



VLAADA CHVATIL PŘÍŠERKY Z PODZEMÍ TEMNÉ ULÍČKY

BRATRÁNEK IMP SE PÁTRAVĚ ROZHLÉDL ULICÍ NAPRAVO I NALEVO. NIKDE NIKDO. PŘETÁHL SI KÁPI PŘES ŠPIČATÉ UŠI HLUBOKO DO OČÍ A OPATRNĚ SE VYKRALD DO TMAVÉ ULÍČKY.

„KAMPAK, KAMPAK?“

IMP ZKOPRNĚL. BVLA TO TA HEZKÁ BLONDĀTÁ IMPKA Z OBCHODU S PŘÍŠERKAMI ODNAPROTI. VVNOŘILA SE Z ULÍČKY S BEDNOU LÍZÁTEK V NÁRUČÍ. BRATRÁNEK SI ODKAŠLAL: „ÉEE, JÁ... EHM... ZROVNA JDU NA NOČNÍ PROCHÁZKU, TADY, TOUHLE ULÍČKOU...“

„JDEŠ NA ČERNÝ TRH?“

„PŠŠŠŠ! NE TAK NAHLAS! DOMA MI ŘÍKALI, ŽE O TOM NESMÍM MLUVIT!“

„PROTOŽE SE BOJÍ, ŽE TĚ CHVTÍ?“

„NE, BOJÍ SE, ŽE SE TO DOZVÍ KONKURENCE V OSTATNÍCH OBCHODECH.“

VTOM SE KOLEM PŘEHNAL IMP Z KRÁMKU ZA ROHEM, VLÁČEJÍCÍ NA TRAKAŘI PEKELNĚ KVIČÍCÍ PODSYNČE. POČKALI, AŽ ZMIZÍ VE TMĚ ULÍČKY. PAK BLONDÝNKA SPIKLENECKY MRKLA: „NEBOJ. TVOJE TAJEMSTVÍ JE U MĚ V BEZPEČÍ.“

Tak už to vědět všichni! Je na čase, aby i vaši impové vyrazili do Temných uliček.

Toto rozšíření má dvě části:

Temné uličky jsou nově přístupnou částí města. Poskytují impům čtyři nové příležitosti, které dříve nebyly dostupné. Určitě si je oblíbíte.

Další příšerky! A také další skvělé klece, vylepšení, artefakty, impové, soutěže a zákazníci. Díky tomu všemu si hru můžete prodloužit o další kolo.

Obě části můžete libovolně kombinovat. Ovšem vzhledem k tomu, že všechno v tomto rozšíření je tak úžasné, že si to určitě nechcete nechat ujít, máte v podstatě jen dvě možnosti:

- ♦ můžete hrát původní hru s přidáním Temných uliček a všeho nového materiálu,
- ♦ nebo můžete hrát prodlouženou hru s přidáním Temných uliček a všeho nového materiálu.

Nový materiál umožňuje hrát **prodlouženou hru**: na 6 kol ve čtyřech hráčích či na 7 kol ve dvou nebo ve třech hráčích. Takto vychováte více příšerek a prodáte je více zákazníkům a všechny ty nové artefakty, klece, vylepšení a impové se dostanou do hry. Nové možnosti však každé kolo hry o trochu prodlužují. Proto zvažte, zda si opravdu chcete užít epičtější hru s kolem navíc. Toto rozšíření se dá skvěle použít i při hře na **původní počet kol**.

O PRAVIDLECH

V pravidlech najdete čtyři hlavní kapitoly:

Kapitola **Příprava hry** popisuje, jak připravit hru s rozšířením.

V části **Průběh hry** se dozvíte, jak se mění základní pravidla hry. Tato kapitola je organizována podle akčních polí, nikoliv podle fázi kola.

Přehled nových pravidel uvádí stručně a přehledně všechna nová pravidla v řazení podle fázi kola.

Dodatek popisuje provozovny z tohoto rozšíření. Také zde najdete podrobnosti o nových klecích, vylepšeních, zákaznících, soutěžích, artefaktech i příšerkách.

PŘÍPRAVA HRU

V TÉTO KAPITOLE SE DOZVÍTE, JAK PŘIPRAVIT HRU S ROZŠÍŘENÍM PRO PRVNÍ KOLO HRU A JAK POSTUPOVAT PŘI PŘÍPRAVĚ KOL NÁSLEDUJÍCÍCH.

NOVÝ HERNÍ MATERIÁL

Nové přišerky, klece, vylepšení, artefakty, zákazníci a soutěže zamíchejte do příslušných hromádek.



NASTAVENÍ PLÁNU POSTUPU HRU

NÁSTAVEC PLÁNU POSTUPU HRU VÁM UMOŽNÍ HRU PRODLOUŽIT O JEDNO KOLO NAVÍC, POKUD BUDETE CHTÍT.

PRODLOUŽENÁ HRA

Rozhodnete-li se hrát prodlouženou hru, umístěte nástavec na plán postupu hry tak, že zakryje všechny informace týkající se kola 5. Nástavec položte nahoru stranou s vyznačenými koly 5 a 6. Poté na upravený plán rozmístěte impy, destičky zákazníků a soutěži jako obvykle.

Při hře ve dvou a třech hráčích položte nástavec nahoru stranou s koly 5 a 6 a umístěte ho na odpovídající stranu plánu postupu hry tak, že překryje původní informace o kole 6.



Poznámka: Na plánu je jedno pole pro umístění impů navíc, takže na něm bude čekat pět impů každé barvy. V kolech 5 a 6 přijdou vždy dva zákazníci – obě destičky zákazníků pro příslušné kolo otáčejte současně.

Poznámka: Nastavený plán obsahuje nové soutěže závěrečného vyhodnocení. V horní části je piktogramem připomenuto pravidlo pro předávání žetonu začínajícího hráče do posledního kola.

STANDARDNÍ HRA

Chcete-li hrát na původní počet kol, budete stejně potřebovat nástavec plánu postupu hry, ale pouze kvůli soutěžím závěrečného vyhodnocení. Zasuňte ho tedy pod původní plán libovolnou stranou nahoru tak, že z něj bude vidět právě jen nové závěrečné vyhodnocení. Impy a destičky zákazníků a soutěži připravte jako obvykle.



STŘEDNÍ CESTA

Při hře ve dvou nebo třech máte na výběr ještě střední cestu. Můžete použít nástavec pro kola 5 a 6 a umístit jej na původní plán. Tím získáte zákazníka v pátém kole navíc, aniž byste museli přidávat celé další kolo hry. Žeton začínajícího hráče předávejte sousedovi po levici jako v předchozích kolech. Taková je cena za kompromis.

PLÁNY HRÁČŮ



Plány hráčů připravte jako obvykle, s tím rozdílem, že každý hráč dostane 1 impa a 1 zlato navíc. Více možností si žádá větší zdroje. Každý hráč tak začíná hru se 7 impy a 3 žetony zlata.

(Po příjmu v prvním kole tak budou mít někteří hráči 4 žetony zlata a někteří 5.)



Poznámka: Toto rozšíření obsahuje dva nové impy v každé barvě. Jen jeden z nich však začíná hru na vašem plánu hráče. Druhý putuje na nastavený plán postupu hry, pokud hrajete prodlouženou hru, nebo zpátky do krabice, hrajete-li na původní počet kol. (Řekněte mu, že může pomáhat příště. Určitě to pochopí.)

PLÁN TEMNÝCH ULIČEK

PLÁN TEMNÝCH ULIČEK POLOŽTE VEDLE CENTRÁLNÍHO HERNÍHO PLÁNU. JSOU NA NĚM ČTVŘI NOVÁ AKČNÍ POLE, KAM SE VAŠI IMPOVÉ MOHOU VYDAT.

ČERNÝ TRH



Na černém trhu můžete sehnat spoustu zajímavých novinek!

Poznámka: Tento černý trh není stejný jako ten, kde se v základní hře prodávají příšerky. Na tomhle majitelé obchodů nakupují nejrůznější zboží. Majitelé se dodnes dohadují, kdo komu název ukradl.

NABÍDKA NA ČERNÉM TRHU

Na začátku hry se na černém trhu nabízí šest věcí. Vyrožte je na odpovídající místa na plánu zleva doprava takto: bodyguard (černá figurka impa), příšerka (o velikosti 2), klec, soutěž (kvůli žrádлу), vylepšení a artefakt, vše vybírejte náhodně.

