DUNGEON PETZ

MANUAL DE REGRAS

A Masmorra estava em ruínas, o Senhor das Masmorras foi derrotado, e o suprimento de picaretas de reposição estava mal funcionando. Foi um dia difícil para ser um Imp. Quando os Imps voltaram para a cidade, pensando em onde poderiam encontrar outro emprego, um deles disse: "Você sabe o que essa cidade precisa? Uma loja de animais. "Uma loja de animais para Senhores das Masmorras? Que grande idéia! Original!" Sim, e ninguém mais está fazendo isso! Nenhuma competição! Seremos ricos! Somos empreendedores naturais! Sim, adubos naturais! E agora você abriu a primeira loja de animais na cidade. Ao lado da outra primeira loja de animais na cidade. Em frente a duas mais. Seu coração maligno se enche com o otimismo, porque você sabe que sua perspicácia do som do negócio, sua atenção aos detalhes, e sua pá longa de estrume dará a seu Pet Shop uma reputação que deixe sua cabeça, ombros e orelhas pontudas descansadas. Você não pode manter um bom Imp embaixo da terra.

INTRODUÇÃO

Em Dungeon Petz, você controla uma loja do animal de estimação para Senhores da Masmorra. Você começa com sua família de Imps, algum ouro, e uma jaula velha e suja. O jogo consiste em cinco ou seis Rodadas. Em cada Rodada, você envia seus membros da família para fora para comprar animais de estimação bebês, gaiolas para animais de estimação, comida para animais de estimação, etc. Aqueles Imps que não estão fora nas compras estão ocupados cuidando dos animais de estimação, entretendo-os, limpando as gaiolas, e vendo-os crescer. Começando com a segunda Rodada, seus animais de estimação vão participar em exibições de animais de estimação local. Os prêmios que você ganha aumentarão sua reputação. Na terceira Rodada, os Senhores de Masmorra locais começam a chegar, procurando animais de estimação. Quanto mais perto você combinar seus gostos, melhor a sua reputação será. Exposições e clientes são revelados com antecedência, para que você possa planejar para eles - quer através da compra de um animal de estimação adequado ou trabalhando para obter o máximo dos animais de estimação que você já tem. No entanto, esses animais são criaturas vivas. Quando eles fazem algo imprevisível, você terá que improvisar. No final do jogo, você ganha reputação extra pelo seu sucesso econômico e pela aparência de sua loja. O jogador com mais pontos de reputação ganha.

SOBRE ESTE LIVRO DE REGRAS

  O jogo é para 2 a 4 jogadores. Neste livro de regras, vamos descrevê-lo como um jogo de 4 jogadores. As regras para um jogo de 2 ou 3 jogadores serão escritas em caixas como esta. Se você estiver jogando com quatro, você pode ignorá-las. A maior parte deste livro de regras explica as regras básicas - as que você deve usar para o seu primeiro jogo, ou ao introduzir novos jogadores. Regras avançadas são explicadas em sua própria seção. Elas dão-lhe mais controle sobre o jogo, e reduz a aleatoriedade. Leia-as e considere se incluir algumas ou todas elas em jogos futuros. O Apêndice contém regras para exposições e artefatos específicos. Ele também inclui perfis de todos os animais de estimação e clientes.

CONFIGURANDO O JOGO

TABULEIRO DO JOGADOR: Cada jogador escolhe uma cor e leva as 10 miniaturas de Imps, 2 miniaturas de Minions, Tabuleiro dos Petz, e Tabuleiro do Jogador dessa cor. O Tabuleiro do Jogador descreve a moradia e armazém de uma família Imp. A parte superior do Tabuleiro do Jogador é uma mostra da Tabela de Referências Rápidas. Cada jogador também tem um Tabuleiro de Petz. Estes não vêm em cores separadas.

 **TOKEN DO JOGADOR INICIAL:** O jogador que mais recentemente alimentou um animal de estimação recebe o Token de Jogador Inicial. Claro, você também pode escolher o jogador inicial aleatoriamente, arbitrariamente, ou por decreto. Apenas pegue alguém.

 Para um jogo de 2 ou 3 jogadores, use o outro lado do Tabuleiro Central, aquele com setas entre os espaços.

TABULEIRO CENTRAL: O Tabuleiro Central é colocado no centro da mesa, para que todos possam vê-lo e alcançá-lo facilmente. Descreve a cidade com todas as possibilidades que oferece. O Tabuleiro Central tem dois lados. Ao jogar com 4 jogadores, certifique-se de usar o lado sem setas entre os espaços.

  Para um jogo de 2 ou 3 jogadores, use o outro lado do Tabuleiro de Progresso, com dois e três Imps no canto. Note que um jogo de 2 ou 3 jogadores tem seis Rodadas.

TABULEIRO DE PROGRESSO: O Tabuleiro de Progresso acompanha o progresso do jogo. Todos os jogadores precisam vê-lo claramente, mas apenas um jogador precisa ser capaz de alcançá-lo. Este Tabuleiro também é de dois lados. Ao jogar com 4 jogadores, certifique-se de usar o lado com quatro Imps no canto. Note que um jogo de 4 jogadores tem cinco Rodadas.

ANTES DO PRIMEIRO JOGO

PEÇAS CARTONADAS: Cuidadosamente solte as peças de papelão da Placa de Perfuração. O Token do jogador inicial e as 8 minaturas de Minions de madeira podem ser decorado com adesivos.

NOTA: Existem 2 Minions em cada cor, mas você tem adesivos suficientes para três. Os Imps esperavam persuadir todos os três servos de sua antiga Masmorra para se juntar a eles, mas um decidiu se aposentar.

ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO: Monte os 18 animais de estimação. Cada um consiste de uma peça em forma de ovo e uma roda redonda. Use o prendedor de plástico para juntar-los, como mostrado. Uma vez que o animal é montado, sua roda deve girar facilmente (mas não tão facilmente que não vai ficar onde você deixá-lo).

NOTA: Imagens pequenas nos centros das rodas indicam qual roda vai com qual peça em forma de ovo. Elas não serão visíveis uma vez que o animal é montado. Por favor, tome cuidado para que cada animal de estimação receba a roda adequada.

NOTA: Não jogue fora os prendedores não usados; Você nunca sabe quando um animal de estimação bônus pode aparecer.

TABULEIRO DE PROGRESSO

O Tabuleiro de Progresso ajuda você a acompanhar o que se aplica a cada Rodada em particular.

MARCADOR DE PROGRESSO: coloque o marcador de progresso no primeiro espaço **1** da faixa de progresso. No final de cada Rodada, mova um espaço para a direita, até atingir o espaço de Pontuação Final.

IMPS EXTRAS: Cada jogador coloca um de seus Imps em cada um desses quatro espaços. Estes Imps são parentes distantes, ansiosos para se juntar ao negócio da família. Os mais distantes à direita vivem mais longe, de modo que não podem chegar até a Rodada correspondente.

EXPOSIÇÕES: Embaralhe os oito tiles de exposição, e coloque um em cada espaço de exposição, com a face para baixo. Remova as exposições restantes do jogo sem ninguém olhar. Em seguida, vire o primeiro tile de exposição (para a Rodada 2). Um tile de exposição tem duas partes. A parte superior descreve as regras para marcar a exposição daquela Rodada. A parte inferior determina o alimento que vai chegar no mercado de alimentos na Rodada. Na Rodada 1 não tem tile de exposição, então a comida é retratada diretamente no Tabuleiro de Progresso.

CLIENTES: Embaralhe os oito tiles dos clientes, e distribua um para cada espaço do cliente, com a face para baixo. Remova os tiles restantes do cliente do jogo sem que ninguém os veja. Em seguida, vire o primeiro tile do cliente (para a Rodada 3). Note que a última Rodada terá 2 clientes (ambos ainda estão virados para baixo).

PONTUAÇÃO FINAL: Estes dois campos mostram a pontuação final extra do jogo. A pontuação superior trata do valor econômico de sua loja de animais. A inferior, a aparência de sua loja.

TABULEIRO CENTRAL

ESPAÇOS DE AÇÃO: O Tabuleiro Central representa 14 espaços de ação quadrados. Durante o jogo, você enviará seus Imps a estes espaços para fazer várias ações: comprar animais de estimação, comprar gaiolas, comprar o alimento etc.

  O lado de 2 e 3 jogadores do Tabuleiro Central tem quatro espaços de ação extra. Esses quadrados menores são espaços de ação do Dummy Player. Os espaços de ação deste lado do tabuleiro estão organizados em 3 grupos de 6 espaços ligados por setas. Um espaço em cada grupo é marcado com um pequeno ponto.

 Para um jogo de 3 jogadores, pegue 3 Imps da cor não jogador e coloque um Imp em cada espaço de ação marcado com um ponto. Um Imp neutro bloqueia seu espaço de ação para que os jogadores não possam usá-lo nessa Rodada. No início de cada Rodada (exceto a Rodada 1) os Imps neutros movem um espaço à frente, seguindo as setas, para que diferentes ações sejam bloqueadas a cada Rodada.

 Um jogo de 2 jogadores é semelhante, exceto que você pega 6 Imps de uma cor não-jogador e bloqueia dois espaços de ação em cada grupo - o marcado com um ponto, e o que está a três espaços de distância dele (seguindo as setas).

PILHA DE GAIOLAS: Os grandes tiles retangulares representam gaiolas. Embaralhe-os e coloque-os em uma pilha de face para baixo ao lado do Tabuleiro Central.

OPÇÕES DE GAIOLA: Compre 3 gaiolas do topo da pilha de gaiolas e coloque-as com a face para cima nos três buracos.

PILHA DE MELHORAMENTOS: Estes tiles retangulares estreitos são melhoramentos para as gaiolas. Embaralhe-os e coloque-os em uma pilha com a face para baixo ao lado do Tabuleiro Central.

OPÇÕES DE MELHORAMENTO: Compre 2 melhoramentos do topo da pilha de melhoramentos e coloque-os com a face para cima nestes dois espaços.

PILHA DE PETZ: Embaralhe os animais de estimação e coloque-os em uma pilha com a face para baixo perto do Tabuleiro Central. Alternativamente, você pode manter os animais de estimação em uma pequena bolsa e comprá-los ao acaso.

OPÇÕES DE PETZ MAIS JOVENS: Compre 3 animais da pilha e coloque-os virados para cima na parte inferior do curral de Petz. Observe que os Imps informando um sinal acima serve para lembrá-lo que estes animais de estimação devem ser de tamanho 2. Ajuste as rodas dos animais de estimação para revelar as primeiras duas barras coloridas.

  Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, um dos espaços inferiores de compra de animais é bloqueado por um Imp neutro. Devido a isso, compra-se apenas 2 animais de estimação (você vai comprar 3 animais de estimação apenas em Rodadas em que o espaço de ação não está bloqueado).

OPÇÕES MAIS VELHAS DO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO: Compre 1 animal de estimação a mais da pilha e coloque-o de face para cima na metade superior do curral dos animais de estimação. Ajuste a roda do animal de estimação para revelar as primeiras 3 barras coloridas, como mostrado nos sinais dos Imps.

PILHA DE ARTEFATOS: Embaralhe as peças de artefatos redondas e coloque-as em uma pilha de face para baixo ao lado do Tabuleiro Central.

TENDAS DE ARTEFATOS: Compre 2 artefatos do topo da pilha e coloque-os de face para cima nas duas barracas azuis.

 Em um jogo de 2 jogadores, o espaço de ação de compra de artefatos é bloqueado por um Imp neutro. Por causa disso, não compre os artefatos para as tendas azuis para a Rodada 1.

TOKENS DE COMIDA: Existem dois tipos de alimentos: Os vegetais que são verdes, e a carne que é vermelha. Coloque os Tokens de alimentos nas duas áreas de armazenamento no Tabuleiro Central.

MERCADO DE ALIMENTOS: O mercado tem 3 stands de alimentos: um vende carne, um vende legumes, e um vende uma oferta mista de ambos. Coloque 2 Tokens de vegetais no stand verde, 2 Tokens de carne no stand vermelho e 1 de cada uma no stand de alimentos misturados, conforme ilustrado no Tabuleiro de Progresso.

  Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, o espaço de ação do carrinho de comida mista é bloqueado por um Imp neutro. Você não coloca nenhum alimento lá na Rodada 1. Isto é representado no Tabuleiro de Progresso.

