



МАРТИН ЗОЛЛИК

# NANTY NARKING

БИТВА ЗА ЛОНДОН

## Кто есть кто в Лондоне?

### **ФЕДЖИН СОБИРАЕТСЯ ПРЕВРАТИТЬ ЛОНДОН В ГОРОД ГРЕХА**

— Все попытки прекратить беспорядки в Лондоне обречены на провал, — заявил мистер Феджин. — История нашего города укоренена в преступности, и так будет всегда, — добавил он.



### **ПАУТИНА ПРОФЕССОРА МОРИАРТИ ОСТАЁТСЯ НЕПРОНУТОЙ**

Профессор Мориарти считается главой целой преступной сети. Поговаривают, что он — истинный хозяин города. Наши источники сообщают, что у него есть «глаза и уши» почти во всех районах Лондона.

### **ЛОРД ХОЛДЖЕРСТ, ЛОРД БЕЛЛИНДЖЕР И ЛОРД БАЛМОРАЛ СТРЕМЯТСЯ ЗАХВАТИТЬ ВЛАСТЬ НАД ОТДЕЛЬНЫМИ РАЙОНАМИ**

Лорд без земельных владений — и не лорд вовсе. Если не можете взять под контроль весь Лондон, завладейте хотя бы его частью.



### **МЕСЬЕ ДЕ СИДОНИЯ УТВЕРЖДАЕТ, ЧТО ОН — САМЫЙ БОГАТЫЙ ЧЕЛОВЕК В ГОРОДЕ**

Месье де Сидония сосредоточен на приобретении недвижимости и финансовых активов. Его заботит исключительно состояние; политика для него второстепенна.

### **ШЕРЛОК ХОЛМС ГОТОВ ПОСПОРИТЬ, ЧТО ПЕРЕЖИВИТ ЛЮБОГО ПРОТИВНИКА**

— Скотланд-Ярду всё ещё нужна моя помощь, — утверждает мистер Холмс, известный детектив-консультант. — Мы не можем позволить кому-либо угрожать благополучию города: ни преступными, ни политическими, ни финансовыми методами. Заговоры будут раскрыты; закон и порядок восторжествуют.

Переверните страницу, чтобы узнать начало истории.



## Ход игры

- Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока.
- В начале вашего хода вы можете объявить свою внезапную и бесповоротную победу (но не в первом раунде игры).
- Если же вы ещё не победили, выберите одну из своих карт действий и разыграйте её. Сделайте то, что на ней написано. У вас может появиться возможность разыграть ещё одну карту.
- После того, как вы разыграли карты, если у вас осталось меньше 5 карт, доберите карты из колоды действий до 5. Во время хода у вас на руке может оказаться и больше 5 карт. Ничего страшного: вы не обязаны сбрасывать их.
- Теперь ходит игрок слева от вас. Игра продолжается, пока кто-либо из игроков не объявит о своей победе (условия которой зависят от его карты персонажа) или пока кто-либо из игроков не сможет добрать карты в руку до 5 (потому что закончилась колода). В этом случае побеждает Шерлок Холмс — если он есть в игре, — или вы подсчитываете очки, чтобы определить победителя.
- Очень важно, чтобы все игроки знали победные условия всех персонажей. Будьте бдительны: следите за действиями других игроков, чтобы не «подарить» победу одному из них. Победные условия подробно разъяснены ниже. Пожалуйста, убедитесь перед началом игры, что все игроки внимательно их прочитали.

Перед вашей первой игрой прочитайте только страницы 1-10, а в случае необходимости используйте раздел «Часто задаваемые вопросы» на страницах 11-12.

## Окончание игры и победа

Игра заканчивается, когда один из игроков выполняет победные условия, указанные на своей карте персонажа, или если разыгрывается карта случайного события «Бунт» и условия карты выполнены, или если кто-то из игроков не может добрать карты в руку до 5, потому что колода действий закончилась.

На всех картах персонажей, за исключением карты Шерлока Холмса, указано, что победные условия должны выполняться **в начале вашего хода**, т.е. на начало хода, а не в конце.



