

ВЫШЕ и НИЖЕ

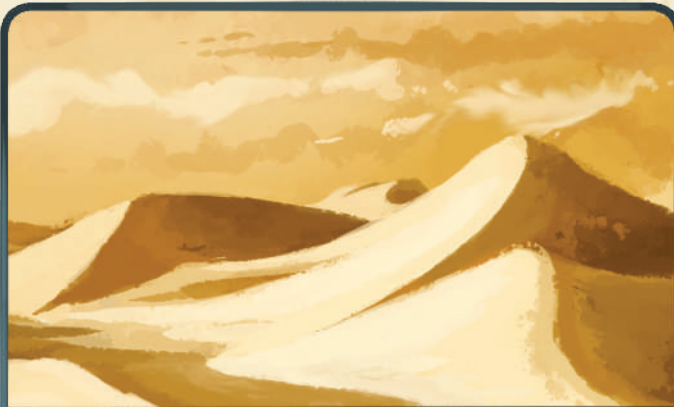


Правила

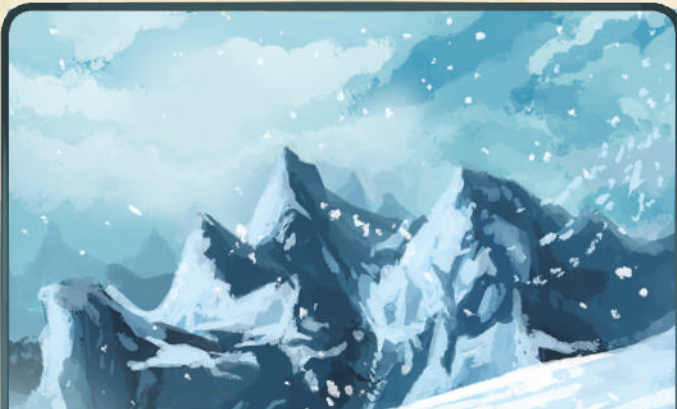
Варвары разграбили последнее из ваших поселений. Вы едва успели схватить малыша и любимую удочку, пока всё вокруг не объяло пламя.



Вы бежите прочь навстречу темноте.



Через обжигающие пески пустыни...



Сквозь лютый холод заснеженных вершин и через штормовые воды, полные акул...



И вот, наконец, оно – идеальное место для нового дома!

Но едва вы достроили первую хижину, как под землёй обнаружили великое множество пещер...



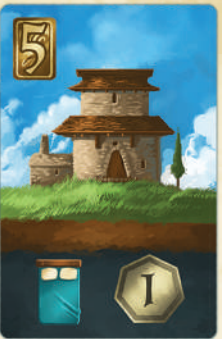
...полных драгоценностей, редких ресурсов и бесконечных приключений!

И вот вы уже снаряжаете подземные экспедиции, чтобы ваше поселение процветало и выше, и ниже...

Планшет репутации



25 карт домов

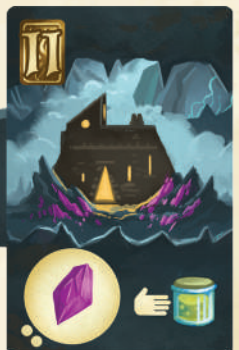


4 стартовые карты домов

81 жетон товаров
(12 фруктов/рыбы/грибов,
10 горшков/верёвок/бумаги,
8 руды, 7 аметистов)



24 карты застав



7 кубиков



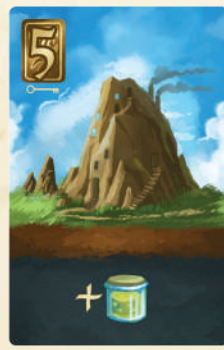
10 жетонов сидра



Жетон раунда



20 жетонов зелий



9 карт домов с символом ключа

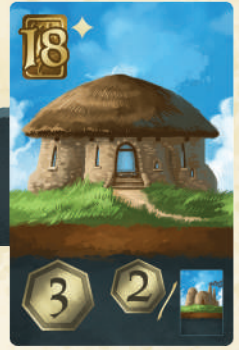
4 фишки игроков
(4 цветов)



Монеты
(36 номиналом 1,
6 номиналом 5,
8 номиналом 10)

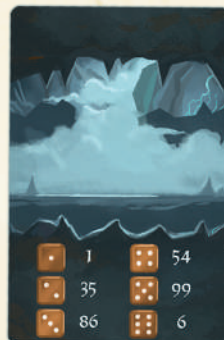


6 карт домов с символом звезды



Карта первого игрока

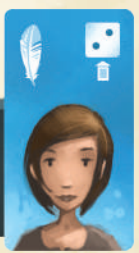
4 поселения



25 карт пещер

Книга приключений
(нет на рисунке)

