



МАРТІН ВОЛЛЕС

NANTY NARKING

ВЕЛИКІ СПОДІВАННЯ

Хто є хто в Лондоні?

ФЕЙГІН МАЄ НАМІР ПЕРЕТВОРИТИ ЛОНДОН НА МІСТО ГРІХІВ.

«Будь-яка спроба усунути проблеми з Лондона повинна провалитися», — заявляє містер Фейгін. «Історія нашого міста побудована на злочині, і так повинно залишатися завжди», — додав він.



МЕРЕЖА ПРОФЕСОРА МОРІАРТІ ЗАЛИШАЄТЬСЯ НЕДОТОРКАНОЮ

Вважається, що професор Моріарті використовує злочинців, як майстерний льяльковик. Дехто стверджує, що саме він є єдиним справжнім володарем міста. Наші джерела вказують на те, що професор має свої «очі та вуха» вже майже у всіх районах Лондона.

ЛОРД ХОЛДХЕРСТ, ЛОРД БЕЛЛІНГЕР ТА ЛОРД БАЛМОРАЛ МАЮТЬ НА МЕТІ КОНТРОЛЬ НАД КОНКРЕТНИМИ РАЙОНАМИ МІСТА.

Лорд без землі — це вже не лорд. Якщо ви не можете контролювати весь Лондон, ви повинні мати принаймні декілька власних районів.



МЕСЬЕ ДЕ СІДОНІЯ ПРЕТЕНДУЄ СТАТИ НАЙБАГАТШИМ ГРОМАДЯНИНОМ.

Месьє де Сідонія сфокусований на примноженні власного капіталу та нерухомості. Його політичні дії не є його справжньою метою; для нього важливо лише його фінансове становище у суспільстві.

ШЕРЛОК ХОЛМС РОБИТЬ СТАВКУ НА ТЕ, ЩО ВІН МОЖЕ ПЕРЕХИТРИТИ БУДЬ-ЯКОГО ІНШОГО АНТАГОНІСТА.

«Скотленд-Ярд усе ще потребує моєї допомоги», — стверджує містер Холмс, відомий детектив-консультант. «Ми не можемо дозволити, щоби хтось погрожував місту, будь то це кримінальна, політична чи фінансова особа. Усі справи будуть розкриті; у місті повинен превалювати закон і порядок».

Перейдіть на наступну сторінку, щоб побачити, як почнеться історія.

Початок гри

Покладіть ігрову дошку на стіл.
На дошці зображена мапа Лондона.

Місто розділене на 12 районів **1**.

Кожен район міста має табличку з назвою **2**,
номером **3** та вартістю **4** будівництва в ньому.
Номер району використовується, коли трапляються
Випадкові події. Райони є суміжними, якщо вони
мають спільну межу або з'єднані мостом.

- Кожен гравець бере набір ігрових фігурок обраного кольору. Набір складається з дванадцяти Агентів **5** та шести Будівель **6**.
- Перетасуйте карти Особистостей (№126–132) та роздайте по одній **7** усім гравцям. Кожен гравець тримає свою карту в таємниці, поки не досягне її умови перемоги або не закінчиться гра. Покладіть решту карт Особистостей біля дошки, не розкриваючи їх **8**.
- Кожен гравець розміщує одного зі своїх Агентів в Іст-Енді **9**, Сіті **10**, та Челсі **11**. Розташуйте Маркер проблем у кожному з цих районів.
- Розташуйте Маркери проблем, що залишилися, неподалік біля дошки **12**.
- Покладіть гроші **13** біля дошки, щоб сформувати банк. Одна золота крона коштує £5, а один шилінг – £1. Кожен гравець починає з £10 **14** (одна крона та п'ять шилінгів). Гроші кожного гравця – це загальнодоступна інформація.
- Покладіть біля дошки чотирьох Гвардійців **15** та трьох Іммігрантів **16**.
- Перетасуйте колоду Випадкових подій **17** та покладіть її долілиць біля дошки.
- Розділіть карти Дій на дві колоди: із сірим фоном (карти №1–48) та з коричневим фоном (карти №49–101). Перемішайте коричневу колоду й покладіть її долілиць зверху на коричневу колоду **18**. Роздайте кожному гравцеві п'ять карт із верхньої частини цієї комбінованої колоди **19**.
- Розмістіть карти Районів міста **20** горілиць біля дошки так, щоб їх добре бачили всі гравці.
- Кожен гравець отримує Пам'ятку гравця, що узагальнює важливі правила гри.
- Випадково визначте першого гравця.



Прикріпіть
круглі основи
до ваших
Агентів



та квадратні
основи
для ваших
Будівель.



Прикріпіть
сірі круглі
основи до
Іммігрантів та
чорні основи
до Гвардійців.



Гра на двох

Видаліть карти Дій “Карла Маркса” (№77) та “Генрі «Святого» Пітера” (№64) з колоди. Ці карти позначені таким **3+** символом.



Додаткові компоненти гри

Поверніть Альтернативні карти Особистостей (№ 133-140), карти Агентів (№ 147-158), карти Будівель (№ 141-146) та карти Класичних особистостей (№ 159-161) у коробку. Альтернативні варіанти гри з ними описані в кінці книги правил.

