

ABOVE AND BELOW



Βιβλίο Κανόνων

Το προηγούμενο χωριό σας λεηλατήθηκε από βαρβάρους. Είχατε χρόνο να πάρετε μόνο τα παιδιά σας και το καλάμι ψαρέματος πριν το καταστρέψουν.



Καταφέρατε να ξεφύγετε μέσα στα σκοτάδια.



Και περιπλανηθήκατε στην έρημο...



Ξεπερνώντας παγωμένες κορυφές και διασχίζοντας θάλασσες γεμάτες καρχαρί-

Μόλις όμως κατασκευάσατε την πρώτη σας καλύβα, ανακαλύψατε ένα τεράστιο δίκτυο υπόγειων σπηλαίων...



...γεμάτα με λαμπερούς θησαυρούς, σπάνιους πόρους και ατελείωτη περιπέτεια!



Και τελικά το βρήκατε! Το τέλειο μέρος να φτιάξετε το νέο σας σπιτικό.

Τώρα, διοργανώνετε αποστολές και κατασκευάζετε το χωριό σας τόσο πάνω όσο και κάτω από το έδαφος...

1 Ταμπλό
Φήμης



25 Κάρτες Σπιτιών



4 Κάρτες Αρχικών
Σπιτιών



81 Δείκτες Αγαθών

(12 φρούτα/ψάρια, μανιτάρια, 10 αγγεία/
σχοινιά/χαρτιά, 8 ορυκτά, 7 αμέθυστοι)



7 Ζάρια



10 Δείκτες
Μηλίτη



1 Δείκτης Γύρου



4 Κύβοι

(σε 4 χρώματα)



20 Δείκτες
Φίλτρων



24 Κάρτες Φυλακίων



9 Κάρτες Σπιτιών
με Κλειδί (προσέξτε
το Σύμβολο Κλειδιού)



6 Κάρτες Σπιτιών με
Αστέρι (προσέξτε
το Σύμβολο Αστεριού)



1 Κάρτα
Πρώτου Παίκτη



Νομίσματα
(36 x1, 5 x5, 8 x10)



4 Ταμπλό Πακτών



25 Κάρτες
Σπηλαίων



1 Βιβλίο Συναντήσεων (χωρίς εικόνες)

12 Αρχικοί Χωρικοί
18 Χωρικοί
6 Ειδικοί Χωρικοί



Προετοιμασία του Παιχνιδιού

1. Δώστε σε κάθε παίκτη ένα ταμπλό παίκτη, επτά νομίσματα, 1 κάρτα αρχικού σπιτιού και 1 από κάθε είδος αρχικού χωρικού (3 χωρικοί συνολικά για κάθε παίκτη). Οι αρχικοί χωρικοί έχουν ένα σπίτι στην πίσω πλευρά του πλακιδίου. Οι 3 χωρικοί πρέπει να έχουν τα σύμβολα που απεικονίζονται στο «1Α» (απέναντι σελίδα), και να ξεκινήσουν στην μεγάλη περιοχή με το γρασίδι στα αριστερά του ταμπλό παίκτη, την «έτοιμη περιοχή».

Αν παίζετε με τέσσερις παίκτες, τοποθετήστε τους δύο αρχικούς χωρικούς που δεν έχουν σύμβολο σφυριού, στην περιοχή με το γρασίδι χωρίς σύμβολο φεγγαριού, στην «περιοχή εξαντλημένων». (Στον πρώτο γύρο, κάθε παίκτης θα μπορεί να χρησιμοποιήσει έναν μόνο χωρικό. Οι χωρικοί που ξεκινούν εξαντλημένοι μετακινούνται στην «περιοχή έτοιμων» στο τέλος του πρώτου γύρου. Το σύμβολο που φαίνεται παρακάτω υπάρχει στο ταμπλό φήμης δίπλα στον μετρητή γύρων και σας υπενθυμίζει τον κανόνα αυτό.)



2. Τοποθετήστε τις 6 κάρτες σπιτιών με αστέρι ανοιχτές στο τραπέζι, σε μια γραμμή. Ανακατέψτε τις 9 κάρτες σπιτιών με κλειδί και τραβήξτε 4 τυχαίες, τοποθετώντας τις σε μια γραμμή, ανοιχτές, κάτω από τις κάρτες σπιτιών με αστέρι. Οι υπόλοιπες κάρτες σπιτιών με κλειδί επιστρέφουν στο κουτί και δεν χρησιμοποιούνται.

3. Τοποθετήστε το ταμπλό φήμης στο κέντρο του τραπεζιού. Τοποθετήστε τυχόν αχρησιμοποίητους χωρικούς πίσω στο κουτί. Τοποθετήστε τους ειδικούς χωρικούς στην άκρη (έχουν ένα σύμβολο τριγώνου στην πλάτη του πλακιδίου). Τοποθετήστε τους υπόλοιπους χωρικούς κλειστούς σε μια στοίβα και τραβήξτε πέντε, τοποθετώντας τους πάνω από το ταμπλό φήμης, σε μια γραμμή.

4. Τοποθετήστε τον δείκτη γύρου στο πάνω διαμέρισμα της αλυσίδας των επτά σπηλαίων, του ταμπλό φήμης.

5. Τοποθετήστε τους δείκτες νομισμάτων, αγαθών, μηλίτη και φίλτρων σε μια άκρη. Αυτό είναι το απόθεμα. Τοποθετήστε έναν δείκτη μηλίτη στο ταμπλό φήμης, στην περιοχή με το σύμβολο μηλίτη.

6. Ανακατέψτε τις κάρτες σπηλαίων και τοποθετήστε τις σε μια ανοιχτή στοίβα δίπλα στο ταμπλό φήμης.

7. Δώστε σε κάθε παίκτη από έναν ξύλινο κύβο στο χρώμα του λαβάρου στην πάνω αριστερή γωνία του ταμπλό του. Κάθε παίκτης τοποθετεί τον κύβο του στη θέση με τον πυρσό, στο ταμπλό φήμης.

8. Αποφασίστε ποιός θα παίζει πρώτος. Η σειρά έπειτα πηγαίνει δεξιόστροφα. Δώστε στον πρώτο παίκτη την κάρτα πρώτου παίκτη.