**Профессор Мориарти** — вы побеждаете в начале своего хода, если у вас есть агенты в достаточном количестве разных районов. (Это ваши шпионы.) В партии с 2 игроками у вас должны быть агенты хотя бы в 10 разных районах. В партии с 3 игроками — хотя бы в 9 разных районах. В партии с 4 игроками — хотя бы в 8 разных районах.



**Феджин** — вы побеждаете в начале своего хода, если на поле находится хотя бы 8 жетонов беспорядков.

**Месье де Сидония** — вы побеждаете в начале своего хода, если владеете необходимым состоянием. (Оно включает ваши деньги на руках и стоимость ваших зданий.) В партии с 2 игроками вам нужно иметь £66. В партии с 3 игроками — £50, а в партии с 4 игроками — £42.



Каждый взятый вами кредит вычитает из вашего состояния £12. (Карты **Банк города и округа** и **Мистер Мерриуэзер** дают возможность брать кредит.) Стоимость зданий в районе с гренадёром считается равной £0.



**Лорд Беллинджер, лорд Холдхёрст, лорд Балморал** — вы побеждаете в начале своего хода, если контролируете необходимое число районов. В партии с 2 игроками вам нужно контролировать 7 районов, в партии с 3 игроками — 5 районов, а в партии с 4 игроками — 4 района.

**КОНТРОЛИРОВАНИЕ РАЙОНА:** Вы контролируете район, если ваших фигурок (агентов и зданий) в нём больше, чем у любого другого игрока в отдельности. Также ваших фигурок должно быть больше, чем фигурок приезжих. Вы не можете контролировать район, в котором есть хотя бы один гренадёр (действует **Подстрекательство к бунту**). Наличие в районе жетона беспорядков не влияет на контроль над районом.

**Шерлок Холмс** — вы побеждаете, если никто не победил до того момента, когда кто-то из игроков не может пополнить руку, потому что закончилась колода действий.



**ПОДСЧЁТ ОЧКОВ:** Если игра заканчивается из-за того, что кто-то из игроков не смог пополнить руку до 5 карт, и ни у кого нет карты персонажа Шерлок Холмс (или никто не выигрывает в варианте игры с альтернативными версиями персонажей), тогда победителем становится тот, кто набрал наибольшее количество очков. Каждый агент на поле приносит 5 очков.

Каждое здание на поле приносит очки в размере его указанной стоимости. Каждый фунт стерлингов (£1) на руках приносит 1 очко. При этом агенты и здания в районах, где к концу игры есть хотя бы один гренадёр, не приносят очков.



Если у вас есть карта **Мистер Мерриуэзер** или карта **Банк города и округа**, то вы должны вернуть долг, заплатив указанную на карте сумму. Если вы не можете сделать это, то теряете 15 очков. В случае ничьей побеждает претендент с картой здания с наибольшей указанной стоимостью.



**Пример.**

- Зелёный игрок контролирует Ламбет.
- Жёлтый игрок контролирует Баттерси, несмотря на то, что в этом районе находится жетон беспорядков.
- Красный игрок не контролирует Челси, потому что там расположился гренадёр.
- Синий игрок не контролирует Вестминстер, потому что здесь есть один приезжий. Если бы у синего игрока здесь была ещё одна фигурка (агент или здание), он контролировал бы этот район.
- Ни жёлтый, ни зелёный игрок не контролируют Вест-Энд.

# Карты действий

Ключевой момент для понимания игры — разобраться, как работают карты действий. В верхней части практически каждой карты есть один или несколько символов. Эти символы определяют, какие действия вы можете совершить и в каком порядке. Разыгрывая карту действия, вы можете выполнить все указанные на ней действия, некоторые из них или ни одного.

Действия должны быть выполнены в порядке, указанном на левой стороне карты, сверху вниз. Для каждого действия вы обязаны выбрать: совершить его или пропустить. Единственное действие, которое вы обязаны совершить, это действие случайного события. Заканчивайте действие, прежде чем переходить к следующему. Как только вы закончили разыгрывать карту, поместите её на верх стопки сброса.



