



# VLAADA CHYATIL DUNGEON PETZ

LA MAZMORRA ESTABA HECHA AÑICOS. SU SEÑOR HABÍA SIDO DESTRUIDO. ¡APENAS QUEDABAN PICOS EN EL ALMACÉN! TIEMPOS DIFÍCILES PARA UN HERRERO DIABLILLO...

LOS DIABLILLOS REGRESABAN A LA CIUDAD ARRASTRANDO LOS PIES. DIRECTOS A LA OFICINA DEL PARR. CUANDO UNO DE ELLOS EXCLAMÓ: "¿SABÉIS LO QUE NECESITA ESTA CIUDAD? UNA TIENDA DE MASCOTAS."

¿UNA TIENDA DE MASCOTAS PARA LOS SEÑORES DE LA MAZMORRA? ¡QUÉ IDEA TAN MARAVILLOSA! ¡TAN ORIGINAL! TAN... ¡LO QUE SEA! Y NADIE MÁS HA PENSADO EN ELLO. ¡SIN COMPETENCIA NOS HAREMOS RICOS! SOMOS EMPRENDEDORES POR NATURALEZA. NENA. GRANDES CONDUCTORES DEL ESTIÉRCOL.

¡FELICIDADES! ACABAS DE ABRIR LA PRIMERA TIENDA DE MASCOTAS DE LA CIUDAD. JUSTO AL LADO DE LA OTRA PRIMERA TIENDA DE MASCOTAS DE LA CIUDAD. Y CRUZANDO LA CALLE HAY MÁS... TU MOTIVO DE DEBILIDAD REBOSA OPTIMISMO. SABES QUE TU DEBILIDAD PARA LOS NEGOCIOS. TU ATENCIÓN POR LOS DETALLES Y TU ARTE CON LA PALA RECONSTRUIDA HARÁN QUE LOS CLIENTES TE SALGAN POR TUS PUNTIAGUDAS DREJAS.

VA LO QUE DICE EL DICHOSO: LOS DIABLILLOS DE VERDAD SIEMPRE SE LEVANTAN.

## INTRODUCCIÓN

En Dungeon Petz eres el dueño de una tienda de mascotas para los Señores de la Mazmorra. De momento, tienes a tu disposición una familia de diablillos, algo de oro y una jaula destaralada.

Cada partida está compuesta de 5 o 6 rondas, según el número de jugadores. En cada una de ellas enviarás a los miembros de tu familia a comprar mascotas, jaulas para las mascotas, comida para las mascotas y demás cosas para... las mascotas. Los diablillos que no hayan salido a comprar estarán ocupados cuidando de los animales, jugando con ellos, limpiando sus jaulas y viendo cómo crecen. A partir de la segunda ronda tus mascotas participarán en las exhibiciones locales y los premios que consigas harán que tu reputación suba como la espuma. Con la tercera ronda, aparecerán los Señores de la Mazmorra en busca de la mascota perfecta. Cuanto mejor puedas satisfacer sus exigencias, mayor será también el renombre de tu tienda.

Las exhibiciones y los clientes se anuncian de antemano para que puedas planear tu estrategia: puedes comprar una mascota nueva o sacar el mejor partido de las que ya tienes. Pero recuerda: las mascotas son seres vivos. Si hacen algo inesperado, tendrás que improvisar. Al final de la partida, los jugadores ganan puntos de reputación adicionales por su éxito económico y el aspecto de su tienda. El jugador con más puntos de reputación será el ganador.

### UNAS PALABRAS DE VLAADA

Me gustaría dedicar este juego a mi esposa Marcela. Ella ha sido la primera que lo ha probado y me ha ayudado mucho con el proyecto. Por lo visto, le gusta el resultado, y espero que a vosotros también.


Llevaba mucho tiempo queriendo diseñar un juego en el que los jugadores tuvieran que controlar entidades que actúan por su cuenta. Aquí lo tenéis. Es imposible controlar del todo a vuestras mascotas. A veces querrán jugar cuando deberían ser feroces y otras veces se negarán a comer las golosinas que les ofrezca una dulce Abuelita de la Mazmorra y harán sus necesidades delante de ella. En estos casos, no os enfadéis con ellas, ni con el juego (ni con su diseñador :). Tratad a vuestras mascotas con cariño y todo irá bien.

Después de Dungeon Lords, me apetecía crear otro juego que David Cochard pudiera ilustrar. Creo que es la primera vez que diseño un juego con el dibujante en mente y ha sido un placer volver a trabajar con él.

No os asustéis al ver la longitud del reglamento. A veces explico el juego en detalle en lugar de limitarme a describirlo. En realidad no es tan complicado y la información esencial se resume en los Tableros de Guarida. En el texto, **los puntos importantes se indican así.**

# SDBRE EL REGLAMENTO

Este juego es para 2-4 jugadores, pero en el reglamento se describe una partida de 4 jugadores.

 Las reglas para partidas de 2-3 jugadores aparecen en cajas de texto como estas. Si sois 4, podéis pasarlas por alto.

La mayor parte del reglamento describe las reglas básicas que usaréis en vuestra primera partida o a la hora de introducir a nuevos jugadores. Podéis encontrar las reglas para el juego completo en su sección correspondiente. Como veréis, sirven para aumentar el control sobre el juego y así reducir el factor

suerte. Podéis leerlas y decidir si en futuras partidas queréis introducir alguna de ellas o quizás todas.

El Apéndice contiene las reglas concretas para cada artefacto y exhibición, así como la descripción de las mascotas y los clientes.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



**TABLERDS INDIVIDUALES**

### TABLERDS INDIVIDUALES

Cada jugador elige un color y coge las 10 figuras de diablillo, las 2 figuras de esbirro, la ficha de logro y el Tablero de Guardia de su color. En este tablero podéis ver el hogar y el almacén de una familia de diablillos. La parte superior es una pantalla con tablas de referencia en la parte interior.



Cada jugador coge también un Tablero de Jaulas, aunque en este caso son todos del mismo color.



### FICHA DE JUGADOR INICIAL

El jugador que haya dado de comer a una mascota hace menos tiempo coge la ficha de jugador inicial. Por supuesto, también podéis escogerlo al azar, a suertes o por decreto ley, pero escoged a alguien.

**TABLERD DE PRDGRESO**

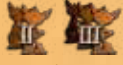
**TABLERD CENTRAL**

### TABLERD DE PRDGRESO

El Tablero de Progreso indica el progreso de la partida. Todos los jugadores deben ser capaces de verlo, pero basta con que uno de ellos tenga acceso a él.

Este tablero tiene dos caras. Si sois 4 jugadores, aseguraos de usar el lado con 4 diablillos en la esquina. Atención: **una partida de 4 jugadores consta de 5 rondas.**



 Para partidas de 2-3 jugadores, usad la cara del Tablero de Progreso con 2 y 3 diablillos en la esquina.


Atención: **una partida de 2-3 jugadores consta de 6 rondas.**



### TABLERD CENTRAL

El Tablero Central se sitúa en medio de la mesa para que todos los jugadores puedan verlo y acceder a él con facilidad. Aquí aparece la ciudad y todo lo que podéis hacer en ella. Este tablero tiene dos caras. Si sois 4 jugadores, aseguraos de usar el lado **sin flechas entre las casillas.**



 Para partidas de 2-3 jugadores, usad la cara del Tablero Central **con flechas entre las casillas.**



# ANTES DE VUESTRA PRIMERA PARTIDA

## FICHAS DE CARTÓN

Destroquelad con cuidado todas las fichas de cartón.

## PEGATINAS

Podéis decorar la ficha de jugador inicial y los 8 esbirros con pegatinas.

**Atención:** Hay dos esbirros de cada color, pero tenéis pegatinas para tres. Los diablillos tenían esperanzas de traerse a los tres esbirros de su antigua mazmorra, pero uno de ellos prefirió jubilarse.

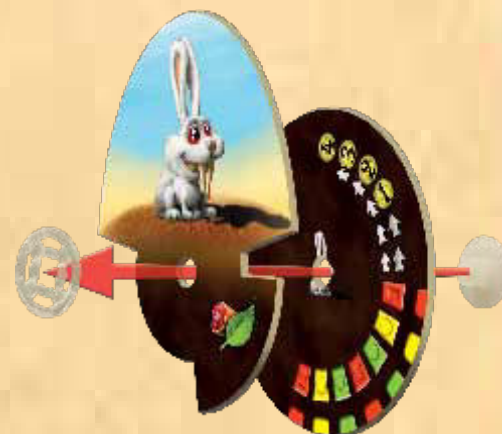


## MASCOTAS

Montad las 18 mascotas. Cada una de ellas consta de dos partes: una ficha en forma de huevo y una rueda. Usad las fichas de plástico para unir las, tal y como se ve en la imagen. Una vez montada, la rueda de cada mascota debería girar con suavidad (aunque no tanta como para que se mueva sola).

**Atención:** Los dibujos en el centro de las ruedas indican qué rueda va con cada una de las fichas ovaladas. Este dibujo no se verá una vez montéis las mascotas, así que aseguraos de que cada oveja acaba con su pareja.

**Atención:** No tiréis las fichas de plástico sobrantes. Nunca se sabe cuándo puede aparecer una mascota nueva...



# EL TABLERO DE PROGRESO

EL TABLERO DE PROGRESO OS AYUDA A SABER QUÉ ES LO QUE PASA EN CADA RONDA

## MARCADOR DE PROGRESO

Poned el marcador de progreso en la casilla 1 del track de progreso. Al final de cada ronda se moverá un espacio a la derecha, hasta llegar a la casilla de últimas exhibiciones y puntuación final.

## DIABLILLOS ADICIONALES

Todos los jugadores ponen uno de sus diablillos en cada una de las cuatro casillas. Estos son parientes lejanos deseosos de unirse al negocio familiar. Cuanto más a la derecha estén, más lejos viven; por lo que tendréis que esperar hasta la ronda correspondiente para que puedan hacer su aparición.



## EXHIBICIONES

Barajad las ocho fichas de exhibición y **colocad una en cada casilla de exhibición** (boca abajo). Retirad de la partida el resto de las fichas sin mirarlas y descubrid **la primera ficha de exhibición** (correspondiente a la ronda 2).

Las fichas de exhibición tienen dos partes. La parte superior muestra las condiciones para conseguir puntos de exhibición en esa ronda, mientras que la parte inferior determina la comida que llegará al mercado. No hay ficha de exhibición para la ronda 1, pero la cantidad de comida correspondiente se refleja en el Tablero de Progreso.

## CLIENTES

Barajad las ocho fichas de cliente y **colocad una en cada casilla de cliente** (boca abajo). Retirad de la partida el resto de las fichas sin mirarlas y descubrid **la primera ficha de cliente** (correspondiente a la ronda 3).

Como podéis ver, en la última ronda hay 2 clientes (aunque todavía no se han descubierto).

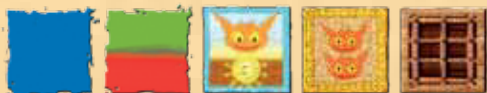
## ÚLTIMAS EXHIBICIONES Y PUNTUACIÓN FINAL

Estas dos exhibiciones tienen lugar al final de la partida. La de arriba os dará puntos por el valor económico de vuestra tienda y la de abajo por su aspecto.



# EL TABLERO CENTRAL

## CASILLAS DE ACCIÓN



El Tablero Central muestra 14 casillas de acción. A lo largo de la partida enviaréis allí a vuestros diablillos para que realicen diversas tareas: comprar mascotas, jaulas, comida...



La cara del Tablero Central para partidas de 2 y 3 jugadores tiene 4 casillas adicionales más pequeñas llamadas "casillas de pega". Las casillas de acción en este lado del tablero están organizadas en 3 grupos de 6 casillas cada uno. Aparecen conectadas por flechas y una casilla de cada grupo tiene un puntito.



Para partidas de 3 jugadores, coged 3 diablillos del color que no estén usando los jugadores y colocad **uno en cada casilla de acción con un punto**. Un diablillo neutral bloquea la acción de estas casillas para que los jugadores no puedan usarla durante la ronda. Los diablillos neutrales avanzan un espacio al inicio de cada ronda (excepto en la primera) en la dirección que indican las flechas, por lo que las acciones que se bloquean son diferentes en cada ronda.

Para partidas de 2 jugadores el mecanismo es similar, pero se cogen 3 diablillos de cada uno de los colores que no estén usando los jugadores **y se bloquean dos casillas de acción de cada grupo** (la que muestra un punto y la que se encuentra a 3 casillas de distancia siguiendo la dirección de las flechas).



## MAZO DE JAULAS

Las fichas rectangulares más grandes son jaulas. Mezcladlas y colocadlas boca abajo en una pila cerca del Tablero Central.

Coged **3 jaulas** de la parte superior del mazo y ponedlas boca arriba en las tres fosas.

En partidas de 2 jugadores, una de las acciones para comprar jaulas estará bloqueada por un diablillo neutral, así que **solo tendréis que descubrir 2 jaulas**. Si en una ronda no hay acciones de compra bloqueadas, se descubrirán 3 jaulas.

## FICHAS DE MASCOTA

Mezclad las mascotas y colocadlas boca abajo en una pila cerca del Tablero Central.

También podéis guardarlas en una bolsita e ir sacándolas de ahí al azar.



## MASCOTAS RECIÉN NACIDAS

Coged **3 mascotas** de la parte superior del mazo y ponedlas boca arriba en la mitad inferior del corral. Las señales os indican que tienen que ser de tamaño 2. Girad la rueda para que las dos primeras rayas queden visibles.

En partidas de 2 o 3 jugadores, una de las acciones para comprar mascotas estará bloqueada por un diablillo neutral, así que **solo tendréis que descubrir 2 mascotas**. Si en una ronda no hay acciones de compra bloqueadas, se descubrirán 3 mascotas.

## MASCOTAS CRECIDITAS

Coged **1 mascota más** de la parte superior del mazo y ponedla boca arriba en la mitad superior del corral. Girad la rueda para que las tres primeras rayas queden visibles, tal como indican las señales.



