



VLAADA CHVATIL DUNGEON PETZ

A MASMORRA JAZ EM RUÍNAS. O SEU SENHOR FOI DERROTADO E A PROVISÃO DE PICARETAS SOBRESSALENTES ESTAVA QUASE A ACABAR. FOI UM DIA DIFÍCIL PARA SER UM DIABRETE.

ENQUANTO OS DIABRETES CAMINHAVAM PENOSAMENTE DE VOLTA À CIDADE, PENSANDO ONDE IRIAM ENCONTRAR UM OUTRO TRABALHO, UM DELES DISSE: "SABEM DO QUE ESTA CIDADE PRECISA? UMA LOJA DE ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO."

UMA LOJA DE ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO PARA SENHORES DAS MASMORRAS? MAS QUE GRANDE IDEIA! ORIGINAL! SIM, E MAIS NINGUÉM O ESTÁ A FAZER! NÃO HÁ CONCORRÊNCIA! VAMOS FICAR RICOS! SOMOS EMPRESÁRIOS NATOS! SIM, GRANDES CONHECEDORES DE ESTERCO!

PARABÉNS! ACABA DE ABRIR A PRIMEIRA LOJA DE ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO DA CIDADE. BEM AO LADO DA OUTRA PRIMEIRA LOJA DE ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO DA CIDADE. NO OUTRO LADO DA RUA DE DUAS MAIS. O SEU CORAÇÃO DE DIABRETE TRANSBORDA DE OTIMISMO, POIS SABE QUE O SEU NARIZ PARA OS NEGÓCIOS, A SUA ATENÇÃO AOS DETALHES E A SUA DESTREZA COM A PÁ DE APANHAR ESTERCO DARÃO À SUA LOJA UMA REPUTAÇÃO QUE FICA UMA ORELHA PONTIAGUDA ACIMA DE QUALQUER OUTRA. UM BOM DIABRETE NÃO DESISTE.

INTRODUÇÃO

Em Dungeon Petz, vai administrar uma loja de animais para senhores de masmorras.

Começa a partida com a sua família de diabretes, um pouco de ouro e uma jaula velha e suja.

O jogo consiste em cinco ou seis rodadas (rondas). Em cada rodada, envia membros da sua família para comprar crias de animais de estimação, jaulas para animais de estimação, comida para animais de estimação, etc. Os diabretes que não foram às compras ocupam-se de tomar conta dos animais de estimação, brincar com eles, limpar-lhes as jaulas e vê-los crescer. A partir da segunda rodada, seus animais de estimação participarão em concursos locais para animais de estimação. Os prêmios que ganhar vão aumentar a sua reputação. Na terceira rodada, aparecem os senhores das masmorras da região à procura do animal de estimação perfeito. Quanto melhor conseguir satisfazer as suas exigências, melhor será a sua reputação.

As exibições e os clientes são reveladas com antecedência, para que possa planejar a sua estratégia: seja ela comprar um animal de estimação adequado ou trabalhar para obter o melhor dos animais de estimação que já possui. No entanto, estes animais são criaturas vivas. Se fizerem algo imprevisível, vai ter de improvisar.

No final da partida, ganha reputação extra pelo seu sucesso econômico e pela aparência da sua loja.

O jogador com mais pontos de reputação será o vencedor.

UMAS PALAVRAS DE VLAADA

Dedico este jogo à minha esposa Marcela. Ela foi a primeira a testar o jogo e me ajudou muito.

E ela parece estar gostando muito do jogo. Eu espero que também goste.

Há muito tempo que eu queria criar um jogo onde os jogadores têm de lidar com entidades que atuam por conta própria. Aqui está ele. É impossível ter o controle total dos seus animais de estimação. Às vezes, eles querem brincar quando precisa que eles sejam ferozes e, outras vezes, eles se recusam a comer as guloseimas oferecidas por uma velha senhora da masmorra e fazem cocô no chão. Nesses casos, por favor, não fique bravo com eles, com o jogo (ou com o seu criador). Trate os seus animais de estimação com amor e tudo irá ficar bem.

Além disso, depois de Dungeon Lords, eu queria criar outro jogo que David Cochard pudesse ilustrar.

Criei que foi o primeiro jogo que comecei a criar com o artista em mente e foi um prazer trabalhar novamente com o David.

Por favor, não se assuste com o tamanho do manual de regras. Às vezes eu explico o jogo em detalhes em vez de apenas descrevê-lo.

Na verdade, o jogo não é difícil, e todas as informações importantes estão no tabuleiro de cada jogador.

No texto, **as informações importantes estão escritas assim.**

SOBRE O MANUAL DE REGRAS

Este jogo é para 2 a 4 jogadores. Neste manual de regras, vamos descrevê-lo como uma partida para 4 jogadores.

 As regras para uma partida com 2 ou 3 jogadores serão escritas em caixas como esta. Se estiver a jogar com quatro pessoas, pode ignorá-las.

A maior parte deste manual de regras explica as regras básicas, aquelas que deve usar na sua primeira partida ou ao apresentar o jogo a novos jogadores. As regras avançadas são explicadas em sua própria secção. Elas dão-lhe mais controle sobre o jogo e reduzem o fator sorte. Leia-as e considere incluir algumas ou todas elas em partidas futuras.

O Apêndice contém regras concretas para cada exibição e artefato, assim como a descrição de todos os animais de estimação e de todos os clientes.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

TABULEIROS DE JOGADOR

TABULEIROS DE JOGADOR

Cada jogador escolhe uma cor e recebe as 10 miniaturas de diabrete, 2 miniaturas de laçao, a peça de conquista e o tabuleiro de covil dessa cor. O tabuleiro de covil mostra os aposentos e o armazém de uma família de diabretes. A parte superior desse tabuleiro é um escudo com tabelas de referência rápida.



Cada jogador leva também um tabuleiro de jaulas. Estes são todos da mesma cor.

TABULEIRO DE PROGRESSO

TABULEIRO PRINCIPAL

TABULEIRO DE PROGRESSO

O tabuleiro de progresso acompanha o progresso da partida. Todos os jogadores devem ser capazes de o ver claramente, mas apenas um deles precisa ser capaz de alcançá-lo.

Este tabuleiro também tem dois lados. Ao jogar com 4 jogadores, certifique-se de usar o lado que tem quatro diabretes no canto. Atenção: **uma partida com 4 jogadores tem cinco rodadas.**



 Para uma partida com 2 ou 3 jogadores, use o lado do Tabuleiro de Progresso que tem dois e três diabretes no canto. Atenção: **uma partida com 2 ou 3 jogadores tem seis rodadas.**



TABULEIRO PRINCIPAL

O tabuleiro principal é colocado no centro da mesa, de modo a que todos possam vê-lo e alcançá-lo facilmente. Nele aparece a cidade e tudo o que pode fazer nela.

O tabuleiro principal tem dois lados. Ao jogar com 4 jogadores, certifique-se de usar o lado **sem setas entre as casas.**

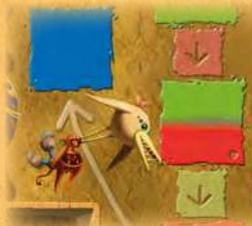


FICHA DE JOGADOR INICIAL

O jogador que mais recentemente alimentou um animal de estimação recebe a ficha de jogador inicial. Claro, também pode escolher o jogador inicial aleatoriamente, arbitrariamente ou por decreto. Basta escolher alguém.



 Para uma partida com 2 ou 3 jogadores, use o lado do tabuleiro principal que **tem setas entre as casas.**



ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA

PEÇAS DE PAPELÃO

Destaque cuidadosamente as peças de papelão das folhas picotadas.

AUTOCOLANTES

A ficha de jogador inicial e as 8 figuras de laçao podem ser decoradas com autocolantes.

Atenção: existem 2 laçaos de cada cor, mas há autocolantes suficientes para três. Os diabretes esperavam persuadir os três laçaos de sua antiga masmorra a se juntarem a eles, mas um decidiu se aposentar.

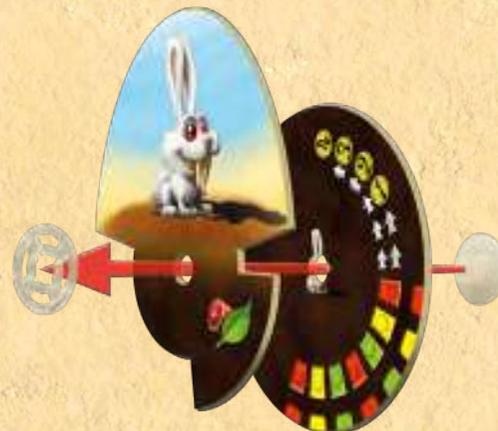


ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Monte os 18 animais de estimação. Cada um consiste em uma peça em forma de ovo e um disco. Use o fixador de plástico para as juntar, conforme mostrado. Assim que o animal de estimação estiver montado, o seu disco deve girar facilmente (mas não tão facilmente que não fique no seu lugar).

Atenção: há pequenas imagens no centro das rodas que indicam qual disco combina com qual peça em forma de ovo. Elas não serão visíveis quando o animal de estimação estiver montado. Por favor, certifique-se de que cada animal de estimação recebe o disco correspondente.

Atenção: não jogue fora os fixadores não utilizados; nunca se sabe quando um animal de estimação adicional poderá aparecer.



TABULEIRO DE PROGRESSO

O TABULEIRO DE PROGRESSO AJUDA-O A ACOMPANHAR O QUE SE PASSA EM CADA RODADA EM PARTICULAR.

MARCADOR DE PROGRESSO

Coloque o marcador de progresso na primeira casa **1** da trilha de progresso. Ao final de cada rodada, ele se move uma casa para a direita, até chegar à casa da pontuação final.

DIABRETES ADICIONAIS

Cada jogador coloca um dos seus diabretes em cada uma dessas quatro casas. Esses diabretes são parentes distantes, ansiosos por se juntar aos negócios da família. Os que estão mais à direita moram mais longe, por isso terão de esperar até a rodada correspondente para que possam entrar na partida.



EXIBIÇÕES

Embaralhe as oito fichas de exibição e coloque **uma em cada casa de exibição**, viradas para baixo. Remova da partida as fichas de exibição restantes, sem ninguém olhar para elas. Em seguida, **vire a primeira ficha de exibição para cima** (a correspondente à rodada 2). As fichas de exibição têm duas partes. A parte superior mostra as condições necessárias para obter pontos de exibição nessa rodada. A parte inferior determina os alimentos que chegarão ao mercado de alimentos na mesma rodada.

Não há ficha de exibição para a rodada 1, mas a quantidade de comida correspondente é mostrada diretamente no tabuleiro de progresso.

CLIENTES

Embaralhe as oito fichas de cliente e coloque **uma em cada casa de cliente**, viradas para baixo. Remova da partida as fichas de clientes restantes, sem ninguém olhar para elas. Em seguida, **vire a primeira ficha de cliente para cima** (a correspondente à rodada 3).

Como pode ver, a última rodada terá 2 clientes (ambos ainda virados para baixo).

ÚLTIMAS EXIBIÇÕES E PONTUAÇÃO FINAL

Estas duas exibições têm lugar no final da partida. A de cima dará pontos pelo valor econômico da sua loja de animais e a de baixo, pela aparência da sua loja.



O TABULEIRO PRINCIPAL

CASAS DE AÇÃO



O tabuleiro principal tem 14 casas de ação. Durante a partida, vai enviar lá os seus diabretes para efetuar várias tarefas: comprar animais de estimação, comprar jaulas, comprar comida, etc.



O lado do tabuleiro principal para partidas com 2 e 3 jogadores tem quatro casas de ação adicionais. Estes quadrados mais pequenos são casas de ação fictícias. As casas de ação deste lado do tabuleiro estão organizadas em 3 grupos de 6 casas ligadas por setas. Uma casa de cada grupo está marcada com um pequeno ponto.



Para as partidas com 3 jogadores, pegue 3 diabretes da cor que não esteja a ser usada e coloque **um diabrete em cada casa de ação marcada com um ponto**. Cada diabrete neutro bloqueia a ação da casa onde se encontra, para que os jogadores não possam usá-la durante a rodada. No início de cada rodada (exceto a rodada 1), os diabretes neutros avançam uma casa na direção das setas, de modo a que as ações bloqueadas a cada rodada sejam diferentes.

Uma partida de 2 jogadores é semelhante, exceto que vai pegar em 6 diabretes de uma cor que não esteja a ser usada e **bloquear duas casas de ação em cada grupo** – a marcada com um ponto e a que está a três casas de distância (seguindo a direção das setas).



PILHA DE JAULAS

As grandes fichas retangulares representam as jaulas. Embaralhe-as e coloque-as em uma pilha virada para baixo, ao lado do tabuleiro principal.

AS JAULAS

Tire **3 jaulas** do topo da pilha de jaulas e coloque-as, viradas para cima, nos três fossos.



Numa partida com 2 jogadores, uma das casas de ação para a compra de jaulas está bloqueada por um diabrete neutro. Por isso, ativará **apenas 2 jaulas**. (Irà ativar 3 jaulas apenas em rodadas em que nenhuma das casas de ação para compra de jaulas esteja bloqueada.)

PILHA DE ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Embaralhe os animais de estimação e coloque-os em uma pilha virada para baixo perto do tabuleiro principal.

Dica: Alternativamente, pode guardar os animais de estimação em uma pequena bolsa e tirá-los aleatoriamente.



ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO MAIS JOVENS

Tire **3 animais de estimação** da pilha e coloque-os, virados para cima, na parte inferior do estábulo. Veja que os diabretes estão colocando placas para lembrá-lo de que esses animais devem ser de tamanho 2. Gire as rodas dos animais de estimação até aparecerem as duas primeiras barras coloridas.



Numa partida com 2 ou 3 jogadores, uma das casas de ação de compra de animais situadas mais abaixo estará bloqueada por um diabrete neutro. Por isso, vai revelar **apenas 2 animais de estimação**. (Irà revelar **3 animais de estimação** apenas em rodadas em que nenhuma das casas inferiores de compra de animais esteja bloqueada.)

ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO MAIS VELHOS

Tire **mais 1 animal de estimação** da pilha e coloque-o, virado para cima, na parte superior do estábulo. Gire o disco do animal de estimação até revelar as 3 primeiras barras coloridas, tal como mostrado nos sinais dos diabretes.



