



УЛАДА СЛУВАТИ

DUNGEON PETZ

DARK ALLEYS

ЧЕТВЕРОЮРОДНЫЙ ЧЕРТЁНОК ТАЙНО БРОСИЛ ВЗГЛЯД НА УЛИЦУ. НИКОГО НЕ ВИДНО. ОН НАТЯНУЛ КАПЮШОН ПОВЕРХ СВОИХ ОСТРЫХ УШЕЙ И, СОГНУВШИСЬ, НЫРНУЛ В ТЁМНЫЙ ПЕРЕУЛОК.

"ЧЁ ДЕЛАЕШЬ?"

ЧЕТВЕРОЮРОДНЫЙ ЧЕРТЁНОК ПОДПРЫГНУЛ. ЭТО БЫЛА ТА МАЛЕНЬКАЯ СИМПАТИЧНАЯ БЛОНДИНКА ИЗ ЗООМАГАЗИНА НАПРОТИВ. ОНА СТОЯЛА В ПЕРЕУЛКЕ, ДЕРЖА КОРОБКУ ЛЕДЕНЦОВ.

ЧЕТВЕРОЮРОДНЫЙ ЧЕРТЁНОК ПРОЧИСТИЛ ГОРЛО. "Я ПРОСТО... М-М... ПРОГУЛИВАЛСЯ.

В ТЕМНОТЕ. ПО ПЕРЕУЛКУ. "

"ТЫ СОБИРАЛСЯ НА ЧЁРНЫЙ РЫНОК?"

"ТС-С! НЕ ТАК ГРОМКО! МОЙ КУЗЕН ПРОСИЛ НЕ ГОВОРИТЬ ОБ ЭТОМ."

"ОН БОИТСЯ, ЧТО ТЕБЯ ПОЙМАЮТ?"

"НЕТ. ОН БОИТСЯ, ЧТО УЗНАЮТ ВЛАДЕЛЬЦЫ ДРУГИХ ЗООМАГАЗИНОВ."

ОНИ ЗАМОЛЧАЛИ, И В ЭТО САМОЕ ВРЕМЯ ЧЕРТЁНОК ИЗ ЗООМАГАЗИНА ПО СОСЕДСТВУ ПРОШМЫГНУЛ МИМО НИХ, ВЕЗЯ НА КОЛЯСКЕ БЕЗУМНУЮ СВИНЬЮ. ОНИ ПОДОЖДАЛИ, ПОКА ОН ИСЧЕЗНЕТ

В ТЕМНОТЕ.

БЛОНДИНКА НЕЗАМЕТНО ЗЕВНУЛА. "НЕ ВОЛНУЙСЯ, - СКАЗАЛА ОНА, - Я НЕ ОТКРОЮ ТВОЙ СЕКРЕТ."

Секрет раскрыт! Для чертят настало время исследовать Тёмные переулки.

Данное дополнение состоит из двух частей:

Тёмные переулки – это новая часть города. В ней перед чертятами открываются четыре новые возможности, которые были недоступны ранее. Уверены, что они вам понравятся.

Больше питомцев! А также ещё больше клеток, улучшений, артефактов, чертят, выставок и покупателей. Всё это позволит вам сыграть дополнительный раунд. А ещё они действительно клёвые.

Можно совмещать эти две части, как угодно. Но поскольку всё в этом дополнении такое потрясающее, что никто не хочет ничего из него пропустить, то на самом деле у вас есть всего две возможности:

- * Обычная игра с Тёмными переулками и всеми новыми штучками.
- * Расширенная игра с Тёмными переулками и всеми новыми штучками.

Новые штучки позволяют сыграть в **расширенный вариант**: 6 раундов вчетвером или 7 раундов вдвоём или втроём. Если так и сделаете, то вырастите больше питомцев и продадите их большему числу покупателей, а в игру войдут все новые артефакты, клетки, улучшения и чертята.

Как бы то ни было, из-за новых возможностей **Тёмных переулков** каждый раунд будет длиться немного дольше. Хорошенько подумайте, хотите ли вы сыграть более эпичную партию, добавив к игре ещё один раунд. Это дополнение также отлично подходит для **обычного варианта** игры.

О ДАННОМ РУКОВОДСТВЕ

Руководство состоит из четырёх частей.

Подготовка к игре объясняет, как подготовиться к игре с дополнением.

Ход игры показывает, как **Тёмные переулки** влияют на игру. В этой части описываются клетки действия, а не фазы раунда.

Обзор новых правил представляет собой свод новых правил, разделённых по фазам раунда.

В **Приложении** описываются сооружения и аксессуары, включённые в данное дополнение. Также в нём представлено детальное описание новых клеток, улучшений, покупателей, выставок и питомцев.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В ЭТОЙ ГЛАВЕ МЫ ПОКАЖЕМ, КАК ПОДГОТОВИТЬ ПОЛЕ С ТЁМНЫМИ ПЕРЕУЛКАМИ К ПЕРВОМУ РАУНДУ, И РАССКАЖЕМ, ЧТО ДЕЛАТЬ НА ЭТАПЕ ПОДГОТОВКИ В ПОСЛЕДУЮЩИХ РАУНДАХ.

НОВЫЕ ШТУЧКИ

Перед подготовкой к игре замешайте новых питомцев, клетки, улучшения, артефакты, покупателей и выставки в соответствующие стопки.



РАСШИРЕНИЕ К ПОЛЮ ПРОГРЕССА

РАСШИРЕНИЕ К ПОЛЮ ПРОГРЕССА ПОЗВОЛИТ ВАМ СЫГРАТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАУНД. ЕСЛИ ЗАХОТИТЕ.

РАСШИРЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Если вы решили сыграть в расширенный вариант игры, поместите расширение поверх поля прогресса так, чтобы оно накрывало весь раунд 5. Сторона с раундами 5 и 6 должна быть наверху. Затем подготовьте чертят, выставки и покупателей в соответствии с обычными правилами.

Для 2-3 игроков используйте сторону расширения к полю прогресса с раундами 6 и 7. Положите его поверх поля прогресса для 2-3 игроков так, чтобы оно накрывало раунд 6 целиком.



Примечание. Для чертят есть ещё одна ячейка, так что на расширении к полю прогресса будет 5 чертят каждого цвета. В раундах 5 и 6 будет по два покупателя. Если в раунде два покупателя, обоих надо открывать одновременно.

Примечание. На расширении к полю прогресса есть новые выставки для финального подсчёта. Также на нём изображено правило передачи жетона первого игрока в последнем раунде.

ОБЫЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Если вы решили сыграть обычное число раундов, вам всё равно понадобится расширение к полю прогресса, но лишь на выставках для финального подсчёта. Просто воткните расширение (любой стороной вверх) под поле прогресса так, чтобы были видны эти выставки. Подготовьте чертят, покупателей и выставки в соответствии с обычными правилами.



КОМПРОМИСНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

При игре вдвоём или троём можно пойти на компромисс. Стороной расширения к полю прогресса с изображением раундов 5 и 6 накройте 5 и 6 раунды на поле прогресса. Вы получите того самого круглого дополнительного покупателя в 5-м раунде без затягивания игры. Придётся игнорировать изображённое правило передачи жетона первого игрока и просто передавать его следующему игроку в конце каждого раунда. Такова цена компромисса.

ПОЛЯ ИГРОКОВ



Подготовьте поля игроков в соответствии с обычными правилами, за исключением того, что каждый игрок получает дополнительно 1 чертёнка и 1 золото. Чем больше перед вами возможностей, тем больше нужно средств.

Таким образом, каждый игрок начинает с 7 чертятами и 3 золотом. (После получения дохода в 1-м раунде у кого-то будет 4 золотом, у кого-то 5.)



Примечание. В данном дополнении есть 2 новых чертёнка каждого цвета. На вашем поле начинает игру только один из них. Другой отправляется на поле прогресса при расширенном варианте игры, или обратно в коробку, если решено не играть дополнительный раунд. (Скажите ему, что придёт его очередь поработать на вас в следующей игре. Он поймёт.)