DECKS DE NECESSIDADES: Separe as cartas de necessidade por cor em 4 Decks. Embaralhe cada Deck separadamente e coloque-os de face para baixo ao lado do Tabuleiro Central. Deixe espaço para 4 pilhas de descartes. Quando um Deck se esgotar, você vai embaralhar a pilha de descartes e usá-la para fazer um novo Deck.

PILHA DE POÇÕES: Coloque as cinco cartas de poções em uma pilha no prédio do hospital.

TOKENS DE OURO: O ouro é amarelo. Coloque todos os Tokens de ouro no Banco no centro do tabuleiro. Sim, isto é um negócio de animais de estimação!

MINIATURAS DE MINIONS: Cada jogador tem uma miniatura de Minion no espaço 0 da pista de pontuação. Esses servos guardam a reputação dos jogadores. Seu objetivo é ter a maior reputação no final do jogo. A outra miniatura de Minion de cada jogador fica no espaço 0 da barraca da exposição. Estes servos mantêm-se a par das contagens dos jogadores nas exposições.

TOKENS DE SOFRIMENTO: Coloque esses Tokens de plástico perto do Tabuleiro Central. Eles representam o sofrimento. Sempre que seu animal de estimação sofre, ele receberá um Token.

TOKENS DE ESTRUME: Amontoe estes Tokens perto do Tabuleiro Central. Eles representam “esterco”. Sim, este é realmente um negócio de animal de estimação.

TOKENS DE MUTAÇÃO: Coloque esses Tokens perto do Tabuleiro Central. Eles representam mutações. Se o seu animal de estimação se modificar, ele receberá um desses Tokens. Os dois lados são equivalentes.

TABULEIRO DOS JOGADORES

TABELAS DE REFERÊNCIA RÁPIDA: A parte superior do seu Tabuleiro de Jogador é usado como uma tela para esconder seus planos durante uma determinada fase do jogo. Ele também tem Tabelas de Referências Rápidas. A parte esquerda descreve as 6 fases de uma Rodada.

A parte do meio mostra como os símbolos são distribuídos nos 4 Decks de Necessidade. A parte direita lembra de como atender às necessidades de seus animais de estimação (e por que você deve). Os significados destas tabelas tornar-se-ão claros uma vez que você leu as Regras.

QUARTEL DE IMPS E TESOURARIA: Seu Imps vivem aqui quando não estão trabalhando. Este é também onde você mantem seu ouro. Você começa com 6 Imps da sua cor aqui (os restantes depois de colocar quatro no Tabuleiro de Progresso) mais 2 Tokens de ouro do Banco.

GAIOLA INICIAL: Você começa com uma gaiola, pré-impressa no Tabuleiro. Não é tão bom quanto os que você pode comprar na cidade, mas hey, é grátis! O **1** vermelho significa que ela tem força 1. O **1** roxo significa que ela tem anti magia 1. Ela não tem ícones de capacidade especial. A soma dos parâmetros desta gaiola é 2. As gaiolas que você compra na cidade somam 3 (se você incluir o número de símbolos especiais de habilidade que elas têm).

ESTRUME INICIAL: Ponha 1 Token de estrume na sua gaiola inicial. Sim, a gaiola é um pouco suja, mas hey, é grátis!

SAÍDAS: Quando você enviar seus Imps em viagens de compras, eles saem nessas 6 saídas.

ARMAZENAMENTO DE ALIMENTOS: A linha superior é para legumes e a fileira inferior é para carne. A comida fresca começa na câmara mais à esquerda. Quando envelhece, move uma câmara para a direita. Realmente comida velha joga-se fora. Ei, os Imps têm classe. No início do jogo, você não tem comida.

ARMAZENAMENTO DE ARTEFATOS: No momento, seu porão está vazio, exceto por algum velho lixo inútil. Algum dia, você vai usá-lo para armazenar poderosos artefatos - livros raros e ferramentas de poder inacreditável. Pelo menos você espera que eles terão um poder inacreditável e não se tornarão mais lixo inútil.

ORGANIZAÇÃO DE GAIOLAS: Você tem local para 4 gaiolas. Durante o jogo, você pode comprar mais gaiolas e instalá-las nos locais vazios (ou mesmo sobre sua gaiola inicial, se você quiser se livrar dela).

ESPAÇOS DE MELHORIAS: Cada gaiola (incluindo a gaiola inicial) pode ter 1 melhoria. Melhorias melhoram suas gaiolas.

TILE DE CONQUISTA: Mantenha este sobre a mesa ao lado de sua loja de animais. Você pode não precisar dele no seu primeiro jogo, mas se você marcar mais de 50 pontos de reputação: Ta dah! Uma grande conquista! Coloque o seu tile de conquista no espaço 0 da trilha de pontuação com o lado 50 para cima. Se o seu Minion fizer mais que 50 pontos: Bump ba-da dah! A conquista final! Vire o tile para o outro lado.

Se o seu Minion fizer mais 50 pontos: Bingeley bingeley beep! Vire-o para o terceiro lado. Ei, espere um minuto. Você está trapaceando?

MÃO INICIAL: Compre 4 cartas de necessidade, um de cada cor. Estas são segredo. Você pode olhar para elas, mas você deve mantê-las em sua mão.

  Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, devolva os Tabuleiros de não jogadores, Minions, e Imps para a caixa, com exceção dos Imps 6 ou 3 neutros que são usados para bloquear espaços de ação no Tabuleiro Central.

A RODADA

Cada Rodada consiste em 6 fases. Estas são resumidas na Tabela de Referência Rápida do lado esquerdo do Tabuleiro do Jogador. 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 - Cartas de Necessidade
Fase 4 - Exibição
Fase 5 - Negócios
Fase 6 – Envelhecimento

FASE 1 – PREPARAÇÃO

Esta fase tem 3 etapas:

• Revelar novas informações.
• Adicionar novos produtos.
• Receber renda.

Essas etapas podem ser feitas em qualquer ordem. Todos os jogadores podem trabalhar na preparação simultaneamente. Só não se esqueça de ter o seu rendimento. Para sua primeira Rodada, os primeiros 2 passos foram atendidos quando você preparou os Tabuleiros do jogo. Tudo que você tem a fazer é obter o seu rendimento.

OBTENDO RENDA: Os Imps em sua loja já não cavam ouro, mas você tem parentes que fazem. Em cada Rodada, eles enviam-lhe alguns ... apenas não tanto para o seu Dungeon Lord notar. Cada Rodada (incluindo a primeira), todos os jogadores recebem renda. O jogador inicial e o jogador à sua esquerda ganham 1 ouro. Os outros dois jogadores ganham 2 de ouro. Pegue o seu ouro do banco no Tabuleiro Central.

  Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, o jogador inicial recebe 1 de ouro, e os outros recebem 2 de ouro. Depois de obter renda para a primeira Rodada, cada jogador terá 3 ou 4 Tokens de ouro.

REVELANDO NOVAS INFORMAÇÕES

Ao preparar o jogo, você deve ter revelado a exposição para a Rodada 2 e o cliente para a Rodada 3. Você não tem mais informações para revelar na Rodada 1. Em Rodadas posteriores, faça o seguinte: vire o primeiro tile de exibição não revelado (se ainda há um). Os jogadores sempre saberão as exposições para a Rodada atual e para a próxima. Vire o primeiro tile de cliente não revelado. Os jogadores sempre saberão os clientes para a Rodada atual e as próximas duas Rodadas. A Rodada final tem 2 clientes. Quando você revelar o primeiro, revele o segundo, também.

ADICIONANDO NOVO MATERIAL

Quando você preparar o jogo, você tem o Tabuleiro Central pronto para a Rodada 1. Em Rodadas posteriores, faça o seguinte:

  Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, você começa movendo cada Imp neutro para o próximo espaço de ação (siga as setas). Uma ação com um Imp neutro é bloqueada. Um Imp em um dos quatro espaços de ação remoto não está bloqueando qualquer ação. Ele está apenas descansando para essa Rodada.

COMIDA NOVA: O tile da exposição da nova Rodada (a da mesma coluna que o marcador de progresso) tem números na parte inferior que dizer-lhe a quantidade de comida que deve estar nos três stands de alimentos. Tokens de alimentos nos stands de alimentos não se acumulam de um turno para o próximo. Descarte os restos de comida e coloque alimentos frescos nos stands, de acordo com os números mostrados no tile de exposição (bem, ok, se você reutilizar um Token de comida, os Imps provavelmente não saberão a diferença).

  Se um espaço de ação ao lado de um stand de comida estiver bloqueado por um Imp neutro, esse local não têm comida nesta Rodada. O imbecil comprou tudo. Além disso, se um Imp neutro estiver no pequeno espaço verde de ação remota, o número de Tokens vegetais no stand de alimentos misturados é 1 a menos do que o valor mostrado no tile de exposição.

Da mesma forma, um Imp neutro no espaço de ação remota vermelha significa que o stand de comida mista recebe 1 carne a menos. Este alimento apenas desapareceu misteriosamente. Talvez o Imp neutro estivesse com fome.

NOVOS ARTEFATOS: Remova todos os artefatos restantes da Rodada anterior e coloque 2 novos artefatos nas barracas dos artefatos, virados para cima.

  Se o espaço de ação ao lado das barracas azuis estiver bloqueado por um Imp neutro, não adicione novos artefatos.

GAIOLAS NOVAS: Pelo menos uma gaiola será deixada da Rodada anterior. Pegue a mais baixa das gaiolas de sobra, coloque-a no poço mais alto e descarte o resto. Compre 2 novas gaiolas para os poços mais baixos, virados para cima.

  Se um dos dois espaços de ação de compra de gaiolas é bloqueado por um Imp neutro, você compra apenas uma nova gaiola, deixando um poço vazio. Aparentemente, o Imp neutro tomou uma gaiola antes que você pudesse chegar lá (se ambos os espaços de ação de compra de gaiolas estão bloqueados, você moveu os Imps neutros incorretamente).

NOVAS MELHORIAS: Tal como acontece com gaiolas, pelo menos uma melhoria sobrará da Rodada anterior. Mova para o espaço de melhorias superior. Se houver duas, descarte a superior e mova a inferior para o espaço superior. De qualquer maneira, coloque 1 nova melhoria no espaço inferior.

  Se o espaço de ação da compra de melhorias for bloqueado por um Imp neutro, ignore esta etapa. Não adicione ou descarte qualquer melhoria até a próxima Rodada.

ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO NOVOS: Há sempre pelo menos um animal de estimação de tamanho 2 deixado na metade mais baixa do curral do animal de estimação, mas seria demasiado áspero apenas descartar um animal de estimação novo. Todos os animais na metade inferior ficam maiores. Defina suas rodas para o tamanho 3 (mostrando 3 barras) e mova-os para a metade superior do curral de Petz. Entende? A metade superior tem espaço suficiente para todos eles, portanto, nenhum deles tem que ser descartado. Oh. Mas e se a metade superior tem animais de estimação de Rodadas anteriores? Bem, não faz sentido mantę-los por perto. Antes de mover animais de estimação da metade inferior para a metade superior, descarte todos os animais de estimação na metade superior. Eles são removidos do jogo, mas não se preocupe: eles vão para fazendas no país onde vivem felizes para sempre. Para cada animal de estimação descartado, adicione 1 Token de carne ao carrinho de carne no mercado de alimentos. É apenas uma regra.

Uma vez que a metade inferior está vazia, revele 3 novos animais de estimação bebê, configure-os para o tamanho 2, e coloque-os na metade inferior do curral de Petz.

  Se o espaço de ação de compra de animais mais antigos é bloqueado por um Imp neutro, ele compra um dos animais de estimação antigos. Pegue o animal de estimação mais à esquerda que você moveu da metade inferior para a metade superior e remova-o do jogo (a regra estranha sobre a carne extra não se aplica a ele). Se um espaços dos animais menores de estimação estiver bloqueado, compre apenas 2 novos animais de estimação para a metade inferior.

FASE 2 – COMPRAS

Imps são clientes inteligentes. Eles fazem compras ainda melhor em grupos. Um grupo maior tem uma chance melhor de encontrar coisas boas. Você pode melhorar suas chances, dando-lhes algum ouro, mas eles não exigem isso. Imps são realmente compradores inteligentes. A fase de compras tem duas etapas:

• Em primeiro lugar, todos os jogadores simultaneamente e secretamente divide seus Imps e ouro em grupos.

• Em seguida, os grupos são revelados, e os jogadores decidem onde enviar seus Imps, começando com os grupos maiores.

