

YVES
CHAMEL-LENAIN

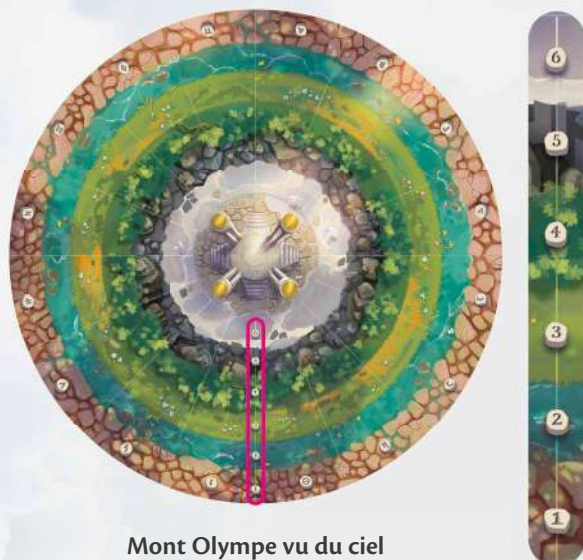
MAËVA
DA SILVA

ABOVE

A circular board game board with a central temple and a river. The board is divided into concentric rings and radial paths. The central area features a stone temple with a staircase and four golden pillars. A river flows through the board, and there are various terrain types like grass, rocks, and water. The board is surrounded by a stone border with small circular markers. The title 'ABOVE' is written in large, golden, 3D letters across the center.

ASSEMBLAGE DU MONT OLYMPE

Détachez les anneaux des planches A et B, puis assemblez-les un par un en respectant l'alignement des chiffres.



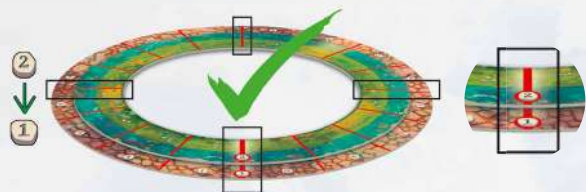
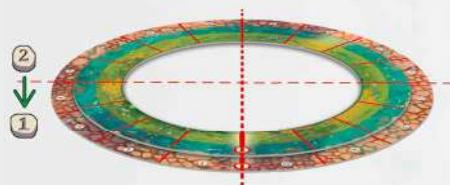
Mont Olympe vu du ciel
Une fois assemblé,
les chiffres doivent être alignés.



1 - Collez les adhésifs double-face sur les pointillés de l'anneau 1.



2 - Positionnez l'anneau 2 sans entrer en contact avec les adhésifs, en alignant tout d'abord l'axe des chiffres, puis l'axe perpendiculaire (n'hésitez pas à vous entraîner !).



3 - Une fois en place, appliquez l'anneau sur les adhésifs, vérifiez une nouvelle fois l'alignement, puis pressez.

4 - Procédez de même avec les anneaux restants.

ABOVE

L'HISTOIRE

Au commencement des temps, les Titans régnaient sur le monde, et Chronos sur les Titans. L'ordre des choses était ainsi. Puis Zeus, le propre fils de Chronos, renversa son père. En s'installant avec ses partisans sur le mont Olympe, le maître de la foudre en fit un lieu de mythes et de croyances chez les humains pour les siècles à venir. Mais le trône de Zeus, situé sur le point culminant du mont, est contesté. En effet, chaque dieu, chaque déesse, ayant d'abord suivi Zeus, se clame désormais légitime au pouvoir suprême. Lequel d'entre eux aura la ruse et l'habileté nécessaires pour s'installer au sommet de l'Olympe ? C'est à vous de le déterminer !

OBJECTIF

L'objectif est d'être le premier à mener une divinité au sommet de l'Olympe, matérialisé par la case centrale du plateau. Le jeu se joue à 2 ou à 4 joueurs (en équipes de deux).

À deux joueurs : Les joueurs jouent chacun pour soi.

