



SCHEIBENWELT®

ANKH-MORPORK

Willkommen in Ankh-Morpork, der größten, übelriechendsten und „interessantesten“ Stadt auf der ganzen Scheibenwelt. Lord Vetinari, der Patrizier der Stadt, ist tot! ... oder im Urlaub ... oder das Opfer einer Entführung ... oder möglicherweise alles zusammen? Unruhe breitet sich in den Straßen aus, mehr noch als üblich. Die Stadt ruft nach einer festen Führung. Werden die alten Adelsfamilien die Kontrolle über die Stadt übernehmen? Oder wird die Bevölkerung die Rückkehr des Königs willkommen heißen, damit die Ordnung wieder hergestellt wird? Vielleicht ist Vetinaris Abwesenheit aber auch nur ein Trick und seine Spione breiten sich schon überall in der Stadt aus, um noch mehr Macht für ihren Herrn zu gewinnen?

Spielidee und Spielziel

Ankh-Morpork ist ein relativ einfaches Spiel. Wenn du am Zug bist, spielst du eine Karte, machst, was darauf steht, und füllst deine Handkarten wieder auf fünf Karten auf. Der nächste Spieler macht das Gleiche. So geht es reihum weiter, bis ein Spieler zu Beginn seines Zuges erklärt, dass er das Spiel gewonnen hat, oder die letzte Karte vom Nachzug-

stapel genommen wird. Was du tun musst, um zu gewinnen, hängt von deiner geheimen Persönlichkeitskarte ab, die du am Anfang des Spiels erhältst. Du musst dein Ziel vor den anderen Spielern geheim halten und gleichzeitig versuchen herauszufinden, was deine Mitspieler vorhaben. Nur dann kannst du sichergehen, dass sie dich nicht um den ultimativen Preis bringen: Die Herrschaft über die unregierbare Stadt.





Spielmaterial

Außer der Spielregel und dem Spielplan solltest du auch folgendes Spielmaterial haben:



48 Handlanger
(je 12 in vier Farben)



24 Gebäude
(je 6 in vier Farben)



4 Dämonen



3 Trolle



12 Unruhe-Marker



1 12-seitiger
Würfel



52 Münzen „Ankh-Morpork
Dollar“ (35 silberne = Wert 1,
17 goldene = Wert 5)



4 Spielübersichten



12 Ereigniskarten



7 Persönlichkeits-
karten



12 Stadtbezirks-
karten



48 Aktionskarten
mit blauem
Rahmen



53 Aktionskarten
mit braunem
Rahmen



Der Spielplan zeigt die Stadt Ankh-Morpork, die in zwölf Bezirke unterteilt ist. Die einzelnen Bezirke sind farblich voneinander abgegrenzt. Bezirke gelten als „angrenzend“, wenn sie eine gemeinsame Grenze haben oder durch eine Brücke über den Fluss Ankh miteinander verbunden sind. In jedem Bezirk steht ein Name, eine Nummer und die Baukosten (zugleich der Wert) für ein Gebäude. Die Nummer wird beim Auswürfeln von Ereignissen benötigt.

Die nebenstehende Abbildung zeigt den Spielplan mit dem Startaufbau im Spiel zu viert (siehe Seite 3 „Spielvorbereitung“).



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält in einer Farbe 12 Handlanger und 6 Gebäude. Jeder setzt einen seiner Handlanger in die drei Stadtbezirke „Die Schatten“, „Rennerei“ und „Tolle Schwestern“. In jeden dieser Bezirke wird ebenfalls ein Unruhe-Marker gelegt (siehe Abbildung Seite 2 unten links). Die übrigen 9 Unruhe-Marker werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Geldmünzen werden als Bank neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler erhält 10 Ankh-Morpork-\$ als Startkapital. Während des Spiels darf das eigene Geld nicht vor den Mitspielern geheim gehalten werden.

Hinweis: Sollte sich irgendwann in der Bank kein Geld mehr befinden, kann auch kein Spieler mehr Geld kassieren.