Αν παίζετε με δύο παίκτες, δώστε στον δεύτερο παίκτη ένα επιπλέον νόμισμα.

Αν παίζετε με τρεις παίκτες, δώστε στον τρίτο παίκτη ένα επιπλέον νόμισμα.

Αν παίζετε με τέσσερις παίκτες, δώστε στον τέταρτο παίκτη ένα επιπλέον νόμισμα.

9. Ανακατέψτε τις κάρτες σπιτιών και τις κάρτες φυλακίων και τοποθετήστε τις σε δύο κλειστές στοίβες κάτω από το ταμπλό φήμης. Τραβήξτε τις πρώτες τέσσερις κάρτες κάθε τράπουλας και τοποθετήστε τις ανοιχτές σε μια γραμμή δίπλα στις αντίστοιχες τράπουλες.

10. Τοποθετήστε το βιβλίο συναντήσεων και τα ζάρια δίπλα στην περιοχή παιχνιδιού.

1A



1.



8.



6.



9.



2.



3.



4.



5.



7.

Πορεία του Παιχνιδιού

Το Above and Below παίζεται σε γύρους.

Σε κάθε γύρο, οι παίκτες παίζουν στη σειρά αναθέτοντας ενέργειες στους χωρικούς τους. Όταν ένας παίκτης δεν θέλει να εκτελέσει άλλες ενέργειες στον γύρο, δηλώνει ότι πάει πάσο. Όταν έχουν όλοι πάει πάσο, ο γύρος τελειώνει (πολλές φορές κάποιιοι παίκτες μπορεί να παίξουν έτσι περισσότερες σειρές από τους υπόλοιπους).

Μετά από επτά γύρους, το παιχνίδι τελειώνει.

Εκτελέστε τα παρακάτω βήματα σε κάθε γύρο.

1. Ενέργειες των Παικτών:

Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη (αυτόν με την κάρτα πρώτου παίκτη) και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, κάθε παίκτης μπορεί να εκτελέσει μια ενέργεια στη σειρά του, μέχρι όλοι οι παίκτες να έχουν πάει πάσο. Οι διαθέσιμες ενέργειες είναι:

Εξερεύνηση



Οι χωρικοί εξερευνούν το σπήλαιο προσπαθώντας να βρουν τοποθεσία για υπόγειο φυλάκιο.

Αρχικά, ο παίκτης τραβάει μια κάρτα σπηλαίου από την κορυφή της τράπουλας καρτών σπηλαίων και την τοποθετεί στα αριστερά του ταμπλό του (κοντά στα βράχια). Έπειτα μετακινεί δύο χωρικούς από την έτοιμη περιοχή του ταμπλό του, πάνω στην κάρτα (δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των χωρικών που μπορεί να στείλει για εξερεύνηση, αλλά πρέπει να είναι τουλάχιστον δύο).

Έπειτα ρίχνει ένα ζάρι και το συγκρίνει με τον πίνακα αριθμών στο κάτω μισό της νέας κάρτας σπηλαίου. Ο αριθμός του αποτελέσματος υποδεικνύει ποιά παράγραφος του βιβλίου συναντήσεων θα διαβαστεί. Ο παίκτης στα αριστερά του βρίσκει την παράγραφο στο βιβλίο συναντήσεων και του την διαβάζει. Ο αναγνώστης διαβάζει όλη την παράγραφο, μαζί με τις επιλογές κάτω από την περιγραφή (με **ΕΝΤΟΝΗ ΓΡΑΦΗ**) ΚΑΙ τους αντίστοιχους αριθμούς εξερεύνησης. Το μόνο που δεν διαβάζει δυνατά ο αναγνώστης είναι οι πιθανές επιβραβεύσεις μετά από κάθε αριθμό εξερεύνησης (σε παρένθεση).

Μια παράγραφος συνάντησης μοιάζει κάπως έτσι:

Κατεβαίνετε μια μεγάλη χαράδρα, μέχρι που φτάνετε σε έναν φαρδύ, σκοτεινό θάλαμο. Πηχτά, θολά νερά καλύπτουν το έδαφος και σύντομα εμφανίζονται λαμπερά κόκκινα μάτια παντού γύρω σας. Σηκώνετε το φανάρι σας και καταλαβαίνετε ότι σας έχουν περικυκλώσει τεράστιοι αρουραίοι, με λαδωμένα και μουσκεμένα τριχώματα. Πλησιάζουν, έτοιμοι να σας κάνουν το επόμενο τους γεύμα. Προσπαθείτε να κρυφτείτε από τους αρουραίους, ή μένετε και τους πολεμάτε;

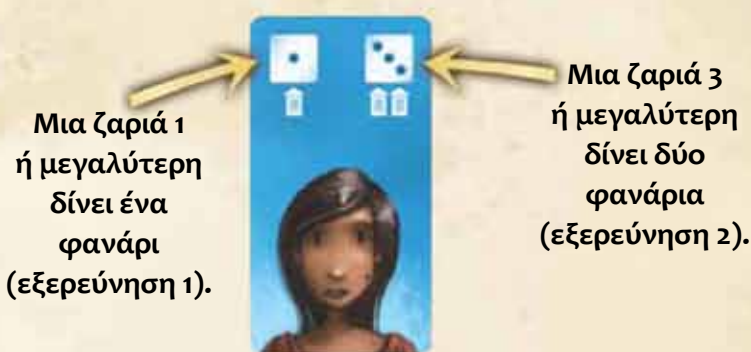
ΤΡΕΧΕΤΕ ΚΑΙ ΚΡΥΒΕΣΤΕ: Εξερεύνηση 3 (νόμισμα), Εξερεύνηση 4 (μανιτάρι)

ΜΕΝΕΤΕ ΚΑΙ ΠΟΛΕΜΑΤΕ: Εξερεύνηση 7 (πέντε νομίσματα, ορυκτό)

Αφού διαβάσει την περιγραφή, ο αναγνώστης περιγράφει τις δύο διαθέσιμες επιλογές ως εξής: «Τρέχετε και κρύβεστε - εξερεύνηση 3 ή 4. Μένετε και πολεμάτε -- εξερεύνηση 7».