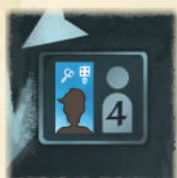
12 стартовых жителей
18 жителей
6 особых жителей



Подготовка к игре

1. Каждый игрок получает поселение, 7 монет, 1 стартовую карту дома и 3 стартовых жителя, по 1 каждого типа. На обороте стартовых жителей изображён дом. Символы стартовых жителей см. на рис. 1А, с. 5. Поместите жителей в левую часть поселения (самую широкую часть зелёного цвета) – в зону готовности. Неиспользованные стартовые карты домов верните в коробку.

При игре вчетвером поместите двух стартовых жителей без символа молотка в зону отдыха (отмечена полумесяцем). В первом раунде каждый игрок сможет использовать только одного жителя. Два отдыхающих жителя перейдут в зону готовности в конце первого раунда. Об этом напоминает символ, изображённый на планшете репутации рядом со шкалой раундов:



2. Разложите на столе 6 карт домов со звездой в открытую в ряд. Перемешайте 9 карт домов с ключом, возьмите 4 случайные и аналогичным образом разложите их под домами со звездой. Остальные дома с ключом уберите в коробку – в данной игре они не понадобятся.

3. Положите планшет репутации посередине стола. Верните всех неиспользованных стартовых жителей в коробку. Особых жителей (с символом пещеры на обороте жетона) отложите в сторону. Жетоны остальных жителей сложите в стопку взакрытую. Возьмите из стопки 5 верхних жетонов и выложите в открытую вдоль верхней границы планшета репутации.

4. Положите жетон раунда на верхнюю из семи связанных пещер на планшете репутации.

5. Рядом положите жетоны монет, товаров, сидра и зелий – это общий запас. Положите жетон сидра на соответствующую клетку на планшете репутации.

6. Перемешайте карты пещер и положите колоду в открытую рядом с планшетом репутации.

7. Каждый игрок получает деревянную фишку, цвет которой совпадает с цветом флага в левом верхнем углу его планшета поселения. Положите её на клетку с факелом на планшете репутации.

8. Выберите первого игрока и выдайте ему карту первого игрока. Ход передаётся по часовой стрелке.

При игре вдвоём второй игрок получает дополнительную монету.

При игре втроём второй и третий игроки получают по дополнительной монете.

При игре вчетвером четвёртый игрок получает дополнительную монету.

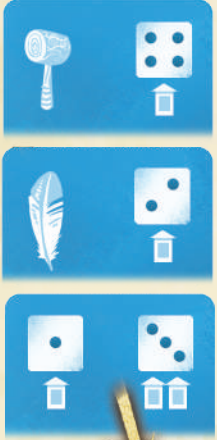
9. Перемешайте по отдельности колоды домов и застав и положите взакрытую ниже планшета репутации. Возьмите 4 верхние карты из каждой колоды и положите в открытую в ряд у соответствующей колоды.

10. Положите книгу приключений и кубики рядом.

Обучающие видео по игре см. на:

<https://redravengames.squarespace.com/video-above-and-below>

1A



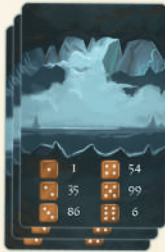
1.



8.



6.



9.



2.



3.



4.



5.



7.

Ход игры

Игра продолжается 7 раундов.

В каждом раунде игроки по очереди выполняют действия своими жителями. Если в текущем раунде вы больше не хотите или не можете выполнять действия, вы пасуете. Когда все игроки в раунде спасуют, раунд завершается (поэтому некоторые игроки могут выполнить больше действий, чем другие).

Далее описаны этапы, из которых состоит каждый раунд.

1. Действия игроков.

Начиная с первого игрока и далее в порядке по часовой стрелке, каждый игрок может выполнить одно действие в ход, пока все игроки не спасуют. Вам доступны следующие действия:

Исследование



Жители исследуют пещеры в попытках найти место для постройки подземной заставы.

Возьмите верхнюю карту из колоды пещер и положите слева от своего поселения (у изображения двух скал). Далее переместите не менее двух жителей из зоны готовности в поселении на карту пещеры (вы можете отправить сколько угодно жителей, но не менее двух).

