



MUNDODISCO[®]

ANKH-MORPORK

Bienvenido a Ankh-Morpork, la ciudad más grande, appestosa e «interesante» del Mundodisco. El patricio de la ciudad, Lord Vetinari, ha desaparecido y los ciudadanos reclaman que alguien de firme liderazgo se imponga. ¿Tomará el control de la ciudad una de las familias nobles o el pueblo acogerá con los brazos abiertos el retorno del rey para restaurar la paz? También podría ser, sin embargo, que la ausencia de Vetinari se trate de algo temporal y que sus espías se estén desplegando por la ciudad, listos para empezar a tirar de las palancas del poder siguiendo las consignas de su señor.

Ankh-Morpork es un juego relativamente sencillo. En tu turno juegas una carta, haces lo que indica y a continuación rellenas tu mano para volver a tener cinco cartas. El siguiente jugador hace lo mismo, y se sigue este proceso hasta que alguien declare que ha ganado el juego, o hasta que se agote la pila de cartas. Lo que tienes que hacer para ganar depende de la personalidad secreta

que se te asigna al principio de la partida. Debes mantener en secreto tus objetivos y al mismo tiempo tienes que intentar adivinar la identidad de tus competidores y asegurarte de que no te arrebatan el premio final: el dominio de la ciudad más ingobernable del Mundodisco.





Componentes

Además de este reglamento y del tablero de juego también deberías tener las piezas siguientes:



4 sets de doce fichas de secuaz,



4 sets de seis edificios,



4 fichas de demonio,



3 fichas de troll



12 indicadores de problema,



1 dado de doce caras,



35 monedas plateadas de valor 1\$, 17 monedas doradas de valor 5\$,



4 hojas de ayuda de juego,



12 cartas de evento aleatorio,



7 cartas de personalidad,



12 cartas de zona de ciudad,



48 cartas de jugador con borde verde,



y 53 cartas de jugador con borde marrón.



El tablero muestra la ciudad de Ankh-Morpork. La ciudad está dividida en doce zonas. Cada zona está delimitada por una línea o por el río Ankh. Cada zona tiene una placa con su nombre, un número y lo que cuesta construir en ella. El número de una zona se usa para determinar dónde suceden los eventos aleatorios.

Las zonas son adyacentes si comparten una frontera en común o si están conectadas mediante un puente.





Preparativos

Cada jugador toma un set de fichas de juego del mismo color. Un set se compone de 12 fichas de secuaz y de 6 fichas de edificio. Cada jugador coloca uno de sus secuaces en Las Sombras, Los Frotos y Hermanas Dolly. También se coloca un indicador de problema en cada una de estas tres zonas.

El resto de indicadores de problema se coloca al lado del tablero.

Coloca el dinero al lado del tablero para formar el banco. Cada jugador empieza con 10 dólares de Ankh-Morpork. Durante la partida los jugadores no pueden ocultar al resto de jugadores cuánto dinero tienen.

Coloca las fichas de demonio y de troll al lado del tablero.

Mezcla las cartas de personalidad y reparte una a cada jugador. La carta de personalidad se debe mantener en secreto hasta que se cumplan las condiciones de victoria o hasta que termina la partida. Coloca las cartas de personalidad sobrantes a un lado, sin revelar cuáles son.

Mezcla las cartas de evento aleatorio y colócalas boca abajo en una pila a un lado del tablero.

Separa las cartas de jugador en dos pilas, una con las cartas de borde verde y otra con las cartas de borde marrón. Mezcla la pila marrón y colócala boca abajo sobre la mesa. A continuación mezcla la pila verde y colócala boca abajo encima de la pila marrón. Reparte 5 cartas de lo alto de la pila a cada jugador. Las cartas restantes se dejan a un lado del tablero, formando la pila de la que se robarán cartas durante la partida.

Coloca las cartas de zona boca arriba, desplegadas a un lado del tablero de forma que todos los jugadores las puedan ver claramente.

Cada jugador toma una hoja de ayuda de juego. Esta hoja le ayudará a recordar las reglas más importantes.

Usad el dado para determinar al azar quién será el jugador inicial.