OS COMPLEMENTOS

Tire **2 complementos** do topo da pilha de complementos e coloque-os, virados para cima, nestas duas casas.

PILHA DE COMPLEMENTOS

Estas peças retangulares estreitas são complementos para as jaulas. Embaralhe-as, faça uma pilha com elas viradas para baixo e coloque-a ao lado do tabuleiro principal.

PILHA DE ARTEFATOS

Embaralhe as fichas de artefato, faça uma pilha com elas viradas para baixo e coloque-a ao lado do tabuleiro principal.



TENDAS DE ARTEFATOS

Tire 2 artefatos do topo da pilha e coloque-os, virados para cima, nas duas tendas azuis.

Em partidas com 2 jogadores, a casa de ação para compra de artefatos está bloqueada por um diabrete neutro. Por causa disso, **não haverá artefatos** disponíveis na 1ª rodada.



CUBOS DE COMIDA

Existem dois tipos de alimentos: os vegetais são verdes e a carne é vermelha. Coloque os cubos de comida nas respectivas áreas de armazenamento do tabuleiro principal.



MERCADO DE ALIMENTOS

O mercado tem 3 bancas de comida: uma vende carne, outra vende legumes e outra vende uma mistura de ambos. Coloque 2 cubos de vegetais na banca verde, 2 cubos de carne na banca vermelha e 1 de cada na banca de comida mista, **conforme ilustrado no tabuleiro de progresso.**



Numa partida com 2 ou 3 jogadores, a casa de ação da banca de comida mista está bloqueada por um diabrete neutro. Não vai haver comida mista na rodada 1, tal como indicado no tabuleiro de progresso:

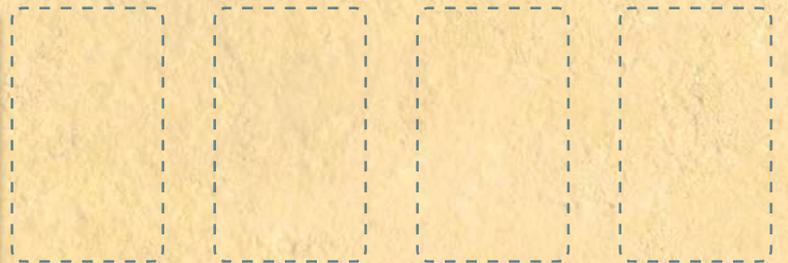


FICHAS DE OURO

O ouro são as fichas amarelas. Coloque todas as fichas de ouro no banco que há no centro do tabuleiro. Não vale a pena mentir, é disto que se trata o negócio de animais de estimação!

FIGURAS DOS LACAIOS

Cada jogador coloca uma figura de laçao na **casa 0 da trilha de pontuação**. Estes laçaios vão ajudar a medir a reputação dos jogadores. Quem tiver mais pontos de reputação no final da partida será o vencedor. A segunda figura de laçao de cada jogador fica na **casa 0 da tenda de exibição**. Estes vão indicar as pontuações obtidas nas exposições.



BARALHOS DE NECESSIDADE

Separe as cartas de necessidade por cor e faça 4 baralhos. Embaralhe cada um separadamente e coloque-os, virados para baixo, ao lado do tabuleiro principal. Deixe espaço para 4 pilhas de descarte. Quando um baralho acabar, embaralhará a pilha de descarte e a usará para fazer um novo baralho.

PILHA DE POÇÕES

Faça uma pilha com as cinco cartas de poção e coloque-a junto ao hospital.



CUBOS DE SOFRIMENTO

Coloque estes cubos de plástico perto do tabuleiro principal. Eles servem para indicar o sofrimento. Sempre que o seu animal de estimação sofrer, ele receberá um destes cubos.



CUBOS DE ESTERCO

Coloque estes cubos perto do tabuleiro principal. Eles representam o esterco. Sim, é realmente disto que se trata o negócio de animais de estimação. Ainda mais do que o dinheiro...



MARCADORES DE MUTAÇÃO

Coloque estes marcadores perto do tabuleiro principal. Eles representam as mutações. Se o seu animal de estimação sofrer uma mutação, ele receberá um destes marcadores. Os dois lados são equivalentes.

TABULEIROS DO JOGADOR

ESCUDO/TABELAS DE REFERÊNCIA RÁPIDA

A parte superior do seu tabuleiro de covil é usada como um escudo para ocultar os seus planos durante uma determinada fase do jogo.

Esse escudo também possui tabelas de referência rápida. A parte esquerda mostra as 6 fases de uma rodada (ronda). A parte do meio mostra os símbolos que compõem os 4 baralhos de necessidade. A parte da direita mostra como atender às necessidades de seus animais de estimação (e por que deverá fazê-lo). O significado dessas tabelas ficará claro quando ler as regras.

APOSENTOS E TESOURARIA

Os seus diabretes moram aqui quando não estão trabalhando. É também aqui que guarda o seu ouro. Começa a partida com **6 diabretes** da sua cor aqui (os que sobram após colocar quatro no tabuleiro de progresso), mais **2 fichas de ouro** tiradas do banco.

JAULA INICIAL

Começa a partida com uma jaula, já impressa no tabuleiro. Não é tão boa quanto as que pode comprar no mercado, mas ei, é grátis! O 1 vermelho significa que tem força 1. O 1 roxo significa que tem resistência à magia 1. Não tem ícones de habilidades especiais.

Atenção: a soma dos parâmetros desta jaula é 2. As jaulas que compra no mercado somam 3 (se incluir o número de ícones de habilidades especiais que elas possuem).

ESTERCO INICIAL

Coloque **1 cubo de esterco na sua jaula inicial**. Sim, a jaula está um pouco suja, mas ei, é grátis!



SAÍDAS

Quando envia os seus diabretes para irem às compras, eles saem por essas 6 saídas.

TABULEIRO DE COVIL

DESPENSA

A fileira superior é para os vegetais e a inferior é para a carne. Os alimentos frescos começam na câmara mais à esquerda e, à medida que o tempo passa, move-se uma câmara para a direita. A comida estragada é jogada fora. Ei, até os diabretes têm critérios.

No início da partida, você **não tem comida**.

ARMAZÉM DE ARTEFATOS

Neste momento, o seu porão está **vazio**, exceto por algumas velharias inúteis. Porém, chegará o dia em que o usará para armazenar artefatos poderosos, livros raros e ferramentas de poder inacreditável. Ou, pelo menos, é isso que espera acontecer, porque já tem lixo inútil para dar e vender.

TABULEIRO DE JAULAS

LOTES PARA JAULAS

Há lotes para 4 jaulas. Durante a partida, pode comprar mais jaulas e instalá-las nos lotes vazios (ou até mesmo sobre a sua jaula inicial, se quiser ver-se livre dela).

ESPAÇOS PARA OS COMPLEMENTOS

Cada jaula (incluindo a inicial) pode ter 1 complemento. Os complementos melhoram as suas jaulas, aumentando os seus parâmetros ou dando-lhes habilidades especiais.



FICHA DE CONQUISTA

Deixe esta ficha na mesa, ao lado de sua loja de animais. Pode não precisar dela na sua primeira partida, mas se marcar mais de 50 pontos de reputação: Tcham! Uma grande conquista!

Coloque a sua ficha de conquista na casa 0 da trilha de pontuação, com o lado 50 para cima. Se o seu lacaio contar mais 50 pontos: Tcharam! É a conquista do século! Vire a ficha para o outro lado. Se o seu lacaio contar ainda mais 50 pontos: É a loucura total! Vire-a para o terceiro lado. Ei, espere aí. Está trapacendo?



MÃO INICIAL

Compre (saque) **4 cartas de necessidade, uma de cada cor**. Estas são confidenciais. Pode olhar para elas, mas deve conservá-las na sua mão.



Em partidas com 2 ou 3 jogadores, guarde na caixa os componentes que não forem usados: tabuleiros de jogador, lacaio, ficha de conquista e diabrete (exceto os 3 ou 6 diabretes neutros que são usados para bloquear as casas de ação do tabuleiro principal).



A RODADA (RONDA)

Cada rodada consiste em 6 fases. Elas estão resumidas na tabela de referência rápida mais à esquerda do seu tabuleiro de covil.

Cada fase tem várias etapas, cada uma representada por um pictograma. Siga estas etapas em ordem, de cima para baixo.

FASE 1 - PREPARAÇÃO

FASE 2 - COMPRAS

FASE 3 - NECESSIDADES

FASE 4 - EXIBIÇÃO

FASE 5 - NEGÓCIOS

FASE 6 - O TEMPO PASSA



FASE 1 - PREPARAÇÃO



Esta fase tem 3 etapas:

- Revelar novas informações.
- Adicionar novos elementos.
- Obter rendimentos.

Estas etapas podem ser executadas em qualquer ordem. Todos os jogadores podem trabalhar na preparação ao mesmo tempo. Só não se esqueça dos seus rendimentos.

Ao preparar os tabuleiros para a rodada 1, as 2 primeiras etapas já foram levadas em consideração. Agora tudo o que tem a fazer é pegar o seu ouro.

OBTER RENDIMENTOS

Os diabretes da sua loja já não se dedicam a extrair ouro, mas os seus familiares ainda o fazem. A cada rodada, eles lhe enviam alguma quantidade..., mas apenas a suficiente para não levantar suspeitas na masmorra deles.

Em cada rodada (incluindo a primeira), todos os jogadores recebem fichas de ouro como rendimento. **O jogador inicial e o jogador à sua esquerda recebem 1 ficha de ouro. Os outros dois jogadores recebem 2 fichas de ouro.** Recolha o seu ouro do banco existente no tabuleiro principal.

Nas partidas com 2 ou 3 jogadores, **o jogador inicial recebe 1 ficha de ouro e os outros recebem 2.**

Atenção: após obter os rendimentos da primeira rodada, cada jogador terá 3 ou 4 fichas de ouro.

PODE PASSAR À FASE 2 - COMPRAS E VOLTAR A ESTA SECÇÃO QUANDO ESTIVER A PREPARAR A SEGUNDA RODADA.

REVELAR NOVAS INFORMAÇÕES

Ao preparar a partida, já revelou a exibição da segunda rodada e o cliente da terceira. Não há mais informações para revelar na rodada 1. Nas rodadas posteriores, faça o seguinte:



Revele a primeira ficha de exibição que estiver virada para baixo (se ainda houver alguma). Os jogadores vão sempre saber as exibições da rodada atual e da seguinte.



Revele a primeira ficha de cliente que estiver virada para baixo. Os jogadores vão sempre saber os clientes da rodada atual e das próximas duas rodadas.

A rodada final tem 2 clientes. Quando revelar o primeiro, revele o segundo também.

ADICIONAR NOVOS ELEMENTOS

Ao preparar a partida, deixou o tabuleiro principal pronto para a primeira rodada. Nas rodadas posteriores, faça o seguinte:

Nas partidas com 2 ou 3 jogadores, começa por mover cada diabrete neutro para a próxima casa de ação, seguindo as setas. Uma ação que tiver um diabrete neutro está bloqueada. Um diabrete que for parar a uma das quatro casas de ação fictícias fica apenas a descansar e não bloqueia nenhuma ação.



COMIDA FRESCA



A ficha de exibição da nova rodada (a que está na mesma coluna do marcador de progresso) tem **números na parte inferior que informam quanta comida deve haver nas três bancas de comida.** Os cubos de comida nas bancas não se acumulam de uma rodada para a próxima. Descarte os restos de comida e coloque os alimentos frescos nas bancas de alimentos, conforme os números indicados na ficha de exibição. (Bem, ok, se reutilizar um cubo de comida, os diabretes provavelmente não perceberão a diferença.)

Se uma casa de ação próxima a uma banca de comida estiver bloqueada por um diabrete neutro, **essa banca não terá comida nessa rodada.** O diabrete acabou de comprar tudo.

Além disso, se houver um diabrete neutro na pequena casa de ação fictícia verde, **o número de cubos de vegetais na banca de comida mista é 1 a menos** do que o valor indicado na ficha de exibição. Da mesma forma, um diabrete neutro na casa de ação fictícia vermelha significa que a banca de comida mista recebe **1 carne a menos.** Esta comida simplesmente desapareceu misteriosamente. Talvez o diabrete estivesse com fome.

NOVOS ARTEFATOS

Remova quaisquer artefatos restantes da rodada anterior e coloque **2 novos artefatos** nas tendas de artefatos, virados para cima.

Se a casa de ação próxima às tendas azuis estiver bloqueada por um diabrete neutro, **não adicione** novos artefatos nessa rodada.

NOVAS JAULAS

Há pelo menos uma jaula que sobrar da rodada anterior. Dessas, pegue a que estiver mais abaixo, coloque-a no primeiro lote a começar por cima e descarte o resto. **Tire 2 novas jaulas** da pilha e coloque-as nos lotes inferiores, viradas para cima.



Se uma das duas casas de ação de compra de jaulas estiver bloqueada por um diabrete neutro, coloque **apenas 1 nova jaula**, deixando um lote vazio. Aparentemente, o diabrete pegou uma jaula antes que você pudesse chegar lá. (Se ambas as casas de ação de compra de jaulas estiverem bloqueadas, enganou-se ao mover os diabretes neutros.)

NOVOS COMPLEMENTOS

Tal como acontece com as jaulas, há pelo menos um complemento que terá sobrado da rodada anterior. Mova-o para o espaço de complementos superior. Se houver dois, descarte o superior e mova o inferior para o espaço superior. Seja como for, coloque **1 novo complemento** no espaço inferior.



Se a casa de ação de compra de complementos estiver bloqueada por um diabrete neutro, **pule esta etapa.** Não adicione ou descarte nenhum complemento até a próxima rodada.

NOVOS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Há sempre pelo menos um animal de estimação tamanho 2 na parte inferior do estábulo, mas seria demasiado cruel descartar um animal de estimação assim tão jovem.

Todos os animais de estimação na parte inferior acabam por crescer. Gire as suas rodas para o tamanho 3 (mostrando 3 barras) e mova-os para a parte superior do estábulo. Está vendo? A parte superior tem espaço suficiente para todos eles, por isso não é preciso descartar nenhum deles.

