



DISQUE-MONDE®

ANKH-MORPORK

Lord Vétérini, le Patricien de la cité est mort !... ou a été enlevé... ou est parti en vacances... peut-être même les trois à la fois. Ce dont vous êtes sûr, en tout cas, c'est qu'il n'est plus dans les parages pour le moment. La cité réclame un nouveau dirigeant à la hauteur.

Le chaos règne dans les rues d'Ankh-Morpork, plus dangereuses que jamais, mais placez judicieusement vos Agents divers et variés et la ville saura faire le bon choix quant à son avenir.

Ankh-Morpork est un jeu relativement simple. Quand c'est votre tour, vous jouez une carte puis appliquez les effets indiqués dessus avant de piocher suffisamment de cartes pour en avoir cinq en main. Le joueur suivant fait la même chose, et ainsi de suite jusqu'à ce que la pioche soit épuisée ou que quelqu'un ait rempli son objectif. Celui-ci dépend du personnage secrètement

attribué en début de partie ; ils sont au nombre de sept, incluant le Seigneur Vétérini lui-même. Vous devez donc rester discret, tout en essayant de deviner quels sont les objectifs de vos adversaires pour les empêcher de vous voler la récompense ultime : régner sur la cité la plus indisciplinée de tout le Disque-monde.





Matériel

En plus du livre de règles que vous lisez actuellement, vous devriez également trouver dans cette boîte :



Douze pions Agent pour chaque joueur



Six Bâtiments pour chaque joueur



Quatre pions Démon



Trois pions Troll



Douze jetons Chaos



Un dé à douze faces



Trente pièces d'argent valant 1\$ chacune et vingt pièces d'or valant 5\$ chacune



Quatre Aide de Jeu



Douze cartes Événement Aléatoire



Sept cartes Personnage



Douze cartes Quartier



Quarante-huit cartes Action bordées de vert



Cinquante-trois cartes Action bordées de marron



Le plateau représente la ville d'Ankh-Morpork. Cette dernière a été divisée en douze Quartiers délimités par une ligne ou par le fleuve Ankh. Chaque Quartier a un nom, un numéro, et un Coût de Construction. Le numéro est utilisé lors de la résolution d'Événements Aléatoires. Deux Quartiers sont dits "adjacents" s'il partagent un côté ou sont connectés par un pont.





Mise en place

Chaque joueur prend les dix-huit pions de la couleur de son choix ainsi qu'une carte Aide de Jeu puis place un pion Agent sur chacun des Quartiers suivants : Les Ombres, Les Décapes et Les Sœurs-Étienne. On pose également un jeton Chaos sur chacun de ces Quartiers.

Gardez les jetons Chaos restants à portée de main.

Les pièces sont rassemblées à côté du plateau pour former la Banque et chacun reçoit 10\$. Au cours de la partie, les joueurs n'ont pas le droit de cacher leur fortune.

Placez les pions Troll et Démon à proximité du plateau.

Mélangez les cartes Personnage et distribuez-en une à chacun. Celles-ci doivent rester secrètes jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que quelqu'un remplisse son objectif (indiqué dessus). Rangez dans la boîte les cartes Personnage restantes sans les regarder.

Constituez une pioche face cachée avec les cartes Événement Aléatoire et mettez-la à côté du plateau.

Séparez les cartes Action en deux tas : un vert et un marron. Commencez par mélanger les cartes marron et formez avec

une pile face cachée. Faites ensuite de même avec les cartes vertes et posez-les sur les cartes marron. Vous pouvez maintenant distribuer cinq cartes à chaque joueur avant de placer les cartes Action restantes à côté du plateau ; ce sera la pioche.



Placez les cartes Quartier face visible au bord du plateau afin que chacun puisse voir l'ensemble des cartes.

Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le plus grand résultat joue en premier.

JEU À DEUX

– Avant de mélanger les différentes piles de cartes, retirez la carte Personnage Chrysoprase ainsi que les cartes Action Hubert et Cosmo Prodiges du jeu.