Partidas de dos jugadores:

Hay que retirar la carta de «Chrysoprase» antes de mezclar y repartir las cartas de personalidad. También hay que retirar las cartas de «Hubert» y de «Cosmo Lavish» de la pila de cartas (las dos son cartas de borde marrón).



Desarrollo del juego

Los jugadores juegan por turnos, empezando por el jugador inicial.

En tu turno, eliges una de tus cartas y la juegas. Haces lo que indique la carta. Puedes tener la opción de jugar otra carta. Cuando hayas terminado de jugar cartas, entonces robas las cartas necesarias de la pila de cartas hasta volver a tener una mano de 5 cartas. Puede ser que durante tu turno hayas conseguido más cartas, haciendo que tu mano sea superior a 5 cartas. No hay problema con ello, simplemente no robarás más cartas al final de tu turno ni tendrás que descartar ninguna de ellas.

A continuación, el jugador de tu izquierda juega su turno. La partida continúa de esta forma hasta que un jugador declare que ha ganado (lo que depende de su carta de personalidad) o hasta que se agote la pila de cartas. Llegados a este punto, si un jugador es el Comandante Vimes entonces él será el ganador, en caso contrario el ganador será el jugador con más puntos.

Es muy importante que todos los jugadores conozcan cuáles son todas las posibles condiciones de victoria. Debes tener cuidado de no «regalar» la partida a otro jugador por no vigilar lo que están haciendo. Las condiciones de victoria se detallan en la página 6. Asegúrate de que todos los jugadores las leen cuidadosamente antes de empezar a jugar.



La clave de este juego es aprender cómo funcionan las cartas de jugador. Casi todas estas cartas tienen uno o más símbolos en lo alto. Estos símbolos te indican las acciones que puedes hacer y en qué orden se pueden ejecutar.

Cuando juegas una carta puedes hacer todas o algunas de las acciones indicadas. El orden en que las acciones se pueden ejecutar va desde la izquierda hasta la derecha, siguiendo la parte superior de la carta. No estás obligado a hacer una acción en concreto, así que puedes decidir no hacer una o más acciones. La única acción que siempre estás obligado a ejecutar es la acción de evento aleatorio. Cuando hayas acabado con la carta, la colocas al lado de la pila de cartas, boca arriba. Esto es la pila de descartes.

Ejemplo: Si juegas la carta del «Tesorero», en primer lugar robas una carta de evento aleatorio y luego tienes la opción de intercambiar las posiciones de dos secuaces (como está indicado en la parte inferior de la carta). Por último, tienes la opción de jugar otra carta.



Tienes que completar una acción antes de empezar la siguiente.

Todas las acciones se explican en estas páginas. Ten en cuenta que hay dos secciones resaltadas: en una se explican los indicadores de problema y en otra las cartas de zona de ciudad.



Colocar un secuaz

Toma una de tus fichas de secuaz y colócala en una zona del tablero. Debes colocarla en una zona en la que ya tengas un secuaz o en una zona adyacente. No hay límite a la cantidad de secuaces que se pueden colocar en una zona. Si ya tienes todos tus secuaces en el tablero, entonces puedes retirar uno y colocarlo en alguna otra zona (asegurándote de que sigues las reglas indicadas anteriormente). Estas reglas se aplican siempre que tengas que colocar un secuaz, incluso cuando esto sea debido a haber jugado una carta de interrupción. Si no tienes ningún secuaz en el tablero, entonces lo puedes colocar en cualquier zona.



Ejemplo: Vamos a asumir que eres el jugador rojo (para este ejemplo y para todos los demás) y que acabas de jugar una carta que tiene el símbolo «Colocar un secuaz». Como ya tienes un

secuaz en Hermanas Dolly lo puedes colocar legalmente en una cualquiera de las zonas indicadas con flechas. Ten en cuenta que las zonas conectadas mediante puentes también son adyacentes entre sí.