Геро́вий процес

- Гравці ходять по черзі, починаючи з першого гравця.
- На початку вашого ходу ви можете оголосити про свою перемогу (цього ніколи не трапляється в першому раунді гри).
- Якщо ви ще не перемогли, оберіть одну зі своїх карт Дій. Ви можете робити все, що вказано на карті. У вас може з'явитися можливість зіграти іншу карту.
- Коли ви закінчите розіграш карт, якщо у вас на руці менше ніж п'ять карт, доберіть карти з колоди Дій, поки їх у вас не стане знову п'ять. У процесі вашого ходу у вас може виявитися більше ніж 5 карт на руці, тому в кінці ходу не скидайте зайві карти та не добирайте більше нових.

- Тепер настає черга гравця, що сидить зліва від вас. Гра триває таким же чином: доки один із гравців не оголосить про перемогу (виконавши умову карти Особистості) або коли гравець не може поповнити руку картами (оскільки колода карт Дій порожня), тоді Шерлок Холмс, якщо він є в грі, виграв, або, якщо його немає, ви підраховуєте переможні очки (ПО), щоби визначити, хто переміг.
- Для всіх гравців дуже важливо дізнатись, які існують усі умови перемоги. Ви повинні бути обережними, щоб не “подарувати” перемогу іншим гравцям, та стежити за їхніми діями. Умови перемоги описані нижче. Будь ласка, переконайтеся, що всі гравці уважно їх прочитали перед початком гри.

Перед своєю першою грою прочитайте лише сторінки 1–10 та, якщо потрібно, під час гри використовуйте розділ поширених питань зі сторінок 11–12.

Перемога та завершення гри

Гра закінчується, коли гравець досягає умов перемоги на власній карті Особистості, або якщо витягується карта Випадкової події “Масові заворушення”, і умови на цій карті виконуються, або як тільки один гравець не може поповнити свою руку до п'яти карт Дій, оскільки колода розіграшу карт Дій вичерпується.

На кожній карті Особистості, крім Шерлока Холмса, зазначено, що умови на карті повинні бути виконані **на початку вашого ходу**, а не в кінці.



Професор Моріарті — Ви перемагаєте на початку свого ходу, якщо у вас є необхідна кількість Агентів у різних районах (вони ваші шпигуни). З двома гравцями вам потрібно мати Агентів принаймні в 10-ти різних районах Лондона. З трьома гравцями потрібно мати Агентів принаймні в 9-ти різних районах. З чотирма гравцями вам потрібно мати Агентів принаймні в 8-ми різних районах.

Фейгін — Ви виграєте на початку свого ходу, якщо в Лондоні є вісім Маркерів проблем. (Ви сієте хаос.)



Месьє де Сідонія — Ви виграєте на початку свого ходу, якщо у вас є необхідний накопичений капітал. Ця загальна сума включає ваші гроші та вартість Будівель, якими ви володієте.



З двома гравцями вам потрібно £66, з трьома гравцями — £50, а з чотирма гравцями — £42.

Кожна позика, яку ви взяли, вираховує £12 з вашого капіталу. (Карти “Міський та Приміський банк” та “Містер Мерріуезер” дозволяють брати позики.) Будівлі в районі з Гвардійцями приносять вам £0.

Лорд Беллінгер, Лорд Холхерст, Лорд Балморал — Ви перемагаєте на початку свого ходу, якщо контролюєте певну кількість



районів. З двома гравцями потрібно контролювати 7 районів, з трьома гравцями потрібно контролювати 5 районів, а з чотирма гравцями потрібно контролювати 4 райони міста.

КОНТРОЛЬ РАЙОНУ: Ви контролюєте район, якщо у вас більше ігрових фігурок (Агентів та Будівель), ніж в інших гравців. Ви також повинні мати більше фігурок, від загальної кількості Іммігрантів у ньому. Ви не можете контролювати район, що містить одного або декількох Гвардійців (“Закон про заворушення”). Наявність Маркера проблем не впливає на контроль району.



Шерлок Холмс — Ви виграєте, якщо ніхто не виграв до закінчення гри, коли діючий гравець не може поповнити руку, оскільки колода карт Дій порожня.

ПІДРАХУНОК ПО: Якщо гра закінчується через те, що гравець не може поповнити руку, і ніхто не має карти Особистості Шерлока Холмса (або ніхто не виграв через варіанти Альтернативних карт Особистостей), тоді переможцем стає гравець, який набрав найбільшу кількість переможних очок.

Кожен Агент на дошці коштує 5 балів. Кожна Будівля коштує стільки балів, скільки її грошова вартість. Кожен £1 у гравця коштує 1 бал. Якщо в кінці гри в районі є один або декілька Гвардійців, то там ніхто не



набирає ПО за Агентів чи Будівлі. Якщо у вас є карта “Міський та Приміський банк” та “Містер Мерріуезер”, ви повинні повернути суму, зазначену на карті. Якщо ви не можете цього зробити, то втрачаєте 15 очок. Нічию виграє гравець, який володіє картою Району з найбільшою вартістю.



