



ŚWIAT DYSKU®

ANKH-MORPORK

Witajcie w Ankh – Morpork! Największym, najbardziej cuchnącym i najbardziej... interesującym mieście Świata Dysku! Rządzący miastem patrycjusz i tyran – Lord Vetinari zagał w tajemniczych okolicznościach, a zdezorientowani mieszkańcy oczekują na wyłonienie nowego przywódcy.

Czy władzę przejmie któryś z możliwych Lordów, czy też może lud z radością powita restaurację monarchii, wierząc że nowy Król zaprowadzi ład i porządek? A może absencja Vetinariego to tylko fortel, aby jego szpiedzy mogli krążyć po całym mieście badając lojalność mieszkańców w celu umocnienia władzy Patrycjusza podczas jego tymczasowej nieobecności.

Ankh – Morpork to gra planszowa o prostych zasadach i... skomplikowanych relacjach. W swojej turze gracz zagrywa kartę, wykonuje to co jest na niej napisane, a następnie dobiera karty z talii, tak by znów mieć ich pięć na ręce. To samo robi następny gracz itd.

Gra toczy się do momentu, aż któryś gracz ogłosi, że wykonał swoje tajne warunki zwycięstwa; bądź

gdy talia kart skończy się. Każdy gracz będzie próbował zrealizować własne warunki zwycięstwa (np. zaprowadzić w mieście porządek albo wprost przeciwnie...), właściwe dla roli wylosowanej na początku rozgrywki. Gracze będą chcieli więc utrzymać swoje role w tajemnicy, odkrywając za razem cele przeciwników - tak by przewidzieć ich plany i nie dać się wyprzedzić w walce o władzę nad pogrążonym w chaosie Ankh – Morpork.





Komponenty

Poza instrukcją gry, którą właśnie czytasz, w pudełku z grą powinny znajdować się także następujące rekwizyty:



12 pionków agentów dla każdego gracza,



6 budynków dla każdego gracza,



4 pionki demonów,



3 pionki trolli,



12 znaczników niepokojów,



1 kostkę dwunastościenną,



30 srebrnych monet o wartości \$1 każda,
20 złotych monet o wartości \$5 każda,



4 Karty Pomocy Gracza,



12 Kart Zdarzeń Losowych,



7 Kart Tożsamości,



12 Kart Dzielnic,



48 Kart Akcji z zielonym obramowaniem,



53 Karty Akcji z brązowym obramowaniem,



Plansza przedstawiająca miasto Ankh-Morpork.

Miasto jest podzielone na 12 dzielnic. Obszar danej dzielnicy wyznacza narysowana na planszy granica albo rzeka Ankh. Dzielnice są uznawane za sąsiadujące, jeśli mają wspólny odcinek granicy lub są połączone mostem.

Każda dzielnica ma swoją nazwę (czasem pochodzącą od nazwy głównej ulicy), swój numer porządkowy (na szarym tle) oraz podany koszt budowy budynku w jej obrębie (na złotym tle). Numeru porządkowego dzielnicy używa się kiedy nastąpi losowe Zdarzenie.

W razie braku któregoś z komponentów prosimy o kontakt z wydawnictwem.





Przygotowanie rozgrywki

Każdy gracz rozpoczyna grę z zestawem pionków w danym kolorze. Zestaw taki składa się z 12 pionków agentów oraz 6 budynków. Każdy gracz umieszcza po 1 agencie w następujących dzielnicach: Mroki, Szory oraz Siostry Dolly. W każdej z tych dzielnic należy także umieścić po 1 znaczniku niepokoju.

Pozostałe znaczniki niepokoju należy umieścić w pobliżu planszy.

Każdy z graczy rozpoczyna grę z \$10. Pozostałe monety, tworzące bank, należy umieścić w pobliżu planszy. W trakcie gry posiadane przez poszczególnych graczy pieniądze są jawne.

Pionki demonów oraz trolli należy umieścić w pobliżu planszy.