Die 4 Dämonen und 3 Trolle werden ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die 7 Persönlichkeitskarten werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt 1 Karte ausgeteilt. Die übrigen Persönlichkeitskarten werden, ohne sie anzusehen, verdeckt neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler behält seine Persönlichkeitskarte bis zum Ende des Spiels (außer es wird die eine Aktionskarte gespielt, die es einem Spieler erlaubt, seine Persönlichkeitskarte gegen eine der unbenutzten zu tauschen).

Die 12 Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt auf eine Ecke des Spielplans gelegt.

Die 12 Stadtbezirkkarten werden als offener Stapel auf eine freie Ecke des Spielplans gelegt.

Die Aktionskarten werden nach den Karten mit blauem und braunem Rahmen auf den Vorderseiten sortiert und getrennt gemischt. Die Karten mit braunem Rahmen werden als Stapel verdeckt auf eine freie Ecke des Spielplans gelegt. Von den Karten mit blauem Rahmen erhält jeder Spieler verdeckt 5 Karten, die er auf seine Hand nimmt. Die übrigen Karten mit blauem Rahmen werden verdeckt auf den Kartenstapel mit braunem Rahmen gelegt. Zusammen bilden diese Karten den Nachzugstapel.

Jeder Spieler bekommt noch eine Spielübersicht. Auf dieser können während des Spiels u. a. die Symbole der Aktionskarten nachgelesen werden.

Reihum würfelt jeder Spieler einmal. Wer die höchste Zahl würfelt, wird Startspieler und beginnt.

Besonderheiten für das Spiel zu zweit: In einem Spiel mit zwei Spielern werden die Persönlichkeitskarte „Chrysopras“ und die beiden Aktionskarten „Hubert“ und „Cosmo Üppig“ (brauner Rahmen) nicht verwendet und in die Schachtel zurückgelegt.



Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn seinen Spielzug aus.

Ein Spielzug besteht aus zwei Teilen:

1. **Eine Handkarte ausspielen.** Du **musst** eine Karte von deiner Hand auswählen und **darfst** die abgebildeten Aktionen durchführen. Manche Karten erlauben dir, eine weitere Karte zu spielen.

2. **Handkarten auf 5 auffüllen.** Du ziehst so viele Karten vom Nachzugstapel, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast. Solltest du 5 oder mehr Karten auf der Hand haben, ziehst du keine Karten nach. Du **musst** aber auch keine Karten ablegen.

Danach ist der Spieler links von dir an der Reihe und führt seinen Zug aus. So geht es reihum weiter, bis einer der folgenden drei Fälle eintritt:

- Ein Spieler hat zu **Beginn seines Zuges** die Siegbedingung seiner Persönlichkeitskarte erfüllt.
- Die Ereigniskarte „Aufruhr“ wird gezogen und die darauf genannte Bedingung (mind. 8 Unruhe-Marker auf dem Spielplan) ist erfüllt. Dann werden Punkte gezählt. Genaues dazu findest du auf Seite 7 im Abschnitt „Sieg nach Punkten“.
- Ein Spieler nimmt die **letzte Karte vom Nachzugstapel**. Dann gewinnt der Spieler, der die Persönlichkeitskarte „Kommandeur Mumm“ hat. Ist diese nicht im Spiel, werden Punkte gezählt.

Hinweis: Es ist äußerst wichtig, alle Siegbedingungen zu kennen und zu verhindern, dass ein eigener Spielzug die Siegbedingung eines Mitspielers erfüllt. Versuche frühzeitig herauszufinden, welche Persönlichkeitskarten deine Mitspieler haben und hindere sie daran, ihre Siegbedingungen zu erfüllen. Die einzelnen Siegbedingungen sind auf den Seiten 6 und 7 im Abschnitt „Die Persönlichkeitskarten“ sowie auf den Spielübersichten beschrieben.



Die Aktionskarten

Fast jede Aktionskarte trägt im oberen Bereich ein oder mehrere Symbole. Diese Symbole zeigen an, welche Aktionen ausgeführt werden dürfen.