Oh. Mas se a parte superior ainda tiver animais de estimação que sobram das rodadas anteriores? Bem, não faz sentido continuar a mantê-los. Antes de mover os animais da parte inferior para a superior, **descarte todos os animais da parte superior.** Eles são removidos da partida, mas não se preocupe: eles vão para fazendas no interior do reino onde vivem felizes para sempre. Por cada animal descartado, **adicione 1 cubo de carne à banca de carne** no mercado de alimentos. Não pense muito nisso, é apenas uma regra esquisita.

Quando a parte inferior estiver vazia, revele **3 novas crias de estimação**, gire o disco para o tamanho 2 e coloque-os na parte inferior do estábulo de animais de estimação.

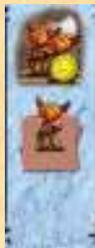


Se a casa de ação de compra de animais mais velhos estiver bloqueada por um diabrete neutro, ele compra um deles. Pegue no animal de estimação mais à esquerda dos que moveu da parte inferior para a parte superior e remova-o da partida. (A estranha regra sobre carne extra não se aplica neste caso.)

Se uma das duas casas de ação inferiores de compra de animais de estimação estiver bloqueada, coloque **apenas 2 novos animais de estimação** na parte inferior.

FASE 2 - COMPRAS

Os diabretes são compradores inteligentes. Eles ainda compram melhor em grupos. Um grupo maior tem mais chances de encontrar coisas boas. Pode melhorar suas chances dando-lhes algum ouro, mas eles não precisam disso. Os diabretes são compradores realmente inteligentes.



A fase de compras tem duas etapas:

- Primeiro, todos os jogadores dividem, simultaneamente e secretamente, seus diabretes e ouro em grupos.
- Em seguida, os grupos são revelados e os jogadores decidem para onde enviar seus diabretes, começando com os grupos maiores.

AGRUPAR DIABRETES

Todos os jogadores **levantam os escudos** dos respectivos tabuleiros de covil para esconder seus grupos uns dos outros. Cada jogador **divide seus diabretes e ouro em 6 grupos, no máximo**. Quando todos estiverem prontos, os jogadores baixam os seus escudos para revelar seus grupos para a próxima etapa.

Cada grupo tem 1 ou mais diabretes e talvez algum ouro. Não há limite para a quantidade de diabretes e fichas de ouro que pode colocar em um grupo. Nenhum grupo é obrigado a ter ouro, mas cada grupo deve ter **pelo menos um diabrete**. Não pode mandar o ouro ir às compras sozinho. Se observar atentamente uma ficha de ouro, vai ver a razão. Sim, isso mesmo: ela não tem pernas.

O seu tabuleiro de covil tem 6 saídas. Coloque seus grupos nesses espaços, ordenados por tamanho, com o maior grupo à esquerda. O tamanho do grupo é determinado pelo número total de diabretes e de fichas de ouro. (A ordem em que coloca grupos do mesmo tamanho não é importante.)



Não é obrigatório formar 6 grupos. Pode fazer alguns grupos grandes, muitos grupos pequenos, uma mistura de ambos ou até pode deixar alguns diabretes e/ou ouro em seus aposentos e tesouraria se não quiser atribuí-los a nenhum dos grupos. No entanto, pode ser uma boa estratégia atribuir todos os seus diabretes a grupos, porque na próxima etapa pode decidir não os enviar às compras.

Atenção: os diabretes adoram se gabar. Por esta razão, o número de diabretes e fichas de ouro que tem é sempre de conhecimento público. Mesmo quando os escudos estão levantados, se alguém lhe perguntar quantos tem, você deve responder com sinceridade e orgulho.

ESCOLHER AS AÇÕES

Agora é hora de ir às compras! Os maiores grupos vão primeiro. O tamanho de um grupo é igual ao número total de diabretes mais fichas de ouro. Isto é, um grupo de 3 diabretes, um grupo de 2 diabretes e 1 ficha de ouro, e um grupo de 1 diabrete e 2 fichas de ouro são todos do mesmo tamanho.

OS GRUPOS MAIORES SAEM PRIMEIRO

Comece esta etapa encontrando o jogador com o maior grupo. O maior grupo desse jogador **é o primeiro a ser enviado às compras**.

Se houver vários jogadores empatados com o maior grupo, esses jogadores **se revezarão no sentido horário**, começando pelo jogado com a ficha de jogador inicial. Se algum deles tiver vários grupos do maior tamanho, ele escolherá o que vai enviar primeiro. Terá então de esperar até que sua vez chegue novamente para enviar o seguinte.

Exemplo:



Há quatro grupos de tamanho 4, com três jogadores empatados. O jogador vermelho tem a ficha de jogador inicial, por isso é o primeiro a enviar o seu maior grupo. Seguindo o sentido dos ponteiros do relógio, o jogador amarelo enviará o seu grupo de 4 diabretes ou o de 1 diabrete e 3 fichas de ouro. O jogador verde não tem direito a um turno porque não tem grupos de tamanho 4. O jogador azul envia o seu maior grupo. Começando de novo, vemos que o jogador vermelho não tem mais grupos tão grandes, então pulamos para o amarelo, que envia o grupo de 4 que lhe resta.

Assim que todos os grupos de maior tamanho tiverem saído, proceda-se do mesmo modo com **os grupos do tamanho seguinte**. (Use a ficha de jogador inicial para determinar a ordem novamente, independentemente de quem tenha sido o último a enviar um grupo do tamanho anterior.) Repita o mesmo processo até não sobrar nenhum grupo.

Exemplo:



O jogador amarelo tem o grupo maior, então ele começa enviando seu grupo de 6. Ninguém tem um grupo de 5, mas os jogadores verde e azul têm grupos de 4, então eles se revezam a enviá-los. Percorrendo a mesa a partir da ficha de jogador inicial, vemos que o jogador verde é o primeiro a jogar, seguindo-se o jogador azul, que envia seu grupo de 4. Depois, o jogador verde envia seu segundo grupo de 4. Temos vários grupos de 3: começa o jogador vermelho, segue-se o amarelo, o azul e, finalmente, o jogador vermelho envia seu segundo grupo de 3. Este tem o único grupo de 2, então ele o envia. Para terminar, os jogadores enviam seus grupos de 1 diabrete nesta ordem: vermelho, verde, azul, verde, azul, azul. Todos os grupos foram às compras!

NÃO É OBRIGATÓRIO IR ÀS COMPRAS

Quando for a sua vez de enviar um grupo, tem duas opções:

- Enviar o grupo para comprar algo: escolha uma **casa de ação livre** no tabuleiro principal e **coloque nela todos os diabretes do grupo. O ouro do grupo (se houver) vai para o banco** no meio do tabuleiro principal. Foi gasto. Execute a ação escolhida imediatamente (como explicado na próxima secção). Seus diabretes permanecem nessa casa pelo resto da rodada, impedindo que outros jogadores a possam escolher. No fim da rodada, os seus diabretes voltarão para casa, mas o ouro se foi.
- Ou manter o grupo em casa: **coloque todos os diabretes e ouro do grupo de volta nos aposentos e na tesouraria, respectivamente**. Pode manter um grupo em casa seja por que motivo for. Talvez não goste de nenhuma das casas de ação que restam. Talvez precise desses diabretes para cuidar dos animais de estimação mais tarde na rodada. Talvez não queira perder o ouro. É com você.

Escolha entre estas duas opções sempre que é sua vez de enviar um grupo. Se tiver dois (ou mais) grupos para enviar, escolha um deles para enviar ou manter em casa e espere até ao seu próximo turno para decidir o que o outro grupo irá fazer. (A ordem dos grupos do mesmo tamanho no tabuleiro de covil não é importante.)



Atenção: as casas de ação fictícias não têm nenhum efeito, por isso os jogadores não podem enviar grupos para lá.

CASAS DE AÇÃO NO MERCADO

No canto superior direito do tabuleiro principal está um mercado onde pode comprar comida e artefatos. Ao escolher uma dessas casas, obtém tudo o que ela oferece.

OBTER COMIDA



Ao escolher uma casa de compra de comida, **recolha todos os cubos de comida** da banca correspondente e coloque-os na câmara mais à esquerda da sua despensa (no tabuleiro de covil). Os vegetais vão para a fileira superior e a carne vai para a inferior. Não há limite para o número de cubos que pode guardar na despensa, mas os alimentos vão-se estragando com o passar do tempo.

Exemplo: este jogador acabou de adquirir 1 cubo de vegetais e 1 de carne da banca de comida mista.

OBTER ARTEFATOS



Essas tendas misteriosas albergam dois objetos místicos de grande poder mágico... pelo menos, foi o que disse o mercador.

Ao escolher a casa de ação de compra de artefatos, **recolha os dois artefatos** e coloque-os no armazém de artefatos do seu tabuleiro de covil. Será dono dos

seus vastos poderes desde o momento em que os adquire até ao final da partida. As suas funções são explicadas no Apêndice.

CASAS DE AÇÃO PERTO DO ESTÁBULO

Pode fazer grandes compras nas casas de ação no lado esquerdo do tabuleiro principal: há jaulas, complementos e animais de estimação para todos os gostos! Ao decidir-se por uma destas casas, deve escolher uma das opções disponíveis.

ESCOLHER UMA JAULA

Ao escolher uma dessas casas de ação, pode **comprar 1 das jaulas disponíveis**. O primeiro jogador a escolher esta ação pode escolher 1 das três jaulas diferentes. O segundo jogador pega 1 das duas jaulas restantes. Existem apenas duas casas de ação, por isso a terceira jaula não pode ser comprada nesta rodada (ronda).

Um grupo deve ter pelo menos

2 diabretes para executar esta ação. Um único diabrete não pode carregar uma jaula sozinho. As jaulas são muito pesadas. Para se lembrarem dessa regra, os diabretes estenderam um par de tapetes com 2 diabretes desenhados. Um grupo com um diabrete não pode realizar esta ação, independente de quanto ouro tiver.

Quando conseguir uma nova jaula, coloque-a em um dos 4 lotes do seu

tabuleiro de jaulas. Pode colocá-la em um lote vazio ou substituir uma jaula mais antiga (incluindo a jaula inicial impressa no seu tabuleiro de jaulas). Ao substituir uma jaula, descarte-a e transfira seu conteúdo (animal de estimação e esterco) para a nova jaula. (Os complementos não são descartados ao substituir uma jaula.)

Nota técnica: não é necessário decidir isto imediatamente. Pode deixar sua nova jaula de lado e esperar até o início da fase 3 para decidir onde colocá-la.

ESCOLHER UM COMPLEMENTO



Ao escolher esta casa de ação, **recebe 1 dos complementos disponíveis**. O outro não pode ser escolhido nesta rodada. O tamanho do grupo não importa nestas casas, já que os complementos não são tão pesados quanto as jaulas.

Cada lote do seu tabuleiro de jaulas tem espaço para um complemento, o que vai melhorar as estatísticas da jaula que se encontrar ali. Pode colocar um complemento em um lote vazio, mas ele não terá efeito até que o lote receba uma jaula.

Os complementos e as jaulas não podem ser movidos para um lote diferente. No entanto, como com as jaulas, pode descartar um complemento antigo para substituí-lo por um novo.

Nota técnica: não é necessário decidir isto imediatamente. Pode deixar seu novo complemento de lado e esperar até o início da fase 3 para decidir onde colocá-lo.

COMPRAR UM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO



Há três casas de ação que permitem comprar animais de estimação. As duas inferiores permitem que **escolha um animal de estimação tamanho 2 da fileira inferior** do estábulo de estimação. A casa superior permite que **escolha um animal de estimação tamanho 3 da fileira superior**. Ao escolher uma casa de compra de animais de estimação, receba 1 animal de estimação da fileira correspondente.

Atenção: são colocadas três crias de animais de estimação na fileira inferior, mas apenas duas podem ser compradas em cada rodada. Por isso, haverá sempre, no mínimo, um animal de estimação que é movido para a fileira superior na rodada seguinte. A fileira superior pode ter mais de um animal de estimação, mas apenas um pode ser comprado.

Um grupo deve ter ouro para executar esta ação. Não importa o quanto seus diabretes pedinchem e implorem, os animais de estimação são valiosos demais para serem doados. Para lembrá-lo desta regra, cada casa de ação está marcada com um diabrete sorridente e uma ficha de ouro brilhante. Um grupo sem fichas de ouro não pode executar esta ação, independentemente de quantos diabretes o compõem.

Ao obter um novo animal de estimação, coloque-o em qualquer lugar do seu tabuleiro de jaulas. Não tem de colocá-lo em uma jaula

até o início da fase 3. É permitido pegar um animal de estimação para o qual não tenha uma jaula, mas vai provavelmente querer dar-lhe uma ao longo desta fase.

CASAS DE AÇÃO PRÓXIMAS AO HOSPITAL

As quatro casas de ação no canto inferior direito têm várias funções.

CONVIDAR NOVOS DIABRETES



No início da partida, 4 dos seus diabretes foram colocados no tabuleiro de progresso para representar familiares de terras distantes. Eles estão ansiosos por ajudá-lo a administrar seus negócios, assim que encontrar tempo para preencher seus formulários de imigração.

Quando escolhe esta casa de ação, recolha do tabuleiro de progresso **todos os diabretes da sua cor, correspondentes a esta e a rodadas anteriores**, ou seja, o diabrete que está por baixo do marcador de progresso e os que estão nas casas à sua esquerda.

Os novos diabretes se juntam ao grupo na casa de ação e permanecem lá até ao final da rodada. Eles voltam ao seu tabuleiro de covil junto com o resto do grupo e poderá usá-los nas rodadas subsequentes.

Exemplo: na rodada 1, o jogador vermelho enviou um grupo para esta casa de ação e ganhou 1 diabrete. Na rodada 2, o jogador amarelo fez o mesmo e ganhou 2 diabretes. No início da rodada 3, o tabuleiro de progresso se parece com isto:



O jogador verde ou azul poderia usar esta casa de ação para ganhar 3 diabretes na rodada 3, mas vamos supor que o vermelho chega primeiro ao enviar um grupo de 2 diabretes e 1 ficha de ouro. O ouro é descartado para o banco e os 2 diabretes do grupo são colocados na casa de ação. Dois diabretes vermelhos (correspondentes às rodadas 2 e 3) são adicionados ao grupo.



