



KORONGVILÁG

ANKH-MORPORK

Isten hozott a Korongvilág legnagyobb, legbüdösebb és *legérdekesebb* városában! Lord Lodoci, a város ura eltűnt, és a polgárok erős vezető után áhíznak. Vajon a nemesi családok egyike szerzi meg a hatalmat? Visszatér végre a király és vele a béke? Vagy Lord Lodoci megint csak *ideiglenesen* van távol, és kémei révén addig is szemmel tart mindent?

Az *Ankh-Morpork* elég egyszerű játék: amikor rajtad van a sor, kijátszol a kezedből egy kártyát, majd annyi lapot húzol, hogy öt kártya legyen a kezdben. Ezután bal oldali szomszédod tesz így, majd az ő szomszédja, amíg valaki nem győz vagy amíg ki nem fogy a pakli. A játék elején kapott személyiség-

kártyádon múlik, hogy te hogyan győzhetsz: ezt meg kell próbálnod elleplezni a többiek elől, de közben ki kell találnod a többiek céljait, nehogy elvegyék azt, ami neked jár, az uralmat a Korongvilág legnyakasabb városa felett.





Tartozékok

E szabályfüzeten és a játéktáblán túl még az alábbiak tartoznak a játékhoz:



12-12 kegyencbábu,
négy színben



6-6 épület,
négy színben



4 démonbábu



3 trollbábu



12 zavargásjelző



tizenkétoldalú
dobókocka
(dobóidom)



35 ezüst egydolláros és
17 arany ötdolláros



4 segédletlap



12 eseménykártya



7 személyiségkártya



12 fertálykártya



48 zöld polgárkártya



53 barna polgárkártya



A játéktáblán Ankh-Morpork ikervárosa látható. A város tizenkét fertályra oszlik, a fertályokat a berajzolt határok, illetve az Ankh-folyó választja el. Minden fertályon látható a neve, a fertály száma, valamint az ottani építési költség. A fertály száma az eseményeknél lesz fontos. Két fertály akkor szomszédos egymással, ha van közös határuk, vagy ha híd köti össze őket.





Előkészületek

Mindenki választ magának egy színt, és elveszi az ahhoz tartozó 12 kegyencét és 6 épületet, majd mindenki lerakja 1-1 kegyencét az Árnyakra, a Gubera utcára és a Dudás Nővérekre. E három fertály mindegyikére le kell rakni 1-1 zavargásjelzőt is.

A többi zavargásjelzőt a játéktábla mellé kell készíteni.

A pénz is a játéktábla mellé kell készíteni, ez lesz a bank. Mindenki kap a bankból 10 ankh-morporki dollárt. A játék során végig nyilvános, hogy kinek mennyi pénze van.

A démon- és trollbábukat is a játéktábla mellé kell készíteni.

A személyiségkártyákat meg kell keverni, majd mindenkinek osztani egyet, a maradékot pedig megnézés nélkül vissza kell tenni a dobozba. A játék végéig nem szabad, hogy a játékosok megmutassák egymásnak személyiségkártyájukat.

Az eseménykártyákat meg kell keverni, és az eseménypaklit képpel lefelé a játéktábla mellé kell készíteni.

A polgárkártyákat szín szerint szét kell válogatni. Először a barna lapokat kell megkeverni és képpel lefelé a játéktábla mellé lerakni, majd ezután a zöld kártyák pakliját kell megkeverni és szintúgy képpel lefelé a barna lapok paklikára lerakni. Ezután mindenki húzzon 5-5 polgárkártyát.



A fertálykártyákat képpel felfelé a játéktábla mellé kell készíteni úgy, hogy azokat mindenki jól láthassa.

Mindenki kap még egy segédletlapot is, rajta a legfontosabb szabályokkal.

A dobókocka segítségével kell meghatározni, ki lesz a kezdőjátékos.

Két játékos esetén a személyiségpakliból még a keverés előtt vissza kell rakni a dobozba *Krizporázt*, valamint a barna polgárlapok közül *Hubertet* és *Pazar Cosmót*.



Játékmenet

A játékos a kezdőjátékos kezd, majd sorban, az óramutató járása szerint kerülnek sorra a játékosok.

