



VLAADA CHVATIL DUNGEON PETZ

IL DUNGEON GIACEVA NEL CAOS, IL DUNGEON LORD ERA STATO SCONFITTO, E LA RISERVA DEI PICCONI ERA IN VIA DI ESAURIMENTO. LA VITA ERA DURA PER UN FOLLETTO. TUTTI I FOLLETTI FATICAVANO NEL TORNARE IN CITTÀ, PENSANDO A DOVE AVREBBERO POTUTO TROVARE UN ALTRO LAVORO, UNO DI LORO DISSE:

"SAI CHE COSA HA BISOGNO QUESTA CITTÀ? UN NEGOZIO DI ANIMALI. "

UN NEGOZIO DI ANIMALI PER I DUNGEON LORDS ? CHE BELLA IDEA! ORIGINALE! SÌ, E NESSUN ALTRO LO STA FACENDO! NESSUNA CONCORRENZA! SAREMO RICCHI! SAREMO IMPRENDITORI NATURALISTI ! SÌ, CONCIMI NATURALI!

COSÌ È STATO APERTO IL PRIMO NEGOZIO DI ANIMALI DOMESTICI IN CITTÀ. PROPRIO ACCANTO AL NEGOZIO DI UN ALTRO PRIMO ANIMALE DOMESTICO IN CITTÀ. E DALL'ALTRA PARTE DELLA STRADA ALTRI DUE . IL TUO CUORE DI FOLLETTO SI GONFIA CON OTTIMISMO, PERCHÉ SAI DI AVERE IL SENSO DEGLI AFFARI , L'ATTENZIONE AI DETTAGLI, E LA PALA CON IL LUNGO MANICO DARA' AL TUO NEGOZIO DI ANIMALI UNA REPUTAZIONE CHE TI DISTINGUE ..TESTA, SPALLE, E LE ORECCHIE A PUNTA SOPRA IL RESTO. NON SI PUÒ VEDERE UN FOLLETTO SCONTENTO.



INTRODUZIONE

In Dungeon Petz, gestirete un negozio di animali per i Signori dei Dungeon. Iniziate con la vostra famiglia di folletti, un po' d'oro e una vecchia gabbia sporca.

Il gioco si compone di cinque o sei round. In ogni round, dovrete inviare i vostri familiari a comprare i piccoli animali, le gabbie per loro, gli alimenti, ecc. I folletti che non sono a fare la spesa sono occupati per la cura gli animali domestici, intrattenendoli, pulendo le gabbie e vedendoli crescere.

A partire dal secondo turno, i vostri animali domestici parteciperanno a delle Esibizioni. I premi che si vinceranno aumenteranno la vostra reputazione. Nel terzo round arriveranno i Signori dei Dungeon della zona, alla ricerca di animali domestici. Più soddisferete i loro gusti, migliore sarà la vostra reputazione.

Esibizioni e Clienti sono rivelati in anticipo, in modo che potrete pianificare le vostre mosse - sia con l'acquisto dell'animale domestico più adatto, sia lavorando per ottenere il massimo dagli animalletti che avete. Tuttavia, questi animali sono creature viventi. Quando faranno qualcosa di imprevedibile, dovrete improvvisare.

Alla fine del gioco, otterrete reputazione extra per il vostro successo economico e l'aspetto del vostro negozio. Il giocatore con più punti reputazione vince.

ALCUNE PAROLE DA VLAADA

Dedico questo gioco a mia moglie Marcela. Era la sua prima volta come playtester, e lei mi ha aiutato molto. E sembra che si sia davvero divertita a giocare. Spero lo farete anche voi.

Da molto tempo volevo creare un gioco in cui si doveva gestire delle entità con un proprio comportamento. Eccolo. Non potrete avere il controllo completo dei vostri animali domestici. Capiterà a volte che vorranno giocare quando invece avreste bisogno che fossero combattivi, o che rifiutano quello che la Vecchia Signora del Dungeon gli propina e invece fanno i loro bisognini sul pavimento. In questi casi, per favore, non arrabbiatevi con loro, né con il gioco (e nemmeno con designer).

Trattate i vostri animali domestici con amore, e tutto andrà bene.

Inoltre, dopo Dungeon Lords, ho voluto creare un altro gioco illustrato da David Cochard. E' stato probabilmente il primo gioco che ho sviluppato con l'artista ed è stato un piacere lavorare di nuovo con David.

Non siate spaventati da questo lungo regolamento. A volte spiego il gioco nel dettaglio invece di limitarmi a descriverlo. Infatti, il gioco non è difficile, e tutte le informazioni importanti si trovano sulla plancia di gioco di ogni giocatore.

Nel testo, le informazioni importanti sono scritte così.

A PROPOSITO DI QUESTO REGOLAMENTO

Il gioco è da 2 a 4 giocatori. In questo regolamento, lo descriveremo come un gioco per 4 giocatori.



Le Regole per un 2 o 3 giocatori saranno scritte in box come questo. Se state giocando in 4 potete ignorare questi box.

La maggior parte di questo regolamento spiega le norme di base, - da utilizzare per la prima partita, o per l'introduzione di nuovi giocatori. Le Regole avanzate sono spiegate nella loro sezione. Vi danno un maggiore controllo sul gioco, e riducono la casualità. Leggetele e considerate se includerne alcune o

tutte in partite future .

L'appendice contiene le regole specifiche per le Esibizioni ed Artefatti. essa include anche i profili di tutti gli animali domestici e clienti.

PREPARAZIONE DEL GIOCO



PLAYER BOARDS



PLANCE DEI GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie un colore e prende le miniature di 10 Folletti , 2 Servitori, il Tassello dell' Achievement, una Plancia/ Tana del giocatore di quel colore. La Plancia rappresenta l' abitazione ed il magazzino di una famiglia di Folletti. La parte superiore del Plancia del Giocatore è uno schermo con una tabella di Riferimento Rapido.



Ogni giocatore prende anche una Plancia per gli animalaetti . Queste Plance non sono divise nei diversi colori.



SEGNALINO PRIMO GIOCATORE

Il giocatore che più di recente sfamato un animale domestico Ottiene il Segnalino di Primo giocatore. Naturalmente, si può anche scegliere il giocatore iniziale a caso, arbitrariamente, o con il sorteggio. basta scegliere qualcuno.



PROGRESS BOARD



CENTRAL BOARD



PLANCIA

D'AVANZAMENTO

La Plancia d'avanzamento traccia l'avanzamento del gioco. Tutti i giocatori hanno bisogno di vederla chiaramente, ma basta che solo un giocatore sia in grado di raggiungerla. Questa Plancia è anch'essa su due lati. Quando si gioca con 4 giocatori, assicurarsi di usare il lato con quattro folletti nel angolo. Notate che **con 4 giocatori si giocano cinque round.**



Per 2 o 3 giocatori, utilizzate

l'altro lato della Plancia d'avanzamento, con due e tre folletti in un angolo. Nota che **in 2 - o 3 giocatori si giocano sei round.**



PLANCIA CENTRALE

La Plancia Centrale si trova nel centro del tavolo, in modo tale che tutti la possono vedere e raggiungere facilmente. Essa raffigura la città con tutte le possibilità che offre . La Plancia Centrale è a due facce. Quando si gioca con 4 giocatori, assicurarsi di utilizzare il lato **senza frecce tra gli spazi.**



Per 2 o 3 giocatori, utilizzate l'altro lato della Plancia Centrale , **quello con stampate le frecce tra gli spazi.**

PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE

GETTONI DI CARTA

Rimuovete con attenzione i vari pezzi di cartone fuori dai supporti

ADESIVI

Il Segnalino del Primo Giocatore e gli 8 Servitori di legno possono essere decorati con adesivi.

Nota: Ci sono 2 Servitori in ogni colore, ma avete abbastanza adesivi per tre. I folletti speravano di convincere tutti e tre Servitori del loro vecchio Dungeon di unirsi a loro, ma uno ha deciso di andare in pensione ..



ANIMALI DOMESTICI

Assemblate i 18 animali domestici. Ognuno è costituito da un pezzo a forma di uovo e di una ruota. Utilizzate il dispositivo di fissaggio in plastica per unirli insieme, come mostrato. Una volta che l'animale è montato, la sua ruota dovrebbe girare facilmente (ma non così facilmente che non rimanere dove si lascia).

Nota: Le immagini piccole nei centri delle ruote, indicano l'animale con il quale va combinata la ruota. Non saranno più visibili una volta assemblate. Fate attenzione che ogni animale domestico ottenga la ruota corretta.

Nota: non buttate via i fissaggi inutilizzati; non sia mai che possa apparire un animale domestico bonus .



PLANCIA D'AVANZAMENTO

LA PLANCIA D'AVANZAMENTO VI AIUTA A TENERE TRACCIA DELLE RICHIESTE IN DETTAGLIO PER OGNI TURNO.

ANIMALI DOMESTICI

Mettere il Gettone Avanzamento nello ① Spazio della tracciato. Alla fine di ogni turno, si muove di uno spazio verso destra, fino a raggiungere lo Spazio del Punteggio Finale 🏆

FOLLETTI EXTRA

Ogni giocatore mette uno dei suoi folletti in ciascuno di questi quattro spazi. Questi folletti sono parenti lontani, desiderosi di unirsi agli affari di famiglia. Quelli più a destra vivono più lontani, quindi non possono arrivare fino al round corrispondente.



ESIBIZIONI

Mescolate casualmente le 8 tessere esibizione e **posizionatene una per ogni spazio espositivo**, a faccia in giù. Rimuovete le esibizioni restanti dal gioco senza che nessuno le guardi. Poi **girate la prima tessera esibizione** (quella per il round 2). Una tessera esibizione ha due parti. La parte superiore raffigura le regole per il punteggio esibizione del round. La parte inferiore determina il cibo che arriverà nello spazio mercato-cibo nel prossimo round. Il Round 1 non ha tessera esibizione, il cibo è rappresentato direttamente nella Plancia d'avanzamento.



CLIENTI

Mescolate casualmente le tessere degli 8 clienti, e **posizionatene una per ogni spazio dei clienti**, a faccia in giù. Rimuovete le restanti tessere cliente dal gioco senza che nessuno le guardi. Poi **girate la prima tessera del cliente** (quello per il 3° turno). Si noti che l'ultimo round avrete 2 clienti (tutti e due sono ancora a faccia in giù).

ESIBIZIONI PER IL PUNTEGGIO FINALE

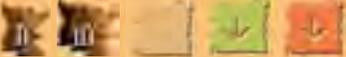
Queste due esibizioni hanno luogo alla fine del gioco. Quella Superiore assegna un punteggio in base al valore economico della vostra Tana. Quella inferiore assegna un punteggio in base l'aspetto del vostro negozio.

PLANCIA CENTRALE

SPAZI AZIONE



La Plancia Centrale rappresenta i 14 quadrati degli spazi azione. Durante il gioco, potrete inviare i vostri folletti di questi spazi a prendere le varie azioni: acquisto animali domestici, l'acquisto di gabbie, l'acquisto di alimenti, ecc.



Il lato 2° e 3° giocatore della Plancia Centrale ha quattro spazi azione in più. Questi quadrati più piccoli sono spazi di azione fittizi. Gli spazi di azione su questo lato della plancia sono suddivisi in 3 gruppi di 6 spazi collegati da frecce. Uno spazio in ciascun gruppo è contrassegnato con un piccolo punto.



Per una partita con 3 giocatori, prendere 3 folletti del colore che non gioca e **mettete un folletto su ogni spazio di azione contrassegnato con un piccolo punto**. Il Folletto neutrale blocca quell'azione in modo che i giocatori non possono usarla quel round. All'inizio di ciascun round (eccetto 1° turno) i folletti neutri si spostano di uno spazio avanti, seguendo le frecce, in modo che diverse azioni saranno bloccate ogni round.

Il gioco per 2 giocatori è simile, tranne che si prendono 6 folletti di un colore che non gioca e si **bloccano due spazi d'azione di ogni gruppo** - quella contrassegnata con un piccolo punto e quello a tre spazi di distanza da esso (seguendo le frecce).



PILA DELLE GABBIE

Le Tessere Rettangolari grandi rappresentano le Gabbie. Mescolatele e mettetele in una pila a faccia in giù accanto alla Plancia Centrale.



OPZIONI PER LE GABBIE

Pescate **3 Gabbie** dalla cima della pila e mettetele scoperte nei tre pozzi.



In una partita a 2 giocatori, uno spazio azione acquisto-Gabbia è bloccato da un folletto. A causa di ciò, pescate solo le prime **due Gabbie**. (Si girano 3 Gabbie solo nei turni in cui non viene bloccato lo spazio azione acquisto-gabbie).

PILA ANIMALI DOMESTICI

Mescolare gli animali e metterli in una pila rivolta verso il basso nei pressi della Plancia Centrale.

Suggerimento: in alternativa, è possibile tenere gli animali in un piccolo sacchetto e tirarli fuori a caso.



ANIMALI GIOVANI

Pescate **3 animali** dalla pila e metteteli a faccia in su nella metà inferiore del recinto domestico. nota che i folletti stanno mettendo dei cartelli per ricordare che questi animali devono essere di taglia 2. Impostare la ruota degli animali domestici per rivelare le prime 2 barre colorate.

In un 2 o Tre giocatori, uno spazio azione animale-acquisto è bloccato da un folletto neutro. a ricordare questo si girano **solo 2 animali** domestici. (Si girano 3 animali solo nei turni, nei quali non è bloccata l'azione acquisto-animali .)

ANIMALI

ADULTI

Pescate **un altro animale** dalla pila e mettetelo a faccia in su nella metà superiore del recinto domestico.

Impostate la ruota dell'animale per rivelare le prime 3 barre colorate, come mostrato sui disegni dei folletti.



OPZIONI PER I MIGLIORAMENTI

PILA DEI MIGLIORAMENTI

Queste Tessere Rettangolari Strette sono miglioramenti per le gabbie. Mescolatele e mettetele in una pila a faccia in giù impilate accanto alla Plancia Centrale.

Pescate **2 miglioramenti** dalla cima della pila e posizionatele a faccia in su in questi due spazi.

PILA DEGLI ARTEFATTI

mescolate le tessere artefatto e mettetele in una pila a faccia in giù vicino alla Plancia Centrale.