ПОЛЕ С ТЁМНЫМИ ПЕРЕУЛКАМИ

РАЗЛОЖИТЕ ПОЛЕ С ТЁМНЫМИ ПЕРЕУЛКАМИ РЯДОМ С ЦЕНТРАЛЬНЫМ ПОЛЕМ.
НА НЁМ НАХОДЯТСЯ ЧЕТЫРЕ НОВЫЕ ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ, КОТОРЫЕ СМОГУТ ПОСЕЩАТЬ ВАШИ ЧЕРТЯТА.

ЧЁРНЫЙ РЫНОК



На чёрном рынке можно купить много всякой всячины!

Примечание. Это не тот чёрный рынок, который упоминается в правилах базовой игры. На этом рынке владельцы зоомагазинов покупают всякую всячину, а на том продают питомцев. Каждый из чертят, управляющих этими рынками, утверждает, что другой украл его великолепную идею.

ВОЗМОЖНОСТИ ЧЁРНОГО РЫНКА

В начале игры на чёрном рынке доступно 6 предметов. Поместите их на соответствующие ячейки, слева направо: телохранитель (фишка чёрного чертёнка), случайный питомец (размера 2), случайная клетка, случайная выставка (для обозначения еды), случайное улучшение и случайный артефакт. Положите по жетону золота на каждый предмет.

Жетон показывает, что для получения предмета необходимо отдать дополнительно 1 золото. (См. **ПОКУПКА НА ЧЁРНОМ РЫНКЕ** на стр. 4.) Жетон золота убирается, когда кто-нибудь покупает предмет или когда на него действует скидка гадалки. (См. **СОВЕТ ГАДАЛКИ** на стр. 4.)

НАЧАЛЬНАЯ СКИДКА

В обычном варианте игры не кладите жетон золота поверх артефакта. Представьте, что этот предмет получил скидку в прошлом, несыгранном раунде.

НИКАКОГО ПОПОЛНЕНИЯ

Чёрный рынок никогда не пополняется. Предмет каждого типа можно купить всего один раз.

Примечание. Питомец на чёрном рынке не растёт. Да и нет там на самом деле никакого питомца. Есть просто картонка с вращающимся колёсиком. Если ты перестанешь ей восхищаться, то услышишь: "Эй, приятель. Тебе нравится? Не хотел бы по дешёвке купить действительно стоящую вещь? Она из высококачественной бумаги. Сам её прессовал."

МАГАЗИН СЛИЗНЯКОВ

Купец продаёт модные аксессуары из спины огромного слизняка.

СТОПКА АКСЕССУАРОВ

Перемешайте 8 аксессуаров и сложите их в стопку (или кучу, если жетоны слишком малы для твоих толстых, неуклюжих пальцев).

ВОЗМОЖНОСТИ АКСЕССУАРОВ

Достаньте 3 аксессуара и положите их лицом вверх на ячейки для аксессуаров.

ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ АКСЕССУАРОВ

Во время подготовки к раунду 2 и последующим раундам на ячейки для аксессуаров в магазине слизняков необходимо выкладывать 1 новый жетон аксессуара.

Сначала освободите для него место. Если все три ячейки для аксессуаров заняты, уберите самый верхний аксессуар (ближайший к хвосту слизняка), чтобы их осталось два. Вне зависимости от того, пришлось вам освобождать место или нет, переместите два оставшихся аксессуара выше, чтобы была свободна самая нижняя ячейка. Положите на неё новый жетон аксессуара.

Пропустите этот шаг, если ячейка действия магазина слизняков занята нейтральным чертёнком.

ЖЕТОНЫ ДОСТУПА

Чертёнок, охраняющий вход в промышленную зону, выглядит весьма серьёзно. И у него большая злая собака. Посылать чертят в промышленную зону без наличия разрешения вам совсем не хочется. Каждый игрок кладёт жетон доступа своего цвета у входа.

СТОПКА СООРУЖЕНИЙ

Эти 6 новых жетонов обозначают сооружения, которые открываются для сделок в течение игры. Перемешайте их и сложите в стопку лицом вниз рядом с полем с Тёмными переулками.



РЯД ДОСТУПНЫХ СООРУЖЕНИЙ

Откройте верхний жетон сооружения и положите его на край поля с Тёмными переулками. Это первое сооружение, открытое для сделок в промышленной зоне.

ОТКРЫТИЕ НОВЫХ СООРУЖЕНИЙ

Во время подготовки к раунду 2 и последующим раундам будет открываться новое сооружение из стопки и размещаться в конце ряда, давая игрокам дополнительную возможность.

Пропустите этот шаг, если ячейка действия с сооружением занята нейтральным чертёнком.

ФУРГОН ГАДАЛКИ

Тут не надо ничего подготавливать. Правда, Гадалка – одухотворённое существо, равнодушное ко всему материальному.



Эта ячейка действия даёт доступ к крутым сооружениям в промышленной зоне.

ПРОМЗОНА

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ЧЕРТЯТА



При 2-3 игроках играйте на той стороне поля с Тёмными переулками, где нарисованы стрелочки нейтрального чертёнка. Нейтральные чертята занимают ячейки на поле с Тёмными переулками точно таким же образом, что и на центральном поле.



При игре вдвоём нейтральный чертёнок должен начинать на ячейке действия с гадалкой, а другой – на ячейке действия с чёрным рынком.



При игре вдвоём один нейтральный чертёнок должен начинать на ячейке действия с гадалкой, а другой – на ячейке действия с чёрным рынком.

ХОД ИГРЫ

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ГРУПП

У ГРУПП ЧЕРТЯТ И ЗОЛОТА ТЕПЕРЬ ЕСТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ ПОКУПОК.

ВОЗВРАТ ГРУПП

Как вы знаете, когда наступает ваша очередь отправить группу чертят и золота, вы можете отправить их в город или оставить дома. Всё это по-прежнему верно, но теперь у вас есть дополнительный вариант: когда наступает ваш черёд отправлять группу, **вы можете вернуть любую группу(ы), ожидающую** своего хода. Это позволит вам забрать нескольких чертят и золота до выполнения действия. Так будет удобно, поскольку для некоторых новых действий потребуются свободные чертята или золото.

ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРА ГРУППЫ

В данном дополнении размер группы может быть более изменчивой величиной. Иногда выходит так, что размер группы меняется, пока она ждёт своей очереди для отправки за покупками. То, что случится потом, зависит от размера той группы, которая в данный момент делает ход. Если размер ожидающей группы становится больше размера текущей, ожидающая группа отправляется за покупками следующей. Примите это во внимание, как только закончи-

те действие, в результате которого увеличился размер группы. Затем покупки продолжает выполнять игрок, который ходил бы следующим, если бы не вклинилась ваша группа. (Таким образом, продолжается действие группой текущего размера.)

Если ожидающая группа становится того же размера, что и текущая, или меньше, просто убедитесь, что ваши группы в порядке, и терпеливо ждите. Игра продолжается, как если бы ваша группа всегда была такого же размера.

НОВЫЕ ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ

В ТЁМНЫХ ПЕРЕУЛКАХ ЕСТЬ ЧЕТЫРЕ НОВЫЕ ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ.

В ДАННОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЖЕМ О ТОМ, КАК ИХ ИСПОЛЬЗОВАТЬ И ЧТО ДЕЛАТЬ С НОВЫМИ КРУТЫМИ ШТУЧКАМИ, КОТОРЫЕ ВЫ ТАМ НАЙДЁТЕ.

ПОКУПКИ НА ЧЁРНОМ РЫНКЕ



При отправке чертят на чёрный рынок вы можете получить любой из доступных предметов. В начале игры там находятся различные предметы, рядом с каждым из них лежит жетон золота (кроме артефакта в обычном варианте игры). Жетон

служит напоминанием о том, что необходимо отдать 1 золото за то, чтобы получить предмет. В последующих раундах на некоторые предметы может действовать скидка (см.

СОВЕТ ГАДАЛКИ), но выбор будет ограничен, поскольку приобретённые предметы не восполняются.

ОПЛАТА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ЗОЛОТОМ

Чтобы взять предмет, рядом с которым лежит жетон золота, необходимо отдать 1 золото из вашей сокровищницы. Не нужно, чтобы в посланной группе было золото, а даже если оно там есть, это не поможет. Можно использовать только золото из вашей сокровищницы. Это может быть золото, не включённое в состав группы, или золото, которое вы забрали обратно, когда возвращали группу (как было описано выше). Когда отдаёте 1 золото, также верните в банк жетон золота, обозначавший цену.