Ο ενεργός παίκτης επιλέγει ένα από τα δύο (για παράδειγμα «τρέχετε και κρύβεστε»). Πρέπει να δηλώσει δυνατά την επιλογή του. Ο ενεργός παίκτης έπειτα πρέπει να προσπαθήσει να φτάσει ή να ξεπεράσει τουλάχιστον έναν από τους αριθμούς εξερεύνησης της επιλογής του.

Ο ενεργός παίκτης ρίχνει ένα ζάρι για κάθε χωρικό που έστειλε στο σπήλαιο (πάνω στην κάρτα σπηλαίου). Πρέπει να δηλώσει για ποιόν χωρικό ρίχνει κάθε φορά τα ζάρια. Μόλις ριχτεί, το ζάρι τοποθετείται στον χωρικό. Ο αριθμός των φαναριών που δίνει ο χωρικός εξαρτάται από τη ζαριά, όπως περιγράφεται παρακάτω:



Ο χωρικός αυτός μπορεί να δώσει 1 ή 2 φανάρια (όχι 3).

Αφού όλα τα ζάρια έχουν ριχτεί, ο ενεργός παίκτης προσθέτει τον συνολικό αριθμό φαναριών των χωρικών του. Αν το σύνολο είναι ίσο ή μεγαλύτερο από έναν αριθμό εξερεύνησης που υπάρχει στην επιλογή του, τότε πετυχαίνει. Αν δεν έχει αρκετά φανάρια, μπορεί να επιλέξει να **Πιέσει** έναν ή περισσότερους από τους χωρικούς του για επιπλέον φανάρια.

Τοποθετήστε εδώ
τα Αγαθά
που θέλετε
να πουλήσετε.

Χρώμα Παίκτη

Ενέργεια Εξερεύνησης
(χρειάζεστε τουλάχιστον 2 χωρικούς)

Ενέργεια Συγκομιδής

Ενέργεια Κατασκευής
(χρειάζεστε έναν χωρικό με σφυρί)

Ενέργεια Εκπαίδευσης
(χρειάζεστε έναν χωρικό με πένα)

Ενέργεια Εργασίας

Αχρικό Εισόδημα
(αυξάνεται όταν τοποθετείτε αγαθά στον μετρητή προόδου)

Πόντοι χωριού που κερδίζετε για κάθε αγαθό στη θέση. Το σύμβολο νομίσματος στα δεξιά είναι το εισόδημά σας.

Περιοχή Ετοιμων

Περιοχή Εξαντλημένων

Περιοχή Τραυματιών

Για να **Πιέσει** έναν χωρικό, ο παίκτης αφαιρεί τον χωρικό από την κάρτα σπηλαίου και τον τοποθετεί στην περιοχή τραυματισμένων του ταμπλό του. Κάθε πιεσμένος χωρικός δίνει στον παίκτη ένα επιπλέον φανάρι.

Αν το τελικό σύνολο φαναριών φτάνει ή ξεπερνάει έναν από τους αριθμούς εξερεύνησης της επιλογής του παίκτη, τότε η εξερεύνηση πετυχαίνει και κερδίζει τις επιβραβεύσεις του πιο μεγάλου αριθμού εξερεύνησης που έφτασε.

Για παράδειγμα, αν ο παίκτης επέλεξε «τρέχετε και κρύβετε» από την παράγραφο εξερεύνησης στη σελίδα 6, και έριξε συνολικά 5 φανάρια, θα κέρδιζε την επιβράβευση της «Εξερεύνησης 4», δηλαδή ένα μανιτάρι.

Αφού ο παίκτης κερδίσει την επιβράβευση μετακινεί τυχόν εναπομείναντες στην κάρτα σπηλαίου χωρικούς, στην περιοχή εξαντλημένων του ταμπλό του. Τοποθετεί την κάρτα σπηλαίου, από δεξιά του ταμπλό, κάτω από την γραμμή των σπιτιών του, σε μια νέα γραμμή με τις υπόλοιπες κάρτες σπηλαίων και φυλάκίων που ήδη έχει.

Αν ο παίκτης δεν έχει αρκετά φανάρια για να φτάσει ή να ξεπεράσει τουλάχιστον έναν αριθμό εξερεύνησης σχετικό με την επιλογή του, αποτυγχάνει και δεν κερδίζει την κάρτα σπηλαίου ή άλλες επιβραβεύσεις. Μετακινεί τους χωρικούς που έχουν μείνει στην κάρτα σπηλαίου στην περιοχή εξαντλημένων του ταμπλό του και την κάρτα σπηλαίου στον πάτο της τράπουλας καρτών σπηλαίων. Κάποιοι παράγραφοι έχουν περιγραφή σχετική με την αποτυχία, η οποία και διαβάζεται όταν αποτύχει συγκεκριμένη επιλογή. Αν η περιγραφή περιλαμβάνει κάποια ποινή, αυτή εφαρμόζεται στον παίκτη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για περισσότερες λεπτομέρειες διαβάστε την πρώτη σελίδα του βιβλίου συναντήσεων.

Κατασκευή



Ένας χωρικός χτίζει ένα σπίτι, ένα σπίτι με αστέρι, ένα σπίτι με κλειδί ή ένα φυλάκιο.

Αρχικά, ο παίκτης μετακινεί έναν χωρικό του από την περιοχή έτοιμων του ταμπλό του στην περιοχή εξαντλημένων. Ο χωρικός πρέπει να έχει το σύμβολο του σφυριού.

Ο παίκτης μπορεί έπειτα να αγοράσει μια από τις διαθέσιμες κάρτες σπιτιών, σπιτιών με αστέρι, σπιτιών με κλειδί ή φυλάκίων. Πρέπει να πληρώσει στο απόθεμα τόσα νομίσματα όσο το κόστος που αναγράφεται στην κάρτα.

Κόστος
Κάρτας



Αν ένας παίκτης θέλει να αγοράσει ένα φυλάκιο, πρέπει να έχει μια ανοιχτή, διαθέσιμη κάρτα σπηλαίου (που απόκτησε από προηγούμενη ενέργεια εξερεύνησης). Το φυλάκιο τοποθετείται πάνω από τη διαθέσιμη κάρτα σπηλαίου.

