

# ABOVE AND BELOW



RULE BOOK

На вашу деревню напали варвары. У вас было время только забрать ребёнка и любимую удочку, перед тем как враги подвергли всё огню и разорению.



Вы бежали оттуда тёмной ночью.



Потом блуждали по жестокой пустыне.



Преодолели заснеженные пики и пересекли бурное море, наполненное акулами.



Но как только вы построили первое здание вы обнаружили обширную сеть пещер .

...наполненные сияющими сокровищами, редкими ресурсами и бесконечными приключениями!



Наконец вы нашли то, что искали, прекрасное место, чтобы построить новое поселение.

Теперь вы организуете экспедиции и строите вашу деревню как наверху, так и внизу...

## В игре Наверху и Внизу вы будете:

Отправлять ваших жителей строить здания, собирать ресурсы, обучать новых жителей и исследовать пещеры.



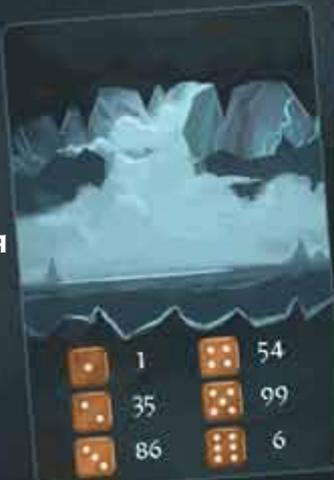
Стоимость дома

Строить здания. Они позволят вам лучше заботиться о ваших жителях и сделают вас богатыми.

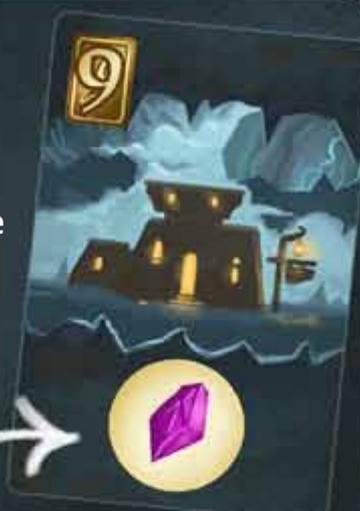


Что это даёт вам

Исследовать пещеры. Так вы сможете найти редкие сокровища и новые места для строительства подземных застав.



Строить подземные заставы. Так вы сможете получать редкие ресурсы.



Вы можете получить редкий ресурс

Собирать как можно больше различных типов ресурсов. Так вы сможете увеличить свои доходы.



Собирать как можно больше Очков Деревни. Игрок с наибольшим их количеством в конце игры станет победителем!



Очки Деревни



Монеты

1 Поле  
Репутации



24 Карты Зданий



4 Стартовые  
Карты Зданий



1 Книга Исследований

56 Жетонов  
Товаров  
(8 типов)



25 Карт Застав



1 Маркер Раундов

4 жетона порядка хода

7 Кубиков  
8 Фишек (4-х  
цветов)

4 Планшета  
Игроков



30 Карт  
Пещер



12 Стартовых Жителей  
17 Обычных Жителей  
4 Особых Жителя



Монеты  
Лекарства  
Сидр



10 Карт Особых  
Зданий  
(с символом)



# Подготовка к игре.

1. Раздайте каждому участнику

игровой Планшет, 7 монет, 1 Стартовое Здание, и по 1 Стартовому Жителю каждого из 3-х типов (на каждого игрока - по 3 Жителя). Каждый Стартовый Житель имеет круглый символ на обратной стороне, кроме того у них должны быть символы изображённые на рисунке слева. Они располагаются на планшете



в Области Готовности.

2. Разместите 10 Особых Зданий лицом вверх на столе.



5. Перемешайте карты Пещер и положите их стопкой лицом вверх рядом с Полем Репутации.



3. Поместите Поле Репутации в центре стола.

Рядом положите жетоны монет, товаров, победных очков. Это резерв. Поместите 1 жетон Сидра на Поле Репутации в область с изображением Сидра.