VISITAR O HOSPITAL



A casa de ação de visita ao hospital tem duas cores para o lembrar de que tem uma dupla função.

Ao escolher esta casa de ação, você **compra uma carta de poção**. Além disso, **se tiver algum**

diabrete no hospital, recolha-os e adicione-os ao grupo. Os diabretes que saiam do hospital permanecerão na casa de ação até o final da rodada e retornarão ao seu tabuleiro de covil quando o resto do grupo o fizer.

Exemplo: jogador azul tem dois diabretes no hospital oriundos de rodadas anteriores. Ele os quer de volta, então ele envia para esta casa um grupo formado por 1 diabrete e 2 fichas de ouro. (Ele poderia esperar e enviar um grupo mais pequeno para lá, mas isso seria arriscado porque até mesmo um jogador sem diabretes no hospital poderá querer a poção grátis.) Ele devolve as 2 fichas de ouro ao banco e coloca o diabrete na casa de ação do hospital. A seguir, tira uma carta de poção e move os dois diabretes do hospital para a casa de ação.

Atenção: se algum dos seus outros diabretes for ferido mais tarde na rodada, ele vai para o hospital e não para a casa de ação. A sua visita ao hospital só serve para recolher os diabretes que lá estavam internados quando escolheu a ação.

VOLUNTARIADO PARA SER JUIZ



Toda exibição precisa de juizes confiáveis e imparciais. Seus diabretes podem se voluntariar para o trabalho. Ao escolher esta casa de ação, **mova a miniatura de lacaio que tem na tenda**

de exibição para a casa marcada com um 2. Isto lhe dará uma vantagem na fase 4.

Atenção: não há exhibições na rodada 1. Não faz sentido escolher esta ação na primeira rodada.

FAZER UMA RESERVA NO PALCO



Pode vender seus animais de estimação em qualquer lugar, mas a sua reputação crescerá mais rapidamente se os vender diretamente do palco.

Infelizmente, pode ser difícil reservar tempo nele.

Atenção: esta é a casa de ação mais complexa do jogo. Se desejar, pode pular esta seção agora e retornar a ela na fase 5, depois de explicarmos como se vendem os animais de estimação.

Embora não possa vender nenhum animal de estimação até que os clientes comecem a chegar na rodada 3, pode ser que ainda queira usar esta casa nas rodadas iniciais. Isto é possível porque essa casa de ação funciona de maneira diferente.

No final da rodada, **os diabretes nesta casa de ação não retornam ao seu tabuleiro de covil**. Em vez disso, eles serão movidos para o lado direito do palco. **Ao vender um animal de estimação, pode usar 1 dos diabretes que tiver no palco:** remova o diabrete da casa de ação do palco ou do lado direito do mesmo e coloque-o na jaula do animal de estimação vendido. Ele retornará ao seu tabuleiro de covil no final da rodada. A única maneira de recuperar um diabrete do palco é vendendo um animal de estimação com ele.

Tal como acontece com todas as casas de ação, apenas um jogador por rodada vai poder usá-la. No final da rodada, vai mover o seu

grupo para o lado direito do palco, tornando a ação disponível novamente. É possível que, após várias rodadas, o palco contenha diabretes de várias cores.

Atenção: esta ação é um compromisso de longo prazo. Só pode vender um animal de estimação do palco por rodada, por isso irá demorar várias rodadas até recuperar os seus diabretes se os enviar em um grande grupo. Se acha que precisa de um grande grupo para chegar aqui antes dos outros jogadores, considere enviar poucos diabretes, mas muito ouro.

Exemplo: ninguém escolheu esta ação na rodada 1. Antecipando que iria querer usar o palco em rodadas posteriores, o jogador verde enviou para lá um único diabrete na rodada 2. No final da rodada, o diabrete verde é movido para o lado direito do palco.

Na rodada 3, o jogador amarelo deduz que todos vão querer uma chance de obter a bonificação do palco, por isso ele envia para lá um grupo considerável: 2 diabretes e 2 fichas de ouro. Isso permitirá que ele use a bonificação do palco nas rodadas 3 e 4 sem empatar muitos diabretes.

Quando os jogadores vão vender os seus animais de estimação na rodada 3, o jogador amarelo usa um dos seus diabretes para obter a bonificação do palco e devolve-o ao covil. O jogador verde também tem um animal de estimação à venda, mas está decepcionado com os pontos que irá obter. Ele preferia usar a bonificação do palco numa pontuação muito boa. Ele decide vender o animal de estimação sem usar a bonificação e guarda seu diabrete do palco para a rodada 4. O diabrete verde fica no lado direito do palco, onde se junta o diabrete amarelo restante no final da rodada.



FASE 3 - CARTAS DE NECESSIDADE

Agora é hora de se divertir com seus animais de estimação! Esta fase tem três etapas:

- + Organizar jaulas e animais de estimação.
- + Tirar cartas de necessidade.
- + Atribuir cartas de necessidade aos animais de estimação.



Essas etapas devem ser executadas em ordem, **embora todos o possam fazer ao mesmo tempo**. Assim que tiver organizado suas jaulas e animais de estimação, pode tirar suas cartas de necessidade sem esperar pelos outros jogadores. Porém, se crê que as decisões dos outros jogadores afetarão a sua, pode esperar para terminar sua etapa até que ela seja concluída por todos os jogadores antes de você (no sentido horário, começando pelo jogador inicial).

ORGANIZAR JAULAS E ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Primeiro, deve atribuir a cada um de seus animais de estimação sua própria jaula, onde ficará pelo resto desta rodada.

NOVAS JAULAS E COMPLEMENTOS

Este é o momento em que toma sua decisão final sobre onde colocar as jaulas e complementos que adquiriu nesta rodada. Provavelmente, já sabia onde queria colocar tudo quando os obteve na fase 2, e é por isso que as regras para colocar jaulas e complementos foram explicadas nessa seção. Mas se ainda não tinha certeza de onde colocá-los, ou se mudou de ideia, deve tomar sua decisão final agora.

Não poderá mover suas jaulas ou complementos para um lote diferente mais tarde. As jaulas e complementos adquiridos em rodadas anteriores não podem agora ser trocados de lugar, mas podem ser descartados e substituídos, conforme descrito anteriormente.

ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Agora, cada animal de estimação deve ser colocado em uma jaula. Os animais de estimação não são obrigados a ficar nas jaulas que ocupavam anteriormente. Se mover um animal de estimação, seus cubos de sofrimento e marcadores de mutação se movem com ele, enquanto quaisquer cubos de estercor permanecem na jaula.

No final desta etapa, **cada animal deve ter sua própria jaula**. Não é possível guardar dois animais de estimação em uma jaula (embora seja permitido trocar de lugar dois animais de estimação mesmo se não tiver outra jaula vazia).

Se tiver menos jaulas do que animais de estimação, terá de libertar os animais que estiverem a mais. Remova-os do jogo. Também é possível que queira deixar alguns animais de estimação em liberdade, mesmo que tenha jaulas suficientes para eles. De qualquer forma, um **animal de estimação libertado é considerado perdido**, o que pode afetar a sua reputação. (Ver "Perder um animal de estimação", no final da próxima seção).

CARTAS DE NECESSIDADE

Assim que todas as suas novas jaulas e complementos estiverem no lugar e todos os seus animais de estimação estiverem nas jaulas, é hora de tirar as cartas de necessidade.

Deve ter 4 cartas de necessidade em sua mão, uma de cada cor. (Pode obter mais se tiver livros no seu armazém de artefatos.) **Agora, tire uma carta de necessidade da cor correspondente por cada barra visível nos seus animais de estimação.**



Exemplo: com estes animais de estimação, deveria tirar 1 carta de necessidade verde, 2 roxas, 2 amarelas e nenhuma vermelha. (As barras vermelhas da Serpelina ainda não foram reveladas.) Irá ficar com 1 carta de necessidade vermelha, 2 verdes, 3 roxas e 3 amarelas na sua mão.



Atenção: assim que começar a tirar cartas, já não pode mudar os animais de estimação de jaulas. Pense bem antes de começar esta etapa.

Atenção: todos os jogadores podem tirar suas cartas simultaneamente, mas se alguém não estiver de acordo, também é possível tirar as cartas em ordem, começando na ficha de jogador inicial e seguindo no sentido horário. Se um baralho ficar sem cartas, embaralhe a respectiva pilha de descarte para criar um novo baralho. Em algumas situações, pode haver uma grande diferença entre tirar antes ou depois de embaralhar as cartas.

Atenção: se preferirem, um dos jogadores pode distribuir cartas para todos, cor a cor, em ordem. Ou cada jogador pode encarregar-se de um baralho. Deixe suas cartas viradas para baixo até que cada animal de estimação tenha a sua jaula.

ATRIBUIR CARTAS DE NECESSIDADE AOS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Chegou a hora de tomar decisões importantes sobre os cuidados a ter com os seus animais de estimação.

Cada animal de estimação deve receber **uma carta por cada barra colorida que tiver à vista**. A cor da carta deve corresponder à cor da barra. Organize as cartas em uma coluna, como pode ver abaixo, e depois coloque-as ao lado do animal de estimação, viradas para baixo.



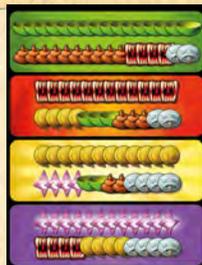
Atenção: algumas cartas têm símbolos duplos na parte inferior. De momento, não se preocupe com o significado dos símbolos duplos. Eles são para uma variante avançada do jogo. Por enquanto, jogue todas as cartas viradas para cima.

Cada carta de necessidade atribui 1 necessidade ao respectivo animal de estimação. Essa necessidade é representada por um grande símbolo no centro da carta. É este símbolo, não a cor da carta, que afeta o seu animal de estimação.

O que lhe interessa é atribuir necessidades que possa gerenciar. Por exemplo, não é bom atribuir fome (green bowl) a um animal de estimação que não pode alimentar, nem atribuir fúria (red bowl) a um animal de estimação em uma jaula fraca. A próxima secção explica isto em detalhe.

As necessidades de um animal de estimação influenciam seu comportamento, o que pode facilitar ou dificultar a sua venda. Nas rodadas posteriores, a satisfação dos clientes e o seu desempenho nas exposições é determinado pelas cartas de necessidade que atribuiu.

Atenção: é difícil estar preparado para cobrir todas as necessidades de seus animais de estimação, pois não sabe as cartas que lhe vão sair. No entanto, conhecer a distribuição das cartas nos baralhos dá uma ideia do que esperar. A tabela central do seu tabuleiro de covil mostra as cartas que contém cada baralho. Por exemplo, metade do baralho roxo é de necessidades mágicas (purple star) e a outra metade consiste em 4 necessidades de fúria (red bowl), 4 necessidades de brincadeira (yellow ball) e 4 necessidades de doença (blue skull).



Exemplo: este animal de estimação tem necessidades amarelas e roxas. O baralho roxo não tem cartas de fome e o baralho amarelo tem apenas 2 cartas de fome, pelo que pode ser possível não precisar de comida para este animal de estimação.



Atenção: tire uma carta por cada barra colorida e depois também atribua uma carta por cada barra. Isso significa que vai terminar a rodada com uma carta de cada cor em sua mão. Essas cartas adicionais ajudam a ter um pouco de flexibilidade.

Exemplo: imagine que não comprou nenhum alimento para seu animal de estimação. Se tiver a infelicidade de tirar uma das 2 cartas de fome do baralho amarelo, poderá mantê-la na mão e atribuir ao seu animal de estimação uma necessidade amarela diferente. Por outro lado, se começar a rodada com uma carta amarela de fome em sua mão, talvez queira tentar obter alguma comida para poder cobrir as necessidades do seu animal de estimação caso tire uma segunda carta de fome.

Atenção: pode ser vantajoso ter animais de estimação que compartilhem cores, já que terá mais opções na hora de atribuir as cartas.



Exemplo: o Passaduá come vegetais, enquanto a Serpelina come carne. A Serpelina tem uma barra verde, por isso tem uma grande possibilidade de vir a ter fome. Para prevenir isso, pegou 2 cubos de carne na fase 2. O Passaduá come vegetais, mas não precisa se preocupar em alimentá-lo: mesmo que tire duas cartas de fome amarelas, pode atribuir uma à Serpelina, que come carne, e manter a outra em sua mão.

POÇÕES

Você adquire poções visitando o hospital na fase 2. Ao atribuir cartas de necessidade aos animais de estimação, uma carta de poção pode substituir uma carta de necessidade de qualquer cor.

Exemplo: deve atribuir uma necessidade amarela e outra verde à Serpelina. Se tiver uma carta de poção, pode atribuir-lhe 1 poção e 1 carta amarela ou 1 carta verde e 1 poção. Se tiver 2 cartas de poção, pode atribuir ambas a este animal de estimação e poupar as cartas.



O símbolo na carta de poção indica que a criatura dormirá em paz, o que é uma necessidade que não requer nada. Assim, uma poção pode ser muito útil quando algo der errado.

Exemplo:



Começa a partida com uma carta de fome verde. Na fase 2, compra este animal de estimação. É bem provável que ela precise de comida, mas os outros jogadores já tiraram toda a carne do mercado. Tem a opção de enviar um grupo de diabretes ao hospital para pegar uma poção, podendo assim ficar mais descansado. Mesmo se tirar outra carta de fome verde, pode simplesmente atribuir-lhe a poção. E se não lhe sair uma carta de fome, poderá guardar a sua poção e usá-la quando precisar.

VELOCIDADE DA PARTIDA

Jogadores sem animais de estimação não irão tirar ou atribuir cartas de necessidade. No final da partida, os jogadores com 2 ou 3 animais de estimação adultos terão muito trabalho nas mãos, enquanto um jogador com um único animal de estimação jovem não terá muito o que fazer. Se tiver vários animais de estimação, tenha consideração pelos outros e tente tomar as suas decisões rapidamente.

Se tiver poucos animais de estimação, por favor, seja paciente. Pode gastar o tempo planejando com antecedência para futuros clientes e exposições. (E também pode passar o tempo a admirar os detalhes dos tabuleiros de jogo.)

FASE 4 - EXIBIÇÃO



Agora é hora de cuidar dos seus animais de estimacão e de apresentá-los na exibição.