Nad každou z těchto věcí umístíte po jednom žetonu zlata. Ten znázorňuje, že za každou zvolenou věc je třeba při nákupu zaplatit navíc 1 zlato (viz **NÁKUPY NA ČERNÉM TRHU** na str. 4). Žeton se odstraní, když danou věc někdo koupí nebo když se zlevní díky kartářce (viz **NÁVŠTĚVA KARTÁŘKY** na str. 4).

ÚVODNÍ SLEVA

Hrajete-li na původní počet kol, nedávejte žeton zlata nad artefakt. Představte si, že byl zlevněn už v předcházejícím kole - v tom, které se nehraje.

NABÍDKA SE NEDOPLŇUJE

Nabídka na černém trhu je omezená. Nic se nedoplňuje - co se prodá, je pryč.

Poznámka: Příšerka na černém trhu neroste. Ve skutečnosti to žádná příšerka není - jen papírová atrapa. Když se tu zastavíte, abyste si ji prohlédli, uslyšíte: „Psst! Líbí se ti, kámo? Nechceš koupit pravou? Lacino? Má prvotřídní papíry - zfalšoval jsem je osobně!“



PROPUSTKY

Hlídač u vchodu do průmyslové zóny se tváří nekompromisně. A má ošklivého velkého psa. Asi nebudete chtít riskovat, aby vaši impové vnikali do průmyslové zóny bez propustky. Položte propustku každého hráče na vyznačené místo u vchodu.

HROMÁDKA PROVOZOVEN

Těchto šest nových destiček představuje provozovny pro podnikavce, které se zpřístupní během hry. Zamíchejte je a položte lícem dolů vedle plánu Temných uliček.



ŘADA ZPŘÍSTUPNĚNÝCH PROVOZOVEN

Otočte vrchní destičku a vyložte ji ke kraji plánu Temných uliček. Toto je první přístupná provozovna v průmyslové zóně.

ZPŘÍSTUPNĚNÍ DALŠÍCH PROVOZOVEN

V každém dalším kole vyložte jednu novou provozovnu na konec řady. Možnosti hráčů se tak postupně rozšiřují.

Pokud je akční pole obsazeno neutrálním impem, tento krok přeskočte.



Toto akční pole vám umožňuje přístup do provozoven v průmyslové zóně.

KARTÁŘKA

Sem nic nepřipravujte. Vážně! Kartářka žije duchovním životem a materiální věci jí nezajímají.



BUTIK „U SLIMÁKA“

Tady prodává potulný kramář slušivé doplňky přímo z hřbetu obřího slimáka.

KOMÍNEK DOPLŇKŮ

Zamíchejte **8 žetonů** doplňků a udejte je z nich komínek lícem dolů (nebo kupičku, máte-li tlusté a neohrabané prsty).

NABÍDKA DOPLŇKŮ

Otočte vrchní **3 žetony** doplňků a vyložte je lícem na vyznačená místa.

DOPLŇOVÁNÍ NABÍDKY

V rámci přípravy druhého a dalších kol je třeba nabídku doplnit.

Pokud se nic neprodalo, odstraňte horní žeton (ten nejlíže slizové stopě).

Nyní zbylé dva žetony (ať už jste horní odstraňovali, nebo ne) posuňte nahoru a dospuďte vyložte žeton nový.

Pokud je akční pole obsazeno neutrálním impem, tento krok přeskočte.

PRŮMYSLOVÁ ZÓNA

NEUTRÁLNÍ IMPOVÉ

Při hře dvou či tří hráčů použijte tu stranu plánu Temných uliček, kde jsou mezi akčními poli vyznačeny šipky. Některá akční pole budou blokována neutrálními impy jako na centrálním herním plánu.

Při hře ve třech nasadte neutrálního impa na akční políčko ke kartářce.

Při hře ve dvou umístíte prvního neutrální impa ke kartářce, druhý imp začíná na černém trhu.

PRŮBĚH HRY

NOVÉ MOŽNOSTI VYSLÁNÍ SKUPIN

SKUPINKY IMPŮ A ZLATA TEĎ BUDOU MÍT VÍCE MOŽNOSTÍ UPLATNĚNÍ VE FÁZI 2 - NÁKUPY.

STAŽENÍ SKUPINKY

Jak víte, jakmile jste na řadě při vysílání své skupinky, můžete ji buď poslat do města, nebo nechat doma. To i nadále platí, ale navíc získáváte další možnost: když máte vyslat skupinku, **můžete současně stáhnout libovolný počet svých skupinek, které svou akci ještě neprovedly a čekají na vyslání do města.** Tím můžete získat zpět nějaké impy a zlato do své zásoby předtím, než provedete akci. To se může hodit, protože některé nové akce vyžadují, abyste měli volného impa nebo zlato.

ZMĚNA VELIKOSTI SKUPINKY

V tomto rozšíření může být velikost skupinky proměnlivá. Může se stát, že se v době čekání skupinky na tah její velikost změní. Další postup závisí na tom, jaké skupinky právě odcházejí z doupat. Pokud velikost skupinky přerostla velikost aktuálně odcházejících skupinek, přijde na řadu ihned poté, co dokončíte akci, v jejímž důsledku se skupinka rozrostla. Poté je opět na řadě ta skupinka, jejíž odchod do města jste takto

násilně předběhli (neboli pokračujete v přerušném vysílání skupinek). Pokud je skupinka o změněné velikosti stejná nebo menší než skupinky, které jsou právě na řadě, trpělivě počká na svůj tah. Postupujte tak, jako by upravená skupinka měla aktuální velikost od začátku.

NOVÁ AKČNÍ POLE

PLÁN TEMNÝCH ULÍČEK MÁ ČTYŘI NOVÁ AKČNÍ POLE. NYNÍ SI VYSVĚTLÍME, JAK JE POUŽÍVAT A CO DĚLAT SE VŠEMI TĚMI NOVÝMI VĚČÍČKAMI, CO JSOU TADY K MÁNÍ.

NÁKUPY NA ČERNÉM TRHU

Pošlete-li impy na černý trh, můžete si vybrat libovolnou z vystavených věcí. Na začátku hry se jich tu nachází šest, každá označená jedním žetonem zlata (s výjimkou artefaktu, pokud hrajete na původní počet kol). Žeton zlata značí, že za nákup je potřeba zaplatit navíc jedno zlato ze své pokladnice. V pozdějších kolech může být některé zboží zlevněno (viz **NÁVŠTĚVA KARTÁŘKY** dále), ale nabídka je stále omezenější, protože na černý trh se žádné zboží nedoplňuje.

ZAPLACENÍ ZLATA NAVÍC

Za nákup zboží označeného žetonem zlata musíte zaplatit 1 zlato ze své pokladnice. Neznamená to, že skupinka vyslaná na černý trh musí mít zlato s sebou, a pokud ho má, toto zlato se nepočítá. Použít můžete pouze zlato ze své pokladnice. Může to být zlato, které jste nepřidělili do žádné skupinky, nebo to, které se vám vrátilo díky stažení některé skupinky z herního plánu, jak je popsáno výše. Po zaplacení vraťte do obecné zásoby také příslušný žeton zlata z plánu Temných uliček.

Pokud jste si vybrali zboží bez žetonu zlata, nemusíte nic platit.

Nemáte-li v zásobě žádné zlato, nemůžete si zboží označené žetonem koupit, a pokud na černém trhu žádné jiné zboží není, nesmíte akční pole černého trhu vůbec obsadit.

NÁKUP BĚŽNÉHO ZBOŽÍ

Kupujete-li si mládě **příšerky, klec, vylepšení** nebo **artefakt**, pokračujte, jako byste ho koupili na legálním trhu. (Můžete se tvářit nenápadně a hvízdát si.) Pokud je s nákupem ar-

tefaktu spojena nějaká akce (například dobrat si kartu zvolené barvy), proveďte ji okamžitě. Všimněte si, že zde pro nákup klece nemusíte mít obvyklou dvojici impů a ani zlato k nákupu příšerky. Na černém trhu se na předpisy tak nekouká.

NÁKUP ŽRÁDLA



Výběrem destičky soutěže nakupujete **žrádlo**. Vyberte si jednu z farmářských bedýnek vyobrazenou dole na destičce a vezměte si příslušné žrádlo z obecné zásoby. Poté destičku odhodte, na ostatní informace na ní neberte zřetel.

NAJMUTÍ BODYGUARDA



Stojí poblíž a hlídá, aby zákazníci na černém trhu nic neukradli. Legrační, což? Impové přece nekradou. Tak jako tak, je děsně velký, takže tentokrát byste měli padělané zlato nechat radši doma. Víte, co by byl vážně husarský kousek? Přimět ho, aby dělal pro vás! Může vám dělat bodyguarda.