Приклад:

- 1 Зелений контролює Ламбет.
- 2 Жовтий контролює Баттерсі.
- 3 Червоний не контролює Челсі, бо там є Гвардієць.
- 4 Жовтий не контролює Вестмінстер, оскільки там є один Іммігрант. Якби в Жовтого була там друга фігурка (інший Агент чи Будівля), то він контролював би цей район.
- 5 Жовтий та Зелений не контролюють Вест-Енд.

Карти Дій

Ключем до цієї гри є вивчення того, як працюють карти Дій. Майже на кожній карті вгорі є один або декілька символів. Ці символи вказують вам, які дії ви можете робити та в якому порядку. Коли ви граєте карту Дій, ви можете виконати деякі, жодну або всі вказані дії.

Дії повинні виконуватися в порядку, вказаному на лівій стороні карти, зверху вниз. Для кожної дії ви можете вибрати, виконати її або пропустити. Єдина дія, яку ви **обов'язково** мусите виконати, це Випадкова подія. Завершіть одну дію перед початком наступної. Закінчивши взаємодію з картою, покладіть її до колоди скидання.



Приклад. Якщо ви граєте карту "Трейсі Тапмен", то спочатку потрібно витягти та зіграти карту Випадкової події **1**, потім у вас є можливість поміняти місцями двох Агентів (як написано внизу карти) **2**. Нарешті, у вас є можливість зіграти іншу карту **3**.

Детальне пояснення дій

РОЗМІСТИТИ АГЕНТА



Розмістіть одного зі своїх Агентів у район міста. Ви вже повинні мати Агента в цьому або в сусідньому районі. (Виняток: якщо у вас немає Агентів у місті, ви можете розмістити Агента в

будь-якому районі.) В районі може бути будь-яка кількість Агентів. Якщо всі ваші Агенти вже в місті, то ви можете перемістити одного з іншого району до вибраного (роблячи це, переконайтеся, що ви дотримуетесь інших правил).



Приклад.

Припустимо, що ви граєте Зеленими (для цього та всіх інших прикладів), і ви щойно зіграли карту із символом "Розмістити Агента". Оскільки у вас уже є Агент в Іст-Енді, ви можете законно розмістити по одному в кожному районі, позначеному стрілкою. Ви вирішили розмістити Агента в Бермондсі.

МАРКЕР ПРОБЛЕМ — Щоразу, коли ви розміщуєте або переміщуєте (з будь-якої причини) **Пішака** (Агента, Гвардійця або Іммігранта) у район, де вже принаймні є один Пішак (навіть якщо там один із ваших Агентів), ви повинні розмістити Маркер проблем у цьому районі, якщо в ньому його ще немає. Район може містити лише один Маркер проблем. Щойно Пішак переміщується або вилучається із району, видаліть Маркер проблем

із району (навіть якщо в цій зоні все ще є декілька фігурок). Маркер проблем неможливо розмістити, якщо в районі немає Пішака.

Розміщення Будівлі в районі не спричиняє проблем. Існують два наслідки Маркера проблем. По-перше, ви можете вчинити замах на Агента лише в районі, де є Маркер проблем. По-друге, ви не можете побудувати Будівлю в районі з Маркером проблем, але можете розмістити там Пішака.



Приклад.

Ось приклад того, що відбувається, коли Агент розміщується в районі, який вже містить Агента. Оскільки в Бермондсі вже був Агент, Жовтий гравець також повинен розмістити Маркер проблем у цьому районі.

ВЗЯТИ ГРОШІ



Візьміть із банку суму, зазначену поруч із символом монети.

ВИДАЛИТИ МАРКЕР ПРОБЛЕМ



Видаліть один Маркер проблем із вибраного вами району.

ВБИТИ



Видаліть одного Пішака (Агента, Гвардійця або Іммігранта) на ваш вибір (але не власного Агента) із зони з Маркером проблем. Це також видале

Маркер проблем із району. Видалений Пішак повертається до свого власника.

ПЕРЕРВАТИ



Ви можете зіграти переривання в будь-який момент, навіть якщо це не ваша черга. Більшість карток із перериванням захищають вас від небажаних ефектів. Наприклад, якщо суперник намагається видалити одного з ваших Агентів, ви можете зіграти карту "Тобі", щоб зупинити його. Ви можете грати переривання під час свого ходу, і це не враховується як дія. Переривання слід негайно зіграти у відповідь, перш ніж продовжувати гру та ефекти наступних карт. Якщо ви забули використати переривання для скасування дії суперника, ви не можете "повернутися в часі", щоби зіграти цю карту.

СПОРУДА БУДІВЛІ



Розмістіть одну зі своїх Будівель у районі, де у вас є Агент. У цьому районі не може бути фігурки Будівлі або Маркера проблем. Вартість розміщення Будівлі зображується в районі на дошці та на відповідній карті Району. Ви сплачуєте цю вартість у банк. Потім ви берете відповідну карту Району. Покладіть цю карту перед собою горілиць.