TENDE DEGLI ARTEFATTI

Pescate 2 artefatti dall'alto della loro pila a faccia in su e posizionatele sulle due tende blu.

In una partita a 2 giocatori, lo spazio azione acquisto-artefatto è bloccato da un folletto neutro. A causa di ciò, **non si pescano artefatti** alle tende blu per il round 1.

GETTONI CIBO

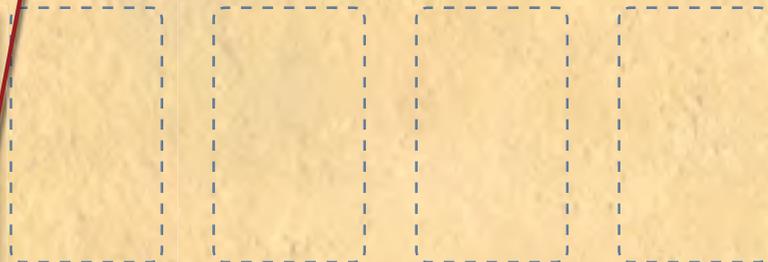
Ci sono due tipi di generi di cibo: la Verdura  è color Verde e la Carne  che è di colore rosso. Ordinare i gettoni del cibo nelle due aree di stoccaggio sulla Plancia Centrale.

MERCATO DEL CIBO

Il mercato ha 3 Stands gastronomici: si vende carne, si vende verdura e uno vende un mix di entrambi. Mettete 2 gettoni vegetali nello stand verde, 2 gettoni di carne nello stand rosso, e 1 di ogni in tipo nello spazio misto-cibo, come **rappresentato nella Plancia d'avanzamento**.



In 2 o 3 giocatori lo spazio azione nello stand misto-cibo è bloccato da folletto neutro. Non mettete lì il cibo nel 1° round. Questo è anche rappresentato nella Plancia d'avanzamento



MAZZI NECESSITA'

Dividete le Carte Necessità per colore ed in 4 mazzi. Mescolate ogni mazzo separatamente e mettetelo a faccia in giù accanto alla Plancia Centrale. Lasciate spazio per lo scarto dei 4 mazzi. Quando un mazzo si esaurisce, si provvederà a mischiare la pila degli scarti e fare un nuovo mazzo.

PILA DELLE POZIONI

Ponete le cinque carte Pozione in una pila sulla costruzione dell'ospedale.



GETTONI SOFFERENZA

Posizionare questi gettoni in plastica nei pressi della Plancia Centrale. Essi rappresentano la sofferenza.  Ogni volta che il vostro animale domestico soffre prenderete un gettone.



GETTONI LETAME

Posizionate questo mucchietto vicino alla Plancia Centrale.  Rappresentano il letame. Sì, questo è il tangibile business degli animali domestici.



GETTONI MUTAZIONE

Posizionare questi gettoni vicino alla Plancia Centrale. Sono le mutazioni. Se il vostro animale domestico muta  otterrà uno di questi gettoni. i due lati sono equivalenti.

MONETE D'ORO

L'oro  è giallo. Mettere tutte le monete d'oro in banca al centro della Plancia. Sì, questo è quello che tutti vogliono!

SEGNALINO SERVITORE

Ogni giocatore ha un segnalino Servitore **sullo spazio 0 della traccia del punteggio**. Questi servitori servono per conteeare la reputazione dei giocatori. Il vostro obiettivo è quello di avere il più alto punteggio di reputazione al termine del gioco. L'altro segnalino Servitore di ogni giocatore si siede **sullo spazio 0 del Padiglione delle Fiere**. Questi servitori servono a tenere traccia dei punteggi nelle varie esibizioni.

PLANCIA DEL GIOCATTORE

SCHERMO/ RIFERIMENTO RAPIDO

La parte superiore della Plancia/Tana viene utilizzata come schermo nascondere i vostri piani in una certa fase del gioco.

Ha anche una Tabella di riferimento rapido. La parte sinistra rappresenta le 6 fasi di un round. La parte centrale mostra come i simboli sono distribuiti nei 4 Mazzi Necessità. La parte destra vi ricorda come soddisfare le necessità dei vostri animali (e perché si dovrebbe farlo). Il significato di queste tabelle sarà chiaro una volta che avete letto il regolamento.

TANA DEI FOLLETTI E TESORO

I vostri folletti vivono qui quando non sono al lavoro. Questo è anche il luogo dove si deposita il tuo oro. Si inizia con **6 folletti** del tuo colore qui (quelli rimasti dopo aver lasciato 4 folletti sulla plancia d'avanzamento) **più 2 gettoni d'oro** dalla banca.

GABBIA INIZIALE

Si inizia con una gabbia, pre-stampata sulla scheda. Non è buona come quelle che si possono acquistare in città, ma hey, è gratis! Il rosso vuol dire che ha la forza 1. Il viola significa che ha anti-magia 1.

Non ha alcuna icona di abilità speciale.

Nota: La somma dei parametri di questa gabbia è 2. Le gabbie che si acquistano in città hanno somma 3 (se si include il numero dei simboli di abilità speciali che hanno).

LETAME INIZIALE

Metti **1 gettone letame** nella tua gabbia iniziale. Se la gabbia è un po sporca, ma hey, è gratis!

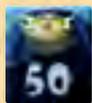
USCITE

Quando si inviano i folletti a fare acquisti, escono da queste 6 uscite.

BURROW BOARD

MAGAZZINO DEL CIBO

La riga superiore è per le verdure e la riga in basso è per carne. Gli alimenti freschi si posizionano nella camera più a sinistra. Quando c'è la fase invecchiamento, si muove di una camera a destra. Il Cibo veramente vecchio è buttato via. Hey, i folletti hanno gusto. All'inizio del gioco, **non avete cibo.**



TESSERA ACHIEVEMENT

Tenete questa tessera sul tavolo accanto al tuo negozio di animali. Si potrebbe Forse non ne avrai bisogno nella vostra prima partita, ma se realizzi più di 50 punti reputazione: Ta dah! Un grande risultato! mettete la tessera Achievement sullo spazio 0 della traccia del punteggio con il lato 50 a faccia in su. Se il vostro Servitore realizza più il 50 punti: Bump ba-da dah! L'Achievement finale! girare la tessera verso l'altro lato. Se il Servitore realizza altri 50 punti in più: Bingeley bingeley beep! Capovolgere al terzo lato. Hey, aspetta un attimo. Stai barando?

MAGAZZINO ARTEFATTI

Al momento, il piano interrato è vuoto, fatta eccezione per alcune vecchie cianfrusaglie inutili. Un giorno, sarà utilizzato per collezionare potenti artefatti - libri rari e strumenti di incredibile potenza. Almeno si spera avranno un incredibile potere e non risultino essere altra spazzatura inutile.



MANO INIZIALE

Pesca 4 Carte Necessità, una per ciascun colore. Queste sono segrete. Potete guardarle ma dovete tenerle in mano.

GRAFICA DELLE GABBIA

Sulla Plancia hai posto 4 gabbie. Durante il gioco, è possibile acquistare altre gabbie e metterle negli spazi vuoti (o anche sopra la vostra gabbia iniziale, se volete liberarvene).

SPAZI PER I MIGLIORAMENTI

Ogni gabbia (compresa la gabbia iniziale) possono avere un miglioramento. Questi migliorano le gabbie.



In una partita a 2 o 3, rimettete le Plance, i Servitori, le tessere Achievement ed i folletti non usati nella scatola, fatta eccezione per i 6 o 3 folletti neutrali che sono utilizzati per bloccare gli spazi azione nella Plancia Centrale.



IL ROUND DI GIOCO



Ogni turno è composto da 6 fasi. Queste sono riassunte nella tabella di riferimento rapido a sinistra della vostra Plancia del giocatore.

Ogni fase ha più passaggi, ciascuna rappresentata da un'immagine. Attenersi alla seguente procedura in ordine, dall'alto verso il basso.

FASE 1 - SETUP

FASE 2 - ACQUISTI

FASE 3 - CARTE

NECESSITÀ

FASE 4 - ESIBIZIONE

FASE 5 - AFFARI

FASE 6 - INVECCHIAMENTO



FASE 1 - SETUP



Questa fase ha 3 passi:

- + rivelare nuove informazioni.
- + Aggiungere nuovo materiale.
- + Ottenere reddito.

Questa procedura può essere effettuata in qualsiasi ordine. tutti i giocatori possono fare il Setup contemporaneamente.

Non dimenticate di prendere il vostro reddito.

Per il vostro primo turno, i primi 2 passi sono già stati fatti quando si è fatta la preparazione iniziale del gioco.

Tutto quello che dovete fare è ottenere il vostro reddito.

OTTENERE REDDITO

I folletti del tuo negozio non devono più scavare oro, ma hai dei parenti che lo fanno. Ogni round, loro ve ne mandano un pò... solo quel tanto che il Signore del Dungeon non se ne accorga. Ogni turno (compreso il primo), tutti i giocatori ottengono il reddito. Il giocatore primo di turno e il giocatore alla sua sinistra ottengono 1 oro. Gli altri due giocatori ottengono 2 monete d'oro. Prendete il vostro oro dalla banca nella Plancia Centrale.



In 2 o 3 giocatori, il giocatore di partenza ottiene 1 oro, e gli altri ottengono 2 oro.

Nota: Dopo aver ottenuto il reddito per il primo turno, ogni giocatore avrà 3 o 4 gettoni d'oro.

PUOI SALTARE FINO ALLA FASE 2 - ACQUISTI - E LEGGERE IL RESTO DI QUESTA SEZIONE QUANDO SI FA IL SETUP PER IL ROUND 2.

RIVELARE NUOVE INFORMAZIONI

Nel Setup iniziale del gioco, si dovrebbe rivelare l'esposizione per il round 2 e il cliente per round 3. Non avete nessuna ulteriore informazione da rivelare nel round 1. In turni successivi, fare quanto segue:



Girare la prima tessera esibizione non rivelata (se c'è ancora una). I giocatori potranno sempre conoscere l'esibizione per il round in corso e il successivo.



Girare la prima tessera del cliente non rivelato. I giocatori potranno sempre conoscere i clienti per il round in corso e nei prossimi due round. La fase finale ha 2 clienti. quando si rivela il primo si rivela anche il secondo.

AGGIUNTA NUOVO MATERIALE

Quando si prepara il gioco, avete la Plancia Centrale pronta per il round 1. Nei turni successivi, fate quanto segue:



In 2 o 3 giocatori, si inizia spostando ogni folletto neutrale nello spazio all'azione successiva. (Seguire le frecce).

Un'azione con un folletto neutrale sopra è bloccata. Un folletto su uno dei quattro spazi d'azione fittizi non bloccare nessuna azione. Lui è si sta solo riposando per quel round.



NUOVO CIBO



La nuova tessera esibizione del round (quello nella stessa colonna dove si trova il Segnalino Progresso) ha dei numeri a fondo che indicano

la quantità di cibo devono essere messi nei tre stand gastronomici. I Gettoni cibo negli stand gastronomici non si accumulano da un round all'altro. Eliminare qualsiasi residuo alimentare e mettete cibi freschi negli stands del cibo, secondo il numero indicato sulla tessera esibizione. (Be', okay, se riutilizzare del cibo, i folletti probabilmente non noteranno la differenza).



Se uno spazio di azione accanto ad uno stand del cibo è bloccato da un folletto neutrale, quello stand non ha cibo questo round. Il folletto appena comprato tutto. Inoltre, se un folletto neutrale è sul piccolo spazio fittizio verde, il numero gettoni vegetali nello stand misto-cibo è inferiore di uno al valore indicato sulla tessera esibizione. Allo stesso modo, un folletto neutrale sullo spazio fittizio rosso significa che lo stand misto-cibo prederà 1 meno di carne. Questo cibo è misteriosamente scomparso. Forse il folletto neutrale aveva fame.

NUOVI ARTEFATTI

Rimuovete eventuali artefatti lasciati dal round precedente, e posizionate 2 nuovi artefatti nelle tende artefatto, rivolti verso l'alto.



Se lo spazio d'azione accanto alle tende blu è bloccato da un folletto neutrale, non aggiungete alcun nuovo artefatto.

NUOVE GABBIE

Almeno una gabbia sarà rimasto dal round precedente. Prendete la più bassa delle gabbie rimaste, mettetela nel pozzo più in alto e scartate il resto. **Pescate 2 nuove gabbie** da mettere nei pozzi più bassi, rivolte verso l'alto.



Se uno dei due spazi per l'acquisto delle gabbie è bloccato da un folletto neutrale, pescate **solo 1 nuova gabbia**, lasciando una fossa vuota. A quanto pare, il folletto neutro ha preso una gabbia prima di te. (Se entrambi gli spazi azione acquisto-gabbia sono bloccati, avete spostato male i folletti neutri).

NUOVI MIGLIORAMENTI

Come con gabbie, almeno un miglioramento sarà lasciato dal precedente round. Spostatelo allo spazio miglioramenti superiore. Se ce ne sono due, scartare quello superiore e spostate in alto quello inferiore. In entrambi i casi, mettere **1 nuovo miglioramento** nello spazio inferiore.



Se lo spazio acquisto-miglioramenti è bloccato da un folletto neutrale, **saltate questo passaggio**. Non aggiungere o eliminare eventuali miglioramenti fino al round successivo.

NUOVI ANIMALI DOMESTICI

C'è n'è sempre almeno uno di taglia 2 a sinistra nella metà inferiore del recinto della Plancia, ma sarebbe troppo brutto eliminare un piccolo animalletto.

Tutti gli animali domestici nella metà inferiore del recinto diventano più grandi. Spostate le ruote a taglia 3 (mostrano 3 barre) e spostateli nella metà superiore della Plancia Centrale. Vedete? La metà superiore ha spazio sufficiente per tutti loro, così nessuno di loro dovrà essere scartato.

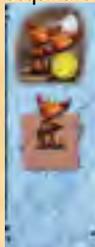
Oh. Ma cosa succede se la metà superiore ha già animali domestici lasciati dal precedente round? Beh, non ha alcun senso tenerli ancora se sono già grandi. Prima di passare gli animali dalla metà inferiore alla metà superiore, **eliminate tutti gli animali domestici nella metà superiore.** sono rimossi dal gioco, ma non preoccupatevi: Vanno alle fattorie del paese in cui vivranno felici e contenti. Per ogni animale scartato, **aggiungete 1 gettone di carne allo stand carne** nel mercato alimentare. Um, è solo una regola. Una volta che la metà inferiore è vuota, **rivelate 3 nuovi giovani animalletti di taglia 2**, e metterli nella metà inferiore del recinto sulla plancia.