Hinweis: Der Einfachheit halber sprechen wir im Folgenden und auf den Aktionskarten selbst nur von „Karten“.

Wenn du eine Karte spielst, darfst du alle, einige oder sogar keine der angezeigten Aktionen ausführen. Du bist also nicht gezwungen, eine Aktion durchzuführen. **Ausnahme:** Die Aktion „Ereignis“ **musst du immer** durchführen. Die Aktionen werden immer **von links nach rechts** ausgeführt. Sobald alle gewünschten Aktionen durchgeführt wurden, legst du die Karte offen auf den Ablagestapel, der auf der freien Spielplan-ecke gebildet wird.

Beispiel: Wenn du „Der Quästor“ spielst, **musst du als Erstes eine Ereigniskarte ziehen**. Nachdem die Auswirkungen des Ereignisses abgehandelt wurden, darfst du danach die „Schriftrolle“ und damit den Text auf der Karte befolgen. Schließlich hast du noch die Möglichkeit, eine weitere Karte zu spielen.



Wichtig: Eine Aktion muss beendet werden, bevor mit der Ausführung der nächsten begonnen wird.

Die Symbole auf den Aktionskarten



Einen Handlanger einsetzen

Du darfst einen deiner Handlanger in einen beliebigen Bezirk auf dem Spielplan einsetzen. Dies muss ein Bezirk sein, in dem sich bereits einer deiner Handlanger befindet, oder ein angrenzender Bezirk. In jedem Bezirk dürfen sich beliebig viele Handlanger befinden. Die Farben spielen keine Rolle.



Beispiel: Spieler Rot spielt eine Karte mit dem Symbol „Einen Handlanger einsetzen“. Da sich bereits einer seiner Handlanger in „Tolle Schwestern“ befindet, darf er einen Handlanger in einen der Bezirke setzen, die mit einem Pfeil markiert sind.

Wenn sich bereits alle deine Handlanger auf dem Spielplan befinden, darfst du einen davon in einen anderen Bezirk versetzen. Solltest du keinen Handlanger auf dem Spielplan haben, darfst du ihn in einen beliebigen Bezirk setzen.

Die Unruhe-Marker

Immer wenn ein Handlanger in einen Bezirk gesetzt oder versetzt wird, in dem sich bereits mindestens ein Handlanger befindet, muss ein Unruhe-Marker in diesen Bezirk gelegt werden. Wichtig: Das ist auch dann der Fall, wenn es sich ausschließlich um Handlanger derselben Farbe handelt. Befindet sich in dem Bezirk schon ein Unruhe-Marker, kommt jedoch kein weiterer hinzu. Jeder Bezirk kann **nur einen** Unruhe-Marker enthalten. **Sobald ein Handlanger aus einem Bezirk versetzt oder entfernt wird (egal ob durch eine Aktionskarte oder eine Ereigniskarte), wird der Unruhe-Marker ebenfalls aus diesem Bezirk entfernt.** Das gilt auch, wenn sich noch mehr als ein Handlanger in dem Bezirk befinden.

Das Errichten eines Gebäudes verursacht keine Unruhe.

Ein Unruhe-Marker hat zwei Auswirkungen:

1. Ein Handlanger kann nur dann durch die Aktion „Meuchelmord“ vom Spielplan entfernt werden, wenn sich ein Unruhe-Marker in dem Bezirk befindet.
2. Ein Gebäude kann nicht in einem Bezirk errichtet werden, in dem sich ein Unruhe-Marker befindet.

Trolle und Dämonen (kommen durch Ereigniskarten ins Spiel) werden wie Handlanger behandelt, stiften also Unruhe, wenn sie einen Bezirk betreten.