Najmete-li si **bodyguarda**, vezměte si černou figurku impa. Můžete ho postavit do svého doupatě nebo přidat k nějaké skupince, která ještě čeká na odchod do města (viz **ZMĚNA VELIKOSTI SKUPINKY** výše).

Bodyguard se počítá jako další člen skupinky. V dalších kolech ho můžete přidávat do jakékoliv skupinky jako jakéhokoliv jiného impa, **jenom musí být ve skupince ještě alespoň jeden další imp.**

Bodyguarda si najímáte, aby hlídal vaše impy ve městě. Nebude pro vás pracovat v obchodě a určitě kvůli vám nepůjde do práce jinam, aby vydělával peníze. I když zůstane doma, nepočítá se jako volný imp. Znamená to, že kromě nakupování ve Fázi 2 nic jiného dělat nebude a že ho nemůžete ani poslat

pracovat do průmyslové zóny (jak vysvětlíme dále). Ne, není líný. Jen to prostě nemá v popisu práce.

Bodyguard může doprovodit skupinku na pódium, ale příšerky prodávat nebude. (Jelikož Fáze 2 - Nákupy skončila, má padla, a kromě toho nebude chtít na pódium trčet sám.) Bodyguard se z akčního pole pódia na konci kola vrátí domů (zatímco ostatní impové z této skupinky se přesunou na pódium).

Bodyguard se počítá jako jeden z impů poslaných pro novou klec a také může přinést domů nakoupené doplňky (bude vysvětleno později). Na žádném akčním poli ho však nemůžete nechat samotného, protože sám skupinku tvořit nemůže (ani se zlatem).

NÁVŠTĚVA KARTÁŘKY



V maringotce kartářky se stanou hned tři věci. Páni! To zní jako splnění tří přání nebo tak něco!

VZDÁLENÁ BUDOUCNOST

Co přinese budoucnost? Bude to „velká příležitost pro vaše příšerky“ nebo snad „potkáte Temnou dámu svých snů?“ Impové se třesou nedočkavostí, aby to zjistili.

První efekt tohoto pole je, **že se smíte podívat na jednu dosud zakrytou destičku zákaznka, nebo soutěže** na plánu postupu hry. Samozřejmě, když jsou už všechny otočeny, je to celkem k ničemu, ale počkejte na další dvě možnosti:

BLÍZKÁ BUDOUCNOST

Impové mají ovšem také prozaičtější starosti, jako například: „Dá nám naše perlotlačka další perlu?“ nebo „Nedostane upírek hlad... už zase?“

Druhým efektem je, že si **doberete po jedné kartě potřeb od každé barvy**. Po zbytek kola budete mít na výběr tyto čtyři karty navíc. **Při odhazování karet přidělených příšerkám na konci kola pak odhodíte z ruky navíc jednu kartu od každé barvy**, abyste měli opět správný počet karet.

(Karet lektvarů se to netýká. Nemůžete si je vzít, proto na konci kola nebudete žádné odhazovat.)

SLEVA NA ČERNÉM TRHU

Kartárka vládne tajemnou mocí nad černým trhem. (Možná to má co dělat s tím, že ho provozuje její manžel.)

Posledním efektem je, že **odhodíte jeden označovací žeton zlata z černého trhu a vrátíte jej do banku**. Příslušné zboží je od této chvíle na trhu zadarmo.

Můžete zlevnit jen zboží, které ještě nebylo prodáno, což dá rozum, protože s prodaným zbožím jste už stejně jeho žeton zlata odstranili.

Zlevnění je povinné. Kartárka na tom trvá. Bylo by dosti netaktní jí říci: „Děkuji, neobtěžujte se. Těší mě, že ostatní nakupují draze.“

Poznámka: Ostatní zvýhodníte méně, když zlevníte věc, o kterou nemají zájem. Samozřejmě že nejlepší je zlevnit věc, o kterou stojíte vy, a následně ji také koupit.

EXKURZE DO PRŮMYSLOVÉ ZÓNY



Obsadíte-li toto akční pole, stanou se dvě věci.

OKAMŽITÉ VYUŽITÍ PROVOZOVNY

Zprv si můžete vybrat jakoukoliv aktuálně dostupnou provozovnu a využít ji. Každá provozovna však vyžaduje určité zdroje (pracovní sílu impa, zlato nebo krmivo).



Je-li vyžadován imp, vezmete ho z volných impů ve svém doupěti. Nemůžete použít impa přiděleného do nějaké dosud čekající skupinky, a už vůbec ne některého z impů, kterého jste již vyslali do akce. Imp zůstane v provozovně až do konce kola. Efekt provozovny provedte okamžitě (všechny provozovny i jejich efekty jsou popsány v Dodatku na konci pravidel).



a ihned provedte efekt provozovny.

Totež probíhá v provozovnách vyžadujících zlato. Můžete použít jen zlato ze své pokladnice – vraťte ho do banku

Poznámka: I pro toto akční pole může přijít vhod nějaká stažená skupinka. Posíláte-li impy do průmyslové zóny, můžete stáhnout jinou skupinku (viz **STAŽENÍ SKUPINKY**), abyste měli potřebného impa nebo zlato k dispozici.



Je-li třeba do provozovny dodat maso nebo zeleninu, použijte jeden z příslušných žetonů žrádla ze svého skladu.

Nesmí to být žrádlo z Magické skříňky ani krmivo zpracované v továrně (viz dále). Potravinářská inspekce vyžaduje zpracování výhradně čerstvých přírodních surovin. (Tedy, aspoň přiměřeně čerstvých. Žeton můžete vzít z libovolné komory svého skladu.)

Použití žrádlo se mění na zpracované žrádlo (podrobnosti viz **DODATEK**).

Toto akční pole můžete obsadit, **i když ho nepoužijete nebo nemůžete použít kvůli požadovaným zdrojům**. Můžete alespoň přemístit svou propustku, jak je vysvětleno níže.

PROPUSTKY

Ať už nějakou provozovnu využijete, nebo ne, návštěvu průmyslové zóny získáváte okamžitě propustku do všech zpřístupněných provozoven. Položte svou propustku pod poslední otevřenou provozovnu (měla by to být ta nejvíce vpravo).

Jste-li v průmyslové zóně poprvé, vezmete svou propustku od vchodu a přemístíte ji pod poslední otevřenou provozovnu. Při každé další návštěvě propustku přesunete pod nejnověji otevřenou provozovnu.

Tím získáváte přístup do všech doposud otevřených provozoven. Toho můžete využít na konci Fáze 5, jak se dozvíte dále.

VYUŽITÍ PROVOZOVEN A VOLNÍ IMPOVÉ

Na konci Fáze 5 můžete využít impy, kteří dosud nedostali žádnou práci. Nyní můžete **využít jednu z provozoven**, do nichž máte přístup. To jest do té, pod kterou leží vaše propustka, a do všech dříve zpřístupněných. Vaše použití provozovny nebrání ostatním hráčům, aby provozovnu využili také.

Do provozoven, které byly otevřeny až po vaši poslední návštěvu do průmyslové zóny, však přístup nemáte (můžete ho však získat příště s další návštěvou průmyslové zóny). Je-li vaše propustka stále u vchodu do průmyslové zóny, nemůžete

ve Fázi 5 využít žádnou provozovnu. Ve Fázi 5 můžete celkově využít jen jednu provozovnu a jen jednou.

Příklad: Vyrázíte-li na exkurzi do průmyslové zóny hned v prvním kole hry, můžete hned využít první otevřenou provozovnu a ve Fázi 5 prvního kola ji můžete využít znovu. Ve všech následujících kolech budete opět moci ve Fázi 5 využít první otevřenou provozovnu, ale žádnou jinou, a to do té doby, než průmyslovou zónu navštívíte znovu.

Pokud se rozhodnete navštívit zónu poprvé až ve druhém kole, pak v prvním kole nemůžete využít provozovnu žádnou (ani ve Fázi 5). Ve druhém kole však už ve Fázi 2 budete mít na vybranou ze dvou provozoven. Do konce hry pak budete mít možnost využívat těchto dvou provozoven i ve Fázi 5. A pokud zónu navštívíte znovu, získáte přístup i do dalších, později otevřených provozoven.

