



VLAADA CHVATIL

PUPILE PODZIEMI

OWEGO SĄDNEGO DNIA LOCHY PRZEDSTAWIAŁY ISTNY OBRAZ NĘDZY I ROZPACZY. TO BYŁ TAKŻE CIĘŻKI DZIEŃ DLA CHOCHLIKÓW, KTÓRYM PRZY SPRZĄTANIU POBOJOWISKA MOCNO DOSKWIERAŁ BRAK NARZĘDZI. ICH PAN ZOSTAŁ POKONANY...

GDY UTRUDZONE MASZEROWAŁY Z POWROTEM DO MIASTA ZASTANAWIAJĄC SIĘ, GDZIE MOGŁYBY ZNALEŹĆ NOWĄ PRACĘ. JEDEN Z NICH NAGLE WYKRZYKNĄŁ „WIECIE, CZEGO TO MIASTO POTRZEBUJE? SKLEPU ZOOLOGICZNEGO!”.

SKLEP ZOOLOGICZNY DLA WŁADCÓW PODZIEMI? COŻ ZA ŚWIETNY POMYSŁ! JAK TO SIĘ STAŁO, ŻE NIKT DOTĄD NA TO NIE WPAŁŁ? ŻADNEJ KONKURENCJI! BĘDIEMY BOGACI. JESTEŚMY PRZECIEŻ URODZONYMI PRZEDSIĘBIORCAMI!

I TAK OTO OTWORZYŁŚ PIERWSZY SKLEP ZOOLOGICZNY W MIEŚCIE. ZARAZ OBOK INNEGO PIERWSZEGO SKLEPU ZOOLOGICZNEGO W MIEŚCIE. I NAPRZECIWKO KOLEJNYCH DWÓCH. TWOJE CHOCHLIKOWE SERDUCHO PRZEPEŁNIA OPTYZMIZM, BO WIESZ, ŻE NIEPRZECIĘTNA SMYKAŁKA DO INTERESÓW. PRZYWIĄZANIE DO SZCZEGÓŁÓW I NOWIUSIA SZUFLA DO ZGARNIANIA GNOJU ZAPEWNIŁ CI REPUTACJĘ, KTÓREJ NIE DORÓWNA ŻADEN INNY SKLEP. NIE MOŻESZ PRZECIEŻ POZWOLIĆ, ABY TAKI TALENT SIĘ ZMARNOWAŁ.

WPROWADZENIE

W grze poprowadzisz sklep zoologiczny dla władców podziemi. Rozpoczynasz skromnie, z rodziną u boku, drobną sumką złota i jedną starą brudną klatką.

Gra toczy się przez 5 lub 6 rund. W każdej rundzie wysyłasz członków swojej rodziny do miasta, aby zakupili młode zwierzaki, elementy wyposażenia, pożywienie itd. Chochliki, które akurat nie robią zakupów doglądają zwierząt w sklepie, zabawiają je i sprzątają klatki.

Począwszy od rundy drugiej będziesz mógł brać udział w lokalnych pokazach. Zdobyte nagrody znacząco zwiększą twoją reputację. Od trzeciej rundy zaczną przybywać mieszkańcy podziemi w poszukiwaniu domowych pupili. Im lepiej spełnisz ich oczekiwania, tym bardziej wzrośnie renoma twojego sklepu.

Pokazy i klienci są znani odpowiednio wcześniej, abyś mógł się przygotować poprzez przemyślaną zakup nowych zwierząt, albo sumienną pracę przy tych, które już masz. Niemniej, zwierzaki to żywe istoty. Jeśli zrobią coś nieprzewidywalnego, będziesz musiał improwizować.

Na koniec gry otrzymasz dodatkowe punkty reputacji za sukces na polu ekonomii i ogólną prezentację twojego sklepu. Gracz z największą liczbą punktów reputacji wygra grę.

KILKA SŁÓW OD AUTORA

Dedykuję tę grę mojej żonie, Marceli. Była jej pierwszym testerem i bardzo mi pomogła w jej dopracowaniu. Gra bardzo jej się spodobała i mam nadzieję, że tak samo spodoba się wam.

Od dłuższego czasu chciałem stworzyć grę o opiece nad żywymi istotami, które zachowują się niekoniecznie tak, jakbyśmy chcieli. I oto trzymacie w rękach taki tytuł. Zwierzaków nie można w pełni kontrolować. Zdarza się, że chcą się bawić, gdy akurat wam zależy, aby pokazały zęby. Lub odmawiają zjedzenia smakołyku, który podaje im starsza pani w zamian załatwiają się wprost na podłogę. W takich przypadkach, proszę, nie złościć się na nie, ani na grę (nie wspominając już o autorze :). Otoczcie swoje zwierzaki miłością, a wszystko będzie dobrze.

Po Władcach Podziemi chciałem stworzyć grę, którą ponownie ilustrowałby David Cochard. Była to prawdopodobnie pierwsza gra, jaką zacząłem tworzyć z myślą o artyście i praca z Davidem była ponownie czystą przyjemnością.

Proszę, nie przestraszczać się długiej instrukcji. Czasem wgrzyzam się zbyttnio w szczegóły zamiast po prostu zwięźle opisać zasady. Gra sama w sobie nie jest trudna, a wszystkie najważniejsze informacje znajdziecie na swoich planszach graczy. **Najważniejsze informacje zostały zapisane w ten sposób.**

KILKA SŁÓW O INSTRUKCJI

Gra jest przeznaczona dla 2–4 graczy. W instrukcji opisano rozgrywkę dla 4 graczy.



Zasady dla 2-3 osób zostały opisane w ramach takich jak ta. Jeśli gracze w 4 osoby, zignorujcie je.

Większa część instrukcji opisuje zasady podstawowe, czyli takie, jakich powinniście użyć podczas pierwszej rozgrywki lub zaznając ją z tytułem nowych graczy. Wariant pełny został opisany w osobnym rozdziale. Oferuje on więcej kontroli i zmniejsza losowość gry. Po lekturze zdecydujecie, do jakiego stopnia chcecie

wprowadzić jego elementy do swoich kolejnych rozgrywek.

W załączniku znajduje się natomiast omówienie pokazów i artefaktów, a także profile wszystkich zwierzaków i klientów.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



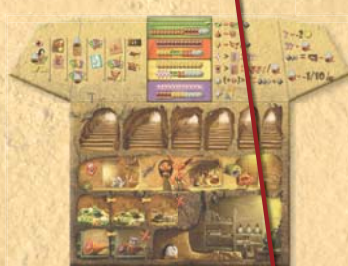
PLANSZE GRACZY



PLANSZA POSTĘPU



PLANSZA GŁÓWNA



PLANSZA POSTĘPU

Plansza Postępu odlicza kolejne rundy gry. Połóżcie ją w zasięgu wzroku wszystkich graczy, ale wystarczy, że dostęp do niej posiada tylko jeden gracz. Plansza jest dwustronna. Podczas rozgrywki na 4 osoby grajcie na stronie z czterema chochlikami w rogu. Zauważcie, że rozgrywka **4osobowa toczy się przez 5 rund.**



PLANSZA GŁÓWNA

Planszę Główną należy umieścić na środku stołu tak, aby każdy z graczy miał do niej łatwy dostęp. Plansza przedstawia miasto, a w nim wiele możliwości rozwoju waszych interesów.

Plansza Główna także jest dwustronna. Podczas rozgrywki na 4 osoby użyjcie strony **bez strzałek pomiędzy polami akcji.**



PLANSZE GRACZY

Każdy z graczy wybiera kolor i bierze odpowiadające mu 10 figurek chochlików, 2 figurki sługusów, żeton osiągnięć oraz Planszę Pieczary. Plansza przedstawia Domostwo chochlików oraz pomieszczenia gospodarcze należące do ich rodziny. W górnej części planszy znajdują się informacje pomocnicze.



Każdy z graczy otrzymuje również planszę Sklepu. Te plansze nie posiadają zindywidualizowanych kolorów.



ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA

Znacznik pierwszego gracza otrzymuje osoba, która jako ostatnia karmiła jakiegoś zwierzaka. Oczywiście, równie dobrze, możecie pierwszego gracza wyłonić w zupełnie inny sposób. Po prostu... wybierzcie kogoś i już.



W grze na 2-3 osoby użyjcie drugiej strony planszy, ze **strzałkami.**



PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

TEKTUROWE ELEMENTY

Ostrożnie wypchnijcie tekturowe elementy z ramek.

NAKLEJKI

Znacznik pierwszego gracza oraz figurki 8 drewnianych sługusów można ozdobić naklejkami.

Uwaga: W grze występują po 2 figurki sługusów w każdym kolorze, ale po 3 naklejki. Chochliki miały nadzieję przekonać do współpracy wszystkich trzech sługusów ze starego lochu, ale jeden zdecydował się przejść na emeryturę.

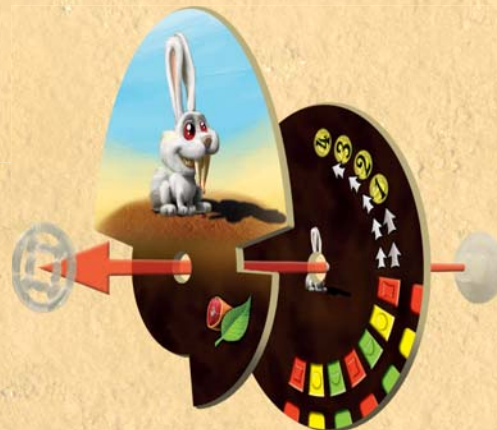


ZWIERZAKI

Złóżcie 18 zwierzaków. Każdy składa się z elementu w kształcie jaja oraz koła rozwoju. Użyjcie plastikowego łącznika, tak jak pokazano na rysunku. Po złożeniu koło powinno łatwo się obracać (ale nie na tyle swobodnie, aby samoistnie zmieniać położenie).

Uwaga: Mały obrazek pośrodku koła wskazuje, do którego jaja należy je przytwierdzić. Po złożeniu obrazki nie będą już widoczne. Zwróćcie uwagę, czy każdy zwierzak został złożony z prawidłowych elementów.

Uwaga: Nie wyrzucajcie nadmiarowych łączników. Nigdy nie wiadomo, kiedy pojawi się bonusowe zwierzątko.



PLANSZA POSTĘPU

PLANSZA POSTĘPU PRZEDSTAWIA WYDARZENIA. JAKIE CZEKAJĄ NA GRACZY W KAŻDEJ RUNDZIE.

ZNACZNIK POSTĘPU

Położcie znacznik postępu na pierwszym polu toru postępu 1. Na koniec każdej rundy przesuniecie go o jedno pole w prawo. Gra dobiegnie końca, gdy dotrze on na pole Końcowego Punktowania.

DODATKOWE CHOCHLIKI

Każdy z graczy umieszcza po jednym chochliku swojego koloru na każdym z tych czterech pól. To dalecy krewni, którzy są chętni przystąpić do rodzinnego interesu. Im bardziej na prawo znajduje się chochlik, tym dalej mieszka i nie może przybyć do miasta aż do nadejścia określonej rundy.



POKAZY

Potasujcie osiem płytek pokazów i połączcie **po jednej zakrytej płytce na każdym polu pokazu**. Pozostałe płytki odłóżcie do pudełka nie poznając ich treści. Następnie, **odkryjcie płytkę na pierwszym polu** (dla rundy 2). Płytkę składa się z dwóch części. Górna część określa zasady punktowania pokazu, dolna część określa, jaki rodzaj pożywienia pojawi się na targowisku w tej rundzie. W rundzie 1 nie odbywa się żaden pokaz, więc dostawa żywności została bezpośrednio przedstawiona na Planszy Postępu.

KLIENCI

Potasujcie osiem płytek klientów i połączcie **po jednej zakrytej płytce na każdym polu klienta**. Pozostałe odłóżcie do pudełka nie zaglądając na ich treść. Następnie, **odkryjcie pierwszą płytkę klienta** (dla rundy 3).

Zauważcie, że w ostatniej rundzie pojawia się 2 klientów (obie płytki na raz są zakryte).

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Na zakończenie gry odbywają się dwa dodatkowe pokazy. Górny ocenia ekonomiczny rozwój twojego sklepu, dolny punktuje jego wygląd.



PLANSZA GŁÓWNA

POLA AKCJI



Na Planszy Głównej znajduje się 14 kwadratowych pól akcji. W trakcie gry będziecie wysyłać swoje chochliki na te pola, aby podjęły różne działania: zakupiły zwierzaki, klatki, jedzenie itp.



Na planszy dla 2-3 graczy znajdują się 4 dodatkowe pola. Mniejsze pola to pomocnicze pola akcji. Wszystkie pola akcji na tej stronie planszy są zorganizowane w 3 grupy po 6 pól połączonych strzałkami. Jedno pole w każdej grupie jest wyróżnione małą kropką.



W grze 3osobowej weźcie 3 neutralne chochliki (w kolorze niebiorącym udziału w grze) i połóżcie **po jednym na każdym polu z kropką**. Chochliki blokują w ten sposób pola i gracze nie mogą z nich korzystać. Na początku każdej rundy (za wyjątkiem rundy 1) neutralne chochliki przesuwają się o jedno pole zgodnie ze strzałkami, blokując w każdej kolejnej rundzie inne akcje.

W grze 2osobowej sytuacja wygląda podobnie, z wyjątkiem faktu, iż neutralnych chochlików jest 6 i blokują one **po 2 pola w każdej grupie**: pole z kropką i pole oddalone od niego o 3 pola (zgodnie z kierunkiem strzałek).



STOS KLATEK

Duże prostokątne płytki to klatki. Pomieszczajcie je i połóżcie w zakrytym stosie obok Planszy Głównej.



KLATKI W OFERCIE

Weźcie **3 klatki** z wierzchu stosu i ułóżcie odkryte na tych trzech polach.

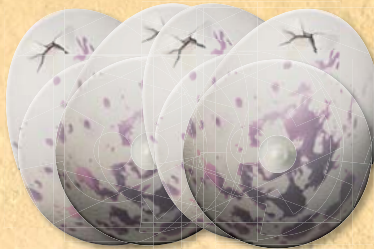


W grze 2osobowej jedno z pól akcji zakupu klatki jest zablokowane przez neutralnego chochlika. Z tego względu, wyłóżcie tylko **2 klatki** (3 klatki pojawiają się w rundach, gdy żadne z pól nie będzie zablokowane).

STOS ZWIERZAKÓW

Potasujcie zwierzaki i ułóżcie w zakryty stos obok Planszy Głównej.

Wskazówka: Opcjonalnie możecie trzymać je w małym woreczku i dobierać losowo.



MŁODSZE ZWIERZAKI W OFERCIE

Weźcie **3 zwierzaki** ze stosu i połóżcie odkryte w dolnej części zagrody. Zwróćcie uwagę na chochliki przypominające o tym, że zwierzaki powinny być rozmiaru „2”. Należy tak przekroczyć koło rozwoju, aby odsłonić na jaju 2 pierwsze kolorowe symbole kart.