Indicadores de problema

Siempre que se coloque un secuaz, o se mueva un secuaz, en una zona en la que ya haya uno o más secuaces, debes colocar un indicador de problema en esa zona. Una zona sólo puede contener un indicador de problema. En el momento en que un secuaz se mueva o se retire de una zona, cualquier indicador de problema de esa zona también se retira (incluso aunque en ella permanezcan dos o más secuaces). Colocar un edificio en una zona no provoca ningún problema. Los problemas tienen dos efectos principales. En primer lugar, sólo puedes asesinar un secuaz (véase más adelante) si hay un indicador de problema en esa zona. En segundo lugar, no puedes construir un edificio en una zona que contenga un indicador de problema. Los trolls y los demonios son considerados secuaces, y tienen efecto sobre los problemas de la misma forma que los secuaces de los jugadores.



Ejemplo: Aquí hay un ejemplo de lo que sucede cuando colocas un secuaz en una zona que ya contiene un secuaz. La imagen de la izquierda muestra el tablero antes de que hagas tu turno, y la imagen de la derecha después de haberlo hecho.

Como ya había un secuaz en Dimwell también debes colocar un indicador de problema en esa zona.



Colocar un edificio

Puedes colocar una de tus fichas de edificio en una zona en la que tengas un secuaz. No puedes construir en una zona que ya contenga un edificio o un indicador de problema. El coste de colocar el edificio se indica en la zona y en la correspondiente carta de zona de ciudad. Debes pagar esa cantidad de dinero al banco. A continuación, toma la carta de zona de ciudad correspondiente y colócala frente a ti, boca arriba. Si, por cualquier razón, el edificio es retirado más adelante, entonces debes devolver la carta de zona de ciudad al lado del tablero junto con las otras.

Puedes tener hasta 6 edificios en el tablero. Si ya tienes 6 edificios en el tablero, entonces puede elegir uno para retirarlo y colocarlo en la zona en la que quieres construir. Asegúrate de devolver la carta de zona de la ciudad de la que estás retirando el edificio.





Ejemplo: En la sección del tablero que se muestra sólo puedes colocar un edificio en la Colina de la Siesta. Hermanas Dolly contiene un indicador de problema, Siete Dormilones ya tiene un edificio y no tienes ningún secuaz en los Solares Irreales ni en Aterrizaje del Dragón. Si decides construir en la Colina de la Siesta entonces debes pagar 12\$ al banco. Ten en cuenta que incluso aunque el jugador amarillo tiene más secuaces que tú en la Colina de la Siesta aún así puedes colocar un edificio en esta zona. Después de colocar tu edificio, toma la carta de la «Colina de la Siesta».

Cartas de zona de ciudad

Cada una de las zonas del tablero tiene una carta de zona de ciudad. Cada carta te concede una habilidad en concreto. En la mayoría de los casos puedes usar esta habilidad una vez por turno y tú eliges en qué momento quieres usarla. Lo que no puedes hacer es usar la habilidad de una carta en el mismo turno en que la consigues. La carta de «Dioses Menores» es una excepción y se puede usar cuando no es tu turno para reaccionar al resultado de un evento aleatorio. A continuación sigue una descripción más detallada de las habilidades de cada carta:

Las Sombras: En cualquier momento de tu turno puedes colocar un indicador de problema en Las Sombras o en una zona adyacente (la zona debe contener al menos un secuaz).

Hermanas Dolly: Una vez por turno puedes pagar 3\$ y colocar uno de tus secuaces en Hermanas Dolly o en una zona adyacente.

Los Froles: Una vez por turno puedes descartar una carta y tomar 2\$ del banco.

Dimwell: Una vez por turno puedes pagar 3\$ y colocar uno de tus secuaces en Dimwell o en una zona adyacente.

Colina de la Siesta: Una vez por turno puedes tomar 1\$ del banco.

Muro Largo: Una vez por turno puedes tomar 1\$ del banco.

El Hipopótamo: Una vez por turno puedes tomar 2\$ del banco.

Aterrizaje del Dragón: Una vez por turno puedes tomar 2\$ del banco.

Isla de los Dioses: Una vez por turno puedes pagar 2\$ para retirar un indicador de problema del tablero.

Dioses Menores: Siempre que uno de tus secuaces o edificios sea afectado por un evento aleatorio, puedes pagar 3\$ para ignorar el efecto. Si más de una ficha es afectada, entonces debes pagar 3\$ por cada ficha que quieras proteger.

Siete Dormilones: Una vez por turno puedes tomar 3\$ del banco.

