



VLAADA CHVATIL PŘÍŠERKY Z PODZEMÍ

IMPOVÉ SE JEŠTĚ CHVÍLI SVÝMI KRUMPÁČKY VRTALI V ROZVALINÁCH DUNGEONU, ALE SPÍŠ JEN ZE ZYVKU. 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 JE DEN Z NICH (NIKDO UŽ NEVÍ KTERÝ) PRONESL ONU PAMÁTNOU VĚTU:

„CO TAKHLE 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 PŘEKYPUJE OPTIMISMEM. JSTE PŘESVĚDČENI, ŽE ZDRAVÝ PODNIKATELSKÝ INSTINKT, DŮRAZ NA DETAIL A TAKÉ DLOUHÁ LOPATA NA HNŮJ MUSÍ ZAJISTIT VAŠEMU OBCHŮDKU TAKOVOU REPUTACI, ŽE PŘEDČÍ O HLAVU, O PRSA, DOKONCE I O ŠPIČATÉ UŠI JAKOUKOLIV KONKURENCI. SPRÁVNÉHO IMPA NEMŮŽE NEPŘÍZNIVÝ 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 se reputace zvýší ještě podle ekonomické síly vašeho obchodu a 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 ji 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 ve 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 Vládů 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 místo prostého výčtu pravidel jsou všechna podrobně vysvětlena a ilustrována mnoha příklady. Ve skutečnosti nejsou složitá a jejich shrnutí najde každý hráč na svém plánu doupěte. **V textu pravidel jsou důležité pasáže zvýrazněny.**

JAK ČÍST TATO PRAVIDLA

Hra je určena pro dva až čtyři hráče. Dále budou pravidla vysvětlována pro hru čtyř hráčů.

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

Větší část brožury popisuje 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, která z nich budete chtít v dalších partiích využít. Dodatky popisují pravidla pro jednotlivé soutěže a artefakty a uvádějí přehled všech příšerek a zákazníků.

PŘÍPRAVA HRY



PLÁNY HRÁČŮ

Každý z hráčů si zvolí barvu a vezme si 10 figurek impů, 2 figurky služebníků, zeton 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, na které jsou zároveň pomocí symbolů shrnuta základní pravidla hry.



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





ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

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

PLÁN POSTUPU HRV

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





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



CENTRÁLNÍ HERNÍ PLÁN

Centrální plán umístěte 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 čtyřech, ujistěte se, že ho máte navrch tou stranou, kde **nejsou mezi jednotlivými políčky žádné šipky.**



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



PŘED PRVNÍ PARTIÍ

KARTONOVÉ ŽETONY

Všechny kartonové díly nejprve opatrně vyjměte z rámečků.

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.

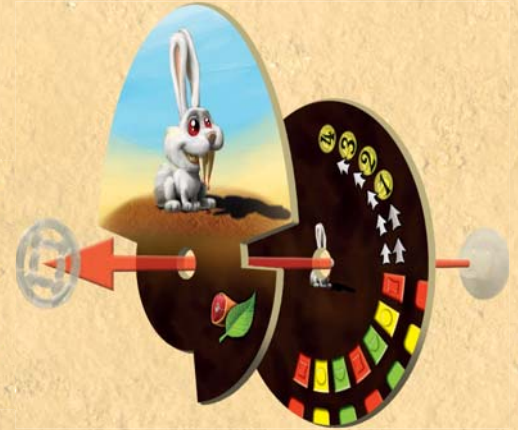


PŘÍŠERKY

Sestavte všech 18 příšerek. Každá se skládá z jednoho vejčitého dílu a jednoho kolečka. Spojte je dohromady pomocí plastové patentky dle obrázku. 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, 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 zjevit nové příšerky jako bonus.



PLÁN POSTUPU HRY

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

ŽETON PRŮBĚHU KOLA

Položte žeton průběhu kola na první políčko postupu hry ①. Na konci každého kola se posune vpravo na další pole, až svůj pohyb ukončí na poli 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 druhé kolo hry) lícem nahoru. Destičky soutěží mají dvě části – v horních rádcích je uvedeno, co a jak se bude v příslušném kole hodnotit, spodní řádek uvádí, jaké zrádlo se v příslušném kole objeví na tržišti. Protože se v prvním kole nekoná žádná soutěž, je přísnou zrádla 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 třetí 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 dvou a třech 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 tří skupin po šesti polích propojených šipkami. Jedno pole v každé skupině je označeno tečkou.



Při hře ve třech hráčích vezměte 3 impy neutrální 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 blokována akce se v každém kole mění.

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



HROMÁDKA KLECÍ

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



NABÍDKA KLECÍ

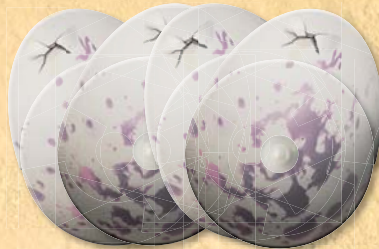
Otočte vrchní **tři destičky klecí** z hromádky a vyložte je na vyznačená místa na centrálním plánu.



Při hře ve dvou hráčích je v prvním kole jedna z akcí nákupu klecí blokována neutrálním impem. Otočte a položte sem tedy jen **dvě destičky klecí** (tři klece sem umístěte jen v těch kolech, kdy žádná z polí nákupu klecí nebude blokována).

ZÁSOPA PŘÍŠEREK

Příšerky zamíchejte a utvořte z nich zásobu lícem dolů 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 (nebo vytáhněte z pytlíku) **tři příšerky** a vyložte je lícem nahoru do spodní ohrady. Všimněte si, že impové zrovna umísťují do této části výběhu cedulky, že příšerky v této ohradě mají být velikosti 2. Natočte proto kolečka na těchto příšerkách tak, aby byly vidět první dva barevné proužky.



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

NABÍDKA VĚTŠÍCH MLÁDAT

Vezměte **ještě jednu 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 tři barevné proužky. (Impové se omlouvají, že nestihli do vydání hry všechny cedulky sestavit a vztyčit.)



HROMÁDKA VYLEPŠENÍ

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

NABÍDKA VYLEPŠENÍ

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

HROMÁDKA ARTEFAKTŮ

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





KRÁMKY S ARTEFAKTŮ

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

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



ŽETONY ŽRÁDLA

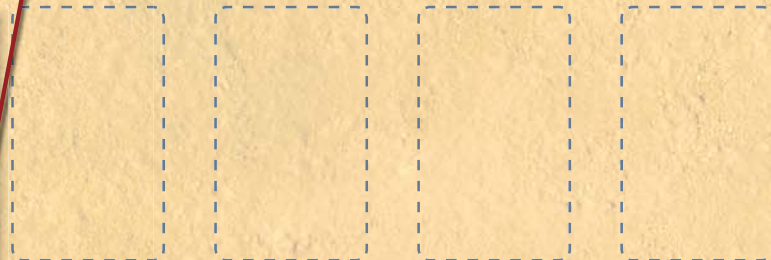
Ve hře se vyskytuje žrádlo dvojího druhu: zelenina  je zelená, maso  je červené. Roztřídte žetony žrádla podle barvy a vytvořte obecnou zásobu jednotlivých druhů ve skladištích vyznačených na centrálním plánu.

TRH SE ŽRÁDLEM

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



Při hře ve dvou či třech 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 KART POTŘEB


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

HROMÁDKA KART LEKTVARŮ

Položte hromádku pěti karet lektvarů na budovu nemocnice na centrálním plánu, licem 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 příšerky produkují. Ano, o to v celém byznysu se zvířecími mazlíčky jde doopravdy.



ŽETONY MUTACE

Umístěte zásobu těchto žetonů vedle centrálního plánu. Jakmile vaše příšerka zmutuje , dostane jeden z těchto žetonů. Jsou sice oboustranné, ale různé strany slouží pouze pro zpestření. Z herního hlediska jsou obě strany rovnocenné.

ŽETONY ZLATA

Zlato  je žluté. Umístěte všechny žetony do obecné zásoby v banku uprostřed centrálního plánu. Ano, o to v celém byznysu se zvířecími mazlíčky jde.

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 stanu**. Tento pomocník zaznamenává skóre dosažené v jednotlivých soutěžích.