4. Остальных

Стартовых Жителей уберите в коробку. Отложите в сторону Особых Жителей (они имеют символ треугольника на обратной стороне). Остальных Жителей поместите в стопку, вытяните 5 карт и разложите их вдоль верхнего края Поля Репутации.

6. Перемешайте карты Зданий и карты Застав и разметите их двумя колодами снизу от карт Пещер. Затем вытяните 4 верхние карты из каждой колоды и выложите их вдоль нижнего края Поля Репутации.



7. Дайте каждому

игроку фишки выбранного цвета. Каждый игрок помещает одну фишку в область Факела на Поле Репутации. Выберите Первого игрока. Направление хода идёт по часовой стрелке. Раздайте каждому игроку соответствующий жетон Порядка Хода.

8. Поместите рядом с Полем Книгу Исследований и Шестигранные Кубики.

Маркер Раундов положите в верхнюю область ряда Пещер на Поле Репутации.

# Игровой процесс

**Игра Наверху и Внизу длится на протяжении семи раундов.** Каждый Раунд игроки по очереди выполняют своими жителями различные действия. Когда игрок больше не желает или не может выполнять действия, он пасует и больше не принимает участия в Раунде. Когда все игроки спасуют, раунд завершается. У некоторых игроков может быть больше ходов в Раунде, чем у других.

После семи раундов, игра завершается.

Выполните следующие шаги в каждом раунде.

## 1. Сыграть действия:

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может совершить 1 действие за ход, до тех пор пока все игроки не спасуют. Доступные действия:

### Исследование



Жители исследуют пещеры в поисках подходящего места для Застав.

Сначала игрок тянет карту Пещеры из колоды Пещер и помещает её слева от своего Планшета (рядом с верхним углом). Затем он двигает 2-х или более Жителей из Области Готовности со своего планшета на карту Пещеры. Нет предела на количество Жителей, чтобы послать их на Исследование, но их должно быть не менее 2-х.

Затем игрок бросает кубик и сверяется с результатом в нижней части карты Пещеры. Число на кубике показывает какой параграф должен быть прочитан из Книги Исследований. Игрок находит нужный параграф и зачитывает его. Он читает весь параграф, включая любой выбор ниже описания (написанный **Заглавными буквами**) и связанные с Исследованием Числа. Единственное что не читает игрок - это различные вознаграждения (в круглой скобке).

Параграф может быть таким:

*Вы спускаетесь по глубокой пропасти до тех пор, пока не достигаете широкий, тёмный зал. Прогоркая, облачная вода покрывает дно пещеры, и скоро вы видите пылающие красные глаза во всех направлениях. Вы поднимаете свой фонарь и понимаете что окружены гигантскими крысами. Их коричневые масляные тела гладкие и влажные. Они приближаются, чтобы напасть на вас и сделать своей добычей. Попытайтесь ли вы бежать и спрятаться или останетесь и будете сражаться?*

**БЕЖАТЬ И СПРЯТАТЬСЯ: Исследование 3 (монеты), Исследование 4 (грибы)**

**ОСТАТЬСЯ И СРАЖАТЬСЯ: Исследование 7 (5 монет, руда)**

После прочтения параграфа читающий описывает два доступных действия на выбор, это:  
"Бежать и спрятаться - исследование 3 или 4. Остаться и сражаться - исследование 7."

Тогда активный игрок выбирает один из вариантов (например: "бежать и спрятаться."). Он должен вслух сказать свой выбор. Затем он должен попытаться выбросить на кубике указанное Число Исследования или превысить его.

Активный игрок кидает 1 кубик за каждого жителя, который был послан в Пещеру. Он должен показать для какого Жителя кидает кубик. Затем этот кубик помещается на карту этого жителя. Число исследования, полученное жителем зависит от кубика, как описано ниже:



**Этот житель может дать 1 или 2 фонаря (но не 3).**

После того как все кубики были использованы, активный игрок соединяет общее количество фонарей от всех жителей. Если число фонарей равно или больше чем одно из чисел исследования, он преуспевает. Если у него нет достаточного числа фонарей, он может "**Проявить**" 1 или больше своих жителей для получения дополнительных фонарей.

