



# ПЛОСКИЙ МИР<sup>®</sup>

## АНК-МОРПОРК

Лорд Витинари мертв!.. где в отпуске, где был похищен – а может быть, и то, и другое, и третье одновременно. Точно известно только одно: в данный момент он отсутствует, а город нуждается в надежном руководстве. Неприятности, как всегда, готовы захлестнуть улицы Анк-Морпорка. Но вы, благодаря тщательной подготовке и своим многочисленным помощникам, сможете городу определиться относительно его будущего!

«Анк-Морпорк» - достаточно простая игра. Когда наступает ваш ход, вы разыгрываете карточку и выполняете то, что на ней написано. Следующий игрок делает то же самое, и так далее до тех пор, пока кто-то не объявит, что он выиграл игру, либо не закончится колода карточек. Условия, необходимые для победы, зависят от персонажа, который достанется вам в начале игры. Таких персонажей семеро, включая самого лорда Витинари. Держите свои цели в тайне от других игроков, но в то же время попытайтесь догадаться, что собираются предпринять ваши оппоненты, и не дайте им обойти вас в получении главной награды – владычества над самым неуправляемым городом в Плоском мире.





# Состав игры

Помимо правил, которые вы сейчас читаете, у вас также должны быть следующие компоненты:



По 12 фишек слуг  
для каждого игрока,



По 6 строений  
для каждого игрока,



4 фишки демонов,



3 фишки троллей,



12 жетонов  
неприятностей,



Один двенадцати-  
гранный кубик,



30 серебряных монет  
стоимостью \$1 каждая,  
20 золотых монет  
стоимостью \$5 каждая,



4 памятки  
для игроков,



12 карточек  
со случайными  
событиями,



7 карточек  
персонажей,



12 карточек  
с городскими  
районами,



48 игровых  
карточек  
с зеленой рамкой,



53 игровые карточки  
с коричневой  
рамкой.

Игровое поле представляет город Анк-Морпрук. Город делится на двенадцать районов. Граница каждого района обозначена либо линией, либо рекой Анк. На каждом районе указано название, номер и цена, за которую здесь можно построить здание. Номера необходимы для определения, в каком именно районе произошло то или иное случайное событие. Районы считаются соседними, если у них есть общая граница, либо они связаны между собой мостом.





## Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает цвет фишек, которыми будет играть. Набор состоит из двенадцати фишек слуг и шести фишек зданий. Каждый игрок ставит по одному своему слуге в районах Тени, Сточном Районе и Сестры Долли. Также в каждый из этих районов нужно положить по одному жетону неприятностей.

Положите оставшиеся жетоны неприятностей рядом с игровым полем.

Положите монеты возле игрового поля – они образуют банк. Каждому игроку в начале выдается по \$10. Во время игры участники не должны скрывать от других, сколько монет у них имеется.

Поставьте фишки демонов и троллей возле игрового поля.

Перетасуйте карточки персонажей и раздайте по одной каждому игроку. Держите в тайне личность своего персонажа, пока вы либо не выполните условия победы, либо не закончится игра. Оставшиеся карточки персонажей отложите, не заглядывая в них. Перетасуйте карточки случайных событий и положите колоду лицом вниз рядом с игровым полем.

Разделите игровые карточки на две части – отдельно карточки с зеленой рамкой и отдельно карточки с коричневой рамкой.

Перетасуйте колоду карточек с коричневой рамкой и положите ее на стол, лицом вниз.

Потом перемешайте зеленую колоду и положите ее поверх коричневой колоды, лицом вниз. Сдайте каждому игроку по пять карточек с верха получившейся игровой колоды и положите ее рядом с игровым полем. Разложите карточки городских районов лицом вверх рядом с полем, чтобы они были хорошо видны всем игрокам (это общий резерв).



Каждый игрок берет себе также памятку. Эта памятка поможет запомнить основные правила. С помощью кубика определите, кто будет ходить первым.

**ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ** – Перед тем как тасовать и раздавать карточки персонажей, выложите из них Хризопраза. Также уберите из игровых карточки Хьюберта и Космо Роскошь.





## Ход игры

Игроки выполняют действия по очереди, начиная с первого игрока.

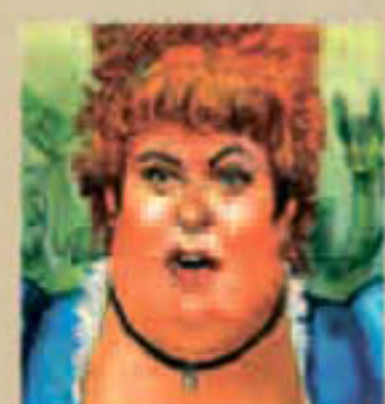
Когда наступает ваш ход, вы можете выбрать одну из своих карточек и сыграть ее.