Começando com o jogador inicial e seguindo no sentido horário, cada jogador revelará as cartas atribuídas aos seus animais de estimacão, mostra como elas são lidadas e, por fim, calcula a sua pontuacão pela exibição (exceto na rodada 1).

Assim que todos os jogadores tiverem lidado com as necessidades e calculado as suas pontuacões de exibição, eles ganharão pontos de reputacão com base na ordem de classificacão na exibição.

LIDAR COM AS NECESSIDADES



Quando for a vez da sua exibição, revele todas as necessidades que atribuiu a cada um dos seus animais de estimacão. A tabela de referéncia rápida no canto superior direito do seu tabuleiro de covil mostra os efeitos de cada símbolo de necessidade. Os símbolos devem ser lidados na ordem

indicada, visto que, em alguns casos, ela é um fator importante.

FOME



Por cada necessidade de fome atribuída a um animal de estimacão, deve **gastar um cubo de comida ou colocar um cubo de sofrimento nele**. O cubo de comida deve corresponder ao tipo representado no animal de estimacão:

- Animais de estimacão herbívoros comem apenas vegetais (fichas verdes).
- Animais de estimacão carnívoros comem apenas carne (fichas vermelhas).
- Animais de estimacão omnívoros comem qualquer tipo de comida (qualquer combinacão de fichas verdes e/ou vermelhas).

Deve adicionar 1 cubo de sofrimento ao animal de estimacão por cada necessidade de fome que não for satisfeita com comida. Isto não é boa coisa, pois o cubo permanecerá no animal de estimacão até ao fim da partida. Não ganhará tanta reputacão ao vender o animal de estimacão e o sofrimento também pode lhe dar uma desvantagem em certas exibições.

Atençã: Se o número de cubos de sofrimento em um animal de estimacão for igual ou maior do que o seu tamanho (número de barras visíveis), ele morre. (Ver a secção "Perder um animal de estimacão" mais abaixo). Isso mesmo. Se não suprir as necessidades do seu animal de estimacão, ele pode morrer. O pobrezinho será removido do jogo, pode perder pontos de reputacão e vai **se sentir terrivelmente culpado**.

Se o seu animal de estimacão come vegetais e se estiver em uma jaula com este símbolo, **uma necessidade de fome será automaticamente satisfeita**. O animal de estimacão pasta, por isso pode sobreviver com um cubo de vegetais a menos. Este símbolo só pode satisfazer uma necessidade de fome, portanto, se o animal ainda tiver fome, o resto terá que ser satisfeito com cubos de comida. Se o seu animal



de estimacão for carnívoro ou se não lhe for atribuída nenhuma necessidade de fome, este símbolo não tem efeito.

Um complemento com este símbolo **funciona de forma análoga**. Alimenta um animal de estimacão que **pode comer carne**. Não tem efeito sobre herbívoros.



Atençã: Se um lote tiver ambos os símbolos (na jaula e/ou no complemento) ele pode satisfazer duas necessidades de fome de um animal de estimacão omnívoro (mas apenas 1 necessidade de fome no caso de animais de estimacão carnívoros ou herbívoros).

COCÔ

O seu animal de estimacão pode satisfazer essa necessidade por si só. Para cada necessidade de fazer cocô atribuída a um animal de estimacão, **adicione 1 cubo de esterco à sua jaula**.

Quando uma ou mais necessidades de fazer cocô são atribuídas a um animal de estimacão em uma jaula com este símbolo, **adicione 1 cubo de esterco a menos**. O animal ainda faz cocô, mas a jaula não fica suja. Digamos que o absorve. Se forem atribuídas várias necessidades de fazer cocô, todas, exceto uma, irão produzir cubos de esterco, como de costume. Se nenhuma necessidade de fazer cocô for atribuída ao animal de estimacão, esse símbolo não terá efeito. (Não absorve cubos de esterco antigas.)



Atençã: os cubos de esterco não têm efeito imediato. Poderia vender o animal de estimacão, ou movê-lo para outra jaula, e os seus diabretes iriam limpar a jaula onde ele estava. Muito esterco pode prejudicar a sua pontuacão em certas exibições. Também precisa de se preocupar com o esterco ao atribuir as necessidades de doença, conforme explicado mais adiante.

BRINCADEIRA



Por cada necessidade de brincadeira que atribua ao seu animal de estimacão, **deve usar um diabrete para entretê-lo ou colocar um cubo de sofrimento nele**. Animais de estimacão sofrem quando ficam entediados. Todos os cubos de sofrimento funcionam da mesma maneira, conforme explicado na secção "Fome" acima. Portanto, é possível aborrecer o seu animal de estimacão até a morte.

Para satisfazer essa necessidade, vai precisar de usar **um diabrete disponível, isto é, um que ainda esteja no seu tabuleiro de covil**. Os diabretes que enviou à cidade ainda não retornaram, por isso os únicos diabretes disponíveis são aqueles que não estavam em nenhum grupo e os que estavam em grupos que decidiu manter em casa.

A boa notícia é que um diabrete pode entreter dois animais de estimacão ao mesmo tempo: quando coloca um diabrete em um dos quatro corredores, **entre duas jaulas, ele satisfaz 1 necessidade de brincadeira de cada um dos dois animais adjacentes**. O diabrete deixa de estar disponível, pois brincar com os animais de estimacão o mantém bastante ocupado. Um mesmo diabrete não pode satisfazer 2 necessidades de brincadeira para o mesmo animal de estimacão, mas pode usar mais de um diabrete se um animal de estimacão tiver várias necessidades de brincadeira.

E antes que pergunte: não, não pode colocar o seu diabrete no centro do tabuleiro de jaulas para brincar com os 4 animais de estimacão ao mesmo tempo ou com 2 que não estejam adjacentes.

Uma jaula ou complemento com este símbolo tem brinquedos para o animal de estimacão. Uma necessidade de brincadeira é **satisfeita automaticamente**. Vários desses símbolos podem satisfazer várias necessidades de brincadeira.



Exemplo:



Na fase 2, o jogador vermelho adquire estes dois animais de estimacão e uma jaula com brinquedos. Ele sabe que a jaula pode satisfazer uma necessidade de brincadeira, mas considerando as suas cartas, decide manter um diabrete em casa em vez de enviá-lo para a cidade.



Na fase 3, ele tira estas cartas. Não há maneira de atribuir apenas uma necessidade de brincadeira aos animais de estimacão, por isso decide fazer isto:



O diabrete satisfaz 1 necessidade de brincadeira de cada animal de estimacão. O Passadua tem 2 necessidades de brincadeira, mas uma delas é satisfeita pela jaula. O jogador vermelho poderia ter atribuído uma carta de cocô amarela a um dos animais de estimacão em vez da carta de brincadeira, mas ainda iria precisar do diabrete ali. É mais eficiente (e higiênico) usar a capacidade do diabrete de brincar com 2 animais de estimacão ao mesmo tempo.

FÚRIA



Quando o seu animal de estimação precisa ficar furioso, ele simplesmente fica. Não precisa de se preocupar em satisfazer essa necessidade. Apenas precisa contê-la.



Compare o número de necessidades de fúria atribuídas a cada animal de estimação com a resistência da sua jaula (o grande número vermelho no canto superior esquerdo). Um complemento com um símbolo  adiciona +1 à resistência da jaula.

Enquanto o número de necessidades de fúria for menor ou igual à resistência total, nada acontece. Mas **se as necessidades de fúria de um animal de estimação excederem a resistência da sua jaula, o animal tentará escapar.**

Agora podem acontecer duas coisas. Se tiver diabretes suficientes no seu tabuleiro de covil, pode tentar deter o animal de estimação. É necessário **um diabrete disponível para cada necessidade de fúria** que não foi contida pela jaula ou seu complemento. A seguir, **mova esse número de diabretes para o hospital** no tabuleiro principal. O animal de estimação não escapa, mas os seus diabretes feridos ficarão internados no hospital até que envie um grupo para pegá-los em alguma rodada posterior. (Os diabretes se curam rapidamente, mas gostam da atenção e simpatia que recebem no hospital. Eles não vão embora até que alguém venha buscá-los.)

Se não tiver diabretes suficientes no tabuleiro de covil ou se não quiser que eles se machuquem, **o seu animal de estimação escapará.** Fica sem ele e também pode perder alguns pontos de reputação. (Ver a secção "Perder um animal de estimação" mais abaixo.)

MAGIA



A necessidade mágica indica que o animal de estimação está emanando magia. Essa necessidade funciona de maneira semelhante à fúria, exceto que o que importa é a resistência mágica da jaula.



Compare o número total de necessidades mágicas atribuídas ao seu animal de estimação com a resistência mágica da sua jaula (o grande número roxo no canto superior direito). Um complemento com um símbolo  adiciona 1 à resistência mágica da jaula.

Enquanto o número de necessidades mágicas for menor ou igual ao total de resistência mágica, nada acontece. Mas se as necessidades mágicas de um animal de estimação excederem a **resistência mágica da sua jaula, o animal sofrerá uma mutação.** Coloque **1 marcador de mutação** no animal de estimação **por cada necessidade mágica** que não foi contida pela jaula ou seu complemento.



Um marcador de mutação representa crescimentos estranhos que aparecem em seu animal de estimação – olhos a mais, tentáculos, etc. Os dois lados do marcador são equivalentes. Um animal de estimação com 1 marcador de mutação pode ter algumas penalidades mais tarde, mas isso ainda não é muito grave.

Um animal de estimação com 2 marcadores de mutação desaparece para outra dimensão. Você perde o animal de estimação, o que lhe pode custar alguns pontos de reputação. (Ver a secção "Perder um animal de estimação" mais abaixo). Ele vai para um lugar onde criaturas com dois olhos e sem tentáculos são consideradas esquisitas. É como ter seu animal de estimação morrendo devido ao sofrimento, exceto que **não precisa de se sentir tão culpado.**

Há sempre uma chance de que um dia um cartão postal coberto de gosma ectoplásmica apareça em nossa dimensão e o informe que seu animal de estimação está seguro e bem.

DOENÇAS



Esta necessidade significa que o seu animal de estimação corre o risco de ficar doente. A sua resistência a doenças depende de quantas necessidades de doença ele tem atribuídas e da higiene da sua jaula.

Um animal de estimação sem necessidades de doença não fica doente. Sem doença, seu animal de estimação pode permanecer saudável mesmo vivendo com esterco até ao pescoço. Tente só imaginar...

Se atribuiu pelo menos uma necessidade de doença ao seu animal de estimação, **adicione o número de necessidades de doença ao número de cubos de esterco em sua jaula.** Se o resultado for igual ou menor do que 2, nada acontece. Um animal de estimação numa jaula limpa pode ter 2 necessidades de doença sem correr perigo. Um animal de estimação com um cubo de esterco pode aguentar bem uma necessidade de doença, mas não convém atribuir necessidades de doença a um animal de estimação que tenha 2 ou mais cubos de esterco em sua jaula.

Atenção: as necessidades de cocô  são resolvidas antes das necessidades de doença. Leve isto em consideração na hora de atribuir as necessidades. Por muito limpa que esteja a sua jaula, um animal de estimação vai passar mal se lhe atribuir 2 necessidades de cocô e 1 necessidade de doença na mesma rodada.

Se a soma de necessidades de doença e cubos de esterco for **maior que 2**, o animal de estimação recebe **um cubo de sofrimento** por ficar doente, **mais um cubo de sofrimento por cada ponto da soma acima de 2.** Portanto, uma soma de 2 significa zero cubos de sofrimento, mas uma soma de 3 significa dois cubos de sofrimento. Uma soma de 4 significa três cubos de sofrimento, etc.

Atenção: manter um animal de estimação em uma jaula com muitos cubos de esterco é arriscado. Ele permanece saudável desde que não tenha de lhe atribuir necessidades de doença, mas às vezes isso é inevitável.

POÇÕES



As poções fazem com que o seu animal de estimação durma tranquilo. Se os ativistas dos direitos dos animais reclamarem que droga os seus animais de estimação, mostre-lhes esta secção das regras para que eles possam ver o quão desagradáveis as outras cartas podem ser.

Na hora de lidar com esta carta, **não faça nada com seu animal de estimação.** Em vez disso, deve fazer algo com a sua mão. A poção é usada em lugar de uma carta de uma certa cor, por isso ainda está segurando uma carta dessa cor a mais do que o normal. Por cada poção que atribui nesta rodada, vai ter de **descartar uma carta da cor que a poção substituiu.** A única maneira de ter mais de 1 carta de cada cor na mão é com livros.

ACELERAR A PARTIDA

Alguns jogadores usam os seus diabretes disponíveis na hora de planejar as necessidades: colocam-nos entre jaulas se forem brincar com os animais de estimação ou ao lado dos números vermelhos se forem ajudar a detê-los. Isto é uma boa ideia, pois pode realmente acelerar a partida. Também pode separar a comida que será consumida nessa rodada e recolher as fichas que precisará adicionar enquanto espera que os outros terminem a fase 3. No entanto, por causa das exibições, talvez prefira esperar até que seja a sua vez na fase 4 para revelar seus planos.

PONTUAR UMA EXIBIÇÃO

Exceto na primeira, há exibições em todas as rodadas (rodas) que viu com bastante antecedência. Quando é sua vez de se exibir, lida com todas as necessidades dos seus animais de estimação e **conta os pontos ganhos pela exibição.** Quando a pontuação de todos os participantes estiver indicada na tenda de exibição, os jogadores marcam pontos de reputação de acordo com o seu lugar na classificação.



AS FICHAS DE EXIBIÇÃO

- O símbolo no canto superior esquerdo indica se é uma exibição individual ou em grupo.
- Os símbolos no retângulo mais claro indicam os aspectos positivos a levar em conta na pontuação.
- Os símbolos no retângulo mais escuro indicam os aspectos negativos a levar em conta na pontuação.
- Os símbolos em forma de guarda-chuvas na parte inferior indicam a quantidade de comida a colocar no mercado durante a preparação da rodada. Eles não são relevantes para a exibição.

Poderá encontrar no Apêndice mais detalhes sobre todas as exibições. Aqui só apresentamos as regras gerais:

EXIBIÇÕES INDIVIDUAIS



Este tipo de exibição é para um único animal de estimação. **Escolha 1 dos seus animais de estimação** para ser avaliado na exibição.