**Пример.** Разыгрывая карту Трейси Тапмен, вы обязаны сначала взять одну карту случайного события и разыграть её **1**, затем у вас есть возможность поменять местами двух агентов (написано в нижней части карты) **2**. И наконец вы можете разыграть ещё одну карту **3**.

## Подробное разъяснение действий:

### РАЗМЕСТИТЬ АГЕНТА

Разместите одного из своих агентов в одном из районов на поле. У вас уже должен быть агент в этом или в соседнем районе. (Исключение: если ваших агентов нет на поле, можете

разместить своего агента в любом районе.) В одном районе может находиться любое количество агентов. Если все ваши агенты уже находятся на поле, то можете этим действием переместить одного из них в выбранный район из другого района.



### Пример.

Представим, что вы — зелёный игрок (для этого и последующих примеров) и вы только что разыграли карту с символом «Разместить агента». Так как один ваш агент уже находится в Ист-Энде, то, в соответствии с правилами, вы можете разместить нового агента в одном из районов, обозначенных стрелками. Вы решили разместить своего агента в Бермондси.

**ЖЕТОНЫ БЕСПОРЯДКОВ** — когда вы размещаете или перемещаете (по любой причине) фигурку человека (агента, гренадёра или приезжего) в район с как минимум одной другой фигуркой человека (даже если там находится лишь один агент и он ваш), вы обязаны разместить в этом районе жетон беспорядков, если его там ещё нет. В одном районе может находиться только один жетон беспорядков. Как только любую фигурку человека перемещают или убирают из

района, уберите оттуда и жетон беспорядков (даже если в районе осталось ещё несколько фигурок людей). Жетон беспорядков нельзя размещать в районе без фигурок людей. Строительство здания не вызывает беспорядки в районе. У жетона беспорядков есть два основных эффекта. Первый — любого агента можно убить только в районе с жетоном беспорядков. Второй — в районах с жетонами беспорядков нельзя строить здания, но можно размещать в них агентов.



### Пример.

Вот пример того, что происходит, когда агента размещают в районе, где уже есть другой агент. Так как в Бермондси уже был агент, жёлтый игрок обязан разместить в этом районе и жетон беспорядков.



### ВЗЯТЬ ДЕНЬГИ

Возьмите из банка указанную рядом с символом монеты сумму денег.



### УБРАТЬ ОДИН ЖЕТОН БЕСПОРЯДКОВ

Уберите один жетон беспорядков из любого района на ваш выбор.



### ЗАКАЗНОЕ УБИЙСТВО

Уберите с поля из района с жетоном беспорядков одну фигурку человека (агента, гренадёра или приезжего) на ваш выбор (но не вашего собственного агента). Таким образом вы также убираете из этого района и жетон беспорядков. Верните убранный фигурку человека игроку, которому она принадлежит.



### ПРЕРВАТЬ

Вы можете сыграть действие «Прервать» в любой момент игры, даже если сейчас не ваш ход. Большинство карт с действием «Прервать» защищает вас от урона. Например, если соперник пытается убрать с поля одного из ваших агентов, вы можете разыграть карту Тоби, чтобы остановить его. Вы можете сыграть действие «Прервать» во время своего хода, тогда оно не считается действием в привычном смысле. Действие «Прервать» необходимо играть быстро, до того, как продолжится игра. Если вы забыли использовать действие «Прервать», чтобы отменить действие соперника, то уже не сможете «отмотать» игру назад и разыграть карту задним числом.

## ПОСТРОИТЬ ЗДАНИЕ



Разместите одно из своих зданий в одном из районов с вашим агентом. Нельзя строить здание в районе с другим зданием или жетоном беспорядков. Стоимость строительства указана на карте этого района и на самом поле. Вы платите эти деньги в банк, а затем берёте себе соответствующую карту района. Положите эту карту перед собой лицевой стороной вверх. Если по какой-то причине ваше здание позднее будет убрано, то вам придётся вернуть карту соответствующего района в общий запас. На поле у вас может быть до 6 зданий одновременно. Если у вас уже есть 6 зданий на поле, то можете этим действием переместить одно из них в выбранный район, вернув в общий запас карту района, из которого вы переместили здание.