Pořadí, v jakém využijete volné impy a provozovnu, je na vás. Je-li zapotřebí imp, můžete ho vzít z těch impů, kteří v tomto kole dosud nic nedělali. Je-li požadován žeton žrádla, můžete ho vzít jen ze svojí zásoby (z jakékoliv komory). Potřebujete-li zlato, můžete ho vzít ze své pokladnice nebo použít to, které vám v této fázi vydělal nějaký volný imp.

V původních pravidlech se píše, že zlato si za volné impy bere až nakonec po uklizení klecí. Tam ovšem časová souslednost nehrála žádnou roli. Tady už to důležité je, takže použijte toto nové pravidlo. Jen pamatujte, že imp, který šel vydělávat zlato, už není volný a v tomto kole už nic jiného dělat nemůže.

BUTIK „U SLIMÁKA“



NÁKUP DOPLŇKŮ

Poslete-li skupinku sem, **můžete si vzít jeden z vyložených doplňků**. Položte ho někam na plán expozic nebo vedle něj. (Doporučujeme položit ho třeba na prázdnou klec nebo volné místo pro klec, abyste na něj nezapomněli.) Doplňky můžete přidělit konkrétní příšerce později, ve Fázi 3 – Karty potřeb.

TRIUMFÁLNÍ NÁVRAT IMPA

Impové nové doplňky zbožňují. Jen se podívejte na tu sváteční misku na žrádlo, drsňácký obojek, parádní mašli nebo ten tajuplný kouzelný přívěšek! Impové jsou jimi tak fascinováni, že poruší i pravidla hry. Někdo se prostě musí s novou tretkou pochlubit doma okamžitě!



Poslete-li skupinku do butiku „U Slimáka“, **smíte vzít některého impa z jakéhokoliv akčního pole a vrátit ho domů**.

Poznámka: Nenuťme vás, abyste žeton na impa naložili a hopsali s ním po svém doupěti za výkřiků „Jupí!“ a „Hurá!“, ale těžko vám v tom budeme bránit.

Impa můžete vzít z tohoto nebo kteréhokoliv jiného akčního pole, ale vždy na něm alespoň jeden imp musí zůstat. Můžete však vzít i jednoho z dvojice impů vyslaných pro novou klec. (Nesmíte sice nikde nechat samotného bodyguarda, ale když ho slušně poprosíte, odnese doplněk domů on.)

Nemáte-li na žádném akčním poli alespoň dva impy, nemůže se vrátit domů nikdo. (Doplněk si však na plán expozic položit můžete, kramář nabízí dopravu zdarma.)

Vracející se imp může dále zůstat v doupěti, ale můžete ho přidat i do nějaké ještě čekající skupinky (viz výše, Změna velikosti skupinky).

Poznámka: Máte-li vyslat svého posledního impa, mrkněte se, je-li toto akční pole ještě volné. Pokud ano, můžete ho obsadit, jiného svého impa stáhnout a použít ho jinde. Budete na tom stejně, ale navíc získáte krásný nový módní doplněk!

Příklad: Možnost stáhnout impa zpátky vám umožní různé kulíšárny. Představte si, že máte tyto dvě poslední skupinky a jste na řadě poslat skupinku o velikosti 2. Nikdo nečeká, že byste šli pro klec, protože nemáte v žádné skupince dva impy. Tak co s tím? Jednu skupinku pošlete pro doplněk. Impa z jiného akčního pole pošlete se získaným doplňkem do doupěte a přičtete ho ke zbylé skupince. Ta teď obsahuje dva impy a má velikost 3. Je okamžitě na řadě a vyráží pro klec! Spoluhráč vlevo teď může jen zírat s otevřenou pusou na své dva impy, o nichž byl přesvědčen, že mu přinesou krásnou novou klec.



PŘIDĚLENÍ DOPLŇKU PŘÍŠERCE

V rámci organizování klecí a příšerek v nich ve fázi 3 můžete **jakékoliv své příšerce přiřadit kterýkoliv doplněk**. Můžete i jedné nebo více příšerkám dát více doplňků a můžete je v každém kole libovolně měnit. Není žádné omezení, potvůrky mohou mít i více totožných doplňků.

Nemusíte ani dělit všechny doplňky – mohou zůstat ležet mimo Váš plán expozic.

DOBŘÁNÍ A PŘIDĚLENÍ KARET POTŘEB

Proč je důležité, zda má příšerka nějaký doplněk? Protože **ve fázi dobírání karet potřeb představuje každý doplněk jednu kartu potřeby dané barvy navíc**.

Přidělování doplňků je vždy třeba dokončit **před zahájením dobírání karet potřeb** (a před jejich výměnou v případě použití Křišťálové koule). Začnete-li si brát karty, už není možné měnit své rozhodnutí o doplňcích.

PRODEJ PŘÍŠERKY

Při prodeji prodáváte příšerku i s veškerými doplňky, které jí byly v aktuálním kole přiděleny. Žetony odhodte spolu s příšerkou. Můžete je vrátit do krabice (nebo lépe, můžete na výstavu spokojených zákazníků dát zvířátko i s jeho krásnými doplňky).

Za každé příslušenství prodané s příšerkou dostanete o 1 zlato navíc.

Příklad:

Golemíkovi jste přidělili mašli a misku na žrádlo, protože víte, že v tomto kole přijde **Temná slečinka**, a vy doufáte, že s mašličkou bude golemík ještě **hravější** a miska podpoří jeho chuť k jídlu.



Při dobírání karet dostanete za golemíka 2 červené, 3 žluté a 1 zelenou. Stejný počet karet mu teď musíte přidělit. Zatím jde vše podle plánu, až na to, že jedna žlutá karta má symbol magie. Musíte golemíkovi dát jeden žeton mutace.

Nevidí, přesto ho **Temná slečinka** koupí. Odevzdáte golemíka i oba doplňky, čímž vaše reputace slušně stoupne, a ještě vyděláte 1 zlato. Sečtěte si to: golemík velikosti 4 má základní cenu 1 zlato, za doplňky dostanete další 2, ale za mutaci musíte dát slevu 2. Suma sumárum dostanete 1 zlato.

Poznámka: Doplněk vám pění o vaše svěřence neusnadní. Spíš naopak. Ale dodatečná karta potřeby může mít velkou cenu na soutěžích i při prodeji zákazníkům.

Krom toho vypadají doplňky fantasticky!

ZAČÁTEK DODATEČNÉHO KOLA



V prodloužené hře platí pro předávání žetonu začínajícího hráče zvláštní pravidla. V 5. kole jej dostane hráč s nejnižší reputací (jako obvykle). V 6. kole ho posuňte o dvě místa doleva. Nebo doprava. Prostě jej dejte hráči sedícímu naproti jeho držiteli v 5. kole. (Také doporučujeme, abyste v prodloužené hře nepoužívali pravidlo, kdy hráči přicházejí na řadu v opačném pořadí aktuálního skóre reputace. Hrajte od začínajícího hráče normálně po směru hodinových ručiček.)

Při hře ve dvou nebo třech hráčích začíná v 7. kole hráč s nejnižší reputací. V případě shody předejte žeton vlevo. Není-li to hráč se shodným nejnižším aktuálním skóre, posuňte žeton znovu. (Ve třech hráčích můžete i v prodloužené hře použít plnou verzi pravidel základní hry, kdy hráči přicházejí v posledním kole na řadu v obráceném pořadí reputace. Tím určíte, zda se bude hrát po směru, nebo proti směru hodinových ručiček.)



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Tabulky pro závěrečné vyhodnocení doznaly menších změn, abyste si mohli započítat body i za nový materiál. Tyto nové tabulky platí bez ohledu na to, na kolik kol budete hrát.

EKONOMICKÁ SÍLA OBCHODU



Bodyguard má v soutěži hodnotu 1 bodu.

Různé druhy žrádla se bodují zvlášť. Každý žeton čerstvého i zmrazeného žrádla (z Magické skříňky) je za 1 bod. Každý dvojžeton zpracovaného žrádla je za body 2.

PŘEHLÍDKA PLÁNŮ EXPOZIC



Každý doplněk přináší na této výstavě 1 bod bez ohledu na to, zda byl, nebo nebyl přidělen nějaké příšerce.



PŘEHLED NOVÝCH PRAVIDEL

ZDE SE DOZVÍTE, KDY SE V PRŮBĚHU HRY NOVÁ PRAVIDLA UPLATŇUJÍ. NÁZVY KAPITOL A ODSTAVCŮ ODPOVÍDAJÍ PRAVIDLŮM ZÁKLADNÍ HRY.

