

# 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
