



### Lord Rust

Se all'inizio del tuo turno hai un chiaro controllo di un certo numero di aree allora vinci la partita. In due giocatori devi controllare 7 aree, in tre giocatori devi controllare 5 aree, e in quattro giocatori devi controllare 4 aree.



### Dragon King of Arms

Se all'inizio del tuo turno ci sono otto o più segnalini problema sul tabellone, tu vinci immediatamente la partita.



### Chrysoprase

Se all'inizio del tuo turno possiedi un valore combinato di 50\$ (monete possedute più il valore degli edifici costruiti), allora vinci la partita. Sottrai però 12\$ dal totale per ogni prestito che hai contratto con la banca.



### Lord de Worde

Se all'inizio del tuo turno hai un chiaro controllo di un certo numero di aree allora vinci la partita. In due giocatori devi controllare 7 aree, in tre giocatori devi controllare 5 aree, e in quattro giocatori devi controllare 4 aree.



### Commander Vimes

Se il gioco termina perché sono finite le carte, tu vinci immediatamente la partita.



### Lord Vetinari

Se all'inizio del tuo turno hai dei seguaci in un certo numero di aree allora vinci immediatamente la partita. In due giocatori devi averne in 11 aree, in tre giocatori in 10 aree, e in quattro giocatori in 9 aree.



### Lord Selachii

Se all'inizio del tuo turno hai un chiaro controllo di un certo numero di aree allora vinci la partita. In due giocatori devi controllare 7 aree, in tre giocatori devi controllare 5 aree, e in quattro giocatori devi controllare 4 aree.



### Assassinio Misterioso

Ogni giocatore a turno lancia il dado e rimuove un seguace dall'area indicata dal risultato del dado, anche se non contiene un segnalino problema.



### Nebbia

Pesca e scarta le prime cinque carte del mazzo di pesca.



### Incendio

Lancia il dado per vedere dove inizia. Poi continua a lanciare il dado per vedere dove si propaga.

*Vedi regolamento per i dettagli*



### Drago

Lancia il dado per verificare dove colpisce il Drago, quindi rimuovi **tutti** i pezzi da tale area.



### Johnson il Pazzo Sanguinario

Lancia il dado. Se la carta Città indicata dal risultato del dado è in gioco mettila da una parte. Il proprietario della carta deve rimuovere anche uno dei propri seguaci dalla medesima area.



### Demoni dalla Dimensione dei Dungeon

Lancia il dado quattro volte e piazza un Demone su ogni area indicata dai risultati del dado.

*Vedi il regolamento per gli effetti.*



### Troll

Lancia il dado tre volte e piazza un Troll su ogni area indicata dai risultati del dado.



### Esplosione

Lancia un dado e rimuovi qualsiasi Edificio dall'area indicata dal risultato del dado.



### Terremoto

Lancia il dado due volte e rimuovi qualsiasi Edificio dalle aree indicate dai risultati del dado.



**Cedimento**

Tutti i giocatori devono pagare 2\$ per ogni Edificio che possiedono in gioco oppure rimuoverlo.



**Sommosse**

Se ci sono otto o più segnalini problema sul tabellone allora il gioco termina immediatamente.



**Allagamento**

Lancia il dado due volte per verificare quali aree colpisce. Se l'area indicata dal risultato del dado è adiacente al fiume allora i giocatori devono spostare tutti i propri seguaci nelle aree adiacenti.

Troll e Demoni restano nell'area.



**Dragon's Landing**

3 \$12

Una volta per turno puoi prendere 2\$ dalla banca.



**Unreal Estate**

2 \$18

In qualsiasi momento durante il tuo turno puoi pescare una carta dal mazzo e poi scartarne una.



**Dolly Sisters**

1 \$6

Una volta per turno puoi pagare 3\$ e piazzare uno dei tuoi seguaci su Dolly Sisters o su un'area adiacente.



**Nap Hill**

12 \$12

Una volta per turno puoi prendere 1\$ dalla banca.



**Seven Sleepers**

11 \$18

Una volta per turno puoi prendere 3\$ dalla banca.



**Isle of Gods**

10 \$12

Una volta per turno puoi pagare 2\$ per rimuovere un segnalino problema dal tabellone.

### Longwall

9

\$12

Una volta per turno puoi prendere 1\$ dalla banca.

### Dimwell

8

\$6

Una volta per turno puoi pagare 3\$ e piazzare uno dei tuoi seguaci su Dimwell o su un'area adiacente.

### The Shades

7

\$6

Una volta per turno puoi piazzare un segnalino problema su The Shades oppure su un'area adiacente

### The Hippo

6

\$12

Una volta per turno puoi prendere 2\$ dalla banca.

### The Scours

5

\$6

Una volta per turno puoi scartare una carta e prendere 2\$ dalla banca.

### Small Gods

4

\$18

Quando uno dei tuoi pezzi subisce gli effetti di un Evento casuale puoi pagare 3\$ per ignorarlo.



