

ABOVE AND BELOW



Règles du jeu

Les barbares ont saccagé votre dernier village. Vous avez à peine eu le temps de prendre le bébé et votre canne à pêche favorite avant qu'ils n'aient commencé à le piller et à le brûler.



Vous avez fui ce lieu dans l'obscurité de la nuit.



Et vous avez erré dans un désert cruel...



Franchissant des sommets gelés et traversant une mer agitée, remplie de requins.



Mais dès la construction de la première hutte, vous avez découvert un énorme réseau de cavernes...



Alors vous l'avez trouvé ! L'emplacement idéal pour construire votre nouvelle maison.



... regorgeant de trésors brillants, de ressources rares et d'aventures infinies !

Maintenant, vous organisez des expéditions et vous construisez votre village en surface et sous terre...

1 Plateau de Réputation



25 cartes Maison



4 cartes Maison de Départ



81 jetons Marchandise
(12 fruits/poissons/champignons,
10 poteries/cordes/papiers,
8 minerais et 7 améthystes)



24 cartes Poste-Avancé



7 dés



10 jetons Cidre



1 marqueur de manche



9 cartes Maison-Clé
(marquées d'une clé)



4 cubes
(de 4 couleurs)



20 jetons Potion



6 cartes Maison-Etoile
(marquées d'une étoile)



1 carte 1er joueur



Tuile Argent
(36 x un, 6 x cinq, 8 x dix)



4 plateaux de joueur



25 cartes Grotte



1 livre de rencontres (pas sur l'illustration)

12 villageois de départ
18 villageois
6 villageois spéciaux



Mise en place

1. Donnez à chaque joueur un plateau de joueur, 7 pièces d'argent, 1 carte Début de maison et 1 villageois de chaque type (3 villageois au total pour chaque joueur). Les villageois de départ ont une maison au dos de la tuile. Les 3 villageois doivent correspondre aux symboles dessinés en « 1A » de la page suivante. Ils sont posés sur la gauche de la zone d'herbe du plateau de joueur : la « Zone Prêt ».

S'il s'agit d'une partie à quatre joueurs, placez les deux villageois de départ qui n'ont pas le symbole du marteau dans la zone d'herbe avec une lune : la « Zone Repos ». (Durant le premier tour de jeu, chaque joueur ne pourra utiliser qu'un seul villageois. Les deux autres villageois qui débutent dans la « Zone Repos » se déplaceront dans la « Zone Prêt » à la fin du premier tour. Le symbole illustré ci-dessous se trouve sur le plateau de Réputation à côté de la piste des manches et rappelle cette règle spéciale).



2. Placez à la suite les 6 cartes Maison-Etoile faces visibles vers le haut de la table. Mélangez les 9 cartes Maison-Clé et piochez-en 4 au hasard. Placez-les sous les cartes Maison-Etoile. Les cartes Maison-Clé restantes sont remise dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.
3. Placez le plateau de Réputation au centre de la table. Remettez tous les villageois de départ restant dans la boîte. Placez les Villageois Spéciaux (ceux qui ont une grotte au dos de la tuile) de côté. Placez les villageois restant en pile faces cachées à côté du plateau de Réputation, piochez les 5 premières tuiles et placez-les en ligne sur le plateau de Réputation.
4. Placez le marqueur manche sur la première case des 7 cavernes de la piste de manche du plateau de Réputation.

5. Placez les jetons Argent, Marchandises, Cidre et Potion à proximité. Placez un jeton Cidre sur le plateau de Réputation, sur l'emplacement désigné par un symbole Cidre.
6. Mélangez les cartes Grotte et empilez-les faces visibles à côté du plateau de Réputation.
7. Donnez à chaque joueur un cube en bois qui correspond à la couleur de sa bannière au coin supérieur gauche de son plateau de joueur. Chaque joueur place ce cube sur l'emplacement Torche du plateau de Réputation.
8. Choisissez le premier joueur et donnez-lui la carte 1^{er} joueur. L'ordre des tours se fait dans le sens horaire.

Si la partie se joue à 2 joueurs, donnez une pièce supplémentaire au deuxième joueur.

Si la partie se joue à 3 joueurs, donnez une pièce supplémentaire aux deux autres joueurs.

Si la partie se joue à 4 joueurs, donnez une pièce supplémentaire seulement **au 4^{ème}** joueur.

9. Mélangez séparément les cartes Maison et les cartes Poste-Avancé et formez deux piles faces cachées en dessous du plateau de Réputation. Piochez les 4 premières cartes de chaque pile et alignez-les à côté de celles-ci.
10. Placez le livre de rencontres et les dés près de la zone de jeu.

Pour des exemples et des vidéos de parties de **Above and Below**, visitez le site :

www.redravengames.com/aboveandbelow

1A



1.



8.

6.



2.



3.

4.



5.



7.

9.



Déroulement de la partie

Above and Below se joue en plusieurs manches. Durant une manche, les joueurs assignent à tour de rôle une action à un de leurs villageois. Quand un joueur ne veut plus réaliser d'actions durant son tour, il annonce qu'il passe. Les tours se succèdent ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (cela signifie que certains joueurs auront plus d'actions que d'autres).

Après 7 manches le jeu se termine.

À chaque manche, exécutez les étapes suivantes.

Actions des joueurs : en commençant par le premier joueur (celui qui a la carte 1^{er} joueur) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut réaliser une action par tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Les actions possibles sont :

Explorer



Les villageois explorent la grotte dans le but de trouver une place pour un Avant-Poste souterrain.

Le joueur tire une carte Grotte de la pioche et la place à gauche de son plateau de joueur (près du rocher dans le coin). Il fait ensuite glisser deux villageois ou plus de la Zone Prêt de son plateau de joueur sur cette carte (il n'y a pas de limite à la quantité de villageois qu'il envoie pour cette exploration mais il doit en envoyer au moins deux).

Il lance ensuite un dé et compare le résultat à la grille inscrite sur la moitié inférieure de la nouvelle carte Grotte. Le résultat indique quel paragraphe du livre des rencontres doit être lu. Le joueur à sa gauche lui lit le paragraphe ainsi défini. Le lecteur lit le paragraphe entier, y compris les choix proposés sous la description (en majuscules) et le nombre d'explorations associées. La seule chose que le lecteur ne doit pas lire à haute voix est la récompense possible liée à chaque nombre d'explorations (entre parenthèses).

Un paragraphe rencontre ressemble à ça :

Vous descendez un abîme profond jusqu'à ce que vous atteigniez une chambre large et sombre. L'eau rance, nuageuse couvre le sol de la grotte et bientôt vous voyez des yeux rouges rayonnants dans toutes les directions. Vous levez votre lanterne et vous vous rendez compte que vous êtes entourés par des rats géants. Leur pelage brun est huileux, gras et humide. Il s'approche, prêts à faire de vous leur prochain repas de fête. Essayez-vous de fuir et de vous cacher des rats ou souhaitez-vous rester et combattre ?

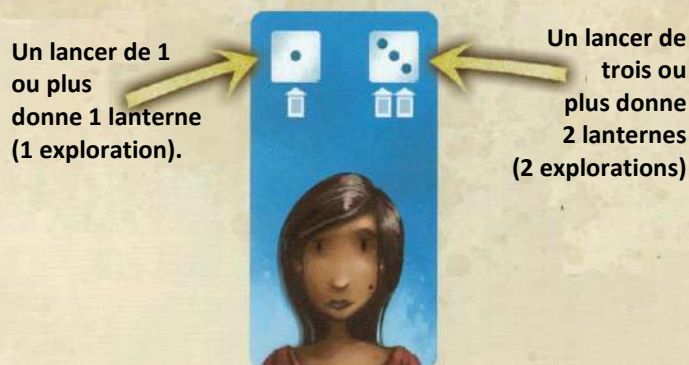
FUIR ET SE CACHER : explorations 3 (1 pièce), explorations 4 (1 champignon)

RESTER ET COMBATTRE : explorations 7 (4 pièces, 1 minerai)

Après la lecture de la description, le lecteur lit les deux options possibles comme ceci : « Fuir et se cacher explorations 3 ou 4. Rester et combattre explorations 7 ».