Ha épp rajtad van a sor, válassz egyet kártyáid közül, és kövesd a lap utasításait (előfordulhat, hogy emiatt újabb kártyát játszatsz ki). Miután befejezted a kártyakijátszást, annyi lapot húzol, hogy megint öt kártya legyen a kezvedben. Persze előfordulhat, hogy már a körödben kártyákat húztál, és most ötnél több lap van a kezvedben – semmi gond, köröd végén nem húzol ugyan egy kártyát sem, de nem is kell lapot vagy lapokat eldobnod.

Ezután bal oldali szomszédod következik, és így tovább, egészen addig, amíg egyikőtök be nem jelenti, hogy győzött (teljesítve személyiségkártyája feltételeit), vagy ki nem fogy a húzópkali. Ez utóbbi esetben az győz, akinél ott van *Vinkó parancsnok*; ha nincs senkinél, az győz, akinek a legtöbb pontja van.

Fontos, hogy mindig eszedben tartsd az összes győzelmi feltélt és hogy mindig figyelj a többiekre, nehogy valakinek “odaajándékozd” a győzelmet. A győzelmi feltételek e füzet végén találhatóak – mind olvassátok el kezdés előtt!



Minden polgárkártya felső részén látható egy több szimbólum, ezek jelölik, hogy a kártya kijátszása után milyen akciókat lehet végrehajtani, és hogy milyen sorrendben.

Ha kijátszol egy kártyát, végrehajtod az akcióit, akár az összeset, akár csak egy részüket. Te döntöd el, hogy az akciók közül melyikeket hajtod végre (kivéve az eseménylap felcsapását, ez az egy akció kötelező); a végrehajtásra kiválasztott akciókat viszont balról jobbra kell végrehajtanod. Ezután a kártyát képpel felfelé a dobott lapokhoz rakod.

Példa: Ha kijátszod a Pénztárost, először fel kell húznod egy eseménykártyát, utána kicserélhetsz két kegyencet (ahogy az a kártya alján olvasható), ha akarsz, végül pedig, ha akarsz, kijátszhatsz egy újabb kártyát.



Mindig teljesen be kell fejezned egy akciót, mielőtt újat indítanál.

Az akciók leírását ezen, illetve a következő oldalon találod.



Kegyenc lerakása

Magad elől egy kegyencedet lerakod a játéktábla egyik fertályára. Ha még nincs kegyenced a játéktáblán, bármelyik fertályra felrakhatod; egyébként csak olyan fertályra, amelyen vagy amelynek szomszédságában van már kegyenced. Mindig e szabályok szerint rakod le kegyenceidet, akkor is, ha megszakítás következtében teszed ezt. Ha már az összes kegyenced fenn van a játéktáblán, bárhonét levehetsz egyet, hogy utána a szabályok szerint felrakd valahová.

Egy fertályon bárhány kegyenc lehet.



Példa: (Most és a továbbiakban feltételezzük, hogy te vagy a vörös játékos.) Kijátszottál egy olyan kártyát, ami miatt most lerakhatsz egy kegyencet. A nyílal jelölt fertályok bármelyikére lerakhatsz,

mivel a Dudás Nővéreken már van egy kegyenced. Ne feledd, a hidakkal összekötött fertályok szomszédosak.

Zavargásjelzők

Mindig, amikor egy kegyenc le- vagy átkerül egy fertályra, ahol már van legalább egy kegyenc, arra a fertályra le kell raknotok egy zavargásjelzőt. Egy fertályon csak egy zavargásjelző lehet. Amint a fertályról le- vagy elkerül egy kegyenc, le kell venni onnét a zavargásjelzőt (akkor is, ha két vagy több kegyenc maradt a fertályon). Épület lerakása nem okoz zavagást. A zavargás hatása kettős: egyrészt csak akkor lehet kegyenc orgyilkosság áldozata, ha fertályán van zavargásjelző, másrészt pedig olyan fertályon, ahol zavargásjelző van, nem lehet építkezni. A trollok és a démonok kegyenceknek számítanak, lerakásuk, mozgatásuk eszerint hat a zavargásokra.