PLÁNY HRÁČŮ

ZÁSTĚNA A NÁPOVĚDNÍ TABULKY

Horní část vašeho plánu doupěte slouží jako zástěna, která umožňuje v jedné fázi hry držet vaše plány v tajnosti před ostatními hráči. Na zástěně jsou zároveň uvedeny nápovědň tabulky. V levé části najdete shrnutí šesti fází každého kola hry a jednotlivých kroků každé fáze. Prostřední tabulka uvádí rozložení 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 **šesti impy své barvy** (s těmi, co vám zbyly poté, co jste čtyři umístili na plán postupu hry) a se **dvěma žetony zlata**, které si vezmete z banku.

POČÁTEČNÍ 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 klec 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 přičtete 1 i za každou ikonku zvláštní vlastnosti.

POČÁTEČNÍ ZNEČIŠTĚNÍ

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



VŮCHODY

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

Na začátku hry nemáte **žádné žrádlo**.

KOMORA NA ARTEFAKTY

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



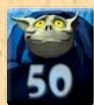
PLÁN EXPOZIC

MÍSTA PRO DALŠÍ KLECE

Na svém plánu expozičních míst máte místo až pro čtyři 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 KLECI

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



ŽETON ÚSPĚCHU

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



POČÁTEČNÍ KARTY POTŘEB

Vezměte si **čtyři karty potřeb, po jedné z každého ze čtyř barevných balíčků**, do ruky. Tyto karty ostatním neukazujte.



Při hře ve dvou či třech 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 šesti fází. Tyto fáze jsou uvedeny v levé části vaší zástěny. Každá fáze se dále dělí na několik kroků, které jsou pomoci piktogramů znázorněny tamtéž. Tyto kroky provádějte postupně jeden po druhém v pořadí shora 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 tři kroky:



- odkrytí nových informací
- doplnění zdrojů
- stálý příjem zlata

Tyto kroky můžete provést v libovolném pořadí a mohou se na nich současně podílet všichni hráči. Jen si dejte pozor, aby si nikdo nezapomněl vzít svůj příjem.

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

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 jednom žetonu zlata, ostatní hráči dostanou po dvou žetonech.** Vezměte si příslušný počet žetonů zlata z banku na centrálním plánu.



Při hře ve dvou či třech hráčích dostane **začínající hráč jeden žeton a ostatní po dvou.**

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

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

ODKRYTÍ NOVÝCH INFORMACÍ

V rámci přípravy hry jste na plánu postupu hry otočili jednu destičku soutěže a jednu destičku zákazníka licem vzhůru. To pro první kolo stačí, nic dalšího se neodkrývá. V dalších kolech postupujete 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 v pořadí dosud zakrytou destičku zákazníka. Hráči budou vždy znát destičku zákazníka pro toto a dvě další kola. V posledním kole hry přicházejí dva 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 dvou či třech hráčích začnete tím, že posunete každého neutrálního impa na centrálním plánu o jedno akční pole dál ve směru šípky. Akční pole obsazené neutrálním impem je blokováno a není hráčům v daném kole k dispozici. Neutrální imp na jednom z menších polí prázdných akcí blokuje žádnou akci – prostě v tomto kole odpočívá.



NOVÉ ŽRÁDLO



Destička soutěže pro aktuální kolo (ta, která se nachází přímo pod žetonem průběhu kola) 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. Navíc stojí-li neutrální imp na malém zeleném poli prázdné akce, **dejte do stánku se smíšeným žrádlem o jeden žeton zeleniny méně,** než udává destička soutěže. Podobně stojí-li neutrální imp na červeném poli prázdné akce, **dejte do smíšeného stánku o jeden žeton masa méně.** Toto žrádlo záhadně zmizelo. Možná měl neutrální imp hlad.

NOVÉ ARTEFAKTY

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



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

NOVÉ KLECE

Jedna nebo více klecí zbyla v nabídce klecí z předchozích kol. Vezměte tu z nich, která leží na nejspodnějším poli, posuňte ji na nehořejší pole a případně ostatní vyřaďte ze hry (můžete je vrátit do krabice, už nebudou potřeba). Na spodní **dvě volná pole** vyložte **nové destičky klecí** z hromádky klecí.



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

NOVÁ VYLEPŠENÍ

Podobně jako u klecí zbudete z předchozího kola v nabídce minimálně jedno vylepšení. Posuňte ho na horní z obou polí nabídky. Zbyla-li obě vylepšení, horní z nich vyřaďte 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 zbudete alespoň jedna příšerka o velikosti 2 z předchozího kola. Vyřadit ze hry takové mládě by však bylo velmi kruté, proto jsou zde ohrady dvě.

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

Ouha. Co však počít v případě, že v horní ohradě zbylo nějaké mládě z předchozího kola? Hm, asi nemá cenu tady takové nechtěné tvory držet donekonečna. **Před přesunutím příšerek ze spodní ohrady do horní nejprve odstraňte všechny, které se v horní ohradě nacházejí z minulého kola.** Vyřaďte je ze hry. Nemusíte se o ně bát – jsou poslána 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 jednom 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 tři nové příšerky o velikosti 2.**



Je-li akční pole u horní ohrady obsazeno neutrálním impem, pak tento imp koupí jednu z právě povyrostejších příšerek. Z mláďátek, která se právě přesunula do horní ohrady, vezměte to nacházející se nejvíce vlevo a vyřaďte ho ze hry (podivné pravidlo o přidání nového masa do stánku se tady neuplatní).

Je-li blokováno jedno ze dvou polí u spodní ohrady, vyložte do spodní ohrady **pouze dvě 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 současně a tajně nejprve rozdělí své impy a zlato do skupinek.
- Poté hráči ukážou své skupinky ostatním a vypraví je do akce, 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 maximálně šesti skupinek**. Jsou-li všichni hotovi, mohou zástěny spustit 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 vašem plánu doupěte je vyznačeno šest východů. Umístíte své skupinky na tyto východy, a to 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 stejné velké skupinky, nehraje roli.



Skupinek můžete vytvořit i méně než šest. Můžete 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 na celkové počty vašeho zlata a impů odpovědět pravdivě (a náležitě hrdě).

VÝBĚR AKCÍ

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

NEJVĚŠTÍ SKUPINKY ZAČÍNÁJÍ

Tento krok začněte tak, že zjistíte, 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 pošle do akce, až přijde znovu na řadu.

Příklad:



Čtyři skupinky mají velikost 4 a žádná větší skupinka nebyla vytvořena. Červená je právě začínající hráčkou, takže smí jako první vyslat svou největší skupinku. Ve směru hodinových ručiček je další hráč na řadě žlutý. Může vyslat buď skupinku o čtyřech impech, nebo skupinku o jednom impovi a třech žetonech zlata. Zelená je přeskočena, protože nemá žádnou skupinku o velikosti 4, proto následuje modrý, který vyšle svou největší skupinku. Pokračujeme dále dokola, červená nemá další skupinku o velikosti 4, takže na řadu přichází opět žlutý, který vyšle svou zbylou skupinku o velikosti 4.

Po vyslání skupinek o největší velikosti 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 nevyřídíte všechny skupinky.

Příklad:



Žlutý má největší skupinku, takže začíná vysláním své skupinky o velikosti 6. Skupinku o velikosti 5 nemá nikdo. Zelená a modrý mají oba skupinku o velikosti 4 a v pořadí od začínajícího hráče je blíže zelená, takže vyšle jednu svou skupinku jako první. Po ní následuje skupinka o velikosti 4 modrého hráče, poté druhá čtveřice zelené hráčky. Máme několik skupinek o velikosti 3, takže pokračuje červená, po ní žlutý, dále modrý a nakonec opět červená. Červená má jako jediná skupinku o velikosti 2, takže ji vyšle. Osamocené impy vyšlou hráči v tomto pořadí: červená, zelená, modrý, zelená, modrý, modrý. Tím jsou všechny skupinky vyčerpány.

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 ze své skupinky. Zlato** (pokud skupinka nějaké měla) **dejte do banku** – to bylo utraceno. Nyní rovnou proveďte zvolenou akci (jak bude podrobně popsáno dále). Impové zůstávají na akčním poli až do konce probíhajícího kola, čímž je blokují pro ostatní skupinky, které ještě mohou přijít na řadu. 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 možných akčních polí, která jsou ještě k dispozici. Možná potřebujete své impy, aby se starali o vaše příšerky v další fázi kola. Nebo nechcete utratit své zlato. Záleží jenom na vás.

