



ВЛАДА СЛУШАТ DUNGEON PETZ

И ВОТ, ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЛЕЖИТ В РУИНАХ, ПОДЗЕМНЫЙ ПОВЕЛИТЕЛЬ ПОВЕРЖЕН, И ЗАПАСЫ КИРОК ПОДОШЛИ К КОНЦУ. НЕ САМЫЙ ЛУЧШИЙ ДЕНЬ, ЧТОБЫ БЫТЬ ЧЕРТЁНКОМ. РАССТРОЕННЫЕ ЧЕРТЯТА ПОПЛЕЛИСЬ ОБРАТНО В ГОРОД, РАЗДУМЫВАЯ О ТОМ, ГДЕ НАЙТИ РАБОТУ. И ВДРУГ ОДИН ИЗ НИХ СКАЗАЛ: «ЗНАЕТЕ, ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ ЭТОМУ ГОРОДУ? ЗООМАГАЗИНА».

ЗООМАГАЗИН ДЛЯ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ПОДЗЕМЕЛИЙ? КАКАЯ ПРЕКРАСНАЯ ИДЕЯ! ОРИГИНАЛЬНАЯ! ЕЩЕ НИКТО НЕ ДЕЛАЛ ЭТОГО. НИКАКОЙ КОНКУРЕНЦИИ! МЫ РАЗБОГАТЕЕМ! МЫ ПРИРОЖДЕННЫЕ ПРЕДПРИНИМАТЕЛИ!

И ВОТ ВЫ ОТКРЫЛИ ПЕРВЫЙ ЗООМАГАЗИН В ГОРОДЕ. ПО СОСЕДСТВУ С ДРУГИМ ПЕРВЫМ ЗООМАГАЗИНОМ В ГОРОДЕ. ЧЕРЕЗ ДОРОГУ ОТ ДВУХ ТАКИХ ЖЕ. ВЫ ПРЕИСПОЛНЕННЫ ОПТИМИЗМА, ВЕДЬ ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧТО ВАША ДЕЛОВАЯ ХВАТКА, ВАШЕ ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ И ВАША ЛОПАТА ДЛЯ УБОРКИ НАВОЗА ПОДНИМУТ РЕПУТАЦИЮ ВАШЕГО МАГАЗИНА НА НЕВЕРОЯТНУЮ ВЫСОТУ, ГОРАЗДО ВЫШЕ ОСТРЫХ КОНЧИКОВ ВАШИХ УШЕЙ. НИЧТО НЕ ОСТАНОВИТ ТОЛКОВОГО ЧЕРТЁНКА.

ВВЕДЕНИЕ

В «Подземном зоомагазине» вы управляете зоомагазином для Лордов Подземелий. Вы начинаете с семейкой чертят, небольшим количеством золота и старой грязной клеткой.

Игра длится пять или шесть раундов. В каждом раунде вы посылаете членов своей семьи в город, чтобы купить новых питомцев, клетки, корм и т.п. Оставшиеся чертята заботятся о питомцах, развлекают их, чистят им клетки и следят за их взрослением.

Начиная со второго раунда ваши подопечные начинают участвовать в местных выставках. Выигранные призы повышают вашу репутацию. В третьем раунде появляются окрестные повелители подземелий, приглаждающие себе питомца. Чем точнее вы угадаете их вкусы, тем выше будет ваша репутация.

Выставки и покупатели объявляются заранее, поэтому вы можете легко планировать свои действия. Вы можете подобрать подходящего питомца, либо работать с тем, что у вас уже есть. Но, все-таки, эти зверушки – живые существа, и если они начинают бузить, вам придётся импровизировать.

В конце игры вы получаете дополнительную репутацию за свои экономические успехи и показатели вашего магазина. Игрок с самой высокой репутацией выигрывает.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОТ ВЛАДА

Я посвящаю эту игру моей жене Марцелле. Она первой сыграла в эту игру и очень мне помогала. И похоже что игра ей понравилась. Надеюсь, что вам она понравится тоже.

Я давно мечтал создать игру, в которой вы должны управлять существами, наделёнными собственной волей. Вот она. Вы не можете полностью контролировать своих питомцев. И порой происходит так, что они хотят играть, когда вам нужно чтобы они рычали, или отказываются принять угощение из рук старушки-повелительницы и вместо этого гадят на пол. В таких случаях – не злитесь на них, или на игру (и тем более на создателя игры :). Окружите ваших питомцев заботой и любовью, и все будет хорошо.

Также, после Повелителей подземелий, я хотел создать еще одну игру с иллюстрациями David'a Cochard'a. Это была пожалуй первая игра, которую я создавал, уже зная художника. И было очень приятно снова работать с Дэвидом.

Пожалуйста, не пугайтесь объемистых правил. Просто иногда я сильно углублялся в детали. На самом деле игра не такая сложная и вся необходимая информация есть на карточках игрока. А в руководстве **вся важная информация написана вот так.**

ОБ ЭТОМ РУКОВОДСТВЕ

Игра рассчитана на 2-4 игроков. В этих правилах описана игра для 4-х игроков.

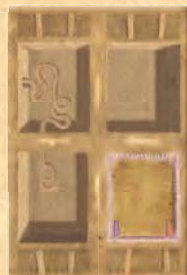


Правила для 2-х и 3-х игроков описаны в таких сносках. Если вы играете четвером, можете их пропускать.

Большая часть этого руководства описывает базовые правила, именно по ним стоит играть в первый раз, или когда играете с новыми игроками. Продвинутое правила описаны в соответствующей главе. Они дают больший контроль над игрой и уменьшают случайный фактор. Прочитайте их и решите, ка-

кие из них (или все) использовать в будущих играх. В Приложении описаны особенности выставок и артефактов. Также туда включены описания питомцев и покупателей.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ



ПОЛЕ ИГРОКА

ПОЛЕ ИГРОКА

Каждый игрок выбирает себе цвет и получает 10 фигурок чертят, 2 фигурки приспешников, Жетон Достижений и поле с Норой соответствующего цвета. В Норе изображены Квартиры чертят и Сокровищница для золота. На верхней части Норы нарисована памятка игрока.



ПОЛЕ ПРОГРЕССА



ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПОЛЕ



Также каждый игрок получает поле со Зверинцем для питомцев. У Зверинца нет своего цвета.



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Игрок, который последним кормил домашнего питомца, получает Жетон Первого Игрока. Конечно, вы можете выбрать первого игрока по жребью, голосованием или принуждением. В общем, просто выберите кого-нибудь.

ПОЛЕ ПРОГРЕССА

Поле Прогресса показывает прогресс игры. Все игроки должны видеть его и хотя бы один игрок должен иметь возможность дотянуться до него. Это поле также двухстороннее. Когда играете четвером, убедитесь, что используете сторону с 4-мя чертятами в углу. Заметьте, что **игра четвером состоит из 5-ти раундов.**



Для 2-х или 3-х игроков используйте другую сторону Центрального Поля, с 2-мя и 3-мя чертятами в углу. Заметьте, что **игра вдвоем и втроем состоит из шести раундов.**



ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПОЛЕ

Центральное Поле располагается посередине стола, так, чтобы каждый мог его видеть и мог до него дотянуться. На нем изображен город со всеми его возможностями. Центральное Поле имеет две стороны. Если вы играете четверном, убедитесь, что вы **играете на стороне без стрелок между ячейками.**



Для 2-3-х игроков используйте другую сторону Центрального Поля, **ту, что со стрелочками.**



ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ

КАРТОННЫЕ ДЕТАЛИ

Аккуратно отделите картонные детали от вырубки.

НАКЛЕЙКИ

Жетон Первого Игрока и 8 фигурок приспешников можно украсить наклейками.

Примечание: В игре всего по 2 приспешника каждого цвета, однако наклеек хватит на трех. Чертята уговаривали всех трёх приспешников из старого подземелья присоединиться к ним, но один решил уйти на пенсию.

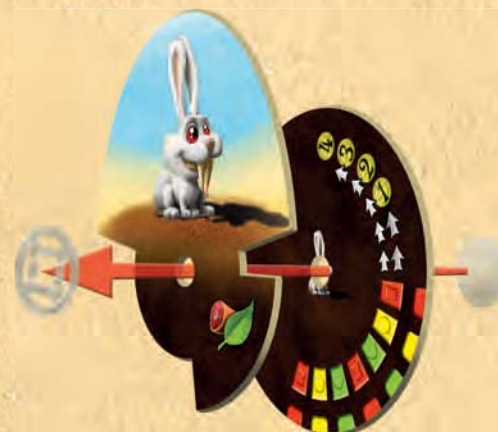


ПИТОМЦЫ

Соберите 18 питомцев. Каждый состоит из яйцеобразной детали и колёсика. Используйте пластмассовую защёлку чтобы соединить их. Собранные, они должны легко крутиться, (но не настолько, чтобы делать это самостоятельно).

Примечание: Маленькие картинки в центре показывают, какое колесо соединять с яйцом. Их не будет видно, когда яйцо будет собрано. Пожалуйста, позаботьтесь о том, чтобы каждый питомец получил правильное колесико.

Примечание: Не выбрасывайте лишние защёлки. Кто знает, когда появятся новые питомцы.



ПОЛЕ ПРОГРЕССА

ПОЛЕ ПРОГРЕССА ПОМОЖЕТ ВАМ ПОНЯТЬ, ЧТО ПРОИСХОДИТ В КАЖДОМ РАУНДЕ.

МАРКЕР ПРОГРЕССА

Положите маркер прогресса на первую 1 ячейку поля. В конце каждого раунда двигайте его на одну ячейку вправо, пока он не достигнет ячейки Финального Подсчета.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЯТА

Каждый игрок ставит своих чертят на эти 4 ячейки. Это бедные родственники, которые стремятся присоединиться к семейному делу. Те, что стоят правее, живут дальше, и не могут приехать раньше соответствующего раунда.



ВЫСТАВКИ

Перемешайте восемь карточек выставок и положите по одной на каждую ячейку выставки, рубашкой вверх. Уберите оставшиеся карточки выставок из игры, не глядя на них. Потом переверните первую из них (ту, что во 2-м раунде). Карточка выставки состоит из двух частей. На верхней изображены правила подсчета очков на выставке. Нижняя часть определяет количество еды, поступившее на рынок в этом раунде. В 1-м раунде нет выставок, поэтому еда нарисована прямо на Поле Прогресса

ПОКУПАТЕЛИ

Перемешайте восемь карточек покупателей и положите по одной на каждую ячейку покупателя, рубашкой вверх. Уберите оставшиеся карточки покупателей из игры, не глядя на них. Потом переверните первую из них (ту, что в 3-м раунде).

Обратите внимание, что в 5-м раунде будет два покупателя (оба из них пока лежат рубашкой вверх).

ФИНАЛЬНЫЕ ВЫСТАВКИ

Эти две выставки проходят в конце игры. В верхней оцениваются экономические показатели магазина, в нижней – его внешний вид.



ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПОЛЕ

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ



На Центральном Поле расположены 14 ячеек действия. Во время игры вы будете посылать туда своих чертят с заданиями: купить питомцев, купить клетки, купить еду и т.д.



На стороне для 2-х и 3-х игроков добавлены еще 4 дополнительные ячейки действия. Это маленькие квадратики – пустышки. Ячейки действия собраны в 3 группы по 6 ячеек, соединенных стрелками. Одна из ячеек помечена маленькой точкой.



Для игры втроем возьмите 3-х чертят неиспользуемого цвета и разместите их на каждой ячейке, помеченной точкой. Эти чертята блокируют ячейку так, что другие игроки не могут использовать ее в этом раунде. В начале каждого раунда (кроме 1-го), нейтральные чертята двигаются на 1 ячейку вперед по стрелке, таким образом блокируя разные действия в каждом раунде.

Для игры вдвоем точно так же расположите 6 чертят неиспользуемого цвета и блокируйте по две ячейки в каждой группе – одну, помеченную точкой, и вторую в 3-х ячейках от нее, по направлению стрелок.



КОЛОДА КЛЕТОК

Большие прямоугольные карты символизируют клетки. Перемешайте их и положите рубашкой вверх рядом с Центральным Полем.



УСТАНОВКА КЛЕТОК

Возьмите **три верхних клетки** из колоды клеток и положите их лицом вверх на эти ямы.

В игре на 2х одна из ячеек покупки клеток занята нейтральным чертёнком. Поэтому положите **только две клетки**. (Вы можете положить три клетки только в тех раундах, в которых свободны обе ячейки покупки клеток).

КОЛОДА ПИТОМЦЕВ

Перемешайте питомцев и положите их лицом вниз рядом с Центральным Полем.

Подсказка: Вы можете сложить питомцев в мешочек и вытаскивать их оттуда наугад.



МОЛОДНЯК

Возьмите **трех питомцев** и положите их лицом вверх в нижней половине загона. Заметьте, что чертята ставят знак, что размер этих животных – 2. Поверните колёсико таким образом, чтобы были видны две первые цветные полоски.