Następnie należy przetasować talię Kart Tożsamości i w sposób zakryty (rewersami do góry) przydzielić po 1 Karcie Tożsamości każdemu z graczy. Każdy gracz zapoznaje się z treścią swojej karty, ale nie ujawnia jej innym graczom do końca gry. Nierozdane Karty Tożsamości należy (bez ich ujawniania) umieścić w pobliżu planszy.

Przetasowaną talię Kart Zdarzeń należy umieścić zakrytą w pobliżu planszy.

Karty Akcji należy podzielić na dwie

talie – z zielonym obramowaniem oraz z brązowym obramowaniem. Po przetasowaniu zakrytą talię kart brązowych należy umieścić w pobliżu planszy. Następnie należy przetasować talię kart zielonych, z której każdy z graczy otrzymuje po 5 kart. Karty graczy są tajne, chyba że szczególna zasada gry lub treść wykorzystanej karty

stanowią inaczej. Pozostałą część talii kart zielonych należy umieścić na wierzchu talii kart brązowych, również rewersami do góry.

Karty Dzielnic należy umieścić odkryte obok planszy, tak aby były one widoczne dla każdego gracza.

Każdy z graczy otrzymuje Kartę Pomocy Gracza. Pomaga ona pamiętać o najważniejszych zasadach gry.

Za pomocą kostki do gry należy określić, kto będzie pierwszym graczem i rozpocznie grę (np. grę zaczyna ten gracz, który wyrzuci najwięcej oczek).

Wyjątki dla gry dwuosobowej

Przed przetasowaniem i rozdaniem Kart Tożsamości należy usunąć z gry kartę *Chryzopraz*. Z Kart Akcji, przed ich przetasowaniem, należy usunąć karty *Hubert* oraz *Cosmo Lavish*.



Przebieg gry

Począwszy od pierwszego gracza, każdy z grających po kolei wykonuje swoją turę.

Podczas swojej tury gracz zagrywa jedną spośród posiadanych na ręce Kart Akcji i wykonuje akcje zgodnie z treścią tej karty. Podczas wykonywania akcji może pojawić się możliwość zagrania kolejnej Karty Akcji. Po zakończeniu zagrywania Kart Akcji gracz dobiera karty z talii Kart Akcji tak, aby miał ich 5 na ręce. Jeżeli zdarzy się, że na skutek wykonanych akcji gracz będzie miał więcej niż 5 kart na ręce, nie musi odrzucać nadmiarowych kart, jednakże na zakończenie tury nie dobiera już więcej kart.

Następnie swoją turę wykonuje gracz po lewej stronie gracza, który właśnie zakończył swoją turę.

Gracze kontynuują wykonywanie swoich tur w opisany powyżej sposób, aż do czasu zadeklarowania zwycięstwa przez któregoś z graczy (co zależy od celu danego gracza opisanego w Karcie Tożsamości) albo do wyczerpania się wszystkich kart w talii Kart Akcji (wówczas wygrywa *Komendant Vimes*, a jeśli nie wylosował go żaden gracz, należy podliczyć punkty zwycięstwa).

UWAGA: Ważne jest, aby każdy z graczy dobrze znał warunki zwycięstwa opisane na poszczególnych Kartach Tożsamości (są one też opisane w niniejszej instrukcji). Podczas gry należy unikać sytuacji, w której pomaga się wygrać innemu graczowi, np. nie zwracając uwagi na to, do czego zmierną zagrywane przez grających akcje.



Poznanie zasad gry opiera się na zrozumieniu działania kart. Niemal wszystkie karty są oznaczone symbolami umieszczonymi w górnej części karty. Symbole te oznaczają jakie akcje oraz w jakiej kolejności mogą zostać wykonane.

Po zagraniu Karty Akcji gracz może wykonać wybrane przez siebie akcje spośród wszystkich akcji widniejących na zagranej karcie. Akcje wykonywane są zgodnie z kolejnością umieszczonych na Karcie Akcji symboli – od lewej do prawej. Poza losowymi Zdarzeniami nie ma obowiązku wykonywania poszczególnych akcji. W zależności od woli gracza, niektóre akcje mogą więc zostać pominięte.

