ВЛАДЯ ХВАТИЛ

DUNGEON PETZ

ПИТОМЦЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ПОДЗЕМЕЛЬЕ РАЗРУШЕНО. ВЛАДЫКА ПОВЕРЖЕН. КИРКИ ПОЛОМАНЫ, И ЗАПАСНЫХ НЕ ОСТАЛОСЬ. ПОХОЖЕ, ВЫ И ДРУГИЕ БЕСЫ ТОЛЬКО ЧТО ОСТАЛИСЬ БЕЗ РАБОТЫ.

ДОКОВЫЛЯВ ДО ГОРОДА, ВСЕ СТАЛИ ДУМАТЬ, ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ ДАЛЬШЕ, И ТУТ ОДНОГО ИЗ ВАС ОСЕНИЛО: «ЗНАЕТЕ, ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ ЭТОМУ ГОРОДИШКЕ? ЗООМАГАЗИНА!»

ЗООМАГАЗИН ДЛЯ ПОДЗЕМЕЛЬНЫХ ВЛАДЫК? ВОТ ЭТО МЫСЛЬ! ГЛАВНОЕ ВЕДЬ, БОЛЬШЕ НИКТО ЭТИМ НЕ ЗАНИМАЕТСЯ! НИКАКОЙ КОНКУРЕНЦИИ! ДА МЫ ДЕНЬГИ ЛОПАТОЙ ГРЕСТИ БУДЕМ! И НАВОЗ ТОЖЕ!

И ВОТ ВЫ ОТКРЫВАЕТЕ СВОЙ ПЕРВЫЙ ЗООМАГАЗИН В ГОРОДЕ... ПО СОСЕДСТВУ С ДРУГИМ ЗООМАГАЗИНОМ... ЧЕРЕЗ ДОРОГУ ОТ ЕЩЕ ДВУХ. НО ВАШЕ БЕСОВСКОЕ СЕРДЦЕ ВСЕ РАВНО ПРЕИСПОЛНЕНО РАДОСТНЫХ ПРЕДЧУВСТВИЙ, ВЕДЬ ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧТО ВАША ЗНАМЕНИТАЯ ДЕЛОВАЯ ХВАТКА, ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ И НАВОЗНАЯ ЛОПАТА С ОСОБО ДЛИННЫМ ЧЕРЕНКОМ ПОМОГУТ ВАМ НА ГОЛОВУ, ТУЛОВИЩЕ И ХВОСТ ОБОЙТИ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ МАГАЗИНЫ. НИКТО НЕ СМОЖЕТ ВСТАТЬ У ВАС НА ПУТИ!

ВСТУПЛЕНИЕ

В этой игре вы становитесь у руля зоомагазина и выращиваете зверомонстров для владык подземелий. Ваш начальный капитал невелик: немного золота, старая нечищеная клетка да семейка скучающих бесов.

Игра длится 5 или 6 раундов. В каждом из них вы отправляете бесов за новыми питомцами-детенышами, кормом, клетками и много чем еще.

Тем бесам, которые решат остаться дома, работа тоже найдется: они будут чистить клетки, играть с питомцами и любоваться, как те растут. Начиная со второго раунда питомцы будут участвовать в местных выставках, завоевывая для вас призы и повышая репутацию магазина. С третьего раунда в город начнут прибывать местные владыки подземелий, ищущие себе питомцев. Чем сильнее вы угодите предпочтениям покупателя, тем больше репутации заработаете.

О будущих выставках и покупателях известно заранее, поэтому вы всегда сможете подготовиться и к тому, и к другому: либо сразу прикупив подходящего питомца, либо потрудившись над одним из тех бедолаг, что уже томятся у вас в клетках. Однако питомцы — живые существа, способные выкинуть самый неожиданный фортель. Потому будьте готовы импровизировать.

В конце игры вы завоюете дополнительную репутацию за благосостояние и благолепие своего магазина. Игрок с наибольшей итоговой репутацией станет победителем.

ПАРА СЛОВ ОТ ВЛАДИ

Эту игру я посвящаю своей жене Марцеле. С ней мы сыграли первые партии, и она очень мне помогла. И вроде как игра ей понравилась, так что, надеюсь, понравится и вам.

Долгое время я вынашивал замысел игры, в которой вы могли бы возиться с существами, имеющими собственное мышление. И вот она. В этой игре у вас никогда не будет уверенности, что вы полностью контролируете питомцев. Например, им может срочно захотеться поиграть, в то время как от них будет требоваться сидеть на месте и демонстрировать страшный оскал. Или наотрез откажутся есть кочерыжку, протянутую старушкой подземелий, а потом еще и навалят ей под ноги кучу. Увы, питомцы могут вогнать вас в краску, но, пожалуйста, не злитесь на них... и на игру... и на разработчика :). Окружите животных любовью и заботой — и все будет в порядке.

Со времен «Владык подземелий» (Dungeon Lords) мне хотелось сделать еще одну игру, которую проиллюстрирует Давид Кошар. Возможно, за всю мою карьеру это был единственный случай, когда я определился с художником раньше, чем с игрой. Как бы то ни было, мне было очень приятно снова поработать с Давидом.

Пусть вас не пугает толщина этого буклета. За мной водится рассказывать обо всем с излишними подробностями. На самом деле игра не очень сложная, а вся необходимая информация продублирована на поле норы. В правилах **самые важные моменты выделены вот так.**

ОБ ЭТОМ БУКЛЕТЕ

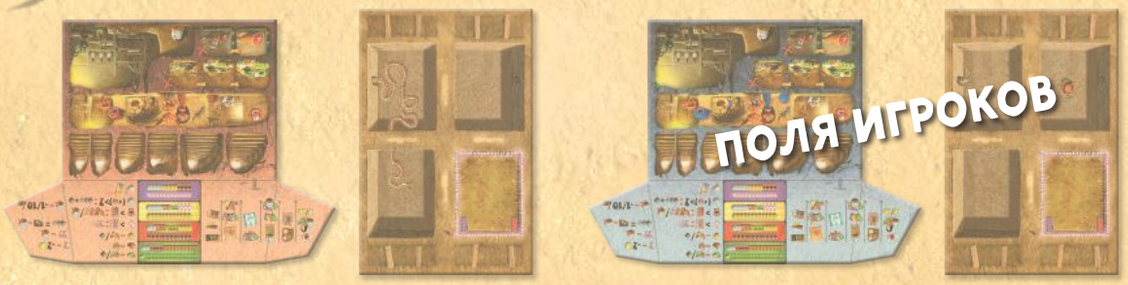
Эта игра рассчитана на 2–4 участников, и по умолчанию здесь будет рассказываться об игре вчетвером.

Изменения, касающиеся игры вдвоем и втроем, будут описываться в таких вот сносках. Если вас четверо, можете сюда даже не смотреть.

В целом в этом буклете описываются правила базового варианта игры. Он хорош для первых партий и знакомства с игрой новых участников. Продвинутому варианту посвящена отдельная глава. В продвинутом варианте меньше фактор случайности, а ваша степень управления игровыми событиями — больше.

Просмотрите его правила и решите, стоит ли что-нибудь добавить из него в будущие партии.
В приложении вы найдете описание всех выставок, артефактов, питомцев и покупателей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



ПОЛЯ ИГРОКОВ

Каждый игрок выбирает цвет и получает 10 фигурок бесов, 2 фигурки прихвостней, жетон достижений, поле питомника и поле норы. Нора — это место, где живут и хранят припасы ваши бесы. Верхняя часть норы используется как ширма от соперников. Также на нее вынесена памятка по игре.

Питомник – это место, где будут жить и расти ваши питомцы.

ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА

Игрок, последним кормивший питомца, получает фишку первого игрока. Но, конечно, никто не запрещает выбрать первого игрока случайно, голосованием или в принудительном порядке. Короче говоря, выберите кого-нибудь.

ПОЛЕ ПРОГРЕССА

Поле прогресса отражает ход игры. Положите его так, чтобы оно было хорошо видно всем игрокам и хотя бы кто-то один мог легко до него дотянуться.

Поле прогресса двустороннее. При игре вчетвером используйте сторону, на которой нарисованы 4 беса. Обратите внимание, что **в игре на четверых всего 5 раундов.**

При игре вдвоем и втроем используется другая сторона поля.
Игра длится 6 раундов.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПОЛЕ

Как следует из названия, центральное поле кладется в центр стола — так, чтобы все могли до него дотянуться. Это город. Со всеми его неограниченными возможностями.

Центральное поле двустороннее. При игре вчетвером используйте сторону **без стрелок между областями действий.**

При игре вдвоем и втроем используйте сторону поля **со стрелками между областями действий.**

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ

КАРТОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Аккуратно отделите все компоненты от картонных листов.

НАКЛЕЙКИ

Украсьте жетон первого игрока и фигурки прихвостней наклейками.

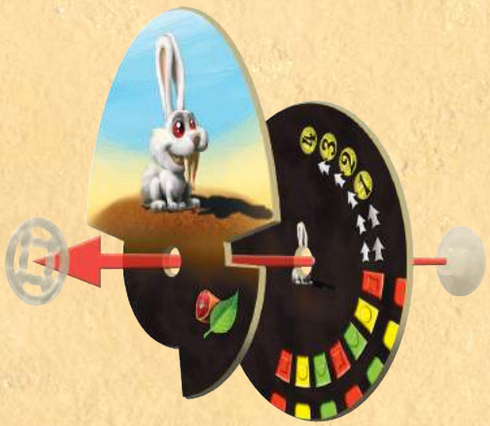
Примечание: в игре только по два прихвостня каждого цвета, однако число наклеек рассчитано на троих. Дело в том что хоть бесы и забрали с собой из старого подземелья всех трех прихвостней, один из них пожелал уйти на пенсию.

ПИТОМЦЫ

Соберите 18 питомцев из яйцевидных жетонов и соответствующих им дисков. Скрепите их пластиковыми фиксаторами, как показано на рисунке. Диск питомца должен крутиться с легким усилием.

Примечание: в центре каждого диска нарисован питомец, которого нужно прикрепить к соответствующему диску. Когда вы соберете питомца, этой маленькой картинки уже не будет видно, так что будьте внимательны, не перепутайте жетоны и диски.

Примечание: у вас останутся лишние фиксаторы. Не выбрасывайте их, возможно, со временем к вам попадут бонусные питомцы!



ПОЛЕ ПРОГРЕССА

ПОЛЕ ПРОГРЕССА ОТРАЖАЕТ ОСОБЕННОСТИ И СОБЫТИЯ КАЖДОГО РАУНДА

ФИШКА ПРОГРЕССА

Положите фишку прогресса на первое деление (1) поля прогресса. В конце каждого раунда она будет смещаться на следующее деление, пока не окажется на делении финального подсчета очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БЕСЫ

Каждый игрок выставляет по одному бесу своего цвета на каждое из этих четырех делений. Это дальние родственники ваших бесов, жаждущие присоединиться к семейному бизнесу. Те, что находятся правее, живут дальше, поэтому и попадают к вам позже.

ВЫСТАВКИ

Перемешайте 8 жетонов выставок и **выложите по одному на каждую ячейку выставки** лицом вниз. Не подглядывая, уберите оставшиеся выставки обратно в коробку. **Откройте первый жетон выставки** (выставка 2-го раунда). Жетоны разделены на две части. В верхней отмечено, за что даются и вычитаются выставочные очки, нижняя определяет, сколько корма появится на рынке в начале раунда. **В 1-м раунде выставок нет, поэтому корм указан прямо на поле прогресса.**

ПОКУПАТЕЛИ

Перемешайте 8 жетонов покупателей и **выложите по одному на каждую ячейку покупателя** лицом вниз. Не подглядывая, уберите оставшихся покупателей обратно в коробку. **Откройте первый жетон покупателя** (покупатель 3-го раунда).

Обратите внимание, что в последнем раунде будут сразу два покупателя (и оба они пока лежат лицом вниз).

ФИНАЛЬНЫЕ ВЫСТАВКИ

В конце игры участники получат дополнительные очки за две эти выставки. Верхняя оценит вашу деловую хватку, а нижняя — состояние вашего магазина.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПОЛЕ

ОБЛАСТИ ДЕЙСТВИЙ

На центральном поле имеется 14 областей действий. В процессе игры вы будете занимать их своими бесами и выполнять связанные с ними действия: приобретать питомцев, клетки, корма и т. д.

На поле для 2–3 участников имеются 4 вспомогательные области. Это маленькие квадратики, с которыми не связано никаких действий. Все области действий этой стороны центрального поля объединены в 3 группы из 6 областей, соединенных стрелками. Одна из 6 областей каждой группы отмечена точкой.

В игре на троих возьмите 3 бесов неиспользуемого цвета и выставьте **по одной фигурке на каждую область с точкой.** Нейтральный бес блокирует область, делая ее недоступной в течение раунда. В начале каждого раунда (за исключением первого) нейтральные бесы смещаются на соседние области действий в направлении стрелок. Получается, в каждом раунде недоступными оказываются разные области.

В игре на двоих возьмите 6 бесов неиспользуемого цвета и **заблокируйте две области действий в каждой группе**: один бес ставится на область с точкой, второй — на область через две от нее (в направлении стрелок).

СТОПКА ПИТОМЦЕВ

Перемешайте питомцев и сложите их стопкой рядом с центральным полем лицом вниз.

Совет: либо просто сложите их кучей и берите из нее случайных питомцев.

ПИТОМЦЫ-ДЕТЕНЫШИ

Возьмите 3 питомцев из стопки и выложите их в нижний загон лицом вверх. Обратите внимание на бесов с табличками: они напоминают, что рост находящихся здесь питомцев равен 2. Подкрутите диски питомцев так, что на них были видны 2 первые цветные полоски.

