

# ABOVE AND BELOW

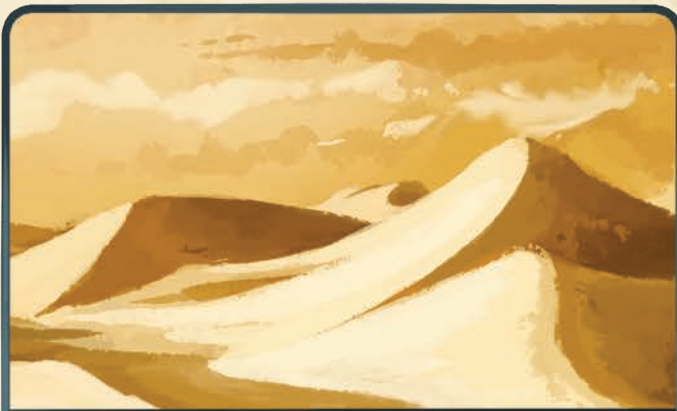


Regolamento

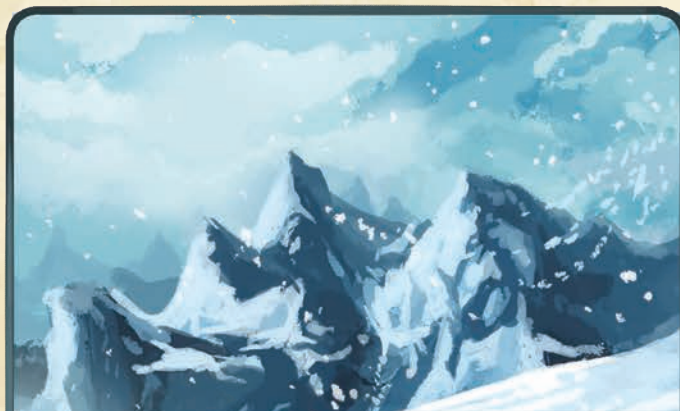
Il villaggio è stato attaccato da un'orda di barbari. Hai avuto giusto il tempo di prendere con te il bambino e la tua canna da pesca preferita prima che iniziassero a saccheggiare e bruciare tutto.



Sei corso via nel profondo della notte.



E hai vagato per un deserto inospitale...



Hai sfidato vette innevate e mari profondi infestati da squali.

Non appena costruita la prima capanna, hai scoperto una vasta rete di caverne sotterranee...



...ricche di luccicanti, rarità di ogni sorta e avventure senza fine!



Ma alla fine l'hai trovato!  
Il luogo ideale per stabilirvi casa.

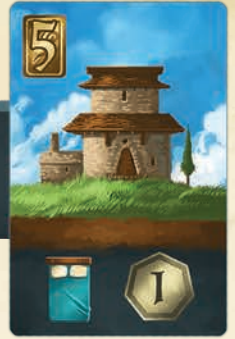
È il momento di organizzare delle spedizioni e di costruire un villaggio "sopra e sotto"...

# Contenuto

1 tabellone



25 Edifici base



81 gettoni "merci"

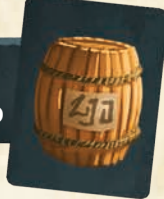
(12 frutti/pesci/funghi, 10 vasi/corde/ pergamene, 8 minerali, 7 ametiste)



7 dadi



10 gettoni Botte di sidro



1 segna-round



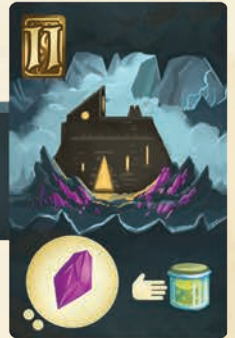
20 gettoni Pozione



4 cubetti (in 4 colori)



25 Avamposti



9 Edifici Chiave (nota la chiave disegnata)



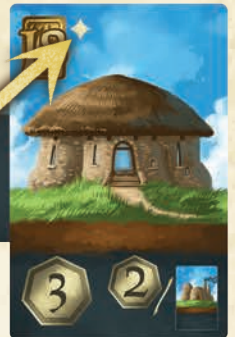
1 carta Primo Giocatore



Monete (36 x valore 1, 6x5, 8x10)



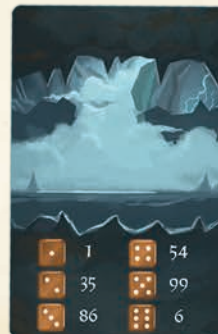
6 Edifici Bonus (nota la stella disegnata)



4 plance personali

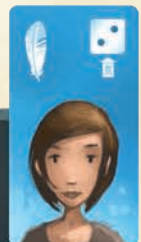


25 Caverne



1 Libro delle Avventure (non raffigurato qui)

12 Abitanti di partenza  
18 Abitanti  
6 Abitanti speciali



# Preparazione

**1.** Ogni giocatore prende 1 plancia personale, 7 monete, 1 Edificio di partenza e 1 Abitante di partenza per tipo (3 Abitanti in totale per giocatore). Gli Abitanti di partenza hanno una casetta sul retro:



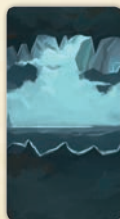
I 3 Abitanti di ciascuno devono avere i simboli mostrati in “1A” (vedi pagina a fronte) e iniziano il gioco sulla plancia personale dal prato situato a sinistra (l’area “pronti”).

