



MONDO DISCO[®]

ANKH-MORPORK

Benvenuto a Ankh-Morpork, la città più grande, puzzolente ed 'interessante' del Mondo Disco. Il patrizio della città, Lord Vetinari, è scomparso ed i cittadini chiedono a gran voce una nuova guida. Sarà una delle nobili casate a prendere il controllo della città, oppure il popolo attenderà il ritorno del proprio Re, in modo che possa ristabilire la pace? Tuttavia l'assenza di Vetinari potrebbe essere solo temporanea; le sue spie sono sparse ovunque intorno alla città, pronte a tirare le leve del potere per conto del loro padrone.

Ankh-Morpork è un gioco relativamente semplice. Quando è il tuo turno devi giocare una carta e fare quello che c'è scritto su di essa, infine devi reintegrare la tua mano fino ad avere cinque carte. Il giocatore successivo fa la stessa cosa, e così via fino a quando qualcuno dichiara di aver vinto la partita o quando il mazzo di carte si esaurisce. Quello che devi fare per vincere la

partita dipende dalla personalità segreta che ti è stata assegnata all'inizio del gioco. Dovrai mantenere segreti i tuoi obiettivi, ed allo stesso tempo cercare di indovinare quelli dei tuoi avversari. Lo scopo ultimo è quello di arrivare primo nella corsa al premio finale – il controllo della città più 'turbolenta' di tutto il Mondo Disco!





Componentistica

Oltre a questo regolamento ed alla plancia di gioco dovresti disporre anche dei seguenti pezzi:



quattro gruppi di
12 pezzi seguace,



quattro gruppi di
6 pezzi edificio,



4 pezzi demone,



3 pezzi troll,



12 segnalini
problema,



1 dado da
dodici facce,



35 monete d'argento da
1\$ ciascuna, 70 monete
d'oro da 5\$ ciascuna,



4 carte Aiuto Giocatore,



12 carte Evento
Casuale,



7 carte Personalità,



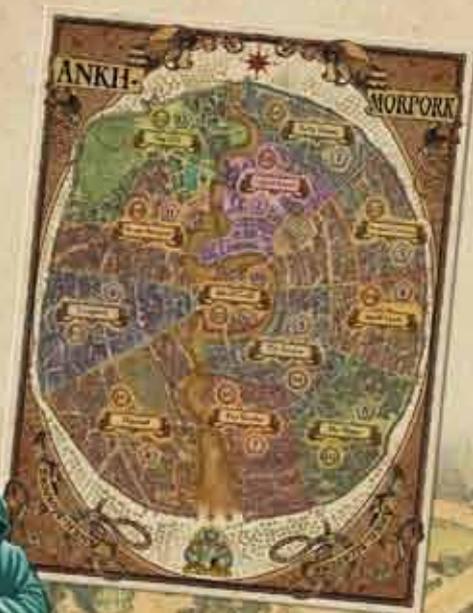
12 carte Area della
Città,



48 carte Giocatore
bordate di verde,



e 53 carte Giocatore
bordate di marrone.



La plancia mostra la città di Ankh-Morpork. La città è divisa in dodici aree. Ogni area è delimitata da una riga oppure dal Fiume Ankh. Ogni area ha un nome che la distingue, un numero ed un costo da pagare per poterci costruire all'interno. Il numero delle aree è utilizzato per determinare dove avvengono gli eventi casuali. Un'area si dice adiacente ad un'altra se condivide lo stesso bordo o se è connessa tramite un ponte.





Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un gruppo di pezzi dello stesso colore. Un gruppo è formato da dodici pezzi seguace e sei pezzi edificio. Ogni giocatore deve posizionare uno dei suoi seguaci nelle aree 'The Shades', 'The Scours' e 'The Dolly Sisters'. Inoltre, aggiungete un segnalino 'problema' in ognuna di queste tre zone.

I segnalini 'problema' avanzati vanno posti a lato della plancia di gioco.

Posizionate le monete vicino al bordo della plancia per formare la banca. Ogni giocatore parte con 10\$.