Przykład: *Zagrywając kartę Kwestor gracz musi najpierw wylosować jedną spośród Kart Zdarzeń i wykonać opisane na niej instrukcje. Następnie może wykorzystać opcję umieszczenia na planszy dwóch pionków agentów (zgodnie z tekstem umieszczonym na karcie). Na koniec, jeśli chce, może zagrać kolejną Kartę Akcji.*



Przed rozpoczęciem kolejnej akcji należy zakończyć wykonywanie poprzedniej akcji. Po wykorzystaniu danej Karty Akcji należy ją umieścić obok tali kart, awerssem do góry - na tzw. stosie kart odrzuconych.



Nowy agent

Gracz może umieścić pionek agenta na planszy. Nowy agent może zostać umieszczony wyłącznie w dzielnicy, w której znajduje się już agent danego gracza albo w dzielnicy, która sąsiaduje z taką dzielnicą. Nie ma górnego limitu liczby agentów jaka może być umieszczona w danej dzielnicy. Jeżeli wszystkie pionki agentów danego gracza zostały już umieszczone na planszy, wówczas wykonując akcję „Nowy agent” gracz może usunąć wybrany pionek z planszy i umieścić go w nowym miejscu (zgodnie z powyższymi ograniczeniami). Jeśli gracz nie ma na planszy żadnego agenta, może wystawić swojego pierwszego agenta w dowolnej dzielnicy.



Przykład: *Gracz czerwony właśnie zagrał Kartę Akcji zawierającą symbol „nowy agent”. Mając już agenta w dzielnicy Siostry Dolly, nowy agent może zostać*

umieszczony w jednej z trzech dzielnic oznaczonych strzałkami. Zwróć uwagę na to, że Siostry Dolly i Nastrożone Wzgórze sąsiadują ze sobą, gdyż są połączone mostem.

Znaczniki niepokojów

Jeżeli agent został umieszczony bądź przemieszczony do dzielnicy, w której znajduje się już co najmniej jeden pionek agenta (nawet jeśli agent ten należy do gracza wykonującego akcję), wówczas umieszcza się w takiej dzielnicy znacznik niepokojów. W danej dzielnicy może znajdować się tylko jeden znacznik niepokojów. Jeżeli którykolwiek z pionków agentów (bez względu na przynależność) zostanie przemieszczony, bądź usunięty z danej dzielnicy, należy wówczas usunąć znacznik niepokojów (nawet jeżeli w dzielnicy pozostaje kilka innych pionków agentów). Postawienie nowego budynku w dzielnicy nie powoduje niepokojów. Trolle i demony są pionkami, dlatego umieszczenie ich w danej dzielnicy wywoła niepokój.



Przykład: *Obrazek z lewej pokazuje sytuację przed ruchem czerwonego gracza. Ponieważ w dzielnicy Przyćmionej znajdował się tylko jeden pionek agenta, po umieszczeniu tam czerwonego agenta należało także umieścić w tej dzielnicy znacznik niepokojów.*

Postawienie budynku



Gracz może postawić nowy budynek wyłącznie w dzielnicy, w której znajduje się choć jeden z jego agentów. Nie można postawić budynku w dzielnicy, w której jest już budynek lub zawierająca znacznik niepokojów. Koszt postawienia budynku podany jest na planszy przy nazwie danej dzielnicy oraz na odpowiadającej jej Karcie Dzielnicy. Po zapłaceniu wskazanej kwoty do banku, gracz stawia budynek na planszy oraz bierze i kładzie przed sobą właściwą Kartę Dzielnicy (odkrytą). Jeżeli następnie, z jakiegokolwiek powodu, budynek zostanie usunięty z planszy, wówczas gracz musi oddać odpowiadającą mu Kartę Dzielnicy, odkładając ją obok planszy.

Jeżeli gracz ma już sześć budynków na planszy, a chce postawić nowy budynek w innej dzielnicy, musi najpierw usunąć któryś ze swoich budynków (odkładając także Kartę Dzielnicy).