При выборе предмета без жетона золота вы получаете его бесплатно.

Если у вас в сокровищнице нет золота, вы не можете взять предмет, отмеченный жетоном золота. Если не можете позволить себе приобрести ни один предмет, то нельзя занимать эту ячейку действия.

ПОЛУЧЕНИЕ ОБЫЧНЫХ ШТУЧЕК

Если вы получаете питомца, клетку, улучшение или артефакт, выполняйте всё в точности так, как если бы вы получили это обычным способом. (Можете даже сделать невинное лицо и посвистеть.) Если артефакт обязывает немедленно выполнить какое-либо действие (например, выбрать цвет и взять карту), сразу же выполняйте его.

ПОЛУЧЕНИЕ ЕДЫ



Вы можете получить еду, взяв жетон выставки. Выберите один из изображённых на жетоне наборов еды и поместите эту еду в свой запас. Сбросьте жетон. (Изображение выставки на жетоне чёрного рынка не имеет значения.)

НАЁМ ТЕЛОХРАНИТЕЛЯ



Он стоит у входа на чёрный рынок, следя за тем, чтобы покупатели ничего не стащили. Забавно, не правда ли? Но чертята не воруют. Однако он выглядит ужасно огромным, так что, может быть, на этот раз стоит заплатить настоящим золотом. Эй, а знаешь, что будет круто? Заставить этого парня работать на тебя. Он мог бы стать твоим телохранителем.

При получении телохранителя возьмите фишку чёрного чертёнка. Вы можете отправить его в квартиры чертят или добавить к одной из своих групп, которая ждёт отправки за покупками. (См. выше **ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРА ГРУППЫ**.)

Телохранитель учитывается при определении размера группы. В последующих раундах вы можете включить его в состав группы, как любого другого чертёнка, учитывая, однако, что телохранитель не может быть единственным членом группы.

Телохранитель был нанят, чтобы ходить по городу и охранять ваших чертят. Он не станет работать в вашем зоомагазине, и точно не будет искать работу и возвращать вам деньги. Даже когда он находится в квартирах чертят, он недоступен. Это значит, что он не делает ничего вне фазы покупок и его нельзя послать работать в сооружение

(описано далее). Он не ленился. Просто такие вещи не прописаны в его контракте.

Телохранитель может сопроводить вашу группу до помоста, но не пойдёт продавать за вас питомцев. (Это уже не фаза покупок, и к тому же он не хочет стоять на помосте один.) Телохранитель возвращается с ячейки действия с помостом в конце раунда (пока все оставшиеся там чертята перемещаются на помост).

Телохранитель считается одним из двух чертят, необходимых для ячейки действия с выбором клетки, и он может принести для вас домовой аксессуар (описано далее). Но его нельзя оставлять одного на ячейке действия, поскольку он не может быть единственным членом группы.

СОВЕТ ГАДАЛКИ



В фургоне гадалки вы делаете три вещи. Ух ты! Похоже на три желания или что-то в этом роде.

ОТДАЛЁННОЕ БУДУЩЕЕ

Что грядёт в будущем? "Огромные перспективы ждут ваших питомцев"? Или "Вы встретите царицу подземелья вашей мечты"? Чертята ждут не дождутся, чтобы узнать.

Первый эффект этой ячейки действия заключается в том, что вы можете взглянуть на один из закрытых жетонов выставки или покупателя на поле прогресса. Да, мы знаем, что это не принесёт ничего хорошего, раз всё стало известно, но смотрите, что вам придётся делать вслед за этим.

БЛИЖАЙШЕЕ БУДУЩЕЕ

И потом у чертят всегда есть более практичные вопросы, например: "Мы получим ещё жемчужину от нашего Толкателя жемчуга?" и "Наш Домашний вампир оголодает? Опять?"

Следующий эффект – это то, что вы берёте по одной карте потребностей каждого цвета. До конца этого раунда у вас будет четыре дополнительные карты для выбора. В конце этого раунда при сбросе назначенных карт потребностей вам также нужно будет сбросить по одной карте каждого цвета с руки, так чтобы они были у вас в нужном количестве к следующему раунду. (Этот эффект не позволяет вытянуть зелье и не заставляет сбросить зелье в конце раунда.)

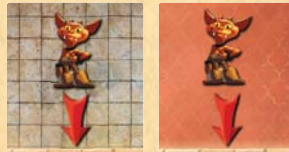
СКИДКА НА ЧЁРНОМ РЫНКЕ

Волшебные чары гадалки распространились над чёрным рынком. (Возможно, эти чары имеют нечто общее с тем фактом, что чертёнок, заправляющий рынком, является её мужем.) В качестве решающего эффекта вы убираете один из жетонов золота с чёрного рынка и возвращаете его в банк. Отныне этот предмет бесплатный.

Можно предоставлять скидку только на те предметы, которые ещё не были проданы. (В любом случае на проданных предметах не должно быть жетонов золота. Жетон надо было убрать, когда приобретали предмет.)

Предоставление скидки обязательно. Гадалка настаивает. Было бы невежливо сказать: "Нет, спасибо. Мне нравится, когда другие владельцы зоомагазинов закупаются на чёрном рынке по высоким ценам."

Примечание. Вы меньше поможете другим игрокам, если предоставите скидку на предметы, которые они не хотят. Конечно, лучшим действием будет предоставить скидку на то, что вы хотите, а потом взять это себе.



Если сооружению требуется чертёнок, возьмите одного чертёнка из квартир. Нельзя брать чертёнка, являющегося частью группы (даже той группы, которую вы послали на ячейку действия). Чертёнок остаётся в сооружении до конца раунда. Эффект сооружения применяется немедленно. (Сооружения и их эффекты описаны в Приложении.)



Примечание. Это ещё одно место, где может оказаться полезным возвращать группы. При отправлении группы в промышленную зону можно забрать назад другую группу (как описано выше), чтобы у вас появилось золото или чертёнка для сооружения.



Если сооружению требуется мясо или овощи, вы платите одним жетоном еды соответствующего цвета из своего хранилища (но не едой из волшебного ящика и не переработанной едой фабричного производства). На фабрике используются только свежие натуральные ингредиенты. (Ну, относительно свежие. Жетон еды может быть взят из любого отсека вашего хранилища.) Еда превращается в переработанную. Для подробностей см. Приложение.

Можно посылать чертят на эту ячейку, даже если вы не пользуетесь или не можете воспользоваться одним из сооружений прямо сейчас. Всё равно нужно передвинуть ваш жетон разрешения, как описано ниже.

ПОЛУЧЕНИЕ РАЗРЕШЕНИЯ

Вне зависимости от того, используете ли вы одно из сооружений или нет, вы немедленно получаете разрешение на доступ к уже открытым сооружениям. Положите ваш жетон разрешения под последним открытым сооружением. (Это должно быть крайнее справа открытое сооружение.)

При первом посещении промышленной зоны ваш жетон разрешения находится у входа и размещается на последнем открытом сооружении. При очередном посещении на последующих ходах вы перекладываете жетон разрешения с предыдущего открытого сооружения на последнее открытое.

Это даёт вам доступ ко всем сооружениям, которые открыты на данный момент. Можно воспользоваться им, когда задействуете доступных чертят в конце фазы 5.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СООРУЖЕНИЯ И СВОБОДНЫХ ЧЕРТЯТ

При использовании свободных чертят в фазе 5 вы можете также воспользоваться одним из сооружений, к которому имеется доступ. К таким относятся сооружения, на которых лежит ваш жетон разрешения, и все более старые сооружения левее от него. Использование сооружения не закрывает другим игрокам возможности им пользоваться. У вас нет доступа к сооружениям, которые были открыты после того сооружения, на котором находится ваш жетон разрешения. (Но вы можете получить к ним доступ, посетив промышленную зону на следующих ходах.) Если ваш жетон разрешения всё ещё лежит у входа, вы не можете

воспользоваться ни одним сооружением.

