

A vibrant, painterly illustration of a tropical island. In the foreground, a sandy beach with several dark rocks meets the turquoise water of a bay. The middle ground is filled with lush green palm trees and dense foliage. In the background, a tall, dark, jagged mountain rises against a bright blue sky with soft, white clouds. The overall style is reminiscent of classic adventure game art.

Jon Mietling

# Palm Island

Regras

# Bem-vindo a Palm Island

Assuma o controle de uma nova aldeia que começou a se desenvolver nesta ilha!

Com um inteligente mecanismo de transformação do baralho, desenvolva sua ilha e supere os desafios apresentados.

São 3 modos diferentes de jogar: jogue no Modo Solitário e realize grandes façanhas para destravar novas habilidades que ajudarão sua aldeia a prosperar ainda mais. Jogue no Modo Cooperativo, preparando sua aldeia para os desastres naturais que virão. Jogue no Modo Competitivo, disputando a compra de cartas bônus ou satisfazendo critérios específicos antes do seu adversário.

Múltiplas cópias do jogo podem ser combinadas para comportar mais jogadores.

Leve sua ilha com você!

## Componentes

2 Baralhos de Jogador (17 cartas cada)

9 Cartas de Façanha 

5 Cartas do Modo Cooperativo (3 Desastres e 2 de Habilidades) / 

14 Cartas do Modo Competitivo 

1 Carta de Referência

# Objetivo

Usando um baralho de apenas 17 cartas, você melhorará e transformará cada uma das cartas para ganhar mais recursos, habilidades e pontos de vitória. A partida termina após 8 rodadas de jogo. Complete seus objetivos ou marque mais pontos para vencer.

## Índice

|  |    |
|--|----|
| Preparação Básica do Modo Solitário      | 4  |
| Iniciando a Partida                      | 5  |
| Realizar uma Ação                        | 6  |
| Descartar / Pagar                        | 8  |
| Melhorias                                | 9  |
| Limite de Recursos / Final de uma Rodada | 10 |
| Final da Partida / Pontuação             | 11 |
| Modo Solitário / Façanhas                | 12 |
| 2 Jogadores                              | 13 |
| Modo Cooperativo                         | 14 |
| Modo Competitivo Casual                  | 17 |
| Modo Competitivo com Velocidade          | 19 |
| Cartas de Aldeão                         | 21 |
| 3 ou Mais Jogadores                      | 22 |
| Tabela de Pontuação                      | 23 |
| Níveis de Dificuldade                    | 23 |

## Preparação Básica do Modo Solitário

Para começar o jogo, pegue um dos 2 baralhos (azul ou vermelho) com 17 cartas, identificadas pela cor da listra decorativa no centro da carta. Deixe de fora, por enquanto, as cartas do Modo Cooperativo /, do Modo Competitivo  e as de Façanhas ; elas serão explicadas nas páginas 12 a 21.

**Área Ativa:** Cada carta tem 4 possíveis orientações. A seção superior virada para cima em cada carta é a **área ativa** e representa a orientação atual da carta.

Cada carta tem um ícone de sol branco em um dos cantos de um dos lados chamado símbolo de início . Vire e gire cada carta de forma que este ícone esteja na parte da frente, no canto superior esquerdo.

Separe a carta indicadora de rodada (imagem ao lado). Embaralhe suas cartas, certificando-se que todas estejam na correta orientação inicial (símbolo de início no canto



*Carta Indicadora de Rodada*

superior esquerdo).

Coloque a carta indicadora de rodada, também com a correta orientação inicial, no fundo do baralho (ela será a última carta da pilha). Antes de começar o jogo, você pode tomar nota da posição de cada carta no baralho. Durante o jogo, você só poderá olhar as 3 primeiras cartas do baralho.

**Dica:** Se tiver limitação de espaço, você pode deixar a carta indicadora de rodada dentro do seu baralho, então, após embaralhar as cartas, localizar essa carta e colocá-la no fundo do baralho.