Здесь место для товаров, которые вы хотите продать

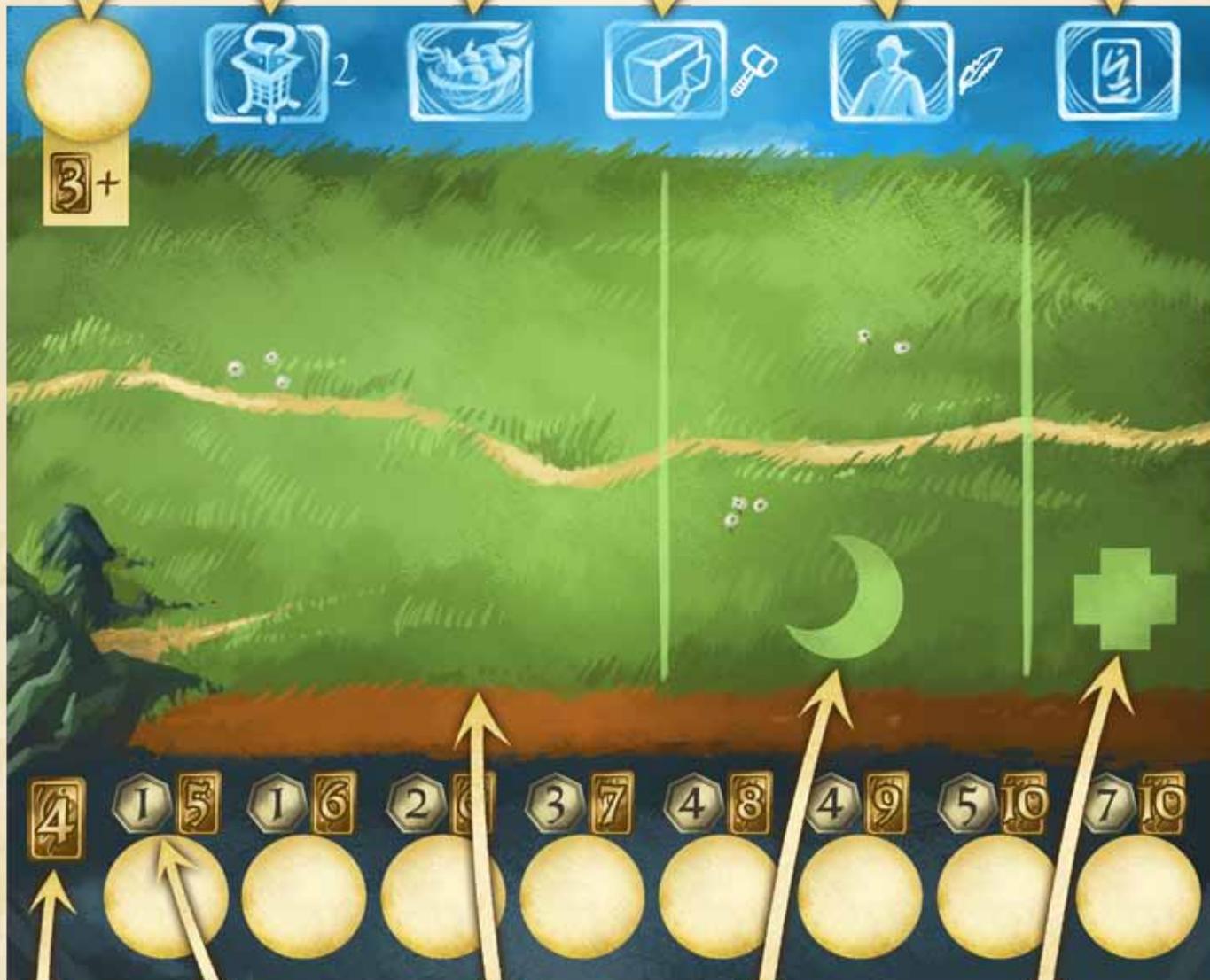
Действие Исследования (вам нужны хотя бы 2 жителя)

Действие Сбор Урожая

Действие Строительства (вам нужен житель с молотком)

Действие Обучения (вам нужен житель с пером)

Трудовое действие



Стартовый Доход (увеличивается когда вы помещаете товары на Трек Прогресса)

Вы получаете победные очки за каждый товар в этом слоте. Также символ справа показывает ваш текущий доход

Область Готовности

Область Отдыха

Область Травм

Чтобы **"Проявить"** жителя, игрок удаляет его с карты Пещеры и размещает в Область Травм на своём игровом Планшете. Каждый "проявленный" житель даёт игроку один дополнительный фонарь.