À quatre joueurs : Les joueurs positionnés à l'opposé l'un de l'autre jouent en équipe afin que l'un d'entre eux puisse amener une des divinités au sommet et ainsi faire gagner son équipe.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu à assembler
- 8 figurines *Divinités*
- 16 cartes *Divinités* recto/verso :



Carte utilisable



Carte épuisée

- 1 livret de règles
- 24 jetons dont :



6 jetons *Foudre*



6 jetons *Fertilité*



6 jetons *Portail*



6 jetons *Barricade*



MISE EN PLACE

- Placez le plateau au centre de la table, entre les joueurs.
- Placez aléatoirement une divinité toutes les 2 cases sur l'anneau de départ du plateau (anneau 1).
- Placez ensuite 8 jetons sur les cases du plateau, dans cet ordre : 2 *Foudre*, 2 *Barricade*, 2 *Portail* et 2 *Fertilité*, en utilisant la méthode suivante :
 - Mélangez les 16 cartes et faites-en une pile face *utilisable*.
 - Retournez les deux premières cartes de la pile. La première carte indique la lettre de la colonne et la seconde le numéro de l'anneau, ce qui donne la position du premier jeton *Foudre* (exemple ci-dessous = $\ominus 2$).



- Continuez jusqu'à ce que les 16 cartes aient été révélées, permettant de positionner les 8 jetons.
- Les jetons restants sont laissés à la disposition des joueurs à côté du plateau.
- Séparez les 16 cartes en 2 paquets de 8 cartes divinités différentes et donnez-en une à chaque joueur.
- Chaque joueur place ses 8 cartes face *utilisable* devant lui, visibles par son adversaire.
- Le joueur ayant la carte Zeus indiquant la lettre Alpha (Α) commence.





DÉROULEMENT D'UN TOUR

Les joueurs jouent à tour de rôle et les cartes doivent être visibles à tout instant par tous les joueurs. Lors de son tour, un joueur doit obligatoirement utiliser une de ses cartes *Divinité*. Lorsqu'il utilise une carte, il doit la retourner face *épuisée* (ou la défausser pour le mode de jeu à 4 joueurs).

Important : Dès qu'un joueur n'a plus de carte *utilisable*, il *recupère* immédiatement toutes ses cartes *épuisées* en les retournant sur leur face *utilisable* (ou en prenant 4 nouvelles cartes pour une partie à 4 joueurs. Voir ci-dessous).

Phase 1 - Choix de la divinité : Le joueur dont c'est le tour doit choisir une de ses cartes *Divinité utilisables* et la retourner face *épuisée*.



Phase 2 - Déplacement : Il doit ensuite déplacer la divinité correspondante d'une case sur le côté ou vers l'avant (vers la case centrale). Il n'est pas possible de reculer ni de se rendre sur une case occupée par une autre divinité ou par un jeton *Barricade*. Si le déplacement déclenche un ou plusieurs jetons, le joueur doit appliquer l'effet de tous ces jetons et les retirer du plateau. Si la divinité ne peut pas se déplacer, elle reste sur place.

Phase 3 - Pouvoir : Après la phase de déplacement, le joueur doit utiliser le pouvoir de la divinité choisie.

Enfin, son tour s'achève, c'est au joueur suivant de jouer. Lorsqu'un joueur déplace une divinité sur la case centrale du plateau, ce joueur ou son équipe gagne la partie.

MODE DE JEU À 4 JOUEURS

À 4 joueurs, la partie se déroule en équipe. Constituez les équipes et alternez les joueurs afin que 2 joueurs d'une même équipe ne puissent pas jouer l'un après l'autre.

Distribuez aléatoirement un des deux sets de 8 cartes *Divinités* (différentes) entre 2 joueurs **adverses**. Faites de même avec l'autre set de 8 cartes pour les 2 autres joueurs. Ainsi, il est très probable qu'une même équipe possède une carte en deux exemplaires, ou ne possède pas du tout certaines cartes.

Le joueur ayant la carte Zeus Alpha (♁) commence, et les adversaires jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Notez bien : Les joueurs n'épuisent pas et ne récupèrent pas leurs cartes de la même manière qu'à 2 joueurs. Lorsqu'un joueur utilise l'une des ses cartes, il la place dans une défausse commune à tous les joueurs. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes *utilisables*, il choisit 4 cartes de la défausse et les replace devant lui face *utilisable*. Ces cartes doivent être différentes, tant que cela est possible.