Затем бросьте кубик и сравните результат с номерами в нижней части этой карты пещеры – игрок слева от вас зачитывает сюжет с соответствующим номером из книги приключений. Сюжет зачитывается целиком вместе со всеми вариантами развития событий (**ТЕКСТ, НАПИСАННЫЙ ПРОПИСНЫМИ БУКВАМИ И ВЫДЕЛЕННЫЙ ЖИРНЫМ**) и всеми относящимися к ним проверками с их значениями. Не зачитываются только возможные награды, указанные в скобках после каждой проверки.

Пример сюжета из книги приключений:

Вы спускаетесь по глубокой расщелине, пока не оказываетесь в просторном тёмном помещении. Дно пещеры покрыто мутноватой, затхлой водой. Вскоре вы замечаете сверкающие со всех сторон красные огоньки глаз. Подняв фонарь выше, вы понимаете, что вас окружили огромные крысы. Их бурые лоснящиеся шкурки намокли. Они приближаются, готовясь отобедать вами. Вы попытаетесь убежать и спрятаться от крыс или сразитесь с ними?

УБЕЖАТЬ И СПРЯТАТЬСЯ: проверка – 3 (монета), проверка – 4 (гриб).

СРАЖАТЬСЯ С КРЫСАМИ: проверка – 7 (5 монет, руда).

Зачитав сюжет, игрок слева от вас оглашает оба действия на выбор следующим образом: «Убежать и спрятаться: проверка – 3 или 4. Сражаться с крысами: проверка – 7».

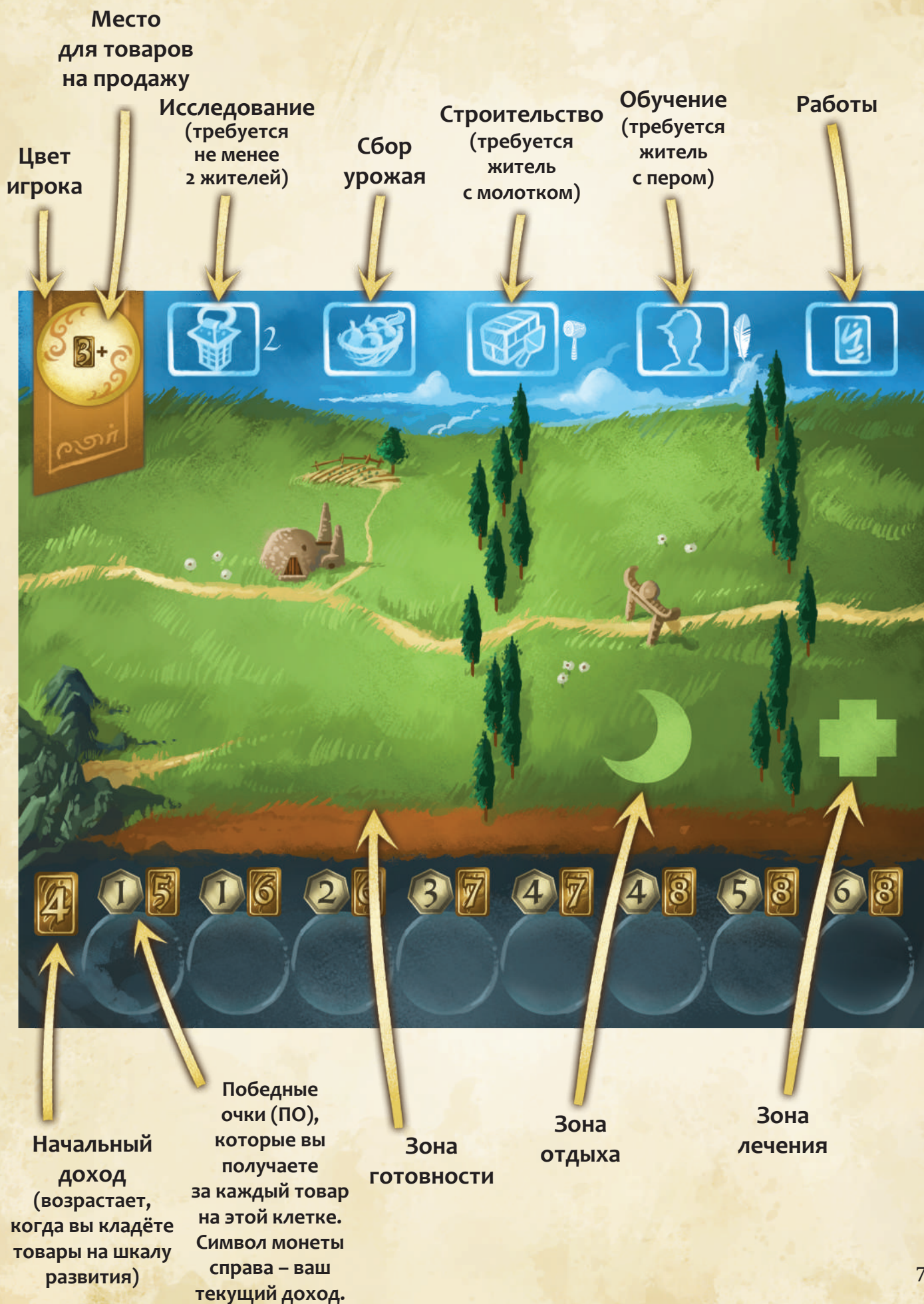
Вы выбираете одно из доступных действий (например, «убежать и спрятаться») и озвучиваете выбор. Затем вы должны пройти проверку: если вам удалось получить больший либо равный её значению результат, вы прошли проверку (значение проверки – это количество фонарей, необходимых для прохождения проверки).