### Пример.

На изображённой части карты вы можете разместить здание только в Баттерси 1. В Челси 2 находится жетон беспорядков, в Ламбете 3 уже есть здание, а ни в Вестминстере 4, ни в Вест-Энде 5 нет ваших агентов. Если вы хотите построить здание в Баттерси, то должны заплатить банку £12. Обратите внимание, что вы можете построить здание в Баттерси несмотря на то, что у жёлтого игрока там больше агентов. Построив здание в Баттерси, вы возьмёте себе карту района Баттерси.



## СВИТОК

Совершите действие, описанное в тексте в нижней части карты.



## СЛУЧАЙНОЕ СОБЫТИЕ

(Единственное обязательное действие.) Возьмите верхнюю карту из колоды случайных событий и примените её эффект (подробнее о случайных событиях см. на стр. 10). Затем уберите эту карту из игры: каждое случайное событие может произойти только один раз.



## РАЗЫГРАТЬ ЕЩЁ ОДНУ КАРТУ

Разыграйте ещё одну карту из руки. Таким образом можно разыграть подряд даже несколько карт с таким символом.

# Карты районов

Каждому району на поле соответствует своя карта района. Каждая такая карта имеет особое свойство. В большинстве случаев вы можете использовать это свойство один раз в каждый свой ход, а также выбирать, когда именно его использовать. Нельзя использовать свойство карты района в тот же ход, в который вы её получили.

### Исключение:

Карту Холборна можно использовать и в чужой ход в качестве реакции на результат случайного события.



## Подробное разъяснение свойств карт:

**ЧЕЛСИ** — Один раз в ход вы можете заплатить £3 и разместить одного из своих агентов в Челси или в соседнем районе.

**ВЕСТМИНСТЕР** — Один раз в ход вы можете взять одну карту из колоды и затем сбросить одну карту с руки.

**СТРЭНД** — Один раз в ход вы можете заплатить £2, чтобы убрать с поля один жетон беспорядков.

**ВЕСТ-ЭНД** — Один раз в ход вы можете взять £2 из банка.

**ХОЛБОРН** — Когда случайное событие воздействует

на вашу фигурку, вы можете заплатить £3, чтобы проигнорировать его эффект.

Если эффект затронул несколько ваших фигурок, то вы должны заплатить £3 за каждую, которую хотите защитить.

**СИТИ** — Один раз в ход вы можете сбросить одну карту и взять £2 из банка.

**ХАЙБЕРИ** — Один раз в ход вы можете взять £2 из банка.

**ИСТ-ЭНД** — Один раз в ход вы можете разместить жетон беспорядков в Ист-Энде или в любом соседнем районе. В выбранном районе

должен быть хотя бы один агент (не обязательно ваш).

**БЕРМОНДСИ** — Один раз в ход вы можете заплатить £3 и разместить одного из своих агентов в Бермондси или в соседнем районе.

**САУСВАРК** — Один раз в ход вы можете взять £1 из банка.

**ЛАМБЕТ** — Один раз в ход вы можете взять £3 из банка.

**БАТТЕРСИ** — Один раз в ход вы можете взять £1 из банка.

Многие случайные события воздействуют на здания. Если вы теряете здание, то должны вернуть карту района обратно в общий запас.

**КРУШЕНИЕ ДИРИЖАБЛЯ** — Бросьте кубик, чтобы определить, куда упадёт дирижабль. Уберите из выпавшего района все компоненты: фигурки людей (агентов, гренадёров и приезжих), жетон беспорядков и здание.

**НАВОДНЕНИЕ** — Бросьте кубик дважды, чтобы определить районы под угрозой затопления. (Если дважды выпадет одно и то же число, то под угрозой окажется только один район.) Каждый выпавший район, граничащий с рекой, затапливается. Начиная с текущего игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок должен переместить каждого своего агента из затопленного района в любой соседний незатопленный. Агентов можно перемещать в незатопленные районы рядом с рекой. Здания, гренадёры и приезжие остаются в затопленных районах, они не страдают от наводнения.