Le joueur actif choisit une des possibilités (par exemple : « fuir et se cacher »). Il doit annoncer son choix à haute voix. Il doit alors égaliser ou dépasser au moins un des nombres d'explorations liés à ce choix.

Le jour actif lance un dé pour chaque villageois qu'il a envoyé dans la grotte (sur la carte Grotte). **Il doit indiquer pour quel villageois il lance chaque dé.** Une fois lancé, il place le dé sur le villageois correspondant. Le nombre de lanternes correspond au résultat du dé comme décrit ci-dessous :



Cette villageoise peut octroyer 1 ou 2 lanterne(s) (pas 3).

Une fois que tous les dés ont été lancés, le joueur additionne le nombre total de lanternes de ses villageois. Si le total est égal ou supérieur à un des nombres d'explorations associées à son choix, c'est un succès. S'il n'a pas suffisamment de lanternes ou s'il veut plus de lanternes pour réaliser une exploration plus élevée, il peut alors choisir de « booster » un ou plusieurs des villageois présents sur la carte Grotte pour gagner des lanternes supplémentaires.

Emplacement des marchandises que vous voulez vendre.

Couleur du joueur

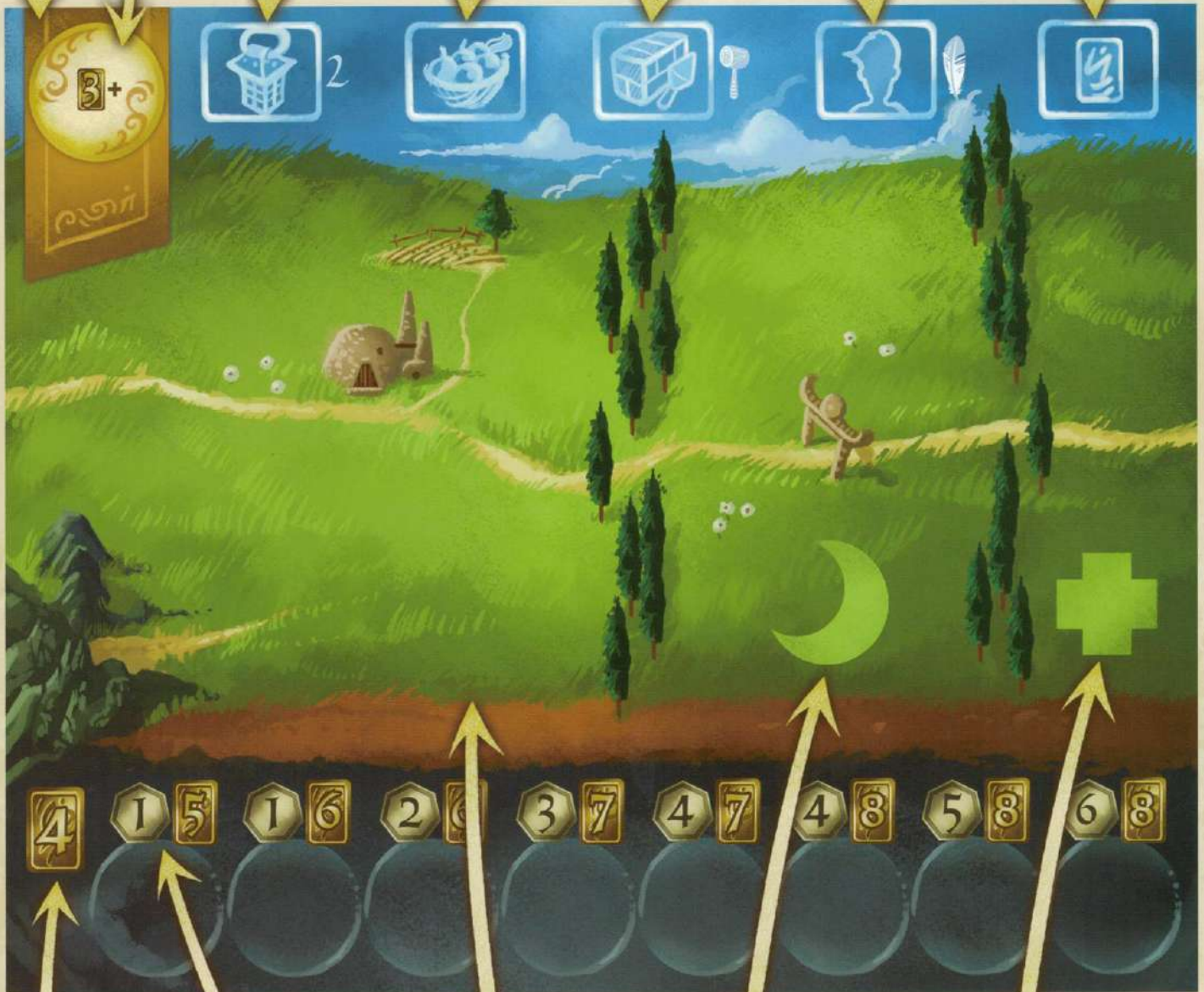
Action exploration
(vous avez besoin d'au moins 2 villageois)

Action de récolte

Action de construction
(vous avez besoin d'un villageois avec un marteau)

Action d'entraînement
(vous avez besoin d'un villageois avec une plume)

Action de travail



Revenu de départ
(augmente quand vous placez des marchandises sur la piste de progression)

Gain des points Village pour chaque marchandise sur cet emplacement. Le symbole d'argent sur la droite correspond à votre revenu actuel.

Zone Prêt

Zone Repos

Zone Blessé

Pour « booster » un villageois, le joueur le retire de la tuile de la carte Grotte et le place dans la Zone Blessé de son plateau de joueurs. Chaque villageois « boosté » donne aux joueurs une lanterne supplémentaire.

Si le nombre de lanternes finales correspond ou dépasse un des nombres d'explorations associées au choix du joueur, c'est un succès. Il les gagne la récompense correspondant au nombre d'explorations le plus élevé atteint.

Par exemple, si le joueur choisit « fuir et se cacher » du paragraphe Exploration de la page 6, et qu'il obtient un total de cinq lanternes, il gagne la récompense de « explorations 4 » : un minéral.

Après que le joueur ait gagné sa récompense, il récupère tous les villageois restant sur la carte grotte et les place dans la Zone Repos de son plateau de joueur. Il place la carte Grotte sur la droite de son plateau de joueurs, en dessous de sa ligne de maisons, dans la même ligne que les autres cartes Grotte et Avant-poste déjà en sa possession.

Si le joueur n'a pas assez de lanternes pour égaler ou dépasser au moins un des nombres d'explorations associés à son choix, il échoue et ne gagne ni la carte grotte, ni la récompense. Il déplace les villageois restant sur la carte Grotte vers la Zone Repos de son plateau de jeu et met la carte Grotte sous la pioche correspondante. Certains paragraphes ont des descriptions d'échecs qui doivent être lus si un joueur échoue dans son combat. Si la description d'un échec inclut une pénalité, elle doit être appliquée à ce joueur.

Note : pour plus de détails sur la lecture des rencontres, regarder la première page du livre des rencontres.

Construire



Un villageois construit une Maison, une Maison-Etoile, une Maison-Clé ou un Avant-Poste.

Premièrement, le joueur déplace un de ses villageois de la Zone Prêt son plateau de joueur vers la Zone Repos de son plateau de joueur. Le villageois doit posséder le symbole marteau.

Le joueur peut ensuite choisir d'acheter une des cartes Maison, Maison-Etoile, Maison-Clé, Avant-Poste disponibles. Il doit payer un nombre de pièces égal au coût de la carte.

Coût de la
carte



Si un joueur veut acheter un Avant-Poste, il doit disposer d'une carte Grotte ouverte (qu'il a gagnée lors d'une exploration précédente). Il place la nouvelle carte Avant-Poste au-dessus de la carte Grotte disponible.

Les Maison, Maison-Clé, Maison-Etoile sont placées dans la ligne de la Maison de départ.

Les Avant-Postes sont placés dans la ligne en dessous de la ligne des maisons.