Τα σπίτια, τα σπίτια με αστέρι και τα σπίτια με κλειδί τοποθετούνται στη σειρά δίπλα στο αρχικό σπίτι.

Τα φυλάκια τοποθετούνται σε μια γραμμή κάτω από τη γραμμή των σπιτιών.



Τα σπίτια, τα σπίτια με κλειδί, τα σπίτια με αστέρι και τα φυλάκια δίνουν στους παίκτες ειδικές ικανότητες, αυξημένο εισόδημα και/ή άλλα πλεονεκτήματα, τα οποία περιγράφονται στην παράγραφο «Συμβόλων» στις σελίδες 14-15.

Αφού ο παίκτης έχει τοποθετήσει τη νέα του κάρτα, αν κατασκευάσει ένα σπίτι ή φυλάκιο πρέπει να τραβήξει μια νέα κάρτα, ώστε και πάλι να υπάρχουν τέσσερις διαθέσι-

Συγκομιδή



Οι χωρικοί συλλέγουν αγαθά από σπίτια και φυλάκια.

Αρχικά, ο παίκτης μετακινεί έναν ή περισσότερους χωρικούς του από την περιοχή έτοιμων του ταμπλό του στην περιοχή εξαντλημένων.

Για κάθε χωρικό που εξαντλεί ο παίκτης, μπορεί να πάρει έναν δείκτη αγαθού από ένα σπίτι ή φυλάκιο του. Τοποθετεί το αγαθό αυτό δίπλα στα νομίσματά του και μπορεί να το κρατήσει εκεί για αργότερα, να το βάλει προς πώληση στην άνω αριστερή γωνία του ταμπλό του, ή να το τοποθετήσει στον μετρητή προόδου.

Η τοποθέτηση αγαθών στον μετρητή προόδου περιγράφεται καλύτερα στη σελίδα 12. Η πώληση και αγορά αγαθών περιγράφεται στην παράγραφο «Ελεύθερες Ενέργειες», παρακάτω.

Εκπαίδευση



Ένας χωρικός εκπαιδεύει έναν νέο χωρικό.

Αρχικά, ο παίκτης μετακινεί έναν χωρικό του από την περιοχή έτοιμων του ταμπλό του στην περιοχή εξαντλημένων. Ο χωρικός πρέπει να έχει το σύμβολο πένας.

Ο παίκτης μπορεί έπειτα να αγοράσει έναν νέο χωρικό από το ταμπλό φήμης. Μπορεί να επιλέξει οποιονδήποτε από τους διαθέσιμους χωρικούς. Πρέπει να πληρώσει, στο απόθεμα, το κόστος σε νομίσματα. Το κόστος αναγράφεται στο ταμπλό φήμης, κάτω από κάθε χωρικό.

Ο παίκτης τοποθετεί τον νέο χωρικό στην περιοχή εξαντλημένων του ταμπλό του.

Ο παίκτης δεν χρειάζεται να τραβήξει νέο χωρικό για το ταμπλό φήμης. (Αυτό γίνεται στο τέλος του γύρου.)

Εργασία



Οι χωρικοί εργάζονται για να κερδίσουν νομίσματα.

Αρχικά, ο παίκτης μετακινεί έναν ή περισσότερους χωρικούς του, από την περιοχή έτοιμων του ταμπλό του, στην περιοχή εξαντλημένων.

Για κάθε χωρικό που εξαντλεί ο παίκτης, κερδίζει ένα νόμισμα. Επιπλέον, ο πρώτος παίκτης που θα εργαστεί σε κάθε γύρο κερδίζει τον δείκτη μηλίτη από το ταμπλό φήμης. Αν δεν υπάρχει μηλίτης στο ταμπλό φήμης, ο παίκτης κερδίζει μόνο νομίσματα.

Ελεύθερες Ενέργειες

Οι ελεύθερες ενέργειες μπορούν να εκτελεστούν στη σειρά του παίκτη χωρίς να εξαντλήσει χωρικούς. Κάθε παίκτης μπορεί να εκτελέσει όσες ελεύθερες ενέργειες επιθυμεί πριν εκτελέσει μια κανονική ενέργεια. Μετά την εκτέλεση μιας κανονικής ενέργειας, δεν μπορεί να εκτελέσει άλλες ελεύθερες ενέργειες.

Αγορά Από έναν Παίκτη

Ο παίκτης μπορεί να αγοράσει ένα αγαθό, μηλίτη ή φίλτρο από άλλο παίκτη που έχει βάλει προς πώληση, στην πάνω αριστερή γωνία του ταμπλό του, το συγκεκριμένο αντικείμενο. Ο παίκτης μπορεί να παζαρέψει, να κάνει προσφορά κλπ, αλλά μπορεί να πληρώσει μόνο με νομίσματα και το λιγότερο 3 νομίσματα. Ο πωλητής μπορεί να αρνηθεί την προσφορά για οποιονδήποτε λόγο. Αν δεχθεί να πουλήσει το αγαθό, το φίλτρο ή τον μηλίτη, ο αγοραστής πληρώνει το συμφωνηθέν ποσό και παίρνει το αντικείμενο.

Αντικείμενο Προς Πώληση

Ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει ένα αγαθό, μηλίτη ή φίλτρο του προς πώληση, τοποθετώντας το στον κύκλο της πάνω αριστερής γωνίας του ταμπλό του. Οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να προσπαθήσουν να το αγοράσουν στον γύρο τους.

Ο παίκτης, στον γύρο του, μπορεί να αφαιρέσει το προς πώληση αντικείμενο ή να το αντικαταστήσει με κάτι άλλο.

Σε κάθε στιγμή ο παίκτης μπορεί να έχει μόνο ένα αντικείμενο προς πώληση.