Якщо з якихось причин вашу Будівлю буде видалено, ви повинні повернути карту відповідного Району. У Лондоні може бути до шести ваших Будівель. Якщо у вас у місті вже є шість Будівель, тоді ви можете перемістити одну з одного району в обраний район і повернути карту Району для того району, з якого ви перенесли свою Будівлю.

Приклад.

На зображеній частині міста ви можете розмістити лише Будівлю в Баттеріс **1**. У Челсі **2** є Маркер проблем, у Ламбеті **3** вже є Будівля, а у Вестмінстері **4** та Вест-Енді **5** у вас немає жодного Агента.

Якщо ви будете в Баттерісі, то ви повинні заплатити в банк £12. Зверніть увагу, що навіть попри те, що в Жовтого гравця більше Агентів, ніж у вас у Баттерісі, ви все одно можете розмістити там Будівлю. Якщо ви розміщуєте Будівлю в Баттерісі, тоді ви берете карту Району Баттерісі.

ТЕКСТОВА ДІЯ



Виконайте дію, описану в тексті внизу карти.

ВИПАДКОВА ПОДІЯ



Єдина обов'язкова дія. Візьміть верхню карту з колоди карт Випадкових подій та застосуйте її ефект (див. стор. 10). Після цього видаліть цю карту з гри: кожна Випадкова подія може відбутися не більше одного разу.

ЗІГРАТИ ІНШУ КАРТУ



Зіграйте ще одну карту з вашої руки. Дозволяється грати серію карт, якщо кожна з них буде з таким символом.



Карти Районів

Кожен район у місті має свою власну карту. Кожна карта надає вам певні здібності. Здебільшого ви можете використовувати цю здатність один раз за хід, і можете вибрати, коли використовуватимете її під час свого ходу. Ви не можете використовувати здатність карти Району міста в той самий хід, коли її отримали.

Виняток:
Карту “Голборн” можна використовувати поза порядком ходу, як реакцію на результат на Випадкову подію.



Детальний опис кожної з карт Районів:

ЧЕЛСІ (Chelsea)

Один раз за хід ви можете заплатити £3 у банк і розмістити одного зі своїх Агентів у Челсі або в сусідньому районі.

ВЕСТМІНСТЕР (Westminster)

Один раз за хід ви можете взяти з колоди одну карту Дій, а потім скинути іншу карту з руки.

СТРЕНД (Strand)

Один раз за хід ви можете заплатити £2, щоб видалити один Маркер проблем із міста.

ВЕСТ-ЕНД (West End)

Один раз за хід ви можете взяти £2 з банку.

ГОЛБОРН (Holborn)

Щоразу, коли Випадкова подія впливає на ваші фігурки, ви можете заплатити £3 за кожну фігурку, щоб ігнорувати ефект. Якщо це стосується декількох фігурок, ви платите £3 за кожну з них, яку ви вирішили захистити.

СІПІ (City)

Один раз за хід ви можете скинути одну карту з руки та взяти £2 з банку.

ХАЙБЕРІ (Highbury)

Один раз за хід ви можете взяти £2 з банку.

ІСТ-ЕНД (East End)

Один раз за хід ви можете розмістити один Маркер проблем в Іст-Енді або в сусідньому районі.

Вибраний район повинен містити принаймні одного Агента (не обов'язково вашого).

БЕРМОНДСІ (Bermondsey)

Один раз за хід ви можете заплатити £3 та розмістити одного зі своїх Агентів у Бермондсі або сусідньому районі.

САУТЕРК (Southwark)

Один раз за хід ви можете взяти £1 з банку.

ЛАМБЕТ (Lambeth)

Один раз за хід ви можете взяти £3 з банку.

БАТТЕРСІ (Battersea)

Один раз за хід ви можете взяти £1 з банку.

Випадкові події

Багато карт Випадкових подій впливають на Будівлі. Якщо ви втратили Будівлю, то вам потрібно повернути відповідну карту Району міста.

ПАДІННЯ ДИРИЖАБЛЯ — Киньте кубик, щоб визначити, куди впаде дирижабль. Видаліть усіх Пішаків (Агентів, Гвардійців та Іммігрантів), будь-який Маркер проблем та будь-яку Будівлю з цього району.

ПОВІНЬ — Киньте кубик двічі, щоб визначити, які райони будуть затоплені (якщо одне й те ж число випадає двічі, то затоплюється лише один район). Кожен район, який випав, та якщо він прилеглий до річки Темзи, затоплюється. У порядку за годинниковою стрілкою, починаючи з активного гравця, кожен гравець повинен перемістити всіх своїх Агентів із будь-якого затопленого району, до ще не затопленого повинню району, прилеглому до цього Агентя. Агенти можуть бути переміщені в незатоплені райони, прилеглі до річки. Будівлі, Гвардійці та Іммігранти залишаються в затоплених районах і не постраждають від повені.

ПОЖЕЖА — Киньте кубик, щоби визначити, де відбудеться пожежа. Якщо в цьому районі є Будівля, видаліть її, а потім знову киньте кубик. Якщо наступний зазначений район прилягає до попереднього району і в ньому є Будівля, тоді вогонь поширюється: видаліть цю Будівлю. Продовжуйте кидати кубик таким же чином, поки не випаде район зі значенням, який не містить Будівлі, або який не прилягає до попереднього району з пожежею.

