

### Palm Island - KSR (Solo)

Jede Karte hat 4 mögliche Ausrichtungen. Oben = AKTIV.  
Andere Bereiche sind noch freizuschalten (upzugraden).  
Startposition: Jede Karte im Deck hat ein Sonnensymbol  
mit einer Zahl darin auf einer ihrer 4 Ausrichtungen.  
Gestartet wird so, dass das Symbol überall links oben ist.

Immer: Du darfst die Rückseiten beider oberster Karten ansehen.  
Du darfst nie mehr als die obersten 3 Karten ansehen.

#### In Deinem Zug musst Du:

ENTWEDER die vorderste Karte ungenutzt ans Deckende legen.

ODER 1 von 3 möglichen Aktionen ausführen:

- ➡ Du wählst, ob Du die Aktion im AKTIVEN Bereich der vordersten oder zweitvordersten Karte ausführst.
- ➡ Fühst Du die zweitvorderste Karte aus (drehen/wenden), bleibt die vorderste trotzdem jetzt vorn im Deck.

#### AKTIONEN:

**Lagern (grün):** Kosten rechts davon zahlen.  
Karte um 90° im U-Sinn drehen.  
max. 4 Karten  
herausragend Gedrehte Karte ans Deckende legen.  
Nun rechts herausragende Rohstoffe  
kannst Du für Zahlungen einsetzen.  
Hast Du schon 4 Karten gelagert, würde  
1 weitere Lagerung das Zurückdrehen 1  
anderen Lagerkarte erfordern.

! Kommt eine gelagerte Karte nach vorn: Zurückdrehen!  
Die Karte wird ans Ende des Decks gelegt.

**Rotieren (gelb):** Kosten rechts davon zahlen.  
Karte um 180° im U-Sinn drehen.  
Gedrehte Karte ans Deckende legen.

**Wenden (blau):** Kosten rechts davon zahlen.  
Karte auf ihre Rückseite drehen.  
Gewendete Karte ans Deckende legen.

**ZAHLEN:** Es gibt freie (gratis) Aktionen + kostenpflichtige:  
1 - x passende Ressourcen-Karten zurückdrehen.  
Ggf. verfallen dabei nicht genutzte Ressourcen.

**Runden-  
Ende:** Erscheint die Rundenkarte vorn, endet die Runde.  
Karte so drehen, dass die größer dargestellte Zahl  
vor dem Slash nun aktiv liegt.  
Bei Wechsel von Runde 4 auf 5 geht die Runden-  
Karte auf 1/5. Es gilt nun immer die zweite (kleiner  
dargestellte) Zahl rechts hinter dem Slash.

**Spielende:** Nach Runde 8 folgt Wertung.  
☆ Nur SP im aktiven Bereich des Decks zählen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 22.11.19

### Palm Island - KSR (Koop)

Jede Karte hat 4 mögliche Ausrichtungen. Oben = AKTIV.  
Andere Bereiche sind noch freizuschalten (upzugraden).  
Startposition: Jede Karte im Deck hat ein Sonnensymbol  
mit einer Zahl darin auf einer ihrer 4 Ausrichtungen.  
Gestartet wird so, dass das Symbol überall links oben ist.

Immer: Du darfst die Rückseiten beider oberster Karten ansehen.  
Du darfst nie mehr als die obersten 3 Karten ansehen.

#### In Deinem Zug musst Du:

ENTWEDER die vorderste Karte ungenutzt ans Deckende legen.

ODER 1 von 3 möglichen Aktionen ausführen:

- ➡ Du wählst, ob Du die Aktion im AKTIVEN Bereich der vordersten oder zweitvordersten Karte ausführst.
- ➡ Fühst Du die zweitvorderste Karte aus (drehen/wenden), bleibt die vorderste trotzdem an ihrer Position im Deck.

#### AKTIONEN:

**Lagern (grün):** Kosten rechts davon zahlen.  
Karte um 90° im U-Sinn drehen.  
max. 4 Karten herausragend  
Gedrehte Karte ans Deckende legen.  
Nun rechts herausragende Rohstoffe kannst Du für Zahlungen einsetzen.  
Hast Du schon 4 Karten gelagert, würde 1 weitere Lagerung das Zurückdrehen 1 anderen Lagerkarte erfordern.

! Kommt eine gelagerte Karte nach vorn: Zurückdrehen!  
Die Karte wird ans Ende des Decks gelegt.

**Rotieren (gelb):** Kosten rechts davon zahlen.  
Karte um 180° im U-Sinn drehen.  
Gedrehte Karte ans Deckende legen.

**Wenden (blau):** Kosten rechts davon zahlen.  
Karte auf ihre Rückseite drehen.  
Gewendete Karte ans Deckende legen.

**ZAHLEN:** Es gibt freie (gratis) Aktionen + kostenpflichtige:  
1 - x passende Ressourcen-Karten zurückdrehen.  
Ggf. verfallen dabei nicht genutzte Ressourcen.

**Runden-Ende:** Erscheint die Rundenkarte vorn, endet die Runde.  
Karte so drehen, dass die größer dargestellte Zahl vor dem Slash nun aktiv liegt.  
Bei Wechsel von Runde 4 auf 5 geht die Rundenkarte auf 1/5. Es gilt nun immer die zweite (kleiner dargestellte) Zahl rechts hinter dem Slash.

Ihr müsst das Dorf auf die kommende Katastrophe vorbereiten.  
Wollt Ihr gewinnen, muss vor Spielende die Karte zu der Katastrophe 3-mal upgegradet worden sein.

**Koop-Aktion I:** Dorf vorbereiten:  
Ihr beide könnt eines der 3 benötigten Upgrades der gewählten Katastrophen-Karte durchführen.  
Die Kosten verdoppeln sich und Ihr tragt beide zur Begleichung bei.

**Koop-Aktion II:** Gemeinschafts-Karte upgraden oder nutzen:  
Wenn Ihr mit so einer Gemeinschafts-Karte spielen wollt, einigt Euch vorher.  
"Vorrat" muss man später erneut upgraden.  
"Umbau" und "Unterstützung" sind nach Upgrade bis Spielende verfügbar.

**Spielende:** Nach Runde 8 folgt Wertung nur, wenn Ihr 3-mal die Katastrophen-Karte upgraden konntet.  
☆ Je SP im aktiven Bereich jedes Decks zählen.  
Der niedrigere Punktestand ist Euer gemeinsamer Highscore.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 22.11.19