



VLAADA CHVATIL

DUNGEON PETZ

AZ ÉJ SÖTÉT LEPLÉ ALATT A HARMAD-UNOKATESTVÉR IMP ÉPP EGY SZŰK UTCÁN LOPAKODOTT. SENKI SEM LÁTHATTA ŐT. HISZEN CSUKLYÁJÁT GONDOSAN HEGYES FŰLEIRE HÚZTA ÉS IGVEKEZETT A SIKÁTOR LEGÁRNYÉKOSABB RÉSZEIN MOZOGNI.

..MIT CSINÁLSZ?"

A HARMAD-UNOKATESTVÉR IMP HATALMASAT UGROTT IJEDTÉBEN. EGY CUKI KIS SZŐKESÉG SZÓLÍTOTTA MEG AZ UTCA TÚLOLDALÁRÓL. AZ ÁLLATKERESKEDÉS ELŐL OTT ÁLLDOGÁLT A SIKÁTORBAN. KEZÉBEN EGY DOBOZ NYALÓKÁVAL.

A HARMAD-UNOKATESTVÉR IMP MEGKÖSZÖRÜLTE A TORKÁT: ..ÉN CSAK... EH... CSAK SÉTÁLGATOK. ITTEN A SÖTÉTBEN. ÉPPEEN EBBEN A SIKÁTORBAN..."

..A FEKETEPIACRA INDULTÁL?"

..PSZT! NE OLVAN HANGOSAN! AZ UNOKATESTVÉREM A LELKEMRE KÖTÖTTE, HOGY NE BESZÉLJEM RÓLA."

..MERT FÉLSZ. HOGY ELKAPNAK?"

..NEM. FÉLEK. HOGY A KONKURENS ÁLLATKERESKEDÉS TULAJDONOSA IS MEGTUDJA."

ETTŐL AZ ELCSENDESÜLT. ÉS AZ IMP MÁR TOVA IS SUHANT A KISÁLLATBOLT ÉPÜLETTÖMBJE MELLETT. EGY TÉBOLYULT DISZNÓT TOLVA A TALICSKÁJÁN. A LÁNY MEGVÁRTA. MÍG TELJESEN EL NEM TŰNIK A SIKÁTOR MÉLVÉN. MAJD SZŐSZKE FEJÉVEL APRÓT BICCENTETT: ..NE AGGÓDJ!" - SUTTOGTA.

..A TITKOD NÁLAM BIZTONSÁGBAN LESZ."

A titok azonban kitudódott! Itt az ideje, hogy az impjeid megvizsgálják a sötét sikátorokat! Ez a kiegészítő két részből áll:

• A **Sötét Sikátorok** egy új városrész. Az impék négy új akciólehetőséget kapnak, amelyek eddig még nem voltak. Biztosak vagyunk benne, hogy tetszeni fognak nekik!

• **Több állatka!** Emellett több ketrec, bővítmény, tárgy, imp, kiállítás, és vásárló. Mindezek lehetővé teszik, hogy egy plusz kört játszatok. És minden baromi frankó!

A két részt úgy kombinálhatod egymással, ahogy csak szeretnéd. Mivel ebben a kiegészítőben minden annyira félelmetes, hogy igazából senki sem akarhat kimaradni belőle, így csak 2 lehetőség van:

• Játshatsz az alapjáték szabályai szerint, az összes Sötét Sikátoros új cuccal,

• vagy játszatsz a Sötét Sikátorok kiegészítő szabályaival bővített játékot, az összes új cuccal.

Az új cuccok, amivel a kiegészítő **kibővíti az alapjátékot**: a játék 6 körig tart 4 játékos, illetve 7 körig 2-3 játékos esetén. Így azután több lehetőség lesz állatkákat nevelgetni és eladni őket, több vásárló érkezik, valamint van egy csomó új tárgy, ketrec, bővítmény lapka és még egy új impet is kapsz a játékhoz. Mindezek felül az új lehetőségeknek hála az egyes játékkörök is kicsit hosszabbak lesznek. Fontold meg, hogy mit használsz fel a kiegészítőből, mert a Sötét Sikátorokkal együtt igazán epikus méretű játék vár rád a plusz kör jóvoltából! Még egy eredetileg normál hosszúságú játék is **hosszúvá válik** tőle.

DARK ALLEYS

SÖTÉT SIKÁTOROK

ERRŐL A SZABÁLYKÖNYVRŐL

Ez szabálykönyv 4 nagy fejezetből áll:

- 1.) A **játék előkészítése** elmagyarázza, hogyan kell előkészíteni a játékot a kiegészítő használata mellett.
- 2.) A **játék menetében** megismerheted, hogy a sötét sikátorok a játék mely elemeit módosítják. Ez a fejezet az új akcióhelyeket ismerteti, nem a játékkör fázisait.
- 3.) Az **új szabályok áttekintése** összefoglalja a kiegészítő új szabályait, a játékkörre vonatkozó új fázisokat.
- 4.) A **függelék** a kiegészítő új üzemeinek és bővítményeinek bemutatására szolgál. Részletesen ismerteti az új ketrecek, kiegészítőket, vásárlókat, kiállításokat, tárgyakat, állatkákat és egyebeket.

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

EBBEN A FEJEZETBEN ISMERTETJÜK, HOGY MIKÉNT KELL ÖSSZEÁLLÍTANI A JÁTÉKOT A SÖTÉT SIKÁTOROK KIEGÉSZÍTŐ HASZNÁLATA MELLETT. A LEGELSŐ JÁTÉKKÖR ELŐTT, ILLETVE MEGMUTATJUK, HOGY MILVEN VÁLTOZÁSOK LESZNEK A TOVÁBBI JÁTÉKKÖRÖKBEN.

ÚJ CUCCOK

A játék kezdete előtt keverd hozzá az új játékkalkat-részeket a régiekhez! Azaz keverd bele az új állatkákat, ketreceket, bővítményeket, ereklyéket, vásárlókat és kiállításokat a régi, megfelelő alkatrészek kupacai közé!




HALADÁS TÁBLA BŐVÍTÉSE

A HALADÁS TÁBLA BŐVÍTÉSE LEHETŐVÉ TESZI, HOGY EGY ÚJ KÖRT JÁTSZATOK... MÁR HA SZERETNÉTEK.

BŐVÍTETT JÁTÉK

Ha úgy döntötök, hogy a bővített játékkal akartok játszani, akkor tedd a haladás tábla bővítményét a haladás tábla TETEJÉRE úgy, hogy a körszámok szépen kövessék egymást 6-ig! Így lesz még egy körötök, és vagy 5, vagy 6 körig fog tartani a játék. Helyezd el a haladás táblán a bővített számú impeket, kiállításokat és vásárlókat a már ismert módon!

 Két, vagy három játékos esetén használd a haladás tábla és a bővítménytábla azon oldalait, ahol a 6, illetve 7 kör szerepel! Úgy tedd egymásra a két táblát, hogy a körök száma végül 7 legyen!



Megjegyzés: mivel egy újabb imp hely is van, így a kibővített haladás táblán mindenkinek 5-5 impje lesz. Van egy újabb kiállítás is. Az 5. és 6. körben pedig 2-2 vásárló lesz. Ezekben a körökben mindkettőt ki lehet szolgálatok.


Megjegyzés: a bővített haladás táblán új pontozás is található. Az utolsó kör kezdőjátékos kiválasztásáról is új szabály rendelkezik.

NORMÁL HOSSZÚSÁGÚ JÁTÉK

Ha a normál hosszúságú (azaz 4 játékos esetén 5, illetve 2-3 játékos esetén 6 körig tartó) játék mellett döntötök, akkor is szükségetek lesz a haladás tábla bővítményére! Ez esetben tedd a bővítmény táblát az eredeti haladás tábla ALÁ (bármelyik felével felfelé) úgy, hogy csak a végső pontozás rész látszódjon ki belőle (lásd jobbra)! Ez esetben az impeket, kiállításokat és vásárlókat helyezd el az alapszabályoknak megfelelően!



KOMPROMISSZUMOS JÁTÉKHOSSZ

 2, vagy 3 játékos esetén játszhattok kompromisszumos megoldással is!

Használjátok a haladás tábla és a bővítményének 5, illetve 6 körig tartó oldalait (úgy, ahogy a fenti képen látható)! Az 5. körben így nektek is 2 vásárlótok lesz. Ez esetben hagyjátok figyelmen kívül a kezdőjátékos jelölő átadásának szimbólumait! Egyszerűen csak a kör végén adjátok tovább egyel a kezdőjátékos jelölőt! Ez a kompromisszum ára.

JÁTÉKOS TÁBLÁK



A játékos táblák előkészítése a megszokott módon történik, azzal a kivétellel, hogy mindenkinek egyel több impet és +1 aranyat kap. Az új lehetőségek kihasználása több munkát igényel.

Így mindenkinek 7 impet és 3 arannyal kezd. Az 1. körben a jövedelem megkapása után a kezdőknek 4-4 aranyuk lesz, a többieknek pedig 5-5.



Megjegyzés: a kibővített játékban minden színből 11-11 imp van. Ebből 5 a haladás táblán kezd. A normál hosszú játékban csak 10-10 impre lesz szükségetek, ekkor 1-1 impet tegyél vissza a játék dobozába! Mond meg nekik, hogy ők is fontosak ám, de most nem kell dolgozniuk! Majd legközelebb. Szerintem meg fogják érteni.

SÖTÉT SIKÁTOROK TÁBLA

TEDD A SÖTÉT SIKÁTOROK TÁBLÁT A KÖZPONTI TÁBLA MELLÉ! EZEN 4 ÚJ AKCIÓMEZŐ TALÁLHATÓ. AMIT AZ IMPEK MEGLÁTOGATHATNAK.

A FEKETEPIAC



A fekete piacon sokféle cuccot vásárolhatsz!