Beispiel: Spieler Rot setzt einen Handlanger in „Düstergut“ ein. Er darf dies, weil sich bereits einer seiner Handlanger in dem angrenzenden Bezirk „Die Schatten“ befindet (linkes Bild). Da sich in „Düstergut“ bereits ein Handlanger (von Spieler Grün) befindet, muss ein Unruhe-Marker in diesen Bezirk gelegt werden (rechtes Bild). Hätte sich statt des grünen Handlangers nur ein weiterer roter Handlanger hier befunden, hätte ebenfalls ein Unruhe-Marker gelegt werden müssen.





Ein Gebäude errichten

Du darfst eins deiner Gebäude in einen Bezirk stellen, in dem sich einer oder mehrere deiner Handlanger befinden. Dabei ist es egal, ob und wie viele Handlanger anderer Spieler dort sind.

Du darfst kein Gebäude in einem Bezirk errichten, in dem sich bereits ein Gebäude oder ein Unruhe-Marker befinden. Die Baukosten stehen auf dem Spielplan und auf den Stadtbezirkskarten. Du bezahlst diesen Betrag an die Bank, nimmst die zugehörige Stadtbezirkskarte und legst sie offen vor dir ab. Sollte das Gebäude später vom Spielplan entfernt werden, musst du auch die Stadtbezirkskarte wieder zurücklegen. Du kannst bis zu sechs Gebäude auf dem Spielplan haben. Wenn sich bereits alle deine Gebäude auf dem Spielplan befinden, darfst du eins davon aus einem beliebigen Bezirk entfernen (Stadtbezirkskarte zurücklegen) und in einem anderen Bezirk neu errichten.



Beispiel: Spieler Rot spielt eine Karte mit dem Symbol „Ein Gebäude errichten“. In „Siebenschläfer“ befindet sich bereits ein grünes Gebäude und in „Tolle Schwestern“ liegt ein Unruhe-Marker. Da sich in den übrigen Bezirken kein roter Handlanger befindet, darf er ein Gebäude nur in „Schlummerhügel“ errichten. Spieler Rot darf hier ein Gebäude bauen, obwohl sich mehr Handlanger von Spieler Gelb in „Schlummerhügel“ befinden, da die Anzahl fremder Handlanger keine Rolle spielt. Nachdem das Gebäude errichtet und die Baukosten von 12 \$ bezahlt wurden, nimmt der Spieler die Stadtbezirkskarte und legt sie offen vor sich ab.

Die Stadtbezirkskarten

Zu jedem Bezirk auf dem Spielplan gehört eine Stadtbezirkskarte. Jede Karte bietet einen Vorteil. In den meisten Fällen darf dieser Vorteil einmal pro Zug in Anspruch genommen werden. Du bestimmst, wann du ihn nutzen möchtest. Einen Vorteil darfst du aber nicht schon in demselben Zug nutzen, in dem du die Stadtbezirkskarte bekommst. Die Karte für den Bezirk „Geringe Götter“ ist eine Ausnahme und darf benutzt werden, um auf die Auswirkungen eines Ereignisses zu reagieren.

Folgende Stadtbezirkskarten gibt es:

Tolle Schwestern – Du darfst einmal pro Zug 3 \$ zahlen und dafür einen deiner Handlanger in „Tolle Schwestern“ oder einen angrenzenden Bezirk setzen.

Düstergut – Du darfst einmal pro Zug 3 \$ zahlen und dafür einen deiner Handlanger in „Düstergut“ oder einen angrenzenden Bezirk setzen.

Die Schatten – Du darfst einmal pro Zug einen Unruhe-Marker in „Die Schatten“ oder einen angrenzenden Bezirk legen. Dort muss sich bereits mindestens ein Handlanger befinden, jedoch kein Unruhe-Marker.

Renneri – Du darfst einmal pro Zug eine Handkarte ablegen und dafür 2 \$ von der Bank kassieren.

Schlummerhügel – Du darfst einmal pro Zug 1 \$ von der Bank kassieren.

Lange Mauer – Du darfst einmal pro Zug 1 \$ von der Bank kassieren.

Das Nilpferd – Du darfst einmal pro Zug 2 \$ von der Bank kassieren.