Ανανέωση Γραμμής Κτιρίων

Αν ο παίκτης θέλει νέες επιλογές σπιτιών ή φυλακίων για να αγοράσει, μπορεί να πληρώσει ένα νόμισμα για να ανανεώσει και τις τέσσερις κάρτες μιας γραμμής. Παίρνει τις τέσσερις τρέχουσες κάρτες σπιτιών ή φυλακίων και τις τοποθετεί στον πάτο της αντίστοιχης τράπουλας. Έπειτα, τραβάει τέσσερις νέες κάρτες από την τράπουλα και τις τοποθετεί ανοιχτές στη γραμμή. **Αυτό γίνεται μόνο μια φορά ανά γύρο. Δεν είναι δυνατή η ανανέωση σπιτιών με αστέρι ή με κλειδί.**

Πάσο

Όταν ένας παίκτης έχει ολοκληρώσει τις ενέργειές του, δηλώνει «Πάσο». Δεν μπορεί να εκτελέσει άλλες ενέργειες ή ελεύθερες ενέργειες στον γύρο αυτό.

Ο παίκτης που δεν έχει χωρικούς στην περιοχή έτοιμων του ταμπλό του, στην αρχή της σειράς του πρέπει να πάει πάσο. Μπορεί να εκτελέσει, ωστόσο, ελεύθερες ενέργειες πριν πάει πάσο.

2. Τέλος ενός Γύρου: Όταν όλοι οι παίκτες έχουν πάει πάσο, ο γύρος τελειώνει. Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα, πριν ξεκινήσει ο νέος γύρος.

Δείκτης Γύρου

Μετακινήστε τον δείκτη γύρου μια θέση παρακάτω στην αλυσίδα των επτά σπηλαίων του ταμπλό φήμης. Αν ο δείκτης γύρου δεν πηγαίνει παρακάτω, το παιχνίδι τελειώνει. Ακολουθήστε τις οδηγίες της παραγράφου «Τέλος του Παιχνιδιού» στη σελίδα 13.

Μηλίτης

Τοποθετήστε έναν μηλίτη στο σύμβολο μηλίτη του ταμπλό φήμης, αν δεν υπάρχει εκεί ένας.

Νέοι Χωρικοί

Μετακινήστε τυχόν εναπομείναντες χωρικούς του ταμπλό φήμης, προς τα αριστερά, στις χαμηλότερου κόστους θέσεις, και γεμίστε τις κενές θέσεις που δημιουργήθηκαν ανοίγοντας νέες κάρτες από την στοίβα χωρικών.

Ξεκούραση Χωρικών

Τώρα όλοι οι παίκτες μπορούν να επαναφέρουν τους χωρικούς στα ταμπλό τους.

Αρχικά, οι παίκτες μπορούν να ξοδέψουν φίλτρα ή μηλίτη. Αν ένας παίκτης ξοδέψει φίλτρο, μπορεί να μετακινήσει έναν χωρικό του από την περιοχή τραυματισμένων στην περιοχή εξαντλημένων. Αν ξοδέψει μηλίτη, μετακινεί έναν χωρικό από την περιοχή εξαντλημένων στην περιοχή έτοιμων. Ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει φίλτρο και μηλίτη στον ίδιο χωρικό.

Τώρα, οι παίκτες μπορούν να μετακινήσουν έναν χωρικό από τους τραυματισμένους στους εξαντλημένους ή από τους εξαντλημένους στους έτοιμους για κάθε κρεβάτι που υπάρχει στις κάρτες σπιτιών και φυλακίων του. Ένας χωρικός δεν μπορεί να κοιμηθεί σε δύο κρεβάτια (ένας τραυματισμένος δεν μπορεί να γίνει απευθείας έτοιμος αν υπάρχουν δύο κρεβάτια).

Συλλογή Εισοδήματος

Τώρα όλοι οι παίκτες συλλέγουν νομίσματα με βάση το επίπεδο εισοδήματός τους. Οι παίκτες ξεκινούν με εισόδημα 4, αλλά το επίπεδο αυτό αυξάνεται ανάλογα με τα διαφορετικά αγαθά που υπάρχουν στον μετρητή προόδου στο κάτω μέρος των ταμπλό των παικτών.



Τρία Αγαθά στον Μετρητή Προόδου

Ένας παίκτης με μετρητή προόδου όπως της παραπάνω εικόνας θα έπαιρνε εισόδημα 6 αντί για 4.

Οι παίκτες επίσης κερδίζουν εισόδημα από τυχόν σπίτια ή φυλάκια που προσφέρουν επιπλέον εισόδημα.



+1 Εισόδημα ανά Γύρο

Ανανέωση Αγαθών στα Κτίρια

Αν κάποιος παίκτης έχει ένα σπίτι ή φυλάκιο με το σύμβολο αυτό και δεν υπάρχει αγαθό στην κάρτα, τοποθετήστε έναν αντίστοιχο δείκτη αγαθού εκεί.



Δώστε την κάρτα Πρώτου

Παίκτη στα Αριστερά

Ο πρώτος παίκτης δίνει την κάρτα πρώτου παίκτη στον παίκτη στα αριστερά του, ο οποίος την τοποθετεί μπροστά του.

Ξεκινήστε τον Επόμενο Γύρο

Αν δεν έχουν ολοκληρωθεί επτά γύροι, ξεκινήστε τον επόμενο γύρο.

Λοιποί Κανόνες

Μετρητής Προόδου

Ο μετρητής προόδου κάθε παίκτη είναι η γραμμή με τους κύκλους στο κάτω μέρος του ταμπλό τους. Ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει διαθέσιμα αγαθά στον μετρητή αυτό οποιαδήποτε στιγμή στον γύρο του. Πρέπει να τοποθετήσει τα αγαθά από αριστερά προς τα δεξιά, χωρίς να αφήνει κενές θέσεις. Μόλις ένα αγαθό έχει τοποθετηθεί, αν ο παίκτης θέλει να τοποθετήσει ένα νέο αγαθό του ίδιου είδους, πρέπει να το τοποθετήσει στην ίδια θέση (αυτή μπορεί να έχει πολλά ίδια αγαθά). Τα αγαθά μπορούν να τοποθετούνται με οποιαδήποτε σειρά.

Στο παρακάτω παράδειγμα, τυχόν φρούτα που θέλει να τοποθετήσει αργότερα ο παίκτης στον μετρητή προόδου, πρέπει να τοποθετηθούν στην τρίτη από αριστερά θέση. Αν ο παίκτης θέλει να τοποθετήσει ένα μανιτάρι, αυτό θα πρέπει να τοποθετηθεί στην τέταρτη από αριστερά θέση.