W grze dla 2-3 osób jedno z pól akcji zakupu zwierzątko z dolnej części zagrody jest zablokowane przez neutralnego chochlika. Z tego względu, wyłóżcie w zagrodzie **tylko 2 zwierzaki**. (3 zwierzaki pojawiają się w rundach, gdy żadne z dolnych pól zagrody nie będzie zablokowane.)

STARSZE ZWIERZAKI W OFERCIE

Weźcie **kolejnego 1 zwierzaka** ze stosu i połóżcie odkrytego w górnej części zagrody.

Ustawcie jego koło rozwoju na rozmiar „3” (odslaniając trzy pierwsze symbole), o czym także przypomina chochlik.



STOS MODUŁÓW DODATKOWYCH

Wąskie prostokątne płytki to moduły dodatkowe ulepszające klatki. Potasujcie je i ułóżcie w zakrytym stosie obok Planszy Głównej.

MODUŁY DODATKOWE W OFERCIE

Weźcie **2 moduły** z wierzchu stosu i połóżcie odkryte na tych dwóch miejscach.

STOS ARTEFAKTÓW

Wymieszajcie okragłe żetony artefaktów i ułóżcie w zakrytym stosie obok Planszy Głównej.



NAMIOTY Z ARTEFAKTAMI

Weźcie **2 artefakty** z wierzchu stosu i połóżcie odkryte na dwóch niebieskich namiotach.

W grze 2osobowej pole zakupu artefaktu jest zablokowane przez neutralnego chochlika. Z tego względu, w pierwszej rundzie nie wyklada się w namiotach **żadnego artefaktu**.



ZNACZNIKI POŻYWIENIA

W grze występują dwa rodzaje pożywienia: zielone warzywa oraz czerwone mięso. Połóżcie znaczniki pożywienia w dwóch magazynach na Planszy Głównej.

TARGOWISKO

Na targowisku stoją 3 stragany: jeden sprzedaje mięso, drugi warzywa, a trzeci oferuje oba rodzaje pożywienia. Połóż 2 znaczniki warzyw na zielonym straganie, 2 znaczniki mięsa na czerwonym i po 1 znaczniku na środkowym straganie, **tak jak wskazano na Planszy Postępu**.



W grze dla 2-3 osób pole akcji przy środkowym straganie jest zablokowane przez neutralnego chochlika. W pierwszej rundzie nie kładzie się na nim żadnego znacznika, tak jak pokazano na Planszy Postępu.



ZNACZNIKI ŻŁOTA

Połóżcie wszystkie żółte znaczniki złota w banku na środku planszy. Tak, to jest to, o co w tym całym zoologicznym biznesie chodzi!

FIGURKI SŁUGUSÓW

Każdy z graczy kładzie jedną figurkę sługusa **na polu „0” toru punktacji**. Sługuski pokazują aktualny poziom reputacji gracza. Waszym celem jest posiadanie jak największej liczby punktów reputacji na końcu gry.

Drugi sługus gracza zajmuje **pole „0” na namiocie wystawowym**. Śledzi on postępy punktowe gracza w trakcie pokazów.



KARTY POTRZEB

Rozdzielcie karty Potrzeb na 4 stosy, zależnie od koloru rewersu. Potasujcie stosy z osobna i połóżcie zakryte obok Planszy Głównej. Obok stosów zapewnijcie miejsce na karty odrzucone. Gdy dany stos się wyczerpie, należy przetasować odpowiadające mu karty odrzucone i uformować nowy stos dobierania.

STOS KART ELIKSIRU

Połóżcie 5 kart Elikiru na budynku szpitala.



ZNACZNIKI CIERPIENIA

Zgromadźcie plastikowe znaczniki cierpienia w pobliżu Planszy Głównej. Za każdym razem, gdy wasz zwierzak cierpi , otrzymuje jeden taki znacznik.



ZNACZNIKI ODCHODÓW

Zgromadźcie te znaczniki w pobliżu Planszy Głównej. Reprezentują one odchody waszych ulubieńców . I tak, to jest to, o co w tym biznesie tak **NAPRAWDĘ** chodzi...



ZNACZNIKI MUTACJI

Także i te znaczniki zgromadźcie w pobliżu Planszy Głównej. Symbolizują one mutacje. Jeśli wasz zwierzak mutuje , otrzymuje jeden taki znacznik. Obie strony znacznika należy traktować równoważnie.

PLANSZE GRACZY

ZASŁONKA / INFORMACJE POMOCNICZE

Górna część Planszy Pieczary stanowi zasłonkę dla działań gracza w określonych fazach gry.

Na tej części znajdują się także informacje pomocnicze. Po lewej stronie wyszczególniono kolejne fazy rundy. Pośrodku widnieją rozkład symboli w 4 taliach kart Potrzeb. Po prawej natomiast znajdziecie vademecum, jak dbać o zwierzęta (i po co).

Znaczenie tych zestawień stanie się jasne po przeczytaniu wszystkich zasad.

DOMOSTWO I SKARBIEC

Chochliki, gdy nie pracują, mieszkają właśnie tutaj. Jest to także miejsce, gdzie trzymają swoje złoto. Rozpoczynasz grę z **6 chochlikami** swojego koloru (pozostałe cztery to dalecy krewni, których umieścisz wcześniej na Planszy Postępu) i **2 sztukami złota** w Skarbcu.

PIERWSZA KLATKA

Rozpoczynasz grę z jedną klatką, narysowaną już na Twojej Planszy Sklepu. Nie jest ona tak dobra jak klatki dostępne na mieście, ale hej, jest przynajmniej za darmo! Czerwona cyfra „1” oznacza, iż wytrzymałość klatki ma wartość „1”. Fioletowa cyfra „1” oznacza, iż posiada ona odporność na magię o wartości „1”. Ponadto, klatka nie posiada żadnych dodatkowych symboli ani specjalnych właściwości.

Uwaga: Suma parametrów klatki wynosi „2”. Klatki dostępne na mieście posiadają parametry na sumę „3” (włączając symbole specjalnych właściwości).

PIERWSZE ODCHODY

Położ **1 znacznik odchodów** w swojej pierwszej klatce. Tak, klatka jest trochę brudna, ale hej, jest w końcu za darmo!

WYJŚCIA

Chochliki wychodzą z Pieczary tymi 6 wyjściami.

PLANSZA PIECZARY

SPİZARNIA

Górna półka jest przeznaczona na warzywa, a dolna na mięso. Świeża żywność rozpoczyna wędrówkę po Spizarni od skrajnie lewego schowka. Gdy się starzeje, należy ją przesunąć o jeden schówek w prawo. Jedzenie, które jest już bardzo stare, psuje się i należy je wyrzucić. Nawet chochliki mają jakieś standardy!

Na początku gry nie posiadasz **żadnego jedzenia**.

PIWNICZKA

W tej chwili twoja Piwniczka świeci pustkami. No, chyba, że weźmiemy pod uwagę walające się po niej starocie. Pewnego dnia jednak zaczniesz w niej przechowywać potężne artefakty – rzadkie księgi i inne przedmioty o niezwykłej mocy. A przynajmniej masz nadzieję, że takie będą, a nie okażą się stertami kolejnych bezużytecznych śmieci.

PLANSZA SKLEPU

DOŁY NA KLATKI

Na terenie sklepu posiadasz 4 starannie przygotowane doły na klatki. W trakcie gry możesz zakupić nowe klatki i ustawić je w pustych dołach (lub w miejscu pierwszej klatki, jeśli będziesz chciał jej się pozbyć).

MIJESZCZA NA MODUŁY DODATKOWE

Każda klatka (także pierwsza) może zostać ulepszona poprzez dostawienie do niej jednego dodatkowego modułu, który zwiększy jej standard.



ŻETON OSIĄGNIĘĆ

W pierwszej grze może okazać się nieprzydatny, ale jeśli kiedyś zdobędziesz więcej niż 50 punktów reputacji (a to świetny wynik!), połóż żeton na polu „0” toru punktacji liczbą „50” do góry. Jeśli twój sługus przejdzie kolejne 50 punktów (o!aboga, toż to niesłychany wyczyn!), odwróć żeton na drugą stronę. A jeśli sługus da radę zaliczyć 50 punktów raz jeszcze (nie-praw-do-po-dob-ne!), odwróć go na trzecią stronę... Momencik, czy ty aby nie oszukujesz?



POCZĄTKOWA PULA KART

Na początku rozgrywki każdy z graczy **dobiera 4 karty Potrzeb, po jednej z talii każdego koloru**. Trzymajcie je w ręku, nie ujawniając ich treści pozostałym graczom.



W grze dla 2-3 osób odłóżcie do pudełka plansze, sługusów, żetony osiągnięć oraz chochliki w nieużywanych kolorach. Pozostawcie jedynie 6 lub 3 chochliki, aby blokować pola akcji na Planszy Głównej.





PRZEBIEG RUNDY



Każda runda składa się z 6 faz, których skrót znajdziecie po lewej stronie zaslonki na Planszy Pieczary.

Każda faza składa się z kilku etapów, każdy reprezentowany przez określony symbol. Rozgrywajcie kolejne etapy śledząc symbole od góry do dołu.

FAZA 1 - PRZYGOTOWANIE

FAZA 4 - POKAZY

FAZA 2 - ZAKUPY

FAZA 5 - INTERESY

FAZA 3 - KARTY POTRZEB

FAZA 6 - UPŁYW CZASU



FAZA I - PRZYGOTOWANIE

Ta faza składa się z 3 etapów:

- Ujawnienie nowych informacji.
- Dołożenie nowego towaru.
- Pobranie dochodu.

Wszyscy gracze mogą uczestniczyć w fazie przygotowań równocześnie, a etapy mogą zostać przeprowadzone w dowolnej kolejności. Nie zapomnijcie pobrać przysługującego wam dochodu.

W pierwszej rundzie pierwsze dwa etapy zostały już przeprowadzone podczas przygotowań do rozgrywki. Jedynie, co pozostało wam zrobić to pobrać dochód.

POBRANIE DOCHODU

Chochliki pracujące w twoim sklepie nie wydobywają już złota. Zajmują się tym twoi krewni. W każdej rundzie przysyłają ci ... no tyle, żeby ich władcy podziemi nie zauważyli braku monet.

W każdej rundzie (także w pierwszej) wszyscy gracze otrzymują dochód. **Pierwszy gracz oraz gracz siedzący po jego lewej stronie otrzymują 1 sztukę złota.** Pozostali gracze otrzymują 2 sztuki złota. Gracze pobierają złoto z banku na Planszy Głównej.

W grze dla 2-3 osób tylko **pierwszy gracz otrzymuje 1 sztukę złota. Pozostali gracze otrzymują 2 sztuki złota.**

Uwaga: Po pobraniu dochodu w pierwszej rundzie gracze dysponują sumą 3 lub 4 sztuki złota.

MOŻECIE POMINĄĆ CZYTANIE DAJSZYCH ZASAD FAZY I DO MOMENTU, GDY ROZPOCZNIECIE 2GĄ RUNDEJ ROZGRYWKI.

UJAWNIECIE NOWYCH INFORMACJI

Podczas przygotowań do rozgrywki odkryte zostały płytki: pokazu dla rundy 2 oraz klienta dla rundy 3. W pierwszej rundzie żadne inne informacje nie są wam znane. Natomiast w kolejnych rundach przeprowadźcie następujące działania:



Odkrycie pierwszą zakrytą płytkę pokazu (jeśli jakieś pozostały). Dzięki temu gracze zawsze znają kryteria pokazów w bieżącej oraz następnej rundzie.



Odkrycie pierwszą zakrytą płytkę klienta. Gracze zawsze znają tożsamość klientów dla bieżącej oraz dwóch przyszłych rund.

W ostatniej rundzie przybywają dwaj klienci. Ich płytki odkrywa się jednocześnie.

DOŁOŻENIE NOWEGO TOWARU

Podczas przygotowań do rozgrywki Plansza Główna została już przygotowana do pierwszej rundy gry. W kolejnych rundach przeprowadźcie następujące działania:



W grze dla 2-3 osób zaczynacie od przesunięcia neutralnego chochlika na kolejne pole akcji (zgodnie ze strzałkami). Takie pole akcji jest zablokowane na daną rundę. Chochlik stojący na jednym z 4 pól pomocniczych nie blokuje żadnej akcji. Po prostu sobie odpoczywa.



DOSTAWA ŻYWNOSCI



Płytką pokazu na bieżącą rundę (czyli znajdującą się w tej samej kolumnie co znacznik postępu) zawiera **informację, ile żywności pojawia się na targowisku.** Znaczniki jedzenia nie kumulują się na straganach. Jeśli po poprzedniej rundzie pozostały jakieś znaczniki, należy je w pierwszej rundzie usunąć, a dopiero potem dołożyć nową żywność. (Okey, jeśli użyjesz starego znacznika zamiast położyć nowy, chochliki prawdopodobnie tego nie zauważą.)



Jeśli pole akcji obok straganu jest zablokowane przez neutralnego chochlika, stragan **nie oferuje żadnego jedzenia w tej rundzie.** Chochlik wszystko wykupił na pniu.

Dodatkowo, jeśli neutralny chochlik zajmuje małe zielone pomocnicze pole akcji, **liczba znaczników warzyw na środkowym straganie jest o jeden mniejsza** od liczby wskazanej na płytce pokazu. Podobnie, chochlik na czerwonym pomocniczym polu akcji **obniża o jeden liczbę znaczników mięsa** na środkowym straganie. Żywność wyparowała w dziwny sposób. A być może to chochlik był głodny...

NOWE ARTEFAKTY

Usunięcie artefakty pozostałe na planszy po rundzie poprzedniej i wyłóżcie 2 nowe odkryte artefakty na niebieskich namiotach.



Jeśli pole akcji obok namiotów jest zablokowane przez neutralnego chochlika, **nie wykładajcie** nowych artefaktów.

NOWE KLATKI

Zawsze przynajmniej jedna klatka zostaje na planszy po rundzie poprzedniej. Zdejmijcie z planszy klatkę leżącą najniżej, przelóżcie ją na najwyższe pole ofertowe, a ewentualne pozostałe klatki odrzućcie z gry. Teraz, połóżcie na dolnych polach 2 nowe odkryte klatki.



Jeśli jedno z dwóch pól zakupu klatek jest zablokowane przez neutralnego chochlika, na planszy należy umieścić tylko **1 nową klatkę**, pozostawiając drugie miejsce puste. Oczywiście, dzieje się tak dlatego, że wredny chochlik gwizdnął klatkę zanim zdążyliście przyjąć. (Jeśli oba pola zakupu klatek są zablokowane oznacza to, że popełniście błąd podczas przesuwania chochlików.)

NOWE MODUŁY DODATKOWE

Podobnie jak w przypadku klatek, przynajmniej 1 moduł dodatkowy zostaje na planszy po poprzedniej rundzie. Należy go umieścić na górnym polu. Jeśli pozostały dwa moduły, odrzućcie górny, a dolny przesunąć na górne pole. W obu przypadkach, dołóżcie **1 nowy moduł** na dolne pole.



Jeśli pole zakupu modułu jest zablokowane przez neutralnego chochlika, **pomińcie ten punkt przygotowania rundy.** Nie usuwajcie, ani nie dodawajcie żadnych modułów w tej rundzie.