Important : À 4 joueurs, les pouvoirs d'Héra et d'Athéna sont modifiés. Voir la liste des pouvoirs (pages 6 et 7).



LES DIVINITÉS



ZEUS

Favori dans la course pour l'Olympe, Zeus maîtrise la foudre et l'utilise pour frapper ses ennemis.

Pouvoir - Foudre  : Placez un jeton *Foudre*  sur une case libre du plateau.



HÉRA

Sœur et épouse de Zeus, Héra entend régner d'une main de fer dans un gant de velours, et gare à ceux qui lui déplairont !




Pouvoir - Disgrâce   : Nommez une carte divinité *utilisable* par votre adversaire. Celui-ci doit l'*épuiser*.

À 4 joueurs : Nommez une carte divinité *utilisable* par l'un de vos adversaires. Vos deux adversaires doivent *épuiser* (défausser) toutes les cartes correspondant à la divinité que vous avez nommée.



ARÈS



Fils de Zeus et d'Héra, Arès est brutal et sait comment stopper la course de ses ennemis vers le sommet de l'Olympe de façon peu subtile, mais efficace.

Pouvoir - Barricade   : Choisissez deux cases libres du plateau et placez un jeton *Barricade*  dans chacune de ces cases.



ATHÉNA

Fille de Zeus et grande stratège, Athéna progresse avec subtilité, s'alliant aux dieux qui lui seront utiles et ignorant les autres.

Pouvoir - Stratégie   : Vous pouvez *épuiser* jusqu'à deux de vos cartes *utilisables*.

À 4 joueurs : Vous pouvez *épuiser* une de vos cartes, et/ou une des cartes de votre partenaire. Vous pouvez, par exemple, choisir de n'*épuiser* aucune de vos cartes et une carte de votre partenaire.

L'intérêt d'Athéna est d'accélérer la récupération de vos cartes. Si vous (et/ou votre allié à 4 joueurs) n'avez plus de carte *utilisable* après avoir appliqué ce pouvoir, vous (et/ou votre allié) récupérez toutes vos cartes. Dans le cas où Athéna était la dernière carte *utilisable*, vous récupérez toutes vos cartes avant de lancer le pouvoir. Vous pourrez donc toujours retourner jusqu'à 2 cartes, y compris la carte d'Athéna que vous venez de récupérer.



HADÈS

Frère de Zeus et maître des enfers, Hadès ne manque pas de malice pour modifier la géographie des lieux en ouvrant des portails d'ombre.

Pouvoir - Portail  : Placez un jeton *Portail*  sur une case libre du plateau de jeu.



DÉMÉTER



Sœur de Zeus et garante de la fertilité de la terre, Déméter a peu d'ambition, mais elle aime assister les autres divinités dans leur course.

Pouvoir - Fertilité  : Placez un jeton *Fertilité*  sur une case libre du plateau de jeu.



POSÉIDON

Frère de Zeus, dieu des mers et des tremblements de terre, Poséidon déverse des déluges sur l'Olympe afin de ravager les pièges et les avancées de ses pairs.


Pouvoir - Déluge  /  : Choisissez l'une des deux options suivantes : retirez n'importe quel jeton du plateau ou reculez une autre divinité d'une case. Si l'une des options n'est pas possible, vous devez faire l'autre. La divinité choisie pour reculer doit pouvoir le faire : il est impossible pour une divinité de reculer sur une *Barricade* ou une autre divinité. Les jetons se déclenchent sur ce recul, comme lors d'un déplacement normal. Si un jeton *Foudre* est déclenché de cette manière, retirez-le simplement du plateau. Aucun effet n'est appliqué.

Exemple d'utilisation de Poséidon : Yves choisit d'utiliser Poséidon. Il retourne sa carte face *épuisée*, puis choisit de le déplacer vers l'avant. Il utilise ensuite son pouvoir, en faisant reculer Héra d'une case. En reculant, Héra déclenche un jeton *fertilité*. Yves choisit de faire déplacer Héra sur sa droite. Son tour est terminé.



