

VLAADA CHVATIL PŘÍŠERKY Z PODZEMÍ

IMPOVÉ SE JEŠTĚ CHVÍLI SVÝMI KRUMPÁČKY VRTALI V ROZVALINÁCH DUNGEONU, ALE SPÍŠ JEN ZE ZVYKU. UŽ SE TO STALO ZASE - NĚJACÍ HRDINOVÉ JE VE JMÉNU SPRAVEDLNOSTI PŘIPRAVILI O PRÁCI I O STŘECHU NAD HLAVOU. UŠATÝMI HLAVIČKAMI TÁHNOU NERADOSTNÉ MYŠLENKY - KDE TEĎ NAJDOU DALŠÍHO TEMNÉHO PÁNA? A PŘÁVĚ V TOM OKAMŽIKU JEDEEN Z NICH (NIKDO UŽ NEVÍ KTERÝ) PRONESL ONU PAMÁTNOU VĚTU:

„CO TAKLE ZALOŽIT OBCHOD S PŘÍŠERKAMI PRO VLÁDCE PODZEMÍ?“ IMPOVÉ VYSKOČILI VZRUŠENÍM. TO JE ALE MYŠLENKA! TOHLE JEŠTĚ NIKOHO NENAPADLO! ŽÁDNÁ KONKURENCE! ZARUČENÝ ÚSPĚCH!

IMPOVÉ SE SNADNO NADCHNOU PRO NOVÉ NÁPADY, A TAK SE BRZY PO CELÉM KRAJI NEMLUVILO O NIČEM JINÉM.

DNES SLAVNOSTNĚ OTVÍRÁTE PRVNÍ OBCHOD S PŘÍŠERKAMI VE MĚSTĚ. HNED VEDLE DALŠÍHO PRVNÍHO OBCHODU S PŘÍŠERKAMI VE MĚSTĚ. A NAPROTI PŘES ULICI JSOU DVA DALŠÍ. VAŠE IMPÍ SRDCE PŘEKVPUJÍ OPTIMISMEM. JSTE PŘESVĚDČENI, ŽE ZDRAVÝ PODNIKATELSKÝ INSTINKT, DŮRAZ NA DETAIL, A HLAVNĚ DLOUHÁ LOPATA NA HNŮJ MUSÍ ZAJISTIT VAŠEMU OBCHŮDKU TAKOVOU REPUTACI, ŽE PŘEDČÍ O PRSA, O HLAVU, DOKONCE I O ŠPIČATÉ UŠI JAKOUKOLIV KONKURENCI. SPRÁVNÉHO IMPA NEMŮŽE NEPŘÍZIVNÝ OSUD NIKDY ZLOMIT!

ÚVOD

V této hře máte za úkol vést impí obchod s příšerkami pro Temné pány. Začínáte se svou rodinkou impů, trochou zlata a jednou starou špinavou klecí. Hra probíhá v pěti nebo šesti kolech. V každém z nich budete posílat své impy na nákup nových mládat, klecí pro ně, žrádla atd. Impové, kteří nevyrazí na nákupy, budou mít plno práce doma: musejí pečovat o nakoupené tvorečky, bavit je, čistit jejich klece a pozorovat, jak utěšeně rostou. Od druhého kola hry se budou vaše příšerky účastnit různých přehlídek a soutěží. Ceny, které získají, zvýší vaši reputaci. Ve třetím kole se objeví první zákazníci – Temní páni z okolí, hodlající doplnit svůj bestiář nebo si pořídit osobního mazlíčka. Čím přesněji dokážete vyhovět jejich vkusu, tím lepší reputaci získáte.

O tom, jaké soutěže se chystají a jaké budou požadavky zákazníků, víte s předstihem, takže se můžete připravit – buď nákupem vhodných mládat, nebo náležitým výcvikem těch, která už máte. Ovšem pozor: tyhle příšerky jsou živá stvoření. Provedou-li něco neočekávaného, budete muset improvizovat.

Na konci hry bude záležet i na ekonomické síle vašeho obchodu a na jeho vzhledu.

Vítězem hry se stane ten z hráčů, který celkově získal nejvyšší reputaci.

NĚKOLIK SLOV AUTORA

Tuto hru věnuji své manželce Marcelce. Byla prvním zkušebním hráčem a velmi mi pomohla.

A navíc to vypadá, že jí hra fakt baví. Doufám, že bude bavit také vás.

Už dlouho jsem chtěl vymyslet hru, kde by hráči museli zacházet se subjekty, které by se chovaly do jisté míry nezávisle. Tohle je ta hra. Své příšerky nebudete mít nikdy úplně pod kontrolou. Stane se, že si chtějí hrát zrovna v chvíli, kdy potřebujete, aby bojovaly, nebo si odmítnou vzít laskominu od vážené postarší Temné dámy a místo toho udělají hromádku na podlahu. Nezlobte se za to na ně. (A pokud možno ani na autora hry :))



Pečujte o své příšerky s láskou a vše se v dobré obrátí.

Také jsem už od dokončení Vládců podzemí chtěl vytvořit další hru, kterou by ilustroval David Cochard. Toto je asi poprvé, co jsem vytvářel hru přímo s ohledem na to, kdo ji bude ilustrovat, a bylo mi radostí s Davidem znovu spolupracovat.

Pravidla jsou trochu delší, ale nenechte se odradit – je to proto, že občas hru radši podrobně vysvětluji místo toho, že bych jen vypsal pravidla. Ve skutečnosti nejsou složitá a jejich shrnutí najde každý hráč na svém plánu doupěte. **V textu pravidel jsou důležité pasáže takto zvýrazněny.**

JAK ČÍST TATO PRAVIDLA

Hra je určena pro 2 až 4 hráče. Dále budou pravidla vysvětlována pro hru čtyř hráčů.

  Odlišnosti pravidel pro hru ve 2 nebo ve 3 hráčích uvádíme v takovýchto rámečcích. Hrajete-li ve čtyřech, můžete je ignorovat.

Nejdříve vysvětlíme základní verzi pravidel. Jsou to ta, podle kterých byste měli hrát, pokud hrajete svou první hru, nebo když představujete hru novým hráčům. Pravidla pro pokročilé jsou uvedena ve zvláštní kapitole na konci. Umožní vám mít nad hrou větší kontrolu a omezí vliv náhody. Projděte si je a sami si zvolte,

kteřá z nich budete chtít v dalších partiích využít. V Dodatku pak najdete pravidla pro jednotlivé soutěže a artefakty a přehled všech příšerek a zákazníků.

PŘÍPRAVA HRY



PLÁNY HRÁČŮ

Každý z hráčů si zvolí barvu a vezme si 10 figurek impů, 2 figurky služebníků, žeton úspěchu a plán doupěte ve své barvě. Plán doupěte znázorňuje obytné místnosti a skladiště, které má impí rodinka k dispozici. Horní část plánu slouží jako zástěna a přehled pravidel hry.



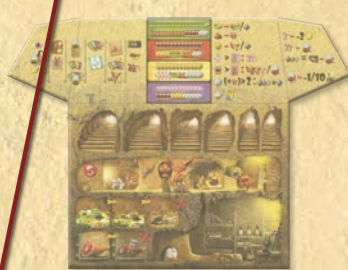
Každý hráč si rovněž vezme plán expozice příšerek (libovolný, tyto plány nejsou rozlišeny podle barev hráčů).



PLÁN POSTUPU HRY



CENTRÁLNÍ HERNÍ PLÁN





PLÁN POSTUPU HRY

Na tomto plánu se zaznamenává, jak hra postupuje. Všichni hráči by ho měli dobře vidět, ale stačí, když na něj dosáhne jen jeden z vás.

Tento plán je oboustranný. Pro hru ve 4 je určena strana, na které jsou v rohu vyznačeni čtyři impové. Všimněte si, že **hra pro 4 hráče bude mít 5 kol.**



  Při hře ve 2 či 3 hráčích použijte druhou stranu plánu postupu hry. Jsou na ní vyznačeni dva a tři impové. **Hra pro 2 nebo 3 hráče bude mít 6 kol.**





CENTRÁLNÍ HERNÍ PLÁN

Centrální plán umístíte doprostřed stolu tak, aby na něj všichni dobře viděli a dosáhli. Znázorňuje impí město se všemi možnostmi, které nabízí. Centrální plán je oboustranný. Hrajete-li ve 4, ujistěte se, že ho máte navrch tou stranou, kde **nejsou mezi jednotlivými políčky žádné šipky.**



ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

Hráč, který naposledy krmil nějaké domácí zvíře, si vezme tento žeton a stane se začínajícím hráčem. Samozřejmě můžete zvolit začínajícího hráče náhodně, dohodou či jakkoliv jinak. Prostě někoho vyberte.

  Při hře ve 2 či ve 3 použijte tu stranu centrálního plánu, kde **jsou mezi políčky vyznačeny šipky.**



PŘED PRVNÍ HROU

KARTONOVÉ ŽETONY

Všechny kartonové dílky nejprve opatrně vymačkejte.

SAMOLEPKY

Žeton začínajícího hráče a 8 dřevěných figurek služebníků můžete zkrášlit nalepením příslušných samolepek.

Poznámka: V každé barvě se vyskytují jen dvě figurky služebníků, ale samolepky máte na tři. Impové doufali, že se jim podaří přesvědčit všechny tři své služebníky ze starého dungeonu, aby se s nimi dali na nový byznys, ale jeden se raději rozhodl odejít do penze.

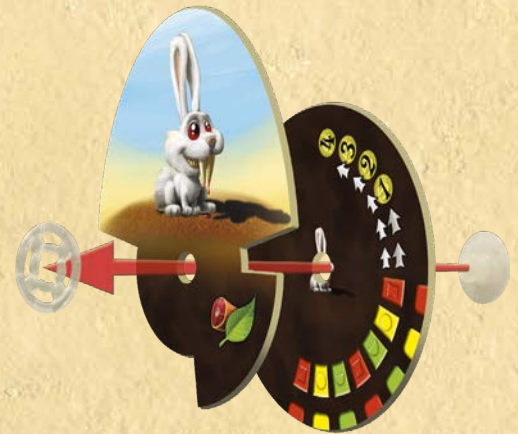


PŘÍŠERKY

Sestavte všech 18 příšerek. Každá se skládá z jednoho vejčitého dílu a jednoho kolečka. Spojte je dohromady pomocí plastové patentky. Po sestavení by se kolečko mělo otáčet, ale ne příliš lehce, aby drželo v pozici, kterou na něm nastavíte.

Poznámka: Uprostřed každého kolečka je malý obrázek příšerky, který po sestavení nebude vidět. Ten uvádí, k jaké příšerce kolečko patří. Dejte pozor, abyste každé příšerce přidělili správné kolečko.

Poznámka: Přebytečné plastové patentky nevyhazujte. Nikdy nevíte, kdy se mohou objevit bonusové příšerky.



PLÁN POSTUPU HRY

PLÁN POSTUPU HRY UKAZUJE, CO SE BUDE VE KTERÉM KOLE DÍT.

ŽETON PRŮBĚHU HRY

Položte žeton průběhu hry na první políčko postupu hry (1). Na konci každého kola jej posuňte vpravo na další pole, dokud se nedostane na pole pro závěrečné vyhodnocení.

POSILY

Každý hráč postaví po jednom svém impovi na každé z těchto polí. Představují vzdálené příbuzné, kteří hoří touhou také se přidat k rodinné firmě. Ti na polích více vpravo představují příbuzné ze vzdálenějších krajů, kterým bude chvíli trvat, než dorazí – až do příslušného kola hry.



SOUTĚŽE

Zamíchejte osm destiček soutěží a položte **po jedné z nich na každé z příslušných polí** lícem dolů. Nepoužité destičky vraťte do krabice tak, aby je nikdo z hráčů neviděl. Poté **otočte první destičku soutěže** (tu, která je připravena pro 2. kolo hry) lícem nahoru. Destičky soutěží mají dvě části – nahoře je uvedeno, co a jak se bude v příslušném kole hodnotit, dole je vidět, jaké źródlo se v příslušném kole objeví na tržišti.

Protože se v prvním kole nekoná žádná soutěž, je prísun zdrojla v prvním kole vyznačen přímo na plánu postupu hry.

ZÁKAZNÍCI

Zamíchejte osm destiček zákazníků a položte **po jedné z nich na každé z příslušných polí** lícem dolů. Nepoužité destičky vraťte do krabice tak, aby je nikdo z hráčů neviděl. Poté **otočte první destičku zákazníka** (tu, která je připravena pro 3. kolo hry) lícem nahoru.

Všimněte si, že v posledním kole se objeví zákazníci dva.

SOUTĚŽE ZÁVĚREČNÉHO VYHODNOCENÍ

Tyto dvě soutěže představují závěrečné vyhodnocení. První z nich hodnotí ekonomickou hodnotu vašeho obchodu, druhá jeho vzhled.



CENTRÁLNÍ HERNÍ PLÁN

POLE AKCÍ



Na centrálním plánu je vyznačeno 14 čtvercových polí akcí. V průběhu hry budete na tato pole posílat své impy, aby provedli příslušnou akci: nákup nových příšerek, nákup klecí pro ně, nákup žrádla atd.



Strana centrálního plánu pro hru ve 2 a 3 hráčích má navíc vyznačena 4 další pole akcí. Tato menší čtvercová políčka představují prázdné akce (jak bude vysvětleno dále). Pole akcí na této straně centrálního plánu jsou organizována do 3 skupin po 6 polích propojených šipkami. Jedno pole v každé skupině je označeno tečkou.



Při hře ve 3 hráčích vezměte 3 impy nehrající barvy a **postavte po jednom na každé pole označené tečkou**. Neutrální imp takové pole blokuje, takže hráči mají omezený výběr akcí. Na začátku každého dalšího kola se neutrální imp posune o jedno pole dál ve směru šipky, takže blokováne akce se v každém kole mění.



Při hře ve 2 hráčích postupujte obdobně, ovšem zablokovaných akcí bude dvojnásobný počet, **po dvou v každé skupině akcí** – vezměte 6 impů nehrající barvy, po jednom opět postavte na akční pole označená tečkou a další postavte vždy o 3 pole dál ve směru šipek.

ZÁSOPA PŘÍŠEREK

Příšerky zamíchejte a utvořte z nich lícem dolů hromádku poblíž centrálního plánu. Můžete je také vložit do vhodného plátěného pytlíku a tahat je z něj, kdykoliv je potřeba vyložit novou příšerku.



NABÍDKA MENŠÍCH MLÁDAT

Otočte **3 příšerky** a vyložte je lícem nahoru do spodní ohrady. Všimněte si, že impové zrovna umístují do této části výběhu cedulky, že příšerky v této ohradě mají být velikosti 2. Natočte proto kolečka na příšerkách tak, aby byly vidět první 2 barevné proužky.

Při hře ve 2 či 3 hráčích je v prvním kole jedna z akcí nákupu příšerek z dolní ohrady blokována neutrálním impem. Otočte a položte sem tedy **jen 2 příšerky**.



NABÍDKA VĚTŠÍCH MLÁDAT

Vezměte **ještě 1 příšerku** a umístěte ji do horní ohrady. Bude mít velikost 3, jak ukazují cedulky v této části. Nastavte tedy kolečka tak, aby byly vidět první 3 barevné proužky. (Impové se omlouvají, že nestihli do vydání hry všechny cedulky sestavit a vztyčit.)



HROMÁDKA KLECÍ

Velké obdélníkové destičky klecí zamíchejte a hromádku umístěte lícem dolů poblíž centrálního plánu.