Toto rozhodnutí musíte učinit vždy, když na vás přijde řada vyslat nějakou svou skupinku. Máte-li více skupinek velikosti, která se právě vyhodnocuje, vyberte kteroukoliv z nich a vyšlete ji na nákupy, nebo ji ponechte doma. Až na vás znovu přijde řada, můžete opět znovu rozhodnout, co podnikne zbylá skupinka či skupinky této velikosti (na pořadí stejně velkých skupinek umístěných na východech z doupěte nijak nezáleží).



Poznámka: Pole prázdných akcí nemají žádný efekt, na ně nelze skupinky posílat.

AKČNÍ POLE NA TRŽIŠTI

Pravý horní roh centrálního plánu představuje tržiště, kde lze nakoupit žrádla a artefakty. Obsadíte-li jedno z těchto polí, dostanete vše, co dané pole nabízí.

NÁKUP ŽRÁDLA



Zvolíte-li akční pole trhu se žrádlem, vezměte si **všechny žetony žrádla**, jež nabízí příslušný stánek, a uložte je do odpovídajícího 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 žetonů žrádla, ale to se časem postupně kazí.

Příklad: Tento hráč právě koupil jeden žeton zeleniny a jeden žeton masa ze stánku se smíšeným žrádlem.



NÁKUP ARTEFAKTŮ



Tyto krámky nabízejí dva tajuplné předměty veliké magické síly. Alespoň prodávač 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. Jak

působí jednotlivé artefakty, je vysvětleno v dodatcích 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, které jsou zde k dostání.

NÁKUP KLECE



Vyberete-li si jedno z těchto dvou polí, **získáte jednu z klecí z nabídky**. 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. **Skupinka, která obsadí jedno z těchto polí, musí mít vždy minimálně dva impy**. Na jednoho impa je klec moc těžká, neunes ji. Abyste na toto pravidlo nezapomněli, položili sem impové rohožky s obrázkem dvou impů. Skupinka obsahující pouze jednoho impa nesmí toto pole vůbec obsadit, bez ohledu na to, kolik s sebou měla zlata.

Získáte-li novou klec, položte ji na jedno z vyznačených míst na svém plánu expozič. Můžete ji položit na volné místo nebo nahradit některou klec starší, včetně původní první klece do začátku vytištěné na plánu expozič. Nahradíte-li klec starší, přesuňte veškerý její obsah (příšerku i všechny kostičky

trusu) do nové klece a starou odhodte. Bylo-li u vyřazené klece vylepšení, zůstává i u nové klece.

Poznámka: Ve skutečnosti nemusíte novou klec umístit na desku ihned v tomto okamžiku. Můžete ji prozatím položit stranou. Kam přesně ji umístíte, se budete muset s konečnou platností rozhodnout na začátku Fáze 3.

NÁKUP VYLEPŠENÍ



Zvolíte-li toto pole, můžete si vybrat **jedno vylepšení z nabídky**. Zbylé vylepšení si v tomto kole už nikdo jiný nebude moci vzít. Všimněte si, že vylepšení si může vzít skupinka libovolného složení (vylepšení neváží tolik jako klec).

Každá klec na vaší desce má místo pro jedno vylepšení.

Vylepšení zkvalitňuje příslušnou klec, 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 tak odhodit.

Poznámka: Podobně jako u klecí, nemusíte se 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 tři akční pole, která umožňují nákup nové příšerky. 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 jednu příšerku z příslušné ohrady.

Poznámka: V každém kole se ve spodní ohradě vyskytují vždy tři mláďátka, ale jsou tu jen dvě pole akcí, tedy nejvýše dvě z nich mohou být v jednom kole nakoupena. Alespoň jedno vždy zbude do příštího kola, kdy povyroste a bude přesunuto do horní ohrady. V horní ohradě může být i více než jeden tvor, ale maximálně jeden může být v každém kole nakoupen.

Skupinka poslaná na tato pole musí vždy mít s sebou minimálně jeden žeton zlata. Je jedno, jak dlouho a naléhavě budou vaši impové smlouvat a škemrat. Mláďata příšerek mají prostě moc velkou cenu na to, aby byla rozdávána zadarmo. Pro připomenutí tohoto pravidla je na těchto akčních polích vyobrazení usmívajícího se impa a krásně se lesknoucí zlaté mince. Skupinka, která nemá alespoň jeden žeton zlata, nemůže toto akční pole vůbec obsadit, bez ohledu na to, kolik je v ní impů.

Získáte-li novou příšerku, položte ji zatím kamkoliv na svůj plán expozič. 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 nejrozličnější funkce.

PŘIZVÁNÍ NOVÝCH IMPŮ



Na začátku hry každý z vás umístil na plán postupu hry po čtyřech svých impech představujících příbuzné ze vzdálené ciziny. Hoří touhou zapojit se do rodinné firmy ihned, jakmile si najdete čas jim vyřídit potřebné vízové formalities. Zvolíte-li toto akční pole, vezměte si z plánu postupu hry všechny své impy připravené pro toto kolo a všechna předchozí, to jest všechny stojící pod kamenem pokroku a na polích vlevo od něj.

Nově získané impy nemáte k dispozici ihned, přidávají 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 od příštího kola až do konce hry.

Příklad: Červená v prvním kole poslala skupinku na pole umožňující přizvání posil, a získala tak jednoho svého impa. Ve druhém kole totéž udělal žlutý hráč a získal dva nové impy. Na začátku třetího kola vypadá situace takto:



Zelená nebo modrá by na příslušném akčním poli mohli v tomto třetím kole získat po třech svých impech, ale předpokládejme, že je přešla červená, která sem poslala skupinku o dvou impech a jednom žetonu zlata. Zlato je odloženo do banku a oba impové obsadí příslušné akční pole. Dva červení impové z plánu postupu hry (ti z druhého a třetího pole) se přesunou k nim.



NÁVŠTĚVA V NEMOCNICI



Akční pole určené pro návštěvu v nemocnici je dvoubarevné, aby vám připomnělo, že má dvojitý význam. Zvolíte-li toto pole, **vezměte si jednu kartu lektvaru z centrálního plánu.**

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 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 o jednom impovi a dvou žetonech zlata (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 oba žetony zlata 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: Utrpěli-li některý z vašich impů zranění v pozdější fázi tohoto kola, dostane se do nemocnice, nikoliv na akční pole u ní. Vaše návštěva vyzvedne z nemocnice pouze ty impy, kteří tam již byli před jejím příchodem.

PŘIHLÁŠENÍ SE DO POROTY



Každá přehlídka či soutěž vyžaduje 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 poté, co v dalším textu vysvětlíme, jak se ve Fázi 5 příšerky prodávají.

I když není možné příšerky prodávat dříve, než přijde v třetím kole první zákazník, je možné, že si budete chtít vybrat toto akční pole už v kole prvním nebo druhém. 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 vaší 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 prodané příšerce. Toto je jediný způsob, jak získat zpět svého impa z prodáního pódia.

Jako ostatní akční pole, může i toto 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 prodat 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 posláni skupinky o menším počtu impů vybavených velkým množstvím zlata.

Příklad: V prvním kole si toto akční pole nevybral nikdo. Plánujíc prodávat ve třetím kole, poslala sem zelená hráčka 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 – dva impy a dva žetony zlata. To je skupinka dost velká, aby předběhla ostatní, ale hráč si váže jen dva 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 k získání bonusu za prodej z pódia. Tento imp se vrátí domů. Zelená hráčka rovněž prodává jednu příšerku, ale výsledkem prodeje je zklamání. Raději by využila bonus za pódium pro nějakou 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.



FÁZE 3 - KARTY POTŘEB



Nyní nastal čas si se svými mazlíčky užít 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 jeden po druhém, **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 PŘÍŠEREK

Nejprve musíte přidělit každé své příšerce 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 nebo vylepšení umístěné v tomto kroku už nebudete moci v dalším průběhu přesouvat.** Tedy ani klece a vylepšení získané v předchozích kolech není možno v tomto okamžiku přesouvat. Je možné je pouze odhodit v případě náhrady novými, jak je popsáno výše.