Przykład: Na widocznym obok fragmencie planszy, gracz czerwony może postawić nowy budynek jedynie w Nastrożonym Wzgórzu (pomimo tego, że żółty gracz ma tam więcej agentów). W Siostrach Dolly panuje bowiem niepokój, w Siedmiu Śpiących stoi już budynek zielonego gracza, natomiast czerwony gracz nie ma żadnych agentów w Dzielnicy Magów ani na Chytrych Rzemieślników. Decydując się na postawienie budynku gracz czerwony musi zapłacić \$12 do banku, a następnie może wziąć kartę Nastrożone Wzgórze.

Karty Dzielnic

Każda dzielnica ma przypisaną do siebie kartę, przyznającą określoną właściwość. Kartę Dzielnicę można użyć tylko raz podczas tury, ale można za to wybrać kiedy się jej używa. Nie można użyć Karty Dzielnicę w tej samej turze, w której się ją otrzymało. Wyjątkiem są Pomniejsze Bóstwa, które mogą zostać użyte w dowolnym momencie.

Karty Dzielnic dają następujące właściwości:

Mroki – W dowolnym momencie własnej tury można umieścić znacznik niepokojów w Mrokach albo dzielnicy z nimi sąsiadującej (dzielnica musi zawierać przynajmniej jeden pionek).

Siostry Dolly – Raz podczas tury, wydając \$3, można umieścić jednego własnego agenta w Siostrach Dolly albo dzielnicy z nią sąsiadującej.

Szory – Raz podczas tury można odrzucić Kartę Akcji otrzymując w zamian \$2 z banku.

Przyćmiona - Raz podczas tury, wydając \$3, można umieścić jednego własnego agenta w Przyćmionej albo dzielnicy z nią sąsiadującej.

Nastrożone Wzgórze – Raz podczas tury można otrzymać \$1 z banku.

Długi Mur - Raz podczas tury można otrzymać \$1 z banku.

Hippo - Raz podczas tury można otrzymać \$2 z banku.

Chytrych Rzemieślników - Raz podczas tury można otrzymać \$2 z banku.

Wyspa Bogów - Raz podczas tury, wydając \$2, można usunąć jeden znacznik niepokojów.

Pomniejsze Bóstwa – Jeżeli którykolwiek z agentów lub budynków gracza jest dotknięty skutkami losowego Zdarzenia, wówczas kosztem \$3 można się przed nim uchronić. Jeżeli Zdarzeniem dotkniętych jest więcej pionków lub budynków, wówczas trzeba zapłacić \$3 za ochronę każdego nich.

Siedmiu Śpiących - Raz podczas własnej tury można otrzymać \$3 z banku.

Dzielnica Magów – Raz podczas własnej tury można dobrać, a następnie odrzucić jedną Kartę Akcji.



Skrytobójstwo - Gracz może usunąć jeden wybrany pionek (agenta innego gracza albo trolła bądź demona) z dzielnicy zawierającej znacznik niepokojów, usuwając także ten znacznik.



Usunięcie niepokoju - Gracz może usunąć z planszy jeden wybrany znacznik niepokojów.



Pobranie pieniędzy - Gracz może pobrać z banku pieniądze w ilości wskazanej na Karcie Akcji.



Zwój - Gracz może wykonać akcję zgodnie z opisem zamieszczonym na Karcie Akcji pod obrazkiem.



Zdarzenie - Gracz musi (jest to akcja obowiązkowa) odkryć pierwszą kartę z wierzchu talii Kart Zdarzeń i wprowadzić efekty Zdarzenia opisanego na karcie. Po wykonaniu efektów Zdarzenia, wykorzystaną kartę należy usunąć z gry. Oznacza to, że dane losowe Zdarzenie może nastąpić co najwyżej raz w trakcie całej gry.



Zagranie dodatkowej karty - Gracz może zagrać dodatkową Kartę Akcji. Możliwe jest zagrywanie po kolei całej serii Kart Akcji posiadających taki symbol.



Reakcja - Karta z tym symbolem może zostać zagrana w każdym czasie, nawet podczas tury innego gracza. Większość reakcji chroni gracza przed skutkami akcji wykonywanych przez innych graczy. Np. jeżeli inny gracz próbuje usunąć z planszy Twojego agenta, możesz zagrać kartę *Gaspode* aby go ochronić. Reakcję można także wykonać w trakcie własnej tury – nie jest ona uznawana za wykonanie własnej akcji.