В игре на 2-3-х игроков одна из нижних ячеек покупки питомца занята нейтральным чертёнком. Поэтому положите **только 2-х питомцев**. (Положить 3-х питомцев можно только в тех раундах, в которых не занята ни одна из нижних ячеек покупки питомцев).

ПОДРОСШИЕ ПИТОМЦЫ

Достаньте **одного питомца** и положите его лицом вверх на верхнюю половину загона. Установите колёсико так, чтобы были видны три первые цветные полоски, как нарисовано на табличке чертят.



КОЛОДА УЛУЧШЕНИЙ

Эти узкие прямоугольные карты – улучшения для клеток. Перемешайте их и положите лицом вниз рядом с Центральным Полем.

УСТАНОВКА УЛУЧШЕНИЙ

Возьмите **две верхние карты** улучшений из колоды улучшений и положите их лицом вверх на эти два участка.

СТОПКА АРТЕФАКТОВ

Перемешайте круглые жетоны артефактов и положите их лицом вниз рядом с Центральным Полем.



ЛАВКА АРТЕФАКТОВ

Возьмите два верхних артефакта из стопки и положите их лицом вверх на два синих шатра.

В игре вдвоем ячейка покупки артефактов занята нейтральным чертенком. Поэтому **не кладите артефакты** на шатры в 1-м раунде.



ЖЕТОНЫ ЕДЫ

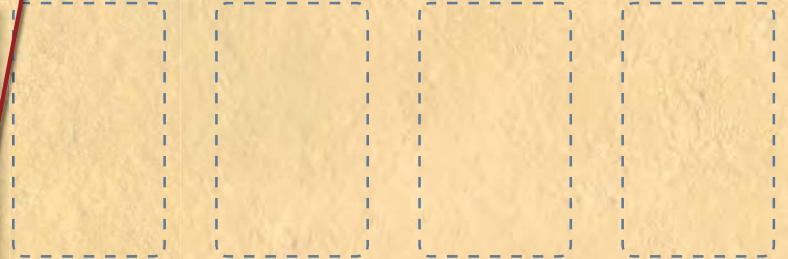
В игре есть два типа еды. Овощи – зеленые: и мясо – красное: . Поместите жетоны еды в два хранилища на Центральном Поле.

РЫНОК

На рынке расположены три прилавка: на одном продают мясо, на другом - овощи, а третий торгует и тем, и другим. Положите 2 жетона овощей на зелёный прилавок, 2 жетона мяса на красный прилавок и по 1 жетону на общий прилавок, **как нарисовано на Поле Прогресса.**



В игре на 2-3-х игроков ячейка покупки смешанной еды занята нейтральным чертенком. Не кладите сюда еду в первом раунде. Это нарисовано на Поле Прогресса.



КОЛОДЫ ПОТРЕБНОСТЕЙ

Разложите карты потребностей по цветам в 4 колоды. Перемешайте каждую из них по отдельности и положите лицом вниз рядом с Центральным Полем. Оставьте место для 4-х колод сброса. Когда в колоде закончатся карты, перемешайте колоду сброса и используйте её заново.

КОЛОДА ЗЕЛИЙ

Положите пять карт Зелий в колоду на здании больницы.



ЖЕТОНЫ СТРАДАНИЯ



ЖЕТОНЫ НАВОЗА



ЖЕТОНЫ МУТАЦИИ

ЗОЛОТО

Золото жёлтое. Положите все жетоны золота в банк на Центральном Поле. Да, ведь в этом вся суть бизнеса.

ПРИСПЕШНИКИ

Каждый игрок ставит одну фигурку приспешника на **отметку 0 шкалы репутации**. Этот приспешник показывает уровень репутации игрока. Ваша задача – иметь самую высокую репутацию в конце игры.

Другой приспешник игрока ставится на **отметку 0 на выставочных шатрах**. Этот приспешник отмечает оценку игрока на выставке.

Поместите эти пластиковые жетоны рядом с Центральным Полем. Они символизируют страдания. Всегда, когда ваш питомец страдает , он получает жетон.

Свалите в кучу эти жетоны рядом с Центральным Полем. Это навоз. Да, в этом вся суть бизнеса на самом деле.

Положите эти жетоны рядом с Центральным Полем. Они изображают мутации. Если ваш питомец мутирует , он получит один из этих жетонов. Стороны жетона равнозначны.

ПОЛЕ ИГРОКА

ШИРМА / ПАМЯТКА ИГРОКА

Верхняя часть вашей Норы – это ширма, который скрывает ваши планы во время некоторых фаз игры. Также на нём нарисована памятка игрока. Слева нарисованы 6 фаз, на которые делится раунд.

Посередине нарисовано распределение карт в каждой колоде потребностей. Изображение справа напоминает о том, как (и почему) следует удовлетворять потребности ваших питомцев.

Значение символов станет понятным после того, как вы прочтаете это руководство.

КВАРТИРЫ ЧЕРТЯТ И СОКРОВИЩНИЦА

Чертята живут здесь, когда не работают. Также здесь хранится золото. Вы начинаете с **6 чертятами** вашего цвета (столько останется после того, как вы поставите остальных на Поле Прогресса), и с **2 золотом** из банка.

СТАРТОВАЯ КЛЕТКА

Вы начинаете с одной клеткой, которая напечатана на поле. Она не так хороша, как те, что можно купить в городе, но эй, она бесплатная! Красная 1 означает что её прочность – 1. Фиолетовая 1 означает что её антимэгия тоже 1. У клетки нет спец. возможностей.

Примечание: Сумма всех параметров этой клетки – 2. Сумма у клеток в городе – 3 (Если считать число специальных возможностей клетки).

СТАРТОВЫЙ НАВОЗ

Положите **один жетон навоза** в вашу стартовую клетку. Да, клетка немного грязная. Но эй, она бесплатная!

ВЫХОДЫ

Когда вы посылаете своих чертят за покупками, они выходят через эти б-ть коридоров

ПОЛЕ НОРЫ



ХРАНИЛИЩЕ ЕДЫ

Верхний ряд предназначен для овощей, нижний для мяса. Свежая еда лежит в самых левых камерах. Когда она начинает портиться, ее перемещают в камеры справа. Протухшую еду выбрасывают. Эй, у чертят есть понятия о качестве!

В начале игры у вас **нет еды**.

ХРАНИЛИЩЕ АРТЕФАКТОВ

Сейчас ваши подвалы **пусты**, если не считать старого бесполезного мусора. Но однажды вы будете хранить здесь могущественные артефакты – старинные книги и предметы невероятной силы. По крайней мере вы надеетесь что они будут невероятной силы, а не станут ещё более бесполезным мусором.

ПОЛЕ ЗВЕРИНЦА

УЧАСТОК ПОД КЛЕТКУ

У вас есть 4 участка под клетку. Во время игры вы можете покупать больше клеток и устанавливать их на пустые участки (даже поверх стартовой клетки, если захотите избавиться от нее).

МЕСТО ДЛЯ УЛУЧШЕНИЙ

Каждая клетка (стартовая в том числе) может иметь одно улучшение.



ЖЕТОН ДОСТИЖЕНИЙ

Храните этот жетон у себя на столе рядом с своим магазином. Возможно он не понадобится вам в первой игре, но если вы набрали больше 50-ти очков репутации: Та-дам! Большое достижение! Положите ваш жетон достижения на нулевую отметку шкалы репутации цифрой 50 вверх. Если ваш приспешник насчитал еще 50 очков: Та-да-да-дам! Невероятное достижение! Переверните жетон на другую сторону. Еще 50 очков: А-тирли-тирли-ту! Переверните жетон на третью сторону. Минуточку! Вы что, мухлюете?



СТАРТОВЫЕ КАРТЫ

Возьмите **4 карты потребностей**, по одной каждого цвета. Вы можете посмотреть на них, но никому их не показывайте.



Если играете вдвоём или втроём, уберите ненужные доски игроков, приспешников, жетоны достижений и чертят в коробку, кроме 6 или 3 чертят, которые будут блокировать ячейки на Центральном Поле.



РАУНД

Каждый раунд состоит из 6-ти фаз. Краткое описание можно найти на памятке игрока, расположенной в Норе.

Каждая фаза состоит из нескольких шагов, которые изображены пиктограммами. Следуйте этим шагам по порядку, сверху вниз.

- ФАЗА 1 – УСТАНОВКА
- ФАЗА 4 – ВЫСТАВКИ
- ФАЗА 2 – ПОКУПКИ
- ФАЗА 5 – СДЕЛКИ
- ФАЗА 3 – ПОТРЕБНОСТИ
- ФАЗА 6 – РОСТ



ФАЗА 1 – УСТАНОВКА

Фаза состоит из 3 шагов:



- ♦ Открытие новой информации.
- ♦ Добавление новых товаров.
- ♦ Получение золота.

Эти шаги можно выполнять в любом порядке. Все игроки могут совершать их одновременно.

Только не забудьте забрать своё золото.

В первом раунде первые два шага уже выполнены во время раскладывания игры, поэтому просто возьмите золото.

ПОЛУЧЕНИЕ ЗОЛОТА

Чертята больше не копают золото, однако у них все ещё есть родственники, которые его добывают. Каждый раунд они присылают вам немного... чтобы не заметил их повелитель. Каждый раунд (включая первый), все игроки получают золото. **Первый игрок и игрок слева от него получают по 1 золоту. Остальные получают по 2.** Возьмите своё золото из банка на Центральном Поле.

В игре на 2-3 игроков **первый игрок получает 1 золоту, остальные по 2 золоту.**

Примечание: После получения золота в первом раунде у каждого игрока должно быть 3 или 4 золотых монеты.

ВЫ МОЖЕТЕ ПЕРЕЙТИ К ФАЗЕ 2 – ПОКУПКИ И ДОЧИТАТЬ ЭТУ ГЛАВУ, КОГДА БУДЕТЕ ИГРАТЬ ВТОРОЙ РАУНД.

ПОЯВЛЕНИЕ НОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

Раскладывая игру, вы должны были перевернуть карту выставки для 2-го раунда и карту покупателя для 3-го раунда. Больше в первом раунде открывать нечего. В последующих раундах вы должны сделать следующее:



Переверните первую неоткрытую карту выставки (если такие есть). Игроки всегда знают условия выставок для текущего раунда и для следующего.



Переверните первую неоткрытую карту покупателя. Игроки всегда знают покупателей для текущего раунда и следующих двух.

В последнем раунде 2 покупателя. Когда открываете первого из них, откройте второго.

ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ ТОВАРОВ

Раскладывая игру, вы подготовили Центральное Поле к первому раунду. В последующих раундах делайте следующее:



В игре на 2-3 игроков подвиньте каждого нейтрального чертёнка на следующую ячейку действия (следуйте по стрелкам). Действие с нейтральным чертёнком заблокировано. Чертёнок на одной из 4-х пустых ячеек ничего не блокирует. Он просто отдыхает в этом раунде.



НОВАЯ ЕДА



На карточке выставки нового раунда (которая находится в той же колонке, что и маркер прогресса) есть **цифры** **внизу, которые показывают, сколько еды надо положить на прилавки.** Еда на прилавках не накапливается от раунда к раунду. Уберите всю оставшуюся еду и положите свежие продукты на прилавки, в соответствии с цифрами на карточке выставки. (Ну хорошо, если вы используете те же самые жетоны еды, чертята скорее всего не заметят разницы)



Если ячейка действия рядом с прилавком занята нейтральным чертёнком, **на этот прилавок не нужно выкладывать новую еду.** Этот чертёнок только что скупил ее всю.

Если нейтральный чертёнок стоит на маленькой зелёной ячейке, **уберите один овощ с общего прилавка.** Так же, если нейтральный чертёнок занимает маленькую красную ячейку, **уберите с общего прилавка 1 жетон мяса.** Эта еда таинственным образом исчезла. Возможно, нейтральный чертёнок был голоден.

НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

Уберите все артефакты, оставшиеся с прошлого раунда и положите **2 новых артефакта** на синие шатры, лицом вверх.



Если ячейка действия рядом с синими шатрами занята нейтральным чертёнком, **не добавляйте новых артефактов.**

НОВЫЕ КЛЕТКИ

По крайней мере одна клетка должна остаться с прошлого раунда. Возьмите самую нижнюю из оставшихся клеток, переместите ее на самое верхнее место и уберите остальные. Положите **две новые клетки** на нижние ямы, лицом вверх.



Если одна из двух ячеек покупки клеток занята нейтральным чертёнком, **положите только 1 новую клетку,** оставив одну из ям пустой. Видимо, нейтральный чертёнок купил одну клетку, пока вас не было. (Если заняты обе ячейки покупки клеток, значит вы неправильно двигали нейтрального чертёнка)

НОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

Как и с клетками, по крайней мере одно улучшение должно остаться с прошлого раунда. Переместите его на верхнее место. Если их осталось два, сбросьте верхнее улучшение и передвиньте нижнее наверх. В любом случае, **положите 1 новое улучшение на нижнее место.**



Если ячейка покупки улучшения занята нейтральным чертёнком, **пропустите этот шаг.** Не добавляйте и не убирайте улучшения в этом раунде.