PŘÍŠERKY

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

Na konci tohoto kroku **musí každá příšerka mít svou klec.** Není možné, aby v jedné kleci byly dvě příšerky nebo víc (je však možné dvě příšerky prohodit v jejich klecích, aniž byste potřebovali třetí prázdnou klec). Máte-li méně klecí než příšerek, musíte přebývající příšerky pustit na svobodu. Odstraňte je z další 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 čtyř barev (více máte jen tehdy, pokud máte v komoře s artefakty uloženu nějakou knihu). **Nyní si vezmete za každý barevný proužek viditelný na kolečku každé vaší příšerky jednu kartu z balíčku příslušné barvy.**



Příklad: Máte-li tyto dvě příšerky, vezmete si jednu zelenou, dvě žluté a dvě fialové karty. Žádnou červenou kartu si brát nebudete, protože červený proužek kobrokočky zatím není vidět. V ruce tedy budete mít jednu červenou, dvě zelené, tři žluté a tři fialové karty.



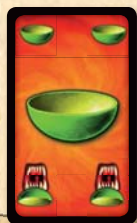
Pozor! Jakmile si začnete brát karty, nesmíte už změnit umístění svých příšerek v klecích. Rozmyslete si proto dobře, než k tomuto kroku přistoupíte.

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 rozdává karty hráčům v příslušném počtu podle pořadí na tahu, balíček po balíčku. Nebo si každý z hráčů vezme tímto způsobem na starost jeden balíček. Rozdávané karty pokládejte před hráče lícem dolů – hráč se na ně nesmí podívat, dokud nedokončí přiřazování příšerek do klecí.

PŘIDĚLENÍ KARET POTŘEB PŘÍŠERKÁM

Nastává chvíle pro zásadní rozhodnutí týkající se péče o vaše svěřence. **Každé příšerce musíte přidělit karty v počtu a barvách odpovídajících viditelným barevným proužkům na jejím kolečku** – za každý proužek jednu kartu v téže barvě. Karty naskládejte nad sebe do sloupečku a položte lícem na stůl vedle příslušné příšerky, jak ukazuje obrázek.



Poznámka: Všimněte si, že některé karty mají na spodní straně dva různé symboly místo jednoho. To není v tuto chvíli důležité a bude to vysvětleno dále v sekci pravidel pro pokročilé. Prozatím všechny karty aranžujte tak, aby nahoře byl jen jeden symbol.

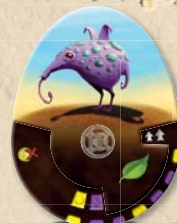
Každá karta přidělená příšerce vyjadřuje jednu specifickou potřebu, kterou příšerka projeví. Jakého druhu je tato potřeba, znázorňuje velký symbol uprostřed karty. Důležitý je tento symbol, nikoliv barva karty. Vaší snahou bude přidělit příšerce takové karty, abyste její potřeby mohli uspokojit. Nemá cenu přidělit příšerce potřebu utišit hlad (🍌), když jí nemáte čím nakrmit. Nebo přidělit jí 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, a tedy jestli v pozdějších kolech uspěje v různých soutěžích či jestli 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 uvedená v prostřední části vaší zástěny udává, jaká je četnost všech symbolů v každém z balíčků karet potřeb. Například ve fialovém balíčku se na polovině karet vyskytuje symbol magie (🔮) a zbylá půlka se skládá ze čtyř karet se symbolem vzteku (👊), čtyř se symbolem hravosti (🤡) a ze čtyř se symbolem nákazy (🦠).



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: Dobíráte si jednu kartu za každý barevný proužek viditelný na kolečku příšerek a příšerkám také odpovídající karty přidělíte. V ruce jste však měli jednu kartu od každé barvy, což vám dává možnost volby – nemusíte rozdělit všechny karty, které jste si dobrali, můžete si některé nechat v ruce. Po přidělení karet vám opět zbude jedna karta od každé barvy v ruce.

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 tuto si nechat na příště. Pokud však již máte jednu žlutou kartu se symbolem hladu v ruce, možná se rozhodnete nějaké žrádlo koupit, abyste měli čím krmit v případě, že dostanete i druhou žlutou kartu se symbolem hladu.

Poznámka: Může být výhodné mít potvůrky, které mají barevné proužky téže barvy. Poskytnete vám to více možností, jak karty přidělit.

Příklad:



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

LEKTVAR

Karty lektvaru se získávají při návštěvě v nemocnici 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 lektvaru dvě, můžete příšerce přidělit obě (místo žluté i zelené karty).



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

Příklad:



Na začátku hry dostanete zelenou kartu se symbolem hladu. Ve Fázi 2 získáte toto zvířátko. Vypadá pravděpodobně, 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. I když vám následně přijde zelená karta s jiným symbolem, přidělte prostě zvířátku kartu lektvaru. A pokud přijde jiná zelená karta, můžete si lektvar nechat do dalších kol.

PLYNULOST HRV

Hráči, kteří nemají žádné příšerky, nedostanou ani nebudou přidělovat žádné karty potřeb. Později ve hře budou mít hráči mající dvě nebo tři odrostlejší příšerky plné ruce práce s kartami, zatímco ti, kteří budou mít jen jedno mrně, budou rychleji hotovi. Máte-li více potvůrek, mějte prosím ohled 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 předvést, jak se o své mazličky staráte, a ukázat se s nimi na výstavách a soutěžích.

Každý hráč přijde na řadu postupně podle pořadí od začínajícího hráče. Hráč na tahu odkryje karty, které svým příšerkám přidělil, ukáže ostatním, jak uspokojí potřeby kartami reprezentované, a svůj tah završí spočtením skóre pro účely vyhodnocení soutěže (s výjimkou prvního kola, kdy ještě žádná soutěž není).

Jakmile tak učiní všichni hráči, jsou podle pořadí v soutěži jednotlivým hráčům přiděleny body reputace.

USPOKOJENÍ POTŘEB PŘÍŠEREK



Jste-li na řadě, ukažte všechny karty, které jste svým příšerkám přidělili. Náповěda v pravé části zástěny vám říká, co přesně jednotlivé symboly potřeb znamenají 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 jeden žeton žrádla, nebo příšerce přidělit jednu kostičku strádání**. Typ žrádla musí odpovídat symbolu uvedenému na vaší 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, a to v jakékoliv kombinaci)

Za každý symbol hladu, který se vám nepodaří utišit žrádlem, musíte příšerce přidat jednu kostičku strádání. A to rozhodně není dobře. Na příšerce totiž bude už navždy 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 aspoň tolik kostiček, 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 váš tvoreček žrát zeleninu a je-li v kleci s tímto symbolem, **jedna potřeba hladu je automaticky uspokojena**. Potvůrka se sama napase, takže jí stačí o jeden žeton zeleniny méně. Klec však vyřeší jen jediný symbol hladu, přidělíte-li příšerce více karet se symbo-



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

Vylepšení s tímto symbolem bude mít **obdobný efekt**. Uspokojí jeden symbol hladu těm příšerkám, které **mohou žrát maso**. Na byložravce nepůsobí nijak.



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

VYMĚŠOVÁNÍ



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

Přidělíte-li jednu či více karet se symbolem vyměšování tvorovi v kleci s tímto symbolem, **přidejte do klece o jednu kostičku trusu méně**.



Prostě se to tak nějak vsákně. Přidělíte-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 v tuto chvíli žádný bezprostřední 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 způsobí starosti v případě, že přidělíte 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 jednu 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 doupěte**. 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 poslání do města stáhli domů.

Naštěstí jeden imp dokáže zabavit dvě potvůrky najednou. Postavíte-li ho na jednu ze čtyř hranic **mezi dvěma destičkami klece** na svém plánu expozic, **uspokojí po jednom symbolu hravosti přiřazeném příšerkám z obou sousedních klecí** (tímto imp přestane být „volný“ – v tomto kole už nemůže dělat nic jiného). Jeden imp nedokáže uspokojit dva symboly hravosti přidělené téže příšerce, chcete-li uspokojit více symbolů hravosti přidělených stejnému tvorovi, musíte použít více volných impů. 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 mazlička zabaví. Tato ikonka znamená, že jeden symbol hravosti na kartách je **automaticky uspokojen**. Více takových ikonek uspokojí více symbolů na kartách.



Příklad:



Ve Fázi 2 získala červená hráčka tato dvě zvířátka a jednu klec s klouzačkou. Ví, že klec uspokojí jeden symbol hravosti, ale když vezme v úvahu své karty, říká si, že by to nemuselo stačit. Nepošle tedy do města všechny své impy, jed-
noho si nechá doma.