APHRODITE

La grande déesse séductrice aimerait beaucoup gouverner l'Olympe, mais elle peut fort bien se contenter d'être la favorite du vainqueur.

Pouvoir - Séduction  : Déplacez une autre divinité, à la condition de ne pas la faire accéder à la case Olympe. La divinité choisie doit pouvoir se déplacer. Cet autre déplacement se fait comme un déplacement normal : d'une seule case et uniquement vers l'avant ou sur le côté, et en effectuant les effets des jetons déclenchés. Ces effets ne peuvent conduire à déplacer une divinité sur la case Olympe.

LES JETONS

- Un jeton ne peut être posé que sur une case libre, c'est-à-dire une case sans divinité et sans autre jeton.
- Un jeton ne peut jamais être posé au sommet de l'Olympe.
- Dès qu'un jeton se déclenche, qu'il fasse un effet ou non, ce jeton est retiré du plateau et rejoint la réserve.
- Si un joueur doit placer un jeton, mais qu'il n'y en a plus de ce type dans la réserve, alors le joueur déplace un jeton du même type déjà placé sur le plateau. Il doit le positionner sur une case différente.



Barricade : La case est interdite au déplacement. Les divinités ne peuvent en aucun cas accéder à cette case.



Portail : Une divinité qui s'arrête sur une case où se trouve un jeton *Portail* doit se déplacer sur une case où se trouve un autre jeton *Portail*. Puis les jetons *Portail* utilisés sont retirés du plateau. S'il n'y a pas d'autre jeton *Portail*, la divinité se déplace sur une case libre de l'anneau de départ, au choix du joueur.

Rappel : Ce déplacement peut déclencher des jetons *Foudre*.



Fertilité : Une divinité qui se déplace sur une case où se trouve un jeton *Fertilité* doit faire un déplacement supplémentaire. Puis le jeton *Fertilité* est retiré du plateau. Ce nouveau déplacement est aussi d'une case vers l'avant ou sur le côté, sans être obligatoirement dans la même direction que le déplacement précédent. Si de nouveaux jetons sont déclenchés par ce déplacement, le joueur applique leurs effets. Si la divinité se retrouve bloquée après avoir déclenché un jeton *Fertilité*, elle arrête son déplacement.

Rappel : Ce déplacement peut déclencher des jetons *Foudre*.



Foudre : Quand une divinité déclenche une *Foudre*, le joueur ne peut pas utiliser son pouvoir ce tour-ci (la phase 3 est annulée). Puis le jeton *Foudre* est retiré du plateau. Une divinité déclenche un jeton *Foudre* quand elle se déplace sur la case du jeton, ou sur une case située autour. Une *Foudre* se déclenche donc sur 9 cases. Les jetons *Foudre* déclenchés par des divinités dont ce n'est pas le tour sont retirés du plateau et ne font aucun effet.

Attention : La case d'où vient la divinité ne déclenche pas la *Foudre*. La *Foudre* n'empêche pas les jetons autour d'elle de se déclencher. Si une divinité déclenche une *Foudre* en même temps qu'un *Portail*, l'effet de la *Foudre* s'applique quoi qu'il arrive.

Zone d'effet du jeton Foudre : Dans l'exemple ci-contre, Déméter a deux possibilités de déplacement sans déclencher de *Foudre*, et Hadès aucune. Cependant, toutes ces cases sont accessibles au déplacement.



ASSEMBLING MOUNT OLYMPUS

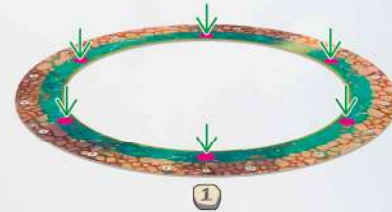
Detach the rings from punchboards A and B and assemble them in alignment with the numbers.



