ダンジョンは荒れ果てていました。ダンジョン・ロードは打ち負かされ，予備のつるはしも不足しています。インプたちには厳しい日々が続いていました。

インプたちは，どこかで仕事はないものかと考えながら，重たい足取りで街へ戻りました。すると一人が言いました”この街に何が足らないか知ってる？ペットショップだよ”

ダンジョン・ロードのためのペット・ショップ？何とすばらしいアイデア！誰も考えつかない！すごい！ライバルもいない！お金持ちになれる！我々は実業家だ！

さあ，あなたは街にできた最初のペット・ショップを持ちます。隣には別のペットショップが，通りの向かいにはさらに２軒。あなたのインプ魂は敵対心に大いに膨れます。優れた洞察力，細心の注意力が求められます。あなたの長い柄のシャベルは，あなたのペットショップに誰よりも抜きん出た名声を与えることでしょう。優れたインプを抑えておくことはできません。

イントロダクション

ダンジョン・ペッツでは，あなたはダンジョン・ロードのためにペット・ショップを経営します。家族と，いくらかの資金と汚れて古い檻だけを手にスタートします。ゲームは５または６ラウンドで行われます。各ラウンドでは，ペットや檻，餌などを買いに家族を送り出します。買い物をしないインプたちは，ペットの世話をし，楽しませ，檻を掃除し，成長を見守ります。２ラウンド目に入ると，あなたのペットは地元の品評会に参加します。優勝すると，あなたの評価がぐんと上がります。３ラウンド目には，地方のダンジョン・ロードがペットを探しにやってきます。彼らの好みにより近づくことで，さらに評価も高まるというものです。

品評会や顧客の好みは事前に分かっているので，そのために，適切なペット購入するのか，すでに持っているペットを最高の状態にするために働くのか，計画することができます。しかし，ペットは生き物です。予測不能な行動には，迅速に対応しなくてはなりません。

ゲームの終了時，あなたは経済的な成功と店の完成度によってさらなる評価を得ます。最も評価の高かったプレーヤーが勝利するのです。

VLAADA(作者)からの一言

このゲームを私の妻のMarcelaに捧げます。彼女は最初のテストプレーヤーとなり，私を大変助けてくれました。彼女は本当にゲームを楽しんくれました。あなたもそうあるように願っています。

長い間，それ自身がそれらしく振る舞う生き物を扱うようなゲームをつくりたいと思っていまし

た。これがそうです。あなたは自分のペットを完全にコントロールすることはできません。時には，彼らに好戦的になって欲しいときに遊んでしまったり，年老いたダンジョンレディーが与えるごちそうを食べるのを拒否して，代わりに床にうんちをまき散らしたりすることもあるのです。そんな時でもどうか，かれらに腹を立てないで，さらにゲームやデザイナーにもね。ペットに愛情を注いでやれば，きっと何もかもがうまくいくようになるでしょう。

また，”ダンジョン・ロード”の後，私はDavid Cochardがイラストを描いてくれる別のゲームが作りたかったのです。おそらくそれは，私が念頭に置いてアーティストと作成し始めた最初のゲームでした。そして，Davidと再び仕事ができるのがとてもうれしかったのです。

どうか長いルールブックを怖がらないでください。時々，私が代わりに詳細にゲームを説明します。実際には，ゲームは難しくありません。全ての重要な情報は各プレーヤーのボード上にあります。テキストでは，重要な情報はこのように(赤字)で書かれています。

このルールブックについて

ゲームは２～４人用です。このルールブックでは，４人ゲームを例に記述しています。

２，３人用ゲームのルールは，このような印で説明しています。
４人ゲームではこれらは無視してください。

このルールブックの大半は，基本ゲームについて説明しています－最初のゲームや新たなプレーヤーにインストするときはその方が良いです。上級ルールは後で説明しています。それらでは，あなたにいっそうのゲームの管理の必要性を加え，ランダム要素を減らしています。それらを読んだ上で，後々のゲームではいくつかを必要に応じて加えるかどうかを考えてみてください。

付録では，品評会やアーティファクトの説明があります。また，全てのペットや顧客の資料が含まれています。

ゲームのセットアップ

プレーヤーボード

各プレーヤーは色を決め，インプの駒を１０個，手下駒を２個，業績タイルと巣穴ボードを持ちます。巣穴ボードはインプの寝床であり，店です。巣穴ボードの上部はクイックリファレンスが付いたついたてになります。

さらに，ペット展示ボードを持ちます。これは色別ではありません。

進行ボード

進行ボードはゲームの進行を分かりやすくします。全てのプレーヤーからよく見えるようにし，１人は手が届くように配置します。

このボードは両面あります。４人プレーでは角に４人のインプがついている方を表にします。４人ゲームでは５ラウンド行います。

２，３人プレーでは，角に２人と３人のインプがついている面を使います。２，３人プレーでは６ラウンド行います。

スタートプレーヤートークン

直近にペットに餌を与えたプレーヤーがスタートプレーヤートークンを持ちます。もちろん，ランダムでも，指定でも何でも自由に決めて構いません。

中央ボード

中央ボードは，テーブルの中央に置き，誰もが手が届くようにします。いろいろと必要なものが手に入る街を表しています。

中央ボードは両面あります。４人プレーではスペースに矢印がないものを使います。

２，３人プレーでは，スペースに矢印がついている方の面を使います。

最初のゲームの前に

カードボードのカード

注意深くパンチボードから外しましょう。

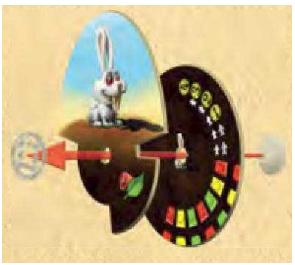
ステッカー

スタートプレーヤートークンと８個の手下駒にはステッカーを貼ります。

補足：各色２個ずつの手下がありますが，ステッカーは３枚あります。インプは全ての３人の手下にかれらの古いダンジョンから来るように説得しようとしましたが，１人だけ行かないことを決めたのです。

ペット

１８匹のペットを組み立てます。それぞれ卵形のパーツと輪からできています。図のようにプラスチックの留め具で合わせます。一度ペットができれば，輪が簡単に(ただしどこかわからなくなるほどゆるゆるでもなく)回すことができます。



補足：輪の中央の小さい絵が，どの卵形のピースと組み合わせるか示しています。組み立てると見ることができないので，間違えないようにしましょう。使用しない留め具を無くさないでください。ボーナスペットが入手できることもあるのです。

進　行　ボ　ー　ド

進行ボードは，各特定のラウンドに何が起こるのかを確認するのに役に立ちます。

進行マーカー

進行マーカーを進行トラックの最初のスペース①に置きます。各ラウンドが終わったら，右のスペースに移動します。最後は最終得点スペース です。

追加インプ

各プレーヤーは，これら４つのスペースに自分のインプを１個ずつ置きます。これらのインプは家族のビジネスに加わりたがっている遠くの親戚です。右の方のインプほど遠くにいるので，対応するラウンドになるまで到着しないのです。

品評会

８枚の品評会タイルをよく混ぜます。そして各品評会スペースに１枚ずつ裏向きに配置します。残ったタイルは表を見ないで，ゲームから取り除きます。そして最初の品評会タイル（２ラウンド目のもの）を表向きにします。品評会タイルは上下に分かれていて，上部はそのラウンドの品評会による得点方法をしめしており，下部はそのラウンドにどんな食料を準備するのかが決めてあります。１ラウンド目は品評会タイルはありません。ですから，食料は直接進行ボードに記されています。

顧客

８枚の顧客タイルをよく混ぜ，顧客スペースに１枚ずつ裏向きにして置きます。残りのタイルは表を見ないでゲームから取り除きます。そして最初の顧客タイル（３ラウンド目）を表向けます。最後のラウンドは２枚の顧客タイルがあることに注意してください。

最終得点品評会

これら２つの品評会はゲームの終了時のものです。上のものは，あなたのペットショップの経済的価値を得点にし，下のものは店の完成度を得点にします。

中　央　ボ　ー　ド

アクションスペース

中央ボードには１４カ所のアクションスペースがあります。ゲーム中，ペットを買ったり，檻を買ったり，餌を買ったりするために，自分のインプをこれらのスペースに送り出します。

２，３人プレーでは，４カ所の別なアクションスペースがあります。これらの小さいスペースはダミー・アクションスペースです。この面のアクションスペースは矢印で接続された６スペースの３つのグループに整理されています。各グループの１つのスペースには小さい点がついています。

３人ゲームでは，プレーヤー色ではないインプを３個取り，点がついているアクションスペースに１こずつ置きます。中立のインプは，そのラウンドでそのアクションスペースを使えないようにブロックします。各ラウンドの最初に（１ラウンド目は除く）中立のインプは矢印方向に１マス移動します。ですから，ラウンドごとに違うスペースがブロックされます。

２人ゲームでは６個の中立インプが各グループの２カ所のマスをブロックします。１個は点がある場所，もう一個はそこから矢印方向に３スペース先に置きます。

ペットタイル

ペットをよく混ぜ，裏向きにして中央ボードのそばにおきます。

ヒント：あるいは，小さな袋に入れてランダムに引いてもよいでしょう。

檻のストック

大きな長方形のタイルは檻を示しています。それらをよく混ぜ中央ボードのそばに裏向きの山札にして置きます。

拡張設備のストック

これらの細長い長方形のタイルは檻に入れる拡張設備のタイルです。よく混ぜ，裏向きにして中央ボードのそばに置きます。

子どもペット置き場

山から３枚のペットを取り，下側のペットの穴に表向きにして置きます。インプはこれらのペットのサイズが２であることを忘れないようにするために，印を入れていることに注意してください。輪は，最初の２つの色のついたバーに合わせます。

大人ペット置き場

もう１枚ペットを山から取り，ペットの穴の上部に置きます。インプの印のように，ペットのサイズを最初の３つの色のついたバーが見えるように合わせます。

２，３人プレーでは，下のペット購入アクションスペースの一つは，中立のインプでブロックされます。そのため，２つのペットしか表向きになりません。（下部のペット購入アクションスペースがどこもブロックされていないラウンドのみ３枚のペットが置かれます。）

檻の置き場

檻のストックから３枚の檻を取り，この３つの場所に表向きにして置きます。

２人プレーでは購入スペース１カ所を中立のインプでブロックします。そのため２個の檻のみ置かれます。（どの購入スペースもブロックされていないラウンドのみ３個置かれます。）

拡張施設の置き場

ストックから２枚の拡張施設タイルを取り，これら２つの場所に表向きにして置きます。

アーティファクトのストック

丸いアーティファクトのタイルをよく混ぜ，裏向きにして中央ボードのそばに置きます。

アーティファクトのテント

ストックから２枚のアーティファクトを取り，２カ所の青いテントに表向きにして置きます。

２人プレーでは，アーティファクトのテントは中立のインプでブロックします。そのため，ラウンド１では青いテントにアーティファクトはありません。

食料トークン

２種類の食料ー野菜が緑，肉が赤ーがあります。中央ボードの２カ所の保存場所にそれぞれを入れておきます。

食料市場

市場では３カ所の食料売り場があり，１つは肉，１つは野菜，１つは肉と野菜の両方を売っています。進行ボードに示されているように，緑の売り場には野菜を２個，赤の売り場には肉を２個，赤緑の売り場には１個ずつ置きます。