Se lo spazio azione per l'acquisto di animale Adulto è bloccato da un folletto neutrale, ha comprato lui uno degli animali adulti. Prendere l'animale più a sinistra che si è spostato dalla metà inferiore alla metà superiore del recinto e rimuovetelo dal gioco. (La strana regola circa la carne extra non si applica qui.) Se uno dei due spazi azione acquisto animali giovani è bloccato, **pescate solo 2 nuovi animali** nella metà inferiore.

FASE 2 - ACQUISTI

I folletti sono acquirenti intelligenti. Fanno gli acquisti migliori in gruppo. Un gruppo più grande ha una maggiore possibilità di trovare le cose più buone. Puoi migliorare le loro possibilità, dandogli loro un po' d'oro, ma non lo richiedono. I folletti sono veramente buoni acquirenti.



La fase di Acquisto ha due passaggi:

- ✦ In primo luogo, tutti i giocatori contemporaneamente e in segreto dividono i loro folletti e oro in gruppi.
- ✦ Successivamente, i gruppi si rivelano, ed i giocatori decidono dove inviare i loro folletti, a partire dai gruppi più grandi.

RAGGRUPPARE I FOLLETTI

Tutti i giocatori **alzano lo schermo** sulle proprie Plance per nascondere i loro gruppi agli altri. **Ogni giocatore divide i suoi folletti e oro in 6 gruppi** (al massimo), quando tutti sono pronti, tutti i giocatori lasciano cadere i loro schermi a rivelare i loro gruppi per il passaggio successivo. Ogni gruppo ha 1 o più folletti e possibilmente un po' d'oro. Non c'è limite al numero di folletti e gettoni d'oro che si possono mettere in un gruppo. Nessun gruppo è tenuto ad avere l'oro, ma ogni gruppo deve avere **almeno un folletto**. Non è possibile inviare l'oro a far acquisti da solo. Se si guarda da vicino un gettone d'oro, si vedrà perché. Sì, proprio così: Non ha gambe.

La Tana del giocatore ha 6 uscite. Metti i tuoi gruppi su questi spazi, in ordine di dimensioni, con il più grande gruppo di sinistra. La dimensione del gruppo è determinata dal numero totale dei folletti più i gettoni d'oro. (L'ordine in cui si colloca gruppi della stessa dimensione non è importante.)



Si possono fare anche meno di 6 gruppi, se si desidera. È possibile fare alcuni gruppi grandi o tanti piccoli gruppi o un mix di formati. Potete anche mantenere alcuni folletti e/o oro nella vostra Plancia e Stanza del Tesoro se non si desiderate assegnarli tutti ai vostri gruppi.

Tuttavia, potrebbe essere una buona strategia per assegnare tutti i folletti in vari gruppi, in quanto durante il prossimo passaggio, si può decidere di non inviare loro a fare acquisti.

Nota: I folletti amano vantarsi. Per questo motivo, il numero di folletti e gettoni d'oro che hai è sempre di dominio pubblico. anche quando gli schermi sono in su, se qualcuno ti chiede quanti se ne hanno, devi rispondere in modo veritiero e con orgoglio.

SCEGLIERE LE AZIONI

Ora è il momento di andare a fare spese! I gruppi più grandi vanno per primi. La dimensione del gruppo è uguale al suo numero totale dei folletti più gettoni d'oro. Così un gruppo di 3 folletti, un gruppo di folletti 2 e 1 gettone d'oro, e un gruppo con 1 folletto e 2 gettoni d'oro sono della stessa dimensione.

IL GRUPPO PIÙ GRANDE E' IL PRIMO

Inizia questo passaggio trovando il giocatore con il gruppo più grande. **il gruppo più grande di questo giocatore è il primo inviato a fare acquisti.**

Se i giocatori sono in parità per il gruppo più grande, quei giocatori **si alterneranno in senso orario**, a partire dal Primo giocatore. Se tu disponi di più gruppi di grande dimensione, sceglierai uno di questi da inviare in città nel tuo turno. Poi dovrai aspettare il tuo prossimo turno per inviare l'altro.

Esempio:



Quattro gruppi hanno dimensione 4, e nessun giocatore ha un gruppo più grande. Il Rosso ha il Segnalino Primo giocatore, così lei è la prima a mandare il gruppo più grande. Dopo senso orario, è la volta del Giallo. Egli può inviare il gruppo con 4 folletti o il gruppo con 1 folletto e 3 gettoni d'oro. Il Verde non gioca il turno, perché non ha un gruppo di dimensione 4. Il Blu manda il suo più grande gruppo più grande. Andando avanti, vediamo che il Rosso non ha più gruppi così grandi, quindi saltiamo al Giallo, che manda il secondo gruppo da 4 che aveva lasciato.

Una volta che tutti i gruppi della dimensione più grande se ne sono andati, passate al prossimo gruppo più grande ed inviateli allo stesso modo. (Utilizzate sempre il Segnalino Primo giocatore per determinare l'ordine, a prescindere da chi aveva mandato il gruppo più numeroso nel giro precedente.) Continuate in questo modo fino a che ogni gruppo è stato sistemato.

Esempio:



Il Giallo ha il gruppo più grande, così inizia inviando il suo gruppo di 6. Nessuno ha un gruppo di 5, il Verde ed il Blu hanno gruppi di 4, così si alterneranno. Andando avanti partendo dal Segnalino del Primo giocatore, si vede che prima gioca il Verde. Poi il Blu manda il suo gruppo di 4. Poi il Verde manda il suo secondo gruppo di 4. Ci sono più gruppi di 3, così sarà il Rosso a giocare per primo. Poi il Giallo. Poi il Blu. E finalmente il Rosso manda il suo secondo gruppo di 3. Il Rosso è l'unico con un gruppo di 2, così lei li invia. Infine, i giocatori inviano i loro singoli folletti in ordine - Rosso, Verde, Blu, Verde, Blu, Blu. Tutti i gruppi sono stati inviati.

UN GRUPPO PUÒ NON ANDARE

Quando è il vostro turno di inviare un gruppo, avete 2 opzioni:

- ✦ Inviare il gruppo per comprare qualcosa: Scegli uno spazio azione della Plancia Centrale e mettete tutto il gruppo di folletti su quello spazio. l'oro del gruppo (se ce n'è) finisce in banca nel centro della Plancia. E 'stato speso. Eseguire l'azione scelta immediatamente (come spiegato nella sezione successiva). I vostri folletti restano in tale spazio per il resto del round, impedendo agli altri giocatori di scegliere quello spazio. I vostri folletti tornano a casa alla fine del round, ma l'oro è andato.
- ✦ Oppure tenere il gruppo a casa: Mettere tutti i folletti del gruppo nella Tana e rimettere l'oro nella tua stanza del tesoro. Si può tenere un gruppo a casa per qualsiasi motivo. forse non vi piacciono gli spazi azione che sono rimasti. forse avete bisogno di quei folletti di prendervi cura degli animali domestici più avanti nel round. Forse non volete perdere l'oro.

Spetta a voi decidere e prendere questa decisione ogni volta che è il vostro turno per inviare un gruppo. Se si dispone di due (o più) gruppi da poter mandare, dovete scegliere un gruppo da inviare o da tenere a casa e attendere il turno successivo per decidere ciò che farà l'altro gruppo. (L'ordine dei gruppi con le stesse dimensioni sulla vostra Tana non è importante.)



Nota: Gli spazi d'azione fittizi non hanno alcun effetto, e nessun giocatore può inviare un gruppo lì.

SPAZI AZIONE AL MERCATO

L'angolo superiore destro della Plancia Centrale ha un mercato dove si possono acquistare cibo e artefatti. Quando si sceglie uno dei questi spazi, si ottiene tutto ciò che lo spazio offre.

PRENDERE CIBO

Quando scegliete un spazio azione di acquisto cibo, **prendete tutti i gettoni alimentari** dal corrispondente stand del cibo e metteteli a sinistra nello spazio magazzino della vostra Plancia giocatore. Le Verdure  vanno nella fila superiore.  La Carne va nella riga inferiore. Non vi è alcun limite al numero di gettoni che un spazio Magazzino può tenere, ma il tuo cibo "invecchia" da un round all'altro.



Esempio: Questo giocatore ha appena acquistato 1 gettone vegetale ed 1 gettone carne dallo stand Misto-cibo

PRENDERE ARTIFATTI

Queste tende misteriose contengono due manufatti mistici di grande potere magico... almeno, questo è ciò che il mercante ha detto. Quando si sceglie lo spazio azione di acquisto artefatto, **prendete entrambi gli artefatti** e metteteli nella zona magazzino artefatti della vostra Plancia giocatore. I loro vasti poteri sono tuoi dal momento in cui li acquisti fino alla fine del gioco. Le loro funzioni sono descritte in appendice.

SPAZI AZIONE VICINO AL

RECINTO DOMESTICO

Gli spazi d'azione sul lato sinistro della Plancia Centrale offre roba grossa: gabbie, add-on e gli animali domestici! Quando si sceglie uno dei questi spazi, è possibile scegliere uno degli oggetti disponibili.

SCEGLIERE UNA GABBIA

Quando si sceglie uno di questi spazi azione, **si ottiene la gabbia disponibile**. Il primo giocatore che sceglie questa azione prende una delle tre gabbie. Il secondo giocatore prende la delle due gabbie rimaste. Ci sono solo due spazi di azione, di fatto la terza gabbia non può essere presa in questo round. **Un gruppo deve avere almeno 2 folletti per fare questa azione.** Un folletto singolo non può trasportare una gabbia da solo. Le gabbie sono troppo pesanti. Per ricordare a se stessi questa regola, i folletti hanno srotolato dei tappeti con disegni con 2 folletti. Un gruppo con un folletto non può fare questa azione, indipendentemente da quanto oro ha.

Quando si riceve una nuova gabbia, mettetela su uno dei 4 spazi della tua Plancia per gli animalletti. Si può mettere su uno spazio libero o sostituire una gabbia più vecchia (compresa la gabbia iniziale pre-stampata). Quando si sostituisce una gabbia, scartate, e trasferite i suoi contenuti (animalletti e tutti i gettoni letame) nella nuova gabbia. (I Miglioramenti non vengono eliminati quando si aggiunge o si sostituisce una gabbia.)

Nota tecnica: In realtà, non si deve decidere immediatamente. È possibile mettere la nuova gabbia da una parte ed attendere l'inizio della fase 3 per decidere dove collocarla.

SCEGLIERE UN MIGLIORAMENTO



Quando scegliete questo spazio azione, **prendete 1 miglioramento disponibile**. L'altro non può essere preso questo round. Si noti che qualsiasi tipo di gruppo di folletti può utilizzare questo spazio azione. (I miglioramenti non sono così pesanti come gabbie.)

Ogni spazio sulla tua Plancia degli animalletti ha uno spazio per un miglioramento. Un miglioramento aumenta le statistiche della gabbia. Si può mettere un miglioramento su uno spazio vuoto, ma non avrà alcun effetto fino a che nello spazio corrispondente non si mette una gabbia. Miglioramenti e Gabbie non possono essere spostate in uno spazio diverso. Tuttavia, come le gabbie, puoi scartare un miglioramento vecchio e sostituirlo con uno nuovo.

Nota tecnica: In realtà, non si deve decidere immediatamente. È possibile mettere il nuovo miglioramento da una parte e attendere l'inizio della fase 3 per decidere dove collocarlo.

ACQUISTARE UN ANIMALETTO



Tre spazi di azione ti permettono di acquistare animali domestici. I due inferiori consentono di **sceglierne uno di dimensione 2 dalla riga inferiore** del recinto. Lo spazio superiore permette di **sceglierne uno di dimensione 3 dalla riga superiore**. Quando si sceglie lo spazio azione d'acquisto, prendete 1 animalletto dalla riga corrispondente.

Nota: Tre piccoli animalletti sono acquistabili alla riga inferiore, ma solo due possono essere presi in questo round, quindi ce ne sarà sempre almeno uno da muovere alla riga superiore turno successivo. La riga superiore può avere più di un animale, ma solo uno può essere preso.

Un gruppo deve avere l'oro per fare questa azione. Non importa quanto i vostri folletti sono abili a contrattare e chiedere, gli animali domestici sono troppo preziosi per essere ceduti gratuitamente. Per ricordarvi di questa regola, ogni spazio azione è contrassegnato con un folletto sorridente e una lucida moneta d'oro. Un gruppo senza monete d'oro non può fare questa azione, a prescindere da quanti folletti che ha.

Quando si guadagna un nuovo animale domestico, mettetelo dovunque sulla vostra Plancia degli animalletti. Non dovete metterlo in una gabbia fino all'inizio del fase 3. E' consentito prendere un animale domestico anche senza avere una gabbia, ma probabilmente si vorrà prendere una gabbia per lui durante questa fase.

SPAZI AZIONE VICINO

ALL'OSPEDALE

I quattro spazi di azione nell'angolo in basso a destra hanno diverse funzioni.

INVITARE NUOVI FOLLETTI

All'inizio del gioco, 4 dei folletti sono stati messi nella Plancia d'avanzamento a rappresentare parenti provenienti da terre lontane. Sono desiderosi di aiutare a gestire la vostra azienda, non appena troverai il tempo per compilare le loro domande di immigrazione. Quando si sceglie questo spazio di azione, prendete dalla Plancia d'avanzamento tutti i folletti del tuo colore corrispondenti a questa fase ed ai round precedenti, vale a dire, il folletto sotto il Gettone Avanzamento e tutti quelli negli spazi alla sinistra. I nuovi folletti si uniscono al gruppo sullo spazio d'azione e vi rimangono fino alla fine del round. Torneranno sulla Plancia del giocatore quando il resto del gruppo lo fa, e si potranno utilizzare nei rounds successivi.

Esempio: nel round 1, il Rosso ha inviato un gruppo nello spazio d'azione invito-folletto ed ha guadagnato 1 folletto. Nel round 2, il Giallo ha inviato un gruppo e guadagnato 2 folletti. All'inizio del 3 round, la Plancia d'avanzamento è così.