## MAZO DE MEJDRAS

Las fichas rectangulares más pequeñas son mejoras para las jaulas. Mezcladlas y colocadlas boca abajo en una pila cerca del Tablero Central.

## OFERTA DE MEJDRAS

Coged **2 mejoras** de la parte superior del mazo y ponedlas boca arriba en estas dos casillas.

### MAZO DE ARTEFACTOS

Mezclad las fichas de artefacto y colocadlas boca abajo en una pila cerca del Tablero Central.





### PUESTOS DE ARTEFACTOS

Robad 2 artefactos y colocadlos boca arriba en los puestos azules.

En partidas de 2 jugadores, la acción de comprar artefactos estará bloqueada por un diablillo neutral. **No habrá artefactos disponibles en la ronda 1.**



### FICHAS DE COMIDA

Hay dos tipos de comida: los vegetales  son verdes y la carne  es roja. Colocad las fichas adecuadas en cada uno de los dos almacenes del Tablero Central.

### MERCADO DE COMIDA

En el mercado hay 3 puestos diferentes: uno vende carne, otro vegetales y el tercero una mezcla de ambas. Poned 2 fichas de vegetales en el puesto verde, 2 de carne en el puesto rojo y 1 de cada tipo en el puesto central, **tal como indica el Tablero de Progreso.**



En partidas de 2-3 jugadores, la acción del puesto de comida mixto estará bloqueada por un diablillo neutral. No habrá comida mixta en la ronda 1, tal como indica el Tablero de Progreso.



### MAZOS DE NECESIDAD


Dividid las cartas de necesidad por colores y formad 4 mazos. Barajad cada uno por separado y colocadlos boca abajo cerca del Tablero Central, procurando dejar espacio para las 4 pilas de descarte correspondientes. Si alguno de los 4 mazos se agota, podéis recuperar la pila de descarte, barajarla y crear con ella un nuevo mazo.

### MAZO DE POCIONES

Colocad las 5 cartas de poción en una pila junto al hospital.




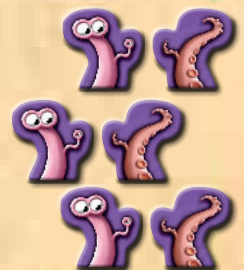
### CUBOS DE SUFRIMIENTO

Colocad estos cubos de plástico cerca del Tablero Central. Sirven para indicar el sufrimiento. Cada vez que vuestra mascota sufra  recibirá uno de estos cubos.




### CUBOS DE ESTIÉRCOL


Amontonad estos cubos cerca del Tablero Central. Sirven para representar el estiércol . Si, esto es lo que más se mueve en el negocio de las mascotas. Incluso más que el dinero...



### MARCADORES DE MUTACIÓN

Colocad estos marcadores cerca del Tablero Central. Sirven para indicar las mutaciones. Si vuestra mascota muta , recibirá uno. Ambas caras tienen el mismo valor.

### FICHAS DE DRO

El oro  son las fichas amarillas, que deberéis colocar en el banco que hay en medio del Tablero Central. Para qué mentir, esto es lo que mueve el negocio de las mascotas.

### FIGURAS DE ESBIRROS

Cada jugador coloca 1 figura de esbirro en la **casilla 0 del track de puntuación**, donde os ayudará a llevar la cuenta de vuestra reputación. Quien tenga más puntos de reputación al final de la partida será el ganador. La segunda figura de esbirro debe colocarse en la **casilla 0 de la carpa de exhibiciones**, donde indicará la puntuación conseguida en cada exhibición.

# TABLEROS INDIVIDUALES

## PANTALLA / TABLAS DE REFERENCIA

La parte superior del Tablero de Guarida se usa como pantalla para ocultar vuestros planes en algunas fases del juego. La pantalla también contiene varias tablas de referencia. La parte de la izquierda muestra las 6 fases de la ronda, la parte central los símbolos que componen los 4 mazos de necesidades y la parte de la derecha el modo de satisfacer las necesidades de vuestras mascotas (y por qué deberíais hacerlo). Después de leer las reglas entenderéis sin problemas el significado de estas tablas.

## VIVIENDA Y TESORERÍA

Vuestros diablillos viven aquí cuando no están trabajando y es aquí donde guardan su dinero. Empezáis la partida con **6 diablillos** de vuestro color (los que quedan después de colocar 4 en el Tablero de Progreso) y **2 fichas de oro** sacadas del banco.

## JAULA INICIAL

Empezáis la partida con una jaula impresa en el tablero. Las del mercado son mejores, ya, ¡pero esta es gratis! El 1 rojo y el 1 violeta indican su fuerza y su resistencia a la magia, pero no tiene iconos de habilidades especiales.

**Atención:** La suma de los parámetros de la jaula es de 2. Las jaulas que compraréis en el mercado suman 3 (contando los iconos de habilidades especiales).

## ESTIÉRCOL INICIAL

Poned **1 cubo de estiércol** en vuestra jaula inicial. Ya sabemos que está sucia, ¡pero, eh, que es gratis!



### SALIDAS

Cuando enviáis a vuestros diablillos de compras, salen por estas 6 salidas.

### DESPENSA

La fila de arriba está reservada para los vegetales y la de abajo para la carne. La comida fresca se coloca en la cámara más a la izquierda y a medida que pasa el tiempo se mueve a la derecha. Cuando la comida caduca se tira a la basura; ¡hasta los diablillos tienen su estándar de calidad! Al inicio de la partida **no tenéis comida**.

### ALMACÉN DE ARTEFACTOS

En estos momentos vuestro sótano está **vacío**, a excepción de algunos cachivaches inútiles. Sin embargo, algún día contendrá poderosos artefactos, libros extraños y herramientas de incomparable poder. O al menos eso es lo que esperáis, porque ya tenéis trastos inservibles para dar y tomar.



### HUECOS PARA JAULAS

Tenéis 4 huecos para jaulas. A lo largo de la partida podréis ir comprando más jaulas e instalarlas en los huecos libres (o incluso sobre la jaula inicial si preferís libraros de ella).

### HUECOS PARA MEJDRAS

Cada jaula (incluyendo la inicial) puede tener una mejora, que aumentará sus parámetros o incluirá habilidades especiales.



### FICHA DE LOGRO

Dejad esta ficha sobre la mesa, cerca de vuestra tienda. Puede que no la necesitéis en vuestra primera partida, pero si conseguís más de 50 puntos de reputación: ¡Tachán! ¡Eso sí que es un logro! Poned vuestra ficha de logro en la casilla 0 del track de puntuación con la cara de 50 mirando hacia arriba. Si vuestro esbirro recorre otros 50 puntos: ¡Tan-tata-chán! ¡Logro del siglo! Voltead la ficha por la cara de 100. Y si da otra vuelta más al tablero: ¡Fiesta en la guarida! Voltead la ficha sobre la tercera cara... Eh, eh, un momento. ¿Alguien está haciendo trampas?



### MAND INICIAL

Robad **4 cartas de necesidad (una de cada color)** sin mostrarlas. Podéis mirarlas, pero debéis conservarlas en la mano.

En partidas de 2-3 jugadores, guardad en la caja los componentes que no uséis: tableros individuales, esbirros, fichas de logro y diablillos (excepto los 3/6 diablillos usados para bloquear casillas del Tablero Central).





# LA RONDA



Cada ronda está compuesta de 6 fases, que podéis ver resumidas en la tabla más a la izquierda del Tablero de Guarida.

Cada fase tiene varios pasos, representados por pictogramas que deberéis seguir en orden descendente.

**FASE 1 - PREPARACIÓN**

**FASE 2 - DE COMPRAS**

**FASE 3 - NECESIDADES**

**FASE 4 - EL ESPECTÁCULO**

**FASE 5 - LOS NEGOCIOS**

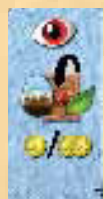
**FASE 6 - EL TIEMPO PASA**



## FASE I- PREPARACIÓN

Esta fase se compone de 3 pasos:

- Revelar información nueva.
- Añadir elementos.
- Conseguir ingresos.



Estos pasos se pueden realizar en cualquier orden y todos los jugadores pueden colaborar trabajando a la vez. No os olvidéis de vuestros ingresos, ¿vale? A la hora de preparar los tableros para la ronda 1, ya se han tenido en cuenta los 2 primeros pasos. Ahora solo falta que cojáis vuestro oro.

### LOS INGRESOS

Los diablillos de la tienda ya no se dedican a extraer oro, pero sus familiares sí. Cada ronda os envían una cantidad... lo bastante discreta para no levantar sospechas en su mazmorra. Cada ronda (incluyendo la primera), los jugadores cogen fichas de oro. **El jugador inicial y el que se sienta a su izquierda consiguen 1 ficha, mientras que el resto se lleva 2.** Coged el oro del banco que hay en el Tablero Central.

En partidas de 2 y 3 jugadores, **el jugador inicial coge 1 ficha y el resto 2.**

**Atención:** Después de recoger los ingresos de la ronda 1, cada jugador debería tener 3 o 4 fichas de oro.

**PODÉIS PASAR A LA FASE 2 - DE COMPRAS J VOLVER A ESTA SECCIÓN CUANDO PREPARÉIS LA SEGUNDA RONDA.**

### REVELAR INFORMACIÓN NUEVA

Al preparar la partida deberíais haber revelado la exhibición de la segunda ronda y el cliente de la tercera. En la ronda 1 no tendréis que descubrir más información, pero en rondas posteriores haced lo siguiente:



Descubrid la primera ficha de exhibición que esté boca abajo (si queda alguna). Los jugadores siempre conocen la exhibición de la ronda actual y de la siguiente.



Descubrid la primera ficha de cliente que esté boca abajo. Los jugadores siempre conocen los clientes de la ronda actual y las dos siguientes. La ronda final tiene 2 clientes, que se revelarán a la vez.

### AÑADIR ELEMENTOS

Al preparar la partida habéis dejado el Tablero Central listo para la ronda 1. En rondas posteriores haced lo siguiente:

En partidas de 2-3 jugadores, comenzaréis moviendo cada diablillo neutral a la siguiente casilla de acción siguiendo las flechas. Si hay un diablillo neutral en una acción, esta quedará bloqueada. Si por el contrario cae en una casilla de pega, el diablillo se toma un respiro y no hay acción bloqueada.



### COMIDA FRESCA

La ficha de exhibición de la nueva ronda (en la misma columna que el marcador de progreso) indica **en la parte inferior cuánta comida habrá en cada uno de los tres puestos.** Las fichas de comida de los puestos no se acumulan de una ronda a otra. Hay que retirar las sobras y colocar comida fresca en los puestos de acuerdo con lo que indique la ficha de exhibición. (Si reutilizáis una ficha, los diablillos no notarán la diferencia.)

Si la casilla de acción junto a un puesto de comida está bloqueada por un diablillo neutral, **ese puesto no tendrá comida en esta ronda.** El diablillo acaba de comprarla toda.

Si hay un diablillo neutral en la casilla de pega verde, **el número de fichas de vegetales en el puesto mixto se reduce en 1** respecto a lo indicado en la ficha de exhibición. Si el diablillo neutral está en la casilla de pega roja, el número de fichas de carne en el puesto mixto **se reduce en 1.** Esta comida desaparece misteriosamente. ¿Tanta hambre tenía el diablillo?

### ARTEFACTOS NUEVOS

Retirad los artefactos que hayan quedado de la ronda anterior y colocad **2 artefactos nuevos** en los puestos, boca arriba.

Si la casilla de acción junto a los puestos azules está ocupada por un diablillo neutral **no añadáis artefactos nuevos** esta ronda.

### JAULAS NUEVAS

Habrà sobrado al menos una jaula de la ronda anterior. Coged la que esté más abajo, colocadla en el primer hueco empezando por arriba y retirad el resto. Robad **2 jaulas nuevas** y colocadlas en los huecos inferiores mirando hacia arriba.

Si una de las casillas de acción para comprar jaulas está bloqueada por un diablillo neutral, colocad **solo 1 jaula nueva** y dejad un hueco libre. ¡El diablillo neutral ha llegado antes! (Si ambas casillas están bloqueadas, es que os habéis equivocado al mover los diablillos.)

### MEJORAS NUEVAS

Habrà sobrado al menos una mejora de la ronda anterior, que deberéis colocar en la casilla superior. Si han sobrado 2, retirad la de arriba y moved la mejora de abajo al espacio superior. En ambos casos, colocad una nueva mejora en la casilla de abajo.

Si la casilla de acción para comprar mejoras está bloqueada por un diablillo neutral, **saltad este paso.** Dejadlo todo igual hasta la próxima ronda.

### MASCOTAS NUEVAS

Siempre habrá sobrado al menos una mascota de tamaño 2 en la parte inferior del corral, pero sería demasiado cruel retirar del juego a una criaturita recién nacida.

**Todas las mascota en la parte inferior crecen.** Colocad las ruedas de modo que muestren 3 barras y colocad las mascotas en la mitad superior del corral. ¿Veis? Hay sitio para todas, así que no tendréis que retirar ninguna del juego.

Oh. ¿Y si en la parte superior han quedado mascotas de rondas anteriores? Bueno, ya no tiene sentido seguir guardándolas. Antes de mover las mascotas de la parte inferior a la superior, **retirad del juego todas las mascotas de la hilera de arriba.** No os preocupéis: irán a granjas de las afueras donde serán felices y comerán perdices. Por cada mascota que retiréis, **añadid 1 ficha roja al puesto de carne del mercado.** No le deis más vueltas: es solo una estúpida regla.

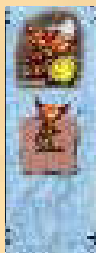
Cuando la mitad inferior esté vacía, robad **3 mascotas recién nacidas, poned la rueda en 2** y colocadlas en la parte de abajo del corral.