Megjegyzés: ez a fekete piac nem azonos azzal, amit az alap szabályok közt említettünk. Itt a kisállat kereskedők igen értékes cuccokhoz juthatnak. Az impek, akik a fekete piacra indulnak, mind azt állítják, hogy a másikkal ellopta az ő jó ötletüket.

FEKETEPIACI LEHETŐSÉGEK

A játék kezdetén 6 lehetőség áll rendelkezésre a fekete piacon. Helyezd ezeket a megfelelő mezőkre! Balról jobbra: a testőr (a fekete imp figura), 1-1 véletlenül kiválasztott állatka (2-es méretű), ketrec, kiállítás (kaját képvisel), bővítmény és ereklye. Tegyél 1-1 arany jelölőt minden egyes lehetőség fölé! A letett aranyak jelzik, hogy ezeket a vevő csak 1 aranyas felár ellenében veheti igénybe (lásd a fekete piaci vásárlásról szóló fejezetet a 4. oldalon!). Az arany jelölőt el kell dobni, ha valaki megveszi az adott tételt, vagy ha valaki a jósnővel sikeresen konzultál és kedvezményt kap (lásd a jósnőre vonatkozó fejezetet a 4. oldalon!).

KEZDETI KEDVEZMÉNY

Ha normál hosszúságú játékot játszotok, ne tegyél arany jelölőt az ereklye fölé! Képzeld azt, hogy a tárgyat leértékelték az előző körben, amikor te még nem is játszottál.

NINCS UTÁNTÖLTÉS

A fekete piacot soha nem kell utántölteni! Minden elemet csak egyszer lehet megvásárolni.

Megjegyzés: a fekete piacon lévő állat nem növekszik. Sőt, még csak nem is állat. Csak egy karton makett egy forgatható kerékkel. Ha már kicsodálkoztad magad, akkor hallhatod: „Psz! Hé, haver! Szeretnéd? Meg akarnád vásárolni, igazán olcsón? Igen jó minőségű papírra nyomtatták! És én magam raktam össze!”



ENGEDÉLY LAPKÁK

Az ipari zóna bejáratát őrző imp nagyon súlyos fickónak néz ki. Ráadásul van egy nagy, csúnya kutyája is. Nem akarhatsz engedély nélkül impeket küldeni az ipari zónába! Minden játékos megkaphatja a saját színének megfelelő engedély lapkáját a bejáratnál.

ÜZEM KUPAC

Ez a 6 új lapka a különböző üzemeket képviseli a játékban. Keverd meg őket képpel lefelé, és tedd 1 kupacba a sötét sikátorok tábla mellé!



RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ ÜZEM LAPKA

Csapd fel a legfelső üzem lapkát a kupacból és tedd a sötét sikátorok tábla mellé! Ez az első lehetőség az ipari zónában.

ÚJ ÜZEM LAPKÁK FELCSAPÁSA

A 2. kör és minden további kör előkészületei során, csapj fel egy új üzem lapkát és helyezd el a sor végén, jobbra! Így a játékosoknak 1-1 újabb lehetősége adódik.

Hagyd ki ezt a lépést, ha az ipari zóna mezőjét 1 semleges imp blokkolja!

Ezen az akciómezőn hozzáférhetsz a frankó ipari zónabéli lehetőségekhez.

A JÓSNŐ KOCSIJA

Nem semmi, hogy mi van itt! De komolyan! A jósnő egy szellemi lény, akit nem érdekelnek az anyagi világ dolgai.



CSIGABOLT



Egy hatalmas meztelen csiga hátán ülő kereskedő divatos kiegészítőket értékesít.

KIEGÉSZÍTŐK OSZLOPA



Keverd össze a 8 kiegészítő lapkát és rakd őket egy oszlopba (esetleg kupacba, ha a lapkák túl kicsik a dagadt, ügyetlen ujjaidhoz!).

KIEGÉSZÍTŐK FELRAKÁSA

Húzz 3 kiegészítő lapkát és csapd fel őket a csigabolt mezőire!

ÚJ KIEGÉSZÍTŐK

A 2. kör és minden további kör előkészületei során, csapj fel egy új kiegészítőt az üres helyre!

Ha mind a 3 kiegészítő lapka a csigabolt mezőjén van még, akkor dobd el a legfelsőt (a nyálkás csiganyomhoz legközelebbit!).

Ez után csúsztasd fel a másik kettőt, és a legalsó helyre csapj fel egy új kiegészítő lapkát!

Hagyd ki ezt a lépést, ha a csigabolt mezőjét 1 semleges imp blokkolja!

IPARI ZÓNA

SEMLEGES IMPEK

2, vagy 3 játékos esetén használjátok a sötét sikátorok tábla nyilakkal ellátott oldalát! A semleges impek a megszokott módon blokkolják az egyes akciómezőket.

3 játékos esetén a semleges imp a jósnő akciómezőjén kezd.

2 játékos esetén egy semleges imp kezd a jósnő akciómezőjén, egy másik pedig a fekete piac akciómezőjén.

A JÁTÉK MENETE

CSOPORTOK ÚJ LEHETŐSÉGEI

AZ IMPJEIDBŐL ÉS ARANYAIDBŐL ÁLLÓ CSOPORTJAIT MOST ÚJ LEHETŐSÉGEKET KAPNAK A BEVÁSÁRLÁS FÁZISBAN.

CSOPORTOK VISSZAVONÁSA

Mint ahogy már megismerted, amikor rajtad van a sor, hogy egy csoport impet és aranyat küldhess el, akkor azokat vagy elküldöd a városba, vagy inkább otthon tartod őket. Ez még mindig igaz, de most egy újabb lehetőséget is kapsz: amikor rajtad van a sor, hogy egy csoportot küldhess, **viSSZaveheted egy, vagy több még várakozó csoportodat az odú kijáratról.** Ezzel visszatehetsz néhány impet és aranyat az odú táblára, mielőtt végrehajtanád az akciód. Ez jól jöhet, mert néhány új akcióhoz extra impek és aranyak is kellenek.

CSOPORT MÉRETÉNEK MEGVÁLTOZTATÁSA

Ebben a kiegészítőben a csoportjaid méretét is sokkal rugalmasabban kezelheted. Néha előfordul, hogy egy csoportod mérete megváltozik, miközben a sorát várja, hogy vásárolni mehessen. Ami ezután történik, az a csoport új létszámától függ. Ha a várakozó csoport mérete nagyobb lesz, mint a jelenleg aktuális méret, akkor ők fognak akciózni menni legközelebb. Foglalkozz velük azonnal, amint végrehajtottad azt az akciót, ami megváltoztatta a csoport méretét! Ez után a bevásárlás fázis folytatódik tovább úgy,

mintha nem is lett volna ez a csoport, ami bevágott a többiek elé. (Vagyis a sorban következő, aktuális méretű csoport mehet el bevásárolni.)

Ha a várakozó csoport mérete ugyanakkora lesz, vagy kisebb, mint az aktuális csoportméret, csak győződj meg az aktuális sorrendről, és várj türelmesen! A játék úgy folytatódik tovább, mintha már a fázis kezdetétől fogva ez lett volna a csoport mérete.

ÚJ AKCIÓMEZŐK

A SÖTÉT SIKÁTOROK KIEGÉSZÍTŐBEN 4 ÚJ AKCIÓMEZŐT TALÁLSZ. EBBEN A FEJEZETBEN ARRÓL LESZ SZÓ, HOGYAN KELL HASZNÁLNI ÖKET ÉS MILYEN VADONATÚJ CUCCOKHOZ JUTHATSZ ÁLTALUK.

VÁSÁRLÁS A FEKETEPIACON

Ha elküldöd az impjeidet a fekete piacra, akkor megvehetsz valamit az ott bemutatott cuccok közül. A játék kezdetén 6 különböző dolog került ide, és följük 1-1 arany jelölő (kivéve az ereklye, ha normál hosszúságú játékot játszotok). Az arany jelölő mutatja, hogy egy aranyat kell fizetned az adott tétel megvásárlásáért. A későbbi körökben néhány tárgyra kedvezményt vehetsz igénybe (lásd a jósnőről szóló fejezetet), de a lehetőségek egyre korlátozottabbak lesznek, hiszen az itt lévő tételeket nem lehet pótolni.

EXTRA ARANY MEGFIZETÉSE

Ahhoz, hogy megkaparinthass egy tételt, ami mellett van egy arany jelölő, 1 aranyat kell kifizetned a kincstárdból. Nem kell ezt az aranyat a csoportnak magával vinnie, illetve a csoporttal lévő arany erre a célra nem használható. Az 1 aranyat a kincstárdból kell kifizetned. Ez lehet olyan arany, amit nem rendeltél egyik csoportodhoz sem, vagy lehet egy olyan arany is, ami egy csoportod visszahívása után (lásd felül) került vissza a kincstárdba.

Ha kifizetted az aranyat, a tétel feletti arany jelölőt is tedd vissza a bankba! Ha az adott tétel felett nincs arany jelölő, akkor ahhoz ingyen hozzájuthatsz. Ha már nincs egy cucc sem a fekete piacon, akkor nem használhatod ezt az akciómezőt.

A CUCC MEGSZERZÉSE

Ha veszel itt egy **kisállatot**, egy **ketrecet**, egy **bóvítést**, vagy egy **ereklyét**, azt kezeld úgy, mintha normál módon jutottál volna hozzá (közben persze füttyöréss és vágj ártatlan képet)! Ha egy tétel azonnali intézkedést igényel (pl. ki kell választanod a színét), azt tedd meg most rögtön!

Vedd figyelembe, hogy egy ide küldött csoportba nem kell 2 imp egy ketrechez és nem kell 1 arany az állatka megvételéhez! Hé, te most a fekete piacon vásárolsz, ahol a szabályok egy kicsit lazábbak!

ÉTEL SZERZÉSE

Ha ezt a tételt választod, akkor megkapod a lapkán feltüntetett egyik féle étel-csoportot, amit tegyél az élelmiszer raktárba (pl. a 2 húst)! A fekete piacon lévő kiállítás lapkát nem kell kijátszanod, az étel megszerzése után egyszerűen dobd el!