Ve Fázi 3 jí přijdou tyto karty. Ať už karty přidělí jakkoliv, vždy mezi přidělenými budou aspoň dva symboly hravosti. Proto to udělá takto:



Imp uspokojí jeden symbol hravosti každého zvířátka. Poletucha má dvě karty hravosti, ale jedna je uspokojena symbolem na kleci. Červená by sice mohla dát jednomu ze zvířátek žlutou kartu vyměšování místo hravosti, ale stejně by musela použít impa. Efektivnější (a pro prostředí klecí čistší) tedy bylo využít impa naplno, aby si hrál s oběma zvířátky najednou, a kartu s hovínkem si nechal v ruce.

VZTEK



Když se vaše potvůrka rozzuří, 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 – s velkým červeným číslem 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 **zruřivost příšery překoná pevnost klece, pokusí se uprchnout.**

V tom případě jsou dvě možnosti. Máte-li dost volných impů na svém plánu doupěte, můžete se pokusit prchající potvoru chytit. Potřebujete **jednoho volného impa za každý symbol vzteku příšerky převyšující pevnost klece** (s případným vylepšením). **Příslušný počet impů přesuňte do nemocnice** na centrálním plánu. Příšera vám 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 dále pravidla pro ztrátu příšerky).

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 – velkým fialovým číslem 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 jeden žeton mutace za každý symbol magie,** který se nepodařilo pokrýt klecí s vylepšením.



Žeton mutace představuje podivné výrůstky, které se na vašem mazlíčkovi objevily – další oči, chapadla apod. Obě strany žetonu mají stejný význam, vyberte si volně, kterou stranu použijete a na jaké místo vašeho tvorečka ji přiložíte. Příšerka s jedním žetonem mutace může být později penalizována v soutěži a při prodeji, ale jinak je v pořádku. Zatím.

Příšerka, která obdrží druhý žeton mutace (ať již proto, že magie přesáhne těsnost klece o dva či více, nebo proto, že už nějaký měla z minulých kol), **zmizí do jiné časoprostorové dimenze.** Přicházíte o ni, a může tím klesnout vaše reputace (viz dále pravidla pro ztrátu příšerky). Příšerka se odebrala do míst, kde tvorové s jediným párem očí a bez chapadel jsou 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 jednoho dne se v našem prostoru materializuje pohlednice obalená ekto plazmatickým slizem, s pozdravem a ujištěním, že vaši potvůrce se daří dobře.


NÁKAZA



Tento symbol znamená, že vaši příšerka hrozí nemoc. Zda jí podlehne, závisí na tom, kolik symbolů nákazy dostala a jak zaneřáděná je její klec.

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

Dostane-li vaše příšerka alespoň jednu kartu se symbolem nákazy, připočtete k počtu symbolů nákazy počet kostiček trusu v její kleci. Je-li součet 2 nebo méně, nic se neděje. Tvor v čisté kleci může dostat dvě karty se symbolem nákazy a nic se mu nestane. Tvor v kleci s jednou kostičkou trusu zvládne jeden symbol nákazy. Ovšem příšerka v kleci se dvěma a více kostičkami trusu už byste neměli přidělovat žádné karty s nákazou.

Pozor: Všimněte si, že potřeba vyměšování  je vyhodnocována dříve než nebezpečí nákazy. Berte to v úvahu při přidělování karet jednotlivým příšerkám. I tvor ve zcela čisté kleci bude mít problém, když mu přidělíte dvě karty se symboly vyměšování a jednu s nákazou.

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

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

LEKTVAR



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

Jakmile při vyhodnocování použijete tuto kartu, **neusolíte dělat nic se svou příšerkou.** Místo toho musíte udělat jednu věc se svými kartami v ruce: karta lektvaru nahradila při přiřazování jednu kartu určité barvy, takže vám v ruce zbylo o jednu kartu této barvy více. **Za každou použitou kartu lektvaru odhodte jednu kartu té barvy, kterou lektvar nahradil.** Od každé barvy by vám měla zbyť jen jedna karta (pokud nemáte artefakty knih dané barvy).

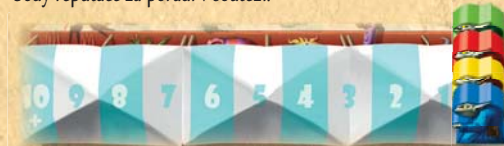
URYCHLENÍ HRV

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 potvory. To je v pořádku, může to hru urychlit. Můžete si už také dát stranou žetony zřádkla, které spotřebujete, nebo si připravit kostičky trusu a strádání, které budete muset svým svěřencům přidělit, než ostatní hráči dokončí svou fázi 3. 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. Ve svém tahu v této fázi 4, až uspokojíte potřeby svých příšerek, **spočítejte své skóre v aktuální soutěži** a zaznamenejte ho na výstavním stanu. Jakmile tak učiní všichni hráči, budou přiděleny body reputace za pořadí v soutěži.



DESTIČKA SOUTĚŽE

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



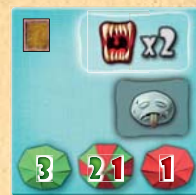
Dodatky na konci pravidel podrobně popisují každou soutěž. Obecně platí tato pravidla:

SOUTĚŽE JEDINCŮ

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

Aréna je jednoduchá soutěž:




Každý symbol vzteku platí za 2 kladné body, symbol nákazy za 1 záporný bod. Hodnotíte-li vašeho reprezentanta, bere te v úvahu všechny symboly na kartách, které mu byly přiděleny v tomto kole. Potřeby projevované v minulých kolech 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.

PŘEHLEDKÝ CELÝCH CHOVŮ

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

Příklad:



Červená hráčka byla připravena na Dětský den. Koupila si dvě bravá mláďata a nechala doma jednoho impa, aby si s nimi hrál. Bohužel, poletuše musela přidělit příliš mnoho karet magie \star , a ta zmutovala. Kobrokočka zase zaneřádila svou klec. Skóre červené v této soutěži je $3 \times 2 - 1 - 2 = 3$ body. Červená 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 jasné vidět, jak se komu dařilo. Nezapomeňte, že hráč, který poslal svou skupinku na akční pole umožňující zastoupení v porotě, získává **bonus dvou bodů v soutěži**.

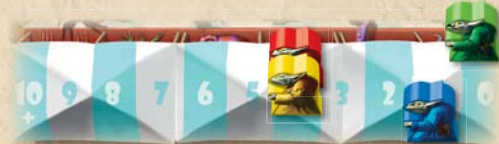
Je-li váš výsledek nula nebo záporný, nechte svého služebníka na poli 0. **Této soutěže se vůbec nezúčastníte**. Je-li váš výsledek 10 nebo více, nechte služebníka na poli 10+, ale pamatujte si, kolik to bylo, pro porovnání s ostatními.



Tito impové na centrálním plánu ukazují, kolik bodů reputace v soutěži získáte. Vítěz, tj. ten, kdo získal v soutěži nejvíce bodů, získává 8 bodů reputace. Hráč na druhém místě získává 6 bodů reputace, třetí 4 body a čtvrtý 2 body. Hráč, **kteří se soutěže nezúčastnil vůbec (získal nula bodů), nezískává žádný bod reputace** (takže například v případě, že dva služebníci zůstali na poli 0 výstavního stanu, se udělí pouze 8 a 6 bodů reputace).

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

Příklad:



Červená 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. Zelená nezískává žádný bod reputace, protože se soutěže vůbec nezúčastnila.

Příklad:



Modrý získává 8 bodů reputace za vítězství v soutěži. Červená, zelená a žlutý získávají po 4 bodech reputace (za druhé místo je 6 bodů minus dva body za dva další hráče sdílející druhou pozici).

Tedy každý, kdo dosáhne v soutěži kladného skóre, získá nějaké

body reputace. Posuňte služebníka na počítadle reputace o příslušný počet polí. Pak odstraňte destičku soutěže z plánu postupu hry, aby bylo jasné, že skončila.



Při hře ve dvou či třech hráčích to funguje stejně.

Počet přidělovaných bodů reputace je vyznačen přímo na centrálním plánu:



HRA TŘÍ HRÁČŮ



HRA DVOU HRÁČŮ

ZTRÁTA PŘÍŠERKY

O příšerku můžete přijít v těchto situacích:

- V prvním kroku Fáze 3 ztrácíte příšerku, pokud pro ni nemáte volnou klec (nebo ji dobrovolně do klece neumístíte, a tím ji pustíte na svobodu).
- Dostane-li příšerka tolik kostiček strádání, že se jejich počet vyrovná její velikosti či ji překročí (počet barevných proužků viditelných na jejím kolečku). Nezáleží na tom, čím bylo strádání způsobeno, zda nemocí, hladověním či nudou.
- Je-li vztek příšerky větší než pevnost její klece (pokud nepošlete dostatečný počet impů, aby ji chytili, v důsledku čehož impové skončí v nemocnici).
- Dostane-li příšerka dva nebo více žetonů mutace a zmizí tedy do jiné dimenze.