**Se giocate in quattro, piazza i due Abitanti senza martello sul prato situato al centro, quello con la luna (l’area “stanchi”). Nel primo round di gioco potrai usare solo 1 Abitante. I 2 Abitanti che partono dall’area “stanchi” si muoveranno nell’area “pronti” al termine del primo round. Il simbolo qui sotto, riprodotto sul tabellone accanto al percorso segna-round, ti ricorda questa regola.**



**2.** Piazza i 6 **Edifici Bonus** in fila a faccia in su sul tavolo. Mischia i 9 **Edifici Chiave**, pescane 4 a caso e mettili in fila a faccia in su sotto gli Edifici Bonus. I restanti 5 Edifici Chiave non servono in questa partita, e vengono rimessi nella scatola.

**3.** Metti il **tabellone** in mezzo al tavolo. Rimuovi dal gioco gli Abitanti di partenza non utilizzati. Tieni a disposizione, da parte, gli **Abitanti Speciali**, che hanno una caverna sul retro:



Mischia gli **Abitanti** rimasti, impilali a faccia in giù, pescane 5 e mettili in fila a faccia in su lungo il bordo superiore del tabellone negli spazi appositi.

**4.** Metti il **segna-round** sul tabellone sullo spazio iniziale (quello più in alto) della fila di sette caverne.

**5.** Piazza merci, monete, Botti di sidro e Pozioni a fianco del tabellone in una “riserva comune”. Metti una Botte di sidro sul tabellone nell’area con lo stesso simbolo.

**6.** Mischia le Caverne, poi impilale a faccia in su a fianco del tabellone.

**7.** Ogni giocatore riceve il cubo dello stesso colore dello stendardo raffigurato in alto a sinistra sulla propria plancia personale. Ognuno mette il proprio cubo sul tabellone, nello spazio con la torcia (lo spazio fa parte dell’indicatore di stato della reputazione).

**8.** Sorteggia il giocatore che inizia, e dagli la carta **Primo Giocatore**. Si gioca a turno in senso orario.

**Se giocate in 2, il secondo giocatore riceve 1 moneta in più.**

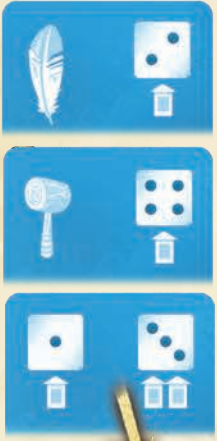
**Se giocate in 3, il secondo e il terzo giocatore ricevono 1 moneta in più.**

**Se giocate in 4, il quarto giocatore (solo lui) riceve 1 moneta in più.**

**9.** Mischia separatamente gli **Edifici base** e gli **Avamposti** e metti i mazzi a faccia in giù sotto il tabellone. Pesca le prime 4 carte da entrambi i mazzi e mettile a faccia in su in fila accanto ai mazzi stessi.

**10.** Tieni il **Libro delle Avventure** e i **dadi** a portata di mano.

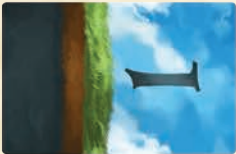
1A



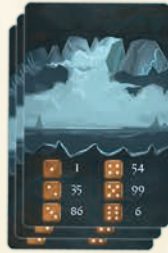
1.



8.



6.



2.



3.

4.



5.



7.

9.



# Il gioco

**Questo è un gioco a “round”.** In ogni round, i giocatori a turno usano i propri Abitanti per compiere delle azioni. Quando non vuoi o non puoi più compiere azioni, ti basta annunciare che passi. Quando tutti hanno passato, il round termina (questo significa che alle volte alcuni giocatori giocheranno più turni di altri).

Dopo sette round, il gioco finisce.

Ogni round è composto dalle seguenti fasi (in ordine):

## 1. Azioni

Cominciando dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore al proprio turno può **compiere un'azione** fino a che tutti abbiano passato. Le azioni disponibili sono:

### Esplorare



Gli Abitanti esplorano le caverne per cercare un buon punto dove stabilire un Avamposto sotterraneo.

Prima di tutto, pesca la prima Caverna del mazzo e mettila a fianco della tua plancia, in basso a sinistra (accanto alle rocce nell'angolo). Poi, sposta **2 o più Abitanti** dall'area “pronti” della tua plancia alla Caverna (non ci sono limiti al numero di Abitanti che puoi mandare in esplorazione, ma devi mandarne almeno 2).