В игре на двоих и на троих одна из областей покупки питомца из нижнего загона блокируется нейтральным бесом, поэтому выкладывайте только 2 питомцев. (В раундах, в которых игрокам доступны обе области действий, в загон, как обычно, добавляются 3 питомца.)

ПОДРОСШИЕ ПИТОМЦЫ

Возьмите **еще 1 питомца** из стопки и выложите его на одну из ячеек верхнего загона лицом вверх. Подкрутите его диск так, чтобы стали видны 3 первые его полоски (как показано на разбросанных табличках).

СТОПКА КЛЕТОК

Перемешайте большие прямоугольные жетоны клеток и сложите их в стопку рядом с центральным полем лицом вниз.

ДОСТУПНЫЕ КЛЕТКИ

Возьмите 3 клетки с верха стопки и выложите по одной в каждую яму лицом вверх.

В игре на двоих одна из областей покупки клетки блокируется нейтральным бесом, поэтому выкладывайте **только 2 клетки.** (В раундах, в которых игрокам доступны обе области действий, в ямы, как обычно, добавляются **3 клетки.**)

СТОПКА КОРМУШЕК

Перемешайте узкие прямоугольные жетоны кормушек и сложите их в стопку рядом с центральным полем лицом вниз.

ДОСТУПНЫЕ КОРМУШКИ

Возьмите **2 кормушки** с верха стопки и выложите по одной на каждое из этих мест лицом вверх.

СТОПКА АРТЕФАКТОВ

Перемешайте круглые жетоны артефактов и сложите их в стопку рядом с центральным полем лицом вниз.

ШАТРЫ С АРТЕФАКТАМИ

Возьмите **2 артефакта** с верха стопки и выложите по одному на синие шатры лицом вверх.

В игре на двоих область покупки артефактов блокируется нейтральным бесом, поэтому **не выкладывайте и артефакты** на шатры в 1-м раунде.

ФИШКИ КОРМА

В игре 2 типа корма: овощи (зеленые фишки) и мясо (красные фишки). Разложите фишки корма по двум соответствующим складам на центральном поле.

РЫНОК

На рынке 3 прилавка: с одного продается мясо, с другого — овощи, с третьего — и то и другое. Как указано на поле прогресса, в 1-м раунде на красный прилавок кладутся 2 фишки мяса, на зеленый — 2 фишки овощей, а на двухцветный — 1 фишка каждого цвета.

В игре на двоих и на троих двухцветная область покупки корма блокируется нейтральным бесом, поэтому в 1-м раунде сюда не добавляется корм. На поле прогресса это отмечено так:

КОЛОДЫ ПОТРЕБНОСТЕЙ

Разделите карты потребностей по цвету рубашки, перемешайте каждую из 4 получившихся колод и положите ее рядом с центральным полем лицом вниз. Оставьте место для 4 стопок сброса. Всякий раз, когда заканчивается колода, делайте новую колоду, перемешав ее стопку сброса.

СТОПКА ЗЕЛИЙ

Положите стопку из 5 карт зелий в больницу на центральном поле.

КУБИКИ ПЕЧАЛИ

Положите пластиковые кубики печали рядом с центральным полем. Всякий раз, когда ваш питомец чувствует себя несчастным, на него выкладывается один из этих кубиков.

КУБИКИ НАВОЗА

Сложите эти кубики в кучку рядом с центральным полем. Это навоз. Вот что, на самом деле, главное в вашем бизнесе.

ЖЕТОНЫ МУТАЦИИ

Положите жетоны мутации рядом с центральным полем. Если ваш питомец мутирует, на него выкладывается один из этих жетонов. Жетоны мутации двусторонние, и не имеет значения, какую их сторону вы используете.

ФИШКИ ЗОЛОТА

Золото — это круглые желтые фишки. Сложите все золото в банк на центральном поле. Да-да, это самое главное в вашем бизнесе.

ФИГУРКИ ПРИХВОСТНЕЙ

Каждый игрок ставит одного прихвостня своего цвета на **нулевое деление счетчика репутации**, этот счетчик отмечает престиж зоомагазина. Ваша цель — набрать как можно больше очков репутации к концу игры.

Каждый игрок ставит второго своего прихвостня на **нулевое деление выставочного шатра**, этот счетчик отмечает успех на выставке.

ПОЛЯ ИГРОКОВ

ШИРМА И ПАМЯТКИ

В одной из фаз игры верхняя часть поля норы используется как ширма, скрывающая ваши замыслы от других игроков.

На нее же вынесены различные подсказки. Слева — памятка о 6 фазах раунда, посередине — распределение карт в колодах потребностей, справа — сводная информация о том, как удовлетворять потребности питомцев и чем грозит неделание этого. Все эти символы станут понятны по мере прочтения правил.

КОМНАТЫ БЕСОВ И СОКРОВИЩНИЦА

Здесь бесы проводят свободное время. Здесь же хранится ваше золото. Поместите сюда **6 бесов** своего цвета (они остались у вас после размещения дальних родственников на поле прогресса) и **2 фишки золота** (возьмите их из банка).

НАЧАЛЬНАЯ КЛЕТКА

В начале игры у вас уже есть одна клетка, нарисованная на поле питомника. Она не такая хорошая, как те, что продаются в городе, но зато бесплатная. Красная цифра 1 — это прочность клетки, а фиолетовая цифра 1 — нейтрализация магии клетки. У начальной клетки нет никаких дополнительных символов.

Примечание: сумма параметров начальной клетки равна 2. Сумма параметров клеток из города равна 3 (с учетом их возможных символов).

НАЧАЛЬНЫЙ НАВОЗ

Поместите **1 кубик навоза в начальную клетку.** Да, клетка немного грязновата, но вы же понимаете, что она бесплатная?

ВЫХОДЫ

Отправляя бесов за покупками в город, вы выставляете их на эти выходы.

КЛАДОВАЯ

Верхние ячейки кладовой предназначены для хранения овощей, нижние — для мяса. Свежий корм для питомцев кладется в крайние левые ячейки. В конце каждого раунда корм портится и смещается на 1 ячейку вправо. Окончательно испортившийся корм выбрасывается. Эй, у бесов тоже есть стандарты!

В начале игры у вас **нет корма.**

ХРАНИЛИЩЕ АРТЕФАКТОВ

Пока что в вашем подвале **ничего нет** (за исключением старого бесполезного барахла), но вскоре вы сможете заполнить его могучими артефактами: редкими книгами и предметами невиданной мощи. Ну по крайней мере, вы верите, что они и правда будут обладать невиданной мощью, а не станут еще более бесполезным барахлом.

ЯМЫ ДЛЯ КЛЕТОК

В вашем питомнике предусмотрены 4 ямы для клеток. По ходу игры вы купите новые клетки и установите их в эти ямы (при желании вы даже сможете выложить новую клетку поверх начальной).

МЕСТА ДЛЯ КОРМУШЕК

Рядом с каждой клеткой (включая начальную) можно установить 1 кормушку. Кормушка делает жизнь в этой клетке лучше.

ЖЕТОН ДОСТИЖЕНИЙ

Пусть этот жетон лежит рядом с вашим питомником. Возможно, он даже не понадобится в первой партии. Но когда-нибудь вы обязательно наберете больше 50 очков репутации. В этот момент — та-дам! — вы совершите большое достижение и выложите этот жетон на нулевое деление счетчика репутации стороной с числом 50 вверх. Если же после этого вы наберете еще 50 очков — бам-ба-да-да! — вы совершите великое достижение и перевернете жетон на сторону с числом 100 вверх. Если после этого ваш прихвостень пробежит еще 50 делений — бингли-бингли-бип! — вы перевернете жетон на третью сторону. Эй, секундочку, да вы жульничаете!

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Возьмите в руку **1 карту потребности каждого из 4 цветов.** Смотрите их, когда и сколько хотите, но не показывайте другим. Это секрет.

В игре с двумя и тремя участниками все неиспользуемые поля игроков, прихвостни, жетоны достижений и бесы откладываются обратно в коробку. В игре остаются лишь 3 или 6 нейтральных бесов, блокирующих области действий центрального поля.

ИГРОВОЙ РАУНД

Каждый раунд состоит из 6 фаз, вкратце описанных на вашем поле норы, в левой части ширмы.

Фазы делятся на несколько шагов, каждому из которых соответствует свой символ. Отыгрывайте шаги фазы по очереди с 1 по 6.

ФАЗА 1. ПОДГОТОВКА
ФАЗА 2. ПОКУПКИ
ФАЗА 3. КАРТЫ ПОТРЕБНОСТЕЙ
ФАЗА 4. ВЫСТАВКА
ФАЗА 5. БИЗНЕС
ФАЗА 6. РОСТ

ФАЗА 1. ПОДГОТОВКА

В этой фазе три шага:

- новая информация;
- новый ассортимент;
- получение дохода.

Шаги фазы 1 можно выполнять в любом порядке и даже одновременно, главное — не забудьте забрать свое золото.

В 1-м раунде шаги 1 и 2 пропускаются, поскольку вы уже выполнили их во время подготовки к игре. Остается самое приятное — получить доход.

ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА

Ваша семейка бесов больше не машет кирками в подземельях, однако у них есть родственники, которые продолжают этим заниматься. Каждый раунд они присылают немного золота: ровно столько, сколько получается утаить от владыки подземелья.

В каждом раунде (включая 1-й) игроки получают доход. **Первый игрок и его сосед слева берут 1 золото, все остальные — 2 золота.** Золото берется из банка на центральном поле.

В игре вдвоем и втроем **1-й игрок получает 1 золото, все остальные — по 2.**

Примечание: после получения дохода в первом раунде на руках игроков окажется 3 или 4 фишки золота.

МОЖЕТЕ СРАЗУ ПЕРЕЙТИ К ФАЗЕ 2 И ВЕРНУТЬСЯ СЮДА ПЕРЕД 2-М РАУНДОМ

НОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Во время подготовки к игре вы открыли выставку 2-го раунда и покупателя 3-го раунда. В 1-м раунде никакая другая информация уже не открывается, а в последующих происходит вот что:

Переверните первый закрытый жетон выставки (если они еще остались). Таким образом, игроки всегда в курсе текущей и следующей выставок.

Переверните первый закрытый жетон покупателя — вы всегда знаете, кто посещает город в текущем раунде и в двух следующих.

В последнем раунде сразу два покупателя: открыв первого, тут же открывайте второго.

НОВЫЙ АССОРТИМЕНТ

В ходе подготовки к игре вы выложили на центральное поле все, что нужно для 1-го раунда. В последующих раундах делайте следующее:

В игре вдвоем и втроем этот шаг начинается с перемещения нейтральных бесов на соседние области действий (бесы перемещаются по стрелкам). Область с нейтральным бесом недоступна для игроков. Нейтральный бес, занимающий одну из четырех вспомогательных областей, не блокирует никаких действий, он просто отдыхает и набирается сил перед новым раундом.

НОВЫЙ КОРМ

Жетон выставки текущего раунда (он находится в том же вертикальном ряду, что и фишка прогресса) определяет, **сколько корма каждого типа выкладывается на каждый из трех прилавков.** Весь корм, оставшийся на прилавках с прошлого раунда, сбрасывается перед добавлением нового. (В принципе, можете не делать лишнюю работу и использовать старые фишки в зачет новых: возможно, бесы не заметят подлога.)

Если область действия, связанная с одним из прилавков, заблокирована нейтральным бесом, **в текущем раунде на этот прилавок не выкладывается корм.** Считайте, что его весь скупил нейтральный бес.

Кроме того, если нейтральный бес стоит на зеленой вспомогательной области, **то на двухцветный прилавок кладется на 1 овощ меньше**, чем указано на жетоне выставки. Аналогично, если нейтральный бес занимает красную вспомогательную область, то на двухцветный прилавок кладется **на 1 мясо меньше.** Сложно сказать, куда пропадает весь этот корм. Возможно, нейтральный бес подворовывает?

НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

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

Если область покупки артефактов заблокирована нейтральным бесом, **не выкладывайте** артефакты.

НОВЫЕ КЛЕТКИ

С прошлого раунда на поле остается как минимум одна клетка. Переместите самую нижнюю из оставшихся клеток на самую верхнюю яму и сбросьте остальные клетки. Выложите **2 новые клетки** на две нижние ямы лицом вверх.

Если одна из двух областей покупки клетки заблокирована нейтральным бесом, выкладывайте **только 1 новую клетку,** оставляя одну яму пустой. Считайте, что вы слишком долго отсиживались в норе и за это время нейтральный бес успел купить одну из клеток. (Кстати, если у вас оказались заблокированы обе области, значит, вы двигаете нейтральных бесов неправильно.)

НОВЫЕ КОРМУШКИ

Как и в случае с клетками, с прошлого раунда на поле остается как минимум 1 кормушка. Переместите ее вверх. Если с прошлого раунда остались 2 кормушки, сбросьте верхнюю и сдвиньте нижнюю вверх. Затем выложите **1 новую кормушку** лицом вверх.

Если область покупки кормушки заблокирована нейтральным бесом, **не делайте ничего**! Да-да, не добавляйте и не сбрасывайте кормушки, оставьте все до следующего раунда.

НОВЫЕ ПИТОМЦЫ

С прошлого раунда в нижнем загоне остается как минимум один питомец ростом 2. Было бы слишком жестоко взять и выбросить несчастного детеныша.

