

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



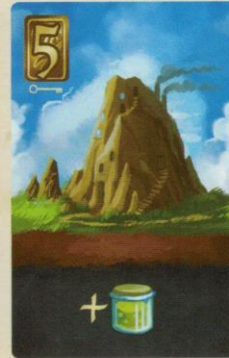
20 jetons Potion



4 cubes
(de 4 couleurs)



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



1 carte 1er joueur



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



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



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 ?

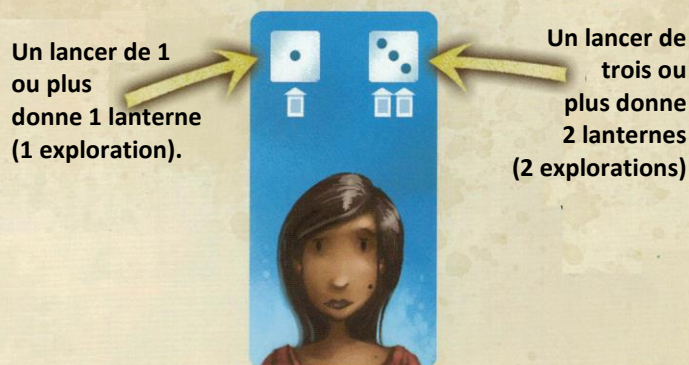
FUIR ET SE CACHER : explorations 3 (1 pièce), explorations 4 (1 champignon)

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

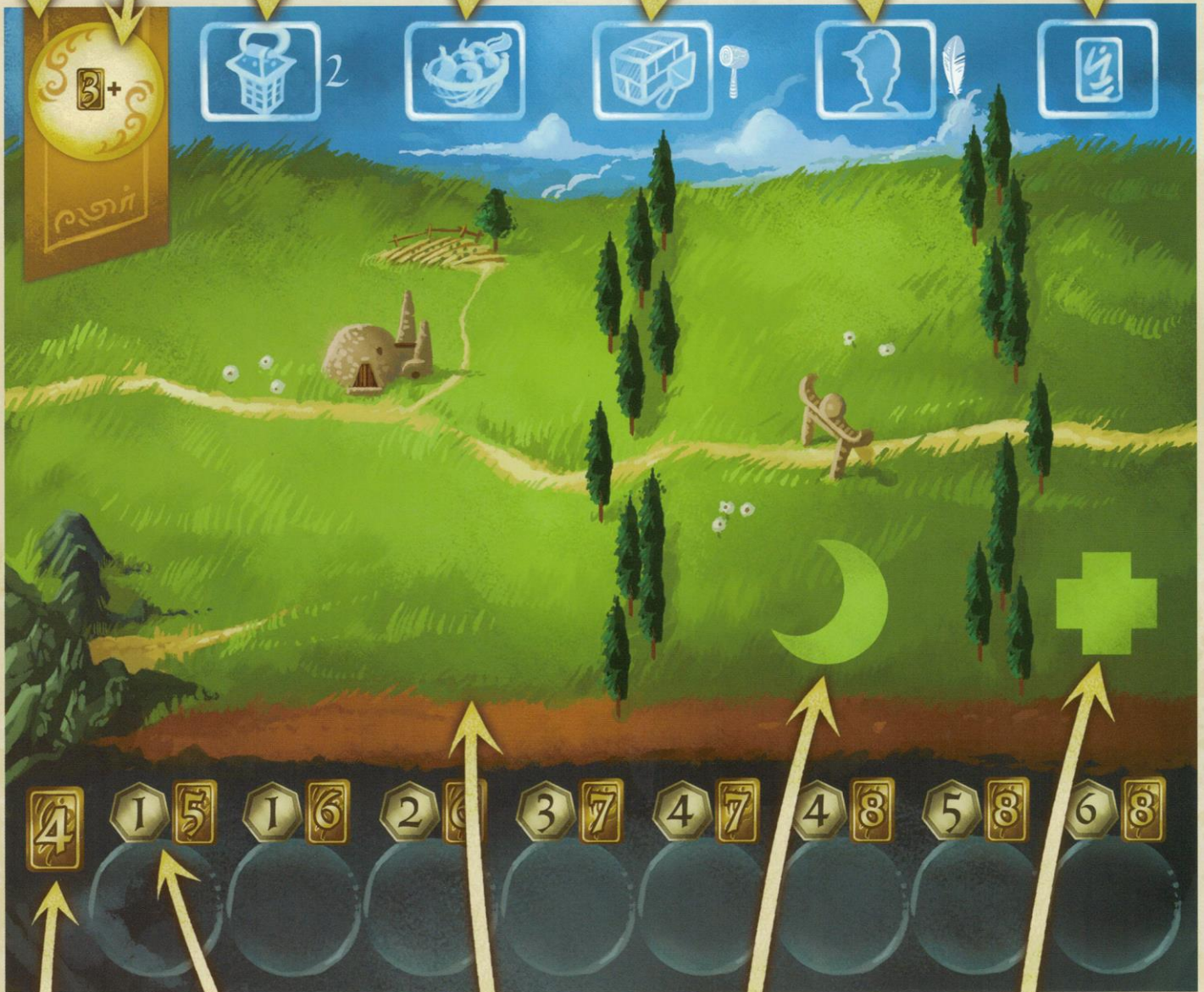
Action exploration
(vous avez besoin d'au moins 2 villageois)