Durante il gioco l'ammontare del proprio denaro deve sempre rimanere visibile agli altri giocatori.

Posizionate i pezzi demone e troll a fianco della plancia di gioco.

Mischiate le carte Personalità e datene una ad ogni giocatore. Rivelerai la tua carta Personalità solo nel momento in cui avrai ottenuto le condizioni per vincere o al termine della partita. Metti da parte senza guardarle tutte le carte Personalità che non hai utilizzato.

Mischiate le carte Evento Casuale e formate un mazzo a faccia coperta vicino al bordo della plancia.

Separate le carte Giocatore in due mazzi, uno bordato di verde ed uno bordato di marrone. Mescolate il mazzo marrone e ponetelo a faccia coperta sul tavolo. Quindi mescolate il mazzo verde e ponetelo a faccia coperta sopra il mazzo marrone.

Ogni giocatore riceve 5 carte provenienti dalla cima del mazzo.

Posizionate le carte rimaste sul tavolo per formare il mazzo da cui pescare.

Le carte Area vanno posizionate scoperte a lato della plancia, in modo che tutti i giocatori possano consultarle senza difficoltà.

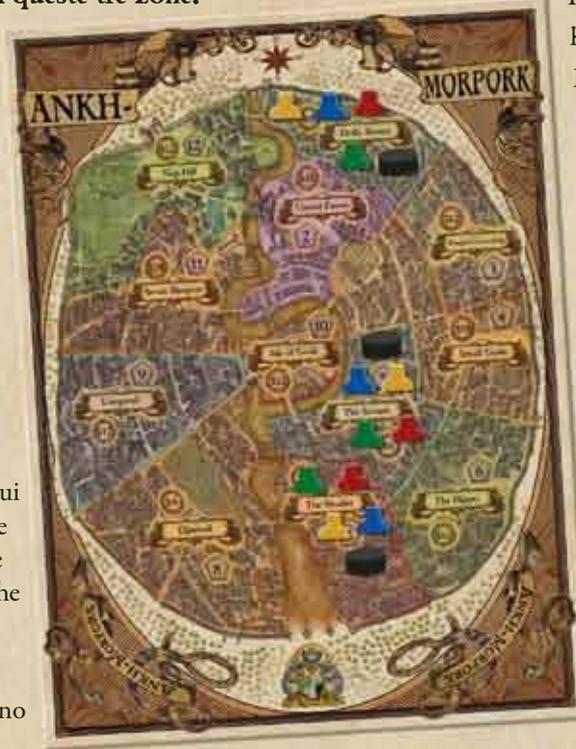
Ogni giocatore riceve una carta Aiuto. Questa scheda contiene un riassunto delle regole più importanti.

Usate il dado per determinare il giocatore che darà inizio alla partita.

Giocare una partita in due giocatori

– Devi rimuovere la carta Chrysoprase dal mazzo delle Personalità.

Dovrai rimuovere anche le carte Hubert e Cosmos Lavish dal mazzo di carte disponibili (entrambe le carte sono bordate di marrone).



Regole di gioco

Un giocatore comincia il suo turno dopo aver ricevuto il 'via' da tutti gli altri, a partire dal primo giocatore.

Quando è il tuo turno devi giocare una delle tue carte. Non devi fare altro che seguire le istruzioni in essa indicate. Esiste la possibilità che tu debba pescare un'altra carta. Quando hai finito di giocare carte devi pescarne dal mazzo tante quante te ne servono per tornare ad avere una mano di cinque. E' possibile concludere il proprio turno con più di cinque carte in mano. Non è un problema: basta non pescare altre carte alla fine del turno. Importante: non devi scartare alcuna carta, anche se superi il limite iniziale di cinque.

Ora è il turno del giocatore alla tua sinistra. Il gioco continua in questo modo fino a quando uno dei giocatori non dichiara di aver vinto la partita (il tutto dipende dalla carta Personalità) o se il mazzo da cui pescare le carte si è esaurito. In quest'ultimo caso, vince il giocatore che controlla il Commander Vimes. Se il Commander Vimes non è in gioco, vince chi ha ottenuto più punti vittoria.