NOWE ZWIERZAKI

Podobnie, przynajmniej jeden zwierzak rozmiaru „2” zostaje po poprzedniej rundzie w dolnej części zagrody. Byłoby jednak niehumanitarne tak po prostu go odrzucić. Przesuńcie zwierzaki pozostałe w dolnej części do górnej części zagrody. **W międzyczasie zwierzaki jednak urosły** i należy obrócić ich koło rozwoju o kolejny symbol (na rozmiar „3”). W górnej części jest wystarczająco dużo miejsca, aby wszystkie zwierzaki się pomieściły.

A co, jeśli w górnej części także zostały zwierzaki po poprzedniej rundzie? Cóż, tych nie ma sensu trzymać dłużej. Zanim zatem przesuniecie na górę zwierzaki z dolnej części **opróżnijcie górną część.** Nie martwcie się, zwierzaki usunięte z gry wyjeżdżają na wieczne lepsze życie na wsi. Za każdego odrzuconego zwierzaka **dodajcie 1 znacznik mięsa do straganu z mięsem.** Ale bez zbędnych skojarzeń, to tylko taka zasada.

Następnie, odkryjcie **3 nowe zwierzątka, nastawcie je na rozmiar „2”** i połóżcie w dolnej części zagrody.



Jeśli pole akcji zakupu starszego zwierzaka jest zablokowane przez neutralnego chochlika, wykupuje on jednego z dorosłych zwierzaków. Zdejmijcie z planszy pierwszego zwierzaka z lewej spośród tych, które zostały przesunięte z dolnej części zagrody (dziwna zasada o dodawaniu mięsa nie znajduje tutaj zastosowania).

Jeśli zablokowane jest jedno z dwóch dolnych pól akcji, wyłóżcie w dolnej zagrodzie tylko **2 nowe zwierzaki.**

FAZA 2 - ZAKUPY

Chochliki mają smykalkę do zakupów. A te idą im nawet lepiej w grupie. A im większa grupa tym większe szanse na znalezienie dobrego towaru. Możesz jeszcze bardziej zwiększyć szanse na udane łowy zaopatrując dodatkowo swoje chochliki w złoto, ale nie jest to konieczne. Bo chochliki przecież mają smykalkę.

Faza zakupów składa się z dwóch etapów:

- Wpierw, wszyscy gracze równocześnie i w tajemnicy przed innymi dzielą swoje chochliki i złoto na grupy.
- Następnie, gracze ujawniają swoje grupy i wysyłają je na zakupy, zaczynając od najliczniejszej gromadki.



TWORZENIE GRUP

Każdy gracz **podnosi zasłonkę** na swojej Planszy Pieczary, aby w ukryciu pogrupować chochliki. Gracz rozdziela posiadane **chochliki i złoto maksymalnie na 6 grup**. Kiedy wszyscy gracze są gotowi, opuszczają zasłonki i porównują wielkości grup.

Każda grupa składa się z co najmniej 1 chochlika i ewentualnie dodatkowego złota. Nie ma limitu liczby chochlików i złotych monet, jakie mogą tworzyć grupę. W grupie nie musi znajdować się złoto, w zamian musi znajdować się **co najmniej 1 chochlik**. Nie można zatem utworzyć grupy składającej się z samego złota. Przecież pieniążki same na zakupy nie pójdą.

Twoja Pieczara posiada 6 wyjść. Ustaw grupy przy wyjściach wedle wielkości, umieszczając największą grupę przy skrajnym lewym wyjściu. Wielkość grupy to suma składających się na nią chochlików i sztuk złota. (Jeśli posiadasz więcej grup o takiej samej wielkości, ich wzajemna kolejność przy wyjściach jest nieistotna.)



Jeśli chcesz, możesz utworzyć mniej grup niż 6. Możesz utworzyć mniej większych lub więcej mniejszych grup. Po prostu utwórz grupy wedle własnego uznania. Możesz nawet nie wykorzystać wszystkich chochlików i złota i zostawić część w Domostwie i Skarbcu. Jednakże, pogrupowanie wszystkich chochlików jest raczej dobrą strategią, gdyż po opuszczeniu zasłonek można podjąć decyzję o niewysyłaniu wszystkich grup na zakupy.

Uwaga: Chochliki uwielbiają się chełpić. Dlatego ogólna liczba posiadanych przez graczy chochlików i sztuk złota jest informacją jawną. Nawet w momencie gdy zasłonki są podniesione gracze muszą głośno i z dumą odpowiedzieć na pytanie dotyczące swego stanu posiadania.

WYBÓR AKCJI

Nadszedł wreszcie czas, aby pójść na zakupy. Na miasto jako pierwsze wyruszają najliczniejsze grupy. Wielkość grupy to suma składających się na nią chochlików i sztuk złota. Tak więc, grupy złożone z 3 chochlików, 2 chochlików i 1 sztuki złota lub 1 chochlika i 2 sztuk złota są sobie równe.

NAJWIĘKSZE GRUPY IDĄ PIERWSZE

Ten etap zaczyna się wyłonieniem gracza posiadającego największą grupę. To właśnie ta grupa **pójdzie pierwsza na zakupy**. Jeśli kilku graczy remisuje pod względem największej grupy, wysłać oni swoje grupy **w kolejności zgodnej z kierunkiem wskazówek zegara** zaczynając od pierwszego gracza. Jeśli gracz posiada kilka grup o największym rozmiarze, wysłać wprawdzie tylko jedną z nich. Kolejna grupa musi poczekać, aż ponownie nastąpi tura tego gracza.

Przykład:



Aż cztery grupy są wielkości „4”. Czerwony posiada znacznik pierwszego gracza, tak więc jako pierwszy wysła swoją największą grupę. Teraz, w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara, nadchodzi kolej Żółtego. Może on wysłać na zakupy grupę 4 chochlików lub 1 chochlika z 3 sztukami złota. Zielonego omija na razie kolejka, gdyż nie posiada grupy o wielkości „4”. Swoją grupę wysła więc Niebieski. Drugą rundą omija Czerwonego, gdyż nie ma już tak licznej grupy. Za to Żółty wysła swoją drugą grupę tej wielkości.

Po wysłaniu największych grup, wysyłane są grupy o **kolejnej największej liczebności**. O kolejności w przypadku remisu decyduje ponownie położenie znacznika pierwszego gracza, bez względu na to, kto zakończył wysyłanie największych grup. Postępując w ten sposób gracze wysyłają na zakupy wszystkie swoje grupy.

Przykład:



Żółty posiada największą grupę, o wielkości „6”, więc rozpoczyna zakupy. Żaden z graczy nie ma grupy wielkości „5”. Zielony i Niebieski dysponują grupami wielkości „4”, więc to oni teraz pójdą na zakupy. Licząc od znacznika pierwszego gracza, jako pierwszy wysła grupę Zielony. Następnie, Niebieski wysła swoją „4”. Wtedy Zielony wysła swoją drugą grupę tej wielkości. Następne są grupy wielkości „3”. Zaczyna Czerwony, za nim Żółty, potem Niebieski. Na końcu Czerwony wysła swoją drugą „3”. Tylko Czerwony posiada grupę „2”, którą wysła w następnej kolejności. Zwińczeniem zakupów jest wysłanie pojedynczych grup w kolejności: Czerwony, Zielony, Niebieski, Zielony, Niebieski, Niebieski. Tym samym, wszyscy zrobili zakupy. Ufff.

GRUPA ZOSTAJE W DOMU

Gdy nadchodzi twoja kolej masz dwie opcje:

- Wysłać grupę, aby zakupiła określony towar. W tym celu wybierz **wolne pole akcji** na Planszy Głównej i umieść na nim wszystkie chochliki z grupy, a złoto będące jej częścią zwróć do banku. Wybraną akcję wykonaj natychmiast (jak wyjaśniono niżej). Twoje chochliki pozostają na polu akcji do końca rundy blokując ją dla innych graczy. Wrócą do domu na koniec rundy, ale wydanego złota już nie odzyskasz.
- Zawrócić chochliki do domu. Odłóż wszystkie chochliki oraz złoto stanowiące grupę na swoją planszę, do Domostwa i Skarbcu. Możesz to zrobić z jakiegokolwiek powodu. Być może nie podobają ci się dostępne akcje, jakie pozostały na planszy. A być może potrzebujesz chochlików do opieki nad zwierzakami lub nie chcesz tracić złota. Wszystko zależy od ciebie.

Podejmujesz tę decyzję za każdym razem, gdy nadchodzi twoja tura. Jeśli posiadasz kilka tak samo licznych grup, podejmujesz decyzję wprawdzie co do jednej z nich, a co do następnej decydujesz, gdy znowu nadejdzie twoja kolej. (Kolejność grup tej samej wielkości przy wyjściach jest nieistotna.)



Uwaga: Gracze nie mogą wysyłać grup na pomocnicze pola akcji.

POLA AKCJI NA TARGOWISKU

W prawej górnej części Planszy Głównej znajduje się targowisko, na którym gracze mogą zakupić żywność oraz artefakty. Jeśli wybierzesz jedno z tamtejszych pól akcji, otrzymujesz wszystko, co dane pole oferuje.

ZAKUP ŻYWNOSCI



Kiedy zajmujesz pole akcji zakupu żywności, weź **wszystkie znaczniki jedzenia** ze straganu przy wybranym polu i umieść je w skrajnie lewym schowku w swojej Spizarni w Pieczarze. Warzywa umieszcza się zawsze na górnej półce, a mięso na dolnej. Nie ma limitu ilości jedzenia, jakie może leżeć w jednym schowku, ale pamiętaj, że żywność z czasem się psuje.



Przykład: Gracz zakupił 1 warzywo i 1 sztukę mięsa ze środkowego straganu.

ZAKUP ARTEFAKTÓW



Tajemnicze niebieskie namioty oferują również tajemnicze przedmioty o magicznej mocy... Przynajmniej tak mówią handlarze.

Kiedy wybierasz pole zakupu artefaktów, weź **oba artefakty** i umieść je w Piwniczce w swojej Pieczarze. Od

tej chwili wszedłeś w posiadanie niebawym mocy, które zostały objaśnione w Załączniku do instrukcji.

POLA AKCJI PRZY ZAGRODZIE

Pola akcji po lewej stronie Planszy Głównej oferują asortyment dużych rozmiarów: klatki, moduły dodatkowe i zwierzątka! Jeśli wybierasz jedno z tych pól akcji, możesz wziąć jeden z oferowanych tam towarów.

ZAKUP KLATKI

Kiedy wybierasz jedno z tych pól, otrzymujesz **1 z dostępnych klatek**. Pierwszy gracz, który wybrał tę akcję, wybiera jedną z 3 klatek. Drugi gracz wybiera klatkę z pozostałych dwóch. Jako że są tylko 2 pola akcji, trzecia klatka nie zostanie wybrana.

Aby skorzystać z tej akcji grupa musi liczyć co najmniej 2 chochliki.

Pojedynczy chochlik nie da rady unieść klatki, nawet jeśli posiada ze sobą złoto. Aby pamiętać o tej zasadzie chochliki rozwinęły kwadratowe dywaniki z obrazkiem 2 swoich pobratymców.

Gdy pozyskujesz nową klatkę umieść ją w jednym z wolnych dołów na swojej planszy Sklepu lub w miejsce innej klatki (także pierwszej, nadrukowanej na planszy). Jeśli zastępujesz klatkę, odrzuć starą klatkę z gry, a jej zawartość przenieś do

nowej klatki (zwierzaka i znaczniki odchodów). Przy zastępowaniu starej klatki nową nie odrzuca się modułu dodatkowego.

Uwaga techniczna: Nie musisz decydować od razu. Możesz odłożyć nowozakupioną klatkę na bok i poczekać na decyzję, gdzie ją umieścić do początku fazy 3.

ZAKUP MODUŁU DODATKOWEGO



Kiedy wybierasz to pole akcji weź **1 z dostępnych modułów**. Drugi moduł nie będzie wybrany w tej rundzie. Z tej akcji może skorzystać jakakolwiek grupa (moduły nie są tak ciężkie jak klatki).

Przy każdej klatce w twoim Sklepie znajduje się miejsce na jeden moduł dodatkowy, który podwyższa parametry klatki. Możesz umieścić moduł przy pustym dole, ale dopóki nie pojawi się w nim klatka będzie on bezużyteczny.

Zarówno moduły dodatkowe jak i klatki nie mogą być przesuwane na inne miejsca. Możesz jedynie umieścić nowy moduł w miejscu starego, który odrzucasz z gry.

Uwaga techniczna: Nie musisz decydować od razu. Możesz odłożyć nowy moduł na bok i poczekać do początku fazy 3 z decyzją, gdzie go umieścić.

ZAKUP ZWIERZAKA



Trzy pola akcji pozwalają na zakup nowych zwierzątek. Zajmując jedno z dwóch dolnych pól gracz może zakupić **1 młodego zwierzaka rozmiaru „2” z dolnej części zagrody**. Górne pole pozwala na zakup **1 starszego zwierzaka rozmiaru „3” z górnej części zagrody**. Kiedy wybierasz tę akcję, weź jednego zwierzaka z odpowiedniej części zagrody.

Uwaga: W dolnej części zagrody znajdują się trzy młode, lecz tylko dwa z nich mogą zostać zakupione w trakcie rundy. W kolejnej rundzie niewybrane młode zostanie/zostaną przeniesione do górnej części zagrody, gdzie może przebywać więcej zwierzątek. Nie zmienia to jednak faktu, że tylko jeden zwierzaka może zostać zakupiony z górnej części w trakcie rundy.

Grupa wybierająca się po nowego zwierzaka musi zawieźć złoto. Bez względu na to, ile chochliki będą się targować i jęczeć, zwierzątka są zbyt cenne, aby rozdawać je od tak, za darmo. Aby przypomnieć ci o tej zasadzie pola akcji przy zagrodzie są ozdobione uśmiechniętym chochlikiem z błyszczącą sztuką złota. Grupy bez złota nie mogą podjąć tej akcji bez względu na swą liczebność.

Kiedy zaopatrujesz się w nowego zwierzaka, połóż go gdziekolwiek na planszy Sklepu. Nie musisz umieszczać go w klatce aż do nadejścia fazy 3. Możesz wziąć nowego zwierzaka nawet wtedy, gdy nie masz jeszcze dla niego klatki.

POLA AKCJI W POBLIŻU SZPITALA

Cztery pola akcji w prawej dolnej części planszy oferują różne możliwości.

SPROWADZENIE KREWNÝCH



Na początku gry 4 chochliki twojego koloru zostały umieszczone na Planszy Postępu w roli dalekich krewnych. Są oni chętni pomóc ci w prowadzeniu interesu tak szybko jak się da, czyli jak tylko wypełnisz za nich formularze imigracyjne.

Kiedy wybierasz to pole akcji zabierz z Planszy Postępu **wszystkie chochliki twojego koloru odpowiadające bieżącej rundzie oraz rundom wcześniejszym**. Tzn. zabierz chochlika znajdującego się bezpośrednio pod znacznikiem postępu oraz wszystkie leżące na lewo od niego.