Solares Irreales: Una vez por turno puedes robar una carta y descartar una carta.



Asesinato: Retira un secuaz (pero no uno de los tuyos) o un troll o un demonio a tu elección de una zona que contenga un indicador de problema. Recuerda que esto también hará que se retire el indicador de problema de la zona.



Retirar un indicador de problema: Retira un indicador de problema de una zona a tu elección.



Tomar dinero: En el círculo dorado se indica una cantidad de dinero. Toma esa cantidad del banco.



Pergamino: Haz la acción descrita en el texto de la parte inferior de la carta.



Evento aleatorio: Ésta es la única acción que no es opcional. Debes robar la carta superior de la pila de cartas de evento. Esto te indicará el evento que sucede. A continuación debes consultar el dorso del reglamento para ver el efecto de ese evento. Una vez hayas completado el evento, deja la carta a un lado (es decir, cada evento sólo puede suceder una única vez en toda la partida).



Juega otra carta: Juega otra carta de tu mano. Puedes perfectamente jugar una sucesión de cartas que tengan este símbolo.



Interrupción: Una carta que tenga este símbolo se puede jugar en cualquier momento, incluso cuando no es tu turno. La mayoría de las cartas de interrupción te protegen de algo malo que te está sucediendo. Puedes jugar esta carta en cualquier momento, incluso cuando no es tu turno. Por ejemplo, alguien podría intentar asesinar uno de tus secuaces y tú podrías jugar la carta de «Gaspode» para evitarlo. Jugar una carta de interrupción en tu turno no cuenta como acción. Asegúrate de jugar este tipo de cartas lo antes posible. Si te olvidas de usar una carta para anular el efecto de otra carta jugada contra ti no puedes «retroceder en el tiempo» y jugar la carta retrospectivamente.





Fin de juego y condiciones de victoria

La partida termina cuando un jugador cumple las condiciones de victoria de su carta de personalidad **O BIEN** si se roba la carta de evento aleatorio «Disturbios» y se cumplen las condiciones que indica **O BIEN** cuando un jugador roba la última carta de la pila de cartas.

Todas las cartas de personalidad, excepto la del Comandante Vimes, indican que las condiciones de la carta se deben cumplir al principio de tu turno, no al final.



Lord Vetinari: ganas si al principio de tu turno tienes cierta cantidad de secuaces en zonas diferentes del tablero (piensa en ellos como tus espías). Con dos jugadores necesitas tener secuaces en al menos once zonas diferentes. Con tres jugadores necesitas tener secuaces en al menos diez zonas diferentes. Con cuatro jugadores necesitas tener secuaces en al menos nueve zonas diferentes. Las zonas deben estar libres de demonios.

Lord Selachii, Lord Rust y Lord de Worde: ganas si al principio de tu turno controlas cierta cantidad de zonas. Con dos jugadores necesitas controlar siete zonas, con tres jugadores necesitas controlar cinco zonas y con cuatro jugadores necesitas controlar cuatro zonas. Controlas una zona si tienes más fichas de jugador en ella que cualquier otro jugador en solitario (una ficha de jugador es un secuaz o un edificio). También tienes que tener más fichas que la cantidad total de trolls que pudiera haber en esa zona. No puedes controlar una zona que contenga uno o más demonios. La presencia de un indicador de problema no afecta al control de la zona.