Tira un dado e trova, nella metà inferiore della Caverna, il numero del paragrafo cui corrisponde il risultato ottenuto. Il giocatore alla tua sinistra prende il **Libro delle Avventure** e ti legge ad alta voce il paragrafo con quel numero. Il paragrafo va letto interamente, includendo le opzioni che seguono la descrizione (in **GRASSETTO**) e i numeri a loro associati. L'unica cosa che **non viene letta ad alta voce sono le possibili ricompense** dopo ogni numero (quelle tra parentesi). Ecco un esempio di paragrafo:

*[inizio descrizione]*

*Scendi in un profondo cunicolo fino a che raggiungi un'ampia camera buia. Acqua putrida ricopre il pavimento dell'umida caverna, e presto inizi a vedere*

*occhi rossi in ogni direzione tu guardi. Alzi la lanterna e scopri di essere circondato da ratti giganti dal pelo marrone, unto e bagnato. Si avvicinano pronti a fare del tuo gruppo il loro prossimo banchetto. Corri a nasconderti o combatti i ratti?*  
*[fine descrizione]*

**CORRI A NASCONDERTI:** *Esplora 3* (1 moneta), *Esplora 4* (1 fungo)

**COMBATTI I RATTI:** *Esplora 7* (5 monete, 1 minerale)

Dopo aver letto la descrizione, chi legge ti dirà ad alta voce le due opzioni così: “Corri a nasconderti — Esplora 3 o 4. Combatti i ratti — Esplora 7.”

A questo punto devi annunciare ad alta voce quale opzione scegli (*per esempio: “corro a nascondermi”*). Poi, devi cercare di ottenere o superare almeno uno dei numeri che corrispondono alla tua scelta (e preceduti dalla parola “Esplora”) con il **numero di lanterne** dei tuoi Abitanti che stanno esplorando.

Per calcolare quante lanterne hai a disposizione, **tira un dado** per ciascun Abitante che hai mandato nella Caverna (cioè che si trova adesso sulla carta). Prima di ogni lancio **devi dichiarare per quale Abitante stai tirando** e, dopo aver tirato, devi piazzare il dado col risultato su quell'Abitante. Il numero di lanterne dell'Abitante dipende dal risultato ottenuto come descritto di seguito:



**Questo Abitante può dare 1 o 2 lanterne (non 3!).**

In pratica, con un risultato 1 o 2 hai 1 lanterna.

Con un risultato di 3, 4, 5 o 6 hai 2 lanterne.

Dopo che hai tirato tutti i dadi, somma il numero di lanterne ottenute. Se il **totale è uguale o superiore** a uno dei numeri associati alla tua scelta (Esplora X), **hai avuto successo!** Se le lanterne invece non sono abbastanza o vuoi raggiungere comunque un totale più alto, puoi ancora **chiedere un ultimo sforzo** a uno o più dei tuoi Abitanti nella Caverna per guadagnare lanterne extra.

Metti qui le merci che vuoi vendere.

Il tuo colore

Azione: Esplorare  
(ti servono almeno 2 Abitanti)

Azione: Raccogliere

Azione: Costruire  
(ti serve un Abitante col martello)

Azione: Addestrare  
(ti serve un Abitante con la piuma)

Azione: Lavorare



Rendita di partenza  
(cresce man mano che metti merci nel magazzino)

A sinistra, i Punti Vittoria che guadagni per ogni merce in questo spazio. Il numero nella moneta a destra è la tua rendita corrente.

Area "pronti"

Area "stanchi"

Area "feriti"

Per **chiedere un ultimo sforzo** a un Abitante, rimuovilo dalla Caverna e piazzalo sulla tua plancia nell'area "feriti". Ogni Abitante che impieghi così ti dà **1 lanterna in più**. (Chiedere un ultimo sforzo a un Abitante è facoltativo.)

Se il **totale di lanterne è uguale o superiore** a uno dei numeri associati all'opzione che hai scelto, **hai avuto successo** e guadagni la/e ricompensa/e che corrisponde/ono al numero "esplora" **più alto raggiunto**.

*Per esempio, se hai scelto "corro a nascondermi" nel paragrafo dell'esempio precedente, e hai ottenuto un totale di 5 lanterne (che tu abbia chiesto sforzi agli abitanti o no, non importa), guadagni la ricompensa corrispondente a "Esplora 4", cioè un fungo.*

Dopo che hai preso la ricompensa, sposta gli Abitanti rimasti nella Caverna nell'area "stanchi" della tua plancia personale. La **Caverna è ora tua**: spostala a destra della tua plancia, sotto la fila degli Edifici, assieme alle altre Caverne e Avamposti che già possiedi.

Se le **lanterne non sono sufficienti** a raggiungere il numero più basso associato alla tua scelta, allora **la tua esplorazione fallisce**, e non guadagni né alcuna ricompensa, né la carta Caverna. Sposta gli Abitanti rimasti nella Caverna nell'area "stanchi" della tua plancia personale. Sposta la Caverna che hai cercato di esplorare in fondo al mazzo delle Caverne. Alcuni paragrafi descrivono cosa succede in caso di fallimento, e devono essere letti ad alta voce. Inoltre, alcuni fallimenti comportano delle penalità che vanno applicate.