Если заключительное общее число фонарей равно или выше одного из Чисел Исследования, которое выбрал игрок, то он успешно провёл своё Исследование и получает награду от максимально возможного числа.

Например, если бы игрок выбрал действие "бежать и спрятаться" из параграфа Исследования на странице 6 и, бросив кубики, получил 5 фонарей, он получил бы награду от Числа Исследования 4 (грибы).

После того как игрок получил вознаграждение, он помещает всех жителей, оставшихся на карте Пещеры в область Отдыха на своём Планшете. Он помещает карту Пещеры справа от своего планшета под картами Зданий, в тот ряд, где лежат другие карты Пещер и Застав.

Если у игрока не оказалось достаточного количества фонарей, чтобы превысить или сравняться хотя бы с одним из Чисел Исследования, он не получает карту Пещеры и, связанные с ней вознаграждения. Он помещает оставшихся жителей в Область Отдыха, а карту Пещеры убирает под низ колоды Пещер.

## Строительство



Жители строят Здания, Особые Здания или Заставы.

Сначала игрок перемещает своего жителя из Области Готовности в Область Отдыха на своём Планшете. У такого жителя на карте должен быть символ молотка.

Затем игрок может купить одну из доступных карт Зданий, Особых Зданий или Застав. Он должен заплатить сумму монет равную стоимости карты.

**Стоимость  
Карты**



Если игрок хочет купить карту Заставы, у него должна быть хотя бы одна открытая карта Пещеры (он может получить такую карту благодаря действию Исследования (см. выше)). Он помещает новую карту Заставы поверх доступной карты Пещеры.

Различные Здания размещаются подряд рядом со стартовой картой Здания.

Заставы размещаются подряд ниже ряда карт Зданий.



Карты Зданий и карты Застав дают игрокам специальные способности, увеличивающие доход, и другие полезные бонусы. Они описаны в главе "Символы" на стр. 14-15.

После того как игрок совершил действие Строительства, он должен выложить новую карту, чтобы игрокам всегда были доступны 4 карты на выбор.

## Урожай



Жители получают товары от своих Зданий и Застав.

Сначала игрок перемещает одного или больше своих жителей из Области Готовности в Область Отдыха. За каждого жителя игрок может взять один жетон товара, указанный на его картах Зданий и Застав. Он размещает их рядом со своим резервом монет, и может держать их там для использования позже, или поместить их для продажи в левом верхнем углу своего Планшета, или поместить их на Трек Продвижения (продажа и покупка товаров описана ниже в главе "Свободные Действия" на стр. 9-10).

## Обучение



Один житель может обучить нового жителя.

Игрок перемещает одного из своих жителей из Области Готовности в Область Отдыха на своём Планшете.

Тогда игрок может приобрести Нового Жителя из ряда карт Жителей на Поле Репутации. Он может выбрать любого из доступных Жителей. Игрок должен заплатить стоимость карты в монетах, указанную ниже соответствующей карты Жителя.

Игрок помещает Нового Жителя в Область Отдыха на своём Планшете.

Игрок не выкладывает новую карту Жителя на Поле Репутации.

## Труд



Жители трудятся, чтобы заработать больше монет.

Игрок, как обычно, перемещает одного или несколько своих жителей из Области Готовности в Область Отдыха на своём Планшете Игрока.

За каждого Жителя, используемого для работы, игрок получает 1 монету. Кроме того в каждом раунде при выполнении действия Труда Первый игрок получает жетон Сидра с Поля Репутации. Если жетоны Сидра отсутствуют на Поле Репутации Первый игрок получает только монеты.

## Свободные действия

Свободные действия могут быть использованы игроками в свой ход без использования Жителей. Игрок может выполнить столько свободных действий, сколько пожелает до того, как выполнит обычное действие. Если игрок уже совершил обычное действие, то он уже не может совершить свободные действия.