AGRUPAMENTO IMPS: Todos os jogadores suspendem suas telas em seus Tabuleiros de Jogadores para esconder seus grupos uns dos outros. Cada jogador divide seus Imps e ouro em 6 grupos (no máximo). Quando todo mundo está pronto, todos os jogadores soltam suas telas para revelar seus grupos para o próximo passo. Cada grupo tem 1 ou mais Imps e possivelmente algum ouro. Não há limite para quantos Imps e Tokens de ouro você pode colocar em um grupo. Nenhum grupo é obrigado a ter ouro, mas cada grupo deve ter pelo menos um Imp. Você não pode enviar ouro para ir às compras sozinho. Se você olhar atentamente para um Token de ouro, você verá porquê. Sim, isso mesmo: Ele não tem pernas. Seu Tabuleiro de Jogador tem 6 saídas. Coloque seus grupos nesses espaços, ordenados por tamanho, com o maior grupo à esquerda. O tamanho do seu grupo é determinado pelo número total de miniaturas de Imp mais Tokens de ouro (a ordem na qual você coloca grupos do mesmo tamanho não é importante). Você pode fazer menos de 6 grupos, se quiser. Você pode fazer alguns grandes grupos ou muitos pequenos grupos ou uma mistura de tamanhos. Você pode manter alguns Imps e / ou ouro em sua área de quartel de Imps e Tesouraria se você não quiser atribuí-los a todos os grupos. No entanto, pode ser uma boa estratégia atribuir todos os seus Imps para grupos, porque durante a próxima etapa, você pode decidir não enviá-los às compras.

NOTA: Imps tem amor para se gabar. Por esta razão, o número de Tokens de Imps e ouro que você tem é sempre de conhecimento público. Mesmo quando as telas estão levantadas, se alguém pergunta quantos você tem, você deve responder.

ESCOLHENDO AÇÕES: Agora é hora de ir às compras! Os grupos maiores vão primeiro. O tamanho de um grupo é igual a seu número total de miniaturas de Imp, mais Tokens de ouro. Assim, um grupo de 3 Imps, um grupo de 2 Imps e 1 Token de ouro, e um grupo de 1 Imp e 2 Tokens de ouro são todos do mesmo tamanho.

GRUPOS MAIORES VÃO PRIMEIRO: comece este passo encontrando o jogador com o maior grupo. O maior grupo deste jogador é o primeiro a enviar às compras. Se vários jogadores estão empatados para o maior grupo, esses jogadores irão se revezar no sentido horário, começando com que tem o Token do primeiro Jogador. Se você tem vários grupos do maior tamanho, você vai escolher um deles para enviar para a cidade em seu turno. Você terá que esperar até que seu turno volte outra vez para enviar outro grupo.

EXEMPLO (Pág 8): Quatro grupos têm o tamanho 4, e nenhum jogador tem um grupo maior. O vermelho tem o Token do jogador inicial, assim ele é o primeiro a enviar o grupo maior. Seguindo a ordem horária, é a vez do amarelo. Ele pode enviar o grupo com 4 Imps ou o grupo com 1 Imp e 3 de ouro. O verde não ganha o turno porque ele não tem nenhum grupo de tamanho 4. O azul envia seu maior grupo. Voltando ao início novamente, vemos que o vermelho não tem mais grupos tão grandes, então nós vamos para o amarelo, que envia qualquer grupo de 4 que ele tenha deixado. Uma vez que todos os grupos do maior tamanho se foram, passe para o próximo maior tamanho e envie-os da mesma forma (use o Token do jogador inicial para determinar a ordem novamente, independentemente de quem foi o último a enviar um grupo maior). Continue assim até que cada grupo tenha sido enviado.

EXEMPLO (Pág 8): O amarelo tem o grupo maior, assim ele começa enviando seu grupo de 6. Ninguém tem um grupo de 5. Verde e azul ambos têm grupos de 4, assim que girarão. Contornando a tabela a partir do Token do Jogador Inicial, vemos que verde joga primeiro. O azul envia seu grupo de 4. O verde envia seu segundo grupo de 4. Temos vários grupos de 3, então o vermelho vai jogar primeiro. Em seguida, o amarelo. O azul e finalmente o vermelho envia seu segundo grupo de 3. O vermelho tem o único grupo de 2, então ela envia este. Finalmente, os jogadores enviam seus grupos de 1 em ordem - vermelho, verde, azul, verde, azul, azul. Todos os grupos foram enviados.

UM GRUPO NÃO PRECISA IR: Quando é sua vez de enviar um grupo, você tem duas opções:

• **Enviar o grupo para comprar algo:** Escolha um espaço de ação desocupado no Tabuleiro Central e coloque todos os Imps do grupo nesse espaço. O ouro do grupo (se houver) vai para o Banco no centro do Tabuleiro Central. Ele foi gasto. Execute a ação escolhida imediatamente (como explicado na próxima seção).

Seus Imps permanecem nesse espaço para o resto da Rodada, impedindo outros jogadores de escolher esse espaço. Seus Imps irão voltar para casa no final da Rodada, mas o ouro se foi.

• **Mantenha o grupo em casa:** Coloque todos os Imps do grupo e ouro de volta em sua área de quartel de Imps e Tesouraria. Você pode manter em casa um grupo por qualquer motivo. Talvez você não goste de nenhum dos espaços de ação que sobraram. Talvez você precise desses Imps para cuidar de animais de estimação mais tarde na Rodada. Talvez você não queira perder o ouro. É com você. Você toma essa decisão toda vez que é sua vez de enviar um grupo. Se você tiver dois (ou mais) grupos que você poderia enviar, você escolhe um deles para enviar ou manter em casa e esperar até seu próximo turno para decidir o que o outro grupo faz (a ordem dos grupos do mesmo tamanho no seu Tabuleiro Central não é importante).

  Espaços de ação remota não têm efeito, e nenhum jogador pode enviar um grupo lá.

ESPAÇOS DE AÇÃO NO MERCADO: O canto superior direito do Tabuleiro Central tem um mercado onde você pode comprar comida e artefatos. Quando você escolhe um desses espaços, você recebe tudo o que o espaço oferece.

ADQUIRINDO ALIMENTOS: Quando você escolhe um espaço de ação de compra de alimentos, leve todos os Tokens de alimentos do stand de alimentos correspondente e coloque-os no espaço de armazenamento de alimentos mais à esquerda do seu Tabuleiro do Jogador. Os vegetais vão na fileira superior. A carne vai na fileira inferior. Não há limite para o número de Tokens que um espaço de armazenamento de alimentos pode armazenar, mas seu alimento envelhecerá na próxima Rodada.

EXEMPLO (PÁG 9): Este jogador acaba de adquirir 1 Token de vegetais e 1 de carne do stand de alimentos mistos.

OBTENDO ARTEFATOS: Essas misteriosas tendas guardam dois itens místicos de grande poder mágico ... pelo menos, isso é o que o comerciante disse. Quando você escolhe o espaço de ação “comprar artefatos”, Artefatos são colocados na seção “Armazenamento de Artefatos” de seu Tabuleiro Central. Seus vastos poderes são seus a partir do momento que você os adquirir até o fim do jogo. Suas funções são explicadas no Apêndice.

ESPAÇOS DE AÇÃO PERTO DO CURRAL DOS PETZ: Os espaços de ação no lado esquerdo do Tabuleiro Central oferecem o objetos grandes: gaiolas, melhorias, e animais de estimação! Quando você escolhe um desses espaços, você escolhe um dos itens disponíveis.

ESCOLHENDO UMA GAIOLA: Quando você escolhe um desses espaços de ação, você recebe 1 das gaiolas disponíveis. O primeiro jogador a escolher esta ação leva 1 de três gaiolas. O segundo jogador leva 1 das duas gaiolas restantes. Há apenas dois espaços de ação, então a terceira gaiola não pode ser pega nesta Rodada. Um grupo deve ter pelo menos 2 Imps para usar esta ação. Um único Imp não pode carregar uma gaiola por si mesmo. As gaiolas são muito pesadas. Para lembrar-se desta regra, tem uma imagem de 2 Imps marcados no local. Um grupo com um Imp não pode tomar esta ação, não obstante quanto ouro tenha. Quando você compra uma gaiola nova, coloque-a em um dos 4 lotes em seu Tabuleiro de Petz. Você pode colocá-la em um local vazio ou substituir uma gaiola mais velha (incluindo a gaiola inicial pré-impressa em seu Tabuleiro de Petz). Quando você substituir uma gaiola, descarte-a e transfira seu conteúdo (animal de estimação e todos os Tokens de estrume) para a nova gaiola (as melhorias não são descartadas quando você adiciona ou substitui uma gaiola).

NOTA TÉCNICA: Na verdade, você não tem que decidir imediatamente. Você pode colocar sua nova gaiola de lado e esperar até o início da fase 3 para decidir onde colocá-la.

ESCOLHENDO UMA MELHORIA: Quando você escolhe este espaço de ação, você toma 1 das melhorias disponíveis. A outra não pode ser tomada nesta Rodada. Observe que qualquer tipo de grupo pode usar esse espaço de ação (as melhorias não são tão pesadas quanto as gaiolas.) Cada local em seu Tabuleiro de Exposição do animal de estimação tem um espaço para uma melhoria. Uma melhoria melhora as estatísticas da gaiola desse local. Você pode colocar uma melhoria em um local vazio, mas ela não terá nenhum efeito até que o local tenha uma gaiola. As melhorias e gaiolas não podem ser movidas para um local diferente. No entanto, como com as gaiolas, você pode descartar uma melhoria antiga para substituí-la por um nova.

NOTA TÉCNICA: Na verdade, você não tem que decidir imediatamente. Você pode colocar sua nova melhoria de lado e esperar até o início da fase 3 para decidir onde colocá-la.

COMPRANDO UM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO: Três espaços de ação permitem que você compre animais de estimação. Os dois inferiores permitem que você escolha um animal de estimação de tamanho 2 da fileira inferior do curral de estimação. O espaço superior permite que você escolha um tamanho 3 de Petz da linha superior. Quando você escolhe um animal de estimação para comprar no espaço de ação, pegue um animal de estimação da linha correspondente.

NOTA: Três animais de estimação bebês são distribuídos na linha inferior, mas apenas dois podem ser comprados nesta Rodada, então sempre haverá pelo menos um animal de estimação movido para a Rodada seguinte da fileira inferior. A linha superior pode ter mais de um animal de estimação, mas apenas um pode ser comprado.

Um grupo deve ter ouro para usar esta ação. Não importa o quanto seus Imps imploram, animais de estimação são muito valiosos para ser dado de graça. Para lembrá-lo desta regra, cada espaço da ação é marcado com um Imp impetuoso e uma parte brilhante do ouro. Um grupo sem Tokens de ouro não pode usar essa ação, independentemente de quantos Imps ele tenha. Quando você ganha um animal de estimação novo, coloque-o em qualquer lugar em seu Tabuleiro de Petz. Você não tem que colocá-lo em uma gaiola até o início da fase 3. É legal pagar um animal de estimação mesmo que você não tenha gaiola. Provavelmente você vai querer obter uma gaiola para ele em algum momento durante esta fase.

ESPAÇOS DE AÇÃO PERTO DO HOSPITAL: Os quatro espaços de ação no canto inferior direito têm várias funções.

CONVIDANDO NOVOS IMPS: No início do jogo, 4 de seus Imps foram colocados no Tabuleiro de Progresso para representar parentes de terras distantes. Eles estão ansiosos para ajudá-lo a gerir o seu negócio, logo que você encontrar tempo para preencher seus formulários de imigração. Quando você escolhe este espaço de ação, retire do Tabuleiro de Progresso todos os Imps de sua cor correspondentes a esta Rodada e Rodadas anteriores, isto é, o Imp abaixo do marcador de progresso e todos aqueles em espaços à esquerda. Os novos Imps se juntam ao grupo no espaço de ação e permanecem lá até o final da Rodada. Eles vão voltar para o seu Tabuleiro do Jogador quando o resto do grupo fizer suas ações, e você será capaz de usá-los em Rodadas subsequentes.

EXEMPLO (PÁG 9): Na Rodada 1, o vermelho enviou um grupo para o espaço de ação “convidar Imp” e ganhou 1 Imp. Na Rodada 2, o amarelo enviou um grupo e ganhou 2 Imps. No início da terceira Rodada, o Tabuleiro do Progresso se parece com isso. Verde ou azul poderia usar este espaço de ação para ganhar 3 Imps na Rodada 3, mas vamos supor que o vermelho chegou lá primeiro, enviando um grupo de 2 Imps e 1 Token de ouro. O ouro é descartado para o Banco, e os 2 Imps do grupo são colocados no espaço de ação. Dois Imps vermelhos (do segundo e terceiro espaços no Tabuleiro do Progresso) são adicionados ao grupo.