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Quand c'est à votre tour de jouer, vous devez choisir l'une de vos cartes et faire ce qui est indiqué dessus. Dans certains cas, il est possible de jouer d'autres cartes. Une fois que vous ne pouvez plus effectuer d'action, vous piochez autant de cartes que nécessaire pour en avoir cinq en main. Rassurez-vous : si vos actions vous ont permis d'accumuler six cartes ou plus à la fin de votre tour, pas besoin d'en défausser ! Par contre, n'en piochez pas davantage, bien sûr.

Ensuite, c'est à votre voisin(e) de gauche de jouer son tour. La partie continue ainsi jusqu'à ce que quelqu'un se déclare vainqueur (en remplissant l'objectif de sa carte Personnage) ou que la pioche de cartes Action soit vide (auquel cas soit le Commissaire Divisionnaire Vimaire a gagné, soit il va falloir compter les points).

Il est très important que tous les joueurs connaissent tous les objectifs secrets possibles, afin qu'ils ne donnent pas la victoire à un adversaire par mégarde ou faute d'inattention. Ceux-ci sont détaillés à la fin de ce livre de règles ; lisez-les bien avant de commencer la partie.



Les cartes

Le plus important dans ce jeu est de comprendre le fonctionnement des cartes. Quasiment toutes les cartes comportent un ou plusieurs symboles dans leur partie supérieure (au-dessus de l'image). Ces symboles vous montrent les actions que vous pouvez faire, et dans quel ordre.

Vous pouvez toujours choisir de ne pas jouer une ou plusieurs actions. La seule action obligatoire est l'action Événement Aléatoire.

L'ordre de gauche à droite dans lequel les symboles sont représentés correspond à l'ordre dans lequel les actions doivent être réalisées. Une fois les effets de la carte appliqués, placez-la face visible sur la défausse.

Exemple: En jouant la carte *L'Économiste*, vous devrez d'abord tirer la première carte Événement Aléatoire puis aurez ensuite le choix de permuter deux Agents (comme décrit en-dessous de l'image), avant d'avoir l'opportunité de jouer une autre carte. Aucune de ces deux dernières actions n'est obligatoire mais vous devez les jouer dans cet ordre.



Chaque action doit être terminée avant de passer à la suivante.

Description des différentes actions



Placer un agent

Prenez un de vos pions Agent et placez-le dans un Quartier de la ville. Vous devez le placer dans un Quartier où vous avez déjà un Agent ou dans un Quartier adjacent à un où vous avez déjà un Agent. Il n'y a pas de limite au nombre d'Agents qu'un Quartier peut contenir. Si vous n'avez plus de pions Agent en réserve, vous pouvez alors prendre l'un de vos Agents déjà sur le plateau et le déplacer vers un autre Quartier (en respectant les conditions de pose habituelles).



Exemple : Disons que vous êtes le joueur rouge (pour cet exemple et pour tous les autres) et que vous venez de jouer une carte comportant le symbole « Placer un Agent ». Comme vous avez

déjà un Agent chez les Sœurs-Étienne, vous pouvez en placer un autre parmi les Quartiers indiqués par une flèche (rappelez-vous que les Quartiers reliés par un pont sont considérés comme adjacents).

Jetons Chaos

Dès qu'un Agent est placé dans un Quartier où il y a déjà un ou plusieurs Agents (même l'un des vôtres) il faut placer un jeton Chaos sur ce Quartier. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton Chaos à la fois sur chaque Quartier. Dès qu'un Agent quitte un Quartier sur lequel se trouve un jeton Chaos, ce dernier est retiré du plateau (même s'il reste plusieurs Agent sur le Quartier).

Construire un Bâtiment dans un Quartier ne cause pas de Chaos ; cela n'implique donc pas la pose d'un jeton.