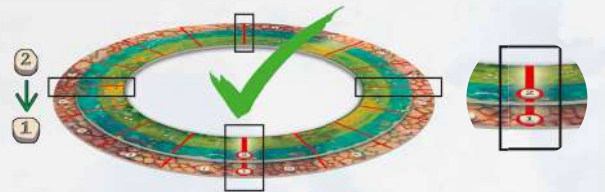
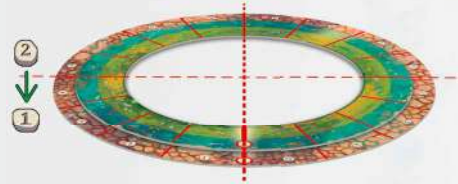
Mount Olympus seen from above
Once the rings are assembled, the numbers
must be aligned.



1 – Stick the double-sided tape on the dotted areas on ring 1.



2 – Position ring 2 without touching the tape, to align it with the numbers first and then the perpendicular axis (don't hesitate to practice!).



3 - Once correctly aligned, lower the ring onto the tape and press.

4 – Do the same with the other rings.

You're all set!

ABOVE

THE STORY

At the dawn of Time, the eternal Titans ruled over the world and Chronos ruled over the Titans. It was thus for many eons, until Zeus, greatest among the offspring of Chronos, rose against his fearsome father and cast him down. As they settled on Mount Olympus, the master of thunder and his followers turned it into a new place of myth and legend, for untold centuries to come. But the throne of the gods, perched atop the very summit of the mountain, remains unclaimed. Indeed, each god and each goddess yet presses claims of power over all creation. Which of them will prove worthy, through strength and guile, to sit supreme above the other gods? Only you can decide!

GOAL OF THE GAME

The goal of the game is to be the first player to take a Deity all the way to the top of Mount Olympus, depicted by the central space on the game board. The game is designed for 2 players, or 4 players playing in teams of 2.

For two players: Players play against each other.

For four players: Players sitting diagonally from each other play as a team, so that one of them can take one of the deities all the way to the top to win the game.

COMPONENTS

- 1 game board, assembly required
- 8 *Deity* miniatures
- 16 double-side *Deity* cards:
- 1 rulebook
- tokens, including:



Powered card



Spent card



6 *Thunder* tokens



6 *Fertility* tokens



6 *Gate* tokens



6 *Barrier* tokens



SETUP

- Place the game board in the center of the play area, between the players.
- Randomly place a *Deity* on every other space on the outer ring of the game board (Ring 1).
- Place 8 tokens on the board, in this order: 2 *Thunder*, 2 *Barrier*, 2 *Gate*, 2 *Fertility*, using the following method :
 - Shuffle all 16 cards and place them face up in a pile.
 - Reveal the first two cards in the pile. The first card indicates the letter of the column and the second card gives the number of the ring, which yields the position of the first *Thunder* token (⊖2 in the example below).



- Continue until all 16 cards have been revealed, allowing placement of all 8 starter tokens.
- The remaining tokens are kept near the board, within easy reach of all players.
- Separate the 16 cards in two decks of 8 different *Deities* and give one deck to each player.
- Each player places his 8 cards, *Powered* face up, in front of himself, in view of the other player.
- The player with the Zeus card marked with the letter Alpha (Α) starts the game.





PLAYING A TURN

Players take turns and cards must always be visible to all players. During his turn, a player **MUST** exhaust one of his *Deity* cards. When a card is exhausted, it must be flipped to its *Spent* side (or discarded in a 4-player game).

Important: As soon as a player no longer has any *Powered* cards, he must *recover* all his *Spent* cards by flipping them back to their *Powered* side (or by drawing 4 new cards in a 4-player game. See below).

Phase 1 - Deity activation: The current player must choose one of his *Powered Deity* cards and flip it to its *Spent* side.



Phase 2 - Movement: The current player then moves the matching *Deity* miniature one space to the side or forward towards the center space. The miniature may not move back or move to a space containing another miniature or a *Barrier* token. If the move triggers one or more tokens, the player resolves the effects of all triggered tokens and removes them from the board. If the *Deity* cannot move, it stays on the same space.