NABÍDKA KLECÍ

Otočte vrchní **3 destičky klecí** z hromádky a vyložte je na vyznačená místa na centrálním plánu.



Při hře ve 2 hráčích je v prvním kole jedna z akcí nákupu klecí blokována neutrálním impem. Otočte a položte sem tedy **2 destičky klecí** (3 klece sem umístíte jen v těch kolech, kdy žádné z polí nákupu klecí nebude blokováno).



HROMÁDKA VYLEPŠENÍ

Úzké obdélníkové destičky představují vylepšení klecí. Zamíchejte je a hromádku položte lícem dolů poblíž centrálního plánu.

NABÍDKA VYLEPŠENÍ

Otočte vrchní **2 destičky vylepšení** z hromádky a vyložte je na vyznačená místa na centrálním plánu.

HROMÁDKA ARTEFAKTŮ

Kulaté destičky artefaktů zamíchejte a hromádku položte lícem dolů poblíž centrálního plánu.



KRÁMKY S ARTEFAKTŮ

Otočte vrchní 2 destičky artefaktů z hromádky a vyložte je na dva modré krámky na centrálním plánu.

Při hře ve 2 hráčích je v prvním kole akce nákupu artefaktů blokována neutrálním impem. Nedávejte sem tedy žádnou destičku artefaktu.



ŽETONY ŽRÁDLA

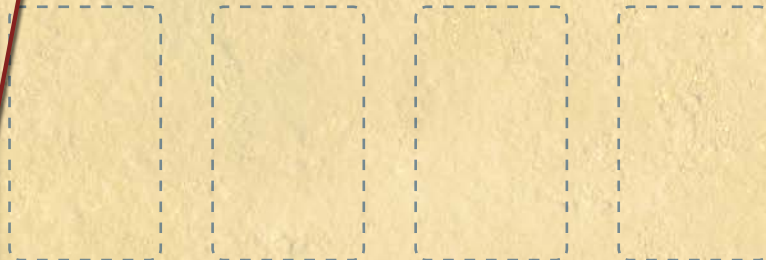
Ve hře se vyskytuje žrádlo dvojího druhu: zelenina je zelená, maso je červené. Roztřídte žetony žrádla podle barvy a vytvořte zásobu jednotlivých druhů ve skladištích vyznačených na centrálním plánu.

TRH SE ŽRÁDLEM

Trh se žrádlem má 3 stánky. V jednom se prodává zelenina, v jednom maso a v jednom žrádlo obojího druhu. Položte 2 žetony zeleniny na stánek se zeleninou, 2 žetony masa na stánek s masem a po 1 žetonu každého druhu na stánek se smíšeným žrádlem, jak je uvedeno na prvním poli na plánu postupu hry.



Při hře ve 2 či 3 hráčích je v prvním kole akce nákupu ze smíšeného stánku blokována neutrálním impem. Nedávejte sem tedy žádné žetony žrádla, jak napovídají symboly na prvním poli na plánu postupu hry.



BALÍČKY KARET POTŘEB

Karty potřeb roztrďte podle barev na 4 balíčky, zamíchejte každý balíček zvlášť a položte lícem dolů poblíž centrálního plánu. Ponechte vedle místo na 4 odhazovací hromádky. Jakmile dojdou karty v některém balíčku potřeb, zamícháte příslušnou odhazovací hromádku a vytvoříte tím nový balíček.

HROMÁDKA KARET LEKTVARŮ

Položte hromádku 5 karet lektvarů na budovu nemocnice na centrálním plánu, lícem nahoru.



KOSTIČKY STRÁDÁNÍ

Umístěte zásobu těchto plastových kostiček poblíž centrálního plánu. Kdykoliv vaše příšerka trpí, dostane tuto kostičku.

KOSTIČKY TRUSU

Umístěte zásobu těchto kostiček poblíž centrálního plánu. Kostičky představují trus, který vaše příšerka produkuje. Ano, trus je to, o co jde v celém byznysu se zvířecími mazlíčky doopravdy.

ŽETONY MUTACE

Umístěte zásobu těchto žetonů vedle centrálního plánu. Jakmile vaše příšerka zmutuje, dostane jeden z těchto žetonů. Na ilustraci nezáleží.

ŽETONY ZLATA

Zlato je žluté. Umístěte všechny žetony do banky uprostřed centrálního plánu. Ano, o zlato jde v celém byznysu se zvířecími mazlíčky až na prvním místě.

FIGURKY SLUŽEBNÍKŮ

Každý hráč postaví jednoho svého služebníka na pole 0 počítadla reputace. Tito pomocníci zaznamenávají body reputace příslušného hráče. Vaším cílem je mít na konci hry nejvyšší reputaci.

Druhého pomocníka postavte na pole 0 výstavního stánu. Tento pomocník zaznamenává skóre dosažené v jednotlivých soutěžích.

PLÁNY HRÁČŮ

ZÁSTĚNA A NÁPOVĚDNÍ TABULKY

Horní část plánu doupěte slouží jako zástěna, která umožňuje v jedné fázi hry držet vaše plány v tajnosti před ostatními hráči. Na zástěně jsou zároveň zobrazeny nápovědní tabulky. V levé části najdete shrnutí šesti fází každého kola hry a jednotlivých kroků každé fáze. Prostřední tabulka ukazuje zastoupení jednotlivých symbolů v každém balíčku karet potřeb. Pravá část vám připomene, jak můžete uspokojit potřeby svých příšerek (a co se stane, když se vám to nepodaří). Všechny symboly vám budou jasné, jakmile dočtete tato pravidla.

OBYTNÉ MÍSTNOSTI IMPŮ A POKLADNICE

Nejsou-li vaši impové zrovna v práci, bydlí zde. Zde také přechováváte své zlato. Hru začínáte se **6 impy své barvy** (s těmi, co vám zbyli poté, co jste 4 umístili na plán postupu hry) a se **2 žetony zlata**, které si vezmete z banku.

STARTOVNÍ KLEC

Na začátku hry máte k dispozici jednu klec, která je přímo vytištěna na plánu expozičních míst. Není tak dobrá jako ty, které jsou k dostání ve městě, ale zase je zadarmo. Červená jednička v levém rohu znamená, že má pevnost 1, fialová jednička v pravém rohu znamená, že má antimagickou těsnost 1. Na kleci není žádná další ikonka, klec tedy nemá žádné další zvláštní vlastnosti.

Poznámka: Všimněte si, že součet obou hodnot parametrů klece je 2. Klece, které se dají koupit ve městě, mají tento součet 3, když připočtete 1 i za každou ikonku zvláštní vlastnosti.

POČÁTEČNÍ ZNEČIŠTĚNÍ

Položte **1 kostičku trusu** do počáteční klece. Ano, předchozí majitel nechal klec trochu zaneřáděnou... ale zase byla zadarmo.



VÝCHODY

Když posíláte své impy do města nakupovat, opouští doupě těmito 6 východy.

PLÁN DOUPĚTE

SKLADY ŽRÁDLA

Horní řada je určena pro skladování zeleniny, spodní je pro maso. Čerstvé žrádlo je uloženo vždy do levé komory. Jak postupně osychá, okorává a kazí se, posouvá se do komor vpravo. Opravdu staré a prošlé žrádlo se musí vyhodit. 1 impové mají nějakou úroveň.

Na začátku hry nemáte **žádné žrádlo**.

KOMORA NA ARTEFAKTY

V tuhle chvíli máte komoru **prázdnu**, až na nějaké to nepotřebné harampádí. Jednoho dne zde však budete skladovat kouzelné artefakty – vzácné knihy a předměty neobyčejné moci. Tedy, aspoň doufejme, že budou mít neobyčejnou moc a že to nebude jen další harampádí.



PLÁN EXPOZIC

MÍSTA PRO KLECE

Na plánu expozičních míst máte místo až na 4 klece. V průběhu hry si můžete kupovat další klece a umísťovat je na tato místa, a to i na místo původní první klece, pokud se jí budete chtít později zbavit.

MÍSTA PRO VYLEPŠENÍ KLECÍ

Každé místo na klec (včetně té počáteční) má místo na 1 vylepšení. Můžete tak zlepšit vlastnosti klecí.



ŽETON ÚSPĚCHU

Tenhle žeton si položte někam poblíž plánu doupěte. V první hře ho možná nebudete potřebovat vůbec, ale až jednou dosáhnete 50 bodů reputace, tak TA DÁ! – skvělý úspěch, položte tento žeton na pole 0 na počítadle reputace, stranou s číslem 50 nahoru a váš služebník může pokračovat znovu od začátku počítadla. Podaří-li se vám získat dalších 50 bodů, TRAM TA DÁ! – to už je skutečně úžasný výsledek. Otočte žeton na druhou stranu s číslem 100. A pokud získáte dalších 50 bodů, TRAM TA DA DA DÁÁÁ! – otočte žeton na třetí... hej, počkat... nešvindluje náhodou?



POČÁTEČNÍ KARTY POTŘEB

Veźměte si do ruky **4 karty potřeb**, jednu od každé barvy. Tyto karty ostatním neukazujte.



Při hře ve 2 či 3 hráčích vraťte nepoužité plány doupat, služebníky, žetony úspěchu a impy zpět do krabice, s výjimkou oněch 3 nebo 6 neutrálních impů, které budete potřebovat pro blokování polí akcí na centrálním plánu.





KOLO HRY



Každé kolo hry se skládá ze 6 fází. Tyto fáze jsou zobrazeny v levé části zástěny. Každá fáze se dále dělí na několik kroků (znázorněných piktogramy). Tyto kroky provádějte postupně jeden po druhém v pořadí odshora dolů.

FÁZE 1 - PŘÍPRAVA KOLA

FÁZE 2 - NÁKUPY

FÁZE 3 - KARTY POTŘEB

FÁZE 4 - PŘEDVÁDĚNÍ PŘÍŠEREK

FÁZE 5 - OBCHODOVÁNÍ

FÁZE 6 - STÁRNUTÍ



FÁZE I - PŘÍPRAVA KOLA

Tato fáze se dělí na 3 kroky:



- + odkrytí nových informací
- + doplnění zdrojů
- + stálý příjem zlata

Tyto kroky mohou v libovolném pořadí provádět všichni hráči najednou. Jen dejte pozor, aby si nikdo nezapomněl vzít zlato.

V prvním kole jste první dva kroky již provedli v rámci přípravy hry. Stačí tedy, aby si hráči jen vzali zlato.

STÁLÝ PŘÍJEM ZLATA

Impové zaměstnaní ve vaší firmě už nedolují zlato jako kdysi. Jejich příbuzní však stále ano. V každém kole vám ho trochu pošlou. Ne moc – jen tolik, aby si toho jejich Temný pán nevšiml.

V každém kole **včetně prvního** obdrží všichni hráči příjem. **Začínající hráč a soupeř po jeho levici dostanou po 1 zlatě, ostatní hráči dostanou po 2 zlatech.** Vezměte si příslušný počet žetonů zlata z banku na centrálním plánu.



Při hře ve 2 či 3 hráčích dostane **začínající hráč 1 zlato a ostatní po 2.**

Poznámka: Po příjmu v prvním kole hry má tedy každý hráč 3 nebo 4 žetony zlata.

NYNÍ MŮŽETE PŘEJÍT PŘÍMO K FÁZI 2 – NÁKUPY A VRÁTIT SE KE ZBYTKU TÉTO STRÁNKY, AŽ BUDETE PŘIPRAVOVAT HRU PRO DRUHÉ KOLO.

ODKRYTÍ NOVÝCH INFORMACÍ

V rámci přípravy hry jste na plánu postupu hry otočili licem vzhůru soutěž pro 2. a zákazníka pro 3. kolo. To pro první kolo stačí, nic dalšího se neodkrývá. V dalších kolech postupujte takto:



Otočte první dosud zakrytou destičku **soutěže** (pokud je ještě nějaká k dispozici). Hráči tak budou vždy znát destičku soutěže připravenou pro toto a příští kolo.



Otočte také první dosud zakrytou destičku **zákazníka**. Hráči budou vždy znát destičku zákazníka pro toto a dvě další kola. V **posledním kole hry přicházejí 2 zákazníci**. Jakmile dojde řada na ně, otočte rovnou obě dvě destičky.

DOPLNĚNÍ ZDROJŮ

V prvním kole jste vše potřebné připravili v rámci přípravy hry. V dalších kolech postupujte takto:



Při hře ve 2 či 3 hráčích začněte tím, že posunete každého neutrálního impa na centrálním plánu ve směru šipek o jedno akční pole dál. Akční pole obsazené neutrálním impem je blokováno a není hráčům v daném kole k dispozici. Neutrální imp na jednom z menších polí neblokuje žádnou akci – prostě v tomto kole odpočívá.



NOVÉ ŽRÁDLO



Destička soutěže pro aktuální kolo (ta, která se nachází přímo pod žetonem průběhu hry) uvádí ve svém spodním řádku, **kolik jakého žrádla má být v jednotlivých stáncích se žrádlem**. Žrádlo se ve stáncích **nehromadí**, případné zbytky z minulého kola vyhoďte a doplňte čerstvé žrádlo podle destičky soutěže. (Dobrá, jestli recyklujete nějaké to žrádlo od minula a jen upravíte počet žetonů ve stáncích, impové si toho asi nevšimnou.)



Je-li některé z akčních polí u stánků se žrádlem blokováno neutrálním impem, **tento stánek nebude v tomto kole nabízet žádné žrádlo**. Všechno vykoupil neutrální imp.

Pokud stojí neutrální imp na malém zeleném poli prázdné akce, **dejte do stánku se smíšeným žrádlem o 1 zeleninu méně**, než udává destička soutěže. Podobně, stojí-li neutrální imp na červeném poli prázdné akce, **dejte do smíšeného stánku o 1 maso méně**. Toto žrádlo záhadně zmizelo. Možná měl neutrální imp hlad.

NOVÉ ARTEFACTY

Odhoďte artefakty, které případně na krámcích zbyly z minulého kola, do krabice a vyložte místo nich **2 nové z hromádky artefaktů**.



Je-li akční pole u krámků s artefakty obsazeno neutrálním impem, **nedoplňujte nic**.

NOVÉ KLECE

Alespoň jedna klec zbyla v nabídce klecí z předchozích kol. Vezměte klec, která leží na spodním poli, posuňte ji na horní pole a případné ostatní vyřadte ze hry (můžete je vrátit do krabice, už nebudou potřeba). Na spodní **2 volná pole vyložte nové destičky klecí** z hromádky klecí.



Je-li některé z akčních polí u výběru klecí blokováno neutrálním impem, doplňte pouze **1 novou destičku klece**, třetí pole ponechte prázdné. Neutrální imp evidentně koupil jednu klec již před vaším příchodem. (Jsou-li neutrální impy obsazena obě akční pole u klecí, museli jste někde při přesouvání neutrálních impů udělat chybu.)

NOVÁ VYLEPŠENÍ

Podobně jako u klecí zbudě z předchozího kola v nabídce minimálně jedno vylepšení. Posuňte ho na horní z obou polí nabídky. Zbyla-li obě vylepšení, horní z nich vyřadte ze hry. Na volné spodní pole umístěte **novou destičku vylepšení** z hromádky vylepšení.



Je-li akční pole u nabídky vylepšení obsazeno neutrálním impem, **celý tento krok přeskočte**. Nedoplňujte ani neodhazujte nic až do příštího kola.

NOVÁ MLÁDÁTKA

Ve spodní ohradě vždy z předchozího kola zbudě alespoň jedna příšerka o velikosti 2. Vyřadit ze hry takové mládětko by však bylo velmi kruté, proto jsou zde ohrady dvě.