НОВЫЕ ПИТОМЦЫ

При любом раскладе, в нижней части загона остаётся как минимум один питомец размера 2. Но было бы слишком жестоко выгонять такое юное животное.

Все питомцы в нижней части загона вырастают. Установите их колёсико на размер 3 (видны три полоски) и переместите их в верхнюю половину загона. Видите? В верхней части загона есть место для всех, и не надо никого выгонять.

Ой. А что, если в верхней части загона еще остались питомцы с прошлого раунда? Нет смысл содержать их дольше. Перед тем, как перемещать питомцев из нижней части загона в верхнюю, **уберите всех питомцев из верхней части загона.** Они покидают игру, но не переживайте: они уезжают на ферму в деревне, где будут жить долго и счастливо. За каждого ушедшего питомца **положите 1 жетон мяса на мясной прилавок** на рынке. Просто такое правило.

И, так как нижняя часть пуста, возьмите **трёх новых питомцев, установите их размер на 2** и посадите их в нижнюю часть загона.



Если ячейка покупки взрослого питомца занята нейтральным чертёнком – он покупает взрослого питомца. Удалите самого левого питомца, которого вы переместили из нижней части загона. (Странное правило о дополнительном мясе в этом случае не работает). Если одна из двух нижних ячеек покупки питомцев занята, выложите **только 2-х новых питомцев** в нижнюю часть загона.

ФАЗА 2 - ПОКУПКИ

Чертята очень талантливые покупатели. И чем их больше, тем больше у них шансов купить что-то хорошее. Вы можете увеличить их шансы, если дадите им золота, но это не обязательно: чертята **очень** талантливые покупатели.

Фаза покупок состоит из двух шагов:



- Первый: все игроки одновременно и тайно делят своих чертят и золото на группы.
- Затем все открывают свои группы, и игроки решают куда направить своих чертят, начиная с самой большой группы.

ГРУППИРОВАНИЕ ЧЕРТЯТ

Все игроки **закрывают ширмами** свои Норы, чтобы скрыть группы друг от друга. Каждый игрок **делит своих чертят и золото на 6 групп** (максимум). Когда все готовы, игроки опускают свои ширмы, чтобы явить свои группы для следующего шага.

Каждая группа состоит из чертят и, возможно, золота. В группу можно добавлять сколько угодно чертят и золота. В группе может не быть золота, но должен быть **как минимум один чертёнок**. Вы не можете послать золото за покупками. Если вы внимательно посмотрите на монетку, вы поймете, почему. Да, правильно: у нее нет ножек.

Ваша Нора имеет 6 выходов. Поставьте на них ваши группы, отсортировав их по размеру. Самая большая группа должна быть слева. Размер группы складывается из количества чертят и золота. (Порядок, в котором вы расставите группы одинакового размера, не имеет значения)



Если хотите, можете сделать меньше 6-ти групп. Вы можете сделать пару больших групп или много маленьких, или и так и так. Вы можете оставить чертят и/или золото в Квартирах и Сокровищнице, если не хотите добавлять их к группе. Однако полезно распределить по группам всех своих чертят, потому что во время следующего шага вы можете решить не посылать их в город.

Примечание: Чертята – те еще хвастуны. Поэтому информация о числе чертят и количестве золота у игрока всегда доступна. Даже если ширмы подняты и кто-то спрашивает вас о том, сколько у вас чего, отвечайте честно и гордо.

ВЫБОР ДЕЙСТВИЯ

Время покупок! Самая большая группа ходит первой. Размер группы равен сумме количества фигурок чертят и золота. Так, группы из 3 чертят, 2-х чертят и 1-го золота, 1-го чертёнка и 2 золота имеют один и тот же размер.

САМАЯ БОЛЬШАЯ ГРУППА ХОДИТ ПЕРВОЙ

Определите игрока, у которого есть самая большая группа. Этот игрок **посылает свою самую большую группу за покупками первым**.

Если у нескольких игроков группы одинакового размера, эти игроки **ходят по очереди, по часовой стрелке**, начиная с Жетона Первого Игрока. Если у вас есть несколько групп максимального размера, вы можете выбрать, какую из них послать в город в этот ход. Остальные группы ждут своей очереди.

Пример:



Всего есть четыре группы размера четыре, и ни у кого нет группы больше.

У Красного есть Жетон Первого Игрока, поэтому он первым посылает свою самую большую группу. По часовой стрелке, следующим ходит Жёлтый. Он может послать группу из 4 чертят или одного чертенка с 3 золотыми монетами. Зелёный пропускает ход, потому что у него нет группы размера 4. Синий посылает свою самую большую группу. Далее, по кругу, мы видим, что у Красного больше нет такой большой группы, поэтому следующим ходит Жёлтый, который посылает оставшуюся у него группу размером 4.

Когда закончатся все самые большие группы, переходите к **следующим по размеру группам** и посылайте их таким же образом. (Снова используйте Жетон Первого Игрока, чтобы установить порядок хода). Продолжайте в том же духе, пока не закончатся все группы.

Пример:



У Жёлтого самая большая группа, поэтому он начинает и посылает свою группу из 6-ти. Ни у кого нет группы из 5-ти. У Зелёного и Синего есть группы из 4-х, считая по часовой стрелке от Жетона Первого Игрока, мы видим, что первым ходит Зелёный. За ним Синий с группой из 4-х. Потом Зелёный с другой группой из 4-х. У нас есть несколько групп из 3-х, и Красный ходит первым. За ним Жёлтый. За ним Синий. И, наконец Красный посылает вторую группу из 3-х. У Красного осталась группа из 2-х, поэтому он посылает ее. Наконец, игроки посылают своих одиночных чертят в таком порядке: Красный, Зелёный, Синий, Зелёный, Синий, Синий. Все группы закончились.

ГРУППА НЕ ОБЯЗАНА ИДТИ

Когда вы должны послать группу, у вас есть два варианта:

- Послать группу купить что-нибудь: **выберите незанятую ячейку действия** на Центральном Поле и **поставьте всех чертят из группы на нее**. Все золото группы уходит в банк на Центральном Поле. Оно потрачено. Выполните выбранное действие немедленно (как описано в следующем разделе). Ваши чертята остаются на ячейке до конца раунда, чтобы другие игроки не заняли эту ячейку. В конце раунда чертята возвращаются домой, а всё потраченное золото остается в банке.
- Оставить группу дома: **Верните чертят и золото обратно в Квартиры и Сокровищницу**. Вы можете оставить группу дома по любой причине. Может вам не нравятся оставшиеся ячейки действий. Может быть вам нужны чертята, чтобы заботиться о животных в следующих фазах раунда. Может быть вам жалко золота. Как хотите.

Вы принимаете это решение каждый раз, когда должны послать группу. Если у вас есть две (или больше) группы, которые вы можете послать, выберите одну из них, чтобы послать или оставить дома и дождитесь следующего круга, чтобы решить, что делать со второй. (Порядок одинаковых групп не имеет значения).



Примечание: ячейки-пустышки не имеют значения и игроки не могут ставить на них свои группы.



ДЕЙСТВИЯ НА РЫНКЕ

В правом верхнем углу центральной доски расположен рынок, на котором вы можете покупать еду и артефакты. Когда вы занимаете ячейку, заберите все, что она предлагает.

ПОЛУЧЕНИЕ ЕДЫ



Когда вы занимаете ячейку покупки еды, **заберите все жетоны еды** с соответствующего прилавка и положите её в самую левую камеру вашего хранилища еды. Овощи хранятся в верхнем ряду, мясо — в нижнем. Вы можете хранить сколько угодно еды в своем хранилище, но еда будет портиться от раунда к раунду.



Пример: Этот игрок только что забрал один овощ и одно мясо с обиходного прилавка.

ПОЛУЧЕНИЕ АРТЕФАКТОВ



В этих загадочных шатрах хранятся два таинственных предмета великой магической силы... по крайней мере так сказал торговец.

Когда вы выбираете ячейку покупки артефактов, **заберите оба артефакта** и положите их в хранилище артефактов в своей Норе. Их огромная сила теперь принадлежит вам, с этого момента и до самого конца игры. Их свойства описаны в Приложении.

ДЕЙСТВИЯ ВОЗЛЕ ЗАГОНА

Ячейки действий на левой стороне центральной доски предлагают широкий ассортимент: клетки, улучшения и питомцы! Заняв одну из этих ячеек, заберите один из доступных товаров.

ВЫБОР КЛЕТКИ

Когда вы занимаете ячейку действия, вы **получаете одну из доступных клеток**. Первый игрок выбирает одну клетку из трёх, второй игрок выбирает одну клетку из двух оставшихся. Так как ячеек покупки клеток всего две, то третью клетку нельзя забрать в этом раунде.



В группе должно быть как минимум два чертёнка. Один чертёнок не сможет унести клетку. Клетки очень тяжелые. Чтобы запомнить это правило, чертята положили два коврика с изображениями двух чертят. Группа из одного чертёнка не сможет выполнить это действие, неважно, сколько золота у неё есть.

Купив новую клетку, положите ее на одно из мест в Зверинце. Вы можете положить ее на свободное место или заменить старую клетку (даже стартовую, нарисованную на Зверинце). Когда вы заменяете клетку, удалите её из игры и перенесите все её содержимое (и питомца, и навоз) в новую клетку. (Улучшения не убираются, когда вы ставите или меняете клетку.)

Примечание: На самом деле вам не надо принимать решение сразу. Можете отложить новую клетку в сторону и подождать начала фазы 3, чтобы решить, куда её поставить.

ВЫБОР УЛУЧШЕНИЯ



Когда вы выбираете это действие, **заберите одно из доступных улучшений**. Второе улучшение нельзя забрать в этом раунде. Заметьте, что любая группа может выполнить это действие. (Улучшения не такие тяжелые, как клетки).

Каждый участок вашего Зверинца имеет слот для одного улучшения. Вы можете установить улучшение на участок без клетки, но оно не будет иметь эффекта, пока не будет установлена клетка.

Улучшения и клетки нельзя переносить на другие места. Однако, как и с клетками, вы можете заменить старое улучшение на новое.

Примечание: На самом деле вам не надо принимать решение сразу. Можете отложить новое улучшение и подождать начала фазы 3, чтобы решить, куда его установить.

ПОКУПКА ПИТОМЦА



Три ячейки позволяют вам купить питомца. Две нижних ячейки позволяют вам **выбрать одного питомца размера 2 из нижнего ряда загона**. Верхняя ячейка позволяет **выбрать питомца размера 3 из верхнего ряда загона**. Когда выбираете это действие, возьмите одного питомца из соответствующего ряда.

Примечание: В нижнем ряду продаются 3 детёныша, но только двух из них можно купить в этом раунде, то есть, хотя бы один питомец перейдет в верхний ряд в следующем раунде. В верхнем ряду могут находиться несколько питомцев, но только одного из них можно купить.

В группе должно быть золото, чтобы выполнить это действие. Не важно, будут ваши чертята торговаться или умолять, питомцы слишком дороги, чтобы отдать их бесплатно. Чтобы напомнить вам это правило, каждая ячейка покупки питомца помечена улыбающимся чертёнком и блестящей золотой монеткой. Группа без золота не сможет выполнить это действие вне зависимости от того, сколько в ней чертят.

Когда вы получите нового питомца, посадите его куда угодно в вашем зверинце. Вы не обязаны помещать его в клетку до начала третьей фазы. Можно купить животное, даже если у вас нет для него клетки, но возможно вы захотите купить клетку позднее в этой фазе.

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ ВОЗЛЕ БОЛЬНИЦЫ

Четыре ячейки действия в правом нижнем углу обладают разными свойствами.

ПРИГЛАШЕНИЕ НОВЫХ ЧЕРТЯТ



В начале игры 4 ваших чертёнка остались на Поле Прогресса, символизируя родственников из далёких земель. Они готовы помочь вам в вашем магазине, как только вы найдете время для того, чтобы заполнить их иммиграционные анкеты.

Когда вы выбираете это действие, **заберите всех чертят вашего цвета с Поля Прогресса, с текущего раунда и всех прошлых раундов**, т.е. чертят под Маркером Прогресса и всех чертят левее.

Новые чертята присоединяются к группе на ячейке действия и остаются там до конца раунда. Они возвращаются в Норы вместе с остальными группами, и вы можете использовать их в следующих раундах.

Пример: В первом раунде Красный послал группу на ячейку приглашения и получил одного чертёнка. Во втором раунде Жёлтый послал группу и получил 2 чертят. В начале третьего раунда Поле Прогресса выглядит так:



Зелёный или Синий могут занять эту ячейку, чтобы получить 3-х чертят в 3-м раунде, но предположим, что Красный добрался туда раньше, посылая 2-х чертят с одной монетой. Золото уходит в банк, а группа из 2-х чертят занимает ячейку. Два красных чертёнка (со 2-й и 3-й клетки Поля Прогресса) присоединяются к группе.