## Iniciando a Partida

Em cada turno, você tem duas opções possíveis:

- 1) Realizar uma ação de uma das duas primeiras cartas do baralho **ou**
- 2) Descartar a primeira carta do baralho. Para realizar uma ação, escolha uma das até 3 ações disponíveis na área ativa da carta. As 3 ações possíveis são:



armazenar , girar  e virar . Veja mais detalhes no próximo tópico “Realizar uma Ação”.

Para realizar a ação de uma carta, você deve pagar o custo mostrado à direita dela. Isto é feito usando recurso(s) armazenado(s).

## Realizar uma Ação

Você pode usar qualquer uma das ações listadas na área ativa de uma das duas primeiras cartas do seu baralho.

Enquanto estiver escolhendo a carta e a ação, você pode olhar o verso das duas primeiras cartas do baralho. Certifique-se apenas de retornar estas cartas para sua posição e orientação originais antes de realizar a ação escolhida.

Se você acionar a segunda carta do baralho, a primeira carta permanece no lugar. Após realizar uma ação de carta ou descartar, começa o próximo turno.

### Armazenar

Pague todos os custos listados à direita da ação, então gire a carta 90° no sentido horário e coloque-a no fundo do baralho de

forma que você só consiga enxergar os recursos da área ativa da carta.

Esta carta armazenada pode, a partir de agora, ser usada para pagar por uma ação. Se já houver carta(s) armazenada(s), posicione a carta recém-armazenada deslocada mais para fora, de maneira que todos os recursos armazenados fiquem visíveis. Veja também “Limites de Recursos” na página 10.



## Girar

Pague todos os custos listados à direita da ação, então

gire a carta 180° (sem alterar frente/verso) e coloque-a no fundo do baralho.



## Virar

Pague todos os custos listados à direita da ação, então vire a carta da frente para o verso (sem girá-la), e coloque-a no fundo do baralho.

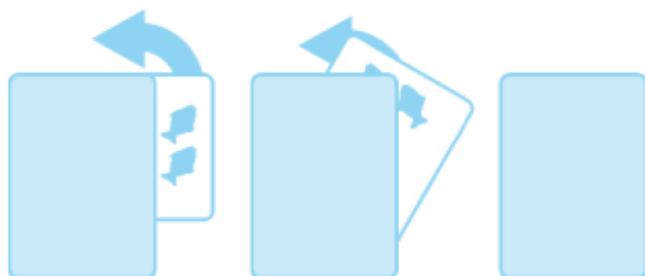


## Descartar

Se não puder ou não quiser acionar nenhuma das duas primeiras cartas do baralho (por exemplo, não possui os recursos necessários), você deverá descartar a primeira carta, colocando-a no fundo do baralho, sem alterar sua orientação. **Você nunca pode descartar a segunda carta do baralho.**

## Pagar

Se uma ação for listada como grátis, você pode realizar tal



ação sem pagar nenhum recurso. Senão, para pagar o custo da ação, você deve usar uma ou mais cartas de recursos armazenados, girando-as 90° no sentido anti-horário.

**Lembre-se:** quando pagar, não altere a posição da carta de recurso no baralho;

em vez disso, apenas gire-a sem alterar sua posição. Se uma carta fornecer mais recursos do que os necessários para pagar um custo específico,  **você perde os recursos excedentes.**



**Exemplo 1:** Este custo representa 3 recursos (1 Madeira, 1 Peixe e 1 Pedra).



**Exemplo 2:** O símbolo “/” significa “ou”. Este custo representa 1 recurso apenas (1 Madeira ou 1 Peixe ou 1 Pedra).

## Melhorias

Algumas cartas do jogo oferecem novas possibilidades ao girá-las ou virá-las, através de “melhorias”. As melhorias são representadas com o símbolo .

O número antes desse símbolo representa qual é o nível de melhoria da carta (exemplo: 3  representa 3 melhorias dessa carta).