２，３人プレーでは，肉・野菜売り場は中立のインプでブロックされます。ラウンド１では，ここには食料がありません。これは進行ボードに示されています。

ポーション・ストック

５枚のポーションカードを混ぜ，病院に置きます。

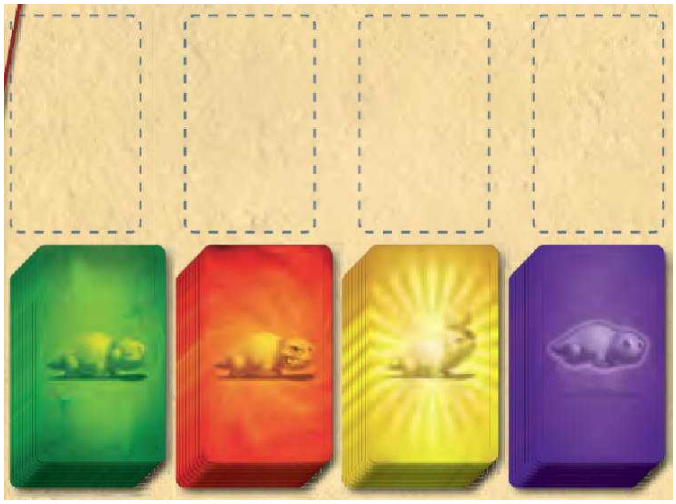
金のトークン

金のトークンは黄色です。中央ボードの銀行に入れます。そうです，これがペット・ビジネスが求める全てです！

手下駒

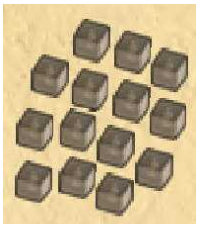
各プレーヤーは手下駒１個を得点トラックの０に置きます。これらの手下駒はプレーヤーの評価点を表しています。ゲームの終了時に最も評価が高くなることが目的です。

もう１個の手下駒は品評会テントの０に置きます。これらの手下駒はプレーヤーの品評会での得点を表しています。



要求デッキ

要求カードを色別に４つの山札にします。それぞれよく混ぜ，中央ボードのそばに裏向きの山札にして置きます。捨て札置き場も用意します。山札がなくなったら，捨て札をよく混ぜ，新たな山札として使います。



病気トークン

中央ボードのそばに置きます。これらは病気を表します。ペットが病気になったら，このトークンを１個取ります。

排泄物トークン

中央ボードのそばに置きます。これらはペットのうんちです。そう，ペットビジネスでは実際よくあることです。

突然変異トークン

中央ボードのそばに置きます。これらは突然変異を表します。もし，ペットが突然変異を起こしたらこのトークンを取ります。どちらの面も同じ意味です。

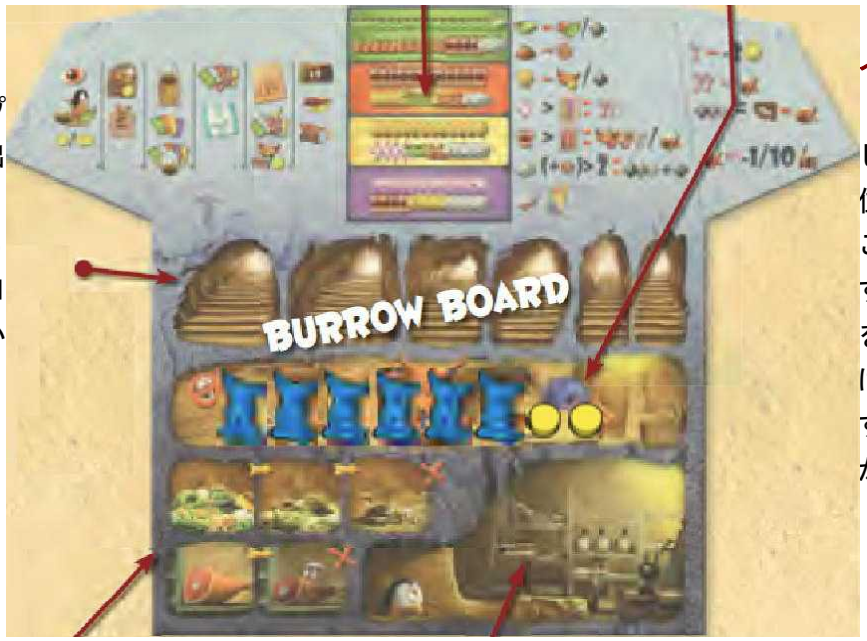
プ　レ　ー　ヤ　ー　・　ボ　ー　ド

ついたて・クイックリファレンス

巣穴ボードの上部は，ゲーム中のあなたの計画を隠すためのついたてとして使います。そこにはクイックリファレンスもついています。左側は，ラウンドの６フェイズを示しています。中央は，４種類の要求デッキの中で使われているシンボルの説明があります。右側は，あなたのペットの要求を満たす方法が分かるようになっています。これらの意味については，ルールを一通り理解すれば分かるでしょう。

出口

インプを送り出す時は，これら６つの出口から出かけます。



インプのすみかと財宝

あなたのインプは仕事していないときはここに住んでいます。また，ここに金を貯めておきます。始めは６人のインプを持っています。（残りは進行ボード上にいます）。そして２金を銀行から受け取ります。

食糧倉庫

上の列は野菜用，下の列は肉用です。最も左に最も新鮮な食料があります。時間がたつとだんだん右の方に移動します。完全に古くなると捨てられます。

ゲームの開始時には食料はありません。

アーティファクト保管庫

古くて使えないジャンク品を除いては，この部屋は空っぽです。いつかあなたは強力なアーティファクトー信じられない力を備えた珍しい本や道具を買って使うことになるでしょう。少なくとも，信じられない力を持てるように望み，使えないジャンク品が増えないようにしなくてはいけませんね。

最初の檻

ボードにあらかじめ描かれている１個の檻を持って始めます。これは街で購入する檻ほど良いものではありませんが，無料です！赤の１は，強度１を示します。紫の１は，抗魔力１を示します。他に特別なアイコンはありません。

補足：この檻のパラメーターの合計は２です。街で買う檻の合計値は３です（特別な効果を含む）

最初の排泄物

最初の檻に排泄物トークンを１個置きます。そう，この檻はちょっと汚いのですが，何と言っても無料です！

檻の区画

４つの檻が入る区画があります。ゲーム中，さらに檻を購入して，区画を空いた区画に設置します。（撤去をしてもいいなら，初期の檻にかぶせることもできます）

拡張設備スペース

各檻（初期の檻も含めて）は，拡張設備が１つ足せます。拡張設備は檻の機能を向上させます。

業績タイル

これはあなたのペットショップのそばに置いておきます。最初のゲームでは必要ないかもしれませんが，もし評価点が５０点を超えたら，すごいこと！すばらしい業績です。業績タイルを得点トラックの０に置いて数えます。

最初の手札

各色１枚，計４枚の要求カードを引きます。これらは秘密です。あなた自身は見ることができ，手札にして持ちます。

２，３人プレーでは，使わないボードや手下駒，業績タイル，インプは箱に戻します。ただし，６または３個のインプはアクションスペースのブロックとして使うので残しておきます。

各　ラ　ウ　ン　ド

各ラウンドは６つのフェイズで行います。これらは巣穴ボードのクイックリファレンスの左側に記されています。各フェイズは複数のステップがあり，それぞれ絵文字で見分けられます。これらのステップを上から下へ順番に進めていきます。

フェイズ１：セットアップ　　フェイズ２：ショッピング
フェイズ３：要求カード　　フェイズ４：品評会
フェイズ５：取引　　フェイズ６：年を越す

フェイズ　１　：　セットアップ

このフェイズは３ステップで行います。
・新しい情報が明らかになる。
・新しい材料が加わる。
・収入

これらのステップは好きな順番で行うことができます。全てのプレーヤーは，セットアップのアクションは同時に行うことができます。収入を得ることを忘れないでください。

最初のラウンドでは，最初の２ステップはゲームボードのセットアップ時に済んでいます。必ずあなたがしなくてはならないのは収入を得ることです。

収入を得る

あなたの店のインプは，今では金を掘りませんが，それをする親類がいます。各ラウンド，あなたに，ダンジョン・ロードが気がつくほどの金額ではない程度の額を送ってくれるのです。

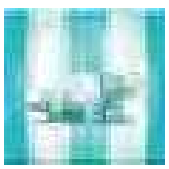
各ラウンド（最初のラウンドも），全てのプレーヤーは収入を得ます。スタートプレーヤーとその左側のプレーヤーは１金，他の二人のプレーヤーは２金です。中央ボードの銀行から受け取ります。

２，３人プレーでは，スタートプレーヤーが１金，他のプレーヤーは２金です。

補足：最初のラウンドの収入によって，各プレーヤーは３金か４金を持つことになります。

新たな情報が明らかになる

ゲームのセットアップでは，ラウンド２の品評会やラウンド３の顧客の情報が明らかになります。ラウンド１では新たな情報はありません。以降のラウンドでは以下のようにします。



最初のめくられていない品評会タイルを表向けます（それがある限り）。いつでも，現在と次のラウンドの品評会について知ることができます。

最初のめくられていない顧客のタイルを表向けます。いつでも，現在と次の次のラウンドまでの顧客について知ることができます。

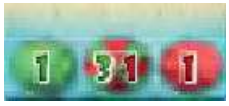
最終ラウンドでは２人の顧客がいますが，２枚とも同じときにめくります。

新しい材料が加わる

ゲームのセットアップ時に，最初のラウンドについてはすでに用意されています。後のラウンドでは次のようにします。

２，３人プレーでは，中立のインプを次のアクションスペース（矢印方向）に移動させます。中立のインプで１つのアクションがブロックされます。４つのダミーアクションスペースの１つの上にいるインプは，どのアクションもブロックしません。そのラウンドはちょっと休憩しているのです。

新たな食料



新たなラウンドの品評会タイル（進行マーカーがある同じ列）には，３カ所の食料市場にどれだけの食料を準備するかが下部に書かれています。食料市場にある食料トークンは次のラウンドに持ち越されません。残った食料は捨て，品評会タイルに記された新しい食料を用意します。（まあ，インプにはたぶん違いが分からないので，前の食料を使い回してもかまいませんが・・・。）

もし，食料市場が中立のインプでブロックされていたら，そこには食料は用意されません。インプが全て買ってしまったのです。

さらに，中立のインプが小さな緑のダミーアクションスペースにいるときは，ミックス食料市場の野菜トークンは規定の数より１枚少なくします。同様に，赤のダミーアクションスペースに中立のインプがいるときは，ミックス食料市場の肉トークンを１枚減らします。この食料はなぜか消えてしまったのです。きっと中立のインプのお腹がすいていたのでしょう。

新たなアーティファクト

前のラウンドで残ったアーティファクトは捨て，新たに２枚のアーティファクトを置きます。

中立のインプでブロックされていたら，新たなアーティファクトは置かれません。

新たな檻

少なくとも１個の檻は前のラウンドから残っているでしょう。残った檻の一番下の檻を取って，最も上の区画に置き，残りは捨てます。下の区画に新たに２個の檻を用意します。

檻の購入アクションスペースの一つがブロックされていたら，１個だけ新しい檻を用意します。もう１カ所は空いたままです。どうも，中立のインプがあなたが購入する前に持って行ってしまったみたいです。（もし，２カ所ともブロックされているなら，それは中立のインプの動かし方が間違っています。）

新たな拡張設備

檻に使うための拡張設備が，少なくとも１つ，前のラウンドから残っているはずです。それを拡張設備スペースの一番上に移動します。もし２つ残っていたら，上の１つをゲームから取り除き，下の１つを上のスペースに移動します。いずれにしても，新たに１つの拡張設備を下のスペースに置きます。