Il Verde o il Blu potrebbero usare questo spazio d'azione per ottenere in 3 folletti nel 3 round, ma supponiamo che il Rosso muova prima là, mandando un gruppo di 2 folletti e 1 gettone d'oro. L'oro e viene scartato e va alla Banca e 2 folletti sono posti sullo spazio d'azione. Due folletti Rossi (presi dagli spazi del 2° e 3° della Plancia d'avanzamento) vengono aggiunti al gruppo.



VISITARE L'OSPEDALE



Lo spazio azione Ospedale, ha due colori per ricordare che fa due cose. Quando si sceglie questo spazio di azione, **Pescate una Carta Pozione.**

Inoltre, **se avete folletti in ospedale, toglieteli ed aggiungeteli al gruppo.** I folletti del ospedale rimangono sullo spazio azione fino alla fine del round. essi torneranno alla vostra Plancia quando lo farà il resto del gruppo.



Esempio: Il Blu ha due folletti in ospedale dai turni precedenti. Egli li vuole indietro, così manda il suo gruppo di 1 folletto e 2 monete d'oro in questo spazio. (Egli poteva inviare un gruppo più piccolo là, ma poteva essere rischioso, anche un altro giocatore che non ha folletti nell'ospedale potrebbe volere la pozione gratis.). Lui restituisce le 2 monete d'oro alla banca e mette il suo folletto sullo spazio azione visita ospedale. Pesca anche una Carta Pozione e muove tutti i folletti sullo spazio azione.

Nota: Se uno dei vostri folletti altri viene ferito più avanti nel round, va in ospedale, non nello spazio di azione. La tua visita in ospedale riprende solo i folletti che erano lì quando si è scelto questa azione.

VOLONTARIO PER LA GIURIA



Ogni mostra ha bisogno di giudici affidabili ed imparziali. I vostri folletti possono presentarsi volontari per il lavoro. Quando si sceglie questo spazio d'azione, **spostare**

il segnalino Servitore sul Padiglione delle Fiere sullo spazio segnato +2. Questo vi darà un vantaggio nella fase 4.

Nota: il Round 1 non ha alcuna esposizione. Non ha senso scegliere questa azione al primo round.

PRENOTAZIONE DELLA PIATTAFORMA



Potete vendere i vostri animali domestici ovunque, ma aumenterete la vostra reputazione più velocemente se li vendete dalla

piattaforma. Sfortunatamente, può essere difficile prenotarsi per tempo.

Nota: Questo è lo spazio d'azione più complesso. Se si desidera, potete saltare questa sezione ora e ritornarvi dopo che vi spieghiamo come gli animali vengono venduti nella fase 5.

Sebbene non sia possibile vendere gli animali domestici fino a che i clienti non arrivino dal round 3, è ancora possibile utilizzare questo spazio nei round 1 o 2. Questo perché questo spazio d'azione funziona diversamente. Alla fine del round, **i folletti in questo spazio d'azione non tornano alla tua Plancia del giocatore.** Al contrario, essi si muoveranno sul lato destro della piattaforma. **Quando vendete un animale domestico, è possibile utilizzare i dei tuoi folletti sulla piattaforma:** Rimuovete il folletto dallo spazio piattaforma d'azione o sul lato destro della piattaforma e mettetelo sulla gabbia dell'animale venduto. Il folletto tornerà sulla tua Plancia alla fine del round. L'unico modo per far tornare un folletto indietro dalla piattaforma è di usarlo per vendere un animalletto.

Come con tutti gli spazi di azione, solo un giocatore può usare questo spazio ogni round. Alla fine del turno, si sposta il gruppo sul lato destro della piattaforma, rendendo l'azione nuovamente disponibile. Dopo diversi cicli, la piattaforma può avere diversi folletti colorati.

Nota: Questa azione è un impegno a lungo termine.

Ogni round, si può solo vendere un animale dalla piattaforma, quindi un grande gruppo di folletti sulla piattaforma tornerà a voi uno-per-volta in diversi round. Se pensi di aver bisogno di un grande gruppo per arrivare qui prima degli altri giocatori, dovete prevedere l'invio di pochi folletti e molte monete d'oro.

Esempio: Nessuno ha scelto questa azione nel round 1.

Anticipare che vorrebbe utilizzare la piattaforma in round successivi, il Verde ha inviato un unico folletto qui nel round 2. Alla fine del round, il folletto era stato spostato sul lato destro della piattaforma.

Nel 3° round, il Giallo sa che tutti vorranno la possibilità di ottenere il bonus piattaforma così invia un gruppo di buone dimensioni qui:

2 folletti e 2 ori. Questo gli permetterà di utilizzare il bonus della piattaforma nei round turni 3 e 4, senza occupare troppi folletti.

Quando i giocatori vendono animali domestici al cliente nel round 3, il Giallo

usa uno dei suoi folletti per ottenere il bonus della piattaforma. Questo folletto torna a casa. Anche il Verde sta vendendo un animalletto, ma lei non è contenta dei punti che otterrebbe. Vuole utilizzare il bonus piattaforma su un punteggio migliore. Lei decide di vendere l'animale senza utilizzare il bonus e lascia il folletto lì per il round 4. Il folletto Verde rimane sulla lato destro della piattaforma, dove si affianca il restante folletto giallo alla fine del round.



FASE 3 - CARTE NECESSITÀ

Ora è il momento di divertirsi con i tuoi animali! questa fase ha tre passi:

- + Sistemare le Gabbie e gli animalletti.
- + Pescare Carte Necessità.
- + Assegnare le Carte agli animalletti.

Questi passaggi sono seguiti in ordine.

Tutti possono giocare contemporaneamente.

Non appena avete disposto le gabbie e gli animali domestici, è possibile pescare le Carte Necessità senza aspettare gli altri giocatori. Tuttavia, se credete che le decisioni degli altri giocatori possano influenzare il tuo gioco, potete aspettare di finire la fase fino a quando non è stata completata da tutti i giocatori prima di te (in senso orario, iniziando con il giocatore di partenza).

SISTEMARE LE GABBIE E GLI ANIMALLETTI

In primo luogo, è necessario assegnare ciascuno dei vostri animali domestici in una tua gabbia, in cui rimarrà per il resto di questo round.

NUOVE GABBIE E MIGLIORAMENTI

Questo è il momento di prendere la decisione finale su dove collocare gabbie ed i miglioramenti che avete acquisito in questo round. Probabilmente sapevate dove volevate metterli quando li avete presi in fase 2, seguendo le regole delle gabbie e miglioramenti di quella fase. Ma se non eravate sicuri di dove metterli, o se avete cambiato idea, ora dovete prendere la decisione finale.

Da qui in avanti non sarà più possibile spostare le gabbie o i miglioramenti in uno spazio diverso. Gabbie e miglioramenti acquisiti nei turni precedenti non possono essere spostati ora, ma possono essere sostituiti, come descritto in precedenza.

ANIMALI DOMESTICI

Ora, ogni animale deve essere messo in una gabbia. Gli animali non devono stare nelle gabbie occupate in precedenza. Se si sposta un animale domestico, i suoi gettoni sofferenza e mutazione vanno con esso, mentre qualsiasi numero di gettoni letame rimane nella gabbia. Al termine di questa fase, **ogni animale deve avere la sua gabbia.**

Non è possibile tenere due animalletti in una gabbia (sebbene sia permesso di scambiare due animali, anche se non si dispone di un'altra gabbia vuota). Se disponete di un numero minore di gabbie per animali domestici, dovete lasciare andare gli animalletti in più. Rimuoveteli dal gioco. Potete anche volontariamente decidere di rilasciare alcuni animali domestici, anche se disponete di gabbie sufficienti.

In ogni caso, **ogni animale domestico lasciato conta come un animale domestico perduto**, e si perde reputazione per questo. (Vedere perdita di un animale domestico, al termine della sezione successiva).

PESCARRE LE CARTE

NECESSITÀ

Dopo che tutte le nuove gabbie ed i miglioramenti sono stati posizionati e tutti i vostri animalletti sono nelle gabbie, è il momento di Pescare Carte Necessità. Dovreste già avere 4 Carte Necessità in mano, una di ciascuno colore. (Potete averne anche di più se disponete di libri nel vostro magazzino Artificati.) Ora, per ogni barra colorata rivelata sui vostri animalletti pescate una Carta Necessità di quel colore.



Esempio: Se questi sono i vostri animali domestici, pescate una carta necessità verde, 2 viola e 2 gialle. Non pescate carte Rosse. (Snakitty non ha ancora barre rosse rivelate.) Alla fine vi ritroverete con 1 carta rossa, 2 verdi, 3 viola, e 3 carte necessità gialle in mano.



Attenzione: una volta che si inizia a pescare le carte, non è possibile cambiare la gabbia assegnata agli animali domestici, quindi pensateci due volte prima di procedere a questa operazione.

Nota: I giocatori possono pescare contemporaneamente, ma se qualcuno la pensa diversamente, si dovrebbe pescare carte in ordine, cominciando dal giocatore di partenza e poi in senso orario. Se un mazzo di carte si esaurisce, si mescola la pila degli scarti per fare un nuovo mazzo. In alcune situazioni, pescare prima o dopo questo riordino potrebbe essere importante.

Nota: Se il vostro gruppo preferisce, un giocatore può dare le carte a tutti, colore-per-colore, in ordine. Oppure, ogni giocatore può pescare da un mazzo differente. Lasciate le vostre carte coperte fino a che non avete assegnato gli animali domestici alle gabbie.

ASSEGNARE LE CARTE AGLI ANIMALETTI

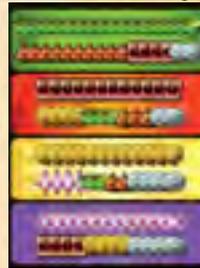
Ora è il momento di fare scelte importanti la cura degli animali. Ad ogni animale deve essere assegnata una **carta per ogni barra dei colori rivelata**. Il colore della carta deve corrispondere il colore della barra. Disporre le carte in una colonna, come indicato, quindi metterli accanto all'animalletto, a faccia in giù.



Nota: Alcune carte hanno simboli doppi nel basso. Non preoccupatevi di ciò che il simbolo doppio indica. Sono per una versione più avanzata del gioco. Per ora, giocate tutte le carte a destra verso l'alto.

Ogni Carta Necessità indica un bisogno di un animalletto. Questa necessità è rappresentata da un simbolo grande nel centro della carta. È questo simbolo, non il colore della carta, che conta per il vostro animale domestico. Assegna una carta necessità che si può soddisfare. Es: non va bene assegnare la fame se non puoi sfamare né per assegnare la rabbia ad un animale in una gabbia debole. Nella successiva sezione, tratteremo questo in dettaglio. Le esigenze di un animale domestico lo può rendono più facile o più difficile da vendere. Nelle fasi successive, la soddisfazione dei Clienti e le vostre prestazioni nelle esibizioni sono determinate dalla Carta Necessità assegnate.

Nota: È difficile essere preparati per soddisfare tutte le esigenze dei vostri animali domestici, perché non si sa quali carte pescherai. Tuttavia, conoscere la distribuzione delle Carte dà un'idea di cosa aspettarti. Il riferimento rapido al centro della vostra Plancia giocatore descrive la distribuzione in ogni Mazzo. Es: metà del viola è bisogno magia, e l'altra metà sono divisi così: 4 rabbia, 4 gioco e 4 malattia.



Esempio: Questo animale ha esigenze gialle e viola. Il Mazzo viola non ha Carte fame. ed il mazzo giallo ha solo 2 carte fame. Potresti non aver necessità di nessun cibo per questo animalletto.



Nota: Pescate una carta per ogni barra dei colori e poi assegnate una carta per ogni barra di colore. Questo significa che si finirà la fase con una carta di ogni colore ancora in mano. queste carte extra danno un po' di flessibilità.

Es: Supponiamo decidete di non comprare nessun cibo per il vostro animalletto. Se avete la sfortuna di pescare una delle 2 carte fame del mazzo giallo, potete tenerla in mano e assegnare al vostro animalletto una differente necessità gialla. D'altra parte, se iniziate il round con una carta di fame gialla in mano, potreste acquistare qualcosa da mangiare in modo che si possano incontrare le sue necessità qualora pescate una seconda carta fame.

Nota: Può essere vantaggioso avere animali domestici che condividono i vari colori. Questo vi dà più opzioni per l'assegnazione delle carte.

Esempio :



Birdie mangia verdura, mentre Snakitty mangia carne. Snakitty presenta una barra verde, quindi ha una buona probabilità di essere affamato. Proprio per questo, hai preso 2 gettoni carne nella fase 2. Birdie mangia verdura, ma non dovete preoccuparvi di alimentarlo: Anche se pescate le due carte fame gialle, è possibile assegnarne una a Snakitty tenendo l'altra in mano.

POZIONI

Si acquistano pozioni visitando l'ospedale di fase 2. quando avete bisogno di assegnare le carte per gli animali domestici, una carta Pozione può sostituire una Necessità di qualsiasi colore.

Esempio: è necessario assegnare a questo animalletto 1 carta verde ed 1 gialla. Se avete una Carta Pozione, si può invece assegnargli 1 pozione e 1 carta gialla, o 1 carta verde e una pozione. Se si dispone di 2 Carte Pozione, è possibile assegnarle entrambe.



Il simbolo sulla carta Pozione indica che la creatura può dormire sonni tranquilli, che non ha bisogno di niente. Così come una pozione può rivelarsi veramente utile quando qualcosa va storto.

Esempio :



Si inizia il gioco con una carta di fame verde. Nella fase 2, è possibile acquistare questo animale. E' probabile che avrà bisogno di cibo, ma gli altri giocatori hanno già preso tutta la carne dal mercato. Dovreste prendere in considerazione l'invio di un gruppo di folletti in ospedale per ottenere una pozione. Così non avrete da preoccuparvi. Anche se si pesca un'altra carta verde della fame, si può utilizzare la pozione. E se non si pesca una carta della fame, allora potrà mantenere la pozione e usarla quando se ne avrà bisogno.