Порядок использования сооружения и свободных чертят определяете вы сами. Если для выбранного сооружения требуется свободный чертёнок, вы можете выбрать любого из чертят, которые ничего не делали в этом раунде. Если для сооружения требуется еда, можно взять любую еду из хранилища. Если требуется золото, можно воспользоваться любым золотом, находящимся в вашем распоряжении, включая то, которое вы получаете при использовании доступного чертёнка. (В базовых правилах написано, что вы получаете золото за чистку клеток, однако порядок тогда не имел значения. Теперь имеет, так что пользуйтесь этим руководством. Просто запомните: если вы получили золото с помощью чертёнка, он больше не может ничего делать в этом раунде.)

Пример. При посещении этой ячейки действия в первом раунде можно использовать первое сооружение сразу, а затем ещё раз уже в 5-й фазе. В фазе 5 каждого последующего раунда вы сможете воспользоваться первым сооружением, но больше никакими другими, пока снова не посетите промзону. Если для первого посещения вы дождётесь 2-го раунда, то не сможете использовать никакое сооружение в раунде 1. Зато при посещении во 2-м раунде у вас будет выбор из двух сооружений. Доступ к этим двум сооружениям сохранится до конца игры. (Вы можете получить доступ и к другим сооружениям, если в будущем снова нанесёте визит в промзону.)

ПОКУПКИ В МАГАЗИНЕ СЛИЗНЯКОВ



ПОЛУЧЕНИЕ АКСЕССУАРА

Посылая сюда своих чертят, вы можете взять один из изображённых аксессуаров. Его можно разместить на своём поле игрока или рядом с ним. (Рекомендуем класть его на незанятую клетку или изображение клетки, чтобы не забыть про него.) Позже, во время фазы назначения карт потребностей, можно передать аксессуары своим питомцам.

ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ ЧЕРТЁНКА

Чертятам нравятся новые аксессуары. Только взгляните на эту чудесную тарелку для еды, крутое ожерелье с шипами, причудливый ленточный бант и очаровательную волшебную подвеску! Чертятам так сильно нравятся эти аксессуары, что они нарушают обычные правила. Кому-то позарез надо прямо сейчас принести домой это блестящую безделушку!

Посылая группу в магазин слизняков, вы можете забрать одного из своих чертят с ячейки действия и вернуть домой.

Примечание. Мы не обявываем вас хранить жетоны аксессуаров рядом с фигурками чертят и забирать их обратно в свой магазин с криками "ура!". Но и запрещать это тоже не собираемся.

Можно забрать чертёнка с этой или любой другой ячейки действия, пока хотя бы один из ваших чертят остаётся блоки-

ПОСЕЩЕНИЕ ПРОМЫШЛЕННОЙ ЗОНЫ



Когда вы посылаете сюда чертят, происходят две вещи.

НЕМЕДЛЕННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СООРУЖЕНИЯ

Сначала вы можете немедленно выбрать любое из открытых сооружений и применить его эффект. Для каждого сооружения требуются определённые затраты (чертёнок, золото или еда.)

ровать ячейку. Разрешается даже оставлять единственного чертёнка на ячейке действия с клеткой. (Но ни в коем случае нельзя оставлять одного телохранителя на ячейке действия. Хотя он дотащит ваш аксессуар, если его вежливо попросить.)

Если нет ни одной ячейки действия, занятой хотя бы двумя чертятами, никого нельзя вернуть. (Но вы по-прежнему кладёте аксессуар на поле игрока. Магазин слизняков предлагает бесплатную доставку.)

Возвращаемый чертёнок может отправиться обратно в квартиры или быть добавлен к группе, которая ещё ждёт своего хода. (См. **ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРА ГРУППЫ** на стр. 4.)

Примечание. Если ваша последняя группа состоит из одного чертёнка и вы думаете о том, чтобы забрать его обратно, сначала проверьте эту ячейку действия. Если она незанята, вы можете занять её и взять другого своего чертёнка домой. И вы также получаете крутой аксессуар!

Пример. Возможность забрать чертёнка позволяет проделывать некоторые подлые делишки. Представьте, что эти две группы у вас последние и сейчас ваша очередь послать группу размером 2. Никто не ждёт, что вы займёте клетку, потому что для этого нужны два чертёнка. Видите, что вы можете сделать? Вы можете послать одну группу за аксессуаром. С другой ячейки действия вы получаете чертёнка, чтобы принести аксессуар домой. И теперь этот чертёнок стоит с другой вашей группой, внезапно принявшей размер 3! Группа сразу же ходит, так что её можно послать за клеткой. Затем ход переходит к игроку слева, который удручённо смотрит на двух своих чертят, готовых было отправиться за клеткой.



НАЗНАЧЕНИЕ АКСЕССУАРА

При расстановке клеток и питомцев в фазе 3 можно **назначить любые аксессуары своим питомцам**. Просто возьмите один или несколько своих аксессуаров и положите их на одного или нескольких питомцев. Нет никаких ограничений. Один питомец может иметь любое число аксессуаров одного или разных типов. Необязательно назначать все аксессуары. Неназначенные питомцу аксессуары могут лежать на поле игрока или рядом с ним.

Аксессуары, назначенные питомцу в предыдущих раундах, можно назначить тому же питомцу, переназначить другому или вовсе оставить неназначенными. (До тех пор, пока вы не продаёте питомца с аксессуарами. См. ниже.)

ВЫТЯГИВАНИЕ И НАЗНАЧЕНИЕ КАРТ ПОТРЕБНОСТЕЙ

Так зачем давать питомцам аксессуары? **При вытягивании и назначении карт потребностей каждый аксессуар считается дополнительной полоской соответствующего цвета.** Аксессуары необходимо назначить **до того, как начали тянуть карты** (и до обмена карт, если пользуетесь хрустальным шаром). Если начали тянуть карты, то передумать уже нельзя.

ПРОДАЖА ПИТОМЦА

При продаже питомца вы также продаёте все аксессуары, которые были назначены ему в этом раунде. Просто сбросьте их вместе с питомцем. (А лучше даже оставьте аксессуары с питомцем и их новым владельцем на выставке довольных покупателей.)

За каждый проданный с питомцем аксессуар вы получаете дополнительно 1 золото.

Пример.

Вы назначили ленту и тарелку с едой Малышу Голему, потому что знаете, что в этом раунде ваш магазин посетит Подземная дева. Вы надеетесь, что с лентой Малыш Голем станет ещё более игривым, а эта чудесная тарелка с едой повысит его аппетит.



При вытягивании карт вы берёте 2 красных, 3 жёлтых и 1 зелёную карту потребностей для Малыша Голема. Затем надо назначить ему 2 красных, 3 жёлтых и 1 зелёную карты потребностей. Всё идёт по плану, кроме того, что жёлтая карта оказалась магией и теперь надо назначить Малышу Голему мутацию.

Ничего страшного. Его ещё можно продать Подземной деве. Вы отдаёте Малыша Голема и оба аксессуара, но остаётесь с доброй репутацией и 1 золотом. Давайте сложим: при размере 4 базовая стоимость Малыша Голема – 1. Вы получаете -2 за мутацию и +2 за аксессуары, так что конечная цена составляет 1.

Примечание. Аксессуары не облегчают уход за питомцем. На самом деле, даже наоборот. Но дополнительная карта может стоить многих очков во время выставок и продаж. Ну, и выглядят аксессуары круто.

НАЧАЛО ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО РАУНДА



В расширенном варианте игры есть особое правило о передаче жетона первого игрока в последних раундах. На 5-й раунд, как обычно, отдайте его игроку с самой низкой репутацией. На 6-й раунд передайте его через игрока налево. Или направо. Короче, отдайте его игроку, сидящему напротив того, у которого был жетон в 5-м раунде, независимо от текущей репутации. (Также при расширенном варианте мы рекомендуем опустить правило о порядке в финальном раунде из полного варианта игры. Просто играйте по часовой стрелке, как во всех других раундах.)



При игре вдвоём или троём по расширенному варианту начните



7-й раунд, отдав жетон первого игрока игроку с самой низкой репутацией. В случае ничьей передайте жетон игроку слева. Если он не из тех игроков, у которых вышла ничья по самой низкой репутации, снова передайте жетон налево. (При игре троём, если хотите, можете использовать правило о порядке в финальном раунде из полного варианта игры. От этого зависит, как будет играть последний раунд – по часовой стрелке или против неё.)



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Выставки при финальном подсчёте очков поменялись, так что теперь можно получить баллы за некоторые новые штучки. И в расширенном, и в обычном варианте игры эти выставки заменяют собой исходные.