Drachenlandeplatz – Du darfst einmal pro Zug 2 \$ von der Bank kassieren.

Götterinsel – Du darfst einmal pro Zug 2 \$ bezahlen und dafür einen Unruhe-Marker vom Spielplan entfernen.

Siebenschläfer – Du darfst einmal pro Zug 3 \$ von der Bank kassieren.

Geringe Götter – Wenn deine Handlanger oder Gebäude von einem Ereignis betroffen sind, darfst du das Ereignis ignorieren. Dazu musst du für jede deiner Figuren in dem Bezirk 3 \$ zahlen. So kannst du z. B. verhindern, dass Dämonen oder Trolle in einen Bezirk mit deinen Figuren gesetzt werden.

Mobilien – Du darfst einmal pro Zug eine Karte vom Nachzugstapel ziehen und anschließend eine Handkarte ablegen.





Meuchelmord – Du darfst einen Handlanger deiner Wahl (aber keinen deiner eigenen) „inhumieren“. Dazu entfernst du den Handlanger aus einem Bezirk, in dem sich ein Unruhe-Marker befindet. Der Unruhe-Marker wird ebenfalls entfernt. Auch Trolle und Dämonen können mit dieser Aktion entfernt werden.



Die Wache – Du darfst einen Unruhe-Marker aus einem beliebigen Bezirk entfernen.



Geld kassieren – Du darfst den im Kreis abgebildeten Betrag von der Bank kassieren.



Schriftrolle – Du darfst den Text auf der Karte ausführen.



Ereignis – Du **musst** (und dies ist die einzige Aktion, auf deren Ausführung du **nicht** verzichten kannst) die oberste Karte vom Ereigniskarten-Stapel ziehen. Auf Seite 8 werden die Ereignisse ausführlich erklärt. Danach wird die Ereigniskarte in die Schachtel gelegt. Jedes Ereignis kann also nur einmal eintreten.



Spiele eine weitere Karte – Du darfst eine weitere Karte von deiner Hand spielen. Wenn diese weitere Karte ebenfalls dieses Symbol trägt, darfst du noch eine weitere Karte spielen usw.



Unterbrechung – Du darfst eine Karte mit diesem Symbol **jederzeit** spielen, also auch dann, wenn du nicht am Zug bist. Die meisten Unterbrechungs-Karten beschützen dich vor schlimmen Dingen. Wenn z. B. jemand einen deiner Handlanger aus einem Bezirk entfernen möchte, könntest du ihn unmittelbar mit der Karte „Gaspode“ daran hindern. Du kannst eine solche Karte auch während deines Zuges zusätzlich spielen.

Spielende und Spielsieg

Das Spiel endet in jedem der folgenden Fälle:

- Ein Spieler hat zu **Beginn seines eigenen Zuges** die Siegbedingung seiner Persönlichkeitskarte (siehe unten) erfüllt.
- Die Ereigniskarte „Aufruhr“ wird gezogen und die darauf genannte Bedingung (mind. 8 Unruhe-Marker auf dem Spielplan) ist erfüllt. Dann werden Punkte gezählt.
- Ein Spieler nimmt die **letzte Karte vom Nachzugstapel**. Ist Kommandeur Mumm im Spiel, gewinnt er. Sonst werden Punkte gezählt.

Die Persönlichkeitskarten

Wichtig: Die auf den Persönlichkeitskarten genannten Siegbedingungen – außer der von Kommandeur Mumm – müssen zu **Beginn** des eigenen Zuges erfüllt sein, nicht am Ende!

Lord Vetinari – Wenn du zu Beginn deines Zuges eine bestimmte Anzahl von Bezirken infiltriert hast, hast du das Spiel sofort gewonnen. Bei 2 Spielern musst du 11 Bezirke infiltrieren, bei 3 Spielern 10 Bezirke und bei 4 Spielern 9 Bezirke. Ein Bezirk gilt als infiltriert, wenn sich mindestens einer deiner Handlanger in dem Bezirk befindet (und sich dort kein Dämon aufhält). Deine Handlanger arbeiten als Spione für dich und versorgen dich mit wichtigen Informationen, die du benötigst, um deinen angestammten Platz als Patrizier wieder einzunehmen.