Ces marqueurs ont deux effets majeurs : premièrement, assassiner un Agent n'est possible que dans un Quartier contenant un jeton Chaos ; deuxièmement, vous n'avez pas le droit de construire un Bâtiment dans un Quartier contenant un jeton Chaos. Les Trolls et autres Démons des Dimensions de la Basse-Fosse sont considérés comme des Agents et vont créer du Chaos de la même manière en arrivant dans un Quartier.



Exemple: Voici un exemple de ce qu'il se passe lorsque l'on place un Agent dans un Quartier en contenant déjà un. L'image de gauche montre la situation au début de votre tour, et celle sur la droite la situation à la fin de celui-ci. Comme il y avait déjà un Agent à Sombrepuits, vous devez également mettre un jeton Chaos sur ce Quartier.



Construire un Bâtiment

Prenez un de vos pions Bâtiment et placez-le dans un Quartier où se trouve l'un de vos Agents.

Il est interdit de construire un Bâtiment dans un Quartier qui en contient déjà un ou qui contient un jeton Chaos.

Le Coût de Construction est indiqué sur le plateau ainsi que sur la carte Quartier correspondante. Payez la Banque avant de poser la carte Quartier correspondante face visible devant vous. Si par la suite, pour quelque raison que ce soit, votre Bâtiment est retiré du Quartier, remettez la carte Quartier en question à sa place initiale.

Vous pouvez avoir jusqu'à six Bâtiments sur le plateau. Si vous en avez déjà six et que vous voulez en construire un nouveau, déplacer un de vos pions Bâtiments déjà placés et mettez-le sur le nouveau quartier où vous souhaitez construire (n'oubliez pas de permuter les cartes Quartier impliquées).





Exemple: Dans cette partie du plateau, vous ne pouvez construire un Bâtiment que sur le Mont-Roupillon. En effet, il y a un jeton Chaos chez les Sœurs-Étienne, un Bâtiment aux Sept-Dormants et vous n'avez pas d'Argent sur le Terrain Forcier et L'Atterrissage-du-Dragon. Si vous décidez de construire sur le Mont-Roupillon, vous devez alors payer 12\$ à la Banque avant de poser la carte Quartier correspondante face visible devant vous. Notez bien que le fait que le joueur jaune possède plus d'Agents que vous dans ce Quartier ne vous empêche pas d'y construire un Bâtiment.

Cartes Quartier

À chaque Quartier du plateau correspond une carte Quartier, qui donne à son propriétaire une capacité spéciale. Dans la plupart des cas, vous pouvez l'utiliser une fois par tour, au moment où vous le désirez. La carte Les Petits-Dieux est l'exception qui confirme la règle puisqu'elle permet de réagir à un Événement Aléatoire, et ce même durant le tour d'un adversaire. Par contre, on ne peut jamais utiliser la capacité spéciale d'une carte Quartier durant le tour où on la récupère. Voici une description détaillée de ces différentes capacités :

Les Sœurs-Étienne – Une fois par tour, vous pouvez payer 3\$ pour placer un Agent chez les Sœurs-Étienne ou dans tout autre Quartier adjacent.

Terrain Forcier – Une fois par tour, vous pouvez piocher une carte Action puis en défausser une.

L'Atterrissage-du-Dragon – Une fois par tour, vous pouvez prendre 2\$ dans la Banque.

Les Petits-Dieux – Dès que l'un de vos pions est affecté par un Événement Aléatoire, vous pouvez payer 3\$ pour l'ignorer. Si plusieurs pions sont concernés, vous devez payer 3\$ pour chaque pion que vous voulez protéger.

Les Décapes – Une fois par tour, vous pouvez défausser une carte de votre main pour prendre 2\$ dans la Banque.

L'Hippo – Une fois par tour, vous pouvez prendre 2\$ dans la Banque.

Les Ombres – Une fois par tour, vous pouvez mettre un jeton Chaos sur Les Ombres ou tout autre Quartier adjacent (le Quartier doit contenir au moins un Agent).

Sombrepuits – Une fois par tour, vous pouvez payer 3\$ pour placer l'un de vos Agents à Sombrepuits ou dans tout autre

Quartier adjacent.