A Arena é uma exibição simples: cada necessidade de fúria vale 2 pontos; cada necessidade de doença vale -1 ponto. Ao pontuar o seu animal de estimação, considere todas as necessidades que foram atribuídas ao animal nesta rodada. As necessidades atribuídas nas rodadas anteriores não importam.



Exemplo:



A pontuação deste animal de estimação na Arena seria $2 \times 2 - 1 = 3$. Como este é o seu animal de estimação que mais pontos lhe daria, você anuncia que será o animal de estimação com que vai participar na exibição. Mova o seu laçao para a casa 3 da tenda de exibição.

Atenção: há exibições que não só penalizam pelas necessidades atribuídas, mas também pelos marcadores de mutação  e cubos de sofrimento  no animal de estimação ou pelos cubos de esterco  em sua jaula.



EXIBIÇÕES EM GRUPO

Este tipo de exibição pontua **todo o seu tabuleiro de jaulas**. A pontuação levará em conta as necessidades atribuídas aos seus animais de estimação, bem como marcadores de mutação e cubos de sofrimento. Se a exibição também contar com cubos de esterco, inclua todos os cubos de esterco, **mesmo os que há nas jaulas vazias**.

Exemplo:



O jogador vermelho estava preparado para o Dia das Crianças. Ele adquiriu dois bichinhos brincalhões e deixou um diabrete em casa para brincar com eles. Infelizmente, ele atribuiu demasiada magia \diamond ao Passadué e ele sofreu uma mutação. E a Serpelina sujou a jaula toda. Com isto, o jogador vermelho pontua $3 \times 2 - 1 - 2 = 3$ pontos pela exibição e coloca seu lacaio na terceira casa da tenda da exibição.

COMPARAR OS RESULTADOS DAS EXIBIÇÕES

Após todos terminarem de se exibir, os lacaio na tenda da exibição mostrarão a classificação final. Não esquecer que um jogador que

enviou um grupo para a casa de ação de juiz de exibição recebe **um bônus de 2 pontos de exibição**.

Se a **sua pontuação de exibição for zero ou menos**, deixe o seu lacaio na casa 0. **Não vai participar nesta exibição**.



Estes diabretes estão aqui para lembrá-lo de quantos pontos de reputação são ganhos por uma exibição. O jogador que obteve a maior pontuação na exibição recebe 8 pontos de reputação. O segundo jogador recebe 6, o terceiro recebe 4 e o quarto jogador recebe 2. **Se um jogador não marcar mais de 0 pontos na exibição, ele não recebe pontos de reputação**. (Se, por exemplo, os lacaio de dois jogadores estiverem na casa 0 da tenda de exibição, apenas os prêmios de 8 e 6 pontos serão distribuídos.)

Em uma exibição em grupo, pode ganhar pontos de reputação mesmo quando não tem animais de estimação. É possível obter uma pontuação positiva na exibição usando apenas a ação de juiz ou o Chicote de Obediência. **Todavia, para marcar pontos de reputação em uma exibição individual, deverá ter um animal de estimação.**

Se houver um **empate** entre dois ou mais jogadores, cada um deles recebe **os pontos correspondentes ao lugar que ocupa, menos 1 ponto por cada jogador com que esteja empatado**. Veja os exemplos.

Exemplo:



Os jogadores vermelho e amarelo ganham, cada um, 7 pontos de reputação pelo primeiro lugar. O jogador azul ficou em terceiro e não segundo, por isso ele recebe 4 pontos. O jogador verde não pontua porque não participou da exibição.



Exemplo:

O jogador azul ganha 8 pontos de reputação pelo primeiro lugar. Os jogadores vermelho, verde e amarelo ganham 4 pontos. (O segundo lugar vale 6, mas são retirados 2 devido aos outros 2 jogadores empatados em segundo.)

Os jogadores com uma pontuação positiva na exibição ganham sempre alguns pontos de reputação. Assim que os jogadores moverem os seus lacaio para a posição correta, remova a ficha

de exibição do tabuleiro de progresso para que fique claro que a exibição acabou.



Com 2 ou 3 jogadores, o funcionamento é o mesmo. A quantidade de pontos atribuídos está impressa no tabuleiro principal:



PARTIDA COM 3 JOGADORES



PARTIDA COM 2 JOGADORES

PERDER UM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO

Estas são as maneiras pelas quais pode perder um animal de estimação:

- Na primeira etapa da fase 3, perde qualquer animal de estimação que não tenha colocado em uma jaula.
- Quando um animal de estimação tem uma quantidade de cubos de sofrimento igual ou maior que o seu tamanho (número de barras visíveis), ele é considerado perdido, independentemente de os cubos terem vindo de doença, fome ou tédio.
- Quando o número de necessidades de fúria atribuídas a um animal de estimação excede a força da sua jaula, você perde o animal, a menos que envie ao hospital diabretes disponíveis suficientes para cobrir a diferença.
- Quando um animal de estimação tem 2 ou mais marcadores de mutação, ele é considerado perdido.

Em qualquer um desses casos, o resultado é o mesmo: **remove o animal de estimação da partida** e devolva à reserva quaisquer cubos de sofrimento e marcadores de mutação que ele tenha. Descarte todas as necessidades e poções atribuídas ao animal de estimação. (Elas não contam nas exposições desta rodada.) Os cubos de esterco, porém, permanecem na jaula do animal perdido. Obviamente.

Além disso, **perde um ponto de reputação por cada 10 pontos que tenha**. (Perde 0 pontos se tiver menos de 10, 1 ponto se tiver de 10 a 19, etc.) Enquanto a sua loja for desconhecida, ninguém se importa com o que faz, mas quanto mais famoso se torna, piores serão as consequências de perder um animal de estimação. Ninguém se importa com as razões pelo que aconteceu. Mesmo que afirme que o libertou ou o enviou para uma dimensão melhor, o público ainda suspeitará que o enterrou em algum lugar do seu quintal.

FASE 5 - NEGÓCIOS

VENDER UM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO

Começando na rodada 3, terá um cliente que quer comprar alguns animais de estimação (dois clientes na rodada final). Saberá quem é o cliente várias rodadas antes, por isso vai ter bastante tempo para se organizar. O cliente comprará **1 animal de estimação de cada jogador**, desde que o jogador esteja de acordo. Os jogadores vendem seus animais de estimação em ordem, começando com o jogador inicial e procedendo no sentido horário. Se não quer vender um animal de estimação, não é obrigado a isso. Só pode vender um animal de estimação **de tamanho 4 ou superior**. Animais de estimação de tamanho 3 ou menor são muito jovens para serem vendidos a um cliente, tal como indica o ícone \times .

Atenção: quando compra um animal de estimação, ele é do tamanho 2 ou 3. Pode inscrevê-lo em uma exibição, mas é preciso esperar até uma rodada posterior para poder vendê-lo.

PREFERÊNCIAS DOS CLIENTES



Corresponder às preferências de um cliente é semelhante a pontuar uma exibição. Os aspectos que o cliente deseja estão no retângulo mais claro e os aspectos que o cliente não deseja estão no retângulo mais escuro. Os símbolos referem-se a cartas de necessidade atribuídas ao animal nesta rodada ou a cubos de sofrimento ou marcadores de mutação

presentes no animal (independentemente de terem sido adquiridos nesta ou numa rodada anterior). Levando em conta os símbolos, calcule a compatibilidade entre o animal de estimação e o cliente. (A conversão da pontuação da partida em pontos de reputação é explicada nas secções a seguir.)

Atenção: os cubos de esterco na jaula nunca são pontuados ao vender um animal de estimação. O cliente está comprando o animal de estimação, não a jaula. O símbolo de cocô de um cliente se refere ao número de necessidades de cocô atribuídas ao animal de estimação nesta rodada, não aos cubos de esterco na jaula.

Só pode vender um animal de estimação para um cliente apenas quando ele gostar. **A compatibilidade deve ser maior que zero.** Se esta pontuação for zero ou negativa, não poderá convencer o cliente a comprar esse animal de estimação.

Exemplo:



Esta compatibilidade é pontuada da seguinte forma: +4 por dois , +1 por um , -1 por um e -1 por um . O total é 3. A Donzela da Masmorra gosta do animal de estimação e está disposta a comprá-lo.

Atenção: todos os clientes concordam em uma coisa: eles não gostam de cubos de sofrimento.



Para a maioria dos clientes, a cor da carta não importa. Apenas querem saber do símbolo no centro da carta. No entanto, estes dois símbolos com

as cores do arco-íris indicam que apenas uma carta de cada cor conta para calcular a compatibilidade.

Exemplo:



O Troll fazendeiro está em busca de variedade: dois de cores diferentes valem +6 pontos! Neste exemplo, apenas se pontua um dos verde. Esta animal de estimação também recebe +1 por e -2 por . A compatibilidade total é de 5.

Ao vender um animal de estimação, a **reputação ganha depende da compatibilidade com o cliente.** Quanto mais feliz o cliente estiver, mais pontos de reputação ganhará. Pode vender o seu animal de estimação no mercado negro ou no palco.

VENDER NO MERCADO NEGRO



O diabrete escondido atrás do palco lembra que se não vender no palco, o multiplicador será de 2. Basta anunciar qual animal de estimação está vendendo e removê-lo do jogo. Os pontos de reputação que vai obter serão **o dobro da pontuação de compatibilidade.** Também recebe algum ouro, conforme explicado mais abaixo.

VENDER NO PALCO



É muito mais rentável vender um animal de estimação num local público. Dessa forma, todo o mundo vai poder ver o quão feliz está o seu cliente ao receber o animal de estimação perfeito. É assim que a reputação é construída.

Durante a fase de compras, teve a chance de enviar um grupo de diabretes para ficar no palco. Para poder vender animais de estimação no palco, deve ter **pelo menos um diabrete no palco** ou na casa de ação à sua direita. Anuncie que vai fazer a venda a partir do palco, remova seu animal de estimação da partida e **mova um diabrete do palco para a jaula vazia do animal.** (Ainda não o pode devolver ao tabuleiro de covil, porque esse é o lugar para diabretes que não foram usados nesta rodada.) Os pontos de reputação que vai obter serão **o triplo da pontuação de compatibilidade.** Também recebe algum ouro, conforme explicado mais abaixo.

RECEBER OURO POR UMA VENDA



Você recebe a **quantidade de ouro indicada pelo animal de estimação** na pequena janela à direita. Este valor depende unicamente do tamanho do animal de estimação. Não depende da compatibilidade nem do local onde foi feita a venda. Lembre-se de que animais de estimação de tamanho 3 ou menos não podem ser vendidos.

Atenção: os animais de estimação carnívoros são difíceis de criar, por isso eles têm os preços mais altos. Animais de estimação omnívoros são os menos exigentes, por isso são de menor valor.



Se o animal de estimação tiver **1 marcador de mutação**, ganhe **2 fichas de ouro a menos.** A lei diz que não pode vender um mutante pelo preço total.

Os diabretes têm problemas com a ideia de "desconto". Se o preço normal do animal de estimação for 2, ganha 0 fichas de ouro por vendê-lo como mutante. Se o preço normal do animal de estimação for 1, deve pagar 1 ouro ao cliente quando vender o mutante. (Se não puder fazer este pagamento, então não pode "vender" o animal de estimação.)

Atenção: não há animais de estimação com 2 marcadores de mutação. Esses desapareceram em outra dimensão durante a fase 3. A penalização máxima por mutação é de 2 fichas de ouro.

MAIS SOBRE OS CLIENTES

Após todos terem tido a oportunidade de vender um animal de estimação para o cliente da rodada atual, remova a ficha de cliente da partida.

A última rodada tem 2 clientes e cada jogador pode vender um animal de estimação a cada um. No entanto, mesmo na última rodada, **apenas um animal de estimação pode ser vendido no palco.** Se está vendendo dois animais de estimação, deve vender pelo menos um deles no mercado negro.

Enigma do cliente:



A Garota Masmorra e a Mestra da Masmorra querem comprar um de seus animais de estimação na última rodada da partida. Tem 2 diabretes no palco. Que animais de estimação deve vender para obter o máximo de pontos de reputação? Quantos pontos e fichas de ouro ganhará?

Tente resolver o enigma sem olhar para a solução. Se obtiver a resposta certa, é muito provável que tenha entendido perfeitamente como funcionam os clientes.

Solução: a Serpentina tem uma compatibilidade de 3 com a Donzela da Masmorra (que acha que é muito agressiva) e de 2 com a Senhora da Masmorra (que não queria ver cocô nesta rodada). O Passadua tem uma compatibilidade de 4 com a Donzela da Masmorra e de 3 com a Senhora da Masmorra. (Nenhuma delas gosta do cubo de sofrimento.) Sendo assim, pode vender os animais de estimação com uma compatibilidade de 3-3 ou de 4-2. As duas opções parecem ser iguais, mas não o são: só pode vender 1 animal de estimação do palco (mesmo que ainda tenha 2 diabretes lá). A melhor opção é vender o Passadua à Donzela da Masmorra a partir do palco (para obter 12 pontos de reputação) e a Serpentina à Senhora da Masmorra no mercado negro (para obter 4 pontos de reputação). Ganha um total de 16 pontos. E quanto ouro obtém? Obtém 4 fichas de ouro. Cada animal de estimação vale 3, mas a mutação do Passadua reduz seu valor para 1.

DESCARTAR CARTAS ATRIBUÍDAS

Mesmo que a rodada não tenha exposições ou clientes, é preciso lembrar de descartar agora as cartas de necessidades atribuídas. Estas cartas vão para a pilha de descarte da cor correspondente e as cartas de poção voltam para a pilha no tabuleiro principal.

DIABRETES NÃO UTILIZADOS

Mesmo depois de fazer compras, brincar com animais de estimação e pegar fugitivos, é possível que ainda tenha diabretes disponíveis no tabuleiro de covil. Diga-lhes para não se desesperarem: todo diabrete vai conseguir um emprego nesta rodada. Cada diabrete disponível vai limpar as jaulas ou ganhar 1 ficha de ouro. A escolha é sua.

Para que limpem as jaulas, vai ter de os mover para o centro do tabuleiro de jaulas. **Cada um desses diabretes remove até 2 cubos de esterco que haja nas jaulas vazias.** Não importa se os 2 cubos de esterco vêm da mesma jaula ou de duas jaulas

diferentes. **Tudo o que importa é que os cubos de esterco venham de jaulas vazias.** Nesta fase, não pode mover animais de estimação. Uma jaula com um animal de estimação não pode ser limpa.