Nowe chochliki dołączają do grupy na polu akcji i pozostają tam do końca rundy. Wróć do Pieczary razem z resztą grupy i od przyszłej rundy będą mogły dołączyć do miejscowych chochlików podczas ich zwyczajowych zajęć.

Przykład: W rundzie 1 Czerwony wysłał grupę na pole Sprowdzenia krewnych i zdobył nowego chochlika. W rundzie 2 Żółty wysłał swoją grupę i pozyskał 2 chochliki. Na początku rundy 3 Plansza Postępu wygląda następująco:



Zielony lub Niebieski mogli użyć tego pola akcji w rundzie 3, aby zdobyć 3 nowe chochliki, ale założmy, że to Czerwony wysłał tam grupę złożoną z 2 chochlików i 1 sztuki złota. Złoto zostaje oddane do banku, a 2 chochliki zostają na polu akcji. Dołączają do nich 2 chochliki z daleka (z drugiego i trzeciego pola na Planszy Postępu).

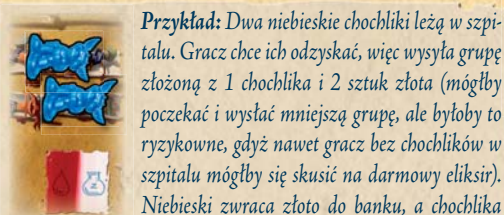


ODWIEDZINY W SZPITALU



Pole akcji odwiedzin w szpitalu jest dwukolorowe, aby przypominać o jego dwóch funkcjach. Kiedy zajmujesz to pole weź **jedną kartę Elik siru**, a także – **jeśli posiadasz chore chochliki w szpitalu – dołącz je do grupy na polu akcji**. Wszystkie chochliki pozostaną na nim do końca rundy, kiedy to powrócą razem do Pieczary.

Przykład: Dwa niebieskie chochliki leżą w szpitalu. Gracz chce ich odzyskać, więc wysyła grupę złożoną z 1 chochlika i 2 sztuk złota (mógłby poczekać i wysłać mniejszą grupę, ale byłoby to ryzykowne, gdyż nawet gracz bez chochlików w szpitalu mógłby się skusić na darmowy eliksir). Niebieski zwraca złoto do banku, a chochlika umieszcza na polu akcji. Dobiera jedną kartę Elik siru i przesuwa oba ozdrowiałe chochliki ze szpitala na pole akcji.



Uwaga: Jeśli jakiś chochlik zaniemoże jeszcze w trakcie tej rundy ląduje w szpitalu, a nie na polu akcji. Twoja wizyta wyciągnęła z przybytku zdrowia tylko te chochliki, które były w szpitalu w momencie odwiedzin.

OCHOTNIK W KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ



Każdy pokaz wymaga zaufanych i bezstronnych sędziów. Twoje chochliki mogą podjąć się tego trudnego zadania. Kiedy wybierasz to pole akcji, **przesuń sługusa na namiocie wystawowym na pole „2”**. Tym samym, w fazie 4, będziesz miał bezstronną przewagę nad innymi graczami.

Uwaga: W rundzie pierwszej nie ma pokazu, więc wybór tej akcji jest, krótko mówiąc, bez sensu.

REZERWACJA PODESTU



Możesz sprzedać swoje zwierzaki gdziekolwiek, ale twoja reputacja będzie rosła szybciej, jeśli uczynisz to w dobrze widocznym miejscu. Niestety, zarezerwowanie podestu w czasie największej oglądalności może okazać się niezmiernie trudne.

Uwaga: Jest to najbardziej złożone pole akcji. Jeśli chcesz, możesz pominąć jego opis do momentu, aż zapoznasz się ze sposobem sprzedaży zwierzaków w fazie 5.

Chociaż nie możesz sprzedać żadnych zwierzaków zanim w rundzie 3 przybędą klienci, możesz skorzystać z tego pola akcji już w rundzie 1 i 2, lecz na ograniczonych zasadach.

Na koniec rundy **chochliki zajmujące to pole nie wracają do Pieczary**. W zamian, zostają przesunięte na prawą stronę podestu. **W momencie sprzedaży możesz wykorzystać jednego chochlika do pomocy:** usuń chochlika z pola akcji przy podeście lub z prawej strony podestu i umieść go w klatce sprzedawanego zwierzaka. Powróci on do Pieczary na końcu rundy. Wykorzystanie chochlika podczas sprzedaży to jedyny sposób na jego odzyskanie.

Tak jak w przypadku wszystkich innych pól akcji, tak i tego pola może użyć w danej rundzie tylko jeden gracz. Na koniec rundy przesuwa swoją grupę zajmującą pole akcji na prawą stronę podestu, zwalniając pole akcji na następną rundę. Po kilku rundach na podeście mogą znajdować się chochliki różnych graczy.

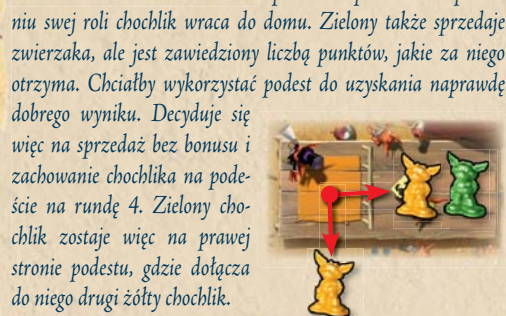
Uwaga: Ta akcja to tak naprawdę długoterminowe zobowiązanie. W każdej rundzie możesz sprzedać tylko jednego zwierzaka z podestu, więc duża grupa twoich chochlików przebywająca na podeście będzie wracała do Pieczary przez kilka rund. Jeśli chcesz wysłać na to pole akcji dla pewności większą grupę, najlepiej stworzyć ją z mniejszej liczby chochlików i większej ilości złota.

Przykład: W rundzie 1 żaden z graczy nie wybrał tego pola akcji. Planując przyszłą sprzedaż Zielony wysyła na nie w rundzie 2 pojedynczego chochlika. Na koniec rundy chochlik zostaje przesunięty na prawą stronę podestu.

W rundzie 3 Żółty wie, że wszyscy gracze pragną skorzystać z podestu, więc wysyła na pole akcji dużą grupę: 2 chochliki i 2 sztuki złota. To pozwoli mu skorzystać z bonusu oferowanego przez podest w rundach 3 i 4 bez poświęcania zbyt wielu chochlików.



Kiedy gracze sprzedają zwierzaki klientom w rundzie 3, Żółty używa jednego z chochlików, aby otrzymać bonus za sprzedaż z podestu. Po spełnieniu swej roli chochlik wraca do domu. Zielony także sprzedaje zwierzaka, ale jest zawiedziony liczbą punktów, jakie za niego otrzyma. Chciałby wykorzystać podest do uzyskania naprawdę dobrego wyniku. Decyduje się więc na sprzedaż bez bonusu i zachowanie chochlika na podeście na rundę 4. Zielony chochlik zostaje więc na prawej stronie podestu, gdzie dołącza do niego drugi żółty chochlik.



FAZA 3 – KARTY POTRZEB



Nadszedł czas, aby zaopiekować się zwierzakami. Ta faza składa się z trzech etapów:

- Zarządzanie klatkami i zwierzakami.
- Dobranie kart Potrzeb.
- Przydzielenie kart Potrzeb zwierzacom.

Etapy należy przeprowadzić w podanej kolejności, lecz gracze mogą **przeprowadzać je równocześnie**. Po oporządkowaniu klatek i zwierzaków, dobrać karty Potrzeb nie czekając na innych graczy. Jeśli jednak uważasz, że decyzje współgraczy są dla was istotne, rozgrywajcie poszczególne etapy w kolejności, poczynawszy od pierwszego gracza.

ZARZĄDZANIE KLATKAMI I ZWIERZAKAMI

Gracze rozpoczynają tę fazę od przydzielenia każdemu zwierzakowi klatki, w której zamieszka na resztę rundy.

NOWE KLATKI I MODUŁY

Oto moment, kiedy trzeba podjąć ostateczną decyzję co do nowo zakupionych klatek i modułów. Prapodobnie miałeś już plan w chwili zakupów w fazie 2. (Zasady przydzielania klatek znajdziesz w opisie fazy 2.) Ale jeśli nie byłeś pewny, jak dokładnie je rozmieścić, lub jeśli zmieniłeś zdanie, musisz zdecydować o tym teraz.

Nie ma możliwości przenoszenia klatek ani modułów w trakcie gry. Gracz nie może przemieszczać klatek i modułów, które zakupił we wcześniejszych rundach. Może jednak odrzucić wybrane z nich i zastąpić je nowymi, tak jak to opisano wcześniej.

ZWIERZAKI

Każdy zwierzak musi mieć swoją własną klatkę. Możesz przenosić zwierzęta między klatkami – wtedy przeniesiesz wraz z nimi znaczники cierpienia i mutacji, natomiast znaczniki odchodów pozostaw w opuszczonej klatce.

Na koniec tego etapu **każdy zwierzak musi posiadać własną klatkę**. Nie możesz trzymać dwóch zwierzaków w jednej klatce. (Możesz natomiast zamienić zwierzaki miejscami.)

Jeśli posiadasz mniej klatek niż zwierzaków, musisz wypuścić nadmiarowe zwierzęta na wolność. Usuń je wtedy z gry. Możesz wypuścić zwierzęta, nawet jeśli posiadasz wystarczającą liczbę klatek dla nich.

W obu przypadkach uwolnione zwierzę traktuje się jako **zwierzę utracone**, w wyniku czego twoja reputacja spadnie (patrz: Utrata zwierzaka, na końcu następnego rozdziału).

DOBRANIE KART POTRZEB

Po rozmieszczeniu wszystkich nowych klatek, modułów dodatkowych i zwierząt dobierasz karty Potrzeb. Na początku tego etapu powinieneś mieć w ręku 4 karty, po jednej każdego koloru. (Możesz posiadać więcej, jeśli w Piwniczce przechowujesz księgi.) Teraz, **za każdy odsłonięty symbol karty na jaju dobierasz kartę z talii w kolorze symbolu.**

Przykład: Posiadając takie zwierzaki dobierasz 1 zieloną, 2 fioletowe i 2 żółte karty Potrzeb. Nie dobierasz żadnej czerwonej karty (czerwone symbole na Wężokici nie zostały jeszcze odsłonięte). Masz więc teraz w ręku 1 czerwoną, 2 zielone, 3 fioletowe i 3 żółte karty.

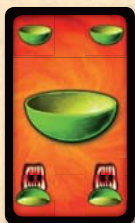
Ostrzeżenie: Jak tylko rozpocznesz dobieranie kart nie możesz już zmienić rozmieszczenia zwierzaków w klatkach. Przemysł wszystko dobrze zanim przejdziesz do tego etapu.

Uwaga: Gracze mogą dobierać karty równocześnie, ale jeśli któryś z graczy uważa decyzje przeciwnków za istotne dla siebie, dobieracie karty w kolejności rozgrywania poczynając od pierwszego gracza. Jeśli jakiś stos kart się wyczerpie, należy potasować karty odrzucone tego koloru i uformować z nich nowy stos. W niektórych sytuacjach może okazać się istotne, czy gracz dobiera karty przed, czy po tasowaniu.

Uwaga: Jeśli gracze zechcą, mogą wyznaczyć jednego spośród siebie, aby rozdawał karty Potrzeb pozostałym graczom przestrzegając kolejności rozgrywania. Każdy gracz może też rozdawać pozostałym karty jednego koloru. Pamiętajcie, nie odkrywajcie dobranych kart zanim przydzielicie każdemu zwierzakowi klatki.

PRYZDZIELANIE KART POTRZEB

Nadszedł czas na kluczowe decyzje. Każdemu zwierzakowi musisz teraz przydzielić po **jednej karcie za każdy odsłonięty symbol** na jaju. Kolor karty musi odpowiadać kolorowi symbolu. Wybrane karty połóż zakryte w kolumnie obok zwierzaka, tak jak pokazano na rysunku.



Uwaga: Niektóre karty posiadają u dołu dwa symbole. Są one wykorzystywane dopiero w pełnym wariantcie rozgrywki. Na razie, kładź karty w kierunku zgodnym z orientacją obrazka głównego.

Pośrodku każdej karty znajduje się duży symbol potrzeby, jaką odczuwa twój zwierzak. Pamiętaj, że teraz ważny jest symbol, a nie kolor karty. Twoim zadaniem jest takie przydzielenie potrzeb poszczególnym zwierzakom, abyś mógł je zaspokoić. Przykładowo, nie jest dobrym pomysłem przydzielenie karty Głodu zwierzakowi, którego nie możesz w tej rundzie nakarmić, albo przydzielenie karty Agresji pupilowi w klatce o niskiej wytrzymałości. W kolejnym rozdziale zajmiemy się tym zagadnieniem dokładniej.

Potrzeby zwierząt mają duży wpływ na ich zachowanie, co może ułatwić bądź utrudnić ich sprzedaż. W przyszłych rundach zarówno satysfakcja klienta jak i sukces na pokazach jest zależny od kart, jakie przydzielił zwierzakom.

Uwaga: Zaspokojenie wszystkich potrzeb twoich zwierzaków nie jest takie łatwe, ponieważ nie wiesz, jakie karty dobierzesz. Jednakże, znając rozkład symboli w poszczególnych taliach możesz z większym prawdopodobieństwem przewidzieć, co może cię spotkać. Zestawienie na Planszy Pieczary przedstawia wartość poszczególnych tali. Na przykład, połowa fioletowej talii to karty Emanacji magii, podczas gdy na drugą połowę składają się 4 karty Agresji, 4 karty Zabawy i 4 karty Choroby.

Przykład: Ten zwierzak charakteryzuje się fioletowymi i żółtymi potrzebami. W fioletowej talii nie ma kart Głodu, podczas gdy w żółtej są tylko 2 takie karty. Prawdopodobnie więc, nie będziesz potrzebował dla niego jedzenia.



Uwaga: Dobierasz jedną kartę za każdy symbol, a następnie przydzielasz po jednej karcie za każdy symbol. To oznacza, że zakończysz etap ponownie z dodatkowymi kartami na ręce. Te cztery karty, po jednej każdego koloru, dają ci pewną dozę elastyczności.

Przykład: Załóżmy, że nie zakupiłeś żadnego jedzenia dla tego zwierzaka. Jeśli będziesz miał pecha, dobierzesz jedną z dwóch kart Głodu z żółtej talii. Możesz jednak ją zatrzymać, a zwierzakowi przydzielić inną żółtą kartę. Z drugiej strony, jeśli rozpocznesz rundę z żółtą kartą Głodu w ręce wypadłoby zatroszczyć się o jedzenie na wypadek pechowego dobrania kolejnej takiej karty.

Uwaga: Dobrze jest, gdy twoje zwierzaki wykazują potrzeby w tych samych kolorach. Daje to pole manewru podczas przydzielania kart.

Przykład:



Ptasiek żywi się warzywami, podczas gdy Wężokicia gustuje w mięsie. Charakteryzuje ją zielony symbol, więc ma duże szanse na odczuwanie głodu. Aby się do tego przygotować, zakupiłeś w fazie 2 dwie sztuki mięsa. Ptasiek lubi warzywa, ale nie musisz się martwić o jego wyżywienie. Nawet jeśli dobierzesz dwie żółte karty Głodu, jedną możesz przydzielić mięsożernej Wężokici, a drugą zatrzymać w ręku.