Példa: Amikor lerakod egy kegyencedet a Bugris utcára, oda le kell raknod egy zavargásjelzőt is, hiszen ott már volt egy másik kegyenc.



Épület lerakása

Lerakhatod egy épületedet egy olyan fertályra, ahol van legalább egy kegyenced. Nem rakhatsz épületedet olyan fertályra, ahol zavargásjelző van, vagy ahol már van egy épület. Az építkezés költsége a fertályról és a fertály kártyájáról is leolvasható. Az összeget a bankba fizeted be, utána pedig elveszed és képpel felfelé magad elé rakod a fertály kártyáját. Amennyiben utóbb elveszítetted ezt az épületedet, a fertály kártyáját vissza kell raknod a játéktábla mellé.

Legfeljebb hat épületed lehet. Ha már mind a hat épületed fenn van a játéktáblán, ilyenkor levehetsz az egyiket, hogy utána felrakhasd – természetesen ekkor is elveszted annak a fertálynak a kártyáját, ahonnan levettél épületedet.





Példa: A játéktáblának ezen a részén csupán egy fertály van, ahová lerakhatsz épületet, és ez Bolyhosdomb. A Dudás Nővéreken zavargásjelző van, Héttalvón már van épület, az Irreális Birtokon és Sárkányzuhanáson pedig nincs kegyenced. Ha lerakod egy épületet Bolyhosdombra, 12 dollárt kell befizetned a bankba. (Nem probléma, hogy a sárga játékosnak több kegyence van itt, mint neked, attól te még építhetsz.) Miután leraktad az épületet, megkapod Bolyhosdomb fertálykártyáját.

Fertálykártyák

Minden fertályhoz tartozik egy fertálykártya, és minden kártyának van valami képessége. Általában e képességeket körönként egyszer aktiválhatod – amennyiben akarsz. Viszont abban a körben, amikor megkapod a fertály kártyáját, még nem aktiválhatod a lap képességét! A **Kisistenek** képessége speciális: akkor aktiválhatod, amikor nem te vagy éppen soron, egy eseményre reagálva.

Az egyes kártyák képességei:

Az Árnyak (the Shades): Körödben bármikor lerakhatsz az Árnyakra vagy egy vele szomszédos fertályra egy zavargásjelzőt (amennyiben a fertályon van legalább egy kegyenc).

Dudás Nővérek (Dolly Sisters): Körödben egyszer 3 dollárért a Dudás Nővérekre vagy egy vele szomszédos fertályra lerakhatsz egy kegyencedet.

Gubera utca (The Scours): Körödben egyszer eldobhatsz egy kártyát a kezedből, hogy kapj a bankból 2 dollárt.

Bugris utca (Dimwell): Körödben egyszer 3 dollárért lerakhatsz a Bugris utcára vagy egy vele szomszédos fertályra egy kegyencedet.

Bolyhosdomb, Hosszú fal (Nap Hill, Longwall): Körödben egyszer elvehetsz 1 dollárt a bankból.

A Lovak, Sárkányzuhanás (the Hippo, Dragon's Landing): Körödben egyszer elvehetsz 2 dollárt a bankból.

Az Istenek Szigete (Isle of Gods): Körödben egy 2 dollárért levehetsz egy zavargásjelzőt a játéktábláról.

Kisistenek (Small Gods): Mindig, amikor egy esemény egy kegyencedre vagy épületre hat, fizethetsz 3 dollárt, hogy ne hasson rá az esemény. Ha az esemény több bábudra is hat, 3-3 dollárt fizetve bármennyit megmenthetsz közülük.

Héttalvó (Seven Sleepers): Körödben egyszer elvehetsz 3 dollárt a bankból.

Irreális Birtok (Unreal Estate): Körödben egyszer húzhatsz egy polgárkártyát, de utána el kell dobnod egy polgárkártyát.



Orgyilkosság: Egy olyan fertályról, ahol van zavargásjelző, vegyél le egy kegyencet, egy trollt vagy egy démont. Saját kegyencet nem vehetsz le. (Ne feledd, ilyenkor is le kell venni a zavargásjelzőt az adott fertályról.)



Zavargásjelző eltávolítása: Egy tetszőleges fertályról vedd le a zavargásjelzőt.