Všechna mládětka ze spodní části vyrostou. Pootočte jejich kolečka tak, že budou vidět 3 barevné proužky místo 2, a přesuňte je do horní ohrady. Vidíte? Tady je dost místa pro každé z nich, nikoho není třeba vyřazovat.

Ouha. Co si však počít v případě, že v horní ohradě zbyla nějaká příšerka z předchozího kola? Hm, asi nemá cenu tady takové nechtěné tvory držet donekonečna. **Před přesunutím příšerek ze spodní ohrady do horní nejprve odstraňte všechny příšerky, které v horní řadě zůstaly z minulého kola**. Vyřadte je ze hry. Nemusíte se o ně bát – jsou poslány na venkovskou farmu, kde budou šťastně a spokojeně žít až do smrti. Za každou takto odeslanou příšerku **přidejte do stánku s masem na centrálním plánu po 1 červeném žetonu masa**. Ehm, nic v tom nehledejte, je to prostě jen takové pravidlo.

Přesunem a odesláním příšerek se uvolní spodní ohrada. **Vyložte do ní 3 nové příšerky o velikosti 2**.



Je-li akční pole u horní ohrady obsazeno neutrálním impem, pak tento imp koupí jednu z právě povyroslých příšerek. Z mládětek, která se právě přesunula do horní ohrady, vezměte první zleva a vyřadte ho ze hry (to podivné pravidlo o přidání nového masa do stánku tady neplatí).

Je-li blokováno jedno ze dvou polí u spodní ohrady, vyložte do spodní ohrady **pouze 2 nové příšerky**.

FÁZE 2 - NÁKUPY

Impové jsou při nakupování velmi šikovní. Ve skupince nakupují dokonce ještě lépe. Čím větší skupinka, tím lepší šance, že sežene něco opravdu užitečného. Můžete jim dát také nějaké zlato, aby byla šance ještě vyšší, ale není to nezbytné. Jak jsme řekli, impové jsou při nakupování opravdu velmi šikovní.

Fáze nakupování má dva kroky:



- + Všichni hráči nejprve současně tajně rozdělí své impy a zlato do skupinek.
- + Poté hráči ukáží své skupinky ostatním a rozhodnou se, kam je vyšlou, a to v pořadí od největších skupinek po nejmenší.

VYTVOŘENÍ SKUPINEK

Hráči **zvednou zástěny svých plánů doupat** tak, aby před ostatními skryli horní část plánu doupěte, a **rozdělí své impy a zlato do nejvýše 6 skupinek**. Jsou-li všichni hotoví, mohou zástěny sklopit zase dolů a ukázat své skupinky soupeřům.

V každé skupince musí být alespoň jeden imp a dále v ní může být libovolný počet žetonů zlata. Počet impů a zlata v jedné skupince není omezen. Žádná skupina nemusí mít zlato, ale každá musí mít alespoň jednoho impa. Nemůžete přece poslat zlato, aby šlo nakupovat samo. Podíváte-li se na žeton zlata velmi pozorně, přijdete na to, proč. Ano, je to tak – nemá nožičky.

Na plánu doupěte je vyznačeno 6 východů. Umístěte skupinky na tyto východy podle velikosti – největší skupinka bude vlevo. Velikost skupinky je dána součtem figurek impů a žetonů zlata, z nichž se skupinka skládá. Pořadí, v jakém umístíte stejně velké skupinky, nehraje roli.



Skupinek můžete vytvořit i méně než šest. Můžete třeba udělat jednu nebo dvě velké skupiny, hodně malých skupinek nebo cokoli mezi. Můžete ponechat také nějaké impy nebo zlato doma (v obytné části a pokladnici). Není ovšem důvod nepřidělit všechny své impy do skupin i tehdy, pokud je chcete nechat doma – později se můžete rozhodnout je stáhnout, místo abyste je poslali nakupovat.

Poznámka: Impové jsou velmi upovídaní a chlubití. Z tohoto důvodu je celkový počet impů a žetonů zlata, které máte k dispozici, veřejná informace. I v případě, že máte zrovna zvednutou zástěnu, musíte na dotaz ohledně počtu zlata a impů pravdivě odpovědět.

VÝBĚR AKCÍ

Nastává čas vyrazit na nákupy! První přijdou na řadu největší skupinky. Jak jsme řekli, velikost skupinky je dána součtem impů a zlata v ní. Kupříkladu tedy skupinky o třech impech, o dvou impech a zlatě či o jednom impovi a dvou zlatech jsou všechny stejně velké.

NEJVĚTŠÍ SKUPINKY ZAČÍNÁJÍ

Nejdříve zjistěte, který z hráčů má největší skupinku. **Taková skupinka je pak vyslána jako první.**

Má-li více hráčů stejně velkou největší skupinku, posílají je **postupně ve směru hodinových ručiček** počínaje začínajícím hráčem. Má-li hráč více skupinek o téže velikosti, vybere jednu z nich. Další skupinku vyšle na nákup, až přijde znovu na řadu.

Příklad:



Největší skupinky jsou čtyři a každá z nich má velikost 4. Červený má žeton začínajícího hráče, takže smí jako první vyslat svou největší skupinku. Ve směru hodinových ručiček je další na řadě žlutý hráč. Může vyslat buď skupinku o 4 impech, nebo skupinku s 1 impem a 3 zlata. Zelený teď nehraje, protože nemá žádnou skupinku o velikosti 4. Následuje modrý, který vyšle svou největší skupinku. Pokračujeme znovu dokola – červený už nemá další skupinku o velikosti 4, takže na řadu přichází opět žlutý, který vyšle svou zbylou skupinku o velikosti 4.

Po vyslání největších skupinek přejděte k **nejbližším menším skupinkám** a postupujte stejně: opět se začíná od začínajícího hráče bez ohledu na to, kdo vyslal jako poslední předchozí větší skupinku. Tímto způsobem pokračujte, dokud nevyšlete všechny skupinky.

Příklad:



Žlutý má největší skupinku, takže začíná vysláním své skupinky o velikosti 6. Skupinku o velikosti 5 nemá nikdo. Zelený a modrý mají oba skupinku o velikosti 4. Blíže začínajícímu hráči je zelený, takže vyšle jednu svou skupinku jako první. Po ní následuje skupinka o velikosti 4 modrého hráče, poté druhá čtveřice zeleného hráče. Skupinek o velikosti 3 je více. Začíná červený, po něm žlutý, dále modrý a nakonec opět červený. Červený má jako jediný skupinku o velikosti 2, takže ji vyšle. Osamocené impy vyšlou hráči v tomto pořadí: červený, zelený, modrý, zelený, modrý, modrý. Tím jsou všechny skupinky vyslány.

SKUPINKA MŮŽE ZŮSTAT DOMA

Jste-li na řadě, abyste vyslali svou skupinku, máte na výběr ze dvou možností:

- + Můžete svou skupinku poslat, aby něco nakoupila. Vyberte si nějaké **neobsazené akční pole** na centrálním plánu a **postavte na něj všechny impy z dotyčné skupinky. Zlato** (pokud skupinka nějaké nesla) **odevzdejte do banku** – to jste utratili. Zvolenou akci ihned proveďte (bude vysvětleno dále). Impové zůstávají na akčních poli až do konce kola, aby bylo vidět, že pole je už obsazené. Impové se na konci kola vrátí domů, ale použité zlato je pryč.
- + Druhou možností je nechat skupinku doma. **Vraťte všechny impy i zlato zpět na příslušná místa plánu doupěte.** Skupinku můžete ponechat doma z jakéhokoliv důvodu. Třeba se vám nelíbí žádné z zbylých volných akčních polí. Možná potřebujete, aby se impové v další fázi kola postarali o příšerky. Nebo nechcete utrácet zlato. Záleží jenom na vás.

Toto rozhodnutí musíte učinit vždy, když na vás přijde řada vyslat nějakou skupinku. Máte-li více skupinek stejné velikosti, vyberte kteroukoliv z nich a vyšlete ji na nákupy, nebo ji ponechte doma. Až na vás znovu přijde řada, budete znovu rozhodovat, co s další skupinkou této velikosti (na pořadí stejně velkých skupinek umístěných na východech z doupěte nijak nezáleží).



Poznámka: Polička prázdných akcí slouží jen pro neutrální impy; skupinky impů na ně nelze poslat.

AKČNÍ POLE NA TRŽIŠTI

Pravý horní roh centrálního plánu představuje tržiště, kde lze nakoupit žrádla a artefakty. Obsadíte-li jedno z těchto polí, získáte vše, co je na daném poli k dispozici.

NÁKUP ŽRÁDLA



Zvolíte-li akční pole se žrádlem, vezměte si **všechny žetony žrádla**, jež příslušný stánek nabízí, a uložte je do skladu žrádla na svém plánu doupěte – do komory nejvíce vlevo, určené pro čerstvé žrádlo. Zelenina patří do horní řady, maso do spodní. Každá komora může pojmout libovolné množství žrádla, ale to se časem postupně kazí.

Příklad: Tento hráč právě koupil 1 zeleninu a 1 maso ze stánku se smíšeným žrádlem.



NÁKUP ARTEFAKTŮ



Tyto krámký nabízejí dva tajuplné předměty velké magické síly. Alespoň prodavač to tvrdí.

Zvolíte-li si toto akční pole, vezměte si **oba artefakty** a uložte je do komory ve sklepě na svém plánu doupěte. Jejich zvláštní schopnosti jsou vám k dispozici od tohoto okamžiku až do konce

hry. Funkce jednotlivých artefaktů jsou vysvětleny v Dodatku na poslední stránce těchto pravidel.

AKČNÍ POLE ZA OHRADOU

Akční pole v levé části centrálního plánu nabízí velké věci – klece, vylepšení a příšerky! Zvolíte-li některé z těchto polí, můžete si vybrat jednu z věcí v nabídce.

NÁKUP KLECE

Zde **získáte 1 z nabízených klecí**. První hráč, který se sem dostane, si vybírá ze tří klecí, druhý volí ze dvou zbylých. Jsou zde jen dvě akční pole, takže třetí klec si v tomto kole nemůže vybrat nikdo.

Ve skupince vyslané pro klece musí být vždy alespoň 2 impové. Na jednoho impa je klec moc těžká, neunes ji. Abyste na toto pravidlo nezapomněli, položili sem impové rohožky s obrázkem dvou impů. Skupinka, v níž je jen jeden imp, nesmí toto pole vůbec obsadit, bez ohledu na to, kolik s sebou měla zlata.

Novou klec položte na jedno z vyznačených míst na svém plánu expozic. Můžete ji položit na volné místo, nebo nahradit některou starší klec (včetně vytištěné startovní). Nahradíte-li starší klec, přesuňte veškerý její obsah (příšerku i všechny kostičky trustu) do nové klece a starou odhodte. Případné vylepšení u nové klece zůstává.

Poznámka: Ve skutečnosti nemusíte novou klec umístit hned teď. Můžete ji prozatím položit stranou. Kam přesně ji umístíte, se budete muset s konečnou platností rozhodnout na začátku fáze 3.

NÁKUP VYLEPŠENÍ



Na tomto poli si můžete **z nabídky vybrat 1 vylepšení**. Zbylé vylepšení si v tomto kole už nikdo jiný nebude moci vzít. Všimněte si, že sem můžete poslat libovolně velkou skupinku (vylepšení neváží tolik jako klec).

Na plánu expozic je u každé klece místo pro jedno vylepšení. Vylepšení zlepšuje vlastnosti klece, ke které je přiřazeno. Můžete položit vylepšení i k prázdnému místu pro klec, ale pak nepřinese žádný užitek do té doby, než sem nějakou klec umístíte. Klece a vylepšení v dalším průběhu hry nemůžete přemísťovat, ovšem podobně jako u klecí můžete i vylepšení nahradit novým a staré odhodit.

Poznámka: Podobně jako u klecí se nemusíte rozhodnout okamžitě, kam vylepšení umístíte. Můžete je prozatím položit stranou. Kam přesně je umístíte, se budete muset s konečnou platností rozhodnout na začátku fáze 3.

NÁKUP NOVÉ PŘÍŠERKY



Na centrálním plánu jsou 3 akční pole, na nichž se dá koupit příšerka. Spodní dvě políčka umožňují **nákup některého z mláďátek o velikosti 2 ze spodní ohrady**, horní políčko umožňuje **koupit mláďátko o velikosti 3 z horní ohrady**. Zvolíte-li jedno z těchto polí, vyberte si 1 příšerku z příslušné ohrady.

Poznámka: V každém kole se ve spodní ohradě nacházejí 3 mláďátka, ale jsou tu jen 2 pole akcí, takže alespoň jedna příšerka vždy zůstane do příštího kola, kdy povyroste a přesune se do horní ohrady. V horní ohradě může být i více než jedna příšerka, ale každé kolo lze koupit maximálně jednu.

Skupinka vyslaná na nákup příšerky musí mít s sebou vždy alespoň 1 zlato. Je jedno, jak dlouhou a nálehavě budou vaši impové smlouvat a škemrat. Mláďata příšerek mají prostě moc velkou cenu na to, aby je rozdávali zadarmo. Pro připomenutí tohoto pravidla je na těchto akčních polích obrázek usmívajícího se impa a lesklé zlaté mince. Skupinka, která nemá alespoň 1 zlato, nemůže toto akční pole vůbec obsadit, bez ohledu na to, kolik je v ní impů.

Novou příšerku si zatím odložte stranou. Nemusíte pro ni mít v tuto chvíli ještě volnou klec – v tom případě se ale snažte nějakou další klec v této fázi hry získat, protože na začátku fáze 3 je nutné všechny příšerky umístit do klecí.

AKČNÍ POLE POBLÍŽ NEMOCNICE

Čtyři akční pole v pravém spodním rohu akčního plánu mají nej-různější funkce.

PŘÍZVÁNÍ NOVÝCH IMPŮ



Na začátku hry každý z vás umístil na plán postupu hry po 4 svých impch představujících příbuzné ze vzdálené ciziny. Ti hoří touhou zapojit se do rodinné firmy ihned, jakmile si najdete čas vyřídit jim potřebné vizové formalities. Zvolíte-li toto akční pole, vezměte si z plánu postupu hry **všechny své impy připravené pro toto kolo a všechny na předchozí**, to jest všechny stojící pod žetonem průběhu hry a na polích vlevo od něj.

Nově získané impy nemáte k dispozici ihned, **přidají se na příslušné akční pole na centrálním plánu** (ke skupince, která je pozvala), kde zůstanou až do konce tohoto kola. Na konci kola, až se budou impové vracet, přijdou do vašeho doupěte spolu s touto skupinkou, a k dispozici je tedy budete mít až od příštího kola.

Příklad: V prvním kole poslal skupinku na zvací pole červený, a získal tak 1 impa. Ve druhém kole totéž udělal žlutý hráč a získal 2 nové impy. Na začátku třetího kola vypadá situace takto:



Zelený nebo modrý by na tomto akčním poli mohli ve třetím kole získat po 3 impch. Předběhl je ale červený, který sem poslal skupinku 2 impů a 1 zlato. Zlato je odloženo do banku a oba impové obsadí příslušné akční pole. Dva červení impové z plánu postupu hry (ti z 2. a 3. pole) se přesunou k nim.