ELIKSIR

Eliksir możesz zdobyć w fazie 2 odwiedzając szpital. Podczas przydzielania kart Potrzeb zwierzakom, karta Eliksiru może zastąpić dowolną kartę Potrzeby.

Przykład: Temu zwierzakowi musisz przydzielić 1 zieloną i 1 żółtą kartę. Jeśli posiadasz kartę Eliksiru, możesz przydzielić ją zamiast jednej z powyższych. Jeśli dysponujesz dwoma kartami Eliksiru, możesz mu przydzielić obie.



Symbol na karcie Eliksiru oznacza, że zwierzak śpi, a w trakcie snu nie wykazuje żadnych innych potrzeb. Eliksir może więc okazać się naprawdę pomocny, gdy nie wszystko idzie po twojej myśli.

Przykład:



Rozpoczynasz grę z zieloną kartą Głodu. W fazie 2 pozyskujesz nowego zwierzaka. Wydaje się bardzo prawdopodobne, że będzie on wymagał jedzenia, ale inni gracze wykupili już całe mięso z targowiska. Powinieneś zatem rozważyć wysłanie chochlików do szpitala, aby zdobyć Eliksir. Nie musiałbyś się wtedy martwić o wyżywienie. Nawet jeśli dobrałbyś kolejną zieloną kartę Głodu, możesz przydzielić zwierzakowi kartę Eliksiru. A jeśli nie dobrałbyś karty Głodu, wtedy Eliksir przyda się na później.

TEMPO ROZGRYWKI

Gracze nieposiadający żadnych zwierzaków nie dobierają ani nie przydzielają kart Potrzeb. W późniejszych etapach gry gracze z dwoma lub trzema dorosłymi zwierzakami będą potrzebować więcej czasu na przydzielenie im kart, podczas gdy gracze z jednym młodym szybko przydzielą swoje. Jeśli posiadasz kilka zwierzaków, bądź wyrozumiały i postaraj się dokonać wyborów w miarę szybko.

Jeśli posiadasz mało zwierzaków, bądź cierpliwy. Możesz w czasie czekania na pozostałych graczy zaplanować swoje przyszłe posunięcia przyglądając się uważnie klientom i pokazom. (Możesz także zająć się podziwianiem pięknych plansz...)

FAZA 4 - POKAZY



Nadszedł czas, aby twoje wychuchane zwierzaki pokazały na co je stać. Innymi słowy, czas, aby się nimi pochwalić.

Począwszy od pierwszego gracza każdy gracz rozgrywa swoją turę, podczas której odsłania karty Potrzeb i oblicza wynik uzyskany na pokazie (za wyjątkiem rundy 1).

Jak tylko wszyscy gracze to uczynią, zostają przyznane punkty reputacji zależnie od kolejności miejsc zajętych na pokazie.

ZASPOKAJANIE POTRZEB



W swojej turze odkryj karty Potrzeb przydzielone swoim zwierzakom. Prawa część zestawienia na Planszy Pieczary przypomina ci o potrzebach i ich konsekwencjach. Potrzeby należy zaspokajać wedle kolejności symboli w zestawieniu, gdyż w niektórych wypadkach kolejność może mieć

znaczenie.

GLÓD



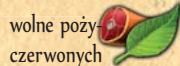
Każda karta Głodu przydzielona zwierzakowi wymaga, aby go nakarmić **jednym znacznikiem odpowiedniego pożywienia**. Jeśli nie jesteś w stanie tego zrobić, zwierzak otrzymuje 1 znacznik cierpienia.



Roślinożerne zwierzęta żywią się tylko warzywami (zielone znaczniki).



Mięsożerne jedzą tylko mięso (czerwone znaczniki).



Wszystkożerne natomiast spożywają dowolną kombinację zielonych i czerwonych znaczników.

Za każdą kartę Głodu, której nie zaspokoisz połów na zwierzaku 1 znacznik cierpienia, który pozostanie przy nim już do końca gry. Tym samym obniży on wartość jego sprzedaży, a podczas pokazów może przynieść punkty ujemne. Cierpienie zwierząt nawet w podziemiach jest piętnowane.

Ostrzeżenie: Jeśli liczba znaczników cierpienia zwierzaka jest równa lub większa od jego rozmiaru (liczba odsłoniętych symboli), to zwierzę niestety umiera. (Patrz: Utrata zwierzaka, na końcu rozdziału). Właśnie tak, jeśli nie będziesz zaspokajał potrzeb swoich pupili, możesz je nawet zabić. W takim nieszczęśliwym przypadku usuń zwierzaka z gry. Oprócz utraty pewnej liczby punktów reputacji, będzie cię prześladować poczucie winy.

Jeśli twój zwierzak żywi się warzywami, ale znajduje się w klatce z symbolem warzywa to **automatycznie zaspokaja to jedną przydzieloną mu kartę Głodu**. Jeden symbol zaspokaja tylko jedną potrzebę, więc jeśli przydzielił mu więcej kart Głodu, będziesz musiał pozostałe zaspokoić karmiąc go. Jeśli twój zwierzak jest mięsożerny lub jeśli nie przydzielono mu żadnych kart Głodu, symbol warzywa nie ma żadnego efektu.



Moduł dodatkowy z tym symbolem **działa analogicznie**. Pozwala automatycznie nakarmić zwierzaki **lubiące mięso** i nie ma żadnego wpływu na zwierzęta roślinożerne.



Uwaga: Jeśli obecne są oba symbole (na klatce i/lub module dodatkowym) zaspokajają one dwie karty Głodu zwierzęcia wszystkożernego, ale tylko jedną potrzebę zwierząt mięsożernych lub roślinożernych.

WYDALANIE



Tę akurat potrzebę twój zwierzak załatwi sam ... Za każdy symbol odchodów dodaj do jego klatki **1 znacznik odchodów**.

Jeśli przydzielił jedną lub więcej kart Wydalania zwierzakowi w klatce z tym symbolem, dokładasz do niej **o jeden znacznik odchodów mniej**. Zwierzak robi co trzeba, ale to „co trzeba” częściowo lub w całości wsiąka w podłoże. Jeśli nie przydzielił zwierzakowi żadnej takiej potrzeby, zdolność wsiąkania nie ma efektu. (Niestety, stare odchody już nie wsiąkną.)



Uwaga: Znaczniki odchodów nie grożą natychmiastowymi konsekwencjami. Będziesz miał czas na sprzedanie zwierzaka, wyczyszczenie klatki, lub przeniesienie go do nowej. Dużo odchodów może pogorszyć twoją prezentację na pokazie. Ponadto, odchody to powód do zmartwienia w przypadku chorób, ale o tym za chwilę.

ZABAWA



Za każdą kartę z symbolem Zabawy przydzieloną zwierzakowi musisz **dostarczyć mu rozrywki** (a konkretnie robi to chochlik zatrudniony do tej roboty), **albo przydzielić mu 1 znacznik cierpienia**. Zwierzaki cierpią, gdy się nudzą, a same znaczniki cierpienia działają tak samo jak w przypadku niezaspokojonego głodu. Tak więc, uważaj, aby nie zanudzić swojego zwierzaczka na śmierć!

Aby zaspokoić tę potrzebę musisz nająć jednego z wolnych chochlików do zabawiania zwierzaków. Chochliki, które wybrały się do miasta jeszcze nie wróciły, więc **wolne chochliki to takie, które zostały w Pieczarze**, gdyż albo nie znalazły się w żadnej grupie, albo ich grupa ostatecznie na miasto nie wyszła.

Dobra wiadomość jest taka, że jeden chochlik może zabawiać dwa zwierzaki. Chochlik umieszczony między dołami zabawia zwierzaki z klatek **przylegających do niego**. (Tym samym przestaje być „wolny”, gdyż zabawianie niesfornych pupili to ciężka praca.) Chochlik zaspokaja 1 potrzebę Zabawy obu zwierzaków, ale nie może zaspokoić 2 potrzeb Zabawy jednego zwierzaka. Do tego potrzebny będzie drugi chochlik.

I uprzedzając twoje pytanie: nie, nie możesz umieścić chochlika pośrodku planszy, aby zabawiał wszystkie cztery zwierzaki lub zwierzaki zamieszkujące klatki po skosie.

Klatka lub moduł z tym symbolem posiada już na wyposażeniu zabawki dla zwierzaka. Więc **1 potrzeba Zabawy jest automatycznie zaspokajana**. Kilka takich symboli zaspokaja odpowiednio więcej potrzeb.



Przykład:



W fazie 2 Czerwony zakupuje dwa nowe zwierzaki i jedną klatkę z zabawkami. Wie, że nie musi się martwić o jedną potrzebę Zabawy, ale patrząc w swoje karty decyduje się przezornie zostawić jednego chochlika w domu zamiast wysłać go do miasta.



W fazie 3 dobiera 5 kart. Nie ma możliwości przydzielenia zwierzakom tylko jednej potrzeby Zabawy, więc przydziela karty w następujący sposób:



Chochlik zaspokaja 1 potrzebę Zabawy obu zwierzakom. Ptasiak odczuwa podwójną potrzebę zabawy, ale jedną z nich zaspokaja sama klatka. Czerwony mógł w zamian przydzielić któremuś ze zwierzaków jedną żółtą potrzebę Wydalania zamiast żółtej karty Zabawy, ale i tak potrzebowałby zabawiającego chochlika. Było więc lepiej (i bardziej higienicznie) wykorzystać chochlika do zabawiania obu zwierzaków.

AGRESJA



Kiedy twój zwierzak odczuwa potrzebę wyładowania Agresji, po prostu to robi. Bez obaw, nie musisz zaspokajać tej potrzeby. Jedyne, o co musisz się martwić, to jak utrzymać ją w ryzach.



Porównaj liczbę kart Agresji przydzielonych zwierzakowi z wytrzymałością jego klatki – czerwona cyfra w jej lewym górnym rogu. Moduł z symbolem 1 dodaje wartość „1” do wytrzymałości klatki.

Jeśli suma kart Agresji jest niższa lub równa wytrzymałości klatki, nic się nie dzieje. Jeśli jednak **jest wyższa to rozwścieczony zwierzak ucieka**.

W takim wypadku masz dwa wyjścia. Jeśli w Pieczarze zostało wystarczająco dużo chochlików, możesz spróbować złapać uciekiniera. Do tego celu potrzebujesz **jednego chochlika za każdy punkt Agresji przewyższający wytrzymałość klatki**. Te chochliki lądują w **wspitalu** na Planszy Głównej. Ostatecznie zwierzak nie uciekł daleko, ale pokiereszowane chochliki zostają w ośrodku zdrowia do momentu, aż w przyszłych rundach wyslesz po nich pobratyńców. (Chochliki szybko się regenerują, ale podoba im się atencja okazywana przez personel, więc wrócą do domu dopiero wtedy, gdy ktoś po nich przyjdzie.)

Jeśli jednak nie dysponujesz wystarczającą liczbą wolnych chochlików, lub jeśli nie chcesz ich narażać, wtedy **zwierzak ucieka na dobre**. Tracisz go, a wraz z nim punkty reputacji (patrz: Utrata zwierzaka, poniżej).

EMANACJA MAGII



Potrzeba Emanacji magii oznacza, że twój zwierzak staje się chwilami istotą magiczną. Potrzeba Emanacji działa podobnie do potrzeby wyładowania Agresji z tą różnicą, iż tym razem bierze się pod uwagę współczynnik antymagii klatki.



Porównaj liczbę potrzeb Emanacji zwierzaka z antymagicznością jego klatki – fioletowa cyfra w prawym górnym rogu. Moduł z symbolem 1 dodaje wartość „1” do współczynnika antymagii klatki.

Jeśli suma potrzeb Emanacji jest niższa lub równa antymagiczności klatki, nic się nie dzieje. Jeśli jednak **jest wyższa to zwierzak mutuje**. Połóż 1 znacznik mutacji na zwierzaku **za każdy punkt Emanacji przewyższający antymagiczność klatki**.



Znacznik symbolizuje dziwne narządy, które pojawiają się na ciele zwierzaka, np. dodatkowe oczy, macki itp. Obie strony znacznika należy traktować równoważnie. Zwierzak z jednym znacznikiem mutacji może podlegać pewnym karom w późniejszych etapach gry, ale nie jest to jeszcze takie straszne.

Natomiast zwierzak z dwoma znacznikami mutacji przenika do innego wymiaru.

W takim wypadku tracisz go, co może kosztować cię kilka punktów reputacji (patrz: Utrata zwierzaka, poniżej). Ochochodzi on do miejsca, gdzie stworzenia z jedną parą oczu i bez macek uważane są za wybryki natury. Przypomina to konsekwencje śmierci zwierzaka z tą różnicą, że **nie musisz odczuwać wyrzutów sumienia**. Zawsze istnieje szansa, że pewnego dnia pojawi się znienacka w naszym wymiarze oblepiona ekto plazmatycznym śluzem pocztówka, w której twój zwierzak poinformuje cię, że ma się świetnie i serdecznie cię pozdrawia.

CHOROBA



Przydzielona karta Choroby oznacza, że zdrowie twojego zwierzaka jest zagrożone. Jego odporność na choroby zależy od liczby przydzielonych mu kart Choroby oraz stopnia zabrudzenia klatki.

Zwierzak, któremu nie przydzielisz karty Choroby na pewno nie zachoruje, nawet jeśli będzie siedział po szyję w odchodach.

Jeśli przydzieliłeś zwierzakowi choć jedną taką kartę, **zsumuj liczbę kart Choroby i znaczników odchodów w jego klatce**. Jeśli suma wynosi 2 lub mniej, nic się nie dzieje. Wynika z tego, że zwierzakowi w czystej klatce można przydzielić nawet 2 karty Choroby i nadal pozostanie zdrowy. Zwierzak z 1 znacznikiem odchodów w klatce może przetrzymać tylko jedną Chorobę. Zwierzakowi, w którego klatce zgromadziły się co najmniej 2 znaczniki odchodów nie przydzielaj tych kart, gdyż kłopoty murowane.

Ostrzeżenie: Zwróć uwagę, że potrzeba Wydalania jest zaspokajana wcześniej. Więc nawet zwierzak w czystutkiej klatce będzie miał problemy zdrowotne, jeśli przydzielisz mu 2 karty Wydalania i 1 kartę Choroby.

Jeśli suma znaczników odchodów i kart Chorób **przekracza wartość „2”**, zwierzak otrzymuje **1 znacznik cierpienia** za to, iż podupał na zdrowiu **oraz 1 dodatkowy znacznik za każdy punkt, o jaki suma przekroczyła wartość „2”**. Tak więc suma „2” oznacza 0 znaczników cierpienia. Ale suma „3” oznacza już 2 znaczniki, suma „4” trzy znaczniki itd.

Ostrzeżenie: Trzymanie zwierzaka w bardzo brudnej klatce jest ryzykowne. Będzie zdrowy dopóki nie będziesz musiał przydzielić mu karty Choroby, a czasem po prostu nie będziesz miał innego wyjścia.