Все питомцы из нижнего загона растут. Подкрутите их диски так, чтобы на них было видно 3 полоски. Теперь их рост 3, и они перемещаются в верхний загон. Видите? Здесь всем хватает места, не нужно ни от кого избавляться.

Что-что? Как быть, если в верхнем загоне остаются питомцы с прошлого раунда? Ну, нет смысла держать их там дольше. Перед тем как переместить питомцев из нижнего загона, **сбросьте всех питомцев из верхнего загона.** Уберите их из игры, но не переживайте: они отправляются на живописную ферму, где будут жить долго и счастливо. За каждого сброшенного питомца **добавляйте на красный прилавок 1 мясо.** Эм-м... просто такое правило.

Освободив нижний загон, заполните его **3 новыми питомцами-детенышами ростом 2.**

Если область действия покупки подросшего питомца заблокирована нейтральным бесом, он забирает одного из них себе. Переместив питомцев из нижнего загона в верхний, уберите из игры крайнего левого питомца. (В этом случае правило о странном дополнительном мясе не действует.)

Если блокируется одна из двух областей покупки питомца-детеныша, в нижний загон добавляются **только 2 новых питомца.**

ФАЗА 2. ПОКУПКИ

Бесы — прожженные торгаши, и чем больше их собирается, тем удачнее оказываются их походы по магазинам. При этом они даже могут не брать с собой денег (на то они и прожженные торгаши), однако порой золото может сослужить им хорошую службу.

В фазе покупок всего два шага:

- Сначала игроки тайно делят бесов и золото на группы.
- Затем игроки одновременно открываются, и бесы отправляются в город в порядке убывания размера групп.

ГРУППЫ БЕСОВ

Каждый игрок **поднимает ширму** поля норы, чтобы никто из конкурентов не увидел его группы. Далее игроки **делят бесов не более чем на 6 групп.** Сформировав группы, игроки одновременно опускают ширмы.

Каждая группа состоит как минимум из 1 беса и, возможно, золота. Максимальное число бесов и золота в одной группе неограниченно. В группе может не быть золота, но каждая группа должна состоять **хотя бы из 1 беса.** Вы не можете отправить за покупками одно лишь золото. Почему? Ответ очевиден: у золота нет ног.

Из вашей норы ведут 6 выходов. Каждая группа занимает отдельный выход в порядке уменьшения своего размера. Группы большего размера ставятся левее, меньшего — правее. Размер группы равен суммарному числу ее бесов и золота. (Порядок размещения групп одного размера относительно друг друга неважен.)

У вас может быть меньше 6 групп. Если хотите, сделайте лишь пару больших групп. Или множество маленьких групп. Или несколько групп разного размера. Вы можете даже оставить часть бесов и золота в комнатах и сокровищнице, если уверены, что там они принесут вам больше пользы. Впрочем, не так уж и плохо делить на группы всех своих бесов, потому что на следующем шаге вы сможете оставить любую группу дома.

Примечание: бесы — известные хвастуны, поэтому ваши соперники всегда знают, сколько бесов и золота у вас есть. Даже если вы сидите с поднятой ширмой, а кого-то интересуют ваши резервы, гордо выложите ему всю правду.

ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ

Пришло время отправиться за покупками! Первой ходит самая большая группа. Размер группы определяется по суммарному числу ее фигурок бесов и фишек золота. Так что группы, состоящие, например, из 3 бесов, или из 2 бесов и 1 золота, или из 1 беса и 2 золота, считаются группами одного размера.

БОЛЬШИЕ ГРУППЫ ХОДЯТ РАНЬШЕ

Прежде всего, найдите группу самого большого размера. Она **отправляется за покупками первой.**

Если несколько игроков сформировали группы наибольшего размера, они **ходят по очереди**, начиная от первого игрока и далее по часовой стрелке. Если у вас несколько групп наибольшего размера, вы сами выбираете, какая из них отправится в город на вашем ходу. Другую группу такого же размера вы сможете отправить на своем следующем ходу.

Пример

Размер самой большой группы 4, и такая группа есть у трех игроков. Фишка первого игрока у Красного игрока, поэтому он отправляет наибольшую группу первым. Следующий по часовой стрелке участник — Желтый игрок. Он может отправить за покупками либо группу из 4 бесов, либо группу из 1 беса и 3 золота. Зеленый игрок пропускает ход — у него нет группы размером 4. Далее наибольшую группу отправляет в город Синий игрок. Очередь доходит до Красного игрока, но у него нет наибольшей группы, поэтому право хода передается Желтому игроку, который отправляет последнюю наибольшую группу.

Отправив наибольшие группы, игроки переходят к группам **следующего наибольшего размера** и отправляют все группы этого размера по приведенным выше правилам. (Новая очередность хода по-прежнему определяется фишкой первого игрока — не имеет значения, кто отправлял группу последним.) Продолжайте отправлять группы, пока не переберете все размеры.

Пример

Самая большая группа у Желтого игрока, поэтому он ходит первым и отправляет группу размером 6 в город. Групп размером 5 у игроков нет. Группы размером 4 есть у Синего и у Зеленого игроков, так что сейчас ходят они. Сначала ходит Зеленый игрок, поскольку очередность хода передается от первого игрока по часовой стрелке. Затем отправляет группу размером 4 и Синий игрок. Следом отправляется вторая наибольшая группа Зеленого игрока. Мы видим несколько групп размером 3. Первым ходит Красный игрок, потом Желтый, затем Синий. После этого Красный игрок отправляет свою вторую группу размером 3. Единственный игрок с группой размером 2 — это Красный игрок, он отправляет эту группу за покупками. Наконец, у игроков остаются группы размером 1, они отправляют их в следующем порядке: Красный игрок, Зеленый, Синий, Зеленый, Синий, Синий. Вот все группы и отправлены.

ГРУППА МОЖЕТ ОСТАТЬСЯ

Когда наступает ваш черед отправить группу, вы делаете одно из двух:

1. Отправляете группу в город, чтобы что-то приобрести. Выберите пустую область действия на центральном поле и выставьте на нее всю группу. Золото группы (если оно было) сбрасывается в банк на центральном поле. Вы тут же выполняете действие выбранной области (подробнее об этом дальше). Группа не покидает область действия до конца раунда, блокируя ее для всех игроков. Ваши бесы вернутся к вам в конце раунда, однако потраченное золото останется в банке.
2. Оставляете группу в норе. Верните всех бесов из группы в комнаты бесов, а золото группы — в сокровищницу. Причины, по которым вы можете захотеть оставить группу в норе, бывают разными. Возможно, вам не по душе оставшиеся области действий. Или дома бесы нужнее, чем в городе. Или же вам жалко терять золото. Ваши решения будут определяться текущей ситуацией.

Отправить группу или нет, вы решаете всякий раз, когда наступает ваш ход. Если у вас несколько групп одного размера, вы выбираете одну из них и либо отправляете ее за покупками, либо оставляете в норе, а затем ждете следующего хода, чтобы решить, что делать с другой группой того же размера. (Порядок, в котором расставлены группы одного размера относительно друг друга, неважен.)

Примечание: со вспомогательными областями не связано никаких действий и выставлять на них группы нельзя.

ОБЛАСТИ ДЕЙСТВИЙ НА РЫНКЕ

В правом верхнем углу центрального поля находится рынок, где можно приобрести еду и артефакты. Занимая одну из областей рынка, тут же выполняйте ее действие.

ПОЛУЧЕНИЕ КОРМА

Выбрав одну из областей покупки корма, **возьмите все фишки корма** с соответствующего прилавка и кладите их в крайнюю левую ячейку кладовой на своем поле норы. Овощи хранятся в верхнем ряду ячеек, мясо — в нижнем. Количество корма в одной ячейке неограниченно, однако помните, что с каждым раундом он портится.

Пример

Игрок берет 1 мясо и 1 овощ с двухцветного прилавка и сразу же убирает их в ячейки кладовой.

ПОЛУЧЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

В этих жутковатых шатрах можно приобрести два артефакта невообразимой мощи... ну, если верить словам продавца.

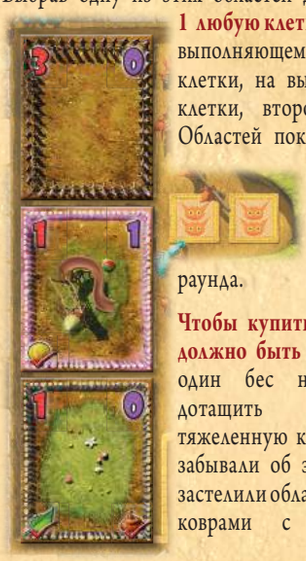
Выбрав область покупки артефакта, **возьмите оба артефакта** и кладите их в хранилище на своем поле норы. Теперь таинственная сила артефактов ваша и вы можете пользоваться их эффектами до самого конца игры. Эффекты всех артефактов описаны в приложении.

ОБЛАСТИ ДЕЙСТВИЙ РЯДОМ С ЗАГОНАМИ

В левой части центрального поля торгуют по-взрослому, здешние области действий позволяют приобрести клетки, кормушки и питомцев. Занимая подобную область, вы тут же получаете один из доступных объектов.

ПОЛУЧЕНИЕ КЛЕТКИ

Выбрав одну из этих областей действий, **возьмите 1 любую клетку.** Первому игроку, выполняющему действие покупки клетки, на выбор доступны три клетки, второму — уже две. Областей покупки клетки всего две, поэтому третья клетка остается лежать до следующего раунда.



Чтобы купить клетку, в группе должно быть хотя бы 2 беса — один бес никак не сможет дотащить до зоомагазина тяжеленную клетку. Чтобы вы не забывали об этом правиле, бесы застелили области покупки клетки коврами с соответствующим узором. Группа, состоящая только из одного беса, не может занять ни одну из этих областей, сколько бы золота у него ни было.

Получив новую клетку, кладите ее на одну из четырех ям питомника. Вы можете либо выложить клетку на пустую яму, либо заменить ею старую клетку (включая начальную клетку, нарисованную на поле питомника). Замененная клетка сбрасывается, а находившиеся в ней кубики навоза и питомец бережно переносятся в новую клетку. (Добавление и замена клетки никак не влияют на установленную рядом с ямой кормушку.)

Техническое замечание: строго говоря, вы не обязаны устанавливать клетку прямо сейчас. Можете пока отложить ее в сторону и решить, куда именно ее выложить, в начале фазы 3.

ПОЛУЧЕНИЕ КОРМУШКИ

Выбрав эту область действия, **возьмите 1 любую кормушку.** Вторая кормушка остается лежать до следующего раунда. Обратите внимание, что эту область может занять любая группа — кормушки не такие тяжелые, как клетки.

Рядом с каждой ямой вашего питомника предусмотрено место для одной кормушки. Кормушка улучшает клетку, установленную в соответствующую ей яму, и не всегда связана с едой. При желании вы можете установить кормушку рядом с пустой ямой, однако не сможете воспользоваться ее эффектом, пока в яму не будет установлена клетка.

Ни кормушки, ни клетки нельзя перемещать на другие места питомника. Однако, как и в случае с клетками, вы можете сбросить старую кормушку и выложить на ее место новую.

Техническое замечание: вы не обязаны устанавливать кормушку прямо сейчас. Можете отложить ее в сторону и решить, куда именно ее выложить, в начале фазы 3.

ПОКУПКА ПИТОМЦА

Три эти области действий связаны с покупкой питомцев. Заняв одну из областей рядом с нижним загоном, **возьмите 1 любого питомца ростом 2.** Заняв область рядом с верхним загоном, **возьмите 1 любого питомца ростом 3.** Заняв область покупки питомца, вы можете забрать питомца только из расположенного рядом загона.

Примечание: в начале раунда в нижнем загоне появляются 3 питомца-детеныша, однако игроки могут купить только 2 из них, поэтому в начале следующего раунда в верхний загон всегда будет перемещаться как минимум 1 питомец. Верхний загон вмещает до 3 подросших питомцев, однако игроки могут купить только 1.

Чтобы купить питомца, в группе должно быть золото. Не имеет значения, как жалостливо будут умолять продавцов бесы, — питомцы слишком ценны, чтобы отдать их просто так. Чтобы вы не забыли об этом правиле, на каждой области покупки питомца выложен коврик с улыбающимся бесом и задорно сияющей монеткой. Группа без золота не может занять ни одну из таких областей, сколько бы бесов в нее ни входило.

Получив нового питомца, отложите его на поле питомника. Вы не обязаны сразу же сажать его в клетку, можете подождать до начала фазы 3. Не запрещается покупать питомца, если для него нет клетки, однако настоятельно рекомендуется обзавестись ею в текущей фазе.

ОБЛАСТИ ДЕЙСТВИЙ РЯДОМ С БОЛЬНИЦЕЙ

В правом нижнем углу центрального поля расположены 4 области не похожих друг на друга действий.

ПРИВЛЕЧЕНИЕ НОВЫХ БЕСОВ

Перед началом игры на поле прогресса были отложены 4 ваших беса. Это ваши родственники из дальних стран, которые были бы рады присоединиться к семейному бизнесу, найди вы минутку, чтобы заполнить их миграционные анкеты.

Выбрав эту область действия, заберите с поля прогресса **своего беса, соответствующего текущему раунду, и всех своих бесов прошлых раундов** (то есть беса, находящегося под фишкой прогресса, и бесов слева от него).

Новые бесы добавляются к вашей группе, занявшей область действия, и остаются там до конца раунда. Они попадут в нору вместе с остальными бесами, и вы сможете использовать их во всех последующих раундах.