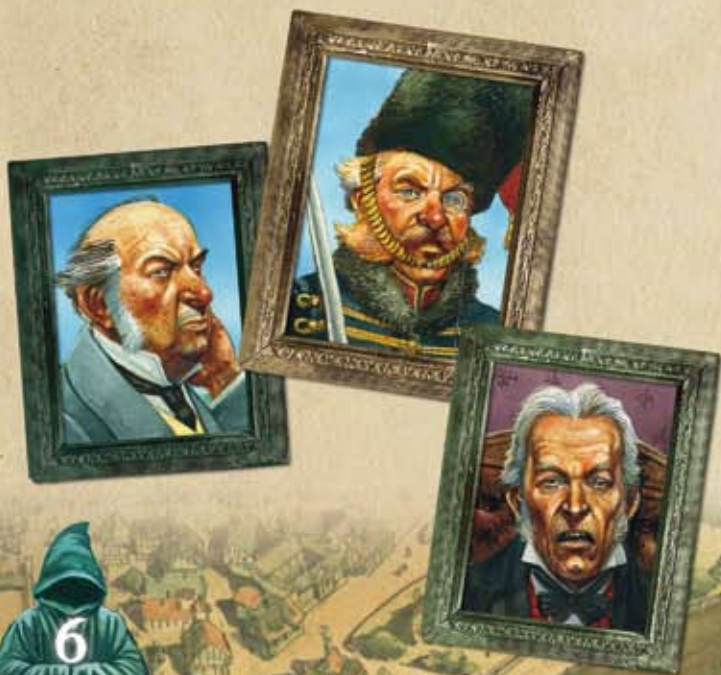
Ejemplo: El jugador verde controla Siete Dormilones. El jugador amarillo controla la Colina de la Siesta, incluso aunque haya un indicador de problema en la zona. El jugador rojo no controla Hermanas Dolly porque hay un demonio en la zona. El jugador azul no controla los Solares Irreales porque hay un troll en la zona. Si el jugador azul tuviera otra ficha en la zona, ya fuera un secuaz o un edificio, entonces sí controlaría la zona. Ni el jugador amarillo ni el verde controlan Aterrizaje del Dragón.

Dragón Rey de Armas: Si al principio de tu turno hay ocho indicadores de problema en el tablero entonces tú ganas. El sentido de esto es que la ciudad ha sucumbido a más caos del que es habitual y el pueblo quiere que vuelva el rey (y tú lo controlarías).

Chrysopraxe: Si al principio de tu turno tienes un valor combinado (tu dinero más el coste monetario de cada uno de los edificios que tengas) de 50\$ o más, entonces tú ganas. Ten en cuenta que cada préstamo que hayas pedido descuenta 12\$ de tu valor total (ciertas cartas te permiten pedir préstamos).

Comandante Vimes: Ganas si nadie más ha ganado cuando se agota la pila de cartas.

Si la partida se acaba porque se ha agotado la pila de cartas Y ADEMÁS nadie tiene la carta de personalidad del «Comandante Vimes», entonces el ganador es el jugador que tenga más puntos. Cada secuaz en el tablero vale cinco puntos. Cada edificio vale tantos puntos como su coste monetario. Cada 1\$ en mano vale un punto. Si tienes la carta de «Señor Bent» o la carta de «El Banco de Ankh-Morpork» debes devolver la cantidad indicada en la carta. Si no lo puedes hacer, entonces pierdes quince puntos por cada una. En caso de empate, el ganador será el jugador que tenga la carta de zona de ciudad con mayor valor monetario. Si el empate continúa, entonces los jugadores empatados comparten los honores de una victoria en común.





Preguntas frecuentes

P. ¿Qué sucede exactamente si juego a Ponder Stibbons o a Drumnokt?

R. Eliges dos cartas cualesquiera de tu mano y las juegas. Tienes que tratar cada carta que juegas como un conjunto separado de acciones. Por tanto, si una de las cartas te permite jugar otra carta entonces puedes hacerlo, siguiendo la secuencia de esa carta en concreto. Una vez hayas completado todas las acciones asociadas con una de las cartas, puedes entonces jugar la segunda carta, que también podría resultar en que fueras capaz de jugar cartas adicionales. Si juegas todas tus cartas, entonces tu turno termina.

P. Si alguien juega la carta de la Muerte contra mí, ¿puedo usar una carta de interrupción, como por ejemplo Gaspode, para proteger dos de mis secuaces?

R. No. Una carta de interrupción sólo protegerá un secuaz. Puedes bloquear el primer intento de retirar uno de tus secuaces, pero el jugador que ha jugado la carta de la Muerte podría usar el segundo símbolo de asesinato para retirar el secuaz que acabas de proteger. Tendrías que jugar otra carta de interrupción para detener el segundo intento de retirar tu secuaz.