Бросьте по 1 кубику за каждого своего жителя в пещере (на её карте). **Вы должны уточнять, за какого из жителей бросаете кубик.** Бросив кубик, положите его на жителя. Количество фонарей, которые получает житель, зависит от результата броска:



Этот житель может получить 1 либо 2 фонаря (но не 3).

Закончив бросать кубики, вы складываете общее количество фонарей у жителей. Если сумма равна или превышает одно из значений проверок, связанных с выбранным вариантом, проверка прошла успешно. Если фонарей у вас меньше либо вы хотите получить больше фонарей, чтобы пройти проверку с более высоким значением, можете **отправить домой** одного или нескольких жителей в пещере, получив дополнительные фонари.



Чтобы **отправить домой** жителя, уберите его с карты пещеры и поместите в зону лечения в поселении. За каждого отправленного домой жителя вы получаете 1 дополнительный фонарь.

Если итоговое количество фонарей больше или равно значению одной из проверок, связанных с выбранным вариантом, вы прошли проверку и получаете награду за проверку с наибольшим значением из достигнутых.

Если в приведённом примере сюжета вы решили «убежать и спрятаться» и у ваших жителей всего 5 фонарей, то получите награду за «проверку – 4»: гриб.

Получив награду, переместите всех оставшихся в пещере жителей в зону отдыха. Положите карту пещеры справа от поселения, ниже ряда ваших домов, к уже имеющимся у вас пещерам и заставам.

Если фонарей у вас меньше, чем значение хотя бы одной из проверок, связанных с выбранным вариантом, вы не прошли проверку и не получаете награду. Переместите всех оставшихся в пещере жителей в зону отдыха, а карту пещеры положите под низ колоды пещер. В некоторых сюжетах есть текст, который зачитывается в случае неудачи. Если за неудачу положен штраф, вы его получаете.

ПРИМЕЧАНИЕ: подробнее о зачитывании сюжетов см. с. 3 книги приключений.

Строительство



Житель строит обычный дом, дом с ключом, дом со звездой или заставу.

Сперва переместите одного из своих жителей с символом молотка из зоны готовности в зону отдыха.

Затем можете приобрести одну из доступных карт домов (обычных, с ключом или со звездой) или застав. Заплатите стоимость карты монетами в общий запас.

Стоимость карты



Если вы хотите приобрести заставу, у вас должна быть пустая (без заставы) пещера, которая досталась вам ранее в результате исследования. Положите только что приобретённую карту заставы поверх карты пустой пещеры.

Карты домов (обычные, с ключом или со звездой) кладите в ряд после стартового дома.

Заставы кладите в ряд ниже домов.



Дома (обычные, с ключом или со звездой) и заставы имеют особые свойства, повышают доход и/или приносят другие выгоды. Подробнее см. «Обозначения» на с. 14-15.

Разместив карту в результате постройки дома или заставы, откройте новую карту из соответствующей колоды, чтобы у следующего игрока снова был выбор из 4 карт.

Сбор урожая



Жители собирают товары, производящиеся в домах или заставах.

Сперва переместите одного или нескольких жителей из зоны готовности в зону отдыха.

За каждого перемещённого жителя можете взять 1 жетон товара из своих домов или застав. Положите товар в свой запас: можете оставить его на потом, выставить на продажу (левый верхний угол поселения), заменить им предмет, уже выставленный вами на продажу (в таком случае верните заменяемый предмет в свой запас) или разместить на шкале развития.

О размещении товаров на шкале развития см. на с. 12. О продаже и покупке товаров см. ниже в разделе «Свободные действия».