Depois de limpar as jaulas, **pegue uma ficha de ouro** por cada diabrete que **ainda estiver disponível**. Estes diabretes ganham dinheiro pelo tempo gasto em biscates pela cidade, como colocar placas, pintar casas de ação ou cortar a grama do estábulo de animais. (Tudo menos minerar ouro, na verdade. É por isso que eles deixaram as masmorras.)

Como pode ver, não faz mal deixar alguns de seus diabretes em casa na fase 2. Eles são úteis para cuidar dos seus animais de estimação e, no caso de não precisar deles, eles ganham ouro que fará crescer os seus grupos na próxima rodada.

FASE 6 - O TEMPO PASSA



Nesta fase, três coisas acontecem:

- Seus animais de estimação crescem.
- Sua comida perde frescor.
- Seus diabretes finalmente voltam para casa.

Chega agora a hora de gerenciar a sua loja. Com calma, não é necessário tomar nenhuma decisão nesta fase. Todos os jogadores podem jogar simultaneamente, embora recomendamos seguir as etapas em ordem para que não se esqueça de nada.

ENVELHECIMENTO DOS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO



A janela no lado superior direito do seu animal de

estimação deve mostrar 1 ou 2 setas. Estas indicam se gira o disco para revelar mais 1 ou 2 barras coloridas, assinalando o seu crescimento. Quando um animal de estimação chegar ao tamanho 7, já não cresce mais.

Nota: um animal de estimação de tamanho 2 ou 3 aumenta dois tamanhos; um animal de estimação de tamanho 4 ou mais (ou seja, um animal de estimação que pode ser vendido) aumenta apenas um. (Lembre-se de que, durante a fase de preparação, os animais de estimação de tamanho 2 deixados no estábulo crescem apenas até ao tamanho 3. Isso não deve surpreendê-lo: é claro que os animais de estimação crescem mais rápido sob os cuidados da sua loja de animais.)

Nota: pode pular esta etapa na rodada final. O tamanho dos seus animais de estimação não afeta a pontuação final.

ALIMENTOS ESTRAGADOS



principal, enquanto que a comida que fica na despensa é movida uma câmara para a direita. (Esta comida está quase pronta para ser

Seja qual for o tipo de alimento, a comida na câmara mais à direita fica podre demais para se poder comer. Esses cubos de comida voltam aos armazéns do tabuleiro

jogada fora, mas ainda parecem cubos de comida fresca para seus animais de estimação.)

Atenção: a carne estraga-se mais depressa do que os vegetais. Quando recebe um cubo de carne, deve usá-lo nessa rodada ou na próxima. Caso contrário, será descartado.

Atenção: esta etapa deve ser realizada até mesmo na última rodada, pois a comida afeta a pontuação final.

OS DIABRETES VOLTAM PARA CASA

Agora, a maioria dos seus diabretes retorna a casa:

- Recolha todos os diabretes do seu tabuleiro de jaulas.
- Recolha todos os seus diabretes das casas de ação do tabuleiro principal, exceto os que se encontram no palco.
- Se tiver diabretes no palco, mova-os para o seu lado direito.
- Os diabretes no palco e diabretes no hospital permanecem no tabuleiro principal.

Finalmente, mova a sua figura de laçao de volta à casa 0 da tenda de exibição.

COMEÇO DA RODADA SEGUINTE

Para iniciar a próxima rodada, mova o marcador de progresso para a próxima casa da trilha de progresso e determine o novo jogador inicial:



No fim da maioria das rodadas, a ficha de jogador inicial passa ao seguinte jogador no sentido horário.



Antes da rodada final, a ficha de jogador inicial deve ser entregue ao jogador com a reputação mais baixa. Em caso de empate, passe para a esquerda e continue passando até chegar a um dos jogadores com menor reputação.



Em partidas de 2 ou 3 jogadores, basta passar a ficha de jogador inicial para a esquerda no final de cada rodada. É um jogo de 6 rodadas, por isso cada jogador terá a ficha o mesmo número de vezes.



Ao concluir a última rodada, é hora da pontuação final.



FIM DA PARTIDA

PONTUAÇÃO FINAL

A pontuação final é tratada como se participasse em **2 exibições a mais**: uma para pontuar a sua perspicácia para os negócios e outra para pontuar o seu tabuleiro de jaulas.

As exibições são pontuadas separadamente. Calcule as pontuações de todos os jogadores para cada uma delas, compare a posição das suas figuras de lacaios na tenda de exibição e conceda os pontos de reputação com base na classificação. Ninguém recebe a bonificação de +2 por fazer de juiz.

Como de costume, jogadores que pontuem 0 ou menos numa exibição não recebem pontos de reputação. No entanto, há uma diferença entre estas exibições e as exibições normais: **se obtiver uma pontuação negativa em uma exibição, perde 1 ponto de reputação por cada valor abaixo de 0.**

EXIBIÇÃO DE PERSPICÁCIA PARA OS NEGÓCIOS



Ganha 1 ponto de exibição por cada cubo de comida e ficha de artefato em seu tabuleiro de covil e também por cada carta de poção que tenha na mão. Ganha 0,5 pontos de exibição para cada ficha de ouro que possuir. Não arredonde o resultado. Por exemplo, se

marcar 3,5 pontos, coloque o seu lacaio na linha entre as casas 3 e 4.

Perde 2 pontos de exibição por cada diabrete que não estiver no covil quando a partida acabar. Isso inclui não só os diabretes no hospital e no palco, mas também quaisquer diabretes no tabuleiro de progresso (seus parentes pobres e distantes que ainda estão esperando que os ajude a processar seus vistos de trabalho). Perderá pontos de exibição a menos que tenha todos os 10 diabretes em seu tabuleiro de covil.

Atenção: e se marcar, digamos, -0,5 pontos, o seu lacaio deverá retroceder meia casa na trilha de reputação.

EXIBIÇÃO DO TABULEIRO DE JAULAS



Marque 2 pontos de exibição por cada animal de estimação que estiver no seu tabuleiro de jaulas. Ganha 1 ponto de exibição por cada complemento e cada jaula (incluindo a pré-impressa no tabuleiro, se não a substituiu).

Perde 1 ponto de exibição por cada marcador existente no seu tabuleiro de jaulas. Isto inclui marcadores de mutação e cubos de sofrimento em animais de estimação, bem como cubos de esterco em todas as jaulas (ocupadas ou vazias).

O VENCEDOR

Após a pontuação final, o **jogador com mais pontos de reputação vence**. Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.



REGISTRO VISUAL DA PARTIDA

Eu gostava de fazer isso quando estava testando o jogo, por isso pensei em compartilhar a ideia com os leitores.

Se a sua mesa for grande o suficiente, pode fazer uma exibição de clientes satisfeitos. Cada vez que vender animais de estimação, coloque o cliente e seus novos animais de estimação bem à vista em vez de os guardar na caixa. Quando joga bem, verá que os animais de estimação refletem perfeitamente as personalidades de seus novos donos.

(E, claro, também pode designar algum canto escuro da mesa para os animais de estimação que não se saíram tão bem.)

VARIANTE COMPLETA

Essas regras foram deixadas de fora da variante básica do jogo para tornar a explicação mais simples. Cremos que são boas regras porque tornam o jogo mais justo, mais estratégico e mais interessante, mas fique à vontade de não usar uma, ou até todas, se assim o preferir.

CARTAS COM SÍMBOLOS DUPLOS



Já deve ter notado que cada baralho tem uma necessidade principal. No baralho verde predominam as cartas de fome. No baralho vermelho são as de fúria. O baralho amarelo tem principalmente cartas de brincadeira e, no roxo, predominam as cartas de magia. Todas estas cartas têm um único símbolo em cada canto.

As cartas que são menos frequentes nos respectivos baralhos têm um único símbolo nos cantos superiores, mas símbolos duplos nos inferiores. Os símbolos duplos representam o símbolo da carta e também o símbolo dominante do baralho.

Nesta variante, pode optar por jogar uma carta com símbolo duplo e atribuir 2 necessidades ao seu animal de estimação.

Se jogar a carta com o símbolo único no topo, ela funciona da maneira habitual; mas se a jogar com o símbolo duplo na parte superior, atribuirá ao seu animal de estimação as duas necessidades descritas. É mais difícil satisfazer mais necessidades, mas também pode dar-lhe as melhores pontuações em exibições ou aumentar a compatibilidade de um animal de estimação com um cliente.



A maneira como coloca as suas cartas é importante. Quando atribui necessidades na fase 3, a carta deve estar orientada de modo a mostrar se escolheu usá-la como 1 necessidade ou 2. Ao revelar cartas na fase 4, certifique-se de as virar lateralmente, de modo a que os símbolos permaneçam no seu lugar.

Atenção: esta regra reduz a aleatoriedade do jogo. Se estiver se preparando para um cliente que realmente gosta de animais de estimação brincalhões, ficará chateado se tirar muitas cartas amarelas e não lhe sair nenhuma de brincadeira. Com esta regra, todas as cartas do baralho amarelo podem ser usadas para dar ao animal uma necessidade de. Pode ser que tenha de satisfazer algumas necessidades de que não estava à espera, mas pelo menos também obtém as necessidades que lhe darão pontos.

Atenção: Há vezes em que ambos os símbolos de uma carta podem ser vantajosos. Se um cliente gosta de criaturas agressivas e mágicas, uma carta de fúria roxa virada de cabeça para baixo contará duas vezes para a compatibilidade.

MAIS PREVISÕES

À medida que ganha mais experiência, pode tornar o jogo mais estratégico revelando duas fichas de exibição e duas fichas de cliente no início da partida.

(Para uma variante extrema, pode revelar todas as informações no início, mas nem sempre é divertido planejar com tanta antecedência.)

REGRA AVANÇADA PARA A BANCA DE CARNE

Como sabe, os animais de estimação na parte superior do estábulo de animais devem ir para uma fazenda se não forem comprados. Normalmente, quando isso acontece, adiciona-se 1 cubo de carne à banca de carne. Mas quando o Girasolho é enviado para uma fazenda, deve ser adicionado 1 cubo de vegetais à banca de carne. Se o Gu-Gu Golem for enviado para uma fazenda, adicione 1 ficha de ouro à banca de carne. Se for a vez do Fantasmilha ir para a fazenda, não adicione nada. Como na variante básica, não há razão temática para esta regra.

ORDEM DA RODADA FINAL

Na rodada final de uma partida de 4 jogadores, determine o jogador inicial conforme descrito na página 16. Mas, em vez de jogar no sentido horário, jogue na ordem da pontuação mais baixa para a mais alta. Se dois jogadores tiverem a mesma pontuação, o que estiver mais próximo (no sentido horário) do jogador inicial será o primeiro. Pode colocar os lacaios dos jogadores empatados um atrás do outro para se lembrarem da ordem.)

APÊNDICE

NÚMERO DE COMPONENTES

Não há uma quantidade fixa de componentes. Se, por qualquer motivo, ficar sem qualquer tipo de ficha ou marcador, pode ir buscar um substituto adequado.

Deverá haver cartas de necessidade suficientes de cada cor. Não se esqueça de que, sempre que um baralho acaba, embaralhe a sua pilha de descarte para criar um novo baralho. No entanto, é teoricamente possível que o baralho e a pilha de descarte fiquem sem cartas. Se isto acontecer, os jogadores devem tirar suas cartas em ordem (com

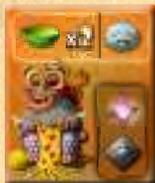
base na ficha de jogador inicial) e aqueles jogadores que não puderem tirar cartas reais devem receber substitutos que representem a necessidade dominante do baralho de onde deviam tirar a carta. (Fome no baralho verde, etc.)

CLIENTES



SENHOR DA MASMORRA

Procura uma fera mágica e feroz para melhorar a sua imagem. (Recentemente, cresceu um boato de que ele gosta de jardinagem e de fazer sudokus.)



VOVÓ DA MASMORRA

Esta adorável avozinha só quer algo para cuidar. Essas coisas modernas, como a magia, não lhe interessam para nada.



MESTRA DA MASMORRA

Sabe o que está na moda. A brincadeira está na moda. A fúria também. A magia idem. Cocô? Nem pensar.



GAROTA MASMORRA

Sempre na esperança de encontrar uma pequena criatura tão doce e brincalhona quanto ela.



BRUXO

Todo o bruxo precisa de um familiar. De preferência, um que seja metafisicamente estável.



PORCO ORCO

Procura um animal de estimação que compartilhe seus interesses.



TROLL FAZENDEIRO

Poderia cultivar colheitas abundantes se tivesse um pouco de magia e uma variedade de fertilizantes. Mas não quer problemas de reputação, por isso nada de animais de estimação em sofrimento.



LORDE LICH

O Lorde Lich adora doenças. Mas comer? Isso é coisa de doente.

EXIBIÇÕES



ARENA

Em uma câmara subterrânea secreta, uma multidão cantando se prepara para testemunhar a mais antiga e primordial das competições. Criaturas entram na arena e se encaram furiosamente. A competição só pode terminar de uma maneira: com os juizes declarando um deles "o mais assustador".

Escolha um dos seus animais de estimação. Marque 2 pontos por cada necessidade de fúria atribuída a ele e deduz 1 ponto por cada necessidade de doença atribuída.



CONCURSO DE TALENTOS

O que sabe fazer seu animal de estimação? Come como um leão? Destila magia por todos os poros? É mau como as cobras? Ou tem um dom para fertilizar?

Escolha um dos seus animais de estimação e escolha uma necessidade. Marque 2 pontos por cada vez que essa necessidade foi atribuída ao seu animal de estimação. Deduza 2 pontos por cada cubo de sofrimento que o seu animal de estimação tiver.



REDEMOINHO DE EMOÇÕES

Tantas mudanças de humor e tão pouco tempo. Escolha um dos seus animais de estimação. Marque 2 pontos por cada tipo diferente de necessidade atribuída ao seu animal de estimação. (Uma poção conta como seu próprio tipo). Deduza 2 pontos por cada cubo de sofrimento que o seu animal de estimação tiver.