Z kteréhokoliv z těchto případů pro vás plyne tentýž důsledek: **Odstraňte příslušnou příšerku ze hry** a její žetony mutace a kostičky strádání pak vraťte do společné zásoby. Karty potřeb či lektvarů přidělené této příšerce odhodte (pro účely soutěže v tomto kole se nebudou počítat). Žetony trusu však v kleci zůstanou. Pochopitelně.

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

FÁZE 5 - OBCHODOVÁNÍ

Konečně se dostáváme k vlastnímu byznysu:

- Prodej příšerek. Á, ovšem, musíme počkat až na třetí kolo, kdy se objeví první zákazník. V prvních dvou kolech tento krok přeskočte.
- Odhození použitých karet potřeb.
- Využití stále ještě volných impů.

PRODEJ PŘÍŠEREK

Počínaje třetím kolem přijde každé kolo zákazník, který si chce koupit nějakého toho mazlíčka (v posledním kole to budou zákazníci 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 prodávající své příšerky v pořadí na tahu od držitele žetonu začínajícího hráče. Nechcete-li prodávat, nemusíte.

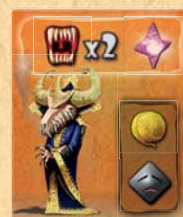
Tvor na prodej musí mít velikost alespoň 4 nebo více. Menší mláďátka jsou ještě příliš malá na prodej koncovému zákazníkovi. Všimněte si, že na příšerkách o velikosti 2 a 3 je tato ikonka



, která připomíná, že je nelze prodat.

Poznámka: Mláďátko, které koupíte ve městě, bude mít velikost 2 nebo 3. Budete ho moci předvést na soutěži, ale prodat zákazníkovi ho bude možné až v kole následujícím či později.

ZÁKAZNÍKŮV VKUS



Zda tvor odpovídá zákazníkovo vkusu, se určí podobně jako skóre v soutěži. To, co se zákazníkům líbí, je uvedeno v horním světlém rámečku, co rádi nemají, je uvedeno v tmavém rámečku dole. Symboly opět odkazují na karty potřeb přidělené jednotlivým potvůr-

kám v tomto kole či na kostičky strádání a žetony mutace (bez ohledu na to, kdy byly tvorovi přiděleny). Z těchto symbolů vypočítáte skóre shody s požadavky zákazníka (získávání bodů reputace je popsáno v dalším odstavci).

Poznámka: Kostičky trusu v kleci se při prodeji příšerky nikdy v úvahu neberou. Zákazník si kupuje příšerku, nikoliv její klec. Symbol vyměšování na destičce zákazníka se vztahuje vždy pouze na symboly na kartách potřeb, které byly tvorovi přiděleny v tomto kole, nikoliv na kostičky trusu v jeho kleci.

Příšerku lze zákazníkovi prodat pouze tehdy, pokud se mu líbí. **Skóre shody s vkusem zákazníka musí být větší než nula.** Je-li skóre shody nulové či záporné, nemůžete zákazníkovi tvora prodat.

Příklad:



Skóre shody se v tomto případě spočte takto: + 4 za dva žetony mutace, + 1 za jeden zelený žeton, - 1 za jeden červený žeton, a - 1 za jednu kostičku strádání. Celkový součet je 3, Temná slečinka se poletucha líbí a chtěla by si ji koupit.

Poznámka: Všichni zákazníci mají jasno v jednom – nechťejí utrápené 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 zákaznících jsou však výjimkou – u nich můžete započítat vždy jen jeden příslušný symbol od každé barvy.

Příklad:



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

Podarí-li se vám potvůrku úspěšně prodat, **závisí zisk bodů reputace na tom, jak moc byl zákazník spokojen.** Čím spokojenější zákazník, 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 krčící se za pódiem na centrálním plánu připomíná, že při prodeji na černém trhu násobíte skóre shody dvěma.

Oznamte, kterou příšerku jste zákazníkovi prodali, odstraňte ji ze hry a získáte **dvakrát tolik bodů reputace, kolik bylo skóre shody.** 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 tvora na oficiálním veřejném pódiu. Tak může každý vidět, jak si spokojený zákazník odnáší svého nového mazlíčka, a vaše reputace roste.

Ve Fázi 2 – Nákupy 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 akčním 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 ještě nevykonávali žádnou činnost). Získáte **třikrát tolik bodů reputace, kolik bylo skóre shody.** 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, jaké bylo skóre shody, nebo jestli jste příšerku prodali na pódiu či na černém trhu, cena závisí pouze na její velikosti. Znovu upozorňujeme, že příšerky o velikosti 2 a 3 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 dva žetony zlata méně.** Na to je zákon. Není možné prodávat mutanty za plnou cenu. Impové pořádně nerozumějí pojmu sleva a vůbec si netykají s procenty, proto je za mutaci pevná srážka bez ohledu na cenu. Je-li zkrátka plná prodejní cena příšerky 2, za zmutovanou nedostanete žádné zlato. Je-li plná cena 1, musíte zákazníkovi ještě jeden žeton zlata doplatit, aby si zmutovaného mazlíčka vzal (nemáte-li zlato, nemůžete takového mutanta prodat vůbec). 1 pokud dáváte tvorečka zadarmo nebo na prodej doplácíte,

pořád se to může vyplatit – jde vám totiž hlavně o reputaci, a na tu mutace obvykle nemá vliv.

Poznámka: Žádný tvor nemůže mít dva žetony mutace. Takový jedinec by již zmizel do jiné dimenze ve Fázi 3. Maximální postih při prodeji je tedy 2 žetony 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 vyskytují zákazníci dva a každý z hráčů může každému z nich prodat po jedné příšerce. Ovšem i v posledním kole platí, že **je možné prodat pouze jednu příšerku na oficiálním pódiu.** Prodáváte-li příšerky dvě (každému zákazníkovi jednu), musíte aspoň jednu z nich prodat na černém trhu.

Velký kvíz o zákaznících:



Temná slečinka a Vládcová podzemí si 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.

mutace poletuchy snižuje její cenu na 1. vydělala 4 zlata a 2 žetony. Každá potvůrka stojí 3 žetony, ale žeton body reputace. Celkem tedy získáte 16 bodů reputace. A kolik jste 12 bodů reputace) a Kobrokočka Vládcové na černém trhu (za 4 ještě 2 impy. Lepší je proto prodat poletuchu Slečince na pódiu (za z příšerky můžete prodat na pódiu, přestože na něm máte stále možnost vypádati shody, ale ve skutečnosti nejsou jenom jednu příšerku můžete dát dámu prodat se skóre 3 + 3 nebo 4 + 2. Obě podzemí 3 (záhad z nich se nelíbí kostička strádání). Takže Poletucha má skóre shody s Temnou slečinkou 4 a s Vládcovou se nelíbí, že v tomto kole udelala Kobrokočka hromádku. (Je na ni příliš agresivní) a 2 s Vládcovou podzemí (které řešení: Kobrokočka má skóre shody s Temnou slečinkou 3

ODHOZENÍ PŘIDĚLENÝCH KARET

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

VYUŽITÍ VOLNÝCH IMPŮ

Je možné, že i po nákupech, hraní si 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.

Přejete-li si čistit klece, přesuňte impy 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 stále ještě zbyli nějakí **impové k dispozici**, dostanete **za každého z nich po jednom žetonu zlata z banku.** Vydělalí ho různými veřejně prospěšnými pracemi ve městě, jako je držení 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 povolání).

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:

- + Vaše příšerky povyroستou.
- + Vaše žrádlo oschne a okorá.
- + Vaši impové se konečně vrátí domů.

Všechny tyto kroky jsou administrativní povahy. V této fázi nemusíte činit žádná rozhodnutí. Můžete je všichni provádět současně, přesto však doporučujeme provádět je v tomto pořadí, abyste na nic nezapomněli.

PŘÍŠERKY ROSTOU

Okénko kolečka v pravé části vašich příšerek ukazuje jednu nebo dvě šipky, které značí, že máte pootočit kolečko tak, abyste odkryli jeden nebo dva nové barevné proužky. Příšera o velikosti 7 dál růst nemůže (v okénku už není žádná šipka).