**Mr Bent**

Piazza questa carta di fronte a te e prendi 10\$ di prestito dalla banca. Alla fine del gioco devi restituire alla banca 12\$ oppure perdere 15 Punti Vittoria.



**Rincewind**

Muovi uno dei tuoi seguaci da un'area che contiene un segnalino problema verso un'area adiacente.



**Queen Molly**

Scegli un giocatore. Egli deve darti 2 sue carte di sua scelta.



**Mrs Cake**

Guarda tutte le carte Personaggio non usate, meno una.



**Mr Boggis**

Prendi 2\$, se possibile, da ogni altro giocatore.



**The Beggars' Guild**

Scegli un giocatore. Egli deve darti 2 sue carte di sua scelta.



**The Bank of Ankh-Morpork**

Piazza questa carta di fronte a te e prendi 10\$ di prestito dalla banca. Alla fine del gioco devi restituire alla banca 12\$ oppure perdere 15 Punti Vittoria.



**The Ankh Morpork Sunshine Dragon Sanctuary**

Ogni giocatore deve consegnarti 1\$ o una delle proprie carte.




**Gaspode**

Impedisci ad un giocatore di muovere o rimuovere un tuo seguace.



**Rosie Palm**

Scegli un giocatore e consegnagli una tua carta. Egli deve darti 2\$ in cambio.



**The Seamstresses' Guild**

Scegli un giocatore e consegnagli una tua carta. Egli deve darti 2\$ in cambio.



**Sacharissa Cripslock**

Guadagni 1\$ per ogni segnalino problema sul tabellone.




**Wallace Sonky**

Non puoi subire gli effetti indicati nel testo di una carta giocata da un altro giocatore.




**Dr Whiteface**

Scegli un altro giocatore. Se egli non ti consegna 5\$ piazza questa carta di fronte a lui. Questa carta adesso conta sul suo limite di cinque carte quando ricompleta la sua mano. Egli non può disfarsi di questa carta.




**Shonky Shop**

Scarta quante carte desideri e prendi 1\$ dalla banca per ogni carta scartata.




**The Thieves' Guild**

Prendi 2\$, se possibile, da ogni altro giocatore.





**Zorgo the Retro-phrenologist**

Puoi scambiare la tua carta Personaggio con un'altra pescata a caso fra quelle non usate.



**Nobby Nobbs**

Prendi 3\$ da un altro giocatore di tua scelta.

**The Opera House**

Ricevi 1\$ per ogni seguace che hai su The Isle of Gods




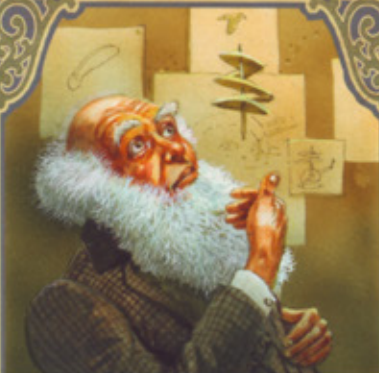

**Modo**

Scarta 1 carta.




**Librarian**

Pesca 4 carte dal mazzo.

**Leonard of Quirm**

Pesca 4 carte dal mazzo.




**Harry King**

Scarta quante carte desideri e prendi 2\$ dalla banca per ogni carta scartata.




**Here'n'Now**

Lancia il dado. Con un risultato di 7 o più ricevi 3\$ da un giocatore di tua scelta. Con un risultato di 1 devi rimuovere uno dei tuoi seguaci dal tabellone. Tutti gli altri risultati non hanno effetto.




**Hex**

Pesca 3 carte dal mazzo.




**History Monks**

Mescola il mazzo degli scarti quindi pesca 4 carte a caso. Le altre carte restano nel mazzo degli scarti.




**Fresh Start Club**

Se è stato rimosso un tuo seguace puoi piazzarlo in un'altra area.




**Foul Ole Ron**

Muovi un seguace di un altro giocatore da un'area verso un'altra area adiacente.






**The Fools' Guild**

Scegli un altro giocatore. Se egli non ti consegna 5\$ piazza questa carta di fronte a lui. Questa carta adesso conta sul suo limite di cinque carte quando ricompleta la sua mano. Egli non può disfarsi di questa carta.




**The Fire Brigade**

Scegli un altro giocatore. Se egli non ti consegna 5\$ puoi rimuovere uno dei suoi Edifici dal tabellone.

**The Dysk**

Ricevi 1\$ per ogni seguace che hai su The Isle of Gods




**The Duckman**

Muovi un seguace di un altro giocatore da un'area ad un'altra area adiacente.




**Drumknott**

Gioca altre due carte dalla tua mano.




**CMOT Dibbler**

Lancia il dado. Con un risultato di 7 o più ricevi 4\$ dalla banca. Con un risultato di 1 devi pagare 2\$ alla banca o rimuovere uno dei tuoi seguaci dal tabellone. Tutti gli altri risultati non hanno effetto.