Вы выполняете то, что написано на карточке. У вас может появиться возможность сыграть еще одну карточку. Когда все действия сыграны, вы собираете карточки из игровой колоды, чтобы у вас на руке снова было пять карточек. Может случиться так, что во время хода у вас окажется на руках более пяти карточек.

Это допустимо – в таком случае вы просто не собираете карточки из колоды в конце хода, но и сбрасывать лишние карточки вам не нужно.

Следующим ходит игрок, сидящий слева от вас. Игра идет до тех пор, пока либо один из игроков не объявит, что он выиграл (условия победы зависят от карточки персонажа), либо не закончатся карточки в колоде (в этом случае либо выигрывает Командор Ваймс, либо производится подсчет очков).

Всем игрокам важно знать обо всех возможных условиях победы. Внимательно следите за тем, что делают другие игроки, чтобы не «подарить» им выигрыш; условия победы для каждого персонажа подробно рассматриваются в конце данных правил. Обязательно прочтите их перед началом игры.



## Карточки

Чтобы научиться играть в эту игру, нужно хорошо представлять себе, как работают карточки. Почти на каждой карточке в верхней части изображен один или несколько символов. Эти символы указывают, какие действия вы можете проделать, а также порядок, в котором они могут быть произведены.

Когда вы играете карточку, вы можете выполнить все, или некоторые из указанных действий. Действия осуществляются строго в порядке, указанном на карточке (слева направо). Вы можете отказаться от выполнения одного или нескольких действий; единственное действие, которое вы обязаны осуществить – это сыграть случайное событие (если таковое предусмотрено).

Когда вы закончите все действия с карточкой, вы кладете ее в сброс.

**Пример:** Если вы играете карточку "Казначей", то сначала должны вытянуть карточку случайного события, затем вы можете поменять местами двух слуг на игровом поле (как написано в нижней части карточки). Наконец, вы можете сыграть другую карточку. Если вы не хотите, то можете не выполнять последние два из описанных действий.

Вы должны закончить одно действие, прежде чем начнете выполнять следующее.



## Подробное описание каждого из возможных действий:

### Поставьте слугу



Вы берете одну из своих фишек слуг и ставите ее в один из городских районов. Фишку можно ставить в район, в котором уже есть ваш слуга, или в район, соседний с тем, в котором стоит ваш слуга. Количество слуг, которых можно поставить в один район, не ограничено. Если все ваши фишки слуг уже расставлены по Анк-Морпорку, вы можете переставить любую фишку слуги в другое место (при этом не забывайте придерживаться правил, изложенных выше).



**Пример:** Предположим, что вы красный игрок (в этом и во всех остальных примерах) и только что сыграли карточку с символом «Поставьте слугу». Поскольку у вас уже есть слуга в районе Сестры Долли, вы вправе поставить другого слугу в любом из районов, отмеченных стрелками. Обратите внимание, что районы, связанные мостами, считаются соседними.

### Жетоны неприятностей

Каждый раз, когда слуга ставится или передвигается в район, в котором уже есть один или несколько слуг, вы должны положить в этот район жетон неприятностей. При этом в каждом районе может быть только один жетон неприятностей. Как только слуга уходит из района, жетон неприятностей также убирается оттуда (даже если там еще осталось

более двух слуг). Возведение здания не вызывает неприятностей. С неприятностями связано два правила. Первое: вы вправе убрать слугу, находящегося в районе, содержащем жетон неприятностей. Второе: в районах с жетонами неприятностей нельзя строить здания. Тролли и демоны из подземельных измерений приравниваются к слугам и подчиняются всем соответствующим правилам и эффектам, поэтому тролли и демоны так же, как и слуги, вызывают неприятности, если попадают в тот или иной район.



Это пример того, что происходит, когда вы ставите слугу в район, в котором уже есть другой слуга. На рисунке слева показано игровое поле до вашего хода, а на рисунке справа - после него. Поскольку в Мраколодце уже есть слуга, вы должны также положить туда жетон неприятностей.