VELOCITÀ DI GIOCO

I giocatori senza animali non pescheranno o assegneranno carte necessità. Più avanti nel gioco, i giocatori con 2 o 3 animali cresciuti avranno molte cose da prendere in considerazione, mentre un giocatore con un animale domestico unico giovane non avrà molto da fare. Se avete vari animali domestici, cerca di essere premuroso e di prendere le tue decisioni in fretta. Se avete pochi animali domestici, per favore siate pazienti. Si può trascorrere il tempo pianificando in anticipo per i futuri clienti ed esibizioni. (E si può anche prendere del tempo per ammirare le dettagliate Plance di gioco.)

FASE 4 - ESIBIZIONE



Ora è il momento di preparare i vostri animali domestici e metterli in mostra. Ogni giocatore ne esibisce uno a turno, a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. Ogni giocatore rivelerà le carte assegnate e mostrerà come vengono messe, concludendo con il calcolo del suo punteggio esibizione (tranne nel 1° round). Una volta che tutti i giocatori hanno affrontato le loro necessità e calcolato i loro punteggi espositivi, guadagneranno punti reputazione in base a l'ordine di arrivo nella esibizione.

VALUTAZIONE NECESSITÀ



Quando è il tuo turno di esibizione, rivela tutte le necessità assegnate ai tuoi animali domestici. La Guida rapida nella tabella in alto a destra della Plancia del giocatore ricorda le conseguenze di ogni simbolo necessità. I simboli devono essere valutati nell'ordine mostrato.

In alcuni casi, l'ordine conta.

NECESSITÀ DI CIBO



Per ogni Necessità di cibo assegnata ad un animale domestico, si devono o **spendere un gettone cibo o mettere un gettone sofferenza sull'animale**. Il gettone cibo deve corrispondere al tipo richiesto dall'animaleto:



Animali erbivori mangiano solo verdure verdi (gettoni verdi).



Animali carnivori mangiano solo carne (gettoni rossi).



Animali onnivori mangiano qualsiasi tipo di cibo (qualsiasi combinazione di gettoni verde e/o rossi). Per ogni gettone cibo che non hai per soddisfare questa Necessità, è necessario aggiungere 1 gettone per la sofferenza sull'animaleto. Questa non è una cosa buona. Il gettone sofferenza rimarrà sull'animaleto per il resto del gioco. Non guadagnerai tanta reputazione vendendo l'animale. La sofferenza può dare anche uno svantaggio in alcune esibizioni.

Attenzione: Se il numero di gettoni sofferenza su di un animale domestico è in numero uguale o superiore alla sua dimensione (visibile dalle barre), egli perisce. (Vedere Perdere un animale domestico alla fine di questa sezione.) Esatto! Se non potete soddisfare le esigenze del vostro animale domestico, lo ucciderete. Il vostro animale domestico sarà rimosso dal gioco, voi dovrete perdere punti reputazione. Se il vostro animale domestico può mangiare le verdure, e se è in una gabbia con questo simbolo, la fame è **una esigenza automaticamente soddisfatta**, in modo da cavarsela con un gettone di verdura in meno. Questo simbolo può soddisfare una sola necessità di cibo, quindi se l'animale ne ha

di più, il resto dovrà essere soddisfatto con gettoni cibo. Se il vostro animale è carnivoro o se una necessità cibo viene assegnata ad esso, questo simbolo non ha alcun effetto. Un Miglioramento con questo simbolo **funziona analogamente**. Nutre un animaletto che **mangia la carne**. Non ha alcun effetto sugli erbivori.

Nota: Se su di uno spazio Tana ci sono entrambi questi simboli (sulla gabbia e/o sul suo miglioramento) siete in grado di soddisfare due necessità di cibo per un animale onnivoro (ma solo un bisogno della fame per un carnivoro o erbivoro.)

NECESSITÀ DI PUPÙ

Il vostro animale domestico è in grado di soddisfare questa esigenza da solo. Per ogni carta necessità pupù assegnata ad un animaletto, **aggiungete 1 gettone letame alla sua gabbia**.

Quando una o più carte pupù sono assegnate ad un animale in una gabbia con questo simbolo, aggiungere 1 gettone di letame in meno. L'animale fa sempre la pupù, ma la gabbia non ottiene nessun gettone letame. Si assorbe subito! Se ci sono più carte pupù assegnate, mettete **tutti i gettoni letame tranne uno**. Se non ci sono pupù assegnate, questa capacità non ha nessun effetto. (Non assorbe gettoni letame vecchi.) **Nota:** I gettoni letame non hanno effetto immediato. In seguito, si potrebbe vendere l'animale o spostarlo in un'altra gabbia ed i folletti potrebbero pulire questa gabbia. Molto letame potrebbe danneggiarvi in alcune esibizioni. È inoltre necessario preoccuparsi del letame quando gestirete simboli malattia (spiegato più avanti).

NECESSITÀ DI GIOCO



Per ogni necessità di gioco assegnata al vostro animale domestico, **doвете o impiegare un folletto per intrattenerlo o mettere un gettone sofferenza su di esso**. Gli animali soffrono quando si annoiano. Tutti i gettoni che sofferenza funzionano allo stesso modo, come spiegato per il cibo, di cui sopra. Così è possibile che l'animaleto si annoi a morte. Per soddisfare questa esigenza è **necessario utilizzare un folletto disponibile - uno che è ancora sulla tua Plancia/Tana**. I folletti che avete inviato in città non sono ancora tornati, così i soli disponibili sono i folletti che non avete assegnato ad un gruppo e quelli dei gruppi che avete deciso di tenere a casa.

La buona notizia è che un folletto si può occupare di due animali in una sola volta: Quando si inserisce un folletto su uno dei quattro spazi tra due gabbie, soddisfa una carta necessità gioco per ciascuna delle due gabbie adiacenti. (Non è più un "folletto disponibile". Giocare con gli animaletti lo tiene piuttosto occupato.) Un folletto non può soddisfare 2 necessità di gioco per lo stesso animale, ma è possibile utilizzare più folletti per soddisfare una multiple necessità. E prima di chiedere: No, non potete mettere il vostro folletto al centro del Plancia per gli animaletti per intrattenere tutti gli animali domestici presenti o in due gabbie non adiacenti.

Una gabbia o miglioramento con questo simbolo ha giocattoli o attrezzature di gioco per l'animale. Una Necessità di gioco è automaticamente soddisfatta. Simboli multipli sono in grado di soddisfare necessità di gioco multiple.

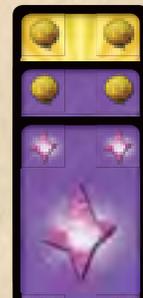
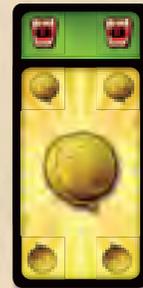
Esempio :



Nella fase 2, il Rosso acquista questi due animali e una gabbia con un parco giochi. lei sa che la gabbia è in grado di soddisfare una Necessità di gioco, ma considerando le sue carte, decide di tenere un folletto a casa invece di inviarlo in città.



Nella fase 3, Pesca queste carte. Lei non ha modo di assegnare una sola necessità di gioco, Così lei sceglie questa soluzione :



Il folletto soddisfa una necessità gioco per ogni animale. Birdie dispone di 2 necessità di gioco, ma una di queste è soddisfatta dalla gabbia. Il Rosso potrebbe avere assegnato un carta gialla pupù al posto della carta di gioco gialla per uno degli animali, ma avrebbe ancora bisogno del folletto lì. E' più efficiente (e sano) utilizzare la capacità dei folletti di giocare con 2 animali.

NECESSITÀ DI RABBIA



Quando il vostro animale domestico ha bisogno di arrabbiarsi, lo fa. voi non dovete preoccuparvi di soddisfarlo. Basta che vi preoccupate di contenerlo.



Confrontare il numero totale di Necessità rabbia assegnata al vostro animaletto con la forza della sua gabbia - il grande numero rosso nell'angolo superiore sinistro.

Un miglioramento con questo 1 simbolo aggiunge 1 alla forza della gabbia.

Finché il numero delle Necessità rabbia è inferiore o uguale alla forza totale, non accade nulla. Ma **se la sua rabbia supera la forza della sua gabbia, l'animale domestico tenta di scappare.**

Ora ci sono due possibilità. Se si dispone di abbastanza folletti sulla Plancia/Tana del giocatore, si può provare a catturare l'animale. Avrete bisogno di **un folletto disponibile per ogni carta Necessità rabbia** che non viene gestita dalla sua gabbia e/o miglioramento. **Spostate i folletti usati all'ospedale della Plancia Centrale.** L'animale non sfugge. il tuo/tuoi folletti feriti rimarranno in ospedale fino a quando si invia un gruppo per portarli a casa in un round successivo. (1 folletti guariscono rapidamente, ma a loro piace l'attenzione e la simpatia che ricevono in ospedale. e non lo lasceranno fino a quando qualcuno verrà a prenderli.) Se non si dispone di abbastanza folletti disponibili sulla vostra Plancia o se non desiderate che vengano feriti, allora **l'animaleto scapperà.** voi lo perdete, e perderete anche qualche punto di reputazione. (Vedi Perdere un animale domestico, poco più avanti.)

NECESSITÀ DI MAGIA



La necessità di magia indica che l'animale emana magia. Questa Necessità funziona in modo simile alla rabbia, tranne che ciò che conta è la gabbia di anti-magia.



Confrontare il numero totale di Necessità Magia assegnata al vostro animale domestico con l'anti-magia della sua gabbia - il grande numero Viola nell'angolo in alto a destra. Un

miglioramento 1 con questo simbolo 1 aggiunge 1 all'anti-magia della gabbia.

Finché il numero delle Necessità magia è inferiore o uguale al totale di anti-magia, non accade nulla. Ma **se le Necessità Magia di un animaletto supera l'anti-magia della sua gabbia, l'animaleto muta.** Mettere 1 gettone mutazione sopra l'animaleto per ogni Necessità magia che non è gestita dalla



sua gabbia e/o miglioramento. Un gettone mutazione rappresenta strane escrescenze che appaiono sul vostro animale domestico -occhi extra,

tentacoli, ecc. Le due facce del gettone sono equivalenti. Un animale domestico con 1 gettone mutazione potrebbe avere alcune penalità più avanti, ma è ancora a posto. **Un animale domestico con 2 gettoni mutazione scompare in un'altra dimensione.**

Si perde l'animale, che costa alcuni punti reputazione.

(Vedi Perdere un animale domestico, più avanti in questa sezione.) Va via in un luogo in cui le creature con due occhi e tentacoli non sono considerati mostri strani. E 'un po' come vedere il vostro animale domestico morire di sofferenza, tranne che **non vi sentirete così in colpa.** C'è sempre la possibilità che un giorno una comparirà nella vostra dimensione una cartolina coperta di melma ectoplasmatica e vi informerà che il vostro animale domestico è sicuro e sta bene.

NECESSITÀ DI MALATTIA



Questa Necessità significa che il vostro animale domestico è in pericolo malattia. La sua resistenza alle malattie dipende da quante Necessità malattia ha e di come la gabbia è tenuta. **Un animale senza Necessità malattia non si ammala.** Senza malattia, il vostro animaletto può rimanere sano anche vivere bene anche con il letame fino al collo. E' un pensiero allegro.

Se avete assegnato almeno una Necessità malattia al vostro animale domestico, **aggiungete al numero di Necessità malattia il numero di gettoni letame nella sua gabbia.** Se il totale è 2 o meno, non accade nulla.

Un animaletto in una gabbia pulita può avere 2 Necessità malattia senza ammalarsi. Un animale domestico con un gettone letame è in grado di gestire una Necessità malattia. Se assegnate se potete le Necessità malattia dove ci sono 2 o più gettoni letame nella gabbia.

Attenzione: Da Notare che le Necessità pupù vengono valutate prima delle Necessità malattia. Tenetene conto quando assegnate le carte. Anche un animaletto in una gabbia pulita avrà problemi se si assegnano 2 Necessità pupù ed 1 Necessità malattia.

Se il numero totale delle Necessità malattia e gettoni letame è superiore a 2, darete all'animaletto **un gettone sofferenza** perché si è ammalato, **più un gettone per ogni punto sofferenza che supera 2.** Quindi, una somma di 2 significa zero gettoni sofferenza, ma una somma di 3 significa due gettoni sofferenza. Una somma di 4 significa tre gettoni sofferenza, ecc.

Attenzione: Tenere un animaletto in una gabbia con molti gettoni di letame è rischioso. Rimane in buona salute fino a quando non è necessario assegnare Necessità malattia ad esso, ma a volte non avrete scelta.

POZIONI



Una pozione fa dormire il vostro animaletto felice. se gli animalisti si lamentano e dicono che drogato il vostro animale domestico, Segnatevi a questo punto delle regole in modo che si ravvedano.

Quando è il momento di valutare questa Carta, **non dovete fare nulla per il vostro animaletto.** Invece, è necessario fare qualcosa con la vostra mano: La tua pozione sostituisce una carta di un certo colore, ma state tenendo una carta in più di quel colore. Per ogni pozione assegnata questo round, dovete **scartare una carta del colore che la pozione ha sostituito.** L'unico modo per tenere più di 1 carta di ogni colore è con i libri artefatto.

VELOCIZZARE IL GIOCO

Alcuni giocatori trovano più facile pianificare usando folletti disponibili quando si assegnano le carte Necessità, ponendoli tra gabbie se dovranno giocare con gli animaletti o accanto ai numeri rossi se dovranno catturarli. Questo è un bene. Si può effettivamente accelerare il gioco. Si potrebbe anche mettere da parte il cibo che verrà mangiato e raccogliere i gettoni di cui avrete bisogno, mentre si è in attesa che gli altri finiscano la fase 3. Tuttavia, a causa delle esibizioni, a volte potreste voler attendere il vostro turno in fase 4 per rivelare i vostri piani.

PUNTEGGIO DELLE ESIBIZIONI

Dopo il round 1, ogni giro ha una esibizione, che avete visto bene in anticipo. Quando è il tuo turno, dovrete affrontare tutte le Necessità dei vostri animaletti, e poi **contare il punteggio dell'esibizione.** Una che tutti hanno conteggiato il proprio punteggio nel padiglione fiera, i giocatori ottengono punti reputazione in base al loro ordine di arrivo nella esibizione.