VISITANDO O HOSPITAL: O espaço de ação do “Visitando o Hospital” tem duas cores para lembrá-lo que faz duas coisas. Quando você escolhe este espaço de ação, compre uma Carta de Poção. Além disso, se você tiver qualquer Imp no hospital, tire-o e adicione-o ao grupo. Os Imps do hospital irão permanecer no espaço de ação até o final da Rodada. Eles retornarão ao seu Tabuleiro de Jogador quando o resto do grupo acabar.

EXEMPLO (PÁG 10): O azul tem dois Imps no hospital dos turnos precedentes. Ele quer que eles voltem, então ele envia seu grupo de 1 Imp e 2 Tokens de ouro para este espaço (ele poderia esperar para enviar um grupo menor lá, mas que seria arriscado; Até mesmo um jogador sem Imps nochospital pode querer a poção de graça). Ele retorna os 2 Tokens de ouro para o Banco e coloca o Imp **1** no espaço de “Visitando o Hospital”. Ele compra uma Carta de Poção e move ambos os Imps do hospital para o espaço de ação.

NOTA: Se um de seus outros Imps for ferido mais tarde na Rodada, ele vai para o hospital, não para o espaço de ação. Sua visita hospitalar só pega os Imps que estavam lá quando você escolheu a ação.

VOLUNTARIADO PARA JULGAR: Cada exposição precisa de juízes confiáveis e imparciais. Seus Imps podem se voluntariar para o trabalho. Quando você escolhe este espaço de ação, mova sua miniatura de Minion na barraca da exposição para o espaço marcado com 2. Isso lhe dará uma vantagem na fase 4.

NOTA: A Rodada 1 não tem exposição. Não faz sentido escolher essa ação na primeira Rodada.

RESERVAR TEMPO NA PLATAFORMA: Você pode vender seus animais de estimação em qualquer lugar, mas você constroi sua reputação mais rápido se você vendê-los a partir da plataforma. Infelizmente, pode ser difícil reservar tempo lá.

NOTA: Este é o espaço de ação mais complexo. Se desejar, pode ignorar esta seção agora e voltar a ela depois de explicar como os animais de estimação são vendidos na fase 5.

Embora você não possa vender nenhum animal de estimação até que os clientes comecem a chegar na terceira Rodada, você ainda pode querer usar esse espaço na Rodada 1 ou 2. Isso ocorre porque este espaço de ação funciona de forma diferente. No final da Rodada, os Imps neste espaço de ação não retornam ao seu Tabuleiro de Jogador. Em vez disso, eles se moverão para o lado direito da plataforma. Quando você vende um animal de estimação, você pode usar 1 de seus Imps na plataforma: Remova o Imp do espaço de ação da plataforma ou do lado direito da plataforma e ponha-o na gaiola do animal de estimação vendido. Ele será retornado ao seu Tabuleiro de Jogador no final da Rodada. A única maneira de obter um Imp de volta da plataforma é usá-lo ao vender um animal de estimação. Como em todos os espaços de ação, apenas um jogador pode usar esse espaço em cada Rodada. No final da Rodada, você moverá seu grupo para o lado direito da plataforma, tornando a ação disponível novamente. Depois de várias Rodadas, a plataforma pode ter várias cores de Imps.

NOTA: Esta ação é um compromisso a longo prazo. Cada Rodada, você só pode vender um animal de estimação da plataforma, de modo que um grande grupo de Imps na plataforma irá retornar a você um a um ao longo de várias Rodadas. Se você acha que precisa de um grande grupo para chegar aqui à frente dos outros jogadores, considere o envio de alguns Imps e um monte de ouro.

EXEMPLO (PÁG 10): Ninguém escolheu esta ação na Rodada 1. Antecipando que ele iria querer usar a plataforma em Rodadas posteriores, o verde enviou um único Imp aqui na Rodada 2. No final da Rodada, o Imp foi movido para o lado direito do plataforma. Na rodada 3, o amarelo sabe que todo mundo vai querer uma chance de obter o bônus da plataforma, então ele envia um grupo de bom tamanho aqui: 2 Imps e 2 de ouro.

Isso permitirá que ele use o bônus da plataforma nas Rodadas 3 e 4, sem prender demasiados Imps. Quando os jogadores vendem animais de estimação ao cliente na terceira Rodada, o amarelo usa um de seus Imps para obter o bônus da plataforma. Esse Imp retorna para casa. O verde está vendendo um animal de estimação, também, mas ele está desapontada com os pontos que ele iria receber. Ele quer usar o bônus da plataforma com uma pontuação muito boa. Ela decide vender o animal de estimação sem usar o bônus e guardar seu Imp de plataforma para a Rodada 4. O Imp verde permanece no lado direito da plataforma, onde é unido pelos Imp restantes amarelos 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 gaiolas e animais de estimação.
• Comprar Cartas de Necessidade.
• Atribuir Cartas de Necessidade aos animais de estimação.

Essas etapas são seguidas em ordem. Todos podem jogar simultaneamente. Assim que você organizou suas gaiolas e animais de estimação, você pode comprar suas Cartas de Necessidade sem esperar por outros jogadores. No entanto, se você acredita que as decisões de outros jogadores afetarão a sua, você pode esperar para terminar o seu passo até que tenha sido finalizado por todos os jogadores antes de você (no sentido horário, começando com o jogador inicial).

ORGANIZANDO GAIOLAS E ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO: Primeiramente, você tem que atribuir cada um de seus animais de estimação à sua própria gaiola, onde permanecerá para o descanso desta Rodada.

NOVAS GAIOLAS E ACESSÓRIOS: Este é o momento em que você faz a sua decisão final sobre onde colocar as gaiolas e melhorias que você adquiriu nesta Rodada. Você provavelmente sabia onde você queria colocá-los quando você os obteve na fase 2, razão pela qual as regras para colocar gaiolas e melhorias foram dadas nessa seção. Mas se você não tinha certeza de onde colocá-los, ou se você mudou de idéia, você deve tomar a sua decisão final agora. Você não será capaz de mover suas gaiolas ou melhorias para um local diferente no final do jogo. Gaiolas e melhorias adquiridas em Rodadas anteriores não podem ser movidas agora, mas elas podem ser descartadas e substituídas, como descrito anteriormente.

ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO: Agora cada animal deve ser colocado em uma gaiola. Animais de estimação não têm que ficar nas gaiolas que ocuparam mais cedo. Se você mover um animal de estimação, seus Tokens de sofrimento e mutação movem-se com ele, enquanto quaisquer Tokens de estrume permanecem na gaiola. No final desta etapa, cada animal de estimação deve ter sua própria gaiola.

Não é possível manter dois animais em uma gaiola (embora seja permitido trocar dois animais de estimação, mesmo se você não tiver outra gaiola vazia). Se você tem menos gaiolas do que animais de estimação, você tem que deixar os animais de estimação extras irem embora. Remova-os do jogo. Você também pode voluntariamente decidir liberar alguns animais de estimação, mesmo se você tiver gaiolas suficientes. Em todo o caso, um animal de estimação liberado conta como um animal de estimação perdido, e você pode perder a reputação para ele (veja perder um animal de estimação, no final da próxima seção).

CARTAS DE NECESSIDADE: Uma vez que todas as suas novas gaiolas e melhorias estão no lugar e todos os seus animais de estimação estão em gaiolas, é hora de comprar as Cartas de Necessidade. Você deve ter 4 Cartas de Necessidade em sua mão, uma de cada cor (você pode ter mais se você tiver livros em seus artefatos). Agora, para cada barra colorida revelada em cada um de seus animais de estimação, compre uma Carta de Necessidade dessa cor.

EXEMPLO (PÁG 11): Se estes são seus animais de estimação, você compra 1 verde, 2 roxas e 2 Cartas de Necessidade amarelas. Você não compra Cartas de Necessidade vermelhas (as barras vermelhas de Snakitty não foram reveladas ainda). Você terminará com 1 vermelha, 2 verdes, 3 roxas, e 3 Cartas amarelas da Necessidade em sua mão.

AVISO: Depois de começar a comprar as cartas, não é possível alterar a forma como os animais de estimação são atribuídos às gaiolas, por isso pense duas vezes antes de prosseguir para esta etapa.

NOTA: Os jogadores podem tirar todos as suas cartas simultaneamente, mas se alguém acha que importa, você deve comprar cartas em ordem, começando com o jogador inicial e seguindo no sentido horário. Se um Deck ficar sem cartas, você embaralha sua pilha de descartes para fazer um novo Deck. Em algumas situações, a compra antes ou depois desta alteração pode ser importante.

NOTA: Se o seu grupo preferir, um jogador pode distribuir cartas para todos, cor por cor, em ordem. Ou cada jogador poderia negociar um Deck diferente. Deixe suas cartas viradas para baixo até que você tenha terminado de atribuir animais de estimação para gaiolas.

ATRIBUIR CARTAS DE NECESSIDADE AOS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO: Agora é hora de tomar decisões importantes sobre cuidados com animais de estimação. À cada animal de estimação deve ser atribuído uma carta para cada barra de cor revelada. A cor da carta deve corresponder à cor da barra. Organize as cartas em uma coluna, como mostrado, em seguida, coloque-as ao lado do animal de estimação, com face para baixo.

NOTA: Algumas cartas têm símbolos duplos na parte inferior. Não se preocupe com o significado dos símbolos duplos. Eles são para uma variante avançada do jogo. Por agora, jogue todas as cartas do lado direito para cima.

Cada Carta de Necessidade atribui uma necessidade ao seu animal de estimação. Esta necessidade é representada por um símbolo grande no centro da carta. É este símbolo, não a cor da carta, que importa a seu animal de estimação. Você deve atribuir necessidades que você pode encontrar. Por exemplo, não é bom atribuir fome a um animal de estimação que você não pode alimentar, nem atribuir raiva a um animal de estimação em uma gaiola fraca. Na próxima seção, vamos abordar isso em detalhes. Necessidades de um animal de estimação influenciam o seu comportamento, o que pode tornar mais fácil ou mais difícil de vender. Em Rodadas posteriores, a satisfação do cliente e o seu desempenho nas exposições é determinado pelas Cartas de Necessidade que atribuiu.

NOTA: É difícil estar preparado para atender todas as necessidades de seus animais de estimação, porque você não sabe quais cartas você vai comprar. No entanto, saber a distribuição da carta dá-lhe uma idéia do que esperar. A Tabela de Referência Rápida do meio de seu Tabuleiro de Jogador possui a distribuição em cada Deck. Por exemplo, metade do Deck roxo é de necessidades mágicas, e a outra metade consiste em 4 necessidades de raiva, 4 necessidades de brincadeiras e 4 necessidades de doença.

EXEMPLO (PÁG 11): Este animal de estimação tem necessidades amarelas e roxas. O Deck roxo não tem cartas de fome. O deck amarelo tem apenas 2 cartas de fome. Você pode não precisar de qualquer alimento para este animal de estimação.

NOTA: Você compra uma carta para cada barra de cores e, em seguida, atribui uma carta para cada barra de cores. Isso significa que você vai acabar com uma carta de cada cor em sua mão novamente. Essas cartas extras oferecem um pouco de flexibilidade.

EXEMPLO(PÁG 11) Suponha que você decida não comprar qualquer alimento para seu animal de estimação. Se você tem a desgraça de comprar uma das 2 cartas de fome no baralho amarelo, você pode mantê-la em sua mão e atribuir a seu animal de estimação uma necessidade amarela diferente. Por outro lado, se você começar a Rodada com uma carta de fome amarela em sua mão, você pode querer tentar obter algum alimento para que você possa atender às necessidades do seu animal de estimação se você comprar uma segunda carta de fome.

NOTA: Pode ser vantajoso ter animais de estimação que compartilham cores. Isso lhe dá mais opções para atribuir cartas.