## Купить что-либо у других игроков

Игрок может купить товар, сидр или лекарство у другого игрока, которые тот выложил на продажу в левый верхний угол своего Планшета. Игрок может что-то обменять, сделать предложение и т. д., но платить он должен только монетами и не менее 3-х. Продавец может отклонить предложение по любой причине. Если же другой игрок соглашается на продажу, покупатель платит ему согласованную сумму монет и берёт купленный товар.

## Разместить что-либо для продажи

Игрок может поместить свои товары, сидр или лекарство на место для продажи в левом верхнем углу своего Планшета. Другие игроки в свой ход могут купить что-то у этого игрока.

Игрок в свой ход может удалить любой жетон товара с места продажи или заменить его на другой жетон.

## Обновить ряд зданий

Если игрок хочет видеть новые варианты Зданий или Застав для Строительства, он может заплатить одну монету, чтобы заменить все четыре доступных карты в одном из рядов. Он берёт текущие карты и убирает их под низ соответствующей колоды. Затем тянет четыре новых карты сверху этой колоды и размещает их в ряд лицом вверх. *Это можно делать только один раз за раунд. Нельзя менять Особые Здания.*

### Пасование

Когда игрок пасует, он переворачивает свой жетон Порядка Хода пустой стороной вверх. Он больше не может совершать никаких действий в этом раунде.

Игрок, у которого в начале его хода нет свободных Жителей в Области Готовности, обязан пасовать. Он может предпринять Свободные Действия прежде чем спасует.

## 2. Конец Раунда:

Когда все игроки спасовали, раунд завершается. Выполните следующие действия, прежде чем начать новый раунд:

### Маркер Раунда

Передвиньте Маркер Раунда на одну позицию вниз в ряду из Семи Пещер. Если Маркер не может продвинуться дальше, игра закончена. Следуйте инструкциям в главе "Конец игры" на стр.13.

### Сидр

Поместите жетон Сидра в специальное место на Поле Репутации, если там нет такого жетона.

### Новые Жители

Сдвиньте оставшихся Жителей влево на Поле Репутации на более дешёвые места и выложите из колоды новых Жителей на освободившиеся места.

## Отдых ваших Жителей

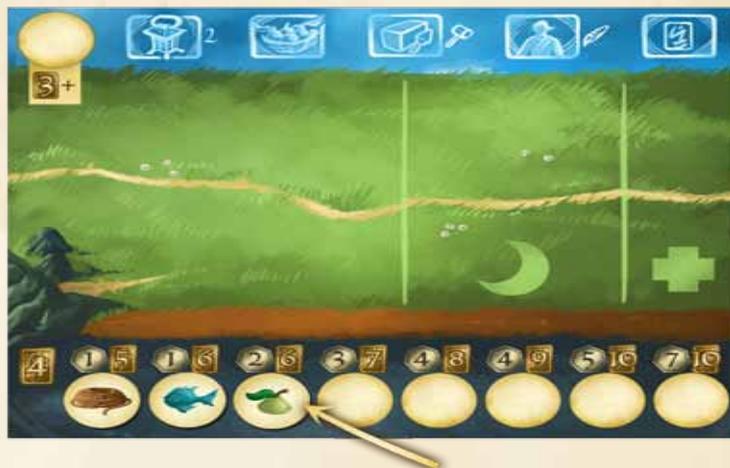
Теперь все игроки могут обновить своих Жителей.

Сначала игроки используют Лекарства или Сидр. Если игрок тратит Лекарство, он может переместить одного Жителя из Области Травм в Область Отдыха. Если игрок тратит Сидр, тогда может переместить одного Жителя из Области Отдыха в Область Готовности. Игрок может потратить Лекарство и Сидр сразу на одного и того же Жителя.

Теперь, игроки перемещают своих Жителей из Области Травм в Область Отдыха, а также из Области Отдыха в Область Готовности за каждую кровать, которая есть на их картах Зданий и Застав. Один Житель не может спать сразу на двух кроватях (то есть житель не может переместиться из Области Травм в Область Готовности при помощи двух кроватей ).