NÁVŠTĚVA V NEMOCNICI



Akční pole nemocnice je dvoubarevné, aby bylo vidět, že má dvojitý význam. Zvolíte-li toto pole, **vezměte si 1 kartu lektvaru** z balíčku vedle. Kromě toho, **máte-li v nemocnici nějaké impy, vyzvedněte**

je a přidejte ke skupince na akčním poli. Rovněž zde všichni impové zůstanou až do konce probíhajícího kola a vrátí se domů až spolu se skupinkou, která je vyzvedla.

Příklad: Modrý hráč má v nemocnici z předchozích kol dva impy. Chce je mít zpět, proto pro ně pošle skupinku s 1 impem a 2 zlaty. (Mohl by sice ještě čekat a poslat sem menší skupinku, ale to by bylo riskantní – dokonce i ten, kdo nemá žádného impa v nemocnici, by mohl toto pole obsadit, aby získal kartu lektvaru.)

Modrý tedy odloží obě zlatá do banku a impa postaví na příslušné akční pole. Vezme si kartu lektvaru a oba své impy z nemocnice přesune k tomu, který stojí na akčním poli.

Poznámka: Utrpí-li některý z vašich impů zranění v pozdější fázi tohoto kola, dostane se do nemocnice, nikoliv na akční pole u ní. Vyslaná skupinka vyzvedne z nemocnice pouze ty impy, kteří tam byli již před jejím příchodem.

PŘIHLÁŠKA DO POROTY



Každá přehlídka či soutěž potřebuje důvěryhodnou a neustrannou porotu. Vaši impové se do ní můžou dobrovolně přihlásit. Zvolíte-li toto akční pole, **posuňte figurku svého služebníka na výstavním stanu na políčko s číslem 2.** To vám přinese výhodu později ve fázi 4.

Poznámka: V prvním kole se žádná soutěž nekoná, nemá smysl v něm toto akční pole obsazovat.

ZAMLUVENÍ MÍSTA NA PÓDIU



Své mazlíčky můžete prodávat kdekoli, mnohem větší reputaci však získáte, budete-li je prodávat z oficiálního pódia. Zamluvit si místo na pódiu ale není jednoduché.

Poznámka: Toto je nejkompexnější akční pole. Chcete-li, můžete tuto část zatím přeskočit a vrátit se k ní, až si vysvětlíme, jak se ve fázi 5 prodávají příšerky.

I když lze příšerky prodávat až od 3. kola, můžete si vybrat toto akční pole už v 1. nebo 2. kole. Toto pole totiž funguje trochu odlišně. **Na konci kola se impové z tohoto akčního pole nevracejí zpět do svého doupěte.** Namísto toho se přesunou do vyhrazené pravé části pódia. **Při prodeji příšerky pak můžete použít jednoho ze svých impů stojících na pódiu:** vezměte ho z jakékoli části pódia (tedy z akčního pole nebo z vyhrazeného místa vpravo) a přesuňte ho do klece po prodání příšerky. Toto je jediný způsob, jak získat impa z prodejního pódia zpět.

I toto pole může v jednom kole obsadit pouze jediný hráč. Na konci kola přesunete svou skupinku z akčního pole doprava na vyhrazené místo, abyste akční pole uvolnili pro příští kolo. Po několika kolech se na vyhrazeném místě vpravo může tlačit více impů různých barev.

Poznámka: Toto akční pole představuje pro vaše impy dlouhodobý závazek. V každém kole smíte prodát z pódia pouze jedinou příšerku, takže z větší skupinky se vám impové budou vracet po jednom po několik kol. Pokud usoudíte, že sem potřebujete poslat větší skupinku, abyste předešli soupeři, zvažte poslání skupinky o menším počtu impů vybavených velkým množstvím zlata.

Příklad: V prvním kole si toto akční pole nevybral nikdo. Zelený přepokládá, že bude chtít pódium později využít, takže sem poslal jednoho impa už ve druhém kole, kdy o pole ještě nebyl velký zájem. Na konci druhého kola byl tento zelený imp přesunut na vyhrazené místo vpravo. Nyní probíhá třetí kolo. Žlutý ví, že si každý bude chtít v tomto kole zajistit místo na pódiu, takže sem vyšle slušně velkou skupinku – 2 impy a 2 zlatá. To je skupinka dost velká, aby předběhla ostatní, ale hráč dočasně přijde jen o 2 impy (a bude tak moci prodávat s využitím pódia ve dvou kolech).



Jakmile dojde ve třetím kole na prodej příšerek, použije žlutý jednoho svého impa, aby získal bonus za prodej z pódia. Tento imp se vrátí domů. Zelený rovněž prodává jednu příšerku, ale za prodej má získat jen málo bodů a impa na pódiu si chce nechat pro lepší příležitost. Prodává tedy svou příšerku bez využití pódia (na černém trhu – viz dále) a svého impa ponechá na pódiu do dalších kol. Zelený imp dále zůstává na vyhrazeném místě vpravo na pódiu, kde se k němu na konci tohoto kola připojí zbývající žlutý imp z akčního pole pódia.

Poznámka: Pokud máte impy na pódiu, můžete je použít k získání bonusu za prodej z pódia. Pokud ne, můžete je použít k získání bonusu za prodej na černém trhu. Pokud máte impy na pódiu, můžete je použít k získání bonusu za prodej z pódia. Pokud ne, můžete je použít k získání bonusu za prodej na černém trhu.

FÁZE 3 - KARTY POTŘEB



Nyní nastal čas užít si se svými mazlíčky trochu legrace. Tato fáze má následující tři kroky:

- + uspořádání klecí a příšerek v nich
- + dobrání karet potřeb
- + přidělení karet potřeb příšerkám

Tyto kroky je třeba provést v tomto pořadí, **všichni hráči je však mohou provádět současně.** Jakmile hráč dokončí aranžování klecí a příšerek, může si dobrat karty potřeb – nemusí čekat na ostatní. Nicméně pokud si myslíte, že rozhodnutí ostatních hráčů budou mít vliv na vaše rozhodnutí, můžete svůj krok provést až poté, co ho provedli všichni soupeři, kteří mají hrát před vámi (od začínajícího hráče po směru hodinových ručiček).

USPOŘÁDÁNÍ KLECÍ A PŘIŠEREK

Nejprve musíte přidělit každé své příšerky klec, kterou bude mít sama pro sebe a kde zůstane po celý zbytek kola.

NOVÉ KLECE A VYLEPŠENÍ

Teď je ten okamžik, kdy se musíte rozhodnout, kam umístíte klece a vylepšení, které jste v tomto kole získali. Asi jste o tom měli představu, už když jste si je pořizovali ve fázi 2, proto se o pravidlech umísťování klecí a vylepšení píše tam, ale pokud jste si nebyli jisti nebo jste změnili názor, nyní se musíte rozhodnout s konečnou platností.

Klece ani vylepšení umístěné v tomto kroku už nebudete moci později přesouvat. Takže ani teď už nemůžete přesunout klece ani vylepšení z minulých kol. Můžete je ale odhodit a nahradit novými, jak bylo popsáno dříve.

PŘIŠERKY

Každá příšerka musí být v tuto chvíli umístěna do klece. Nemusí zůstat ve své původní kleci. Přesunete-li příšerku do jiné klece, zetonny mutace a kostičky strádání putují s ní, zatímco kostičky trusu zůstávají v kleci.

Na konci tohoto kroku **musí mít každá příšerka svou vlastní klec.** Není možné, aby v jedné kleci bylo více příšerek (je však možné dvě příšerky prohodit v klecích, aniž byste potřebovali třetí prázdnou klec). Máte-li méně klecí než příšerek, musíte přebývající příšerky pustit na svobodu. Odstraňte je ze hry. Můžete se také rozhodnout neumístit nějaké příšerky do klecí, i když máte klecí dostatek, a tím je propustit.

V každém případě jsou **všechny takto puštěné příšerky považovány za ztracené**, což vás může stát reputaci (viz dále Ztráta příšerky).

DOBRÁNÍ KARET POTŘEB

Máme-li tedy všechny nové klece a vylepšení na svých místech a jsou-li všechny příšerky ve svých klecích, můžeme přistoupit k dobrání karet potřeb.

Před dobráním karet byste měli mít v ruce po jedné kartě od každé ze 4 barev (pokud máte v komoře na artefakty uloženou nějakou knihu, můžete mít karet více). **Nyní si za každý odkrytý proužek na každé příšerce lízněte 1 kartu příslušné barvy.**



Příklad: Máte-li tyto dvě příšerky, líznete si 1 zelenou, 2 žluté a 2 fialové karty. Nebudete si brát žádnou červenou kartu, protože červený proužek kobrokočky zatím není vidět. V ruce tedy budete mít 1 červenou, 2 zelené, 3 žluté a 3 fialové karty.



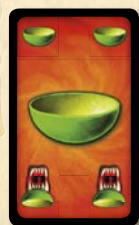
Pozor! Jakmile si začnete brát karty, nesmíte už změnit umístění svých příšerek v klecích.

Poznámka: Hráči si mohou brát karty současně, ale pokud to někdo bude považovat za důležité, postupujte opět podle pořadí na tahu. Dojdou-li karty v některém z balíčků, zamíchejte znovu příslušný odhazovací balíček a vytvořte doplňovací balíček nový. V určitých situacích může být důležité, zda si berete karty ještě před vytvořením nového balíčku, nebo až po něm.

Poznámka: Můžete postupovat také tak, že jeden z hráčů postupně rozdává ze všech balíčků karty všem ostatním. Nebo si každý hráč může vzít na starost jeden balíček. Rozdávány karty pokládejte před hráče licem dolů – hráč se na ně nesmí podívat, dokud nedokončí přiřazování příšerek do klecí.

PŘIDĚLENÍ KARET POTŘEB PŘIŠERKÁM

Nastává chvíle pro zásadní rozhodnutí týkající se péče o vaše svěřence. **Každé příšerce musíte přidělit karty podle barevných kroužků** viditelných na jejím kolečku – za každý proužek jednu kartu v téže barvě. Karty naskládejte nad sebe do sloupceku a položte licem dolů vedle příslušné příšerky tak, jak ukazuje obrázek.



Poznámka: Všimněte si, že některé karty mají ve spodní části dva různé symboly místo jednoho. To není v tuto chvíli důležité a bude to vysvětleno dále v sekci pravidel pro pokročilé. Prozatím všechny karty pokládejte nahoru stranou s jedním symbolem.

Každá karta přidělená příšerce vyjadřuje jednu specifickou potřebu, kterou příšerka projeví. Jakého druhu je tato potřeba, znázorňuje velký symbol uprostřed karty. **Důležitý je tento symbol, nikoliv barva karty.**

Vaší snahou bude přidělit příšerce takové karty, abyste její potřeby mohli uspokojit. Není chytré přidělit příšerce hlad, když jí nemáte čím nakrmit. Nebo jí přidělit vztek, když jí nedržíte v dostatečně pevné kleci. Podrobněji to popíšeme dále.

Nejde jen o to, přidělit příšerkám takové potřeby, které dokážete pokrýt – karty také ovlivňují, jak se příšerka chová. To může mít vliv na její úspěch v různých soutěžích či zda se bude líbit konkrétnímu zákazníkovi.

Poznámka: Je obtížné připravit se tak, abyste byli schopni uspokojit veškeré potřeby svých příšerek, protože nevíte, jaké karty dostanete. Podle barvy proužků si však můžete udělat představu, co asi tak můžete očekávat. Tabulka v prostřední části zástěn udává, jaká je četnost symbolů v každém z balíčků karet potřeb. Například ve fialovém balíčku se na polovině karet vyskytuje symbol magie a zbylá půlka se skládá ze 4 karet se symbolem vzteku, 4 se symbolem hravosti a 4 se symbolem nemoci.



Příklad: Toto zvířátko, poletucha, má dostat jednu žlutou a jednu fialovou kartu. Fialový balíček neobsahuje žádnou kartu se symbolem hladu, ve žlutém balíčku jsou takové jen dvě. Je tedy pravděpodobné, že pro toto zvířátko nebudete potřebovat žádné žrádlo.



Poznámka: Lížete si jednu kartu za každý barevný proužek a poté příšerkám za každý barevný proužek jednu kartu přidělíte. To znamená, že na konci vám zbude na ruce opět jedna karta od každé barvy. Tyto karty navíc zajišťují alespoň trochu flexibility při rozhodování.

Příklad: Předpokládejme, že jste se rozhodli v tomto kole nekupovat žádné žrádlo. Pokud ke své smůle dostanete právě jednu z karet se symbolem hladu ze žlutého balíčku, můžete poletuše přidělit druhou žlutou kartu z ruky a kartu s hladem si nechat na příště. Pokud však již máte jednu žlutou kartu se symbolem hladu v ruce, možná bude jistější nějaké žrádlo koupit, abyste měli čím krmit v případě, že dostanete i druhou žlutou kartu se symbolem hladu.

Poznámka: Může být výhodné mít příšerky s obdobnou kombinací barevných proužků. Poskytne vám to více možností, jak karty přidělit.

Příklad:



Poletucha je býložravec, kobrokočka vyžaduje maso. U kobrokočky je vidět jeden zelený proužek, takže lze očekávat, že dostane hlad. Abyste se na to připravili, koupili jste si ve fázi 2 dvě masa. Poletucha sice žere jen zeleninu, ale s jejím krmením se nemusíte vůbec trápit: i kdybyste si lízli obě žluté karty se symbolem hladu, máte v ruce minimálně ještě třetí žlutou kartu. Jednu kartu se symbolem hladu dáte kobrokočce a druhou si necháte do příštího kola. Poletuše dáte svou zbylou třetí žlutou kartu.

LEKTVAR

Karty lektvaru můžete získat při návštěvě nemocnice ve fázi 2. V okamžiku, kdy přidělujete karty potřeb svým příšerkám, můžete jakoukoliv z nich nahradit kartou lektvaru.

Příklad: Těto příšerce musíte přidělit jednu zelenou a jednu žlutou kartu. Máte-li kartu lektvaru, můžete jí dát například kartu lektvaru a žlutou kartu nebo kartu lektvaru a zelenou kartu. Máte-li karty lektvarů dvě, můžete příšerce přidělit obě (místo žluté i zelené karty).



Symbol na kartě lektvaru znamená, že příšerka usne a bude toto kolo hezky spinkat. A to je potřeba, kterou nemusíte řešit – takový lektvar se tedy může velmi hodit, pokud někde něco nevyjde.

Příklad:



Hru začínáte se zelenou kartou se symbolem hladu. Ve fázi 2 si koupíte tuto příšerku. Je pravděpodobné, že bude potřebovat nějakou potravu, ale ostatní hráči vám vyfoukli všechno maso na trhu před nosem. Možná byste měli zvážit vyslání skupinky impů do nemocnice pro lektvar. Pak můžete být v klidu. Když si líznete další zelenou kartu se symbolem hladu, přidělíte prostě příšerce kartu lektvaru. A pokud přijde jiná zelená karta, můžete si lektvar nechat do dalších kol.

PLYNULOST HRU

Hráči, kteří nemají žádné příšerky, nedostanou ani nebudou přidělovat žádné karty potřeb. Později ve hře budou mít hráči se dvěma nebo třemi odrostlejšími příšerkami plné ruce práce s kartami, zatímco ti, kteří budou mít jen jedno mrně, budou rychleji hotovi. Máte-li více příšerek, berte prosím ohled na ostatní a hrajte rychle.

A vy, kdo máte příšerek málo, buďte trpěliví. Můžete si zatím prohlížet soutěže a zákazníky pro příští kola a plánovat další postup (nebo se třeba pokusit spočítat, kolik impů je namalováno na centrálním herním plánu).

FÁZE 4 - PŘEDVÁDĚNÍ PŘÍŠEREK

Nyní je třeba se o příšerky postarat a ukázat se s nimi na výstavách a soutěžích.