もし，拡張設備の購入スペースが中立のインプでブロックされていたらこのステップは飛ばします。次のラウンドまで，拡張設備を足したり取り除いたりしません。

新たなペット

巣穴の下半分には売れ残ったサイズ２のペットが常に１匹はいます。しかし，子どものペットを捨てるには余りに酷です。

下半分にいる全てのペットは大きくなります。輪を回してサイズ３にし，巣穴の上部に移動させます。すると？上部の巣穴は全てのペットを入れておくのに十分なスペースがあるのでどれも捨てなくて済むのです。

しかし，上部のペットが残っていたらどうするのかって？そう，もはやこれ以上保持するだけの余裕はありません。下部の巣穴のペットを移動する前に，上部のペットは全て破棄します。彼らはゲームから取り除かれます。しかし心配しないでください。彼らは，この先ずっと幸せに暮らせるような田舎の農場へ行くのです。破棄したペットごとに，食料市場に肉トークン１こずつを追加します。うーん，これがルールなのです。

空になった下のスペースには，３匹のサイズ２の新たな子どものペットを配置します。

もし，大人のペット購入場所が中立のインプでブロックされていたら，彼がそれを買ったのです。下の列から移動した最も左にあるペットを取り除きます(肉トークンの追加はしません)。

下の列の購入場所の一つがブロックされていたら，２匹だけ下の列に追加します。

フェイズ　２　：　ショッピング

インプは，スマートな買い付け人です。かれらはグループになった方がよりよい買い物ができます。大きなグループほど良い品物を見つけるチャンスが増えます。多少の金を与えることで，チャンスを拡大させることができますが，必須ではありません。インプは本当にスマートな買い付け人なのです。

ショッピングは２つのステップで行います。

- 最初：全てのプレーヤーは，同時にそして秘密裏にインプと金のグループを決めます。
- 次に：グループを明らかにし，最も大きなグループから，どこに買い物に行かせるかを決定します。

インプのグループ作り

全てのプレーヤーは，互いにグループが見えないように，巣穴ボードのついたてを起こします。各プレーヤーは，自分のインプと金を最大６つのグループに分けます。全員準備ができたら，ついたてを倒し，グループを明らかにして次のステップに進みます。

各グループは，1人以上のインプといくらかの金で構成されます。１つのグループに入るインプと金の数に制限はありません。金がないグループがあっても良いですが，どのグループにも１人はインプがいなくてはいけません。金だけで買い物をすることはできません。金駒をよーく見てください。足がないでしょ。

巣穴ボードには６つの出口があります。左から大きいグループ順に，これらのスペースに置きます。グループの大きさはインプと金を合わせた数で決まります。（同じ大きさのグループを置くときの順番は重要ではありません。）

望むなら６つのグループを作ることはありません。大きなグループ少しだけとか，小さなグループをたくさん，またいろいろ混ぜて作ることができます。グループに全てのインプや金を割り当てたくなければ，いくつかをインプの宿舎や金庫に残しておくこともできます。けれども，グループに全てのインプを割り当てる方が良いと思います。次のステップで，彼らを買い物に行かせることができなくなってしまうからです。

補足：インプは自慢するのが好きです。ですから，あなたが持っているインプと金の数は常に公開情報です。ついたてが立っているときでも，どれだけ持っているか聞かれたら，正しく誇りを持って答えなくてはなりません。

アクションの選択

さあショッピングに行くときです！最も大きいグループが最初です。グループの大きさはインプと金を合わせた数です。ですから，インプが３人とインプが２人に金１枚，インプが１人で金２枚は，同じ大きさのグループになります。

最も大きいグループが最初

最も大きなグループを持っているプレーヤーが最初です。もし何人かのグループの大きさが同じなら，スタートプレーヤーから順に時計回りでプレイします。自分が同じ大きさのグループを持っていれば，一つを選んで街に送り出します。他のグループを送り出すには，次の番が回ってくるまで待たなくてはなりません。

例：４つのグループが４の大きさで，誰も最大ではありません。赤がスタートプレーヤー・トークンを持っているので，赤が最初に送り出します。その後時計回りに続き，黄色が次です。彼は４人インプまたは１人インプ・３金を送り出すことができます。緑は４の大きさのグループはないので今はプレイできません。青は自分の最大グループを送り出します。再び回って，黄色がサイズ４の残った方のグループを送り出します。

最も大きいグループが全て出かけたら，次に大きいグループが同じように出かけます。（スタートプレーヤーからで，さっき終わったプレーヤの続きではありません。）こうして全てのグループが出かけるまで同様に進めます。

例：黄色が６の大きさの最大のグループを持っているので，最初に出かけます。５の大きさは誰も持っていません。緑と青がともに４の大きさのグループを持っています。スタートプレーヤーから順なので，緑が先に行い，次に青が行います。そして緑の残りの４の大きさのグループが行います。３の大きさはいくつかあるので，赤が最初，次に黄色，そして青の順に行います。そして再び赤がもう一つのグループを進めます。２の大きさは赤だけ持っているのでそれを行います。最後に一人インプを赤，緑，青，緑，青，青の順にプレイします。全てのグループが出かけました。

出かけないグループ

グループが出かけるとき，２つの選択肢があります。

- 何かを買いに出かける：中央ボードの空いているアクションスペースを選び，グループのインプを全てそこに置きます。そのグループの金は，全て銀行に入れます。直ちにその場のアクションを行います。他のプレーヤーがその場所を選べないようにそのラウンドは，そこに置いたままにします。ラウンドの最後にインプは家に戻り，お金は戻りません。
- 家に留まるグループ：全てのインプと金を宿舎や金庫に戻します。何らかの理由で家に留まらせることになります。例えば，残っているアクションは行いたくない。例えば，後でインプにペットの世話をしなくてはならなくなった。例えば，金を使いたくない。そんな場合ですね。

グループを送り出すターン中いつでもこうした決定をすることができます。２つ以上のグループを送り出すことができるときも，それらの１つを送り出すのかとどめるのかを決めることができます。

ダミーアクションスペースは何の効果もないので，誰もそこにグループを送り出すことはできません。

市場のアクションスペース

中央ボードの右上は，食料やアーティファクトが購入できる市場です。このスペースを選んだら，そこで提供されるもの何でも購入できます。

食料を購入する

食料の購入スペースを選んだら，対応するショップにある全ての食料を取り，自分の巣穴の最も左の食料倉庫に置きます。野菜は上の列に，肉は下の列に。１カ所の倉庫に入る食料の量に制限はありませんが，ラウンドごとに質が落ちていきます。

例：このプレーヤーは，ミックススタンドから野菜１個と肉１個を獲得しました。

アーティファクトを購入する

これらミステリアスなテントは，偉大な魔法の力を持った神秘のアイテムを２つ用意しています・・・と，商人は言っていますが・・・。

アーティファクトの購入スペースを選んだら，アーティファクトを２つとも取り，自分の巣穴のアーティファクト倉庫に置きます。これらの偉大なパワーは，獲得したときからゲームの終了時まであなたのものです。詳細は最後の付録で記しています。

ペットの巣穴の近くのアクションスペース

中央ボードの左側のアクションスペースは，大きなもの（檻，拡張設備，そしてペット！）を提供しています。これらのスペースの１つを選んだら，利用可能なアイテムを獲得します。

檻を選ぶ

これらのアクションスペースの１つを選んだら，利用可能な檻の１つを得ます。このアクションを選んだ最初のプレーヤーが３つの檻のうちの１つを取ります。２番目のプレーヤーが残りの２つの檻のうちの１つを取ります。ここには２つのアクションスペースしかないので，残りの檻はこのラウンドでは獲得されません。

このアクションをするためには，インプは最低でも２人のグループになっていないといけません。インプ１人では檻を運べないのです。檻はとても重いのです。このルールを忘れないようにするために，そこにはインプ２人のマークがしてあります。たとえいくら金を持っていようと，インプ１人ではこのアクションはできません。

新しい檻を手に入れたら，自分のペットボードの４つの区画のうち１つに置きます。空いている区画か古い檻を置き換える（最初に印刷されている檻も含む）ことができます。檻を置き換えたら，古い檻は捨て，ペットやすべての排泄物などを新しい檻に移します。（拡張設備は檻の追加や置き換えでは捨てられません。）

補足：通常，直ぐに置く場所を決定する必要はありません。脇に置いておき，フェイズ３の開始までにどこに設置するかを決めればよいです。

拡張設備を選ぶ

このアクションを選んだら，利用可能な拡張設備を１つ取ります。もう１つはこのラウンドでは取れません。どんな数のグループでもこのアクションをすることができます。拡張設備は檻ほど重くありません。

ペットボードの各区画は，拡張設備を１個置けるようになっています。拡張設備はその檻の品質を向上させます。空いている区画に拡張設備を置くことができ，その区画に檻を設置するまでは効果はありません。

拡張設備と檻は場所を移動することはできません。しかし，檻のときのように，古い拡張設備を捨てて，新しい拡張設備に置き換えることはできます。

補足：通常，直ぐに置く場所を決定する必要はありません。脇に置いておき，フェイズ３の開始までにどこに設置するかを決めればよいです。

ペットの購入

ペットの購入のために３つのアクションスペースがあります。下の２つは巣穴の下の列からサイズ２のペットを選ぶことができ，上のスペースは，上の列からサイズ３のペットを選ぶことができます。ペットの購入アクションを選んだら，対応する列からペットを１匹取ります。

補足：３匹の子どものペットは下の列にいますが，このラウンドでは２匹しか取ることができません。そのため，少なくとも１匹は次のラウンドで上の列に移動します。上の列のペットが１匹より多くなることもありますますが，取ることができるのは１匹だけです。

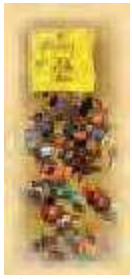
このアクションを行うグループには金が必ず必要です。購入する金額がいくらであろうと関係なく，とにかくペットは無料で渡されるには貴重な存在なのです。このルールを忘れないように，このアクションスペースには，笑顔のインプと輝く金がマークされています。どれだけインプがいようと，金を持っていなければ，一切ペットは購入できません。

新しいペットを手に入れたら，ペットボードの任意の場所に置きます。フェイズ３の開始まで檻に置く必要はありません。檻がなくてもペットを手に入れることができますが，このフェイズの間のどこかでは檻を手に入れるようにした方がよいでしょう。

病院の近くのアクションスペース

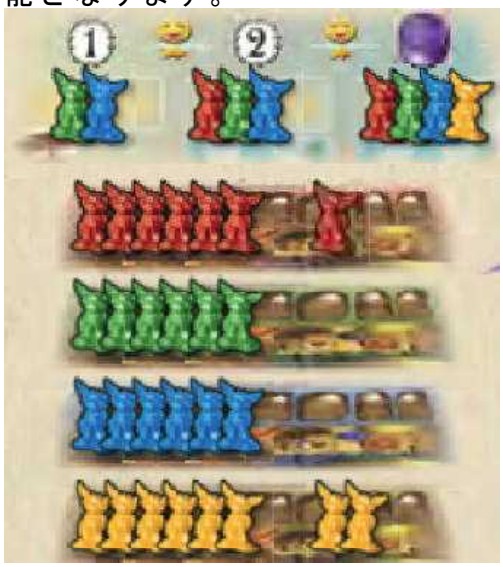
右下の４つのアクションスペースは，様々な役目があります。

新しいインプの補充



ゲームのスタート時は，遠くに住んでいる親類の４人のインプが進行ボードに置かれています。彼らはあなたの仕事を助けたいと願っていて，あなたには彼らを使うだけの余裕があります。このアクションスペースを選んだら，進行ボードからこのラウンドと以前のラウンドに対応する全てのインプ（進行マーカーの下と残っている全て）を取ります。

新しいインプは，そのアクションスペースのグループに加わり，ラウンドの最後までそこに残ります。グループが戻る時に巣穴ボードに行き，以降のラウンドで使用可能となります。