Poznámka: Příšerka velikosti 2 a 3 roste o dva stupně. Příšerka velikosti 4 (to jest už prodejná zákazníkům) povyroستou o jeden stupeň. (Připomínáme, že ve fázi přípravy kola mláďata velikosti 2

zbylá z minulých kol ve spodní ohradě povyroستou při přesunu do horní ohrady jen o jeden stupeň, na velikost 3. Určitě vás potěší, že ve vaši láskyplné péči rostou tvorečkové rychleji než ve veřejném vyběhu).

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

OSVCHÁNÍ POTRAVY



Všechno žrádlo na vašem plánu doupěte se kazí – posouvá se o jednu komůrku doprava. Nejprve se podívejte, nemáte-li nějaké žrádlo v nejpravějších komůrkách obou řádků (a tudíž 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 vpravo (postupně se kazí, ale zatím je ještě po-

žitelné 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

Před zahájením dalšího kola přesuňte žeton průběhu kola o jedno pole vpravo a přesuňte žeton začínajícího hráče, čímž určíte začínajícího hráče pro další kolo.



Ve většině kol ho prostě předejte sousedovi po směru hodinových ručiček.



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

Při hře ve dvou či třech hráčích žeton prostě dejte sousedovi po levici na konci každého kola, včetně posledního. Hra má v tomto případě vždy 6 kol, takže každý z hráčů bude začínat stejně často.



Na konci posledního kola ještě proběhne závěrečné vyhodnocení.



KONEC HRY

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Závěrečné vyhodnocení proběhne jako **sled dvou závěrečných soutěží**. Jedna hodnotí ekonomickou sílu vašeho obchodu, druhá vzhled vaší expozice.

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

Jako obvykle, hráči, jejichž skóre je 0, nedostanou žádné body reputace. Oproti běžným soutěžím je zde však jeden rozdíl – je-li vaše skóre v soutěži záporné, **ztrácíte tolik bodů reputace, jak velké je vaše záporné skóre.**

EKONOMICKÁ SÍLA VAŠEHO OBCHODU



Při výpočtu skóre pro tuto soutěž získáte jeden bod za každý žeton zrádla a za každý artefakt na svém plánu doupěte. Dále získáte jeden bod za každou kartu lektvaru v ruce. A získáte také 1/2 bodu za

každý žeton zlata, který vám zbyl. Výsledek nezaokrouhľujte. Máte-li například součet 3 1/2, postavte svého služebníka na čáru mezi poli 3 a 4 stupnice na výstavním stanu. Za každého impa, který se nevrátil domů, se vaše skóre snižuje o 2 body. To zahrnuje nejen impy na pódiu a v nemocnici, ale také impy na plánu postupu hry – vaše ubohé příbuzné, kteří stále ještě čekají, než jim vyřídíte formality spojené s žádostí o pracovní pobyt. Nemáte-li všech 10 impů ve svém doupěti, vaše skóre se bude snižovat o 2 za každého chybějícího.

Poznámka: Nezapomeňte, nezískáváte přímo body reputace, ale počítáte skóre pro závěrečné soutěže. Kolik vám přinesou reputace, záleží na porovnání s ostatními hráči. Pokud ovšem není vaše skóre záporné – pak skutečně odpovídá ztrátě reputace. Ani v tom případě nezaokrouhľujte – je-li váš celkový výsledek třeba -1/2, musíte svého služebníka na počítadle reputace posunout o půl pole zpět.

PŘEHLÍDKA PLÁNŮ EXPOZIC



Za každou příšerku ve své expozici získáte 2 body do skóre této soutěže. Za každou klec a za každé vylepšení (včetně původní první klece do začátku předtiskuté na plánu expozic, pokud jste ji v průběhu hry ničím nenahradili) získá-

te po 1 bodu. Za každý žeton mutace, kostičku strádání a kostičku trusu na vašem plánu (ať už v prázdné či obsazené kleci) ztrácíte 1 bod skóre. Skóre opět naznačíte na výstavním stanu a přidělíte odměny (případně zaznamenejte ztrátu reputace, bylo-li skóre záporné).

VÍTEZ 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 zákazníkům, 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 byl výklad pravidel i první hra jednodušší. Jsme však toho názoru, že 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.

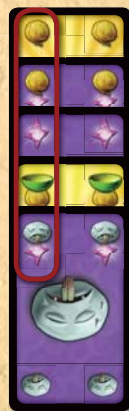
KARTY SE DVĚMA SYMBOLY



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 převládají symboly vzteku.

Ve žlutém zase symboly hravosti a ve fialovém magie. Karty s dominantním symbolem v dané barvě 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 takovou kartu použít tak, že přidělí příšerce obě vyznačené potřeby. Přiložíte-li kartu do sloupečku jedním symbolem nahoru, působí jako obvykle, jako jeden symbol. Přiložíte-li ji však vzhůru nohama, dvojitým symbolem nahoru, přidělíte příšerce obě vyobrazené potřeby. Je sice těžší více potřeb vaši příšerku uspokojit, ale zase máte větší šance uspět v soutěži nebo při prodeji příšerky zákazníkovi.



Je tedy důležité, jak kartu otočíte. Ve Fázi 3 dávejte pozor, jakou stranou kartu orientujete, a zda tím přidělujete potřebu jednu nebo obě. Při otáčení svého sloupečku karet ve Fázi 4 dejte pozor, ať orientaci zachováte.

Poznámka: Toto pravidlo omezuje vliv náhody ve hře. Připravujete-li například svou příšerku pro 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. Vaše příšerka bude sice mít ještě další neočekávané potřeby (při otočení karty platí oba symboly), se kterými se musíte vypořádat, ale už se vám prostě nemůže stát, že byste ve žlutých kartách neměli žádnou hravost.

Poznámka: Někdy může být výhodný i samotný fakt, že jednou kartou přidělíte dva symboly. Hledá-li například zákazník divokou bestii s magickými schopnostmi, pak fialová karta se symbolem vzteku přiložená vzhůru nohama se vám 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 zákazníkům namísto jedné.

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

UPRAVENÉ PRAVIDLO ŽRÁDLA DO STÁNKU S MASEM

Jak víte, nechtění tvorové z horní ohrady odcházejí na venkov, pokud si je nikdo nekoupil. Za normálních okolností doplníte v takovém případě jeden žeton masa do stánku s masem. Pošlete-li však na venkov floraina, doplňte místo toho do stánku **s masem** jeden žeton zeleniny. Stane-li se to golemíkovi, doplňte do stánku **s masem** žeton zlata. Odejde-li na venkov dušík, nedoplňujte nic. Stejně jako v základní verzi hry, toto pravidlo nemá žádnou souvislost s tématem hry.

POŘADÍ HRÁČŮ NA TAHU V POSLEDNÍM KOLE

V posledním kole hry ve čtyřech hráčích určité začínajícího hráče jako v základní verzi (kdo má nejméně reputace). Ale místo toho, aby hráči dále přicházeli na řadu ve směru hodinových ručiček, můžete hrát v pořadí podle stavu reputace, od posledního k prvnímu. Mají-li dva hráči shodnou úroveň reputace, je dříve na řadě ten, který je po směru hodinových ručiček blíže začínajícímu hráči (služebníky na sdílených polích stupnice reputace můžete seřadit tak, aby toto pořadí vyjadřovali).

DODATEK

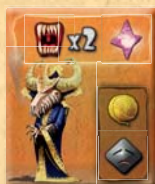
MNOŽSTVÍ HERNÍHO MATERIÁLU

Není záměrem, aby bylo množství herního materiálu omezeno. Dojde-li vám jakýkoliv druh komponent, použijte vhodnou náhradu.

Karet potřeb by mělo být v každém balíčku dostatečné množství. Nezapomeňte, že kdykoliv dojde dobírací balíček, 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 atd.).

ZÁKAZNÍCI



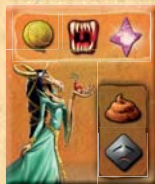
VLÁDCE PODZEMÍ

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



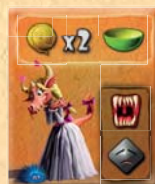
TEMNÁ DŮCHODKVNĚ

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. Dělení hromádek? Tak to je naprosto out.