Grand-Mur – Une fois par tour, vous pouvez prendre 1\$ dans la Banque.

Île des Dieux – Une fois par tour, vous pouvez payer 2\$ pour retirer un jeton Chaos du plateau.

Les Sept-Dormants – Une fois par tour, vous pouvez prendre 3\$ dans la Banque.

Mont-Roupillon – Une fois par tour, vous pouvez prendre 1\$ dans la Banque.



Assassinat – Retirez un pion Troll, Démon ou Agent (pas l'un des vôtres !) de votre choix dans un Quartier contenant un jeton Chaos (n'oubliez pas que vous devez également retirer ce dernier).



Retirer un jeton Chaos – Retirez le jeton Chaos de votre choix du plateau.



Prendre de l'argent – Prenez la somme indiquée dans la Banque.



Parchemin – Appliquez l'effet décrit dans le texte situé en bas de la carte.



Événement Aléatoire – Vous devez (c'est la seule action que vous êtes obligé d'appliquer) piocher la première carte de la pile Événement Aléatoire et appliquer son effet, décrit plus en détails à la fin des règles. Une fois cela fait, rangez la carte Événement Aléatoire dans la boîte (chaque Événement ne peut arriver qu'une seule fois par partie).



Rejouer – Jouez une autre carte de votre main. Vous pouvez enchaîner les cartes sans limite tant que vous jouez des cartes vous faisant bénéficier de cette action.



Interruption – Une carte comportant ce symbole peut être jouée à n'importe quel moment, même si ce n'est pas votre tour. La plupart de ces cartes vous protégeront d'effets néfastes. Par exemple, si quelqu'un veut retirer l'un de vos Agents, vous pouvez jouer la carte Gaspode pour l'en empêcher. Vous pouvez aussi jouer une telle carte pendant votre propre tour, et cela ne comptera pas pour une action. De grâce, essayez de jouer ce genre de cartes rapidement : si vous oubliez d'annuler un effet et qu'une autre action est jouée, vous ne pouvez pas "remonter le temps" et jouer la carte rétroactivement.





Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque l'une de ces trois conditions est réalisée :

- un joueur a atteint l'objectif de sa carte Personnage,
- la carte Événement Aléatoire Émeutes a été piochée et il y a huit jetons Chaos ou plus sur le plateau,
- un joueur vient de piocher la dernière carte Action.

Mis à part pour ce qui est du Commissaire Divisionnaire Vimaire, un joueur doit remplir l'objectif indiqué sur sa carte Personnage au début de son tour pour gagner, et non à la fin.

Lord Vétérini

Vous gagnez si vos Agents (ce sont vos espions) sont dispersés dans un certain nombre de Quartiers au début de votre tour :

- 11 dans une partie à deux joueurs,
- 10 dans une partie à trois,
- 9 dans une partie à quatre.

Seigneur des Mots, Seigneur Selachii, Seigneur Rouille

Vous gagnez si vous contrôlez un certain nombre de Quartiers au début de votre tour :

- 7 dans une partie à deux joueurs,
- 5 dans une partie à trois,
- 4 dans une partie à quatre.

Pour contrôler un Quartier, il faut y avoir plus de pions (Agent + Bâtiment) que n'importe quel autre joueur dans le Quartier (les pions Troll comptant comme "appartenant à un joueur neutre"). Il est impossible de contrôler un Quartier où se trouvent un ou plusieurs pions Démon. Les jetons Chaos n'ont pas d'impact pour le contrôle du Quartier.



Exemple : Le joueur vert contrôle les Sept-Dormants. Le joueur jaune contrôle le Mont-Roupillon, même si un jeton Chaos est posé dessus. Vous ne contrôlez pas les Sœurs-Étienne car un Démon s'y trouve. Le joueur bleu ne contrôle pas le Terrain Forcier car un Troll y rôde. S'il avait un pion supplémentaire, Agent ou Bâtiment, il contrôlerait le Quartier. Quant à l'atterrissage-du-Dragon, aucun des joueurs jaune ou vert ne le contrôle.