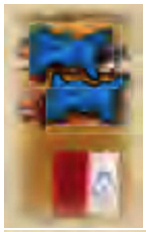


例：ラウンド１で，赤はインプの補充アクションスペースに１グループ送り，インプを１人増やしました。ラウンド２では，黄色が１グループ送り，２人増やしました。ラウンド３の最初，進行ボードはこんな状態です。

緑や青は，ラウンド３でインプを３人増やすことができます。しかし，赤が最初にそこへ，２人のインプと１枚の金を送り込んで，押さえに行くこともありうるのです。金は銀行に支払い，２人のインプをアクションスペースに置きます。赤の２人のインプ（進行ボードの２，３番目のスペースから）がグループに加わります。

病院を訪れる

病院のアクションスペースは，２つの意味があるので２色で描かれています。このアクションスペースを選んだら，ポーションカードを１枚引きます。さらに，病院に何人かのインプがいるなら，そこを退院させグループに加えます。退院したインプはラウンド終了までそのアクションスペースに残ります。その後残っているグループと同様に巣穴ボードに戻します。



例：青は，以前のラウンドで２人のインプを病院に持っています。彼らを戻したいと思い，インプ１人と２金のグループを送り込みました。（より小さいグループでそこに送るのを待つこともできますが，危険です。病院にインプがいないプレーヤーがポーションを取りたいと思っているかもしれません。）銀行に２金支払い，病院のアクションスペースにインプを置きます。ポーションカードを１枚引き，２匹のインプをそのアクションスペースに移動します。

補足：他のインプの１人が，そのラウンドの後半に傷ついたら，アクションスペースではなく，病院へ行きます。アクションとして選んだ病院の訪問は，そこにいたインプを連れて帰るだけです。

審査員の申し出

各品評会は信頼性と公平性が必要です。あなたのインプがその職に就くことができます。このアクションを選んだら，品評会テントの手下駒を２マス進めます。これはフェイズ４でのアドバンテージになります。

補足：ラウンド１は品評会はありません。最初のラウンドでこれを選ぶのは全く勧められません。

品評会舞台上での予約

あなたのペットはどこでも売ることができますが，品評会舞台から売るためには，できるだけ早く評価を高めないといけません。残念ながら，そこで売るのはとても難しいことです。

補足：これが最も複雑なアクションです。望むなら，ここではこの章を飛ばし，フェイズ５でペットをどのように売るのかを説明するときに戻ってみても良いでしょう。

ただし，顧客がラウンド３で到着するまでペッをは売ることができないのすが，ラウンド１や２でもこのスペースを使うことができます。これがこのアクションスペースの使い方の難しいところです。

そのラウンドの最後に，このスペースにいるインプは巣穴ボードに戻りません。代わりに，品評会舞台の右側に移動します。１匹のペットを売ったら，品評会舞台のインプを１人使うことができます。品評会舞台のインプかその右にいるインプを取って，売れたペットの檻に置きます。これでラウンドの最後に巣穴ボードに戻ってきます。品評会舞台からインプを戻す唯一の方法が，ペットを売るときに使うことです。

全てのアクションスペースについて，各ラウンド１人のプレーヤーのみが使用できます。ラウンドの最後に，自分のグループを品評会舞台の右側に移動させ，再びアクションスペースが使えるようになります。数回のラウンドの後，品評会舞台はいくつかの色のインプで賑わっていることもあるでしょう。

補足：このアクションには長い期間かかります。各ラウンド，品評会舞台から１匹のペットのみ売ることができ，品評会舞台上の大きなインプのグループは，いくつかのラウンドをまたいで１人ずつ戻ってきます。もしあなたがここで，他のプレーヤーより優位に立つために大きなグループを必要とすると思うなら，少人数のインプとたくさんの金を送り込むようにする方が良いでしょう。

例：

だれもラウンド１ではこのアクションを選んでいません。後のラウンドで品評会舞台を使いたくなるだろうと予想して，グリーンはラウンド２でインプ１人をここに送りました。ラウンドの終わりにインプは品評会舞台の右に移動します。

ラウンド３で，黄色は誰もが品評会舞台のボーナスを手に入れようと機会をうかがっていると分かっており，インプ２人と金２枚という適切なグループを送りました。これでより多くのインプを使わず，ラウンド３と４で品評会舞台ボーナスを使うことができます。

ラウンド３で顧客にペットを売るとき，黄色は品評会舞台ボーナスを得るために自分のインプの１人を使います。そのインプは家に戻ります。緑もペットを売りますが，獲得できる得点にはがっかりします。品評会舞台ボーナスをより良い得点で使いたいのです。彼女はボーナスを使わずにペットを売り，ラウンド４まで品評会舞台にインプを残すことにします。緑のインプは，品評会舞台の右側にいて，ラウンドの終わりには，黄色のインプといっしょになります。

フェイズ　３　：　要求カード

あなたのペットにとって楽しい時間がやってきました。このフェイズは３つのステップで行います。

- 檻とペットのアレンジ
- 要求カードを引く
- ペットに要求カードの内容を割り当てる

これらのステップは順番に行います。誰もが同時にプレイできます。自分の檻とペットのアレンジをしたらすぐに，他のプレーヤーを待たずに要求カードを引くことができます。けれども，他のプレーヤーの判断が自分に影響すると思ったら，あなたの前に他のプレーヤーが終わるまで自分のステップを終わるのを待つこともできます。（スタートプレーヤーからの時計回りで）

檻とペットのアレンジ

最初に，このラウンドまで保留してあった，自分のペットの檻の配置をしなくてはなりません。

新しい檻と拡張設備

手に入れた檻や拡張設備をどこに置くか最終的に決定するときが来ました。たぶんフェイズ２でそれらを手に入れたときにどうするか決めているでしょう。しかし，もし気持ちが変わったなら，今，最終的な決定をするときです。

ゲーム中この先，檻や拡張設備を違う場所に移動することはできません。以前のラウンドで手に入れた檻やラウンドを今，動かすことはできません。しかし，前に記したように，捨てて置き換えることはできるのです。

ペット

今，各ペットは檻に入れなくてはなりません。ペットはずっと同じ檻に居続ける必要はありません。ペットを移動したいなら，病気トークンや突然変異トークンはいっしょに移動します。排泄物トークンはそこに残ります。

このステップの終わりに，各ペットはそれぞれ自分の檻を持っていなくてはなりません。１つの檻に２匹のペットは入れません（ただし，他に空いている檻がないなら，２匹のペットの檻を入れ替えることはできます）。

もしペットの数より檻が少なければ，ペットを放出しなくてはなりません。ゲームから取り除きます。檻が足りないなら，その分のペットを自分で決めて放出しましょう。いずれにせよ，放出したペットは失ったペットとして数えられ，評価を落とすのです。（ペットを失う章を参照）

要求カードを引く

全ての新しい檻や拡張設備が設置され，全てのペットがそこに入ったら要求カードを引くときです。

あなたは各色1枚ずつ，手札に4枚の要求カードを持っています（アーティファクトの本があればもっと持つことができます）。各ペットの見えているカラーバーの数に応じて，その色の要求カードを引きます。

例：これらのペットがいます。あなたは緑1枚，紫2枚，黄色2枚を引きました。赤い要求カードは引きません（Snakittyの赤いバーはまだ見えていません。）この結果，手札には赤１，緑２，紫３，黄３のカードを持つことになります。

注意：カードを引き始めたら，檻へのペットの配置を換えることはできません。ですから，このステップを進める前にしっかりと考え直しましょう。

補足：プレーヤーは全員一斉にカードを引くことができます，しかし，誰かが望めばスタートプレーヤーから時計回りに順番に引かねばなりません。もし，山札がなくなったら，捨て札の山をシャッフルし，新たな山を作ります。ときにはシャッフルの前に引くのか後に引くのかが重要なこともあります。

補足：みんなが望めば，１人が順番にカードを配ることも良いです。または，プレーヤーごとに違う山札を配ってもいいでしょう。ペットを檻に割り当てるまではカードは裏向きのままです。

要求カードをペットに割り当てる

ペットの世話をするときです。

各ペットは見えているカラーバーに応じたカードを1枚割り当てなくてはいけません。カードの色はバーの色と合わせます。カードの並び方を決めたら裏向きにしてペットの横に置きます。

補足：いくつかのカードは下部に２つのシンボルを持っていますが，それらについては　気にしなくても構いません。拡張ルールで使います。

各要求カードはそのペットの要求１つに割り当てます。この要求はカードの中央に大きなシンボルで描かれています。色ではなく，このシンボルがペットに関係します。

達成できる要求を割り当てるべきです。例えば，食べ物を与えることができないのに，腹ぺこのカードを割り当てることはよくありません。また，壊れそうな檻にいるペットに怒りのカードを割り当てることもです。次の章でこれらの詳細を説明します。

ペットの要求は，販売するときに得になるか損になるか，影響があります。後のラウンドでの，顧客の満足度と，品評会でのパフォーマンスは，要求カードの割り当てで評価が下されます。

補足：どんなカードを引くか分からないので，全てのペットの要求に応えるように準備することは難しいです。しかし，カードの構成を知っておくことは，予測を可能にします。巣穴ボードのクイックリファレンスでは，各デッキの構成を表しています。例えば，紫のデッキの半分は魔力の要求で，後の半分は怒りが４，遊びが４，病気が４です。

例：このペットは黄と紫の要求を持っています。紫には腹ぺこカードはありません。黄は２枚だけあります。このペットには食料を与えなくても良いかもしれません。

補足：各カラーバーごとに１枚カードを引き，それから，各カラーバーに応じてカードを割り当てます。これは各色のカード１枚が手札に残ることを意味します。これらのカードは，あなたに多少の柔軟性を与えています。

例：ペットに食料を買わないと仮定します。もし，黄のデッキから腹ぺこカード２枚のうちの１枚を引いてしまったら，それを手札に残し，別の黄のカードを割り当てれば良いのです。さらに，次のとき，手札に黄の腹ぺこカードを持ってラウンドを始めたなら，２枚目の腹ぺこカードを引いたときの要求に対応できるように，いくらかの食料を確保するようにトライするのがよいでしょう。

補足：同じ色を持つペットを持つことが有利になるかもしれません。カードの割り付けにさらに選択肢を与えます。

例：Birdieは野菜を食べます。Snakittyは肉を食べます。Snakittyは緑のバーがあり，お腹がすくころです。ここで計画は，あなたはフェイズ２で2枚の肉トークンをとっています。Birdieは野菜を食べますが，それを与えることを恐れなくてもいいです。もし，２枚の黄色の腹ぺこカードを引いても，２枚を肉食のSnakittyに割り当て，残りは手札にしておくのです。

ポーション

フェイズ２で病院を訪れた際にポーションは手に入ります。ペットに要求カードを割り当てるとき，ポーションは，任意の色の要求カードと置き換えることができます。（置き換えたカードは捨て札になります。）

例：このペットには緑１枚，黄１枚のカードを割り当てなくてはなりません。もしポーションカードを持っていれば，ポーション１枚と黄１枚とか，緑１枚とポーション１枚を代わりに割り当てることができます。もし２枚ポーションを持っていれば，両方とも割り当てることもできます。

ポーションカード上のシンボルは，ペットが何も必要とせず，平和に眠ることを示しています。このように，どこかうまくいかないときは，実に便利に使えるのです。

例：あなたは緑の腹ぺこカードを持ってゲームをスタートしました。フェイズ２で，このペットを手に入れます。食料が必要なようですが，他のプレーヤーがすでに市場の肉を全て取っています。インプを病院へやってポーションを手に入れることにしました。これで大丈夫です。もし，他の緑の腹ぺこカードを引いても，ポーションを割り当てればよいのです。腹ぺこカードを引かなければ，ポーションを持っておき，必要なときに使えるのです。