PŘÍPRAVA HRY

PLÁN POSTUPU HRY

- * Chcete-li hrát prodlouženou hru, použijte nástavec plánu postupu hry s vyznačeným kolem navíc.
- * Nástavec použijte i při hře na původní počet kol, jelikož jsou na něm zobrazeny nové tabulky závěrečného vyhodnocení.

CENTRÁLNÍ HERNÍ PLÁN

- * Položte plán Temných uliček vedle centrálního herního plánu.
- * Umístěte na černý trh černou figurku impa, příšerku, klec, destičku soutěže, vylepšení klece a artefakt.
 - Hrajete-li prodlouženou hru, umístěte nad každý z těchto předmětů jeden žeton zlata.
 - Hrajete-li na původní počet kol, položte žeton zlata nad každý předmět kromě artefaktu.
- * Položte žeton propustky každého hráče ke vchodu do průmyslové zóny.
- * Zamíchejte destičky provozoven lícem dolů a vytvořte z nich hromádku.
 - Vrchní destičku otočte a vyložte ji pod plán Temných uliček.
- * Zamíchejte žetony doplňků lícem dolů a vytvořte z nich komínků.
 - Otočte 3 vrchní žetony a vyložte je na příslušná místa.

PLÁNY HRÁČŮ

- * Každý hráč má do začátku 7 impů a 3 žetony zlata (místo 6 impů a 2 žetonů zlata).

KOLO HRY

FÁZE 1 - PŘÍPRAVA HRY

NOVÝ HERNÍ MATERIÁL

- * Hra je právě připravena pro první kolo. V dalších kolech postupujte při přípravě takto:
 - Otočte a vyložte novou provozovnu (neplatí, pokud je akční pole obsazeno neutrálním impem).
 - Otočte nový žeton doplňků a vyložte jej na spodní místo (opět pokud není akční pole obsazeno neutrálním impem).
 - > Někdy může být třeba poslední místo nejprve uvolnit posunutím ostatních žetonů nahoru, eventuálně i odstraněním vrchního vyloženého žetonu.
- * Na černém trhu se nabídka nikdy nedoplňuje.

FÁZE 2 - NÁKUPY

VÝBĚR AKCÍ

- * Zatímco vysíláte na nákup skupinku impů, můžete nějakou jinou čekající skupinku stáhnout.

- * Pokud skupinka impů čekající na vyslání do města co do velikosti přeroste aktuálně vyslané skupinky, je hned na řadě. Poté se pokračuje v přerušném vyslání skupinek menších.

- * **Na černém trhu** si vyberte 1 zboží a postupujte, jako byste ho získali dle původních pravidel.

- Je-li u zboží žeton zlata, musíte za nákup 1 zlato se své zásoby zaplatit. Oba žetony zlata vraťte do banku.

- Při nákupu žrádla si vyberte jednu skupinku vyobrazenou na destičce soutěže. Žrádlo si vezměte ze všeobecné zásoby a destičku odhodte.

- Bodyguard se může přidat k nějaké čekající skupince, nebo zůstat doma. Nesmí však být nikdy jediným impem ve skupince, ani jej nemůžete využít jako volného impa ve Fázi 5.

- * **U kartářky** se provádějí tři akce:

- Můžete se podívat na jednu dosud zakrytou destičku na plánu postupu hry, a to buď na destičku soutěže, nebo zákazníka.

- Doberete si 4 karty potřeb, po jedné od každé barvy.

- Odstraníte jeden žeton zlata od libovolného zboží na černém trhu (je-li tam ještě nějaký), vraťte jej do banku.

- * **V průmyslové zóně** přemístěte svou propustku pod poslední vyloženou provozovnu. Můžete využít jednu z dosud vyložených provozoven.

- Vyžaduje-li provozovna impa, vezměte ho ze svého doupěte z těch, co zůstali doma.

- Vyžaduje-li provozovna zlato, vezměte ho ze své zásoby a vraťte do banku.

- Vyžaduje-li provozovna žrádlo, vezměte ho ze svého skladu.

- * **V butiku „U Slimáka“** si vyberte jeden žeton doplňků a položte na svůj plán expozic.

- Kromě toho můžete vrátit jednoho svého impa z jakéhokoliv akčního pole, kde jsou alespoň dva impové, zpět domů nebo ho přidat do kterékoliv dosud čekající skupinky.

FÁZE 3 - KARTY POTŘEB

USPOŘÁDÁNÍ KLECÍ A PŘÍŠEREK

- * Můžete svým příšerkám libovolně přidělit či přerozdělit některé nebo všechny své žetony **doplňků**.

DOBŘÁNÍ KARET POTŘEB

- * Za každý **doplňek** přidělený nějaké příšerce si doberte jednu kartu potřeby příslušné barvy.

PŘÍRAZENÍ KARET POTŘEB PŘÍŠERKÁM

- * Za každý doplňek, který příšerce přidělíte, ji musíte přiřadit také kartu potřeb dané barvy.

FÁZE 4 - PŘEDVÁDĚNÍ PŘÍŠEREK

- * Příšerky se hodnotí jedna po druhé, pořadí může hrát roli. Volba je na vás.

- * Podrobnosti o klecích, vylepšeních a nových příšerkách najdete v Dodatku.

FÁZE 5 - OBCHODOVÁNÍ

PRODEJ PŘÍŠEREK

- * Za každý doplněk prodaný s příšerkou obdržíte o 1 zlato navíc.

ODHOZENÍ PŘIDĚLENÝCH KARET

- * Máte-li karty navíc získané u kartářky, odhodte navíc po jedné kartě od každé barvy.

VYUŽITÍ VOLNÝCH IMPŮ

- * Impy můžete využít k vykonávání různých prací v pořadí dle vlastní volby.

- * V kterémkoliv okamžiku v průběhu této fáze můžete jednou využít jednu z provozoven, do níž máte přístup.

- Přístup máte do té provozovny, pod níž leží vaše propustka, a do všech vyložených dříve.

- Pro využití provozoven platí stejná pravidla jako ve Fázi 2.

FÁZE 6 - STÁRNUTÍ

IMPOVÉ SE VRACEJÍ DOMŮ

- * Vracejí se také impové, kteří pracovali v provozovnách.

- * Bodyguard se vrací i z akčního pole u prodejního pódia.

ZAČÁTEK DALŠÍHO KOLA

- * Žeton začínajícího hráče předejte podle symbolu na plánu postupu hry.

- Výjimku tvoří střední cesta při hře ve dvou nebo třech hráčích (původní počet kol, ale více zákazníků v předposledním kole). V tomto případě předejte žeton vždy sousedovi po levici.

KONEC HRY

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

- * Při **posuzování ekonomické síly obchodů**:

- Získáváte 1 bod do soutěže za bodyguarda.

- Získáváte po 2 bodech za každý dvojžeton zpracované žrádla (viz dále).

- * Při **přehlídkce plánů expozic**:

- Získáváte 1 bod do soutěže za každý žeton doplňků, který dosud máte.

DODATEK

PROVOZOVNY

NÁBOROVÁ AGENTURA



Baculaté prstíky, různolící obličejík připomínající dušenou šunku, oči jako vaječné žloutky. Našel jsem ho – to je přesně imp, kterého sháním.

Za použití této provozovny zaplatíte 1 zlato. Získáte 1 impa, který by se jinak nevrátil domů. Může to být:

- imp stojící nejvíce vlevo na plánu postupu hry,
- nebo imp ležící v nemocnici,
- nebo imp stojící na pódiu.

Není to stejné, jako když imp nese domů nový doplněk. Tento potřebuje malou chvilku na zotavenou.

- Použijete-li tuto provozovnu ve **Fázi 2, přemístíte impa do svého doupěte**. V tomto kole může být použit později jako volný imp, ale k žádné skupince jdoucí do města se připojit nemůže.
- Použijete-li provozovnu až ve **Fázi 5, tento imp už vám v probíhajícím kole nepomůže**. Nechte ho stát na destičce provozovny, přidá se k ostatním, až se budou na konci kola vracet domů.

KANCELÁŘ



Pořád děláte hloupou manuální práci za minimální mzdu? Nejvyšší čas to změnit! Úředníků není nikdy dost. Vyšší plat, lepší postavení, čistě tlapičky.

Ano, můžete poslat impa na veřejně prospěšné práce a přinese vám 1 zlato. Pošlete-li ho však do kanceláře, přinese vám (a teď se podržte) dokonce 2 žetony zlata!