Lord Selachii, Lord Rust, Lord de Worde – Wenn du zu Beginn deines Zuges eine bestimmte Anzahl von Bezirken kontrollierst, hast du das Spiel sofort gewonnen. Bei 2 Spielern musst du 7 Bezirke kontrollieren, bei 3 Spielern 5 Bezirke und bei 4 Spielern 4 Bezirke. Ein Bezirk wird von einem Spieler kontrolliert, wenn er mehr Spielfiguren (Handlanger und Gebäude) in diesem Bezirk hat als jeder andere einzelne Spieler. Da Trolle wie Handlanger zählen, musst du in diesem Bezirk auch mehr Figuren haben, als sich dort Trolle befinden. Ein Bezirk, in dem sich Dämonen befinden, kann nicht von einem Spieler kontrolliert werden. Ein Unruhe-Marker in einem Bezirk verhindert die Kontrolle nicht.





Beispiel: Spieler Grün kontrolliert „Siebenschläfer“. Spieler Gelb kontrolliert „Schlammhügel“, obwohl sich dort ein Unruhe-Marker befindet. Spieler Rot kontrolliert „Tolle Schwestern“ nicht, da sich dort ein Dämon befindet. Spieler Blau kontrolliert „Mobilien“ nicht, da sich dort ein Troll befindet. Hätte Spieler Blau dort eine weitere Spielfigur – entweder ein Gebäude oder einen weiteren Handlinger – würde er diesen Bezirk kontrollieren. Weder der gelbe noch der grüne Spieler kontrolliert den „Drachenlandeplatz“.

Drachenkönig der Wappen – Wenn sich zu Beginn deines Zuges acht oder mehr Unruhe-Marker auf dem Spielplan befinden, hast du das Spiel sofort gewonnen. Die Stadt ist dann in mehr Chaos als üblich verfallen und die Bewohner wünschen sich den König zurück (welcher natürlich von dir kontrolliert werden würde).

Chrysopras – Wenn du zu Beginn deines Zuges ein Kapital von 50 \$ besitzt (Bargeld und Wert deiner Gebäude auf dem Spielplan), hast du das Spiel sofort gewonnen. Jeder Kredit („Die Bank von Ankh-Morpork“ oder „Herr Beuge“) verringert dein Kapital um 12 \$.

Kommandeur Mumm – Wenn ein Spieler die letzte Karte vom Nachzugstapel nimmt, hast du das Spiel sofort gewonnen.

Sieg nach Punkten

Wird das Spiel dadurch beendet, dass die letzte Karte vom Nachzugstapel genommen wird und Kommandeur Mumm nicht im Spiel ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten:

- **Handlinger** auf dem Spielplan zählen je 5 Punkte.
- **Gebäude** auf dem Spielplan zählen so viele Punkte wie sie wert sind (1 Punkt je \$).
- **Bargeld** zählt 1 Punkt je \$.
- Für jeden **Kredit** („Die Bank von Ankh-Morpork“ oder „Herr Beuge“) müssen 12 \$ an die Bank zurückgezahlt werden. Ein Kredit, der nicht zurückgezahlt werden kann, bedeutet 15 Punkte Abzug.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der den Bezirk mit dem höchsten Wert kontrolliert. Sollte es auch hierbei einen Gleichstand geben, teilen sich die betroffenen Spieler die Ehre eines gemeinschaftlichen Sieges.