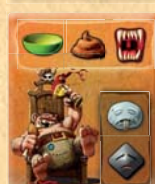
TEMNÁ SLEČINKA

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 pomocníka k vám. Pokud možno metafyzicky stabilního, aby mu nezmizel po prvním pokusu.



ORK ČUŇAS

Hledá němou tvář s podobnými zálibami. Kterého tvorečka mu doporučíte jako parťáka 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 zkazit 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 nemocné?

PŘEHLED SOUTĚŽÍ



ARÉNA

V temné podzemní kobce se tísní dav žádostivý této nejstarší a nejpřimitivnější podívané. Do arény jsou vypuštěny šelmy, zuřivě vrčící a cenící tesáky. Jde jen o jediné – která z nich bude vypadat výhrůžněji.

Vyberte jednu svou příškeru. Vaše skóre pro tuto soutěž jsou dva body za každý symbol vzteku, který jí byl v tomto kole přidělen. Za každý symbol náказы jeden bod ztratíte.



VOLNÝ STYL

V čem je váš mazlíček opravdu dobrý? Hodně papá? Je navýsost magický? Strašně vztekly? Nebo jenom prostě fakt vydatně – ehm, kaka?

Vyberte jednu příškeru a jeden typ symbolu potřeb. Pro vaše skóre získáte dva body za každý takový symbol příšerce v tomto kole přidělený a odečtete dva body za každou její kostičku strádání.



VÍCEBOJ

Tak co, je váš tvoreček opravdu všestranný?

Vyberte jednu svou příškeru. Pro vaše skóre získáte po dvou bodech za každý druh symbolu, který jí byl přidělen (lektvar se také počítá za samostatný druh, celkem tedy může být různých symbolů až sedm). Za každou kostičku strádání ze skóre dva body odečtete.



ZÁVODY V JÍDLE

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

Zvolte jednu svou příškeru. Vaše skóre bude dva body za každý symbol hladu, který v tomto kole dostala, snížen o jeden bod za každý symbol náказы. (Ano, jmenuje se to sice „závodů v jídle“, ale vaše skóre se určí podle symbolů hladu, bez ohledu na to, zda příškerka opravdu nažrat dostala nebo nedostala).



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 si jednoho zástupce svého chovu. Dostane bod za každou barvu karet, kterou měl v tomto kole přidělenou (lektvary platí za samostatnou barvu). Naopak za každou kostičku strádání a žeton mutace po jednom bodu ztratí, stejně jako za každou kostičku trusu ve své kleci.



VELKÁ CENA CHOVATELŮ

Tak co, jak velký a geneticky čistý je váš chov?

Do skóre započítáte plus dva body za každou vaši příškeru, mínus jeden bod za každý žeton mutace.



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 posuzovat a hodnotit celou akci budou jejich rodiče.

Do skóre započítáte dva body za každý symbol hravosti přidělený kterékoliv příšerce a odečtete dva body za každý žeton mutace na vašich příšerkách. Dále odečtete jeden bod za každou kostičku trusu ve vašich klecích bez ohledu na to, zda v nich někdo je či není.



SLAVNOSTI MAGIE

Dívejte, jak z tohoto klobouku vytáhnu králíka. Áááááajaj. Je šavlozubý!

V této soutěži máte takové skóre, kolik symbolů magie jste přiřadili všem svým tvorům. To je celé. Magie je takto prostá.

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, jde spíš o vědomou volbu. Je velmi kamarádský a vůbec není agresivní. Jen si prostě občas neuvědomí, jak velkou má sílu.



DUŠÍK TĚKÁVÝ

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 má otevřenou povahu. A jeho slabost pro sušenky princeznavitého tvaru? S tím si nedělejte starosti.



FLORAÍN OBEČNÝ

Tohle je opravdu nenáročná květinka. Stačí, když ji jednou za týden zalijete a obden ji zahrajete divadlo. Pak sledujte ty divy.



ČERVOŇ OBROVSKÝ

Původem z písčitých oblastí, červon si velmi rychle zamiloval naše krásné zelené pastviny. Má však svou trávu rád hodně ostrou. Jeho heslem je „kořeni 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.



JEFTĚŘ VELKOHUBÝ

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



GOLEMÍK MENŠÍ

Možná by bylo snazší sestrojít rovnou golema normální velikosti, ale impové mají rádi ve věcech systém. Když mohou chovat ostatní potvory od mláďete, 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 múru nevýslovné hrůzy“. Když se zjevil cthulík, chvíli nadšeně poskakoval, olizoval jim obličej, a nakonec udělal hromádku v rohu pentagramu, pochopili, že nevýslovná hrůza nebude nikdy jejich parketa.



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 skutečnosti chapaďla nějaké 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 poženě.



PITBULÍK POTMĚŠILÝ

Vydrží celé hodiny sedět v koutku své klece, vrtět ocáskem, tenounce kňučet a upírat žalostné psí oči na kolemjdoucí, protože 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 umáhlené závěry, jakého je živočišného druhu. Vykřiknete-li „Fúúú, pavouk!“, mecháček patrně vypískne „Kde?!“ a skočí vám do náruče.



STEGOTUR VELKÝ

Je to klidný, líně působící přežvýkavec. Neukazujte 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 má dostatečný výskok, aby lapil plně naloženou vlašťovku.

COMPENDIUM MAGNUM ARTEFAKTŮ VZÁCNÝCH HODNOTY NEDOZÍRNÉ

KNIHY

Kupte jeden 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!



DIVOKÉ
ŽRANICE

KOUZLO
ZLOBY

HRÁTKY
S JÍDLEM

MAGIE
HROU

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

KŘIŠTÁLOVÁ KOULE



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

Těsně předtím, než si ve Fázi 3 doberete karty potřeb, můžete **až tři 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 a účast na soutěžích může jeden imp odstranit až dvě 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

stejně klece nebo různých (i plných), a to i v různých okamžicích vyhodnocování.

Postavte volného impa dprostřed své 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. 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 vypadáte v něm jako nějaký vytužený robot! Kupte jeden, druhý dostanete zdarma!

V každém kole hry jsou až dva vaši impové chráněni ochranným oděvem. Nebude nutné je poslat do nemocnice, když budou honit prchající příšeru. 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**, bude působit jako **bonus + 1 k tomuto parametru**. Takto můžete využít až **dva volné impy v každém kole**. Mohou vyzužit 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. Dělají 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, **má jeden z vašich impů dvojnásobný efekt při čištění klecí, hraní si s příšerami nebo při chytání uprchlíků**. Prostě oznamte, že používáte tento artefakt a jakou činnost bude zvolený imp provádět.

Ve Fázi 5 může zaměstnanec měsíce odstranit až 4 kostky trusu, ale

vydělá jen 1 žeton zlata. Bohužel, že maká za dva, neznamená, že mu taky za dva zaplatí.

Tento artefakt lze kombinovat s jinými artefakty. Zaměstnanec měsíce s dlouhou lopatou může odstranit až 4 kostky trusu ve Fázi 4. Zaměstnanec měsíce ve skafandru zvýší vybraný parametr klece až o 2.

BIČ POSLUŠNOSTI



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

S tímto artefaktem **získáte navíc 1/4 bodu skóre při každé soutěži v průběhu hry**. Posuňte při vyhodnocování soutěže svého služebníka na výstavním stanu o půl pole dál, na čáru mezi příslušná políčka. Artefakt vám tedy pomůže v případě shody skóre se soupeři a umožní vám účastnit se soutěže, které byste se jinak těsně zúčastnit nemohli (tím, že zvýší vaše skóre z 0 na 1/2). 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 1/2 bodu.

MAGICKÁ SKŘÍŇKA



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

Vlastníte-li tento artefakt, **vezměte si jeden žeton žrádla libovolné barvy ze všeobecné zásoby** a položte ho na tuto destičku. Žeton žrádla může být použit 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 jeden žeton dát 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

HLAVNÍ TESTER: PETR MURMAK

TESTEŘI: Kreten, Vítek, Filip, dilli, Marcela, Peťa, Lucka, Rumun, Monča, Yuyka, Bianco, Jéňa, Nino, Aleš, Zuzka, Vláďa, Vodka, Falco, Zeus, Miloš, Petr, David, Hanka, Michal, Tomáš, Juraj, Majo, Fanda, Glee, Paul, Phil, Pepoň, 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 víkend, 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.cz

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

Korunní 104, Praha 10, www.mindok.cz

CGE
Czech Games Edition

MINDOK