Phase 3 - Power: At the end of the Movement Phase, the player must resolve the Power of the chosen *Deity*.

This ends the current player's turn and the next player's turn begins. Once a player moves a *Deity* on the center space of the board, he or his team wins the game.

4-PLAYER GAME

4 players must play in teams of 2. Select the teams and sit so that players on the same team play in alternating sequence, not one after the other.

Randomly deal a set of 8 different *Deity* cards between 2 players on opposing teams. Then do the same for the other 8 *Deity* cards and the remaining two players. It is therefore possible for a team to have two copies of the same card or no copies of some cards at all.

The player with the Zeus Alpha (♣) card begins, and play continues clockwise.

Please Note: Players don't exhaust or recover their cards the same way as in the 2-player game. When a player exhausts a card, he discards it to a pile common to all players. Any time a player no longer has any *Powered* cards in front of him, he chooses 4 different cards from the discard pile and places them in front of himself, *Powered* face up. He must pick different cards as long as that is possible.

Important: In a 4-player game, the Powers of Hera and Athena are modified. See the list of Powers (pages 13-14).

DEITIES



ZEUS



The leading contender in the race for Olympus is Zeus, Master of the sky, who uses his thunderbolts to strike at his enemies.

Power - Thunder  : Place a *Thunder* token  on an empty space on the game board.



HERA

Wife and sister of Zeus, Hera rules the hearth of the gods with an iron fist. Beware, those who anger her!




Power - Disgrace   : Pick a *Powered* card controlled by your opponent. The opposing player must exhaust the card.

4 players: Pick a *Powered* card belonging to an opponent. All your opponents must discard all the cards matching the *Deity* you picked.



ARES




Son of Zeus and Hera, Ares is a stern and relentless warrior who can block his opponents' path to Olympus with an impenetrable barrier of swords and shields.

Power - Barrier   : Pick two empty spaces on the game board and place a *Barrier* token  on each of them.



ATHENA

Athena is the daughter of Zeus and a great strategist. Wisest of the Olympians, her subtle ways let her build useful alliances and ignore the other gods.

Power - Strategy    : You may *Exhaust* up to two of your *Powered* cards.

4 players: You may *exhaust* one of your cards, and/or one card of their teammate's hand. You may for example *exhaust* one of your teammate's cards and none of your own.

Athena's Power allows you to *recover* your cards much faster. If you (and/or your teammate) no longer have any *Powered* cards after using this power, you (and/or your teammate) *recover* all your cards. If Athena was the last *Powered* card, you *recover* all your cards before resolving the card's power. This means you can always *exhaust* up to two cards, including the Athena card you just *recovered*.



HADES

Brother of Zeus and Master of the Underworld, cunning Hades uses the many secret gates into his realm to seem like he is everywhere at once.

Power - Gate  : place a *Gate* token  on an open space on the game board.



DEMETER



Sister of Zeus and presiding over the fertility of the earth, Demeter is a gentle goddess, who prefers helping other deities in the race.

Power - Fertility  : place a *Fertility* token  on an open space on the game board.



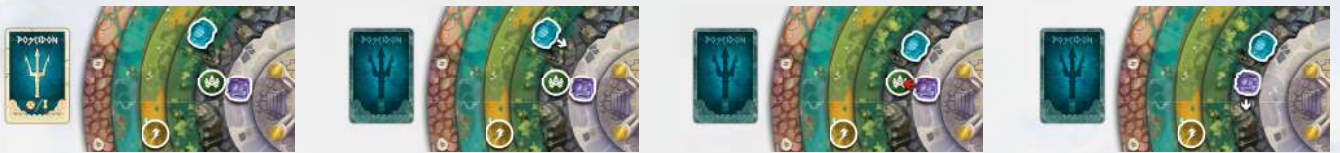
POSEIDON

Brother of Zeus, Master of the Seas, Shaker of the Earth, Poseidon pours his floods onto Olympus to lay waste to the tricks and traps of the other deities.

Power - Flood  /  : Choose one of the following two options: Remove any token from the board or move one *Deity* backwards one space. If one option is not available, you must do the other. The *Deity* chosen to move back must be able to do so: A *Deity* may not move back onto a space occupied by a *Barrier* token or another *Deity*. Tokens are activated during this move, just like during normal movement.