Les Maison, Maison-Clé, Maison-Etoile et Avant-Poste donnent au joueur une habileté spéciale, un revenu accru et/ou d'autres avantages qui sont décrits dans la section « Symboles » des pages 14-15.

Quand un joueur a construit une Maison ou un Avant-Poste et qu'il a posé sa carte, il doit en tirer une nouvelle dans la pioche correspondante pour compléter le choix disponible pour le joueur suivant.

Récolter



Les villageois récoltent des marchandises à partir de leurs Maisons et Avant-Postes.

Le joueur doit d'abord déplacer un ou plusieurs de ses villageois de la Zone Prêt vers la Zone Repos de son plateau de joueur.

Pour chaque villageois ainsi utilisé, le joueur peut prendre une marchandise de l'une de ses Maisons ou de l'un de ses Avant-Postes. Il peut placer cette marchandise à côté de son argent pour la stocker pour plus tard, la placer sur le coin supérieur gauche de son plateau de jeu pour la vendre ou la placer sur la piste de progression au bas de son plateau de joueur.

Placer des marchandises sur la piste de progression est décrit en page 12. Vendre ou acheter des marchandises est décrit plus loin dans la section « Actions gratuites ».

Entraîner



Un villageois entraîne un nouveau villageois.

Le joueur doit d'abord déplacer un de ses villageois de la Zone Prêt vers la Zone Repos de son plateau de joueur. Ce villageois doit posséder le symbole de la plume.

Le joueur doit alors payer pour entraîner un nouveau villageois du plateau de Réputation. Il choisit un villageois disponible. Il doit payer le coût indiqué à la banque. Le coût est inscrit sous chaque villageois sur le plateau de Réputation.

Le joueur place le nouveau villageois entraîné dans la Zone Repos de son plateau de joueur.

Le joueur ne tire pas de nouveau villageois pour remplacer celui qu'il a pris à côté du plateau de Réputation. (Cela sera fait en fin de manche).

Travailler



Les villageois travaillent pour gagner plus d'argent.

Le joueur doit d'abord déplacer un ou plusieurs de ses villageois de la Zone Prêt vers la Zone Repos de son plateau de joueur.

Pour chaque villageois ainsi utilisé, le joueur gagne 1 pièce d'argent. En plus, le premier joueur de chaque manche qui travaille gagne le jeton Cidre du plateau de Réputation. S'il n'y a plus de jeton Cidre sur le plateau, le joueur ne gagne que l'argent.

Actions gratuites

Les actions gratuites peuvent être réalisées pendant le tour d'un joueur sans utiliser de villageois. Un joueur peut réaliser autant d'actions gratuites qu'il veut **avant** de réaliser une action normale. Il n'est par contre pas possible de faire une action gratuite après une action normale.

Acheter à un autre joueur

Un joueur peut acheter une marchandise, du cidre ou une potion à un autre joueur qui l'a placé(e) pour la vente dans le coin supérieur gauche de son plateau de joueur. Le joueur peut négocier, faire des offres, etc., mais il ne peut payer qu'avec de l'argent et il doit payer au moins 3 pièces. Le vendeur peut refuser l'offre pour n'importe quelle raison. Si le vendeur accepte la vente, l'acheteur lui paye le montant convenu et prend la marchandise, la potion ou le cidre.

Mettre quelque chose à vendre

Un joueur peut placer une de ses marchandises, un cidre ou une potion à vendre sur l'emplacement prévu à cet effet en haut à gauche de son plateau de joueur. Les autres joueurs peuvent tenter de l'acheter à leur tour de jeu.

Un joueur ne peut avoir qu'un seul objet à vendre à la fois.

Renouveler le choix des bâtiments

Si un joueur veut de nouvelles options d'achat de Maisons ou d'Avant-Postes, il peut payer une pièce pour remplacer les 4 cartes disponibles dans une ligne (Maisons ou Avant-Postes). Il prend les 4 cartes Maisons ou Avant-Postes et les place sous la pioche correspondante. Il pioche ensuite les 4 premières cartes de cette pioche et les place faces visibles à la place des autres. Il ne peut réaliser cette action qu'une fois par tour. Il n'est pas possible de renouveler les Maisons-Clé ni les Maisons-Etoile.

Passer

Quand un joueur ne veut plus faire d'actions, il annonce « Je passe ». Il ne pourra plus réaliser d'autres actions ou actions gratuites durant cette manche.

Un joueur qui n'a plus de villageois dans la Zone Prêt de son plateau de joueur au début de son tour doit passer. Il peut réaliser des actions gratuites avant de passer.

Fin de la manche : Quand tous les joueurs ont passé, la manche prend fin. Suivez ces étapes avant de passer à la manche suivante.

Marqueur de manche

Avancez le marqueur de manche d'une salle sur la piste des 7 grottes du plateau de Réputation. Si le marqueur ne peut pas bouger, la partie est terminée. Suivez alors les instructions de la section « Fin de partie » à la page 13.

Cidre

S'il n'y en a pas déjà une, placez une tuile cidre sur l'emplacement Cidre du plateau de Réputation.

Nouveaux villageois

Déplacez tous les villageois restant sur le plateau de Réputation le plus possible vers la gauche de manière à ce que les emplacements les moins chers soient occupés par ces villageois. Piochez de nouveaux villageois dans la pile villageois pour compléter les cases vides.

Villageois au repos

Maintenant, tous les joueurs peuvent rafraîchir les villageois de leur plateau de joueur.

En premier, les joueurs peuvent dépenser des potions ou du cidre. Si un joueur dépense une potion, il peut déplacer un de ses villageois de la Zone Blessé à la Zone Repos. Si un joueur dépense un cidre, il peut déplacer un de ses villageois de la Zone Repos à la Zone Prêt. Un joueur peut utiliser une potion et un cidre sur le même villageois.

Maintenant, chaque joueur peut déplacer un de ses villageois de la Zone Blessé à la Zone Repos OU un de ses villageois de la Zone Repos à la Zone Prêt pour chaque lit qu'il a sur ses cartes Maisons ou Avant-Postes. Un villageois ne peut pas dormir dans 2 lits (le villageois ne peut pas être déplacé de la Zone Blessé à la Zone Prêt en utilisant 2 lits).

Collecter les revenus

Maintenant, tous les joueurs collectent l'argent en fonction de leur niveau de revenu. Les joueurs commencent avec 4 pièces mais leur revenu augmente en fonction du nombre de marchandises différentes sur leur piste de progression du bas de leur plateau de joueur.



Trois Marchandises sur la piste de progression

Un joueur qui a une piste de progression identique à celle de l'exemple gagnera 6 pièces au lieu de 4.

Les joueurs gagnent aussi les revenus de leur Maison ou Avant-Postes qui donnent des revenus supplémentaires.



+ 1 pièce par manche

Renouveler les marchandises sur les bâtiments

Si un joueur possède une Maison ou un Avant-Poste avec le symbole d'une flèche à côté d'une marchandise et qu'il n'y a pas de marchandise sur la carte à ce moment, il place un jeton de la marchandise correspondante dessus.



Passer la carte 1^{er} joueur à gauche

Le premier joueur passe sa carte 1^{er} joueur au joueur situé à sa gauche qui la place devant lui face visible.

Démarrer la manche suivante

Si les 7 manches n'ont pas été jouées, commencez une nouvelle manche.

Autres règles

Piste de progression

La piste de progression d'un joueur est la ligne de ronds en bas de son plateau de joueur. Un joueur peut mettre des marchandises disponibles sur cette piste à tout moment. Il doit placer les marchandises de gauche à droite sans laisser d'emplacement vide. Un fois qu'une marchandise est placée, si le joueur veut placer une autre marchandise du même type, il doit le faire sur le même emplacement (un emplacement peut contenir plusieurs marchandises du même type). Les marchandises peuvent être mises dans n'importe quel ordre.

Dans l'exemple ci-dessous, chaque futur fruit que le joueur voudra placer sur cette piste devra être posé sur le 3^{ème} rond à partir de la gauche (voir la flèche). Si le joueur veut ensuite placer un champignon, il devra le faire sur le rond suivant (le 4^{ème} depuis la gauche).