P. ¿Qué hace exactamente la carta de Wallace Sonky?

R. Wallace Sonky te protege contra el efecto del texto de otra carta. No te protege contra los símbolos de otras cartas, así que no protegería a uno de tus secuaces de ser retirado por una carta que tuviera un símbolo de asesinato. Sin embargo, sí protegería a uno de tus secuaces de ser retirado por alguien que jugase la carta de «Carcer», porque el efecto de la carta está descrito en la parte del texto. Otras cartas contra las que podría proteger son «La Brigada de Bomberos», «Doctor Carablanca» y «El Gremio de Ladrones». No se puede usar para proteger a otro jugador, sólo tú te puedes beneficiar de su uso. No te protege contra eventos aleatorios. Si usas la carta, entonces la carta que has bloqueado no se puede usar contra otro jugador.

P. ¿La carta de Dioses Menores te protege contra los demonios?

R. Sí. Puedes pagar 3\$ para evitar que una ficha de demonio sea colocada en una zona. La ficha de demonio se deberá dejar a un lado, no se coloca sobre el tablero.

P. ¿Carcer puede retirar fichas de troll o de demonio?

R. Sí, las fichas de troll y de demonio se tienen que tratar igual que si fueran fichas de secuaz de los jugadores.

P. ¿Qué sucede si no puedo jugar ninguna carta durante mi turno?

R. Estás obligado a pasar. Aún así robarías cartas del modo habitual.

P. ¿Si colocas uno de tus secuaces en una zona que sólo contenga secuaces de tu propio color aún así debes colocar un indicador de problema?

R. Sí, aún así debes colocar un indicador de problema.

P. ¿Tengo que controlar una zona para poder construir un edificio?

R. No, tienes que tener un secuaz en la zona y no puede haber ningún indicador de problema en la zona.

P. ¿Si uso una carta que me permite mover un secuaz puedo causar problemas?

R. Sí. Siempre que añadas o muevas un secuaz a una zona que ya tuviera uno o más secuaces colocas un indicador de problema en ella (excepto si ya contiene uno).

P. ¿Me puedo deshacer de El Gremio de Bufones o del Doctor Carablanca?

R. No, una vez has recibido una de estas cartas las tienes que mantener obligatoriamente durante el resto de la partida. Cada una de estas cartas cuenta para tu límite de mano, así que su efecto es reducir el tamaño de tu mano en uno. No puedes descartarlas usando Los Frotos o los Solares Irreales.



Créditos

Juego diseñado por Martin Wallace

Ilustraciones de Peter Dennis, Ian Mitchell, Paul Kidby y Bernard Pearson

Diseño gráfico de Solid Colour

Créditos de la edición en español

Dirección editorial de Xavi Garriga

Traducción de Francisco Franco Gareca

Adaptación gráfica de Antonio Catalán

Pruebas de juego: Hannah Bryan, Mike Bryan, Abby O'Rourke, Jerry Elmore, Chris Boote, Richard y Jan Dewsbery, 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 y varias personas en Convention of Wargamers, Manorcon, Sorcon, Beyond Monopoly, Kublacon, Hogswatch y Spring Watch.

Muchas gracias a Sir Terry Pratchett, Julia Wallace, Bernard e Isobel Pearson, Reb Voyce, Ian Mitchell, Colin Smythe, Neil Kendrick, Chris Boote, Jerry Elmore, Ian y Jo Drury, Rob y Rob de Sigma, Robert Flach, Rob Mulholland, Sanders Bol, Pete Chapman, Charles Bishop, Steve Rohan-Jones, David Gatheral, Jason Anthony, Helen y Chris Smith y montones y montones de aficionados al Mundodisco.

© Terry Pratchett 2011.

Discworld, Mundodisco, es una marca registrada perteneciente a Terry Pratchett. Ankh-Morpork* es un juego de mesa oficial del MUNDODISCO* y como tal está protegido por derechos de autor en todo el mundo.

www.treefroggames.com



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es





Eventos aleatorios

La mayoría de los eventos tienen efecto sobre los edificios. Si pierdes un edificio, entonces debes devolver la correspondiente carta de zona de ciudad.

El Dragón

Tira el dado para determinar qué zona del tablero recibirá el impacto del dragón. Retira todos los secuaces (incluyendo demonios y trolls), cualquier indicador de problema y cualquier edificio de la zona afectada.