### Постройте здание

Вы можете поставить одну из ваших фишек зданий в район, в котором стоит ваш слуга. Нельзя строить в районах, в которых лежат жетоны неприятностей или уже стоят здания. Стоимость строительства здания указана на игровом поле (цифра на каждом из районов), а также на соответствующих городских карточках. Вы платите требуемую сумму денег в банк, а затем забираете себе городскую карточку, соответствующую району, в котором вы поставили здание. Если впоследствии, по той или иной причине, здание будет убрано с поля, карточку района также придется вернуть в общий резерв. Но пока здание на поле, а карточка у вас, держите последнюю на столе перед собой лицом вверх. Вы можете иметь до шести своих зданий на игровом поле. Если все ваши шесть зданий уже стоят на поле, вы можете переставить в район одно из них, в котором вы



хотите возвести новое здание. Только не забудьте вернуть в общий резерв карточку того района, из которого вы убрали свое здание.

**Пример:** В той части игрового поля, которая показана на рисунке, вы вправе построить здание только в Сонных Холмах. В Сестрах Долли лежит жетон неприятностей, в Семи Спящих здание уже стоит, а во Внедвижимости и Драконьей Посадке у вас нет слуг. Если вы решаете построить здание в Сонных Холмах, вы должны заплатить в банк \$12. Обратите внимание, что, несмотря на то, что у других игроков в Сонных Холмах больше слуг, чем у вас, вы все же можете построить там здание. Как только вы поставили в Сонных Холмах свое здание, вы берете себе карточку "Сонные Холмы".



### Городские карточки

Для каждого района, изображенного на поле, имеется одноименная городская карточка. Каждая карточка имеет особое свойство. В большинстве случаев вы можете воспользоваться этим свойством раз в ход, в любой момент по вашему желанию. Свойством карточки нельзя пользоваться на том же ходу, на котором она перешла в ваше владение. Карточка "Мелкие боги" является исключением: ее можно использовать не только в свой ход в качестве ответа на результат случайного события. Далее приводится подробное описание свойств каждой из карточек:

**Тени** – Один раз в ход (в любой момент) вы можете положить один жетон неприятностей в Тени или любой соседний район (в этом районе должен стоять хотя бы один слуга любого игрока).

**Сестры Долли** – Один раз в ход вы можете заплатить \$3 и поставить одного своего слугу в Сестры Долли или любой соседний район.

**Сточный район** – Один раз в ход вы можете сбросить одну карточку и взять \$2 из банка.

**Мраколодец** – Один раз в ход вы можете заплатить \$3 и поставить одного своего слугу в Мраколодец или любой соседний район.

**Сонные холмы** – Один раз в ход вы можете взять из банка \$1.

**Длинная стена** - Один раз в ход вы можете взять из банка \$1.

**Стадион Гиппо** - Один раз в ход вы можете взять из банка \$2.

**Драконья посадка** - Один раз в ход вы можете взять из банка \$2.

**Остров Богов** – Один раз в ход вы можете заплатить \$2, чтобы убрать с игрового поля один жетон неприятностей.

**Мелкие боги** – Каждый раз, когда какое-либо случайное событие собирается затронуть одну из ваших фишек, вы можете заплатить \$3, чтобы отменить его. Если затронуто более одной фишки, вы должны заплатить по \$3 за каждую фишку, которую хотите защитить.

**Семеро спящих** - Один раз в ход вы можете взять из банка \$3.

**Внедвижимость** – В любой момент хода вы можете взять из игровой колоды одну карточку. После этого сбросьте одну карточку с руки.





### Убийство

Уберите одного слугу, тролля или демона по вашему выбору (но только не своего собственного) из района, в котором лежит жетон неприятностей. Помните, что это повлечет также исчезновение из этого района жетона неприятностей.



### Уберите один жетон неприятностей

Вы можете убрать один жетон неприятностей из выбранного района.



### Возьмите деньги

В золотом круге указано количество денег. Вы берете эту сумму из банка.



### Свиток

Выполните действие, указанное в тексте в нижней части карточки.



### Сыграйте еще одну карточку

Вы играете еще одну карточку из вашей руки. Вы можете сыграть таким образом несколько карточек подряд, если каждая из них содержит такой символ.



### Прерывание

Карточку с таким символом можно сыграть в любой момент, даже во время хода другого игрока. Большая часть таких карточек спасает вас от плохих событий. Например, кто-то пытается убрать одного из ваших слуг – тогда вы можете сыграть «Гаспода», чтобы помешать ему. Вы можете играть подобные карточки во время своего хода, и они не будут считаться действием. Старайтесь использовать карточку вовремя. Если вы забыли сыграть карточку, чтобы отменить эффект другой карточки, сыгранной против вас, вы не сможете вернуться "назад в прошлое" и сыграть карточку задним числом.