Quando alguma carta se referir às melhorias de suas cartas, você deve considerar apenas as melhorias das áreas ativas do seu baralho.



## Limite de Recursos

Você só pode ter quatro cartas de recurso armazenadas ao mesmo tempo. Estas quatro cartas podem fornecer qualquer quantidade de recursos.

Se desejar armazenar uma nova carta de recurso quando quatro cartas já estiverem armazenadas, você primeiro deve desfazer a armazenagem de uma daquelas cartas girando-a 90° no sentido anti-horário (sem alterar sua posição no baralho) para abrir espaço para a nova carta de recurso.

## Quando a Primeira Carta é um Recurso Armazenado

Se uma carta de recurso armazenada for a primeira carta do seu baralho, você deve imediatamente descartá-la girando-a 90° no sentido anti-horário e colocando-a no fundo do baralho, ou seja, **os recursos são perdidos** e apenas estarão disponíveis novamente caso a carta de recurso seja armazenada outra vez.

## Final de uma Rodada

Quando a primeira carta do baralho for a carta indicadora de rodada, isto sinaliza o final da rodada mostrada na área ativa da

carta indicadora. Quando isto acontecer, você deve virá-la ou girá-la até o próximo número de rodada e colocá-la no fundo do baralho. Ao passar da rodada 4 para a 5, retorne a indicadora de rodada para o lado marcado 1/5 e utilize os números menores em cada lado.

Você não pode acionar a indicadora de rodada quando ela for a segunda carta do baralho.

Ao final de cada rodada, você mantém todos os recursos armazenados. Ao final da 8ª rodada, a partida termina e você deve calcular sua pontuação.

## Final da Partida / Pontuação

Quando tiver completado 8 rodadas, some todos os pontos de vitória mostrados na área ativa de cada carta do baralho. Os pontos de vitória estão indicados por um número seguido de uma estrela ★. Se estiver jogando no **Modo Solitário** ou no **Modo Cooperativo**, compare sua pontuação com a tabela na página 23 para ver como sua aldeia desempenhou. Se estiver jogando no **Modo**



**Competitivo** contra um ou mais adversários, a pessoa com mais pontos é a vencedora. Em caso de empate, cada jogador deve somar suas melhorias  e o jogador com mais melhorias vence. Se ainda persistir o empate, o jogador com mais recursos armazenados vence.

## **Modo Solitário / Façanhas**

Ao longo da sua evolução como líder da aldeia, você será recompensado com itens de grande honra para coroar suas conquistas. São as chamadas “**Façanhas**” e elas garantem habilidades especiais que podem ser usadas em **todas as suas futuras partidas** solitárias. Ao final de uma partida solitária, verifique todas as cartas de Façanha para ver se você atingiu os critérios mínimos para ganhar aquele item. Você também encontra essa informação na Carta de Referência. Se tiver atingido todos os critérios listados, você destravará aquela carta de Façanha e poderá utilizá-la em futuras partidas solitárias.

Todas as Façanhas começam com o símbolo de início no canto superior esquerdo . Quando uma Façanha for destravada, gire-a ou vire-a de maneira que o símbolo de destravado  esteja no canto superior esquerdo da carta.

Quando optar por usar uma ou mais Façanhas destravadas, oriente a(s) carta(s) de forma que o símbolo de destravado  esteja no canto superior esquerdo da(s) carta(s). Depois, embaralhe apenas as cartas de Façanhas (caso opte por usar mais de uma) e coloque-as no fundo do baralho, antes da carta indicadora de rodada. Isso deve ser feito antes de iniciar uma nova partida.

Algumas Façanhas funcionam como construções tradicionais, enquanto outras possuem regras especiais que podem limitar seu uso em cada partida. Outras são resolvidas no início da partida e removidas do jogo. Cada carta de Façanha explica sua utilização.