Υπάρχουν δύο αριθμοί πάνω από κάθε θέση αγαθού. Ο αριστερός αριθμός υποδεικνύει τους πόντους χωριού που αξίζει κάθε αγαθό της αντίστοιχης στοίβας στο τέλος του παιχνιδιού. Στο παρακάτω παράδειγμα, αν ένας παίκτης είχε δύο φρούτα στο τέλος του παιχνιδιού, το κάθε ένα θα άξιζε 2 πόντους χωριού (σε τελικό σύνολο 4 πόντων).

Ο αριθμός στα δεξιά πάνω από κάθε θέση είναι το τρέχον εισόδημα του παίκτη. Στο παραπάνω παράδειγμα, ο παίκτης θα έπαιρνε 6 νομίσματα, (φαίνονται πάνω από τα φρούτα), στο τέλος κάθε γύρου (δεν παίρνει ταυτόχρονα και όσα αναγράφονται πάνω από τα υπόλοιπα αγαθά του, αλλά μόνο πάνω από το αγαθό που βρίσκεται πιο δεξιά).

Μόλις ένα αγαθό τοποθετηθεί στον μετρητή προόδου δεν μπορεί πλέον να αφαιρεθεί από εκεί.



Ειδικοί Χωρικοί

Υπάρχουν έξι ειδικοί χωρικοί στο βασικό παιχνίδι. Η Υδάτινη Γυναίκα, το Γκλόγκο, η Γάτα των Σπηλαίων (δύο φορές), και ο Μεταλλικός Άνθρωπος (δύο φορές). Στην αρχή του παιχνιδιού τοποθετήστε τους χωρικούς αυτούς ανοιχτούς δίπλα στο ταμπλό. Μπορούν να αποκτηθούν μόνο μέσα από συγκεκριμένες συναντήσεις του βιβλίου συναντήσεων. Κάθε ένας τέτοιος χωρικός έχει ειδικούς κανόνες.

Υδάτινη Γυναίκα: Η υδάτινη γυναίκα διαταράσσει την ησυχία του χωριού σας. Όταν την πάρετε, χάνετε μία φήμη.



Γκλόγκο: Το γκλόγκο είναι τρομερός κτίστης. Αν το χρησιμοποιήσετε για κτίσιμο, πληρώνετε ένα λιγότερο νόμισμα.



Γάτα των Σπηλαίων: Η γάτα των σπηλαίων δεν θέλει να ακολουθεί διαταγές. Κάθε φορά που την χρησιμοποιείτε ρίχνετε ένα ζάρι. Αν ρίξετε 3-6 η γάτα εκτελεί ό,τι επιθυμεί. Αν ρίξετε 1-2 η γάτα μετακινείται στην περιοχή εξαντλημένων χωρίς να εκτελέσει καμία ενέργεια. Αν η γάτα δεν εκτελέσει ενέργεια, δεν χάνετε τον γύρο σας. Μπορείτε να εξαντλήσετε έναν άλλο χωρικό για να εκτελέσετε μια ενέργεια.



Μεταλλικός Άνθρωπος: Ο μεταλλικός άνθρωπος χρησιμοποιεί το δικό του κρεβάτι. Δεν μπορεί ωστόσο να χρησιμοποιήσει τα κρεβάτια των κτιρίων σας, ούτε μηλίτη ή φίλτρα.



Φήμη

Ο μετρητής φήμης είναι ένα μέτρο του πόσο γνωστό και περίφημο είναι το χωριό του κάθε παίκτη. Όλοι οι παίκτες ξεκινούν από το σύμβολο πυρσού στον μετρητή. Αν ένας παίκτης κερδίζει φήμη, μετακινεί τον κύβο του προς τα κάτω στον μετρητή, μέχρι τον πάτο της σπηλιάς. Αν ένας παίκτης χάσει φήμη, μετακινεί τον κύβο του προς τα πάνω, προς την επιφάνεια της σπηλιάς.

Οι παίκτες με μεγαλύτερη φήμη θα κερδίσουν περισσότερους πόντους χωριού στο τέλος του παιχνιδιού.

Η φήμη κερδίζεται ή χάνεται, κυρίως, σαν αποτέλεσμα επιλογών που γίνονται με την ενέργεια Εξερεύνησης.

Τέλος του Παιχνιδιού

Μετά από επτά γύρους, το παιχνίδι τελειώνει και οι παίκτες υπολογίζουν τους πόντους χωριού τους. Οι παίκτες κερδίζουν πόντους χωριού για τα εξής:

Μετρητής Προόδου

Οι παίκτες υπολογίζουν τους πόντους χωριού για κάθε αγαθό στον μετρητή προόδου τους. Το ποσό που αξίζει κάθε αγαθό σημειώνεται πάνω από τη θέση του στο ταμπλό. Στο παρακάτω παράδειγμα, αν ένας παίκτης είχε τέσσερα φρούτα στην τρίτη θέση, θα κέρδιζε 2 πόντους χωριού για το κάθε ένα (συνολικά 8 πόντους χωριού). Αν είχε ένα σχοινί και ένα ψάρι, θα κέρδιζε 1 πόντο για το κάθε ένα.



Κτίρια

Κάθε κτίριο αξίζει 1 πόντο χωριού, αυτό περιλαμβάνει τα σπίτια, τα σπίτια με κλειδί ή αστέρι και τα φυλάκια. Δεν υπολογίζονται οι κενές κάρτες σπηλαίων που μπορεί να έχει ο παίκτης, ούτε το αρχικό του σπίτι.

Φήμη

Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης με την μεγαλύτερη φήμη κερδίζει 5 επιπλέον πόντους χωριού. Ο αμέσως επόμενος, σε φήμη, παίκτης κερδίζει 3 επιπλέον πόντους χωριού και ο τρίτος στη σειρά παίκτης κερδίζει 2 πόντους χωριού. Αν παίζετε με δύο παίκτες, μόνο ο παίκτης με τη μεγαλύτερη φήμη κερδίζει την επιβράβευση (3 πόντους, δίπλα στο σύμβολο με τον αριθμό «2», στο σύμβολο πόντων χωριού). Αν υπάρχει ισοπαλία για τη φήμη, προσθέστε τις δύο επιβραβεύσεις φήμης και διαιρέστε με το 2 (στρογγυλοποίηση προς τα πάνω), δίνοντας σε κάθε ιόπαλο παίκτη ίσο αριθμό πόντων. *Παράδειγμα:* Ο Θωμάς και η Στέλλα είναι ιόπαλοι πρώτοι. Προσθέτουν 5+3 πόντους χωριού (μιας και κατέλαβαν 1η και 2η θέση), διαιρούν διά 2, και κάθε παίκτης κερδίζει 4 πόντους χωριού.