TESSERA ESIBIZIONE

- + Il simbolo nel angolo in alto a sinistra raffigura se è una esibizione singola o una esibizione completa.
- + 1 simboli nella cornice chiara rappresentano ciò che conta positivamente per il tuo punteggio esibizione.
- + 1 simboli nella cornice scura raffigurano ciò che conta negativamente nel vostro punteggio esibizione.
- + Gli ombrelloni in fondo indicano la quantità di cibo sul mercato durante il prossimo setup. Non sono rilevanti per l'esibizione in corso.

L'appendice fornisce il dettaglio di tutte le esibizioni.

Queste sono le regole generali:

ESIBIZIONE SINGOLO ANIMALETTO

Questo tipo di mostra è per un singolo animaletto.

Scegliete 1 dei vostri animali domestici da mettere in mostra.



L'Arena è una semplice esposizione:

Ogni Necessità rabbia vale 2 punti; Ogni Necessità malattia vale -1 punto. Quando si conteggia il vostro animaletto, si considerano tutte le esigenze che gli sono stati assegnate per questo round.

Le Necessità assegnate in round precedenti non contano.

Esempio :



Questo è il punteggio dell'animaleto $2 \times 2 - 1 = 3$ per la Arena raffigurata. Questo è il più alto punteggio del tuo animaletto da quando partecipa alle esibizioni. Spostate il Segnalino Servitore nello spazio 3 del Padiglione delle Fiere.

Attenzione: Molte esibizioni danno penalità non solo per Necessità insoddisfatte ma anche per le mutazioni o gettoni sofferenza sull'animaleto, o per i gettoni di letame nella sua gabbia.



COMPARARE I RISULTATI

ESIBIZIONE COMPLETA



Questo tipo esibizione coinvolge **tutta la Plancia degli animaletti**. Il punteggio prenderà in considerazione le Necessità assegnate ai vostri animali domestici così come i gettoni mutazione ed i gettoni sofferenza. Se l'esibizione conteggia dei gettoni letame, si includono tutti i gettoni di letame, **anche i gettoni letame nelle gabbie vuote**.^{CS}

Esempio :



Il Rosso è pronto per la Giornata dei bambini. Ha acquistato due Animaletti giocosi e tenuto a casa un folletto per giocare con loro. Sfortunatamente, ha assegnato troppa Necessità di magia a Birdie, ed è mutato. Snakitty ha fatto un pasticcio nella sua gabbia. Questo è il punteggio $3 \times 2 - 1 - 2 = 3$ punti espositivi. Il Rosso mette il suo segnalino servitore sul terzo spazio del padiglione delle fiere.

DELL'ESIBIZIONE

Dopo che ognuno ha svolto la sua esibizione, i servitori sul Padiglione delle Fiere mostrano i vari punteggi. Non dimenticate che un giocatore che ha inviato un gruppo per lo spazio d'azione della Giuria ottiene **un bonus di + 2 punti espositivi**. Se il **punteggio Esibizione è pari a zero o meno**, lasciate il vostro Servitore sullo spazio 0. **Non partecipate a questa Esibizione**.



Questi folletti sono lì a ricordarvi quanti punti reputazione otterrete per una esibizione. Il giocatore che ha realizzato il più alto punteggio di esibizione si aggiudica 8 punti di reputazione. Il secondo giocatore 6. Il terzo giocatore ottiene 4. Il quarto giocatore ottiene 2. **Ma un giocatore che realizza 0 punti esibizione non ottiene punti reputazione.** (Così, per esempio, se due giocatori hanno i servitori sul padiglione delle fiere sullo 0, solo i premi a 8 punti e 6 punti sono assegnati.)

Se due o più giocatori sono in **parità**, ciascuno di essi riceve il **Premio reputazione di quello spazio ridotto di 1 per ogni altro giocatore che pareggia con lui**. Vedere gli esempi.

Esempio :



Il Rosso e Giallo realizzano 7 punti di reputazione per il Primo posto. Il Blu non è secondo, è terzo. Così il punteggio del Blu è 4 punti. Il Verde non ottiene punteggio perché non ha partecipato alla esibizione.

Esempio :



Il Punteggio del Blu è 8 punti reputazione per il Primo posto. Il Rosso, Verde e Giallo ottengono 4 punti. (Il secondo posto vale 6, ma meno 2 perché altri 2 giocatori sono arrivati secondi.)

Ogni giocatore che ha ottenuto un punteggio positivo nell'esibizione guadagna alcuni punti reputazione. Una volta che i giocatori hanno spostato l'altro Servitore

sulla Traccia del Punteggio, togliete la tessera esibizione dalla Plancia d'Avanzamento ad indicare che quella esibizione è finita.



In 2 o 3 giocatori, questo funziona allo stesso modo. La quantità di punti assegnati è stampata sulla Plancia Centrale:



Gioco con 3 Giocatori

Gioco con 2 Giocatori

PERDERE UN ANIMALETTO

Questi sono i modi in cui si potrebbe perdere un animaletto:

- + Nel primo passaggio della fase 3, Perdete qualsiasi animale domestico che non mettete in una gabbia.
- + Quando l'animale ha un numero di gettoni Sofferenza uguale o superiore alla sua Taglia (numero di barre visibili), lo perdetevi, indipendentemente dal fatto che i gettoni provengano da malattia, fame o noia.
- + Quando il numero di Necessità rabbia assegnata ad un animaletto supera la forza della sua gabbia, lo perdetevi, a meno che non si inviano abbastanza folletti disponibili destinati all'ospedale per coprire la differenza.
- + Quando un animale domestico ha 2 o più gettoni mutazioni, lo perdetevi.

In qualsiasi di questi casi, il risultato è lo stesso per voi: **Rimuovete l'animale dal gioco** e rimettete alla banca tutti i gettoni sofferenza e mutazione. Eliminate tutte le Carte Necessità e Pozioni assegnate all'animale domestico. (Non si contano nelle esibizioni di questo round.) Tuttavia, tutti i gettoni di letame rimangono nella gabbia dell'animaletto perduto. Certamente. Inoltre, perdetevi **un punto di reputazione per ogni 10 punti che avete**. (Si perde 0 punti, se hai meno di 10 punti. Si perde 1 punto se si dispone di 10 a 19, ecc), Finché il tuo negozio è sconosciuto, a nessuno importa quello che fai, ma più diventi famoso, più dannoso è perdere un animaletto.

Da notare che non importa come hai perso il tuo animale domestico. Puoi sostenere che gli hai dato la libertà o lo hai inviato a una dimensione migliore, il pubblico sospetterà comunque che lo avete sepolto da qualche parte nel vostro cortile.

FASE 5 - AFFARI

VENDERE UN ANIMALETTO

A partire dal 3° round, arriverà un cliente che vuole acquistare alcuni animali domestici (due clienti nel round finale). Potete vedere con anticipo i clienti che arriveranno, quindi dovrete avere un sacco di tempo per pianificare. Il cliente acquisterà **un animale domestico da ogni giocatore**, se è di suo gradimento. I giocatori venderanno i propri animali domestici in ordine, cominciando con il Primo giocatore e proseguendo in senso orario. Non è obbligatorio vendere un animaletto se non si vuole. È possibile vendere un animaletto che è **di Taglia 4 o superiore**. I più piccoli sono troppo giovani per essere venduti ad un cliente. Si noti che sugli animali domestici di taglia 3 o meno questa icona ci ricorda che l'animale non può essere venduto.

Nota: Quando si acquista un animale domestico, è di Taglia 2 o 3. Si può portare ad una esibizione, ma non si può vendere almeno fino al prossimo round.

PREFERENZE DEI CLIENTI



Comparare le preferenze del cliente è simile al conteggio per un'esibizione.

Le preferenze che ha il cliente sono visibili nella cornice chiara, e quello che non gli piace nella cornice scura. I simboli fanno riferimento alle Carte Necessità assegnate all'animale domestico in questo round o alla sofferenza o gettoni mutazione sul

animale domestico. (indipendentemente dal fatto che i gettoni siano stati presi in questo round o nei precedenti). Dai simboli, calcolate il punteggio di corrispondenza tra l'animale e il cliente. (Come convertire il punteggio di vendita in punti reputazione è spiegato nelle seguenti sessioni.)

Nota: I gettoni di letame nella gabbia non si tolgono con la vendita di un animaletto. Il cliente acquista l'animale, non la gabbia. Il simbolo  pupù sul cliente si riferisce al numero di Carte Necessità pupù assegnate all'animale in questo round, non ai gettoni letame nella gabbia.

Puoi vendere un animale domestico a un cliente solo quando il cliente lo vuole. Il **punteggio di corrispondenza deve essere maggiore di zero**, se la corrispondenza è pari a zero o negativa, non si può vendere quell'animaletto a quel cliente.

Esempio :



E' stato realizzato quanto segue: +4 per due , +1 per , -1 per un , -1 per un , il totale è 3. La Ragazza del Dungeon ama l'animale e lo compra.

Nota: Tutti i clienti concordano su una cosa: A loro non piacciono i gettoni sofferenza.



Per la maggior parte dei clienti, il colore della Carta non importa. Solo il simbolo al centro delle carte. Tuttavia, questi 2 simboli con i colori dell'arcobaleno indicano che Solo una carta di ogni colore conta per la corrispondenza verso quel simbolo.

Esempio :



Il Troll Contadino è alla ricerca di varietà: 2  di questo colore fanno +6 punti! Solo una carta  verde conta. Inoltre si fa +1 per  e -2 per . Il punteggio totale è di 5 punti.

Quando si vende un animale domestico, **la reputazione che guadagnate dipende dalla corrispondenza con il cliente**. Più felice è il cliente e più fama più si ottiene. Potete vendere il vostro animale domestico, sia al mercato nero o sulla piattaforma pubblica.

VENDITA AL MERCATO NERO



Il foglietto dietro la piattaforma ricorda che se non si vende dalla piattaforma, il moltiplicatore è $\times 2$. solo annunciate l'animaletto che state vendendo e rimuovetelo dal gioco. si guadagnano punti di

reputazione pari a 2 volte il punteggio di vendita. Guadagnerete anche un po' d'oro, come spiegato di seguito.

VENDITA ALLA PIATTAFORMA



È più conveniente vendere in un luogo pubblico. In questo modo tutti possono vedere il cliente felice di ricevere il perfetto animale domestico. Così si costruisce una buona reputazione. Durante la fase di

acquisto, hai avuto la possibilità di inviare un gruppo di folletti per stare sulla piattaforma. Per la vendita dalla piattaforma, è necessario disporre di **almeno un folletto sulla piattaforma** della Plancia Centrale. (Il Folletto sullo spazio di azione piattaforma conta in quanto "sulla piattaforma".) Annunciate che state vendendo dalla piattaforma, rimuovere il vostro animale domestico dal il gioco, e **spostate un folletto dalla piattaforma alla gabbia vuota dell'animale**. (Non è ancora possibile metterlo sulla vostra Plancia/Tana, perché quello è il posto i folletti che non sono stati utilizzati in questo round.) Si ottengono punti **reputazione pari a 3 volte il tuo punteggio di vendita**. Guadagnerete anche un po' d'oro, come spiegato di seguito.



RICEVERE ORO

Ricevete **la quantità di oro raffigurata sull'animaletto**, nella piccola finestra sulla destra. Questo dipende solo dalla sua Taglia

Non dipende dal punteggio di corrispondenza, né se è stato venduto dalla piattaforma. Notate che gli animali di taglia 3 o meno non possono essere venduti.

Nota: animali carnivore sono difficili da tenere, così da avere prezzi più elevati. Gli animali onnivori sono i meno esigenti, ma hanno i prezzi più bassi.



Se l'animaletto ha un gettone mutazione, si guadagnano 2 monete d'oro in meno.

Questa è la legge. Tu non hai il permesso di vendere un mutante a prezzo pieno. I folletti hanno serie difficoltà a capirlo. Se il prezzo dell'animale è 2, si ottiene 0 oro per averlo venduto come un mutante. Se il prezzo dell'animale è di 1, dovete pagare 1 oro al cliente quando vendete il mutante. (Se non potete pagare, non potete "svenderlo".)

Nota: Nessun animaletto ha 2 gettoni mutazione. Questi animali sono scomparsi in un'altra dimensione durante la fase 3. La massima penalità è di 2 monete.

NOTA SUI CLIENTI

Una volta che tutti hanno avuto la possibilità di vendere un animale al cliente del round corrente, rimuovete la quella tessera cliente dal gioco. L'ultimo round ha 2 clienti, e ogni giocatore può vendere un animaletto a ciascuno. Tuttavia, anche nell'ultimo round, un solo animale domestico può essere venduto dalla piattaforma. Se mettete in vendita due animaletti, dovete vendere almeno uno di essi al mercato nero.

Puzzle sui Clienti :



La Ragazza del Dungeon e la Padrona del Dungeon desiderano acquistare uno dei vostri animali domestici nel l'ultimo round della partita. Hai 2 folletti sulla piattaforma. Quali animali dovresti vendere per ottenere il massimo dei punti reputazione? Quanti punti e gettoni d'oro si può guadagnare? Prova a pensare prima di guardare la soluzione. Se ottenete la risposta giusta, allora probabilmente avrete capito la vendita ai clienti perfettamente.

Soluzione: Snakitty ha un punteggio di 3 per la Ragazza Dungeon (che pensa che sia troppo aggressivo) e 2 per la Padrona del Dungeon (che non vuole vedere pupù in giro). Birdie ha un punteggio di 4 per la Ragazza e 3 per la Padrona (a nessuno piace il gettone sofferenza). Quindi è possibile accoppiare gli animaletti per i punteggi di 3 e 3 o per punteggi di 4 e 2. La due scelte sembrerebbero uguali, ma non lo sono: è possibile vendere solo 1 animale dalla piattaforma (anche se avete ancora 2 folletti lì). La scelta migliore è quella di vendere Birdie alla Ragazza dalla piattaforma (per ben 12 punti di reputazione) e Snakitty alla Padrona al mercato nero (per 4 punti reputazione). Si ottiene un totale di 16 punti reputazione. Quanto oro ottenete? È possibile ottenere 4 monete d'oro. Ogni animale varrebbe 3, ma la mutazione di Birdie abbassa il suo prezzo a 1.