Jeżeli gracz zapomni zagrać karty reakcji niezwłocznie po zadeklarowaniu przez innego gracza swojej akcji, wówczas nie jest możliwe „cofnięcie się w czasie” i zagranie reakcji ze skutkiem wstecznym.





Koniec gry, warunki zwycięstwa

Gra kończy się, jeżeli: gracz spełni warunki zwycięstwa opisane na swojej Karcie Tożsamości **ALBO** zostanie wylosowana Karta Zdarzeń *Zamieszki* (warunki opisane na tej karcie muszą zostać spełnione) **ALBO** zostanie dobrana ostatnia Karta Akcji.

By wygrać, gracz musi spełnić warunki opisane na Karcie Tożsamości na początku swojej tury, a nie na jej końcu (wyjątek: *Komendant Vimes*).



Lord Vetinari – wygrywa jeżeli gracz na początku swojej tury posiada agentów w wielu różnych dzielnicach na planszy (siatka szpiegowska). Przy dwóch graczach trzeba mieć pionki agentów w przynajmniej 11 dzielnicach, przy trzech graczach w przynajmniej 10 dzielnicach, a przy czterech graczach w przynajmniej 9 dzielnicach.

Lord Selachii, Lord Rust, Lord de Worde – wygrywa jeżeli gracz na początku własnej tury kontroluje określoną liczbę dzielnic. Przy dwóch graczach trzeba kontrolować przynajmniej 7 dzielnic, przy trzech graczach przynajmniej 5 dzielnic, a przy czterech graczach przynajmniej 4 dzielnice.

Gracz kontroluje daną dzielnicę jeśli posiada w niej więcej swoich elementów (agentów oraz budynków) niż każdy inny gracz z osobna, a także jeśli łączna liczba elementów gracza w dzielnicy jest większa niż liczba trolli tam się znajdujących. Nikt nie kontroluje dzielnicy, w której znajduje się demon. Obecność znacznika niepokojów nie wpływa na kontrolę dzielnicy.



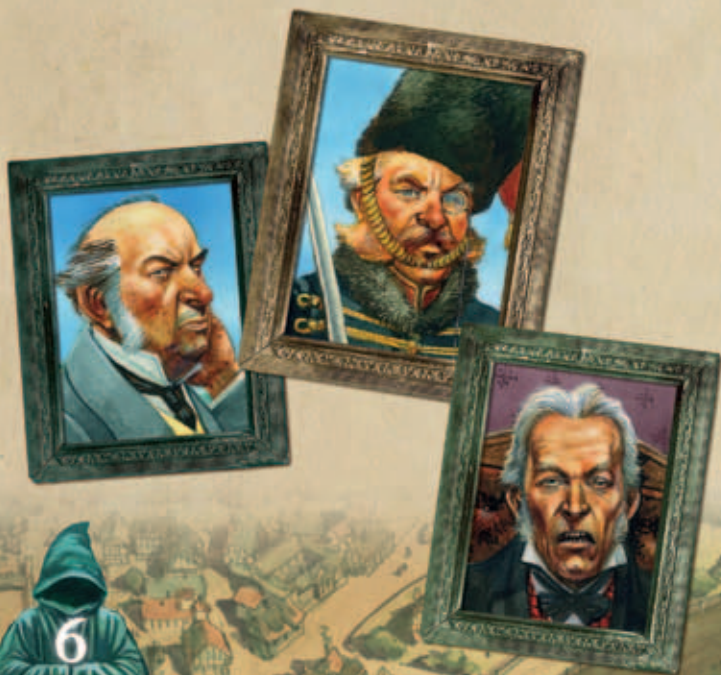
Przykład: Gracz zielony kontroluje *Siedmiu Śpiących*. Gracz żółty kontroluje *Nastroszone Wzgórze*, pomimo że znajduje się tam znacznik niepokojów. Czerwony gracz nie kontroluje *Siostr Dolly*, albowiem znajduje się tam demon. Niebieski gracz nie kontroluje *Dzielnicy Magów*, gdyż znajduje się tam jeden troll (potrzebny byłby jeszcze jeden agent bądź budynek niebieskiego gracza). Ani żółty, ani zielony gracz nie kontroluje *Chytrych Rzemieślników*.