ТУМАН — Візьміть і покажіть усім та скиньте перші п'ять карт Дій із колоди. Скинуті карти є загальновідомими.

МАСОВІ ЗАВОРУШЕННЯ — Якщо в місті є вісім або більше Маркерів проблем, гра негайно закінчується. Тепер ви визначаєте переможця, підраховуючи бали. (Умова перемоги Шерлока Холмса не застосовується, коли ця карта закінчує гру.)

ВИБУХ — Киньте кубик та видаліть будь-яку Будівлю з цього району.

ЗАГАДКОВІ ВБИВСТВА — Киньте кубик, щоб визначити район та вилучити з нього одного Пішака (Агента, Гвардійця або Іммігранта). Якщо ви викидаєте район, у якому є лише ваші власні Агенти, то ви повинні

видалити одного зі своїх Агентів. Потім передайте кубик за годинниковою стрілкою, щоб кожен гравець зробив це один раз.

ЗАКОН ПРО ЗАВОРУШЕННЯ — Киньте кубик чотири рази та покладіть по одному Гвардійцю в кожний із зазначених районів міста. Один район може містити більше одного Гвардійця. У кожному зазначеному районі також розмістіть Маркер проблем, якщо його ще немає, і навіть якщо цей район не містить жодного Пішака. Коли в районі є один або кілька Гвардійців: не можна використовувати відповідну карту Району; Будівля в ньому має вартість £0; Район не може контролюватися жодним гравцем; це не вважається зайнятим районом. Якщо наприкінці гри в районі є хоча б один Гвардієць, то там ніхто не набирає ПО за Агентів чи Будівлі. Гвардійці можуть бути переміщені або вилучені так само, як і Агенти.

ПРОСІДАННЯ — Усі гравці повинні заплатити £2 за кожен свою Будівлю в місті. Якщо хтось не може заплатити за неї, тоді вона видаляється з міста.

ІНІГО ДЖОНС — Киньте кубик, щоби визначити район. Поверніть цю карту Району назад до невикористаних карт Районів; властивість цього району більше не можна використовувати. Власник карти повинен вилучити свого Агентя з цього району. Будівля в районі все ще використовується для контролю та набирає очки, як зазвичай, у кінці гри.

ІММІГРАНТИ — Киньте кубик три рази та покладіть по одному Іммігранту в кожний район міста, що випав. В одному районі може бути більше одного Іммігранта. Розмістіть Маркер проблем, якщо там уже є Пішаки. Іммігранти схожі на Агентів, за винятком того, що вони не належать жодному гравцеві. Вони впливають на контроль району, ніби вони є Агентями "іншого гравця". Іммігрантів можна переміщувати або вилучати так само, як і Агентів.

ЗЕМЛЕТРУС — Киньте кубик двічі та видаліть усі Будівлі з цих районів.

Часті питання та уточнення

Чи можу я зіграти карту і нічого не робити?

Так, але якщо на карті немає символу Випадкової події (подія обов'язково відбудеться). Окрім того, у свій хід, ви можете в будь-який час скинути скільки завгодно карт із символами Переривання.

Якщо ви розміщуєте одного зі своїх Агентів у районі, де містяться лише Агенти вашого власного кольору, ви також розміщуєте там Маркер проблем?

Так, ви розміщуєте там Маркер проблем.

Чи повинен я контролювати район, щоби мати можливість побудувати Будівлю?

Ні, вам потрібно мати там принаймні одного Агента, і в цьому районі не може бути Маркера проблем.

Якщо я використовую карту, яка дає мені змогу перемістити Агента, чи може це спричинити появу Маркера проблем?

Так. Щоразу, коли ви додаєте або переміщуєте Агента в район, у якому вже є один або кілька Агентів, ви розміщуєте там Маркер проблем (якщо його там немає).

Що саме станеться, якщо я зіграю “Чарльза Беббіджа” чи “Майкрофта Холмса”?

Ви обираєте будь-які дві карти зі своєї руки для гри. Ви повинні розглядати кожну зіграну карту як окремий набір дій. Таким чином, якщо одна з карт дає вам змогу зіграти іншу карту, ви можете це зробити, але у межах дії з першою картою. Після завершення всіх дій, пов'язаних із першою картою, ви можете зіграти другу карту, що також може призвести до того, що ви зможете зіграти додаткові карти.

Якщо хтось зіграє проти мене “Полковника Себастьяна Морана”, чи можу я використовувати карту, таку як “Тобі” чи “Емі Дорріт”, для захисту двох моїх Агентів?

Ні. Така карта захищатиме лише одного Агента. Ви можете заблокувати першу спробу видалення одного з ваших Агентів, але гравець, який грав “Полковника Себастьяна Морана”, може використати другий символ черепа, щоб видалити

Агента, якого ви щойно захистили. Вам доведеться зіграти іншу карту захисту, щоб зупинити другу спробу видалення вашого Агента.

Що саме робить карта “Містер Гуд’їр”?

