

ŚWIAT DYSKU

ANKH-MORPORK

Symbole Kart Akcji



Umieszczenie pionka agenta na planszy - w dzielnicy, w której znajduje się już agent danego gracza albo w dzielnicy, która sąsiaduje z taką dzielnicą.



Postawienie nowego budynku - w dzielnicy, w której znajduje się choć jeden z Twoich agentów, ale nie ma innego budynku ani znacznika niepokojów.



Usunięcie jednego wybranego pionka (agenta należącego do innego gracza albo trolla bądź demona) z dzielnicy zawierającej znacznik niepokojów. Wykonanie tej akcji powoduje jednocześnie usunięcie znacznika niepokojów z tej dzielnicy.



Usunięcie z planszy jednego wybranego znacznika niepokojów.



Wykonanie akcji zgodnie z opisem tekstowym zamieszczonym na Karcie Akcji pod obrazkiem.



Pobranie z banku pieniędzy w ilości wskazanej na Karcie Akcji.



Obowiązkowe odkrycie pierwszej z wierzchu talii Kart Zdarzeń i wprowadzenie efektu wskazanego na niej Zdarzenia.



Zagranie dodatkowej karty.



Reakcja - może zostać zagrana w każdym czasie, nawet podczas tury innego gracza.

ŚWIAT DYSKU

ANKH-MORPORK

Karty Tożsamości

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.

Smok Herbowy Królewski

Wygrywa, jeśli na początku jego tury na planszy znajdują się osiem (lub więcej) znaczników niepokojów.

Chryzopraz

Wygrywa, jeśli na początku swojej tury majątek gracza jest wart \$50 lub więcej (w gotówce oraz postawionych budynkach). Każda pożyczka obniża wartość majątku o \$12.

Komendant Vimes

Wygrywa, jeżeli nikt inny nie zadeklarował zwycięstwa przed wyczerpaniem się talii Kart Akcji.



Mroki – W dowolnym momencie własnej tury można umieścić znacznik niepokojów w Mrokach albo dzielniczy 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 dzielniczy 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 dzielniczy z nią sąsiadującej.

Nastroszone 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.

Karty Dzielnic

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.