## 2 Jogadores

A partida entre 2 jogadores ocorre exatamente como o jogo solitário, mas **simultaneamente**, em tempo real. Ao final de cada rodada, quando a carta indicadora de rodada for revelada, o jogador **aguarda** até que o outro jogador tenha alcançado



a sua carta indicadora de rodada. Então, eles realizam ações cooperativas  ou competitivas , dependendo do modo que optaram por jogar.

Coloque as cartas cooperativas ou competitivas em uma área central.

**Dica:** Se tiverem limitação de espaço, um dos jogadores guarda estas cartas em seu baralho, colocando-as diretamente antes da carta indicadora de rodada. Quando uma destas cartas for a primeira carta do baralho, ela indica o final da rodada daquele jogador.

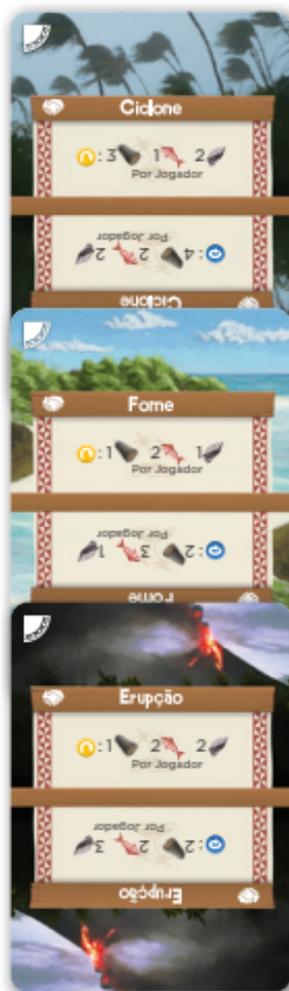
## Modo Cooperativo

Neste modo, os jogadores devem investir recursos para **preparar sua ilha contra um desastre**. Durante a preparação, escolha um desastre dentre as cartas cooperativas  e coloque-o no centro da mesa ou ao final do baralho de um dos jogadores. Os custos dos desastres variam conforme a quantidade de jogadores.

Se estiverem em 2 jogadores, um custo que mostre 1 madeira, 2 peixes e 1 pedra por jogador significa um total de 2 madeiras, 4 peixes e 2 pedras.

Durante cada rodada, os jogadores jogam sozinhos preparando e melhorando sua aldeia. **Ao final de cada rodada**, os jogadores podem trabalhar juntos para pagar o custo de um desastre. Este custo deve ser pago completamente por qualquer combinação de jogadores para avançar o desastre para o próximo nível. Os jogadores podem avançar mais de um nível de desastre em uma mesma rodada se possuírem os recursos necessários para avançar cada nível individualmente. Para isso, é preciso primeiro pagar os recursos necessários para resolver o nível atual de desastre e, então, podem pagar para resolver o próximo nível. Ao completarem o nível de desastre, ela deve ser girada ou virada para o próximo nível e colocada no centro da mesa ou no final do baralho de um dos jogadores.

O nível atual pode ser completado ao



*Desastres*

final de qualquer rodada. Se os jogadores forem incapazes de completar todos os níveis do desastre até o final da 8ª rodada, os jogadores perdem em conjunto. Se conseguirem, todos vencem! Caso busquem um desafio ainda maior, os jogadores podem contar a sua pontuação final individualmente e verificar qual foi a performance do grupo. Lembre-se que a pontuação do grupo é igual à pontuação do jogador com menos pontos.

## Opcional: Habilidades Cooperativas

Ao preparar uma partida no Modo Cooperativo, os jogadores podem optar por utilizar uma carta de habilidade cooperativa . Durante a preparação, escolha uma carta de habilidade cooperativa  e coloque-a no centro da mesa ou ao final do baralho de um dos jogadores. Esta carta está disponível para ser acionada **ao final de cada rodada**, de forma similar às cartas de desastre. Uma vez acionada, ela fornece aos jogadores um poder que todos podem utilizar em cada rodada.