Dragon Roi d'Armes

Vous gagnez s'il y a huit jetons Chaos ou plus sur le plateau au début de votre tour.

Explication : la cité est tombée dans un chaos bien plus grand que la normale et le peuple demande le retour du roi (qui serait alors contrôlé par vous-même).

Chrysoprase

Vous gagnez si votre fortune (argent détenu et Bâtiments construits) est de 50\$ au moins au début de votre tour ; chaque prêt enlève 12\$ à votre total.

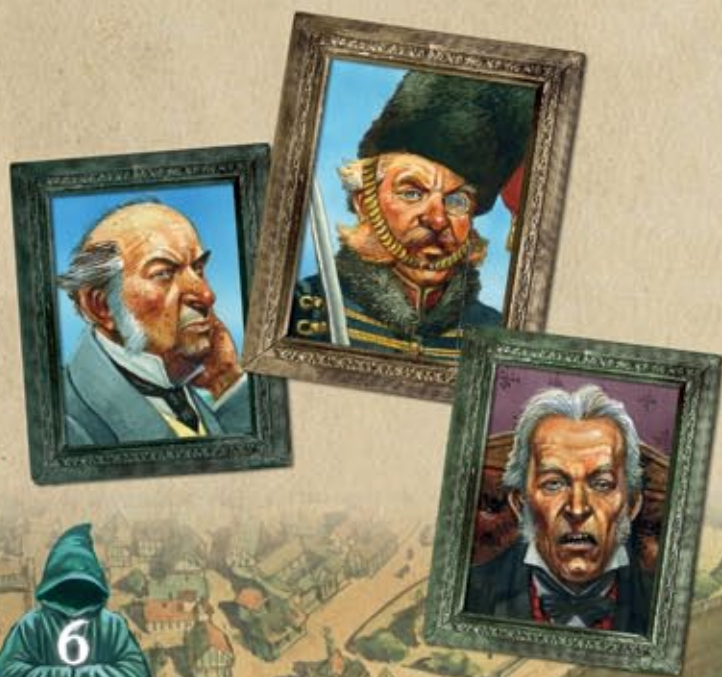
Commissaire Divisionnaire Vimaire

Vous gagnez si personne n'a rempli son objectif lorsque la pioche de cartes Action est épuisée.

Si la partie se termine suite à l'épuisement de la pioche de cartes Action et que personne n'a la carte du Commissaire Divisionnaire Vimaire ou bien à cause de l'Événement Aléatoire Émeutes, c'est le joueur ayant le plus de points qui gagne.

Le total des points se calcule ainsi :

- chaque Agent sur le plateau rapporte cinq points,
- chaque Bâtiment rapporte autant de points que son Coût de Construction,
- chaque \$ détenu rapporte un point,
- si vous avez les cartes M. Fripon ou La Banque d'Ankh-Morpork, vous devez payer la somme indiquée sous peine de perdre quinze points.
- En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ayant la carte Quartier dont la valeur est la plus haute.





FAQ

Q : Que se passe-t-il exactement lorsque je joue Cogite Stibon ou Tambourinoeud ?

R : Vous choisissez deux cartes de votre main et les jouez l'une après l'autre, effectuant ainsi deux séries d'actions distinctes. Par conséquent, si la première vous permet de jouer une carte supplémentaire, vous pouvez le faire juste après avoir joué celle-ci. Une fois toutes les actions liées à la première carte choisie effectuées, vous pouvez passer à la seconde, qui pourra également donner lieu à des cartes Action supplémentaires, le cas échéant.

Q : Les Petits-Dieux peuvent-ils protéger des Démons des Dimensions de la Basse-Fosse ?

R : Oui, dans le cas où vous possédez un Agent ou un Bâtiment dans le Quartier où devrait être placé le Démon (ce dernier reste alors dans la réserve et n'est pas placé sur le plateau).