TESTŐR FELBÉRLÉSE

A fekete piac szélén álldogál, ügyelve, nehogy a vásárlók ellopjanak valamit. Vicces, mi? Az impek nem lopnak. Különbösen is, rettenetes nagyok néz ki, és úgy tűnik, tényleg ki kell fizetned azt az extra aranyat! Hé, tudod mi lenne igazán frankó? Ha ez a nagydarab srác neked dolgozna! Ő lehetne a testőröd.

Amikor megszerzed a **testőrt**, tedd az odútáblád pihenőhelyére ezt a fekete alakot, vagy hozzá is adhatod az egyik még vásárlásra várakozó csoportodhoz (lásd a csoport méretének megváltoztatását feljebb)!

A **testőr beleszámít a csoport méretébe.** Egy későbbi körben a testőrt úgy rendelheted hozzá egy csoportodhoz, mint a többi impet, kivéve azt az apróságot, hogy **nem lehet egy másik imped nélkül egyedül egy csoportban.**

A testőrt a városba induló többi imped védelmére bérelted fel. Ez azt jelenti, hogy nem fog neked ketrecet takarítani, nem játszik az állataiddal, nem vállal semmilyen aranyat hozó apró munkát és nem dolgozik üzemben sem (lásd később). Hiába van ott a pihenőhelyen, **ez esetben nem számít impnek.** Azaz nem csinál mást, mint hogy a bevásárlás fázisban

valamelyik csoportod mellé szegődik testőrnek, megnövelve annak méretét. Nem, ő egyáltalán nem lusta! Csupán ezekre a melókra nem terjed ki a szerződése.

Ha a testőrt az emelvény akciómezőjére tartó csoporttal együtt elküldöd, ő nem fog neked állatot eladni, ehelyett visszatér a kör végén az odúba, míg a többi impet átmozgatod magára az emelvényre.

A testőr viszont tud a társának segíteni egy ketrecet cipelni, és meg tud neked szerezni egy kiegészítőt is (lásd később), de nem mehet egyedül sohasem egy akciómezőre, mivel nem alkothat csoportot egymagában.

A JÓSNŐVEL VALÓ KONZULTÁLÁS



Ha ezt az akciómezőt választod, a kocsiában lévő jósnő három dologban segít neked. Hé, ez olyan, mint a három kívánság, vagy ilyesmi...

A TÁVOLI JÖVŐ

Hogy miként alakul a jövőd? Megtudhatod, hogy „nagy lehetőségek várnak az állatkáidra”, esetleg azt, hogy „ebben a kazamatában fogod meglelni álmaid asszonyát”. Az impjeid már alig várják, hogy megismerhessék.

Az első hatása ennek az akciómezőnek, hogy **megnézheted egy még képpel lefelé fordított kiállítás-, vagy ügyfél lapkát.** (Csak te, másnak ne mutogasd!) Oké, tudom, hogy ez nem valami nagy durranás, ha már mindegyiket felfordítottátok, de akkor figyelj meg a következő lehetőségeket!



A KÖZELJÖVŐ

Az impeknek mindig van néhány praktikus kérdésük is, például: „kakil még egy igazgyöngyöt Gyöngytojji?” vagy „éhes lesz vajon a mi kis Házivámpírunk... megint?”

A jósnő-látogatás második pozitív eredménye az, hogy **mind a 4 színből felhúzhatsz 1-1 szükséglet kártyát.** Ennek következtében ebben a körben 4 extra kártya közül választhatsz. A **kör végén dobj el annyi szükséglet kártyát a kezedből, hogy csak 1-1 maradjon mind a 4 színből!** (Ez a hatás nem teszi lehetővé, hogy egy bájtalt húzz fel valamelyik kártya helyett, illetve nem dobhatsz el a kör végén egy bájtalt valamelyik lap helyett.)

KEDVEZMÉNY A FEKETE PIACON

A jósnő misztikus hatalommal bír a fekete piac felett. (Ennek a hatalomnak lehet valami köze ahhoz a tényhez, hogy a piacot vezető imp a férje.)

A jósnő végső hatása az, hogy **el KELL távolítanod az egyik arany jelölőt a fekete piacról (tedd vissza a bankba)!** Mostantól ez a tétel ingyenes. Csak azokra a cuccokra kapható meg ez a kedvezmény, amiket még nem értékesített. (A megvásárolt tételek mellett amúgy sem lehet már arany jelölő, hiszen azt el kellett volna távolítani, amikor a tételt megvették.)

A diszkontálás kötelező! A jósnő ragaszkodik ehhez. Nagyon durva dolog lenne, ha azt mondanád, hogy: „Nem, köszi! Imádom, amikor a fekete piacon a többi bolttulajdonos magasabb árat fizet.”

Megjegyzés: előnyt élvezhet ezzel a többi játékos is, ha ingyen juthatnak miattad egy tételhez. Természetesen a legjobb lépés az, ha a kedvezményt, amit szeretnél, te tudod igénybe venni.

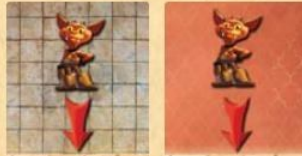
AZ IPARI ZÓNA MEGLÁTOGATÁSA



Ha egy impedet ide küldöd, két dolog is történik.

ÜZEM HASZNÁLATA AZONNAL

Elsőként választanod kell egyet a felcsapott üzem lapkák közül, majd használhatod azt. Minden egyes üzemnek szüksége van valamilyen erőforrásra (imp, kaja, vagy arany).



Ha az üzem egy impet igényel, akkor egy impet kell hozzárendelned az odú táblád pihenőhelyéről.

Nem használhatsz egy olyan impet, amelyik egy csoport része, illetve az ide küldött impeket sem. Az imp az üzem lapkán marad a kör végéig. Az üzem hatása azonnali (lásd a függelékben).



Ugyanez vonatkozik az olyan üzemekre, amik aranyat igényelnek. Ezt az aranyat csak a kincstáradból adhatod be, és a bankba kell tenned.

Megjegyzés: egy csoport visszahívása itt praktikus lehet. Ha elküldöd egy csoportodat az ipari zónába, visszahívhatod egy másikat, hogy az imp, vagy arany igényét ki tud elégíteni, és használni tud az üzem lapkát.



Ha egy üzemnek étel igénye van, akkor 1 húst, vagy 1 zöltséget kell az éléskamrából oda tenned - a mágikus dobozt most nem

használhatod, illetve egy feldolgozott élelmiszert sem adhatsz be helyettük. Ez az élelmiszer csak friss lehet és természetes állapotú. (Jó, nagyjából friss. Amit csak az éléskamrád bármelyik raktárrészében találsz.) Az ételeket ezekben az üzemekben feldolgozott élelmiszerré alakítod át. A részleteket lásd a függelékben!

Akkor is küldhetsz az ipari zónába impeket, ha nem tudod használni egyik üzemet sem. Az alábbiak szerint használhatod őket, ha feljogosít rá a megszerzett engedély lapkád.

ENGEDÉLY MEGSZERZÉSE

Akár tudod használni valamelyik üzemet, akár nem, hozzájuthatsz a saját engedély lapkádhhoz, mely minden felcsapott üzemhez jogosultságot biztosít. **Tedd az engedély lapkádat a legutoljára felcsapott üzem lapka alá** (amelyik jobboldalt található éppen)!

Amikor legelső alkalommal látogatod meg az ipari zónát, és az engedélyed még a bejáratnál található, tedd át azt a legutóbb felcsapott üzem lapka alá! Amikor legközelebb erre jársz, tedd át az engedélyedet a jobbra legutolsó üzem lapka alá! Ez az engedély hozzáférést biztosít a felette lévő, és tőle balra lévő összes üzemhez, amit majd egy szabad impeddel használhatsz az 5. fázisban.

ÜZEM HASZNÁLATA

EGY SZABAD IMPPEL

Az 5. fázisban 1-1 szabad impeddel **használhatsz 1-1 üzemet**, azok közül, amikhez már hozzáférsz. Azaz azt az üzemet, ami alatt az engedély lapkád van, illetve a korábban felcsapottakat (azaz a tőle balra lévő összest).

Egy üzem használata nem zárja ki a többi játékost abból, hogy ők is használják ugyanazt. Nem kell, hogy minden felcsapott üzemhez hozzáférése legyen ahhoz, hogy azokat használhasd, amikhez már van, de természetesen egy későbbi körben felkeresheted ismét az ipari zónát, hogy az engedélyed áthelyezd.

Ha még a bejáratnál van az engedély lapkád, egyik üzemet sem használhatod!

Te választod ki, hogy milyen sorrendben használod az üzemeket a szabad impjeiddel. Ha az üzemnek imp igénye van, akkor oda egy még nem használt impedet kell vezényelned, olyat, aki ebben a körben még semmit nem csinált. Ha az üzemnek étel igénye van, akkor rá kell tenned a szükséges étel jelölőt; ha arany igénye, akkor a bankba kell tenned a szükséges arany jelölőt (például egy szabad imp által termeltet).

(Az eredeti szabálykönyv szerint, minden szabad imped, aki nem ketrecet takarított, 1-1 aranyat termelt. Most, hogy fontosak lettek, használj ezeket a szabályokat helyette. Ne feledd: ha egy szabad imped 1 aranyat termel, akkor ő már nem áll az után a rendelkezésedre, azaz nem tud ezen kívül mást tenni ebben a körödben.)

Például: ha az 1. körben felkeresed az ipari zónát, még csak az 1. üzemet tudod használni az 5. fázisban. Amíg újra fel nem keresed az ipari zóna akciómezőjét, addig minden további körben is csak az 1. üzemet fogod tudni használni. Ha az első látogatást a 2. körre halasztod, akkor az 1. körben nem tudsz üzemet használni, ám a 2. körben már 2 lehetőség közül válogathatsz. Innentől minden további körödben ezt a 2 üzemet használhatod a játék végéig. Ha többet is szeretnél, akkor ismét el kell látogatnod az ipari zóna akciómezőjére.