ПОСЕЩЕНИЕ БОЛЬНИЦЫ



Ячейка посещения больницы окрашена в два разных цвета и напоминает, что вы можете выполнить два разных действия.

Когда вы занимаете эту ячейку, **возьмите одну карту зелья**. Также, если у вас **есть чертята в больнице, заберите их оттуда и присоедините к своей группе**. Чертята из больницы остаются на ячейке до конца раунда. Они вернутся в Нору вместе с остальными группами.



Пример: У Синего два чертёнка лежат в больнице после прошлых раундов. Он хочет вернуть их и посылает группу из 1 чертёнка и 2-х монет. (Он может подождать и послать меньшую группу, но он не хочет рисковать: игрок, у которого нет чертят в больнице, может захотеть бесплатного зелья.) Он возвращает 2 монеты в банк и ставит своего чертёнка на ячейку посещения больницы. Затем забирает одну карту зелья и ставит двух чертят из больницы на ячейку.



Затем забирает одну карту зелья и ставит двух чертят из больницы на ячейку.

Примечание: Если один из других ваших чертят получит ранения в этом раунде, он попадет в больницу, а не на ячейку посещения. При посещении больницы вы можете забрать только тех чертят, которые уже лежат там.

ДОБРОВОЛЕЦ В ЖЮРИ



Каждая выставка нуждается в авторитетных и непредвзятых судьях. Ваш чертёнок может вызваться добровольцем.

Когда вы выбираете это действие, **передвиньте фигурку вашего приспешника на выставочном павильоне вперед на поле с цифрой 2**. Это даст вам преимущество в 4-й фазе.

Примечание: В первом раунде нет выставок, поэтому нет смысла занимать эту ячейку в этом раунде.

АРЕНДА ПОМОСТА



Вы можете продавать ваших питомцев где угодно, но ваша репутация будет расти быстрее, если вы будете продавать их с помоста. К сожалению здесь довольно сложно забронировать время.

Примечание: Это самая сложная ячейка действия. Если хотите, вы можете пропустить этот раздел и вернуться к нему после объяснения, как продавать животных в 5-й фазе.

Несмотря на то, что вы не можете продавать своих питомцев, пока не появятся покупатели в третьем раунде, вы можете захотеть занять эту ячейку в первом или втором раунде. Потому что это действие работает по-разному.

В конце раунда чертята, занявшие эту ячейку **не возвращаются в Нору**. Вместо этого они переходят на правый край помоста. **Когда вы продаете питомца, вы можете использовать одного из чертят на помосте:** уберите чертёнка с ячейки помоста или с правой стороны помоста и поместите его в клетку проданного питомца. Он вернется в Нору в конце раунда. Единственный способ вернуть чертёнка с помоста – это использовать его для продажи питомца.

Как и с другими действиями, в каждом раунде только один игрок может занять эту ячейку. В конце раунда вы должны переместить своих чертят на правый край помоста, освобождая ячейку. После нескольких раундов на помосте могут стоять чертята разных цветов.

Примечание: Это ячейка длительного действия. Каждый раунд вы можете продать с помоста только одно животное, поэтому большая группа чертят на помосте будет возвращаться по одному в течение нескольких раундов. Если вы считаете, что вам нужна большая группа, чтобы занять ячейку, пошлите туда пару чертят с кучей золота.

Пример: Никто не выбрал это действие в первом раунде. Предвидя, что ему потребуется использовать помост в следующих раундах, Зеленый посылает туда одного чертёнка в конце 2-го раунда. В конце раунда чертёнок перемещается на правый край помоста.

В 3-м раунде Жёлтый, зная, что каждый захочет получить преимущество помоста, посылает туда прокачанную группу: 2 чертёнка и 2 золота. Это позволит ему получать бонус помоста в 3-м и 4-м раунде, не связывая слишком много чертят.



Когда игроки продают питомцев покупателям в 3-м раунде Жёлтый использует одного из своих чертят, чтобы получить бонус помоста. Этот чертёнок возвращается домой.

Зеленый тоже продает питомца, но он недоволен заработанными очками. Он решает продать питомца без использования бонуса и приберечь его для 4-го раунда. Зеленый чертёнок остается на правой стороне платформы, где к нему в конце раунда присоединится желтый чертёнок.



Пришло время заняться вашими животными!

Эта фаза состоит из 3-х шагов:

- ✦ Расстановка клеток и питомцев.
- ✦ Получение карт потребностей.
- ✦ Назначение карт потребностей питомцам.



Эти шаги надо выполнять по порядку. **Игроки могут делать это одновременно**. Как только вы расставили клетки и рассадили питомцев, можете тянуть карты потребностей, не дожидаясь остальных игроков. Но если вы считаете, что решения других игроков могут повлиять на ваше решение, вы можете подождать, пока не закончат остальные игроки перед вами (по часовой стрелке, начиная с первого игрока).

РАССТАНОВКА КЛЕТОК И ПИТОМЦЕВ

Первым делом вы должны поместить каждого своего питомца в клетку, в которой он будет находиться до конца раунда.

НОВЫЕ КЛЕТКИ И УЛУЧШЕНИЯ

Настало время решить куда поставить новые клетки и улучшения, купленные в этом раунде. Возможно вы уже знали, куда поставите их ещё во время покупки во второй фазе, поэтому правила установки были описаны именно там. Но если вы сомневались или передумали, вы должны немедленно принять окончательное решение.

Вы не сможете перемещать клетки и улучшения позднее. Клетки и улучшения, установленные в предыдущих раундах нельзя переместить, но их можно выкинуть или заменить, как было описано ранее.

ПИТОМЦЫ

Теперь нужно посадить каждого питомца в клетку. Питомец не обязан оставаться в той клетке, где он сидел до этого. Если питомца пересаживают, все его жетоны страдания и мутации переходят вместе с ним, в то время как жетоны навоза остаются в старой клетке.

В конце этого шага, каждый питомец **должен сидеть в собственной клетке**. Нельзя помещать двух животных в одну клетку (тем не менее можно менять местами двух питомцев, даже если нет третьей свободной клетки).

Если питомцев больше чем клеток, вы должны отпустить лишних питомцев. Удалите их из игры. Вы можете добровольно отпустить питомцев, даже если для них есть клетки. В любом случае, **отпущенный питомец считается потерянным** и вы можете потерять очки репутации. (См. Потеря Питомца в конце следующей главы).

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ПОТРЕБНОСТЕЙ

Как только вы разобрались с клетками, питомцами и улучшениями – настало время тянуть Карты Потребностей.

У вас на руках должны быть 4 Карты Потребностей, по одной каждого цвета. (Их может быть больше, если у вас есть книги в Хранилище Артефактов). **Теперь, за каждую открытую цветную полосу у каждого из ваших питомцев, вы должны вытянуть одну Карту Потребностей соответствующего цвета.**



Пример: Для этих ваших питомцев вы вытягиваете 1 зелёную, 2 фиолетовые и 2 жёлтые Карты Потребностей. Вам не нужны красные карты. (красные полосы Змеекоти пока еще не открыты). Теперь у вас на руках есть 1 красная, 2 зеленые, 3 фиолетовые и 3 жёлтые Карты Потребностей.



Внимание: Как только вы начали вытягивать карты, вы уже не можете пересаживать питомцев в другие клетки, поэтому подумайте дважды, прежде чем переходить к этому шагу.

Примечание: Игроки могут тянуть карты одновременно, но если кто-то считает это важным, то все должны тянуть карты по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Если колода заканчивается, перетасуйте сброс и сделайте новую колоду. В некоторых ситуациях вытягивание карты до и после перемешивания может быть важным.

Примечание: По желанию игроков один из вас может сдавать карты остальным, цвет за цветом, по очереди. Или каждый игрок может сдавать карты одного цвета. Не показывайте ваши карты, пока не назначите их своим питомцам.

НАЗНАЧЕНИЕ КАРТ ПОТРЕБНОСТЕЙ ПИТОМЦАМ

Пришла пора узнать, чего хотят ваши питомцы.

Каждому питомцу нужно назначить **по одной карте за каждую открытую цветную полосу**. Цвет карты должен совпадать с цветом полосы. Сложите карты в столбик, как показано, и положите их рядом с питомцем, рубашкой вверх.



Примечание: На некоторых картах присутствуют двойные символы. Не беспокойтесь об их значении. Они предназначены для продвинутого варианта игры.

А пока кладите карты в правильной ориентации.

Каждая карта потребностей добавляет одну потребность для питомца. Она обозначена большим символом в центре карты. Именно она, а не цвет карты, важна для питомца.

Вы должны назначить те потребности, которые вы можете удовлетворить. Например, не нужно назначать голод 🍌, если вас нет еды, или назначать ярость 🗡️ животному в слабой клетке. В следующих разделах мы объясним детали.

Потребности влияют на поведение питомца, после чего его легче или труднее продать. В следующих раундах удовлетворение покупателя и оценки на выставках будут зависеть от Карт Потребностей, которые вы назначили.

Примечание: Довольно трудно подготовиться к удовлетворению всех потребностей питомца, т.к. вы не знаете, какие карты вам достанутся. Однако, зная распределение карт по колодам вы знаете, чего можно ожидать. В центре Памятки Игрока нарисовано распределение карт в каждой колоде. Так, половину фиолетовой колоды составляют потребности магии ✨, а вторую половину – 4 ярости 🗡️, 4 забавы 🍌 и 4 болезни 🦠.



Пример: Этот питомец обладает жёлтой и фиолетовой потребностью. В фиолетовой колоде нет карт голода. В жёлтой колоде всего две карты голода. Скорее всего вам не понадобится еда.



Примечание: Вы тянете по одной карте за каждую цветную полосу и назначаете карту за каждую цветную полосу. Таким образом у вас на руках остается 4 лишние карты каждого цвета. Эти карты дают пространство для маневра.

Пример: Допустим вы решили не покупать еды для вашего питомца. Но вам не повезло и вы вытянули одну из двух карт голода из жёлтой колоды. Вы можете оставить эту карту на руках и назначит другую жёлтую карту. С другой стороны, если вначале раунда у вас есть жёлтая карта голода, вы можете попытаться купить немного еды, чтобы накормить животное, если вы вытащите еще один голод.

Примечание: Может быть выгодно иметь животных с одинаковыми цветами. Это даёт больше вариантов при назначении карт.

ПримФ:



Птицца ест овощи, Змеекотя ест мясо. У него есть зелёная полоска, т.е. скорее всего он проголодается. Предвидя это вы купили 2 мяса во 2-й фазе. Птицца ест овощи, но вы можете не волноваться об этом: даже если вы вытяните 2 желтые карты голода, вы можете назначить одну хищному Змеекоте и сохранить вторую.

ЗЕЛЬЯ

Вы приобретаете снадобья в больнице, во 2-й фазе. При назначении, карта Зелья может заменить карту любого цвета.

Пример: Вы должны назначить этому питомцу 1 зелёную и 1 жёлтую карту. Если у вас есть карта Зелья, вы можете назначить ему 1 зелье и 1 жёлтую карту, или 1 зелёную карту и 1 зелье. Если у вас есть 2 карты Зелья, можете назначить их обе.



Символ на карте Зелья показывает, что существо будет крепко спать и ничего не хотеть. Поэтому Зелье может быть очень полезным, если что-то пойдет не так.

Пример:



Вы начинаете игру с зелёной картой голода. Во второй фазе вы приобрели этого питомца. Похоже что ему понадобится еда, но остальные игроки уже скупили все на рынке. Поэтому вам лучше послать свою группу в больницу за Зельем. Тогда вы можете не волноваться. Даже если вы вытащите вторую зелёную карту голода, вы сможете использовать Зелье место нее. А если вы не вытащите второй голод, то сможете сохранить Зелье чтобы использовать его позднее.

СКОРОСТЬ ИГРЫ

Игроки без питомцев не тянут и не назначают Карты Потребностей. А игроки с 2-мя или 3-мя взрослыми животными задумываются гораздо сильнее, чем игрок с одним молодым питомцем. Если у вас есть несколько питомцев, пожалуйста, считайтесь с остальными и старайтесь думать побыстрее.

Если у вас мало животных, пожалуйста, будьте терпеливее. Вы можете провести это время обдумывая последующие продажи и выставки. (А так же можете восхищенно рассматривать детали на игровом поле).

ФАЗА 4 – ВЫСТАВКИ



Теперь самое время позаботиться о ваших питомцах и показать их на выставках.

Игроки, по часовой стрелке, начиная с первого игрока, открывают свои карты и рассказывают, что они делают с ними, а затем подсчитывают оценку на выставке (кроме 1-го раунда).

После того, как все игроки закончат со своими потребностями и подсчитают очки за выставку, они получают очки репутации, в зависимости от занятого на выставке места.

УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ПОТРЕБНОСТЕЙ



Во время своего хода откройте все потребности, назначенные вашим питомцам. Памятка игрока в верхнем правом углу Норы напомним об эффектах каждого символа. Символы нужно выполнять в указанном порядке. В некоторых случаях порядок имеет важное значение.

ГОЛОД



За каждый голод, назначенный питомцу надо **либо потратить жетон еды, либо положить на питомца жетон страдания**. Жетон еды должен соответствовать диете питомца:



Травоядные питомцы питаются только овощами (зелёные жетоны).



Хищники питаются только мясом (красные жетоны).



Всеядные едят любую пищу (любое сочетание зелёных и красных жетонов).

За каждую карту голода, для которой не хватило еды положите 1 жетон страдания на питомца. Это плохо. Жетон страдания останется на нём до конца игры. Вы не заработаете большой репутации, продав такого питомца. Страдания также могут лишить вас баллов в некоторых выставках.

Внимание: Если число жетонов страдания на питомце будет больше или равно его размеру (числу полосок), он **сдохнет**. (См. Потеря Питомца в конце раздела).



Все верно. Если вы не будете удовлетворять запросы питомца, вы можете убить его. Ваш питомец покинет игру. Вы потеряете очки репутации. И вам **будет стыдно**.

Если ваш питомец травояден, и на клетке нарисован этот знак, **одна карта голода удовлетворится автоматически**. Животное пасётся, поэтому ему нужно на один овощ меньше. Этот символ может удовлетворить только одну карту голода, если у вашего питомца их больше.



остальные потребуют жетонов еды. Если ваш питомец хищник или не голоден, символ не приносит эффекта.

Улучшение с этим символом **работает аналогично**. Он кормит питомца, **питающегося мясом**. И не работает для травоядных.



Примечание: Если загон имеет оба этих символа, (на клетке и/или улучшении), он может удовлетворить 2 карты голода для всеядного питомца (но только одну карту для хищника или травоядного).

ИСПРАЖНЕНИЕ



Ваш питомец может удовлетворить эту потребность сам. За каждую карту испражнения **добавьте один жетон навоза** в клетку питомца.

Когда одна или несколько карт испражнения назначены питомцу в клетке с таким символом, **добавьте на один жетон навоза меньше**. Животное по-прежнему гадит, но в клетке не появляется навоз. Он всасывается. Если назначено несколько карт, добавляется на один жетон навоза меньше. Если карт не было, устройство не работает. (Оно не может убирать старый навоз).



Примечание: Жетоны навоза не имеют мгновенного эффекта. Позже, вы можете продать животное, или пересадить его в другую клетку, а ваши чертята почистят его клетку. Кучи навоза могут повлиять на вашу оценку в некоторых выставках. Так же навоз имеет значение при назначении карт болезни, что будет описано далее.

ИГРЫ



За каждую карту игр, назначенную питомцу **вы должны либо отправить одного чертёнка развлекать его, либо положить на питомца жетон страдания**. Питомцы страдают, когда им скучно. Жетоны страдания работают точно также, как и в случае с голодом. То есть однажды вашему питомцу может стать смертельно скучно.

Чтобы удовлетворить эту потребность вы должны **использовать свободного чертёнка** – того, кто остался в Норе. Чертята, которых вы послали в город, еще не вернулись, поэтому свободные чертята это те, которые не были назначены в группы и те, что решили остаться дома.

Хорошая новость в том, что один чертёнок может развлекать двух питомцев одновременно: Когда вы ставите чертёнка **между двумя соседними клетками, он удовлетворяет по одной карте игр для питомцев в каждой из них**. (Он больше не “свободный чертёнок”. Игра с питомцами занимает всё его время). Один чертёнок не может удовлетворить две потребности в играх у одного питомца, но вы можете использовать несколько чертят, чтобы играть с одним питомцем.

Пока вы не спросили: нет, нельзя поставить чертёнка в центр Зверинца, чтобы он развлекал все четыре клетки, или две клетки по диагонали.

В клетке или улучшении с таким символом уже есть игрушки для питомцев. Одна потребность в игре **автоматически удовлетворяется**. Несколько подобных символов удовлетворяют несколько потребностей.



Пример:



Во второй фазе красный получил двух этих питомцев и одну клетку с игровой площадкой. Он знает, что клетка может удовлетворить одну потребность в игре, но глядя на свои карты решает оставить одного чертёнка в Норе, вместо того чтобы послать его в город.



В третьей фазе он вытаскивает эти карты. У него нет возможности назначить только одну потребность в игре, поэтому он делает так:



Чертёнок играет с каждым животным. У Птицы есть две потребности в игре, но одна из них удовлетворяется клеткой. Красный может назначить жёлтую карту испражнения вместо жёлтой карты игры, но чертёнок все равно уже здесь. Поэтому выгоднее (и гигиеничнее) использовать способность чертёнка играть с 2-мя питомцами.

ЯРОСТЬ



Когда ваш питомец злится – он злится. Не забывайте о том, чтобы успокоить его. Позаботьтесь о том, чтобы он не вырвался.



Сравните количество карт ярости, назначенных питомцу с прочностью клетки – большим красным числом в левом верхнем углу. Улучшение с символом 1 добавляет одну прочность для клетки.

Пока количество карт ярости меньше или равно прочности клетки, ничего не происходит. Но если ярость животного превышает прочность клетки, животное может сбежать.

Есть два варианта. Если у вас есть достаточно чертят в Норе, вы можете попытаться удержать питомца. Вам нужно по одному свободному чертёнку на каждую карту ярости, которая не компенсируется прочностью клетки и улучшения. Поместите этих чертят в больницу. Питомец не сбежал. Покусанные чертята ложатся в больницу, пока вы не пошлёте за ними группу в следующих раундах. (Чертята лечатся быстро, но им нравятся уход и внимание в больнице. Они не хотят её покидать пока кто-нибудь не навестит их).

Если у вас нет достаточно свободных чертят в Норе (или вы не хотите, чтобы их покусали), то питомец сбегает. Вы теряете его и можете потерять репутацию. (См. Потеря Питомца далее в этой главе.)

МАГИЯ



Магические потребности означают, что из вашего питомца лезет магия. Это работает аналогично ярости, но учитывается антимagia клетки.



Сравните количество карт магии, назначенных питомцу, с антиманией его клетки – большим фиолетовым числом в правом верхнем углу. Улучшение с цифрой 1 усиливает антиманию клетки.

Пока количество карт магии не превышает антиманию клетки, ничего не происходит. Но если магия животного станет больше, чем антимagia клетки, питомец мутирует. Положите на питомца по одному жетону мутации за каждую карту магии, которая не поглощается антиманией клетки или улучшения.



Жетон мутации символизирует причудливые наросты на вашем питомце – лишние глаза, щупальца и т.п. Две его стороны равнозначны. Питомец с одним жетоном мутации может иметь ограничения в будущем, но пока всё в порядке.

Питомец с двумя мутациями проваливается в другое измерение. Вы теряете питомца, что может стоить вам репутации



(См. Потеря Питомца далее). Он уходит туда, где существа без щупалец и 2-мя глазами считаются уродцами. Это почти так же, как потерять питомца из-за страданий, единственно, что вам может быть не так стыдно. Всегда есть шанс, что однажды в нашем измерении появится открытка, покрытая эктоплазмой, и расскажет, что ваш питомец бодр и весел.

БОЛЕЗНИ



Эта потребность говорит о том, что ваш питомец собирается заболеть. Его устойчивость к болезни зависит от того, сколько карт болезни ему назначено и насколько грязна его клетка.

Если карт болезни нет, ваш питомец не сможет заболеть, даже если он живет по шею в навозе. (Только представьте это).

Если вы назначили хотя бы одну карту болезни своему питомцу, сложите количество карт болезни с количеством навоза в клетке. Если сумма меньше или равна 2, ничего не происходит. Животное в чистой клетке может вынести две карты болезни. Питомец с одним жетоном навоза выдержит одну карту болезни. Но лучше не назначать карты болезни, если в клетке больше двух жетонов навоза.

Внимание: Карты испражнения срабатывают раньше, чем карты болезни. Помните об этом, когда назначаете карты. Даже животное в чистой клетке будет страдать, если назначить ему две карты испражнения и одну карту болезни.

Если сумма карт болезни и жетонов навоза больше 2, ваш питомец получает один жетон страдания за то, что заболел, и по одному жетону страдания за то, насколько эта сумма превышает 2. Так, сумма 2 означает, что жетонов страдания нет, а сумма 3 означает 2 жетона страдания. Сумма 4 означает 3 жетона страдания и т.д.

Внимание: Содержать животное в грязных клетках довольно рискованно. Они не заболеют, пока вы не назначаете им карты болезни, но однажды у вас может просто не остаться выбора.

ЗЕЛЬЯ



Зелья погружают ваших питомцев в сон. Если защитники животных будут вопить, что вы накачиваете зверушек наркотой, ткните их носом в эти правила, чтобы увидели, что другие карты еще хуже.

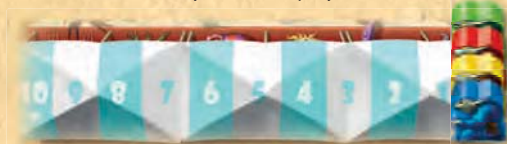
Если вы играете эту карту, то не делайте ничего с питомцем. Вместо этого вы должны сделать кое-что со своими картами. Вы разыгрываете карту Зелья вместо карты определенного цвета, поэтому у вас на руках остается одна лишняя цветная карта. За каждую сыгранную этим раунде карту Зелья, вы должны сбросить одну карту того цвета, которую заменили картой Зелья. Есть только один способ иметь на руках больше одной карты каждого цвета – купить книгу заклинаний.

УСКОРЕНИЕ ИГРЫ

Некоторые игроки считают, что легче сразу двигать свободных чертят, как только назначены соответствующие карты, размещать их между клетками, если они будут развлекать питомцев или ставить их рядом с красными цифрами, если они будут ловить их. Это нормально. Это действительно может ускорить игру. Вы так же можете положить рядом все жетоны, пока ждете остальных. Однако из-за выставок вы можете захотеть подождать своего хода в 4-й фазе, прежде чем раскрывать свои планы.

ОЦЕНКИ НА ВЫСТАВКЕ

В каждом раунде, кроме первого, проходят выставки, о которых известно заранее. Когда приходит ваша очередь выставляться, вы удовлетворяете все потребности своего питомца, а затем вычисляете его оценку на выставке. Как только все отметят свой счет на выставочном павильоне, можно будет начислять соответствующие очки репутации.



КАРТОЧКА ВЫСТАВКИ

- Символ в верхнем левом углу сообщает о типе выставки: для одного питомца или для всего магазина.
- Символы в светлой рамке изображают качества, приносящие призовые баллы.
- Символы в темной рамке изображают качества, отнимающие призовые баллы.
- Зонтики внизу сообщают, какую еду надо положить на прилавки на рынке. Они не относятся к выставке.



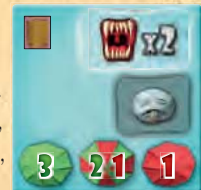
В Приложении описаны детали каждой выставки. Вот основные правила:

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ВЫСТАВКИ



Это тип выставки для одного питомца. Выберите одного питомца для оценки на выставке.

Арена – очень простая выставка: карты ярости приносят по 2 очка, карты болезни отнимают по 1 очку. Оценивая животное в этом раунде, учитывайте все карты потребностей, назначенные ему в этом раунде.



Карты потребностей из прошлых раундов не считаются.

Пример:



Этот питомец набирает $2 \times 2 - 1 = 3$ балла на Арене. Это ваш лучший питомец, поэтому заявите, что он участвует в выставке. Передвиньте фигурку вашего приспешника на отметку 3 на выставочном павильоне.

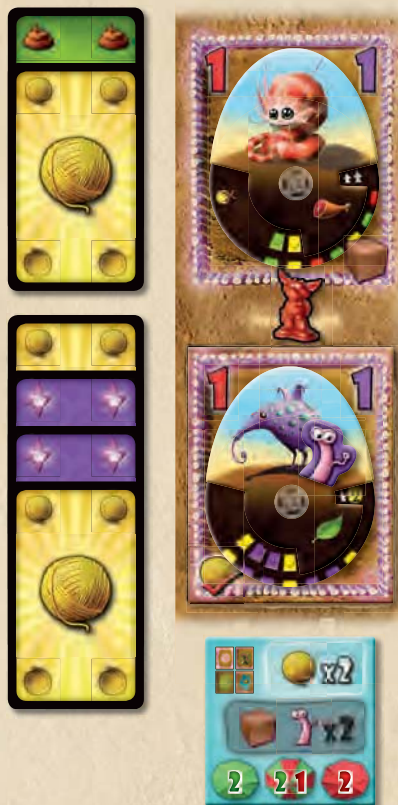
Внимание: Многие выставки назначают штраф не только за назначенные карты потребностей, но и за жетоны мутации страдания и за жетоны навоза в клетке.