“Містер Гуд’їр” захищає вас від текстового ефекту іншої карти. Це не захищає вас від символів на інших картах, тому ви не зможете захистити жодного з ваших Агентів від того, щоби його не видалила карта із символом черепа. Однак це захистить одного з ваших Агентів від видалення через те, що хтось грає “Джека-Різника”, оскільки ефект карти описаний у текстовій області. Інші приклади карт, від яких він би захистив, — це “Пожежна бригада”, “Чарльз Огастес Мілвертон” і “Банда «40 слонів»”. Його не можна використовувати для захисту іншого гравця. Це не захищає від Випадкових подій. Якщо ви використовуєте “Містера Гуд’їра”, то карта, яку ви заблокуєте, анулюється й не може бути використана проти іншого гравця.

Чи може “Містер Гуд’їр” захистити від “Генрі «Святого» Пітера”?

Так. Гравець, який заплатив би за вибір Агента, збереже гроші та нікого не вбиває.

Чи може “Містер Гуд’їр” захистити від “Натанієля Вінкла”?

Так. Нічого не відбувається; карти не передаються в жодному напрямку.

Чи може “Голборн” запобігти розміщенню Гвардійців під час “Закону про заворушення”?

Так. Ви можете заплатити £3, щоби зупинити розміщення Гвардійця в певному районі. Гвардійця треба повернути назад до запасу; його не кладуть у місто.

Чи може “Джек-Різник” видалити Гвардійців або Імігрантів?

Так, вони вважаються Пішаками.

Чи можу я позбутися карт “Ірен Адлер” або “Чарльз Огастес Мілвертон”?

Ні, після того, як ви прийняли одну з цих карт, ви залишитеся з нею до кінця гри. Кожна з цих карт зараховується до розміру вашої руки, тож ефект полягає в зменшенні розміру вашої

руки на одну. Ви не можете позбавитися цього ефекту, використовуючи можливості “Сіті” або “Вестмінстера”.

Що саме захищає “Голборн”?

“Просідання”: Ефекту немає — краще заплатити £2, ніж £3 для виклику адвокатів.

“Туман” та “Масові заворушення”: Жодного ефекту — ніяких фігурок не залучено.

“Закон про масові заворушення” та “Іммігранти”: Заплатіть по £3 за кожного Гвардійця або Іммігранта, щоби запобігти їхньому розміщенню в районі, де у вас є Агент або Будівля, незалежно від того, скільки у вас їх у районі.

“Падіння дирижабля”, “Вибух”, “Землетрус”, “Повінь” та “Загадкові вбивства”: заплатіть £3, щоби захистити кожну постраждалу фігурку.

“Ініго Джонс”: Заплатіть £3, щоби не видаляти карту. Заплатіть £3, щоби запобігти видаленню Агента.

“Пожежа”: Заплатіть £3, щоби захистити свою Будівлю. Але пожежа все ще вирує у всіх інших “уявних” Будівлях, які були б у цьому районі, і тому може й далі поширюватися. Таким чином, ви все ще продовжуєте кидати кубик, щоби перевірити, чи поширюється пожежа.

Примітка: власник карти “Голборн” повинен знати всі постраждалі райони, перш ніж вирішити, яку зі своїх фігурок зберегти. Тож зробіть усі кидки для “Землетрусу”, “Закону про заворушення”, “Іммігрантів” та “Повені”, а потім дозвольте власникові карти “Голборн” вирішити, що робити. Що стосується “Пожежі”, рішення повинно прийматися поступово (обрати захищати чи ні, а потім уже кидати кубик для можливого розповсюдження).

Коли переміщується декілька Агентів, як це впливає на Маркери проблем?

Агенти не рухаються одночасно, тому застосовуються звичайні правила.

“Повінь”: Агенти переміщуються по черзі.

“Трейсі Тапмен”: Видаліть обох Агентів (видаліть Маркер проблем, якщо це необхідно); потім розмістіть кожного Агента в місці, звідки прийшов інший Агент; кожен із них створить новий Маркер проблем, якщо в районі будуть присутні інші Пішаки.

“Вільям Гладстон”: Розміщуйте Агентів по черзі.

Чи можу я використовувати переривання проти Випадкових подій?

“Доктор Джон Ватсон”: Не взаємозв’язано.

“Містер Гуд’їр”, “Тобі”: Ні. У тексті сказано, що ефект працює лише проти інших гравців. Випадкова подія — це не дія гравця.

“Спілка рудих”, “Емі Дорріт” і “Віктор Франкенштайн”: Так, у відповідь на “Падіння дирижабля”, “Ініго Джонса” або “Загадкові вбивства”.

Скільки Агентів вбиває “Джек-Різник”?

“Джек Різник” може вбити до двох Агентів. Киньте кубик; видаліть Агента; киньте кубик; видаліть другого Агента. Після того, як ви вирішили застосувати “Джека-Різника”, ви не можете змінити свою думку; він буде вбивати, поки є кого вбити.

Чи обов’язково видаляти власних Агентів?

Якщо ви зіграли “Джека-Різника” або “Загадкові вбивства” та викинули на кубик район, де є лише ваші Агенти, ви повинні видалити одного зі своїх Агентів.