Обучение



Житель обучает нового жителя.

Сперва переместите одного жителя с символом пера из зоны готовности в зону отдыха.

Затем можете заплатить, чтобы обучить любого нового жителя, доступного на планшете репутации. Стоимость обучения каждого жителя указана под его жетоном на планшете репутации. Заплатите стоимость обучения в общий запас.

Поместите только что обученного жителя в зону отдыха.

Не кладите нового жителя на планшет репутации взамен только что обученного – это делается в конце раунда.

Работы



Жители отправляются на работы, чтобы получить монеты.

Сперва переместите одного или нескольких жителей из зоны готовности в зону отдыха.

За каждого перемещённого жителя получите по 1 монете. Кроме того, игрок, который первым в текущем раунде отправил одного или нескольких жителей на работы, забирает жетон сидра с планшета репутации. Если на планшете нет жетона сидра, вы получаете только монеты.

Свободные действия

Эти действия вы можете выполнить в свой ход, не перемещая жителей. Вы можете выполнить сколько угодно свободных действий *до того*, как выполните обычное. Выполнив обычное действие, свободные в этот ход вы уже не выполняете.

Покупка предметов у соперников

Вы можете купить у соперника любой предмет (товар, зелье или сидр), который тот выставил на продажу, разместив в левом верхнем углу поселения. Можете торговаться, но любая покупка стоит не менее 3 монет (и только монет!). Продавец может отклонить любое ваше предложение. Если он соглашается торговать с вами, заплатите оговорённую сумму и заберите покупку. Если игрок уже спасовал, у него по-прежнему можно купить предмет.

Продажа своих предметов

Вы можете выставить один свой предмет (товар, зелье или сидр) на продажу, разместив его в левом верхнем углу поселения. Соперники могут попытаться купить его у вас в свой ход.

Вы можете убрать предмет, выставленный на продажу, либо заменить его чем-либо только в свой ход.

В любой момент времени у игрока может быть выставлен на продажу только один предмет.

Замена открытых построек

Вы можете заплатить 1 монету, чтобы заменить все 4 открытые карты в одном из рядов построек. Положите все 4 открытые карты домов или застав под низ соответствующей колоды и выложите в открытую 4 новых карты. **Действие доступно раз в ход. Вы не можете заменить дома с ключом или со звездой.**

Пас

Если вы закончили выполнять действия, объявите, что хотите спасовать. В текущем раунде вы уже не сможете выполнять ни обычных, ни свободных действий.

Если в начале вашего хода в зоне готовности у вас нет ни одного жителя, вы обязаны спасовать. Перед этим можете выполнить свободные действия.

2. Конец раунда.

Раунд завершается, когда все игроки спасовали. Выполняйте указанное далее, прежде чем начать новый раунд.

Жетон раунда

Переместите жетон раунда на планшете репутации на одну пещеру вниз. Если жетон переместить нельзя, игра завершается. Следуйте указаниям в разделе «Конец игры» на с. 13.

Сидр

Положите жетон сидра на соответствующую клетку планшета репутации, если там пусто.

Новые жители

Не меняя порядок, сдвиньте всех оставшихся жителей на планшете репутации влево так, чтобы они заняли клетки с меньшей стоимостью. Если справа появились пустые клетки, положите на них новых жителей из стопки.

Восстановление жителей

Теперь все игроки могут заняться восстановлением своих жителей.

Сперва можете потратить сколько угодно зелий и сидра: за одно зелье можете переместить одного жителя из зоны лечения в зону отдыха, за один сидр – из зоны отдыха в зону готовности. На одного и того же жителя можно потратить и сидр, и зелье.

Затем за каждую кровать на ваших картах домов и застав можете переместить одного жителя из зоны лечения в зону отдыха либо из зоны отдыха в зону готовности. Один житель не может спать сразу на двух кроватях (вы не можете переместить его из зоны лечения в зону готовности за счёт двух кроватей).

Получение дохода

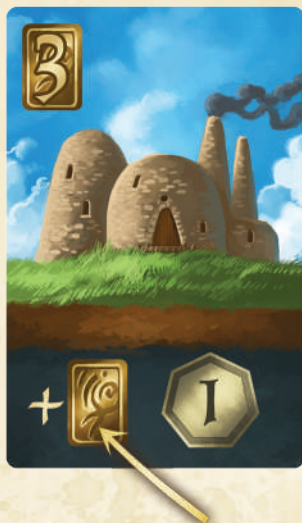
Теперь все игроки получают монеты согласно своему текущему уровню дохода. В начале игры доход равен 4 монетам, но в процессе он увеличивается в зависимости от количества разных товаров на вашей шкале развития (в нижней части поселения).