TOVÁRNA NA LÍZÁTKA



Lízni si, cucni si, žádný neodolá! Nakupujte, neváhejte, naše lízátka!

Vezměte 1 žeton zeleniny ze svého skladu a udělejte z něj lízátka.

To znázorníte tak, že na žeton zeleniny položíte žeton zlata z banku. Od teď je to jeden dvojžeton – lízátka.

Lízátka je zpracované žrádlo, takže ho můžete uložit do komory na artefakty (viz dále ZPRACOVANÉ ŽRÁDLO).

Dáte-li příšerce lízátka ve Fázi 4, uspokojí jednu potřebu hladu, jednu potřebu zábavy nebo obojí. Nemůže uspokojit dvě různé příšerky. Nemůže utišit hlad, pokud příšerka nežere maso ani zeleninu. (Takže například takový upírek se ho nenají, ale hrát si s ním může.)

KONZERVÁRNA



Nejlepší chovatelé doporučují žrádlo. Z konzervy.

Vezměte 1 žeton masa ze svého skladu a udělejte z něj konzervu tak, že na něj položíte kostičku trusu z obecné zásoby. (Je to jen symbol. Ubezpečujeme vás, že konzervárna dodržuje nejprísnější hygienické limity a pracuje jen s prvotřídními surovinami.)

Konzerva je zpracované žrádlo, takže patří do vaší komory na artefakty (viz dále ZPRACOVANÉ ŽRÁDLO).

Můžete ji dát příšerce ve Fázi 4, čímž uspokojíte jednu její potřebu hladu, pokud žere maso nebo zeleninu. Jedné příšerce můžete dát i více konzerv, za každou potřebu hladu však nanejvýš jednu. Účastní-li se váš mazlíček soutěže, dostanete o 1 výstavní bod více za každou konzervu, kterou v daném kole sežral (bez ohledu na typ soutěže). Jedná-li se o přehledku celých chovů, dostanete po bodu za každou spotřebovanou konzervu.

PSYCHIATR PŘÍŠEREK



A jak jste se cítil, když jste zjistil, že ostatní příšerky nesdílejí váš smysl pro humor?

Má vaše příšerka depresi? Někaké trauma z mládí? Mutaci? Zvířecí psychiatr pomůže. Použijte jednoho volného impa a odstraňte z libovolné své příšerky jeden žeton mutace nebo kostičku strádání. (Mutace byla evidentně psychosomatického rázu.)

FEKÁLNÍ SLIM



Pořádek musí být, to je heslo naší Fekální nasávací čistící jednotky. Naši slimáci mají speciální chapadélka, kterými vysají hnůj i z nejzazších koutů vašich klecí. Pomýšlíte-li na pořádek, zvažte Fekálního Slima.

Zaplatíte 1 zlato a odstraňte 2 kostičky trusu odkudkoliv ze svého plánu expozic. Funguje to i v obsazených klecích. Úklid nebyl nikdy jednodušší.

ZPRACOVANÉ ŽRÁDLO



LÍZÁTKO



KONZERYVA

Ve dvou provozovnách se vyrábí zpracované žrádlo – v továrně na lízátko a v konzervárně. Je představováno dvojžetonem žrádla a něčeho dalšího. Následující pravidla platí stejně pro lízátko i konzervy:

- Zpracovávat lze jen čerstvé žrádlo – to znamená ze spíže. Nelze tedy znovu zpracovat již zpracované žrádlo ani mražené žrádlo z Magické skříňky.
- Provozovna vyrábí zpracované žrádlo, které můžete uložit do komory na artefakty.
- Není možné uložit zpracované žrádlo do Magické skříňky (ani to nemá smysl).
- Zpracované žrádlo uspokojí jednu potřebu hladu, jako by to bylo maso nebo zelenina (stejně jako mražené krmivo z Magické skříňky).
- Pokud příšerka nežere maso ani zeleninu, není možné jí dát zpracované žrádlo.
- Je-li zpracované žrádlo spotřebováno, oba žetony vraťte do příslušné zásoby.
- Zpracované krmivo se nekazí a nikdy není nutné ho vyhodit. Bomba, co?

Lízátka i konzervy mají ještě další dobré vlastnosti, jak jste se mohli dočíst na předchozí stránce.

NOVÍ ZÁKAZNÍCI

Noví zákazníci mají něco společného – páry symbolů. Například Temný doktor: za každý pár symbolů a přiřazený příšerce dostanete 3 body do skóre shody. (Temný doktor nabízí ještě další 1 bod za každý symbol).

Počítají se jen kompletní páry obou symbolů.

Například 2 a 4 tvoří jen dva páry. Za zbylé 2 další body nedostanete. (Takže skóre shody budete mít v tomto případě 6, to docela ujde, ne?)

To platí i pro Temnou krotitelku. 3 body do skóre shody jsou za každý pár a (a další 1 bod za každý symbol).

Nezaměňujte symboly těchto nových zákazníků s kartami potřeb se dvěma symboly. Hrajete-li plnou verzi pravidel, může být pár symbolů pro zákazníka na jediné kartě nebo na dvou různých kartách přidělených příšerce.

TEMNÝ DOKTOR



Hledá výzkumné objekty pro svůj výzkum. (S titulkem „Doktor a příšera: vliv magie na zažívání“. Vydání se připravuje.) Není to nechtutné. Je to věda!

TEMNÁ KROTITELKA



Ráda si hraje se zlobivými příšerkami. Možná to vypadá zvrhle, ale příšerky rozhodně netrpí.

NOVÉ SOUTĚŽE

TANEČNÍ HVĚZDA



Hurá, taneční soutěž! Vyšlete hravou příšerku a dejte magii volný průběh.

Za každý pár symbolů a získáváte 3 body. Za každý samotný symbol pak po 1 dalším bodu. Za každý symbol trusu 1 bod ztrácíte. Některé věci byste si měli při tanci odpositit.

DIVOKÝ MEJDAN



Jednou za čas se zkrátka zaměstnanci potřebují trochu odvázat.

Dostanete po 1 bodu za každý žeton žrádla, který vaše příšerky zkonsumovaly při uspokojování hladu (pozor – nejde o symboly na kartách potřeb). Zpracované žrádlo se počítá také za 1 bod. Jiné sežrané věci se nepočítají. (Příšerkám to možná připadalo jako žrádlo, ale porota to nezbaští.) Potřeby ukojené klecí nebo

vylepšením se nepočítají. Klece a vylepšení tišící hlad automaticky (tj. zdarma) se musí využít povinně.

Také dostanete 2 body za každého impa, kterého jste museli v tomto kole poslat do nemocnice. Ano, takový to byl odvaz. (Ochranný oděv uchrání impa před zraněním, ovšem vás zase od zisku bodů. Použití oděvu povinné není.) Za každou kostičku strádání* si odečtete 1 bod a za každý žeton mutace 2 body. Nechceme vidět žádné smutné oči.

* Ano, tato průsvitná kostička značí strádání. Měl by tu být stejný symbol jako jinde ve hře . Omlouváme se za zmatek. Imp, co to spískal, vyfasoval čtrnáct dní čištění klecí natvrdo.

NOVÉ KLECE

EXPERIMENTÁLNÍ KLEC



První Imp-lozivní a.s. je nová dynamická firma, která razí osvětlený design klecí. Někdy ale osvětlí i celou okolní čtvrť, až sousedům drnčí porcelán ve skříních, ale kdo by dbal na takové maličkosti, když jde o pokrok, že?

Tato experimentální klec má slušnou ohrádku, poměrně dobrou antimagickou těsnost a ještě prima hygienický pelíšek (takže příšerky nemusejí spinkat v – ehm, prachu na zemi). Ale když zatahnete za páku, budou se dívat divy. Něco zajede pod zem, něco se objeví a vy máte úplně jinou klec. To není špatné, co říkáte?

V základním stavu má klec pevnost 1, antimagickou těsnost 1 a **ještě zneškodní jeden symbol nákazy**.

Hvězdičky * ovšem naznačují, že je klec dynamická. **Hodnotu jednoho zvoleného symbolu můžete zdvojnásobit, přičemž ostatní dva nastavíte na nulu.** Můžete tak mít klec o pevnosti 2 s antimagickou těsností 0 a bez prevence nákaz, nebo klec s pevností 0, antimagickou těsností 2 a bez ochrany před infekcí, nebo klec s pevností a těsností 0, ale odolávající až 2 nákazám. Nebo necháte všechno na jedničce.

Rozhodnout můžete vždy znovu ve Fázi 4 každého kola, kdy přidělujete příšerkám karty potřeb.