EXEMPLO (PÁG 11): Birdie come legumes, enquanto Snakitty come carne. Snakitty tem uma barra verde, por isso tem uma boa chance de ficar com fome. Para planejar isso, você compra 2 Tokens de carne na fase 2. Birdie come legumes, mas você não precisa se preocupar em alimentá-lo: Mesmo se você tirar duas cartas de fome amarela, você pode atribuir uma ao Snakitty para ele comer carne e manter a outra na 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 (PÁG 11): Você deve atribuir a este animal de estimação 1 carta verde e 1 carta amarela. Se você tiver uma Carta de Poção, você pode em vez disso atribuir esta poção a um animal de estimação e 1 carta amarela, ou 1 carta verde e uma poção. Se você tem 2 Cartas de Poções, você pode atribuir ambas a este animal de estimação. O símbolo na Carta de Poção indica que a criatura dormirá em paz, que é uma necessidade que não requer nada. Assim, uma poção pode ser muito útil quando algo der errado.

EXEMPLO (PÁG 11): Você começa o jogo com uma carta de fome verde. Na fase 2, você adquire este animal de estimação. Parece provável que ele vai precisar de comida, mas os outros jogadores já pegaram toda a carne do mercado. Você deve considerar o envio de um grupo de Imps para o hospital para obter uma poção. Então você não teria que se preocupar. Mesmo se você comprou outra carta de fome verde, você poderia apenas atribuir a poção em seu lugar. E se você não comprar uma carta de fome, então você será capaz de manter sua poção e usá-la quando você precisar dela.

VELOCIDADE DO JOGO: Jogadores sem animais de estimação não irão comprar ou atribuir Cartas de Necessidade. No final do jogo, os jogadores com 2 ou 3 animais crescidos terão muito a considerar, enquanto um jogador com um animal de estimação jovem e único não terá muito a fazer. Se você tem vários animais de estimação, por favor, seja atencioso e tente tomar suas decisões rapidamente. Se você tem poucos animais de estimação, por favor, seja paciente. Você pode passar o tempo planejando para futuros clientes e exposições (e você também pode ter tempo para admirar os detalhes dos Tabuleiros de jogo).

FASE 4 – EXIBIÇÃO

Agora é hora de cuidar de seus animais de estimação e mostrá-los na exposição. Cada jogador recebe um turno, começando com o jogador inicial e continuando no sentido horário. Cada jogador irá revelar as cartas atribuídas e mostrar como elas são tratadas, concluindo com o cálculo da sua pontuação de exibição (exceto na Rodada 1). Uma vez que todos os jogadores têm lidado com as necessidades e calculado os seus pontos de exposição, eles vão ganhar pontos de reputação com base em sua ordem de acabamento na exposição.

AVALIANDO AS NECESSIDADES: Quando é sua vez de mostrar, revele todas as necessidades que você atribuiu a seus animais de estimação. A Tabela de Referência Rápida no canto superior direito do seu Tabuleiro de Jogador lembra as consequências de cada símbolo de necessidade. Os símbolos devem ser avaliados na ordem mostrada. Em alguns casos, ordene as cartas.

NECESSIDADES DE FOME: Para cada necessidade de fome atribuída a um animal de estimação, você deve gastar um Token de comida, ou colocar um Token de sofrimento no animal de estimação. O símbolo de alimento deve corresponder ao tipo representado no animal de estimação:

Herbívoros: animais de estimação que comem apenas vegetais (Tokens verdes).

Os animais carnívoros comem apenas carne (Tokens vermelhos).

Animais onívoros comem qualquer tipo de alimento (qualquer combinação de verde e / ou Tokens vermelho).

Para cada necessidade de fome que não é satisfeita com o alimento, você deve adicionar 1 Token de sofrimento ao animal de estimação. Isto não é bom. O Token de sofrimento permanecerá no animal de estimação para o resto do jogo. Você não vai ganhar tanta reputação ao vender o animal de estimação. Sofrimento também pode dar-lhe uma desvantagem em certas exposições.

AVISO: Se o número de Tokens de sofrimento num animal de estimação for igual ou superior ao seu tamanho (número de barras visíveis), ele morre (veja perder um animal de estimação no final desta seção). Isso mesmo. Se você não pode atender às necessidades do seu animal de estimação, você pode matá-lo. Seu animal de estimação será removido do jogo. Você pode perder pontos de reputação. E você vai se sentir culpado.

Se seu animal de estimação pode comer vegetais, e se ele está em uma gaiola com o símbolo de uma folha, uma necessidade de fome é automaticamente satisfeita. O animal de estimação pasta, para que ele possa usar um Token de vegetal a menos. Este símbolo só pode satisfazer uma necessidade de fome, por isso, se o animal de estimação tem mais, o resto terá de ser cumprido com Tokens de alimentos. Se seu animal de estimação é carnívoro ou se nenhuma necessidade de fome é atribuída a ele, este símbolo não tem nenhum efeito. Uma melhoria com o símbolo de uma carne funciona de forma análoga. Ela alimenta um animal de estimação que pode comer carne. Não tem efeito sobre os herbívoros.

NOTA: Se um local tiver ambos os símbolos (em sua gaiola e / ou sua melhoria) ele pode satisfazer duas necessidades de fome para um animal de estimação onívoro (mas apenas uma necessidade de fome para um animal carnívoro ou herbívoro).

NECESSIDADE DE DEFECAR: Seu animal de estimação pode satisfazer esta necessidade sozinho. Para cada necessidade de cocô atribuída a um animal de estimação, adicione 1 Token de estrume à sua gaiola. Quando uma ou mais necessidades de cocô são atribuídas a um animal de estimação em uma gaiola com este símbolo, adicione 1 Token de estrume. O animal de estimação ainda defeca, mas a gaiola não recebe nenhum símbolo de estrume. Ela apenas absorve. Se várias necessidades de cocô são atribuídas, todos produzem Tokens de estrume, como de costume. Se nenhuma necessidade de cocô for atribuída ao animal de estimação, essa habilidade não tem efeito (não absorve Tokens velhos de estrume).

NOTA: Os Tokens de estrume não têm efeito imediato. Mais tarde, você poderia vender o animal de estimação ou movê-lo para outra gaiola e seus Imps poderia limpar esta gaiola. Lotes de estrume podem prejudicar sua pontuação em certas exposições. Você também tem que se preocupar com estrume quando você atribuir símbolos de doença, como explicado mais adiante.

NECESSIDADES DE BRINCADEIRA: Para cada necessidade de brincadeira atribuída ao seu animal de estimação, você deve empregar um Imp para entretê-lo ou colocar um Token de sofrimento nele. Animais de estimação sofrem quando eles se cansam. Todos os Tokens de sofrimento funcionam da mesma maneira, como explicado acima em “fome”. Assim, é possível um Petz até morrer. Para atender a essa necessidade você precisará usar um Imp disponível - que ainda esteja em seu Tabuleiro de Jogador. Os Imps que você enviou para a cidade ainda não retornaram, então seus únicos Imps disponíveis são aqueles que você não atribuiu a um grupo e os de grupos que você decidiu manter em casa. A boa notícia é que um Imp pode entreter dois animais de uma vez: Quando você coloca um Imp em um dos quatro intervalos entre duas gaiolas, ele atende a 1 necessidade de brincar para cada um dos 2 animais de estimação adjacentes. Um Imp não pode satisfazer 2 necessidades de brincadeira para o mesmo animal de estimação, mas você pode usar vários Imps para satisfazer as necessidades de uma brincadeira múltipla do animal de estimação. E antes de você perguntar: Não, você não pode colocar o seu Imp no centro do Tabuleiro de Petz para entreter animais de estimação em todos as quatro partes ou em dois lotes não adjacentes. Uma gaiola ou uma melhoria com o símbolo de uma bolinha amarela tem brinquedos ou equipamento para brincar com o animal de estimação. Uma necessidade de brincadeira é satisfeita automaticamente. Múltiplos símbolos podem satisfazer múltiplas necessidades de brincadeira.

EXEMPLO (PÁG 12): Na fase 2, o vermelho adquire estes dois animais de estimação e uma gaiola com um playground. Ele sabe que a gaiola pode satisfazer uma necessidade de brincadeira, mas considerando suas cartas, ele decide manter um Imp em casa em vez de enviá-lo para a cidade. Na fase 3, ele tira essas cartas. Ele não tem nenhuma maneira de atribuir isso então faz dessa maneira: O Imp satisfaz 1 necessidade de brincar para cada animal de estimação. Birdie tem 2 necessidades de brincar, mas uma delas é satisfeita pela gaiola. Vermelho poderia ter atribuído uma carta amarela de estrume em vez da carta amarela de brincar a um dos animais de estimação, mas ele ainda teria necessidade do Imp lá. Era mais eficiente (e sanitário) usar a habilidade do Imp de brincar com 2 animais de estimação.

NECESSIDADES DE RAIVA: Quando seu animal de estimação começa a ficar irritado, ele apenas faz. Você não precisa se preocupar em satisfazê-lo. Você apenas tem que se preocupar em contê-lo. Compare o número total de necessidades de raiva atribuídas ao seu animal de estimação com a força de sua gaiola - o grande número vermelho no canto superior esquerdo. Uma melhoria com um símbolo **1** adiciona 1 à força da gaiola. Enquanto o número de necessidades de raiva for menor ou igual à força total, nada acontece. Mas se a raiva de um animal de estimação exceder a força de sua gaiola, o animal de estimação tenta escapar. Agora há duas possibilidades. Se você tiver Imps suficiente no seu Tabuleiro de Jogador, você pode tentar pegar o animal de estimação. Você precisa de um Imp disponível para cada necessidade de raiva que não é tratada pela gaiola ou sua melhoria. Mova os Imps para o hospital no Tabuleiro Central. O animal de estimação não escapa. Seus Imps feridos permanecerão no hospital até que você envie um grupo para socorre-los em um turno posterior (Imps curam-se rapidamente, mas eles gostam da atenção e simpatia que recebem no hospital. Eles não vão deixar o hospital até que alguém vá visitá-los). Se você não tiver Imps suficientes em seu Tabuleiro Central ou se você não quer que eles sejam feridos, então seu animal de estimação escapa. Você o perde, e você também pode perder alguns pontos de reputação (veja perder um animal de estimação, mais adiante nesta seção).

NECESSIDADES MÁGICAS: A necessidade mágica indica que o animal de estimação está emanando magia. Esta necessidade trabalha similar à raiva, exceto que o que importa é antimagia da gaiola. Compare o número total de necessidades mágicas atribuídas ao seu animal de estimação com a antimagia de sua gaiola - o grande número roxo no canto superior direito. Uma melhoria com um símbolo **1** adiciona 1 a antimagia da gaiola. Enquanto o número de necessidades mágicas for menor ou igual a antimagia total, nada acontece. Mas se as necessidades mágicas de um animal de estimação excederem a antimagia da sua gaiola, o animal de estimação sofre mutação. Coloque 1 Token de mutação no animal de estimação para cada necessidade mágica que não é tratada pela gaiola ou sua melhoria. Um Token de mutação representa crescimentos estranhos que aparecem em seu animal de estimação - olhos extras, tentáculos, etc. Os dois lados do Token são equivalentes. Um animal de estimação com um Token de mutação pode ter algumas penalidades mais tarde, mas ainda está bem. Um animal de estimação com 2 Tokens de mutação desaparece e aparece em outra dimensão. Você perde o animal de estimação, que pode custar-lhe alguns pontos da reputação (veja perdendo um Animal de Estimação, mais adiante nesta seção). Ele vai para um lugar onde criaturas com dois olhos e alguns tentáculos não são consideradas estranhas. É muito comum seu animal de estimação morrer de sofrimento, exceto que você não precisa se sentir tão culpado. Há sempre uma chance de que um dia um portal coberto de lodo ectoplásmico aparecer em nossa dimensão e informá-lo que seu animal de estimação está seguro e bem.

NECESSIDADES DE DOENÇAS: Esta necessidade significa que seu animal de estimação está em perigo de ficar doente. Sua resistência à doença depende de quantas necessidades de doença tem e como bagunçada está sua gaiola. Um animal de estimação sem necessidades de doença não fica doente. Sem doença, seu animal de estimação pode permanecer saudável mesmo vivendo até no pescoço no estrume. Agora há um pensamento vívido.

Se você atribuiu pelo menos uma doença a seu animal de estimação, some o número de necessidades de doença com o número de Tokens de estrume em sua gaiola. Se o total for 2 ou menos, nada acontece. Um animal de estimação em uma gaiola limpa pode ter 2 necessidades de doença sem ficar doente. Um animal de estimação com um símbolo de estrume pode lidar com uma necessidade de doença. Você não quer atribuir doença a um animal de estimação que tenha 2 ou mais Tokens de estrume em sua gaiola.