ДЕЛОВАЯ ХВАТКА



Телохранитель оценивается на выставке в 1 балл. Различные виды еды оцениваются по отдельности. Каждый жетон свежей или замороженной еды (из волшебного ящика) стоит на выставке, как обычно, 1 балл. Каждая стопка из двух жетонов, означающих переработанную еду, стоит на выставке 2 балла.

ДЕМОНСТРАЦИЯ ПИТОМЦЕВ



Каждый имеющийся у вас аксессуар стоит на выставке 1 балл, независимо от того, назначен он питомцу или нет.



ОБЗОР НОВЫХ ПРАВИЛ

ДАННЫЙ ОБЗОР ПОКАЗЫВАЕТ, В КАКОЙ МОМЕНТ ПО ОТНОШЕНИЮ К БАЗОВОЙ ИГРЕ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ НОВЫЕ ПРАВИЛА. ЗАГОЛОВКИ И ПОДЗАГОЛОВКИ СООТВЕТСТВУЮТ ТЕМ, ЧТО ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ В БАЗОВЫХ ПРАВИЛАХ.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОЛЕ ПРОГРЕССА

- Для расширенного варианта игры возьмите расширение к полю прогресса, чтобы сыграть ещё один раунд.
- Даже при обычном варианте игры возьмите расширение к полю прогресса, чтобы провести финальный подсчёт очков за выставки.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПОЛЕ

- Положите поле с **Тёмными переулками** рядом с центральным полем.
- Разместите на чёрном рынке фишку чёрного чертёнка, питомца, клетку, жетон выставки, улучшение и артефакт:
 - При расширенном варианте положите на каждый предмет по одному жетону золота.
 - При обычном варианте положите по одному жетону золота на каждый предмет, кроме артефакта.
- Выложите жетоны разрешения игроков у входа в промышленную зону.
- Перемешайте сооружения и сложите их в стопку:
 - Откройте первое сооружение и положите его рядом с полем с **Тёмными переулками**.
- Перемешайте аксессуары и сложите их в стопку:
 - Вытяните 3 аксессуара и положите их на ячейки для аксессуаров.

ПОЛЯ ИГРОКОВ

- Каждый игрок получает 7 чертят и 3 золота (вместо 6 чертят и 2 золота).

РАУНД

ФАЗА 1 – УСТАНОВКА

ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ ШТУЧЕК

- Игра почти готова к первому раунду. В последующих раундах делайте вот что:
 - Откройте следующее сооружение (если ячейка действия не занята нейтральным чертёнком);
 - Вытащите новый аксессуар и положите его на самую нижнюю ячейку (если ячейка действия не занята нейтральным чертёнком).
 - Чтобы открыть самую нижнюю ячейку, передвиньте все аксессуары вверх (возможно, сбросив самый верхний).
- На чёрный рынок новые штучки никогда не поступают.

ФАЗА 2 – ПОКУПКИ

ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ

- Можно забрать назад любую ожидающую группу чертят одновременно с отправлением другой группы.

- Если размер ожидающей группы становится больше размера самой большой текущей группы, то она ходит следующей. Продолжайте затем действия с текущей группой самого большого размера.
- На **чёрном рынке** выберите 1 предмет и представьте, будто законно приобрели его:
 - Если рядом с предметом находится жетон золота, необходимо отдать 1 жетон золота из вашей сокровищницы. Верните оба жетона в банк.
 - Чтобы взять еду, выберите один из наборов, изображённых на жетоне выставки. Возьмите еду и сбросьте жетон.
 - Телохранитель отправляется в квартиры чертят, но может присоединиться к ожидающей группе. Он не может быть единственным чертёнком в группе и не может использоваться как свободный чертёнок.
- В **фургоне гадалки** вы делаете три вещи:
 - Подглядываете 1 жетон выставки или покупателя на поле прогресса.
 - Вытягиваете 4 карты потребностей, по одной каждого цвета.
 - Обязаны убрать 1 жетон золота с предмета на чёрном рынке (если возможно). Верните жетон в банк.
- В **промышленной зоне** вы передвигаете свой жетон разрешения к самому последнему открытому сооружению. Можно воспользоваться одним открытым сооружением:
 - Если сооружению требуется чертёнок, поместите туда одного чертёнка из ваших квартир.
 - Если сооружению требуется золото, отдайте 1 жетон золота из сокровищницы в банк.
 - Если сооружению требуется еда, отдайте жетон еды из вашего хранилища.
- В **магазине слизняков** возьмите 1 аксессуар и положите его на поле игрока:
 - Кроме того, можно вернуть в квартиры одного из своих чертят с ячейки действия, на которой находятся хотя бы двое, или добавить его к любой ожидающей группе.

ФАЗА 3 – ПОТРЕБНОСТИ

РАССТАНОВКА КЛЕТОК И ПИТОМЦЕВ

- Можно назначить некоторые или все **аксессуары** одному или нескольким питомцам.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ПОТРЕБНОСТЕЙ

- За каждый назначенный питомцу **аксессуар** вытяните одну дополнительную карту потребностей этого цвета.

НАЗНАЧЕНИЕ КАРТ ПОТРЕБНОСТЕЙ ПИТОМЦАМ

- За каждый назначенный питомцу **аксессуар** вы должны назначить одну дополнительную карту потребностей этого цвета.

ФАЗА 4 – ВЫСТАВКИ

- Питомцы оцениваются по одному за раз. Порядок, в котором оцениваются питомцы, иногда имеет значение. Выбор за вами.
- См. Приложение для подробностей о клетках, улучшениях и питомцах.

ФАЗА 5 – ТОРГОВЛЯ

ПРОДАЖА ПИТОМЦА

- Получите дополнительно 1 золото за каждый аксессуар, назначенный продаваемому питомцу.

СБРОС НАЗНАЧЕННЫХ КАРТ

- Если благодаря гадалке у вас имеются дополнительные карты, сбросьте по одной карте потребностей каждого цвета.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОБОДНЫХ ЧЕРТЯТ

- Давать работу свободным чертятам можно в любом порядке.
- На данном этапе в любое время можно использовать одно сооружение, к которому имеется доступ:
 - У вас есть доступ к сооружению, находящемуся под жетоном разрешения, а также ко всем сооружениям, которые были открыты до него.
 - Правила пользования сооружениями те же, что в фазе 2.

ФАЗА 6 – СОЗРЕВАНИЕ

ЧЕРТЯТА ВОЗВРАЩАЮТСЯ ДОМОЙ

- Чертята, работавшие в сооружении, также возвращаются.
- Телохранитель возвращается даже если был послан на помост.

НАЧАЛО СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА

- Жетон первого игрока передаётся в соответствии с тем, как показано на расширении к полю прогресса.
 - Исключение: при компромиссном варианте игры вдвоём или троём он всегда передаётся игроку слева.

КОНЕЦ ИГРЫ

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

- На выставке **Деловая хватка**:
 - Получите 1 балл за телохранителя.
 - Получите 2 балла за каждую переработанную еду.
- На выставке **Демонстрация питомцев**:
 - Получите 1 балл за каждый оставшийся у вас аксессуар.

ПРИЛОЖЕНИЕ

СООРУЖЕНИЯ

ГОЛОВНОЙ ОФИС АГЕНТА ПО НАЙМУ



Пальцы его были, как холодные сосиски, а лицо, как пережаренная ветчина. Заглянув в его глаза, похожие на яичный желток, я понял, что нашёл своего чертёнка.

При использовании этого сооружения отдайте 1 золото и получите одного чертёнка, который бы в любом случае не вернулся домой.

- ✦ Это может быть ваш самый крайний слева чертёнок на поле прогресса.
- ✦ Это может быть чертёнок из больницы.
- ✦ Это может быть чертёнок с помоста.

Однако он совсем не похож на чертят, которые бегут домой с аксессуарами. Этому чертёнку нужно время, чтобы восстановить силы.

- ✦ При использовании этого сооружения в **фазе 2 чертёнок отправляется в квартиры**. Его можно задействовать позднее в этом раунде, но нельзя присоединять к группе.
- ✦ При использовании этого сооружения в **фазе 5 чертёнок становится недоступным в этом раунде**. Оставьте его в сооружении. Он вернётся в конце раунда.