Пример

В 1-м раунде за дополнительными бесами отправился Красный игрок — он получил 1 нового беса. Во 2-м раунде эту область действия занял Желтый игрок — он получил 2 бесов. В начале 3-го раунда поле прогресса выглядит так:

Зеленый и Синий игроки могли бы занять эту область, чтобы получить сразу 3 бесов, однако Красный игрок оказывается быстрее. Он выставляет сюда группу из 2 бесов и 1 золота. Золото сбрасывается в банк, а бесы остаются на месте. Более того, к ним тут же добавляются 2 беса с поля прогресса: с ячеек 2-го и 3-го раундов.

ПОСЕЩЕНИЕ БОЛЬНИЦЫ

Область посещения больницы окрашена в два цвета, чтобы вы не забыли о двух ее действиях.

Выбрав эту область действия, **возьмите 1 карту зелья из стопки.** Помимо этого, **если в больнице лечатся ваши бесы, все они добавляются к вашей группе, занявшей область.** Бесы из больницы остаются на области действия до конца раунда и возвращаются в нору вместе с остальными бесами.

Пример

В предыдущих раундах в больницу попали 2 беса Синего игрока, и сейчас он решает забрать их домой. Игрок занимает область посещения больницы группой из 1 беса и 2 золота. (Конечно, он мог бы пропустить пару ходов и отправить сюда группу меньшего размера, но не захотел рисковать, поскольку в больницу заходят не только за вылеченными бесами, но и за бесплатными зельями.) Две фишки золота сбрасываются в банк, бес остается на месте. Игрок берет карту зелья и перемещает обоих синих бесов с носилок на область посещения больницы.

Примечание: если в текущем раунде в больницу ляжет другой ваш бес, вы, как обычно, поместите его в больницу, а не выставите на область посещения больницы. Заняв область действия, вы возвращаете из больницы только тех своих бесов, которые лежали в ней на момент выбора действия.

СУДЕЙСТВО

Каждая выставка заслуживает честного и беспристрастного судейства. Ваши бесы могли бы с этим помочь.

Выбрав эту область действия, **переместите своего прихвостня, находящегося на нулевом делении выставочного шатра, на 2-е деление.** Это даст вам преимущество в фазе 4.

Примечание: в 1-м раунде выставки нет, поэтому нет и смысла отправлять сюда группу.

БРОНИРОВАНИЕ ПОМОСТА

Питомцев можно продавать не только из питомника, но и с помоста, что способствует более быстрому росту вашей репутации. К сожалению, забронировать помост не так-то легко.

Примечание: вы пока не знаете, как продавать питомцев, поэтому можете пропустить описание этой области действия и вернуться к нему после изучения фазы 5.

Несмотря на то что первый покупатель появляется только в 3-м раунде, занимать эту область можно и в 1-м, и во 2-м раундах, поскольку ее действие отличается от остальных областей.

В конце раунда **бесы, выставленные на область брони помоста, не возвращаются в нору.** Вместо этого они перемещаются в правую часть помоста. **Продавая питомца, вы можете воспользоваться одним из ваших бесов с помоста**: уберите беса с области действия или с правой части помоста и поместите его в клетку проданного питомца. В конце раунда он вернется в нору. Единственный способ забрать беса с помоста — это использовать его для продажи питомца.

Как и в случае с другими областями действий, в каждом раунде эту область действия может занять только один игрок. В конце раунда группа смещается в правую часть помоста, и область перестает быть заблокированной. В правой части помоста могут находиться бесы разных цветов.

Примечание: помост — это область с длительным эффектом. В каждом раунде вы можете продать с него только одного питомца, поэтому чем многочисленнее ваша группа на помосте, тем больше раундов понадобится, чтобы вернуть ее в нору. Если вы хотите забронировать помост группой большого размера, опасаясь, что вас опередят, лучше собрать такую группу из пары бесов и нескольких фишек золота.

Пример

Никто не занимал эту область действия в 1-м раунде. Предчувствуя будущий ажиотаж, во 2-м раунде Зеленый игрок отправляет сюда группу из 1 беса. В конце раунда этот бес перемещается в правую часть помоста.

В 3-м раунде становится очевидно, что сейчас бронировать помост ринутся все, поэтому Желтый игрок занимает ее группой солидного размера: в ней 2 беса и 2 золота. Впрочем, это позволит игроку заработать больше очков в 3-м и 4-м раундах, не потратив чересчур много бесов.

Позже, продавая питомца в текущем, 3-м раунде, Желтый игрок использует одного из бесов с помоста и возвращает его домой. Зеленый игрок тоже продает питомца, но, разочарованный скромным количеством дополнительных очков, которые принесла бы ему продажа с помоста, решает оставить беса на месте и использовать его в следующем, 4-м раунде. В конце 3-го раунда правую часть помоста занимает оставшийся здесь зеленый бес и присоединившийся к нему желтый бес.

ФАЗА 3. КАРТЫ ПОТРЕБНОСТЕЙ

Наконец-то пришло время заняться питомцами. Данная фаза состоит из трех шагов:

- установка клеток и расселение питомцев;
- получение карт потребностей;
- потребности питомцев.

Шаги выполняются последовательно. **Участники могут отыгрывать эту фазу одновременно.** Установив клетки и расселив питомцев, можете не ждать других, а сразу брать карты потребностей. Однако если вам кажется, что на ваши решения может повлиять выбор других игроков, выполняйте каждый шаг в порядке очереди (начиная с первого игрока).

УСТАНОВКА КЛЕТОК И РАССЕЛЕНИЕ ПИТОМЦЕВ

Прежде всего каждого питомца надо поселить в отдельную клетку, в которой он просидит оставшуюся часть раунда.

НОВЫЕ КЛЕТКИ И КОРМУШКИ

Настал момент определиться, где будут установлены клетки и кормушки, купленные в текущем раунде. Вероятно, вы еще в фазе 2 знали, куда их выложите, потому-то мы и рассказали заранее, как это делается. Однако если у вас не было полной уверенности или же вы передумали, то сейчас самое время принять окончательное решение.

До конца игры вы уже не сможете перенести клетку или кормушку на другое место. У вас нет никакой возможности перемещать клетки и кормушки, приобретенные в предыдущих раундах. Все, что с ними можно сделать, — это сбросить и заменить их, как было описано ранее.

ПИТОМЦЫ

А теперь рассадите питомцев по клеткам. Вы не обязаны оставлять питомцев в клетках, которые они занимали в прошлых раундах. Перенося питомца в другую клетку, переносите и его кубики печали и жетоны мутации, но оставляйте в клетке кубики навоза.

К концу этого шага **каждый питомец должен оказаться в отдельной клетке.** В одной клетке может находиться только один питомец. Вы вправе поменять местами двух питомцев, даже если для одного из них у вас нет клетки.

Если у вас больше питомцев, чем клеток, вы отпускаете лишних животных на волю. Убирайте их из игры. При желании вы можете добровольно выпустить некоторых питомцев, даже имея достаточно клеток. В любом случае **отпущенный питомец считается потерянным.** Возможно, это скажется на вашей репутации (см. «Потеря питомца» в конце следующей главы).

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ПОТРЕБНОСТЕЙ

Установив новые клетки и кормушки, а затем расселив питомцев, возьмите карты потребностей.

На руке у вас должно быть 4 карты потребностей: по одной каждого цвета. (Их будет больше, если в вашем хранилище имеются артефакты-книги.) **За каждую цветную полоску, открытую на каждом вашем питомце, добавьте в руку 1 карту потребности того же цвета.**

Пример

Это ваши питомцы. Вы берете следующие карты из колод потребностей: 1 зеленую, 2 фиолетовые, 2 желтые. Вы не берете красные карты потребностей — красные полоски Котозмея еще не открылись. В итоге на руке у вас будут: 1 красная, 2 зеленые, 3 фиолетовые и 3 желтые карты потребностей.

Внимание! Начав брать карты, вы уже не можете пересаживать питомцев из клетки в клетку, так что хорошенько прикиньте все шансы, прежде чем приступить к этому шагу.

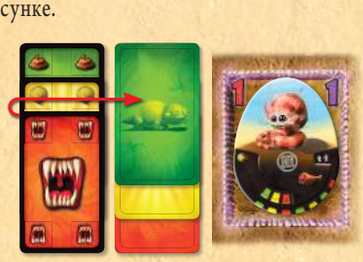
Примечание: игроки могут брать карты одновременно. Если кто-то настаивает, что порядок получения карт важен, берите карты по очереди, начиная с первого игрока и по часовой стрелке. Если в какой-то колоде не остается карт, перемешайте соответствующий сброс — он станет новой колодой. В некоторых ситуациях имеет значение, когда брать карты: до или после перемешивания сброса.

Примечание: если хотите, можете назначить кого-то, кто по очереди раздаст карты всем — сначала карты одного цвета, затем другого и т. д. Либо можете назначить каждого игрока ответственным за раздачу карт из какой-то одной колоды. Не добавляйте полученные карты в руку, если не закончили рассаживать питомцев по клеткам.

ПОТРЕБНОСТИ ПИТОМЦЕВ

На этом шаге вы принимаете самые важные решения в отношении питомцев.

За каждую открытую цветную полоску каждого своего питомца вы разыгрываете на него 1 карту потребности того же цвета. Выкладывайте карты в столбик рядом с питомцем лицом вниз, как показано на рисунке.

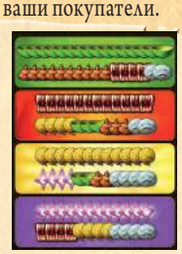


Примечание: в нижней части некоторых карт имеются двойные символы. Не обращайте на них внимания, они используются только в продвинутом варианте игры. Пока что ориентируйтесь только на центральный символ карты.

Каждая карта потребности — это какая-то нужда вашего питомца. В чем именно он нуждается, определяет большой символ в центре карты (а не цвет карты).

В идеале на питомцев нужно разыгрывать потребности, которые вы потом сможете удовлетворить. Например, было бы не очень мудро сыграть на питомца потребность в пище , если у вас нет корма, или потребность в агрессии , если он сидит в хлипкой клетке. В следующей главе мы обсудим все это подробнее.

Потребности питомца влияют на его повадки, благодаря чему его может быть труднее или легче продать. Сыгранные карты потребностей определят, насколько успешно пройдут для вас выставки и насколько довольными останутся ваши покупатели.



Примечание: быть готовым удовлетворить любую потребность питомца — непростая задача, ведь вы не знаете точно, какая карта вам попадется. Однако памятка о том, какие карты встречаются в той или иной колоде, подскажет, чего ждать. Эта памятка нарисована прямо на вашем поле норы. Из нее вы, к примеру, можете почерпнуть, что половину карт фиолетовой колоды составляют потребности в колдовстве , а другую половину — 4 потребности в агрессии , 4 потребности в играх и 4 потребности в болезни .

Пример

На этого питомца надо сыграть желтую и фиолетовую карты потребностей. В фиолетовой колоде нет карт потребностей в пище, а в желтой их всего 2. Скорее всего, кормить питомца вам не придется.

Примечание: сначала вы берете в руку 1 карту за каждую цветную полоску, а затем разыгрываете с руки 1 карту за каждую цветную полоску. Соответственно, после этого в руке у вас вновь останется по 1 карте каждого цвета. Эти карты дадут вам некоторую свободу выбора в следующем раунде.

Пример

Предположим, вы решили не покупать корм для питомца и, как назло, взяли из желтой колоды одну из двух потребностей в пище. Ничего страшного, ведь в руке у вас есть другая желтая карта, и вы можете сыграть на питомца именно ее. С другой стороны, если бы в руке у вас изначально была желтая карта потребности в пище, возможно, имело бы смысл раздобыть немного корма — на случай если вам попадется вторая такая же карта.

Примечание: когда у нескольких ваших питомцев имеются полоски одного цвета, это хорошо, ведь у вас чуть больше выбора.

Пример

Птаха питается овощами, а Котозмей — мясом. У Котозмея есть зеленая полоска, значит, велика вероятность, что он проголодается. Зная об этом, вы взяли 2 мяса в фазе 2. Вам не нужно беспокоиться из-за того, что Птаха не ест мясо, ведь даже если вы возьмете из желтой колоды обе карты потребности в пище, вы сыграете одну из них на мясоеда-Котозмея, а вторую оставите в руке.

ЗЕЛЬЯ

Карты зелий достаются вам при посещении больницы в фазе 2. Разыгрывая карты потребностей, вы можете заменить любую из них картой зелья.

Пример. *На этого питомца нужно сыграть 1 зеленую и 1 желтую карту. Если у вас есть карта зелья, то вместо этого вы можете сыграть 1 зеленую карту и зелье или 1 желтую карту и зелье. Если у вас есть 2 карты зелья, то можете сыграть на питомца сразу 2 зелья.*

Символ на карте зелья намекает, что потребность питомца меняется на потребность во сне, для удовлетворения которой ничего не нужно. Зелье может здорово помочь, если дела в питомнике примут совсем скверный оборот.

Пример

Вы начали игру с зеленой картой потребности в пище. В фазе 2 вы покупаете Котозмея. Скорее всего, он захочет есть, однако ваши конкуренты уже стащили все мясо с рынка. Если вы отправите группу в больницу, то не будете переживать, что вам может попасться еще одна зеленая потребность в пище — вы сможете сыграть вместо нее зелье. А взяв из зеленой колоды что-то другое, вы, вероятно, и вовсе сможете приберечь зелье на черный день.

СКОРОСТЬ ИГРЫ

Участники без питомцев не берут и не разыгрывают карты потребностей. На более поздних этапах игры участникам с 2–3 выросшими питомцами придется справляться с массой потребностей, в то время как у участника с 1 питомцем не будет много забот. Если у вас несколько питомцев, будьте внимательнее к остальным и не затягивайте ходы.

