

JON MIETLING

SAMOTNA WYSPA

ZASADY GRY

Gra dla 1-2 osób








Witaj na samotnej wyspie!

Twoim zadaniem jest zbudowanie wspaniałej wioski, która przetrwa nadchodzące kataklizmy. Zbieraj i przetwarzaj zasoby, usprawniaj budynki, by zwiększyć ich produkcję, i wymieniaj je z korzyścią na targu. A może wolisz zbudować chatki mieszkalne i świątynie, by zdobyć cenne punkty zwycięstwa? Wyspa jest teraz w twoich rękach, sam zdecyduj, jak ją rozbudujesz.


Cel gry

Do gry nie potrzeba stołu. Gra się za pomocą 17 kart, które gracz trzyma w ręku. W trakcie 8 rund trwania gry gracz będzie zbierał zasoby i usprawniał swoje budynki, starając się uzyskać jak najlepszy wynik lub odblokować jedno z osiągnięć. W grę można grać samemu albo we dwie osoby w trybie kooperacyjnym lub rywalizacyjnym.

Elementy gry

- 34 karty (2 talie graczy po 17 kart )
- 9 kart osiągnięć (🏆),
- 5 kart do gry kooperacyjnej (3 kataklizmy , 2 specjalne zdolności )
- 14 kart do gry rywalizacyjnej (na awersie są placówki , a na rewersie mieszkańcy )
- 1 karta pomocy.

Gra solo – przygotowanie gry

1. Weź czerwoną albo niebieską **talię 17 kart**. Kolor pokazany jest na dekoracyjnym pasku na środku karty. Odłóż pozostałe karty do pudełka, są używane w wariantach opisanych na końcu instrukcji.
2. Obróć wszystkie karty w taki sposób, by **ikona startowa**  znalazła się na froncie w lewym górnym rogu.
3. Odłóż **kartę rundy** na bok. Potasuj pozostałe 16 kart, nie zmieniając ich orientacji.
4. Umieść kartę rundy na końcu talii.

Uwaga! Przed rozpoczęciem gry możesz przejrzeć talię i sprawdzić, w jakiej kolejności ułożyły się karty, jednak w trakcie gry możesz już tylko podglądać **3 wierzchnie karty**.



Każda karta ma 4 możliwe orientacje. Widoczna górna połowa karty to aktywny obszar z dostępnymi akcjami. Aby odblokować pozostałe obszary (znajdujące się na dole karty i na odwrocie), będziesz musiał usprawnić kartę, płacąc zebranymi zasobami.

Trzymanie tali kart

Trzymaj talię w lewej dłoni. Przesuń pierwszą kartę w dół, tak by widzieć aktywny obszar drugiej karty. Możesz też, jeśli wolisz, wziąć pierwszą kartę do prawej ręki (jeśli jesteś leworęczny, to na odwrót).

Przebieg gry

W każdej turze gracz musisz zrobić 1 z 2 działań:

odrzuć wierzchnią kartę

albo

wykonaj akcję na 1 z 2 wierzchnich kart talii.

Po tym, jak wykonasz akcję albo odrzucisz kartę, rozpoczynasz nową turę.

Odrzuć kartę


Jeśli nie masz możliwości albo nie chcesz wykonać akcji na żadnej z dwóch pierwszych kart talii, odrzuć pierwszą kartę – umieść ją na spodzie talii. Nie wolno odrzucać drugiej karty z talii.

Odrzuć – umieść kartę na spodzie talii bez zmiany jej orientacji.




Wykonaj akcję na 1 z 2 wierzchnich kart talii

Możesz wykonać tylko 1 z 3 możliwych akcji:

Przechowaj (przekręć kartę o 90° w prawo) ;

Przekręć kartę o 180° ;

Obróć kartę na drugą stronę .

Przechowaj

Zapłać koszt pokazany na prawo od symbolu akcji, przekręć kartę o 90° w prawo i umieść ją na spodzie talii, tak by widać było tylko zasoby w jej aktywnym obszarze. Przechowana w ten sposób karta może być wykorzystana później do zapłacenia za akcję (patrz str. 6). Kolejne karty, które postanowisz przechować, wysuwaj dalej, by było widać wszystkie przechowywane zasoby.