ВЫСТАВКИ МАГАЗИНОВ

В этой выставке оценивается **весь ваш магазин**. Оценка учитывает как назначенные карты потребностей, так и жетоны мутации и страдания. Если выставка учитывает жетоны навоза, то считаются все жетоны навоза, **даже те, что находятся в пустых клетках**.

Пример:



Красный приготовился к детскому утреннику. Он купил двух игровых питомцев и послал чертёнка играть с ними. К сожалению он назначил слишком много магии для Птиццы и она мутировала. А Змеекотя нагадил в клетке. Оценка на этой выставке составила $3 \times 2 - 1 - 2 = 3$ выставочных балла. Красный ставит своего приспешника на 3-ю отметку выставочного павильона.

СРАВНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ВЫСТАВКИ

После того, как все показали своих питомцев на выставке, приспешники на выставочном павильоне показывают результаты. Не забудьте, что игрок, который послал свою группу занять ячейку жюри, получает **бонус в +2 балла к оценке**.

Если ваша оценка за выставку 0 или меньше, оставьте вашего приспешника на 0-й отметке. **Вы не участвуете в выставке.**



Эти чертята напоминают, сколько очков репутации вы заработаете за выставку. Игрок, получивший на выставке самую высокую оценку зарабатывает 8 очков репутации.

Второй игрок получает 6. Третий получает 4. Четвертый получает 2. **Игрок, который набрал на выставке 0 или меньше, не получает очков репутации.** (Например, если приспешники двух игроков стоят на отметке 0 на выставочном павильоне, разыгрываются только 8 и 6 очков репутации.)

Если два или более игрока заняли одинаковое место, каждый из них получает соответствующее этому месту количество очков репутации, уменьшенное на 1 за каждого дополнительного игрока, занявшего это место.

Пример:



Красный и Жёлтый получают по 7 очков репутации каждый за первое место. Синий не второй, он третий, поэтому он получает 4 очка. Зелёный ничего не получает, потому что он не участвует в выставке.

Пример:



Синий получает 8 очков репутации за 1 место. Красный, Зелёный и Жёлтый получают по 4 очка. (Второе место стоит 6 очков минус 2 за двух дополнительных игроков на этом месте.)

Каждый игрок с положительной оценкой на выставке получит немного очков репутации. Передвинув приспешников на шкале

репутации, уберите карту выставки с Поля Прогресс. Выставка закончена.

В игре на 2-3 игроков это работает точно также. Количество очков репутации напечатано на Центральном Поле:



Игра втрём



Игра вдвоём

ПОТЕРЯ ПИТОМЦА

Есть несколько способов потерять питомца:

- ♦ В первом шаге третьей фазы вы теряете питомца, если ему не досталось клетки.
- ♦ Если у питомца количество жетонов страдания больше или равно его размеру (количеству открытых полосок) вы теряете его, неважно от чего он страдал – болезни, голода или скуки.
- ♦ Когда число карт ярости, назначенных питомцу превышает прочность клетки, вы теряете питомца, если только не пошлете достаточно свободных чертят в больницу, чтобы покрыть разницу.
- ♦ Когда питомец имеет 2 или более мутации, вы теряете его.

В любом случае, результат один: **удалите питомца из игры** и верните все жетоны мутации и страдания в банк. Сбросьте все карты потребностей и Зелий, назначенных питомцу. (Они не считаются в выставке этого раунда). Однако все жетоны навоза остаются в клетке. А как иначе?

К тому же вы **теряете по одному очку репутации за каждые полные 10, набранных вами**. (Вы теряете 0 очков, если у вас меньше 10. Вы теряете 1 очко если у вас от 10 до 19, и т.д.) Пока ваш магазин никому не известен, никому и дела нет до того, что вы там делаете. Но чем известнее вы становитесь, тем болезненнее для вас потеря питомца. Даже если вы отпустили его или послали в лучшее измерение, все будут подозревать вас в том, что вы закопали его где-нибудь на заднем дворе.

ФАЗА 5 - ТОРГОВЛЯ

Настало время делать деньги. Вы можете:

- ♦ Продать питомца. На самом деле нужно подождать первого покупателя в 3-м раунде, чтобы продать питомца. Пропустите этот шаг в первых двух раундах. Однако вы должны сделать следующее:
- ♦ Сбросить назначенные карты.
- ♦ Использовать любых свободных чертят.



ПРОДАЖА ПИТОМЦА

С 3-го раунда у вас есть покупатель (или два, в последнем раунде), который хочет купить питомцев. Вы узнаете о них за несколько раундов до того, как они появятся, поэтому у вас есть куча времени, чтобы подготовиться. Покупатель может купить **по 1 питомцу у каждого игрока**, если они ему понравятся. Игроки продают своих питомцев по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Если вы не хотите продавать питомца, не продавайте.

Вы можете продавать питомцев, **начиная с 4-го размера**. У питомцев размера 3 и меньше есть знак который напоминает, что их продавать нельзя.

Примечание: Когда вы покупаете питомца он, может быть размера 2 или 3. Вы можете выставлять его на выставке, но не можете продавать в этом раунде.

ВКУСЫ ПОКУПАТЕЛЕЙ



Соответствие вкусам покупателя похоже на получение оценки на выставке. Те качества, которые нравятся покупателю, находятся в светлой рамке, те что не нравятся – в темной. Символы соответствуют как картам потребностей, назначенным в этом раунде, так и жетонам страдания или мутаций (полученных в этом раунде или

в предыдущих). Опираясь на эти символы, вы вычисляете счёт соответствия между питомцем и покупателем. (Превращение этого счёта в очки репутации будет описано ниже).

Примечание: Жетоны навоза никогда не учитываются при продаже питомца. Покупатель приобретает питомца, а не клетку. Символ испражнения у покупателя соответствует количеству карт испражнения, назначенных питомцу, а не жетонам навоза в клетке.

Вы можете продать животное, только если оно понравится покупателю. **Счёт должен быть больше нуля.** Если счёт равен нулю или отрицателен, то сделка не состоится.

Пример:

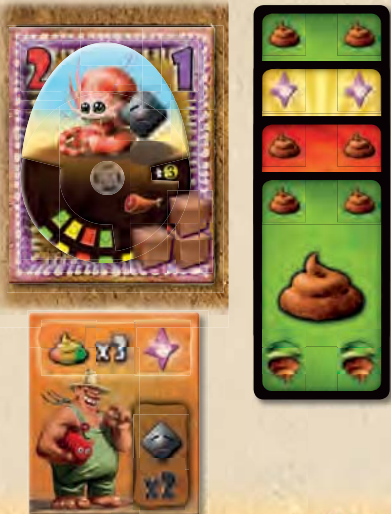


В этом случае счёт следующий: +4 за 2 , +1 за 1 , -1 за 1 , -1 за 1 . Итого 3. Питомец нравится Подземной Деве и она хочет купить его.

Примечание: Все покупатели сходятся на одном: они не любят страдающих питомцев.

Для большинства покупателей цвет карт не имеет значения. Важен только символ в центре карты. Однако, эти два радужных символа показывают, что засчитывается только по одной карте каждого цвета с такой потребностью.

Пример:



Троль-колхозник ищет разнообразия: Два цвета приносят +6 очков! Заметьте, что считается только одно зелёное . Также этот питомец приносит +1 за и -2 за . Итого: 5 очков.

При продаже питомца **заработанная репутация зависит от соответствия питомца покупателю.** Чем довольнее покупатель, тем выше ваша репутация. Вы можете продать своего питомца на черном рынке или на помосте.

ПРОДАЖА НА ЧЕРНОМ РЫНКЕ



Чертёнок, прячущийся позади помоста напоминает вам, что если вы не продаёте питомца с помоста, то ваш множитель x2. Просто скажите, какого питомца вы продаёте и удалите его из игры. Ваши очки репутации будут равны удвоенным очкам соответствия. Также вы получите золото, о чем будет написано ниже.

ПРОДАЖА С ПОМОСТА



Гораздо выгоднее продавать в людных местах. Только так все видят, насколько доволен ваш покупатель, купивший идеального питомца. На этом строится репутация.

Во время фазы покупок у вас есть шанс послать чертят занять помост. Чтобы продавать с помоста, **на нём должен стоять хотя бы один ваш чертёнок.** (Чертята, занявшие ячейку помоста, считаются "стоящими на помосте").

Объявите, что вы продаете с помоста, уберите питомца из игры и **переместите одного чертёнка с помоста в пустую клетку питомца.** (Вы не можете пока убрать его в Нору, потому что там находятся свободные чертята). **Ваша репутация повышается на утренние очки соответствия.** Также вы получите золото, о чем будет написано ниже.

ПОЛУЧЕНИЕ ЗОЛОТА



Вы получаете **столько золота, сколько нариковано на питомце,** в маленьком окошке справа. Цена зависит от размера питомца. Цена не зависит от довольства покупателя и того, где вы продавали питомца. Обратите внимание, что питомцев размера 3 и меньше продавать нельзя.

Примечание: Выращивать хищников очень сложно, поэтому они стоят дороже всего. Всеядных питомцев растить проще, поэтому они самые дешёвые.



Если у питомца есть **жетон мутации,** вы получаете **на 2 золота меньше.** Таков закон. Нельзя продавать мутантов за полную цену.

Чертята не разбираются в скидках. Если питомец стоит 2 золота, вы получите 0, продавая мутанта. Если питомец стоит 1, вы должны будете заплатить покупателю 1 золото. (Если у вас нет денег, то вы не сможете «продать» питомца.)

Примечание: У питомца не может быть 2 жетона мутации. Такой питомец перемещается в другое измерение во время 3-й фазы. Максимальный штраф – 2 золота.

ЕЩЕ НЕМНОГО О ПОКУПАТЕЛЯХ

После того, как у всех была возможность поторгаться с покупателем, уберите карточку покупателя из игры.

В последнем раунде 2 покупателя, и каждый игрок может продать 1 животное каждому из них. Однако, как и в предыдущих раундах, **только один питомец может быть продан с помоста.** Если вы продаёте двух питомцев, вы должны продать одного из них на черном рынке.

Задача:



Подземная Дева и Хозяйка Подземелий хотят приобрести ваших питомцев в последнем раунде игры. У вас есть 2 чертёнка на помосте. Как продать ваших питомцев, чтобы заработать больше очков репутации? Сколько очков репутации и золота вы получите?

Проверьте себя прежде чем смотреть решение. Если вы получите правильный ответ, значит возможно вы верно понимаете своих клиентов.

Решение: Счёт соответствия Эмекки Подземной Деве (ко-поряд считаем его статком агрессивным) равен 3-м и 2-м очкам от Хозяйки Подземелий (Которой не нравятся, как она-га-бит). Питница соответствует на 4 для Подземной Девы и на 3 от Хозяйки Подземелий. (Или она не справляется с ней). Вы можете продать этого питомца за 3 и 3 или за 2 и 4. На-те продавая с помоста только одного питомца (даже если у вас нет денег). Натянутый вариант это про-дать Питницу Подземной Деве с помоста (за 12 очков репу-литации) и Эмекки Подземелий (за 4 очка репутации).

СБРОС НАЗНАЧЕННЫХ КАРТ

Даже если в раунде не было выставки или покупателя, не забудьте сбросить карты потребностей. Карты Потребностей отправляются в колоды сброса соответствующего цвета, а карты Зелья возвращаются в колоду на Центральном Поле.



В эту фазу происходит следующее:

- ♦ Ваши питомцы растут.
- ♦ Ваша еда теряет свежесть.
- ♦ Ваши чертята возвращаются домой.

Это хозяйственные шаги. Вы не принимаете никаких решений в эту фазу. Все игроки могут делать это одновременно. Выполняйте эти шаги по порядку и тогда вы ничего не забудете.

РОСТ ПИТОМЦЕВ



В окошке с правой стороны вашего питомца видны маленькие стрелочки, которые показывают, насколько повернуть колёсико: на 1 или на 2 цветные полоски. Питомцы размера 7 больше не растут.

В окошке с правой стороны вашего питомца видны маленькие стрелочки, которые показывают, насколько повернуть колёсико: на 1 или на 2 цветные полоски. Питомцы размера 7 больше не растут.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОБОДНЫХ ЧЕРТЯТ

Даже после покупок, игр с питомцами и ловли беглецов у вас в Норе могут оставаться свободные чертята. Пусть не отчаиваются: каждый чертёнок получит работу в этом раунде. Каждый незанятый чертёнок может либо чистить клетки, либо зарабатывать 1 золото.

Если вы посылаете чертёнка чистить клетки, поставьте его в центр зверинца. Каждый такой чертёнок **может убрать до 2-х жетонов навоза из пустых клеток**. Не имеет значения, лежит ли этот навоз в одной клетке или в разных. Важно, чтобы эти клетки были пусты. Вы не можете перемещать питомцев

в это время. клетки с питомцами чистить нельзя.