Если у вас мало питомцев, будьте терпеливы. Потратьте время с пользой: прикиньте, как лучше выступить на ближайшей выставке и задобрить следующего покупателя. (Или просто поразглядывайте всех этих забавных бесов на центральном поле.)

ФАЗА 4. ВЫСТАВКА

Пришла пора окружить питомцев надлежащей заботой, а затем похвастаться ими на выставке.

Участники ходят по очереди, начиная с первого игрока. В свой ход каждый игрок открывает карты потребностей, сыгранные на питомцев, показывает, как он удовлетворяет эти потребности, а после начисляет себе причитающееся число выставочных очков (в 1-м раунде выставки нет).

Удовлетворив потребности питомцев и начислив себе выставочные очки, игроки получают очки репутации — в зависимости от мест, занятых на выставке.

УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ПОТРЕБНОСТЕЙ

Получив право хода, откройте карты потребностей, которые вы сыграли на питомцев. Памятка в правой верхней части поля норы показывает, в каком порядке удовлетворяются потребности. В некоторых случаях соблюдать этот порядок очень важно.

ПОТРЕБНОСТЬ В ПИЩЕ

За каждую потребность в пище, сыгранную на питомца, вы **либо сбрасываете 1 фишку корма, либо кладете на питомца 1 кубик печали.** Тип сбрасываемого корма должен соответствовать указанному на питомце.

Травоядные питомцы едят только овощи (зеленые фишки).

Хищные питомцы едят только мясо (красные фишки).

Всеядные питомцы потребляют любой корм (любые сочетания красных и зеленых фишек).

За каждую неудовлетворенную потребность в пище питомец получает 1 печаль. И это плохо. Кубики печали остаются на питомцах до конца игры. Продавая замученных зверей, доброй репутации не заслужить. Также на вас могут косо посмотреть на некоторых выставках.

Внимание! Если число печали питомца становится больше или равно его размеру (количество открытых полосок), он погибает. (См. «Потеря питомца» в конце этой главы.) Именно так. Ваше халатное отношение к потребностям питомца может свести его в могилу. Погибший питомец покинет игру, что, возможно, приведет к частичной потере вашей репутации. А еще вам будет **очень стыдно.**

Если травоядный питомец занимает клетку с символом овоща, **одна его потребность в пище удовлетворяется автоматически.** Питомец щиплет траву в клетке, а вы тратите на 1 овощ меньше. Символ овоща удовлетворяет только 1 сыгранную карту потребности в пище, так что если вы сыграли несколько таких карт, то должны сбросить фишки овощей за остальные карты. Если клетку занимает хищник или если вы не сыграли на питомца потребности в пище, символ овоща не действует.

Кормушка с символом мяса **действует аналогичным образом**, автоматически удовлетворяя одну потребность **хищника** в пище. На травоядных питомцев эта кормушка не действует.

Примечание: если вы установили кормушку с символом мяса рядом с клеткой с символом овоща, вы можете удовлетворить сразу две потребности в пище всеядного питомца, но только одну — травоядного или хищного.

ПОТРЕБНОСТЬ В ИСПРАЖНЕНИИ

Эту потребность питомец удовлетворяет самостоятельно. Каждая такая потребность, сыгранная на питомца, **добавляет в его клетку 1 кубик навоза.**

Если питомец занимает клетку с символом навоза, **добавляйте на 1 кубик навоза меньше.** Питомец по-прежнему испражняется, однако в клетке не остается навоза. Он всасывается в подстилку. Если на питомца было сыграно несколько подобных потребностей, за каждую из них, кроме одной, добавляется кубик навоза. Если вы не сыграли на питомца потребности в испражнении, символ навоза не действует (но и не всасываются старые кубики навоза).

Примечание: сами по себе кубики навоза не страшны. Позже вы сможете не только продать или переместить питомца из клетки с навозом, но и отправить бесов почистить клетку. Тем не менее грязные клетки отрицательно сказываются на итоге многих выставок и являются поводом для беспокойства в случае болезни питомца (см. далее).

ПОТРЕБНОСТЬ В ИГРАХ

За каждую потребность в играх, сыгранную на питомца, вы **либо заставляете одного из бесов развлечь питомца, либо выкладываете на него 1 кубик печали.** Если питомец скучает, он печалится. Чем грозит печаль, вы уже знаете (см. «Потребность в пище» выше). Так что ваши питомцы могут в буквальном смысле умереть от тоски.

Для удовлетворения потребности в играх нужен **незанятый бес — бес, которого вы оставили в норе.** Отправленные в город бесы пока еще не вернулись, поэтому использовать вы можете только тех бесов, которых либо не включили ни в одну из групп, либо включили в группу, но затем решили оставить эту группу дома.

Думаем, вы обрадуетесь, узнав, что один бес способен развлечь сразу двух питомцев. Когда вы ставите беса между двух клеток (на поле питомника 4 таких места), **он удовлетворяет 1 потребность в играх сразу двух соседних с собой питомцев.** (Этот бес больше не считается незанятым, игра с питомцами занимает его очень здорово.) Один бес не может удовлетворить 2 потребности в играх одного питомца, однако вы можете использовать нескольких бесов для удовлетворения нескольких потребностей одного питомца.

И пока вы сами не спросили: нет, ставить беса в центр питомника нельзя. Бес не может развлечь обитателей сразу всех 4 клеток или питомцев, рядом с которыми не находится.

На клетках и кормушках с символом игр нарисованы игрушки и различные развлекательные приспособления. Каждый символ **автоматически удовлетворяет 1 потребность в играх.** Несколько символов удовлетворяют несколько потребностей.

Пример

В фазе 2 Красный игрок покупает двух этих питомцев и клетку с игровой площадкой. Он понимает, что клетка поможет удовлетворить 1 потребность в играх, но, глядя на свои карты, решает на всякий случай оставить 1 беса в норе.

В фазе 3 игрок получает такие карты. Он видит, что один символ игр на клетке его не спасет, поэтому разыгрывает карты следующим образом:

оставленный в норе бес удовлетворяет 1 потребность в играх двух питомцев. Вторая потребность в играх Птахи удовлетворяется символом клетки. Красный игрок мог бы сыграть желтую карту потребности в испражнении вместо потребности в играх, но ему все равно понадобился бы бес, поэтому игрок рассудил, что эффективнее (и гигиеничнее) использовать этого беса для игры сразу с двумя питомцами.

ПОТРЕБНОСТЬ В АГРЕССИИ

Когда питомцу хочется выплеснуть энергию, он идет и делает это. Агрессию не нужно никак удовлетворять. Все, о чем вы должны позаботиться, — это чтобы питомец не вынес ее за пределы клетки.

Сравните общее число карт потребности в агрессии, сыгранных вами на питомца, с прочностью его клетки — большой красной цифрой в верхнем левом углу клетки. Кормушка с символом 1 укрепляет клетку еще на 1.

Если сумма потребностей в агрессии меньше или равна прочности клетки, ничего не происходит. Но **если сумма потребностей в агрессии превышает прочность клетки, питомец вырывается наружу и пытается сбежать.**

Возможны два варианта развития событий. Если в норе осталось достаточно бесов, вы можете поймать питомца. **За каждую карту потребности в агрессии**, не покрытую прочностью клетки и ее кормушкой, вам необходимо задействовать **1 незанятого беса. Положите всех задействованных бесов в больницу** на центральном поле. Питомец не убегает. Покусанные бесы останутся в больнице, пока в одном из следующих раундов вы не отправите за ними группу. (Раны бесов заживают быстро, но им так нравятся внимание и сочувствие, которые они получают в больнице, что не выписываются из нее, пока вы сами не придете и не вытащите их оттуда за хвост.)

Если в норе не осталось достаточного количества бесов или вы не хотите, чтобы их покусали, **питомец убегает.** Вы теряете его, а с ним, возможно, и часть репутации. (См. «Потеря питомца» в конце этой главы.)

ПОТРЕБНОСТЬ В КОЛДОВСТВЕ

Некоторые ваши питомцы обладают магическими способностями, которые им порой очень хочется проявить. Эта потребность похожа на потребность в агрессии, однако для ее сдерживания используется встроенный в клетку нейтрализатор магии.

Сравните общее число карт потребности в колдовстве, сыгранных вами на питомца, с нейтрализацией магии его клетки — большой фиолетовой цифрой в ее верхнем правом углу. Кормушка с символом 1 добавляет к нейтрализации клетки еще 1.

Если сумма потребностей в колдовстве меньше или равна нейтрализации магии клетки, ничего не происходит. Но **если сумма потребностей в колдовстве превышает нейтрализацию клетки, питомец мутирует.** Выложите на питомца **1 жетон мутации за каждую карту потребности в колдовстве**, не покрытую нейтрализацией клетки и ее кормушкой.

На жетоне мутации нарисованы противные отростки, появляющиеся на вашем питомце. Не имеет значения, какой стороной вверх вы выкладываете жетон. Наличие 1 жетона мутации может привести к получению некоторых штрафов, но в целом это большой опасности не представляет.

Однако, получив 2-й жетон мутации, питомец переносится в другое измерение. Вы теряете питомца, а с ним, возможно, и часть репутации. (См. «Потеря питомца» в конце этой главы.) Он мгновенно исчезает из клетки, переселяясь в место, где животные без щупалец и лишь с одной парой глаз считаются жуткими уродцами. Разумеется, этот случай не то же самое, когда питомец умирает со скуки, так что можете **не особо** сокрушаться из-за своей нерадивости. Ведь всегда есть вероятность, что однажды в вашем почтовом ящике приоткроется портал из другого измерения, и из него вывалится пропитавшаяся эктоплазмой открытка, извещающая, что у вашего бывшего питомца все хорошо.

ПОТРЕБНОСТЬ В БОЛЕЗНИ

Эта потребность — шанс подхватить какую-нибудь хворь. Стойкость питомца к недугу определяется числом сыгранных на него потребностей в болезни и санитарной обстановкой в клетке.

Пока вы не сыграете на питомца потребность в болезни, он не заболеет. Он может быть по уши завален навозом (причем не всегда фигурально) и все равно будет здоров как бык.

Сыграв на питомца хотя бы 1 потребность в болезни, **сложите количество сыгранных потребностей в болезни и кубиков навоза в клетке.** Если сумма меньше 2, ничего не происходит. На питомца, живущего в чистой клетке, можно сыграть 2 потребности в болезни, не переживая, что он захворает. На питомца с 1 кубиком навоза без последствий можно сыграть только 1 потребность в болезни. И поверьте, вы точно не захотите разыгрывать потребности в болезни на питомца, занимающего клетку с 2 и больше кубиками навоза.

Внимание! Потребности в испражнении удовлетворяются раньше потребностей в болезни. Учитывайте это, выбирая карты для питомцев. Даже если питомец сидит в чистой клетке, то, сыграв на него 2 потребности в испражнении и 1 потребность в болезни, вы здорово подпортите ему денек.

Если сумма сыгранных потребностей в болезни и кубиков навоза **больше 2**, питомец заболевает. Он получает: **1 кубик печали** (за то, что подхватил вирус) **и еще столько кубиков печали, сколько составляет разница между получившейся суммой и 2.** Вот и получается, что если сумма навоза в клетке и потребностей в болезни равна 2, то питомец получает 0 кубиков печали. Если сумма 3, то он получает 2 печали. Если сумма 4, то 3 печали. И так далее.

Внимание! Рискованно держать питомца в грязной клетке. Понятно, что он не заболеет, пока вы не сыграете на него потребность в болезни, однако иногда у вас просто нет выбора.

ЗЕЛЬЯ

Благодаря зельям питомцы тихо и мирно засыпают. Если борцы за права животных будут докучать вам, что вы не пойми чем накачиваете своих питомцев, зачитайте им эту главу, чтобы они убедились, что остальные карты еще хуже.

Сыграв на питомца карту зелья, **не делайте ничего.** Разве что разберитесь с лишней картой на руке. Когда вы заменили зельем карту какого-то цвета, на руке у вас осталась лишняя карта этого цвета. Поэтому за каждое зелье, сыгранное вами в текущем раунде, **сбросьте 1 карту потребности того цвета, который заменило зелье.** В руке не может быть больше 1 карты каждого цвета, если только у вас нет книг-артефактов.

УСКОРЕНИЕ ПЛАНИРОВАНИЯ

Планируя, какие карты сыграть, некоторые игроки сразу используют незанятых бесов, отмечая ими, каких питомцев те будут развлекать или ловить. Если это поможет вам играть быстрее, делайте как они. Можете даже, пока ждете, когда все игроки закончат фазу 3, класть рядом с питомцами корм, который им скормите, а также кубики и жетоны, которые на них выложите. Однако, учитывая конкуренцию на выставках, иногда было бы мудро не намекать о своих планах остальным.

УЧАСТИЕ В ВЫСТАВКЕ

Во всех раундах, кроме 1-го, в городе проходят выставки. О каждой из них вам известно заранее. Ваше участие на выставке происходит при помощи уже сыгранных карт потребностей. За них вы **получаете выставочные очки.** После того как все начислят себе выставочные очки, игроки получают очки репутации — в зависимости от призовых мест, занятых на выставке.

ЖЕТОН ВЫСТАВКИ

- Символ в левом верхнем углу жетона определяет, будете вы показывать на выставке какого-то одного питомца или весь свой питомник.
- Символы в светлой рамке определяют, за что даются очки на выставке.
- Символы на темном фоне определяют, за что снимаются очки на выставке.
- Зонты в нижней части жетона показывают, сколько корма появляется на рынке в начале раунда. К самой выставке они не относятся.

