

ANKH-

ANKH-MORPORK

A DISCWORLD® BOARD GAME

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

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 ≥ 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 & démons

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



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



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'évent deck
- ➡ Vérifier son effet p8
- ➡ **Retirer l'évent 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
- Egal**: 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 « « The 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) que n'importe quel **autre joueur**.
- ➡ « « « « que de **trolls**
- ➡ 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.