ОФИС



Всё ещё перебиваешься случайной работой за гроши? Пора устроиться на нормальную работу. Вливайся в коллектив. Оклад лучше, статус выше, и ручки всегда чистенькие.

Да, можно было послать чертёнка куда-нибудь поработать, и он бы принёс золото. Но если послать чертёнка сюда, он принесёт вам (та-да-да-дам!) 2 золота.

ФАБРИКА ЛЕДЕНЦОВ



Стоит только палку эту развернуть и облизать, как начнут у всех питомцев громко пузики урчать. Леденец!

При использовании этого сооружения возьмите один овощ из вашего хранилища и превратите его в леденец. Для этого возьмите жетон золота из банка и положите его на овощ. Отныне это леденец. Леденцы – это переработанная еда, поэтому они отправляются в ваше хранилище артефактов. (См. **ПЕРЕРАБОТАННАЯ ЕДА** на следующей странице.)

Если на выставке в фазе 4 вы даёте питомцу леденец, он **удовлетворяет одну потребность в голоде, одну потребность в игре или обе**. Он не может удовлетворить потребности двух разных питомцев. Нельзя утолить им голод, если питомец не употребляет ни мясо, ни овощи. (Так, Домашний вампир не может съесть леденец, но может с ним играть.)

ПСИХИАТР ДЛЯ ПИТОМЦЕВ



А как ты себя почувствовал, когда понял, что другие питомцы не обладают таким же чувством юмора?

Ваш питомец выглядит подавленным? Травмирован? Он мутировал? Вам может помочь психиатр для питомцев. Возьмите одного свободного чертёнка и уберите 1 жетон страдания или 1 жетон мутации с одного питомца. (Очевидно, мутация была психосоматической.)

КОНСЕРВНАЯ ФАБРИКА



Лучшие производители рекомендуют еду из консервной банки.

При использовании этого сооружения **возьмите одно мясо из вашего хранилища и превратите его в консервы**. Чтобы приготовить консервы, положите жетон навоза из банка на мясо. (Просто для обозначения консерва. Уверяем, что при консервировании используются только самые чистые добавки.)

Консервы – это переработанная еда, поэтому они отправляются в ваше хранилище артефактов. (См.

ПЕРЕРАБОТАННАЯ ЕДА на следующей странице.)

На выставке в фазе 4 можно дать питомцу консервы, **чтобы удовлетворить одну потребность в голоде**, если он ест мясо или овощи. Можно дать питомцу более одного консерва, но не более одного на каждую потребность в голоде. Если питомец находится на выставке, **вы получаете 1 балл за каждый скормленный ему консерв**. Если на выставке находятся несколько питомцев, вы получаете баллы за все их консервы.

ФЕКАЛЬНЫЙ СЛИЗНЯК



В службе по очистке клеток "Фекальный слизняк" тщательность находится в приоритете. У наших слизняков есть специальные щупальца для откачивания навоза из самых загаженных уголков вашего магазина. Когда будете думать о чистоте, подумайте о "Фекальном слизняке".

Отдайте 1 золото и уберите 2 жетона навоза из любого места на поле игрока. Можно даже в занятых клетках. Уборка ещё никогда не была такой простой.

ПЕРЕРАБОТАННАЯ ЕДА



ЛЕДЕНЕЦ



КОНСЕРВЫ

Переработанную еду изготавливают две фабрики: фабрика леденцов и консервная фабрика. Переработанная еда обозначается жетоном еды, накрытым каким-либо другим жетоном. Следующие правила относятся к обоим видам переработанной еды:

- Фабрике необходима свежая еда. Это значит, что жетон еды берётся из вашего хранилища и эта еда не является ни переработанной едой, ни замороженной едой из волшебного ящика.
- Фабрика производит переработанную еду, которая хранится в вашем хранилище артефактов.
- Нельзя поместить переработанную еду в волшебный ящик.
- Переработанная еда может утолить голод, как если бы она была мясом или овощем. (Точно так же, как и замороженная еда из волшебного ящика.)

- Переработанная еда не утоляет голод питомцев, которые не употребляют ни мясо, ни овощи.
- После использования переработанной еды верните оба жетона в банк.
- Переработанная еда не портится, и её не нужно выбрасывать. Няя!

У леденцов и консервов есть также особые свойства, о которых можно прочитать на предыдущей странице.

НОВЫЕ ПОКУПАТЕЛИ

У двух новых покупателей одна общая черта – спаренные символы.

У Подземного доктора за каждую пару и , назначенную питомцу, к счёту питомца добавляются 3 очка. (Кроме того, Доктор даёт 1 очко за каждый)

Считаются только пары из символов. Если питомцу назначены 2 и 4 , это считается за две пары. Другие 2 не приносят дополнительных очков. (Поэтому счёт составляет 6 очков, что не так уж и плохо.)

То же самое и у Странницы подземной дисциплины. Питомцы получают у неё по 3 очка за каждую пару и (и 1 очко за каждый)

Не путайте спаренные символы на новых покупателях с двойными символами на картах потребностей. Если вы играете с правилом двойных символов на картах, то два парных символа могут оказаться на одной карте, а могут и на двух разных.

ПОДЗЕМНЫЙ ДОКТОР



Ищет предмет для своей диссертации ("Доктор и питомец. Влияние магии на пищеварение." Скоро публикация.) Ничего отвратительного. Это наука!

СТОРОННИЦА ПОДЗЕМНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ



Любит играть с разъяренными питомцами. Может, она слегка больная, но зато никогда не заставляет питомцев страдать.

НОВЫЕ ВЫСТАВКИ

ТАНЦУЮЩИЙ ПИТОМЕЦ-ЗВЕЗДА



Соревнование по танцам! Отправь игривого питомца, и пусть произойдет волшебство.

За каждую потребность в игре в сочетании с потребностью в магии получите 3 балла на выставке. Также получите 1 балл за

каждую непарную потребность в игре или магии. За каждую потребность в испражнении вы теряете 1 балл. Есть вещи, которые не стоит делать во время танцев.

ДИКАЯ ВЕЧЕРИНКА



Иногда вашим работникам надо выпустить пар.

За каждый жетон еды, которую употребили ваши питомцы, утоляя голод, вы получаете 1 балл. Переработанная еда считается за 1 же-

тон. Другие вещи, которые питомец мог употребить в пищу, не считаются. (Сам питомец мог решить, что это еда, но судьи, присутствующие на вечеринке, не согласны.)

Потребности, которые удовлетворяются клеткой или улучшением, не считаются (и пользоваться ими обязательно).

Вы также получаете 2 балла за каждого чертёнка, отправленного на этом ходу в больницу. Да, та ещё вечеринка была. (Чертовской доспех, который защищает чертяка от походов в больницу, также защищает вас от набора баллов, но пользоваться им необязательно.) Вы теряете 1 балл за каждый жетон страдания¹ и 2 балла за каждый жетон мутации на ваших питомцах. Мы не хотим видеть ничьих опечаленных глаз.

¹ Да, прозрачный кубик – это страдание. И у него должен был быть тот же самый рисунок – , который использовался в правилах базовой игры. Простите за неудобства. Чертёнок, виновный в этой ошибке, отправлен чистить клетки в течение двух недель.

НОВЫЕ КЛЕТКИ


ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ КЛЕТКА



"Чертовские лаборатории" – это новая, развивающаяся исследовательская компания, занимающаяся продвинутым дизайном зоомагазинов. Иногда они устраивают такой грохот в окрестностях, что бьётся фарфор в шкафах. Но кого это волнует, если они производят такие прекрасные вещи?

У экспериментальной клетки имеется небольшой забор, неплохая защита от магии и скромная уборная (так что питомцу не придётся спать в... грязи). Но дёрни рычаг – и произойдёт чудо.

Что-то уйдёт под землю, что-то, наоборот, оттуда появится, и получится совершенно другая клетка. Круто, да? В своём обычном состоянии

сила клетки 1, антимагия 1, и она **убирает 1 потребность в болезни**. Однако клетку можно полностью преобразить, что изображено символами . Можно **удвоить любой параметр клетки и уменьшить другие два до 0**. Таким образом, у вас может быть клетка с силой 2, антимагией 0, без защиты от болезней. Или клетка с силой 0, антимагией 2, без защиты от болезней. Или клетка с силой 0, антимагией 0 и способностью убирать 2 болезни. (А можно оставить её с параметрами 1, 1 и 1.)