ELIKSIR



Eliksir sprawia, że twoje zwierzątko zapada w błogi sen. Jeśli obrońcy zwierząt zaprotestują przeciwko tej praktyce, pokaż im instrukcję, aby zobaczyli jak inne karty mogą zaszkodzić zwierzakowi bardziej niż kropelka usypiającej mikstury.

Rozpatrując tę kartę nie wykonuj w stosunku do zwierzaka **żadnych działań**. W zamian, musisz pozbyć się kart z ręki. Karta Eliksiru zastąpiła bowiem kartę określonego koloru, więc posiadasz teraz o jedną kartę więcej w tym kolorze. Za każdą kartę Eliksiru, jaką przydzieliłeś zwierzakowi w danej rundzie musisz **odrzucić jedną kartę w kolorze, który Eliksir zastąpił**. Jedyne sposoby, aby zatrzymać na koniec rundy więcej kart danego koloru to posiadanie odpowiednich ksiąg w swojej Piwniczce.

PRZYSPIESZENIE TEMPY GRY

Dla niektórych graczy przydzielanie kart Potrzeb będzie łatwiejsze, jeśli już w trakcie tej czynności będą przesuwac chochliki do określonych prac. Jest to jak najbardziej dozwolone i może znacząco przyspieszyć rozgrywkę. Czekając na innych, gracze mogą też odkładać na bok znaczniki, które będą wykorzystywać w późniejszej części rundy. Jednakże czasem, z powodu zbliżającego się pokazu, możesz zechcieć poczekać na swoją kolej zanim ujawnisz swoje plany.

POKAZY

Za wyjątkiem rundy 1, gracze mogą co rundę brać udział w pokazach zwierząt. Kryteria najbliższego pokazu są im znane wcześniej. Kiedy nadchodzi twoja tura w fazie 4 wpierv zaspokajasz

potrzeby zwierzaków, a następnie **obliczasz liczbę punktów konkursowych**, jakie uzyskałeś na pokazie. Po podliczeniu punktów konkursowych wszystkich graczy, przydzielane są punkty reputacji. Ich liczba zależy od miejsc zajętych na pokazie.



PŁYTKA POKAZU

- Symbol w lewym górnym rogu płytki pokazu wskazuje, czy gracz może wystawić pojedynczego zwierzaka, czy mogą zaprezentować całą hodowlę.
- Symbole w jasnej ramce zawierają informacje, jakie kryteria przynoszą punkty dodatnie.
- Symbole w ciemnej ramce zawierają informacje, jakie kryteria przynoszą punkty ujemne.
- Symbole parasoli u dołu płytki wskazują, jaka żywność pojawia się w ofercie na targowisku podczas fazy Przygotowania. Nie odnoszą się zatem do samego pokazu.



W załączniku znajdziesz informacje dotyczące poszczególnych pokazów. A oto ogólne zasady nimi rządzące:

WYSTAWIENIE JEDNEGO ZWIERZAKA



Ten typ pokazu pozwala każdemu graczowi wystawić tylko jedno zwierzę. **Wybierz jednego ze swoich zwierzaków** i poślį go na wystawę.

Pokaz na Arenie cechuje się prostymi kryteriami:



Każda potrzeba wyładowania Agresji jest warta 2 punkty; każda karta Choroby to -1 punkt. Podliczając wynik swojego zwierzaka bierzesz pod uwagę wszystkie przydzielone mu w tej rundzie karty. Karty z wcześniejszych rund nie mają znaczenia.

Przykład:



Ten zwierzak zdobywa $2 \times 2 - 1 = 3$ punkty podczas pokazu na Arenie. Spośród wszystkich twoich zwierzaków ten uzyskał najwyższy wynik, więc to właśnie jego prezentujesz na pokazie. Przesuń swojego sługusa na namiocie wystawowym na pole „3”.

Ostrzeżenie: Wiele pokazów punktuje ujemnie nie tylko określone potrzeby, ale także znaczniki mutacji znaczniki cierpienia lub odchody w klatce wystawianego zwierzaka.

PREZENTACJA CAŁEJ HODOWLI

 Podczas tego typu pokazu prezentujesz **wszystkie swoje zwierzaki**. Ponownie, bierz się pod uwagę karty przydzielone zwierzacom w bieżącej rundzie oraz znaczniki mutacji i cierpienia. Jeśli kryteria pokazu obejmują również znaczniki odchodów zliczasz **wszystkie znaczniki, nawet te w pustych klatkach**.

Przykład:



Czerwony był dobrze przygotowany do pokazu z okazji Dnia Dziecka. Zakupił dwa lubięce się bawić zwierzaki i zatrudnił chochlika do ich zabawiania. Niestety, przydzielił Ptaškowi zbyt dużo magii  i mały zmutował, a Wężokicia narobiła w klatce bałaganu. Za ten pokaz Czerwony otrzymuje zatem $3 \times 2 - 1 - 2 = 3$ punkty i przesuwa sługusa na namiocie wystawowym na pole „3”.

PUNKTY REPUTACJI ZA WYSTĘP NA POKAZIE

Po tym jak wszyscy gracze zaprezentują zwierzaki swoje 5 minut mają sługusi na namiocie wystawowym. Pamiętajcie, że gracz, który wysłał do namiotu swoje chochliki w roli sędziów otrzymuje **bonus „+2” do punktów konkursowych!**

Jeśli twoja suma punktów konkursowych wynosi „0” lub mniej pozostaw sługusa na polu „0”. Niestety, **nie zakwalifikowałeś się do pokazu**.



Te chochliki przypominają, ile punktów reputacji otrzymają gracze za zajęte na pokazie miejsca. Gracz, który zdobył najwięcej punktów konkursowych otrzymuje 8 punktów reputacji. Gracz z drugim wynikiem otrzymuje 6 punktów, a trzeci 4. Czwarty zadowala się 2 punktami. **Gracz, który nie przekroczył wyniku 0 punktów konkursowych nie otrzymuje żadnych punktów reputacji.** (Np. jeśli sługusy dwóch graczy zajmują pole „0” na namiocie wystawowym przyznane zostają tylko punkty reputacji w wysokości „8” i „6”).

Jeśli w punktach konkursowych jest **remis**, remisujący gracze otrzymują liczbę przysługujących **za dane miejsce punktów reputacji pomniejszoną o „1” za każdego gracza, z którym remisują**.

Przykład:



Czerwony i Żółty otrzymują 7 punktów reputacji za wspólne zajęcie pierwszego miejsca. Niebieski tym samym zajął trzecie, a nie drugie miejsce i otrzymuje 4 punkty reputacji. Zielony nie zdobywa żadnych punktów, gdyż nie zakwalifikował się do pokazu.

Przykład:



Niebieski otrzymuje 8 punktów reputacji za pierwsze miejsce. Czerwony, Zielony i Żółty otrzymują 4 punkty (drugie miejsce jest warte 6 punktów, ale jako, że każdy gracz remisuje z dwoma innymi graczami dostaje 2 punkty mniej).

Każdy gracz z dodatnim dorobkiem punktów konkursowych otrzyma punkty reputacji. Po odnotowaniu zdobytych punktów reputacji na torze punktacji, płytkę rozegranego pokazu należy zdjąć z Planszy Postępu. Pokaz dobiegł końca.



W grze 2-3osobowej punktowanie odbywa się wedle tych samych zasad. Liczba przyznawanych punktów reputacji jest przedstawiona na Planszy Głównej.



ROZGRYWKA 3OSOBOWA ROZGRYWKA 2OSOBOWA

UTRATA ZWIERZAKA

W kilku sytuacjach gracz może utracić zwierzę:

- W pierwszym etapie fazy 3, gdy nie dysponuje wystarczającą liczbą klatek, aby pomieścić wszystkie zwierzęta.
- Gdy liczba znaczników cierpienia  przekroczy rozmiar zwierzęcia (czyli liczbę odsłoniętych kolorowych symboli na jaju). Nieważna jest przy tym przyczyna: głód, choroba, czy nuda.
- Gdy liczba kart Agresji  przydzielonych zwierzakowi przekracza wytrzymałość klatki, a gracz nie posiada wolnych chochlików, które mogłyby go złapać.
- Gdy zwierzak uzbierał 2 lub więcej znaczników mutacji.

W każdym z powyższych przypadków gracz **usuwa zwierzaka z gry**, a znaczniki mutacji i cierpienia zwraca do banku. Należy odrzucić wszystkie karty Potrzeb i Elikiru (nie będą brane pod uwagę podczas pokazu w bieżącej rundzie). Niemniej, znaczniki odchodów zostają w klatce utraconego zwierzaka. Jakżeby inaczej.

Dodatkowo, gracz traci **1 punkt reputacji za każde 10 punktów reputacji, które posiada w momencie straty**. (Traci zatem 0 punktów, jeśli posiada ich mniej niż 10; traci 1 punkt jeśli posiada 11-19 punktów itd.) Dopóki twój sklep nie jest jeszcze znany mało kogo obchodzi, co w nim wyprawiasz. Ale wraz ze sławą konsekwencje utraty zwierzaka są coraz sroższe. Zauważ, że nie jest istotne, w jaki sposób straciłeś zwierzaka. Nawet jeśli rozgłosisz, iż go uwolniłeś lub wysłałeś do lepszego wymiaru, lokalna społeczność nadal będzie podejrzewała, że zakopałeś go gdzieś w ogródku.

FAZA 5 - INTERESY

Teraz możemy przejść wreszcie do interesów:

- Sprzedaż zwierzaka. Właściwie to musisz poczekać na pierwszych klientów aż do rundy 3. W pierwszych dwóch rundach pomiń ten etap i ogranicz się do następujących czynności:
- Odrzuć przydzielone karty Potrzeb.
- Zatrudnij wolne chochliki.

SPRZEDAŻ ZWIERZAKA

Począwszy od rundy 3 na waszej ulicy będzie pojawiać się klient chcący zakupić zwierzaczka (w rundzie ostatniej klientów będzie dwóch). Klienci są widoczni kilka rund do przodu, więc jest sporo czasu, aby przygotować się na ich przybycie. Klient zakupi **po jednym zwierzaczku od każdego gracza**, jeśli tylko jakiś mu się spodoba. Gracze sprzedają zwierzaki w kolejności rozgrywania zaczynając od pierwszego gracza. Jeśli gracz nie chce, nie musi sprzedawać żadnego zwierzątka.

Sprzedać można tylko zwierzę rozmiaru „4” lub większe. Mniejsze są jeszcze zbyt młode. Zauważ, że ten symbol  na zwierzakach wielkości „3” i mniejszej przypomina o zakazie sprzedaży.

Uwaga: Gdy kupujesz zwierzaka jest on rozmiaru „2” lub „3”. Możesz jeszcze w tej samej rundzie zaprezentować go na pokazie, ale ze sprzedażą musisz poczekać.

PREFERENCJE KUPUJĄCYCH



Zadowolenie kupujących oblicza się podobnie do punktów na pokazach. W jasnej ramce znajdują się cechy, na których klientom zależy, a w ciemnej te, których unikają. Symbole odnoszą się albo do kart Potrzeb, albo do znaczników mutacji i cierpienia (niezależnie od tego, czy znaczniki pojawiły się przy

Kozwignaczanie: Stopień zadawolenia Dziewczyny z Węzorki wynosi 3 (zwierzę jest dla niej zbyt agresywne). Pani Podziemni ocenia z kolei Węzorkę na 2 (nie podoba jej się portretba wydłama). Oba barczyki podoba się Ptasiak (Dziewczyna ma 4, Pani na 3). Zadany natomiast nie podoba się znacznik cierpienia. Tak więc, albo sprzedasz parę zwierząt za 3 i 3 punkty zadawolenia, albo za 4 i 2. Obe możliwości wyglądają podobnie, ale w rzeczywistości się różnią. Możesz sprzedać tylko jednego zwierzęcia z podestu (pomimo posiadania nim dwóch chodhików). Najlepszym wyjściem jest sprzedanie Węzorki (Ptasiak z podestu (za 12 punktów reputacji), a Dziewczynie Ptasiak z podestu (za 4 punkty). Zdobywasz wtedy 16 punktów. A ile złota otrzymujesz? 4 sztuki. Zarówno jeden jak i drugi zwierzątki wart są 3 sztuki złota, ale mutacja Ptasiaka obniża jego wartość do 1 monety.

ODRZUCENIE KART POTRZEB

W tym momencie gracze odrzucają przydzielone zwierzakom karty Potrzeb, nawet w rundach, w których nie odbywają się pokazy i/lub nie przybywają klienci. Karty odkłada się na oddzielne dla każdego koloru stosy kart odrzuconych. Karty Elik siru wracają do swojego stosu na Planszy Głównej.

ZATRUDNIENIE WOLNYCH CHOCHLIKÓW

Nawet po zakupach, po zabawie i po łapaniu zbiegłych zwierzaków nadal możesz posiadać w Pieczarze objijające się po kątach chochliki. Bez obaw, każdy z nich dostanie coś do roboty. Mogą, na przykład, wyczyścić klatki lub zarobić trochę złota.

Aby nakazać chochlikowi wyczyszczenie klatki musisz go przesunąć na środek Planszy Sklepu. Taki chochlik usuwa **do 2 znaczników odchodów z pustych klatek**. Może wyczyścić 2 znaczniki z jednej albo po 1 znaczniku z dwóch klatek. Ważne tylko, aby były to puste klatki. Klatek ze zwierzakami nie wolno czyścić, nie wolno tak-

że w tym momencie przemieszczać zwierzaków między klatkami. Po wyczyszczeniu klatek pobierz **1 sztukę złota** za każdego chochlika, który ciągle czeka **bezczyinnie** w Pieczarze. Chochliki zaraabiają na drobnych robotach w mieście, takich jak stawianie znaków, malowanie pól akcji, koszenie trawy w zagrodzie. (Chochliki zajmą się czymkolwiek za wyjątkiem kopaniem złota. Podczas pracy w podziemiach nakopały się go już dość.)

Jak widzisz, zatrzymanie kilku chochlików w domu podczas fazy 2 wcale nie boli. Są pod ręką, gdy trzeba zająć się zwierzakami, a nawet jeśli okażą się niepotrzebne w sklepie, zarobią trochę grosza na mieście, dzięki czemu będziesz mógł wysłać większe grupy na zakupy w przyszłych rundach.

FAZA 6 - UPŁYW CZASU



W tej fazie dzieją się trzy rzeczy:

- Twoje zwierzaki rosną.
- Żywność traci świeżość.
- Chochliki wracają do domu.

Wszystkie te czynności są czynnościami technicznymi. Gracze nie podejmują w tej fazie żadnych decyzji, mogą zatem wykonać je równocześnie. Zalecamy wykonanie czynności w podanym porządku, aby o niczym nie zapomnieć.

ZWIERZAKI ROSNĄ



Okienko po prawej stronie jaja wskazuje jedną lub dwie strzałki, co określa, o ile symboli należy w fazie wzrostu obrócić koło rozwoju. Zwierzę rozmiaru „7” już nie rośnie.