If a *Thunder* token is triggered this way, simply remove it from the board. The token has no effect.

Example Poseidon play : Yves decides to activate Poseidon. He flips the card to the *Spent* side and chooses to move forward one space. He then resolves Poseidon's Power, making Hera move back one space. While moving, Hera activates the *Fertility* token, so Yves decides to move Hera one space to the right, then his turn ends.



APHRODITE

The most seductive goddess, Aphrodite would love to rule Olympus... All she needs to do is seduce the winner of the race!

Power - Seduction  : Move another *Deity*, without moving it onto Olympus. The chosen *Deity* must be able to move. This additional move is done like normal movement: one space forward or to either side and triggering any tokens encountered. The triggered effects cannot move a *Deity* onto the Olympus space.



TOKENS

- A token can only be placed on an open space, meaning one without a *Deity* or another token.
- A token may never be placed on the top space of Olympus.
- As soon as a token is triggered, and regardless of whether its effect applies, this token is removed from the board and returned to the Reserve.
- If a player must place a token but there are no more tokens of that type available in the Reserve, then they must move one of the tokens of that type already on the board. This token must be moved to a different space..



Barrier: The space containing the token is impassable. *Deities* cannot enter this space in any way.



Gate: A *Deity* moving onto a space with a *Gate* token must move to another space containing a *Gate* token. Then the *Gate* tokens used are both removed from the board. If there is no other *Gate* token on the board, the *Deity* moves to a space on the starting ring chosen by the player.

Reminder: This move can trigger *Thunder* tokens.



Fertility: A *Deity* moving onto a space with a *Fertility* token must make another move. The *Fertility* token is then removed from the board.

This additional move is also done forward or to the side but doesn't have to be in the same direction as the previous move. If new tokens are triggered during this movement, the player resolves their effects. If the *Deity* is blocked after triggering a *Fertility* token, it must end its movement.

Reminder: This move can trigger *Thunder* tokens.



Thunder: When a *Deity* triggers a *Thunder* token, it cannot activate its Power this turn (Phase 3 is skipped). The token is then removed from the board.

A *Deity* triggers a *Thunder* token when moving onto a space containing the token or any adjacent space. A *Thunder* token therefore affects 9 spaces. *Thunder* tokens triggered by *Deities* that were not the ones activated this turn are removed from the board and have no effect.

Warning: The space a *Deity* moves from does not trigger the *Thunder* token. A *Thunder* token does not stop other tokens in adjacent spaces from triggering. If a *Deity* triggers a *Thunder* token at the same time as a *Gate* token, the *Thunder* token's effect is always applied.

Area of effect of a *Thunder* token: In the example at right, Demeter has two move options that will not trigger the *Thunder* token, and Hades has none. All these spaces however can be moved to.



CRÉDITS / CREDITS

Λ B O V E

Un jeu de / a game by Yves Charamel-Lenain

Illustré par / Illustrated by Maëva Da Silva

(Visuel de couverture réalisé par / Cover art by Don't Panic Games)



DON'T PANIC GAMES

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

Président / President : Cédric Littardi

Directeur éditorial / Publishing Director : Sébastien Rost

Sculpture / Modeling : Geniuscast

Graphismes et maquette / Graphic Design : Vincent Diez

Direction artistique / Art Direction : Camille Lepage

Chef de projet et fabrication / Project & manufacturing management : Nicolas Aubry ( SYNERGY GAMES)

Traduction / Translation : Nicolas Lion

Remerciements / Thanks :

Claire C.L., Charly D., Olga I., Michaël B., Marie R., Florent G., Aurélie R., Jérémy D., Marie-Hélène L., Pierre S.G., Yanna L., Joris R., Daline J., Matthieu L., Sophie C., Romain D., Virgil P., Cyril F., Stanislas P., Estelle F., et tous les testeurs occasionnels du Mondrian, des Caves Alliées et de la Recyclerie.

www.dontpanicgames.com