

ŚWIAT DYSKU

ANKH-MORPORK

Errata

Fragmenty treści instrukcji oraz karty pomocy, których dotyczy niniejsza errata, oznaczono pogrubioną kursywą:



Strona 2:

Komponenty - w pudełku
powinno znajdować się:

35 srebrnych monet o wartości \$1 każda,
17 złotych monet o wartości \$5 każda,

Strona 4:

Przykład zagrania karty Kwestor:
Zagrywając kartę Kwestor gracz musi najpierw wylosować jedną spośród Kart Zdarzeń i wykonać opisane na niej instrukcje. Następnie może *opcjonalnie zamienić miejscami dwa pionki agentów na planszy* (zgodnie z tekstem umieszczonym na karcie).

Strona 4:

Przykład zagrywania nowych agentów:
Gracz czerwony właśnie zagrał Kartę Akcji zawierającą symbol „nowy agent”. Mając już agenta w dzielnicy Siostry Dolly, nowy agent może zostać umieszczony w jednej z *czterech* dzielnic oznaczonych strzałkami.

Strona 6:

Ostatni akapit dotyczący podliczania punktów:
Każdy agent na planszy daje 5 punktów zwycięstwa.
Każdy budynek *warty jest tyle ile wynosi koszt jego postawienia*.
Każde \$1 daje 1 punkt zwycięstwa

Informacje dotyczące działania budynków w odpowiednich dzielnicach (w instrukcji i na karcie pomocy):

Chytrych Rzemieślników - Raz podczas tury można otrzymać **\$2** z banku.

Siedmiu Śpiących - Raz podczas własnej tury można otrzymać **\$3** z banku.



ŚWIAT DYSKU

ANKH-MORPORK

Tabela punktów



Każdy agent na planszy to 5 punktów zwycięstwa



Budynek wart jest tyle punktów ile wynosi koszt jego postawienia



Każdy \$1 daje 1 punkt zwycięstwa



Każda niespłaconą pożyczka to minus 15 punktów zwycięstwa

Suma

Gracz 1

Gracz 2

Gracz 3

Gracz 4