### Случайное событие

Вы должны (это единственное действие, от выполнения которого вы не можете отказаться) вытянуть карточку из колоды случайных событий. Таким образом, вы узнаете, какое событие произошло. Затем сверьтесь с правилами, чтобы узнать, какой эффект производит это событие (см. стр. 11). После того, как событие было выполнено, вы откладываете его карточку в сторону (т.е. каждое событие может случиться лишь один раз за всю игру).





## Окончание игры и определение победителя

Игра заканчивается в том случае, если один из игроков выполняет условия победы, указанные на карточке его персонажа, ИЛИ кому-то досталась карточка «Бунты», и указанные на ней условия соответствуют игровой ситуации, ИЛИ если игрок берет последнюю карточку из колоды.

Предполагается, что условия победы всех персонажей, кроме командора Ваймса, должны быть выполнены в начале вашего хода, а не в конце.

**Лорд Витинари** – Вы выигрываете, если в начале вашего хода у вас имеется определенное число слуг в разных районах игрового поля (рассматривайте их как своих шпионов). Если в игре участвует двое игроков, ваши слуги должны находиться не менее чем в одиннадцати разных районах. Если игроков трое – не менее чем в десяти, а если четверо – не менее чем в девяти.



**Лорд Селачи, Лорд Ржав, Лорд де Словв** – Вы выигрываете, если в начале своего хода вы контролируете определенное количество районов. Если вы играете вдвоем, для победы вам надо контролировать семь районов, если втроем – пять, а если вчетвером – четыре. Считается, что вы контролируете район, если там имеется больше ваших фишек (считаются слуги и здания), чем фишек любого другого игрока (по отдельности). Количество ваших фишек также должно превышать количество троллей в этом районе. Нельзя контролировать район, в котором стоит один или более демонов из подземельных измерений. Наличие жетона неприятностей не влияет на контроль над районом.



**Пример:** Зеленый игрок контролирует Семеро Спящих. Желтый игрок контролирует Сонные Холмы, хотя там и лежит жетон неприятностей. Красный игрок не контролирует Сестры Долли, поскольку там стоит демон. Синий игрок не контролирует Недвижимость, поскольку там стоит один тролль. Если бы у синего игрока была бы там еще одна фишка (неважно, слуга или здание), район перешел бы под его контроль. Драконью Посадку не контролирует ни зеленый, ни желтый.





**Дракон – Король Гербов** – Вы побеждаете, если в начале вашего хода на поле лежит восемь жетонов неприятностей. Это происходит потому, что город впал в состояние большего хаоса, чем обычно, и народ хочет вернуть короля обратно.

**Хризопраз** – Вы выигрываете игру, если в начале вашего хода ваше состояние насчитывает \$50 или больше (в общую стоимость включается стоимость зданий, которыми вы владеете). Обратите внимание, что каждый займ, который вы брали из банка, считается за \$12, которые вычитаются из общей суммы вашего состояния (есть карточки, которые позволяют вам брать займы).

**Командор Ваймс** – Вы выигрываете игру, если никто другой не смог выполнить свои условия победы до того, как закончилась колода.

Если игра завершилась из-за того, что закончилась колода, И ПРИ ЭТОМ ни у кого нет карточки "Командор Ваймс", победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков. Каждый слуга на поле стоит пять очков. Каждое здание дает количество очков, равное цене его постройки. Каждый \$1 у вас на руках приносит по одному очку. Если у вас имеется карточка «Банк Анк-Морпорка» или «Мистер Бент», вы должны уплатить в банк сумму, указанную на этой карточке. Если вы не можете этого сделать, вы теряете пятнадцать очков. В случае ничьей побеждает игрок, владеющий городской карточкой наибольшей стоимости.



## Часто задаваемые вопросы:

**В.** Что именно происходит, когда я играю карточку «Думминг Тупс» или «Стукпостук»?

**О.** Вы выбираете любые две карточки из своей руки и играете их. Вы должны рассматривать каждую карточку как отдельную серию действий.

Так, если одна из карточек позволяет вам сыграть еще одну карточку, вы можете сделать это – и далее выполняйте действия, указанные уже на этой новой карточке.

Когда вы выполнили все действия, связанные с первой из изначально выбранных карточек, вы можете сыграть вторую карточку, которая также может привести к тому, что вы сыграете еще карточки.