Чи можу я за допомогою “Розетти Девіс” чи “Донни «Британіка» Холланд” отримати гроші ні за що?

Ні. Якщо у вас не залишилися карт, щоби передати їх іншому гравцеві, тоді він не повинен вам платити.

Чи можу я використати “Бермондсі” або “Челсі” для розміщення Агента поруч із будь-яким із моїх Агентів?

Де знаходяться ваші Агенти, абсолютно неважливо. Читайте ці карти як “Один раз за хід ви можете заплатити £3 та розмістити одного зі своїх Агентів у Бермондсі/Челсі або в районі, прилеглому до Бермондсі/Челсі”.

Чи можу я будувати в районі, де є Гвардієць або Іммігрант?

Так. Окрім особливих здібностей Гвардійців, визначених правилами, Гвардійці та Іммігранти — це Агенти. Поки у вас присутній ваш Агент, є символ Будівлі, вдосталь грошей, а в районі немає Маркера проблем та іншої Будівлі, тоді ви можете будувати.

Розширені варіанти гри

Класичні Особистості



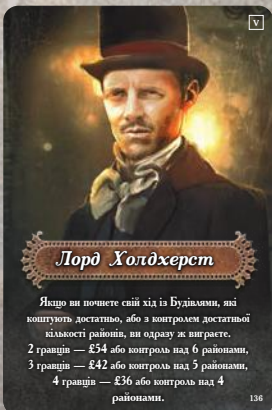
Перед початком гри замініть стандартні карти Особистостей професора Моріарті та Месьє де Сідонії на карти Класичних Особистостей, позначені цим символом [C]. Карта Класичної Особистості Месьє де Сідонії не підходить для гри на двох гравців.



Крім того, ви повинні замінити карту “Місис Хадсон” №8 на карту №161.

Альтернативні карти Особистостей

Під час приготування до гри, замість того щоб використовувати стандартні карти Особистостей, ви можете використовувати набір із 8-ми Альтернативних карт Особистостей, позначених символом [V]. Цей варіант рекомендований для досвідчених гравців.



Варіант гри з картами Агентів та Будівель

Цей варіант використовує дві нові колоди карт: карти Агентів та карти Будівель. Ці карти надають додаткові можливості зазначеним окремим Агентам і Будівлям, коли їх розміщують у місті.

Перед початком гри, перш ніж гравці розташують свої фігурки в місті, перетасуйте карти Агентів та роздайте по 3 карти кожному гравцеві **8A**. Покладіть решту карт Агентів (якщо вони є) назад у коробку, не розкриваючи їх. Потім перемішайте карти Будівель та роздайте по 1-й карті кожному гравцеві **8B**. Відкладіть карти, що залишилися, не розкриваючи їх **8C**. Тепер ви повинні обрати своїх Агентів, які будуть розміщені в місті під час приготування до гри.



Карты Агентів

Тримайте свої карти в таємниці, поки не розіграєте їх.

Ви можете використовувати їхні здібності будь-якої миті час під час вашого ходу (як здатності карт Районів), коли ваші конкретні Агенти або типи Будівель розміщені в місті. Деякі карти є одноразовими діями, деякі мають постійний ефект, а інші — ефект переривання.



Карты Будівель

Кожна карта має детальний опис своїх можливостей.

Якщо карта має постійний ефект і зараз знаходиться в грі (тобто карта відкрита), а відповідний Агент або Будівля видаляється з міста, то ви повинні назавжди видалити цю карту з гри.



Приклад. Ви маєте карти “Газетяр” та “Велосипедист” (долілиць) та карту “Палац” (розкрита). Ваш Палац **1** розташований у районі Ламбет. На додаток до £3 із карти “Ламбет”, ви збираєте £2 за двох Агентів за допомогою вашої карти “Палац”, оскільки там є червоні **2** та блакитні **3** Агенти. Далі ви розкриваєте свою карту “Велосипедист” і вирішуєте перевезти його до району Стренд **4**, ви отримуєте ще одну карту Будівлі — “Маєток”. Ви вирішили зіграти карту Дій та побудувати Маєток у Вест-Енді **5**. Потім ви розкриваєте карту “Маєток” і вирішуєте поміняти свого Газетяра **6** із Вест-Енду з червоною Куртизанкою **2** з Ламбета. Хід червоного гравця наступний, і тепер жовтий Джентльмен **7** у Вест-Енді є потенційною мішенню для Куртизанки червоного гравця (за умови, що в червоного гравця є карта “Куртизанка”).

ВИДАВНИЦТВО

Гра розроблена Мартіном Воллесом

Дизайн: Вальдемар Гумені

Нові ідеї для карт: Яро Андрушкевич, Вальдемар Гуменні, Міхал Озон,

Маріуш Росік, Жерар Крейг, Салман Кайсар та Девід Турчі.