SCARTARE LE CARTE

ASSEGNATE

Anche in round senza esibizioni o clienti, è necessario ricordarsi di scartare le necessità assegnati in questo momento. Le Carte Necessità vanno nella pila degli scarti del colore appropriato. Le Carte Pozione tornano nella pila sulla Plancia Centrale.

USARE I FOLLETTI DISPONIBILI

Anche dopo gli acquisti, il gioco con gli animali, e la cattura dei fuggitivi, potreste avere ancora folletti disponibili nella Plancia/Tana giocatore. dite loro di non disperare: Ogni folletto farà un lavoro in questo round. ogni folletto disponibile può pulire le gabbie o guadagnare 1 moneta d'oro.

È possibile assegnare i folletti per pulire le gabbie spostandoli verso il centro della Plancia per gli animaletti. **Ogni folletto rimuove fino a 2 gettoni letame dalle gabbie vuote.** Non importa se i 2 gettoni letame provengono dalla stessa gabbia o da due gabbie differenti. Tutto ciò che importa è che i gettoni letame siano di due

gabbie vuote. Non è possibile spostare gli animali domestici in questo momento. Una gabbia con un animale domestico non può essere pulito.

Dopo la pulizia gabbie, **prendete una moneta d'oro** per ogni folletto che è **ancora disponibile**. Questo folletto ti fa guadagnare i soldi per il tempo speso per i più disparati lavori in città, ad esempio mettere dei cartelli, dipingere gli spazi azione, o falciare il recinto per animali domestici. (Altro che scavare oro, davvero. Ecco perché ha lasciato il sotteraneo).

Quindi, vedete, non fa male tenere a casa un po' dei vostri folletti in fase 2. Essi sono utili quando c'è da prendersi cura degli animali domestici, e se si scopre che non ne hanno bisogno, si guadagna l'oro che ci permetterà di fare dei gruppi più grandi nel round successivo.

FASE 6 - INVECCHIAMENTO



In questa fase, succedono tre cose:

- Invecchiamento animaletti
- Invecchiamento cibo.
- I folletti finalmente tornano a casa.

Questi sono tutti passaggi automatici. Non dovete prendere delle decisioni in questa fase. Tutti i giocatori possono giocare contemporaneamente. Vi raccomandiamo di fare tutti i passaggi in ordine in modo non dimenticare nulla.

Nota: Un animaletto di taglia 2/3 cresce di due, mentre di taglia 4 o più (vale a dire, un animale che può essere venduto) cresce di uno. Ricordate che durante la fase di setup, gli animaletti di taglia 2 nel recinto domestico crescono a misura 3. Ciò non dovrebbe sorprendere: Naturalmente i piccoli crescono più veloce sotto la vs.cura

Nota: è possibile saltare questo passaggio nel round finale. La Taglia degli animaletti non conta per il punteggio finale.

Nota: La carne deteriora più veloce delle verdure.

Quando si ottiene un gettone di carne, è necessario utilizzarlo in quel round o nella prossimo. in caso contrario sarà scartato.

Nota: È necessario eseguire questo passaggio, anche nel round finale, perché il cibo viene contato per il punteggio.

INVECCHIAMENTO ANIMALETTI



La finestra sul lato destro dell'animaletto

dovrebbe mostrare 1 o 2 frecce, che indica di quanto girare la ruota per rivelare 1 o 2 o più barre colorate. Un animale domestico di taglia 7 non crescerà più.

INVECCHIAMENTO CIBO



Per ogni tipo di cibo, quello nella camera a destra diventa troppo marcio da mangiare. Spostate i gettoni cibo di nuovo sulla Plancia

Centrale, poi spostate tutto il cibo rimanente sulla Plancia del giocatore di una camera a destra. (Questi gettoni alimentari sono più vicini ad essere gettati via, ma sembrano ancora appetibili per i vostri animaletti.)

I FOLLETTI TORNANO A CASA

Ora la maggior parte dei folletti tornerà a casa:

- Riprendete tutti i folletti sulla Plancia per gli animaletti.
 - Riprendete tutti i tuoi folletti dagli spazi d'azione sulla Plancia Centrale, ad eccezione di quelli sulla piattaforma.
 - Se si dispone di folletti in spazio di azione della piattaforma, è necessario spostarli verso il lato destro della piattaforma.
 - I folletti sulla piattaforma ed i folletti in ospedale rimangono sulla Plancia Centrale.
- Questa è anche la fase in cui si spostano i Servitori sul Padiglione delle esibizioni allo spazio 0.

INIZIO NUOVO ROUND

Per avviare il prossimo round, spostare il Gettone d'avanzamento e passare allo spazio successivo sulla Plancia d'avanzamento e determinate il prossimo Giocatore iniziale:



Per il maggior numero di turni, il Gettone Primo Giocatore si sposta in senso orario.

Prima della round finale, il Gettone Primo Giocatore deve essere dato al giocatore con la più bassa reputazione. In caso di parità, si passa a sinistra e mantenete passaggio fino a raggiungere uno dei giocatori con la reputazione più bassa.



In una partita a 2 o 3 giocatori, è sufficiente passare il Gettone Primo Giocatore a sinistra alla fine di ogni round. Si tratta di 6 round di gioco, per questo il Gettone è dato ad ogni giocatore lo stesso numero di volte.



Alla fine dell'ultimo round, è il momento del punteggio finale.





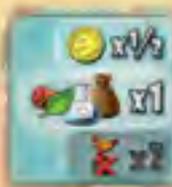
FINE DEL GIOCO



PUNTEGGIO FINALE

Il punteggio finale è combinato con 2 esibizioni : una ad indicare il senso degli affari, e una sull'aspetto del vostro negozio. Le esibizioni sono valutate separatamente. In ciascuna, contate i punteggi di ogni esibizione, confrontare la posizione dei Servitori al Padiglione delle Fiere e aggiudicate i punti reputazione in base all'ordine finale. Nessuno ottiene il bonus di +2 per la posizione in giuria. Come al solito, ai giocatori con i punteggi di esibizione di 0 o inferiori non vengono assegnati dei punti reputazione. Tuttavia, vi è una differenza tra queste esibizioni e quelle regolari: se il punteggio a fine esibizione è negativo, perdetevi 1 punto reputazione punto per ogni punto esibizione sotto lo 0.

VALUTAZIONE SUL SENSO DEGLI AFFARI



Si ottiene 1 punto esibizione per ogni gettone cibo e ogni tessera artefatto sulla vostra plancia . aggiungete 1 punto per ogni Carta Pozione in mano. aggiungete ½ punto espositivo per ogni moneta d'oro che avete. non si arrotonda il risultato.

Ad esempio, se il vostro punteggio 3 ½, mettere il vostro Servitore sulla linea tra gli spazi 3 e 4. Si perdono 2 punti espositivi per ogni Folletto che non è tornato a casa alla fine del gioco. Questo include non solo i folletti in ospedale e sulla piattaforma, ma anche qualsiasi folletto rimasto nella Plancia d'avanzamento - sono i lontani parenti poveri che sono ancora in attesa dei loro visti di lavoro. Si perderanno punti espositivi se non avete tutti i 10 folletti sulla vostra Plancia di gioco.

Nota: E se avete, ad esempio, - ½, è necessario spostare il punteggio di reputazione dei Servitori indietro di mezzo spazio.

VALUTAZIONE SULL'ASPETTO DEL NEGOZIO



Si segnano 2 punti espositivi per ogni animale nel magazzino del giocatore. Si segna 1 punto esibizione per ogni miglioramento e ogni gabbia (compresa quella pre-stampata sulla scheda, se non sostituita).

Si perde 1 punto per ogni gettone in ciascuna gabbia del magazzino del giocatore: Questo include i gettoni mutazione e sofferenza sugli animali domestici così come gettoni letame in tutte le gabbie (con o senza un animale domestico).

IL VINCITORE

Dopo il punteggio finale, **il giocatore con più punti reputazione vince.** In caso di parità, i primi giocatori si dividono la vittoria.



VISUALIZZAZIONE DEI RECORD

Mi piaceva fare così quando stavo testando il gioco, quindi voglio condividerlo con voi. Se la tabella è abbastanza grande, è possibile effettuare una visualizzazione di clienti soddisfatti. Ogni volta che avete finito la vendita degli animali, mettere il cliente ed i suoi nuovi animali da una parte, invece di metterli nella scatola. Quando si gioca bene, gli animali sembrano davvero soddisfare le personalità dei loro nuovi proprietari. (E, naturalmente, si potrebbe anche indicare qualche angolo oscuro della la tabella per gli animali domestici che non se la cavano così bene.)



VARIANTI DEL GIOCO



Queste regole sono state lasciate fuori dalla versione base del gioco per rendere più semplice la spiegazione. Noi pensiamo che siano buone regole perché rendono il gioco più equo, più strategico, e più interessante, ma sentitevi liberi di non utilizzare uno o più di queste se preferite giocare alla versione base.

CARTE A SIMBOLO DOPPIO



Avrete notato che ogni carta Necessità ha un bisogno dominante. il mazzo verde ha per lo più carte di fame. il mazzo rosso ha per lo più carte rabbia. il mazzo giallo è per le carte gioco. Il mazzo viola ha per lo più carte magia. Queste Carte hanno tutti simboli Singoli nei loro angoli. Le carte che sono meno frequenti nei vari mazzi hanno simboli Singoli in alto ma simboli Doppi sul fondo. il Doppio simbolo raffigura il simbolo sulla Carta e anche il simbolo dominante per quel colore. **In questa variante, è possibile scegliere di giocare una carta a Simbolo Doppio che risponde a 2 Necessità.**

Se si gioca con il simbolo Singolo in alto, funziona nel modo consueto. Se si gioca con il simbolo Doppio sulla parte superiore, dà all'animale entrambe le Necessità raffigurate. E' più difficile soddisfare più necessità, ma può anche dare punteggi migliori nelle esibizioni o quando l'animale soddisfa le preferenze di un cliente.



Il modo in cui ponete le vostre carte verso il basso è importante. Quando si assegnano le Necessità nella fase 3, le carte devono essere orientate ad indicare se si è scelto di utilizzarle per 1 o 2 Necessità. Quando si rivelano le carte nella fase 4, assicurarsi di capovolgere la pila sopra, in modo che i simboli superiori rimangano in cima.

Nota: Questa regola riduce la casualità del gioco. Se ci si sta preparando per un cliente che ama giocare con gli animalletti, verrà sconvolto se si giocano molte carte gialle senza . Con questa regola, ogni carta nel mazzo giallo può essere usata per dargli un Necessità. Potrebbe essere necessario soddisfare alcune necessità che non si aspettavano, ma almeno si possono ottenere le necessità che vi danno punti.



Nota: A volte entrambe le esigenze di una carta doppia potrebbero essere vantaggiose. Se ad un cliente piacciono creature aggressive e magiche, una carta di rabbia viola capovolta conterà due volte per il punteggio.

PIÙ PREVISIONE

Una volta che siete esperti, potete modificare il gioco in modo più strategico rivelando due Tessere Esibizioni e due Tessere Clienti all'inizio del gioco. (Per una variante estrema, si può rivelare tutte le informazioni prima di iniziare, ma non è sempre divertente pianificare con troppo anticipo.)

REGOLA AVANZATA SUL CIBO

Come sapete, gli animali domestici nella metà superiore della Plancia Centrale devono andare in una fattoria, se non vengono acquistati. Normalmente, quando questo accade, si aggiunge 1 gettone in più di carne al Mercato della carne. ma se Stareplant viene inviato a una fattoria, si potrebbe invece aggiungere 1 gettone verdura . Se Baby Golem viene inviato ad una fattoria, aggiungere 1 moneta d'oro nel mercato della carne. Se Ghosty viene inviato ad una fattoria, non aggiungete nulla. Come nel gioco base, non c'è nulla da capire per questa regola.

ORDINE DI GIOCO DELL'ULTIMO ROUND

Nella fase finale di un gioco per 4 giocatori, determinare il giocatore di partenza come descritto a pagina 16. Ma invece di giocare in senso orario, giocate in ordine dal punteggio più basso al più alto. Se due i giocatori hanno lo stesso punteggio, quello più vicino (in senso orario) al giocatore iniziale comincia. (È possibile utilizzare i Servitori dei giocatori in pareggio per ricordarsi l'ordine.)

APPENDICE

NUMERO DEI COMPONENTI

I componenti non sono da intendersi come limitati. Se si finisce un qualsiasi tipo di segnalino, trovate un sostituto. Non dovrebbero mancare le Carte Necessità dei vari colori. Non dimenticate che ogni volta che un mazzo si esaurisce, è sufficiente prendere la sua pila degli scarti per fare un nuovo mazzo. Tuttavia, potrebbe essere teoricamente possibile per un mazzo e la sua pila degli scarti esaurirsi. Se ciò dovesse accadere, i giocatori dovrebbero pescare le carte in ordine (in base al segnalino di giocatore iniziale) ed ai quei giocatori che non possono pescare carte dovrebbe essere dati sostituti che rappresentano il tipo dominante di carta nel mazzo. (La fame di carta verde, ecc)

ACQUIRENTI



MAESTRO DEL DUNGEON

Sta cercando una viziosa, bestia magica per migliorare la sua immagine. (Recentemente, si è sparsa la voce che gli piace il giardinaggio e sudoku.)



ANZIANA DEL DUNGEON

Vuole solo qualcosa di cui prendersi cura. Non datele nulla di tutto ciò che ha a che fare con la magia.



SIGNORA DEL DUNGEON

Sa cosa vuole. Giocare è OK
Feroce è OK, Magico è OK
Il letame è OK? No non lo vuole!



RAGAZZA DEL DUNGEON

Spera di trovare un po' come creatura dolce e giocosa come è lei.



STREGONE

E' alla ricerca di un familiare. Preferisce uno che è metafisicamente stabile.



ORCO PORCELLONE

E' alla ricerca di un animale domestico che condivide i suoi interessi



TROLL CONTADINO

Potrebbe far crescere colture se avesse un po' di magia e una varietà di fertilizzanti. Non ha nessun problema di reputazione, ma non ama animali domestici che soffrono a causa tua..



SIGNORE DEI LICH

Il Signore dei Lich ama le malattie. Ma non ama mangiare? già lui è già malato.

