

# ANKH-MORPORK

## A DISCWORLD® BOARD GAME

Version d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

Dolly Sisters

### JEU

- ➡ Jouer 1 carte
  - ✗ Faire les actions de **gauche à droite** (au dessus de la carte)
  - ✗ On n'est **pas obligé** d'exécuter les action sauf « Random event action »
  - ✗ Jouer l'**entièreté** d'une action avant d'en faire 1 autre
  - ✗ Puis **défausse**
- ➡ Piocher des cartes pour en avoir **5** en main
  - ✗ Si main  $\geq 5$ , ne pas piocher

### ACTIONS



#### Placer 1 minion (de votre couleur)

- ➡ Dans 1 area **qui contient 1 minion** de votre couleur ou **adjacent**
  - ✗ Si **tous vos minions** sont sur le plateau, en retirer 1 & enlever le trouble marker (s'il y en a 1)
  - ✗ Si **aucun minion** à vous sur le plateau : où on veut
  - ✗ Cette règle est également valable avec 1 carte **interrupt**
- ➡ Quand on (dé)place 1 minion dans un area qui contient déjà 1 ou plusieurs minions, y **placer 1 trouble marker** s'il n'y en a pas déjà 1 (max 1 trouble marker par area)
- ➡ Dès **qu'un minion est déplacé** ou enlevé d'un area, **enlever le trouble marker** (même si l'area contient d'autres minions)

#### Les 2 effets des trouble markers

- ➡ On ne peut assassiner 1 minion que si l'area contient 1 trouble marker
- ➡ On ne peut pas construire 1 building dans 1 area qui contient 1 trouble marker

#### Trolls & demons

- ➡ Sont considérés aussi comme **minion** & affectent les trouble markers de la même manière

#### Longwall



#### Placer 1 building

- ➡ Dans 1 area qui contient **déjà 1 minion** à votre couleur et qui ne **contient ni building, ni trouble marker**. (ne pas placer de trouble marker)
- ➡ Payer le **coût** montré sur l'area & sur la city card area
- ➡ Prendre la **City card area**

#### Quand 1 building est enlevé

: rendre la city card area

Si vos 6 buildings sont sur le plateau : en retirer 1 et rendre la city card area,

#### City card area

- ➡ Utiliser l'abilité **1x / tour** & **quand on veut**
- ➡ On ne peut **pas utiliser** l'abilité **le tour** où on a gagné la **carte** (sauf Small Gods)
- ➡ Explications : p5

#### Dimwell



#### Assassiner

- ➡ Retirer **1 minion adverse / troll ou démon** d'un area **qui contient 1 trouble marker**
- ➡ Retirer le trouble marker



#### Retirer 1 trouble marker



#### Prendre de l'argent



**Scroll** : Exécuter l'action du **texte**



### Random event

- On doit piocher la 1ère carte de l'event deck
- Vérifier son effet p8
- Retirer l'event du jeu



Jouer 1 autre carte



### Interrupt

- Peut être joué n'importe quand même en dehors de son tour
- Jouer 1 carte interrupt durant son tour ne compte pas comme une action
- La jouer directement : on ne peut pas retourner dans le temps & jouer la carte rétrospectivement.

### FIN DU JEU

- Dès qu'un joueur atteint sa condition de victoire au début de son tour
- Si le « Riot » random event card est pioché & que la condition est remplie
- Dès qu'un joueur pioche la dernière carte de la pioche
  - ✗ Si Commander Vimes est en jeu : il gagne
  - ✗ Sinon, le plus de points gagne :
    - ❖ Chaque minion = 5 pts
    - ❖ Chaque building = son coût en pts
    - ❖ Dent card / Bank card = Rembourser le montant
    - ❖ Chaque 1 \$ = 1 pt
    - ❖ Dent card / Bank card = pas remboursé = - 15 pts / carte
- Égal: celui qui a la city area card de plus grande valeur
- Encore égal : partage

### PERSONNAGES

#### Lord Vetinari : ses minions sont ses espions

- A 2 joueurs : S'il a des minions dans 11 areas différents
- A 3 « « 10 « « le Scours
- A 4 « « 9 « «

Les areas doivent être sans démons

#### Lord Selachii / Lord Rust / Lord de Worde

S'il contrôle x areas

- A 2 joueurs : 7 areas
  - A 3 joueurs : 5 areas
  - A 4 joueurs : 4 areas
- On contrôle 1 area quand
- on a plus de pièces (minions + buildings)
  - « « « Dimwell « « «
  - Il n'y a pas de démons dans l'area

#### Dragon King of Arms

S'il y a 8 trouble markers sur le plateau.

La city est tombée dans le chaos et réclame le retour du Roi.

#### Chrysoprase

Votre valeur nette

= cash + valeur des buildings – loans (12\$ / loan)  
≥ 50 \$

#### Commander Vimes

Vous gagnez si personne d'autre n'a gagné lorsque la pioche est épuisée.