Uwaga: Zwierzę rozmiaru „2” lub „3” rośnie o 2 symbole na rundę; zwierzę rozmiaru „4” i więcej (tj. zwierzę, które można sprzedać) rośnie o 1 symbol. (Przypominamy, że w fazie Przygotowania zwierzaki rozmiaru „2”, które nie opuściły dolnej zagrody rosną jedynie do rozmiaru „3”, co nie powinno cię dziwić. Wszak maleństwa rosną szybciej pod czułym okiem opiekuna.)

Uwaga: W ostatniej rundzie możecie pominąć ten krok. Rozmiar zwierzaków nie ma znaczenia podczas Końcowego Punktowania.

ŻYWNÓŚĆ TRACI ŚWIEŻOŚĆ



Każdy rodzaj jedzenia traci świeżość. Oznacza to, że żywność znajdująca się w skrajnie prawym schowku w Spizarni psuje się i należy ją wyrzucić (znaczniki wracają na Planszę Główną). Pozostałą żywność należy przesunąć o jeden schówek w prawo. (Jedzenie trochę się podpsuło, ale nadal jest jadalne.)

Uwaga: Mięso psuje się szybciej od warzyw. Po zaopatrzeniu się w znacznik mięsa musisz nakarmić nim zwierzaka w rundzie bieżącej lub następnej. W przeciwnym razie, nie zdążysz go wykorzystać zanim się zepsuje.

Uwaga: Ten krok należy przeprowadzić nawet w ostatniej rundzie, gdyż żywność przynosi profity w Końcowym Punktowaniu.

CHOCHLIKI WRACAJĄ DO DOMU

W tym momencie większość twoich chochlików wróci do domu:

- Zbierz wszystkie chochliki z Planszy Sklepu.
- Zbierz wszystkie chochliki z pól akcji na Planszy Głównej, za wyjątkiem chochlików na podeście.
- Jeśli posiadasz chochliki na polu akcji przy podeście, przesunij ich na prawą stronę podestu.
- Chochliki na podeście oraz w szpitalu pozostają na Planszy Głównej.

Także w tym momencie przesuwasz sługusów na namiocie wystawowym z powrotem na pole „0”.

ROZPOCZĘCIE KOLEJNEJ RUNDY

Aby rozpocząć kolejną rundę przesunąć znacznik postępu na pole kolejnej rundy na Planszy Postępu i wyciągnąć nowego pierwszego gracza.



Zazwyczaj znacznik pierwszego gracza przechodzi na gracza po lewej stronie od dotychczasowego.



Lecz przed ostatnią rundą znacznik otrzymuje gracz, który posiada najmniej punktów reputacji. W przypadku remisu znacznik wędruje na lewo od dotychczasowego właściciela, aż natrafi na jednego z remisujących.



W grze dla 2-3 osób należy przekazać znacznik graczowi po lewej. Rozgrywka toczy się przez 6 rund, więc pierwszeństwo rozłoży się na wszystkich graczy po równo.



Po zakończeniu ostatniej rundy nadchodzi czas na Końcowe Punktowanie.





KONIEC GRY



KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Końcowe Punktowanie to tak naprawdę **dwa pokazy**: jeden ocenia twoje osiągnięcia ekonomiczne, a drugi wygląd i asortyment sklepu.

Pokazy punktowane są osobno. W każdym podlicza się punkty konkursowe i porównując pozycje sługusów na namiocie wystawowym przyznaje punkty reputacji. Tym razem już nie można zdobyć bonusu „+2” za sędziowanie.

Jak zwykle, gracze z wynikiem konkursowym „0” lub mniejszym nie otrzymują żadnych punktów reputacji. Jednakże, jest jedna różnica między tymi pokazami a pokazami wcześniejszymi. **Jeśli wynik konkursowy gracza jest mniejszy od „0” traci on 1 punkt reputacji za każdy punkt poniżej „0”.**

OSIĄGNIĘCIA EKONOMICZNE



Zdobywasz 1 punkt konkursowy za każdy znacznik żywności i każdy artefakt, który przechowujesz w Pieczarze. Zdobywasz także 1 punkt za każdą kartę Elikiru i ½ punktu za każdą sztukę złota. Nie zaokrąglaj wyniku. Na przykład, jeśli zdobywasz

3 i ½ punktu umieść sługusa między polami „3” i „4”.

Tracisz 2 punkty konkursowe za każdego chochlika, który na koniec gry nie znajduje się w Pieczarze. To uwzględnia chochliki w szpitalu oraz na podeście, ale także twoich biednych krewnych na Planszy Postępu, którzy wciąż czekają na pomoc w wyrobieniu zielonej karty. Generalnie, tracisz punkty, gdy nie wszystkie 10 chochlików drzemie sobie spokojnie w Pieczarze.

Uwaga: Jeśli osiągasz wynik np. „-½”, przesuwasz sługuska na torze reputacji o pół pola w tył.

OCENA WYGLĄDU I ASORTYMENTU



Zdobywasz 2 punkty konkursowe za każdego zwierzaka w swoim sklepie. Zdobywasz 1 punkt za każdą klatkę i 1 punkt za każdy moduł dodatkowy (włączając klatkę nadrukowaną na planszy, chyba że ją zastąpiłeś inną klatką).

Tracisz 1 punkt konkursowy za każdy znacznik pozostały na planszy Sklepu, tj. znaczniki mutacji, cierpienia oraz odchodów. (Te ostatnie niezależnie od tego, czy znajdują się w pustych, czy zamieszkałych klatkach.)

ZWYCIĘZCA

Po przeprowadzeniu Końcowego Punktowania, gracz z **największą liczbą punktów reputacji** zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu gracze cieszą się wspólnym zwycięstwem.



PREZENTACJA WYNIKÓW SPRZEDAŻY

Gdy testowałem grę bardzo lubiłem to robić, dlatego i was zachęcam.

Jeśli macie wystarczająco duży stół, możecie urządzić wystawę zadowolonych klientów. Za każdym razem, gdy sprzedacie zwierzaka połóżcie klienta wraz z jego nowym zakupem na wystawie zamiast odkładać ich do pudełka. Zobaczycie, że jeśli efektywnie prowadzicie swój sklep, zwierzaki naprawdę wydają się pasować do swoich właścicieli.

(No i oczywiście możecie przeznaczyć jakiś ciemny kąciok stołu dla zwierzaków, którym się nie powiodło.)

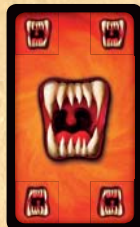


PEŁNY WARIANT GRY



Poniższe reguły zostały wyłączone z reguł standardowych, aby uczynić zasady gry łatwiej przyswajalnymi. Uważamy jednak, że są to dobre reguły, które sprawiają, że gra staje się bardziej sprawiedliwa, strategiczna i ciekawsza. Ale nie nalegamy, abyś używał wszystkich zasad. Znajdź swój ulubiony zestaw.

KARTY Z DWOMA SYMBOLI



Zapewne zauważyłeś, że każda talia Potrzeb posiada jedną dominującą potrzebę. Zielona talia to głównie Głód. Czerwona – Agresja. Żółta z kolei zawiera największy odsetek chęci do Zabawy, a fioletowa emanacji magii. W rogach kart znajdują się pojedyncze symbole.

Jednak karty mniej popularne w danej talii posiadają pojedynczy symbol u góry i dwa symbole u dołu. Jeden z nich to zawsze główny symbol danej karty, a drugi to dominujący symbol w talii tego koloru.

W tym wariantcie możesz zagrać kartę Potrzeby z dwoma symbolami tak, jakby była dwiema kartami. Jeśli zagrasz kartę pojedynczym symbolem do góry, karta działa wedle normalnych zasad. Jeśli zagrasz ją dwoma symbolami do góry, przydzielasz zwierzakowi obie ukazane potrzeby. Trudniej jest zaspokoić więcej potrzeb, ale równocześnie możesz osiągnąć wyższy wynik na pokazie lub podczas sprzedaży.



Sposób wykładania kart jest zatem istotny. Kiedy przydzielasz potrzeby w fazie 3 karta musi jednoznacznie wskazywać, czy używasz jej jako 1 czy 2 potrzeb. Kiedy ujawniasz karty w fazie 4 uważaj, aby karty się nie obróciły.

Uwaga: Ta zasada zmniejsza losowość gry. Jeśli przygotowywałeś się na zadowolenie klienta, który lubi zabawowe zwierzaki, będziesz zawiedziony, jeśli dociągniesz wiele żółtych kart, ale żadna z nich nie będzie przedstawiała . Stosując ten wariant, wykorzystasz każdą żółtą kartę jako . Być może będziesz musiał zaspokoić też potrzeby, których się nie spodziewałeś, ale otrzymasz także potrzeby, które przyniosą ci punkty.

Uwaga: Czasem obie potrzeby przedstawione na karcie mogą okazać się przydatne. Jeśli klient lubi agresywne i przepełnione magią zwierzaki, fioletowa karta agresji obrócona dwoma symbolami do góry zapewni mu podwójną satysfakcję.

WIĘCEJ STRATEGII

Gdy staniesz się już doświadczonym graczem, możesz uczynić grę bardziej strategiczną poprzez odsłonięcie na początku gry dwóch pokazów i dwóch klientów.

(W ekstremalnym wariantcie możesz odsłonić wszystkie pokazy i klientów, ale nie zawsze takie dalekosiężne planowanie jest zabawne).

ZAAWANSOWANE ZASADY DOT. STRAGANU Z MIĘSEM

Jak wiesz, zwierzęta z górnej zagrody muszą jechać na wieś, jeśli nie zostaną zakupione. Zgodnie ze standardowymi zasadami, dodajesz wtedy 1 znacznik mięsa do straganu z mięsem. Ale kiedy na wieś zostaje wysłana Patrzalka, na stragan z mięsem dodaj 1 znacznik warzyw. Jeśli to Golemiątko jedzie na wieś, dodaj na stragan 1 sztukę złota. A jeśli odjeżdża Duszek, nie dodawaj niczego. Podobnie jak w wariantcie podstawowym, i dla tych reguł nie mamy żadnego fabularnego uzasadnienia.

KOLEJNOŚĆ W OSTATNIEJ RUNDZIE

W ostatniej rundzie rozgrywki 4osobowej, wyłonicie pierwszego gracza jak opisano na str. 16. Ale zamiast rozgrywania swoich tur zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, grajcie w kolejności aktualnie posiadanej liczby punktów reputacji, od najniższej do najwyższej. Jeśli dwóch graczy ma taki sam wynik, gracz bliższy pierwszemu graczowi (licząc zgodnie ze wskazówkami zegara) rozgrywa swoją turę jako pierwszy. (Możecie ustawić sługusów na torze względem siebie tak, aby przypominały o kolejności remisujących graczy.)

ZAŁĄCZNIK

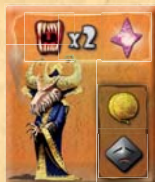
LICZBA KOMPONENTÓW

Elementy występujące w grze należy traktować jako nielimitowane. Jeśli w jakimś momencie gry zabraknie określonych znaczników, znajdźcie satysfakcjonujący zamiennik. Talie kart Potrzeb nie

powinny ulec wyczerpaniu. Nie zapomnijcie przetasować stosu kart odrzuconych, gdy stos dobierania w jakimś kolorze się wyczerpie. Niemniej, jest teoretycznie możliwe, że zarówno stosy dobierania jak i kart odrzuconych w danym kolorze opustoszeją. W takim przypadku, gracze powinni dobierać karty z tej talii w

kolejności rozgrywania, a gracze, dla których zabraknie kart otrzymują zamienniki z innych talii przedstawiające potrzebę, która w wyczerpanej talii była dominującą (np. Głód dla zielonej talii).

KLIENCI



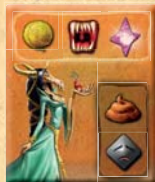
PAN PODZIEMI

Szuka złośliwej i pełnej magii bestii, aby poprawić swój wizerunek. (Ostatnio rozniosła się bowiem plotka, że lubi sudoku i prace w ogródku.)



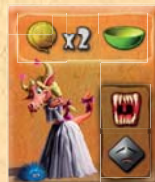
BABUNIA Z PODZIEMI

Odczuwa niepodpartą potrzebę opieki nad jakimś stworzonkiem. Ale nie dawajcie jej żadnych z tych nowomodnych magicznych potworków.



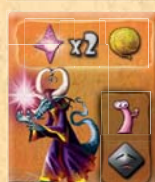
PANI PODZIEMI

Wie, co jest na czasie. A tym czymś jest teraz dobra zabawa. I agresja. I magia. A odchody? Nie, odchody nie.



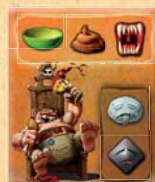
DZIEWCZYŃKA Z PODZIEMI

Ma nadzieję znaleźć stworzonko tak urocze i skore do zabawy jak ona sama.



CZARODZIEJ

Szuka pokrewnej duszy. Najlepiej metafizycznie stabilnej.



BRONEK PASIBRZUCH

Szuka stworzenia o podobnych zainteresowaniach.



TROLNIK

Mógłby osiągnąć rekordowe zbiory, gdyby dysponował odrobiną magii i dobrym nawozem. Nie trzeba mu problemów z reputacją, więc cierpiące zwierzęta zachowaj dla siebie.



PAN UMARŁYCH

Uwielbia choroby wszelkiej maści. A jedzenie? Toż to chore!

POKAZY



ARENA

W ukrytej pod ziemią jaskini skandujący tłum jest świadkiem starożytnego widowiska.

Walczące potwory mierzą się od dłuższego już czasu groźnymi spojrzeniami. Zawody mogą zakończyć się tylko w jeden sposób: sędziowie ogłoszą, czy wzrok jest bardziej krwiożerczy.

Wybierz jednego ze swoich zwierzątek. Uzyskaj 2 punkty za każdą przydzieloną mu kartę Agresji i odejmij 1 punkt za każdą kartę Choroby.



W STYLU DOWOLNYM

W czym twój zwierzątko jest dobre? W pochłanianiu pożywienia? W emanacji magii? Może jest niesłychanie agresywny? A może po prostu regularnie się wypróżnia?

Wybierz zwierzątko i jedną z potrzeb. Uzyskaj 2 punkty za każdą przydzieloną mu kartę tej potrzeby i odejmij 2 punkty za każdy znacznik cierpienia.



NASTROJOWA WIĘZANKA

Tyle nastrojów do przeżywania, a tak mało czasu.

Wybierz zwierzątko i uzyskaj 2 punkty za każdy przydzielony mu rodzaj potrzeby (Eliksir traktuj jak osobny rodzaj). Odejmij 2 punkty za każdy znacznik cierpienia.



ZAWODY W JEDZENIU

Czy jedno krótkie słowo może mieć aż takie znaczenie? Zapytaj chochliki, co się stało gdy „Zawody w jedzeniu dla chochlików” rozpropagowano jako „Zawody w jedzeniu chochlików”. Teraz organizują je tylko dla swoich zwierzątek.

Wybierz zwierzątko. Uzyskaj 2 punkty za każdą przydzieloną mu potrzebę Głodu i odejmij 1 punkt za każdą Chorobę. (Tak, zawody dotyczą jedzenia, ale wynik nijak nie zależy od tego, czy twój zwierzątko faktycznie coś jadł w tej rundzie.)