ESIBIZIONI



ARENA

in una camera sotterranea nascosta, una folla si prepara per esser testimone della più antica e primitiva delle competizioni. Le Creature entrano nell'arena e si

guardano con rabbia a vicenda. Il concorso può finire in un solo modo: i giudici dichiarano che uno di loro "guarda più cattivo". Scegli uno dei tuoi animali domestici. Ottenete di 2 punti per ogni Carta Necessità Rabbia assegnata. Sottrarre 1 punto per ogni Carta Malattia assegnata.



STILE LIBERO

Che cosa fa il vostro animale domestico bene? E' un mangione? Altamente magico? Incredibilmente aggressivo? O è solo molto bravo a fare cacca? Scegliete

uno dei vostri animali domestici, e scegliete una Necessità. Ottenete 2 punti per ogni Necessità assegnata al vostro animale domestico. Sottraete 2 punti per ogni gettone Sofferenza sul vostro animale domestico.



LUNATICO MISCUGLIO

Così diversi umori. Così poco tempo. Scegliete uno dei vostri animali domestici. Ottenete di 2 punti per ogni tipo di Necessità Differente assegnata al vostro animale domestico. (Le carta pozione conta come il suo tipo.) Sottraete 2 punti per ogni gettone Sofferenza sul vostro Pet.



FESTIVAL DEL CIBO

È importante la punteggiatura? Chiedete ai folletti ciò che è accaduto quando hanno pubblicizzato il concorso come "concorso mangia folletti". Ora basta eseguire questi concorsi per gli animalletti. Scegliete uno dei vostri animali domestici. Ottenete di 2 punti per ogni Necessità del Cibo ad esso assegnata. Sottraete 1 punto per ogni Malattia ad esso assegnata.

(Sì, è un "concorso di cibo", ma il tuo punteggio è indipendentemente dal fatto che abbiano effettivamente mangiato cibo questo round.)

BELLISSIMA PARATA

I Folletti hanno difficoltà a giudicare questo concorso. Alcuni preferiscono le zanne. Alcuni preferiscono le corna. Altri pensano che un animale veramente bello deve avere i tentacoli. Davvero, non c'è niente che potete fare per addestrare il vostro Animalletto per questa mostra. Basta tenerlo pulito e felice. Scegliete uno dei vostri animalletti. Ottenete 1 punto per ogni diverso colore delle carte assegnata. (Le Carte Pozione contano come un colore.) Sottrarre 1 punto per ogni Sofferenza o Mutazione o Letame nelle gabbie.



PREMIO PER L'ALLEVATORE

E' difficile mantenere una razza geneticamente pura, soprattutto se emana magia. Ottenete 2 punti per ognuno dei vostri animali domestici. Sottrarre 1 punto per ogni gettone Mutazione presente.



GIORNO DEI BAMBINI

Portate i bimbi a guardare i vostri animali domestici giocare! Ma ripulite prima. Certo, ai bambini potrebbe piacerebbe vedere un mostro mutato in una gabbia di piena di letame, ma ai loro genitori no. Ottenete 2 punti per ogni Necessità Gioco assegnata ai vostri animalletti. Sottraete 2 punti per ogni Mutazione presente. Sottraete 1 punto per ogni gettone Letame nelle vostre gabbie (se avete animali domestici o meno).



SPETTACOLO DI MAGIA

Guarda, tiro fuori un coniglio da questo cappello: Aaaaah! Direbunny! Ottenete 1 punto per ogni Necessità Magia assegnata ai vostri animali domestici. Questo è tutto. La magia è proprio così semplice.

ANIMALETTI



UNI

Uni è un Unicorno. Almeno dice di esserlo. E' amichevole, pacifico, magico ed ha un unicorno. ma perchè non è ben visto come poster nelle camerette delle ragazze?



TROLLIE

Trollie non è vegetariano per natura. E' vegetariano per scelta. E' un vero giocherellone e non è aggressivoma qualche volta non si rende conto della sua forza.



GHOSTY

Baby Ghosty può essere difficile da addestrare. Ma una volta che gli avrete insegnato che non si passa attraverso le sbarre della gabbia avrete risolto la maggior parte dei problemi. Dopo basta preoccuparsi di tenerlo nella nostra dimensione



DRAGO

Drago vi farà ripensare alla vostra opinione sui draghi. Come vi diranno i suoi amici è amichevole di mentalità aperta e affidabile. E la sua debolezza per i biscotti a forma di principessa? Niente di cui preoccuparsi



STARPLANT

Non è una pianta veramente esigente. Basta un pò d'acqua una volta a settimana e giocarci ogni tanto. E dopo guardate la magia che accade.



WORMIE

Non ci volle molto per Wormie a cadere in amore con i nostri bei prati verdi. Egli ama i suoi ortaggi piuttosto caldi, però. Il suo motto è " la Spezia deve scender giù".



SNAKITTY

Cosa hanno in comune serpenti e gatti? Entrambi amano crogiolarsi al sole. Per Snakitty, questo amore è diventata una passione.



BIRDIE

Quando Madre Magia, lo ha creato, Birdie doveva volare. Così, perchè tutte le creature che volano hanno le ali, ne ha date un po' a Birdie. E così, quando passa Birdie su un fiore succhia la sua essenza magica, a volte sbatte le ali, per mantenere l'immagine.



LIFFARD

Dovete spendere la maggior parte della vostra vita con qualcosa di gustoso ficcato in bocca per comprendere a fondo il motivo per cui Liffard vi guarda felice tutto il tempo.



BABY GOLEM

Potrebbe essere facile costruire subito un Golem pienamente cresciuto ma ai i folletti piace pensare anche alla crescita. Essi allevano tutti gli altri animali domestici da cuccioli, quindi perchè non golem? Devono solo a visitare la sua gabbia di tanto in tanto con una scatola degli attrezzi.



CTHULIE

I folletti, una volta hanno cercato di evocare il "Incubo Antico di Orrore Indicabile". Solo una volta. Quando apparve Cthulie, è rimbalzato in giro, si leccò le loro facce, e poi si fermò spompato in un angolo del pentagramma. I folletti si resero conto che non sarebbe mai stato bravo come orrore indicibile.



DUNGUIN

Dunguin deve mangiare tutto ciò che si può ottenere, come la cattura del pesce vicino al polo sud, la magia è molto difficile. Metà del pesce è invisibile, l'altra metà si difende con palle di fuoco, e il terza metà sono in realtà i tentacoli dei mostri multidimensionali. Anche la matematica non funziona bene lì!



BUBL

Bubl ama trascorrere il tempo nella sua vaschetta. La lascia solo quando ha bisogno di andare al bagno. O quando qualcuno gli bussa. Bubl odia davvero questo. Sareste sorpresi di quanto velocemente vi può inseguire attraverso il prato.



SNAPPY

Snappy si siede per ore a bordo della sua gabbia scodinzolando, piagnucolando, e fissando i passanti con il suo sguardo devoto. Sa che prima o poi qualcuno passerà attraverso le sbarre per accarezzarlo.



FIERY FAIRY

Un essere di fuoco puro e magia, questa creatura inquieta piccola non è facile da curare, ma tutti amano le fate ... Cosa? Sì, naturalmente è una fata. Tutti amano le fate!



FLUFFY

Sì, lei ha otto gambe, ma per favore non fate ipotesi sulla sensibilità di questa creatura. Se gridare "Eeeek! Uno Ragno ", per paura Fluffy probabilmente salterà tra le tue braccia squittendo " Dove? "



STEGOULLY

Stegobully è un tranquillo Toro domestico. Basta che non gli si mostri nulla di rosso. O blu. O giallo. Infatti, per essere sicuro, non gli indicare alcun colore. A Stegobully non gli piace essere ricordato che è daltonico.



DIREBUNNY

Forse i suoi padri hanno mangiato troppi trifogli a quattro foglie. Un Direbunny completamente cresciuto è abbastanza forte per abbattere uno Stegobully ed elastico abbastanza per prendere le rondini a pieno carico.

GRANDE COMPENDIO DEI RARI E PREZIOSI ARTEFATTI

TOMI

Acquistate uno di questi bei tomi e sarete stupiti il loro effetto sulle competenze dei propri dipendenti. I vostri folletti miglioreranno con lo sfogliare delle pagine, conquisteranno la fiducia per affrontare qualsiasi crisi. (Beh! se solo sapessero leggere.)



FESTE MOSTRI DIVERTIRSI APPRENDERE
SELVAGGE COMBATTUTI CON IL CIBO LA MAGIA

I Tomi vi permettono di avere più carte in mano. Ogni libro dispone di 2 colori. Quando si ottiene un Tomo **dovete sceglierne uno**. Pescate una carta Necessità di quel colore. D'ora in poi, avrete sempre **1 carta in più di quel colore**. Posizionate il libro sulla vostra plancia nel posto indicato in modo che il colore scelto è in cima. Scegliete con saggezza. Non è possibile cambiare più tardi.

PALLA DI CRISTALLO



Questa palla permette ai folletti di vedere nel futuro. Potrebbero non capire che cosa vedono, ma a loro piacciono i bei colori. Prima di formulare nuove carte nella fase 3, è possibile **scartare fino a 3 carte e pescare una carta sostitutiva per ciascuna** dal mazzo corrispondente.

PALA CON MANICO LUNGO



Chi ha avuto l'idea di aggiungere un lungo manico per una pala deve essere stato un genio. **Durante la fase 4 un folletto disponibile è in grado di rimuovere fino a 2 gettoni letame, anche da gabbie occupate**. Si può usare questa abilità in qualsiasi momento durante la fase 4. In particolare, si può utilizzare dopo aver affrontato la Necessità Pupù, ma prima di affrontare le Malattie. Potete utilizzare il folletto con la pala per rimuovere 1 gettone letame, 2 letame

gettoni in una sola volta, o 1 gettone letame in due momenti diversi durante la fase 4.

Mettete il folletto disponibile nel centro della vostra Plancia per mostrare che gli è stato dato il compito di "Spalatore". Quando si rimuove un gettone letame, metterlo sulla tessera artefatto per ricordare di non superare la capacità. La Pala con il manico lungo può essere utilizzata ogni round. Togliete i gettoni letame quando il folletto ritorna a casa.

ARMATURA PER FOLLETTI



Armatura realizzata in schiuma anti-magia: E' sicura. E' comoda. Ti fa sentire un robot figo! Comprati uno, prendi due. Ogni round, fino a 2 dei vostri folletti possono essere protetti da armatura. Quei 2 folletti non verranno mandati all'ospedale quando prendono un animale in fuga. In alternativa, un folletto corazzato può impedire una mutazione assorbendo la magia in eccesso. È possibile utilizzare l'armatura in fase 4. Prendete un folletto disponibile e mettetelo sopra il **numero rosso o viola in qualsiasi gabbia. Il folletto agisce come un bonus +1. Potete farlo con 2 folletti disponibili per ogni turno**. Si può aumentare la stessa gabbia o gabbie diverse e aumentare lo stesso tipo di numero o uno diverso. L'armatura impedisce che i folletti vadano all'ospedale.

FOLLETTO DEL MESE



Quando i folletti hanno sentito parlare di questo, è piaciuto moltissimo ... ma il concetto è un po' diverso. Ogni mese, il folletto che ottiene questo trofeo deve lavorare duro come due folletti. Con questo artefatto, **uno dei tuoi folletti conta due volte quando deve pulire le gabbie, divertire gli animali domestici, o catturarli**. Basta annunciare il vostro "Folletto del Mese" e il lavoro che sta facendo. Questo può essere combinato con altri artefatti: Un folletto del mese con una Pala dal manico è in grado di rimuovere fino a 4 gettoni di letame

nella fase 4. Un folletto del mese con l'armatura può dare alla gabbia un bonus di +2 ad un numero.

Un folletto con gettone dipendente del mese è in grado di pulire fino a 4 gettoni letame nella fase 5, **ma non può darvi due monete d'oro**.

Purtroppo, il fatto che lavora come due non significa che viene pagato come due.

FRUSTA DELL'OBBEDIENZA



Questa frusta è intrisa di un potere mistico:

Quando la si tiene, i giudici espositivi sono riluttanti a fare cose che ti fanno arrabbiare.

Con questa frusta, si ottiene **+1/2 a tutte le Esibizioni durante il gioco**. Quando contate il punteggio Esibizione, spostate il Servitore mezzo spazio più avanti. Così la frusta rompe i pareggi e a volte permette anche di partecipare a una Esibizione che normalmente non potreste entrare (aumentando il punteggio da 0 a 1/2). **La frusta non ha alcun effetto sulle Esibizioni finali**. Conta come 1 punto alla "Esibizione dell'Acume per gli Affari", come ogni artefatto, ma non ti dà un bonus + 1/2.

SCATOLA MAGICA



Nessuno conosce l'età di questo manufatto, ma non può essere così vecchio. L'animale congelato all'interno si trovava in buono stato. Quando si prende questo artefatto, **prendete 1 gettone cibo di qualsiasi colore dalla banca e metterlo sulla gettone**. Questo artefatto può **essere utilizzato come alimento di entrambi i tipi**, indipendentemente dal suo colore. Questo gettone **cibo non invecchia**. Se il artefatto è **vuoto, si può riutilizzare**: Prima di spostare o scartare gettoni cibo durante la fase 6, puoi mettere uno qui, invece e diventa cibo di entrambi i tipi.

A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATION: DAVID COCHARD
GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK
TRANSLATION: JASON HOLT
LEAD TESTER: PETR MURMAK

TESTERS: Kreten, Vitek, Filip, dilli, Marcela, Peťa, Lucka, Rumun, Monča, Yuyka, Bianco, Jéňa, Nino, Aleš, Zuzka, Vláďa, Vodka, Falco, Zeus, Miloš, Petr, David, Hanka, Michal, Tomáš, Juraj, Majo, Fanda, Glee, Paul, Phill, Pepoň, Indi, Jirka Bauma and many others.

THANKS TO: Brno Boardgame club and all the people behind the events where the game was playtested, including Pionek, IDEA 2011, Gathering of Friends, GameCon, Festival Fantazie, Beskydy Winter Playing, Games Weekend, Donovaly, Tathry and Czechgaming.

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

Traduzione Italiana a cura di Kurta
Z-Man Games, Inc., www.zmangames.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Z-MAN
games

CGE
Czech Games Edition