Postupně od začínajícího hráče odkryje každý karty, které svým příšerkám přidělil, ukáže ostatním, jak dané potřeby uspokojí, a nakonec si spočítá soutěžní skóre (s výjimkou prvního kola, kdy ještě žádná soutěž není).

Jakmile všichni odehrají, jsou podle pořadí v soutěži jednotlivým hráčům přiděleny body reputace.



USPOKOJENÍ POTŘEB PŘÍŠEREK



Nejdříve ukažte všechny karty, které jste svým příšerkám přidělili. Náповěda v pravé části zástěny vysvětluje, co přesně jednotlivé symboly potřeb znamená a jak je vyhodnotit. Měli byste je vyhodnocovat v uvedeném pořadí (v určitých případech je totiž pořadí vyhodnocování důležité).

HLAD

Za každou kartu se symbolem hladu, kterou jste své příšerce přidělili, musíte buď **odhodit 1 zdroj**, nebo **příšerce přidělit 1 kostičku strádání**. Typ zdrojů musí odpovídat symbolu uvedenému na příšerce:

- Byložravci žerou výhradně zeleninu (zelené žetony).
- Masožravci se živí výhradně masem (červené žetony).
- Všežravci se spokojí s jakýmkoliv druhem potravy (červené i zelené žetony v jakékoliv kombinaci).

Za každý symbol hladu, který se vám nepodaří utišit zdrojem, musíte příšerce přidat jednu kostičku strádání. A to rozhodně není dobře. Na příšerce totiž bude už navzdý vidět, že strádala – kostička strádání na ní zůstane do konce hry. Při prodeji za takovou příšerku dostanete méně bodů reputace, strádání může také znamenat nevýhodu při určitých soutěžích.

Pozor! Má-li příšerka stejný nebo větší počet kostiček strádání, než je její velikost (tedy kolik proužků je vidět na jejím kolečku), příšerka uhynie. Strašné, že? Ale je to tak, nedokážete-li se o své svěřence postarat a necháte-li je dlouhodobě hladovět, může je to i zabít. Příšerka je ze hry odstraněna a může vás to stát nějakou reputaci (viz dále pravidla pro ztrátu příšerek). A hlavně **se budete cítit velmi provinile.**

Může-li příšerka žrát zeleninu a je-li v kleci s tímto symbolem, **jedna potřeba hladu je automaticky uspokojena**. Potvůrka se sama napase, takže jí stačí o 1 zdroj méně. Klec však vyřeší jen jediný symbol hladu, takže další případné symboly hladu musíte vyřešit

jako obvykle. Je-li váš tvor masožravý, nebo pokud nemá vůbec hlad, tento symbol klece nebude mít žádný efekt.

Vylepšení klece s tímto symbolem má **obdobný efekt**. Uspokojí jednu potřebu hladu těm příšerkám, které **mohou žrát maso**. Na byložravce nepůsobí.



Poznámka: Má-li obydlí příšerky symboly oba (jeden na kleci a jeden na vylepšení), může uspokojit až 2 potřeby hladu všežravé příšerky (ale jen jednu u masožravce nebo byložravce).

VYMĚŠOVÁNÍ



Tuto potřebu si příšerka uspokojí sama. Za každý takovýto symbol **přidejte do její klece 1 kostičku trusu**.

Přidělte-li jednu či více karet se symbolem vyměšování tvorovi v kleci s tímto symbolem, **dejte do klece o 1 kostičku trusu méně**. Prostě se to tam nějak vsákně. Přidělte-li tvorečkovi více karet se symbolem vyměšování, ostatní kostičky přidejte do klece normálně – vsákně se vždy jen jedna. Nedostane-li příšerka v daném kole žádnou takovou kartu, nestane se nic (podestýlka nemůže absorbovat starý uschlý trus).



Poznámka: Kostičky trusu nemají žádný okamžitý efekt. Později můžete příšerku prodat nebo přestěhovat do jiné klece a vaši impové budou moci tuto klec vyčistit. Příliš znečištěná klec může totiž negativně ovlivnit vaše skóre při určitých soutěžích. Rovněž vám může způsobit starosti v případě, že přidělte příšerce karty se symbolem nákazy, jak bude popsáno dále.

HRAVOST



Za každý symbol hravosti přidělený vaší příšerce **musíte zaměstnat jednoho impa, aby příšerku zabavil, nebo jí přidělit 1 kostičku strádání**.

Ano, vaši tvorečkové trpí, když se nudí. Kostičky strádání mají stejný dopad bez ohledu na to, čím bylo utrpení způsobeno. Takže se může stát, že své svěřence unudíte k smrti.

K uspokojení této potřeby budete potřebovat jednoho **volného impa – tedy impa, který je stále ještě doma na plánu dopřete**. Impové, které jste vyslali do města, se ještě nevrátili. Jako volné označujeme jen ty, které jste nepřidělili do žádné skupinky, nebo ty, jejichž skupinku jste místo posláni do města stáhli domů.

Naštěstí jeden imp dokáže zabavit 2 potvůrky najednou. Postavíte-li ho na jednu ze čtyř hranic **mezi dvěma klecemi** na svém plánu expozic, **uspokojí po 1 potřebě hravosti příšerkám z obou sousedních klecí** (takový imp už není „volný“ – v tomto kole už nemůže dělat nic jiného). Jeden imp nedokáže uspokojit 2 potřeby hravosti přidělené téže příšerce. Chcete-li uspokojit více potřeb hravosti přidělených stejnému tvorovi, musíte použít více volných impů. (Ti mohou stát i na stejné hranici mezi klecemi.)

A ještě než se zeptáte: ne, nemůžete impa postavit doprostřed desky, aby bavil příšerky ve všech čtyřech klecích najednou nebo aby bavil příšerky v klecích umístěných úhlopříčně.

Klec nebo vylepšení s touto ikonkou jsou vybavené hračkami, prolézačkami či dalšími zajímavými předměty, které vašeho mazlíčka zabaví. Tato ikonka znamená, že 1 potřeba hravosti je **automaticky uspokojena**. Více takových ikonek uspokojí více potřeb.



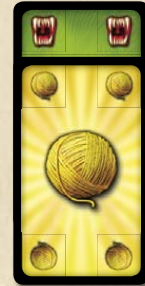
Příklad:



Ve fázi 2 získal červený hráč tato dvě zvířátka a klec s klouzačkou. Ví, že klec uspokojí 1 potřebu hravosti, ale když vezme v úvahu své karty, říká si, že by to nemuselo stačit. Nepošle tedy do města všechny své impy, jednoho si nechá doma.



Ve fázi 3 mu přijdou tyto karty. Ať už karty rozdělí jakkoliv, vždy musí přidělit alespoň 2 potřeby hravosti. Proto to udělá takto:



Imp uspokojí 1 potřebu hravosti každého zvířátka. Poletucha má 2 karty hravosti, ale jedna je uspokojena symbolem na kleci. Červený by sice mohl dát jednomu ze zvířátek žlutou kartu vyměšování místo hravosti, ale stejně by musel použít impa. Efektivnější (a čistší) tedy bude využít impa naplno, aby si brál s oběma zvířátky najednou, a kartu s trusem si nechal v ruce.

VZTEK



Když se vaše příšerka potřebuje rozzuřit, prostě se rozzuří. S tím nic nenaděláte. Jediné, co musíte, je udržet ji v kleci.



Porovnejte počet symbolů vzteku přiřazených příšerce s pevností její klece – velké červené číslo v levém horním rohu. Vylepšení s červenou jedničkou **1** zvyšuje pevnost klece o 1.

Dokud je počet symbolů vzteku nižší nebo roven pevnosti klece, nic se neděje. Jestliže však **zuřivost příšerky překoná pevnost klece, příšerka se pokusí uprchnout.**

V tom případě jsou dvě možnosti. Máte-li dost volných impů na svém plánu doupěte, můžete se pokusit prchající příšerku chytit. Potřebujete **1 volného impa za každý symbol vzteku převyšující pevnost klece** (s případným vylepšením). **Přesuňte příslušný počet impů do nemocnice** na centrálním plánu. Příšerka neutekla, ale impové se při chytání zranili a zůstanou v nemocnici, dokud je někdo později nepřijde vyzvednout (impové se uzdravují rychle, ale péče a komfort, kterých se jim dostává v nemocnici, jim dělá opravdu dobře – sami domů nepůjdou).

Nemáte-li na plánu doupěte dost volných impů nebo nechcete-li, aby utrpěli zranění, **příšerka vám uteče.** Přijdete o ni a s ní možná i o nějakou tu reputaci (viz pravidla pro ztrátu příšerky dále).

MAGIE



Tento symbol znamená, že tvor emanuje magickou energii. Ta funguje podobně jako vztek, až na to, že namísto pevnosti je důležitá antimagická těsnost klece.



Porovnejte počet symbolů magie přiřazených příšerce s antimagickou těsností klece – velké fialové číslo vpravo nahoře. Vylepšení s fialovou jedničkou **1** zvyšuje antimagickou těsnost klece o 1.

Dokud je počet symbolů magie nižší nebo roven antimagické těsnosti klece, nic se neděje. Jakmile však **počet symbolů magie překoná antimagickou těsnost klece, příšerka zmutuje. Přidělte jí 1 žeton mutace za každou potřebu magie**, kterou se nepodařilo pokrýt klecí (nebo vylepšením).



Žeton mutace představuje podivné výrůstky, které se na vašem mazlíčkovi objevily – další oči, chapadla apod.

Obě strany žetonu jsou ekvivalentní. Příšerka s 1 žetonem mutace může být později penalizována v soutěžích a při prodeji, ale jinak je v pořádku. Zatím.

Příšerka se 2 mutacemi zmizí do jiné časoprostorové dimenze. Přicházíte o ni,



a může tím klesnout vaše reputace (viz pravidla pro ztrátu příšerky dále). Příšerka se odebrala do míst, kde jsou tvorové s jediným párem očí a bez chapadel považováni za skutečně podivné. Z herního hlediska je to stejné, jako když váš tvoreček uhynie strádáním, až na to, že **nemusíte mít takový pocit viny.** Vždy je tu naděje, že se vám jednoho dne v rukou materializuje pohlednice obalená ektooplazmatickým slizem s pozdravem a ujištěním, že se vaší příšerce daří dobře.


NEMOC



Tento symbol znamená, že vaší příšerce hrozí nemoc. Zda jí podlehne, závisí na tom, kolik symbolů nemoci dostala a jak zaneřáděná je její klec.

Příšerka bez přidělené karty se symbolem nemoci nemůže onemocnět. Bez ohrožení nákazou může vesele žít i po krk v hromadě... hnoje.

Dostane-li vaše příšerka alespoň jednu kartu se symbolem nemoci, **sečtěte počet přidělených symbolů nemoci a počet kostiček trusu v její kleci.** Je-li součet 2 nebo méně, nic se neděje. Tvor v čisté kleci může dostat 2 karty se symbolem nemoci a nic se mu nestane. Tvor v kleci s 1 trusem zvládne 1 symbol nemoci. Ovšem příšerce v kleci se 2 a více kostičkami trusu už byste neměli přidělovat žádné karty nemoci.

Pozor: Všimněte si, že potřeba vyměšování  je vyhodnocována dříve než onemocnění. Berte to v úvahu při přidělování karet jednotlivým příšerkám. 1 tvor ve zcela čisté kleci bude mít problém, když mu přidělíte 2 karty se symboly vyměšování a 1 s nemocí.

Je-li **součet symbolů nemoci a kostiček trusu vyšší než 2, přidělte zvířátku 1 kostičku strádání za to, že onemocnělo, a navíc po 1 kostičce strádání za každý bod součtu převyšující číslo 2.** Jinými slovy, součet 2 znamená, že se neděje nic, součet 3 znamená 2 kostičky strádání, součet 4 znamená 3 strádání atd.

Pozor: Chovat potvůrku v příliš znečištěné kleci je riskantní. Dokud jí nemusíte přidělit kartu nemoci, je v pohodě. Může se však stát, že jednu nebudete mít na vybranou.

LEKTVAR



Lektvar příšerky spolehlivě uspí. Budou-li si ochránci zvířat stěžovat, že svého mazlíčka intoxikujete omamnými jedy, ukažte jim předchozí část pravidel, aby viděli, jaké hrůzy by ho jinak mohly potkat.

Při vyhodnocování této karty **nemusíte dělat se svou příšerkou nic.** Místo toho musíte udělat něco se svými kartami v ruce – kartu lektvaru jste použili místo karty určité barvy, takže vám v ruce zbylo o jednu kartu této barvy více. **Za každou použitou kartu lektvaru odhoďte jednu kartu té barvy, kterou lektvar nahradil.** Od každé barvy vám může zůstat jedna karta (pokud nemáte artefakty knih dané barvy).

URYCHLENÍ HRV

Některým hráčům vyhovuje, když mohou při plánování karet zároveň volně impy rozmisťovat mezi klece, pokud je budou chtít využít k bavení příšerek, nebo k červeným číslům klecí, pokud budou muset chytat prchající příšerky. To je v pořádku, může to hru urychlit. Než ostatní hráči dokončí svou fázi 3, můžete si už také dát stranou žetony žrádla, které spotřebujete, nebo si připravit kostičky trusu a strádání, které budete muset svým svěřencům přidělit. V některých situacích ovšem může být s ohledem na chystanou soutěž lepší, když své plány neprozradíte dříve, než na vás přijde řada ve fázi 4.



VYHODNOCENÍ SOUTĚŽE

V každém kole s výjimkou prvního se koná jedna soutěžní přehlídka příšerek. Všichni s předstihem vidí, jaká soutěž to bude. Poté, co uspokojíte potřeby svých příšerek, **si spočítejte skóre v aktuální soutěži** a zaznamenejte ho na výstavním stanu. Jakmile tak učiní všichni hráči, budou přiděleny body reputace za pořadí v soutěži.



DETIČKA SOUTĚŽE

- Symbol v levém horním rohu udává, zda se jedná o soutěž vybraných jedinců, nebo o přehlídku celého chovu.
- Symboly ve světlém rámečku nahoře udávají, za co se výstavní body přičítají.
- Symboly v tmavém rámečku udávají, za co se naopak skóre odečítá.
- Slunečníky v dolní řadě udávají, jaké žrádlo je třeba dodat do stánků v rámci přípravy kola, a nejsou pro účely soutěže relevantní.



Dodatky na konci pravidel podrobně popisují každou soutěž. Obecně platí tato pravidla:

SOUTĚŽE JEDINCŮ

Tento typ soutěže hodnotí vybrané jedince. **Vyberte jednu svou příšerku**, aby vás v soutěži reprezentovala.




Aréna je jednoduchá soutěž: Za každý přidělený symbol vzteku získáte 2 body, za každý symbol nemoci 1 bod ztrácíte. Započítávají se pouze všechny karty potřeb, které jste vybrané příšerce přidělili v tomto kole. Karty z minulých kol nemají žádný význam.



Příklad:



Toto zvířátko získá v Aréně $2 \times 2 - 1 = 3$ body. Přihlásíte jej do soutěže, protože žádná jiná vaše příšerka nemá tak dobrý výsledek. Posuňte svého služebníka na výstavním stanu na pole s číslem 3.

Pozor! Mnoho soutěží penalizuje nejen určité symboly potřeb přidělené příšerkám v tomto kole, ale také jejich žetony mutace  nebo kostičky strádání , případně kostičky trusu  v jejich klecích.