プレイのスピード

ペットがいないプレーヤーは，要求カードを引かないし，割り当てもしません。ゲームの後半では，２か３の大人のペットを持って考えることがたくさんあります。子どものペット1匹だけならそれほどではありませんが。何匹かペットを持っていたら，慎重且つ速やかな判断をしてください。

ペットが少なければ，気長にどうぞ。将来の顧客や品評会について考える時間があります。（さらにゲームボートの緻密さを賞賛する時間もありますよ）

フェイズ　４　：　品評会

さあ，ペットを世話をして品評会に出るときです。

各プレーヤーは，スタートプレーヤーから時計回りに順番に自分の手番を行います。各プレーヤーは，割り付けたカードを表向きにして，内容を明らかにします。自分の品評会の得点を計算して終わります（１ラウンド目を除く）。

全てのプレーヤーが，カードを明らかにして，品評会の得点を計算したら，品評会を終えたときの基準に従って評価点を得ます。

要求を評価する

品評会のターンでは，自分のペットに割り当てた全てのカードを明らかにします。巣穴ボードの右上のリファレンスが，各要求シンボルの説明になっています。シンボルは上から順番に評価されなければなりません。それはいくつかの場合に重要になります。

腹ぺこ

腹ぺこの要求をペットに割り当てたら，食料トークンを１個使うか，ペットに病気トークンを１個置くかしなければなりません。食料トークンは，ペットのタイプに合わせて与えなくてはなりません。

草食ペットは野菜だけ食べます（緑のトークン）

肉食ペットは肉だけ食べます（赤のトークン）

雑食ペットは両方を食べます。（緑と赤のトークンの任意の組み合わせ）

腹ぺこ要求のペットに食料を与えることができない場合は，ペットに病気トークンを１個置かなくてはなりません。これは良くないことです。病気トークンは，ゲーム中ずっと，ペットに残ります。ペット売るときに良い評価点をもらえなくなってしまいます。病気は品評会で不利になるのです。

注意：ペットの病気トークンの数が，ペットのサイズ（見えているバーの数）以上なら，死んでしまいます。本当です。ペットの要求に応えなければ，ペットを見殺しにしてしまうのです。ペットはゲームから取り除かれます。評価点を失います。さらに罪の意識を感じるでしょう。

あなたのペットが野菜を食べることができ，檻にこのシンボルがあれば，腹ぺこの要求は１回分自動的に満たされます。ペットは草を食べるので，野菜トークンは１個少なくて済みます。このシンボルは腹ぺこの要求１枚に対してのみ有効です。ペットがより多く要求していたら食料トークンを与えなくてはなりません。ペットが肉食であったり，腹ぺこ要求が割り当ててなければ，何の効果もありません。

拡張設備に，似通ったシンボルがあるものがあります。これは肉を食べるペットに有効です。草食のペットには効果がありません。

補足：区画に両方のシンボル（檻と拡張設備）があれば，雑食のペットには２枚の腹ぺこ要求に対応します。しかし，草食や肉食について１回ずつの要求だけです。

うんち

この要求には，そのもので対応します。うんちの要求では，檻に排泄物トークン１個を置きます。このシンボルがあるの檻のペットが１個以上のうんちの要求をしたら，排泄物トークンは１枚減らします。

補足：排泄物トークンは，直ちに影響があるものではありません。ペットを売ったり他の檻に移動したりした後で，インプが檻をきれいにすることができます。しかし，たくさんの排泄物トークンは品評会での得点を損なうことになるかもしれません。この先で説明するように，苦痛シンボルを割り当てるときに，排泄物トークンに気をつけなくてはなりません。

遊び

この要求に応えるには，インプを１人遊びにつかせるか，病気トークンを１個ペットの上に置くかしなくてはなりません。ペットは退屈になると苦しみます。全ての病気トークンは，腹ぺこで説明したように，同じ働きをします。その結果，あなたのペットが死んでしまうこともあり得るのです。

この要求を満たすために，まだ巣穴に残っているインプを１人使う必要があります。街へ送り出したインプはまだ帰ってきていません。そのため，出かけずに残っているインプのみ使うことができます。

１人のインプで１度に２匹のペットまで相手にできるのは良いお知らせです。インプを２つの檻の間にある４つの隙間の１カ所に置いたとき，隣接した２匹のペットそれぞれの遊びの要求に応えたことになります。（このインプはもはや使えるインプではなくなります。ペットと遊ぶことは大層忙しいことなのです。）１人のインプで，１匹のペットの２つの遊びの要求を満たすことはできませんが，複数の要求を満たすために，複数のインプを使うことはできます。

４区画全てのペットと遊ぶために，また，２つの隣接していない区画のペットと遊ぶために，ペット・ディスプレイ・ボードの中央にインプを置くことはできません。

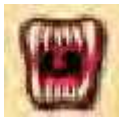
このシンボルがある檻や拡張設備は，ペットのための遊び道具をそろえています。遊びの要求の１個は自動的に満たされます。複数のシンボルがあれば複数の要求を満たします。

例：フェイズ２で，赤はこの２匹のペットと遊び場のある檻を手に入れました。檻が遊びの要求１個を満たすことを分かっています。しかし，手札を考え，インプ１人を街へ出す代わりに，残しておくことにしました。

フェイズ３で，これらのカードを引きました。１個の遊びの要求に応えることしかできません。そこでこうしました。

このインプは，各ペットの遊びの要求１個に応えます。Birdieは２この遊びの要求を持っていますが，一つは檻で満たされています。赤は，ペットの１匹に黄の遊びのカードを割り当てる代わりに，黄のうんちカードを割り当てることができました。しかし，まだ必要とされているイノプがそこにいます。２匹のペットの遊びにインプの能力を使ったのは，より効果的で衛生的でもありました。

怒り



ペットが怒っていたら，こうします。満足させることはできませんが，食い止めることに気を配らなくてはなりません。

檻の強さ－左上の大きな赤い数字－とペットの怒りの強さを比較します。１のシンボルがある拡張設備は檻の強さに１を加えます。

檻の強さの方が上回っているか，同じなら何事も起きません。しかし，もし怒りの方が上回っていたら，ペットは脱走を試みるのです。

ここで２つの可能性があります。もし，巣穴に十分な数のインプが残っているなら，ペットを確保することに挑戦できます。檻や拡張設備では足りない分のそれぞれの怒りの要求に対して１人ずつインプが必要です。それらのインプを中央ボードの病院へ移動します。ペットは逃げずにすみます。負傷したインプは，後のラウンドで退院できるようにグループを送り出すまで，病院に残ります。インプは直ぐに良くなりますが，病院で注目されたり同情されたりするのが好きなのです。誰かが連れに訪ねてくるまで離れないのです。

もし十分な数のインプが巣穴にいなかったり，負傷させたくないなら，ペットは逃げ出します。ペットといくらかの評価点も失います。

魔力

魔力の要求は，ペットが魔力を発することを示します。この要求は，檻の抗魔力の点以外は怒りのときと似ています。

檻の抗魔力とペットの魔力の要求の数値を比べます。右上の大きな紫の数値がそうです。拡張設備の１も檻の抗魔力に加えます。

魔力の要求が抗魔力以下であれば，何も起きません。しかし，魔力の方が大きければ，ペットは突然変異を起こします。檻と拡張設備で抑えることができない分の魔力ごとに突然変異トークンを１枚ペットの上に置きます。突然変異トークンは，あなたのペットに生じた怪しげな変化を意味します。特別な目，触手などです。トークンの両面の意味は同じです。突然変異トークンを１枚持つペットは，後で若干のマイナスがあるかもしれませんが，まだ大丈夫です。

２枚目の突然変異トークンを持ったペットは，異次元へ行ってしまいます。あなたはペットを失い，若干の評価点を犠牲にするでしょう。それは２つの目と触手のない生物が摩訶不思議だと考えられるような場所へ行ってしまうのです。ペットは死んではいないので，余り罪の意識を持たなくてもいいです。いつかペットが安全に暮らしているという異次元の葉書がひょっこり来る可能性もありますよ。

病気

この要求はあなたのペットが病気の危険にさらされていることを意味します。病気への抵抗力は，病気要求の数と檻の中の汚さによります。病気の要求がないペットが病気になることはありません。病気がなければ、排泄物にその首まで浸かっていても健康を維持することができます。それは明確な事実です。

少なくとも１つの病気要求があなたのペットに割り当てられた場合は、その檻の中の排泄物トークンの数に病気要求の数を追加します。合計が２以下であれば、何も起こりません。きれいな檻にいるペットは病気の要求を２枚までなら病気にならずに持つことができます。１個の排泄物トークンがあるペットは１枚の病気要求なら我慢できます。檻の中に２個以上の排泄物トークンを持っているペットに病気の要求は割り当てたくないでしょう。

警告：うんちの要求は，病気の要求の前に評価されることに注意してください。カードを割り当てるときにこのことを考慮してください。２枚のうんちの要求と１枚の病気の要求を割り当てた場合，きれいな檻にいるペットでも苦労することになります。

病気の要求と排泄物トークンの数の合計が２より大きい場合病気になるので，１個の病気トークンを取ります。それに加えて，２を超えた分に１足されるごとに１個の病気トークンを追加します。ですから，合計が２なら病気トークンは０個，合計３なら２個の病気トークンを取ります。合計４なら３個の病気トークン・・・です。

警告：多くの排泄物トークンがある檻でペットを維持するのは危険です。病気の要求を割り当てない限り，健康でいられるのですが，時には選択肢がないときもあるのです。

ポーション

ポーションはペットを幸せに眠らせます。もし動物保護活動家が，ペットに薬を与えることに文句を言うなら，他のカードがどれぐらい不快なものなのか，ルールのこの章を指し示してやりなさい。

このカードを評価するときは，ペットには何もしないでください。代わりに，あなた自身が処理をしなくてはなりません。あなたのポーションは，特定の色のカードを置き換えたので，その色のカードをまだ持っています。このラウンドに割り当てた各ポーションごとに，ポーションを置き換えた色のカードを１枚捨てなくてはなりません。それぞれの色のカードを１枚以上保持する唯一の方法はアーティファクトの本です。

スピードあるプレイ

１部のプレーヤーは，要求カードを割り当てるときに，使えるインプを動かすなら，ペットと遊ぶであろう檻や助けたいなら赤い数字のそばに置いておくように計画することが，より簡単であると分かります。それは良いことです。確実にプレーのスピードを上げます。フェイズ３の終わりに他のプレーヤーを待つ間に，食料やトークンの準備ができます。しかし，品評会のために，時には自分の計画を明らかにするフェイズ４でのターンまで待ちたいこともあるかもしれません。

品評会後の得点計算

２ラウンドからの各ラウンドでは，事前に内容が分かっている品評会があります。品評会の手番の時，あなたは自分のペットの全ての要求に対処します。そして，品評会の得点を計算します。品評会テントの全員の得点が数えられたら，品評会終了時の順位に基づいた評価点を計算します。

品評会タイル

・　左上のシンボルは単独の品評会なのか全ペットの品評会なのかを表します。
・　明るいフレームのシンボルはあなたの品評会の得点にプラスになるものを表します。
・　暗いフレームのシンボルは，あなたの品評会の得点にマイナスになることを表します。
・　底のかさのシンボルは，セットアップでの市場に置く食料を教えています。それらは品評会とは関係ありません。