**В.** Если кто-то играет карточку Смерти («ПРИВЕТ») против меня, могу ли я воспользоваться защитной карточкой, такой как «Гаспод» или «Сьюзан», чтобы защитить двоих своих слуг?

**О.** Нет. Защитная карточка вроде вышеперечисленных может защитить только одного слугу. Вы можете предотвратить первую попытку убрать одного из ваших слуг, но игрок, играющий карточку Смерти, может воспользоваться вторым черепом, чтобы убрать слугу, которого вы только что защитили. Вам придется сыграть еще одну защитную карточку, чтобы предотвратить вторую попытку убрать вашего слугу.



**В. Что конкретно делает карточка «Уоллис Сонки»?**

**О.** Уоллис Сонки защищает вас от эффекта, указанного в тексте другой карточки. Он не может защитить вас от действий символа, указанного на другой карточке, так что он не сможет предотвратить убийство вашего слуги, вызванное карточкой с символом черепа на ней. Однако он сможет защитить одного из ваших слуг, которого собирается убрать с поля посредством эффекта карточки «Карцер» - поскольку этот эффект описан в нижней части карточки в виде текста. Также он способен защитить, например, от карточек «Пожарная бригада», «Доктор Белолицый» и «Гильдия воров». Эту карточку нельзя использовать для защиты другого игрока - только вы можете ею воспользоваться. Она также не защищает от случайных событий. После того, как вы использовали «Уоллис Сонки», та карточка, действие которой вы предотвратили, не может быть использована против другого игрока.

**В. Может ли карточка «Мелкие боги» защитить вас от демонов из подземельных измерений?**

**О.** Да. Вы можете заплатить \$3, чтобы предотвратить появление одного демона в районе. В таком случае фишка демона не появится на поле.

**В. Можно ли с помощью «Карцера» убрать фишку демона или тролля?**

**О.** Да, фишки демонов и троллей приравниваются к фишкам слуг, и на них распространяются все эффекты, применимые к слугам.

**В. Если вы ставите своего слугу в район, в котором уже стоят слуги, но только вашего цвета, нужно ли в этом случае класть туда жетон неприятностей?**

**О.** Да, жетон неприятностей все равно придется положить.

**В. Должен ли я контролировать район, чтобы иметь возможность построить там здание?**

**О.** Нет, для постройки здания в районе должен находиться хотя бы один ваш слуга, и не должно быть жетона неприятностей.

**В. Если я использую карточку, которая позволяет мне передвинуть слугу, вызывает ли это неприятности?**

**О.** Да. Когда вы ставите слугу в район, в котором уже есть один или более слуг, вы должны положить туда жетон неприятностей (исключение составляет тот случай, когда такой жетон уже лежит в этом районе).

**В. Могу ли я избавиться от карточки «Гильдия шутов» или «Доктор Белолицый»?**

**О.** Нет, как только вам пришлось взять одну из этих карточек, она остается с вами до конца игры. Каждая из этих карточек считается как карточка, занимающая одно место в вашей руке, поэтому данный эффект фактически уменьшает количество карточек в вашей руке до четырех. Вы не можете сбросить эту карточку, воспользовавшись эффектом «Сточных районов» или «Внедвижимости».





## Случайные события

**Многие события оказывают влияния на здания. Если вы потеряли здание, то должны вернуть в общий резерв карточку района, в котором оно стояло.**

**Дракон** – Бросьте кубик, чтобы определить, какой район на игровом поле пострадал от прилета дракона. Уберите из этого района все фишки (слуг, демонов, троллей и здания) и жетоны неприятностей.

**Наводнение** – Дважды бросьте кубик, чтобы узнать, какие районы были затронуты. Если какой-либо из этих районов (или оба) граничит с рекой, он считается пострадавшим. В порядке очередности хода, начиная с активного игрока, каждый игрок передвигает своих слуг из пострадавшего района в соседний. Нельзя передвигать слуг в другой район, пострадавший от наводнения. Можно передвигать слуг в другие районы, граничащие с рекой, но не затронутые наводнением. Здания, тролли и демоны никуда не двигаются - их наводнение не затрагивает.

**Пожар** – Бросьте кубик и посмотрите, есть ли здание в районе, соответствующем выпавшему числу. Если оно там есть, уберите его с игрового поля. Снова бросьте кубик. Если выпавшее число соответствует району, находящемуся по соседству с уже пострадавшим районом, и там тоже стоит здание, уберите это здание тоже (пожар распространяется). Продолжайте бросать кубик, пока не выпадет район, либо не находящийся по соседству с районом, выпавшим на кубике в предыдущий раз (считается именно последний бросок кубика), либо не содержащий здания.