Pénz: Az érmén látsz egy számot: ennyi dollárt vegyél el a bankból.



Kártyaképesség: A kártya alsó részén olvasható képességet hajtod végre.



Eseménykártya felcsapása: Ez az egy kötelező akció. Ilyekor fel kell csapnod az eseménypakli legfelső lapját, és végre kell hajtani az eseményt (az események leírása a szabályfüzet legvégén található). Ezután az eseménykártyát rakd vissza a dobozba (minden esemény csak egyszer történhet meg a játék során.)



Új kártya kijátszása: Újabb kártyát játszol ki a kezedből – ha azon is van ilyen szimbólum, megint kijátszhatod egyet, és így tovább.



Megszakítás: Ha egy kártyán ilyen szimbólum van, azt bármikor kijátszhatod, nem csupán akkor, amikor éppen rajtad van a sor. A legtöbb ilyen kártya valamiféle rossztól véd meg téged – például valaki meg akarta orgyilkoltatni egyik kegyencedet, te pedig kijátszod *Gaszpódot*, hogy megvédd e kegyencedet. Ha a saját körödben játszol ki megszakítókártyát, az nem számít akciónak. A megszakításokat időben kell bejelenteni – utólag már nem dönthetsz úgy, hogy mégis ki akarsz játszani egy megszakítást, és “csináljuk vissza” az eddigi dolgokat.





A játék vége

A játék akkor ér véget, ha valaki teljesíti személyiségkártyája győzelmi feltételeit VAGY fel lett csapva a *polgárháború* és teljesülnek az eseménykártya feltételei VAGY ha valaki felhúzza a polgárpakli utolsó lapját.

Vinkó parancsnok kivételével minden személyiségkártyán olvashatók a győzelmi feltételek – ezeknek az adot játékos köre elején kell teljesülniük!



Lord Lodoci (Lord Vetinari): Akkor győzöl, ha köröd legelején a város elegendő fertályán van kegyenced (vagyis kémed): két játékos esetén ha legalább 11 fertályon van kegyenced, három játékos esetén ha legalább 10 fertályon van kegyenced, négy játékos esetén ha legalább 9 fertályon van kegyenced. Ezekon a fertályokon nem lehet démon!

Lord Selachii, Lord de Worde, Lord Rozsdha (Lord Rust): Akkor győzöl, ha köröd legelején elegendő fertályt ellenőrzöl: két játékos esetén 7, három játékos esetén 5, négy játékos esetén 4 fertályt kell ellenőrizned. Akkor ellenőrzöl egy fertályt, ha nincs olyan játékos, akinek annyi vagy több bábuja (kegyence és épülete együtt) lenne ott, mint neked, valamint több bábud van ott, mint ahány troll van a fertályon. A zavargásjelzők nem számítanak. Ezekon a fertályokon nem lehet démon!



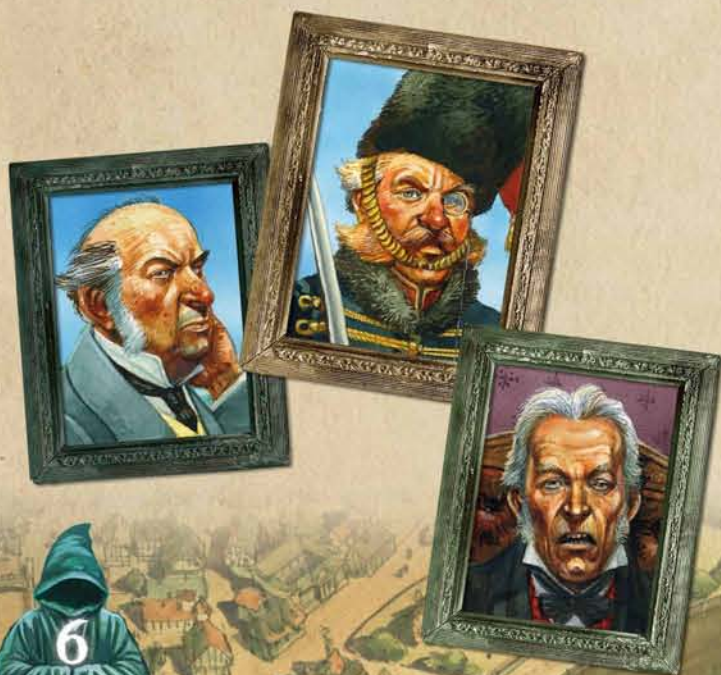
Példa: Hétaalvót a zöld, Bolyhosdombot a sárga játékos ellenőrzi (a zavargásjelző nem számít). A vörös játékos nem ellenőrzi a Dudás Nővéreket, mert ott démon is van. A kék játékos nem ellenőrzi az Irreális Birtokot az ottani troll miatt – de ha a kék játékosnak még egy bábuja lenne ott, akár kegyenc, akár épület, ő ellenőrizné a fertályt. Sárkányzuhanást sem a zöld, sem a sárga játékos nem ellenőrzi.