Ілюстрації: Гжегож Ришко, Якуб Скоп, Мілош Войтасік, Бартомеї Єнджеєвський

Комп'ютерна верстка: Кшиштоф Клемінський

Коректори: Расс Вільямс, Джеремі Гаррісон

Фігурки: Студія Неху, Бартомеї Єнджеєвський

Виробництво: Агата Юрчишин, Арлета Станішевська

Тестування: Арлета Станішевська, Агата Юрчишин, Івона Дацюк, Йоанна Росік, Магдалена Лолуд, Моніка Гуменні, Маріуш Росік, Міхал Парма, Рафал Мельчарек,

Адам Кокошка, Войцех Щеронь, Міхал Щеронь

Особлива подяка: Миколай Колишко

Українське видання: Олександр Май



PHALANX

PHALANX CO. LTD

Крейвен Хаус, 40-44 Uxbridge Road,
Лондон, W5 2BS, Об'єднане Королівство
www.phalanxgames.co.uk



НОВА ЕРА

ВИДАВНИЦТВО “НОВА ЕРА”

Генуезька вулиця 1/2,
Одеса, 65062, Україна
www.gameland.com.ua

Ефекти карт Агентів



КУРТИЗАНКА — Ви можете видалити Джентльменів, Жокеїв та Велосипедистів із цього району за допомогою своєї Куртизанки. Їхні власники можуть заплатити вам £2 за кожного Агента, вилучення якого вони хочуть зупинити. Видаліть карту "Куртизанка" з гри.

СМІТЯР — Розкрийте цю карту. Один раз за хід, якщо ваш Сміттяр перебуває в районі з Маркером проблем, ви можете заплатити £3, щоби зіграти одну додаткову карту Дій у цьому раунді.



ВЕЛОСИПЕДИСТ — Якщо ваш Велосипедист є в місті, ви можете перемістити його в будь-який район. У будь-якому разі ви можете взяти карту Будівлі з колоди. Видаліть карту "Велосипедист" з гри.

ЖОКЕЙ — Виберіть гравця з Агентом у тому ж районі, що і ваш Жокей. Подивіться на карти в руці цього гравця. Ви можете взяти з них одну карту. Видаліть карту "Жокей" із гри.



МАТРОС — Один раз за хід, якщо ваш Матрос знаходиться в районі, що прилягає до річки Темзи, ви можете заплатити £1, щоби скинути одну карту з вашої руки та взяти нову.

ГАЗЕТЯР — Розкрийте цю карту. Один раз за хід, якщо ваш Газетяр перебуває в районі з Агентом іншого гравця, ви можете заплатити £2, щоб узяти карту з колоди Дій.



СУФРАЖИСТКА — Якщо ваша Суфражистка перебуває у Вестмінстері, ви можете зіграти (і вилучити) цю карту, щоби скасувати видалення будь-якої кількості ваших Агентів через будь-яку дію одного гравця чи Випадкову подію.

КВІТКАРКА — Розкрийте цю карту. Один раз за хід, якщо ваша Квіткарка перебуває в районі, що містить Палац, Готель чи Маєток, ви отримуєте £1.



ДІВЧИНКА ІЗ СІРНИКАМИ — Виберіть одного гравця з Агентами в тому ж районі, що і ваша Дівчинка із сірниками. Для кожного зі своїх Агентів у цьому районі гравець повинен дати вам 1-у карту або £1 (на їхній вибір). Видаліть карту "Дівчинка із сірниками" з гри.

ПОКОЇВКА — Розкрийте цю карту. Один раз за хід ви можете заплатити £1, щоби видалити один Маркер проблем із району своєї Покоївки або сусіднього району.



ГУВЕРНАНТКА — Якщо ваша Гувернантка знаходиться в районі з Палацом або Маєтком, візьміть до 5 карт Випадкових подій із верхньої частини колоди, покладіть одну з них на самий низ колоди, а решту — на верхню частину колоди в будь-якому порядку, який вам подобається. Видаліть карту "Гувернантка" з гри.

ДЖЕНТЛЬМЕН — Під час цього ходу будівництво в районі, де перебуває ваш Джентльмен, коштує 1/3 звичайної ціни. Видаліть карту "Джентльмен" із гри.



Ефекти карт Будівель



ПАЛАЦ — Розкрийте цю карту. Після кожного вашого ходу, якщо ваш Палац розташований у Челсі, Саутерку чи Ламбеті, ви отримуєте £1 із банку за Агента кожного гравця в цьому районі.



МАЄТОК — Ви можете поміняти місцями свого Агента та Агента іншого гравця, розташованого в районі, у котрому є ваш Маєток. Видаліть карту "Маєток" з гри.



ФАБРИКА — Помістіть двох своїх Агентів у район, де розташована ваша Фабрика. Розмістіть Маркер проблем у цьому районі (якщо там немає Маркера проблем). Видаліть карту "Фабрика" з гри.



КВАРТИРИ — Видаліть одного Агента (власного чи опонента) із району, що містить ваші Квартири. Видаліть карту "Квартири" з гри.



БЮРО — Розкрийте цю карту. Після кожного ходу, якщо ваше Бюро розташоване в Стренді або Голборні, ви можете обрати гравця з Агентом у цих районах. Цей гравець повинен заплатити вам £2.



ГОТЕЛЬ — Усі гравці з Агентами в районі, де розташований ваш Готель, повинні заплатити вам £1 за кожного свого Агента там. Видаліть карту "Готель" із гри.