**Deep Dwarves**

Piazza un tuo seguace in un'area qualsiasi senza che tu debba piazzare un segnalino problema.




**Dorfl**

Muovi un tuo seguace da un'area ad un'altra area qualsiasi.





**Errol**

Lancia il dado. Con un risultato di 7 o più rimuovi un seguace di tua scelta da un'area con un segnalino problema. Con un risultato di 1 devi rimuovere uno dei tuoi seguaci.




**Gargoyles**

Pesca una carta per ogni Edificio che hai sul tabellone.



**Doctor Hix**

Piazza un segnalino problema in un'area di tua scelta.



**Hobson's Livery Stable**

Paga 2\$ ad un giocatore di tua scelta, poi muovi un tuo seguace in un'area qualsiasi.



**Hubert**

Scegli un giocatore. Egli deve pagare 3\$ ad un altro giocatore. (non puoi scegliere te stesso)



**Igor**

Se è stato rimosso un tuo seguace puoi piazzarlo in un'altra area.



**The Luggage**

Scarta una carta.





**The Mob**

Piazza un segnalino problema in un'area adiacente ad un'area che contiene già un segnalino problema.





**Moist von Lipwig**

Pesca due carte dal mazzo.



**Doctor Mossy Lawn**

Interrompi il tuo turno.  
Il tuo turno termina ma non devi scartare la carta che hai giocato prima di questa.

**Ponder Stibbons**

Gioca altre due carte qualsiasi della tua mano.

**The Post Office**

Prendi 1\$ dalla banca per ogni Edificio sul tabellone.






**Reacher Gilt**

Rimpiazza l'Edificio di un giocatore con uno dei tuoi. Paga il costo dell'Edificio al relativo proprietario. L'Edificio deve essere in un'area dove è presente un segnalino problema.






**Professor of Recent Runes**

Pesca due carte dal mazzo.

**Archchancellor Ridcully**

Piazza uno o due seguaci su o adiacente a Unreal Estate.

**The Senior Wrangler**

Piazza un seguace su o adiacente a Unreal Estate.






**Mr Shine**

Piazza un seguace in un'area qualsiasi senza piazzare poi un segnalino problema.




**Mr Slant**

Scegli un'area contenente un segnalino problema. Ricevi 2\$ per ogni seguace presente su tale area.

**The Smoking Gnu**  
Piazza un seguace in un'area contenente un segnalino problema.






**Stanley**  
Scegli due carte a caso dalla mano di un giocatore. Tieni una di queste e riconsegnagli l'altra.






**Susan**  
Ferma l'azione di rimozione di uno dei tuoi seguaci dal tabellone.




**Sybil Vimes**  
Rimpiazza l'Edificio di un giocatore con uno dei tuoi. Paga il costo dell'Edificio al relativo proprietario. L'Edificio deve essere in un'area dove è presente un segnalino problema



**Willikins**  
Piazza un seguace su un'area dove hai un tuo Edificio.

**William de Worde**  
Ricevi 1\$ per ogni segnalino problema presente sul tabellone.




**Wee Mad Arthur**  
Puoi costruire un Edificio per la metà del relativo costo.

**The Dean**  
Rimuovi un seguace da Unreal Estate.




**Cosmo Lavish**  
Paga 2\$ ad un giocatore. Egli deve rimuovere un seguace di sua scelta (ma non uno dei tuoi) da un'area dove è presente un segnalino problema.




**The Clacks**

Pesca due carte dal mazzo.






**Otto Chriek**

Ricevi 1\$ per ogni segnalino problema sul tabellone.






**Sergeant Cheery Littlebottom**

Pesca due carte dal mazzo.

**Sir Charles Lavatory**

Ricevi 1\$ per ogni Edificio (di qualsiasi colore) presente sul tabellone.

**The Chair of Indefinite Studies**

Scambia la tua mano di carte con quella di un altro giocatore.




**Carcer**

Lancia il dado due volte. Rimuovi un seguace di tua scelta da ogni area indicata dai risultati del dado.






**Canting Crew**

Muovi un seguace di un altro giocatore da un'area ad un'altra area adiacente.




**Cable Street Particulars**

Scegli un giocatore. Guarda le sue carte. Scegli una di queste che egli deve scartare subito.

**The Bursar**

Scambia di posizione a due seguaci qualsiasi presenti sul tabellone.




**Burleigh & Stronginthearm**

Scegli un giocatore. Paga a tale giocatore 2\$. Poi scegli un seguace da assassinare.




**The Auditors**

Tutti gli altri giocatori, in ordine di turno devono rimuovere uno dei propri seguaci dal tabellone.




**The Alchemists' Guild**

Scarta fino a tre carte e poi completa la tua mano di carte fino ad avere cinque carte.




**Adora Belle Dearheart**

Muovi un tuo seguace da un'area ad un'altra area qualsiasi.