Si la casilla de acción para comprar mascotas creditas está bloqueada por un diablillo neutral, se lleva una de estas mascotas. Coged la mascota más a la izquierda que hayáis puesto en la parte superior y retiradla del juego (esa extraña regla sobre carne no se aplica aquí).

Si una de las casillas para comprar mascotas recién nacidas está bloqueada, colocad **solo 2 mascotas nuevas** abajo.

# FASE 2 - DE COMPRAS

Los diablillos son compradores muy apañados que consiguen mejores resultados cuando van en grupo. Cuanto más grande sea la comitiva, más posibilidades tienen de encontrar oportunidades. Podéis aumentar sus posibilidades dándoles algo de oro, pero no lo necesitan: ya hemos dicho que son muy apañados.



La fase de compras tiene 2 partes:

- Todos los jugadores dividen sus diablillos y su oro en grupos tras la pantalla del tablero.
- Los grupos se descubren y los jugadores deciden adónde enviarán a sus diablillos, comenzando por los grupos más grandes.

## AGRUPAR DIABLILLOS

Todos los jugadores **levantan la pantalla** de su Tablero de Guarida para mantener los preparativos en secreto y **dividen sus diablillos y su oro en un máximo de 6 grupos**. Cuando todos han terminado, los jugadores dejan caer la pantalla y revelan los grupos.

Cada grupo estará formado por 1 o más diablillos y tal vez algo de oro. No hay límite en cuanto al número de diablillos y oro que puede tener un grupo. No es obligatorio que un grupo tenga oro; pero sí **al menos 1 diablillo**, puesto que no se puede enviar a una moneda de oro a hacer la compra sola. Si miráis bien la ficha descubriréis por qué: ¡exacto! No tiene piernas.

Cada jugador coloca los grupos que ha formado en las salidas de su Tablero de Guarida, ordenados por tamaño (con el grupo más grande a la izquierda). El tamaño del grupo se determina por la suma total de diablillos y fichas de oro. (El orden en el que coloquéis a grupos del mismo tamaño no tiene relevancia.)



No es obligatorio formar 6 grupos. Podéis tener un par de grupos grandes, muchos grupos pequeños, una mezcla de ambos o hasta dejar algunos diablillos y/o oro en la parte de vivienda si no queréis que estén en un grupo. Sin embargo, es recomendable que todos los diablillos tengan su grupo. En el siguiente paso ya decidiréis si queréis enviarlos a comprar.

**Atención:** A los diablillos les encanta fanfarronear y por eso el número de diablillos y fichas de oro de los jugadores es siempre de dominio público. Si alguien pregunta su número, deberéis responder la verdad aunque la pantalla esté levantada.

## ELEGIR ACCIONES

¡Es hora de ir de compras! Y los grupos más grandes van primero. El tamaño de un grupo es igual a su número de diablillos más el de las fichas de oro que contiene. Es decir, un grupo de 3 diablillos, un grupo de 2 diablillos + 1 ficha de oro y un grupo de 1 diablillo + 2 fichas de oro son del mismo tamaño.

## LOS GRUPOS GRANDES VAN PRIMERO

Comenzad localizando al jugador con el grupo más grande. Este grupo **será el primero en ir a comprar**.

Si hay varios jugadores empatados con grupos de igual tamaño, se irán turnando **en sentido horario**, comenzando por el jugador con la ficha de jugador inicial. Si uno de ellos tiene varios grupos de igual tamaño, elegirá cuál enviar primero. Tendrá que esperar a que vuelva a tocarle para enviar el siguiente.

*Ejemplo:*



*Hay cuatro grupos de tamaño 4, con tres jugadores empatados. El jugador rojo tiene la ficha de jugador inicial, así que será el primero en enviar a su grupo. Siguiendo en sentido horario, el jugador amarillo enviará a su grupo de 4 diablillos o de 1 diablillo + 3 fichas de oro. El jugador verde no enviará grupo, puesto que solo tiene 2 diablillos, y el jugador azul enviará a su grupo más grande. Se vuelve a empezar y, como el jugador rojo no tiene otro grupo de 4, será de nuevo turno del amarillo.*

Una vez que los grupos de tamaño más grande han salido, se procede de igual modo con **los grupos del siguiente tamaño**. (Usad la ficha de jugador inicial para decidir el orden, sin importar quién haya sido el último en enviar un grupo del tamaño anterior). Repetid el mismo proceso hasta que no queden grupos.

*Ejemplo:*



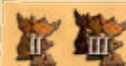
*El jugador amarillo tiene el grupo más grande, así que empieza enviando a su grupo de 6. Nadie tiene un grupo de 5, pero el jugador verde y el azul tienen grupos de 4, así que se alternan para enviarlos. Comienza el jugador verde por estar más cerca de la ficha de jugador inicial, sigue el azul y a continuación el jugador verde envía a su segundo grupo de 4. Hay varios grupos de 3: empieza el jugador rojo, sigue el amarillo, el azul y finalmente el jugador rojo envía su segundo grupo de 3. Este tiene además el único grupo de 2, así que lo enviará. Para terminar saldrán los grupos de 1 en este orden: rojo, verde, azul, verde, azul, azul. ¡Todos han salido de compras!*

## NO ES OBLIGATORIO SALIR

Cuando es su turno de enviar a un grupo, los jugadores tienen dos opciones:

- Enviar el grupo a comprar algo: el jugador escoge una **casilla de acción libre** en el Tablero Central y **pone a todos los diablillos del grupo allí. El oro del grupo, si es que lo hay, irá al banco** y se considerará gastado. La acción escogida se realiza de manera inmediata (ver siguiente sección). Los diablillos permanecen en esa casilla durante lo que queda de ronda, evitando que otros jugadores puedan usarla. Vuelven a casa al final de la ronda. Sin oro, eso sí.
- Dejar el grupo en casa: el jugador **pone a todos los diablillos del grupo y el oro que llevan en la zona de vivienda**. Esto puede hacerse por varias razones: puede que no le convenzan las acciones que hay libres, que necesite a esos diablillos para cuidar de sus mascotas en esa ronda o que no quiera perder el oro. La elección es vuestra.

Tomaréis esta decisión cada vez que tengáis que enviar un grupo. Si hay varios grupos que podáis mandar, escoged uno y decidid si se queda o se marcha y esperad a vuestro próximo turno para decidir qué hacer con el siguiente grupo. (El orden de grupos del mismo tamaño en el Tablero de Guarida no es relevante.)



**Atención:** Las casillas de pega no tienen efecto, por lo que los jugadores no pueden enviar allí a sus grupos.





## ACCIONES DEL MERCADO

En la esquina superior derecha del Tablero Central está el mercado, donde podréis comprar comida y artefactos. Al usar una de estas casillas obtenéis todo lo que se ofrece en ella.

### CONSEGUIR COMIDA



Al elegir una casilla para comprar comida, el jugador consigue **todos los cubos de comida** del puesto correspondiente y los coloca en la cámara más a la izquierda de su despensa (en el Tablero de Guarida). Los vegetales  van en la fila de arriba y la carne  en la de abajo. Podéis guardar tanta comida como queráis en la despensa, pero se pondrá mala con el paso del tiempo.

*Ejemplo: Este jugador acaba de conseguir 1 cubo de vegetales y 1 cubo de carne del puesto de comida mixta.*



### CONSEGUIR ARTEFACTOS



Estos extraños tenderetes albergan 2 artefactos místicos de un gran poder mágico... O por lo menos, eso dice el comerciante.

Al usar esta casilla, el jugador consigue **ambos artefactos** y los coloca en su almacén de artefactos (en el Tablero de Guarida). Será dueño de su inmenso poder hasta el final de la partida. Podéis mirar el Apéndice para una descripción detallada.

## ACCIONES JUNTO AL CORRAL

En las casillas de acción en el extremo izquierdo del Tablero Central podréis comprar a lo grande: hay jaulas, mejoras y mascotas a vuestra disposición. Al realizar una de estas acciones, deberéis elegir entre las opciones disponibles.

### ESCOGER UNA JAULA

Al usar una de estas casillas de acción, podréis **comprar 1 de las jaulas disponibles**. El primer jugador que realice la acción elegirá entre 3 jaulas diferentes y el segundo entre las 2 jaulas restantes. Solo hay dos casillas de acción, por lo que la tercera jaula no se comprará en esta ronda. **Los grupos deben tener al menos**

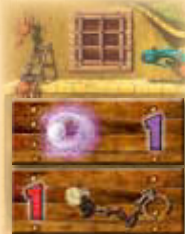
**2 diablillos para realizar esta acción.** Uno solo no podría cargar con la jaula, ya que pesa demasiado. Para no olvidarse de este detalle, los diablillos han dejado un par de alfombras con 2 diablillos dibujados. No importa cuánto oro tenga, un grupo con un solo diablillo no podrá realizar esta acción.



Si conseguís una jaula nueva, colocadla en uno de los huecos de vuestro Tablero de Jaulas. Podéis escoger un hueco libre o sustituir una jaula que ya tuvierais (incluyendo la jaula inicial impresa en el tablero). Si reemplazáis una jaula anterior, retiradla del juego y trasladad sus contenidos (mascota y estiércol) a la nueva adquisición. Las mejoras no se retiran al cambiar de jaula.

**Nota técnica:** No tenéis que decidir esto inmediatamente. Podéis dejar la jaula nueva a un lado hasta el inicio de la fase 3 y pensarlo entonces.

### ESCOGER UNA MEJORA



Al usar esta casilla de acción, el jugador **podrá coger una de las mejoras disponibles**. La mejora restante no se comprará en esta ronda. El tamaño del grupo no importa en esta casilla, ya que las mejoras no pesan tanto como las jaulas.

Cada hueco en el Tablero de Jaulas tiene espacio para una mejora, que permitirá incrementar las estadísticas de la jaula que se encuentre allí. Podéis colocar una mejora en un hueco vacío, pero no tendrá efecto hasta que contenga una jaula.

Las jaulas y las mejoras no se pueden cambiar de hueco, pero es posible retirar una mejora antigua para instalar una nueva.

**Nota técnica:** No tenéis que decidir esto inmediatamente. Podéis dejar la mejora nueva a un lado hasta el inicio de la fase 3 y pensarlo entonces.

### ESCOGER UNA MASCOTA



Hay tres casillas de acción que os permiten comprar mascotas. Con las dos de abajo el jugador **podrá escoger una mascota de tamaño 2 de la hilera inferior** y con la de arriba, **una mascota de tamaño 3 de la hilera superior**. Al usar una casilla para comprar mascotas, hay que escogerla de la fila correspondiente.

**Atención:** Se colocan 3 mascotas recién nacidas en la fila inferior. Solo se podrán comprar 2 en cada ronda, por lo que siempre habrá al menos 1 mascota que en la siguiente ronda pase a la fila superior (de donde solo se puede comprar 1 mascota por ronda).

**El grupo debe tener dinero para realizar esta acción.** No importa cuánto lloren y regateen los diablillos, las mascotas son demasiado valiosas para regalarlas. Para recordaros esta regla, en las casillas de acción aparece un diablillo sonriente y una moneda de oro. Un grupo sin oro no podrá usar estas casillas, sin importar cuántos diablillos lo compongan.

Al conseguir una mascota nueva, el jugador la coloca en cualquier lugar del Tablero de Jaulas. No hace falta que esté en una jaula hasta el comienzo de la fase 3, ya que está permitido comprar una mascota aunque no tengáis jaula para ella. Pero seguramente queráis conseguir una a lo largo de esta fase.

## ACCIONES JUNTO AL HOSPITAL

Las cuatro casillas de acción en la esquina inferior derecha desempeñan varias funciones.

### INVITAR A NUEVOS DIABLILLOS



Al comienzo de la partida habéis colocado 4 diablillos de vuestro color en el Tablero de Progreso. Estos familiares lejanos estarán deseosos de unirse al negocio familiar en cuanto saquéis un ratito para rellenar sus permisos de inmigración.

Al usar esta casilla de acción, el jugador coge del Tablero de Progreso **los diablillos de su color correspondientes a esta ronda y a las anteriores**. Es decir, el diablillo que está debajo del marcador de progreso y los de todas las casillas a su izquierda.

**Los diablillos nuevos se unen al grupo en la casilla de acción** y permanecerán allí hasta el final de la ronda, cuando vuelven a al Tablero de Guarida junto al resto del grupo. Podréis usarlos en las próximas rondas.

*Ejemplo: En la ronda 1, el jugador rojo usa esta casilla y gana 1 diablillo. En la ronda 2, el jugador amarillo hace lo mismo y consigue 2 diablillos. Así que al inicio de la ronda 3 el Tablero de Progreso tendrá este aspecto:*



*El jugador azul y el verde podrían usar esta casilla de acción para conseguir 3 diablillos en la ronda 3, pero imaginemos que el jugador rojo llega primero al enviar un grupo de 2 diablillos y 1 ficha de oro. El oro se retira y se deja en el banco, mientras que los 2 diablillos se colocan sobre la casilla de acción. Dos nuevos diablillos rojos (correspondientes a las rondas 2 y 3) se unirán al grupo.*



## VISITAR EL HOSPITAL



La casilla de acción para visitar el hospital está dividida en dos colores para recordaros que cumple una doble función.

Al usar esta casilla, el jugador **roba una carta de poción y recoge a los diablillos de su color que tenga ingresados, si es que hay alguno**. Los diablillos que salgan del hospital permanecerán en la casilla de acción hasta el final de la ronda y volverán al Tablero de Guarida con el resto del grupo.



*Ejemplo: El jugador azul tiene 2 diablillos en el hospital desde rondas anteriores. Quiere recuperarlos, así que envía un grupo formado por 1 diablillo y 2 fichas de oro a esta casilla. (Podría haber esperado y enviar un grupo más pequeño, pero sería peligroso porque incluso un jugador sin diablillos ingresados podría querer la poción.)*



*Devuelve el oro al banco y pone al diablillo en la casilla de acción. A continuación roba una carta de poción y coloca los 2 diablillos ingresados en la casilla.*

**Atención:** Si hay diablillos que resultan heridos en una fase posterior de la misma ronda, irán al hospital y no a esta casilla. La visita al hospital solo sirve para recoger a los diablillos que estaban ingresados al realizar la acción.

