Coopératif

1-9	Encore du boulot !
10-19	Respectable
20-29	Exceptionnel
30+	Incroyable

Difficulté

Le niveau de difficulté ne s'applique que lorsque des Trophées ont été remportés et peut servir à évaluer votre score selon le nombre de Trophées utilisés pour l'atteindre.

Facile : Utilisez n'importe quel nombre de Trophées.

Normal : Utilisez 1 Trophée par partie.

Difficile : N'utilisez aucun Trophée.

Les Trophées peuvent être utilisés pour remporter de nouveaux Trophées. Cependant, utiliser des Trophées remportés au niveau facile en jouant au niveau difficile n'est pas aussi impressionnant que de les remporter à des niveaux plus ardu斯.

L'origine de Palm Island

J'ai une liste d'objectifs que j'aimerais atteindre avec mes jeux. Je l'utilise normalement comme un exercice pour obtenir un jeu avec quelque chose de différent. J'avais sur cette liste, depuis longtemps, une entrée appelée « Jeu sans table ». J'y pensais souvent mais n'avais jamais rien couché sur le papier. Quand j'ai enfin créé le prototype de Palm Island, les choses ont commencé à bouger très vite. Il est rapidement parti en playtest suscitant un énorme intérêt. En mars 2018, il fut financé avec succès grâce à un nombre de soutiens bien supérieur à tout ce que j'aurais pu imaginer. Ce jeu m'a permis de faire grandir ma petite société et de commencer à passer d'un simple loisir à une véritable carrière. Je voudrais sincèrement vous remercier d'avoir acheté ce jeu et d'avoir soutenu ma compagnie.



Remerciements

Concepteur et illustrateur : Jon Mietling

Traducteur version française : Arnaud Moyon

Selecteurs : Laurent Closier, Guillaume Sandance,
Florent Coupeau et Nicolas Dumont

Graphiste : Angelica Caradec

www.nutspublishing.com
support@nutspublishing
facebook.com/nutspublishing
[@nutspublishing](https://twitter.com/nutspublishing)





© Copyright 2018
All rights reserved
par Portal Dragon LLC
portaldragon.com