Przekręć

Zapłać koszt pokazany na prawo od symbolu akcji i przekręć kartę o 180° (bez obracania jej na drugą stronę). Następnie umieść ją na spodzie talii.



Obróć

Zapłać koszt pokazany na prawo od symbolu akcji i obróć kartę na drugą stronę (bez jej przekręcania o 180°). Następnie umieść ją na spodzie talii.



Zapłać

Jeśli akcja jest „za darmo”, możesz ją wykonać, nie płacąc żadnych zasobów. W przeciwnym wypadku musisz użyć 1 lub więcej przechowanych kart, przekręcając je o 90° w lewo. Pamiętaj, by nie zmieniać kolejności kart w talii. Jeśli na karcie jest więcej zasobów, niż potrzebujesz, tracisz nadwyżkę.

Przykład 1: Akcja kosztuje 3 zasoby
(1 drewno, 1 rybę, 1 kamień).



Przykład 2: Akcja kosztuje 1 zasób
(1 drewno albo 1 rybę, albo 1 kamień).



Możesz obejrzeć, co znajduje się na odwrocie dwóch wierzchnich kart, zanim zdecydujesz, co chcesz robić. Po obejrzeniu ustaw z powrotem karty do ich pierwotnych orientacji.

Limit zasobów

Możesz przechowywać w jednym momencie maksymalnie **4 karty**. Może być na nich jednak dowolna liczba zasobów.

Jeśli chcesz przechować kartę, a osiągnąłeś już limit 4 kart, musisz najpierw zresetować 1 aktualnie przechowywaną kartę (przekręć ją o 90° w lewo), żeby zrobić miejsce na nową.

Zasoby na wierzchu talii

Gdy przechowywana karta zasobów znajdzie się na wierzchu talii, musisz ją natychmiast odrzucić. Obróć ją o 90° w lewo i umieść na spodzie talii.

Koniec rundy

Gdy na wierzchu talii pojawi się karta rundy, przekręć ją / odwróć, tak by w jej aktywnym obszarze było widać kolejny numer rundy, i umieść na spodzie talii. Przechodząc z rundy 4 do 5, odwróć kartę na stronę 1/5 i od tej pory liczyć się będzie mniejsza liczba rundy.

Nie możesz aktywować karty rundy, gdy jest ona drugą kartą w talii. Przechowywane zasoby przechodzą na kolejną rundę.

Koniec gry / punktacja

Gra kończy się po rozegraniu 8. rundy. Dodaj wszystkie punkty zwycięstwa ★ na aktywnych obszarach kart w twojej talii. Jeśli grasz solo lub kooperacyjnie, porównaj swój wynik z tabelką na stronie 11, żeby zobaczyć, jak poszło. Gdy gracie rywalizacyjnie, gracz z wyższym wynikiem wygrywa. W razie remisu porównajcie, kto ma więcej usprawnień 🏹. Jeśli to nie pomoże, wygrywa gracz, który ma więcej przechowywanych zasobów.

Punkty
zwycięstwa →



Gra solo / osiągnięcia 🏹

Po zakończonej grze solo sprawdź, czy udało się odblokować jakieś osiągnięcia. Jeśli spełnisz wszystkie wymogi na karcie osiągnięcia, zdobywasz dany przedmiot i możesz go użyć w następnych grach solo.

Wszystkie karty osiągnięć startują z symbolem 🏹 w lewym górnym rogu. Gdy odblokujesz osiągnięcie, przekręć kartę / obróć, tak by symbol odblokowanej kłódki 🪦 znalazł się w lewym górnym rogu.

Jeśli zdecydujesz się użyć odblokowanego przedmiotu, umieść go na początku gry na spodzie swojej talii (tak, by znacznik odblokowanej kłódki był w lewym górnym rogu). Niektóre przedmioty działają tak jak standardowe karty i można z nich korzystać przez całą grę, a inne są jednorazowe.

Gra 2-osobowa

Rozgrywka 2-osobowa przebiega dokładnie tak samo jak solo. Gracze grają jednocześnie w swoim tempie. Gdy gracz odkryje kartę rundy, czeka na drugiego gracza, aż on zakończy swoją rundę. Możecie grać w dwóch trybach: rywalizacyjnym ✖ albo kooperacyjnym 🤝.

Gra kooperacyjna 🤝

Wybierz 1 z 3 kart kataklizmu 🤝 i połóż ją na środku stołu, tak by ikona startowa była w lewym górnym rogu.