PŘEHLEDKY CELÝCH CHOVŮ

V tomto typu soutěže se hodnotí celá **vaše expozice**. V úvahu se berou symboly na kartách potřebů přidělených všem vašim tvorům, a pokud to destička soutěže uvádí, pak i žetony mutace a kostičky strádání na všech příšerkách. Hrají-li roli kostičky trusu, počítají se úplně všechny, **i ty v prázdných klecích**.

Příklad:



Červený byl na Dětský den připravený. Koupil si dvě bravá mláďata a nechal doma jednoho impa, aby si s nimi brál. Bohužel musel poletuše přidělit příliš mnoho karet magie \diamond a ta zmu-tovala. Kobrokočka zase zaneřádila svou klec. Skóre červeného hráče je v této soutěži $3 \times 2 - 1 - 2 = 3$ body. Červený posune svého služebníka na výstavním stanu na pole s číslem 3.

POMĚŘENÍ ÚSPĚCHŮ NA SOUTĚŽI

Jakmile všichni hráči spočítají svá skóre, na výstavním stanu je jas-ně vidět, jak se komu dařilo. Nezapomeňte, že hráč, který poslal svou skupinku na akční pole umožňující zastoupení v porotě, zís-kává **do soutěže bonus 2 body**.

Je-li váš výsledek nula nebo záporný, nechte svého služeb-níka na poli 0. **Této soutěže se vůbec nezúčastníte**. Je-li váš výsledek 10 nebo více, nechejte služebníka na poli 10+, ale pamatuj-te si, kolik to bylo, pro porovnání s ostatními.



Tito impové na centrálním plánu ukazují, kolik bodů reputace za sou-těž získáte. Ten, kdo získal v soutěži nejvíce bodů, získává 8 bodů reputa-ce. Hráč na druhém místě získává

6 bodů reputace, třetí 4 body a čtvrtý 2 body. Hráč, **kteří se sou-těže nezúčastnil vůbec (získal 0 bodů), nezískává žádný bod reputace**. (Pokud tedy například dva služebníci zůstali na poli 0 vý-stavního stanu, udělí se pouze 8 a 6 bodů reputace.)

V přehledce celého chovu můžete získat body, dokon-ce i když nemáte žádnou příšerku. Stačí využít akční pole poroty, případně vlastnit bič poslušnosti. **Pro účast v soutěži jednotlivců příšerku mít musíte**.

Pokud dosáhne v soutěži **více hráčů** téhož výsledku, dostanou **příslušný počet bodů reputace snížený o tolik bodů, ko-lík dalších hráčů s nimi dosáhlo téhož výsledku**. Podrobně viz příklady.

Příklad:



Červený a žlutý dosáhli v soutěži téhož skóre, sdílejí vítězství a dostanou oba po 7 bodech reputace. Další v pořadí modrý není druhý, ale třetí, a tak získává 4 body reputace. Zelený nezískává žádný bod reputace, protože se soutěže vůbec nezúčastnil.

Zde získává modrý 8 bodů reputace za vítězství v soutěži. Čer-vený, zelený a žlutý získávají po 4 bodech reputace (za druhé místo je 6 bodů minus 2 body za dva další hráče sdílející druhou pozici).

Každý, kdo dosáhne v soutěži kladného skóre, získá nějaké body reputace. Posuňte služebníky na počítadle reputace o příslušný počet polí. Pak odstraňte destičku soutěže z plánu postupu hry, aby bylo jasné, že soutěž skončila.



Při hře ve 2 či 3 hráčích to funguje stejně. Počet přidělovaných bodů reputace je vyznačen přímo na centrálním plánu:



VE 3 HRÁČÍCH



VE 2 HRÁČÍCH

ZTRÁTA PŘÍŠERKY

O příšerku můžete přijít v těchto situacích:

- V prvním kroku fáze 3 ztratíte všechny příšerky, které neu-místíte do klecí.
- Pokud má příšerka alespoň tolik kostiček strádání, jaká je její veli-kost (počet viditelných barevných proužků). Nezáleží na tom, čím a kdy bylo strádání způsobeno.
- Je-li vztek příšerky větší než pevnost její klece a vy nepo-šlete dostatečný počet impů, aby ji chytli.
- Když příšerka dostane druhý žeton mu-tace.

Výsledek je vždy stejný: **Odstraňte příslušnou příšerku ze hry** a její žetony mutace a kostičky strádání pak vraťte do společné zásoby. Karty potřebů či lektvarů přidělené této příšerce odhodte (pro účely soutěže v tomto kole se nebudou počítat). Trus však v kleci zůstane. Pochopitelně.

Kromě toho přijmete o **1 bod reputa-ce za každých 10 bodů reputace, které máte**. (Tedy máte-li méně než 10 bodů reputace, neztrácíte nic, máte-li jich 10 až 19, přijmete o 1 bod atd.) Dokud váš obchod není známý, nikoho nezajímá, co děláte, ale čím slavnější jste, tím větší je problém, když přijmete o příšerku. I pokud řeknete, že jste jí darovali svobodu nebo že jste jí poslali do mnohem krásnější dí-menze, stejně vás bude veřejnost podezírat, že je zahrabaná někde u vás na dvorku.

FÁZE 5 - OBCHODOVÁNÍ

A teď už konečně můžete začít obchodovat:

- Prodej příšerek. S tím ovšem musíte počkat až na třetí kolo, kdy se objeví první zá-kazník. V prvních dvou kolech tento krok přeskočte. Další dva kroky ale proveďte vždy.
- Odhození použitých karet potřeb.
- Využití volných impů.

PRODEJ PŘÍŠEREK

Počínaje třetím kolem přijde každé kolo zákazník, který si chce koupit nějakého toho mazlíčka (v posledním kole to budou zákaz-níci dva). Co je to za zákazníka, uvidíte dost dlouhou dopředu, takže budete mít spoustu času se na něj připravit. Zákazník je ochoten koupit **po jedné příšerce od každého hráče**, pokud mu nabídnete takovou, která se mu bude líbit. Hráči prodávají své příšerky postupně od začínajícího hráče. Nechcete-li prodávat, nemusíte.

Příšerka na prodej musí mít velikost alespoň 4. Menší mláďátka jsou ještě na prodej příliš mladá. U příšerek o velikosti 2 a 3 si všim-něte ikonky \times , která připomíná, že je nelze prodat.

Poznámka: Mláďátko, které koupíte ve městě, bude mít velikost 2 nebo 3. Budete ho moci ihned předvést na soutěži, ale prodat zákazníkovi jej smíte až v pozdějších kolech.

ZÁKAZNÍKŮV VKUS



Zda příšerka odpovídá zákazníkovo vkusu, se určí podobně jako skóre v soutěži. To, co se zákazníkům líbí, je zobrazeno v horním světlém rámečku; co rádi ne-mají, je vidět v tmavém rámečku dole. Symboly se opět týkají karet potřeb přidělených jednotlivým příšerkám v tomto





kole či jejich kostiček strádání a žetonů mutace (bez ohledu na to, kdy jim byly přiděleny). Podle těchto symbolů vypočítejte míru shody s požadavky zákazníka (převod na body reputace je vysvětlen dále).


Poznámka: Kostičky trusu v kleci se při prodeji příšerky nikdy nepočítají. Zákazník si kupuje příšerku, nikoliv její klec. Symbol vyměšování na destičce zákazníka se vztahuje vždy pouze na karty potřeb, které byly příšerce přiděleny v tomto kole, nikoliv na kostičky trusu v její kleci.

Příšerku lze zákazníkovi prodat pouze tehdy, pokud se mu líbí. **Míra shody s vkusem zákazníka musí být větší než 0.** Je-li shoda nulová či záporná, nemůžete zákazníkovi příšerku prodat.

Příklad:



Shoda se v tomto případě vypočítá takto: +4 za dva symboly , +1 za jeden , -1 za jeden  a -1 za jednu kostičku strádání . Celkový součet je 3. **Temné slečince se tedy poletucha líbí a chtěla by si ji koupit.**

Poznámka: Všichni zákazníci mají jasno v jednom – nechtějí utrpené mazlíčky. U každého zákazníka je tedy v černém rámečku kostička strádání .







Pro většinu zákazníků nemá barva karet potřeb žádný význam. Důležitý je pouze symbol uprostřed karty. Tyto dva duhově zbarvené symboly

na zákaznicích jsou však výjimkou – u nich můžete započítat vždy jen jeden příslušný symbol od každé barvy.

Příklad:



Trolí farmář má rád pestrá hnojiva: Symboly  na kartách dvou různých barev jsou za +6. Všimněte si, že se počítá pouze jedna zelená karta se symbolem vyměšování . Shoda tohoto zvířátka by tedy pro trolího farmáře byla 5 (připočteme-li +1 za  a -2 za jednu kostičku strádání ).

Za prodanou příšerku získáte **body reputace podle toho, jak moc byl zákazník spokojen**. Čím větší shoda, tím vyšší reputaci získáte. Příšerku můžete prodat buď na černém trhu, nebo na oficiálním pódiu.

PRODEJ NA ČERNÉM TRHU



Pro prodej na černém trhu nemusíte dělat nic zvláštního – kdykoliv neprodáváte na oficiálním pódiu, prodáváte na černém trhu. Imp krčíci se za pódiem na centrálním plánu připomíná, že při prodeji na černém trhu násobíte skóre shody x2.

Oznamte, kterou příšerku jste zákazníkovi prodali a odstraňte ji ze hry. **Body za shodu vynásobte dvěma – tolik bodů reputace získáte.** Posuňte svého služebníka na počítadle reputace o příslušný počet bodů. Kromě toho dostanete ještě nějaké zlato, jak bude vysvětleno dále.

PRODEJ NA OFICIÁLNÍM PÓDIU



Výhodnější je prodat příšerku na oficiálním veřejném pódiu. Tak může každý vidět, jak si spokojený zákazník odnáší svého nového dokonalého mazlíčka, a vaše reputace roste.

Ve fázi nákupů jste měli možnost poslat skupinku impů, aby zamluvila místo na pódiu. Abyste mohli prodat příšerku na pódiu, **musíte na pódiu mít alespoň jednoho svého impa** (buď na akčních poli, nebo na vyhrazeném místě vpravo od něj, pokud tam čeká z předchozích kol). Oznamte, že prodáváte na pódiu, odstraňte příšerku ze hry a přesuňte **jednoho svého impa z pódia do prázdné klece po prodané příšerce** (nemůžete ho zatím vrátit na plán doupěte, protože tam stojí impové, kteří v tomto kole zatím nevykonávali žádnou činnost). **Body za shodu vynásobte dvěma a tolik bodů reputace si přičítejte.** Kromě toho dostanete ještě nějaké zlato, jak bude vysvětleno dále.

ZLATO ZA PRODANOU PŘÍŠERKU



Za prodanou příšerku dostanete kromě bodů reputace navíc **tolik zlata, kolik je uvedeno na prodané příšerce** (v malém okénku napravo). Je jedno, jaká byla míra shody a jestli jste příšerku prodali na pódiu, či na černém trhu. Cena závisí pouze na její velikosti. Znovu upozorňujeme, že příšerky o velikosti 3 a méně nelze prodat vůbec.

Poznámka: Chovat masožravé tvory bývá o trochu obtížnější, proto mají nejvyšší cenu. Všežravci jsou nejméně nároční, proto je jejich cena nejnižší.

Má-li na sobě příšerka **žeton mutace**, dostanete za ni při prodeji **o 2 zlata méně**. Na to je zákon. Není možné prodávat mutanty za plnou cenu. Impové bohužel pořádně nerozumějí pojmu sleva. Takže pokud je plná prodejní cena příšerky 2, za zmutovanou nedostanete žádné zlato. Je-li plná cena 1, musíte zákazníkovi ještě 1 zlato doplatit, aby si zmutovaného mazlíčka vzal (nemáte-li zlato, nemůžete takového mutanta prodat vůbec). I pokud dáváte příšerku zadarmo nebo na „prodej“ doplácíte, pořád se to může vyplatit – jde vám totiž hlavně o reputaci a na tu mutace obvykle nemá vliv.

Poznámka: Žádná příšerka nemůže mít 2 žetony mutace. Takový tvor by již zmizel do jiné dimenze ve fázi 3. Maximální postih při prodeji je tedy 2 zlata.

A CO ZÁKAZNÍCI?

Jakmile každý z hráčů dostal příležitost prodat jednu svou příšerku, zákazník odchází – odstraňte jeho destičku ze hry. V posledním kole hry se objeví zákazníci dva a každý z hráčů může každému z nich prodat po jedné příšerce. Ovšem i v posledním kole platí, že **na oficiálním pódiu je možné prodat pouze jednu příšerku**. Prodáváte-li příšerky dvě (každému zákazníkovi jednu), musíte aspoň jednu z nich prodat na černém trhu.

Velký zákaznický kvíz:



Temná slečinka a Vládcová podzemí si v posledním kole chtějí koupit po jednom mazlíčkovi z vašeho obchodu. Máte dva impy na pódiu. Jak svá zvířátka dámám prodáte, abyste získali co nejvíce bodů reputace? Kolik jich získáte a kolik zlata při prodeji vyděláte? Pokuste se odpověď najít sami, aniž byste se dívali na řešení. Odpovíte-li správně, pak problematice zákazníků nejspíš plně rozumíte.

Řešení: Kobročkka má míru shody s Temnou slečinkou 3 (je na ní příliš agresivní) a 2 s Vládcovou podzemí (které se nelíbí, že v tomto kole ušlala kobročkka hromádku). Poletucha má míru shody s Temnou slečinkou 4 a s Vládcovou podzemí 3 (žádné shody s Temnou slečinkou 4 a s Vládcovou podzemí 3 (žádné shody z příšerek můžete prodat na pódiu, přestože na něm máte stále ještě 2 impy. Lepší je proto prodat z pódia poletuchu Slečince (za 12 bodů reputace) a kobročkku Vládcové na černém trhu (za 4 body reputace). Znovu jste vydělali 4 zlata. Každá potvůrka stojí 3 žetony, ale žeton mutace snižuje cenu poletuchy na 1.

ODHOZENÍ PŘIDĚLENÝCH KARET

Nyní můžete karty potřeb přidělené tvorům odhodit, už je nebudete potřebovat. Roztřídíte je podle barev do příslušných odhazovacích balíčků. Karty lektvarů vraťte na hromádku do nemocnice na centrálním plánu.

VYUŽITÍ VOLNÝCH IMPŮ

Je možné, že i po nákupech, hraní s příšerkami a chytání uprchlíků máte stále ještě nějaké impy na svém plánu doupěte. Řekněte jim, ať si nezoufají, pro každého se najde nějaká práce. Mohou čistit klece nebo vydělat nějaké zlato.

Impy, kteří mají čistit klece, přesuňte doprostřed svého plánu expozic. **Každý takový imp může odstranit až 2 kostičky trusu z prázdných klecí.** Kostičky mohou být v téže kleci nebo ve dvou různých klecích, důležité je však to, že to musejí být klece prázdné. Přesouvat příšerky není v tuto chvíli možné, takže klec, ve které je nějaká příšerka, není možné toto kolo uklidit.

Pokud vám i po čištění klecí zbyli nějakí **volní impové**, dostanete **za každého z nich 1 zlato**. Vydělali ho různými veřejně prospěšnými pracemi ve městě, jako je stavění cedulí, natírání akčních políček nebo sekání trávy v ohradách pro mláďátka (zkrátka jakoukoliv práci s jedinou výjimkou – kopání zlata, kterého si dost užili ve svém předchozím zaměstnání).