Решение принимается в фазе 4, до удовлетворения потребностей питомца в клетке. В каждом раунде можно решать по-разному.

ГРЯЗНАЯ ЯМА



Нам хотелось добавить ещё один экземпляр самой популярной клетки, поэтому мы провели опрос среди чертят. Они так и не смогли выбрать между самоочищающимися загонами и игровыми клетками, в которых не нужно развлекать питомцев. Похоже, они совсем обленились.

Так что вот вам грязная яма – клетка, которую полюбит любой ленивый чертёнок. Забор не представляет собой ничего особенного, так что питомец вполне может сбежать или исчезнуть, но после этого у чертят будет даже меньше работы.

НОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

ЗВЕНЕЛКА!



Это великолепно! Вы бросаете монетку, слышится смейный треск, она начинает светиться и искриться, а потом раздаётся звон! Монетка пропала, но вы почему-то чувствуете себя намного лучше.

"Чертовские лаборатории" утверждают, что вдохновлялись ящичками для пожертвований в церкви. А если приёмник переполнится, они придут и бесплатно его освободят!

Можно использовать это улучшение **после удовлетворения всех потребностей** питомца в клетке с ним. **Отдайте 1 монету** из вашей сокровищницы (верните её в банк) и **уберите 1 жетон страдания² и/или 1 жетон мутации**, назначенный питомцу. Улучшение можно использовать только один раз за ход.

Улучшение можно использовать только если питомец уцелел после вашей заботы о нём. Если он исчезнет из-за двух мутаций или погибнет из-за слишком больших страданий, будет поздно возвращать его с помощью звенелки!

МУЗЫКАЛЬНЫЙ АВТОМАТ



Представляем новое деловое решение от "Чертовских лабораторий". Опустите в него монетку, и он сыграет мелодию.

Разные мелодии действуют по-разному: тихая успокаивает питомца, фанковая развлекает, мистическая защищает от

магии. А если вы думаете, что музыка не спасает от голода, значит, вы никогда не слышали о рэпе любителей мяса или рэпе вегетарианских сэндвичей.

Улучшение не заработает, пока вы не **дадите монету**. Когда заплатите одну монету (из своей сокровищницы), то можете **выбирать любой из эффектов** (мы рассматривали их всех в базовой игре). Пометьте эффект жетоном золота. (Отныне это не ваше золото, а просто маркер.) Улучшение остаётся в этом положении, исполняя ту же мелодию до конца игры или до тех пор, пока вы не решите её сменить. В последнем случае это будет стоить вам ещё одно золото из сокровищницы. **Сбросьте предыдущий жетон золота и положите новый на выбранную ячейку.**

Платить за мелодию или за её смену можно в фазе 4, до начала удовлетворения потребностей питомца в клетке с улучшением. Если захотите, можете платить за смену мелодии каждый раунд.

НОВЫЕ ПИТОМЦЫ

Этим питомцам требуется дополнительная забота, но они стоят того.

У каждого нового питомца есть уникальная способность. Многие из них влияют на потребности других питомцев. А значит, теперь важна последовательность. Во время удовлетворения потребностей **вы выбираете порядок, в котором будут удовлетворяться потребности ваших питомцев**.

Если способность затрагивает **соседних** питомцев, клетки или места для клеток, то она затрагивает два расположенных рядом места, не оказывая влияния на находящееся в углу напротив.



У каждого питомца есть **дополнительная полоска**, напечатанная на верхнем слое. Она считается обычным символом при назначении потребностей, но не относится к размеру питомца. Когда питомец вырастет до размера 2, у него будет 3 полоски.

² См. ¹ на прошлой странице и добавь ещё одну неделю.



ОЗОРНОЙ ПОРОСЁНОК

Озорной поросёнок любит играть: "прятки", "угадай, что у меня в кармане", "охота за сокровищами", "полуночный сюрприз"... Он знает кучу игр, но все они на схожую тему. Каждый раз, когда вы удовлетворяете одну из потребностей Озорного

поросёнка в игре, можете переместить один жетон навоза из его клетки в соседнюю клетку или на место для клетки по соседству. Жетоны навоза в местах для клеток – это то же самое, что и жетоны навоза в пустых клетках: свободные чертята могут убрать их, и они считаются жетонами навоза на вашем поле игрока. Если вы размещаете клетку на месте для клетки, переложите жетоны навоза с места для клетки на жетон с новой клеткой.



ТОЛКАТЕЛЬ ЖЕМЧУГА

Иногда тщательный осмотр dna клетки бывает полезен.

Если вы добавили один или несколько жетонов навоза в клетку с Толкателем жемчуга, удовлетворяя его потребности в фазе 4, положите жетон золота из банка на один из

этих жетонов навоза. (Нет, это не переработанная еда. Уф. Не верим, что вы вообще про это спросили.) Когда вы убираете такой жетон навоза (с золотом на нём) из клетки, то оставляете золото себе. (Но бросьте жетон навоза, ладно?) Жетон навоза с золотом по-прежнему считается жетоном навоза. Например, если в эту клетку впоследствии переедет Озорной поросёнок, он сможет спрятать жетон навоза в соседней клетке. Золото отправится с ним – классический пример свиньи, мечущей бисер.



ВСЕСЕЯДЫШ

Всеядные питомцы едят мясо и овощи. Всеядыши ест всё. Золото!

Хрум-хрум-хрум. Еда! Хрум-хрум-хрум. Зелё! Хрум-хрум-хрум. Артефакт! Хрум-хрум-хрум. Да, Всеядышиа легко накормить.

Оборотной стороной всего этого

является то, что из него прёт магия.

Всеядыш ест золото, еду, зелье и артефакты. (Он также мог бы питаться и сосками, но в игре их нет.) Каждая еда, каждое золото из сокровищницы, каждое сброшенное зелье или артефакт удовлетворяет одну потребность в голоде. Если съеден артефакт, его действие сразу прекращается. Например, если вы накормили Всеядыша книгой, то обязаны тут же сбросить лишнюю карту.

Всеядыш ест только то, что на нём изображено. Например, его нельзя накормить чертёнком. Да и кто бы стал питаться чертятами?



ДОМАШНИЙ ВАМПИР

Одомашненные вампиры стараются сдерживать свою жажду крови, но бывает, что они та-а-ак проголодаются. И вот тогда вам надо просто накормить этого паренька.

В каждом раунде автоматически удовлетворяется 1 потребность в голоде, назначенная Домашнему вампиру. За каждую оставшуюся потребность в голоде вы должны либо дать Домашнему вампиру жетон страдания, либо послать к нему свободного чертёнка. Чертёнок оказывается в больнице. (Нет, простите, но чертовской доспех не работает.) Домашний вампир не употребляет никакую еду, даже переработанную.



СИЯЮЩИЙ ПРИЗРАК

Довольно тревожно наблюдать, как у волшебного существа отрастает новое щупальце. Но ещё более тревожно наблюдать за волшебным существом и начинать отрицать щупальце самому.

Когда Сияющий призрак получает жетон мутации, его можно передать питомцу по соседству. В течение раунда Сияющий призрак может перевести по одной мутации на одного питомца. (Таким образом, он может отдать максимум 2 мутации за раунд в том случае, если обе соседние клетки заняты.)



ЛЕМУР С ДУШЕВНЫМИ ГЛАЗАМИ

Он смотрит, как вы едите, и утоляет свой голод. Он смотрит, как вы играете, и ему больше не скучно. Он смотрит, как вы дерётесь, и успокаивается. Он смотрит, как вы... В общем, никто не знает, как это действует, но есть ещё способ сделать так, чтобы он не гадил.

Каждая пара потребностей, назначенных питомцу по соседству, удовлетворяет ту же потребность у Лемура. Не важно, как удовлетворялись потребности других питомцев (если они вообще были удовлетворены). Например, если вы назначили 2 болезни Озорному поросёнку, это снимает 1 болезнь с Лемура, независимо от того, заболел ли Озорной поросёнок. Не важно, до или после потребностей Лемура удовлетворялись потребности питомцев по соседству.