**NOTA:** per maggiori informazioni, leggi la prima pagina del Libro delle Avventure.

## Costruire



Puoi costruire un Edificio base, un Edificio Chiave, un Edificio Bonus o un Avamposto.

Prima di tutto sposta, sulla tua plancia, un Abitante dall'area "pronti" all'area "stanchi". Questo Abitante **deve avere il simbolo del martello**.

Quindi puoi comprare uno qualunque degli Edifici, anche con la stella o con la chiave, o un Avamposto. Devi pagare il costo della carta in monete, rimettendole nella riserva comune.

Costo della carta



Se vuoi comprare un **Avamposto**, devi avere una **Caverna disponibile e libera** sopra cui costruirlo. (La Caverna è disponibile se l'hai esplorata con successo in un turno precedente, e si trova quindi alla destra della tua plancia; ed è libera se non ha già un Avamposto sopra.) Piazza l'Avamposto che compri **sopra** una delle tue Caverne che rispondono ai requisiti.

Edifici base, Chiave o Bonus vengono piazzati in fila alla destra dell'Edificio di partenza.

Gli Avamposti vengono piazzati in fila a coprire le Caverne (che stanno sotto gli Edifici).



Gli Edifici e gli Avamposti ti danno abilità speciali, rendite più alte e/o altri benefici. Trovi una descrizione nella sezione "Simboli" alle pagine 14-15.

Dopo aver costruito, se hai comprato un Edificio base o un Avamposto, rimpiazzalo pescandone uno nuovo, così che anche il prossimo giocatore abbia 4 scelte. Gli Edifici Chiave e gli Edifici Bonus, invece, non vengono rimpiazzati.



## Raccogliere



Puoi raccogliere merci dagli Edifici o dagli Avamposti che hanno un gettone sopra.

Prima di tutto sposta, sulla tua plancia, uno o più Abitanti dall'area "pronti" all'area "stanchi".

Per ogni Abitante spostato, puoi **prendere un gettone merce** da uno dei tuoi Edifici o Avamposti. Metti le merci così ottenute assieme alle tue monete: puoi tenerle lì per dopo, offrirle in vendita nell'angolo in alto a sinistra della tua plancia o piazzarle nel tuo magazzino.

*Piazzare le merci nel magazzino è descritto in dettaglio a pagina 12. Vendere e comprare merci è descritto più avanti nella sezione "Azioni gratuite".*

## Addestrare



Puoi addestrare un nuovo Abitante.

Prima di tutto sposta un Abitante sulla tua plancia dall'area "pronti" all'area "stanchi". Questo Abitante **deve avere il simbolo della piuma**.

Puoi quindi **prendere un nuovo Abitante**: sceglينه uno tra quelli in fila nella parte superiore del tabellone. Devi pagare il costo in monete indicato sotto l'Abitante che scegli. Restituisci le monete alla riserva comune.

Piazza l'Abitante appena preso sulla tua plancia, nell'area "stanchi".

Non rimpiazzare l'Abitante appena preso con uno nuovo, per ora: questa operazione verrà eseguita al termine del round.

## Lavorare



Puoi far lavorare gli Abitanti per guadagnare monete.

Prima di tutto sposta, sulla tua plancia, uno o più Abitanti dall'area "pronti" all'area "stanchi".

Per ogni Abitante spostato, **guadagni una moneta**. Se sei **il primo giocatore del round** a compiere questa azione, guadagni anche la **Botte di sidro** che si trova sul tabellone. (Se la Botte di sidro è stata già presa, guadagni solo le monete.)

## Azioni gratuite

Le azioni gratuite possono essere eseguite senza l'uso degli Abitanti. Puoi eseguire un qualunque numero di azioni gratuite prima di compiere la tua azione normale. Dopo aver eseguito la tua azione normale, non puoi più compiere azioni gratuite.

## Mettere in vendita

Puoi mettere in vendita una merce, una Botte di sidro o una Pozione, piazzandole nel cerchio nell'angolo in alto a sinistra della tua plancia personale. Gli altri giocatori potranno offrirsi di comprarla al proprio turno.

Puoi avere in vendita una sola cosa per volta. Puoi togliere o cambiare l'oggetto che hai in vendita, ma solo durante il tuo turno.

## Comprare

Puoi comprare una merce, una Botte di sidro o una Pozione che sia stata messa in vendita da un altro giocatore (nell'angolo in alto a sinistra della sua plancia). Puoi anche contrattare il prezzo, fare offerte e controfferte, ecc. ma puoi solo pagare in monete, e devi pagarne **almeno 3**. Chi vende può rifiutare l'offerta per qualunque motivo. Se chi vende accetta, prendi la merce, la Botte di sidro o la Pozione e paga al venditore la quantità di monete concordata.