Il y a deux nombres au-dessus de chaque emplacement. Le nombre de gauche indique combien de points Village chaque marchandise empilée à cet endroit rapportera en fin de partie. Dans l'exemple ci-dessous, si le joueur a 2 marchandises Fruit à la fin de la partie, il gagnera 2 points Village par fruit pour un total de 4 points Village.

Le nombre à droite au-dessus de chaque emplacement indique le revenu actuel du joueur. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur collectera 6 pièces (inscrit au-dessus du fruit) à la fin de chaque manche (il ne collecte pas le nombre de pièces des autres marchandises, seulement celui inscrit au-dessus de la marchandise la plus à droite de la piste).

Quand une marchandise a été placée sur la piste de progression, elle ne peut pas être déplacée.



Villageois spéciaux

Il y a 6 villageois spéciaux dans le jeu de base : La **Femme Liquide**, **Glogo**, le **Chat des Grottes** (en 2 exemplaires) et l'**Homme Métal** (en 2 exemplaires). Au début de la partie, placez ces villageois faces visibles près de la zone de jeu.

Ils ne peuvent être obtenus que par des rencontres spéciales du livre des rencontres. Chacun de ces villageois a des règles spéciales.

La Femme Liquide : La Femme Liquide est troublante. Quand elle rejoint votre village, vous perdez 1 point de Réputation.



Glogo : Glogo est un adepte de la construction. Si vous l'utilisez pour construire, vous payez 1 pièce de moins que normalement.



Le **Chat des Grottes** : Le Chat des Grottes n'aime pas obéir à des ordres. Chaque fois que vous utilisez un Chat des Grottes, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 3 à 6, le chat va réaliser l'action que vous lui demandez. Si vous obtenez 1 ou 2, le chat se déplace dans la Zone Repos sans réaliser l'action que vous lui avez assignée. Si le chat ne réalise pas la tâche que vous lui avez assignée, vous ne perdez pas votre action ce tour. Vous pouvez utiliser un autre villageois pour faire une action.



L'**Homme Métal** : L'Homme Métal utilise son propre lit chaque jour. Il n'utilise pas les lits de vos bâtiments. Il ne peut pas utiliser de Cidre ou de Potion.



Réputation

La piste de Réputation mesure à quel niveau le village d'un joueur est connu et estimé. Tous les joueurs débutent au niveau du symbole de la torche sur la piste. Si un joueur gagne de la Réputation, il bouge son cube vers le bas de la piste, vers le bas de la grotte. Si un joueur perd de la réputation, il déplace son cube vers le haut de la piste, vers la surface.

Les joueurs qui possèdent la Réputation la plus haute gagneront des points Village en fin de partie.

Les points de Réputation sont gagnés ou perdus en fonction du résultat de choix faits durant les actions d'exploration.

Fin de la partie

Après 7 manches, la partie est terminée et les joueurs comptent leurs points Village. Les joueurs gagnent des points Village de différentes manières :

La piste de progression

Les joueurs comptent les points gagnés pour chaque marchandise qui se trouve sur la piste de progression. Le nombre de points pour chaque marchandise est indiqué juste au-dessus du rond où elle se trouve sur le plateau de joueur. Dans l'exemple ci-dessous, si un joueur a 4 fruits sur le troisième rond, il va obtenir 2 points Village pour chacun d'eux, soit un total de 8 points Village et s'il a une corde et un poisson sur les deux premiers ronds, il va obtenir 1 point Village pour chacun d'eux.



Les constructions

Chaque bâtiment vaut 1 point Village. Ceci inclut les Maisons, les Maisons-Clé, les Maisons-Étoile et les Poste-Avancés, y compris la Maison de départ. Cela n'inclut pas les cartes Grotte que possède un joueur.

La Réputation

À la fin de la partie, le joueur qui totalise le plus de Réputation gagne 5 points Village supplémentaires. Le joueur en deuxième position gagne 3 points Village supplémentaires et le joueur en troisième position gagne 2 points Village supplémentaires. Dans une partie à deux joueurs, seul le joueur qui a la plus grande réputation gagne un bonus de 3 points Village (c'est pour ça qu'il y a un personnage avec le nombre 2 dessiné à côté du trois sur le plateau de Réputation). Si des joueurs sont à égalité sur la piste de réputation, additionnez les récompenses appropriées et divisez le total par le nombre de joueurs à égalité (arrondi aux supérieurs) et donnez à chacun d'eux le même nombre de points. *Exemple : Tom et Sarah sont à égalité sur la piste de Réputation à la première place. Ils additionnent 5 + 3 points Village (les points de la première et de la deuxième place), divisent par 2 et chaque joueur reçoit quatre points Village.*

Les joueurs gagnent et perdent aussi les points Village indiqués dans les petites cases à côté de leur position sur la piste. *Par exemple, si un joueur termine la partie avec son cube sur la case la plus haute de la piste, près de la surface, il va perdre 2 points Village.*

Les cartes bonus

Certains bâtiments donnent des bonus de points Village. Dans de nombreux cas, les points sont simplement notés au bas de la carte. La carte ci-dessous donne aux joueurs un bonus de 2 points village.



Certaines cartes donnent des bonus en cas de possession d'objets spécifiques. La carte ci-dessous à gauche donne aux joueurs un bonus de 4 points Village plus 2 points Village pour chaque potion et chaque minerai qu'il possède (pour rapporter des points, les marchandises doivent être sur la piste de progression ou dans la réserve personnelle d'un joueur et pas sur un bâtiment). La carte ci-dessous à droite donne aux joueurs un bonus de 3 points plus 2 points pour chaque Maison/Maison-Clé/Maison-Étoile qu'il possède.

Rappelez-vous : chaque Maison ou Poste-Avancé donne déjà un point Village parce que ce sont des bâtiments.



Comparer le total

Les joueurs comparent leur total de points Village. Le joueur qui a le plus de points Village est le vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'argent gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de villageois gagne. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de bâtiments gagne. 13

Symboles



Champignon



Poisson



Fruit



Corde



Poterie



Papier



Minerai



Améthyste

Marchandises communes

Marchandises inhabituelles

Marchandises rares



Point Village : le joueur avec le plus de points Village à la fin de la partie est le vainqueur. Une carte avec ce symbole donnera trois points Village supplémentaires.



Argent : l'argent est utilisé pour acheter des bâtiments et entraîner les nouveaux villageois. Il peut aussi être utilisé lors de certaines rencontres.



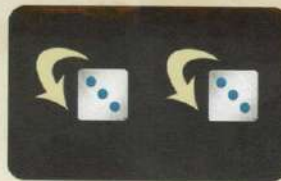
Lits : pour chaque symbole lit sur une carte qu'un joueur possède, il peut déplacer un villageois de la « Zone Blessé » vers la « Zone Repos » OU de la « Zone Repos » vers la « Zone Prêt » sur son plateau de joueur.



Entraînement vers Prêt : si un joueur possède une carte avec ce symbole, il peut placer les nouveaux villageois entraînés directement dans la « Zone Prêt » à la place de la « Zone Repos ».



Gagner des pièces en construisant : si un joueur possède une carte avec ce symbole, il gagne 1 pièce après chaque achat d'une carte Bâtiment. Il doit payer le montant complet pour construire avant de recevoir cette pièce bonus. Le joueur ne reçoit pas 1 pièce bonus lorsqu'il construit cette carte (que pour les autres bâtiments).



Relancer : ce symbole permet aux joueurs de relancer les dés lorsqu'il réalise une action d'exploration. Il doit toujours utiliser le résultat du nouveau jet. (Dans l'exemple de l'illustration, parce qu'il y a 2 symboles « relancer », le joueur peut relancer 2 fois les dés lors d'une rencontre).



Gagner une pièce en explorant : si un joueur possède une carte avec ce symbole, il gagne 1 pièce après chaque rencontre achevée avec succès.



Cidre/potion comme argent : une carte avec ce symbole permet aux joueurs de dépenser du cidre ou des potions comme si c'était de l'argent.

Note : l'ordre des marchandises du haut vers le bas indique leur fréquence d'apparition dans le jeu. Les champignons sont les plus communs et les plus faciles à obtenir.