Οι παίκτες επίσης κερδίζουν ή χάνουν τους πόντους χωριού που αναγράφονται με ένα μικρότερο σύμβολο πόντων δίπλα στη θέση του μετρητή, στην οποία τερμάτισαν. *Για παράδειγμα,* αν ένας παίκτης τελείωσε το παιχνίδι με τον κύβο του στην υψηλότερη θέση του μετρητή, δίπλα στην επιφάνεια, θα χάσει 2 πόντους χωριού.

Bonus Καρτών

Κάποια κτίρια δίνουν επιπλέον πόντους χωριού. Σε πολλές περιπτώσεις, οι πόντοι απλά αναγράφονται στο κάτω μέρος της κάρτας. Η παρακάτω κάρτα θα δώσει στον παίκτη 2 επιπλέον πόντους χωριού.



Κάποιες κάρτες δίνουν επιπλέον πόντους χωριού αν έχετε συγκεκριμένα αντικείμενα. Η κάρτα κάτω αριστερά, δίνει στον παίκτη 4 πόντους χωριού, συν 2 επιπλέον πόντους για κάθε φίλτρο ή ορυκτό που έχει (τα ορυκτά μπορεί να βρίσκονται στον μετρητή προόδου ή στο απόθεμα του παίκτη, όχι σε κτίριο). Η κάρτα κάτω δεξιά δίνει στον παίκτη 3 πόντους χωριού, συν 2 επιπλέον πόντους χωριού για κάθε σπίτι/σπίτι με κλειδί/σπίτι με αστέρι που έχει. *Μην ξεχνάτε ότι κάθε τέτοια κάρτα δίνει και 1 επιπλέον πόντο, μιας και είναι κτίρια.*



Σύγκριση Συνόλων

Οι παίκτες συγκρίνουν τα σύνολά τους. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους χωριού είναι ο νικητής! Σε περίπτωση ισοπαλίας, κερδίζει ο παίκτης με τα περισσότερα νομίσματα, έπειτα αυτός με τους περισσότερους χωρικούς και τέλος ο παίκτης με τα περισσότερα κτίρια.

Σύμβολα



Μανιτάρι



Ψάρι



Φρούτο



Σχοινί



Στάμνα



Χαρτί



Ορυκτό



Αμέθυστος

ΚΟΙΝΑ ΑΓΑΘΑ

ΛΙΓΟΤΕΡΟ ΚΟΙΝΑ ΑΓΑΘΑ

ΣΠΑΝΙΑ ΑΓΑΘΑ



Πόντοι Χωριού: Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους χωριού στο τέλος του παιχνιδιού ανακηρύσσεται νικητής. Μια κάρτα με το σύμβολο αυτό δίνει 3 επιπλέον πόντους χωριού.



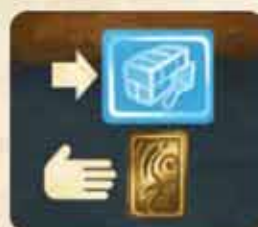
Νομίσματα: Χρησιμοποιούνται για την αγορά κτιρίων και την εκπαίδευση νέων χωρικών. Επίσης χρησιμοποιούνται σε κάποιες συναντήσεις.



Κρεβάτια: Κάθε σύμβολο κρεβατιού σε μια κάρτα που έχει ο παίκτης μπορεί να μετακινήσει έναν χωρικό από «τραυματισμένο» σε «εξαντλημένο» Ή από «εξαντλημένο» σε «έτοιμο» στο ταμπλό του.



Εκπαιδευμένος Ετοιμος: Ο παίκτης που έχει μια κάρτα με το σύμβολο αυτό, μπορεί να τοποθετεί τους νέους χωρικούς του στην περιοχή «έτοιμων» αντί για την περιοχή «εξαντλημένων» του.



Νόμισμα κατά το Κτίσιμο:

Αν ένας παίκτης έχει μια κάρτα με το σύμβολο αυτό, κερδίζει 1 νόμισμα αφού αγοράσει μια κάρτα κτιρίου. Πρέπει να πληρώσει το πλήρες κόστος του κτιρίου πριν πάρει το επιπλέον νόμισμα. Ο παίκτης δεν κερδίζει νόμισμα όταν κτίσει αυτή την κάρτα (μόνο τις υπολοι-

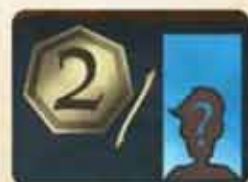


Νέα Ζαριά: Τα σύμβολα αυτά επιτρέπουν στον παίκτη να ρίξει ξανά τα ζάρια όταν εκτελεί ενέργεια εξερεύνησης. Πρέπει πάντοτε να κρατάει το νέο αποτέλεσμα. (Στην περίπτωση αυτή, μιας και υπάρχουν 2 σύμβολα, ο παίκτης μπορεί να ρίξει δύο νέες ζαριές ανά συνάντηση).



Νόμισμα κατά την Εξερεύνηση:

Αν ένας παίκτης έχει μια κάρτα με το σύμβολο αυτό, κερδίζει 1 νόμισμα αφού ολοκληρώσει επιτυχώς μια συνάντηση.



Πόντοι Χωριού για Χωρικούς:

Το σύμβολο αυτό δίνει 2 πόντους χωριού ανά χωρικό που έχει ο παίκτης.



Εξερεύνηση: Τα σύμβολα αυτά αναπαριστούν πόσο καλός είναι ένας χωρικός στην εξερεύνηση. Για το αριστερό σύμβολο ζαριά 1 ή μεγαλύτερη δίνει 1 φανάρι. Για το δεξί σύμβολο, ζαριά 4 ή μεγαλύτερη δίνει 2 φανάρια.