Weitere Hinweise

- Ist auf einer Karte nichts anderes angegeben, wird Geld, das gezahlt wird, immer an die Bank gezahlt. Geld, das man kassiert, bekommt man immer von der Bank.
- Ist auf einer Karte nichts anderes angegeben, werden Handkarten, die abgelegt werden, auf den Ablagestapel gelegt.
- Werden Handlinger oder Gebäude vom Spielplan entfernt, erhalten ihre Besitzer sie zurück.
- Steht auf einer Karte nur „Würfle“, heißt das, dass einmal gewürfelt wird.
- Wird beim Würfeln derselbe Bezirk mehrfach gewürfelt, so gilt er auch mehrfach.
- Kann man den Text einer Karte nicht voll erfüllen, erfüllt man ihn soweit es möglich ist.
- Dämonen und Trolle können wie Handlinger mit der Aktion „Meuchelmord“ entfernt werden. Sie können auch aufgrund eines Kartentextes entfernt oder versetzt werden, solange auf der Karte nicht die Rede ist von „einem deiner Handlinger“ oder „Handlinger eines Mitspielers“. So können auch die Aktionskarten Burlich & Starkimarm, Carcer, Cosmo Üppig, Der Dekan, Der Quästor, Errol und die Ereigniskarte Mysteriöse Morde gegen sie eingesetzt werden.



Autor: Martin Wallace

Illustrationen: Peter Dennis, Ian Mitchell, Paul Kidby und Bernard Pearson

Grafikdesign: Solid Colour

Deutsche Redaktion: TM-Spiele

Übersetzung: Robert Flach

Gestaltung der deutschen Ausgabe: Pohl & Rick Grafikdesign

Spieltester(innen): Hannah Bryan, Mike Bryan, Abby O'Rourke, Jerry Elsmore, Chris Boote, Richard und Jan Dewsbury, Richard Pingree, Simon Goodway, Jess Wyld, Max Michael, Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Geoff Brown, Chris Dearlove, David Dearlove, Catherine McManus, Alan McClenahan, Henry Proctor, Stewart Pilling, Jen Petruccio, Don Oddy sowie diverse Leute bei der Convention of Wargamers, Manorcon, Sorcon, Beyond Monopoly, Kublacon, Hogswatch und Spring Watch.

Dank an Sir Terry Pratchett, Julia Wallace, Bernard and Isobel Pearson, Reb Voyce, Ian Mitchell, Colin Smythe, Neil Kendrick, Chris Boote, Jerry Elsmore, Ian und Jo Drury, Rob und Rob bei Sigma, Robert Flach, Rob Mulholland, Sanders Bol, Pete Chapman, Charles Bishop, Steve Rohan-Jones, David Gatheral, Jason Anthony, Helen und Chris Smith und eine Menge weiterer Scheibenwelt-Fans.

© 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.

© 2011 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr: 691387

Alle Rechte vorbehalten.



treefroggames.com





Die Ereignisse

Viele Ereignisse haben eine Auswirkung auf Gebäude. Verlierst du ein Gebäude, musst du die entsprechende Stadtbezirkkarte zurücklegen. Wenn zur Auswahl eines Bezirks gewürfelt werden muss, bezieht sich die gewürfelte Zahl auf den Bezirk mit derselben Nummer. Eine „1“ bezieht sich also auf „Tolle Schwestern“ usw.

Absolut Bekloppter Johnson

Würfle. Wenn ein Spieler die Karte des Bezirks mit der gewürfelten Zahl besitzt, muss er die Stadtbezirkkarte zur Seite legen. Der betroffene Bezirk bietet keinen Vorteil mehr. Der Besitzer dieser Stadtbezirkkarte muss außerdem einen seiner Handlanger aus dem Bezirk entfernen. Das Gebäude zählt weiterhin bei der Berechnung für die Kontrolle eines Bezirks. Es hat am Ende des Spiels immer noch den auf dem Spielplan angegebenen Wert.

Aufruhr

Wenn sich acht oder mehr Unruhe-Marker auf dem Spielplan befinden, endet das Spiel sofort. Die Siegbedingung von Kommandeur Mumm oder dem Drachenkönig der Wappen sind damit nicht erfüllt. Es werden nun die Punkte gezählt, um den Sieger zu ermitteln.