## Сбор Дохода

Игроки собирают монеты, исходя от их текущего Дохода. Игроки начинают с Дохода в 4 монеты, но в течении игры могут увеличить его за счёт жетонов Товаров, которые помещаются на Трек Продвижения.



### Три товара лежат на Треке Продвижения

На рисунке сверху игрок получит 6 монет вместо 4-х, так как он продвинулся на три области вперёд по Треку Продвижения.

Игроки также собирают дополнительный доход со своих карт Зданий и Застав.



## Обновление Товаров на Зданиях

Если у игрока есть Здание или Застава с символом какого-либо товара со стрелкой, и на карте в этот момент нет соответствующего жетона, положите туда новый жетон.



## Передача Жетонов Порядка Хода

Каждый игрок передаёт свой Жетон Порядка Хода соседу слева и помещают его перед собой.

## Начало Следующего Раунда

Если ещё не прошло семь раундов, начните Новый Раунд.

## Другие Правила

### Трек Продвижения

Трек Продвижения игрока - это ряд круглых областей вдоль нижнего края Планшета игрока. Игрок может в любое время поместить на этот Трек доступные товары. Он должен размещать их слева направо, не оставляя пустых мест. Если игрок разместил товар и хочет добавить ещё один товар того же типа, он должен разместить его туда, где уже есть такой же товар (одна область может содержать несколько товаров одного типа). Товары можно выкладывать в любом порядке.

В примере на рисунке ниже товары Фрукты уже размещены на 3-е место Трека, и если игрок решит разместить такой же товар, то он должен его выложить на то же самое место. Если игрок решит выложить товар Грибы, то он будет размещён на следующее, 4-ое место.

Наверху каждой области Трека указаны числа. Левое число показывает сколько Победных Очков принесёт каждый товар в этой области в конце игры. Например, если бы у игрока в конце игры было бы два жетона Фруктов, каждый из них принёс бы по 2 Очка, т. е. всего 4 ОД (см. рисунок ниже).

Число справа показывает текущий Доход игрока. В этом же примере, игрок в каждом раунде будет получать 6 монет до тех пор, пока он не продвинется дальше по Треку. *(Он не может собрать доход от прежних товаров. Только с самой правой области с товаром можно получать монеты).*



### Особые Жители

В основной игре есть 4 Особых Жителя. Это Водяная Женщина, Гроло, Пещерная Синяя Кошка и Металлический Человек. В начале игры положите их лицом вверх рядом с Полем Репутации. Их можно получить в результате определённых столкновений из Книги Исследований. У каждого из этих Жителей есть свои специальные правила.

**Водяная Женщина:** Водяная Женщина тревожна. Каждый раз когда вы поручаете ей действие, вы теряете 1 Репутацию.

**Гроло:** Гроло хорошо владеет мастерством строительства. Если вы используете его чтобы что-то построить, заплатите на 1 монету меньше, чем положено.

**Пещерная Кошка:** Пещерной кошке не нравится повиноваться приказам. Каждый раз, когда вы используете Синюю Кошку, вы должны бросить кубик. Если выпадет 3-6, Кошка выполнит задачу. Если выпало 1-2, она сразу перемещается в Область Отдыха без выполнения действия.

**Металлический человек:** Каждый день Металлический человек использует свою собственную кровать. Он не пользуется кроватями в ваших зданиях. Он также не пользуется Лекарствами и Сидром.

### Здания

Каждое Здание даёт 1 Очко Деревни (ОД). Это касается карт Зданий, Особых Зданий и Застав. Пустые карты Пещеры, которыми владеет игрок не дают ОД.

### Репутация

Трек Репутации - это показатель успешности и благополучия деревни игрока. Все игроки начинают в области с изображением факела. Если игрок получает Репутацию, он сдвигает свою фишку вниз по Треку. Если игрок теряет репутацию, он сдвигает свою фишку вверх по Треку.