После этого получите **по 1 золоту за каждого все еще свободного чертёнка**. Он получил эту монетку, выполняя мелкую работу в городе: установку знаков, покраску ячеек действия, стрижку травы в загоне. (Все что угодно, кроме работы в золотых шахтах. Ведь именно для этого мы покинули подземелья).

Как видите, совсем не плохо оставлять несколько чертят в Норе во второй фазе. Они очень полезны, если надо ухаживать за питомцами, а даже если и не надо, они заработают деньги, чтобы сделать ваши группы в следующем раунде больше.

ФАЗА 6 - РОСТ

Примечание: Питомцы размера 2 и 3 растут на 2, питомцы размера 4 и больше растут на 1. (Напомним, что во время 1-й фазы питомцы размера 2 в загоне вырастают только до размера 3. Это не удивительно. Само собой, детёныши, окружённые заботой в вашем магазине, будут расти быстрее).

Примечание: Можете пропустить этот шаг в последнем раунде. Размер питомцев не важен для финального счёта.

Примечание: Мясо портится быстрее, чем овощи. Когда вы покупаете мясо, вы должны использовать его в этом раунде, либо в следующем. Иначе оно пропадёт.

Примечание: Вы должны выполнять этот шаг даже в последнем раунде, потому что еда учитывается в фин. счёте

ЧЕРТЯТА ВОЗВРАЩАЮТСЯ ДОМОЙ

Теперь почти все чертята могут вернуться домой.

- ♦ Заберите всех чертят из вашего Зверинца.
- ♦ Заберите всех ваших чертят с ячеек действия на Центральном Поле, кроме чертят на помосте.
- ♦ Если у вас есть чертята на ячейке помоста, передвиньте их на правую половину помоста.
- ♦ Чертята на помосте и чертята в больнице остаются на Центральном Поле.

Так же верните своего приспешника на выставочном павильоне на отметку 0.

СВЕЖЕСТЬ ЕДЫ



Для каждого типа еды, еда в самой правой камере хранения становится слишком тухлой. Уберите эту еду обратно на Центральное Поле.

Затем передвиньте всю оставшуюся в Норе еду на одну камеру правее. Эта еда уже начала портиться, но ей всё ещё можно кормить ваших питомцев так же, как и свежей.

НАЧАЛО СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА

В начале нового раунда передвиньте маркер прогресса на следующую ячейку на Поле Прогресса и определите, кто будет первым игроком в этом раунде.



После финального раунда пора подводить финальный итог игры.



В большинстве случаев Жетон Первого Игрока просто передаётся по часовой стрелке.



Перед финальным раундом Жетон Первого Игрока следует передать игроку с самой низкой репутацией. Если таких игроков несколько, передавайте жетон влево, пока он не окажется у игрока с самой низкой репутацией.



В игре для 2-3 игроков просто передавайте жетон по часовой стрелке в конце каждого раунда. В игре 6 раундов, поэтому каждый игрок будет начинать раунд одинаковое количество раз.



КОНЕЦ ИГРЫ

ФИНАЛЬНЫЙ СЧЁТ

Финальный подсчёт состоит из **двух выставок**: первая оценивает ваши экономические успехи, вторая оценивает ваш магазин.

Выставки оцениваются раздельно. В каждой из них вы двигаете своего приспешника на выставочном павильоне и получаете очки репутации согласно занятому месту. Никто не получает бонус +2 за судейство.

Как и раньше, игрок, набравший 0 или меньше, не получает очков репутации. Однако есть одно отличие от обычных выставок: **Если ваша оценка на выставке отрицательна, вы теряете по 1 очку репутации за каждый балл оценки меньше нуля.**

ОЦЕНКА ЭКОНОМИКИ



Вы получаете по 1 баллу за каждый жетон еды и каждый артефакт в Норе. Вы получаете 1 балл за каждую карту Зелья у вас в руке. Вы получаете 1/2 балла за каждое ваше золото. Не округляйте результат. Например, если у вас набрали 3 1/2 балла, поставьте вашего приспеш-

ника между отметками 3 и 4.

Вы теряете по 2 балла за каждого чертёнка, который не вернулся домой в конце игры. Это касается не только чертят в больнице и на помосте, но и чертят, которые остались на Поле Прогресса – ваши бедные родственники, которые так и не дождались, когда вы поможете им с их рабочими визами. Вы не потеряете баллы только если все 10 чертят стоят в Норе.

Примечание: И если ваша оценка, скажем, -1/2, тогда передвиньте вашего приспешника на шкале репутации назад на половину ячейки.

ОЦЕНКА МАГАЗИНА



Вы получаете по 2 балла за каждого питомца в вашем зверинце. Вы получаете по 1 баллу за каждое улучшение и каждую клетку (в том числе и за стартовую, напечатанную клетку, только если вы не заменили ее).

Вы теряете по 1 баллу за каждый жетон в зверинце: это включает мутации, страдания питомцев, и все жетоны навоза в во всех клетках (с питомцем или без).

ПОБЕДИТЕЛЬ

После финального подсчёта **выигрывает игрок с самой высокой репутацией.** В случае ничьей игроки делят победу.



ВИЗУАЛЬНАЯ ЗАПИСЬ ИГРЫ

Мне нравилось делать так, когда я тестировал игру и теперь я делюсь этим с вами.

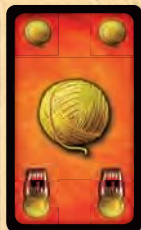
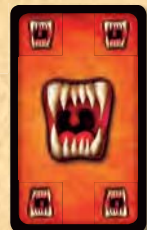
Если ваш стол достаточно велик, вы можете устроить выставку довольных покупателей. Каждый раз, когда вы закончили продавать своих питомцев, поместите покупателя и его приобретения на выставку, вместо того чтобы убирать их в коробку. Если вы играли хорошо, вы увидите, как прекрасно они подходят друг другу.

(И, конечно же, вы можете отвести темный уголок для питомцев, которым повезло гораздо меньше.)

ПОЛНЫЙ ВАРИАНТ

Эти правила не были включены в базовый вариант правил, чтобы не усложнять их. Нам кажется что это хорошие правила, потому что они делают игру честнее, стратегичнее и интереснее. Но если хотите, можете не использовать их, или использовать частично.

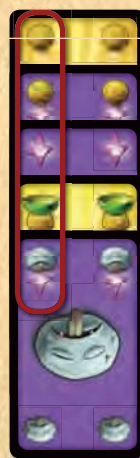
ДВОЙНЫЕ СИМВОЛЫ НА КАРТАХ



Вы можете заметить, что каждая колода потребностей имеет свою доминирующую потребность. Для зелёной колоды это голод, для красной – ярость, для жёлтой – игры и для фиолетовой – магия. В углах этих карт нарисовано по одному символу.

На карты, которые встречаются в колоде реже, нанесены одинарные символы сверху и сдвоенные символы внизу. На сдвоенных символах повторяется потребность карты и добавлена доминантная потребность колоды.

В этом варианте вы имеете право разыграть карту с двойным символом, как две потребности. Если вы разыгрываете эту карту с одинарным символом сверху, то она играет как обычно. Если вы играете карту двойным символом сверху, то она назначает питомцу обе изображённые потребности. Теперь стало труднее удовлетворить возросшие потребности питомца, но это дает вам шанс набрать больше очков на выставках или точнее угодить вкусам покупателя.



Важен способ выкладывания карт. Когда вы назначаете потребности в 3-й фазе, карты должны лежать так, чтобы было видно, сколько потребностей вы выбрали, 1 или 2. Когда вы открываете карты в 4-й фазе, убедитесь, что правильно перевернули стопку и верхние символы остались сверху.

Примечание: Это правило уменьшает случайность в игре. Если вы собираетесь продать питомца покупателю, который любит игривых животных, вы расстроитесь, если вытянув много жёлтых карт, не найдёте среди них карт игры. С этим правилом каждая карта в жёлтой колоде может быть назначена как игра. Возможно вам придётся удовлетворить больше потребностей, но так вы сможете назначить такие потребности, которые увеличат ваш счёт.

Примечание: Иногда обе потребности на карте могут быть выгодны. Если покупателю нравятся агрессивные и магические создания, то фиолетовая карта ярости, сыгранная вверх ногами будет засчитана дважды.

ПРЕДВИДЕНИЕ

Набравшись достаточно опыта, вы можете сделать игру более стратегичной, открывая две выставки и двух покупателей в начале игры. (Для более экстремального варианта вы можете открыть все карточки в начале игры, но не всегда весело планировать так далеко вперед)

ПРОДВИНУТОЕ ПРАВИЛО МЯСНОГО ПРИЛАВКА

Как вы знаете, невостребованные питомцы из верхней части загона должны отправиться на далекую ферму. Обычно, если такое происходит, вы должны добавить 1 мясо на мясной прилавок. Но когда Лупоглаз отправляется на ферму, вы должны добавить один овощ на мясной прилавок. Если Малыш Голем уезжает на ферму, положите 1 золото на мясной прилавок. Если нас покидает Малыш Призрак, то не добавляйте ничего. Как и в раньше, нет никакой разумной причины для этого правила.

ПОРЯДОК ФИНАЛЬНОГО РАУНДА

В игре на 4-х игроков порядок определения первого игрока в финальном раунде описан на стр. 16. Но вместо того, чтобы играть по часовой стрелке, вы можете играть в порядке возрастания репутации. Если два игрока имеют одинаковую репутацию, то сначала ходит тот, что находится ближе к первому игроку (по часовой стрелке). (Вы можете установить приспешников этих игроков так, чтобы запомнить порядок хода.)

ПРИЛОЖЕНИЕ

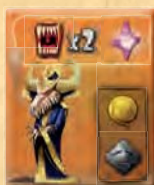
КОЛИЧЕСТВО КОМПОНЕНТОВ

Компоненты не должны быть ограничены в игре. Если у вас закончились какие-нибудь жетоны, просто найдите подходящий заменитель.

Карт потребностей должно быть достаточно. Не забывайте, что если у вас закончилась колода, вы должны перемешать колоду сброса и положить её на стол. Однако, теоретически, может так получиться, что закончатся и сама колода, и колода сброса. Если такое произошло, игроки должны тянуть карты

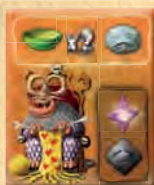
по очереди и тот игрок, которому не хватило карт, должен взять подходящий заменитель, который будет представлять доминирующую карту колоды. (Голод для зелёной и т.д.)

ПОКУПАТЕЛИ



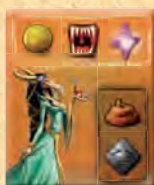
ПОВЕЛИТЕЛЬ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Ищет злобную магическую тварь, чтобы улучшить свой имидж. (Недавно прошел слушок, что он любит садоводство и японские кроссворды)



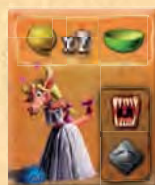
БАБУЛЯ ИЗ КАТАКОМБ

Просто хочет о ком-нибудь заботиться. Но не предлагайте ей ничего с этой новомодной магией.



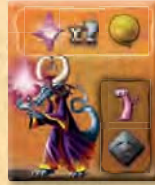
ХОЗЯЙКА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Знает что хочет. Игривость хочет. Агрессивность хочет. Магию хочет. Какашки? Не хочет.



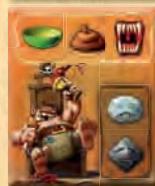
ПОДЗЕМНАЯ ДЕВА

Мечтает найти маленькую тварь, такую же милую и забавную, как и она сама.



ЧАРОДЕЙ

Ищет преданного друга. Предпочитает нечто, метафизически стабильное.



СВИНООРК

Ищет питомца, разделяющего его интессы.



ТРОЛЛЬ-КОЛХОЗНИК

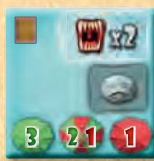
Способен вырастить небывалый урожай, был бы чуток магии, да различные удобства. Ему не нужны проблемы с репутацией, поэтому держите страдающих зверушек при себе.



ПОВЕЛИТЕЛЬ НЕЖИТИ

Повелитель нежити любит болезни. Но питание? Это нездорово.

ВЫСТАВКИ



АРЕНА

В потаённом подземелье толпа приготовилась узреть самые древние и примитивные соревнования. Твари вырываются на арену и щерят зубы в кровождадном

оскале. Соревнование может закончиться только одним способом: когда судья объявит, что она из них «выглядит злее».

Выберите одного питомца. Получите 2 балла за каждую карту ярости. Потеряйте 1 балл за каждую карту болезни.



ФРИСТАЙЛ

Что ваш питомец умеет делать лучше всех? Он самый прожорливый? Самый волшебный? Невероятно агрессивный? Или может навалить самую большую кучу?

Выберите одного питомца и одну потребность. Получите по 2 балла за каждую карту этой потребности. Потеряйте по 2 балла за каждый жетон страдания на этом питомце.



АССОРТИ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Так много склонностей. Так мало времени.