**ПОЖАР** — Бросьте кубик, чтобы определить район, в котором начнётся пожар. Если в районе есть здание, уберите его, затем бросьте кубик ещё раз. Если выпавший район — соседний с предыдущим и в нём есть здание, то пожар распространяется: уберите и это здание. Продолжайте бросать кубик, пока не выпадет район без здания или район, не соседний с предыдущим.

**ТУМАН** — Возьмите и сбросьте 5 верхних карт из колоды действий. Содержание сброшенных карт — общедоступная информация.

**БУНТ** — Если на поле находится 8 или больше жетонов беспорядков, то игра немедленно заканчивается. Победитель определяется по количеству очков. (Условия победы Шерлока Холмса не распространяются на конец игры из-за бунта.)

**ВЗРЫВ** — Бросьте кубик и уберите здание из выпавшего района.

**ЗАГАДОЧНЫЕ УБИЙСТВА** — Бросьте кубик, чтобы определить район, и уберите оттуда одну фигурку человека на свой выбор (агента, гренадёра или приезжего). Если в выпавшем районе находятся только ваши агенты, то вы обязаны убрать одного из них. Затем передай-

те кубик по часовой стрелке, чтобы каждый игрок в порядке хода сделал то же самое.

**ПОДСТРЕКАТЕЛЬСТВО К БУНТУ** — Бросьте кубик четырежды и разместите одного гренадёра в каждый выпавший район; в одном районе может оказаться несколько гренадёров. Также разместите в каждом выпавшем районе жетон беспорядков, если его там не было и даже если в этом районе не было других фигурок людей. Когда в районе находится один или несколько гренадёров: свойство карты этого района не работает; стоимость здания в этом районе становится равной нулю; никто из игроков больше не может контролировать этот район или считать, что он там присутствует. Если в конце игры в районе находится хотя бы один гренадёр, то никто не получает очки за агентов или здания в нём. Гренадёров можно перемещать и убирать так же, как агентов.

**ПРОСЕДАНИЕ ГРУНТА** — Каждый игрок должен заплатить £2 за каждое своё здание на поле. Если он не может заплатить за здание, то оно убирается с поля.

**ИНИГО ДЖОНС** — Бросьте кубик, чтобы определить район. Владелец карты выпавшего района должен вернуть её в общий запас; свойство этой карты больше не может быть использовано. Он также должен убрать из этого района одного из своих агентов. При этом он всё ещё контролирует здание в этом районе и сможет по обычным правилам получить за него очки в конце игры.

**ПРИЕЗЖИЕ** — Бросьте кубик трижды и разместите по одной фигурке приезжего в каждый выпавший район. В одном районе может оказаться несколько приезжих. Также разместите в этих районах жетоны беспорядков, если там есть фигурки людей. Приезжие ведут себя как агенты, но не принадлежат игрокам. Они влияют на контролирование района, как если бы они были агентами «другого игрока». Приезжих можно перемещать и убирать так же, как агентов.

**ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ** — Бросьте кубик дважды и уберите все здания из выпавших районов.

**Могу ли я разыграть карту и в итоге ничего не сделать?**

Да, если на карте нет символа случайного события (оно происходит обязательно). Также в дополнение к своему ходу вы можете в любое время сбросить любое количество карт с символом действия «Прервать».

**Если разместить своего агента в районе, где находятся только свои же агенты (того же цвета), нужно ли всё равно разместить там жетон беспорядков?**

Да, вы всё равно должны разместить там жетон беспорядков. Обязательно ли контролировать район, чтобы построить в нём своё здание? Нет, вам нужно только иметь в нём как минимум одного агента, и в этом районе не должно быть жетона беспорядков.

**Если я использую карту, которая позволяет мне переместить агента, это может вызвать беспорядки?**

Да. Каким бы образом вы ни размещали или ни перемещали агента в район, где уже есть один или больше агентов, вы должны разместить в нём и жетон беспорядков (только если его там ещё нет).