**Туман** – Вытяните и сбросьте пять верхних карточек из игровой колоды. Все игроки должны видеть, какие именно карточки были сброшены.

**Бунты** – Если на поле уже лежит восемь или более жетонов неприятностей, игра немедленно заканчивается. После этого победитель определяется путем подсчета очков. Если в игре есть карточка "Командор Ваймс", ее эффект не срабатывает.

**Взрыв** – Бросьте кубик и уберите все здания из района, соответствующего выпавшему числу.

**Таинственные убийства** – Бросьте кубик и уберите любого слугу на ваш выбор из района, соответствующего выпавшему числу.

Затем передайте кубик игроку слева от вас, который также бросает его и убирает из выпавшего района слугу по своему выбору. Таким образом кубик бросают по одному разу все игроки, участвующие в игре. Если в районе, который выпал у вас на кубике, находятся только ваши слуги, вам все равно надо убрать одного из них.

**Демоны из Подземельных Измерений** – Бросьте кубик четыре раза и поставьте по одной фишке демона в каждый из районов, соответствующих выпавшим числам. Таким образом, в одном районе может оказаться более одного демона. Если в районе, в который ставится демон, нет жетона неприятности, положите его туда, даже если там нет других фишек. Пока в каком-либо районе находится один или более демонов, карточку этого района нельзя использовать, и здания там ничего не стоят. Эта территория также не может быть подконтрольна ни одному игроку, и не идет в зачет условий победы для Витинари. Если в конце игры в каком-либо районе остались демоны, никто из игроков не получает очков за своих слуг или здания, которые там расположены. Демоны приравниваются к слугам: их можно убрать с поля или передвинуть теми же способами, которые применимы к слугам.



**Обрушение** – Все игроки должны заплатить по \$2 за каждое здание, которое есть у них на поле. Если они не могут заплатить за здание, оно убирается с поля.

**Чертов Тупица Джонсон** – Бросьте кубик. Если городская карточка, соответствующая выпавшему числу, кому-нибудь принадлежит, она откладывается в сторону и больше не считается играющей, т.е. свойство этой карточки не действует. Владелец этой карточки должен также убрать из этого района одного слугу. Здание все же считается при расчете контроля над территорией, а также приносит очки в конце игры.

**Тролли** – Трижды бросьте кубик и поставьте по одной фишке тролля в районы, соответствующие выпавшим числам. Таким образом, в одном районе может оказаться

несколько троллей. Если в районе, куда попал тролль, уже есть другая фишка (слуга или тролль), не забудьте положить туда жетон неприятностей. Тролли рассматриваются как слуги, за исключением того, что они не принадлежат ни одному игроку. Они оказывают влияние на контроль территории, т.е. вы в этом случае должны рассматривать их как «принадлежащих другому игроку». Тролля можно убрать с поля или передвинуть теми же способами, которые применимы к слугам.

**Землетрясение** – Дважды бросьте кубик и уберите все здания из указанных районов, если они там есть.

## Создатели

**Автор игры:** Мартин Уоллас.

**Оформление:** Питер Деннис, Ян Митчелл, Пол Кидби и Бернард Пирсон.

**Графика:** Solid Colour

**Игру тестировали:** Ханна Брайан, Майк Брайан, Эбби О'Рурк, Джерри Элсмор, Крис Бут, Ричард Пингри, Саймон Гудвэй, Джесс Вилд, Макс Майкл, Саймон Брейсгирдл, Энди Огден, Джоф Браун, Крис Диарлов, Дэвид Диарлов, Кэтрин Диарлов, Алан МакКленахан, Генри Проктор, Стюарт Пиллинг, Дон Одди, Исобель Пирсон, Бернард Пирсон, Ян Митчелл, Реб Войс, разные люди на разных конвентах: «Convention of Wargamers», Manorcon, Sorcon, Hogswatch, и Spring Watch.

**Благодарности** Джулии Уоллас, Нейлу Кендрику, Колину Смиту, Крису Буту,

Джерри Элсмору, Исобель Пирсон, Ребу Войсу, Яну и Джо Друри, Робу и Робу из «Sigma», а также сэру Терри Пратчетту.

**Права на правила** «The Discworld Game» принадлежат © Martin Wallace 2010.

**Все остальное** - © Terry & Lyn Pratchett.