Αγαθά (στην κάρτα): Όταν ένας παίκτης αγοράσει μια κάρτα με το σύμβολο αυτό, αμέσως τοποθετεί 2 αγαθά του είδους σε αυτή. Τα αγαθά μπορούν να συλλεχθούν από την κάρτα. Η κάρτα αυτή ποτέ δεν παράγει επιπλέον αγαθά.



Σφυρί: Ένας χωρικός με το σύμβολο αυτό μπορεί να εκτελέσει ενέργεια Κατασκευής.



Πένα: Ένας χωρικός με το σύμβολο αυτό μπορεί να εκτελέσει ενέργεια Εκπαίδευσης.



Ανανεώσιμα Αγαθά (στην κάρτα): Όταν ένας παίκτης αγοράσει μια κάρτα με το σύμβολο αυτό, αμέσως τοποθετεί 1 αγαθό του είδους πάνω της. Το αγαθό μπορεί να συλλεχθεί από την κάρτα. Στο τέλος του γύρου, αν η κάρτα δεν έχει αγαθό πάνω της, ο παίκτης τοποθετεί 1 καταλλήλο αγαθό σε αυτή.



Σφυρί/Πένα Συν: Ένας χωρικός με ένα από αυτά τα δύο σύμβολα μπορεί να εκτελέσει μια ενέργεια Κατασκευής/Εκπαίδευσης πληρώνοντας ένα λιγότερο νόμισμα.



Γάτα των Σπηλαίων: Το σύμβολο αυτό ανήκει στην γάτα των σπηλαίων και σημαίνει ότι όποτε ο παίκτης της αναθέτει μια ενέργεια πρέπει να ρίξει ένα ζάρι. Σε αποτέλεσμα 1-2 η γάτα δεν εκτελεί την ενέργεια και μετακινείται στην περιοχή «εξαντλημένων».



Πόντοι Χωριού για Κενά Σπήλαιο: Το σύμβολο αυτό δίνει 1 πόντο χωριού για κάθε κενή κάρτα σπηλαίου (χωρίς φυλάκιο) που έχει ο παίκτης.



Κακή Φήμη: Ένας χωρικός με το σύμβολο αυτό προκαλεί την απώλεια ενός πόντου φήμης για τον παίκτη, όταν αποκτηθεί.



Φίλτρο (στην κάρτα): Αν ένας παίκτης αγοράσει μια κάρτα με το σύμβολο αυτό, κερδίζει αμέσως 1 δείκτη φίλτρου.



Εισόδημα Φίλτρου (στην κάρτα): Στο τέλος κάθε γύρου, ο παίκτης παίρνει ένα φίλτρο.



Μεταλλικός Άνθρωπος: Το σύμβολο αυτό ανήκει στον Μεταλλικό Άνθρωπο. Δείχνει ότι ο χωρικός αυτός έχει το δικό του κρεβάτι και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν φίλτρα ή μηλίτες για αυτόν.



Εισόδημα (στην κάρτα): Αν ένας παίκτης έχει μια κάρτα με το σύμβολο αυτό, παίρνει 1 επιπλέον νόμισμα στο τέλος κάθε γύρου.



Απόκτηση Φήμης: Όταν ένας παίκτης αγοράσει μια κάρτα με το σύμβολο αυτό, κερδίζει αμέσως 1 φήμη (μια φορά μόνο).



Πόντοι Χωριού για Αντικείμενα: Αν ένας παίκτης έχει μια κάρτα με το σύμβολο αυτό, κερδίζει επιπλέον πόντους χωριού, αν έχει στην κατοχή του τα αναγραφόμενα αγαθά/κλπ. Στην περίπτωση αυτή, ο παίκτης κερδίζει 2 πόντους χωριού ανά φίλτρο ή ορυκτό που έχει στην κατοχή του στο τέλος του παιχνιδιού.



Μηλίτης/Φίλτρα σαν Νομίσματα: Μια κάρτα με ένα από αυτά τα σύμβολα επιτρέπει στον παίκτη να ξοδέψει φίλτρα ή μηλίτη σαν νομίσματα.



Εισόδημα για (Αγαθά): Η κάρτα αυτή παρέχει επιπλέον εισόδημα για τους δείκτες αμέθυστου και ορυκτού που έχει ο παίκτης στον μετρητή προόδου του.

Ευρετήριο

Αγορά από Παίκτη	9
Ανανέωση Γραμμής Κτιρίων	10
Ειδικός Χωρικός	12, 15
Εισόδημα	7, 10-11
Εκπαίδευση	9
Ελεύθερες Ενέργειες	9-10
Ενέργειες	6-9
Εξερεύνηση	6-8
Εργασία	9
Κατασκευή	8
Κρεβάτι	10, 14
Μετρητής Προόδου	12, 13
Μηλίτης	10
Πάσο	10
Πώληση	9
Συγκομιδή	9
Σύμβολα	14, 15
Τέλος ενός Γύρου	10-11
Τέλος του Παιχνιδιού	13
Φήμη	12, 13
Φίλτρο	10, 15
Χωρικός	6, 9, 10, 15



Εξαντλημένος σε Έτοιμο
(ξόδεμα)



Τραυματισμένος σε Εξαντλη-
μένο (ξόδεμα)



Εξαντλημένος σε Έτοιμο
Η
Τραυματισμένος σε Εξαντλη-
μένο.

Ενας Γύρος

1. Ενέργειες των Παικτών

Εξερεύνηση

Συγκομιδή

Κατασκευή

Εκπαίδευση

Εργασία

Ελεύθερες Ενέργειες

Αγορά Από Παίκτη

Αγαθό Προς Πώληση

Ανανέωση Γραμμής Κτιρίων

Πάσο

2. Τέλος του Γύρου

Δείκτης Γύρου

Νέος Μιλήτης

Νέοι Χωρικοί

Ξεκούραση Χωρικών

Συλλογή Εισοδήματος

Αναπλήρωση Αγαθών Κτιρίων

Δείκτης 1ου Παίκτη στα Αριστερά

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.

Μετάφραση / Ενσωμάτωση: Νίκος Χριστάκης για την **Red Meeple** 🐉 v.3