E' di fondamentale importanza che ogni giocatore sia a conoscenza di tutte le potenziali condizioni di vittoria. Attento a non 'regalare' la partita ai tuoi avversari! Non dichiarare la vittoria quando ti spetta di diritto può costarti carissimo! Le condizioni di vittoria sono riportate verso la fine di questo regolamento. Assicuratevi di leggerle per bene prima di iniziare a giocare.



La chiave del gioco è capire come funzionano le carte Giocatore. Quasi ogni carta ha uno o più simboli vicino alla bordatura, nella parte alta. Questi simboli ti indicano quali azioni puoi utilizzare e l'ordine in cui devono essere svolte.

Quando giochi una carta puoi decidere se svolgere tutte le sue azioni o solo una parte. L'ordine di svolgimento va da sinistra verso destra seguendo l'ordine indicato nella parte alta della carta. Puoi decidere di attivare quante azioni individuali vuoi. L'unica azione che si deve svolgere in ogni caso è l'Evento Casuale. Quando hai terminato di utilizzare la carta, mettila a faccia scoperta vicino al mazzo da dove si pescano le carte. Questo è il mazzo degli scarti.

Esempio: Se giochi la carta *The Bursar* devi subito pescare una carta *Evento Casuale*. A seguire puoi invertire la posizione di due seguaci (come indicato nella parte inferiore della carta). Infine, hai la possibilità di giocare un'altra carta dalla tua mano.



Devi completare un'azione prima di poterne iniziare un'altra.

Ogni azione è spiegata in modo dettagliato nella presente pagina ed in quella seguente. Troverai anche la spiegazione dei segnalini problema e delle carte Area della Città.



Posiziona un seguace

Prendi uno dei tuoi seguaci e posizionalo in una zona della plancia. La pedina deve essere giocata in un'area contenente uno dei tuoi seguaci, o in una adiacente. Non ci sono limiti al numero di seguaci che possono occupare una zona. Se tutte le tue pedine sono già in gioco, puoi decidere di rimuoverne una e rimetterla sulla plancia da qualche altra parte (facendo attenzione a seguire le regole sopra indicate). Queste regole sono valide ogni volta che scegli di posizionare un seguace, incluso il caso in cui sia stata utilizzata una carta che preveda l'utilizzo del simbolo interruzione. Se non disponi di seguaci in gioco, puoi posizionarne uno in un'area qualsiasi.



Esempio: Supponi di essere il giocatore rosso (per questo e per tutti gli esempi a seguire) e hai appena giocato una carta che contiene il simbolo 'posiziona un seguace'. Siccome hai già un seguace nell'area

di *Dolly Sisters* puoi giocare una nuova pedina soltanto nelle zone indicate dalle frecce. Nota che le aree in questione sono collegate tramite ponti e sono adiacenti l'un l'altra.

Segnalino problema

Ogni volta che un seguace viene posizionato o spostato in una zona che ne contiene già uno o più, dovrai posizionare un segnalino problema nell'area. Un'area può contenere solo un segnalino problema. Non appena un seguace viene spostato o rimosso da una zona, il segnalino problema nell'area va scartato (anche se rimangono uno o più seguaci). Posizionare un edificio in un'area non provoca l'aggiunta di alcun segnalino problema. Avere un problema può scatenare due effetti. In primo luogo, puoi effettuare l'assassinio di un seguace soltanto se è presente uno di questi segnalini. Inoltre, non puoi costruire edifici nelle zone che contengono un segnalino. Troll e demoni si considerano come seguaci e devono seguire le stesse regole riguardo i segnalini.



Esempio: Ecco cosa accade quando si inserisce un seguace in una zona che ne contiene già uno. L'immagine a sinistra mostra la plancia prima dello svolgimento del tuo turno, quella sulla destra ne indica il risultato finale. Siccome nell'area di *Dimwell* era già presente un seguace, si è aggiunto un segnalino problema.