AVISO: Note que as necessidades de cocô são avaliadas antes das necessidades da doença. Tome isso em conta quando você atribuir cartas. Mesmo um animal de estimação em uma gaiola limpa terá problemas se você atribuir 2 necessidades de cocô e 1 necessidade de doença.

Se o número total de necessidades de doença e Tokens de estrume for maior que 2, você dá ao animal um Token de sofrimento porque ficou doente, mais um Token de sofrimento para cada ponto pelo qual excedeu 2. Assim, uma soma de 2 significa zero Tokens de sofrimento, Mas uma soma de 3 significa dois Tokens de sofrimento. Uma soma de 4 significa três Tokens de sofrimento, etc.

AVISO: Manter um animal de estimação em uma gaiola com muitos Tokens de estrume é arriscado. Ele permanece saudável, desde que você não tenha que atribuir a carta de doença, mas às vezes você não tem escolha.

POÇÕES: Uma poção faz seu animal de estimação dormir feliz. Se os ativistas dos direitos dos animais se queixam de que você droga seus animais de estimação, aponte-os para esta seção das regras para que eles possam ver quão desagradável as outras cartas podem ser. Quando é hora de avaliar esta carta, não faça nada para seu animal de estimação. Em vez disso, você deve fazer algo com sua mão: Sua poção substituiu uma carta de uma certa cor, então você ainda está segurando mais uma carta do que o habitual dessa cor. Para cada poção que você atribuiu nesta Rodada, você deve descartar uma carta da cor da poção substituída. A única maneira de manter mais de 1 carta de cada cor é com livros de artefatos.

EXCESSO DE VELOCIDADE: Alguns jogadores acham mais fácil planejar se eles movem os Imps disponíveis quando eles atribuem cartas de necessidade, colocando-os entre gaiolas nos animais de estimação ou ao lado dos números vermelhos se eles vão ajudar a pegá-los. Isto é bom. Ele pode realmente acelerar o jogo. Você também pode reservar os alimentos que serão comidos e coletar os Tokens que você precisará adicionar enquanto você está esperando os outros para terminar a fase 3. No entanto, por causa de exposições, as vezes você pode querer esperar até que seja a sua vez na fase 4 para revelar seus planos.

MARCANDO UMA EXPOSIÇÃO: Após a Rodada 1, cada Rodada tem uma exposição, que você já viu com bastante antecedência. Quando é sua vez de mostrar, você lida com todas as necessidades dos seus animais de estimação, e então você conta a sua pontuação da exposição.

Uma vez que a contagem de todos foi contada na barraca da exposição, os jogadores pontuam pontos de reputação com base em sua ordem de acabamento na exposição.

TILE DE EXPOSIÇÃO

• O símbolo no canto superior esquerdo mostra se é uma exposição de um único animal de estimação ou uma exposição de exibição completa.

• Os símbolos na moldura clara representam o que conta positivamente para a pontuação da sua exposição.

• Os símbolos na moldura escura retratam o que conta negativamente contra a pontuação da sua exposição.

• A parte inferior diz-lhe que alimento pôr no mercado durante a preparação da próxima Rodada. Eles não são relevantes para a exposição agora.

O Apêndice fornece detalhes sobre todas as exposições. Estas são as regras gerais:

EXPOSIÇÕES DE UM ÚNICO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO: Este tipo de exposição é para um único animal de estimação. Escolha 1 de seus animais de estimação para ser marcado na exposição. A Arena é uma exposição simples: Cada necessidade de raiva vale 2 pontos; Cada necessidade de doença vale -1 ponto. Ao marcar o seu animal de estimação, você considera todas as necessidades que foram atribuídos ao animal de estimação nesta Rodada. As necessidades atribuídas nas Rodadas anteriores não importam.

EXEMPLO (PÁG 13): Este animal de estimação pontua 2 × 2 - 1 = 3 para a exposição de Arena representada. Este é o seu animal de maior pontuação assim que você anunciar que será o animal de estimação que você entra na exposição. Mova-se para o espaço 3 da barraca da exposição.

AVISO: Muitas exposições dão penalidades não só para as necessidades atribuídas, mas também para Tokens de mutação ou Tokens de sofrimento no animal de estimação, ou para Tokens de estrume em sua gaiola.

EXIBIÇÕES COMPLETAS: Este tipo de exibição está marcada no seu painel de exibição de animais de estimação. A pontuação irá considerar as necessidades atribuídas aos seus animais de estimação, bem como Tokens de mutação e Tokens de sofrimento. Se a exposição contar Tokens de estrume, você inclui todos os seus Tokens de estrume, até Tokens de estrume nas gaiolas vazias.

EXEMPLO (PÁG 14): O vermelho foi preparado para o dia das crianças. Ele adquiriu dois animais de estimação lúdicos e manteve um Imp em casa para brincar com eles. Infelizmente, ela atribuiu demasiada magia a Birdie, e ela sofreu mutação. E Snakitty fez uma bagunça na sua jaula. Esta exposição tem 3 × 2 - 1 - 2 = 3 pontos de exposição. Vermelho coloca seu Minion no terceiro espaço da barraca da exposição.

COMPARANDO RESULTADOS DA EXPOSIÇÃO: Depois que todos terminam de se exibir, os Minions na barraca mostram como todos fizeram. Não se esqueça que um jogador que enviou um grupo para o espaço da ação de exposição-julgamento recebe um bônus de 2 pontos de exibição. Se a sua pontuação de exposição for zero ou menos, deixe o seu Minion no espaço 0. Você não participa nesta exposição. Estes Imps estão lá para lembrá-lo de quantos pontos de reputação você começa para uma exposição. O jogador que marcou o ponto mais alto na exposição obtém 8 pontos de reputação. O segundo jogador recebe 6. O terceiro jogador recebe 4. O quarto jogador recebe 2. Mas um jogador que não marcou mais de 0 pontos na exposição não obtém pontos de reputação (assim, por exemplo, se os Minions de dois jogadores estiverem no espaço 0 da barraca da exposição, apenas os prêmios de 8 pontos e 6 pontos são dados). Se dois ou mais jogadores estão empatados, cada um recebe o prêmio de reputação para esse lugar reduzido em 1 para cada outro jogador empatado com eles. Veja os exemplos.

EXEMPLO (PÁG 14): Vermelho e amarelo cada pontuam 7 pontos de reputação para o primeiro lugar. Azul não é o segundo; Ele é o terceiro. Portanto, o azul marca 4 pontos. Verde não marca nada porque não participou da exposição.

EXEMPLO (PÁG 14): O azul marca 8 pontos de reputação para o primeiro lugar. Vermelho, verde e amarelo marcam 4 pontos (o segundo lugar vale 6, menos 2 porque 2 jogadores extras vieram em segundo lugar).

Todos com uma pontuação positiva na exposição ganharão alguns pontos de reputação. Uma vez que os jogadores tenham movido suas miniaturas de Minions na trilha de pontuação, remova o tile da exposição do Tabuleiro de Progresso assim que a exposição termina.

  Com 2 ou 3 jogadores, isso funciona da mesma maneira. O número de pontos atribuídos é impresso no Tabuleiro Central.

PERDER UM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO: Estas são as maneiras em que você pode perder um animal de estimação:

• No primeiro passo da fase 3, você perde qualquer animal de estimação que você não colocar em uma gaiola.

• Quando um animal de estimação recebe sofrimento iguais ou maiores do que seu tamanho (número de barras visíveis), você o perde, independentemente dos Tokens serem provenientes de doença, inanição ou tédio.

• Quando o número de necessidades de raiva atribuídas a um animal de estimação excede a força de sua gaiola, você perde o animal de estimação, a menos que você envie Imps suficiente disponíveis para o hospital para cobrir a diferença.

• Quando um animal de estimação tem 2 ou mais Tokens de mutação, você o perde.

Em qualquer destes casos, o resultado é o mesmo para você: Remova o animal do jogo e devolva todos os Tokens de sofrimento e mutação que ele teve para o Banco. Descarte todas as necessidades e poções atribuídas ao animal de estimação (eles não vão participar em exposições nesta Rodada). No entanto, todos os Tokens de estrume permanecem na gaiola do animal perdido. Claro. Além disso, você perde um ponto de reputação por cada 10 pontos que você tem (você perde 0 pontos se tiver menos de 10. Você perde 1 ponto se você tiver de 10 a 19, etc). Enquanto sua loja for desconhecida, ninguém se importa com o que você faz, mas quanto mais famoso você se torna, mais prejudicial é perder um animal de estimação. Note que não importa como você perdeu seu animal de estimação. Mesmo se você deu-lhe a liberdade ou enviou-o a uma dimensão melhor, o público suspeitará que você o enterrou em algum lugar em seu quintal.

FASE 5 – NEGÓCIOS

Sim, agora podemos começar a trabalhar:

• Vender um animal de estimação. Oh. Na verdade, temos de esperar pelo primeiro cliente na terceira Rodada antes de podermos vender um animal de estimação. Ignore este passo nas duas primeiras Rodadas. No entanto, você fará o seguinte:

• Descarte as cartas atribuídas.
• Use qualquer Imps disponíveis.

VENDER UM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO: Começando na Rodada 3, você terá um cliente que quer comprar alguns animais de estimação (dois clientes na Rodada final). Você pode ver o cliente várias Rodadas à frente, então você deve ter bastante tempo para planejar. O cliente vai comprar 1 animal de cada jogador, contanto que ele ou ela goste. Os jogadores vendem seus animais de estimação em ordem, começando com o jogador inicial e procedendo no sentido horário. Se você não quiser vender um animal de estimação, você não precisa. Você só pode vender um animal de estimação que é tamanho 4 ou maior.

Animais menores são muito jovens para serem vendidos a um cliente. Note que em animais de estimação de tamanho 3 ou menor este ícone lembra que o animal de estimação não pode ser vendido.

NOTA: Quando você compra um animal de estimação, é de tamanho 2 ou 3. Você pode inseri-lo em uma exposição, mas você não pode vendê-lo até uma Rodada posterior.

Combinar as preferências de um cliente é semelhante a marcar uma exposição. Aspectos que o cliente quer estão no quadro claro, e os aspectos que o cliente não quer estão no quadro escuro. Os símbolos referem-se a Cartas de Necessidade atribuídas ao animal de estimação nesta Rodada ou aos Tokens de sofrimento ou de mutação no animal de estimação (independentemente dos Tokens terem sido adquiridos nesta Rodada ou antes). A partir dos símbolos, você calcula uma pontuação entre o animal e o cliente (a conversão da pontuação da partida em pontos de reputação é explicadanas seções seguintes).

NOTA: Os Tokens de estrume na gaiola nunca são pontuados quando se vende um animal de estimação. O cliente está comprando o animal de estimação, não a gaiola. O símbolo no tile de um cliente refere-se ao número das necessidades de cocô atribuídas ao animal de estimação nesta Rodada, não para os Tokens de estrume na gaiola. Você pode vender um animal de estimação para um cliente apenas quando o cliente gosta. A pontuação do jogo deve ser maior do que zero. Se a pontuação for zero ou negativo, você não pode vender esse animal para esse cliente.

EXEMPLO (PÁG 15): Este jogo é pontuado da seguinte forma: +4 para duas brincadeiras, +1 para uma comida, -1 para uma raiva, -1 para um sofrimento. O total é 3. Dungeon Girl gosta do animal de estimação e está disposta a comprá-lo.

NOTA: Todos os clientes concordam com uma coisa: eles não gostam de Tokens de sofrimento.

Para a maioria dos clientes, a cor da carta não importa. Apenas o símbolo no centro da carta importa. No entanto, estes dois símbolos da cor do arco-íris indicam que apenas uma carta de cada cor conta para a correspondência desse símbolo.

EXEMPLO (PÁG 15): Fazendeiro Troll está à procura de variedade: Duas cores de estrume para +6 pontos! Note que apenas uma das cartas verdes que conta. Este animal também marca +1 para magia e -2 para sofrimento. O total é de 5 pontos.

Ao vender um animal de estimação, a reputação que você ganha depende da pontuação com o cliente. Quanto mais feliz o cliente, mais reputação você recebe. Você pode vender seu animal de estimação no mercado negro ou na plataforma pública.

VENDER NO MERCADO NEGRO: O Imp que se esconde atrás da plataforma lembra-o que se você não vender da plataforma, seu multiplicador é × 2. Basta anunciar qual Petz você está vendendo e remova-o do jogo. Você marca pontos de reputação igual a 2 vezes a pontuação do seu jogo. Você também obtem algum ouro, como explicado abaixo.