付録では品評会の詳細を説明しています。ここでは基本のルールを説明します。

単独ペットの品評会

このタイプの品評会は１匹のペットで行います。ペットを１匹選び，品評会の得点計算をします。

”アリーナ”は単独の品評会です。

怒りの要求は各２点，病気の要求は各－１点です。

ペットの得点計算時，このラウンドに割りあてた全ての要求を評価します。以前のラウンドの要求は関係ありません。

例：先のショーでの，このペットの得点は，２×２－１＝３。これはあなたが品評会に出した最高得点のペットです。手下駒を品評会テントの３に移動します。

警告：多くの品評会は割り当てたカードだけでなく，突然変異トークンや病気トークン，檻の中の排泄物トークンによって減点もあります。

全ペット品評会

このタイプの品評会は，ペット・ディスプレイ・ボード全てが得点計算されます。得点は突然変異トークンや病気トークンも考慮されます。排泄物トークンを計算するなら，空いている檻の排泄物トークンも含めて全ての排泄物トークンを計算します。

例：赤は”チルドレンズ・デイ”の準備をしました。２匹の陽気なペットと一緒に遊ぶインプがいます。残念なことにバーディーには多くの魔力要求と突然変異トークンが割り当てられています。そして，スネイキティは，檻の中が汚いです。この品評会の得点は３×２－１－２＝３点です。赤は自分の手下駒を品評会テントの３のマスに進めます。

品評会の評価

全ての品評会が終わったら，品評会テントの手下たちが，どんな結果だったを比べます。ショーの審査員アクションにグループを送ったプレーヤーが２点のボーナスを得るのを忘れないでください。もし得点が０点以下なら，手下駒は０に留まります。このショーでは順位がつけられません。

これらのインプは品評会でどれほどの評価点が得られるか分かるようにそこにいます。最高の品評会をしたプレーヤーは８評価点を得ます。２番目は６点，３番目は４点，４番目は２点です。しかし，品評会で１点も得られなかったプレーヤーには評価点はありません。それで，例えば，２人のプレーヤーの手下駒が品評会テントのスペース０にあるなら，８点と６点だけが得点となります。２人以上が同点なら，そこにいる他の駒につき１点を減らした得点を得ます。

例：赤と黄はトップにいるので７評価点あります。青は２番目ではなく３番目です。ですから青は４点，緑は品評会に関与しなかったので得点　はありません。

例：青はトップにいるので８点です。赤，緑，黄は４点です。２番目は６点ですが，２人が余分にここにいるので-２点なのです。

品評会で得点を得た全員は評価点を得ます。得点トラックの手下駒を動かしたら，進行ボードから品評会タイルを取り除き，終わります。

２，３人プレーでは，この流れは同様です。得点は，中央ボードに記されています。

ペットを失う

ペットを失うのはこんな場合です。

- フェイズ３の最初のステップで，檻に入れていないペットは失われます。
- 病気トークンが見えているバーの数字（ペットのサイズ）以上だと，失います。病気でも餓死でも倦怠感でも同じです。
- 怒りの要求が檻の強さを超えたとき，この困難を乗り越えるために必要十分なインプを病院送りにしないと，失います。
- ２枚以上の突然変異トークンがたまると失います。

どの場合も，同じ結果です。ゲームからペットを取り除き，病気トークンや突然変異トークンはストックへ戻します。ペットに割り当てた全ての要求・ポーションカードを捨てます。しかし，すべての排泄物トークンは，ペットがいなくなった檻に残ったままです。

さらに，あなたが持っている１０点ごとに１点の評価点を失います。１０点なければ１点も失いません。１０～１９点なら１点失います。あなたの店が知られていない限り，だれもあなたがどうなるか気にしていません。しかし，有名になるほどペットを失うのはより損害を被るでしょう。どのようにペットを失ったかは重要ではありません。ペットに自由を与えたとか，より良い環境に送ったと主張しても，一般市民は裏庭に埋めたのではないかと思っているのです。

フェイズ　５　：　取　引

さあ，仕事にかかることができます。

- ペットを売ります。その前に，ペットを売るためには，ラウンド３で最初の顧客を待たなくてはなりません。最初の２ラウンドはこの過程をスキップします。しかし，次のことはしてください。
- 割り当てたカードを捨て札にする。
- 利用できるインプを使う。

ペットを売る

ラウンド３から始まり，ペットを買いたい顧客を１人持ちます(最終ラウンドは２人)。顧客は数ラウンド前から分かっているので，綿密に計画する時間を持たねばなりません。顧客はプレーヤーそれぞれから，気に入れば１匹のペットを買います。プレーヤーはスタートプレーヤーから時計回りに順番にペットを売ります。売りたくないなら売らなくても良いです。

サイズが４以上のペットのみ売ることができます。それより小さいペットは人に売るにはまだ小さすぎます。サイズ３以下の小さいペットにはこのアイコンがついていて，売れないことを分からせています。

補足：あなたがペットを買った時のサイズは２か３です。それを品評会に出せますが，後のラウンドまで売ることはできません。

顧客の嗜好

顧客の嗜好に合わせることは，品評会の得点を取ることと似ています。顧客が望むことは明るい囲みの中に，望まないことは暗い囲みの中にあります。シンボルは，このラウンドでペットに割り当てた要求カードやペットの病気や突然変異トークンに言及します(トークンがこのラウンドかそれ以前かは関係なく)。シンボルから，ペットと顧客の間の関係を計算します。

補足：檻の中の排泄物トークンはペットを売る際には一切得点に関係しません。顧客はペットを買うのであって檻ではありません。顧客のうんちシンボルは，このラウンドペットに割り当てたうんち要求の数を表しており，檻の中の排泄物トークンの数ではありません。

顧客が気に入ったときだけ，ペットは売ることができます。顧客との相性を示す得点がプラスの時だけペットを売ることができます。

例：この場合の相性は次のようになります。
２枚の遊びで＋４，１枚の食べ物で＋１，
１枚の怒りで－１，１個の病気トークン－１，合計３点です。
ダンジョンガールは，ペットを気に入り，買いたいと思います。

補足：全ての顧客が，病気トークンだけは気に入らないようです。

大部分の顧客にとって，カードの色は重要ではありません。カードの中央にあるシンボルだけが重要です。しかし，これら２つのレインボーカラーのシンボルは，一致したカードの中で１色のみ数えます。

例：ファーマートロールは，こだわりがあります。
緑のみ排泄物カードを数え，２枚で＋６点！
さらに，魔力カードで＋１，病気トークン１個で－２
で合計５点です。

ペットを売るときには，あなたが得る評価は，顧客との相性にかかっています。幸せな顧客は，より高い評価点をくれるでしょう。あなたはペットを闇市でも公の品評会舞台でも売ることができます。

闇市での販売

品評会舞台の後ろに隠れているインプは，あなたに，品評会舞台から売らないのであれば，あなたの倍率は２倍であると言っています。今，売っているペットをゲームから除外します。相性の点の２倍の評価点を得ます。さらに，以下に説明するようにいくらかのお金も得ます。

品評会舞台での販売

品評会舞台で売るのはさらに有利です。この方法では，あなたの幸せな顧客が完璧なペットを受け取ることを見ることができます。これは評価を高める方法です。ショッピングフェイズの間，品評会舞台にインプのグループを送り込む機会がありました。品評会舞台から売るためには，少なくとも１人のインプが，中央ボードの品評会舞台上にいなくてはなりません。品評会舞台のアクションスペースのインプは，品評会舞台上と見なします。品評会舞台から売ると宣言し，ペットをゲームから取り除き，品評会舞台から１人のインプを空になった檻に移します。（まだ，自分の巣穴ボードには置けません。このラウンドまだ使われていないインプがあるからです。）あなたの評価は相性点の３倍です。さらに，以下の通りいくらかのお金を得ます。

お金を得る

ペットの右側の小さな窓に示されているお金を得ます。これはペットの大きさだけで決まっています。相性や品評会舞台から売ったかどうかではありません。サイズが２以下では売れないことを確認してください。

補足：肉食性のペットは大きくするのが難しいです。ですから高額になっています。
雑食性のペットはあまり手がかからないので，低額です。

もしペットが突然変異トークンを持っていたら，２金減ります。これは決まりです。ミュータントを正規価格で売ることは許されません。

インプは値引きを理解するのが苦手です。もし通常なら２金もらえるはずでも，ミュータントとなると０金になってしまいます。もしペットの通常が１金なら，ミュータントになると逆に１金を顧客に払わなくてはならなくなります。（払えないなら，ペットは売れません）

補足：どのペットも突然変異トークンを２枚は持ちません。そのようなペットはフェイズ３の間に失っています。最高でも２金のペナルティです。

さらに顧客について

全員が，現在のラウンドの顧客に１匹のペットを売る機会を持ったなら，その顧客タイルをゲームから取り除いてください。

最後のラウンドは２人の顧客があり，各プレーヤーは，それぞれに１匹のペットを売ることができます。しかし，最後のラウンドでさえ，品評会舞台から売ることができるのは１匹だけです。２匹売るなら，少なくとも１匹は闇市から売らないといけません。

顧客パズル

ダンジョンガールとダンジョンミストレスは，最終ラウンドであなたのペットを買いたいと思います。品評会舞台に２人のインプがいます。どちらのペットが最高の評価点を与えるか。得点ともらえる金額はどれだけか。答えを見る前に自分で解いてみて下さい。正しい答えを得るなら，あなたはたぶん完璧に顧客を理解するでしょう。

解：

スナッキティは，ダンジョンガール(よりアグレッシブ)とは３点の相性，ダンジョンミストレス(このラウンドうんちは見たくない)とは２点の相性です。バーディーは，ダンジョンガールで４点，ダンジョンミストレスで３点の相性を持っています。(どちらも病気トークンはありません)それで，３点と３点または４点と２点をついにすることができます。どちらも同じに見えますが，そうではありません。１匹だけは品評会舞台から売ることができます(ここに２人インプがいても)。より良い選択は，バーディーをダンジョンガールに品評会舞台から売り(１２評価点)，スナキティをダンジョンミストレスに闇市から売ります(４点)。あなたは合計１６点得ます。お金はいくらになりますか？４金を得ます。各ペットは価値３ですが，バーディは突然変異があるので１下がります。

割り当てたカードを捨て札に

品評会や顧客がないラウンドでも，ここで割り当てたカードを捨て札にしなくてはなりません。要求カードは，適切な色ごとの捨て札の山にします。ポーションは中央ボードのストックに戻します。

使っていないインプを使う

買い物や，ペットとの遊び，逃げたペットを捕らえる，そんな後でもまだ使えるインプが巣穴ボードにいるかもしれません。彼らにもまだ，このラウンドの仕事があります。使用可能なインプは，檻をきれいにしたり，１金を得たりするのです。

インプをペット展示ボードの中央に移動し檻をきれいにします。このようなインプはそれぞれ空の檻から２個の排泄物を取り除きます。２個の排泄物は同じ檻でも違う檻でも関係ありません。重要なのは，排泄物トークンは空の檻から取るということです。このとき，ペットの移動はできません。ペットがいる檻は掃除できません。檻を掃除した後，まだ利用可能なインプがいる場合は，１金ずつ与えてください。

フェイズ　６　：　年を越す

このフェイズでは３つのことが起こります。

- ペットが成長する。
- 食料が悪くなる。
- インプが家に帰る。

これらは決まった流れで行われます。全てのプレーヤーは同時にプレーできますが，何かと忘れないように順番に進めることを推奨します。

ペットの成長

ペットの右側の窓には，１本か２本の矢印があります。１また２マス分，輪を回してカラーバーが見えるようにします。ペットのサイズが７になったらそれ以上成長しません。

補足：サイズ２か３のペットは，２マス分成長し，サイズ４以上のペット(例えば売れ残ったペット)は１マス分成長します。セットアップフェイズの間，檻に残ったサイズ２のペットだけがサイズ３に成長することを思い出してください。これはあなたを驚かせているのではありません。もちろん子どものペットはあなたのペットストアでの世話でぐんぐん大きく成長します。