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

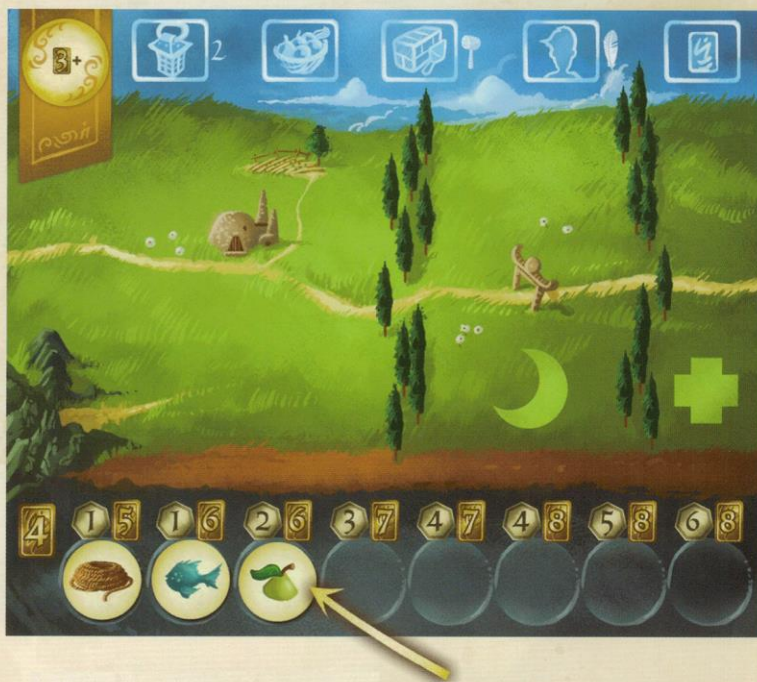
Maintenant, tous les joueurs peuvent rafraîchir les villageois de leur plateau de joueur.

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

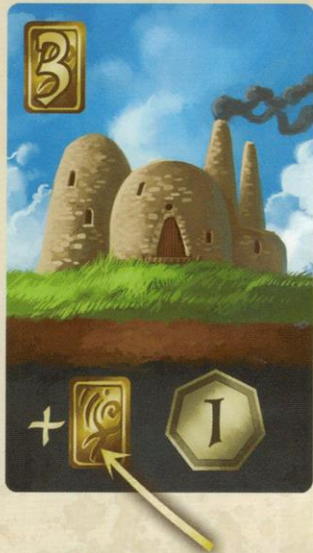
Maintenant, tous les joueurs collectent l'argent en fonction de leur niveau de revenu. Les joueurs commencent avec 4 pièces mais leur revenu augmente en fonction du nombre de marchandises différentes sur leur piste de progression du bas de leur plateau de joueur.



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.

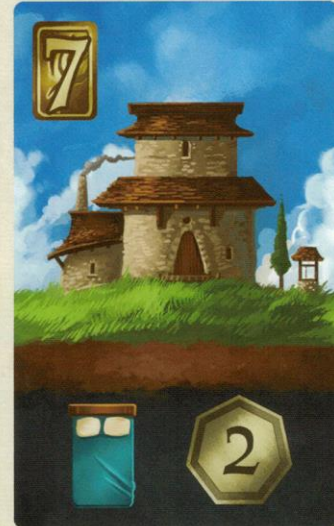
La Réputation

A 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 minéral 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.



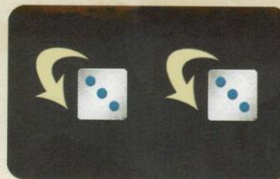
Lits : pour chaque symbole lit sur une carte qu'un joueur possède, il peut déplacer un villageois de la « Zone Blessé » vers la « Zone Repos » OU de la « Zone Repos » vers la « Zone Prêt » sur son plateau de joueur.



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.



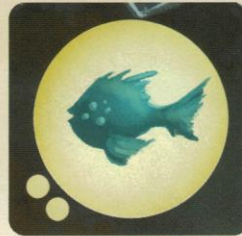
Homme Métal : Ces symboles appartiennent à l'Homme Métal. Ils indiquent que ce villageois a son propre lit et qu'il ne peut utiliser ni cidre, ni potion.



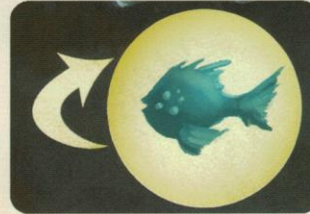
Gain de Réputation : Quand un joueur achète une carte avec ce symbole, il gagne immédiatement 1 point de Réputation (seulement une fois).



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



**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!

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