Подробнее о каждой выставке рассказано в приложении. Здесь расскажем об общих правилах.

ВЫСТАВКА ОДНОГО ПИТОМЦА

Это выставка только для какого-то одного питомца. Выберите **1 из своих питомцев**, который примет участие в выставке.

Выставка «Арена» довольно проста: каждая сыгранная потребность в агрессии дает 2 очка, а потребность в болезни отнимает 1 очко. Показывая питомца на выставке, вы учитываете все карты, сыгранные на него в текущем раунде. Потребности, которые вы разыгрывали в прошлых раундах, значения не имеют.

Пример

Участвуя в выставке «Арена», этот питомец получил бы: 2 × 2 – 1 = 3 выставочных очка. Из всех ваших питомцев он лучше всего подходит для этой выставки, поэтому вы решаете, что именно он вас на ней и представит. В результате вы сдвигаете своего прихвостня на 3-е деление выставочного шатра.

Внимание! Многие выставки штрафуют участников не только за сыгранные потребности, но также за жетоны мутации и кубики печали питомцев, равно как и кубики навоза в их клетках.

ВЫСТАВКА ВСЕГО ПИТОМНИКА

Это выставка **для всего питомника.** На выставке будут учитываться все ваши сыгранные карты потребностей, а также все имеющиеся в питомнике жетоны мутации, кубики печали и навоза, включая **навоз в пустых клетках.**

Пример

Красный игрок заранее подготовился к «Школьной экскурсии»: приобрел двух игривых питомцев и оставил в норе беса, который согласился их развлечь. К несчастью, он сыграл на Птаху слишком много потребностей в колдовстве, и питомец мутировал. А Котозмей (вероятно, увидев это) немного испачкал клетку. В итоге выставка принесла: 3 × 2 – 1 – 2 = 3 выставочных очка — и красный прихвостень занял 3-е деление выставочного шатра.

ПРИЗОВЫЕ МЕСТА НА ВЫСТАВКЕ

После того как в выставке поучаствовал каждый, игроки смотрят, на каких делениях находятся их прихвостни. Не забывайте, что тот, кто отправил группу на область судейства, получает **2 дополнительных выставочных очка.**

Если вы получаете **0 или меньше выставочных очков**, оставляйте прихвостня на нулевом делении — **вы не принимаете участия в выставке.**

Эти бесы с табличками подсказывают, сколько очков репутации получают за выставки игроки. Игрок, занявший первое место на выставке, получает 8 очков, занявший второе — 6 очков, занявший третье — 4 очка, а занявший четвертое — 2 очка. Однако тот, **кто не получил больше 0 выставочных очков, не получает и очки репутации.** (К примеру, если нулевое деление занимают прихвостни двух игроков, значит, другие два игрока получат 8 и 6 очков репутации.)

В выставке всего питомника можно получить выставочные очки, даже не имея питомцев, а просто заняв область судейства или заполучив артефакт «Кнут послушания». Однако **чтобы получить очки репутации в выставке одного питомца, у вас должен быть питомец.**

Если несколько игроков заняли **одно и то же место**, каждый из них получает **число очков репутации, полагающееся за это место, за вычетом 1 за каждого другого игрока, занявшего это же место.** Чтобы стало совсем понятно, рассмотрим примеры.

Пример

Красный и Желтый игроки занимают первое место и получают по 7 очков репутации. Синий игрок занимает не второе, а третье место, поэтому получает 4 очка. Зеленый игрок ничего не получает, поскольку вообще не участвует в выставке.

Пример

Синий игрок занимает первое место и получает 8 очков репутации. Красный, Желтый и Зеленый игроки получают по 4 очка (второе место приносит 6 очков, но за двух других игроков, занявших то же место, из 6 вычитается 2).

Каждый, кто набрал больше 0 выставочных очков, получает очки репутации. Начислив их себе прихвостнем на счетчике репутации, уберите жетон выставки с поля прогресса, чтобы показать, что данная фаза раунда завершена.

В игре с 2 и 3 участниками выставки проходят по тому же принципу, однако награда за призовые места меняется. На центральном поле это отражено так:

ИГРА ВДВОЕМ

ИГРА ВТРОЕМ

ПОТЕРЯ ПИТОМЦА

Вы лишаетесь питомца:

- На первом шаге фазы 3, если не посадили его в клетку.
- Когда число кубиков печали питомца становится большим или равным его росту (количество его открытых цветных полосок). Не имеет значения, когда и по каким причинам питомец получил их.
- Когда число сыгранных на питомца потребностей в агрессии превышает прочность клетки, а вы не хотите или не можете положить в больницу незанятых бесов, чтобы покрыть разницу в недостающей прочности.
- Когда число жетонов мутации питомца становится больше или равно 2.

В любом из этих случаев **вы убираете питомца из игры** и возвращаете все его кубики печали и жетоны мутации в общий запас. Сбросьте все сыгранные на него потребности и зелья. (Они не будут учитываться в текущей выставке.) Оставьте на месте все находящиеся в его клетке кубики навоза. А вы думали!

Помимо этого, **вы теряете 1 очко репутации за каждые 10 уже набранных вами очков репутации.** Вы не теряете очки, если их у вас меньше 10. Вы теряете 1 очко, если набрали от 10 до 19 очков, и так далее. Пока о вашем магазинчике никто не знает, общественности все равно, чем вы там занимаетесь. Но чем известнее вы становитесь, тем больший ущерб вашей репутации наносит потеря питомца. Заметьте, что не имеет значения, как именно вы теряете питомца. Даже если вы сами решите отпустить его на волю или он перенесется в другое измерение, все решат, что вы закопали его где-то на заднем дворе.

ФАЗА 5. БИЗНЕС

Ага, а теперь мы займемся бизнесом.

- Продажа питомца. Заметьте, что первого покупателя придется ждать аж до 3-го раунда, поэтому в первых двух раундах этот шаг пропускается.
- Сброс сыгранных карт.
- Использование оставшихся бесов.

ПРОДАЖА ПИТОМЦА

Начиная с 3-го раунда в городе станут появляться покупатели, присматривающие себе монстриков. (В последнем раунде сразу 2 покупателя.) Что это будут за покупатели, известно за несколько раундов вперед, поэтому времени на подготовку у вас навалом. Покупатель приобретает **1 питомца у каждого игрока**, если только этот питомец ему нравится. Игроки продают питомцев по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Можете не продавать питомца, если не хотите.

Вы не можете продать питомца **ростом меньше 4** — покупатели не заинтересованы в приобретении недоразвитых животных. В напоминание об этом правиле на питомцах ростом 3 и меньше можно увидеть символ .

Примечание: при покупке питомца его рост составляет 2 или 3. Он может тут же поучаствовать в выставке, но продать его в текущем раунде вы никак не сможете.

ПРЕДПОЧТЕНИЯ ПОКУПАТЕЛЕЙ

Оценка выполнения предпочтений покупателей похожа на подсчет выставочных очков. То, чего хотят покупатели, выделено светлой рамкой. То, чего они не хотят, указано на темном фоне. Символы на жетоне покупателя относятся либо к картам потребностей, сыгранным на питомца в текущем раунде, либо к выложенным на него жетонам мутации и кубикам печали. (Не имеет значения, когда питомец получил их: в этом раунде или раньше.) По этим символам вы вычисляете покупательские очки: меру того, насколько хорошо подходит ваш питомец покупателю. Затем покупательские очки превращаются в очки репутации, но об этом позже.

Примечание: находящиеся в клетке питомца кубики навоза никогда не учитываются при его продаже. Покупатель приобретает животное, а не его клетку. Однако на жетонах покупателей встречается символ , относящийся к картам потребности в испражнении, сыгранным на питомца в текущем раунде (но не к кубикам навоза в его клетке).

Продажа питомца возможна, только если он нравится покупателю, для чего **число покупательских очков должно быть больше 0.** Если число покупательских очков равно нулю или отрицательное, данного питомца продать покупателю нельзя.

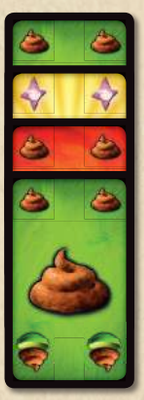
Пример

Давайте подсчитаем покупательские очки: +4 за 2 , +1 за 1 , –1 за 1 , –1 за 1 . Сумма: +3. Девочке подземелья нравится ваш питомец, и она не прочь его купить.

Примечание: всех покупателей объединяет одно — им не нравятся кубики печали.

Обычно покупателям нет дела до цвета сыгранных карт, для них важен лишь символ в центре карты. Исключение составляют такие вот радужные символы, означающие, что при подсчете покупательских очков будет учитываться только 1 карта каждого цвета.

Пример



Тролль-фермер любит разнообразие. Две ваши разного цвета приносят 6 очков. Заметьте, что учитывается только 1 зеленая . Также питомец получает 1 очко за и минус 2 очка за . Итог: 5 покупательских очков.

Продавая питомца, **вы получаете репутацию, зависящую от числа набранных покупательских очков.** Чем счастливее покупатель, тем больше репутации вы получаете. Продать питомца можно либо обычным способом, либо с помоста.

ПРОДАЖА ОБЫЧНЫМ СПОСОБОМ

Бес с табличкой за помостом напоминает, что при продаже питомца обычным способом (не с помоста) ваш множитель равен 2. Объявите, какого питомца вы продаете, и уберите его из игры. Получаемая вами репутация — это **сумма покупательских очков, умноженная на 2.** Также продажа приносит немного денег, но об этом ниже.

ПРОДАЖА С ПОМОСТА

Выгоднее всего продавать питомцев с помоста, демонстрируя широкой публике, как счастливы ваши покупатели. Так и завоевывается репутация.

Во время фазы покупок у вас была возможность выставить одну из групп бесов на область брони помоста. Чтобы продать питомца с помоста на центральном поле, на нем должен находиться **хотя бы 1 ваш бес.** (Бесы на области брони помоста тоже считаются находящимися на помосте.) Объявите, какого питомца вы продаете, уберите его из игры и **перенесите 1 своего беса с помоста в клетку проданного питомца.** (Пока что он не возвращается в нору, где все еще ждут своего часа незанятые бесы.) Получите репутацию (**сумму покупательских очков, умноженную на 3**) и золото (см. ниже).

ЗОЛОТО ЗА ПИТОМЦА

Вы получаете **столько золота, сколько указано на питомце** в маленьком окошке справа. Чем больше рост питомца, тем больше золота вы получите. Количество получаемых денег не зависит ни от суммы покупательских очков, ни от способа продажи питомца. Не забывайте, что питомцев ростом 3 и меньше продать нельзя.

Примечание: растить хищников труднее, поэтому их продажа приносит больше денег. Травоядные питомцы менее требовательны, но за них вы получите меньше золота.

Если у питомца есть **жетон мутации**, вы получаете **на 2 золота меньше.** Таков закон. Мутанты продаются со скидкой.

Однако к скидкам бесы относятся чересчур формально. Если изначальная стоимость питомца 2 золота, то вы получаете 0 золота, окажись он мутантом. Если стоимость 1 золото, то при продаже мутанта вы платите покупателю 1 золото. (Если вам нечем заплатить, то нельзя и продать питомца).

Примечание: у питомца не бывает двух жетонов мутации. Получив 2-й жетон в фазе 3, питомец переносится в иное измерение. Так что максимально возможный штраф — 2 золота.

ПОСЛЕ ПРОДАЖИ

После того как каждый игрок получил возможность продать 1 питомца текущему покупателю, жетон этого покупателя убирается из игры.

В последнем раунде 2 покупателя, и каждому из них вы можете продать 1 питомца. Однако даже в последнем раунде **с помоста можно продать не более 1 питомца.** Если вы продаете сразу двух питомцев, то как минимум один из них должен быть продан обычным способом.

Задачка о покупателях:

Идет последний раунд игры. В город пожаловали девочка подземелья и госпожа подземелья. Каждая из них хочет купить одного питомца. На помосте у вас 2 беса. Кому и какого питомца продать, чтобы получить максимально возможное число очков репутации? Сколько золота принесут продажи?

Постарайтесь решить эту задачку самостоятельно, а потом посмотрите ответ ниже. Если он совпадает с вашим решением, значит, в вас есть деловая жилка.

Решение

Котозмей принес бы вам 3 покупательских очка от девочки подземелья (для нее он слишком агрессивен) и 2 очка от госпожи подземелья (ей не нравятся гадящие животные). Птаха принесла бы 4 покупательских очка от девочки подземелья и 3 очка от госпожи подземелья (никому не по душе ее кубик печали). Итак, вы можете получить либо 3 + 3 покупательских очка, либо 4 + 2 очка. Выбор кажется равнозначным, но не забывайте, что одного питомца можно продать с помоста (несмотря на то что на помосте находятся 2 беса). Поэтому лучший вариант — продать Птаху девочке подземелья с помоста (12 очков репутации), а Котозмея — госпоже подземелья обычным способом (4 очка репутации). Общий итог продажи: 16 очков.

Теперь разберемся с золотом. Каждый питомец приносит 3 золота, но, поскольку на Птаху выложен жетон мутации, ее цена падает до 1. Всего вы получаете 4 золота.

СБРОС СЫГРАННЫХ КАРТ

Не забывайте сбрасывать сыгранные карты, даже если в текущем раунде не было выставки или покупателя. Карты потребностей откладываются в стопки сброса, соответствующие им по цвету. Карты зелий возвращаются в стопку на центральном поле.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОСТАВШИХСЯ БЕСОВ

После похода за покупками, игр с питомцами и ловли беглецов в норе по-прежнему могут остаться незанятые бесы. Однако даже им не придется скучать без дела: каждый из них может либо пойти чистить клетки, либо отправиться на заработки 1 золота.