Dämonen aus den Kerkerdimensionen

Würfle viermal und setze einen Dämon in jeden gewürfelten Bezirk. Es kann passieren, dass mehr als ein Dämon in einem Bezirk auftaucht. Setze auch einen Unruhe-Marker in den Bezirk, wenn sich dort noch keiner befindet. Solange sich Dämonen in einem Bezirk aufhalten, kann der Vorteil des Bezirkes nicht genutzt werden und ein Gebäude dort hat keinen Wert. Der Bezirk kann nicht von einem Spieler kontrolliert werden. Er zählt auch nicht für Lord Vetinari als infiltrierter Bezirk. Sollte es am Spielende Bezirke geben, in denen sich Dämonen aufhalten, bekommt dort kein Spieler für seine Handlanger oder Gebäude Punkte. Dämonen können wie Handlanger versetzt oder vom Spielplan entfernt werden.

Der Drache

Würfle, um zu erfahren, wo er landet. Entferne alle Spielsteine (Handlanger, Gebäude, Dämonen, Trolle und Unruhe-Marker) aus diesem Bezirk.

Erdbeben

Würfle zweimal und entferne alle Gebäude aus den gewürfelten Bezirken.

Erdrutsch

Jeder Spieler muss 2 \$ für jedes seiner Gebäude auf dem Spielplan zahlen. Kann ein Spieler für ein Gebäude nicht zahlen, wird es vom Spielplan entfernt.

Explosion

Würfle und entferne alle Gebäude aus dem gewürfelten Bezirk.

Feuer

Würfle, um zu erfahren, wo es ausbricht. Sollte im gewürfelten Bezirk kein Gebäude stehen, findet das Feuer keine Nahrung und erlischt sofort. Wenn sich in dem gewürfelten Bezirk ein Gebäude befindet, entferne dieses vom Spielplan (und lege die dazugehörige Stadtbezirkkarte zurück). Würfle erneut, um zu erfahren, ob es sich weiter ausbreitet. Grenzt der jetzt gewürfelte Bezirk an den zuvor gewürfelten und befindet sich ein Gebäude darin, wird dieses ebenfalls entfernt. So geht es weiter, bis ein Bezirk gewürfelt wird, der nicht an den zuvor gewürfelten Bezirk angrenzt oder kein Gebäude enthält.

Flut

Würfle zweimal, um zu erfahren, welche Bezirke betroffen sind. Wenn ein gewürfelter Bezirk an den Fluss angrenzt, müssen alle Spieler reihum (beginnend mit dem aktuellen Spieler) ihre Handlanger in angrenzende Bezirke versetzen. Handlanger dürfen nicht in einen Bezirk versetzt werden, der ebenfalls von der Flut betroffen ist, wohl aber in andere an den Fluss grenzende Bezirke. Dämonen und Trolle sind von der Flut nicht betroffen und verbleiben in dem Bezirk, ebenso Gebäude.

Mysteriöse Morde

Die Spieler würfeln reihum (beginnend mit dem aktuellen Spieler) und entfernen jeweils einen beliebigen Handlanger aus dem gewürfelten Bezirk. Sollte sich dort ein Unruhe-Marker befinden, wird dieser ebenfalls entfernt. Wenn du einen Bezirk erwürfeln, in dem sich nur eigene Handlanger befinden, musst du einen von ihnen entfernen.

Nebel

Ziehe die obersten fünf Karten vom Nachzugstapel und lege sie offen auf den Ablagestapel. Jeder Spieler darf sich die Karten ansehen.

Trolle

Würfle dreimal und setze einen Troll in jeden gewürfelten Bezirk. Es kann passieren, dass mehr als ein Troll in einem Bezirk landet. Denke daran, einen Unruhe-Marker in den Bezirk zu legen, sofern sich dort bereits mindestens ein Handlanger befindet (und dort kein Unruhe-Marker liegt). Um einen Bezirk zu kontrollieren, in dem sich Trolle befinden, musst du dort mehr Handlanger als Trolle haben. Trolle können wie Handlanger versetzt oder vom Spielplan entfernt werden.