ÜZLETELÉS A CSIGABOLTBAN



AZ ELSŐ KIEGÉSZÍTŐ

Amikor erre az akciómezőre küldöd az impjeidet, **vedd el az egyik kiegészítő lapkát** és tedd az állattartó táblákra! (Javasoljuk, hogy egy üres ketrecbe, vagy telekre tedd rá, hogy ne feledkezz el róla.) A kiegészítőket az állatkáidnak adhatod majd, a szükségletek fázisban.

AZ IMP DIADALMAS HAZATÉRÉSE

Az impek nagyon szeretik ezeket az új kiegészítőket. Nézd csak meg ezt a vidám etetőtálat, ezt a frankó tuskés nyakörvet, ezt a jópofa masnit, vagy a misztikusan mágikus medált! Az impek annyira imádják ezeket a kiegészítőket, hogy megszegik még a játékszabályokat is. Valakinek csak haza kell hoznia ezeket a csillogó csecsebecségeket! Amikor elküldesz

egy csoport impet a csigaboltba, **vissza-veheted az egyik impedet az akciómezőről az impok odú tábláján lévő otthonába.**

Megjegyzés: nem követeljük meg, hogy a kiegészítő lapkát az imp figura mellé tedd, és az diadalmas, „juhhu!” kiáltásokkal ugrabugráljon vissza az odú táblára, de persze nem is tilthatjuk meg ezt.

Csak akkor teheted vissza az egyik impedet az akciómezőről, ha még marad itt legalább 1 imped,

aki blokkolni tudja az akciómezőt. Csak sima impet hagyatsz hátra az akciómezőt blokkolni. (A testört nem hagyhatod hátra egyedül, de visszahozhatja neked a kiegészítőt, ha szépen megkéred.) Ha nem küldtél el az akciómezőre legalább 2 impet, nem térhet vissza 1 imped sem. (A kiegészítőt azonban így is az állattartó táblára teheted, hiszen ez esetben igénybe veheted a csigabolt ingyenes házhozszállítását.) A diadalmasan hazatérő impet az imp szállásra rakhatod, vagy hozzáadhatod egy még várakozó csoporthoz (lásd a 4. oldal tetejét).

Megjegyzés: a visszatérő impedet 1-es méretű csoportként elküldheted valamelyik kijáráthoz is, hogy majd egy még üres akciómezőt használni tudjon. És kaptál egy frankó kiegészítőt is!

Például: az imp visszatérése eléggé alattomos dolog. Képzeld el, hogy már csak 2-es méretű csoportjaitok vannak, akiket elküldhettek. Mindenképpen szeretnél egy ketrecet. Elküldöd az első csoportodat a csigaboltba, szerzel egy fain kiegészítőt, amit az egyik imped hazahoz. A hazatérő impedet most hozzárendeled egy másik 2-es csoportodhoz, aminek következtében annak mérete hirtelen 3-asra nő, tehát ők következnek azonnal. A 3-as imp csoportodat szépen elzavarod ketrecért, lenyúlva az akciómezőt játékosársaid elől. Most megszemlélheted az utánad következő játékos bús ábrázatát, aki szintén egy ketrecre hajtott...



KIEGÉSZÍTŐK HOZZÁRENDELÉSE

Amikor a 3. fázisban a ketreceid és állataidat rendezted, akkor a kiegészítőidet tetszőleges módon hozzárendelheted az állatkáidhoz. Ehhez egyszerűen tedd egy, vagy több kiegészítő lapkádat bármelyik állatod korongjára! Nincs semmilyen korlátozás (kivéve: Laca). Egy állatkán tetszőleges számú azonos, vagy különböző kiegészítő lehet. Nem kell minden kiegészítőt hozzárendelned valakihez. A kimaradt kiegészítő lapkákat egyszerűen tedd csak valahová az állattartó táblád közelébe! A már hozzárendelt kiegészítőket egy másik körben tetszőleges módon átcsoportosíthatod, újakat adhatsz hozzá, átteheted valamelyiket egy másik állatodra, vagy el is távolíthatod azokat (kivéve, ha az állatot már eladtad a kiegészítővel együtt - lásd alább!).

SZÜKSÉGLET KÁRTVÁK HÚZÁSA ÉS HOZZÁRENDELÉSE

Akkor mire is jó egy kiegészítő? Amikor szükséglet kártyákat húzol és hozzárendeled őket egy állatodhoz, akkor a rajta lévő minden egyes kiegészítő 1-1 extra sávnak számít, a kiegészítő színében. Épp ezért még a kártyák húzása (illetve a kristálygömb használata) előtt el kell döntened, hogy miként rendezed el a kiegészítőket (a húzás után már nem változtathatsz rajtuk!).

ÁLLATKÁK ELADÁSA

Amikor eladsz egy állatot, eladod vele az összes rajta lévő kiegészítőt is. Csak dobd el őket az állat korongjával együtt (vagy tedd félre, ahol az elégedett ügyfeleket gyűjtitek)! Minden kiegészítő után 1-1 extra aranyat kapsz eladáskor.

Például:

A Bébi Gólemedhez egy masnit és egy etetőtál kiegészítőt rendel téll hozzá, mert látod, hogy az Alvilági Lány fogja meglátogatni az üzletedet ebben a körben. Reménykedsz benne, hogy a masni még játékosabbá teszi a gólemet, a vidám etetőtál pedig kellően megnöveli az étvágyát.



Amikor szükséglet kártyákat húzol, 2 piros, 3 sárga és 1 zöld kártyát kell húznod a gólemnek. Most hozzá kell rendelned 2 piros, 3 sárga és 1 zöld szükséglet kártyát. Szinte minden a terv szerint alakul, kivéve azt, hogy az extra sárga kártya egy mágikus kártya volt sajnos, ami egy mutációt okozott a gólemnek. De semmi baj, az Alvilági Lány így is megvásárolja őt és a rajta lévő kiegészítőket, hírnévért és aranyért cserébe. Nézzük részletesen: a 4-es alpméretű Bébi Gólem alapára 1 arany. -2 aranyat kapsz a mutációja miatt, viszont +2 aranyat a két hozzá adott kiegészítő miatt, így a teljes vételára 1 arany lesz.

Megjegyzés: a kiegészítők nem teszik könnyebbé az állattartást, sőt, némileg megnehezítik is azt. Viszont rengeteg plusz pontot hozhatnak neked a kiállításokon és az értékesítésnél. És nem utolsósorban, iszonyú frankón néznek ki.

AZ EXTRA KÖR KEZDETE

Ha a hosszabb játékmélet választottátok, akkor egy speciális szabály vonatkozik az extra kör kezdő játékosának kiválasztására. Az 5. körben ugye az kapta meg a kezdőjátékos jelölőt, akinek a legalacsonyabb volt a dicsőségszámja. A 6. körben add át kettővel jobbra. Vagy balra... Mindegy, a lényeg, hogy az kapja meg, aki pont áttellenben ül az 5. körben legkevesebb dicsőségszámúval rendelkezőtől. Másik javaslatunk, hogy hagyj figyelmen kívül az 5. és 6. körre érvényes átadási szabályokat a hosszabb játék esetén, és egyszerűen minden esetben a balra ülő lesz a kezdőjátékos.

2, vagy 3 játékos esetén, egy hosszabb játékban a 7. körben az kapja meg a kezdőjátékos jelölőt, akinek a legkevesebb dicsőségszámja van. Döntetlen esetén az előző kezdőjátékosról az óramutató járása szerint haladva a legközelebbi játékos kapja meg. 3 játékos esetén teljes játéknál a 7. körben alkalmazhatjátok az előző szabályt, azaz a 6. kört kezdő játékos eldönti, hogy a tőle balra, vagy jobbra ülő játékosársának adja-e át a kezdőjátékos jelölőt.



VÉGSŐ PONTOZÁS

A végső pontozás is némileg megváltozik, hiszen pár új dolgot is pontoznotok kell. Ez az új 2 végső kiállítás helyettesíti az eredetiket, akár normál, akár hosszabb játékot játszottok.

ÜZLETI ÉRZÉK KIÁLLÍTÁS



A testőr figura +1 pontot ér. A különböző élelmiszerek különböző pontot érnek: az 1 jelzóból álló friss, vagy fagyasztott étel jelölők 1 pontot érnek (beleértve a mágikus dobozt is), a 2 jelzóból álló feldolgozott élelmiszerek 2 pontot.

ÁLLATTARTÓ TÁBLA KIÁLLÍTÁS



Minden kiegészítő 1 pontot ér, függetlenül attól, hogy valamelyik állatodon van-e, vagy csak az állattartó tábládon.

AZ ÚJ SZABÁLYOK ÁTTEKINTÉSE

EZ A RÖVID ÁTTEKINTÉS MEGMUTATJA, HOGY MILVEN ÚJ SZABÁLYOK LÉPNEK ÉLETBE EZZEL A KIEGÉSZÍTŐVEL. A FEJEZETEK ÉS ALFEJEZETEK FELOSZTÁSA MEGEGYEZIK AZ ALAPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYVÉVEL.

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

A HALADÁS TÁBLA

- Ha a hosszabb játékot akarjátok játszani, használjátok a haladás tábla bővítést, a +1 kör miatt!
- Ha normál játékot szeretnétek, akkor csak a haladás tábla bővítés végső pontozását használjátok!