Smok Herbowy Królewski – wygrywa, jeśli na początku jego tury na planszy znajduje się osiem (lub więcej) znaczników niepokojów. Miasto pogrążone jest w większym (niż na co dzień) chaosie, więc lud z ulgą przyjmie czyjąkolwiek władzę (nawet nowego Króla).

Chryzopraz – wygrywa, jeśli na początku tury majątek gracza jest wart \$50 lub więcej (wartość posiadanych budynków oraz gotówki). Od wartości majątku należy odliczyć po \$12 za każdą zaciągniętą pożyczkę (poprzez zagranie określonych Kart Akcji).

Komendant Vimes – wygrywa, jeżeli nikt inny nie zadeklarował zwycięstwa przed wyczerpaniem się talii Kart Akcji.

Jeżeli gra kończy się na skutek wyczerpania się talii Kart Akcji i nikt nie posiada Karty Tożsamości *Komendanta Vimesa*, grę wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. Każdy agent na planszy daje 5 punktów zwycięstwa. Każdy budynek na planszy daje dwa razy więcej punktów zwycięstwa niż koszt jego postawienia. Każde \$1 daje 1 punkt zwycięstwa. Mając kartę *Bank Ankh-Morpork* lub *Pan Bent* trzeba spłacić kwotę wskazaną na karcie, inaczej traci się 15 punktów zwycięstwa za każdą niespłaconą pożyczkę. W przypadku remisu, grę wygrywa gracz posiadający Kartę Dzielnicy o najwyższej wartości monetarnej.





Często zadawane pytania

P. Co dokładnie dzieje się po zagraneniu karty *Mysłak Stibbons* albo *Drunknott*?

O. Wybierasz dodatkowe dwie Karty Akcji i zagrywasz je po kolei. Każda z tych Kart Akcji jest traktowana jako odrębny zestaw akcji. Zatem, jeśli jedna z tych kart umożliwia zagranie jeszcze jednej Karty Akcji, możesz to uczynić. Po zakończeniu wszystkich akcji związanych z pierwszą Kartą Akcji, możesz zagrać drugą Kartę Akcji, która także może skutkować możliwością dalszego zagrywania Kart Akcji.

P. Czy zagrywając karty reakcji *Gaspode* lub *Susan* mogę ochronić obydwu swoich agentów jeśli ktoś zagra przeciwko mnie *Śmierć*?

O. Nie. Taka karta reakcji pozwala ochronić tylko jednego agenta. Można w ten sposób zablokować pierwszą próbę skrytobójstwa, ale gracz zagrywający *Śmierć* podejmując drugą akcję skrytobójstwa może usunąć nawet tego agenta, którego właśnie udało się ochronić. Aby znów go ochronić, należałoby zagrać kolejną kartę reakcji.

P. Jaki jest dokładnie efekt działania karty *Wallace Sonky*?

O. Wallace Sonky chroni przed każdym efektem związanym z opisem na innej Karcie Akcji. Nie chroni przed efektem działania pozostałych symboli na Kartach Akcji, np. przed usunięciem agenta na skutek skrytobójstwa. Chroni za to przed usunięciem agenta np. przez kartę *Carcer*, ponieważ jej efekt wynika z opisu na tej karcie. Nie można używać tej karty aby chronić innych graczy, ale jeśli już zablokowałeś działanie danej Karty Akcji zagranej przeciwko Tobie, nie może ona zostać użyta przeciw innemu graczowi (musi zostać odrzucona).

P. Czy Karta *Dzielnicy Pomniejszych Bóstw* może chronić przed *Demonami z Piekielnych Wymiarów*?

O. Tak. Płacąc \$3 powstrzymujesz demona od bycia umieszczonym w dzielnicy. Pionek demona powinien zostać odłożony na bok, gdyż nie może już zostać umieszczony na planszy.

P. Czy *Carcer* może usuwać trolle lub demony?

O. Tak, *Carcer* zabija każdy rodzaj pionków (agenci, trolle i demony).

P. Czy umieszczając własnego agenta w dzielnicy, w której znajdują się wyłącznie moi agenci, muszę tam też położyć znacznik niepokoju?