Explorer : Ces symboles représentent les compétences d'un villageois dans l'exploration. Pour le symbole de gauche, un lancer de 1 ou plus octroie 1 lanterne. Pour le symbole de droite, un lancer de 4 ou plus octroie 2 lanternes.



Marteau : Un villageois qui possède ce symbole peut réaliser l'action construire.



Plume : Un villageois qui possède ce symbole peut réaliser l'action entraîner.



Marteau/Plume plus : Un villageois qui possède l'un de ces symboles peut réaliser l'action construire/entraîner, en payant 1 pièce de moins quand il le fait.



Chat des Grottes : Ce symbole appartient au Chat des Grottes. Il signifie que chaque fois qu'un joueur assigne le Chat à faire une action, il doit lancer un dé. Si le résultat est de 1 ou 2, le chat ne réalise pas l'action et il est placé directement dans la « Zone Repos ».



Mauvaise Réputation : Un villageois qui possède ce symbole fait perdre aux joueurs 1 point de Réputation quand le villageois est engagé.



Homme Métal : Ces symboles appartiennent à l'Homme Métal. Ils indiquent que ce villageois a son propre lit et qu'il ne peut utiliser ni cidre, ni potion.



Gain de Réputation : Quand un joueur achète une carte avec ce symbole, il gagne immédiatement 1 point de Réputation (seulement une fois).



Points Village pour les villageois : ce symbole fait gagner 2 points Village pour chaque villageois que le joueur possède.



Marchandises (sur une carte) : Quand un joueur achète une carte avec ce symbole, il place immédiatement sur celle-ci 2 marchandises du type spécifié. Ces marchandises peuvent être récoltées de la carte. La carte ne fournira jamais de marchandises supplémentaires.



Réapprovisionnement de marchandises (sur une carte) Quand un joueur achète une carte avec ce symbole, il place sur celle-ci une marchandise du type spécifié.

Cette marchandise peut être récoltée de la carte. À la fin de la manche, si la carte n'a plus de marchandises dessus, le joueur peut y remettre une marchandise du type spécifié.



Revenus pour (marchandises) : Cette carte accorde 1 pièce pour chaque améthyste et 1 pièce pour chaque minéral que le joueur possède sur sa piste de progression.



Potions (sur une carte) : Quand un joueur achète une carte avec ce symbole, il gagne immédiatement une potion.



Revenu de potion (sur une carte) : A la fin de chaque manche, le joueur reçoit une potion.



Revenu (sur une carte) : si un joueur possède une carte avec ce symbole, il reçoit 1 pièce supplémentaire à la fin de chaque manche.



Points Village pour des objets : Si un joueur possède une carte avec ce symbole, il gagne un bonus de points Village pour chaque objet spécifié en sa possession (marchandises/etc.).

Dans ce cas, le joueur gagnera 2 points Village par potion et 2 points Village par minéral en sa possession à la fin de la partie.



Points Village pour des grottes vides : Ce symbole octroie 1 point village par carte Grotte vide (sans Avant-Poste) que le joueur possède.

Index

Actions	6-9
Piste de progression	12, 13
Lit	10, 14
Construire	8
Acheter un à autre joueur	9
Cidre	10
Fin d'une manche	10-11
Explorez	6-8
Actions gratuites	9-10
Fin de la partie	13
Récolter	9
Revenu	7, 10-11
Travailler	9
Passer	10
Potion	10, 15
Renouveler le choix des bâtiments	10
Réputation	12, 13
Vendre	9
Villageois spéciaux	12, 15
Entraîner	9
Symboles	14-15
Villageois	6, 9, 10, 15

Manche

1. Actions des joueurs

Explorez (lire une rencontre et gagner une carte grotte).

Récolter (prendre une/des marchandise(s) de vos cartes).

Construire (acheter une Maison ou un Avant-Poste disponible).

Entraîner (gagner un nouveau villageois).

Travailler (gagner une pièce par villageois dépensé).

Actions gratuites

Acheter à un joueur

Mettre quelque chose à vendre

Renouveler le choix des bâtiments

Passer

2. Fin de la manche

Déplacement du marqueur de manche

Réassort du cidre

Ajout de nouveaux villageois

Transfert des autres villageois (Blessé => Repos => Prêt)

Collecte des revenus

Renouvellement des marchandises sur les bâtiments

Transmission de la carte 1^{er} joueur à gauche



**Repos à Prêt
(dépenser)**



**Blessé à Repos
(dépenser)**



**Repos à Prêt
OU
Blessé à Repos**

Credits

Game Design: Ryan Laukat

Illustration: Ryan Laukat

Development and Editing: Malorie Laukat

Writing: Ryan Laukat, Alf Seegert, Malorie Laukat

Playtesters: Malorie Laukat, Brandon Laukat, Rachel Green, Matt Green, Alf Seegert, Benson J. Whitney, Ryan Butcher AKA Thinkbomb, Michael Mindes AKA Awesomeness, Jeremy Tritchler, Shawn Tritchler, Michael Brown, Alison Brown, Mike Risley, Barbara Allen, Matt Allen. Thank you to everyone who contributed to the development of this game.

Special thanks to all the Kickstarter backers that made this game possible!

ABOVE AND BELOW



Rule Book

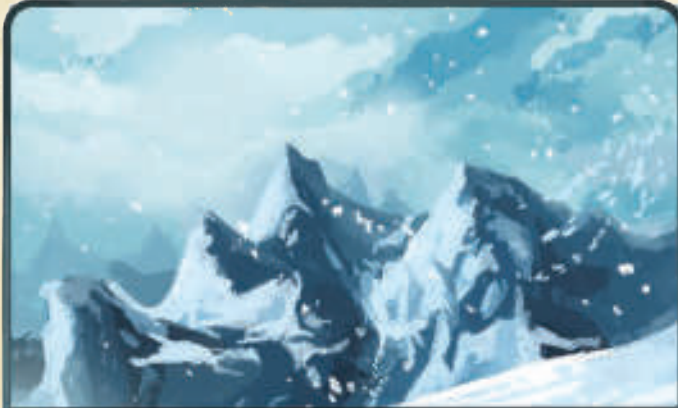
Your last village was ransacked by barbarians. You barely had time to pick up the baby and your favorite fishing pole before they started the burning and pillaging.



You ran from that place in the dark of night.



And wandered over a cruel desert....



Braving frozen peaks and crossing a rough sea filled with sharks.



But as soon as you had the first hut built, you discovered a vast network of caverns underground...

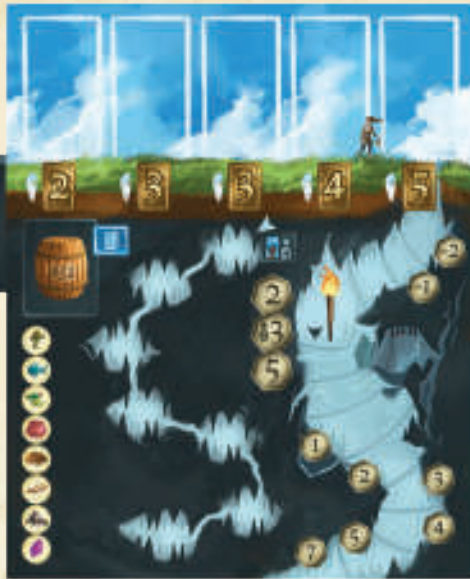
...brimming with shiny treasures, rare resources, and endless adventure!



Then you found it! The perfect place to make your new home.

Now, you're organizing expeditions and building your village above and below...