Posiziona un edificio

Puoi piazzare uno dei tuoi edifici in un'area laddove hai anche un seguace. Non puoi costruire in un'area che contiene già un edificio o un segnalino problema. Il costo di un edificio è mostrato sia nella zona che sulla corrispondente carta Area della Città. La somma di denaro che devi pagare va versata alla banca. In cambio, ottieni il possesso della carta Area della Città corrispondente. Se, per un qualsiasi motivo, l'edificio viene rimosso, dovrai restituire subito la carta Area della Città alla banca. Le carte Area della Città che possiedi devono rimanere ben visibili di fronte a te.

Puoi costruire fino a sei edifici all'interno della plancia. Se hai già raggiunto il numero massimo puoi sempre decidere di spostare un tuo edificio da un'area all'altra (pagando sempre il dovuto). Una volta dismesso un edificio, assicurati di aver restituito la carta Area della Città alla banca.





Esempio: Nella parte della plancia visualizzata è possibile costruire un edificio solo nell'area di Nap Hill. Dolly Sisters contiene un segnalino problema e Seven Sleepers è già stata edificata. A Unreal Estate e Dragon's Landing non hai seguaci, quindi non puoi piazzare un edificio. Per costruire a Nap Hill devi pagare 12\$ alla banca. Nota che puoi fare questa azione anche se il giocatore giallo ha più seguaci di te nell'area. Dopo aver giocato l'edificio sulla plancia, ottieni la carta Nap Hill dalla banca.

Carte Area della Città

Ogni area presente sulla plancia di gioco ha una carta corrispettiva che la rappresenta. Ogni carta conferisce un particolare potere. Nella maggior parte dei casi è possibile utilizzare questo potere una volta per turno nel momento che desideri. Quello che non puoi fare è utilizzare la carta nello stesso turno in cui l'hai ottenuta. la carta The Small Gods fa eccezione in quanto può essere usata come reazione ad un Evento Casuale anche se non è il tuo turno di gioco. Segue la descrizione delle carte:

The Shades – In un qualsiasi momento durante il tuo turno puoi piazzare un segnalino problema in The Shades o in un'area adiacente (deve contenere almeno un seguace).

Dolly Sisters – Una volta per turno puoi pagare 3\$ e piazzare uno dei tuoi seguaci nelle Dolly Sisters o in una zona adiacente.

The Scours – Una volta per turno puoi scartare una carta per ottenere 2\$ dalla banca.

Dimwell – Una volta per turno puoi pagare 3\$ per posizionare uno dei tuoi seguaci nelle Dimwell o in un'area adiacente.

Nap Hill – Una volta per turno puoi ottenere 1\$ dalla banca.

Longwall – Una volta per turno puoi ottenere 1\$ dalla banca.

The Hippo – Una volta per turno puoi ottenere 2\$ dalla banca.

Dragon's Landing – Una volta per turno puoi ottenere 2\$ dalla banca.

Isle of Gods – Una volta per turno puoi pagare 2\$ per rimuovere un segnalino problema dalla plancia di gioco.

Small Gods – Ogni volta che uno dei tuoi seguaci o edifici è colpito da un Evento Casuale puoi pagare 3\$ ed ignorare l'effetto. Se è interessato più di un pezzo, devi pagare 3\$ per ogni pezzo che desideri proteggere.

Seven Sleepers – Una volta per turno puoi ottenere 3\$ dalla banca.

Unreal Estate – Una volta per turno puoi pescare una carta e scartarne un'altra.



Assassinio – Rimuovi un seguace (non del tuo colore) o un troll o un demone a tua scelta da un'area che contiene un segnalino problema. Ricorda che ciò comporta anche la rimozione del segnalino problema dall'Area della Città.



Rimuovi un segnalino problema

– Rimuovi un segnalino problema da un'Area della Città a tua scelta.



Prendi del denaro – Il numero all'interno del cerchio indica quante monete ottieni. Prendine l'esatto ammontare dalla banca.



Pergamena – Svolgi l'azione descritta nel testo sul fondo della carta.



Evento Casuale

– E' l'unica azione obbligatoria. Devi pescare la carta in cima al mazzo degli Eventi Casuali. Questo vi permetterà di sapere cosa accadrà. Consulta il regolamento per sapere qual'è l'effetto dell'evento che è stato attivato. Una volta completato, metti la carta Evento Casuale a lato del tavolo (ogni evento può avvenire soltanto una volta per tutta la durata del gioco).