補足：最終ラウンドでは，このステップをスキップできます。ペットの大きさは，最終得点には影響しません。

食べ物が悪くなる

最も右の部屋にあるそれぞれの食料は，食べるにはもうだめになっています。これらの食料トークンを中央ボードに戻します。そして，巣穴ボードにある全ての食料を右の部屋に移します。(これらの食料トークンは，捨てられる寸前ですが，依然としてペットには新鮮な食料なのです。)

補足：肉は野菜より速く悪くなります。もし肉トークンを取ったら，そのラウンドか次のラウンドで使わないといけません。さもないと捨てられます。

補足：最後のラウンドでも，このステップを行います。食料が得点に関係するからです。

インプが家に帰る

ここで，インプのほとんどは家に帰ります。

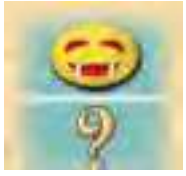
- ペットディスプレイボードにいる全てのインプは戻します。
- 品評会舞台のインプ以外の，すべての中央ボードのアクションスペースにいるインプも帰ります。
- 品評会舞台にインプがある人は，品評会舞台の右側に移動します，
- 品評会舞台と病院のインプは中央ボードに留まります。

また，自分の品評会テントの手下駒をスペース０に戻します。

次のラウンドの開始

次のラウンドを始めるために，進行マーカーを進行ボードの次のスペースに移動し，新しいスタートプレーヤーを決めます。

ほとんどラウンドでは，スタートプレーヤー・マーカーは単純に時計回りで移動します。



最終ラウンドの前では，スタートプレーヤー・マーカーは，最も評価点の少ないプレーヤーに与えます。同点の場合，現在のスタートプレーヤーの左に回していき，最初に渡った最も評価点の少ないプレーヤーに渡します。

２，３人プレーでは，全てのラウンドの終わりに，単純に左に回します。
６ラウンドゲームなので，それぞれ同じ回数まわってくることになります。

最終ラウンドの終わりで最終得点計算であることを示しています。

ゲームの終了

最終得点

最終得点は２回の品評会の形で行います。１回はビジネスのうまさを計算し，１回はペット・ディスプレイの評価を計算します。品評会はそれぞれ別々に得点計算し，品評会テントの手下駒で記録します。そして，その順位によって評価点を獲得します。だれも審査員による＋２点のボーナスはありません。

通常通り，品評会での得点が０点以下のプレーヤーには評価点はありません。しかし，これらの品評会と通常の品評会では１つの違いがあります。もし品評会の得点が悪ければ０点以下１点ごとに，１評価点を失います。

ビジネスの才能の品評会

巣穴ボードの食料トークン１枚，アーティファクトタイル１枚ごとに１点が入ります。手札のポーションカード１枚ごとに１点入ります。持っている金貨１枚毎に０．５点入ります。四捨五入しません。例えば，３．５点なら，手下駒を３と４の間のスペースに置きます。

ゲーム終了時に家にいないインプには，２点ずつ減点します。これは，病院や品評会舞台にいるインプだけでなく，進行ボードにいる全てのインプを含みます。仕事をくれるのを待っているあなたの貧しい遠くの親戚もです。１０人全てのインプが自分の巣穴ボードにいない限り，点数は失います。

補足：得点を-0.5点する場合は，手下駒をスペースの半分だけ動かします。

ペットディスプレイの展示会

ペットディスプレイボードにいるそれぞれのペットに付き，２点を得ます。拡張設備１枚ごと，檻１個ごとに１点得ます(置き換えていなければ，元々の印刷済みの檻も含みます)。ペットディスプレイボード上のトークン(ペットがいるいないに関わらず全ての檻にある排泄物トークンと，ペットが持っている突然変異・病気トークン)ごとに１点失います。

勝者

最終得点後，最も評価点を獲得したプレーヤーが勝利です。同点の場合，勝利を分かち合います。

ゲームを見る楽しみ

私がゲームのテストをしていたときこうしたかったので，あなたにもお勧めします。テーブルが十分に広いなら，満足した顧客を並べておくことができます。ペットを売り終わる度に，顧客やペットを箱に戻す代わりにテーブルに並べていきましょう。うまくプレイすると，ペットが新たな飼い主とうまくやっているように思えてきます。(そしてもちろん，あまりうまくいっていないペットはテーブルの隅っこに追いやることもできますね。)

拡張ルール（フルヴァリアント）

これらのルールは，より簡単にゲームをわかってもらえるように，基本のルールからは省略されました。これらはゲームをよりおもしろく，より戦略的に，より公平にするので、良いルールであると思います。しかし，遊び方に応じてこれらのルールからいくつかは取り入れないことも自由です。

２つのシンボルがあるカード

それぞれの要求デッキには，多数を占めている要求があると気がついたかもしれません。緑のデッキは、大部分は腹ぺこカードです。赤いデッキは、大部分は怒りカードです。黄色のデッキは、大部分は遊びカードです。紫のデッキは、大部分は魔力のカードです。これらのカードは，その角にはすべて１つのシンボルだけがついています。

そのデッキの中で数が少ないカードは，上部には1つのシンボルしかありませんが，底部には２つのシンボルがついています。２つのシンボルは，そのカードのもともとのシンボルと，色ごとに多数を占めるシンボルとなっています。

この拡張ルールでは，２つの要求があったように２つのシンボルがついたカードをプレイすることを選ぶことができます。上部の１つのシンボルでプレイするなら，通常通りの効果があります。二つのシンボルがあるほうを上にしてプレイしたら，ペットに両方の要求を与えます。より多くの要求を満足させることはより難しいですが，品評会ではより得点を与えることにもなりますし，また，顧客との相性もよりよくなるでしょう。

カードを置く方法は重要です。フェイズ３で要求に割り当てるとき，１こだけの要求か２この要求かがよく分かるように，正しく置かなくてはなりません。フェイズ４でカードを表向きにするとき，上の方にあるシンボルがきちんと見えるようにカードをひっくり返してください。

補足：このルールはゲームのランダム性を減らします。あなたが，本当に遊び好きなペット好きである顧客に備えていたときに，たくさんの黄色のカードを引いて，遊びのカードを得ていないとかなりやばいです。このルールでいくと，黄色のデッキにある全てのカードはペットに遊びを与えることができます。あなたが想定外のいくつかの要求に対応しなくてはならないかもしれませんが，少なくとも，得点となる要求を得ることもできるのです。

補足：時には，カード上の両方の要求は有利になるかもしれません。顧客が攻撃的で魔力のある生き物が好きなら，上下ひっくり返した紫の怒りのカードは，２回相性を合わせるのに数えることができるでしょう。

さらに見通しを持つこと

一度ゲームを経験したなら，２枚の品評会タイルと２枚の顧客タイルをゲームの最初に明らかにすることで，より戦略的にゲームを行うことができます。（極端なルールでは全ての情報をはじめから明らかにすることもできますが，楽しくないでしょう。）

特別な肉の市場のルール

ペットの巣穴の上の段にいるペットは，買われなかったら農場へ行くのは周知の通りです。通常こうなったら，肉市場に追加の肉トークンが置かれます。しかし，Stareplantが

農場へ行ったら，肉の代わりに野菜トークンを１個，肉の市場に追加しなくてはなりません。もし，Baby Golemなら肉の市場に金を１個追加します。もし，Ghostyならなにも追加しません。通常のルールでは，特にテーマを持って行っていません。

最終ラウンドの順番

４人ゲームでの最終ラウンドでは，スタートプレーヤの決め方は前に記したとおりです。しかし，時計回りにする代わりに，評価点の低い順にプレイします。２人が同じなら，スタートプレーヤーから時計回りで近い方が先になります。順番を忘れないように同点プレーヤーの手下駒を並べることができます。

コンポーネントの数

コンポーネントの数に制限はありません。もしトークンなどなくなってしまったら，他の物で代用してください。

各色の要求カードは十分なくてはなりません。山札がなくなったら，捨て札をよく混ぜ，新たな山札にします。しかし，捨て札もなくなってしまうことは，計算上は起こりえます。その場合は，順番に従ってカードを引き，実際のカードを引けないプレーヤーは，その山札で有利なタイプのカードを引いたように何かで代用しておきます(緑色で腹ぺこなど)。

顧　　客

ダンジョン・マスター

自分のイメージをよくするための凶暴で魔力のある生き物を探している(最近は，庭いじりと数独が好きなようです)

ウォーロック

親友を探している。形而上学的に安定しているものが好き。

ダンジョン・グラニー

ちょっと面倒を見る何かが欲しい。新奇な魔力を持つものは一切だめです。

ポーキー・オーキー

自分と楽しさを共有できるペットを探している。

ダンジョン・ミストレス

遊び好き，怒りっぽい，魔的なものが好き。うんちはだめ。

ファーマー・トロール

少しの魔力といろいろな排泄物でより豊かに成長できる。病気のペットはいらない。

ダンジョン・ガール

自分のうに，遊び好きでかわいい小さな生き物を望んでいる。

リッチ・ロード

病気が好き。食べ物は？そんなものは身体に悪い。

品評会(展示)

アリーナ

秘密の地下の部屋で，声を上げている群衆は，この最も古く，重要な舞台の証人になるために準備しています。生き物たちはアリーナに入り，互いに怒りを込めてにらみ合っています。その舞台はただ１つの方法によってのみ終了します。彼らの中の１人を”卑劣な顔つき”であると宣言することによって。

あなたのペットを１匹選びます。割り当てた怒りの要求ごとに２点，割り当てた病気の要求ごとに－１点が得点となります。

フリースタイル

あなたのペットは、よく何をしますか？ものすごく食べることですか？魔力は高いですか？信じられないほど攻撃的ですか？または，健康的なうんちをしますか？

あなたのペットを１匹と要求カードを１種類選びます。その要求カード１枚ごとに２点を獲得し，ペットに置いてある苦痛トークンごとに－２点となります。

イーティング・コンテスト

どこで区切るかは重要ですね。インプたちが”インプの大食いコンテスト”を”インプを食べるコンテスト”と宣伝したときにどうなったか，是非聞いてみてください。さて，彼らは自分たちのペットのためにコンテストを行います。

あなたのペットを１匹選びます。腹ぺこ要求ごとに２点を得ます。病気の要求ごとに－１点となります。

ムーディ・メドレー

ムードはたっぷり，でも時間がありません。

あなたのペットを１匹選びます。割り付けた別々の要求１種類ごとに２点（ポーションも別の種類）を得ます。ペット上の苦痛トークンごとに－２点となります。

ビューティー・コンテスト

インプはこのコンテストを審査するのに苦労します。誰かは牙が好き，誰かは角が好き，他には触手がないと美しくないと思っている者も。実際，このショーのために訓練できることは何もありません。きれいにそして幸せにしておくことだけです。そして審査員のお眼鏡にかなうことです。

あなたのペットを１匹選びます。割り当てたカードの色ごとに１点得ます。ポーションも単独で。ペットにる苦痛トークンと突然変異トークンごとに－１点，そのペットの檻の排泄物トークンごとに－１点です。

チルドレン・デイ

あなたの遊び好きなペットを見にちびっこを連れてきてください！でも最初にきれいにしてください。確かに，子どもたちは排泄物いっぱいの檻にいる突然変異のモンスターを見るのが好きかもしれません。しかし，親たちはそうはいきません。

あなたの全てのペットに割り当てた，遊びの要求ごとに２点を得ます。ペット上の突然変異トークンごとに－２点，全ての檻の排泄物トークン（檻が空いていても）ごとに－１点となります。