1 Reputation Board



25 House Cards



4 Starting House Cards

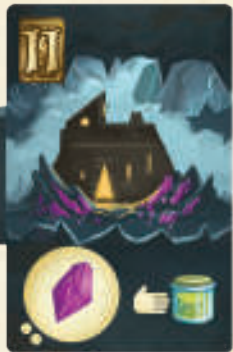


81 Goods Tokens

(12 fruit/fish/mushroom, 10 pots/rope/paper, 8 ore, 7 amethyst)



24 Outpost Cards



7 Dice



10 Cider Tokens



1 Round Marker



9 Key House Cards (Notice the Key Symbol)



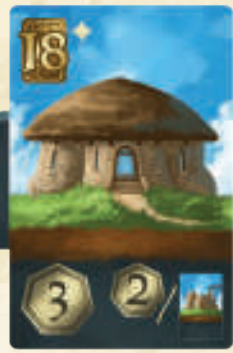
4 Cubes (in 4 colors)



20 Potion Tokens



6 Star House Cards (Notice the Star Symbol)



1 First-Player Card



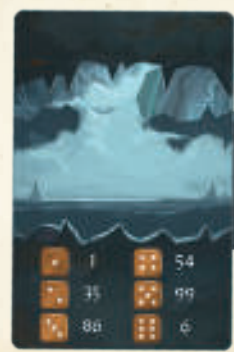
Coins (36 ones, 6 fives, 8 tens)



4 Player Boards



25 Cave Cards



1 Encounter Book (not pictured)

12 Starting Villagers
18 Villagers
6 Special Villagers



Setting up the Game

1. Give each player a player board, seven coins, 1 starting house card, and 1 of each type of starting villager (3 villagers total for each player). The starting villagers have a house on the back of the token. The 3 villagers should have the symbols depicted at “1A” (opposite page), and start in the large grass area furthest to the left on the player board--the “ready area”.

If playing with four players, place the two starting villagers that do not have a hammer symbol in the grass area with a moon symbol--the “exhausted area”. (In the first round of play, each player will only be able to use one villager. The two villagers that start in the exhausted area will move to the “ready area” at the end of round one. The symbol pictured below can be found on the reputation board next to the round track and is meant to remind you of this rule.)



2. Place the 6 star house cards face up on the table in a row. Shuffle the 9 key house cards and draw 4 at random, placing them in a row, face up, below the star house cards. The remaining key house cards are placed in the box and are not used for this game.

3. Put the reputation board in the center of the table. Put any unused starting villagers in the box. Place the special villagers aside (special villagers have a cave on the back of the token). Place the remaining villagers face down in a pile and draw five, putting them along the top of the reputation board in a row.

4. Place the round marker on the top chamber in the string of seven caves on the reputation board.

5. Place the coin tokens, goods tokens, cider tokens, and potion tokens near the side. This is the supply. Place one cider token on the reputation board in the area with a cider symbol.

6. Shuffle the cave cards and place them in a pile face up next to the reputation board.

7. Give each player a wooden cube that matches the color of the banner in the top left corner of their player board. Each player places this cube on the torch space on the reputation board.

8. Decide who will be the first player. Turn order is in clockwise direction. Give the first player the first-player card.

If playing with two players, give the second player one extra coin.

If playing with three players, give the second and third players one extra coin.

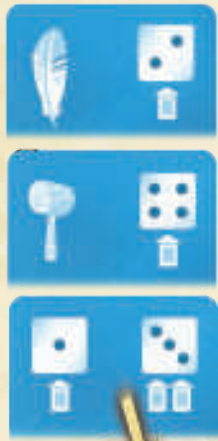
If playing with four players, give the fourth player one extra coin.

9. Shuffle the house cards and the outpost cards and place them in two piles face down underneath the reputation board. Draw the top four cards of each deck and place them face up in a row next to their respective decks.

10. Place the encounter book and dice near the play area.

**For examples and videos of how this game is played, visit:
www.redravengames.com/aboveandbelow**

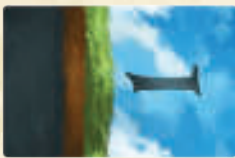
1A



1.



8.



6.



9.



2.



3.



4.



5.



7.

Playing the Game

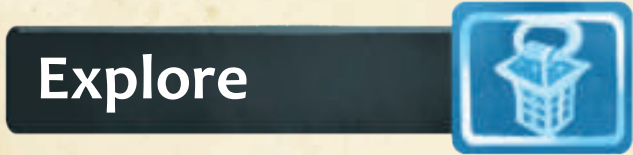
Above and Below is played in rounds.

Each round, players take turns assigning their villagers to take actions. When a player wishes to take no more actions in the round, he states that he wishes to pass. When all players have passed, the round ends (this means that some players will sometimes have more turns than others).

After seven rounds, the game is over.

Perform the following steps each round.

1. Player Actions: Starting with the first player (the player with the first-player card) and continuing in clockwise order, each player may take one action per turn until all players have passed. The available actions are:



Villagers explore the cavern in an attempt to find a place for an underground outpost.

First, the player draws a cave card from the top of the cave card deck and places it to the left of his player board (near the rocks in the corner). He then slides two or more villagers from the ready area on his player board to the card (there is no limit to the amount of villagers he may send exploring, but he must send at least two).

He then rolls a die and compares it to the grid of numbers on the lower half of the new cave card-- the resulting number indicates which paragraph should be read to him from the encounter book. The player to his left turns to the indicated paragraph in the encounter book and reads it to him. The reader reads the entire paragraph, including any choices below the description (in **BOLD CAPS**) AND the associated explore numbers. The only thing the reader does not read aloud are the possible rewards after each explore number (in parentheses).

An encounter paragraph might look like this:

You descend a deep chasm until you reach a wide, dark chamber. Rancid, cloudy water covers the cave floor, and soon you see glowing red eyes in all directions. You raise your lantern and realize that you're surrounded by giant rats, their brown, oily coats slick and wet. They close in, ready to make your party their next meal. Do you try to run and hide from the rats, or do you stand and fight?

RUN AND HIDE: Explore 3 (coin), Explore 4 (mushroom)

STAND AND FIGHT: Explore 7 (five coins, ore)

After reading the description, the reader reads the two available choices like this: "Run and hide-- explore 3 or 4. Stand and fight-- explore 7."

The active player then selects one of the available choices (for example: "run and hide"). He must state aloud his choice. The active player must then attempt to meet or exceed at least one of the explore numbers following that choice.

The active player rolls one die for each villager that was sent into the cavern (on the cave card). **He must indicate for which villager he is rolling each time he rolls.** Once rolled, he places the die on the villager. The amount of lanterns gained by the villager depends on the roll, as described below:



This villager could give either 1 or 2 lanterns (not 3).

After all dice have been rolled, the player adds the total number of lanterns from his villagers. If the total is equal to or greater than one of the explore numbers associated with his choice, he succeeds. If he does not have a sufficient number of lanterns, or he wants more lanterns to reach a higher explore number, he may then choose to **Exert** one or more of the villagers from the cave card to gain extra lanterns.

Place Goods that you want to sell here.

Player Color

Explore Action (you need at least 2 villagers)

Harvest Action

Build Action (you need a villager with a hammer)

Train Action (you need a villager with a quill)

Labor Action



Starting Income (increases when you place goods in the advancement track)

Village points you gain for each good in this slot. The coin symbol on the right is your current income.

Ready Area

Exhausted Area

Injured Area

To **Exert** a villager, the player removes the villager from the cave card and places him or her in the injured area on his player board. Each exerted villager gives the player one extra lantern.

If the final total of lanterns meets or exceeds one of the explore numbers associated with the player's choice, he succeeds and gains the rewards from the highest-reached explore number.

For example, if the player chose "run and hide" from the explore paragraph on page six, and he rolled a total of 5 lanterns, he would gain the reward from "Explore 4": a mushroom.

After the player gains the reward, he moves any villagers remaining on the cave card to the exhausted area on his player board. He places the cave card to the right of his player board, underneath his row of houses, in the same row as other cave cards and outposts he already owns.

If the player does not have enough lanterns to meet or exceed at least one of the explore numbers associated with his choice, he fails and does not gain the cave card or any rewards. He moves any villagers remaining on the cave card to the exhausted area of his player board and puts the cave card at the bottom of the cave card deck. Some paragraphs have failure descriptions, which must be read if a player fails a specific choice. If the failure description includes a penalty, this is applied to the player.

NOTE: For more details on reading encounters, see the first page of the encounter book.

Build



A villager builds a house, a star house, a key house, or an outpost.

First, the player slides one of his villagers from the ready area of his player board to the exhausted area of his player board. The villager must have a hammer symbol.

The player may then choose to purchase one of the available house cards, star house cards, key house cards, or outpost cards. He must pay an amount of coins to the supply equal to the cost of the card.