Estas habilidades podem exigir um mínimo de melhorias em construções específicas, além de custar recursos. Certifique-se de ter as melhorias necessárias e pagar o custo para acessar a habilidade cooperativa.



### Habilidades Cooperativas

## Modo Competitivo Casual

No modo competitivo casual, cada jogador tenta utilizar seu baralho com mais eficiência que os demais jogadores. A partida inicia com um único jogador embaralhando suas cartas e então lendo em voz alta o número de cada carta na ordem em que se encontram. Cada outro jogador organiza seu

Tipo de Posto  
Avançado

 Casual

Número  
da Carta



baralho naquela mesma ordem.

Pegue as 14 cartas de Posto Avançado , e selecione, aleatoriamente, uma de cada tipo de terreno: floresta, mar e montanha. Coloque as três cartas em uma área central da mesa à vista de todos. Devolva para a caixa as cartas restantes.

**Ao final de cada rodada**, os jogadores podem comprar estes Postos Avançados se eles tiverem atingido o critério listado **na seção casual**  da carta de Posto Avançado. Se um jogador tiver cumprido aquele critério, ele pega a carta, gira-a 180° e coloca-a em seu baralho logo depois da carta indicadora de rodada. Se mais de um jogador cumprir o critério na mesma rodada, ninguém ganha aquela carta e ela retorna para a caixa. Postos Avançados comprados trazem pontos de vitória para seus donos ao final da partida.

### **Opcional: Modo Aldeão**

Os Aldeões encontram-se no verso das cartas de Postos Avançados. Separe todos os aldeões que, após a seleção dos Postos Avançados que entraram em jogo, ainda possuem duas cópias no baralho e, dentre eles, aleatoriamente, sorteie três. Cada jogador coloca uma cópia de cada uma das cartas, na

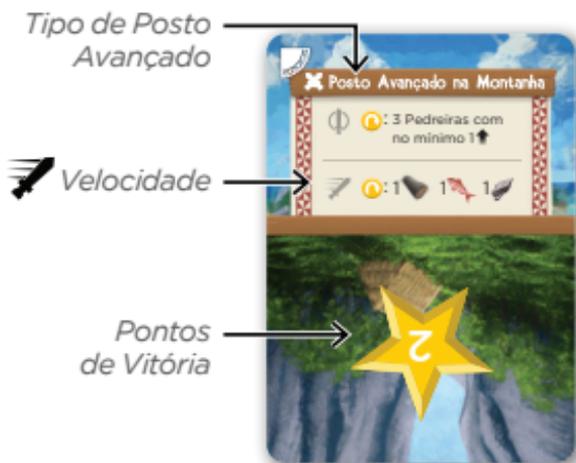
mesma ordem, antes da carta indicadora de rodada, em seu próprio baralho. As Cartas de Aldeão serão explicadas na página 21.

## Modo Competitivo com Velocidade

Este modo só é recomendado para jogadores que conhecem o jogo **muito bem**. A partida inicia com um jogador embaralhando suas cartas e então lendo em

voz alta o número de cada carta na ordem em que se encontram. Cada outro jogador organiza seu baralho naquela mesma ordem.

Forme uma pilha com todas as 14 cartas de Posto Avançado  em uma área central com **os maiores pontos de vitória**  no topo e os menores no fundo (a ordem ficará 4, 3, 3, 2, 2, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1). O primeiro jogador a terminar a rodada tem a oportunidade de comprar um dos Postos Avançados restantes antes do outro jogador, pagando o custo



listado ao lado do ícone da ação. O jogador deve sempre comprar a carta do topo do baralho, mas, como todas as cartas possuem o mesmo custo, os primeiros a terminar terão a vantagem de comprarem as cartas com maior pontuação. Ao comprá-la, o jogador gira a carta de Posto Avançado 180° e coloca-a em seu baralho logo antes da carta indicadora de rodada.