VENDA A PARTIR DA PLATAFORMA: É mais vantajoso vender de um lugar público. Dessa forma, todos podem ver o seu cliente feliz recebendo o animal de estimação perfeito. É assim que a reputação é construída. Durante a fase de compra, você teve a chance de enviar um grupo de Imps para ficar na plataforma. Para vender a partir da plataforma, você deve ter pelo menos um Imp na plataforma no Tabuleiro Central (Imps no espaço de ação da plataforma contam como sendo "na plataforma"). Anuncie que você está vendendo a partir da plataforma, remova o seu animal de estimação do jogo, e mova um Imp da plataforma para a gaiola vazia do animal de estimação (você não pode colocá-lo no seu Tabuleiro de Jogador ainda, porque esse é o lugar para Imps que não foram utilizados nesta Rodada). Você pontua sua reputação igual a 3 vezes a pontuação do seu jogo. Você também recebe ouro, como explicado abaixo.

RECEBENDO OURO: Você recebe a quantidade de ouro representada no animal de estimação, na pequena janela à direita. Isso depende apenas do tamanho do animal de estimação. Não depende da pontuação do jogo nem da venda da plataforma. Note que os animais de estimação de tamanho 3 ou menos não podem ser vendidos.

NOTA: Animais de estimação carnívoros são difíceis de levantar, então eles têm os preços mais altos. Animais onivorus de estimação são os menos exigentes, então eles têm os preços mais baixos.

Se o animal de estimação tem um Token de mutação, você ganha 2 ouros a menos. Esta é a lei. Você não tem permissão para vender um mutante pelo preço total. Imps tem dificuldade em entender descontos. Se o animal de estimação tem o preço de 2, você recebe 0 de ouro para vendê-lo como um mutante. Se o preço normal do animal de estimação é 1, você deve pagar ao cliente 1 de ouro quando você vende o mutante (se você não pode pagar, então você não pode "vender" o animal de estimação).

NOTA: Nenhum animal de estimação pode ter 2 Tokens de mutação. Esses animais desaparecem em outra dimensão durante a fase 3. A pena máxima é de 2 de ouros.

MAIS SOBRE CLIENTES: Uma vez que todos tiveram a oportunidade de vender um animal de estimação ao cliente da Rodada atual, remova o tile do cliente do jogo. A última Rodada tem 2 clientes, e cada jogador pode vender um animal de estimação para cada um. No entanto, mesmo na última Rodada, apenas um animal de estimação pode ser vendido a partir da plataforma. Se você está vendendo dois animais de estimação, você tem que vender pelo menos um deles no mercado negro.

ENIGMA DO CLIENTE: Dungeon Girl e Dungeon Mistress cada uma quer comprar um dos seus animais de estimação na última Rodada do jogo. Você tem 2 Imps na plataforma. Que animais de estimação você deve vender para obter o máximo de pontos de reputação? Quantos pontos e Tokens de ouro você ganhará? Tente descobrir por si mesmo antes de olhar para a solução. Se você receber a resposta certa, então você provavelmente entendeu os clientes perfeitamente.

SOLUÇÃO: Snakitty tem uma pontuação de 3 para Dungeon Girl (que pensa que é muito agressiva) e 2 para Dungeon Mistress (que não queria vê-la com cocô nesta Rodada). Birdie tem uma pontuação de 4 para Dungeon Girl e 3 para Dungeon Mistress (nem gosta do Token de sofrimento). Assim, você pode emparelhar os animais de estimação para pontuação de jogo de 3 e 3 ou para pontuação de 4 e 2. As duas opções parecem as mesmas, mas eles não são: Você só pode vender 1 animal de estimação da plataforma (mesmo que você ainda tenha 2 Imps lá). A melhor escolha é vender Birdie para Dungeon Girl da plataforma (para 12 pontos de reputação) e Snakitty para Dungeon Mistress no mercado negro (para 4 pontos de reputação). Você marca um total de 16 pontos. Quanto ouro você ganha? Você ganha 4 Tokens de ouro. Cada animal vale 3, mas a mutação de Birdie reduz seu preço para 1.

DESCARTAR CARTAS ATRIBUÍDAS: Mesmo em Rodadas sem exposições ou clientes, você precisa se lembrar de descartar as necessidades atribuídas neste momento. As Cartas de Necessidade vão para a pilha do descarte da cor apropriada. As Cartas de Poção voltam para a pilha no Tabuleiro Central.

USANDO IMPS NÃO UTILIZADOS: Mesmo depois de fazer compras, brincar com animais de estimação e apanhar fugitivos, você ainda pode ter disponível Imps no Tabuleiro do Jogador. Diga-lhes para não se desesperar: Cada Imp obterá um trabalho nesta Rodada. Cada Imp disponível limpa gaiolas ou ganha 1 Token de ouro. Você atribui Imps para limpar gaiolas, movendo-os para o centro do Tabuleiro de Petz. Cada um deles remove até 2 fichas de estrume de gaiolas vazias. Não importa se os 2 Tokens de estrume vêm da mesma jaula ou de duas gaiolas diferentes. Tudo o que importa é que os Tokens de estrume vêm de gaiolas vazias. Você não pode mover animais de estimação neste momento. Uma gaiola com um animal de estimação não pode ser limpa. Depois de limpar gaiolas, pegue um ouro para cada Imp que ainda está disponível. Este Imp ganha o dinheiro para o tempo gasto em trabalhos curtos em torno da cidade (qualquer coisa menos escavar ouro. É por isso que saiu das masmorras). Assim você verifica, que não faz mal manter alguns Imps em casa na fase 2. Eles vêm a calhar para cuidar de animais de estimação, e se ele sair você não precisa deles, eles ganham ouro que fará com que seus grupos fiquem maiores na próxima Rodada.

FASE 6 – ENVELHECIMENTO

Nesta fase, três coisas acontecem:

• Seus animais crescem.
• Seu alimento perde o frescor.
• Seus Imps finalmente voltam para casa.

Estas são todas as etapas de contabilidade. Você não toma nenhuma decisão nesta fase. Todos os jogadores podem jogar simultaneamente. Recomendamos fazer os passos para que você não se esqueça de nada.

ENVELHECIMENTO DOS ANIMAIS: A janela no lado direito de seu animal de estimação deve mostrar 1 ou 2 setas, que indica se você gira a roda para revelar 1 ou 2 barras coloridas a mais. Um animal de estimação de tamanho 7 não vai crescer mais.

NOTA: Um animal de estimação de tamanho 2 ou 3 cresce dois espaços; Um animal de estimação de tamanho 4 ou mais (isto é, um animal de estimação que pode ser vendido) cresce um espaço (lembre-se que durante a fase de instalação, animais de tamanho 2 deixados no curral de Petz só crescem para o tamanho 3. Isso não deve surpreendê-lo: Claro que os animais de estimação crescem mais rápido sob os cuidados de sua loja de animais).

NOTA: Você pode pular esta etapa na Rodada final. O tamanho de seus animais de estimação não importa na pontuação final.

ENVELHECIMENTO DOS ALIMENTOS: Para cada tipo de alimento, o alimento na câmara mais à direita fica muito podre para comer. Mova os Tokens de comida para o Tabuleiro Central. Em seguida, mova todos os alimentos restantes no seu Tabuleiro do jogador para uma câmara à direita (esses Tokens de comida estão mais perto de serem jogados fora, mas ainda servem como alimentos aos seus animais de estimação).

NOTA: A carne se estraga mais rapidamente do que os vegetais. Quando você compra um Token de carne, você deve usá-lo nesta Rodada ou na seguinte. Caso contrário, será descartado.

NOTA: Você deve fazer essa etapa mesmo na última Rodada, porque o alimento é contado na pontuação final.

IMPS RETORNAM PARA CASA: Agora a maioria de seus Imps retornará para casa:

• Retire todos os Imps em seu Tabuleiro de Petz.

• Retire todos os seus Imps de espaços de ação no Tabuleiro Central, exceto Imps na plataforma.

• Se você tiver Imps no espaço de ação da plataforma, você deve movê-los para o lado direito da plataforma.

• Imps na plataforma e Imps no hospital permanecem no Tabuleiro Central.

• Esta é também a etapa em que você move sua miniatura do Minion da exposição de volta ao espaço 0.

INICIANDO A PRÓXIMA RODADA

Para iniciar a próxima Rodada, mova o Marcador de Progresso para o próximo espaço do Tabuleiro de Progresso e determine o novo jogador inicial: Após a maioria das Rodadas, o Token de Jogador Inicial simplesmente move-se no sentido horário.

Antes da Rodada final, o Token do jogador inicial deve ser dado 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 a reputação mais baixa.

  Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, basta passar o Token do Jogador Inicial para a esquerda no final do jogo a cada Rodada. Esse é um jogo de 6 Rodadas, e isso dá a cada jogador o Token o mesmo número de vezes.

No final da última Rodada, é hora de realizar a pontuação final.

FIM DO JOGO

CLASSIFICAÇÃO FINAL: A pontuação final é tratada como 2 exposições: uma para marcar a sua perspicácia de negócios, e um para marcar o seu animal de estimação exibido. As exposições são marcadas separadamente. Em cada uma, você conta as pontuações de todas as exposições, compara os números de Minion na barraca da exposição e premia os pontos de reputação com base na ordem de chegada. Ninguém recebe o bônus de 2 por ser o juiz. Como de costume, os jogadores com pontuação de 0 ou menos não recebem pontos de reputação. No entanto, há uma diferença entre essas exposições e exposições regulares: Se a sua pontuação de exposição é negativa, você perde 1 ponto de reputação para cada ponto de exibição abaixo de 0.

EXPOSIÇÃO DE SAGACIDADE NOS NEGÓCIOS: Você marca 1 ponto de exibição para cada Token de comida e cada tile de artefato no seu Tabuleiro de Jogador. Você marca 1 ponto de exibição para cada Carta de Poção em sua mão. Você pontua ½ ponto de exibição para cada Token de ouro que você tem. Não arredonde o resultado. Por exemplo, se você marcar 3½, coloque sua miniatura de Minion na linha entre os espaços 3 e 4. Você perde 2 pontos de exibição para cada Imp que não está em casa no final do jogo.

Isto inclui não apenas os Imps no hospital e na plataforma, mas também quaisquer Imps no Tabuleiro de Progresso - seus parentes distantes pobres que estão ainda esperando que você os ajude processar seus vistos do trabalho. Você perderá pontos de exibição a menos que você tenha todos os 10 Imps em seu Tabuleiro de Jogador.

NOTA: E se você marcar, digamos, -½, então você deve mover seu Minion na pontuação de reputação meio espaço.

EXIBIÇÃO DA EXPOSIÇÃO DO ANIMAL DE ESTIMAÇÃO: Você marca 2 pontos de exposição para cada animal de estimação no seu Painel de exibição de animais. Você ganha 1 ponto de exibição por cada melhoria e cada gaiola (incluindo a pré-impressa no quadro, se você não a substituiu). Você perde 1 ponto de exposição por cada Tokens em seu Tabuleiro de exibição de animais de estimação: Isso inclui Tokens de mutação e sofrimento em animais de estimação, bem como Tokens de estrume em todas as gaiolas (com ou sem um animal de estimação).

O VENCEDOR: Após a pontuação final, o jogador com a maioria dos pontos de reputação ganha. Em caso de empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

REGISTRO VISUAL DO JOGO: Eu gostei de fazer isso quando eu estava testando o jogo, então vou compartilhá-lo com você. Se a sua tabela é grande o suficiente, você pode fazer uma exibição de clientes satisfeitos. Cada vez que você terminar de vender animais de estimação, defina o cliente e seus novos animais de estimação para fora da exibição em vez de colocá-los na caixa. Quando você joga bem, os animais de estimação realmente parecem se adequar às personalidades de seus novos proprietários (e, claro, você também poderia designar algum canto escuro da mesa para os animais de estimação que não se saíram tão bem).

VARIANTE COMPLETA

Essas regras foram deixadas fora da variante básica do jogo para tornar a explicação mais simples. Achamos que são boas regras porque tornam o jogo mais justo, mais estratégico e mais interessante, mas sinta-se livre para não usar um ou mais delas, se é assim que você prefere jogar.