ブリーダーズ・プライズ

特にそれが魔力を発しているなら，遺伝的に珠運血を保つのは難しいです。

自分のペットごとに２点を得ます。ペット上の突然変異トークンごとに－１点です。

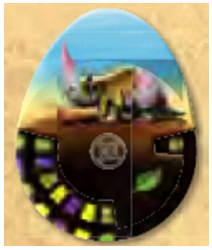
マジック・ショー

この帽子からウサギを取り出すところを注目してください。やー！

割り当てた魔力の要求ごとに１点，それだけです。手品はシンプルなのです。

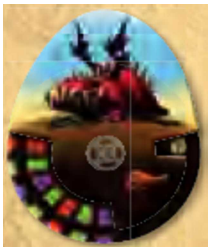
ペ　ッ　ト

UNI（ユニ）



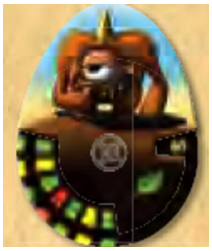
ユニは，ユニコーンです。フレンドリー，出活動的で，魔力もあると自分では言ってます。角も持っています。小さな女の子のベッドルームにあるポスターのように見えないですか？

DRAGO（ドラゴ）



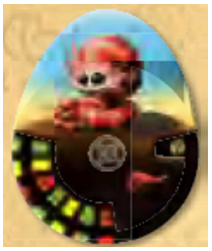
ドラゴは，ドラゴンとは何かを再考させるでしょう。フレンドリーで心優しく頼もしいのです。弱点は，お姫様の形のクッキー？何も恐れることはありません。

TROLLIE（トローリー）



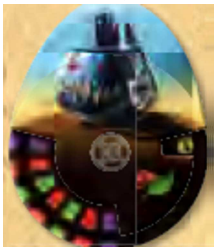
トローリーは，本来菜食主義者ではありません。野菜を選んでいるのです。彼はとても活動的ですが，攻撃的ではありません。しかし，ときどき自分の強さを分かっていないときがあります。

SNAKITTY（スネイキティ）



ヘビと猫に共通することは何ですか？ともに日向ぼっこすることが大好きです。スネイキティにとって，これは最も愛することなのです。

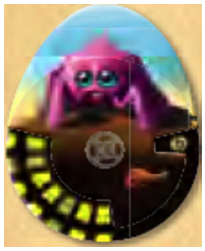
BUBL（バブル）



バブルはボウルの中で時を過ごすのが好きです。うんちの時やあなたにノックされた時だけ離れます。バブルは，本当は嫌いなので市。

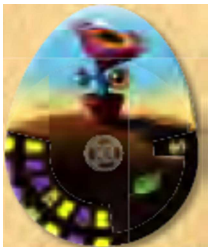
バブルは本当は嫌なのです。芝生を横切って走ってくるのがいかに速いか驚くでしょ

FLUFFY（フラッフィー）



彼女には８本の足があります。しかし，この敏感な生き物の特徴について早とちりしないでください。あなたが”エー！クモだ！”と叫ぶと，おびえたFluffyはキーキー言っているあなたの腕に飛びつくでしょう。”どこに？”と

STARPLANT（スタープラント）

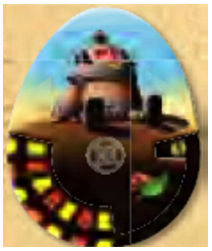


あまり大変な植物ではありません。ちょっと週に一回水をやり，一日おきに遊んでやってください。そして，魔法が起こるのを見てください。

BIRDIE（バーディー）

母のMagicがBirdieをつくったとき，飛ぶようにしました。そして飛ぶ全ての生き物には翼があるので，Birdieに与えました。Birdieが魔力のエッセンスを吸い出している花の上でホバリングするとき，イメージを維持するために，時々翼をはためかせます。

BABY GOLEM（ﾍﾞｰﾋﾞｰ･ｺﾞｰﾚﾑ）



大きく成長したゴーレムを作ることは簡単ですが，インプたちは箱の中で考えることが好きです。彼らは子を産む他のペットが好きなのです，ではゴーレムは？時々道具箱を持って檻を訪問しなくてはなりません。

CTHULIE（チュリー）

インプはかつて”言いようのない恐怖の古代の悪夢”を呼び出そうとしました。一度だけ。Cthulieが現れたとき，そこら中を跳ね回り，顔をなめ回しました。そして，ペンタグラムの中でうんちをしました。インプは，言いようのない恐怖が少しも良いものでないと理解しました。

SNAPPY
（スナッピー）

Snappyは何時間も檻の隅で尾を振って，甲高い声を出し，通行人を見ることに没頭して座っているでしょう。遅かれ早かれ誰かが自分に手をさしのべることを知っています。

WORMIE
（ウォーミー）

Wormieが我々の美しい緑の草原を愛するのはすぐでした。しかし，彼はかなり辛い野菜が好きです。彼のモットーは，”スパイスは必需品”

STEGOBULLY
（ｽﾃｺﾞﾌﾞﾘｰ）

Stegobullyは，静かで牧歌的な放牧者です。彼に赤色を見せてはいけません，青も，黄色も，実際のところ，安全のためには，どんな色を見せてはいけません。Stegobullyは，自分が色が分からないことを思い出すのが好きではありませ

GHOSTV
（ｺﾞｽﾄｳﾞ）

赤ん坊のゴーストは訓練を受けるのが難しい。しかし，一度檻の壁を通過することは絶対だめだと教えたら，問題の大部分は解決です。あとの心配は彼がこちらの次元に留まっているようにすることです。

LIFFFARD
（リファード）

Lifffardがなぜ常にそれほど幸せそうに見えるのかを理解するために，人生の大部分を過ごさなくてはなりません。

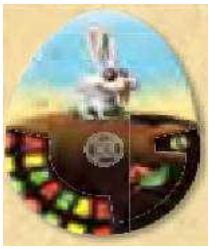
DUNGUIN
（ダンギン）

非常に慎重に魔法の杖を近づけて魚を捕って，Dunguinは自分で取ることができるものは何でも食べなくてはなりません。魚の半分は見えません。もう半分は火の玉で身を守っています。そして第３の半分は異次元の触手です。数学さえあてになりません。

FIERY FAIRY
（ﾌｨｰﾘｰ･ﾌｪｱﾘｰ）

純粋な炎と魔法を持っている，この落ち着かない小さな生き物は，世話をするのも容易ではありません。しかし，誰もが要請を愛しています。え？そう，もちろん妖精です。誰もが妖精を愛しています。

DIREBUNNY
（ﾀﾞｲｱﾊﾞﾆｰ）



おそらく，彼の先祖はあまりに多くの四つ葉のクローバーを食べました。大きく成長したDirebunnyはStegobullyを抱えるほどに強く，たくさんのツバメを捕らえるほど跳ねます。

珍しくて価値あるアーティファクトの解説

本

これらのすばらしい書物を１冊買ってください。あなたのスタッフの技能への影響に驚くでしょう。あなたのインプは本を読んで，危機に対する信頼を得て，賢くなるでしょう(まあ読めればですが)。

本は，手札に多くのカードを持つことができるようになります。それぞれの本は２色に対応します。本を得るときには，色を１つ選ばなくてはなりません。その色の要求カードを１枚引きます。今後，色のカードを常に１枚余分に持っていることになります。選んだ色が上になるようにして，本をアーティファクト保管庫へ置きます。選択はよく考えて，後で変えることはできません。

クリスタル・ボール

このボールは，インプが未来を見ることができます。インプには何が見えたかわからないかもしれませんが，かわいい色が好きです。フェイズ３で新しいカードを引く前に，３枚までのカードを捨てることができ，対応するデッキから替わりのカードを引くことができます。(その後通常通りカードを引く)

長い柄のシャベル

長い柄をシャベルにつけるというアイデアを考えた人は天才に違いありません。品評会の間，１人の使えるインプは，使っている檻からでさえ，２個の排泄物トークンを取り除くことができます。フェイズ４の間にいつでも使えます。特に，病気の要求に対応する前に，うんちの要求の後で使うことができます。品評会の間，シャベルを持ったインプは，一度に１個の排泄物トークンや２個のトークン，または，２回に分けて１個ずつのトークンを取り除くことができます。シャベルを持った仕事を与えられたことを示すために，使えるインプを中央ボードの真ん中に置きます。排泄物トークンを取り除くとき，使ったことが分かるように，そのトークンをアーティファクトタイルの上に乗せておきます。このタイルは毎ラウンド使うことができます。インプが帰るときにタイルの上のトークンを取り除きます。

インプ・アーマー

アーマーは魔法を跳ね返す泡でできています。安全，快適，クールなロボットのようにさえ見えます。１つ買うと１つ無料です。

各ラウンド，インプ２人までアーマーで保護されます。それら２人のインプは逃げ出したペットを捕まえても病院送りになりません。あるいは，アーマーをつけたインプは，過剰な魔法を吸収することによって，突然変異を防止することができます。フェイズ４の要求の評価の時にアーマーを使うことができます。利用できるインプを取り，檻の上の赤か紫の数字の上に置きます。インプは＋１の働きをします。ラウンドごとに２人のインプを使うことができます。彼らは同じ檻でも違う檻でもよいです。数字は同じ種類でも違う種類でも良いです。アーマーは，インプが病院送りになるのを防ぎます。

月間従業員賞

インプがこれを聞いたとき，いいけどちょっと違うなと思いました。毎月，このトロフィーをもらうインプは２人のインプのように働かなくてはなりません。このアーティファクトで，インプの１人が檻をきれいにするか，ペットと遊ぶか，ペットを捕まえるかするとき，２人として数えます。月間従業員賞のインプとして働くことを宣言してください。

これは他のアーティファクトと一緒に使えます。長い柄のシャベルを持った月間従業員

賞のインプは，フェイズ４で最高４個の排泄物トークンを取り除くことができます。アーマーをつけたこのインプは，１つの数字につき，＋２を檻に与えます。このインプは，フェイズ５で４個の排泄物トークンをきれいにしますが，２個の金はもらえません。残念なことに，彼が２人分働いても，２人分支払いが受けられるわけではないのです。

服従の鞭

この鞭は神秘的な力がしみこんでいます。これを持ったら品評会の審査はあなたを怒らせるようなことをいやがります。この鞭で，ゲーム中全てのショーで＋1/2の評価を得ることができます。

品評会の得点を計算するときに，手下駒を半分のスペース動かします。それによって同点がなくなり，時々，普通なら入れないショーに関与することも可能になります(品評会の得点が０から1/2になることで)。この鞭は最終得点の品評会には効果がありません。ビジネスの才能の品評会で１枚１点となりますが，+1/2のボーナスはありません。

魔法の箱

だれもこのアーティファクトがいつの物か知りませんが，そんなに古くはありません。あなたが発見した凍った三葉虫はかなりよい味がします。このアーティファクトを得たら，銀行から任意の色の食料トークンと取り，このタイルの上に乗せます。このトークンは，色に関わらずどの種類の食料としても使うことができます（何かが凍ったものなのです・・・）。この食料は悪くなりません。魔法の箱が空なら，再び使うことができます。フェイズ６の年を越す時に食料トークンを移動したり捨てたりする前に，それらのうちの1個を空の魔法の箱に入れることができます。どんな種類の食料にもなります。この能力を忘れないように，食料倉庫の右に魔法の箱のための余白があります。

※訳注：ゲームのルールでは，概ね間違いはないと思いますが，それ以外のゲームの雰囲気を表すような文については，すごく的外れで訳が分からないようなところも多いので笑い飛ばしてください。