Q : Carcer permet-il de retirer des pions Troll ou Démon ?

R : Oui, les pions Troll et Démon doivent être traités comme des pions Agents, pour ce qui est des actions.

Q : Si je place un pion Agent dans un Quartier contenant un ou des Agents m'appartenant, dois-je tout de même placer un jeton Chaos dessus ?

R : Oui, vous placez un jeton Chaos.

Q : Dois-je contrôler un Quartier pour y construire un Bâtiment ?

R : Non, un simple pion Agent suffit. Par contre, il ne doit pas y avoir de jeton Chaos dessus.

Q : Si une carte me permet de déplacer un Agent, cela peut-il provoquer du Chaos ?

R : Oui. Dans n'importe quel cas où l'on rajoute un pion Agent dans un Quartier en contenant au moins un, on y pose également un jeton Chaos (sauf s'il y en a déjà un, évidemment). Par ailleurs, n'oubliez pas de retirer alors l'éventuel jeton Chaos dans le Quartier de départ.

Q : Puis-je me débarrasser de La Guilde des Fous ou du Dr. Leblanc ?

R : Non. Une fois acceptées, ces cartes sont considérées comme étant dans votre main et elles diminueront donc chacune votre main d'une carte jusqu'à la fin de la partie. Le Terrain Forcier et Les Décapes ne pourront bien évidemment pas vous aider non plus.

RETROUVEZ L'UNIVERS JUBILATOIRE DE TERRY PRATCHETT ET DU DISQUE-MONDE DANS LA COLLECTION DE ROMANS AUX ÉDITIONS L'ATALANTE.

Nouveautés à paraître (octobre 2011) :



NOUVELLES DU DISQUE-MONDE

Recueil de six nouvelles inédites dont *Drame de Troll* et une nouvelle traduction de *La Mer et les Petits Poissons*.

LA MORT DU DISQUE-MONDE

Compilation de trois romans portés par *la Mort* (un mâle nécessaire) : *Mortimer*, *Le Faucheur* et *Accros du Roc*.

Crédits

Auteur : Martin Wallace

Illustrations : Peter Dennis, Ian Mitchell, Paul Kidby et Bernard Pearson

Graphisme : Solid Colour

Édition Française : IELLO

Traduction : Patrick Couton et Emmanuel Castanié

Merci à Sir Terry Pratchett, Julia Wallace, Neil Kendrick, Colin Smythe, Chris Boote, Jerry Elsmore, Isobel Pearson, Reb Voyce, Ian et Jo Drury, Rob & Rob de Sigma.

"Les Annales du Disque-monde" sont publiées en France par les Editions L'Atalante à Nantes. Nous remercions Patrick Couton, en tant que traducteur de Terry Pratchett, de faire vivre l'univers du Disque-monde en langue française et de nous avoir aidé et autorisé à reprendre sa terminologie.

© Terry Pratchett 2011

Discworld (Disque-monde) est une marque déposée et est la propriété de Terry Pratchett. Ankh-Morpork est un jeu officiel du Disque-monde et est de fait protégé par un copyright international.

© IELLO 2011 pour la version française

IELLO - 309 - BD des Technologies - 54710 Ludres





Événements Aléatoires

Beaucoup d'Événements ont un impact sur les Bâtiments ; si vous perdez un Bâtiment, vous devez également remettre la carte Quartier correspondante à côté du plateau. Il est de nouveau possible de le construire.

Le Dragon

Lancez le dé pour déterminer quel Quartier va attaquer le dragon puis retirez tous les pions Agents, Démons, Trolls et Bâtiment ainsi qu'un éventuel jeton Chaos s'y trouvant.