CARTAS COM SÍMBOLO DUPLO: Você pode ter notado que cada Carta de Necessidade tem uma necessidade dominante. O Deck verde tem na maior parte das cartas, cartas de fome. O Deck vermelho tem principalmente cartas de raiva. O Deck amarelo tem principalmente cartas de brincar. O Deck roxo tem na maior parte cartas mágicas. Todas essas cartas têm símbolos únicos em seus cantos. As cartas que são menos freqüentes em seus Decks têm símbolos únicos na parte superior, mas símbolos duplos na parte inferior. O símbolo duplo representa o símbolo na carta e também o símbolo dominante para essa cor.

Nesta variante, você pode optar por jogar uma carta de símbolo duplo como se fosse 2 necessidades. Se você jogar com o símbolo único no topo, ela funciona da maneira usual. Se você jogar com o símbolo duplo em cima, ela dá ao animal de estimação as duas necessidades descritas. É mais difícil satisfazer mais necessidades, mas também pode dar-lhe melhores pontuações em exposições ou ao combinar um animal de estimação para um cliente. A maneira como você coloca suas cartas é importante. Quando você atribuir necessidades na fase 3, a carta deve ser orientada para mostrar se você escolheu usá-la como 1 necessidade ou 2. Quando você revelar cartas na fase 4, não se esqueça de virar a pilha para cima, de modo que os símbolos superiores permaneçam no topo.

NOTA: Esta regra reduz a aleatoriedade do jogo. Se você tem se preparado para um cliente que realmente gosta de animais de estimação brincalhão, você vai ficar chateado se você tirar muitas cartas amarelas e não obter necessidades. Com esta regra, cada carta no Deck amarelo pode ser usada para dar ao animal de estimação uma necessidade. Você pode ter que atender a algumas necessidades que você não estava esperando, mas pelo menos você também obtem as necessidades que irá marcar pontos.

NOTA: Às vezes, ambas as necessidades de uma carta podem ser vantajosas. Se um cliente gosta de criaturas agressivas e mágicas, então uma carta de raiva roxa virada de cabeça para baixo irá contar para a partida duas vezes.

MAIS CONHECIMENTO: Uma vez que você é experiente, você pode fazer seu jogo mais estratégico revelando dois tiles da exposição e dois tiles do cliente no começo do jogo (para uma variante extrema, você pode revelar todas as informações no início, mas nem sempre é divertido planejar tão adiante).

REGRA AVANÇADA PARA CARNE: Como você sabe, animais de estimação na parte superior do curral de Petz deve ir para uma fazenda, se não forem comprados. Normalmente, quando isso acontece, você adiciona 1 Token de carne extra para o carrinho de carne. Mas quando Stareplant é enviado para uma fazenda, você deve adicionar 1 Token de vegetal para o stand de carne em vez disso. Se Golem bebê é enviado para uma fazenda, adicione 1 Token de ouro para o carrinho de carne. Se Ghosty for enviado para uma fazenda, não adicione nada. Como na variante básica, não há razão temática para esta regra.

ORDEM FINAL: Na Rodada final de um jogo 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 têm a mesma pontuação, o mais próximo (no sentido horário) do jogador inicial vai primeiro (você pode organizar os Minions dos jogadores empatados para lembrá-lo da ordem).

APÊNDICE

NÚMERO DE COMPONENTES: Não se pretende que os componentes sejam limitados. Se você ficar sem qualquer tipo de Token, encontre um substituto conveniente. Deve haver cartas de necessidade suficientes em cada cor. Não se esqueça que sempre que um Deck se esgota, você embaralha sua pilha de descarte para criar um novo deck. No entanto, pode ser teoricamente possível para o Deck e a pilha de descarte a esgotar-se. Se isso acontecer, os jogadores devem comprar suas cartas em ordem (com base no Token do Jogador inicial) e os jogadores que não conseguem comprar cartas reais devem receber substitutos que representem o tipo de carta dominante no Deck (cartas verdes de fome, etc).

CLIENTES

DUNGEON MASTER: Procurando um animal vicioso, uma besta mágica para melhorar sua imagem (recentemente, a palavra que saiu é que ele gosta de jardinagem e sudoku).

DUNGEON GRANNY: Só quer algo para cuidar. Não lhe dê nenhuma daquelas magias novas.

DUNGEON MISTRESS: Sabe o que está dentro. O brincalhão está dentro. Está com raiva. O mágico está dentro. Cocô... Então não.

DUNGEON GIRL: Na esperança de encontrar um bicho tão doce e brincalhão como ela é.

WARLOCK: Procurando um familiar. Preferiria um que seja metafisicamente estável.

PORKY ORKY: Procurando um animal de estimação que compartilhe seus interesses.

FAMER TROLL: Poderia crescer colheitas abundantes se ele tivesse um pouco de magia e uma variedade de fertilizantes. Não precisa de problemas de reputação, então mantenha seus animais de estimação sofrendo para si mesmo.

LICH LORD: O Senhor Lich adora doenças. Mas comendo? Isso é apenas doente.

EXIBIÇÕES

ARENA: Numa câmara subterrânea escondida, uma multidão se prepara para testemunhar a mais antiga e primal das competições. As criaturas entram na arena e olham furiosamente uma para a outra. O concurso pode acabar apenas de uma maneira: com os juízes declarando um deles "olhar mais mau". Escolha um dos seus animais de estimação. Marque 2 pontos para cada necessidade de raiva atribuída a ele. Deduza 1 ponto para cada necessidade de doença atribuída a ele.

FREESTYLE: O que seu animal de estimação faz melhor? É um grande comedor? Altamente mágico? Incrivelmente agressivo? Ou é apenas muito bom em cocô? Escolha um de seus animais de estimação, e escolha uma necessidade. Pontue 2 pontos cada necessidade atribuída ao seu animal de estimação. Deduza 2 pontos para cada Token de sofrimento em seu animal de estimação.

MOODY MEDLEY: Tantos humores. Tão pouco tempo. Escolha um dos seus animais de estimação. Pontue 2 pontos para cada tipo diferente de necessidade atribuída ao seu animal de estimação (uma poção conta como um tipo). Deduza 2 pontos para cada Token de sofrimento em seu animal de estimação.

EATING CONTEST: A pontuação importa? Pergunte aos Imps o que aconteceu quando eles anunciaram um concurso de comida. Agora eles apenas executam esses concursos para os seus animais de estimação. Escolha um dos seus animais de estimação. Pontue 2 pontos para cada necessidade de fome atribuído a ele. Deduza 1 ponto para cada necessidade de doença atribuída a ele (sim, é um "concurso de alimentação", mas o seu animal de estimação pontua os mesmos pontos, independentemente de ele realmente comer comida nesta Rodada).

BEAUT PAGEANT: Imps tem dificuldade em julgar este concurso. Alguns preferem presas. Alguns preferem chifres. Outros pensam que um animal de estimação verdadeiramente bonito deve ter tentáculos. Realmente, não há nada que você pode fazer para treinar seu animal de estimação para esta exposição. Basta mantê-lo limpo e feliz ... e tentar obter seus imps no painel de julgamento. Escolha um dos seus animais de estimação. Marque 1 ponto para cada cor de cartA atribuída a ela. (Cartas de Poção contam como sua própria cor). Deduza 1 ponto para cada Token de sofrimento ou mutação no animal de estimação. Deduza 1 ponto para cada Token de estrume em sua gaiola.

BREEDERS 'PRIZE: É difícil manter uma raça geneticamente pura, especialmente se ela emana magia. Marque 2 pontos para cada um de seus animais de estimação. Deduza 1 ponto para cada Token de mutação em seus animais de estimação.

CHILDRENS DAY: Traga as crianças para olhar para seus animais de estimação brincalhão! Mas limpe primeiro. Certo, as crianças podem adorar ver algum monstro mutante em uma gaiola cheia de estrume, mas seus pais estarão fazendo o julgamento. Marque 2 pontos para cada necessidade de brincar atribuída aos seus animais de estimação. Deduza 2 pontos para cada Token de mutação em seus animais de estimação. Deduza 1 ponto para cada Token de estrume em suas gaiolas (se eles têm animais de estimação ou não).

MAGIC SHOW: Me veja puxar um coelho para fora deste chapéu: Aaaaah! Direbunny! Marque 1 ponto para cada necessidade mágica atribuída a seus animais de estimação. Isso é tudo. A magia é simples assim.

PETZ

UNI: Uni é um unicórnio. Pelo menos, ele diz que é. Ele é amigável, brincalhão, mágico, e ele tem um chifre. E ele não se parecer com os cartazes nos quartos das meninas?

GHOSTY: Baby Ghosty pode ser difícil de treinar. Mas uma vez que você lhe ensinou que passar pelas paredes da gaiola é "um não-não", você tem a maioria de seus problemas resolvido. Então tudo que você tem que se preocupar é mantê-lo em nossa dimensão.

TROLLIE: Trollie não é um vegetariano por natureza. Ele é um vegetariano por escolha. Ele é muito brincalhão e não agressivo em tudo... mas às vezes ele não percebe sua própria força.

SNAKITTY: O que as cobras e gatos têm em comum? Ambos amam se aquecer ao sol. Para snakitty, este amor se tornou uma paixão.

LIFFFARD: “Problemas na tradução. Possível erro no manual”.

BIRDIE: Quando a Mãe Magia criou Birdie, ela a fez voar. Então, porque todas as criaturas que voam têm asas, ela deu algumas a Birdie. E assim, quando Birdie paira sobre uma flor sugando sua essência mágica, às vezes abre as asas, para manter a imagem.

BUBL: Bubl adora passar o tempo em sua tigela. Ele sai apenas quando precisa de cocô. Ou quando você bate na tigela. Bubl realmente odeia isso. Você ficaria surpreso com o quão rápido ele pode persegui-lo através do gramado.

FIERY FAIRY: Um ser de puro fogo e magia, esta pequena criatura inquieta não é fácil de cuidar, mas todo mundo adora fadas... O quê? Sim, claro que é uma fada. Todo mundo adora fadas!

SNAPPY: Snappy vai sentar-se por horas na borda de sua gaiola sacudindo a cauda, choramingando, e fixando os transeuntes com seu devotado olhar. Ele sabe que mais cedo ou mais tarde alguém vai chegar através das barras para acariciá-lo.

DRAGO: Drago fará você re-pensar sua opinião de dragões. Como seus amigos vão te dizer, ele é amigável, de mente aberta e confiável. E sua fraqueza por biscoitos na forma de princesa? Nada para se preocupar.

WORMIE: Não demorou muito para Wormie se apaixonar por nossos belos prados verdes. Ele gosta de seus legumes muito quente, no entanto. Seu lema é "O sabor deve fluir".

STAREPLANT: Não é uma planta muito exigente. Basta água-lo uma vez por semana e levá-lo para brincar todos os dias. E então, veja a mágica acontecer.

BABY GOLEM: Pode ser mais fácil apenas construir um Golem completo, mas os Imps gostam de pensar dentro da caixa. Eles levantam todos os outros animais de estimação dos filhotes, então por que não Golems? Eles só têm que visitar sua gaiola de vez em quando com um kit de ferramentas.

DUNGUIN: Dunguin tem que comer qualquer coisa que pode começar, como a captura de peixe perto do pólo mágico sul é muito complicado. Metade dos peixes é invisível, outra metade se defende com bolas de fogo, e a terceira metade são realmente tentáculos de monstros multidimensionais. Até matemática não funciona bem lá!

CTHULIE: Os Imps uma vez tentaram invocar o "Ancient Nightmare of Unspeakable Horror". Apenas uma vez. Quando Cthulie apareceu, saltou ao redor, lambeu seus rostos, e então caiu em um canto do pentagrama. Os Imps perceberam que nunca seria bom para um horror indizível.

FLUFFY: Sim, ela tem oito pernas, mas por favor não faça suposições sobre a espécie dessa criatura sensível. Se você gritar "Eeeek! Uma aranha! ", Assustado Fluffy provavelmente vai saltar em seus braços rangendo," Onde?! "

DIREBUNNY: Talvez seus antepassados comeram muitos trevos de quatro folhas. Um Direbunny fullgrown é forte o suficiente para derrubar um Stegobully e suficiente para capturar andorinhas.

STEGOBULLY: Stegobully é um tranqüilo, bucólico prazer. Só não lhe mostre nada de vermelho. Ou azul. Ou amarelo. Na verdade, para ser seguro, não mostre-lhe qualquer cor. Stegobully não gosta de ser lembrado que ele é daltônico.