CONCURSO DE COMILÕES

Será que a gramática importa? Pergunte aos diabretes o que aconteceu quando eles anunciaram um concurso de diabretes comilões como um "concurso de comilões de diabretes". Agora eles apenas organizam estes concursos para os seus animais de estimação.

Escolha um dos seus animais de estimação. Marque 2 pontos por cada necessidade de fome atribuída. Deduza 1 ponto por cada necessidade de doença atribuída. (Sim, é uma "competição para ver quem come mais", mas o seu animal de estimação obtém a mesma pontuação, independentemente de ter comido alguma coisa nesta rodada ou não).



CONCURSO DE BELEZA

Diabretes têm sempre problemas para decidir o vencedor deste concurso. Alguns preferem os dentes caninos. Outros preferem chifres. Há quem pense que um animal de estimação verdadeiramente bonito deve ter tentáculos. Realmente, não há nada que possa fazer para preparar o seu animal de estimação para esta exibição. Tente mantê-lo feliz e asseado... e faça por colocar os seus diabretes no painel de jurados.

Escolha um dos seus animais de estimação. Marque 1 ponto por cada necessidade de cor diferente que lhe tenha atribuído (cartas de poção contam como sua própria cor). Deduza 1 ponto por cada cubo de sofrimento ou marcador de mutação no animal, assim como por cada cubo de esterco em sua jaula.



PRÊMIO DOS CRIADORES

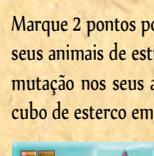
É difícil manter uma raça geneticamente pura, especialmente se ela emana magia.

Marque 2 pontos por cada um de seus animais de estimação. Deduza 1 ponto por cada marcador de mutação que eles tiverem.



DIA DAS CRIANÇAS

Traga as crianças para conhecerem os seus animais de estimação brincalhões! Mas faça um limpeza primeiro. Claro, os pirralhos podem gostar de ver um monstro mutante com esterco até ao pescoço, mas os juizes são os seus pais.



Marque 2 pontos por cada necessidade de brincadeira atribuída aos seus animais de estimação. Deduza 2 pontos por cada marcador de mutação nos seus animais de estimação. Deduza 1 ponto por cada cubo de esterco em suas jaulas (estejam ocupadas ou não).



ESPETÁCULO DE MAGIA

Veja-me tirar um coelho deste chapéu: Aaaaah! Tem umas presas afiadas! E vem atrás de mim!

Marque 1 ponto por cada necessidade de magia atribuída aos seus animais de estimação. Sim, isso é tudo. A magia é assim tão simples.

ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO



UNI

Uni é um unicórnio. Pelo menos, é o que ele diz. Ele é amigável, brincalhão, mágico e tem um chifre. E daí se ele não se parece com os pôsteres dos quartos das meninas?



TROLLINHO

Trollinho não é vegetariano por natureza. Ele é vegetariano por opção. Ele é muito brincalhão e nada agressivo... mas às vezes ele não tem consciência da sua própria força.



FANTASMINHA

O Fantasmilha pode ser difícil de treinar. Mas assim que o ensinar que passar pelas paredes da jaula é "coisa que não se faz", terá a maioria dos seus problemas resolvidos. Então tudo que tem de se preocupar é mantê-lo na nossa dimensão.



DRAGO

Drago fará com que mude a sua opinião sobre dragões. Como seus amigos lhe dirão, ele é carinhoso, de mente aberta e confiável. E sua fraqueza por biscoitos em forma de princesa? Nada para se preocupar.



GIRASOLHO

Não é uma planta muito exigente. Basta regá-lo uma vez por semana e levá-lo para brincar em dias alternados. E então, veja a mágica acontecer.



MINHOCÃO

Não demorou muito para Minhocão se apaixonar pelos nossos belos prados verdes. Ele gosta de seus vegetais bem temperados. Seu lema é "O tempero deve fluir".



SERPELINA

O que as cobras e os gatos têm em comum? Ambos adoram tomar sol. Para Serpelina, isso se tornou uma paixão.



PASSADUÁ

Quando a Mãe Magia criou o Passaduá, ela deu-lhe o dom de voar. Então, como todas as criaturas que voam têm asas, ela deu um par delas ao Passaduá. E assim, quando o Passaduá paira sobre uma flor sugando sua essência mágica, às vezes bate as asas, para manter as aparências.



LARRARTO

Focê tem de fassar a maior parte da sua vida com qualquer coisa enfiada em sua foca para entender completamente porque o Larrarto esfá feliz o fempo sodo.



GU-GU GOLEM

Pode ser mais fácil construir um golem adulto, mas os diabretes são criaturas de hábitos. Se criam todos os outros animais de estimação desde filhotes, então por que não fazer o mesmo com os golems? Eles só precisam visitar sua jaula de vez em quando com um kit de ferramentas.



CTHULIE

Os diabretes tentaram uma vez invocar o "Antigo Pesadelo de Horror Indescritível". Apenas uma vez. Quando Cthulie apareceu, ela saltou, lambeu seus rostos e depois fez cocô em um canto do pentagrama. Os diabretes perceberam que nunca seriam bons em horror indescritível.



DUNGUIN

Dunguin tem de comer tudo o que puder, já que pegar peixes perto do pólo sul mágico é muito complicado. Metade dos peixes são invisíveis, a outra metade se defende com bolas de fogo e a terceira metade são na verdade tentáculos de monstros multidimensionais. Vê? Nem mesmo a matemática funciona lá muito bem!



BOLHA

O Bolha adora passar o tempo no seu aquário. Só sai quando precisa de fazer cocô. Ou quando são dados tapas no vidro dele. Ele não gosta nada disso. Ficaria surpreso com a rapidez com que ele pode persegui-lo pelo gramado.



DENTADINHAS

O Dentadinhas pode passar horas sentado na beira de sua jaula, abanando o rabo, lamentando-se e fixando os transeuntes com seu olhar dedicado. Ele sabe que mais cedo ou mais tarde alguém passará a mão pelas grades para acariciá-lo.



FADA FOGOSA

Aqui está um ser de puro fogo e magia, que talvez não seja tão fácil de cuidar... Mas todo mundo adora fadas... O quê? Sim, claro que é uma fada. Todo mundo adora fadas!



FOFINHA

Sim, ela tem oito pernas, mas é muito feio tirar conclusões precipitadas sobre esta doce criatura. Se gritar "Eeek! Uma aranha!", uma Fofinha assustada provavelmente pulará em seus braços gritando: "Onde?!"



ESTEGOTOURO

O Estegotouro é uma criatura pacífica que adora pastar em paragens bucólicas. Só não lhe mostre nada vermelho. Ou azul. Ou amarelo. Na verdade, por via das dúvidas, não lhe mostre nenhuma cor. O Estegotouro não gosta de ser lembrado de que é daltônico.



COELHO DENTES-DE-SABRE

Talvez seus ancestrais tenham comido muitos trevos de quatro folhas. Um coelho dentes-de-sabre adulto é forte o suficiente para derrubar um Estegotouro e salta o bastante para pegar andorinhas em pleno voo.

GRANDE COMPÊNDIO DE ARTEFATOS RAROS E VALIOSOS

LIVROS

Compre um desses belos tomos e ficará surpreso com o efeito que têm sobre as habilidades de seus funcionários. Os seus diabretes vão melhorar a cada virada de página, pois ganham a confiança necessária para fazer frente a qualquer crise. (Seria perfeito se eles ao menos pudessem ler.)



FESTINS SELVAGENS

MONSTROS COM QUE LUTEI

BRINCAR COM A COMIDA

CONFUSÕES MÁGICAS

Os livros permitem ter mais cartas na mão. Como pode ver, cada livro tem 2 cores. Ao adquirir um livro, **deve escolher uma das cores** e tirar uma carta de necessidade dessa cor. A partir de agora, terá sempre **1 carta extra dessa cor**. Guarde o livro no seu armazém de artefatos com a cor escolhida virada para cima. Escolha sabiamente. Não pode mudar de opinião mais tarde.

BOLA DE CRISTAL



Esta bola permite que os seus diabretes vejam o futuro. Eles podem não compreender o que vêem, mas gostam de ver as cores bonitas.

Antes de tirar novas cartas na fase 3, pode **descartar até 3 cartas e tirar uma carta de substituição para cada uma** do baralho correspondente.

PÁ DE CABO LONGO



Quem teve a ideia de adicionar um cabo longo a uma pá deve ter sido um gênio.

Durante a exibição, um diabrete disponível pode remover até 2 cubos de esterco, mesmo de jaulas ocupadas. Pode usar essa habilidade a qualquer momento da fase 4. Em particular, pode usá-la depois de lidar com as necessidades de cocô, mas antes de lidar com as necessidades de doenças. O diabrete em questão pode remover 1 ou 2 cubos de esterco

de uma só vez ou 1 cubo de esterco em dois momentos diferentes durante a exibição.

Coloque o diabrete disponível no centro do seu tabuleiro de jaulas para mostrar que foi ele que recebeu o trabalho de portador da pá. Quando remove um cubo de esterco, coloque-o na ficha de artefato para lembrá-lo de não exceder a sua capacidade.

A pá de cabo longo pode ser usada em todas as rodadas. Limpe os cubos de esterco da ficha de artefato quando os diabretes voltarem para casa.

ARMADURA DIABRETE



Esta armadura é feita de espuma anti-mágica: é segura, confortável e dá-lhe a aparência de um robô legal! Compre uma e leve outra de graça.

Estas armaduras podem proteger até 2 dos seus diabretes em cada rodada. Esses 2 diabretes não serão mandados para o hospital quando pegarem um animal de estimação em fuga. Alternativamente, um diabrete blindado pode evitar uma mutação absorvendo o excesso de magia.

Pode usar a armadura diabrete ao resolver as necessidades na fase 4. Pegue um diabrete disponível e coloque-o em cima do **número vermelho ou roxo** de qualquer jaula. **O diabrete age como um bônus de +1.** Pode fazer isso com **2 diabretes disponíveis por rodada**. Eles podem impulsionar a mesma jaula ou jaulas diferentes. Eles podem aumentar o mesmo tipo de número ou tipos diferentes. A armadura impede que os diabretes sejam enviados para o hospital.

FUNCIONÁRIO DO MÊS



Quando os diabretes ouvirem falar desse conceito, eles simplesmente o adoraram..., mas entenderam-no de uma forma um pouco diferente. A cada mês, o diabrete que recebe este troféu tem de fazer o trabalho de dois.

Com este artefato, **um dos seus diabretes conta como 2 ao limpar jaulas, entreter animais de estimação ou ao capturá-los.** Basta anunciar o seu funcionário do mês e o trabalho que ele vai fazer.

Isto pode ser combinado com outros artefatos: Um funcionário do mês com uma pá de cabo longo pode remover até 4 cubos de esterco na fase 4. Um funcionário do mês com armadura diabrete pode dar um bônus de +2 a um número de uma jaula.

Um diabrete com o troféu funcionário do mês pode limpar até 4 cubos de esterco na fase 5, mas não **pode obter duas moedas de ouro**. Infelizmente, o fato de ele trabalhar como dois não significa que ele seja pago a dobrar.

CHICOTE DA OBEDIÊNCIA



Este chicote está imbuído de um poder místico: quando o empunha, os juizes da exibição ficam relutantes em fazer coisas que o enfureçam.

Com este chicote, ganha **+0,5 em todas as exibições** até ao final da partida. Ao contar a sua pontuação, avance o seu laçao meia casa a mais. Assim, o chicote pode servir para desempatar e, às vezes, também permite que participe de uma exibição em que normalmente não poderia entrar (aumentando sua pontuação de exibição de 0 para 0,5).

O chicote **não tem efeito nas exibições finais**. Conta como 1 ponto na exibição de Perspicácia para os negócios, como qualquer outra peça de artefato, mas não lhe dá um bônus de +0,5.

CAIXA MÁGICA



Ninguém sabe a idade deste artefato, mas não pode ser assim tão antigo. O trilobite congelado que encontrou lá dentro tinha um sabor muito bom.

Quando obtiver este artefato, **pegue 1 cubo de comida** de qualquer cor da reserva geral e coloque-o nesta ficha. Este cubo **pode ser usado como alimento de qualquer tipo**, independentemente de sua cor. (É um pedaço congelado de... alguma coisa.) Este cubo de comida **não apodrece**.

Se a caixa mágica estiver vazia, **pode reutilizá-la**: Antes de mover ou descartar cubos de comida durante a etapa de alimentos estragados da fase 6, pode colocar 1 deles no artefato. O cubo passará a ser comida de qualquer tipo. Para lembrá-lo desta habilidade, há um lugar especial para a sua caixa mágica ao lado da despensa.

UM JOGO DE VLAADA CHVÁTIL

ILUSTRAÇÃO: DAVID COCHARD
DESIGN GRÁFICO: FILIP MURMAK
TRADUÇÃO: RUI FERRÃO
JOGADOR TESTE PRINCIPAL: PETR MURMAK

JOGADORES TESTE: Kreten , Vitek , Filip, dilli, Marcela, Peťa, Lucka, Rumun, Monča, Yuyka, Bianco, Jéňa, Nino, Aleš, Zuzka, Vláša, Vodka, Falco, Zeus, Miloš, Petr, David, Hanka, Michal, Tomáš, Juraj, Majo, Fanda, Glee, Paul, Phill, Pepoň, Indi, Jirka Bauma e muitos outros.

OBIGADO A: Clube Brno Boardgame e todas as pessoas por trás dos eventos onde o jogo foi testado, incluindo Pionek, IDEA 2011, Gathering of Friends, GameCon, Festival Fantazie, Beskydy Winter Playing, Games Weekend, Donovaly, Tathry e Czechgaming.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A: David Cochard por todos aqueles diabretes e animais de estimação fofinhos, Paul Grogan pelo entusiasmo e promoção, Marcela Chvátílová pelo suporte e soluções técnicas, nossos filhos pela inspiração, Jason Holt pela tradução criativa, Filip Murmak pela excelente paginação deste manual, Petr Murmak pelas inúmeras demonstrações... e, no geral, todas as pessoas envolvidas no desenvolvimento. Desta vez, foi muito divertido.

© Czech Games Edition, outubro de 2011, www.CzechGames.com

Versión española por:

HomoLudicus Juegos, S.L. - www.homoludicus.org