Inundación

Tira el dado dos veces para determinar qué zonas son afectadas por la inundación. Si las zonas que salen en el dado son adyacentes al río entonces son afectadas por la inundación. Siguiendo el orden de juego, empezando por el jugador activo, cada jugador debe mover sus secuaces de las zonas afectadas a zonas adyacentes. No puedes mover tu secuaz a otra zona que también esté afectada por la inundación. Puedes, sin embargo, mover a una zona que sea adyacente al río. Los edificios, trolls y demonios permanecen en las zonas y no son afectados por la inundación.

Incendio

Tira el dado para determinar la zona del incendio. Si no hay ningún edificio en la zona que ha salido en el dado entonces el evento aleatorio se termina sin efecto. Si hay un edificio en la zona, retíralo del tablero y vuelve a tirar el dado. Si la siguiente zona que sale en el dado es adyacente a la zona anterior y además hay un edificio en ella, retira ese edificio también (el incendio se ha propagado). Continúa tirando el dado de esta forma hasta que salga una zona que no contenga un edificio o que no sea adyacente a la última zona que haya salido en el dado.

Niebla

Roba y descarta las cinco cartas superiores de la pila de cartas. Asegúrate de que tanto tú como el resto de jugadores podéis ver las cartas que son descartadas.

Disturbios

Si hay ocho o más indicadores de problema en el tablero, la partida termina inmediatamente. Para determinar quién ha ganado, hay que contar puntos (véase página 6). Ten en cuenta que si un jugador es el Comandante Vimes, no gana en este momento, aunque aún así podría llegar a ganar por puntos.

Derrumbe

Todos los jugadores deben pagar 2\$ por cada edificio que tengan en el tablero. Si no pueden pagar por un edificio, entonces éste se retira del tablero.

Explosión

Tira el dado y retira cualquier edificio que haya en la zona que haya salido en la tirada.

Asesinatos misteriosos

Tira el dado y retira un secuaz a tu elección de la zona que haya salido en la tirada. A continuación pasa el dado al jugador de tu izquierda, que lo tirará y retirará un secuaz a su elección de la zona que haya salido en la tirada. Este proceso se repite hasta que todos los jugadores hayan tirado el dado una vez. Si al tirar el dado sale una zona y sólo tú tienes secuaces en ella, entonces debes retirar uno de ellos.

Demonios de las Dimensiones Mazmorra

Tira el dado cuatro veces y coloca una ficha de secuaz demonio en cada una de las zonas que hayan salido en las tiradas. En una misma zona puede haber más de un demonio. Si no hay un indicador de problema en una zona en la que se haya colocado un demonio, se coloca entonces un indicador de problema, incluso aunque no hubiera otro secuaz en la zona. Mientras en una zona de ciudad haya uno o más demonios, el poder de la correspondiente carta de zona de ciudad no se puede usar y cualquier edificio de esa zona tiene un valor de cero. La zona tampoco puede ser controlada por ningún jugador ni cuenta como zona ocupada para Vetinari. Si una zona aún tiene uno o más demonios al final de la partida, entonces nadie consigue ningún punto por los secuaces o edificios que tuviera en ella. Los demonios se pueden mover o retirar del tablero de la misma forma que los secuaces.

Jodido Estúpido Johnson

Tira el dado. Si la carta de zona de ciudad del mismo número está en juego, entonces se deja a un lado y ya no interviene en la partida, es decir, el poder de la carta ya no tiene efecto. Además, el propietario de la carta debe retirar un secuaz de la misma zona que la carta. El edificio aún cuenta para el control de la zona y mantiene su poder monetario al final de la partida.

Trolls

Tira el dado tres veces y coloca una ficha de troll en cada una de las zonas que hayan salido en las tiradas. En una misma zona puede haber más de un troll. Recuerda colocar un indicador de problema si ya hay uno o más secuaces en la zona. Los trolls son como secuaces, excepto que no pertenecen a ningún jugador. Afectan a tu capacidad de controlar una zona, debiéndose tratar como si pertenecieran a «otro jugador». Puedes mover o retirarlos del tablero de la misma forma que los secuaces.

Terremoto

Tira el dado dos veces y retira cualesquiera edificios de las zonas que hayan salido en las tiradas, si hay alguno.