На шкале развития 3 товара

В этом случае уровень дохода игрока – 6 вместо 4.

Также вы получаете доход за любые дома или заставы, дающие дополнительный доход.



+1 доход в раунд

Обновление товаров на постройках

Если у вас есть карта дома или заставы со стрелкой возле символа товара и в текущий момент на карте нет этого товара, положите туда соответствующий товар.



Передача карты первого игрока сопернику слева

Первый игрок передаёт карту первого игрока сопернику слева, тот кладёт её перед собой.

Начало нового раунда

Если прошло менее 7 раундов, начните следующий раунд.

Прочие правила

Шкала развития

Шкала развития – это ряд круглых клеток в нижней части поселения. В любой момент можете положить туда доступные товары. Выкладываете товары слева направо, не пропуская клеток. Выложив товар на клетку, вы обязаны выкладывать все последующие товары того же типа на ту же клетку (на одну клетку можно складывать несколько единиц товара одного типа). Товары можно класть в любом порядке.

На рисунке ниже показано, что фрукты, которые вы собираетесь положить на шкалу развития, нужно складывать стопкой на 3-й клетке слева. Если вы хотите положить гриб, кладите его на 4-ю клетку слева.

Над каждой клеткой на шкале два символа. Левый обозначает, сколько победных очков принесёт каждый товар в этой стопке в конце игры. Если в конце игры у вас 2 фрукта, за них вы получите 4 ПО: по 2 за фрукт (см. рис. ниже).

Символ справа над клеткой обозначает ваш текущий доход. В данном случае в конце каждого раунда вы получите 6 монет (вы получаете доход только за символ над крайней правой клеткой с товаром, а не за все предыдущие) (см. рис. ниже).

Вы не можете переместить или убрать товар, уже лежащий на шкале развития.



Особые жители

В основной игре 6 особых жителей: Женщина-стихия, глого, пещерный кот (2 шт.) и металлический человек (2 шт.). В начале игры положите этих жителей в открытую рядом с игровой областью. Особых жителей можно получить только в результате сюжета в книге приключений. На каждого особого жителя действуют свои правила.

Женщина-стихия вздорная. Вы теряете 1 репутацию, когда она присоединяется к вам.



Глого – прирождённый строитель. Заплатите на 1 монету меньше, если постройкой занимается глого.



Пещерному коту никто не указ. Каждый раз, используя кота, бросайте кубик. Если результат от 3 до 6 – кот выполняет ваше задание. Если результат от 1 до 2 – кот отправляется в зону отдыха, не выполняя задание. Если кот не выполнил задание, в тот же ход вы можете назначить на это действие другого жителя.



Металлический человек спит только на собственной кровати (не занимает кровать в постройке). Он не употребляет ни сидр, ни зелья.



Репутация

Шкала репутации отражает известность вашего поселения. В начале игры репутация каждого из игроков отсчитывается с клетки с факелом. Получая репутацию, перемещайте свою фишку вниз по шкале, ко дну пещеры. Теряя репутацию, перемещайте свою фишку вверх по шкале, к поверхности.

Чем дальше вы продвинулись по шкале репутации, тем больше победных очков получите в конце игры.

Вы получаете или теряете репутацию в результате сделанного выбора в ходе исследований.

Конец игры

Игра завершается после окончания 7-го раунда. Все игроки подсчитывают победные очки (ПО). За что начисляются победные очки, указано далее.

Шкала развития

Подсчитайте ПО за каждый товар на шкале развития. Значение над клеткой указывает, сколько очков вы получаете за каждый товар. Например, если у вас 4 фрукта на 3-й клетке, получите по 2 ПО за каждый – всего 8. Если у вас 1 верёвка и 1 рыба, вы получите по 1 ПО за каждое (см. рис. ниже).



Постройки

Каждая постройка (все заставы и дома, дома с ключом, дома со звездой, стартовые дома) приносит 1 ПО. Вы не получаете ПО за имеющиеся у вас пустые карты пещер.