**Что именно происходит при розыгрыше карт Чарльз Бэббидж и Майкрофт Холмс?**

Вы выбираете для розыгрыша любые две карты на руке. Вы должны разыграть каждую из них по отдельности. Поэтому если одна из них позволяет вам разыграть ещё одну карту, то вы можете сделать это, и так далее по цепочке. Как только вы разыграли все действия первой цепочки, вы разыгрываете вторую карту, которая также может позволить вам разыграть ещё карты.

**Если кто-то разыгрывает против меня Полковника Себастьяна Морана, могу ли я использовать защитную карту наподобие Тоби или Эми Доррит, чтобы защитить двух моих агентов?**

Нет. Одна карта защиты может спасти только одного агента. Вы можете заблокировать первую попытку убрать одного из ваших агентов, но игрок, разыгравший Полковника Себастьяна Морана, может использовать второй череп с карты, чтобы убрать только

что защищённого вами агента. Вам придётся разыграть ещё одну карту защиты, чтобы пресечь вторую попытку убрать вашего агента.

**Что конкретно делает Мистер Гудйир?**

Мистер Гудйир защищает вас от текстовых эффектов другой карты. Он не защищает от символов на других картах, поэтому не сможет спасти вашего агента от атаки картой с символом черепа. Однако он сможет защитить вашего агента от Джека-Потрошителя, так как эффект этой карты описан в тексте. Другие карты, от которых он может защитить: Пожарная бригада, Чарльз Огастес Милвертон и Банда «40 слонов». Его нельзя использовать для защиты другого игрока, эффект можете использовать только вы сами. Он не защищает вас от случайных событий. Если вы используете Мистера Гудйира, то эффект карты, которую вы заблокировали, сгорает и не может быть использован против другого игрока.

**Может ли Мистер Гудйир защитить от Генри Питерса-Праведника?**

Да. Игрок, которому заплатили за выбор агента, забирает деньги, но не убирает агента.

**Может ли Мистер Гудйир защитить от Натаниэля Уинкля?**

Да. Ничего не происходит; все карты остаются у своих владельцев.

**Может ли Холборн предотвратить размещение гренадёров во время Подстрекательства к бунту?**

Да. Вы можете заплатить £3, чтобы предотвратить размещение в районе одного гренадёра. Фигурка гренадёра не размещается на поле, а возвращается обратно в коробку.

**Может ли Джек-Потрошитель убрать гренадёра или приезжего?**

Да, ведь они тоже являются фигурками людей.

**Можно ли избавиться от Ирэн Адлер или Чарльза Огастеса Милвертона?**

Нет, как только вы приняли эти карты, они остаются у вас до конца игры. Обе эти карты занимают место в вашей руке, так что каждая уменьшает размер вашей руки на 1. Сбросить их с помощью свойств карт районов Сити или Вестминстер — нельзя.

#### Что именно защищает Холборн?

**Проседание грунта:** эффект не срабатывает — лучше заплатить £2, чем £3, чтобы нанять юристов. **Туман и Бунт:** эффект не срабатывает — фигурки не упоминаются.

**Подстрекательство к бунту и Приезжие:** заплатите £3 за каждого гренадёра или приезжего, чтобы предотвратить их появление в районе с вашими агентами или зданиями вне зависимости от того, сколько их у вас там.

**Крушение дирижабля, Взрыв, Землетрясение, Наводнение и Загадочные убийства:** заплатите £3 за каждую фигурку, которую хотите защитить.

**Иниго Джонс:** заплатите £3, чтобы карта вашего здания не была убрана. Заплатите £3, чтобы защитить своего агента.

**Пожар:** заплатите £3, чтобы защитить своё здание. Но огонь всё равно бушевал и мог перекинуться на соседние здания, а значит, может распространиться дальше. Так что вы всё равно должны бросить кубик, чтобы узнать, распространится ли дальше пожар.

**ВАЖНО:** Владелец Холборна должен сначала узнать, какие районы задеты, а затем решить, какие элементы спасти. Так что бросьте все кубики для Землетрясения, Подстрекательства к бунту, Приезжих и Наводнения, а потом дайте владельцу Холборна решить, что делать. В случае с Пожаром решение должно приниматься для каждого броска по отдельности (выбор: защищать или нет, затем бросок для возможного распространения и т.д.).