Чтобы поручить бесу чистку клеток, переместите его в центр поля питомника. Каждый такой бес убирает до 2 кубиков навоза из пустых клеток. Неважно, откуда именно вычищается навоз — из одной и той же клетки или из разных. Главное, что навоз можно убрать только из пустых клеток. На данном этапе перемещать питомцев между клетками нельзя и, соответственно, заселенные клетки вычистить тоже нельзя.

Почистив клетки, возьмите из банка 1 золото за каждого беса, который все еще остается незанятым. Считается, что бесы находят разнообразную разовую работу в городе, такую как установка табличек, окрашивание областей действий, перегон питомцев из загона в загон. Что угодно, лишь бы не добывать это золото в подземельях. Не зря же они переехали.

Как видите, нет ничего плохого в том, чтобы оставить часть бесов в норе в фазе 2. Кто бы еще смог позаботиться о питомцах? Но даже если вы не найдете, чем занять бесов в питомнике, они всегда смогут пойти и заработать для вас денег, что поможет вам собрать более крупные группы в следующем раунде.

ФАЗА 6. РОСТ

В этой фазе случаются три вещи:

- питомцы растут;
- корм портится;
- бесы возвращаются домой.

В этой фазе не нужно принимать никаких решений, все манипуляции выполняются почти автоматически. Игроки могут действовать одновременно. Рекомендуется отыгрывать все шаги по порядку, чтобы ничего не упустить.

РОСТ ПИТОМЦЕВ

В окошке в правой части питомца нарисованы 1 или 2 стрелочки, они показывают, на сколько увеличивается рост этого питомца в текущем раунде: иными словами, сколько его новых цветных полосок нужно открыть. Рост питомца никогда не превышает 7.

Примечание: питомец ростом 2 и 3 вырастает сразу на 2. Питомец ростом 4 и больше (то есть питомец, пригодный для продажи) вырастает на 1. Однако не забывайте, что в фазу подготовки питомцы из нижнего загона (их рост 2) вырастают только на 1. Но в этом нет ничего удивительного: в тепле и уюте вашего питомника детеныши растут не по дням, а по часам.

Примечание: в последнем раунде этот шаг можно пропустить — в финальном подсчете очков рост питомцев не учитывается.

ИСПОРТИВШИЙСЯ КОРМ

Корм, оказавшийся в крайних правых ячейках кладовой, гниет — верните его на центральное поле. Затем сместите корм из других ячеек кладовой на 1 ячейку вправо. (Этот корм заметно теряет в свежести, однако питомцы будут рады и ему.)

Примечание: мясо портится быстрее овощей. Получив фишку мяса, используйте ее в текущем или в следующем раунде, а иначе она просто сбросится.

Примечание: этот шаг выполняется даже в последнем раунде, поскольку оставшийся в кладовой корм приносит очки.

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЕСОВ ДОМОЙ

Наконец-то ваши бесы возвращаются домой. Ну, большинство их.

- Верните всех бесов с поля питомника.
- Верните всех своих бесов с областей действий центрального поля — за исключением бесов на помосте.
- Если ваши бесы занимают область брони помоста, передвиньте их в правую часть помоста.
- Бесы на помосте и в больнице остаются на центральном поле.

В завершение шага верните своего прихвостня на нулевое деление выставочного шатра.

НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА

Чтобы начать новый раунд, сдвиньте фишку прогресса на следующее деление поля прогресса и определите нового первого игрока.

Как правило, фишка первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке.

Однако перед последним раундом фишка первого игрока отдается игроку с наименьшей репутацией. В случае ничьей фишку получает тот из претендентов, кто ближе всех сидит к первому игроку закончившегося раунда.

В конце каждого раунда игры на двоих и на троих просто передавайте фишку первого игрока соседу слева. Игра длится 6 раундов, поэтому каждый участник побывает первым игроком одинаковое число раз.

Закончив последний раунд, игроки приступают к финальному подсчету очков.

КОНЕЦ ИГРЫ

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Финальный подсчет очков **состоит из 2 выставок:** первая оценивает ваши деловые качества, вторая — состояние вашего питомника.

Очки за выставки начисляются по отдельности. В каждом случае игроки подсчитывают выставочные очки, перемещают прихвостней на соответствующие места выставочного шатра и получают очки репутации в зависимости от занятых мест. Дополнительные 2 очка за судейство в данном случае получить нельзя.

Как обычно, игроки, набравшие 0 или меньше выставочных очков, не получают очки репутации. Однако, в отличие от обычных выставок, набрав отрицательное число выставочных очков, **вы вычитаете его из количества заработанных вами очков репутации.**

ДЕЛОВАЯ ХВАТКА

Вы получаете 1 выставочное очко за каждую фишку корма и жетон артефакта в норе, 1 выставочное очко за каждую карту зелья на руке и 0,5 выставочного очка за каждое оставшееся у вас золото.

Не округляйте результат. Набрав, например, 3,5 очка, ставьте прихвостня между делениями 3 и 4.

Вы теряете 2 выставочных очка за каждого беса, не вернувшегося домой в конце игры. Учитываются не только бесы, оставшиеся в больнице и на помосте, но и бесы на поле прогресса — ваши несчастные дальние родственники, все еще надеющиеся, что вы придете и поможете им оформить визы. Проще говоря, если на поле норы у вас меньше 10 бесов, вы теряете выставочные очки.

Примечание: и если, скажем, вы набираете минус 0,5 выставочного очка, то сдвигаете прихвостня со счетчика репутации на полделения назад.

СОСТОЯНИЕ ПИТОМНИКА

Вы получаете 2 выставочных очка за каждого питомца, 1 выставочное очко за каждую кормушку и 1 выставочное очко за каждую клетку на поле питомника (включая нарисованную на поле начальную клетку, если вы ее не заменили).

Вы теряете 1 выставочное очко за каждый кубик и жетон в питомнике: жетоны мутации и кубики печали питомцев, кубики навоза в клетках (пустых и занятых).

ПОБЕДИТЕЛЬ

После финального подсчета очков **игрок, набравший больше всех очков репутации, объявляется победителем.** В случае ничьей в игре несколько победителей.

ВИЗУАЛЬНОЕ ОТОБРАЖЕНИЕ ИГРЫ

Вот что мне понравилось делать, когда я проводил тестирование игры.

Если у вас достаточно места на столе, можете отвести место для довольных покупателей. После каждой фазы бизнеса откладывайте туда покупателей и приобретенных ими питомцев (вместо того чтобы просто убирать их в коробку). Если вы все делали верно, питомцы будут здорово напоминать своих новых хозяев.

(И само собой, вы можете оставить какой-нибудь особо темный угол стола для питомцев, которые ушли из игры без хозяина.)

ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Эти правила были исключены из базового варианта, чтобы сделать его объяснение проще. Тем не менее это хорошие правила, благодаря которым игра становится еще более логичной, стратегической и интересной. Вы можете использовать одно, несколько или сразу все новые правила — как вам больше нравится.

КАРТЫ С ДВОЙНЫМИ СИМВОЛАМИ

Как вы могли заметить, в каждой колоде потребности имеется какая-то своя доминирующая потребность. В зеленой колоде это потребность в пище, в красной — потребность в агрессии, в желтой — потребность в играх, а в фиолетовой — потребность в колдовстве. В углах карт доминирующих потребностей всегда нарисован один-единственный символ.

В нижней части карт других потребностей, встречающихся в той или иной колоде не так часто, имеются двойные символы. Двойной символ состоит из символа непосредственно потребности и символа доминирующей потребности в колоде данного цвета.

Карты с двойными символами можно разыгрывать, как если бы они были 2 картами потребностей. Когда вы разыгрываете карту одиночными символами вверх, она действует как обычно. Но если вы разыгрываете карту двойными символами вверх, на вашего питомца действуют сразу 2 указанные потребности. Чем больше потребностей, тем сложнее их удовлетворять, но тем и более внушительных результатов можно добиться на выставках и при продаже питомцев.

Будьте внимательны, разыгрывая карты. Разыгрывая карты потребностей в фазе 3, обращайте особое внимание, какими символами вверх вы их выкладываете: одиночными или двойными. Открыв карты в фазе 4, вы примените только верхние символы карт.

Примечание: это правило уменьшает фактор случайности в игре. Представьте свое разочарование, если бы вы собирались продать игривого питомца подходящему покупателю и не получили бы из желтой колоды ни одной потребности . Благодаря этому правилу потребность появилась бы на каждой желтой карте. Конечно, теперь вам пришлось бы удовлетворить больше потребностей, чем вы рассчитывали, но зато вы получили бы потребности, которые дают очки.

Примечание: иногда удачными оказываются обе потребности на карте. Например, если покупателю нравятся агрессивные колдовские животные, то фиолетовая карта потребности в агрессии, сыгранная двойными символами вверх, дала бы вам покупательские очки и за то и за другое.

БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ

Став опытным заводчиком, вы можете привнести в игру еще больше планирования, открыв в начале партии сразу 2 жетона выставок и покупателей.

(Если вы совсем не любите неожиданности, можете открыть сразу все жетоны в начале игры, но планировать так далеко наперед не всегда весело.)

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО МЯСНОГО ПРИЛАВКА

Как вы уже знаете, не купленные игроками питомцы из верхнего загона переезжают на далекую ферму. Когда это случается, на мясной прилавок добавляется 1 фишка мяса. Если на ферму отправляется Стеблеглаз, то вместо добавления мяса кладите 1 овощ на мясной прилавок. Если на ферму отправляется Големок, то вместо мяса кладите 1 золото на мясной прилавок. Если на ферму отправляется Душка, то вообще ничего не добавляйте. Как и раньше, все это просто необъяснимые совпадения.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА В ПОСЛЕДНЕМ РАУНДЕ

В последнем раунде игры на четверых первый игрок определяется так, как описано на странице 16. Однако право хода передается не по часовой стрелке, а от игроков с наименьшей репутацией к игрокам с наибольшей. В случае равенства очков репутации преимущество хода у игрока, сидящего ближе к тому (в направлении часовой стрелки), кто ходил первым. (Можете как-то по-особому выстроить прихвостней этих игроков на счетчике репутации, чтобы показать очередность хода.)

ПРИЛОЖЕНИЕ

ЧИСЛО КОМПОНЕНТОВ

Количество компонентов считается бесконечным. Если у вас что-то закончилось, замените это чем-то еще.

Обычно карт потребностей всегда хватает на всех, главное — не забывать перемешивать сброс, когда заканчивается колода. Однако теоретически возможно, что у вас закончится и колода, и сброс. В этом случае игроки берут карты по очереди (начиная с первого игрока), и те, кому их не хватает, заменяют их чем-то, что будет символизировать доминирующую потребность карты этой колоды (например, потребность в пище для зеленой колоды).

ПОКУПАТЕЛИ

ХОЗЯИН ПОДЗЕМЕЛЬЯ

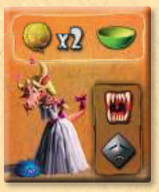
Подыскивает злобную магическую бестию для улучшения имиджа. (Совсем недавно все узнали, что он любит выращивать цветочки и разгадывать судоку.)

БАБУЛЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Просто хочет какую-нибудь зверушку, о которой можно заботиться. Даже не думайте подсунуть ей одного из этих новомодных колдунских питомцев.

ГОСПОЖА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Всегда в тренде. Игривость — в тренде. Агрессивность — в тренде. Колдовство — в тренде. Навоз? Не в тренде.



ДЕВОЧКА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Надеется найти милую и веселую зверушку себе под стать.

ЧЕРНОКНИЖНИК

Присматривает нового фамильяра. Интересует кто-то метафизически стойкий.

ПОРОСЕНОРК

Ищет питомца, разделяющего его интересы.

ТРОЛЛЬ-ФЕРМЕР

Мечтает выращивать мегаурожаи, поэтому нуждается в источнике колдовства и удобрений. Заботится о репутации, так что держите своих несчастненьких зверяток при себе.

ВЛАДЫКА ЛИЧЕЙ

Владыка личей обожает болезни. Еду? Нет, это вредно для здоровья.

ВЫСТАВКИ

АРЕНА

В тайной комнате глубоко под землей собирается ликующая толпа, предвкушая увидеть самое суровое и первобытное состязание. В центр арены выпускают кошмарных существ, которые злобно глядят друг на друга. Эта бойня заканчивается только в одном случае: когда судьи объявляют, что один из зверей моргнул.

Выберите одного из своих питомцев. Получите 2 очка за каждую сыгранную на него потребность в агрессии и вычтите 1 очко за каждую его потребность в болезни.

ВОЛЬНЫЙ СТИЛЬ

Чем так выделяется ваш питомец? Быть может, он большой обжора? Могучий колдун? Неуемный агрессор? Или просто любитель попачкать клетку?

Выберите одного из своих питомцев и выберите одну потребность. Получите 2 очка за каждую сыгранную на него потребность выбранного типа. Вычтите 2 очка за каждый его кубик печали.

ДЕМОНСТРАЦИЯ УМЕНИЙ

Так много умений! Так мало времени!

Выберите одного из своих питомцев. Получите 2 очка за каждую сыгранную на него уникальную потребность (зелья тоже считаются потребностью уникального типа). Вычтите 2 очка за каждый кубик печали питомца.

КОНКУРС ПОЕДАТЕЛЕЙ

Полезно ли дружить с редактором? Спросите бесов, устроивших «Конкурс поедателей бесов» и не подумавших, что кто-то поймет это название не как «конкурс поедателей, организованный бесами», а буквально. Теперь они просто отправляют на такие конкурсы питомцев.