Gioca un'altra carta – Giochi un'altra carta dalla tua mano. E' possibile continuare a giocare una serie di carte in successione aventi questo simbolo.



Interruzione – Una carta avente questo simbolo può essere giocata in un qualsiasi momento, anche se non è il tuo turno. La maggior parte di queste carte ti proteggeranno da qualcosa di brutto. Per esempio, un avversario potrebbe tentare di assassinare uno dei tuoi seguaci. In risposta, tu puoi giocare la carta 'Gaspode' per bloccare l'attacco. Giocare una carta Interruzione nel tuo turno non conta come azione. Quando giochi questo tipo di carta, fallo in modo tempestivo. Se ti dimentichi di usare una carta per difenderti da un attacco, non puoi 'tornare indietro nel tempo' giocando la carta a posteriori.





Concludere e vincere la partita

Il gioco termina quando un giocatore raggiunge le condizioni di vittoria indicate dalla sua carta Personalità OPPURE se la carta Evento Casuale 'Riot' è nelle condizioni di essere attivata OPPURE se un giocatore pesca l'ultima carta dal mazzo.

Tutte le condizioni di vittoria delle carte Personalità, eccetto il Commander Vimes, devono essere soddisfatte all'inizio del tuo turno, non alla fine.



Lord Vetinari – vinci se all'inizio del tuo turno hai un certo numero di seguaci sparsi in diverse zone della plancia (pensa a loro come se fossero spie).
In due giocatori devi avere dei seguaci in almeno undici diverse aree.
In tre giocatori devi avere dei seguaci in dieci diverse aree.
In quattro giocatori devi avere dei seguaci in almeno nove diverse aree.
Le aree devono essere prive di demoni.

Lord Selachii, Lord Rust, Lord de Worde – vinci se all'inizio del tuo turno controlli un certo numero di aree. Se si gioca in due avrai bisogno di controllare sette aree. In una partita a tre giocatori sono necessarie cinque aree. Infine, in una partita a quattro giocatori, dovrai controllare quattro aree. Controlli un'area se hai più pezzi in gioco rispetto a qualsiasi altro singolo giocatore (per pezzi si intendono sia seguaci che edifici). Per avere il controllo dell'area dovrai avere più pezzi in gioco rispetto al numero totale di troll presenti al suo interno. Non puoi controllare un'area che contiene uno o più demoni. La presenza di un segnalino problema non influisce sul controllo della zona.



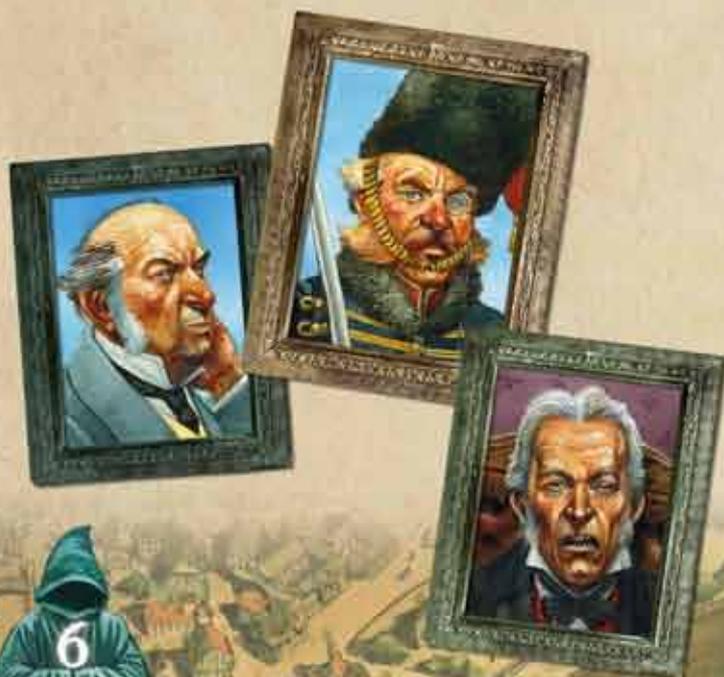
Esempio: Il giocatore verde controlla le Seven Sleepers, il giallo controlla Nap Hill, anche se all'interno è presente un segnalino problema. Il rosso non controlla Dolly Sisters perché all'interno c'è un demone. Il blu non controlla l'Unreal Estate perché c'è un troll all'interno. Se il blu avesse avuto un altro pezzo nell'area, sia seguace che edificio, avrebbe controllato la zona. Né il giallo né il verde hanno il controllo del Dragon's Landing.