Podpowiedź: Jeśli nie macie na to miejsca, niech jeden z graczy trzyma kartę kataklizmu bezpośrednio przed kartą rundy. Kiedy ta karta pojawi się na wierzchu, będzie to oznaczać po prostu koniec rundy gracza.

W trakcie rundy gracze działają osobno – każdy przygotowuje i usprawnia swoją własną wioskę. Na koniec rundy gracze łączą swoje siły, by wspólnie zapłacić koszt karty kataklizmu. Koszt pokazany na karcie kataklizmu należy pomnożyć przez liczbę graczy. Na przykład w grze 2-osobowej koszt: 1 drewno, 2 ryby i 1 kamień jest podwojony i wynosi: 2 drewna, 4 ryby i 2 kamienie. Każdy gracz może mieć inny wkład.

Po zapłaceniu całkowitego kosztu gracze usprawniają kartę kataklizmu (przekręcają / obracają). Można dokonać tylko 1 usprawnienia na rundę. Nie trzeba tego robić w każdej turze, ale jeśli gracze nie zdołają ukończyć karty kataklizmu przed końcem 8. rundy, przegrywają grę. Jeśli im się uda – wygrywają. Gracze mogą sprawdzić, jak im poszło, porównując swój wynik z tabelką na końcu instrukcji – wynik gracza z najmniejszą liczbą punktów to wynik całej drużyny.

Specjalne zdolności

Podczas przygotowania do gry kooperacyjnej gracze mogą wybrać 1 zdolność . Są 2 dwustronne karty zdolności, w sumie 4 zdolności do wyboru. Kartę zdolności można usprawnić na

koniec rundy, podobnie jak kataklizmy. Po usprawnieniu gracze mogą razem korzystać z tej zdolności do końca gry. Kosztem usprawnienia zdolności są zasoby, ale na przykład „Ekspedycja” wymaga od każdego gracza posiadania co najmniej jednego usprawnienia świątyni. Magazyn po wykorzystaniu musi być znowu usprawniony, żeby ponownie z niego skorzystać.



Gra rywalizacyjna dla początkujących ✕ ♯

Każdy gracz stara się stworzyć lepszą wioskę od tej przeciwnika. Jeden gracz tasuje swoją talię, a następnie drugi gracz układa swoje karty w tej samej kolejności. W ten sposób gracze startują z dokładnie takimi samymi taliami.

Weź karty placówek ✕, potasuj je i odkrywaj po kolei, odrzucając powtórki, aż będziesz mieć: 1 placówkę leśną, 1 placówkę morską, 1 placówkę gorską.

Na końcu każdej rundy każdy gracz może kupić placówkę, jeśli spełni pokazane na niej kryteria. Gracz bierze kupioną placówkę, przekręca ją o 180° i umieszcza za swoją kartą rundy. Jeśli dwóch graczy spełni kryteria danej placówki w tej samej rundzie, żaden z nich jej nie zdobywa – odrzuć ją do pudełka. Na koniec gry gracze dodają punkty z placówek do swojego wyniku.

Opcjonalny wariant z mieszkańcami 🏠

Każdy gracz rozpoczyna grę z zestawem 3 mieszkańców, każdy z takim samym. Sprawdź, jacy mieszkańcy znajdują się na odwrocie wybranych 3 placówek, i odłóż na bok powtórki tych kart. Spośród pozostałych mieszkańców wylosuj 3 unikalnych. Każdy gracz umieszcza w ten sposób wylosowanych mieszkańców przed swoją kartą rundy. Bardziej szczegółowy opis mieszkańców jest na stronie 12.



Gra rywalizacyjna dla zaawansowanych ✕ 🗡️

Ten wariant jest przeznaczony dla graczy, którzy już dobrze ogra-
li podstawową grę. Gracze zaczynają z takimi samymi układami
kart w talii (jak w grze rywalizacyjnej dla początkujących).

Umieść placówki ✕ w stosie
według wartości, tak by pla-
cówka o wartości 4 ★ znalazła się na górze, a placówki
o wartości 1 ★ na dole. Gracz, który jako pierw-
szy skończy swoją rundę,
pierwszy kupuje placówkę
z wierzchu stosu. Przekręca ją
o 180° i umieszcza w swojej
talii bezpośrednio za kar-
tą rundy. Następnie drugi
gracz może kupić placówkę
i tak w kółko, aż każdy spa-
suje.