Выберите одного из своих питомцев. Получите 2 очка за каждую сыгранную на него потребность в пище и вычтите 1 очко за каждую его потребность в болезни. (Несмотря на то что в подобных конкурсах сложно остаться голодным, питомец приносит очки даже за неудовлетворенную потребность в пище.)

КОНКУРС КРАСОТЫ

Судьи-бесы редко когда сходятся во мнении. Кому-то нравятся клыки, кто-то без ума от рогов, а есть и те, кто не мыслит истинную красоту без щупалец. В общем, даже не пытайтесь подготовить питомца к этому конкурсу. Достаточно, если он будет чистым и довольным… а вы подошлете бесов к судейскому шатру.

Выберите одного из своих питомцев. Получите 1 очко за каждую сыгранную на него карту потребности уникального цвета (зелья тоже считаются картами уникального цвета). Вычтите 1 очко за каждый кубик печали и жетон мутации питомца, а также за каждый кубик навоза в его клетке.

КУБОК СКОТОВОДА

Не так-то просто следить за чистотой породы питомцев. Особенно если они любят поколдовать.

Получите 2 очка за каждого вашего питомца. Вычтите 1 очко за каждый жетон мутации в питомнике.

ШКОЛЬНАЯ ЭКСКУРСИЯ

Скоро на ваших озорных питомцев придет посмотреть детвора. Не забудьте навести порядок в питомнике. Детишки, конечно, с радостью посмотрят, как мутанты прокапывают себе траншеи сквозь залежи навоза, вот только оценки вам будут ставить не они, а их родители.

Получите 2 очка за каждую сыгранную на ваших питомцев потребность в играх. Вычтите 2 очка за каждый жетон мутации и 1 очко — за каждый кубик навоза в питомнике.

ВОЛШЕБНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Внимание! Сейчас я вытащу кролика прямо из шляпы! А-а-а-а! Лютокролик, отпусти руку!

Получите 1 очко за каждую сыгранную на ваших питомцев потребность в колдовстве. Да-да, это все, на что устремлены взгляды судей.

ПИТОМЦЫ

ЕДИ

Еди — сокращенно от «единорог». Ну, с его слов. И хотя он немного не такой, как на плакатах в девочковой спальне, он дружелюбен, игрив, любит поколдовать, и у него есть рог.

ТРОЛЛЯЛЯ

Тролляля — вегетарианец не по рождению, но по призванию. Он очень игрив и нисколечко не агрессивен… Правда, не всегда умеет рассчитывать силу.

ДУШКА

Растить Душку не сахар. Постарайтесь поскорее научить его, что вылетать за клетку — это ай-ай-ай. Тогда вашим главным вопросом станет «Как подольше удержать его в нашем измерении?».

ДРАКО

Драко изменит ваше представление о драконах. По отзывам его друзей, он приветлив, непредвзят и надежен. И даже его страсть к печенькам в форме принцесс не повод для беспокойства.

СТЕБЛЕГЛАЗ

Это растение не из прихотливых. Просто поливайте его раз в неделю и играйте с ним через день — и вот тогда вы увидите, как рождается колдовство.

ЧЕРВЯГ

Червягу не потребовалось много времени, чтобы полюбить наши живописные зеленые пастбища и вкусные овощи. Кажется, он ни на минуту не прекращает выработку пряности.

КОТОЗМЕЙ

Что общего между кошками и змеями? И те и другие любят погреться на солнышке. В Котозмее эта любовь эволюционировала в одержимость.

ПТАХА

Мать-магия с самого начала наделила Птаху способностью летать. Но потом вспомнила, что у всех, кто летает, есть крылья, и приделала парочку Птахе. И вот теперь, присев на цветок, чтобы полакомиться магической эссенцией, Птаха иногда машет крыльями. Для виду.

ЯФФЕР

Фтобы понять, пофему Яффер такой радофный, попробуйте фами проводить больфую фафть фыфни ф фем-то вкуфным во рту.

ГОЛЕМОК

Вероятно, бесам было бы проще сразу собрать взрослого голема, но привычка — вторая натура. Они ведь и остальных питомцев растят с младых когтей. Впрочем, тут и делать-то особо ничего не нужно, просто иногда наведываться в клетку с ящиком инструментов.

КТУЛХИК

Однажды бесы попробовали призвать «древний кошмар невыразимого ужаса». Раз — и перед ними появился Ктулхик. Он скакал вокруг них, лизал их в мордочки, а потом присел в углу пентаграммы и навалил кучу. Бесы поняли, что с «невыразимым ужасом» что-то не вышло.

КИН-ДВИН

Кин-двину приходится есть все, что попадается под крыло, потому что ловить рыбу у южного магического полюса — дело непредсказуемое. Половина рыбы оказывается невидимой, другая — отстреливается огненными шарами, а третья — хватает за клюв конечностями монстров из иных измерений. Да, даже с математикой там что-то не то.

БУЛЬК

Бульк почти постоянно сидит в аквариуме. Вылезает, только чтобы сделать кучку. Или когда вы стучите по аквариуму. Его это дико бесит. Вы не поверите, как быстро он может гнать вас по лужайке.

ШУСТРИК

Шустрик может часами сидеть в углу клетки, виляя хвостом, жалобно скуля и не сводя скорбного взгляда с прохожих. Он знает, что рано или поздно кто-нибудь войдет в клетку, чтобы его пожалеть…

ОГОНЕК

Заботиться об этом не знающем покоя порождении магии и огня совсем нелегко, но что поделать — все любят фей… Что? Ну разумеется, это фея. Все любят фей!

ПУШИСТЕНЬКА

Да, у нее восемь ног, но, прошу, не делайте поспешных выводов относительно этого нежнейшего создания. Если вы закричите: «Мамочки! Паук!» — перепуганная Пушистенька, скорее всего, тут же прыгнет вам в руки и заверещит: «Где?!»

СТЕГОЗУБР

Все, что делает Стегозубр, — это мирно пасется на лугу. Главное, не показывать ему ничего красного. И синего. И желтого. А знаете, в целях безопасности лучше вообще не показывайте ему ничего цветного. Он не любит, когда ему напоминают о его дальтонизме.

ЛЮТОКРОЛИК

Возможно, его предки злоупотребляли с поеданием четырехлистного клевера. Взрослый Лютокролик достаточно силен, чтобы завалить Стегозубра и достаточно проворен, чтобы поймать полностью нагруженную ласточку.

СПРАВОЧНИК ПО РЕДКИМ И ЦЕННЫМ АРТЕФАКТАМ

КНИГИ

Купите одну из этих книженций — и вы сами удивитесь, насколько улучшатся навыки ваших подопечных. Опыт бесов будет расти с каждой страницей, ведь в этих томах — бесценные советы по преодолению любой неприятности. (Дело за малым — научить бесов читать.)

ПИР ДИКАРЯ | МОНСТРЫ, КОИХ Я РАЗИЛ | ЗАБАВЫ С ЕДОЙ | МАГИЧЕСКИЕ ШАЛОСТИ

Благодаря книгам у вас будет больше карт в руке. На каждой книге указаны 2 цвета: получив книгу, **выберите один из этих цветов** и возьмите 1 карту потребности из колоды выбранного цвета. Отныне у вас в руке **на 1 карту этого цвета больше.** Поместите книгу в хранилище артефактов своей норы выбранным цветом вверх. Выбирайте цвет с оглядкой: возможности изменить решение у вас не будет.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР

Шар позволяет бесам заглядывать в будущее. Не факт, что они осознают то, что видят, но яркие картинки радуют их, как детей.

Перед тем как взять новые карты в фазе 3, можете **сбросить до 3 карт с руки и взять столько же новых карт** из соответствующих колод.

ЛОПАТА С УДЛИНЕННЫМ ЧЕРЕНКОМ

Тот, кто придумал удлинить лопату, был настоящим гением!

Во время фазы выставки один незанятый **бес может убрать до двух кубиков навоза даже из заселенных клеток.** Эту способность можно использовать в любой момент фазы 4. Особенно полезно делать это после удовлетворения потребностей в испражнении, но до удовлетворения потребностей в болезни. В ходе фазы выставки ваш бес может либо убрать 1 или 2 кубика навоза, либо убрать по 1 кубику навоза в два разных момента фазы.

Перенесите незанятого беса в центр поля питомника, чтобы показать, что он пошел чистить клетки. Убирая кубик навоза, кладите его на артефакт, чтобы не забыть, сколько навоза вы еще можете вычистить.

Лопату можно использовать каждый раунд. Сбрасывайте навоз с артефакта во время возвращения бесов в нору.

БЕСОВСКАЯ БРОНЯ

Эта броня сделана из материала, впитывающего магию. В ней безопасно и удобно. И бесы выглядят в ней, как крутые роботы. Купите одну броню — и получите вторую в подарок!

Каждый раунд вы можете облачить в бронекостюм до 2 бесов. Если они отправятся ловить сбежавших питомцев, то не попадут в больницу. Также бесы в броне могут поглотить излишки магии и уберечь питомца от мутации.

Бронированный бес используется в фазе 4, во время удовлетворения потребностей питомцев. Возьмите незанятого беса и выставьте его на красную или фиолетовую цифру интересующей вас клетки. Этот бес прибавляет 1 к параметру. Каждый раунд вы можете задействовать 2 незанятых бесов. Их можно выставить на одну и ту же клетку или на разные, на один и тот же тип цифр или на разные. Благодаря броне эти бесы никогда не попадают в больницу.

РАБОТНИК МЕСЯЦА

Бесы сходу одобрили идею с работой и призом, но воплотили ее по-своему, и поэтому теперь бесу, удостаивающемуся этой высокой награды, приходится работать за двоих.

Благодаря этому артефакту **один ваш бес считается за двоих при чистке клеток, развлечении и ловле питомцев.** Просто объявите, кто станет вашим работником месяца и чем он займется.

Эффект этого артефакта комбинируется с другими. Например, вооружившись лопатой с удлиненным черенком, работник месяца уберет до 4 кубиков навоза в фазе 4, а надев бесовскую броню, он увеличит один из параметров клетки сразу на 2.

Несмотря на то что в фазе 5 работник месяца может выгрести до 4 кубиков навоза, он **не сможет заработать 2 золота.** К сожалению, двойная работа не всегда означает двойную оплату.

КНУТ ПОСЛУШАНИЯ

Этот кнут обладает таинственной силой: когда вы сжимаете его в руках, судьи с выставки очень боятся вас рассердить.

Благодаря этому кнуту вы получаете дополнительные 0,5 выставочного очка во всех последующих выставках, за исключением финальных. Подсчитывая результат выставки, продвигайте своего прихвостня еще на полделения. Кнут помогает выигрывать ничьи, а также участвовать в выставках, в которых вы не должны были бы участвовать (повышая ваш выставочный счет с 0 до 0,5).

Кнут не действует во время финальных выставок и не дает дополнительные 0,5 очка, но зато приносит 1 выставочное очко при оценке деловой хватки, как и любой другой артефакт.

ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФЧИК

Никто не знает, сколько ему лет. Но не может же он быть таким древним! Впрочем, обнаруженный внутри обледеневший трилобит оказался довольно вкусным.

Получив этот артефакт, положите на него **1 фишку корма** с любого склада центрального поля. Несмотря на цвет фишки, ее **можно потратить как 1 корм любого типа.** (Это просто замороженный кусок... чего-то.) Корм в шкафчике не портится.

Когда шкафчик опустеет, вы сможете **воспользоваться им вновь:** перед тем как сбросить и сдвинуть фишки корма в фазе 6, можете отложить одну из этих фишек на артефакт, вновь превратив ее в корм любого типа. Чтобы вы не забыли о свойстве этого артефакта, на поле норы для него предусмотрено отдельное место: между кладовой и хранилищем.

АВТОР ИГРЫ
ВЛАДЯ ХВАТИЛ

ХУДОЖНИК: ДАВИД КОШАР

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: ФИЛИП МУРМАК

ОСНОВНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ: ПЕТР МУРМАК

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Кретен, Витек, Филип, dilli, Марцела, Петя, Лука, Румун, Монча, Йюка, Бианко, Женя, Нино, Алеш, Зузка, Владя, Водка, Фалко, Зевс, Милош, Петр, Давид, Ганка, Михал, Томаш, Юрай, Маё, Фанда, Гли, Пол, Филл, Пепонь, Инди, Йирка Баума и многие другие.

БЛАГОДАРНОСТИ: клубу настольных игр г. Брно и всем, кто принимал участие в тестировании этой игры на различных конвентах, включая Pionek, IDEA 2011, Gathering of Friends, GameCon, Festival Fantazie, Beskydy Winter Playing, Games Weekend, Donovaly, Tathry и Czechgaming.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: Давиду Кошару за всех этих милых бесенят и питомцев, Полу Грогану за содействие и энтузиазм, Марцеле Хватиловой за поддержку и технические решения, нашим детям за вдохновение, Джейсону Холту за виртуозный перевод, Филипу Мурмаку за выдающуюся верстку этого буклета, Петру Мурмаку за бесконечное тестирование и всем-всем-всем, кто был вовлечен в процесс создания игры. Было весело!

© Czech Games Edition, www.CzechGames.com

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ПРАВИЛ ПОДГОТОВЛЕНА GAGA GAMES.
ПЕРЕВОД: АЛЕКСАНДР ПЕТРУНИН
ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: ЕЛЕНА ШЛЮЙКОВА
РЕДАКТОР: ФИЛИПП КАН