## Sostituire una fila (Edifici base/Avamposti)

Se desideri avere scelte diverse per gli Edifici base o gli Avamposti in vendita, puoi **pagare 1 moneta** per **sostituire** tutte e 4 le carte di una delle due file. Prendi i 4 Edifici base o i 4 Avamposti disponibili, e mettili in fondo al relativo mazzo. Poi pesca 4 nuove carte e mettile in fila al posto di quelle vecchie. Puoi eseguire quest'azione **solo 1 volta per turno**. **Non puoi sostituire gli Edifici Chiave o quelli Bonus.**

### Passare

Quando tocca a te ma hai finito di fare azioni, devi dichiarare "passo". In questo round non puoi più fare azioni (né azioni gratuite).

Se all'inizio del tuo turno non hai Abitanti nell'area "pronti" della tua plancia, **devi** passare. Puoi comunque compiere azioni gratuite prima di annunciare che passi.

## 2. Fine del round

Quando tutti i giocatori hanno passato, il round termina. Prima del prossimo round, segui questi passi:

### Segna-round

Sposta il segna-round sulla prossima caverna verso il basso sul percorso di sette caverne del tabellone. Se il segna-round non può essere mosso (perché è già in fondo), la partita è finita! Segui le regole del paragrafo "Fine del gioco" a pagina 13.

## Botte di sidro

Piazza una Botte di sidro sul tabellone nell'area corrispondente, se non ce n'è già una.

## Nuovi Abitanti

Fai scorrere eventuali Abitanti rimasti sul tabellone verso sinistra così che occupino i posti meno cari; poi pesca nuovi Abitanti per riempire gli spazi vuoti a destra.

## Far riposare gli Abitanti

Tutti i giocatori possono adesso far riposare i propri Abitanti. Questa operazione può essere giocata da tutti contemporaneamente.

Prima di tutto, puoi decidere se **spendere Pozioni o Botti di sidro**. Per ogni Pozione che spendi, puoi spostare un tuo Abitante dall'area "feriti" all'area "stanchi". Per ogni Botte di sidro che spendi puoi spostare un tuo Abitante dall'area "stanchi" all'area "pronti". Puoi perfino usare una Pozione e una Botte di sidro per lo stesso Abitante.

Poi, **sposta un Abitante** da "ferito" a "stanco" oppure da "stanco" a "pronto" per ogni letto che hai nei tuoi Edifici. Un Abitante non può dormire in due letti (quindi non può passare da "ferito" a "pronto" usando due letti!).

## Incassare la rendita

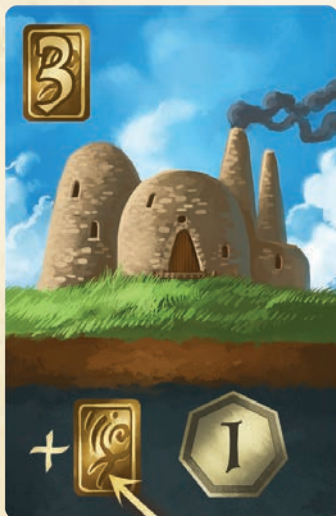
Ora tutti i giocatori incassano monete pari al loro livello di rendita. Inizi con una rendita di **4 monete**, ma questo livello può crescere grazie al numero di merci diverse che raccogli nel magazzino della tua plancia personale.



### Tre merci diverse nel magazzino

Ad esempio, se hai un magazzino come quello qui sopra, incassi 6 monete anziché 4.

Incassi anche rendite da Edifici e/o Avamposti che ne danno diritto.



+1 moneta per round

## Rifornisci le merci

Se hai un Edificio o un Avamposto con il simbolo qui sotto, e non c'è una merce sulla carta, **metti una merce** del tipo appropriato sulla carta stessa (in questo caso, 1 frutto).



## Passa la carta Primo Giocatore a sinistra

Il Primo Giocatore passa la carta Primo Giocatore a sinistra. La carta viene tenuta a faccia in su davanti a sé.

## Il nuovo Round

Inizia un nuovo Round se non ne sono già passati sette.

## Altre regole

### Il magazzino

Il tuo magazzino è la sequenza di spazi circolari che si trova in basso, sulla tua plancia personale. Puoi piazzare qui le tue merci in qualunque momento. Devi piazzare le merci partendo da sinistra e andando verso destra senza saltare spazi. Una volta piazzata una merce, ulteriori merci dello stesso tipo vanno messe nello stesso spazio (uno spazio può contenere più merci dello stesso tipo). Le merci possono essere piazzate in qualunque ordine.

*Nell'esempio qui sotto, ogni altro frutto che decidi di piazzare in magazzino deve essere messo nel terzo spazio da sinistra, assieme agli altri frutti. Se vuoi piazzare un fungo, devi metterlo nel quarto spazio da sinistra, e così via.*

Sopra ogni spazio ci sono due numeri. Quello a sinistra indica quanti Punti Vittoria vale per te ciascuna merce in quello spazio, a fine partita. *Nell'esempio qui sotto, se hai due frutti a fine partita, ciascuno vale 2 Punti Vittoria (per un totale di 4 PV).*

Il numero a destra indica il tuo livello corrente di rendita. Il livello è dato dal numero sopra lo spazio più a destra raggiunto dalle merci. *Nell'esempio qui sotto, hai una rendita di 6 monete (come indicato sopra la frutta) che incassi alla fine di ogni round. Naturalmente non prendi anche le monete indicate a sinistra della frutta, ma solo il valore più alto raggiunto dalle merci.*

Una volta piazzata, una merce in magazzino non può più essere mossa.