O. Tak, przybycie każdego nowego pionka (nie tylko agenta) powoduje niepokoje w dzielnicy.

P. Czy trzeba kontrolować dzielnicę, aby móc postawić w niej budynek?

O. Nie, wystarczy mieć tam choć jednego agenta, ale nie może być w niej znacznika niepokoju.

P. Czy użycie karty przemieszczającej agenta może spowodować niepokoje?

O. Tak. W dowolnym momencie jeżeli jakiś pionek jest umieszczany bądź przemieszczany do dzielnicy, w której są już inne pionki, należy położyć w niej znacznik niepokoju.

P. Czy można się pozbyć wyłożonych kart *Gildii Błaznów* lub *Doktor Białolicy*?

O. Nie, jeśli zaakceptowałeś wyłożenie, któreś z tych kart przeciwko Tobie, działają one aż do końca gry. Każda z nich wlicza się do Twojego limitu kart na ręce. Nie można odrzucić tych kart za pomocą kart dzielnicy Szory albo Dzielnica Magów.

Opracowanie

Autor gry: Martin Wallace

Grafika: Peter Dennis, Ian Mitchell, Paul Kidby oraz Bernard Pearson

Opracowanie graficzne: Solid Colour

Testerzy: Hannah Bryan, Mike Bryan, Abby O'Rourke, Jerry Elsmore, Chris Boote, Richard i Jan Dewsbury, Richard Pingree, Simon Goodway, Jess Wyld, Max Michael, Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Geoff Brown, Chris Dearlove, David Dearlove, Catherine McManus, Alan McClenahan, Henry Proctor, Stewart Pilling, Jen Petruccio, Don Oddy, wiele osób na konwentach: Convention of Wargamers, Manorcon, Sorcon, Beyond Monopoly, Kublacon, Hogswatch, oraz Spring Watch.

Podziękowania dla: Sir Terry Pratchett, Julia Wallace, Bernard and Isobel Pearson, Reb Voyce, Ian Mitchell, Colin Smythe, Neil Kendrick, Chris Boote, Jerry Elsmore, Ian i Jo Drury, Rob i Rob at Sigma, Robert Flach, Rob Mulholland, Sanders Bol, Pete Chapman, Charles Bishop, Steve Rohan-Jones, David Gatheral, Jason Anthony, Helen i Chris Smith i wielu wielu fanów Świata Dysku.

Zasady gry 'The Discworld Game' © Martin Wallace 2010.

Wszystko pozostałe © Terry & Lyn Pratchett.

Polska wersja językowa:

Tłumaczenie: Monika i Waldek Gumienni

Korekta: Michał Ozon, Paweł Cichocki, Mirosław Gućwa, Agnieszka Krupińska, Marcin Krupiński

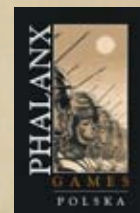
Skład: Piotr Słaby

© Terry Patchett 2011

Świat Dysku jest zarejestrowanym znakiem towarowym należącym do Terry Pratchetta. *Ankh-Morpork* jest oficjalną grą ŚWIATA DYSKU i podlega ochronie prawno autorskiej.

www.treefroggames.com

www.phalanxgames.pl





Zdarzenia losowe

Wiele spośród tych zdarzeń działa na budynki. Tracąc budynek należy natychmiast odłożyć z powrotem związaną z nim Kartę Dzielnicy.

Smok

Rzucasz kością, a następnie usuwasz WSZYSTKIE pionki i budynek z wylosowanej dzielnicy (tam gdzie wyładował smok).

Powódź

Rzucasz dwa razy kością. Jeżeli wylosowane dzielnice przylegają do rzeki, są one dotknięte powodzią. Wszyscy gracze po kolei, począwszy od gracza aktywnego, przemieszczają swoich agentów z dzielnic dotkniętych powodzią do dzielnic sąsiednich. Nie można „ewakuować” agentów do drugiej dzielnicy dotkniętej powodzią, można jednak przemieszczać ich do pozostałych dzielnic leżących nad Ankh. Budynki, trolle i demony nie podlegają skutkom powodzi i pozostają na miejscu.