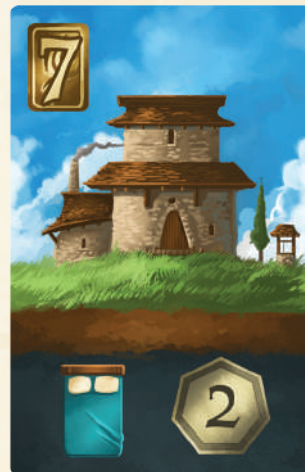
Репутация

В конце игры игрок с наибольшей репутацией дополнительно получает 5 ПО. Игрок со вторым результатом дополнительно получает 3 ПО. Игрок с третьим результатом дополнительно получает 2 ПО. При игре вдвоём дополнительные ПО получает только игрок с наибольшим результатом – 3 ПО (об этом напоминает символ человечка с цифрой 2 на значке «3 ПО»). Если ничья, сложите две оспариваемые награды и поделите на 2 (округляя вверх): каждый претендент получает половину. Например, у Паши и Лены одинаковая наибольшая репутация. Они складывают награды за 1-е и 2-е места (5+3) и делят на 2 – каждый получает по 4 дополнительных ПО.

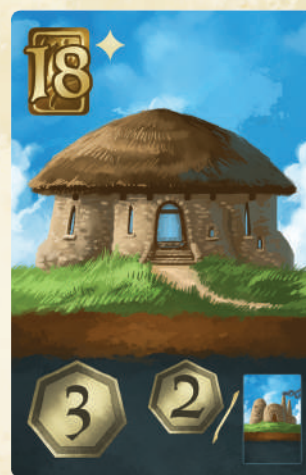
Вы также можете потерять или получить ПО в зависимости от вашей позиции на шкале (маленький символ ПО на занимаемой вами клетке). Например, если в конце игры ваша фишка оказалась на самой верхней клетке шкалы, у поверхности, потеряйте 2 ПО.

Бонусы построек

Некоторые постройки приносят бонусные победные очки. Обычно количество ПО указано внизу карты. Например, постройка на рисунке ниже принесёт вам 2 бонусных ПО.



Некоторые постройки приносят бонусные ПО при наличии у вас определённого предмета. Постройка слева принесёт вам 4 бонусных ПО и ещё по 2 бонусных ПО за каждое ваше зелье и руду (для этого товары должны быть на шкале развития либо в вашем запасе, но не на карте постройки). Постройка справа принесёт вам 3 бонусных ПО и ещё по 2 бонусных ПО за каждый ваш дом (обычный, с ключом или звездой), но не за заставу. *Напоминание: каждый дом или застава также приносят 1 дополнительное ПО, поскольку являются постройками.*



Подведение итогов

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством монет. Если снова ничья, побеждает тот, у кого больше всех жителей. Если всё ещё ничья, побеждает тот, у кого больше всего построек.

Обозначения



Гриб



Рыба



Фрукт



Верёвка



Горшок



Бумага



Руда



Аметист

ПРИМЕЧАНИЕ: товары изображены в порядке частоты появления в игре, от наиболее частого (гриб) к наименее частому (аметист).

ОБЫЧНЫЕ ТОВАРЫ



Победные очки. В конце игры побеждает игрок с наибольшим количеством ПО. Карта с этим символом принесёт дополнительно 3 ПО.

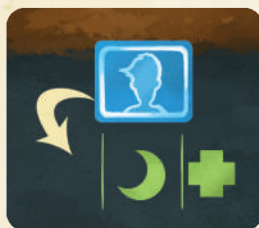


Монеты. Нужны для покупки построек и обучения новых жителей. Также они могут потребоваться в ряде сюжетов.



Кровати. За каждый символ кровати на вашей карте можете переместить одного жителя из зоны лечения в зону отдыха ЛИБО из зоны отдыха в зону готовности.

НЕОБЫЧНЫЕ ТОВАРЫ



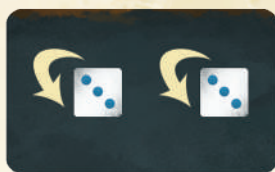
Обучение и подготовка.

Если у вас есть карта с этим символом, можете поместить только что обученных жителей в зону готовности вместо зоны отдыха.



Получите монету за постройку.

Если у вас есть карта с этим символом, получите 1 монету после покупки постройки. Вы должны заплатить полную стоимость постройки до получения бонусной монеты. За покупку этой карты вы не получаете монеты (только за другие карты).



Переброс.

Этот символ позволяет вам перебросить кубик при исследовании. Вы обязаны принять результат переброса. На этом рисунке изображено два символа переброса: вы можете перебросить дважды за 1 исследование.

РЕДКИЕ ТОВАРЫ



Получите монету за исследование.

Если у вас есть карта с этим символом, получите 1 монету, успешно завершив исследование.



Сидр/зелье вместо монет.

Карта с этим символом позволяет вам потратить сидр или зелье в качестве монет.