Card Cost



If a player wants to purchase an outpost, he must have an open, available cave card (that he gained from a previous explore action). He places the new outpost on top of the available cave card.

Houses, key houses, and star houses are placed in a row next to the starting house.

Outposts are placed in a row underneath the row of houses.



Houses, key houses, star houses, and outposts give the player a special ability, increased income, and/or other benefits. These are described in the "Symbols" section on pages 14-15.

After the player has finished placing his new card, if he built a house or outpost, he then must draw a new card so that there are four available choices for the next player.

Harvest



Villagers harvest goods from houses or outposts.

First, the player slides one or more of his villagers from the ready area of his player board to the exhausted area of his player board.

For each villager the player exhausts, he may take one goods token from one of his houses or outposts. He places that good next to his coins and may either keep it there for later, place it for sale in the top left corner of his player board, or place it in his advancement track.

Placing goods in the advancement track is described further on page 12. Selling and buying goods is described later in the "Free Actions" section.

Train



A villager trains a new villager.

First, the player slides one of his villagers from the ready area of his player board to the exhausted area of his player board. The villager must have a quill symbol.

The player may then pay to train a new villager from the reputation board. He may select any of the available villagers. He must pay the cost in coins to the supply. The cost is listed on the reputation board below each villager.

The player places the newly-trained villager in the exhausted area of his player board.

The player does not draw a new villager for the reputation board. (This will be done at the end of the round.)

Labor



Villagers labor to gain more coins.

First, the player slides one or more of his villagers from the ready area of his player board to the exhausted area of his player board.

For each villager the player exhausts, he gains one coin. Additionally, the first player to labor each round gains the cider token on the reputation board. If there is no cider on the reputation board, the player only gains coins.

Free Actions

Free actions can be performed on a player's turn without exhausting villagers. A player may perform as many free actions as he likes *before* he performs a normal action. After he performs a normal action, he may not perform any free actions.

Buy From a Player

A player may purchase from another player any good, cider, or potion that has been placed for sale in the top left corner of the seller's player board. The player may bargain, make offers, etc, but may only pay in coins, and he must pay at least 3 coins. The seller may refuse the offer for any reason. If the seller agrees to sell the good, potion, or cider, the player pays him the agreed upon amount of coins and takes the good.

Put Something for Sale

A player may place one of his goods, a cider, or a potion for sale by placing it in the circle at the top left corner of his player board. Other players may attempt to purchase it on their turns.

A player may remove the good that is for sale, or replace it with something else, only on his turn.

A player may only have one good for sale at a time.

Refresh Building Row

If a player wants new options of houses or outposts to purchase, he may pay one coin to replace all four available cards in one of the rows. He takes the four current houses or outposts in the row and places them at the bottom of the deck, then draws four new cards from the top of the deck and places them face up in the row. **He may do this only once per turn. It is not possible to refresh the key houses or star houses.**

Pass

When a player is done taking actions, he declares "I pass". He may not take any more actions or free actions in this round.

A player that does not have any villagers in the ready area of his player board at the start of his turn must choose to pass. He may take free actions before he passes.

2. End the Round: When all players have passed, the round ends. Follow these steps before the next round starts:

Round Marker

Slide the round marker one chamber down the string of seven caves on the reputation board. If the round marker cannot move, the game is over. Follow the instructions in the section titled "Game End" on page 13.

Cider

Place a cider on the cider icon on the reputation board if it does not already have one.

New Villagers

Slide any remaining villagers on the reputation board to the left so that they occupy the lower cost slots and fill any open slots to their right by drawing new villagers from the villager pile.

Rest Villagers

Now all players may refresh the villagers on their player boards.

First, players may spend any potions or ciders. If a player spends a potion, he may move one villager from the injured area to the exhausted area. If a player spends a cider, he may move one villager from the exhausted area to the ready area. A player may use both a potion and cider on the same villager.

Now, players may move one villager from injured to exhausted, *or* from exhausted to ready for each bed he has on his house and outpost cards. A villager cannot sleep in two beds (the villager wouldn't be able to move from injured to ready by using two beds).

Collect Income

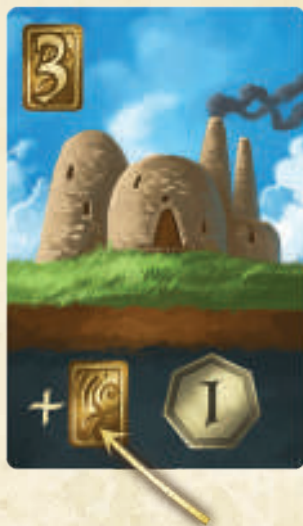
Now all players collect coins based on their income level. Players start at 4 income, but their income level increases depending on the number of different goods in their advancement track at the bottom of their player board.



Three Goods on the Advancement Track

A player with an advancement track as depicted above would gain 6 income instead of 4.

Players also collect income from any house or outpost cards that give extra income.



+1 Income per round

Refresh Goods on Buildings

If any player owns a house or outpost with an arrow next to a good, and there is currently not a good on the card, place one of the appropriate goods there.



Pass First-Player card to the Left

The first player passes the first-player card to the player on his left, who places it face up in front of him.

Start the Next Round

If seven rounds have not passed, begin the next round.

Other Rules

Advancement Track

A player's advancement track is the row of circles along the bottom of his player board. A player may place available goods on this track at any time. He must place goods from left to right, not leaving any empty slots. Once a good has been placed, if the player wishes to place another good of the same type, it must go on the same slot (slots can contain multiple goods of the same type). Goods can be placed in any order.

In the example below, any future fruit goods that the player chooses to place in the advancement track would have to be stacked on the third slot from the left. If the player wanted to place a mushroom good next, he would have to place it in the fourth slot from the left.

There are two numbers at the top of each goods slot. The left number indicates how many village points each good in that pile is worth at the end of the game. In the example below, if a player had two fruit goods at the end of the game, each of those goods would be worth 2 village points (for a total of 4 village points).

The right number above each slot is an indication of the player's current income. In the example below, the player would collect 6 coins (listed above fruit), at the end of each round (*he would not also collect the coins listed above any of the other goods-- only the good furthest to the right*).

Once a good has been placed in the advancement track, it cannot be removed.



Special Villagers

There are six special villagers in the base game. They are the Liquid Woman, Glogo, Cave Cat (two of these), and Metal Man (two of these) villagers. At the start of the game, place these villagers face up near the play area. They can only be obtained through specific encounters in the encounter book. Each of these villagers has special rules.

12

Liquid Woman: The liquid woman is unsettling. When she joins your village, you lose one reputation.



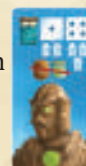
Glogo: The glogo is adept at building. If you use him to build, pay one fewer coin than normal.



Cave Cat: The cave cat doesn't like to obey orders. Each time you use the cat you must roll a die. If you roll a 3-6, the cat will perform the task you assign it. If you roll a 1-2, the cat moves to the exhausted area without performing any task. If the cave cat does not perform the task, you do not lose your action this turn. You may exhaust another villager to perform an action.



Metal Man: The metal man uses his own bed each day. He does not use beds on your buildings. He cannot use cider or potions.



Reputation

The reputation track is a measure of how well-known and esteemed a player's village is. All players start on the torch symbol on the track. If a player gains reputation, he moves his cube down the track, toward the bottom of the cave. If a player loses reputation, he moves his cube up the track, toward the surface.

Players with higher reputation will earn more village points at the end of the game.

Reputation is gained or lost as a result of choices made during the Explore action.

Game End

After seven rounds have passed, the game ends and players count up village points. Players gain village points for the following:

Advancement Track

Players count up village points for each good on the advancement track. The amount each good is worth is indicated just above the slot on the board. In the example below, if a player had four fruit on the third slot, he would gain 2 village points each for a total of 8 village points. If he had one rope and one fish, he would gain 1 village point each.



Buildings

Each building is worth 1 village point. This includes houses, key houses, star houses, and outposts. This does not include empty cave cards a player owns. This does include a player's starting house.