A KÖZPONTI TÁBLA

- Tedd a sötét sikátorok táblát a központi tábla mellé!
- Tedd a fekete imp figurát, 1 állatot, 1 ketrecet, 1 kiállítás és 1 bővítmény lapkát, valamint 1 varázstárgyat a feketepiac mezőire!
 - A hosszabb játéknál mindegyik fölé tegyél 1-1 arany jelölőt!
 - A normál játéknál a varázstárgy fölé ne tegyél arany jelölőt!
- Minden játékos engedély lapkáját tedd az ipari zóna bejáratához!
 - Csapd fel a legfelső üzem lapkát a sötét sikátorok tábla alá!
- Keverd meg és tedd egy oszlopba a kiegészítő lapkákat!
 - Csapd fel az első 3 lapkát a csigabolt mezőire!

A JÁTÉKOS TÁBLÁK

- Minden játékos 7 impet és 3 aranyat kap (a 6 imp és 2 arany helyett).

EGY KÖR MENETE

1. FÁZIS - BEÁLLÍTÁS

ÚJ CUCCOK FELRAKÁSA

- A játékot már előkészítetted az 1. kör előtt. A következő körökben az alábbiakat kell tenned:
 - Csapd fel a következő üzem lapkát (kivéve, ha az akciómezőt egy semleges imp blokkolja)!
 - Csapj fel egy új kiegészítőt és tedd a legalsó mezőre (kivéve, ha az akciómezőt egy semleges imp blokkolja)! Ehhez esetleg el kell dobnod a legfelső kiegészítőt és a többit fel kell csúsztatnod!
- A megvásárolt feketepiaci tételeket soha nem kell pótolni.

2. FÁZIS - BEVÁSÁRLÁS

AKCIÓVÁLASZTÁS

- Visszarendelheted egy még várakozó csoportodat, miközben egy csoportodat elküldöd egy akciómezőre. A visszarendelt impeket a várakozó csoportjaidhoz teheted.

- Ha a kibővített csoport nagyobb lesz, mint az aktuális csoportméret, ők mennek vásárolni legközelebb. Ez után folytassátok a bevásárlást a normál szabályok szerint!
- A **feketepiac**on válassz és vegyél el egy cuccot, amit innentől kezdve kezelj normál módon!
 - Ha van 1 arany jelölő a tétel felett, be kell adnod 1 aranyat a kincstárdból a bankba!
 - Ha az ételt választod, vedd el a kiállítás lapkán feltüntetett egyik féle ételcsoportot, majd dobj el a kiállítás lapkát!
 - Ha a testőrt választod, az imp szállásra kerül, vagy hozzáadhatod egy még várakozó csoportodhoz. Ő soha nem alkothat egymagában csoportot, és nem számít pihent impnek.
- A **jósnó kocsjánál** 3 dolgot cselekedhetsz:
 - Megnézhetsz 1 még képpel lefelé fordított lapkát a haladás táblán.
 - Húzhatsz 4 extra szükséglet kártyát, minden színből 1-1 lapot.
 - El kell távolítanod 1 arany jelölőt a feketepiacról (visszakerül a bankba)!
- Az **ipari zónánál** tedd át az engedély lapkádat a legutoljára felcsapott üzem lapka alá. Használhatod az egyik felcsapott, hozzáférhető üzemet.
 - Ha 1 imp igénye van, tegyél rá 1 impet az odú táblán imp lakóhelyéről!
 - Ha arany igénye van, dobj el 1 aranyat a kincstárdból!
 - Ha étel igénye van, tegyél rá 1 megfelelő étel jelölőt az éléskamrából!

3. FÁZIS - SZÜKSÉGLETEK

KETRECEK ÉS ÁLLATOK ELRENDEZÉSE

- Tetszőleges módon hozzárendelheted a **kiegészítőket** az állatkáidhoz.

SZÜKSÉGLET KÁRTVÁK HÚZÁSA

- Az állaton lévő minden **kiegészítő** után 1-1 extra, a kiegészítő színének megfelelő szükséglet kártyát kell felhúznod.

SZÜKSÉGLET KÁRTVÁK KIJELÖLÉSE AZ ÁLLATOKHOZ

- Az állaton lévő minden **kiegészítő** után 1-1 extra, a kiegészítő színének megfelelő szükséglet kártyát kell hozzá kijelölnöd.

4. FÁZIS - KIÁLLÍTÁS

- Az állatokat egyesével kell értékelni. A sorrend néha fontos lehet. Te döntesz!
- Lásd a függelékben az új dolgokat részletesen!

5. FÁZIS - ÜZLETELÉS

ÁLLAT ELADÁSA

- 1-1 extra aranyat kapsz az állaton lévő minden kiegészítő után.

SZÜKSÉGLET KÁRTVÁK ELDOBÁSA

- Ha extra kártyát húztál a jósnó miatt, dobj el 1-1 extra kártyát minden színből!

FEL NEM HASZNÁLT IMPEK

- A szabad impek dolgozhatnak.
- Használhatsz 1 szabad impet, hogy egy hozzáférhető üzemben dolgozzon.
 - Hozzáférhető üzem az, ami alatt az engedély kártyád van, vagy a tőle balra lévők.
 - Az üzem szabályának használata ugyan az, mint a 2. fázisban.

6. FÁZIS - KOROSODÁS

HAZATÉRNEK AZ IMPJEID

- Az üzemben dolgozó imp is hazatér.
- Az emelvényre küldött testőr is hazatér.

A KÖVETKEZŐ KÖR KEZDETE

- A kezdőjátékos jelölőt a haladás tábla bővítménye szerint kell továbbadni.
 - Esetleg: 2, vagy 3 játékos hosszú játék esetén simán át is adhatja a következő játékosnak.

A JÁTÉK VÉGE

VÉGSŐ PONTÓZÁS

- Az **üzleti érték kiállítás** alkalmából:
 - 1 pontot ér a testőr figura.
 - 2 pontot ér minden feldolgozott élelmiszer.
- Az **állattartó tábla kiállítás** alkalmából:
 - 1 pontot ér minden állaton lévő kiegészítő.

FÜGGELÉK

ÜZEM LAPKÁK

FEJVADÁSZ FŐPARANCSNOKSÁG



„Az ujjai olyanok voltak, akár a hideg kolbász, az arca pedig, mint egy jól átfőtt sonka. Amikor belenéztem a tojássárgaszín szeméibe, már tudtam, hogy megtaláltam az impemet.”

Ha befizetsz egy aranyat a kincstárdból a bankba, **viSSzaveheted egy impedet, aki még nem térhetett volna haza.**

- ez lehet a haladás táblán lévő legbaloldalibb imp
- vagy egy kórházban lévő imped
- vagy egy emelvényen lévő imped

Ez nem ugyan az, mint amikor egy imped hazaszalad a csigaboltból egy kiegészítővel. Ennek az impnek idő kell, hogy hazaérjen.

- Ha ezt az üzemet a **2. fázisban használod**, akkor **tedd az impet az odú táblád lakóhelyére.** Az impet majd csak későbbi használhatod ebben a körben, de nem adhatod hozzá egyik csoportodhoz sem.
- Ha ezt az üzemet a **5. fázisban használod**, akkor az imp ebben a körben még nem áll rendelkezésedre, mivel csak a **köröd legvégén fog visszaérni** a lakóhelyére.

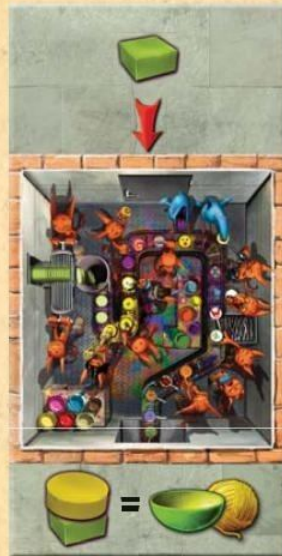
HIVATAL



„Még mindig csak minimálbérét dolgoztatnak? Itt az ideje, hogy valami valódi munkát végezz! Csatlakozz a hivatal csapatához! Jobb fizetés, nagyobb megbecsülés, és még a mancsodat sem kell összekoszolnod!”

Juhé! Ha egy szabad, pihent impedet dolgozni küldöd, 1 aranyat fog hazahozni. De ha a **hivatalba** megy dolgozni (tá-dá-dáám!), akkor **2 arannyal** tér haza!

NYALÓKA ÜZEM

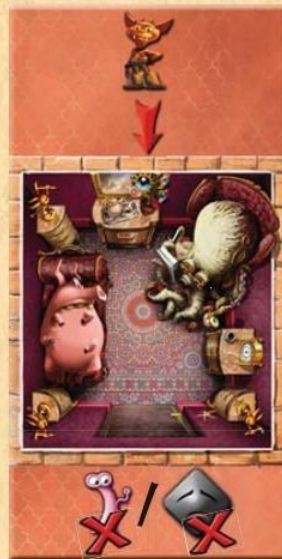


„Nyalja, falja, ezt a boton lévő incsi-fincsi édességet, s állatkád a pocakjába mind berakja. Ez nem lehet más, mint egy csodás nyalóka!”

Ha használod ezt az üzemet, **tegyél rá egy zöltséget az éléskamrádból**, hogy egy fincsi nyalókat készíthess! Ez után vegyél el **egy arany jelölőt a bankból**, és **tedd a zöltség jelölőd tetejére.** Innentől kezdve ez egy nyalóka. A nyalóka feldolgozott élelmiszernek számít, és az ereklye raktáradban kell tárolnod (lásd később).

Ha a 4. fázisban egy nyalókat adsz valamelyik kisállatodnak, az **kielégíti az egyik éhség-, játék-, vagy mind a 2 szükségletét egyszerre.** Egyetlen nyalóka nem tudja kielégíteni 2 különböző állat 1-1 szükségletét. Szintén nem tudja kielégíteni az étel szükségletet, ha az adott állat nem eszik húst, vagy zöltséget. (Azaz a Házivámpírnak nem elégítheti ki az éhség szükségletét, de még mindig játszhat vele.)

ÁLLAT PSZICHIÁTER



„És milyen érzés volt, amikor rájöttél, hogy a többi kisállat nem értette meg a poént?”