Poznámka: Vidíte tedy, že necháte-li ve fázi 2 nějakého toho impa doma, o nic nepřijdete. Může se hodit k péči o vaše svěřence či k úklidu, a když se ukáže, že to není potřeba, vydělá zlato, které posílí vaše skupinky pro příští kolo.

FÁZE 6 - STÁRNUTÍ

V této fázi se stanou tři věci:

- + Příšerky povyroستou.
- + Žrádlo oschne a okorá.
- + Impové se konečně vrátí domů.

V této fázi nemusíte činit žádná rozhodnutí, jde v podstatě jen o údržbu. Můžete ji všichni provádět současně, přesto však doporučujeme provádět jednotlivé kroky v uvedeném pořadí, abyste na nic nezapomněli.

PŘÍŠERKY ROSTOU



Okénko v pravé části příšerek ukazuje 1 nebo 2 šipky. Podle

toho otočte kolečko buď o 1, nebo o 2 kroky (takže bude vidět o 1, popř. o 2 proužky více). Příšerka o velikosti 7 dál neroste (v okénku už není žádná šipka).

Poznámka: Příšerka velikosti 2 a 3 roste o 2 stupně. Příšerka velikosti 4 (kterou už lze prodat) povyroستe o 1 stupeň. (Připomínáme, že ve fázi přípravy kola mláďata velikosti 2 zbyla z minulých kol ve

spodní ohradě povyroستou při přesunu do horní ohrady jen o jeden stupeň, na velikost 3. Určitě vás nepřekvapí, že ve vaší láskyplné péči rostou tvorečkové rychleji než ve veřejném výběhu).

Poznámka: V posledním kole můžete tento krok vynechat. Velikost vašich zbylých příšerek nemá při závěrečném vyhodnocení žádný význam.

OSVCHÁNÍ POTRAVY



Všechno žrádlo na plánu doupěte se kazí – posouvá se o jednu komůrku doprava. Nejprve se podívejte, nemáte-li nějaké žrádlo v komůrkách nejvíce vpravo (odkud už je není kam

posouvat). Takové žrádlo je zkažené a musí se vyhodit – vraťte takové žetony zpět do příslušné zásoby na centrálním plánu. Pak posuňte žrádlo v ostatních komůrkách o jednu komůrku směrem doprava (postupně se kazí, ale zatím je ještě požitelné a potvůrkám to evidentně nevadí).

Poznámka: Maso se kazí rychleji než zelenina. Koupíte-li maso, musíte ho spotřebovat v témže nebo v následujícím kole. Jinak ho budete muset vyhodit.

Poznámka: Tento krok budete muset udělat i v posledním kole, protože zbylé žrádlo se počítá při závěrečném vyhodnocení.

IMPOVÉ SE VRACEJÍ DOMŮ

Většina vašich impů se v tomto okamžiku vrátí domů:

- + Všechny impy z plánu expozic vraťte na plán doupěte.
- + Rovněž všichni impové z akčních polí na centrálním plánu se vrací zpět, s výjimkou impů stojících na pódiu.
- + Máte-li nějaké impy na akčním poli pódia, přesuňte je na vyhrazené místo vpravo na pódiu.
- + Impové na vyhrazeném místě na pódiu a v nemocnici zůstávají na centrálním plánu.

V tomto okamžiku také vraťte služebníky na výstavním stanu zpět na pole 0.

ZAHÁJENÍ DALŠÍHO KOLA

Na začátku dalšího kola posuňte žeton průběhu hry a určete nového začínajícího hráče:



Obvykle se posouvá k dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.



Před posledním kolem však předejte žeton hráči s nejméně body reputace. V případě shody ho posunujte po směru hodinových ručiček tak dlouho, až se dostane k prvnímu z těchto hráčů.



Při hře ve 2 či 3 hráčích žeton prostě dejte souseďovi po levici na konci každého kola, včetně posledního. Hra má v tomto případě 6 kol, takže každý z hráčů bude začínat stejněkrát.

Na konci posledního kola ještě proběhne závěrečné vyhodnocení.





KONEC HRY



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Závěrečné vyhodnocení proběhne v podobě 2 soutěží. Jedna hodnotí ekonomickou sílu vašeho obchodu, druhá vzhled expozice.

Každá z těchto soutěží se vyhodnocuje samostatně. V každé soutěži nejprve zjistíte skóre každého hráče a vyznačíte ho pomocí figurek služebníků na výstavním stanu jako při jakékoliv jiné soutěži. Nikdo však v tomto případě nemůže získat bonus za své zástupce v porotě. Poté přidělíte reputaci za pořadí jako u ostatních soutěží.

Jako obvykle nedostanou hráči, jejichž skóre je 0 nebo méně, žádné body reputace. Oproti běžným soutěžím je zde však jeden rozdíl – je-li vaše skóre v soutěži záporné, **ztrácíte tolik bodů reputace, kolik bodů do mínusu jste se dostali.**

EKONOMICKÁ SÍLA OBCHODU



1 bod do soutěže získáte za každý žeton žrádla a za každý artefakt na svém plánu doupěte. Dále získáte 1 bod za každou kartu lektvaru v ruce. A získáte také ½ bodu za každý žeton zlata, který vám zbyl. Výsledek nezaokrouhluje. Máte-li

například součet 3,5 bodu, postavte svého služebníka na čáru mezi 3. a 4. polem stupnice na výstavním stanu.

Za každého impa, který není v doupěti, ztrácíte 2 soutěžní body. To zahrnuje nejen impy na pódiu a v nemocnici, ale také impy na plánu postupu hry – vaše ubohé příbuzné, kteří stále ještě čekají, až jim vyřídíte formality spojené s žádostí o pracovní pobyt. Takže budete ztrácet body, pokud nemáte v doupěti všech 10 impů.

Poznámka: Nezapomeňte, že nezískáváte přímo body reputace, ale počítáte skóre pro závěrečné soutěže. Kolik vám přinesou reputace, záleží na porovnání s ostatními hráči. Pokud je ovšem vaše soutěžní skóre záporné, pak skutečně ztratíte i tolik bodů reputace. Ani v tom případě nezaokrouhluje – je-li váš výsledek v soutěži třeba -½, musíte svého služebníka na počítadle reputace posunout o půl pole zpět.

PŘEHLÍDKA PLÁNŮ EXPOZIC



Za každou příšerku ve své expozici získáte 2 body do soutěže. Za každou klec a za každé vylepšení (včetně startovní předtíštěné klece, pokud jste ji v průběhu hry ničím nenahradili) získáte po 1 bodu. Za každý žeton mutace, kostičku

strádání nebo kostičku trusu na svém plánu (ať už v prázdné, či obsazené kleci) 1 bod ztrácíte. Skóre opět naznačíte na výstavním stanu a převedte na body reputace (bylo-li soutěžní skóre záporné, body reputace se opět odečítají).

VÍTEŽ HRY

Vítězem hry je ten z hráčů, který má po závěrečném vyhodnocení nejvíce bodů reputace. V případě shody je vítězů více.

VIZUÁLNÍ ZÁZNAM PRŮBĚHU HRY

Máte-li na stole dostatek místa, můžete si průběžně dělat výstavu spokojených zákazníků. Vždy, když ukončíte prodej příšerek, nevracejte zákazníka do krabice – místo toho jej umístěte na vyhrazené místo i s jeho nově pořízenými příšerkami. Hezky tak vidíte, co si kdo koupil – a budete-li hrát dobře, uvidíte, že příšerky se obvykle ke svým novým (temným) páničkům opravdu hodí.

Samozřejmě, můžete také vyčlenit nějaký tmavý kout pro ty nebohé příšerky, které tolik štěstí neměly...



PLNÁ VERZE PRAVIDEL



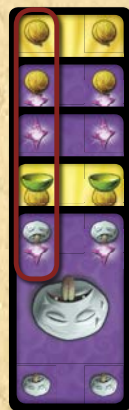
Tato pravidla jsme v základní variantě hry vynechali, aby bylo vysvětlení i první hra jednodušší. Jsou to dobrá pravidla, protože dělají hru spravedlivější, strategičtější a zajímavější. Je to však na vás, klidně některá či žádná z nich použít nemusíte, pokud vám to tak bude více vyhovovat.

KARTY SE DVĚMA SYMBOLY



Asi jste si všimli, že v každém barevném balíčku karet potřeb je vyskytuje jeden dominantní symbol. V zeleném balíčku jsou převážně karty se symbolem hladu, v červeném převažují symboly vzteku, ve žlutém zase symboly hravosti a ve fialovém magie. Karty s dominantním symbolem mají jen jeden symbol ve všech rozích. Karty, které se v daném balíčku vyskytují méně často, mají v horní části vyznačen symbol jeden, ve spodní části však dva. Jeden odpovídá symbolu karty a druhý dominantnímu symbolu příslušné barvy.

V této variantě hry můžete tuto kartou přidělit příšerce 2 potřeby najednou. Položíte-li kartu jedním symbolem nahoru, používáte jako obvykle jen jeden symbol. Položíte-li ji však vzhůru nohama, dvojitým symbolem nahoru, přidělíte příšerce obě vyobrazené potřeby. Je sice těžší více potřeb najednou uspokojit, ale zase máte větší šance uspět v soutěži nebo při prodeji příšerky zákazníkovi.



Je tedy důležité, jak kartu otočíte. Když karty potřeb ve fázi 3 připravujete i když pak ve fázi 4 celý sloupeček otáčíte, dávejte pozor, aby byly karty správně orientované – co je nahoře, to platí.

Poznámka: Toto pravidlo omezuje vliv náhody ve hře. Pokud se třeba připravujete na zákazníka, který má opravdu rád hravé tvory, asi vás nepotěší, když ze spousty tažených žlutých karet žádná nebude mít symbol hravosti. S tímto pravidlem však bude každá žlutá karta použitelná i jako hravost. Příšerka možná bude sice mít ještě další neočekávané potřeby (při otočení karty platí oba symboly), se kterými se musíte vypořádat, ale máte aspoň jistotu, že určité potřeby na kartách opravdu najdete.

Poznámka: Někdy se vám mohou hodit oba symboly na kartě. Hledá-li například zákazník divokou bestii s magickými schopnostmi, pak fialová karta se symbolem vzteku přiložená vzhůru nohama se bude počítat dvakrát, jako magie i jako vztek.

VÍCE INFORMACÍ PŘEDEM

Jakmile získáte více zkušeností, můžete hru udělat strategičtější tím, že na začátku odkryjete dvě první destičky soutěží a první dvě destičky zákazníků namísto jedné.

(V extrémní variantě můžete rovnou otočit destičky všechny, ale nemusí být vždy zábavné plánovat na tak dlouhou dobu dopředu.)

ŽRÁDLO VE STÁNKU S MASEM

Jak už víte, příšerku, kterou si nikdo nekoupil z horní ohrady, pošlou na farmu. Za normálních okolností doplníte v takovém případě do stánku s masem 1 maso. Pošlete-li však na farmu floraina, doplníte místo toho do stánku s masem 1 zeleninu. Stane-li se to golemíkovi, doplníte do stánku s masem 1 zlato. Odejde-li na farmu dušík, nedoplňujte nic. Stejně jako v základní verzi hry nemá toto pravidlo žádnou souvislost s tématem hry.

POŘADÍ V POSLEDNÍM KOLE

V posledním kole hry ve 4 hráčích určete začínajícího hráče podle pravidel na str. 16 (začíná hráč s nejméně body reputace). Ale místo toho, aby se pak postupovalo ve směru hodinových ručiček, můžete hrát v pořadí podle bodů reputace, od posledního k prvnímu. Mají-li dva hráči stejně bodů reputace, je dříve na řadě ten, který je po směru hodinových ručiček blíže začínajícímu hráči. (Služebníky hráčů na sdílené pozici můžete naskládat tak, aby bylo vidět, kdo hraje dříve.)

DODATEK

MNOŽSTVÍ HERNÍHO MATERIÁLU

Počet žádných komponent nemá být omezen. Pokud vám nějaké žetony dojdou, použijte vhodnou náhradu.

Karet potřeb by mělo být v každém balíčku dostatečné množství. Nezapomeňte, že kdykoliv dobírací balíček dojde, vytvoříte nový zamícháním balíčku odhazovacího. Je však teoreticky možné, že se rozebere dobírací i odhazovací balíček. V takovém případě by si

hráči měli karty dobírat podle pořadí na tahu a ti, na něž se nedostalo, by měli dostat náhradu představující dominantní symbol příslušného balíčku (symbol hladu v zeleném balíčku apod.).

ZÁKAZNÍCI



VLÁDCE PODZEMÍ

Hledá bojovná a magická stvoření nahánějící hrůzu, aby si vylepšil image (zvláště poté, co se rozneslo, že se v poslední době věnuje hlavně zahradničení a luštění sudoku).



TEMNÁ DŮCHODKYNĚ

Shání milé domácí zvířátko, které by mohla krmit a pečovat o něj. Její názor na magii je jasný: „Tyhle mutace každého jen otravují. Já bych všechny ty magie zakázala!“



VLÁDCOVÁ PODZEMÍ

První dáma podzemní říše ví, co je in. Hravost je in. Agrese je in. Magie je in. Hromádky? Tak ty jsou naprosto out.



TEMNÁ SLEČINKA

Doufá, že sežene tvorečka tak hravého a sladkého, jako je sama. A že nebude moc kousat.



ČERNOKNĚŽNÍK

Někteří mají na rameni havrana, jiní černou kočku nebo malého raráška. Tenhle černokněžník si přišel vybrat svého pomocníčka k vám. Pokud možno metafyzicky stabilního, aby mu po prvním pokusu nezmezil.



ORK ČUŇAS

Hledá něhou tvář s podobnými zálibami, jako má sám. Kterého tvorečka mu doporučíte jako partáka na jeho divoké jízdy?



TROLÍ FARMÁŘ

Dokáže vypěstovat cokoliv, od maličkých žampionů až po... no, obří žampiony. Stačí jen trocha magie a spousta přírodního hnojiva nejrůznějších druhů. Nechce si zkažit svou farmářskou pověst, takže utrápené tvory si laskavě nechte, jo?



VLÁDCE NEMRTVÝCH

Obdivuje náказы a nemoci různých druhů. Ale na jídlo má jasný názor: vpravovat do sebe kusy mrtvých rostlin a organismů... nepřijde vám to tak nějak zvrácené?

PŘEHLED SOUTĚŽÍ



ARÉNA

V temné podzemní kobce se tísní dav žádostivý této nejstarší a nejpřimitivnější podívané. Do arény jsou vpущeny šelmy, zuřivě vrčící a cenící tesáky. Může to skončit jen jediným způsobem – porota rozhodne, která z nich vypadá výhrůžněji.

Vyberte jednu příšerku. Získáte 2 body za každý symbol vzteku, který jí byl v tomto kole přidělen. Za každý symbol náказы 1 bod ztrácíte.



VOLNÝ STYL

V čem je váš mazlíček opravdu dobrý? Hodně papá? Je neobyčejně magický? Strašně vzteklý? Nebo jenom prostě fakt vydatně – ehm, kaká?

Vyberte jednu příšerku a jeden typ potřeb. Získáte 2 body za každý takový symbol, který jste v tomto kole této příšerce přidělili. Za každou její kostičku strádání 1 bod ztrácíte.



VÍCEBOJ

Tak co, je váš tvoreček opravdu všestranný?

Vyberte jednu příšerku. Získáte 2 body za každý druh potřeby, který jste jí v tomto kole přidělili. (Lektvar se také počítá za samostatný druh, celkem tedy může být různých symbolů 7.) Za každou kostičku strádání 2 body ztrácíte.