В конце игры участник с наибольшим количеством Репутации получает дополнительно 6 ОД. Игрок на втором месте по репутации получает 4 ОД. Игрок на третьем месте получает 2 ОД. Если в игре участвует 2 игрока, игрок с наибольшей Репутацией получает 4 ОД, другой ничего не получает (около Трека Репутации рядом с числом 4 изображены 2 точки, обозначающие правило получения Репутации на 2-х игроков).

Игроки также теряют и получают ОД, указанные числом поменьше на самой дорожке Трека. Например, если бы игрок закончил игру на самом верхнем делении Трека, он потерял бы 2 ОД.

# Конец Игры

После завершения 7-го Раунда, игра заканчивается и игроки подсчитывают свои ОД. Игроки получают ОД за следующие показатели:

## Трек Продвижения

Игроки подсчитывают ОД за каждый жетон товара на Треке Продвижения. Количество ОД показано чуть выше области размещения товаров на Треке. В примере на рисунке ниже, если бы у игрока было 4 жетона Фруктов, он получил бы по 2 ОД за каждый жетон, в общей сложности 8 ОД.



## Здания

Каждое Здание приносит 1 ОД. Это касается карт Зданий, Особых Зданий и Застав. Пустые карты Пещеры, которыми владеет игрок, не дают ОД.

## Репутация

В конце игры участник с наибольшим количеством Репутации получает дополнительно 6 ОД. Игрок на втором месте по репутации получает 4 ОД. Игрок на третьем месте получает 2 ОД. Если в игре участвует 2 игрока, игрок с наибольшей репутацией получает 4 ОД, другой ничего не получает.

*Игроки также теряют и получают ОД, указанные числом поменьше на самой дорожке Трека. Например, если бы игрок закончил игру на самом верхнем делении Трека, он потерял бы 2 ОД.*

## Бонусы Карт

Некоторые карты Зданий дают бонус - дополнительные ОД. В основном на картах снизу просто указаны ОД. В примере ниже Здание даст игроку дополнительно 2 ОД.



Некоторые карты дают ОД за владение определёнными вещами. Карта внизу слева принесёт своему владельцу 4 обычных ОД и по 2 ОД за каждый жетон Лекарства и/или Руды (Руда может быть просто в Запасе или на Треке Продвижения). Карта внизу справа принесёт своему владельцу 3 ОД и по 2 ОД за каждое Здание, как простое, так и особое.



## Сравнение Общего Количества Очков Деревни

Игроки сравнивают общее количество своих ОД. Игрок с наибольшим числом ОД становится Победителем! Если получилась ничья, побеждает игрок с наибольшим числом монет. Если всё ещё ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством Жителей. Если ничья сохраняется и в этом случае, тогда побеждает игрок с наибольшим числом построенных Зданий. 13

# СИМВОЛЫ



**Фрукты:** наиболее распространённый товар.



**Рыба:** на втором месте по распространённости.



**Грибы:** на третьем месте по распространённости.



**Верёвка:** четвёртый наиболее распространённый товар. Он даёт бонус во многих столкновениях при Исследовании.



**Глиняный Горшок:** пятый наиболее распространённый товар.



**Бумага:** Шестой товар по распространённости.



**Руда:** на седьмом месте по распространённости.



**Аметист:** Самый редкий товар.



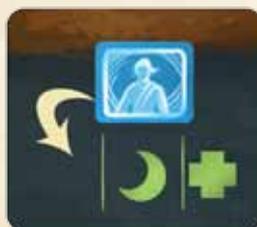
**Очки Деревни:** Игрок с наибольшим количеством Очков Деревни в конце игры становится Победителем. Карта с этим символом принесёт 3 ОД.



**Монеты:** Монеты необходимы для постройки Здания и обучения новых Жителей. Карта Здания с этим символом увеличит Доход игрока на 1 монету в каждом Раунде.



**Кровати:** За каждый символ кровати игрок может перемещать своих жителей между Областями на своём Планшете.



**Новый Житель готов к работе:** Если игрок владеет картой с таким символом, он может сразу разместить Новых Жителей в Область Готовности вместо Области Отдыха.



**Получите монету, когда совершаете действие Строительства:** Если игрок владеет картой с этим символом, он получит 1 монету после того, как построит новое Здание.