Sárkány, a címerkirály (Dragon King of Arms): Akkor győzöl, ha köröd legelején 8 zavargásjelző van a játéktáblán – a város káoszba fulladt, és a nép visszaköveteli a királyt, akit persze majd te fogsz dróton rángatni.

Krizopráz (Chrysoprase): Akkor győzöl, ha a köröd legelején összevagyondod, vagyis készpénzed plusz épületeid értéke (költsége) eléri vagy meghaladja az 50 dollárt. Ne feledd, hogy minden általad felvett hitel 12 dollárral csökkenti összevagyondodat!

Vinkó parancsnok (Commander Vimes): Akkor győzöl, ha kifogy a polgárpakli anélkül, hogy bárki más győzött volna.

Ha a játék úgy ér véget, hogy kifogy a polgárpakli ÉS senkinél sincsen *Vinkó parancsnok*, az győz, akinek a legtöbb pontja van. A játéktáblán lévő minden kegyenc 5 pontot ér, minden épület pedig annyit, amennyi a költsége. Minden 1 dollár készpénz 1 pontot ér (előtte az adósságokat vissza kell fizetni, és minden visszafizethetetlen adósság 15 pont levonást jelent). Pontegyenlőség esetén az érintettek közül az győz, akinél a legértékesebb (legnagyobb építési költségű) fertálykártya van. Ha ez is egyenlő, az érintett játékosok mind győztesek.





Gyakran feltett kérdések

Pontosan mi történik, ha kijátszom Ponder Stibbonst vagy Drumknottot?

Kiválasztasz a kezekben lévő kártyák közül kettőt. Mindegyiket külön kell kijátszanod. Ha például kijátszod az elsőt, és az lehetővé teszi egy újabb kártya kijátszását, akkor előbb ezt az új kártyát játszod ki, hajtsd végre az akcióit, stb.; miután teljesen végeztél az első kártyából "származó" összes akcióval, jassz ki a másodjára kiválasztott kártyát, amelynek akciói között megint lehet újabb kártyakijátszást biztosító. Köröd akkor ér véget, amikor már minden kártyakijátszással és akcióval végeztél.

Ha valaki kijátssza a HALÁL kártyáját, és az én kegyenceimet jelöli ki célpontnak, egy megszakítással, példáulul Gaszpóddal, mindkét kegyencemet megvédehetem?

Nem. Egy megszakítással csak egy kegyencedet védheted meg. Az első orgyilkosságot meg tudod akadályozni vele, de ellenfeled, aki kijátszotta a HALÁL kártyáját, a második orgyilkosság célpontjának akár az éppen most megvédett kegyencedet is kijelölheti (persze, egy másik megszakítással újra megmentheted).

Pontosan mi történik, ha kijátszom Wallace Sonkyt?

Ez a kártya egy másik kártya szöveges képességétől véd meg. Nem véd meg a kártyák szimbólumaitól, például az orgyilkosságtól; de megvéd például attól, hogy Kóter kártyájával eltávolítsák egy kegyencedet, minthogy ez annak a kártyának a szöveges képessége; megvéd például a Tűzoltó-egylettől, dr. Mészarttól vagy a Tolvajok Céhétől. Más játékost nem védhetsz meg vele, csak magadat. Nem véd meg az eseményektől. Ha használatával megvéded magadat egy lap ellen, akkor annak a kártyának a képessége nem használható másik játékos ellen.