Pożar

Rzucasz kością, aby ustalić gdzie się pali. Jeżeli w wylosowanej dzielnicy stoi budynek, usuwasz go z planszy. Następnie rzucasz ponownie. Jeśli wylosowana dzielnica sąsiaduje z poprzednio wylosowaną ORAZ stoi w niej budynek, usuwasz go z planszy (ogień się rozprzestrzenił). Kontynuujesz rzuty, aż wylosowana dzielnica nie będzie zawierała budynku lub nie będzie sąsiadować z poprzednio wylosowaną dzielnicą.

Mgła

Odrzucasz 5 kart z wierzchu talii Kart Akcji. Upewnij się, że pozostali gracze też mogli zobaczyć, które Karty Akcji zostają odrzucone.

Zamieszki

Jeżeli na planszy znajduje się 8 lub więcej znaczników niepokojów, gra kończy się automatycznie. Aby ustalić kto wygrał grę należy podliczyć punkty zwycięstwa. Karta Tożsamości *Komendant Vimes* nie działa w takim przypadku zakończenia gry.

Eksplozja

Rzucasz kością i usuwasz budynek z wylosowanej dzielnicy.

Tajemnicze Morderstwa

Rzucasz kością i usuwasz 1 wybrany pionek z wylosowanej dzielnicy, nawet jeśli nie zawiera ona znacznika niepokojów (lub są w niej tylko Twoi agenci). Następnie rzut kością

wykonuje gracz po Twojej lewej stronie, usuwając wybrany pionek z wylosowanej dzielnicy, itd. aż każdy z graczy wykona tę czynność po 1 razie.

Demony z Piekielnych Wymiarów

Rzucasz kością czterokrotnie i umieszczasz po jednym demonie w każdej z wylosowanych dzielnic. Może się zdarzyć, że w jednej dzielnicy pojawi się kilka demonów. W każdej z wylosowanych dzielnic umieszcza się znacznik niepokojów (o ile się tam jeszcze nie znajdował), nawet jeśli nie ma w niej żadnych innych pionków.

Jeżeli w dzielnicy znajduje się choć jeden demon, nie można wykorzystywać właściwości Karty Dzielnicy do niej przypisanej, a budynek w takiej dzielnicy ma wartość równą zero. Dzielnica taka nie może być kontrolowana przez żadnego gracza, nie uznaje się jej także za szpiegowaną przez agentów *Vetinariego*. Na koniec gry nikt nie otrzymuje punktów zwycięstwa za posiadanie w takiej dzielnicy agentów i budynki. Demony mogą być przemieszczane lub usuwane z planszy na takich samych zasadach jak agenci.

Zapadlisko

Każdy gracz płaci \$2 za każdy posiadany budynek, a jeśli nie może zapłacić usuwa go z planszy.

Bezdenie Głupi Johnson

Rzucasz kością. Jeżeli karta wylosowanej dzielnicy jest w grze, zostaje odłożona do pudełka do końca gry. Dotychczasowy właściciel tej karty usuwa także z tej dzielnicy jednego swojego agenta. Stojący w niej budynek w dalszym ciągu wlicza się do ustalania kontroli nad dzielnicą, jak też zachowuje swoją wartość majątkową do końca gry.

Trolle

Rzucasz kością trzy razy i umieszczasz trolle w wylosowanych dzielnicach. Może się zdarzyć, że w jednej dzielnicy pojawi się kilka trolli. W każdej z wylosowanych dzielnic umieszcza się znacznik niepokojów (o ile się tam jeszcze nie znajdował), o ile znajdowały się w nich wcześniej jakieś pionki. Trolle traktuje się jak agentów nienależących do żadnego gracza. Wpływają one na możliwość kontrolowania dzielnicy (na potrzeby tej zasady należy je traktować jako należące do „innego gracza”). Mogą być one przemieszczane lub usuwane z planszy na takich samych zasadach jak agenci.

Trzęsienie Ziemi

Rzucasz dwa razy kością i usuwasz budynki z wylosowanych dzielnic.