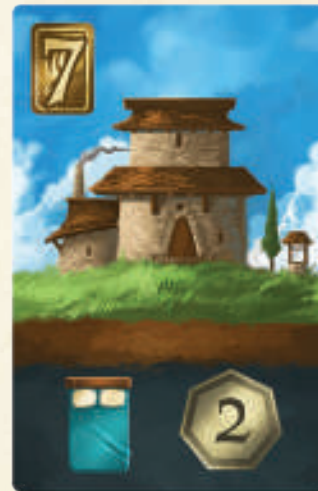
Reputation

At the end of the game, the player with the most reputation gains 5 extra village points. The player with the second-most reputation gains 3 extra village points. The player with the third-most reputation gains 2 extra village points. If playing with two players, only the player with the most reputation gets the bonus: he gains 3 points (this is why there is a person symbol with the number "2" in this village point symbol). If players are tied for reputation, add the two appropriate reputation rewards together and divide by 2 (rounding up), giving each player an equal number of points. *Example: Tom and Sarah are tied for most reputation. They add 5+3 village points (because they are "1st" and "2nd" place), divide by 2, and each player gets 4 village points.*

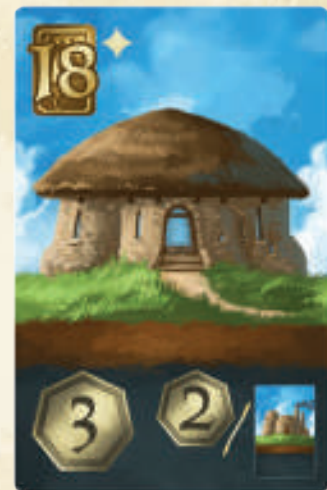
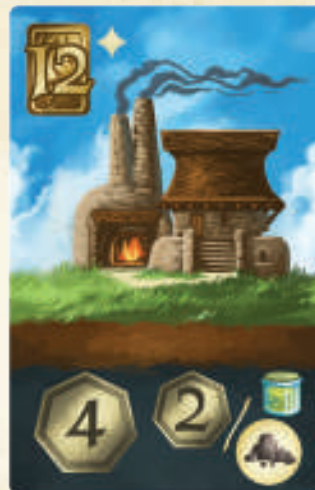
Players also gain or lose village points indicated by a smaller village point symbol next to their position on the track. *For example, if a player ended the game with his cube on the highest space on the track, near the surface, he would lose 2 village points.*

Card Bonuses

Some buildings give bonus village points. In many cases, the points are simply listed at the bottom of the card. The card below would give the player 2 bonus village points.



Some cards give bonus village points for owning specific items. The card below on the left gives a player 4 bonus village points, plus 2 bonus village points for each potion and each ore he owns (to give points, goods must be in the advancement track or in the player's supply--not on a building). The card below on the right gives a player 3 bonus village points, plus 2 points for each house/key house/star house he owns. *Remember: each house or outpost also gives 1 additional village point because it is a building.*



Compare Total

Players compare their total village points. The player with the most village points is the winner! *If tied, the player with the most coins wins the tie. If still tied, the player with the most villagers wins the tie. If still tied, the player with the most buildings wins the tie.*

Symbols



Mushroom



Fish



Fruit



Rope



Clay Pot



Paper



Ore



Amethyst

COMMON GOODS

UNCOMMON GOODS

RARE GOODS



Village Points: The player with the most village points at the end of the game is the winner. A card with this symbol would give 3 extra village points.



Coins: Coins are used to purchase buildings and train new villagers. They can also be used in some encounters



Beds: For each bed symbol on a card a player owns, he may move one villager from "injured" to "exhausted" OR "exhausted" to "ready" on his player board.



Train to Ready: If a player owns a card with this symbol, he may place newly-trained villagers in the "ready" area instead of the "exhausted" area.



Gain a Coin When Building:

If a player owns a card with this symbol, he gains 1 coin after he purchases a building card. He must pay the full amount for the building before collecting the bonus coin. A player does not collect a coin when he builds this card (only other cards).



Reroll: These symbols allow a player to reroll when performing an explore action. He must always keep the rerolled number. (In this case, because there are 2 symbols, the player could reroll twice per encounter).



Gain a Coin when Exploring:

If a player owns a card with this symbol, he gains 1 coin after completing a successful encounter.



Cider/Potions as Coins: A card with one of these symbols allows the player to spend ciders or potions as if they were coins.

NOTE: The order of goods from top to bottom indicates how often they appear in the game, with mushrooms being the most common and easiest to obtain.



Explore: These symbols represent how adept a villager is at exploring. For the left symbol, a roll of 1 or higher would give one lantern. For the right symbol, a roll of 4 or higher would give two lanterns.



Hammer: A villager with this symbol can complete the Build action.



Quill: A villager with this symbol can complete the Train action.



Hammer/Quill Plus: A villager with one of these symbols can complete a Build/Train action, and he pays one fewer coin when doing so.



Cave Cat: This symbol belongs to the cave cat. It means that each time a player assigns the cave cat to do an action, he must roll a die. On a roll of 1-2, the cat does not complete the action and is placed directly in the "exhausted" area.



Bad Reputation: A villager with this symbol causes the player to lose one reputation when the villager is gained.



Metal Man: These symbols belong to the Metal Man villager. They represent that this villager has his own bed, and that neither cider nor potions can be used on him.



Gain Reputation: When a player buys a card with this symbol, he immediately gains 1 reputation (only once).



Village Points for Villagers: This symbol gives 2 village points per villager the player owns.



Goods (on card): When a player buys a card with this symbol, he immediately places 2 goods of the specified type on it. The goods can be harvested from the card. The card never makes additional goods.



Replenishing Goods (on card): When a player buys a card with this symbol, he immediately places 1 good of the specified type on it. The good can be harvested from the card. At the end of the round, if the card does not have a good on it, the player places 1 of the specified good on it.



Income for (Goods): This card grants one income for each amethyst and one income for each ore the player has in his advancement track.



Potion (on card): When a player purchases a card with this symbol, he immediately gains 1 potion.



Potion Income (on card): At the end of each round, the player collects one potion.



Income (on card): If a player owns a card with this symbol, he collects 1 extra coin at the end of each round.



Village Points for Things: If a player owns a card with this symbol, he gains bonus village points for owning specified goods/etc. In this case, the player would gain 2 village points per potion and 2 village points per ore he owned at the end of the game.



Village Points for Empty Caves: This symbol gives 1 village point per empty cave card (with no outpost) that the player owns.

Index

Actions	6-9
Advancement Track	12, 13
Bed	10, 14
Build	8
Buy from a Player	9
Cider	10
End of the Round	10-11
Explore	6-8
Free Actions	9-10
Game End	13
Harvest	9
Income	7, 10-11
Labor	9
Pass	10
Potion	10, 15
Refresh a Building Row	10
Reputation	12, 13
Sell	9
Special Villager	12, 15
Train	9
Symbols	14-15
Villager	6, 9, 10, 15



Exhausted to Ready
(spend)



Injured to Exhausted
(spend)



Exhausted to Ready
OR
Injured to Exhausted

Credits

Game Design: Ryan Laukat

Illustration: Ryan Laukat

Development and Editing: Malorie Laukat

Writing: Ryan Laukat, Alf Seegert, Malorie Laukat

Playtesters: Malorie Laukat, Brandon Laukat, Rachel Green, Matt Green, Alf Seegert, Benson J. Whitney, Ryan Butcher AKA Thinkbomb, Michael Mindes AKA Awesomeness, Jeremy Tritchler, Shawn Tritchler, Michael Brown, Alison Brown, Mike Risley, Barbara Allen, Matt Allen. Thank you to everyone who contributed to the development of this game.

Special thanks to all the Kickstarter backers that made this game possible!

Round

1. Player Actions

Explore (Read an encounter, gain a cave card.)

Harvest (Pick up good[s] from your cards.)

Build (Buy any available house or outpost.)

Train (Gain a new villager.)

Labor (Gain one coin per villager sent.)

Free Actions

Buy From a Player

Put Something For Sale

Refresh a Building Row (Pay a coin.)

Pass

2. End the Round

Round Marker

New Cider

New Villagers

Rest Villagers

Collect Income

Refresh Goods on Buildings

Pass 1st-Player Card to the Left