## PRESENTARSE VOLUNTARIO COMO JUEZ



Toda exhibición necesita jueces justos y de confianza: un trabajo ideal para vuestros diablillos.

Al usar esta casilla de acción, el jugador **mueve la figura de esbirro que tiene en la carpa hasta la casilla señalada con un 2**. Esto le dará ventaja en la fase 4.

**Atención:** En la ronda 1 no hay exhibiciones. No tiene sentido que uséis esta acción por el momento.

## RESERVAR TURNO EN LA TARIMA



Podéis vender vuestras mascotas donde queráis, pero vuestra reputación crecerá más rápido si lo hacéis desde la tarima. Por desgracia, puede resultar un tanto complicado reservar turno.

**Atención:** Esta es la casilla de acción más compleja del juego. Podéis saltaros esta sección y volver a ella en la fase 5, cuando expliquemos cómo se venden las mascotas.

Aunque no podréis vender vuestras mascotas hasta que los clientes lleguen en la ronda 3, puede que queráis usar esta casilla en las rondas iniciales. Esto es perfectamente posible, ya que su funcionamiento es un tanto especial.

Al final de la ronda **los diablillos que haya en esta casilla no vuelven al Tablero de Guarida**. En su lugar, permanecerán al lado de la tarima. **Cuando un jugador venda una mascota, puede usar uno de los diablillos que tenga en la tarima**, retirándolo de ella o del espacio que hay a la derecha. Por el momento lo coloca en la jaula de la mascota vendida, ya volverá al Tablero de Guarida al final de la ronda. La única manera de recuperar un diablillo que esté en la tarima es vendiendo una mascota con él.

Como ocurre con el resto de las casillas de acción, solo un jugador puede usarla por ronda. Cuando termine la ronda, moverá su grupo a la derecha de la tarima para dejar la acción disponible en la siguiente ronda. Es posible que, al cabo de algunas rondas, la tarima contenga diablillos de varios colores.

**Atención:** Esta acción funciona a largo plazo. Cada jugador solo puede vender una mascota por ronda desde la tarima, de modo que tardaréis varias rondas en recuperar a vuestros diablillos si los enviáis en comitiva. Si creéis que necesitáis un grupo grande para llegar antes que nadie, plantearos enviar a pocos diablillos pero mucho oro.

*Ejemplo: Nadie ha escogido esta acción en la ronda 1. Como al jugador verde no le interesa retrasarlo más, envía a un diablillo a la tarima en la ronda 2. Al final de la ronda, el diablillo verde se situará en el espacio a la derecha.*

*En la ronda 3 el jugador amarillo intuye que todo el mundo querrá la bonificación de la tarima, así que envía a un grupo considerable: 2 diablillos y 2 fichas de oro. Esto le permitirá usar la bonificación de la tarima en las rondas 3 y 4 sin tener que desprenderse de tantos diablillos.*



*Cuando los jugadores venden sus mascotas en la ronda 3, el jugador amarillo usa uno de sus diablillos para conseguir la bonificación de la tarima y*

*lo devuelve a la Guarida. El jugador verde también vende una mascota, pero la puntuación no le convence y prefiere usar el bonus con una puntuación mejor. Vende la mascota sin la bonificación y reserva su diablillo para la ronda 4. El diablillo verde se queda a la derecha, donde el amarillo se unirá a él al final de la ronda.*



# FASE 3- NECESIDADES

¡Es hora de que juguéis con vuestras mascotas! Esta fase tiene 3 partes:

- Organizar jaulas y mascotas.
- Robar cartas de necesidad.
- Asignar cartas de necesidad a las mascotas.

Estos tres pasos se deben realizar en orden, **aunque todos podéis hacerlos a la vez**.

Podéis empezar organizando vuestras jaulas y mascotas y robar las cartas de necesidad cuando estéis listos, sin esperar al resto de los jugadores. Sin embargo, si creéis que las decisiones del resto afectarán a las vuestras, podéis esperar hasta que todos los demás hayan acabado. En este caso, los siguientes pasos se desarrollarían en sentido horario comenzando por el jugador con la ficha de jugador inicial.

## ORGANIZAR JAULAS Y MASCOTAS

Cada jugador deberá asignar a sus mascotas una jaula individual, donde permanecerán hasta el final de la ronda.

## NUEVAS JAULAS Y MEJORAS

Cada jugador debe decidir dónde colocar las jaulas y las mejoras que ha conseguido durante la ronda. Al adquirirlas en la fase 2 probablemente ya sabíais dónde colocarlas, por eso las reglas sobre jaulas y mejoras se explican en esa sección. Si no lo teníais del todo claro o habéis cambiado de opinión, este es el momento para tomar una decisión final.

**No podréis cambiar de sitio las jaulas ni las mejoras en lo que queda de partida.** Las jaulas y las mejoras que habéis conseguido en rondas anteriores no pueden cambiarse de hueco; pero podéis retirarlas y sustituirlas por otras, como hemos explicado más arriba.

## MASCOTAS

Ahora los jugadores deberán poner a cada una de sus mascotas en una jaula: recordad que no tienen por qué estar siempre en la misma. Si cambiáis de jaula a una mascota, los marcadores de mutación y los cubos de sufrimiento se mueven con ella; pero los cubos de estiércol permanecen en la misma jaula.

Al concluir este paso, **cada mascota debe tener su propia jaula**. No está permitido tener dos mascotas en la misma jaula, aunque sí es posible intercambiarlas de sitio sin una jaula libre para hacer el traslado.

Si algún jugador tiene menos jaulas que mascotas, deberá dejar que las mascotas de más se marchen. Retiradlas del juego. También es posible que queráis dejar alguna en libertad incluso teniendo una jaula libre para ella. **Estas mascotas se consideran igualmente perdidas**, por lo que podría afectar a vuestra reputación. (Ver la sección Mascotas perdidas más abajo.)

## CARTAS DE NECESIDAD

Una vez que todas las jaulas y mejoras están en su sitio y cada mascota tiene su jaula, es hora de robar cartas de necesidad.

Deberíais tener 4 cartas de necesidad en la mano, una de cada color. (Podéis conseguir más con libros en el almacén de artefactos.) **Cada jugador roba una carta del color correspondiente por cada barra visible de sus mascotas.**



**Ejemplos:** Con estas mascotas, deberíais robar 1 carta de necesidad verde, 2 violetas, 2 amarillas y ninguna roja. (Las barras rojas de Serpelina aún no han aparecido.) Así que ahora tendríais 1 carta de necesidad roja, 2 verdes, 3 violetas y 3 amarillas.



**Atención:** Una vez hayáis robado las cartas, no podréis cambiar de jaula a vuestras mascotas. Pensadlo bien antes de comenzar este paso.

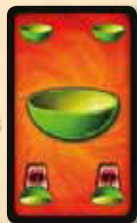
**Atención:** Podéis robar las cartas de necesidad de manera simultánea. Si alguien no está de acuerdo, también es posible hacerlo en orden: comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario. Si uno de los mazos se acaba, podéis barajar la pila de descarte para formar uno nuevo. Puede haber una gran diferencia entre robar antes o después de barajar las cartas.

**Atención:** Si lo preferís, un jugador puede ocuparse de repartir las cartas para todos, en orden y de color en color. O bien cada jugador puede encargarse de un mazo. Dejad las cartas boca abajo hasta que cada mascota tenga su jaula.

## ASIGNAR CARTAS A LAS MASCOTAS

Llegó la hora de decidir cómo criaréis a vuestras mascotas.

Cada mascota debe recibir **una carta de necesidad por cada barra que tenga visible**. El color de la carta debe coincidir con el de la barra. Colocad las cartas en una columna, como podéis ver abajo, y dejadla boca abajo junto a la mascota.



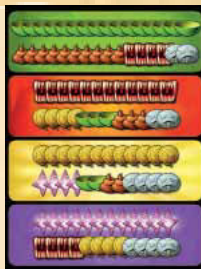
**Atención:** Algunas cartas tienen símbolos dobles en la parte inferior. No os preocupes de ellos por el momento, ya que se usan únicamente en la versión avanzada. Por ahora, jugad con las cartas al derecho.

Cada carta asigna a la mascota 1 necesidad, representada por un símbolo en grande en medio de la carta. Lo que afecta a la mascota es el símbolo de la carta y no su color.

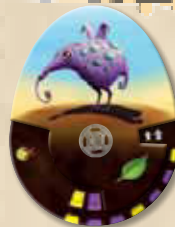
Os interesa asignar necesidades que podáis cubrir. Por ejemplo, no es bueno asignar Hambre a una mascota que no podáis alimentar, ni Furia a una mascota con una jaula endeble. La siguiente sección explica esto en detalle.

Las necesidades de una mascota afectan a su comportamiento y harán que sea más fácil o difícil de vender. En próximas rondas determinarán la satisfacción del cliente y la puntuación en las exhibiciones.

**Atención:** Es difícil estar listo para cubrir todas las necesidades de vuestras mascotas, ya que no sabéis qué cartas vais a robar. Sin embargo, la distribución de los mazos da una idea de lo que podéis esperar. La tabla central del Tablero de Guarida muestra las cartas que contiene cada mazo. La mitad del mazo violeta está compuesta por Magia, mientras que la otra mitad contiene 4 de Furia, 4 de Jugueteo y 4 de Enfermedad.



**Ejemplo:** Esta mascota tiene necesidades violetas y amarillas. En el mazo violeta no hay necesidades de comida y el mazo amarillo solo tiene 2, por lo que es posible que no necesitéis comida para ella.



**Atención:** Robáis 1 carta por cada barra y a continuación asignáis también una carta por cada barra. Esto significa que terminaréis la ronda con una carta de cada color en la mano. Estas cartas adicionales os ayudan a tener algo de flexibilidad.

**Ejemplo:** Imaginad que no habéis comprado comida para vuestra mascota. Si por cosas del azar robáis una de las dos cartas de Hambre en el mazo amarillo, podéis dejarla en la mano y asignar a vuestra mascota otra necesidad amarilla. Si empezáis la ronda con una carta amarilla de Hambre en la mano, tal vez queráis comprar algo de comida para cubrir las necesidades de vuestra mascota si robáis otra carta de este tipo.

**Atención:** Puede resultar provechoso tener mascotas que compartan colores, ya que tendréis más opciones a la hora de asignar las cartas.

**Ejemplo:**



Pajaroto come vegetales y Serpelina carne. Serpelina tiene una barra verde, así que es muy posible que pase hambre. Para prevenirlo cogéis 2 cubos de carne en la fase 2. Sin embargo, no tendréis que preocuparos por los vegetales de Pajaroto. Aunque robéis las dos cartas amarillas de Hambre, podéis usar una con Serpelina y dejar la otra en la mano.

## POCIONES

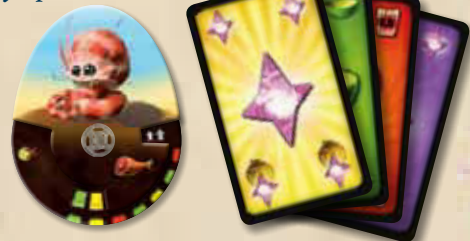
Las pociones se consiguen visitando el hospital en la fase 2. A la hora de asignar necesidades, una poción sirve para reemplazar una carta de cualquier color.

**Ejemplo:** Debéis asignar una necesidad amarilla y otra verde a Serpelina. Si tenéis una carta de poción, podéis asignar 1 carta verde y 1 poción o bien 1 carta amarilla y 1 poción. Si tuvierais 2 pociones podríais usar ambas y evitar las cartas.



El símbolo en la carta de poción indica que la mascota dormirá tranquila: una necesidad que no necesita nada para cubrirse. Las pociones pueden ser muy útiles cuando las cosas se tuercen.

**Ejemplo:**



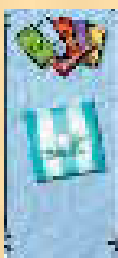
Comenzáis la partida con una carta verde de Hambre y en la fase 2 compráis a Serpelina. Es muy posible que necesite comer, pero los demás jugadores ya han cogido toda la carne del mercado. Una opción es enviar un grupo de diablillos al hospital para que cojan una poción, así podríais estar tranquilos. Incluso si robáis otra carta verde de Hambre, podéis usar la poción en su lugar. Si la carta verde que conseguís ahora no es de Hambre, podréis guardar la poción para cuando os haga más falta.

## VELOCIDAD DE JUEGO

Los jugadores sin mascotas no tienen que robar ni asignar cartas de necesidad. A medida que avance la partida, los jugadores con 2 o 3 mascotas más mayores tendrán mucho trabajo. Mientras tanto, los que tengan una sola mascota joven no tendrán mucho que hacer. Si tenéis varias mascotas, intentad ser considerados y decidid rápido.

Si no tenéis tantas mascotas, sed pacientes. Podéis aprovechar el tiempo para preparar una estrategia de cara a los próximos clientes y exhibiciones. (O admirar los detalles de los tableros.)

# FASE 4 - EL ESPECTÁCULO

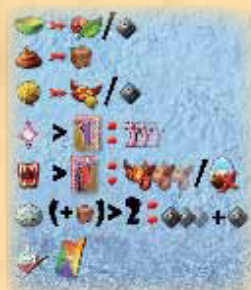


Ahora vais a tener que cuidar un poco de vuestras mascotas. ¡Pensad que luego podréis presumir de ellas en las exhibiciones!

Comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador revelará las cartas asignadas a sus mascotas, las resolverá y finalmente calculará su puntuación en la carpa de exhibiciones (excepto en la ronda 1).

Una vez que todos hayáis resuelto vuestras cartas de necesidad y se hayan calculado las puntuaciones de la exhibición, recibiréis una cantidad de puntos de reputación en base al orden en el que hayáis quedado.