### Abitanti Speciali

Ci sono 6 Abitanti Speciali: la Donna Liquida, Glogo, il Gatto delle Caverne (due esemplari) e l'Uomo Meccanico (due esemplari). All'inizio della partita, tieni questi Abitanti a portata di mano. Possono essere ottenuti grazie a degli incontri nel Libro delle Avventure. Ogni Abitante Speciale ha delle proprie regole:

**Donna Liquida:** la Donna Liquida è inquietante. Quando arriva nel tuo villaggio, perdi 1 punto di Reputazione.



**Glogo:** il Glogo è un abile costruttore. Se lo usi per costruire, paga 1 moneta in meno del normale.



**Gatto delle Caverne:** al Gatto delle Caverne non piace prendere ordini. Ogni volta che lo usi, tira un dado. Se fai 3, 4, 5 o 6, il Gatto farà l'azione richiesta. Se però tiri 1 o 2, il Gatto si sposta nell'area "stanchi" senza eseguire alcuna azione; in questo caso non perdi l'azione del tutto: puoi comunque usare un altro Abitante per eseguire la tua azione del turno (anche diversa da quella del Gatto).



**Uomo Meccanico:** l'Uomo Meccanico usa il proprio letto per riposare. Non può usare i letti dei tuoi Edifici. Non può usare Botti di sidro o Pozioni.



### Reputazione

L'indicatore di stato della Reputazione mostra quanto sia famoso e stimato il tuo villaggio sottoterra. Tutti i giocatori partono dallo spazio con la torcia. Se guadagni Reputazione, muovi il tuo cubetto verso il basso, cioè verso il fondo della caverna. Se perdi Reputazione, muovi il tuo cubetto verso l'alto, cioè verso la superficie.

Chi ha la reputazione più alta guadagnerà più Punti Vittoria alla fine della partita.

La Reputazione si guadagna o si perde come conseguenza delle scelte fatte durante l'azione "Esplorare".

## Fine del gioco

Dopo sette round, il gioco finisce e si contano i Punti Vittoria. Guadagni Punti Vittoria nei seguenti modi:

### Magazzino

Conta i Punti Vittoria per ogni gettone merce che hai nel tuo magazzino. Il valore in PV di ciascun tuo gettone è indicato a sinistra proprio sopra lo spazio in cui è alloggiato. *Nell'esempio qui sotto, se tu avessi 4 frutti nel terzo spazio, faresti 2 PV per ciascuno, per un totale di 8 Punti Vittoria. (Un altro giocatore potrebbe avere i frutti in un altro spazio, e fare per ciascuno un numero di PV diverso dal tuo.)*



### Edifici e Avamposti

Ogni Edificio (base, Chiave o Bonus) e ogni Avamposto valgono 1 Punto Vittoria. Le Caverne vuote non valgono niente.

### Reputazione

Alla fine della partita, il giocatore con la Reputazione maggiore fa 5 Punti Vittoria. Il giocatore che si classifica secondo nella Reputazione fa 3 Punti Vittoria. Il giocatore che si classifica terzo nella Reputazione fa 2 Punti Vittoria.

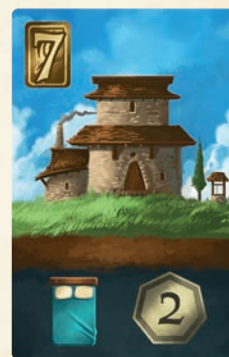
Se giocate in due, solo il giocatore che ha la Reputazione più alta guadagna un bonus di 3 PV (per ricordarlo, sul simbolo dei 3 PV c'è la figura di una persona con scritto "2"). *Ricorda: avere una reputazione più alta sottoterra significa avere il proprio cubetto più in basso sull'indicatore. Se c'è parità, somma i punteggi relativi e dividi per il numero di giocatori in parità (arrotondando per eccesso), dando così a ognuno lo stesso numero di PV. Esempio. Giacomo e Sabrina pareggiano per chi ha più Reputazione. Sommano 5+3 PV (sono 1° e 2°), dividono per 2 e fanno 4 PV ciascuno.*

I giocatori inoltre guadagnano o perdono Punti Vittoria a seconda della loro posizione sull'indicatore,

come mostrato dai piccoli simboli dei PV. *Per esempio, se alla fine del gioco il tuo cubetto è sullo spazio più in alto dell'indicatore, vicino alla superficie, perdi 2 Punti Vittoria.*