Cada jogador pode comprar uma carta de Posto Avançado assim que finaliza sua rodada, respeitada a ordem com que cada um alcançou o final da rodada. Após isso, os jogadores revezam-se comprando Postos Avançados adicionais caso queiram, até que nenhum jogador queira mais comprar estas cartas. Quando os jogadores não quiserem mais comprar Postos Avançados, eles começam a próxima rodada, simultaneamente.

### **Opcional: Modo Aldeão**

No Modo Aldeão, ao invés de formar uma pilha com os Postos Avançados, sorteie três Aldeões diferentes e deixe disponível em uma área central. O primeiro jogador a terminar a rodada tem a oportunidade de comprar um dos Aldeões de sua preferência, se assim

desejar, pagando seu custo.

Ao comprá-lo, o jogador gira a carta 180° e coloca-a em seu baralho logo depois da carta indicadora de rodada.

Cada jogador pode comprar uma carta de Aldeão assim que finaliza sua rodada, respeitada a ordem com que cada um alcançou o final da rodada.

## Cartas de Aldeão

Cada carta de Aldeão  possui uma habilidade diferente. Recrute Aldeões pagando seu custo. Alguns Aldeões possuem uma habilidade “ativa”, outros fornecem pontos de vitória no final da partida.



### Cartas de Aldeão

Quando um Aldeão é recrutado, ele entra

no baralho logo depois da carta indicadora de rodada. Uma vez recrutado, um Aldeão permanece em seu baralho até o final da partida.

Aldeões com a palavra **Ativo(a)** produzem um efeito durante a rodada. No início de uma rodada, escolha qualquer número de Aldeões com habilidade ativa que você já recrutou para usar durante aquela rodada. Habilidades “ativas” não custam nada e podem ser usadas toda rodada.

Você pode recrutar quantos Aldeões puder pagar.

Aldeões também podem ser usados em partidas solitárias. Durante a preparação, sorteie três cartas de Aldeões e inclua as cartas antes da carta indicadora de rodada.

### **3 ou Mais Jogadores**

Utilize cópias adicionais do jogo para jogar com mais de 2 jogadores. Siga as instruções normais de uma partida de 2 jogadores. Se usar Aldeões no Modo Competitivo com Velocidade, inclua um Aldeão adicional para cada jogador adicional.

**Exemplo:** com 3 jogadores, use 4 cartas de Aldeão. Com 4 jogadores, use 5 cartas de Aldeão.

Não há um limite máximo de jogadores.

## Tabela de Pontuação

Compare sua pontuação com as tabelas abaixo para avaliar seu trabalho na ilha:

| <b>Solitário</b> |             | <b>Cooperativo</b> <i>(pior jogador)</i> |             |
|------------------|-------------|--|-------------|
| 10 - 19          | Péssimo     | 1 - 9                                    | Péssimo     |
| 20 - 29          | Respeitável | 10 - 19                                  | Respeitável |
| 30 - 39          | Excepcional | 20 - 29                                  | Excepcional |
| 40+              | Espantoso   | 30+                                      | Espantoso   |

## Níveis de Dificuldade

No Modo Solitário, você pode alterar a dificuldade das partidas. O nível de dificuldade só se aplica após Façanhas serem ganhas e pode ser usado para avaliar sua performance conforme a quantidade de Façanhas usadas para atingir aquela pontuação.

**Fácil:** Use qualquer número de Façanhas.

**Médio:** Use uma Façanha em cada partida.

**Difícil:** Não use nenhuma Façanha.

Façanhas podem ser usadas para ganhar novas Façanhas. Contudo usar Façanhas ganhas no nível fácil ao jogar um nível mais difícil não é tão recompensador quanto ganhar as Façanhas nos níveis mais difíceis.

# Créditos

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer

**Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

**Edição e Produção:** Eduardo Cella

**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.



**Versão Original** © 2018  
Portal Dragon LLC, Redford,  
Michigan. [portaldragon.com](http://portaldragon.com)



**PAPERGAMES**

**Versão Brasileira** © 2022  
PaperGames. Todos os  
direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0.