A Kisistenek megvédenek a démonoktól?

Igen. Ha egy démon felkerülne egy fertályra, befizethetsz 3 dollárt, hogy ez ne történjen meg; ilyenkor a démon marad a készletben.

Kóterrel eltávolítható démon vagy troll?

Igen, ebből a szempontból a démonok és a trollok kegyenceknek számítanak.

Mi történik, ha rajtam a sor, de nem tudok kártyát kijátszani? Kénytelen leszel passzolni, de köröd végén ekkor is sor kerül kártyahúzásra.

Ha lerakom egy kegyencemet egy olyan fertályra, ahol csak nekem van kegyencem, akkor is le kell oda rakni egy zavarójelzőt?
Igen.

Ellenőrzésem alatt kell tartanom egy fertályt ahhoz, hogy ott építkezhessenek?

Nem. Az szükséges, hogy legyen ott legalább egy kegyenced, és nem lehet ott zavarójelző, de nem kell ellenőrizned a fertályt.

Ha egy kártya révén mozgathatok egy kegyencet, ez okozhat zavarójelzőt?

Hogyne. Mindig, amikor egy fertályra, ahol van legalább egy kegyenc, felkerül egy újabb kegyenc, a fertályra fel kell rakni egy zavarójelzőt – kivéve, ha már van ott ilyen jelző.

Megszabadulhatok valahogy a Bolondok és Bohócok Céhétől, vagy dr. Mészarttól?

Nem – ha megkaptad a kártyát, a játék végéig nálad lesz. Ráadásul a kártyalimited szempontjából olyan, mintha a kezekben lenne, így mostantól kevesebb kártyát tarthatsz a kezekben. És nem dobhatod el sem a Gubera utcával, sem az Irreális Birtokkal.



Közreműködők

Tervező: Martin Wallace

Illusztrátor: Peter Dennis, Ian Mitchell, Paul Kidby, Bernad Pierson

Grafikai tervező: Solid Colour

Játéktesztelők: Hannan Bryan, Mike Bryan, Abby O'Rourke, Jerry Elmore, Chris Boote, Richard és 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, és számosan a Convention of Wargamers, a Manorcon, a Sorcon, a Beyond Monopoly, a Kublacon, a Hogswatch és a Spring Watch látogatói közül.

Sir Terry Pratchett, Julia Wallace, Bernard és Isobel Pearson, Reb Voyce, Ian Mitchell, Colin Smythe, Neil Kendrick, Chris Boote, Jerry Elmore, Ian és Jo Drury, Rob and Rob at Sigma, Robert Flatch, Rob Mulholland, Sanders Bol, Pete Chapman, Charles Bishop, Steve Rohan-Jones, David Gatheral, Jason Anthony, Helen és Chris Smith, és a számos és számtalan Korongvilág-rajongó – köszönöm!

© Terry Pratchett 2011.

Dicworld 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.

www.treefroggames.com www.mayfairgames.com

fordította: Thaur (thaur@freemail.hu)





Események

Sok esemény épületekre hat. Ha elveszíted egy épületed, vissza kell adnod az adott fertály kártyáját.

Sárkány (the Dragon)

Dobj a kockával, hogy melyik fertályt égeti porrá a sárkány: arról a fertályról vegyél le minden kegyencet (trollekat, démonokat is), valamint, ha van ott, az épületet, zavargásjelzőt is.

Árvíz (Flood)

Dobj kétszer a kockával, hogy melyik fertályokat önti el a folyó: ha nem folyómenti fertály jön ki, dobj újra. Játéksorrendben, kezdve veled, mint aktív játékoskal, az érintett fertályokról a szomszédos fertályokra kell mozgatnotok kegyenceiteket. Árvízzel sújtott fertályra nem mozgatható át kegyenc, árvízzel nem sújtott folyómenti fertályra igen. Az épületekre, a démonokra és a trollokra nem hat az árvíz, azok maradnak a fertályukon.