Лемур может получить выгоду от потребностей обоих соседних питомцев в течение хода, но одинаковые потребности, назначенные двум разным питомцам, нельзя считать парой для удовлетворения потребностей Лемура.



СВЁРНУТЫЙ БОЛЬНУШКА

Этот паренёк так привык быть больным, что уже не волнуется. Но если он вдруг вылечивается, то сразу начинает чувствовать себя неловко.

Каждая потребность в болезни, назначенная Свёрнутому больнушке, автоматически удовлетворяется. Он не может из-за них заболеть. Однако если вы не назначите ему хотя бы одну потребность в болезни, то проверяйте его на болезни, как если бы он был обычным питомцем с одной потребностью в них.



ПОНИ

Дети любят этого маленького, дикого, питающегося мясом монстра. Да, Пони выглядит мило, но как только она потопчется по вашим ногам и выхватит кусок из рук, вы поменяете свои взгляды на дружбу и магию.

Хотя сама Пони противна, бывает забавно наблюдать, как она пытается сбежать. За каждое очко, на которое её ярость превышает силу клетки, в каждой другой клетке автоматически удовлетворяется одна потребность в игре. Не важно, поймают ли её в конце концов чертята или ей всё же удастся сбежать. Забавно будет в любом случае (даже если чертята одеты в доспех). И да, это относится ко всем клеткам, не только к соседним. Пони нравится, когда её много.

Если Пони собирается сбежать, то, вероятно, нужно в первую очередь разобраться с ней, чтобы она удовлетворила потребности в игре у других питомцев. Их потребности вы назначите уже следом.



ЛОМАШКИН

Взгляните на размеры этого парня! Столько энергии. Посмотрите, как он трясёт прутьями клетки. Ха. Вы это видели? Похоже, что прутья даже слегка подались.

Ломашкину потребности, пожалуй, надо назначать последнему, потому что он может нанести сильные разрушения, если выберется на свободу.

Если его ярость превысит силу клетки, то отловить его с помощью чертят не удастся (даже если они будут в доспехе). Но пусть он и не сбежал – он ломает одну клетку или улучшение за каждую избыточную потребность в ярости. Какие жетоны сбрасывать, выбирать вам. (Ломашкин не может сломать клетку, нарисованную на поле игрока. Если на ней лежит клетка, то нарисованная клетка волшебным образом появляется снова, а жетон со сломанной клеткой убирается.)

Если Ломашкин разрушил занятую клетку, оставьте питомца и жетоны навоза на изображении клетки. Питомец не сбегает сразу. Собственно, он в клетке с нулевыми параметрами. (Наверно, именно поэтому вам захочется назначать потребности Ломашкину в последнюю очередь.) Просто помните, что все питомцы, не имеющие клеток, должны быть освобождены на этапе назначения клеток в фазе 3 следующего раунда.

То же относится и к самому Ломашкину. Даже если он ломает собственную клетку, то не сбежит на том же ходу. Он просто будет сидеть среди обломков, усталый, но довольный... До тех пор, пока удовлетворена его потребность в ярости.

Если у вас не хватает клеток и улучшений для удовлетворения потребностей Ломашкина в ярости, возникнут проблемы. После того, как он сломает все имеющиеся клетки и улучшения, он сбежит. Вы потеряете обычное число очков репутации, но на этот раз не из-за того, что вас будут подозревать в том, что вы закопали Ломашкина на заднем дворе. Нет, вы потеряете очки репутации, потому что люди знают, что Ломашкин натворил на их задних дворах.



НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

МОДНАЯ ШЛЯПА



Взгляните на эту шляпу! Чертёнок в ней, должно быть, очень важный. Наверно, вам надо пропустить его вперёд.

В начале каждой фазы покупок можно назначить модную шляпу любой группе. Конечно, в группе должен быть хотя бы один чертёнок. (В любом случае золоту модная шляпа не идёт.) Шляпа увеличивает численность группы на ½. Это значит, что у группы будет уникальный размер (пока кто-нибудь не взбаламутит всё подарочной коробкой).

Получив шляпу, вы можете сразу назначить её любой ожидающей группе. (См. **ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРА ГРУППЫ** на стр. 4.) Если нет ожидающих групп, приберегите шляпу до следующего раунда. Можно оставить её в квартирах чертят, чтобы не забыть, что она делает.

Модная шляпа остаётся с чертёнком, на которого она была надета. Если чертёнок убегает из группы домой с аксессуаром, модную шляпу тоже можно вернуть домой. Если модную шляпу послали на помост, то её нельзя вернуть домой, пока не вернётся домой носящий её чертёнок.

ПОДАРОЧНАЯ КОРОБКА



У этой коробки есть то, что вы всегда хотели! Пока вы ещё только хотите чего-то, у кого-то другого это уже есть.

При получении подарочной коробки вы можете выбрать артефакт, которым в данный момент владеет другой игрок. Отныне и до конца игры подарочная коробка является точной копией этого артефакта.

Также вы можете не выбирать артефакт, а подождать, пока другой игрок получит тот артефакт, который вы хотите, и скопировать его. (Можно так сделать, если ни у кого из игроков ещё нет артефакта или если вы не хотите копировать ни один из уже приобретённых.)

Вы можете сделать копию артефакта только один раз за игру, и только в один из двух моментов: при получении подарочной коробки или при получении артефакта другим игроком. В последнем случае вы должны сделать копию с одного из получаемых другим игроком артефактов, а не с тех, что уже введены в игру. Нельзя копировать собственные артефакты.

Создавая копию артефакта, объявите об этом. Представьте, будто вы только что его получили. Выберите цвет и возьмите карту, если скопировали книгу; положите жетон еды на подарочную коробку, если скопировали волшебный ящик; назначьте подарочную коробку ещё не посланной группе, если скопировали модную шляпу, и так далее. Если считаете, что будет тяжело запомнить, какой именно артефакт вы скопировали, положите жетон на оригинальный артефакт, хотя делать это необязательно.

ЗООИСПОДНЯЯ: ЗАГАДОЧНАЯ ИГРА ВСЕПОЖИРАЮЩЕЙ ЯРОСТИ



Не можете позволить себе коллекционирование всех книг? Достаньте эту. Она сама по себе коллекция!

Эта очень редкая книга действует точно так же, как и книги в базовой игре, кроме того, что с ней вы можете выбрать любой цвет!

Вы по-прежнему выбираете всего один цвет и вытягиваете всего одну карту. Да, артефакты в этом дополнении лучше, чем в базовой игре, но не намного.

АКСЕССУАРЫ

Аксессуары можно назначить питомцам при назначении клеток. Каждый назначенный аксессуар даёт питомцу дополнительную полоску этого цвета. При продаже питомца с аксессуарами они уходят из магазина вместе с питомцем, и за каждый из них вы получаете 1 золото.



ЧУДЕСНАЯ ТАРЕЛКА
ДЛЯ ЕДЫ



КРУТОЕ ОЖЕРЕЛЬЕ
С ШИПАМИ



ПРИЧУДЛИВЫЙ
ЛЕНТОЧНЫЙ БАНТ



ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ ВОЛШЕБНАЯ
ПОДВЕСКА

АВТОР ИГРЫ: VLAADA CHVÁTIL

ИЛЛЮСТРАЦИИ: DAVID COCHARD

ДИЗАЙН: FILIP MURMAK

ПЕРЕВОД: JASON HOLT

ВЕДУЩИЕ ТЕСТЕРЫ: PETR MURMAK
VÍT VODIČKA

ТЕСТЕРЫ: Kreten, Vitek, Ester, Tom, Jirka Bauma, Marcela, Filip, Miloš, Elwen, Deli, dilli, Markéta, Michal, Paul, Yuri, и игроки из клуба настольных игр в Брно.

СПАСИБО: Jason Holt – за креативный перевод и систематизацию, Vitek и Filip – за то, что дали мне создать это дополнение и помогли сделать его классным.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: David Cochard – за прекрасную обложку и за все эти мелкие детали, которые он прорисовал на каждом кусочке картона.

© Czech Games Edition, October 2013, www.CzechGames.com

Распространение англоязычного издания:

Z-Man Games, Inc., www.zmangames.com

Перевод на русский язык и верстка в PDF – Kirilloid

Z-MAN
games

CGE
Czech Games Edition