BAHENNÍ JEZÍRKO



Chtěli jsme vytvořit ještě jeden kus nejoblíbenější klece. Uspořádali jsme proto mezi impy anketu. Nemohli se však rozhodnout mezi samočistící pastvou a břištětkem, kde není nutné mazlíčky zabavovat. Že by poslední dobou lenivěli?

Představujeme vám tedy ideál – Bahenní jezírko, které bude každý líný imp milovat. Hm, plot není nic moc, takže občas něco uteče nebo zmizí do jiné časoprostorové dimenze, ale tím méně práce zbudete pro impy...

NOVÁ VYLEPŠENÍ

MAŠINKA, CO DĚLÁ CINK



Tohle je paráda. Vhodíte do stroje minci, legračně to zabřčí, zacinká, něco se rozsvítí a zajiskří a pak to přijde. Cink– Ááaach! Mince zmizí, ale vy se cítíte mnohem líp. Technici z První imp-lozivní říkají, že se inspirovali kostelními kasičkami. A když je pokladnička plná, vyprázdní vám ji zcela zdarma!

Toto vylepšení můžete použít **až poté, co uspokojíte všechny potřeby** vašeho svěřence v této kleci. **Zaplatíte 1 zlato z pokladnice do banku a odstraníte z příšerky jednu kostičku strádání** a/nebo jeden žeton mutace.** V každém kole může být mašinka použita jen jednou.

Samozřejmě jen tehdy, pokud zvířátko vaši péči přežije. Pokud zmizelo s dvěma žetony mutace do jiné časoprostorové dimenze nebo zahynulo přílišným strádáním, je pozdě cinkat a jiskřit...

JUKEBOX



Další zážrak z dílen První imp-lozivní. Vhodíte minci a strojek vám zahrraje melodii. Různé melodie mají různý účinek. Tichá příšerky uklidní, rozpustilá je pobaví, mystická je ochrání před magickou energií.

A jestli jste si mysleli, že hudba nezasytí, ještě jste asi neslyšeli pravý masožravceřský nebo vegetariánský rap.

Strojek spustí, až když **zaplatíte 1 zlato**, jinak toto vylepšení nedělá nic. Jakmile však zaplatíte (1 zlato ze své zásoby), **můžete si vybrat libovolný z nabízených efektů** (vše je vysvětleno v pravidlech základní hry). Vybraný symbol označte utraceným žetonem zlata (už není vaše, slouží jen pro označení). Hrací skříňka bude hrát tuto melodii až do konce hry, nebo do té doby, dokud zaplacením nového zlata nespustíte melodii jinou. Změna melodie Vás bude stát 1 zlato z pokladnice. **Odstraňte předchozí žeton zlata a nový položte na místo určení.**

Nastavit jukebox můžete ve Fázi 4, než začnete uspokojovat potřeby příšerek. Chcete-li, můžete nastavení měnit libovolně každé kolo.

NOVÉ PŘÍŠERKY

Nové příšerky vyžadují o trochu více péče, ale stojí to za to.

Každá nová příšerka má nějakou zvláštní schopnost. Mnoho z nich ovlivňuje ostatní příšerky. Z toho plyne, že pořadí, v němž vyhodnocujete své mazlíčky, je nyní důležité. Ve Fázi 4 **můžete libovolně zvolit, v jakém pořadí budete uspokojení potřeb svých svěřenců vyhodnocovat.** Pokud nějaká vlastnost působí na **sousední** příšerku, netýká se to nikdy příšerky umístěné diagonálně v opačném rohu.



Každá nová příšerka má **navíc jeden barevný proužek** natištěný na horním kolečku. Ten platí jako každý jiný proužek při uspokojování potřeb, ale nepočítá se při stanovení velikosti příšerky. Má-li tedy příšerka velikost 2, bude mít 3 proužky.

** Viz * a přidejte týden navíc.



PRASEČÍK POTMĚŠILÝ

Prasečík si opravdu velmi rád hraje. Na schovávanou, Hádej, co mám v kapse, Na hledání pokladů, Na půlnoční překvapení... Her zná spoustu, ale jsou dost na jedno brdo.

Za každou uspokojenou potřebu hraní můžete vzít jednu kostičku trusu z prasečkovy klece a přesunout ji do jedné ze sousedních klecí nebo na prázdné místo pro klec. Případné kostičky na prázdném místě pro klec je možno normálně uklízet. Nezmyslí, když na ně postavíte klec – octnou se v ní. Při závěrečném vyhodnocení i při přehlídkách celých chovů se počítají i kostičky mimo klece!



PERLOTLAČKA OBECNÁ

Je to tak. U některých příšerek se prostě vyplácí pořádně ty hromádky prohrábnout.

Pokud při vyhodnocování potřeby vyměšování ve fázi 4 přidáváte do klece perlotlačky jednu či více kostiček trusu, pak na jednu z těchto kostiček položte žeton zlata. (Ne, toto tedy opravdu v žádném případě není zpracované žrádlo. Fuj! Jak se vůbec můžete takhle ptát?!) Žeton zlata představuje perlu - když tuto kostičku trusu jakýmkoliv způsobem uklidíte, zlato si vezmete do své pokladnice.

Kostička trusu s perlou do té doby zůstává stále jen kostičkou trusu. Pokud zůstane v kleci a později se do ní dostane prasečík, může ji (i se zlatem) vyhodit do vedlejší klece. Klasický příklad perel házených svini...



ŽROUTOVEC VŠEŽRAVÝ

Všežravci žerou maso i zeleninu. Žroutovec žere cokoli. Zlato? Mňam. Žrádlo? Mlask. Lektvar? Polk. Artefakt? Křup. Je lehké krmit žroutovce. Jediná nevýhoda je, že bohužel krká magii...

Žroutovec žere zlato, žrádlo, lektvary i artefakty. (Možná by spořádal i dudlík, ale ten hra nenabízí.) Za jeden žeton žrádla či zlata, případně odhozenou kartu lektvaru nebo artefakt, uspokojíte jednu potřebu jídla žroutovce. Efekt sežraného artefaktu okamžitě končí. Například dáte-li mu knihu, musíte obratem odhodit kartu potřeb, kterou jste za ni měli navíc.

Žroutovec žere jen věci vyobrazené na jeho kolečku. Takže třeba impy ne. Kdo by taky chtěl jíst impy, že?



UPÍREK DOMÁCÍ

Domestikovaní upírci se většinou snaží své touhy po krvi potlačit a pokoušejí se abstinovat, ale někdy se to prostě nedá vydržet... A pak je potřeba jejich touhu ukojit.

Každé kolo je jedna upírkova potřeba hladu automaticky uspokojena. Pokud má však více potřeb hladu, pak musíte za každou navíc buď dát upírkovi jednu kostičku strádání, nebo mu poslat jednoho dosud nevyužitého impa, který pak skončí v nemocnici (ani ochranný oděv zde nepomůže). Normální jídlo (ani zpracované) upírek jíst nemůže.



PLAŠILKA ZÁŘIVÁ

Je znepokojující pozorovat magickou potvůrku a přitom vidět, jak jí právě roste nové chapadlo. Ještě mnohem znepokojivější ovšem je pozorovat magickou potvůrku a vidět, jak přitom nové chapadlo roste vám!

Když dostává plašilka žeton mutace, můžete ho místo toho dát příšerce v jedné ze sousedních klecí. Každá příšerka může od plašilky dostat jen jeden žeton mutace za kolo (celkem tedy může plašilka rozdat nejvýše dva žetony mutace za kolo, jsou-li obě sousední klece obsazené).



OUTLONÍK OKATÝ

Pozoruje vás při jídle a nasytí ho to. Divá se, jak si hrajete, a zabaví ho to. Když vidí, jak se vztekáte, sám se uklidní. Kouká na vás při... no, tohle už je tak trochu záhada, ale prostě se nemusí venčit...

Každý pár karet se stejným symbolem (bez ohledu na barvu karet) přiřazených příšerce v sousední kleci automaticky uspokojí jednu tutéž potřebu outloníka. Nezáleží na tom, jestli a jak byly potřeby sousední příšerky uspokojeny. Pokud například přiřadíte dva symboly náказы prasečíkovi, uspokojíte tím i potřebu náказы outloníka (nezávisle na tom, jestli prasečík onemocní). Nezáleží na tom, zda se potřeby sousedních příšerek vyhodnotí před potřebami outloníka, nebo až po nich.