Dragon King of Arms – vinci se all'inizio del tuo turno ci sono otto segnalini problema sulla plancia di gioco. In pratica, la città è caduta nel caos più del solito ed il popolo vuole che il re ritorni al suo posto (che poi sarebbe controllato da te).

Chrysoprase – vinci se all'inizio del tuo turno hai un patrimonio netto (il denaro contante sommato al valore di ogni edificio che possiedi) di 50\$ o più. Nota che per ogni prestito richiesto dovrai sottrarre 12\$ al tuo patrimonio totale (alcune carte ti permettono di contrarre dei prestiti).

Commander Vimes – vinci se nessuno dei tuoi avversari ha ancora vinto nel momento in cui si esaurisce il mazzo delle carte.

Se la partita finisce a causa dell'esaurimento del mazzo e nessuno dei giocatori ha la carta personalità del Commander Vimes, allora vincerà chi ha il maggior numero di punti. Ogni seguace sulla plancia di gioco vale cinque punti. Ogni edificio vale un numero di punti uguale al suo costo in dollari. Ogni 1\$ in mano vale punto. Se hai la carta Dent e/o Bank dovrai pagare l'importo annotato all'interno della carta. Se non sei in grado di farlo, perdi quindici punti per ciascuna. In caso di parità il giocatore che possiede la carta Area della Città di maggior valore vince la partita. Se il pareggio persiste, i giocatori condividono gli onori di una vittoria a parimerito.





Domande frequenti

D. Cosa succede di preciso se gioco Ponder Stibbons o Drumknott?

R. Puoi scegliere due carte qualsiasi dalla tua mano e giocarle. Dovresti trattare ogni singola carta come un insieme separato di azioni. Quindi, se una carta ti permette di pescare un'altra carta, allora potrai farlo, seguendo la 'scia' di quella carta. Dopo aver completato tutte le azioni associate ad una delle carte, puoi iniziare ad applicare gli effetti della seconda carta, che può portare a sua volta l'aggiunta di effetti supplementari. Se giochi tutte le tue carte il turno termina.

D. Se qualcuno gioca la carta Death contro di me, posso utilizzare una carta Interruzione, come ad esempio il Gaspode, per proteggere due dei miei seguaci?

R. No. Una carta Interruzione può proteggere un solo seguace. Puoi bloccare il primo tentativo di assassinare i tuoi seguaci, ma il giocatore che ha giocato la carta Death potrebbe utilizzare il secondo simbolo assassinio per rimuovere il seguace che hai appena protetto. Dovrai giocare un'altra carta Interruzione per fermare il secondo tentativo di assassinare il tuo seguace.

D. Cosa comporta giocare la carta Wallace Sonky?

R. Wallace Sonky ti protegge dall'effetto indicato dal testo di un'altra carta. Egli non ti protegge dai simboli delle carte giocate dai tuoi avversari, quindi non avrebbe protetto uno dei tuoi seguaci da un tentativo di assassinio tramite l'utilizzo di una carta con il simbolo 'assassinio' sopra di essa. Tuttavia può proteggere un tuo seguace dalla carta Carcer, dato che l'effetto è descritto nel testo della carta. Wallace Sonky è in grado di proteggerti da carte come The Fire Brigade, Dr Whiteface e The Thieves' Guild. Non puoi utilizzare questa carta per proteggere un altro giocatore: soltanto tu puoi beneficiarne. Wallace Sonky non dà protezione contro gli Eventi Casuali. Il potere di questa carta è mono-uso. Non puoi riutilizzarlo.