## RESOLVER NECESIDADES



Cuando os llegue el turno, tendréis que revelar las necesidades asignadas a cada una de vuestras mascotas. La tabla de referencia a la derecha del Tablero de Guarida os muestra los efectos de cada símbolo. Las necesidades se resuelven en el orden

indicado en la pantalla, ya que a veces es un factor relevante.

### HAMBRE



Por cada necesidad de Hambre que asignéis a una mascota, deberéis **gastar un cubo de comida o poner un cubo de sufrimiento en ella**. La comida debe corresponderse con la indicada en la ficha de mascota:



Las mascotas herbívoras solo comen vegetales (verde).



Las mascotas carnívoras solo comen carne (rojo).



Las mascotas omnívoras comen cualquier cosa (cualquier combinación de cubos verdes y/o rojos).

Debéis asignar 1 cubo de sufrimiento a la mascota por cada necesidad de Hambre que no podáis saciar con comida. Esto no es bueno, ya que la mascota conservará el cubo hasta el final de la partida. Obtendréis menos puntos de reputación por venderla y jugaréis con desventaja en algunas exhibiciones.

**Atención:** Si el número de cubos de sufrimiento de una mascota es igual o mayor que su tamaño (número de barras visibles), la mascota muere. (Ver la sección Mascotas perdidas más abajo.) Lo habéis pillado: si no cubrís las necesidades de vuestras mascotas, pueden morir. El pobre animalito será retirado del juego, podéis perder puntos de reputación y os sentiréis **terriblemente culpables**.

Si vuestra mascota come vegetales y la jaula en la que está contiene este símbolo, **satisfaréis automáticamente una necesidad de Hambre**. La mascota pasta, así que no necesita tanta comida.



Si la mascota tiene más de una necesidad de Hambre, tendréis que saciar el resto con comida. Si es carnívora o no tiene Hambre, el símbolo de la jaula no tiene efecto.

Una mejora con este símbolo **funciona igual**, pero aplicada a una mascota que **come carne**.



**Atención:** Si uno de los huecos contiene ambos símbolos (en la jaula y/o la mejora), satisfará 2 necesidades de Hambre de una mascota omnívora; pero solo 1 en el caso de mascotas hervíboras y carnívoras.

### CAQUITAS

Las mascotas pueden satisfacer esta necesidad por sí mismas. Por cada necesidad de hacer Caquitas que asignéis a una mascota, **deberéis añadir 1 cubo de estiércol a su jaula**.

Si asignáis una o más Caquitas a una jaula con este símbolo, **añadid 1 cubo de estiércol menos**.



La mascota sacia la necesidad, pero la jaula no se ensucia. Digamos que la absorbe. El resto de las necesidades de Caquitas que le hayáis asignado, producen estiércol de manera habitual. Si no habéis asignado Caquitas esta ronda, el símbolo no tiene efecto. (No absorbe cubos de estiércol antiguos.)

**Atención:** Los cubos de estiércol no tienen efecto inmediato. Podéis vender la mascota o cambiarla de jaula, y así los diablillos limpiarían los desechos. Sin embargo, el estiércol podría reducir vuestra puntuación en algunas exhibiciones y puede resultar peligroso a la hora de asignar Enfermedad. (Ver más abajo.)

### JUGUETEO



Por cada necesidad de Jugueteo que asignéis a una mascota, **deberéis utilizar a un diablillo para entretenerla o poner un cubo de sufrimiento en ella**. Sí, las mascotas sufren cuando se aburren. Todos los cubos de sufrimiento funcionan igual, tal y como se ha explicado antes. Por lo tanto, bien podría pasar que vuestras mascotas se mueran del aburrimiento.

Para saciar esta necesidad tendréis que usar **a un diablillo disponible, es decir, que esté en el Tablero de Guarida**. Los diablillos que han ido a la ciudad aún no han vuelto, así que solo están disponibles los que no estaban en ningún grupo y los que estaban en grupos que no han salido.

La buena noticia es que un diablillo puede jugar con dos mascotas a la vez. Al colocarlo en uno de los 4 pasillos **entre 2 jaulas, sacia 1 necesidad de Jugueteo de cada una de las dos mascotas adyacentes**. El diablillo deja de estar disponible, puesto que jugar con las mascotas lleva su tiempo. Un mismo diablillo no puede satisfacer 2 necesidades de Jugueteo para una misma mascota, pero podéis usar más de un diablillo si una mascota tiene varias necesidades de Jugueteo.

Y antes de que preguntéis: no, no podéis colocar un diablillo en el centro del Tablero de Jaulas para jugar con las 4 mascotas a la vez o con 2 mascotas no adyacentes.

Una jaula o mejora con este símbolo incluye juguetes y **satisface automáticamente una necesidad de Jugueteo**. Si hay más de un símbolo se satisfarán las necesidades correspondientes.



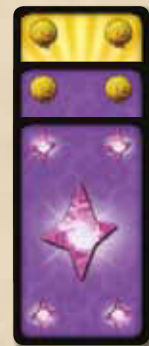
Ejemplo:



En la fase 2, el jugador rojo compra estas dos mascotas y una jaula con juguetes. Sabe que así cubrirá una necesidad de Jugueteo, pero ve sus cartas y decide dejar un diablillo en casa en lugar de enviarlo a la ciudad.



En la fase 3 roba estas cartas. No hay manera de que pueda asignarles solo 1 necesidad de Jugueteo, así que hace esto:



El diablillo satisface 1 necesidad de Jugueteo de cada mascota. Pajaroto tiene 2, pero de la otra se encarga la jaula. El jugador rojo podría haber asignado una carta de Caquitas amarilla en lugar del Jugueteo, pero aun así habría necesitado al diablillo. Era más rentable (e higiénico) aprovechar que el diablillo puede jugar con 2 mascotas a la vez.

## FURIA



Cuando vuestras mascotas necesitan enfadarse, lo hacen y punto. No tenéis que preocuparos por saciar esta necesidad, solo por reducir el daño.



Comparad el número de necesidades de Furia asignadas a cada mascota con la resistencia de la jaula (el número rojo en la esquina superior izquierda). Una mejora con el símbolo 1 añade +1 a la resistencia de la jaula.

Si el número de necesidades de Furia es igual o menor que la resistencia total de la jaula, no pasa nada. Pero **si la Furia de una mascota supera la resistencia de su jaula, la bestia desbocada intenta escapar.**

Ahora pueden pasar dos cosas. Si tenéis bastantes diablillos en el Tablero de Guarida, podéis intentar detener a la mascota. Necesitaréis **1 diablillo disponible por cada necesidad de Furia** que no han retenido la jaula ni su mejora. A continuación, **moved ese número de diablillos** al hospital. La mascota no escapa, pero los diablillos heridos tendrán que quedarse ingresados hasta que enviéis un grupo a buscarlos en alguna ronda posterior. (Los diablillos se recuperan pronto, pero les encantan las atenciones que les dan en el hospital y no se marcharán hasta que alguien vaya a recogerlos.)

Si no tenéis bastantes diablillos en el Tablero de Guarida o no queréis que se hagan daño, **la mascota escapa.** Se considera perdida y es posible que también perdáis puntos de reputación por ella. (Ver la sección Mascotas perdidas más abajo.)

## MAGIA



Esta necesidad indica que una mascota está emanando Magia. Funciona igual que la Furia, pero aplicada a la resistencia mágica de la jaula.



Comparad el número de necesidades de Magia asignadas a la mascota con la resistencia mágica de la jaula (el número violeta en la esquina superior derecha). Una mejora con el símbolo 1 añade 1 a la resistencia.

Si el número de necesidades de Magia es igual o menor que la resistencia mágica de la jaula, no pasa nada. Pero **si la Magia de una mascota supera la resistencia mágica de su jaula, la mascota muta.** Ponedle **1 marcador de mutación por cada necesidad mágica** que no hayan retenido la jaula y su mejora.



Los marcadores de mutación señalan las mutaciones de una mascota: ojos de más, tentáculos, etc. Las dos caras del marcador tienen el mismo valor. Las mascotas con 1 mutación tendrán penalizaciones más tarde, pero no es tan grave.

**Una mascota con 2 mutaciones parte hacia otra dimensión.** La mascota se



considera perdida y es posible que también perdáis puntos de reputación por ella. (Ver la sección Mascotas perdidas más abajo.) Parten hacia un lugar donde las criaturas con 2 ojos y 0 tentáculos son bichos muy raros. Esto es similar a perder una mascota a causa de su sufrimiento, **pero sin sentirse tan culpable.** Quizá algún día una postal cubierta de ectoplasma surja de la nada diciéndoos que vuestra mascota está sana y salva.

## ENFERMEDAD



Vuestras mascotas corren peligro de enfermarse. Su resistencia depende de las necesidades de Enfermedad asignadas y la higiene de su jaula.

**Una mascota sin necesidades de Enfermedad no se pone enferma.** Y si no enferma estará sana como una manzana aunque el estiércol le llegue al cuello, por decirlo gráficamente.

Si asignáis al menos 1 necesidad de Enfermedad a una mascota, **sumad su número al de cubos de estiércol de su jaula.** Si el resultado es menor o igual que 2, no pasa nada. Si la jaula está limpia, la mascota puede tener dos necesidades de Enfermedad sin correr peligro. Una mascota con 1 cubo de estiércol puede estar sana con 1 Enfermedad, pero no os conviene asignar estas necesidades a mascotas con 2 cubos de estiércol en su jaula.

**Atención:** Las Caquitas se resuelven antes que la Enfermedad: consideradlo a la hora de asignar las necesidades. Por muy limpia que esté su jaula, una mascota lo pasará mal si se le asignan 2 Caquitas y 1 Enfermedad en la misma ronda.

Si la suma de necesidades de Enfermedad + cubos de estiércol **es mayor que 2**, la mascota recibirá **1 cubo de sufrimiento por ponerse enferma y 1 cubo de sufrimiento por cada punto superior a 2 que obtenga en la suma.** Una suma de 2 significa que no recibirá cubos de sufrimiento; una suma de 3, que recibirá 2 cubos; una suma de 4, que recibirá 3 cubos, etc.

**Atención:** Tener a vuestras mascotas en una jaula con mucho estiércol es peligroso. Estará sana mientras no tengáis que asignarle Enfermedad, pero a veces es inevitable.

## POCIONES

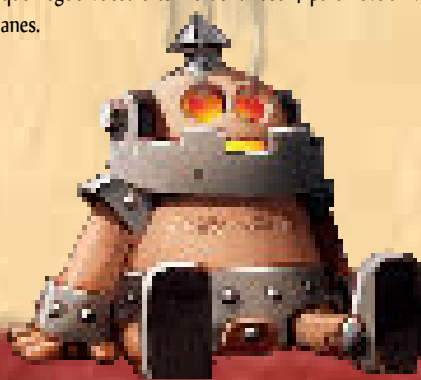


Las pociones hacen que vuestras mascotas duerman tranquilas. Si alguien pretende denunciaros por drogarlas, enseñadles esta sección para que vean que hay cartas mucho peores.

Cuando vayáis a resolver una poción, **no tendréis que hacer nada con vuestras mascotas**, pero sí con vuestra mano. La poción que habéis usado sustituye a una carta de cierto color, lo que significa que tendréis una carta de más de ese color. Por cada poción que asignéis en una ronda, **deberéis descartar 1 carta del color que hayáis reemplazado por la poción.** La única forma de tener más cartas en la mano es mediante libros.

## ACELERANDO LA PARTIDA

Algunos jugadores usan sus diablillos disponibles a la hora de planear las necesidades: los colocan entre las jaulas si tienen que jugar con las mascotas o junto a los números de resistencia si es que tienen que atraparlas. Es una buena idea, puesto que puede agilizar la partida. También podéis dejar a un lado la comida que daréis a las mascotas en esta ronda y recoger las fichas que os correspondan mientras el resto termina la fase 3. Sin embargo, debido a las exhibiciones, tal vez prefiráis esperar a que llegue vuestro turno de la fase 4 para revelar vuestros planes.



## LAS EXHIBICIONES

En todas las rondas se celebra una exhibición, excepto en la primera. En vuestro turno revelaréis las cartas de necesidad, las resolveréis y después **contaréis los puntos que os corresponden por la exhibición.** Cuando todos hayáis indicado vuestra puntuación en la carpa, recibiréis puntos de reputación de acuerdo con el orden en que hayáis quedado.



## LAS FICHAS DE EXHIBICIÓN

- El símbolo en la esquina superior izquierda indica si es una exhibición individual o en grupo.
- Los símbolos en el recuadro claro indican los aspectos positivos que se tendrán en cuenta.
- Los símbolos en el recuadro oscuro indican los aspectos negativos que se tendrán en cuenta.
- Los paraguas en la parte inferior indican la cantidad de comida que deberéis poner en el mercado al preparar la ronda. No son relevantes para las exhibiciones.

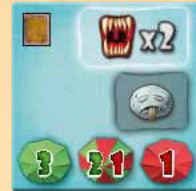


En el Apéndice encontraréis detalles sobre cada exhibición, aquí solo presentamos las reglas generales.

## EXHIBICIONES INDIVIDUALES

Estas exhibiciones son para 1 única mascota y **tendréis que escoger con cuál** queréis participar.

El Campo de batalla es una exhibición individual. Cada Furia asignada vale 2 puntos y cada Enfermedad resta 1 punto. Para puntuar vuestra mascota deberéis tener en cuenta todas las necesidades que le habéis asignado en esta ronda. Las de rondas anteriores no tienen relevancia.



Ejemplo:



La puntuación de esta mascota sería  $2 \times 2 - 1 = 3$  en el Campo de batalla. Como es la mascota con la que más puntos conseguiríais, anunciáis que vais a participar con ella. Moved vuestra ficha de esbirro a la casilla 3 de la carpa.

**Atención:** Hay exhibiciones que no solo penalizan por las necesidades asignadas, sino también por los marcadores de mutación y cubos de sufrimiento o de estiércol.