Tűzvész (Fire)

Dobj a kockával, hogy melyik fertályban tombol a tűzvész. Ha ott nincs épület, az eseménynek nincs hatása. Ha van ott épület, azt vegyétek le, majd dobj újra. Ha a kidobott fertály szomszédos a tűzvész fészkével ÉS van ott épület, le kell venni azt is, mert a tűz továbbterjedt. Ezt addig kell folytatnod, amíg olyan fertályt nem dobsz, amelyen nincs épület, vagy amely nem szomszédos az utoljára leégett fertállal.

Köd (Fog)

Csapd fel, majd rakj vissza a dobozba a polgárpakli legfelső öt lapját. A dobozba rakás előtt mind nézzétek meg, melyik öt lap volt ez.

Polgárháború (Riots)

Ha felcsapásakor legalább nyolc zavargásjelző van a játéktáblán, a játék azonnal véget ér; az győz, akinek a legtöbb pontja van (1. a 6. oldalon). *Vinkó parancsnok* ilyenkor nem nyer automatikusan, de a pontok révén akár ő is lehet a győztes.

Robbansá (Explosion)

Dobj a kockával, és az adott fertályról vegyétek le az épületet.

Titokzatos gyilkosságok (Mysterious Murders!)

Dobj a kockával, és az adott fertályról vegyél le egy tetszőleges kegyencet. Ezután add a kockát bal oldali szomszédodnak, aki szintén dob, és az adott fertályról levesz egy általa választott kegyencet. Ezt addig folytassátok, míg mind sorra nem kerültek. Ha valaki olyan fertály számát dobja ki, ahol csak neki van kegyence, a sajátjai közül kell egyet levennie.

Démonok a Tömlöc Létsíkokról (Demons...)

Dobj háromszor a kockával, és az adott fertályokra rakj fel 1-1 démont – így egy fertályra több démon is felkerülhet. Ha a fertályon, ahová felkerül egy démon, nincs zavargásjelző, rakjatok fel oda egyet (akkor is, ha nincs ott egy kegyenc sem). Amíg egy fertályon démon van, addig e fertály képessége nem használható, valamint az itteni épület értéke 0-ra csökken. Az ilyen fertályt nem ellenőrzi senki, és *Lord Lodoci* sem számolhat a fertállal (a kéme rettegve meglapul). A játék végén az ilyen fertályért senki sem kap pontot itteni kegyencei, épülete után. A játéktáblán lévő démonok kegyencenként mozgathatók és eltávolíthatók.

Megsüllyedés (Subsidence)

Mindenkinek annyiszor 2 dollárt kell befizetnie, ahány épülete van a játéktáblán. Amelyik épület után a tulajdonosa nem tud fizetni, azt az épületet le kell venni.

Igen hülye Jonatán (Bloody Stupid Johnson)

Dobj a kockával, és az adott fertály kártyáját rakjátok vissza a dobozba (így a fertály képessége ezután már nem használható). Ezenkívül a fertály tulajdonosának egy kegyencét le kell vennie erről a fertályról. Az épülete ezután is számít, amikor azt kell kiszámolni, ki ellenőrzi ezt a fertályt, és a játék végén az épületért továbbra is annyi pont jár, amennyi volt a költsége. *(Ebben a "visszarakásnak a dobozba"-dologban nem vagyok egész biztos, de így van értelme. Továbbá eredetileg annyi volt itt, hogy "egy kegyencet", Martin a BGG-n mondta azt, hogy "sajátot". - A ford.)*

Trollok (Trolls)

Dobj háromszor a kockával, és az adott fertályokra rakj fel 1-1 trollt – így egy fertályra több troll is felkerülhet. Ha a fertályon, ahová felkerül egy troll, van legalább egy kegyenc, rakjatok fel oda egy zavargásjelzőt. A trollok kegyenceknek tekintendők, csak épp egy játékoshoz sem tartoznak. Amikor azt kell nézni, ki ellenőrzi egy fertályt, az ottani trollokkal úgy kell számolni, mintha egy "semleges játékoshoz" tartoznának. A játéktáblán lévő trollok kegyencenként mozgathatók és eltávolíthatók.

Földrengés (Earthquake)

Dobj kétszer a kockával, és az adott fertályokról vedd le az épületeket.