Inondation

Lancez deux fois le dé pour déterminer quels Quartiers vont être victime d'inondations. Les Quartiers désignés doivent être adjacents à la rivière ; dans le cas contraire, la carte est sans effet (il peut donc y avoir zéro, un ou deux Quartiers affectés). Ensuite, dans l'ordre de jeu et en commençant par le joueur dont c'est le tour, chacun doit mettre ses Agents se trouvant dans un Quartier inondé à l'abri dans l'un des Quartiers adjacents à celui-ci. Vous pouvez les déplacer dans un Quartier adjacent à la rivière, si tant est que ce dernier n'est pas également inondé. Bâtiments, Trolls et Démons ne sont pas affectés par l'inondation et restent à leur place.

Incendie

Lancez le dé pour déterminer dans quel Quartier l'incendie se déclenche. S'il ne contient pas de Bâtiment, il ne se passe rien. S'il y a un Bâtiment, retirez-le du plateau et relancez le dé. Si le Quartier indiqué est adjacent au précédent et qu'un Bâtiment s'y trouve alors retirez-le également (le feu se propage). Continuez ainsi jusqu'à ce que le dé indique un Quartier non adjacent au dernier touché ou ne contenant pas de Bâtiment.

Brouillard

Défaussez les cinq premières cartes Action de la pioche en prenant bien soin de les montrer à tous les joueurs.

Émeutes

S'il y a huit jetons Chaos ou plus sur le plateau, la partie se termine immédiatement et le vainqueur est déterminé en faisant le décompte des points.

Explosion

Lancez le dé et retirez l'éventuel Bâtiment se trouvant dans le Quartier désigné.

Meurtres Mystérieux !

Lancez le dé et retirez un Agent, un Troll ou un Démon de votre choix dans le Quartier désigné (s'il n'y a que des Agents à vous, vous devez tout de même en retirer un). Passez ensuite le dé à votre voisin de gauche, qui lance le dé à son tour et fait de même. Continuez ainsi jusqu'à ce que chacun ait lancé le dé une fois.

Démons des Dimensions de la Basse-Fosse

Lancez quatre fois le dé et posez un pion Démon sur chacun des Quartiers désignés. Plusieurs Démons peuvent éventuellement finir dans le même Quartier. S'il n'y a pas de jeton Chaos dans les Quartiers où arrivent les Démons, mettez-en un également, même s'il n'y a pas d'autre pion dessus.

Tant qu'il y a au moins un Démon dans un Quartier, la capacité spéciale de ce dernier est inutilisable, un éventuel Bâtiment qui y est construit ne vaut plus aucun point, et le Quartier ne peut être contrôlé par aucun joueur ni compter comme occupé pour le Seigneur Vétérini. Ainsi, tout Quartier contenant au moins un pion Démon à la fin de la partie ne rapporte aucun point à personne, que ce soit pour les Agents ou l'éventuel Bâtiment qui s'y trouvent. Les pions Démon peuvent être déplacés et retirés de la même façon que des pions Agent.

Affaissement

Tous les joueurs doivent payer 2\$ pour chacun de leurs Bâtiments posés sur le plateau ; tout Bâtiment pour lequel cette somme ne peut être payée est retiré du plateau.

Bougre-de-Sagouin Jeanson

Lancez le dé. Si un joueur possède la carte du Quartier ainsi désigné, celui-ci retire un pion Agent du Quartier en question et range la carte dans la boîte. La capacité spéciale est donc inutilisable jusqu'à la fin de la partie, mais le Bâtiment compte toujours, que ce soit pour ce qui est du contrôle du Quartier ou du décompte des points, le cas échéant.

Trolls

Lancez trois fois le dé et posez un pion Troll sur chacun des Quartiers désignés. Plusieurs Trolls peuvent éventuellement finir dans le même Quartier. N'oubliez pas de poser également un jeton Chaos s'il n'y en a pas et que le Quartier contient au moins un pion. Les Trolls sont neutres; ils sont considérés comme des Agents appartenant à « un autre joueur » pour ce qui est du contrôle d'un Quartier. Les pions Troll peuvent être déplacés et retirés de la même façon que des pions Agent.

Tremblement de terre

Lancez deux fois le dé et retirez les éventuels Bâtiments des Quartiers ainsi désignés.