## EXHIBICIONES EN GRUPO

En estas exhibiciones se evalúa **todo vuestro Tablero de Jaulas**. Para la puntuación se tendrán en cuenta las necesidades asignadas a vuestras mascotas, así como los marcadores de mutación y los cubos de sufrimiento. Si los cubos de estiércol también cuentan, incluid incluso **los que tengáis en jaulas vacías**.

Ejemplo:



El jugador rojo estaba preparado para el Día del niño. Ha comprado 2 mascotas juguetonas y ha dejado a un diablillo en casa para jugar con ellas. Por desgracia, ha asignado demasiada Magia  $\diamond$  a Pajaroto y ha mutado. Oh, sí, y Serpelina ha ensuciado su jaula. Así que consigue  $3 \times 2 - 1 - 2 = 3$  puntos y coloca a su esbirro en la casilla correspondiente.

## COTEJAR LOS RESULTADOS

Cuando todos hayáis puntuado vuestras mascotas, los esbirros de la carpa mostrarán la clasificación final. No olvidéis que el jugador que haya enviado un grupo a esta casilla de acción **recibirá una bonificación de 2 puntos de exhibición**.

Si conseguís **0 puntos o menos en una exhibición**, dejad a vuestro esbirro en el 0. **No participaréis en la exhibición**.



Estos diablillos están junto a la carpa para recordaros los puntos de reputación que conseguiréis con las exhibiciones. El jugador que haya quedado primero en la exhibición recibirá 8 puntos de reputación; el segundo, 6; el tercero, 4; y el cuarto, 2. Si **un jugador consigue 0 puntos o menos en una exhibición, no se llevará puntos de reputación**. (Si, por ejemplo, hay 2 esbirros en la casilla 0 de la carpa de exhibiciones, solo se repartirán los premios de 8 y 6 puntos de reputación.)

Si hay un **empate** entre 2 o más jugadores, cada uno recibe **los puntos correspondientes al lugar que ocupa y restará 1 punto por cada jugador con el que esté empatado**.

Si hay un empate entre 2 o más jugadores, cada uno recibe los puntos correspondientes al lugar que ocupa y restará 1 punto por cada jugador con el que esté empatado.

Ejemplos:



El jugador rojo y el amarillo consiguen 7 puntos de reputación por quedar primeros. El jugador azul ha quedado tercero y no consigue puntos por no haber participado en la exhibición.



El jugador azul consigue 8 puntos de reputación por quedar primero. El resto se llevan 4 puntos (6 por el segundo lugar - 2 por los jugadores con los que están empatados.)

Los jugadores con puntuaciones positivas en la exhibición siempre conseguirán algún punto de reputación. Cuando los

esbirros estén en la puntuación correcta, retirad la ficha de exhibición del tablero para indicar que ya ha tenido lugar.



Con 2-3 jugadores el funcionamiento es el mismo. Los puntos que se conceden aparecen impresos en el Tablero Central:



3 JUGADORES



2 JUGADORES

## MASCOTAS PERDIDAS

Estas son las maneras de las que podéis perder una mascota:

- Si una mascota se queda sin jaula en el primer paso de la fase 3.
- Si el número de sus cubos de sufrimiento es igual o mayor que su tamaño (barras visibles). No importa de dónde provengan: Enfermedad, Hambre o Aburrimiento.
- Si la Furia asignada a una mascota es igual o mayor que la resistencia de su jaula. Podéis evitarlo enviando al hospital los diablillos disponibles necesarios para cubrir la diferencia.
- Si tiene 2 o más marcadores de mutación.

El resultado es el mismo en cualquiera de estos casos: **Retiráis la mascota del juego** y devolvéis a la reserva general los cubos de sufrimiento y los marcadores de mutación que tuviera. Retirad también todas las pociones o cartas que tuvierais asignadas a esa mascota. (No se tendrán en cuenta en la exhibición de esta ronda.) Sin embargo, los cubos de estiércol de la jaula se quedan en su sitio. Por supuesto.

Además, **perderéis 1 punto de reputación por cada 10 puntos que tengáis**. (Es decir: 0 puntos si tenéis menos 10, 1 punto si tenéis entre 10 y 19, etc.) A nadie le importa lo que hagáis si vuestra tienda pasa desapercibida; pero cuanto más famosos seáis, más sufrirá vuestra reputación si perdéis una mascota. A nadie le interesan las razones. Podéis decir que queríais que fuera libre o que ahora está en una dimensión mejor: la gente seguirá pensando que está enterrada en el jardín.

# FASE 5- LOS NEGOCIOS

Sí, señor, es hora de hacer negocios:

- Vender una mascota. ¿O no? Aún habrá que esperar a la ronda 3 para que llegue el primer cliente. Así que omitid este paso en las dos primeras rondas. Sin embargo, sí que podréis:
- Descartar las necesidades asignadas.
- Usar vuestros diablillos disponibles.

## VENDER UNA MASCOTA

En esta fase recibiréis a un cliente que quiere comprar mascotas (2 clientes en la ronda final) a partir de la ronda 3. Sabréis quién es el cliente varias rondas antes, así que tendréis tiempo para organizaros. El cliente comprará **1 mascota de cada jugador**, siempre que el jugador esté de acuerdo. La venta se realiza en orden, empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario. Si no queréis vender una mascota, no estáis obligados. Solo podéis vender mascotas de **tamaño 4 o superior**. Las mascotas más pequeñas son demasiado jóvenes para venderlas, tal como indica el icono .

**Atención:** Las mascotas que compráis (tamaño 2 o 3) pueden participar en exhibiciones, pero hay que esperar para venderlas.

## PREFERENCIAS DE LOS CLIENTES



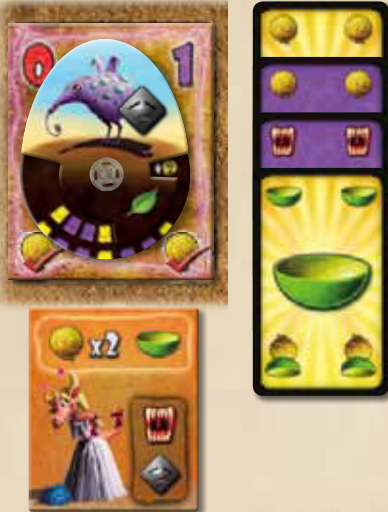
Ajustarse a las preferencias de los clientes es similar a participar en una exhibición. Los aspectos positivos aparecen en un recuadro claro y los negativos en uno oscuro. Estos símbolos hacen referencia a las cartas de necesidad asignadas a la mascota en esta ronda y a los cubos

de sufrimiento y los marcadores de mutación que tiene (al margen de si los ha obtenido en esta ronda o en anteriores). Calculad la compatibilidad entre el cliente y la mascota teniendo en cuenta estos símbolos. (Ver siguientes secciones para convertir la compatibilidad en puntos de reputación.)

**Atención:** Los cubos de estiércol nunca puntúan a la hora de vender una mascota. El cliente compra al animalito, no la jaula. Cuando un cliente evalúa el símbolo se refiere al número de Caquitas asignadas a la mascota en esta ronda y no a los cubos de estiércol de su jaula.

Solo podéis vender una mascota cuando al cliente le guste. Es decir, **la compatibilidad tiene que ser mayor que cero**. Si esta puntuación es negativa, no podréis convencer al cliente para que os compre la mascota.

**Ejemplo:**



La compatibilidad se calcula así: +4 por dos , +1 por un , -1 por un , -1 por un = 3. A la Jovencita de la mazmorra le ha gustado la mascota y quiere comprarla.

**Atención:** Todos los clientes coinciden en algo: no les gustan los cubos de sufrimiento.

A la mayoría de los clientes les da igual el color de las cartas, solo les interesan los símbolos. Sin embargo, estos iconos de colores indican que solo se tendrá en cuenta una carta de cada color al calcular la compatibilidad.

**Ejemplo:**



Lo que quiere el Troll granjero es variedad. ¡Dos de colores diferentes son + 6 puntos! De este modo, solo se puntúa 1 verde. Esta mascota también consigue +1 por y -2 por . La compatibilidad total es de 5.

La reputación que conseguís al vender una mascota **depende de la compatibilidad que tenga con el cliente**. Cuanto más contento quede el comprador, más puntos de reputación conseguiréis. Podéis vender vuestras mascotas en el mercado negro y desde la tarima.

## VENDER EN EL MERCADO NEGRO



El diablillo escondido tras la tarima indica que si no vendéis vuestra mascota desde allí, el multiplicador será de 2. Solo tenéis que decir qué mascota vais a vender y retirarla del juego. Los puntos de reputación que obtendréis serán **el doble de la puntuación de compatibilidad**. También conseguiréis algo de oro, como se explica más abajo.

## VENDER DESDE LA TARIMA



Es mucho más rentable vender una mascota en un lugar público. Así todo el mundo verá lo contento que está el cliente al recibir la mascota perfecta. ¡Esto sí que es reputación de verdad!

En la fase de compras habéis tenido la oportunidad de enviar un grupo a la tarima. Para vender una mascota desde allí necesitáis tener **al menos 1 diablillo en la tarima** o en el espacio que hay a su derecha. Anunciad que vais a hacer la venta desde allí, retirad la mascota del juego y **moved uno de los diablillos que tenéis en la tarima hasta la jaula vacía de la mascota**. (Aún no podéis devolverlo al Tablero de Guarida, ya que allí están los diablillos que no se han usado en la ronda). Los puntos de reputación que obtendréis serán **el triple de la compatibilidad**. También conseguiréis algo de oro, como se explica más abajo.

## RECIBIR ORO POR UNA VENTA



Recibís **la cantidad de oro que indica la mascota** en la ventanita de la derecha. Este valor depende únicamente del tamaño y no de la compatibilidad o del lugar donde hayáis efectuado la venta. Como veis, es imposible vender una mascota de tamaño 3 o inferior..

**Atención:** Las mascotas carnívoras son difíciles de criar, así que se obtiene más dinero al venderlas. Las omnívoras son las menos exigentes, por eso tienen un valor menor.



Si la mascota tiene **1 marcador de mutación**, ganaréis **2 fichas de oro** menos. La lay dice que no se puede cobrar el precio íntegro.

Los diablillos tienen problemas con la idea de "descuento". Si el precio habitual es 2, obtendréis 0 fichas de oro por una mascota mutante; pero si es de 1, tendréis que pagarle 1 moneda al cliente. Si no podéis hacer este pago, no podréis "vender" la mascota.

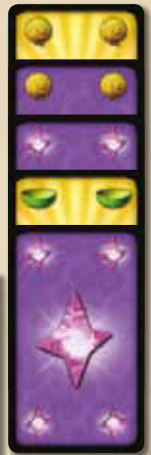
**Atención:** No hay mascotas con 2 marcadores de mutación, ya que se han ido a otra dimensión en la fase 3. La penalización máxima por mutación es de 2 fichas de oro.

## MÁS SOBRE LOS CLIENTES

Cuando todos hayáis tenido oportunidad de venderle una de vuestras mascotas al cliente de la ronda, retirad del juego la ficha de cliente.

La última ronda tiene 2 clientes y cada jugador podrá venderle una mascota a cada uno. Sin embargo, **solo se podrá vender una mascota desde la tarima**. Si queréis vender las dos, tendréis que llevar al menos una de ellas al mercado negro.

**Acertijo de clientas:**



La Jovencita de la Mazmorra y la Madame de la Mazmorra quieren compraros una mascota en la última ronda de la partida. Tenéis 2 diablillos en la tarima. ¿Qué mascotas deberíais vender para conseguir el máximo de puntos? ¿Cuál será vuestra puntuación y cuánto oro os llevaréis?

Intentad resolver el acertijo sin mirar la solución. Si acertáis, es muy probable que hayáis comprendido a la perfección cómo funcionan los clientes.

Solución: Serpelina tiene una compatibilidad de 3 con la Jovencita de la Mazmorra (a la que le parece un poco agresiva) y de 2 con la Madame (que no quería ver las caquitas). Esjaroto tiene una compatibilidad de 4 con la Jovencita y de 3 con la Madame, ya que a ninguna le hace gracia ese cubo de sufrimiento. Podéis vender las mascotas con una compatibilidad 3-3 o de 4-2. Ambas opciones parecen iguales, pero no lo son: solo podéis vender 1 mascota desde la tarima, aunque tengáis 2 diablillos allí. Lo mejor que podéis hacer es vender Esjaroto a la Jovencita desde la tarima (12 puntos de reputación) y Serpelina a la Madame en el mercado negro (4 puntos de reputación). Así conseguiréis un total de 16 puntos. En cuanto al oro, obtendréis 4 fichas. Cada mascota vale 3, pero la mutación de Esjaroto reduce su valor a 1.

## DESCARTAR LAS CARTAS ASIGNADAS

Aunque la ronda no tenga exhibiciones ni clientes, debéis acordaros de descartar ahora las cartas de necesidad que hayáis asignado. Estas cartas van a la pila de descarte del color correspondiente y las cartas de poción vuelven a la pila del Tablero Central

## DIABLILLOS NO USADOS

Después de ir de compras, jugar con las mascotas y cazar a los fugados, quizá aún tengáis algún diablillo disponible en casa. Que no desespere: todos tendrán un trabajillo en la ronda. Cada diablillo disponible puede limpiar jaulas o recibir una ficha de oro, a vuestra elección.

Para que limpien las jaulas, tendréis que moverlos al centro del Tablero de Jaulas. **Cada uno de ellos retirará hasta 2 cubos de estiércol que haya en jaulas vacías.** No importa que provengan de la misma jaula o de 2 diferentes. Lo único que cuenta es que estén vacías. En esta fase no podéis mover

las mascotas y así es imposible adecentar esas jaulas. Después de limpiar las jaulas, **coged 1 ficha de oro por cada diablillo que aún esté disponible.** Estos diablillos consiguen dinero por el tiempo que han pasado haciendo trabajos en la ciudad: colocar carteles, pintar casillas, cortar el césped del corral, etc. (Cualquier cosa menos excavar en busca de oro, por algo han dejado las mazmorras.)