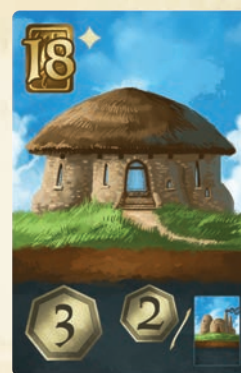
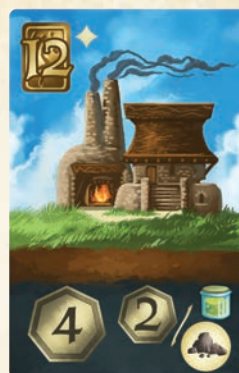
### Bonus degli Edifici

Alcuni Edifici danno Punti Vittoria bonus. Nella maggior parte dei casi i punti sono semplicemente scritti in basso sulle carte. La carta che segue, ad esempio, dà un bonus di 2 Punti Vittoria:



Alcuni Edifici ti danno un bonus se hai oggetti specifici. L'Edificio Bonus qui sotto a sinistra ti dà 4 Punti Vittoria più 2 PV per ogni Pozione o minerale che possiedi (il minerale può essere nel magazzino o nella tua riserva, ma non su un Edificio o Avamposto!). Quello a destra ti dà un bonus di 3 Punti Vittoria più 2 PV per ogni Edificio (base, Chiave o Bonus) che hai.

*Ricorda: oltre al bonus, ognuno di questi Edifici vale anche 1 Punto Vittoria.*



### Confrontare i totali

I giocatori confrontano i loro Punti Vittoria totali. Il giocatore che ne ha di più vince!

*In parità, vince il giocatore con più monete. In ulteriore parità, vince il giocatore con più Abitanti. In ulteriore parità, vince il giocatore con più Edifici e Avamposti.*

# Simboli



Funghi



Pesce



Frutta



Corda



Vasellame



Pergamena



Minerali



Ametista

MERCI COMUNI

MERCI NON COMUNI

MERCI RARE



**Punti Vittoria:** il giocatore con più Punti Vittoria (PV) alla fine del gioco, vince. Una carta con questo simbolo dà un bonus di 3 PV.



**Monete:** le monete si usano per comprare nuovi Edifici e addestrare nuovi Abitanti. Possono anche essere usate in qualche avventura.



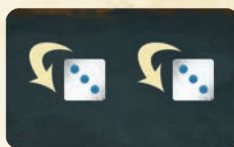
**Letti:** per ogni letto che hai sulle carte, puoi spostare un Abitante sulla tua plancia personale da "ferito" a "stanco" oppure da "stanco" a "pronto".



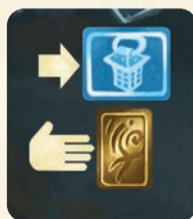
**Addestramento veloce:** se hai una carta con questo simbolo, puoi mettere i nuovi Abitanti che addestri direttamente nell'area "pronti" anziché in quella "stanchi".



**Guadagna 1 moneta quando costruisci:** se hai una carta con questo simbolo, guadagni 1 moneta ogni volta che costruisci un Edificio. Prima di prendere la moneta devi pagare per intero l'Edificio. Non hai diritto alla moneta per questo stesso Edificio (ma solo per i successivi).



**Ritira:** se hai una carta con questi simboli, puoi ritirare i dadi quando esplori. Devi accettare i nuovi risultati che tiri. (In questo caso, visto che ci sono 2 simboli, puoi ritirare 2 volte, anche lo stesso dado, per ogni azione esplorare che esegui).



**Guadagna 1 moneta quando esplori:** se hai una carta con questi simboli, guadagni 1 moneta ogni volta che la tua azione di esplorare ha successo.



**Botti di sidro/Pozioni come monete:** una carta con uno di questi simboli ti consente di spendere le Botti di sidro o le Pozioni come se fossero monete.



**Esplorare:** questi simboli rappresentano la capacità d'esplorazione degli Abitanti. Per il simbolo a sinistra, un tiro di 1 o più dà 1 lanterna. Per quello a destra, un tiro di 4 o più dà 2 lanterne.



**Martello:** solo un Abitante con questo simbolo può essere usato per costruire.



**Piuma:** solo un Abitante con questo simbolo può essere usato per addestrare.



**Martello/Piuma e "più":** un Abitante con uno di questi simboli può addestrare/costruire pagando 1 moneta in meno.



**Gatto delle Caverne:** questo simbolo si trova sul Gatto delle Caverne. Significa che ogni volta che gli fai fare un'azione, devi tirare un dado. Se fai 1 o 2, il gatto non compie l'azione e va messo nell'area "stanchi".



**Cattiva reputazione:** un Abitante con questo simbolo ti fa perdere un punto di Reputazione quando arriva nel tuo villaggio.



**Uomo Meccanico:** questi simboli si trovano sull'Uomo Meccanico. Significano che ha il suo letto, e che non può usare né Botti di sidro né Pozioni.