ZÁVODY V JÍDLE

Myslíte, že na slovosledu nezáleží? Zeptejte se, co se stalo, když místo „Závodů impů v jedeni“ byly ohlášeny „Závodů v jedeni impů“. Od té doby se pořádají tyto závody raději už jen pro příšerky.

Vyberte jednu příšerku. Získáte 2 body za každý symbol hladu, který v tomto kole dostala. Za každý symbol nemoci 1 bod ztrácíte. (Ano, jmenuje se to sice „závodů v jedeni“, ale nezáleží na tom, jestli příšerka v tomto kole opravdu něco snědla).



SOUTĚŽ KRÁSV

Spravedlivě vyhodnotit tuhle soutěž dělá impům velké problémy. Někdo má rád rohy. Jiný dává přednost ostrým tesákům. Další myslí, že pravá krása spočívá v chapadlech.

A jsou i tací podivní, co preferují velké oči a hebkou srst. Je prostě nemožné nějak svého svěřence na tuto soutěž vycvičit. Jediné, co vám zbývá, je zajistit, aby byl spokojený a měl uklizenou klec... a pokusit se dostat své impy do poroty.

Vyberte jednu příšerku. Získáte 1 bod za každou barvu karet potřeb, kterou jste jí v tomto kole přidělili (lektvary se počítají za samostatnou barvu). Za každou kostičku strádání, žeton mutace nebo kostičku trusu v její kleci 1 bod ztrácíte.



VELKÁ CENA CHOVATELŮ

Tak co, jak velká a geneticky čistá je váš chov?

Za každou příšerku získáte 2 body. Za každý žeton mutace 1 bod ztrácíte.



DĚTSKÝ DEN

Hej, impové, vezměte své dětičky podívat se na naše hravá zvířátka! Nejprve ale raději uklidíme... Některé děti by sice rády viděly nějakého toho mutanta v kleci plné hovínek, jenže hodnotit celou akci budou jejich rodiče.

Získáte 2 body za každý symbol hravosti, který jste v tomto kole přidělili. Za každý žeton mutace ztrácíte 2 body a za každou kostičku trusu (v obsazené i prázdné kleci) 1 bod.



SLAVNOSTI MAGIE

Vážené obecnstvo, nyní z tohoto klobouku vytáhnu králíka. Ííí! Je šavlozubý!

Získáte 1 bod za každý symbol magie, který jste v tomto kole přidělili. To je vše. Magie je jednoduchá.

PŘÍRODOU KROK ZA KROKEM



JEDNOROŽÍK RŮŽOVÝ

Jednorozík se řadí mezi jednorozce. Nebo aspoň to on sám tvrdí. Je přátelský, hravý, magický a má roh, tak co byste chtěli. Co na tom, že zrovna nevypadá jak z plakátu v holčičím pokojíčku?



TROLÍK HRAVÝ

Trolík není vegetarián od přírody. Sám si to vybral. Je velmi kamarádský a vůbec není agresivní. Jen si prostě občas neuvědomí, jak velkou má sílu.



DUŠÍK TĚKAVÝ

Není jednoduché stát se chovatelem dušíka. Jakmile se vám však podaří mu vysvětlit, že procházet stěnou klece je „fujky“, máte v podstatě vystaráno. Pak už jen stačí, abyste ho udrželi v naší časoprostorové dimenzi.



DRAKOŇ DOMÁCÍ

Drakoň vás přiměje změnit názor na draky. Jak vám jeho kamarádi potvrdí, je přátelský, spolehlivý a tolerantní. A jeho slabost pro sušenky ve tvaru princezen? S tím si nedělejte starosti.



FLORAÍN OBECNÝ

Tohle je opravdu nenáročná květinka. Stačí, když ji jednou za týden zalijete a občas si s ní pohrajete. Pak sledujte ty divy.



ČERVOŇ OBROVSKÝ

Červon si velmi rychle zamiloval naše krásné zelené pastviny. Má však svou trávu rád hodně ostrou. Jeho heslem je „koření musí proudit“.



KOBROKOČKA ANGORSKÁ

Co mají společného hadi a kočky? Rádi se vyhřívají na sluníčku. V případě kobročky angorské se tato záliba stala přímo vášní.



POLETUCHA MAGICKÁ

Když Matka Magie stvořila poletuchu, nejspíš si zamumlala něco jako „Bude to létat, tak by to mělo mít něco jako křídla, ne?“ Proto, když se poletucha vznáší nad květinkou a vysává její magickou esenci, mávne tu a tam křídélky, aby nezakazila dojem.



JEŘTĚR VELKOHUBÝ

Fkufte ftrávit větvinu fivota f nějakou drobrotu v puře a pochopíte, proč fe jeřtěr pořád tváří tak blafeně.



GOLEMÍK MENŠÍ

Možná by bylo snazší sestrojít rovnou golema normální velikosti, ale impové mají rádi ve věcech systém. Když mohou vychovávat ostatní příšerky od mládeže, proč ne golema? Prostě jen čas od času musí navštívit jeho klec s brašnou nářadí.



CTHULÍK NOČNÍ

Jen jednou se impové pokusili vyvolat „Prastarou noční mýru nevýslovné hrůzy“. Když se zjevil cthulík, nadšeně poskakoval kolem, olizoval jim obličej a nakonec udělal hromádku v rohu pentagramu. Impové pochopili, že nevýslovná hrůza nebude nikdy jejich parketou.



TUČŇÁKOVEC PODZEMNÍ

Tučňákovec musí vzít zavděk jakoukoliv potravou, kterou najde, protože chytat ryby poblíž jižního magického pólu je děsná fuška. Polovina jich je neviditelná, druhá polovina se brání ohnivými koulemi a třetí polovina jsou ve skutečnosti chápavá nějaká příšery z jiné dimenze. A dokonce ani matematika tam pořádně nefunguje!



BUBLÍK LENIVÝ

Bublík tráví prakticky veškerý čas ve svém akváriu. Opuští jej, jen když se mu chce na velkou. Nebo když mu zatukáte na akvárium. To prostě nesnáší. Divili byste se, jak velkou rychlost dokáže na souši vyvinout, až se za vámi pozene.



PITBULÍK POTMĚŠILÝ

Vydrží celé hodiny sedět u mříží své klece, vrtět ocáskem, tenounce kňučet a upírat žalostné oči na kolemjdoucí. Ví, že je jen otázkou času, než někdo prostrčí ruku mříží, aby si ho pohladil...



VÍLENKA OHNIVÁ

Jelikož je tohle neposedné stvoření svou podstatou čirý plamen a magie, není vůbec snadné se o ně starat. Každý má ale rád víly. Cože? Samozřejmě, že takhle vypadají víly, co jste čekali? A to jste ještě neviděli vílenku bahenní...



MECHÁČEK PŘÍTULA

Ano, má osm nohou, ale nedělejte o něm unáhlené závěry. Vykřiknete-li „Fůůůj, pavouk!“, mecháček patrně vypískne „Kde?!“ a skočí vám do náruče.



STEGOTUR VELKÝ

Je to klidný, líně působící přežvýkavec. Neukazuje mu však nic červeného. Nebo modrého. Ani žlutého. Vlastně pro jistotu mu neukazujte nic, co má jakoukoliv barvu. Nemá rád, když se mu připomíná, že je barvoslepý.



GRÁLÍK ŠAVLOZUBÝ

Možná se jeho předkové příliš cpali čtyřlístky. Plně vzrostlý grálík má dost síly, aby složil stegotura, a skáče tak vysoko, že lapi i vlaštovku v letu.

COMPENDIUM MAGNUM ARTEFAKTŮ VZÁCNÝCH HODNOTY NEDOZÍRNÉ

KNIHY

Kupte některý z těchto cenných svazků a budete se divit, co to s vašími zaměstnanci udělá. Vaši impové se budou zlepšovat s otočením každé stránky, jak bude růst jejich sebedůvěra ve schopnost překonat jakoukoliv krizi. A co teprve, až se naučí číst!



KOUZLO
ZLOBY



DIVOKÉ
ŽRANICE



HRÁTKY
S JÍDLEM



MAGIE
HROU

Knihy vám umožní mít v ruce více karet. Každá kniha má dvě barvy. Když získáte knihu, **musíte si jednu z těchto barev vybrat**. Položte žeton do komory na artefakty ve svém doupetí vybranou barvou nahoru a ihned si doberte jednu kartu téže barvy. Až do konce hry budete mít vždy v ruce **jednu kartu této barvy navíc**. Vybírejte pečlivě, později není možné toto rozhodnutí změnit.

KŘIŠTÁLOVÁ KOULE



Tato věčička umožňuje impům vidět do budoucnosti. Možná tak úplně nechápou, co vidí, ale mají rádi ty duhové barvičky.

Těsně předtím, než si ve fázi 3 nalížete karty potřeby, můžete **až 3 libovolné karty odhodit a vzít si místo nich z příslušných doplňovacích balíčků nové**.

LOPATKA S DLOUHOU NÁSADOU



Ten, koho napadlo na lopatku nasadit dlouhou násadu, musel být naprostý génius.

V průběhu fáze 4 (Předvádění příšerek) může jeden imp odstranit až 2 kostičky trusu, a to i z obsazených klecí. Tuto schopnost můžete využít v jakémkoliv okamžiku v průběhu této fáze. Například ji lze využít po vyhodnocení karet vyměšování, ale před vyhodnocením karet se symbolem nemoci, a samozřejmě také před vyhodnocením soutěží. Můžete odstranit až dvě kostičky trusu ze stejné klece nebo různých (i plných), a to i v různých okamžicích vyhodnocování.

Postavte volného impa doprostřed desky plánu expozic, aby bylo zřejmé, že dostal funkci lopatáře. Kostičky trusu odstraněné pomocí lopatky položte na tento artefakt, abyste omylem nepoužili tuto funkci častěji než dvakrát během jednoho kola. Po návratu impů z ní kostičky odstraňte – lopatku lze využít v každém kole znovu.

OCHRANNÝ ODĚV



Je to vlastně takový skafandr vyrobený z antimagické pěny. Je bezpečný. Je pohodlný. A vypadá v něm jako vytuněný robot! Kupte jeden, druhý dostanete zdarma!

V každém kole hry jsou až 2 vaši impové chráněni ochranným oděvem. Nebude nutné je poslat do nemocnice, když budou honit prchající příšerku. Jejich brnění také dokáže absorbovat přebytečnou magickou energii, aby nedošlo k mutaci příšerky.

Ochranný oděv použijete, když ve fázi 4 vyhodnocujete pevnost či antimagickou těsnost klece. **Postavte volného impa na červené nebo fialové číslo libovolné klece**. Imp představuje **bonus +1**. Takto můžete využít **až 2 volné impy v každém kole**. Mohou vylepšit tutéž klec nebo dvě různé klece, oba tentýž parametr nebo každý jiný. Ochranný oděv zajistí, že impové přežijí bez úhony a není nutné je poslat do nemocnice.

ZAMĚSTNANEC MĚSÍCE



Když se impové dozvěděli o této myšlence, okamžitě se pro ni nadchli. Dělalí to však trochu jinak, než jsme zvyklí. Vždy prostě namátkou vyberou nějakého impa, který pak musí celý měsíc pracovat za dva.

Máte-li tento artefakt, **1 z vašich impů se při čištění klecí, hraní s příšerkami nebo při chytání uprchlíků počítá za 2**. Prostě oznamte, že používáte tento artefakt a jakou činnost bude zvolený imp provádět.

Ve fázi 5 může zaměstnanec měsíce odstranit až 4 kostičky trusu, ale **vydělá jen 1 žeton zlata**. Bohužel, to že maká za dva, neznamená, že mu taky za dva zaplatí.

Tento artefakt lze kombinovat s jinými artefakty. Zaměstnanec měsíce s dlouhou lopatou může ve fázi 4 odstranit až 4 kostičky trusu. Zaměstnanec měsíce v ochranném oděvu zvýší vybraný parametr klece až o 2.

BIČ POSLUŠNOSTI



Tento bič má patrně nadpřirozenou moc. Každopádně držíte-li ho výhružně v ruce, porota při soutěži nemá nějak chuť vynášet verdikty, které by se vám nelíbily.

S tímto artefaktem **získáte navíc ½ bodu při každé soutěži**. Posuňte při vyhodnocování soutěže svého služebníka na výstavním stanu o půl pole dál, na čáru mezi políčka. Artefakt vám tedy pomůže v případě shody se soupeři a někdy vám třeba umožní účastnit se soutěže, které byste se jinak zúčastnit nemohli (zvýší vaše skóre z 0 na ½). Máte-li však záporné skóre, nepomůže vám ani bič.

Bič nemá žádný vliv na obě soutěže závěrečného vyhodnocení. Dostanete za něj 1 bod jako za každý jiný artefakt, ale nedá vám bonus ½ bodu.

MAGICKÁ SKŘÍŇKA



Nikdo neví, jak je tenhle artefakt vlastně starý, ale zas tak moc to být nemůže – mražený trilobit, který byl uvnitř, chutnal celkem obstojně.

Když získáte tento artefakt, **vezměte si 1 žeton žrádla libovolné barvy ze všeobecné zásoby** a položte ho na tuto destičku. Můžete jej použít jako **žrádlo libovolného druhu** bez ohledu na to, jakou má barvu (je to prostě mražený kus ... něčeho). Tento kus žrádla se **nekazí**.

Spotřebujete-li toto žrádlo, **můžete skříňku použít znovu**. Předtím, než vyhodíte zkažené žrádlo či posunete žrádlo z jedné komory do druhé ve fázi 6, můžete dát 1 žeton do kouzelné skříňky. **Změní se ve žrádlo libovolného typu**. Abyste na tuto možnost nezapomínali, má komora na artefakty výklenek akorát pro tuhle skříňku hned vedle skladiště jídla.

HRA VLAADI CHVÁTILA

ILUSTRACE: DAVID COCHARD

GRAFICKÝ DESIGN: FILIP MURMAK

PŘEKLAD: KAREL VLASÁK

KOREKTURY: DITA LAZÁRKOVÁ

HLAVNÍ TESTER: PETR MURMAK

TESTEŘI: Kreten, Vítek, Filip, dilli, Marcela, Peťa, Lucka, Rumun, Monča, Yuyka, Bianco, Jéňa, Nino, Aleš, Zuzka, Vláda, Vodka, Falco, Zeus, Miloš, Petr, David, Hanka, Michal, Tomáš, Juraj, Majo, Fanda, Glee, Paul, Phil, Peпоň, Indi, Jirka Bauma a mnoho dalších.

PODĚKOVÁNÍ: Klubu deskových her Brno a všem lidem pořádajícím akce, kde byla hra testována, jako Pionek, IDEA 2011, Gathering of Friends, GameCon, Festival Fantazie, Beskydské zimní hrátky, Herní vikend, Donovaly, Tathry a Czechgaming.

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: Davidu Cochardovi za všechny ty roztomilé malé impy a příšerky, Paulu Groganovi za nadšení a prezentace, Marcele Chvátilové za podporu a technická řešení, našim dětem za inspiraci, Jasonu Holtovi za kreativní překlad, Filipu Murmakovi za parádní vzhled pravidel, Petru Murmakovi za nekonečné testování, Miloši Procházkovi za nesouvisející pravidlo... a vůbec všem těm lidem, kteří se zúčastnili vývoje. Tentokrát to byla fakt zábava.

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

Distributor pro ČR a SR: MINDOK s. r. o.,

Korunní 104, Praha 10, www.mindok.cz



MINDOK