Исследование. Эти символы показывают, насколько удачлив ваш житель. За левый символ получите 1 фонарь, если результат 1 и более. За правый символ получите 2 фонаря, если результат 4 и более.



Молоток. Житель с этим символом может заниматься строительством.



Перо. Житель с этим символом может заниматься обучением.



Молоток/Перо +.

Житель с одним из этих символов может построить или обучить, потратив на 1 монету меньше.



Пещерный кот. Символ пещерного кота означает, что вы должны бросать кубик каждый раз, когда отправляете кота выполнить действие. Если результат от 1 до 2, кот не выполняет действие и отправляется в зону отдыха.



Плохая репутация. Если к вам присоединился житель с этим символом, потеряйте 1 репутацию.



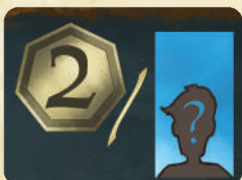
Металлический человек.

Символы Металлического человека означают, что у него есть своя кровать и что ни сидр, ни зелье он не употребляет.



Получить репутацию.

Купив карту с этим символом, немедленно получите 1 репутацию (однократно).



ПО за жителей.

Этот символ приносит по 2 ПО за каждого вашего жителя.



Товары (на карте).

Купив карту с этим символом, немедленно положите на неё 2 товара указанного типа. Вы можете «собрать урожай» с карты. Карта не производит дополнительные товары.



Пополнить товары (на карте).

Купив такую карту, немедленно положите на неё 1 указанный товар. Вы можете «собрать урожай» с карты. Если в конце раунда на карте нет товара, положите на неё 1 указанный товар.



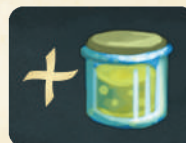
Доход за (товары).

Эта карта приносит 1 доход за каждый аметист и 1 доход за каждую руду на вашей шкале развития.



Зелье (на карте).

Купив эту карту, немедленно получите 1 зелье.



Дополнительное зелье (на карте).

В конце каждого раунда получите дополнительно 1 зелье.



Доход (на карте).

В конце каждого раунда получите 1 дополнительную монету.



ПО за предметы.

Эта карта принесёт вам бонусные ПО при наличии указанных предметов. В данном случае в конце игры вы получите по 2 ПО за каждое зелье и по 2 ПО за каждую руду.



ПО за пустые пещеры.

Получите 1 ПО за каждую вашу пустую карту пещеры (без заставы).

Указатель

Действия	6-9
Доход	7, 10-11
Жители	6, 9, 10, 15
Замена открытых построек	10
Зелье	10, 15
Исследование	6-8
Конец игры	13
Конец раунда	10-11
Кровать	10, 14
Обозначения	14-15
Обучение	9
Особые жители	12, 15
Пас	10
Покупка у соперника	9
Строительство	8
Продажа	9
Работы	9
Репутация	12-13
Сбор урожая	9
Свободные действия	9-10
Сидр	10
Шкала развития	12-13



Из зоны отдыха
в зону готовности
(потратьте)



Из зоны лечения
в зону отдыха
(потратьте)



Из зоны отдыха
в зону готовности
ИЛИ
Из зоны лечения
в зону отдыха

Создатели игры

Автор игры: Райан Локет

Художник: Райан Локет

Редактор: Мэлори Локет

Авторы сюжетов: Райан Локет, Альф Сигерт, Мэлори Локет

Тестировщики игры: Мэлори Локет, Брэндон Локет, Рэйчел Грин, Мэтт Грин, Альф Сигерт, Бенсон Джей Уитни, Райан Бучер по прозвищу Think-bomb, Майкл Миндес по прозвищу Awesomeness, Джереми Тричлер, Шон Тричлер, Майкл Браун, Элисон Браун, Майк Райли, Барбара Аллен, Мэтт Аллен. Благодарим всех причастных к разработке этой игры!

Особая благодарность всем поддержавшим игру на Kickstarter за то, что помогли её выпустить!

Структура раунда

1. Действия игрока

Исследование

(зачитайте сюжет, получите карту пещеры)

Сбор урожая

(заберите товар(ы) с карт)

Строительство

(купите любую доступную постройку)

Обучение

(возьмите нового жителя)

Работы

(получите по 1 монете за каждого рабочего)

Свободные действия

Покупка предметов у соперника

Продажа своих предметов

Замена открытых построек (заплатите монету)

Пас

2. Конец раунда

Жетон раунда

Сидр

Новые жители

Восстановление жителей

Получение дохода

Обновление товаров на постройках

Передача карты первого игрока сопернику слева