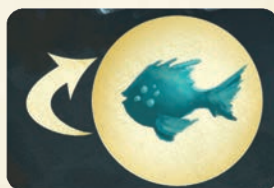
**Buona reputazione:** quando acquisisci una carta con questo simbolo, guadagni subito 1 punto di Reputazione (solo una volta).



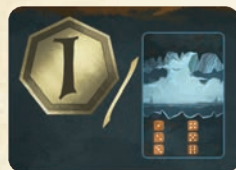
**Punti Vittoria per Abitante:** questo simbolo dà 2 Punti Vittoria per ciascun Abitante che hai, a fine partita.



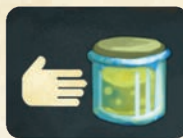
**Merci (sulle carte):** quando prendi una carta con questo simbolo, piazza subito 2 merci del tipo indicato su di essa (in questo caso, 2 Pesci). Puoi prendere queste merci dalla carta con l'azione "raccolgere". Una volta prese, la carta non riceve ulteriori merci.



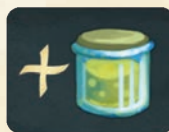
**Rifornimento di merci (sulle carte):** quando prendi una carta con questo simbolo, piazza subito 1 merce del tipo indicato su di essa (in questo caso, 1 Pesce). Puoi prendere questa merce dalla carta con l'azione "raccolgere". Alla fine del round, se la carta non ha la merce sopra, metti 1 merce del tipo appropriato su di essa.



**Punti Vittoria per Caverne vuote:** questo simbolo significa che fai 1 Punto Vittoria per ciascuna Caverna vuota che hai (cioè senza Avamposto sopra).



**Pozione (sulle carte):** quando prendi una carta con questo simbolo, ricevi subito 1 Pozione.



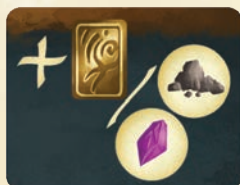
**Pozione - rendita (sulle carte):** al termine di ogni round, ricevi 1 Pozione.



**Moneta - Rendita (sulle carte):** al termine di ogni round, ricevi 1 moneta in più.



**Punti Vittoria per oggetti:** se hai una carta con questo simbolo, fai Punti Vittoria se hai Merci o oggetti specifici. In questo caso, ad esempio, fai 2 PV per Pozione e 2 PV per Minerale che hai alla fine del gioco.



**Rendita per merci:** questa carta dà 1 moneta in più al termine di ogni round per ogni Ametista e per ogni Minerale che hai in magazzino (non nella riserva o in vendita).

## Indice

Abitanti	6, 9, 10, 15
Abitanti Speciali	12, 15
Addestrare	9
Azioni	6-9
Azioni gratuite	9-10
Botte di sidro	10
Comprare	9
Costruire	8
Esplorare	6-8
Fine del gioco	13
Fine del Round	10-11
Lavorare	9
Letto	10, 14
Magazzino	12, 13
Passare	10
Pozione	10, 15
Raccogliere	9
Rendita	7, 10-11
Reputazione	12, 13
Simboli	14-15
Sostituire una fila	10
Vendere	9



Da stanco a pronto  
(va speso)



Da ferito a stanco  
(va speso)



Da stanco a pronto  
oppure  
da ferito a stanco

## Round

### 1. Azioni

- Esplorare
- Raccogliere
- Costruire
- Addestrare
- Lavorare
- Passare

Azioni gratuite

- *Mettere in vendita*
- *Comprare*
- *Sostituire una fila (Edifici base/Avamposti – paga 1 moneta)*

### 2. Fine del round

- Muovi il segna-round
- Piazza una nuova Botte di sidro
- Piazza nuovi Abitanti
- Fai riposare gli Abitanti
- Incassa la rendita
- Rifornisci le merci
- Passa la carta Primo Giocatore a sinistra

## Riconoscimenti

**Autore:** Ryan Laukat - **Illustrazioni:** Ryan Laukat - **Sviluppo:** Malorie Laukat - **Libro delle Avventure:** Ryan Laukat, Alf Seegert, Malorie Laukat - **Playtesters:** Malorie Laukat, Brandon Laukat, Rachel Green, Matt Green, Alf Seegert, Benson J. Whitney, Ryan Butcher AKA Think-bomb, Michael Mindes AKA Awesomeness, Jeremy Tritchler, Shawn Tritchler, Michael Brown, Alison Brown, Mike Risley, Barbara Allen, Matt Allen. Grazie a tutti quelli che hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco.



Publicato da daVinci Editrice S.r.l.  
Via C. Bozza, 8  
06073 Corciano (PG)

su licenza Red Raven Games. © 2015 Red Raven Games.  
Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione di regole, materiali  
o illustrazioni senza previo consenso scritto.

Traduzione del Libro delle Avventure: Marco Mascelloni.  
Revisione: Sergio Roscini.

Per domande, commenti o suggerimenti:  
[info@dvgiochi.com](mailto:info@dvgiochi.com)  
[www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com)

Servizio clienti  
**+39.075.6211323**  
Tariffa ordinaria