Opcjonalny wariant z mieszkańcami 🏠

Gracze mogą stworzyć stos z 3 losowych kart mieszkańców za-
miast placówek.

Mieszkańcy

Mieszkańcy mogą być używani opcjonalnie w grach rywalizacyjnych albo w grze solo. Użycie mieszkańców w grach rywalizacyjnych zostało opisane wyżej, a w grze solo po prostu dodaj 3 losowych mieszkańców przed swoją kartę rundy, tak by ikona startowa znalazła się w górnym lewym rogu.

Każdy mieszkaniec  ma unikalne zdolności. Mieszkańcy z „aktywną” zdolnością dają jakąś korzyść w trakcie każdej rundy. Pozostali dają punkty na koniec gry. Aby zrekrutować mieszkańca, trzeba opłacić jego koszt. Umieść zrekrutowanego mieszkańca za kartą rundy. Zostaje on tam do końca gry. Na początku każdej rundy zdecyduj, ilu aktywnych mieszkańców chcesz użyć w tej rundzie (nie ma limitu). Aktywnych mieszkańców możesz użyć raz na rundę bez dodatkowych kosztów. Karty, które dają ci zasoby (Tropicielka, Wojownik), przekręć o 90° w prawo – liczą się do limitu przechowywanych kart.



Gra dla 3 lub więcej graczy

Można użyć kolejnego egzemplarza gry do rozgrywki w więcej niż 2 osoby. Stosujcie normalne zasady do gry 2-osobowej. Jeśli używacie mieszkańców w grze rywalizacyjnej zaawansowanej, dodaj 1 dodatkowego mieszkańca za każdego dodatkowego gracza. Na przykład w grze 4-osobowej zagrajcie z 5 mieszkańcami.

Tabela wyników

Porównaj swój wynik z tabelą po prawej stronie, żeby zobaczyć, jak ci poszło.

Solo

1–19	Nie najlepiej
20–29	Może być
30–39	Dobrze
40+	Znakomicie

Kooperacja

1–9	Nie najlepiej
10–19	Może być
20–29	Dobrze
30+	Znakomicie

Poziom trudności

Odblokowane przedmioty mogą być użyte do odblokowania kolejnych osiągnięć. Dostosuj poziom trudności w grze z przedmiotami:

Łatwy: Użyj dowolnej liczby odblokowanych przedmiotów.

Średni: Użyj 1 odblokowanego przedmiotu na grę.

Trudny: Nie używaj odblokowanych przedmiotów.

Podziękowania autora

Chciałbym podziękować mojej żonie i dzieciom za wsparcie, zrozumienie i wyrozumiałość dla mojego hobby, które opanowało cały dom. Liz, Ebony, Shayla, Xane, Dimire, Asher, Jay i Nevaeh, Kocham was wszystkich.

Geneza Samotnej wyspy (Palm Island)

Mam listę celów, które chciałbym, by gry zrealizowały. Jednym z nich od dłuższego czasu była „gra bezstołowa”. Myślałem o niej często, ale pomysł ten długo się nie materializował. Kiedy wreszcie udało mi się zrobić prototyp Palm Island, rzeczy potoczyły się bardzo szybko. Momentalnie ruszyły testy, a zainteresowanie grą przeszło moje oczekiwania. W marcu 2018 roku gra ufundowała się na Kickstarterze, osiągając dużo lepszy wynik, niż oczekiwałem. Nigdy nie sądziłem, że moje małe cudenko tyle osiągnie. Ta gra pozwoliła rozwinąć moje małe wydawnictwo i zmienić hobby w rzeczywistą pracę. Dziękuję ci bardzo za kupienie tej gry i wsparcie mojego wydawnictwa.


Jon Metling

Autor gry i ilustracje: Jon Metling
Wydawca: Michał Herman
Tłumaczenie i redakcja: Patryk Blok
Korekta: Marta Kania
DTP: Przemysław Kasztelaniec



© 2018 Portal Dragon
Wszelkie prawa zastrzeżone



© 2020 Lucky Duck Games
Plac Nowy 3/44
31-056 Kraków, Polska
luckyduckgames.com
 / Lucky Duck Games Polska

W razie braków elementów lub
pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com