Az állatkád depressziós-nak tűnik? Valami komolyabb traumán esett át? Esetleg mutálódott? Az állat pszichiáter segít! Ha **egy impet küldesz ebbe az üzembe, eltávolíthatasz egy mutáció jelzőt, vagy egy szenvedés jelzőt az egyik állatodról.** (Úgy tűnik ez a mutáció pszichoszomatikus eredetű volt.

ÁLLATELEDEL KONZERVGYÁR



„Vezető tenyésztők javasolják ezt a kaját. Konzervdobozból.”

Ha használod ezt az üzemet, **tegyél rá egy hús jelölőt az éléskamrádból**, hogy egy fincsi kajakonzervet készíthess! Ez után vegyél el **egy kaki jelölőt a közös készletből**, és **tedd a hús jelölőd tetejére.** Ez már egy kajakonzerv. (Hé! Mi csak így jelöljük a konzervet. Biztosíthatunk, hogy a konzervgyár csak és kizárólag a legtisztább alapanyagokkal dolgozik!

A kajakonzerv feldolgozott élelmiszernek számít, és az ereklye raktáradban kell tárolnod (lásd később).

Ha a 4. fázisban egy kajakonzervet adsz valamelyik kisállatodnak, az **kielégíti az egyik éhség szükségletét**, ha húst, vagy zöltséget eszik. Több kajakonzervet is adhatsz egy állatodnak, de mindegyik csak 1-1 éhség szükségletet tud kielégíteni. Ha az állatod kiállításán szerepel ebben a körben, **+1 kiállítás pontot kapsz minden neki adott kajakonzerv után.** Ha több állatod is szerepel egy kiállításán, az összes felhasznált kajakonzerv után kapsz 1-1 pontot.

KAKI-CSIGA



„A Kaki-csiga Ketrec Tisztító Szolgálatnál az alaposság a legfontosabb. A csigák csápjai-val ki tudják szippantani a legszűkebb ketrec mélyéről is a trágyát. Azaz, ha igazi tisztaságot akar, hívja a Kaki-csigát!”

Dobj el 1 aranyat a kincstárdból a bankba és **távolítsd el bármelyik ketrecdből 2 kaki jelölőt** (akár egy olyanból is, ahol éppen van egy állatod)! Még soha nem volt a ketrec takarítás ilyen könnyű!

FELDOLGOZOTT ÉLELMISZEREK



NYALÓKA



KAJAKONZERV

Két üzemben állíthatsz elő feldolgozott ételmiszert: a nyalóka üzemben és az állateledel konzervgyárban. Egy feldolgozott ételmiszert egy étel jelölő és valamilyen rajta lévő másik jelölő képvisel. Az alábbi szabályok vonatkoznak a feldolgozott ételmiszerekre:

- A feldolgozott ételmiszer előállításához valamilyen friss kajára van szükség - azaz nem egy már feldolgozott ételmiszere, vagy nem valami egyébre a mágikus dobozból.
- Az általad készített feldolgozott ételmiszereket az ereklye raktáradban kell tárolnod.
- A feldolgozott ételmiszereket nem rakhatod a mágikus dobozba.
- A feldolgozott ételmiszer bármilyen-evő állat éhség szükségletét ki tudja elégíteni, egyen az akár húst, akár zöldséget, vagy legyen akár vegyes táplálkozású is. (Ez olyan, mint egy fagyasztott kaja a mágikus dobozból.)

- A feldolgozott ételmiszer viszont nem elégíti ki annak az állatnak az éhség szükségletét, aki sem húst, sem zöldséget nem ehett.
- Ha felhasználod egy feldolgozott ételmiszeredet, mind a két jelölőt tedd vissza a közös készletbe!
- A feldolgozott ételmiszer soha nem öregszik, nem romlik meg, és nem kell kidobni. Juhuuuu!
- A nyalóka és kajakonzerv különleges képességeiről az előző fejezetben, a megfelelő üzem lapkák leírásánál olvashattál.

ÚJ VÁSÁRLÓK

A két új vásárlóban egy dolog közös: páros szimbólum van rajtuk.

Nézzük az Alvilági Dokit! Minden pár és egy állaton 3-al növeli az állat vásárlói pontszámát. (Az Alvilági Doki +1 pontot ad ezen felül minden -ért is.)

Csak az számít egy teljes párnak, ahol mind a két szimbólum megvan. Például, ha egy állatkádon 4 és 2 van, az összesen 2 párnak számít. A felesleges 2 nem ér pontot ez esetben. (Azaz így az állat összesen 6 pontot kap, ami azért nem is olyan rossz.)

Ugyanez igaz az Alvilági Nevelőre is. Az állaton lévő minden pár és után 3-3 vásárlói pontot kapsz (valamint 1-1 pontot minden után).

Ne téveszd össze ezt a páros szimbólumot az egyes szükséglet kártyákon található dupla szimbólummal! Ha a dupla-szimbólumú szükséglet kártyák szabályait alkalmazzátok, akkor egy párt alkothatsz ugyanazon dupla-szimbólumos kártya két szimbóluma is, de párt alkothatsz két különböző szükséglet kártya is.

ALVILÁGI DOKI



A kutatási témájához gyűjt éppen anyagot. (Az állatorvos nagydoktorijához. A mágia miként befolyásolja az emésztés folyamatát. A publikáció jelenleg folyamatban.) Nem, ettől nem kell undorodni! Ez csak szintizta tudomány.

ALVILÁGI NEVELŐ



Szeret dühös állatokkal játszani. Nem baj, ha egy kicsit beteg, de soha ne szenvedjen!

ÚJ KIÁLLÍTÁSOK

TÁNCOLÓ ÁLLATSZTÁROK



Ez egy táncverseny! Küldd el egy játékos állatkádat, és hagyd, hogy valami mágikus dolog történjen vele!

Minden játék és mágikus szükséglet-pár 3-3 kiállítási pontot ér. A páratlan játék, vagy mágikus szükséglet 1-1

kiállítási pontot ér. 1-1 pontot veszítesz minden kaki szükséglet után. Hiába, vannak dolgok, amiket egyszerűen nem illik tánc közben csinálni.

VAD-PARTI



Néha az alkalmazottaidnak is ki kell engedniük a gőzt!

1 kiállítási pontot kapsz minden étel jelölő után, amit a kisállataid megettek ebben a körben, miközben az éhség szükségletüket elégit

tetted ki. Egy feldolgozott ételmiszer is csak 1 pontot ér. Ha az állataid mást ettek, az most nem számít. (Az állatod lehet, hogy úgy gondolta, az is „étel”, de a pontozóbírók ezzel nem értettek egyet.)

Ha a ketrec, vagy egy bővítmény elégítette ki az éhség szükségletet, ebben az esetben nem ér pontot.

2 kiállítási pontot ér minden imped, aki a kórházban dekkol éppen. Igen. Ez egy ilyen parti. (A páncélos imp ereklye meggátolja, hogy az imped a kórházba kerüljön, de ne feledd, hogy nem kötelező ám használnod!) Elveszítesz 1-1 kiállítási pontot az állataidon lévő minden szenvedés jelölő után (*), és 2 pontot, ha van rajta mutáció jelző. Nem akarhatod látni azt a sok szomorú szemet!

(*) Igen, ez az áttetsző kocka szimbólum szenvedést jelent. Megegyezik az alapjáték szimbólumával. Elnézést a kellemetlenségért! Az a szerencsétlen imp, aki a hibát elkövette, már két ketrecel odébb nagyban lapátolja a hatalmas trágyakupacokat. És egész héten ezt fogja csinálni...

ÚJ KETRECEK

KÍSÉRLETI KALITKA



Az Imp-Plosion, egy új, dinamikusan fejlődő kutatócég támogatásával készült el ez a felvilágosult ketrec-design. Néha kivilágítja az egész környéket, és zörömpölnek tőle a porcelánok a szomszédok szekrényeiben, de kit érdekel, amikor ilyen csodálatos dolgok történnek benne?

A kísérleti kalitkának van megfelelő kerítése, megfelelő antimágikus védelme, valamint található benne egy megfelelő egészségügyi bódé (így az állatodnak nem kell a... hmmm, szennyeződésben aludnia). De húzd csak meg azt a kart, és csodálatos dolgok fognak történni! Néhány elem visszasüllyed a földbe, néhány kiemelkedik, és a végén egy teljesen más ketrec

lesz. Frankó, mi? Alap állapotában a ketrec 1-es erővel, 1-es mágia ellenállással bír és **semlegesíteni tud egy betegséget**. A ketrec azonban rugalmasan tud alkalmazkodni az állatod szükségleteihez, ahogyan azt a * szimbólumok is mutatják. Bármelyik aspektusa **dupla lehet, ha közben a másik kettő 0-ra csökken**. Azaz lehet a ketrec 2-es erejű, 0-ás mágia ellenállással, és a betegség csökkentés nélkül. Lehet 2-es mágia ellenállású, 0-ás erővel és a betegség csökkentés nélkül. Lehet 0-ás erejű és mágia ellenállású is, ez esetben 2 betegséget is képes semlegesíteni. (Vagy hagyhatod az alap 1-1-1 állapotában.) A 4. fázisban kell eldöntened, hogy épp ebben a körben melyik változatát akarod a ketrecnek igénybe venni, az állatod szükségleteihez igazítva.

SÁRDAGONVA



Úgy döntöttünk, hogy adunk még egy példányt a legjobban kedvelt ketrec típusból. Ezért megkértük az impeket a legyártására. Azonban nem tudtak meg-egyezni, hogy az öntisztuló legelő, vagy és a játszó-ketrec az alkalmasabb, amik segítségével nem az impeknek kell az állatokkal foglalkozniuk. Úgy látszik kezdenek kissé ellustulni...

Nos a sárdagonya egy olyan ketrec, amit minden imped imádni fog. Igaz, maga a ketrec nem valami erős, elképzelhető, hogy az állatod megszökik, vagy eltűnik belőle, viszont az impjeidnek kevés munkája lesz vele.