D. La carta Small Gods può proteggermi contro i demoni?

R. Sì. Puoi pagare 3\$ per fermare un pezzo demone prima che venga immesso in un'area. Il pezzo demone deve essere messo a bordo tavolo, non va piazzato nella plancia di gioco.

D. La carta Carcer può rimuovere demoni o troll?

R. Sì, i pezzi demoni e troll si considerano come se fossero pezzi seguace di un giocatore.

D. Cosa succede se non riesco a giocare una carta durante il mio turno?

R. Sei obbligato a passare. Puoi sempre reintegrare la mano come di consueto.

D. Se posiziono uno dei miei seguaci in un'area che contiene soltanto seguaci del mio colore, ho comunque l'obbligo di aggiungere un segnalino problema nell'area?

R. Sì, devi aggiungere un segnalino problema.

D. Devo controllare un'area per poterci costruire dentro un edificio?

R. No, ti basta che nell'area ci sia almeno un seguace del tuo colore. Inoltre, l'area non deve contenere il segnalino problema.

D. Se utilizzo una carta che mi permette di spostare un seguace, ciò può causare un 'problema'?

R. Sì. Dovrai aggiungere un segnalino problema ogni volta che inserisci un seguace in un'area che ha uno o più seguaci al suo interno (a meno che nell'area non ce ne sia già uno).

D. Posso sbarazzarmi della Fools' Guild o del Dr Whiteface?

R. No, una volta che accettata una di queste carte, sei obbligato a tenerla fino alla fine del gioco. Ognuna di queste carte viene presa in considerazione per la dimensione della tua mano, quindi in pratica l'effetto è quello di ridurre la tua mano di uno. Non puoi scartare queste carte tramite l'utilizzo di The Scours o Unreal Estate.



Riconoscimenti

Il gioco è stato ideato da Martin Wallace

Illustrazioni di Peter Dennis, Ian Mitchell, Paul Kidby, e Bernard Pearson

Design grafico di Solid Colour

Playtesters: Hannah Bryan, Mike Bryan, Abby O'Rourke, Jerry Elmore, Chris Boote, Richard and Jan Dewsbury, Richard Pingree, Simon Goodway, Jess Wylde, Max Michael, Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Geoff Brown, Chris Dearlove, David Dearlove, Catherine McManus, Alan McClenahan, Henry Proctor, Stewart Pilling, Jen Petruccio, Don Oddy, diverse persone presso le Convention di Wargamers, Manorcon, Sorcon, Beyond Monopoly, Kublacon, Hogswatch, e Spring Watch.

Grazie a Sir Terry Pratchett, Julia Wallace, Bernard e Isobel Pearson, Reb Voyce, Ian Mitchell, Colin Smythe, Neil Kendrick, Chris Boote, Jerry Elmore, Ian e Jo Drury, Rob e Rob a Sigma, Robert Flach, Rob Mulholland, Sanders Bol, Pete Chapman, Charles Bishop, Steve Rohan-Jones, David Gatheral, Jason Anthony, Helen e Chris Smith ed ai tanti, tantissimi fans del Mondo Disco.

Traduzione in Italiano a cura di Francesco Tamagnone

© Terry Pratchett 2011.
Discworld is a registered trademark belonging to Terry Pratchett. Ankh-Morpork® is an official DISCWORLD® board game and as such is protected by a worldwide copyright.

www.treefroggames.com www.mayfairgames.com





Eventi Casuali

Molti degli eventi hanno effetto sugli edifici. Se perdi un edificio devi anche restituire alla banca la carta relativa all'Area della Città.

The Dragon

Tira il dado per determinare quali aree della plancia saranno colpite dal drago. Devi rimuovere tutti i seguaci (compresi demoni e troll), segnalini problema ed edifici all'interno delle Aree colpite.

