

ŚWIAT DYSKU®

ANKH-MORPORK

FAQ

Przed czym chronią *Pomniejsze Bóstwa*?

- *Zapadlisko* – bez efektu – lepiej zapłacić 2\$ niż 3\$.
- *Mgła* i *Rozruchy* – nie dotyczą.
- *Demony z Piekielnych Wymiarów* i *Trolle* – zapłać 3\$ by zapobiec umieszczeniu trolla albo demona w dzielnicy, w której masz agenta lub budynek, niezależnie od tego ile ich tam masz.
- *Smok*, *Eksplozja*, *Trzęsienie Ziemi*, *Powódź*, *Tajemnicze Morderstwa* – zapłać 3\$ za każdego własnego agenta lub budynek, który chcesz ochronić przed ich efektami.
- *Bezdennie Głupi Johnson* – zapłać 3\$ by ochronić kartę przed odrzuceniem, zapłać 3\$ by ochronić agenta przed odrzuceniem.
- *Pożar* – zapłać 3\$ by ochronić swój budynek. Ochronienie budynku nie zapobiega dalszemu rozprzestrzenianiu się pożaru, zgodnie z jego normalnymi zasadami.

Uwaga: Jeśli zdarzenie generuje kilka efektów (np. *Powódź*), najpierw należy wygenerować wszystkie z nich, dopiero potem posiadacz *Pomniejszych Bóstw* decyduje co chce chronić.

Co dzieje się ze znacznikami niepokojów gdy kilka pionków zostaje razem przemieszczonych?

Pionki nie ruszają się wspólnie, więc należy stosować normalne zasady.

- *Powódź* – agentów przemieszcza się jednego po drugim, w kolejności ruchów.
- *Kwestor* – usuń oba pionki i znaczniki niepokojów, jeśli był w ich dzielnicach, a następnie umieść pionki z powrotem na planszy i, jeśli miało by to miejsce wg normalnych zasad, umieść w nich również znaczniki niepokojów.
- *Nadrektor Ridcully* – umieść agentów jednego po drugim.

Czy mogę zagrać kartę i nic nie zrobić?

Tak, chyba że znajduje się na niej symbol Zdarzenia. Co więcej, wolno w ten sposób podczas własnej tury zagrać kartę (y) z Reakcją, by zrzucić je z ręki.

Czy mogę użyć Reakcji przeciwko Zdarzeniom?

- *Doktor Mossy Lawn* – nie ma tu zastosowania.
- *Wallace Sonky* – Nie (zobacz FAQ w instrukcji gry).
- *Gaspode* – Nie. Chroni tylko przed efektami działań innych graczy. Efekty Zdarzeń wynikają z mechaniki gry, a nie działań graczy.
- *Kampania Praw Martwych*, *Susan* i *Igor* – tak, jeśli chronią przed efektami *Smoka*, *Bezdennie Głupiego Johnsona* oraz *Tajemniczych Morderstw*.

Czy muszę usuwać własnego agenta?

Tak, jeśli w wyniku efektu *Carcera* albo *Tajemniczych Morderstw* wylosujesz dzielnicę, w której znajdują się wyłącznie twoje pionki.

Ilu agentów zabija *Carcer*?

Maksymalnie dwóch. Wylosuj dzielnicę i zabij znajdujący się w niej pionek. Potem wylosuj dzielnicę i zabij znajdujący się w niej pionek. Nie możesz się zatrzymać w połowie.

Czy *Wallace Sonky* chroni przed *Cosmo Lavish*?

Tak. Gracz, któremu zapłacono zatrzymuje pieniądze, ale nie usuwa agenta.

Czy *Wallace Sonky* chroni przed *Kierownikiem Katedry Studiów Nieokreślonych*?

Tak. Nic się nie dzieje, nie dochodzi do zamiany kart.

Czy mogę użyć *Rosie Palm* albo *Gildię Szwaczek* by otrzymać pieniądze bez oddania karty?

Nie. Jeśli nie możesz oddać karty innemu graczowi, wtedy ten nie musi płacić.

Czy mogę użyć *Przycmioną* albo *Siostry Dolly* by umieścić agenta w dzielnicy sąsiadującej z taką, w której jest mój agent?

Nie dotyczy. Obecność agentów nie ma żadnego znaczenia dla ich wykładania przy pomocy tych kart.

Czy mogę postawić budynek w dzielnicy, w której jest troll albo demon?

Tak. Poza ich zdolnościami, trolle i demony należy traktować jako zwykłe pionki. Jeśli w dzielnicy nie ma znacznika niepokojów, a masz w niej agenta, wymaganą akcję i pieniądze, to możesz budować.

Pytania zebrał John Sweeney (john@modernjive.com), odpowiedzi sprawdził Martin Wallace, a na język polski przetłumaczył Michał Ozon.



Już dostępna kolejna gra w serii Świat Dysku!

Świat Dysku: Wiedzmy i dodatek Świat Dysku: Sabat Czarownic

Zobacz więcej na:
www.facebook.com/swiatdysku
www.phalanxgames.pl



PHALANX