ÚJ BŐVÍTMÉNYEK

A DOBOZ, MELY AZT MONDJA: DING!



Ez szenzációs! Bedobsz 1 érmét, ami pár vicces, pattogó hangot hallat, majd az egész szerkezet elkezd izzani és szikrázni, és végül jön egy nagy „Ding!”. Az érme eltűnik a doboz mélyén, és az állatod valamilyen oknál

fogva sokkal jobban érzi magát. Az Imp-Plosion Laboratórium szerint a szerkezetet a templomi perselyek ihlették. És amikor a doboz megtelik majd érmékkel, ők kijönnek, és ingyen kiüritik azt!

Akkor használhatod ezt a bővítést, ha már hozzáadtad valamelyik ketrecedhez **és kiértékelted az állatod szükségleteit**. Ha **eldobsz egy arany jelölőt** a kincstáradból (a bankba), a ketrecben lévő állatodról **eltávolíthatasz egy szenvedés jelölőt (**), és/vagy egy mutáció jelzőt**. Minden körben csak egyszer használhatod ezt a lehetőséget. Csak akkor használhatod, ha az állatod még életben van, amikor bedobod az érmét. Azaz ha elpusztult a túl sok szenvedés jelölőtől, vagy eltűnt egy másik dimenzióban a 2 mutáció miatt, már hiába jön a „Ding!”.

WURLITZER



Az Imp-Plosion Laboratórium bemutatja új üzleti megoldását: ha bedobsz 1 érmét ebbe a ketrec bővítőbe, az lejátszik neked egy dallamot. A különböző dallamok különböző dolgokat jelentenek: a lány melódia megnyugtatja az állatod, a funky szórakoztatja, a misztikus zene pedig megvéd egy varázslattól. Ha úgy gondolod, hogy a zene nem tudja kielégíteni az éhséget, akkor még sohasem hallottad a húsimádók, vagy a vegák szendvics rappelését!

A bővítő csak akkor csinál valamit, **ha bedobsz egy aranyat** a kincstáradból. **Válassz ki egy hatást**, és jelöld meg az arany jelölőddel (ez már nem a te aranyad, ez innentől csak egy jelölő)! A bővítő ettől kezdve **a játék végéig** már ezt a dallamot fogja játszani, és minden körben az adott hatása fog érvényesülni, egészen addig, **amíg egy újabb aranyat nem dobsz bele** a kincstáradból (**a rajta lévő előző arany jelölőt ekkor tedd a bankba**). A dallamot a 4. fázisban módosíthatod, mielőtt elkezdenéd kiértékelni az állat szükségleteit. Ha akarod, a dallamot akár minden körben megváltoztathatod.

ÚJ ÁLLATKÁK

Ezek az új állatok egy kis odafigyelést igényelnek, de hidd el, megéri!

Mindegyik új kisállatnak van egy különleges képessége. Ezek miatt az értékelésük eltér a többi állatétól. Azaz az értékelés most izgalmassá válik. Az értékelés során **neked kell döntened a kiértékelt állataid sorrendjéről**. Ha egy képesség befolyásolja a **szomszédos** állatot, ketrecet, vagy ketrec telket, akkor az hatással lesz a két szomszédosra, de nem a sarkosan átellenbe lévőre.



Minden új állat tárcsáján van **egy extra sáv** is, a felső részére nyomtatva. Ez a sáv beleszámít az állat szükségleteinek kiosztásakor, de nem számít bele az állat méretébe. Azaz egy 2-es méretű új állatnak így 3 sávja lesz (3 szükséglet kártyát kell húzni neki és 3 kártyát kell lerakni mellé).

(**) lásd az előző oldal (*) megjegyzést! Az imp egy újabb hét büntetést kapott.

RAVASZ MALACS



Ravasz Malacs nagyon szeret játszani: bújócskázni, kitalálni, hogy mi van a zsebikédben, kincskeresést, éjféle meglepést... sok játékot ismer, de mind ugyan arról szól.

Minden alkalommal, amikor Ravasz Malacs egy játék szükségletét elégíted ki, mozgass át egy kaki jelölőt a ketrecéből valamelyik szomszédos ketrecbe vagy ketrec telekre! A ketrec nélküli ketrec telken lévő trágyajelzőt ugyan úgy tudod eltávolítani, mint a ketrecben lévő: egy szabad impeddal 2 kaki jelölőt egy körben. Ha egy ketrecet teszel a telekre, tedd át bele a telken lévő kaki jelölőket!

GYÖNGYTOJI



Néha megéri turkálni a ketrece aljában...

Ha 1, vagy több kaki jelölőt teszel a ketrecébe a 4. fázisban, amikor kielégíted a szükségleteit, tegyél a bankból 1 arany jelölőt az egyik új kaki jelölőre! (Nem, ez nem feldolgozott élelmiszer! Uh, el sem hiszem, hogy ilyesmi az eszedbe jutott!) Minden alkalommal, amikor egy arany tetejű kaki jelölőt eltávolítasz a ketrecéből, megkapod az arany jelölőt (a kakit azért dobd el, oké?!). Az arany tetejű kaki jelölő minden esetben kakinak számít. Pl. ha Ravasz Malacsot költözteted a ketrecbe, ő el tudja dugni azt egy szomszéd ketrecben. Az arany ilyenkor vele megy - klasszikus esete a disznók közé vetett gyöngynek...

NYAMNYOGÓ



A mindenevő állatok húst esznek, vagy zöldséget. Nyamnyogó viszont megeszik bármit! Arany? Nyam, nyam, nyam. Kaja? Nyam, nyam, nyam. Bájital? Nyam, nyam, nyam. Ereklje? Nyam, nyam, nyam. Igen, Nyamnyogót meglehetősen könnyű megetetni. A hátránya, hogy mágikusát böffent.

Nyamnyogó ételt, aranyat, bájitalt, vagy erekljét ehet. (Lehet, hogy megenné a cumiját is, de ilyen játékkal nem rendelkez.) Minden ételt és aranyat a kincstárból kell kifizetned, és minden megevett tárgy 1 éhség szükségletét elégíti ki. Ha egy erekljét eszik meg, az ereklje hatása azonnal megszűnik. Például, ha Nyamnyogót egy ereklje-könyvvel eteted meg, azonnal el kell dobnod az extra kártyádat! Nyamnyogó csak a fent leírt dolgokat eheti meg. Így nem ehet meg például egy impet. De őszintén: ki akarna egy impet megenni?

HÁZIVÁMPÍR



A kis Házivámpír megpróbálja elnyomni a vérszomját, de néha naaaaaagyon éhes lesz. És akkor, nos, akkor meg kell etetni a srácot.

Minden körben Házivámpírhoz rendelt 1 éhség szükséglet automatikusan teljesül. Minden fennmaradó éhség szükséglet után vagy kap 1 szenvedés jelölőt, vagy küldesz neki egy szabad impet. Az imp a kórházba kerül. (Nem, az imp páncél ez esetben nem segít.) Házivámpír nem eszik kaját - feldolgozott kaját sem eszik.

CSILIMPILI



Elég nyugtalanító, ha egy mágikus lényen egy csapot látsz kinőni. De még nyugtalanítóbb, ha ránézel egy mágikus lényre, és emiatt rajtad nő ki egy csáp.

Amikor egy mutáció jelzőt kelle ne raknod Csilimpilire, azt ráraakthod egy szomszédos lényre helyette. Csilimpili szomszédos állatonként 1 mutációt tud így lepasszolni körönként. (Azaz így összesen 2 mutációt tud átadni, ha 2 állat szomszédja is van.)

LÉLEKLÁTÓ LEMÚR



Az óráig zabál, ennek meg elmúlik az éhség érzete. Az óráig játszadozik, ez pedig már nem is unatkozik. Ez figyelni annak a dühöngését és közben megnyugszik. Ez figyel téged... nos nem tudni, ilyenkor mi történik, de jobb, ha rajta tartod a szemed!

Minden pár hasonló szükséglet, amit egy szomszédos állathoz rendeltél, automatikusan teljesíti a Lemúr egyik ugyanilyen szükségletét. Nem számít, hogy a másik állat szükségleteit teljesítet-e, avagy nem. Például ha 2 éhség szükségletet rendelsz a szomszédos Ravasz Malacsához, a Lemúrhoz rendelt egyik éhség szükséglet automatikusan teljesül, függetlenül attól, hogy végül a Malacs kap-e kaját, vagy nem. Nem számít, hogy a szomszéd állat szükségleteit előbb értékeled-e ki, vagy csak a Lemúr után. Viszont ugyan abban a körben 2 különböző szomszédos állathoz hozzárendelt azonos szükségleteket nem lehet összevonni a Lemúr számára 1 párnak.

NYUGINYAFI



Ez a kis srác annyira hozzá szokott ahhoz, hogy beteg, hogy már egyáltalán nem is zavarja őt. De ha valaha teljesen meggyógyítaná valaki... nos onnantól kezdené rosszul érezni magát...

Minden hozzá rendelt betegség szükséglet automatikusan teljesül. Nem is tudja, hogy meg kéne betegedni tőle. Ám ha egy körben NEM rendelsz hozzá legalább 1 betegség szükségletet, akkor ellenőrizni kell, hogy nem lesz-e beteg, mintha egy normál állatod mellé rendeltél volna egy betegség szükségletet.

PÓNI



A gyerekek egyszerűen imádják ezt a kis vad, húsevő szörnyetget. Póni nagyon aranyos, bár ha egyszer rátípor a lábadra és kiharap egy darabot a kezedből, máris egy új perspektívában kezded látni a barátságot és a mágiát.