Outloník může využít symboly obou sousedních příšerek v témže kole, ale symboly dvou různých příšerek nelze párovat.



HYPOCHONDŘÍK TULIVÝ

Hypochondřík si tak zvykl na to, že je nemocný, že už mu to vlastně vůbec nevádí. Jen kdyby mu náhodou vůbec nic nebylo - to by se skutečně necítil ve své kůži...

Všechny symboly náказы, které hypochondříkovi přidělíte, jsou automaticky zneškodněny bez ohledu na čistotu jeho klece, hypochondřík z nich ne onemocní. - Avšak v případě, že by nedostal žádný symbol náказы, počítá se to při uspokojování potřeb, jako by byl normální příšerka a i symbol náказы právě dostal...



PONY MALÝ

Z nějakého důvodu tyhle malé, divoké, masožravé bastardy každý miluje, zvláště pak děti. Jistě, vypadají rozkošně, když se ale některému dostanete pod kopyta, budete se na přátelství a magii hned dívat jinak.

Když se pony pokusí utéci, je o zábavu postaráno. Za každý bod, o který je počet přidělených symbolů vzteku větší než síla klece, je automaticky uspokojena jedna potřeba hraní ve všech ostatních klecích. Skutečně ve všech, nejen v těch sousedních. Nehledě na to, zda Pony opravdu uteče, nebo jestli ho chytanou impové (a nezáleží na tom, jestli mají ochranný oděv, nebo teče krev), vždy je to zábava.

Jestliže se tedy pony chystá k útěku, bude dobré jej vyhodnotit jako prvního, protože uspokojí potřeby hraní ostatních příšerek.



RAUBÍŘEK VĚTŠÍ

Pozorovat raubířka, jak si hraje, skotačí a lomcuje mřížemi, je neobyčejný zážitek. Tolik energie! Hehe, podívejte, teď to vypadalo, jako by se ty mříže trochu prohnul!

Raubířka raději vyhodnocujte jako poslední ze svých příšerek. Pokud má raubířek přiděleno více symbolů vzteku, než kolik je pevnost jeho klece, není možné poslat impy, aby ho chytily, dokonce ani v ochranném obleku. Raubířek však neutěče - místo toho za každý nepokrytý symbol vzteku zničí jednu klec nebo vylepšení. Můžete ho nasměrovat a vybrat si, které. (Nemůže zničit předtištěnou klec na plánu expozic. Pokud je na jejím místě jiná klec, původní předtištěná klec se po jejím zničení ihned magicky obnoví.)

Dokáže zničit i obsazené klece. Žetony trusu zůstanou na místě a ani traumatizované příšerky zatím neutěčou. Jejich „klec“ má ale nulové hodnoty. Můžete je prodat nebo jim pořídit nové klece - teprve pokud ve fázi 3 příštího kola nemáte pro některou příšerku klec, přicházíte o ni.

To platí i pro raubířka. I pokud zničí vlastní klec, nevádí, zůstane sedět v jejich troskách, unavený, ale spokojený. Raubířek skutečně uteče, jen kdybyste neměli dostatek klecí a vylepšení. V tom případě zničí, co může, a odejde si hledat zábavu jinam a ani impové ho nezastaví. Ztrácíte reputaci jako při jakékoliv jiné ztrátě příšerky, ale tentokrát to není proto, že by sousedé nevěděli, co se s vaší příšerkou stalo - ale proto, že to ví mnohem lépe, než by si bývali přáli.



NOVÉ ARTEFAKTY

ŠVIHÁCKÝ CYLINDR



Koukejte na ten klobouk! To musí být nějaký nóbl imp. Ten by měl mít přednost...

Na začátku každé Fáze 2 – Nákupy **můžete přidělit Cylindr jakékoliv skupince.**

Samozřejmě v ní dál musí být minimálně jeden imp – samotnému zlatu stejně klobouk nesluší. Cylindr zvyšuje počet členů skupinky o ½. To znamená, že tato skupinka je jediná své velikosti (pokud v tom někdo neudělá zmatek Dárečkem).

Získáte-li Cylindr, **můžete ho ihned přidělit nějaké dosud čekající skupince** (viz **ZMĚNA VELIKOSTI SKUPINKY**, str. 4). Pokud už žádnou čekající skupinku nemáte, můžete ho použít v dalších kolech. Klidně si ho nechte v doupetí impů, abyste na něj nezapomněli.

Cylindr putuje s impem, který ho má na hlavě. Vrací-li se tento imp domů s doplňkem, vrací se i s kloboukem (v jednom kole ho však nemůžete využít víckrát). Pokud však imp s kloboukem stojí na pódiu, vrátí se vám klobouk až s tímto impem.

DÁREČEK



V téhle bedničce je to, co jste si vždycky tolik přáli! Pokud jste si ovšem přáli něco, co už má někdo jiný.

Získáte-li Dáreček, **určete artefakt, který už vlastní některý jiný hráč.** Od tohoto okamžiku až do konce hry je **Dáreček jeho přesnou kopií.**

Můžete také **počkat a nevolit zatím žádný artefakt a zkopírovat ho, jakmile někdo později získá artefakt, o který máte zájem.** (To platí pro situace, kdy nemá nikdo žádný artefakt nebo nemáte-li zájem o žádný z artefaktů, které dosud přišly do hry.)

Pamatujte – **zkopírovat jiný artefakt můžete jen jednou za celou hru**, a to buď v okamžiku, kdy získáte Dáreček, nebo ve chvíli, kdy vám žadáný artefakt získá někdo jiný. V takovém okamžiku už nesmíte zkopírovat artefakt, který byl ve hře dříve. Svůj vlastní artefakt zkopírovat nesmíte.

Když kopírujete nějaký artefakt, musíte to veřejně ohlásit. Postupujte, jako byste kopírovaný artefakt právě získali. Vezměte

si zvolenou kartu, kopírujete-li knihu, vezměte si žeton žrádla z všeobecné zásoby a položte na Dáreček, pokud kopírujete Magickou skříňku, přidejte Dáreček čekající skupince, jestliže kopírujete Cylindr apod. Obáváte-li se, že zapomenete, jaký artefakt jste zkopírovali, můžete kopírovaný artefakt označit nějakým nepoužívaným žetonem, ale obvykle to není zapotřebí.

RUKOVĚŤ CHOVATELE - MAGICKÁ HRA HLTAVÉ ZUŘIVOSTI



Nemůžete si dovolit koupit každou knížku, která vyjde? Kupte tuhle – je sbírkou sama o sobě!

Tahle kniha funguje jako ostatní knihy ze základní hry, s tím, že si můžete vybrat **jakoukoliv barvu karty!** Pořád platí, že musíte jednu barvu zvolit a vzít si příslušnou kartu navíc. Je to tak, artefakty z tohoto rozšíření jsou lepší než ty ze základní hry, ale ne o moc.

DOPLŇKY

Doplňky můžete přidělovat zvířátkům v rámci uspořádání klecí a příšerek. Každý doplněk přidává příšerce jeden příslušný barevný proužek. Prodáte-li svého svěřence s doplňkem, odnese si ho zákazník s ním a za každý kus vám dá o 1 zlato navíc.



SVÁTEČNÍ MISKA NA ŽRÁDLO



DRSNÁCKÝ OBOJEK



PARÁDNÍ MAŠLE



KOUZELNÝ PŘÍVĚŠEK

HRA VLAADI CHVÁTILA

ILUSTRACE: DAVID COCHARD

GRAFICKÝ DESIGN: FILIP MURMAK

PŘEKLAD: KAREL VLASÁK

**KOREKTURY: DITA LAZÁRKOVÁ
ESTER FRANZOVÁ**

**HLAVNÍ TESTEŘI: PETR MURMAK
VÍT VODIČKA**

TESTEŘI: Kreten, Vitek, Ester, Tom, Jirka Bauma, Marcela, Filip, Miloš, Elwen, Delí, dílli, Markéta, Michal, Paul, Yuri a další hráči z brněnského herního klubu.

PODĚKOVÁNÍ: Jasonu Holtovi za kreativní překlad a sjednocení termínů a Petrovi, Vítkovi a Filipovi za to, že toto rozšíření vůbec vyšlo a že je skvělé.

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: Davidu Cochardovi za nádhernou titulní kresbu a za všechny ty detaily, kterými vyzdobil každíčký kousek herního materiálu.

© Czech Games Edition, říjen 2013, www.CzechGames.com

Distributor pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o.,

Korunní 104, Praha 10,

www.mindok.cz

MINDOK

CGE
Czech Games Edition