Ya veis, no hace daño dejar algunos diablillos en casa durante la fase 2. Son útiles para cuidar de las mascotas y, si al final no los usáis, pueden conseguir oro de cara a la siguiente ronda.

# FASE 6 - EL TIEMPO PASA



En esta fase ocurren tres cosas:

- vuestras mascotas crecen.
- vuestra comida pierde frescura.
- los diablillos por fin vuelven a casa.

Aquí llega el trabajo de gestión de vuestra tienda. Tranquilos, ahora no tendréis que tomar decisiones. Todos los jugadores pueden jugar de manera simultánea, aunque recomendamos realizar los pasos en orden para no dejaros nada por el camino.

### MASCOTAS QUE CRECEN



Veréis que la ventana en la parte superior derecha de vuestras mascotas muestra 1 o 2 flechas. Estas flechas indican si debéis revelar 1 o 2 barras más señalando su crecimiento. Cuando una mascota tiene un tamaño de 7, ya no crece más.

**Atención:** Una mascota de tamaño 2 o 3 crece dos barras, en tanto que una de tamaño 4 o más crece solo una barra (y ya puede venderse). En la fase 1 las mascotas de tamaño 2 que quedan en el corral solo crecen 1 barra. No os hagáis los sorprendidos: está claro que no hay nada como los cuidados de vuestra tienda.

**Atención:** Podéis saltaros este paso en la última ronda, ya que el tamaño de vuestras mascotas no afecta a la puntuación final.

**Atención:** La carne se estropea antes que los vegetales. Cuando cojáis un cubo de carne, deberéis usarlo en esa ronda o en la siguiente, de lo contrario lo perderéis.

**Atención:** Este paso deberéis llevarlo a cabo hasta en la última ronda, ya que la comida afecta a la puntuación final.

### LOS DIABLILLOS VUELVEN A CASA

Ahora la mayoría de vuestros diablillos volverá a casa:

- Recuperad todos los diablillos en el Tablero de Jaulas.
- Recuperad todos los diablillos en las casillas de acción del Tablero Central, excepto los que haya en la tarima.
- Si tenéis diablillos en la tarima, movedlos al espacio que hay a la derecha.
- Los diablillos que haya en la tarima o el hospital permanecen en el Tablero Central.

Finalmente, moved hasta la casilla 0 al esbirro que tengáis en la carpa de exhibiciones.

### COMIDA QUE CADUCA



La comida en la cámara más a la derecha de ambas filas se pudre y ya no se puede usar. Estos cubos vuelven a los almacenes del Tablero

Central, mientras que la comida que queda en la despensa se mueve un espacio a la derecha. A esta comida le queda menos para caducar, pero a las mascotas les sabe igual de rica.

# COMIENZO DE LA SIGUIENTE RONDA

Para comenzar la siguiente ronda, moved el marcador de progreso a la siguiente casilla del Tablero de Progreso y decidid quién será el siguiente jugador inicial:



Después de casi todas las rondas, el marcador de jugador inicial pasará al siguiente jugador en sentido horario.



Antes de la última ronda, el marcador de jugador inicial deberá pasar al jugador con menos puntos de reputación. En caso de empate, pasado a la izquierda hasta que llegue a uno de los jugadores con menor puntuación.

En partidas de 2-3 jugadores, pasad el marcador de jugador inicial al jugador de la izquierda. Al constar de 6 rondas, todos los jugadores tendrán el marcador el mismo número de veces a lo largo de la partida.

Al concluir la última ronda, se calculan los últimos puntos.







# FIN DE LA PARTIDA



## LOS ÚLTIMOS PUNTOS

Los últimos puntos se calculan como si participarais en **2 exhibiciones más**: una os recompensa por vuestro éxito en los negocios y la otra por vuestro Tablero de Jaulas.

**Las exhibiciones se puntúan por separado.** Calculad la puntuación de todos los jugadores para cada una de ellas, consultad la posición de los esbirros en la carpa y repartid los puntos de reputación en base a la clasificación. En este caso no hay bonificación +2 por hacer de juez.

Ya sabéis que los jugadores que puntúen 0 o menos en una exhibición no consiguen puntos de reputación, pero cuidado: no todo funciona como en las exhibiciones normales. **Si obtenéis una puntuación negativa en una exhibición, perdéis 1 punto de reputación por cada valor debajo de 0.**

## PREMIO AL AS DE LOS NEGOCIOS



Conseguís 1 punto de exhibición por cada cubo de comida y ficha de artefacto en el Tablero de Guarida y por cada carta de poción que tengáis en la mano. Conseguís 0,5 puntos de exhibición por cada ficha

de oro. No redondeéis el resultado. Si conseguís 3,5 puntos, colocad a vuestros esbirro en la línea entre el 3 y el 4.

Perdéis 2 puntos de exhibición por cada diablillo que no esté en el Tablero de Guarida al final de la partida. Esto incluye a los que haya en el hospital, en la tarima y en el Tablero de Progreso. Vuestra familia sigue esperando que algún día le echéis un cable con los permisos de trabajo. Es decir, perderéis puntos a no ser que tengáis a vuestros 10 diablillos en el Tablero de Guarida.

**Atención:** Si os descontáis 0,5 puntos, vuestro esbirro deberá retroceder media casilla en el track de reputación.

## PREMIO A LA TIENDA MÁS CUCA



Conseguís 2 puntos de exhibición por cada mascota que tengáis en el Tablero de Jaulas y 1 punto por cada jaula y cada mejora (incluyendo la jaula impresa en el tablero, si no la habéis sustituido).

Perdéis 1 punto de exhibición por cada marcador en vuestro Tablero de Jaulas. Esto incluye los cubos de sufrimiento y los marcadores de mutación de vuestras mascotas, así como los cubos de estiércol de todas las jaulas (ocupadas o sin ocupar).

## EL GANADOR

El ganador será **el jugador con más puntos de reputación** después de las últimas 2 exhibiciones. En caso de empate, la victoria se comparte.



## REGISTRO VISUAL DE LA PARTIDA

Me gustaba hacer esto cuando estaba probando el juego, así que he pensado en compartirlo con vosotros. Si la mesa es lo bastante grande, podéis hacer gala de todos vuestros clientes satisfechos. Cada vez que vendáis vuestras mascotas, colocad al cliente y sus nuevas adquisiciones bien a la vista en lugar de guardarlas en la caja. Si jugáis bien, veréis que las mascotas encajan perfectamente con la personalidad de sus dueños.

(Y, por supuesto, también podéis encontrar un rincón oscuro en la mesa para las mascotas que no lo han hecho tan bien.)



# VARIANTE COMPLETA



No hemos incluido estas reglas en la versión sencilla del juego con el fin de facilitar la explicación. Creemos que son acertadas, puesto que hacen que el juego sea más justo, estratégico e interesante; pero sois libres de omitir alguna de ellas o incluso todas si así lo preferís.

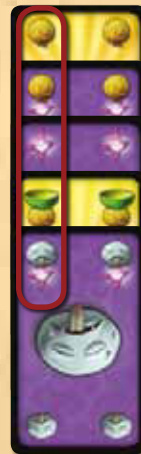
## CARTAS CON SÍMBOLOS DOBLES



Tal vez hayáis notado que en cada mazo hay una necesidad principal. En el mazo verde predominan las cartas de Hambre; en el rojo, las de Furia; en el amarillo, las de Jugueteo; y en el violeta, las de Magia. Estas cartas tienen un único símbolo en cada esquina.

Las cartas que no son tan frecuentes en un mazo tienen un único símbolo en las esquinas superiores, pero símbolos dobles en las inferiores. Estos símbolos dobles contienen el símbolo de la carta y el símbolo predominante del mazo.

**Con esta variante, podéis jugar una carta con símbolo doble y asignarle dos necesidades a vuestra mascota.** Si jugáis la carta con un solo símbolo en la parte superior, funciona de la manera habitual; pero si la jugáis con el símbolo doble en la parte de arriba, asignaréis a vuestra mascota las dos necesidades que ilustra. Será más difícil satisfacerlas, pero podéis conseguir una mejor puntuación en las exhibiciones o incrementar la compatibilidad de una mascota con el cliente.



**La manera en que dejáis la carta es importante.** Cuando asignáis las necesidades en la fase 3, la carta debe estar orientada de modo que indique si la usaréis como 1 necesidad o como 2. Al revelar las cartas en la fase 4, aseguraos de voltearlas lateralmente para que los símbolos sigan en su sitio.

**Atención:** Esta regla reduce el azar. Aunque os hayáis estado preparando para un cliente que busca mascotas juguetonas, podríais tener la mala suerte de robar cartas amarillas y no conseguir ninguna de Jugueteo. Con esta regla, cualquier carta del mazo puede usarse para asignar a la mascota 1. Tal vez debáis cubrir necesidades que no esperabais, pero al menos conseguiréis las que os valgan puntos.

**Atención:** Hay veces en que ambos símbolos de una carta pueden ser beneficiosos. Si un cliente busca mascotas agresivas con habilidades mágicas, una carta de Furia violeta invertida puntuará en ambas categorías de compatibilidad.

## MÁS PREVISIÓN

A medida que vais ganando experiencia, podéis hacer que el juego sea más estratégico revelando 2 fichas de exhibición y 2 fichas de cliente al inicio de la partida. (Para jugar al límite podéis revelar toda la información al principio, pero no siempre es divertido planear con tanta antelación.)

## REGLA PARA EL PUESTO DE CARNE

Como ya sabéis, las mascotas en la mitad superior del corral se van a una granja si nadie los compra. Cuando esto pasa, añadís 1 cubo de carne al puesto de carne del mercado, ¿verdad? Ahora bien, cuando se vaya Plantisgona debéis añadir 1 cubo de vegetales al puesto de carne; cuando se vaya Gu-gu Golem, 1 de oro; y cuando se vaya Fantasmita, nada. Tranquilos, ya hemos dicho que solo es una regla estúpida sin razón de ser.

## ORDEN DE LA ÚLTIMA RONDA

Cuando lleguéis a la última ronda en una partida de 4 jugadores, escoged al jugador inicial como se detalla en la página 16. Sin embargo, en lugar de jugar en sentido horario, adjudicad los turnos por orden inverso de puntuación. Si hay jugadores empatados, irá primero el que esté más cerca del jugador inicial en sentido horario. Podéis colocar los esbirros empatados uno detrás del otro para recordaros el orden.

# APÉNDICE

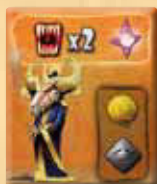
## NÚMERO DE COMPONENTES

Los componentes no deberían agotarse. Si llegado un punto os falta alguna ficha, podéis buscar un sustituto adecuado

No deberían faltaros cartas de necesidad de ningún color. Recordad que si el mazo se agota, podéis barajar la pila de descarte para crear un nuevo mazo. Sin embargo, es teóricamente posible que no haya cartas en un mazo ni en su pila de descarte. Si llegara a ocurrir, debéis robar las cartas en

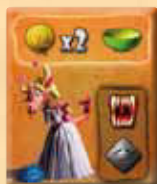
orden (empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario). Los jugadores para los que no hubiera cartas recibirán sustitutos que representen la necesidad dominante del mazo del que debían robar. (Hambre en el mazo verde, etc.)

## CLIENTES



### SEÑOR DE LA MAZMORRA

Quiere una terrible criatura mágica que le ayude a mejorar su imagen. (Las malas lenguas van diciendo por ahí que le gusta la jardinería y hacer sudokus.)



### JOVENCITA DE LA MAZMORRA

En busca de una mascota achuchable tan dulce y juguetona como ella.



### TROLL GRANJERO

Un poco de magia, fertilizantes varios, y verás tú las calabazas gigantes. A él que no lo miren mal por la calle: nada de mascotas que sufran en silencio.



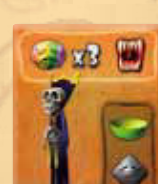
### ABUELITA DE LA MAZMORRA

Esta entrañable abuelita solo quiere alguien de quien cuidar. A ella, esas cosas modernas de la magia no le van.



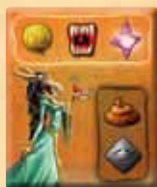
### HECHICERO

Todo hechicero necesita un familiar a juego. A poder ser, metafísicamente estable. Gracias.



### SEÑOR LICH

El señor lich adora las enfermedades. ¿Qué? ¿Comer? Eso sí que es enfermizo.



### MADAME DE LA MAZMORRA

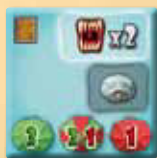
Sabe lo que está in. Sabe lo que está out. El jugueteo está in. La furia está in. La magia está in. ¿Caquitas? Por favor, reina, no seas hortera.



### PORCO ORCO

A la busca y captura del compañero ideal que comparta sus aficiones.

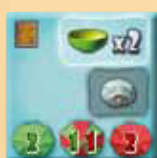
## EXHIBICIONES



### CAMPO DE BATALLA

Un cántico se eleva desde una cámara secreta, oculta en el subsuelo. El público se prepara para asistir a un enfrentamiento primigenio. Las criaturas entran en el campo de batalla y se observan con la mirada inyectada en sangre. Esto solo puede acabar de una forma: con los jueces declarando quién da más miedo.

Escoged 1 mascota. Conseguís 2 puntos por cada Furia que le hayáis asignado y perdéis 1 punto por cada Enfermedad.



### CONCURSO DE COMILONES

Porque no es lo mismo un concurso de diablillos comilones que un concurso de comilones de diablillos. Por si acaso, ahora solo los organizan con mascotas.

Escoged 1 mascota. Conseguís 2 puntos por cada Hambre que le hayáis asignado y perdéis 1 punto por cada Enfermedad. (Sí, es un concurso de comilones, pero vuestra mascota obtendrá la misma puntuación haya comido algo en esta ronda o no.)