Bár Póni eléggé csúnya, mégis roppant szórakoztató, amikor menekülni próbál. Minden pont, amivel a dühöngése meghaladja a ketrece erejét, automatikusan teljesít az összes többi ketrecben 1-1 játék szükségletet. Nem számít, hogy végül az impek elkapják-e őt, vagy tényleg el tud-e menekülni. Ezen mindenki nagyon jól szórakozik (akkor is, ha az impek páncélt viselnek). És igen: ez MINDEN ketrecre vonatkozik, nem csak a szomszédosokra. A póni-imádat mindenfelé kisugárzik. Ha a Póni szökést tervez, akkor célszerű legelsőként kiértékelni, hogy a többi ketrecben lévő állatka 1-1 játék szükségletét ki tudja elégíteni.

RONTI-BONTI



Nézd ennek a srácnak a méretét! Mennyi energia! Hogy rázza a ketrece rácsát! Huh! Láttad ezt? Majdnem úgy nézett ki, hogy a rácsok kevesek lesznek a visszatartásához.

A szükségletek kiértékelésekor feltehetően Ronti-bonti lesz a legutolsó, mert rengeteg pusztítást tud okozni, ha sikerül kitörnie. Ha a harag szükségletei meghaladják a ketrece erejét, akkor már nem tudod elkapni őt, még páncélozott impekkel sem. De nem menekül messzire: ehelyett elpusztít 1 ketrecet, vagy 1 ketrec bővítményt, minden egyes feles dühöngés szükségletéért. Te döntöd el, melyik lapkát akarod eldobni. (Ronti-bonti nem tudja elpusztítani az állattartó táblára nyomtatott ketrecet. Ha elpusztít egy ezen lévő új ketrecet, akkor hirtelen, mintegy varázsütséssel, a helyén terem az előrenyomtatott régi.)

Ha Ronti-bonti elpusztít egy lakott ketrecet, akkor hagyd a benne lévő állatokat és az összes kaki jelölőt a ketrec telkén. A benne lévő állat nem fog azonnal elszökni. Lényegében ez egy olyan ketrec lesz, aminek minden értéke nulla. (No, ezért érdemes Ronti-bontit a legvégén értékelni.) Ne feledd, hogy minden ketrec nélküli állatodat el kell engedned a következő kör 3. fázisa végén! Ez vonatkozik magára Ronti-bontira is. Még ha el is pusztított minden ketrecet, egyenlőre nem szalad el, üldögél még egy ideig nagy boldogan a roncsok között... persze csak ha az összes harag szükséglete már teljesült.

Ha nincs elég ketreced és bővítményed, amin Ronti-bonti levezethetné a felesleges dühöngés szükségletét, akkor nagy a baj! Miután tönkretette minden ketrecedet és bővítményedet, utána még el is szalad. Elveszited az ilyenkor szokásos hírnév pontjaidat, bár ez esetben nem azért, mert a többiek azt hiszik, hogy elástad őt a hátsó udvaron. Mindenki nagyon jól tudja, hogy ki miatt szabadult el Ronti-bonti, és ki miatt tör-zúz most a városban.



ÚJ EREKLYÉK

CSODÁLATOS KALAP



Nézd ezt a csodálatos kalapot! Ez az imp baromi fontos valaki lehet! Meg kell hajolni előtte!

A bevásárlás fázis elején a **csodálatos kalapot** hozzárendelheted bármelyik csoportodhoz. A csoportban kell lennie egy impnek is természetesen. (Az aranyon ugyanis elég rosszul néz ki ez a kalap.) A kalap megnöveli a csoport méretét $\frac{1}{2}$ -el. Ez azt jelenti, hogy a csoport egyedi méretű lesz (kivéve, ha valaki az ajándékdobozzal elrontja a napodat). Amikor hozzájutsz ehhez az ereklyéhez, **azt azonnal hozzárendelheted az egyik még várákózó csoportodhoz.** (Lásd a 4. oldalon a csoport méretének változásáról szóló szabályokat!) Ha már nincs várákózó csoportod, tartsd meg nyugodtan a következő körre. Tartsd ezt az ereklyét az imp lakóhelyén, hogy emlékezz rá, oda kell adnod valakinek. A csodálatos kalap azzal az impel marad, akihez hozzárendelted. Ha a csoportból egy imp hazatér, ő a kalapot is hazahozhatja. Ha viszont a csoport minden tagja ott marad pl. az emelvényen, akkor a kalap sem térhet vissza.

AJÁNDÉKDOBOZ



Ez az az ajándék, amire mindig is vágytál! Egész addig, amíg valaki máséra vágsz...

Amikor megszerzed ezt az ereklyét, **választhatsz egy játékosársadnál lévő ereklyét.** Mostantól kezdve, a játék végéig az ajándékdoboz úgy működik, mintha **neked is lenne a választott ereklyéből egy másolatod.**

Azt is megteheted, hogy nem választasz azonnal másolandó ereklyét (vagy mert nincs is semmilyen más, vagy nincs olyan, amit másolni szeretnél), és később, ha valaki szerez egy neked tetszőt, akkor másolod csak le.

Az ajándékdoboz a játék során csak egyszer másolhat le egy ereklyét, a fenti két pillanat valamelyikében: vagy, amikor megszerzed az ajándékdobozt, és kiválasztasz azonnal egy másolandót, vagy abban a pillanatban, amikor az egyik játékosársad megszerez egy neked is tetsző ereklyét, és hopp, már le is másoltad. Egy saját, másik ereklyédet nem tudod az ajándékdobozzal lemásolni.

Amikor lemásolsz egy ereklyét, azt kezeld úgy, mintha most jutottál volna ahhoz az ereklyéhez! Azaz válassz egy szint és húzz egy extra kártyát, ha egy könyvet másolsz le, vegyél el egy étel jelölőt, ha a mágikus dobozt, rendeld az ajándékdobozt egy el nem küldött csoportodhoz, ha a csodálatos kalapot másolod le, stb.! Ha úgy véled, hogy nehéz számodra megjegyezni, hogy melyik ereklyét is másoltad le, tegyél egy jelölőt arra az ereklye lapkára, bár szerintünk menni fog anélkül is.

PANDEMONIUM: A TITOKZATOS JÁTÉK FELFALJA A DÜHÖNGÉST



Nem engedheted meg magadnak, hogy minden könyvet összegyűjts? Csak vedd meg ezt! Ez egy gyűjteményes kiadás!

Ez a nagyon ritka könyv **pontosan úgy működik, mint az alapjáték könyvei, kivéve, hogy bármilyen színben választhatod!** Még mindig csak egy szint választhatsz, és 1 extra kártyát húzhatsz fel.

Igen, az új ereklyék ütősebbek mint az alapjátékban szereplők. Egy kicsit...

KIEGÉSZÍTŐK

A kiegészítőket egy állatkádroz rendelheted, miközben a ketrecek és állatokat rendezgeted. Minden hozzárendelt kiegészítő 1-1 extra sávot ad az állatodnak, a saját színében. Ha eladod az állatot +1 aranyat kapsz minden vele együtt eladott kiegészítő után.



VIDÁM ETETŐTÁL



FRANKÓ TÜSKÉS NYAKÖRÝ



JÓPOFA MASNI



MISZTIKUSAN MÁGIKUS MEDÁL

A JÁTÉK SZERZŐJE: VLAADA CHVÁTIL

ILLUSZTRÁCIÓ: DAVID COCHARD
GRAFIKAI TERVEZÉS: FILIP MURMAK
VEZETŐ TESZTELŐ: PETR MURMAK,
VÍT VODICKA

FORDÍTOTTA JASON HOLT ANGOL NYELVŰ
VÁLTOZATA ALAPJÁN:

BEORN (2010)

TESZTELŐK: Kreten, Vitek, Ester, Tom, Jirka Bauma, Marcela, Filip, Miloš, Elwen, Deli, dilli, Markéta, Michal, Paul, Yuri, és a Brnoi Társasjáték Klub játékosai.

KÖSZÖNET: Jason Holt-nak a kreatív fordításért és rendszerezésért, valamint Petrnek, Viteknek és Filipnek, amiért hagyták, hogy létrehozzuk ezt a kiegészítőt és segítettek, hogy jó is legyen.

KÜLÖN KÖSZÖNET: David Cochard-nak a gyönyörű borítóért, és a rengeteg apró részletért, amit a játék lapkáira alkotott!

© Czech Games Edition, October 2013 www.CzechGames.com
Angol nyelvű disztibútor: Z-Man Games, Inc.
www.zmangames.com

Z-MAN
games
CGE
Czech Games Edition

LACA A PACA



Valójában ennek az állatkának nem is Laca a neve. Nincs is igazi neve szegénynek. És ha már kérded, alakja sincs. Meg személyisége sincs. Nem, várj csak, ez így nem teljesen igaz! Tulajdonképpen Laca személyisége nagyon jól körülírható: nagyon szeretne örömet szerezni neked. Épp ezért szólíthatod Lacának, és ő azzá válik, amivé csak szeretnéd, hogy váljon.

A 3. fázisban, mielőtt még szükséglet kártyákat húznál (illetve mielőtt használnád a kristálygömbödet), válassz egy színt Lacának: zöld, piros, sárga, vagy lila. Laca minden egyes szürke sávja ilyen színűvé válik ebben a körben. Így a választott színnek megfelelő kártyákat kell felhúznod, és a választott színnek megfelelő kártyákat kell Laca mellé kijátszanod. Ha kiegészítőt akarsz Laca mellé rendelni, akkor annak a színének is meg kell egyeznie az éppen a sávjára választott színnel (a rajta lévő más színű kiegészítőket tedd vissza az állattartó táblád mellé, vagy rendeld hozzá másik állataidhoz). Minden körben új színt választhatsz, de ha már választottál, az a szín marad meg a kör legvégéig.

A 4. fázisban, amikor kiállítod Lacát a Pacát, el kell döntened, hogy most húst egyen, vagy zöldséget. A kör végéig így Laca vagy ragadozóvá válik, vagy növényevővé. Akár csak a színét, a táplálkozását is minden körben módosíthatod, ha akarsz, de ha már döntöttél, az kör végéig olyan marad. Laca viszont soha nem lehet mindenevő.