**Дважды перекинуть кубик:** Если игрок владеет картой с этим символом, он может до 2-х раз перебросить кубик во время действия Исследования. Он должен принять последний выпавший результат.



**Получите монету, когда совершаете действие Исследования:** Если игрок владеет картой с этим символом, он получает 1 монету во время действия Исследования.



**Перо:** Житель с этим символом может совершать действие Обучения.



**Молоток плюс:** Житель с этим символом может совершить действие Строительства на 1 монету меньше.



**Пещерная Кошка:** Этот символ принадлежит Пещерной Кошке. Это значит, что игрок должен бросить кубик когда поручает Кошке выполнить какое-либо действие. Если выпадает 1 или 2 Кошка не соглашается работать и сразу помещается в Область Отдыха.



**Плохая Репутация:** Житель с этим символом заставляет игрока терять 1 очко Репутации каждый раз, когда игрок отправляет его на работу.



**Металлический человек:**

Эти символы принадлежат Металлическому Человеку. Они показывают его особенности. Он имеет свою кровать и не нуждается в Сидре и Лекарстве.



**Получить Репутацию:** Когда игрок приобретает карту с этим символом, он сразу получает 1 очко Репутации.



**Товары (на карте):** Когда игрок получает карту с этим символом, он сразу помещает на неё 2 товара указанного типа. Товары могут быть получены с карты во время действия Урожая. Такая карта никогда не делает дополнительные товары.



**Пополнение Товаров (на карте):**

Когда игрок получает карту с этим символом, он немедленно помещает на неё 1 указанный товар. Товар можно будет получить с карты во время действия Урожая. В конце Раунда, если у игрока на карте нет жетона товара, он должен положить новый жетон.



**Бонус Исследования (на карте):**

Если игрок владеет картой с этим символом, он получает дополнительно 1 фонарь каждый раз, когда совершает действие Исследования.



**Лекарство (на карте):** Когда игрок покупает карту с этим символом, он сразу получает 1 жетон лекарства.



**Доход (на карте):** Если игрок владеет картой с этим символом, он собирает 1 монету в конце каждого Раунда.



**Очки Деревни за товары:**

Если игрок владеет картой с этим символом, он получает в конце игры дополнительные Очки Деревни за указанные товары в резерве и на Треке Продвижения. Этот символ принесёт игроку по 2 ОД за каждый жетон Лекарства и Руды.

## Указатель

Действия	6-9
Трек Продвижения	12-13
Кровати	10, 14
Строительство	8
Покупка у других игроков	9
Конец Раунда	10-11
Исследование	6-8
Свободные Действия	9-10
Конец Игры	13
Урожай	9
Доход	7, 10-11
Работа	9
Пасование	10
Лекарство	10, 15
Обновление Зданий	10
Репутация	12, 13
Продажа	9
Особые Жители	12, 15
Обучение	9
Символы	14-15
Жители	6, 9, 10, 15



Из области Отдыха в область Готовности (потратить сидр)



Из области Травм в область Отдыха (потратить лекарство)



Из области Отдыха в область Готовности ИЛИ из области Травм в область Отдыха (использовать кровати)

## Раунд

### 1. Игровые Действия

Исследование  
Урожай  
Строительство  
Обучение  
Труд

Свободные действия  
Купить что-либо у других игроков  
Предложить что-либо для продажи  
Обновить ряд Зданий

Пасование

### 2. Конец Раунда

Маркер Раунда  
Новый Сидр  
Новые Жители  
Отдых Жителей  
Подсчёт Дохода  
Обновление Товаров на Пустых Зданиях  
Передача Жетонов Порядкахода Игрокам Слева

## Авторы и участники

**Игровой дизайн:** Райан Лаукат

**Иллюстрации:** Райан Лаукат

**Разработка:** Мэлори Лаукат

**Тестирование:** Мэлори Лаукат, Брендэн Лаукат, Рэйчел Грин, Мэтт Грин, Альф Сиджерт, Бэнсон Дж. Уитни, Райан Батчер, Майкл Майнднес, Джереми Тричлер, Шон Тричлер. Спасибо всем, кто способствовал развитию этой игры.