Выберите одного питомца. Получите 2 балла за каждый вид потребностей, назначенных вашему питомцу, (Зелья считаются за отдельный вид.) Потеряйте 2 балла за каждый жетон страдания

на вашем питомце.



СОРЕВНОВАНИЕ ЕДОКОВ

Важна ли пунктуация? Спросите об этом чертят, которые как-то рекламировали соревнования чертят-едоков как «соревнование едоков чертят». А теперь они просто устраивают соревнования для своих питомцев.

Выберите питомца. Получите 2 балла за каждую карту голода. Потеряйте 1 балл за каждую карту болезни. Да, это соревнование едоков, но ваш питомец получает очки независимо от того, ел ли он что-нибудь в этом раунде на самом деле.



КОНКУРС КРАСОТЫ

Чертятам трудно судить это соревнование.

Кому то нарвутся клыки. Кому-то рога. Другие считают, что по-настоящему красивое животное должно иметь щупальца.

На самом деле, вам не надо делать ничего, чтобы натренировать своего питомца для этого конкурса. Пусть он только будет чистым и довольным ... и попытайтесь пропихнуть своего чертёнка в жюри.

Выберите одного питомца. Получите 1 балл за каждый цвет карт. (Зелья имеют свой цвет). Потеряйте 1 балл за каждый жетон мутации или страдания. Потеряйте 1 балл за каждый жетон навоза в клетке.



КУБОК ЗАВОДЧИКА

Очень сложно поддерживать чистоту породы, особенно если она эманурует магией.

Получите 2 балла за каждого вашего питомца. Потеряйте 1 балл за каждый жетон мутации на ваших питомцах.



ДЕТСКИЙ УТРЕННИК

Приводите детишек посмотреть на играющих зверят. Но сначала приведите зверят в порядок. Конечно, детям нравится смотреть, как играют мутировавшие монстры в загаженных клетках, но в жюри-то сидят их родители.

Получите 2 балла за каждую карту игры, назначенную вашим питомцам. Потеряйте 2 балла за каждый жетон мутации на ваших питомцев. Потеряйте 1 балл за каждый жетон навоза в ваших клетках (с питомцами или без).



ВОЛШЕБНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Смотрите, как я достану кролика из этой шляпы. Ааааа! Саблезубый кролик!

Получите по 1 баллу за каждую карту магии, назначенную вашим питомцам. И всё. Магия – это просто.

ПИТОМЦЫ



ЭДЯ

Эдя - значит эдинокор. По крайней мере, он так говорит. Он дружелюбный, веселый, волшебный. И у него есть рог. Так что с того, что он не выглядит как герой плаката в девичьей спальне?



ТРОЛЛИК

Троллик – не вегетарианец от природы. Вегетарианство – это его осозанный выбор. Он очень любит играть и он совсем не агрессивен. Просто иногда он не может рассчитать свою силу.



МАЛЫШ ПРИЗРАК

Малыша Призрака трудно дрессировать. Но если вы однажды научили его, что проходить через прутья клетки «фу, кака», считайте, что вы решили большинство проблем. Теперь осталось только удерживать его в нашем измерении.



ДРАКО

Драко заставит вас поменять мнение о драконах. Как говорят его друзья – он дружелюбный, незашоренный и надежный. Единственная его слабость – печенки в виде принцесс. Ничего особенного.



ЛУПОГЛАЗ

Это не очень требовательное растение. Просто поливайте его раз в неделю и играйте с ним каждый день. А потом смотрите, как творится магия.



ЧЕРВЯЧОК

Червячку сразу полюбятся наши прекрасные зеленые луга. А еще он очень любит овощи. Его девиз – «Спайс должен течь».



ЗМЕЕКОТЯ

Что общего у змей и котиков? Все они любят нежиться на солнце. А для Змеекотика это не любовь, это страсть.



ПТИЦА

Когда мать-Магия создала Птицу, она научила ее летать. А так как у всех летающих существ должны быть крылья, то Птица тоже получила парочку. И теперь, когда Птица парит над цветами, собирая их магический нектар, она нет-нет да и взмахнет крылышками.



ЯФФФЕРИФА

Фы долфы попробовали профети большую чашку ффоей фифни ффем нибудь фкусным ффору, ффобы понять, пофему Яффферифа такая ффяффливая.



МАЛЫШ ГОЛЕМ

Гораздо проще построить большого голема, но чертята любят стандартный подход. Раз уж они выращивают остальных животных, то чем голема хуже? Надо только иногда заходить в его клетку с инструментами.



КТУША

Однажды чертята решили вызвать «Древний Кошмар Неопишумемого Ужаса». Лишь однажды. Когда появился Ктуша, он радостно подпрыгнул, облизал их лица, а потом нагадил в углу пентаграммы. И чертята поняли, что они не сильны в неопишумемом ужасе.



ПЕНЬГВИН

Пеньгвин вынужден есть все, что сможет поймать, ведь ловить рыбу возле южного магического полюса очень непросто. Половина рыбы невидима, вторая половина швыряется файерболом. А третья половина – это щупальца многомерных демонов. Там даже математика не работает!



ПУЗРЬ

Пузрь любит сидеть в своем аквариуме. Он покидает его только для того, чтобы покакать. Или когда вы стучите в стенку аквариума. Пузрь это просто ненавидит. Вас поразит скорость, с которой он может гнаться за вами по лужайке.



КУСАКА

Кусака может часами сидеть возле самой решетки, виляя хвостом, поскуливая и провожая прохожих преданным взглядом. Он знает, что рано или поздно кто-нибудь придет и заберет его к себе.



ФЕЯ-РВЕРК

Трудно заботиться об этом беспокойном создании, сотканном из огня и магии. Но ведь все так любят фей. Что? Да, конечно это фея. Все любят фей!



ПУШИНКА

Да, у нее восемь ног, но умоляю, не делайте поспешных выводов об этом чувствительном существе. Если вы воскликните «Аааа! Паук!», испуганная Пушинка может прыгнуть к вам на руки с криком: «Где?!»



СТЕГОБЫК

Стегобык это тихое сельское животное. Просто не показывайте ему ничего красного. Или синего. Или желтого. На самом деле, для безопасности, вообще не показывайте ему ничего цветного. Стегобык не любит, когда ему напоминают, что он дальтоник.



САБЛЕЗУБЫЙ КРОЛИК

Наверное, его предки ели слишком много четырехлистных клеверов. Взрослый саблезубый кролик достаточно силен, чтобы завалить стегобыка и достаточно прыгуч, чтобы поймать ласточку, несущую кокос.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО РЕДКИМ КНИГАМ И ЦЕННЫМ АРТЕФАКТАМ

КНИГИ

Купите один из этих фолиантов, и вы поразитесь, какой эффект они окажут на ваших работников. Ваши чертята будут становиться умнее с каждой страницей, они смогут встретить любой кризис лицом к лицу. (Если только они умеют читать).



ДИКИЙ ПИР



МОНСТРЫ, КОТОРЫХ Я ПОБЕДИЛ



ИГРЫ С ЕДОЙ



ВОЛШЕБНАЯ КУТЕРЬМА

Книги позволяют вам иметь на руках больше карт. Каждая книга предлагает 2 цвета. Когда вы получаете книгу, **вы должны выбрать цвет**. Вытяните Карту Потребности этого цвета. Отныне у вас будет **одна дополнительная карта этого цвета**. Поместите книгу в ваше Хранилище артефактов, выбранным цветом вверх. Выбирайте мудро. Вы не сможете передумать.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР



Этот шар позволяет вашим чертятам смотреть в будущее. Они не понимают, что там видят, но зато им нравятся веселенькие цвета.

Перед тем, как вытянуть новые карты в третьей фазе, вы можете сбросить до 3-х карт и вытянуть новые карты из соответствующих колод.

ЛОПАТА-НА-ДЛИННОЙ-РУЧКЕ



Неизвестно, кто первый придумал приделать к лопате длинную ручку, но он был гений, несомненно!

Во время 4-й фазы, один свободный чертёнок может убрать до двух жетонов навоза, даже из занятой клетки. Вы можете использовать эту возможность в любой момент 4-й фазы. В частности, вы можете применить ее после назначения карты испражнения и до назначения карты болезни.

С этой лопатой чертенок может убрать 1–2 жетона навоза сразу или два раза по одному жетону в любое время фазы 4.

Поставьте свободного чертёнка в центр Зверинца чтобы показать, что у него есть лопата. Когда вы убираете жетон навоза, положите его на жетон артефакта, чтобы не превысить его возможности.

Лопату можно использовать в любом раунде. Уберите жетон навоза с артефакта, когда чертята возвращаются домой.

ЧЕРТОВСКОЙ ДОСПЕХ



Доспех сделан из антимagicеской пены: он безопасен. Он удобен. В нем вы выглядите круто, словно робот! Купите один, и получите второй бесплатно!

Каждый раунд до двух ваших чертят могут надеть доспехи. Эти чертята не попадут в больницу, если будут ловить сбывавших животных. Чертёнок в доспехах может предотвратить мутацию, вобрав лишнюю магию.

Используйте доспех в 4-й фазе. Поместите свободного чертёнка на красную или фиолетовую цифру на клетке. Чертёнок дает +1 бонус. Чертята могут быть 2. Они могут усилить одну и ту же клетку или разные клетки. Они могут увеличивать один и тот же тип защиты или разные. Доспех защищает чертята от попадания в больницу.

РАБОТНИК МЕСЯЦА



Чертятам сразу понравилась эта идея, но поняли её немного по-своему. Каждый месяц чертёнок, которому досталась эта награда, должен вкалывать за двоих.

С этим артефактом один из ваших чертят считается за двоих при чистке клеток, развлечении питомцев или их поимке. Просто назовите вашего Работника Месяца и работу, которую он будет выполнять.

Можно комбинировать разные артефакты: Работник Месяца

с Лопатой-на-длинной-ручке может убрать до 4-х жетонов навоза в 4-й фазе. Работник месяца в Чертовской Броне дает +2 бонуса к одной цифре.

Работник месяца может убрать до 4 жетонов навоза в 5-й фазе, но он не сможет заработать 2 золота. К сожалению, тот факт, что он работает за двоих, не означает, что и платят ему в два раза больше.

ХЛЫСТ ПОВИНОВАНИЯ



Этот хлыст обладает волшебной силой: когда он у вас в руках, судьи опасаются делать вещи, которые могут вас разозлить. С этим кнутом получите + 1/2 балла ко всем выставкам в игре.

Когда подсчитываете свои очки за выставку, просто подвиньте своего приспешника на пол-деления вперед. Таким образом кнут предотвращает ничьи и позволяет вам участвовать в выставках, в которых вы не могли участвовать (повышая вашу оценку с 0 до 1/2)

Кнут не дает преимуществ в финальных выставках. Он приносит 1 балл в Выставке экономических достижений (как и любой другой артефакт), но не дает бонус + 1/2.

ВОЛШЕБНЫЙ ЯЩИК



Никто не знает возраст этого артефакта, но вряд ли он очень старый. Замороженный трилобит, которого нашли внутри, был довольно вкусным.

Получив этот артефакт, положите на него 1 жетон еды любого цвета из банка. Он может быть использован, как еда любого типа. (Это просто замороженное... нечто.) Эта еда не портится.

Если ваш волшебный ящик опустел, вы можете использовать его снова. Прежде чем передвигать пищу или выкидывать ее в 6-й фазе, вы можете положить один из своих жетонов еды в пустой ящик. Жетон становится едой любого типа. Для этого артефакта есть специальное место рядом с Хранилищем еды.

A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATION: DAVID COCHARD
GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK
LEAD TESTER: PETR MURMAK
TRANSLATION: SERGEY KRIVOSUDOV

TESTERS: Kreten, Vítek, Filip, dilli, Marcela, Peťa, Lucka, Rumun, Monča, Yuyka, Bianco, Jěna, Nino, Aleš, Zuzka, Vláda, Vodka, Falco, Zeus, Miloš, Petr, David, Hanka, Michal, Tomáš, Juraj, Majo, Fanda, Glee, Paul, Phill, Pepoň, Indi, Jirka Bauma and many others.

THANKS TO: Brno Boardgame club and all the people behind the events where the game was playtested, including Pionek, IDEA 2011, Gathering of Friends, GameCon, Festival Fantazie, Beskydy Winter Playing, Games Weekend, Donovaly, Tathry and Czechgaming.

SPECIAL THANKS TO: David Cochard for all those cute littleimps and pets, Paul Grogan for enthusiasm and promotion, Marcela Chvátilová for support and technical solutions, our children for inspiration, Jason Holt for creative translation, Filip Murmak for the great layout of this book, Petr Murmak for countless demoing... and generally, all the people involved in the development. It was really fun this time.

© Czech Games Edition, October 2011, www.CzechGames.com

English-language distribution:
Z-Man Games, Inc., www.zmangames.com

Z-MAN
games

CGE
Czech Games Edition