KONKURS PIĘKNOŚCI

Chochliki mają kłopoty z sędziowaniem tego konkursu. Jedne preferują kły, inne rogi, jeszcze inne sądzą, że naprawdę piękny potwór musi mieć czułki. Naprawdę, nie da rady przygotować zwierzątko na ten pokaz. Zadbaj tylko, aby był czysty i szczęśliwy. I postaraj się przemyścić swoje chochliki do składu sędziowskiego.

Wybierz zwierzątko. Uzyskaj 1 punkt za każdy kolor kart, jaki mu przydzielisz (Eliksir traktuj jak osobny kolor). Odejmij 1 punkt za każdy znacznik cierpienia, 1 punkt za każdy znacznik mutacji oraz 1 punkt za każdy znacznik odchodów w jego klatce.



NAGRODA HODOWCÓW

Trudno jest utrzymać czystość gatunkową hodowli, szczególnie, jeśli emanuje magią.

Uzyskaj 2 punkty za każdego swojego zwierzątko, odejmij 1 punkt za każdy znacznik mutacji.



DZIEŃ DZIECKA

Przyprowadź dzieciaki, aby obejrzały zabawne zwierzątko! Ale wpięć posprzątaj. Z pewnością dzieci ucieszyłyby widok zmutowanych zwierzątek w klatkach pełnych odchodów, ale to ich rodzice będą sędziami, a nie one.

Uzyskaj 2 punkty za każdą potrzebę Zabawy przydzieloną twoim zwierzątko. Odejmij 2 punkty za każdy znacznik mutacji oraz 1 punkt za każdy znacznik odchodów we wszystkich klatkach (zamieszkałych bądź nie).



POKAZ MAGICZNY

Patrząc, jak wyciągam królika z kapelusza: Aaaaaaa! Wampikrólik!

Uzyskaj 1 punkt za każdą potrzebę Emanacji magii przydzieloną zwierzątko. I to wszystko. Magia jest banalnie prosta.

PETS



ROŻYCZKA

Rożyczka jest jednorożcem. A przynajmniej sama tak twierdzi. Jest przyjacielska, skora do zabawy, o magicznym potencjale, no i ma róg. I co z tego, że nie wygląda jak jednorożce na plakatach w pokojach małych dziewczynek?



CYKLOPEK

Cyklopek nie jest wegetarianinem z natury tylko z wyboru. Jest bardzo zabawowy i pozbawiony agresji. Tylko czasem nie zdaje sobie sprawy z własnej siły.



DUSZEK

Duszek jest mały, ale może być trudny do wytresowania. Jeśli go jednak nauczysz, że przechodzenie przez kraty klatki jest „be”, połowę pracy masz za sobą. Wtedy jedyne twoje zmartwienie to utrzymanie go w naszym wymiarze.



SMOCZUŚ

Smoczus sprawi, że zweryfikujesz swoją opinię o smokach. Jego przyjaciele powiedzą ci, jaki jest koleżeński, otwarty i godny zaufania. A jego słabość do ciasteczek w kształcie książniczek? Naprawdę, nie ma się czym martwić.



PATRZALKA

Nie jest zbyt wymagającą roślinką. Po prostu podlej ją raz na tydzień, a co drugi dzień zabierz do teatru.



ROBALEK

Nie zajęło Robalkowi wiele czasu, aby zakochać się w naszych pięknych zielonych łąkach. Lubi ostro przyprawioną zieleninkę, a jego motto brzmi „Przyprawą potrawy jest głód”.



WĘŻOKICIA

Co węże i koty mają wspólnego? Uwielbiają wygrzewać się na słońcu. Dla Wężokici stało się to wręcz pasją.



PTASIEK

Gdy matka magia stworzyła Ptaska umiał latać. A, jako że latanie zazwyczaj kojarzy się ze skrzydłami więc go w nie wyposażyla. Kiedy Ptasek unosi się nad kwiatuśkiem wysysając z niego magiczną esencję czasem dla pozoru rozkłada skrzydełka.



JASCUR

Mufiałbys spędzić fiksość sycia z cymś smacnym w ustach, aby w pełni srosnąć, czemu Jascur wygląda cały czas na takiego szczęśliwego.



GOLEMIĘTKO

Być może byłoby prościej zbudować od razu dorosłego golem, ale chochliki nie lubią zmieniać utartych schematów. Skoro chowają wszystkie inne zwierzątka od małego, to będą chować i golem. Muszą tylko o czasie do czasu odwiedzić jego klatkę z zestawem małego majsterkowicza.



MAŁY PRZEDWIECZNY

Jak dotąd, chochliki tylko raz próbowały przywołać „Niewymownie Przerażającego Przedwiecznego Potwora”... I wtedy zjawił się Mały. Poskakał, polizał ich po twarzach, a następnie narobił w rogu pentagramu. Chochliki doszły do wniosku, że nigdy nie będą dobre w niewymownie przerażających rzeczach.



LOPI

Lopi żywi się czymkolwiek, co wpadnie w łapki, jako że łowienie ryb w pobliżu południowego magicznego bieguna bywa zwodnicze. Połowa ryb jest niewidoczna, druga połowa broni się kulami ognia, a trzecia połowa to tak naprawdę wielowymiarowe potwory, do tego z mackami. O, nawet matematyka tam wariuje!



BAŃKA

Bańka uwielbia spędzać czas w swoim akwarium. Wychodzi tylko za potrzebą. Lub gdy zapukasz w szybkę. Ale tego nie cierpi. Zdziwiłbys się, jak szybko może cię dopaść na trawniku.



GRYZAK

Gryzak potrafi godzinami siedzieć i machać ogonem wpatrując się w przechodniów swoimi ujmującymi ślepiami. Wie, że prędzej czy później ktoś zechce go pogłaskać i przełoży ręce przez kraty.



FISIA OGNISIA

Składające się z czystego ognia i magii małe niespokojne stworzonko nie jest łatwym pupilem, ale wszyscy przecież kochamy wróżki. Co? No jak nie jak tak. Oczywiście, że to jest wróżka! A wszyscy wróżki kochają!



PLUSZNIK

Tak, ma co prawda osiem nóg, ale nie zakładajcie niczego jeśli chodzi o pochodzenie tego wrażliwego gatunku. Gdy krzykniecie „Aaaa, pajak!” przestraszony Plusznik prawdopodobnie skoczy wam w ramiona z okrzykiem „Gdzie?!”



BYCZOZAUROS

Byczozauros jest cichym i spokojnym zwierzątkiem pasterskim. Nie pokazuj mu tylko niczego w kolorze czerwonym. Ani w niebieskim. Ani żółtym. Tak, gwoździści, nie pokazuj mu nic kolorowego. Nie lubi, gdy mu się przypomina, że jest daltonistą.



WAMPIKRÓLIK

Prawdopodobnie jego przodkowie najedli się zbyt dużo czterolistnych koniczynek. Dorosły Wampikrólik jest wystarczająco silny, aby powalić Byczozaura i na tyle skoczny, aby pochwycić obładowaną jaskółkę w locie.

WIELKIE KOMPEDIMUM RZADKICH I WARTOŚCIOWYCH ARTEFAKTÓW

KSIĘGI

Jeśli zakupisz jedną z tych tajemnych ksiąg, będziesz zdumiony jak zbawienny wpływ wywrze ona na twoich pracowników. Z każdą przeczytaną stroną twoje chochliki podniosą swoje kwalifikacje, a także zyskają większą pewność siebie w obliczu sytuacji kryzysowych. (Pod warunkiem oczywiście, że potrafią czytać.)



**DZIKIE
UCZTY**

**POTWORY.
Z KTÓRYMI
WALCZYŁEM**

**GOTOWANIE
NA WESOŁO**

**IGRASZKI Z
MAGIĄ**

Księgi pozwalają na trzymanie w ręku większej liczby kart. Każda księga jest dwukolorowa. Kiedy stajesz się posiadaczem księgi, **wybierasz jeden z kolorów**, a następnie, dobierasz jedną kartę. Potrzeby tego koloru. Od tej chwili, będziesz mógł już zawsze zatrzymać na ręce **o jedną kartę więcej w tym kolorze**. Umieść księgę w swojej Pivniczce wybranym kolorem do góry. Wybierz rozsądnie, gdyż swojej decyzji nie będziesz mógł już zmienić.

KRYSTAŁOWA KULA



Dzięki kuli chochliki mogą patrzeć w przyszłość. Mogą nie rozumieć co widzą, ale na pewno spodoba im się jaskrawe kolory.

Przed dobraniem nowych kart w fazie 3, możesz **odrzuć do 3 kart z ręki i dobrać tyle samo nowych kart** w tych samych kolorach.

WIELKA SZUFLA



Ktokolwiek wymyślił szufłę z długim trzonkiem musiał być geniuszem.

Podczas fazy Pokazów jeden z wolnych chochlików może za pomocą szufli usunąć do 2 znaczników odchodów, nawet z zajętych klatek. Możesz użyć tej zdolności w dowolnym momencie fazy 4. W szczególności, możesz z niej skorzystać po załatwieniu przez zwierzaki

potrzeb fizjologicznych, a przed rozpatrzeniem chorób. Chochlik z szufłą może usunąć 1 znacznik odchodów, 2 znaczniki odchodów za jednym razem lub po 1 znaczniku w dwóch różnych momentach fazy Pokazów.

Umieść wolnego chochlika pośrodku planszy Sklepu, aby zaznaczyć, że przydzielono go do pracy z szufłą. Kiedy usuwasz znacznik odchodów, połóż go na żetonie artefaktu, aby pamiętać, że z niego skorzystałeś i aby nie użyć go więcej razy niż wynika to z jego mocy.

Możesz użyć szufli w każdej rundzie, a gdy chochliki wracają do domu, zdejmij znaczniki odchodów z artefaktu.

CHOCHLIKOWY PANCERZ



Pancerz zrobiony z antymagicznej pianki jest bezpieczny i wygodny. No i wyglądasz w nim jak robot! Kup jeden, a drugi dostaniesz gratis.

W każdej rundzie do dwóch twoich chochlików może założyć pancerz ochronny. Tym chochlikom nie grozi pobyt w szpitalu po schwytaniu agresywnego uciekiniera. Chochlik w pancerzu może także zapobiec mutacji zwierzaka poprzez zaabsorbowanie nadmiaru magii.

Możesz użyć pancerza podczas zaspokajania potrzeb w fazie 4: umieść wolnego chochlika na **czerwonej lub fioletowej cyfrze** w dowolnej klatce. Chochlik działa jak **bonus o wartości „+1”** do wybranego parametru. Możesz tak uczynić z **dwoma wolnymi chochlikami** co rundę. Mogą oni ulepszyć tę samą klatkę lub dwie różne. Analogicznie, mogą ulepszyć te same parametry lub różne. Pancerz zapobiega wysłaniu chochlika do szpitala.

PRACOWNIK MIESIĄCA



Gdy chochliki dowiedziały się o rankingu były zachwycone. Ale u nich działa to nieco inaczej niż można się spodziewać. Każdego miesiąca chochlik, któremu przyznano tytuł musi pracować za dwóch.

Posiadając ten artefakt, **jeden z twoich chochlików wykonuje podwójną robotę podczas takich prac jak czyszczenie klatki, zabawianie lub łapanie zwierzaków.** Ogłosz, który chochlik otrzymuje zaszczytny tytuł pracownika miesiąca i jaką pracę

mu przydzielasz.

Możesz łączyć działanie tego artefaktu z innymi. Pracownik miesiąca może na przykład usunąć wielką szufłą do 4 znaczników odchodów w fazie 4. Pracownik miesiąca ubrany w pancerz podwaja bonus dla klatki („+2”).

Pracownik miesiąca może w fazie 5 wyczyścić do 4 znaczników odchodów, ale **nie może zarobić 2 sztuk złota**. Niestety, fakt, że pracuje on za dwóch nie oznacza, iż dostaje podwójną pensję.

BICZ POSŁUSZEŃSTWA



Ten bicz jest przepojony magiczną mocą. Kiedy go trzymasz w ręku, sędziowie na pokazie zrobią wszystko, aby cię nie rozłościć.

Otrzymujesz **+½ punktu na wszystkich pokazach** już do końca gry. Obliczając wynik na pokazie, przesunij sługusa o pół pola do przodu. Tym samym, bicz pozwala wygrywać remisy, a czasem nawet pozwala ci wystąpić w pokazie, w którym normalnie nie mógłbyś wziąć udziału (podwyższając wynik z „0” do „½”).

Bicz **nie ma zastosowania podczas Końcowego Punktowania**. Przynosi tylko 1 punkt w czasie oceny osiągnięć ekonomicznych, jak każdy inny artefakt.

MAGICZNE PUDEŁKO



Nikt nie wie, na kiedy datuje się ten artefakt, ale nie może być znowu taki stary, skoro zamrożony trylobita, którego znalazłeś w środku smakował całkiem całkiem.

Kiedy wchodzisz w posiadanie tego artefaktu, weź **1 dowolny znacznik jedzenia** i połóż na żetonie artefaktu. Ten znacznik może zostać wykorzystany **albo jako warzywo, albo jako mięso** (bez względu na swój kolor; to po prostu kawałek zamrożonego... czegoś). Ta porcja jedzenia **nie traci świeżości**.

Jeśli pudełko jest puste, **możesz go użyć ponownie**: Zanim przesuniesz lub odrzucisz żywność w fazie 6, możesz umieścić 1 ze znaczników w pustym pudełku. Tak jak wcześniej, znacznik ten może być wykorzystany jako warzywo lub mięso. Aby przypomnieć ci o tej możliwości, obok Spizarni znajduje się specjalny zakamarek na pudełko.

GRA AUTORSTWA VLAADY CHVÁTILA

ILUSTRACJE: DAVID COCHARD

PROJEKT: FILIP MURMAK

TŁUMACZENIE: MONIKA ŻABICKA

GŁÓWNY TESTER: PETR MURMAK

TESTERZY: Kreten, Vitek, 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, Phill, Pepoň, Indi, Jirka Bauma oraz wielu innych.

PODZIĘKOWANIA DLA: Klubu gier planszowych w Brnie i wszystkich ludzi organizujących i odwiedzających konwenty, gdzie gra była testowana, m.in. Pionek, IDEA 2011, Gathering of Friends, GameCon, Festival Fantazie, Beskydy Winter Playing, Games Weekend, Donovaly, Tathry i Czechgaming.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA: David Cochard za wszystkie te ślodziutkie chochliki i zwierzaczki, Paul Grogan za entuzjazm i reklamę, Marcela Chvátilová za wsparcie i rozwiązania techniczne, nasze dzieci za inspirację, Filip Murmak za świetną robotę przy instrukcji, Petr Murmak za niezliczone prezentacje gry... i generalnie wszyscy ludzie zaangażowani w projekt. To był naprawdę mile spędzony czas.

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

Dystrybutor na terenie Polski:

Rebel Centrum Gier
ul. Matejki 6 80-232
Gdańsk
www.rebel.pl