### CONCURSO DE PEDIGRÍ

Es difícil obtener una prole genéticamente pura, sobre todo si exuda magia.

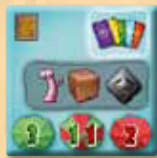
Conseguís 2 puntos por cada mascota que tengáis y perdéis 1 punto por cada marcador de mutación que tengan.



### CONCURSO DE TALENTOS

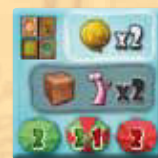
¿Qué sabe hacer tu mascota? ¿Come como un dragón? ¿Destila magia por los poros? ¿Tiene una mala leche que echa de espaldas? ¿O tiene un don para fertilizar?

Escoged 1 mascota. Conseguís 2 puntos por cada necesidad de un mismo tipo que le hayáis asignado y perdéis 2 puntos por cada cubo de sufrimiento que tenga.



### CONCURSO DE BELLEZA

Los diablillos siempre tienen problemas a la hora de decidir al ganador. A unos les gustan los colmillos, a otros los cuernos, y hay quien piensa que la clave de la belleza está en los tentáculos. En realidad, no hay mucho que podáis hacer para preparar a vuestra mascota para esta exhibición. Procurad tenerla feliz y aseada... y tratad de colar algún juez en la carpa.



### DÍA DEL NIÑO

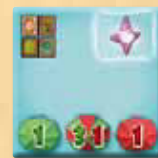
¡Que los niños conozcan a vuestras juguetonas mascotas! Pero limpiadlas antes. A los mocosos les encantaría ver a un bicho mutante con estiércol hasta el cuello, pero los jueces son sus padres.

Conseguís 2 puntos por cada Jugueteo que hayáis asignado a vuestras mascotas y perdéis 2 puntos por cada marcador de mutación que tengan, así como por cada cubo de estiércol que haya en las jaulas (vacías u ocupadas).



### POPURRÍ DE ÁNIMOS

Tantos cambios de humor y tan poco tiempo. Escoged 1 mascota. Conseguís 2 puntos por cada necesidad de diferente tipo que le hayáis asignado (incluyendo pociones) y perdéis 1 por cada cubo de sufrimiento que tenga.



### SESIÓN DE MAGIA

Ahora sacaré un conejo de esta chistera. ¡Aaaah! ¡Tiene colmillos! ¡Y viene a por mí!

Conseguís 1 punto por cada necesidad mágica que hayáis asignado a vuestras mascotas. Sí, ya está. Eso es todo. La magia es fácil.

# MASCOTAS



## UNI

Uni es un unicornio. O por lo menos, eso dice. Es cariñoso, juguetón, hace magia y tiene un cuerno. ¿Qué pasa? ¿Es que todos tienen que ser como los de los pósteres que se compran las niñas?



## TROLITÍN

Trolitín no es vegetariano por naturaleza: es la filosofía de vida que ha elegido seguir. Le gusta jugar y no le haría daño ni a una mosca... Es solo que a veces no es consciente de su propia fuerza.



## FANTASMITA

A veces es complicado cuidar de Fantasmita. Eso sí, cuando le has enseñado que atravesar las paredes de su jaula es algo muy feo, ¡se acabaron los problemas! Si encontráis la manera de mantenerlo ligado a esta dimensión, claro.



## DRAGO

Drago os hará cambiar de opinión sobre los dragones. Sus amigos dicen que es cariñoso, con la mente abierta y de plena confianza. Bah, la gente da demasiada importancia a su pequeña afición por las galletas con forma de princesa.



## PLANTISGONA

No requiere muchos cuidados que digamos. Un poco de agua una vez a la semana y llevarla al teatro de vez en cuando. Lo demás ocurre por arte de magia.



## GUS

Lo de Gus fue amor a primera vista con nuestros verdes campos. Le gustan los vegetales con pimentón. Como él siempre dice "Que corra el chile".



## SERPELINA

¿En qué se parece un gato a una serpiente? En que a los dos les gusta tomar el sol. Para Serpelina, esto se ha convertido en una pasión.



## PAJAROTO

Cuando la Madre Magia creó a Pajaroto le concedió el don de volar. Entonces le dio un par de alas, para que fuera como el resto de las criaturas voladoras. Cuando Pajaroto levita sobre una flor para absorber su esencia mágica, a veces se acuerda de moverlas.



## ZAPIZOTO

Fienef que fasar media fida con algo mefido en la foca fara enfender for qué Zapizoto eftá siempre tan feliz.



## GU-GU GÓLEM

Puede que sea más fácil crear un gólem adulto, pero los diablillos son criaturas de costumbres. Si crían otras mascotas desde que son cachorros, ¿por qué no hacer lo mismo con un gólem? Solo tienen que visitar su jaula de vez en cuando con la caja de herramientas.



## CTHULIE

Los diablillos intentaron invocar una vez a la "Terrible Pesadilla del Caos Primordial". Solo una vez. Entonces apareció Cthulie: brincando, dando lametones y haciendo sus necesidades en una esquinita del pentagrama. Los diablillos comprendieron que ya tenían bastante caos.



## DUNGÜINO

Dungüino come todo lo que pilla, que pescar cerca de la Antártida Mágica no es fácil. La mitad de los peces son invisibles, la mitad se defienden con bolas de fuego y la tercera mitad son tentáculos de monstruos multidimensionales. ¿Veis? Ni siquiera las matemáticas funcionan.



## BURBU

A Burbu le encanta pasar el tiempo en su pecera. De hecho, solo sale de ella para hacer sus necesidades. O cuando dan golpecitos contra el cristal. A Burbu no le gusta eso. Te sorprendería lo rápido que puede perseguirte por el césped.



## MORDISQUITOS

Mordisquitos puede pasarse horas moviendo suavemente la cola, aullando y observando a los traseúntes con su atenta mirada. Sabe que tarde o temprano una mano surgirá entre los barrotes para hacerle mimitos.



## HADA FEROSZ

He aquí una inquieta criatura surgida de la magia y el fuego, que tal vez no sea fácil de cuidar... Pero, vamos, a todo el mundo le gustan las hadas. ¿Qué? ¡Pues claro que es un hada! ¡A todo el mundo le gustan las hadas!



## FLUFFY

Sí, tiene ocho patas, pero es muy feo sacar conclusiones precipitadas sobre esta dulce criatura. Si gritas "¡Aaaah! ¡Una araña!", es muy posible que Fluffy salte a tus brazos gritando: ¿¡Dónde!?



## ESTEGOTORO

Estegotoro es una criatura apacible a la que le gusta pastar en parajes bucólicos. Siempre que no le enseñes algo rojo. O azul. O amarillo. Para estar tranquilos, mejor no enseñarle nada de color. No le gusta que le recuerden que es daltónico.



## CONEJO DIENTES DE SABLE

Tal vez sus ancestros comieron demasiados tréboles de cuatro hojas. Un conejo dientes de sable adulto puede dejar fuera de combate a un Estegotoro y salta lo bastante para cazar golondrinas en pleno vuelo.

# COMPENDIO DE EXTRAÑOS Y VALIOSOS ARTEFACTOS

## LIBROS

Comprad uno de estos libros y quedaréis sorprendidos al observar el efecto que tienen en vuestros empleados. Vuestros diablillos mejoraran sus aptitudes con cada página y encontrarán la confianza que necesitan para hacer frente a cualquier problema. (Sería perfecto si supieran leer, ¿verdad?)



**FESTÍN SALVAJE**



**MONSTRUOS QUE VENCÍ**



**CON LA COMIDA NO SE JUEGA**



**UN LÍO MÁGICO**

Los libros os permiten tener más cartas en la mano. Como veis, cada libro tiene 2 colores. Al comprar un libro, **deberéis elegir uno de los colores** y coger una carta de ese color. A partir de ahora siempre tendréis **1 carta extra de ese color**. Dejad el libro en vuestro almacén de artefactos con el color elegido hacia arriba. Ojo, luego no podréis cambiar de opinión.

## BOLA DE CRISTAL



La bola de cristal hace que vuestros diablillos puedan ver el futuro. Puede que no entiendan lo que ven, pero les gustan los colorines.

Antes de robar las cartas en la fase 3, podéis **descartaros de hasta 3 cartas y robar otras 3 en su lugar** del mazo correspondiente.

## PALA DE MANGO LARGO



La persona que pensó en añadirle un mango largo a la pala ¡tenía que ser un genio!

**En la fase 4, un diablillo disponible puede retirar hasta 2 cubos de estiércol de jaulas ocupadas.** Podéis usar esta habilidad en cualquier momento de la fase 4. Sobre todo, después de resolver las cartas de Caquitas y antes de empezar con las de Enfermedad. El diablillo

en cuestión puede retirar 1 o 2 cubos de estiércol de golpe o 1 cubo de estiércol en dos momentos diferentes de la fase.

Poned el diablillo disponible en el centro del Tablero de Jaulas para que quede claro que él tiene la pala. Cuando quitéis un cubo de estiércol, ponadlo sobre la ficha de artefacto para llevar la cuenta de cuántos habéis retirado.

Esta pala se puede usar en cada ronda. Retirad los cubos de estiércol del artefacto cuando los diablillos vuelvan a casa.

## ARMADURA ANTIDISTURBIOS



Esta armadura está hecha de espuma antimagia. Es segura. Es cómoda. ¡Y hace que parezcáis un robot! ¡Tenemos un 2 x 1, chicos!

Estas armaduras pueden proteger a 2 diablillos en cada ronda, de modo que no irán al hospital si intentan detener a una mascota a la fuga. Un diablillo con esta armadura puede evitar una mutación absorbiendo el exceso de Magia.

Podéis usar la armadura antidisturbios al resolver las necesidades en la fase 4. Coged un diablillo disponible y colocadlo sobre **el número rojo o violeta** de cualquier jaula.

**El diablillo le añadirá una bonificación de +1.** Podéis hacer esto con **2 diablillos disponibles por ronda**, en una misma jaula o en dos, con el mismo tipo de número o diferentes. La armadura evita que los diablillos vayan al hospital.

## EMPLEADO DEL MES



Cuando los diablillos descubrieron que esto existía, les encantó... pero lo entendieron de una manera un tanto peculiar. El diablillo que gane este trofeo, tiene que trabajar como 2.

Con este artefacto, **uno de vuestros diablillos cuenta como 2 a la hora de limpiar jaulas, jugar con las mascotas o perseguirlas.** Solo tenéis que decir quién es vuestro empleado del mes y qué trabajo va a hacer.

Se puede combinar con otros artefactos: un empleado del mes

con la pala de mango largo puede retirar hasta 4 cubos de estiércol en la fase 4 y un empleado del mes con la armadura antidisturbios puede darle a una jaula una bonificación de +2.

Un diablillo con el trofeo de empleado del mes puede limpiar hasta 4 cubos de estiércol en la fase 5, pero **no puede conseguir 2 fichas de oro.** Que haga el trabajo de 2 diablillos no significa que cobre el doble.

## LÁTIGO DE OBEDIENCIA



Este látigo contiene un poder místico: Cuando lo empuñas, los jueces de una exhibición son incapaces de hacer nada que te enfade.

Con este látigo consigues **+0,5 en todas las exhibiciones** hasta el final de la partida. Cuando calculéis vuestra puntuación, avanzad vuestro esbirro media casilla más. De este modo se puede forzar un desempate e incluso podéis participar en exhibiciones en las que de otro modo no estaríais (incrementando vuestra puntuación de 0 a 0,5).

Este látigo **no tiene efecto en las exhibiciones finales.** Os da 1 punto en el premio al as de los negocios (como cualquier artefacto), pero pierde la bonificación de + 0,5.

## CAJA MÁGICA



Nadie sabe cuándo se creó este artefacto, pero tampoco puede ser tan viejo. El trilobites congelado que había dentro no estaba tan mal.

Al conseguir este artefacto, **coged 1 cubo de comida** de cualquier color de la reserva general y ponedlo sobre esta ficha. Este cubo **puede usarse como comida de cualquier tipo**, sin importar el color. Es un congelado de... algo. Además, **sigue tan fresco como el primer día.**

Si la caja mágica está vacía, **podéis reutilizarla:** Antes de mover o retirar los cubos de comida en la fase 6, podéis poner uno en el artefacto. El cubo pasará a ser comida de cualquier tipo. Hay un rincón reservado para la caja mágica junto a la despensa.

## UN JUEGO DE VLAADA CHVÁTIL

**ILUSTRADOR: DAVID COCHARD**

**DISEÑO GRÁFICO: FILIP MURMAK**

**TRADUCCIÓN: MAITE MADINABEITIA**

**PROBADOR JEFE: PETR MURMAK**

**PROBADORES:** Kreten, Vitek, Filip, dilli, Marcela, Peťa, Lucka, Rumun, Monča, Yuyka, Bianco, Jéňa, Nino, Aleš, Zuzka, Vláša, Vodka, Falco, Zeus, Miloš, Petr, David, Hanka, Michal, Tomáš, Juraj, Majo, Fanda, Glee, Paul, Phill, Pepoň, Indi, Jirka Bauma y muchos otros.

**GRACIAS A:** Brno Boardgame club y toda la gente en los eventos donde el juego se probó: Pionek, IDEA 2011, Gathering of Friends, GameCon, Festival Fantazie, Beskydy Winter Playing, Games Weekend, Donovaly, Tathry and Czechgaming.

**AGRADECIMIENTO ESPECIAL A:** David Cochard por los preciosos diablillos y mascotas y a Paul Grogan por su entusiasmo y promoción. A Marcela Chvátilová por soporte y soluciones técnicas, a nuestros hijos por inspiración y a Jason Holt por traducción creativa. A Filip Murmak por la maquetación, Petr Murmak por las incontables demostraciones y en general a toda la gente que ha hecho posible la creación de este juego. Esta vez ha sido realmente divertido.

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

Versión española por:

HomoLudicus Juegos, S.L. - [www.homoludicus.org](http://www.homoludicus.org)