Flood

Tira il dado due volte per determinare quali Aree sono state inondate. Se un'Area interessata è adiacente al fiume, verrà inondata. In ordine di gioco, a partire dal giocatore attivo, ogni giocatore deve spostare i propri seguaci dalle aree colpite verso le zone adiacenti. Non puoi spostare i seguaci in un'altra zona colpita da inondazioni. Puoi comunque spostarli in un'area adiacente al fiume. Edifici, troll e demoni rimangono nelle zone e non sono colpiti dalle inondazioni.

Fire

Tira il dado per determinare quale area andrà a fuoco. Se non c'è alcun edificio nella zona, l'evento casuale termina senza effetti. Se c'è un edificio nella zona dovrai rimuoverlo dalla plancia e ritirare il dado. Se il risultato corrisponde ad un'area adiacente alla zona precedente **che ha** al suo interno un edificio, rimuovi anche quest'ultimo (il fuoco si è espanso). Si ripete questa procedura fino a quando al risultato del dado corrisponde un'area che non ha al suo interno un edificio, o che non è adiacente all'area interessata dall'ultimo lancio.

Fog

Pesca e scarta le prime cinque carte del mazzo. Assicurati che tu ed il resto dei giocatori non vediate le carte che sono state scartate.

Riots

Se ci sono otto o più segnalini problema sulla plancia, il gioco termina immediatamente. A questo punto è necessario effettuare i vari calcoli per determinare il vincitore (vedi pagina 6). Nota che se un giocatore è il Commander Vimes non vince in automatico, tuttavia può ancora essere eletto vincitore grazie ai punti.

Explosion

Tira il dado e rimuovi tutti gli edifici nell'area che riporta lo stesso numero.

Mysterious Murders!

Tira un dado e rimuovi un seguace a tua scelta da un'area avente lo stesso numero. Poi passa il dado al giocatore alla tua sinistra. Egli ripeterà la stessa operazione. Si prosegue con questa procedura fino a quando tutti i giocatori hanno tirato il dado una volta. Se quando tiri il dado ottieni una zona dove solo tu possiedi seguaci, sarai comunque obbligato a rimuoverne uno.

Demons from the Dungeon Dimensions

Tira il dado quattro volte e posiziona un pezzo demone in ogni area corrispondente ai numeri che hai ottenuto. Un'area può essere occupata da più di un demone. Dovrai aggiungere un segnalino problema nella zona, anche se non ci sono seguaci al suo interno. Se un'area contiene uno o più demoni, non potrai utilizzare il potere indicato dalla carta Area della Città. Inoltre, eventuali edifici situati all'interno di queste aree hanno valore di zero. Infine, nessun giocatore potrà controllare le aree che contengono demoni, né potrà conteggiarle come 'aree occupate' a favore di Vetinari. Se un'area contiene uno o più demoni al termine del gioco, nessun giocatore può contare i punti di seguaci ed edifici al suo interno. Ricorda: i demoni possono essere spostati o rimossi dalla plancia di gioco come se si trattasse di seguaci.

Subsidence

Tutti i giocatori devono pagare 2\$ per ogni edificio che hanno sulla plancia. Se non possono pagare per un edificio, allora dovranno rimuoverlo dal gioco.

Bloody Stupid Johnson

Tira il dado. Se il risultato corrisponde al numero di una carta Area della Città, dovrai eliminarla del gioco. In pratica, il potere della carta non funziona più. Inoltre, il proprietario della carta deve rimuovere un seguace dalla stessa zona della carta. L'edificio conta ancora per il controllo dell'Area e mantiene il suo valore monetario fino alla fine del gioco.

Trolls

Tira il dado tre volte e posiziona un pezzo troll in ogni area corrispondente ai numeri che hai ottenuto. Un'area può essere occupata da più di un troll. Ricorda di aggiungere un segnalino problema se nell'area è presente almeno un seguace. I troll si considerano come seguaci di un giocatore 'neutrale'. Essi mutano la capacità di controllare un'area, nel senso che devono essere considerati come appartenenti ad 'un altro giocatore'. Puoi spostarli o rimuoverli dalla plancia come se trattasse di seguaci.

Earthquake

Tira il dado due volte e rimuovi eventuali edifici presenti nelle aree corrispondenti ai numeri che hai ottenuto.