#### Когда перемещается несколько агентов, как это влияет на жетоны беспорядков?

Агенты перемещаются последовательно, поэтому работают обычные правила. **Наводнение:** переместите агентов по очереди. **Трейси Тапмен:** уберите обоих агентов (уберите жетоны беспорядков, если нужно); затем разместите каждого агента в районе, где был другой агент из пары; каждый из них может вызвать беспорядки, если в районе есть другие фигурки людей. **Уильям Гладстон:** разместите агентов по очереди.

#### Можно ли защититься действием «Прервать» от случайного события?

**Доктор Джон Х. Ватсон:** невозможно.

**Мистер Гудийр:** нет, и это особо подчёркивается в ответе выше.

**Тоби:** нет. В тексте написано, что он защищает только от действий других игроков, а случайные события не являются действиями игроков.

**Союз Рыжих, Крошка Доррит, Виктор Франкенштейн:** да, в качестве реакции на Крушение дирижабля, Иниго Джонса или Загадочные убийства.

#### Сколько агентов убивает Джек-Потрошитель?

**Джек-Потрошитель** может убить до двух агентов. Бросьте кубик; уберите одного агента; бросьте кубик; уберите второго агента. Как только вы активируете Джека-Потрошителя, пути назад нет; он будет убивать, пока будет те, кого можно убить.

#### Обязан ли игрок убирать собственных агентов?

Да, если при броске кубика для Джека-Потрошителя или Загадочных убийств выпал район, в котором находятся только ваши агенты, вы обязаны убрать одного из них.

#### Можно ли использовать Розетту Дэвис или Донну Британнику, чтобы получить деньги просто так?

Нет. Если вы не отдаёте другому игроку карту, то и он не обязан вам платить.

#### Можно ли использовать Бермондси или Челси, чтобы разместить своего агента по соседству с другими своими агентами?

Расположение ваших агентов не имеет значения. Читайте свойство как «Один раз в ход вы можете заплатить £3 и разместить одного из своих агентов в Бермондси/Челси или в районе, соседнем с Бермондси/Челси».

#### Можно ли построить здание в районе с гренадёром или приезжим?

Да. Если не считать особые свойства гренадёров, описанные в правилах, и гренадёры, и приезжие действуют по аналогии с агентами. Если у вас есть агент в выбранном районе, а также символ действия строительства и достаточное количество денег, и при этом в этом районе нет ни жетона беспорядков, ни другого здания, то вы можете построить там своё здание.

## Усложнённые правила

### Классические версии персонажей



Во время подготовки к игре замените стандартные карты персонажей Профессор Мориарти и Месье де Сидония их классическими вариантами, отмеченными символом [К]. Классическая карта Месье де Сидония не подойдёт для партии с 2 игроками.



Вдобавок поменяйте карту №8 Миссис Хадсон на карту №161.

### Альтернативные версии персонажей

Во время подготовки к игре вместо обычных карт персонажей можете использовать набор из 8 альтернативных карт персонажей, обозначенных символом [А].

Этот вариант лучше подойдёт опытным игрокам.



# Вариант игры с картами агентов и зданий

Этот вариант предполагает использование карт агентов и карт зданий. С этими картами у некоторых ваших агентов и зданий при размещении на поле появятся дополнительные свойства.

Во время подготовки, прежде чем игроки разместят свои фигурки на поле, перемешайте все карты агентов и раздайте по 3 карты каждому игроку (8А). Оставшиеся карты агентов (если есть) уберите обратно в коробку, не раскрывая. Затем перемешайте карты зданий и раздайте по одной каждому игроку (8Б). Оставшиеся карты зданий отложите в сторону, не раскрывая (8В). Теперь вам придётся тщательно подумать перед тем, как разместить своих агентов во время подготовки.



Пример карты агента

Держите свои карты втайне от соперников, пока не разыграете их. Вы можете использовать свойства этих карт в любой момент своего хода (как и свойства карт районов), когда размещаете на поле своего агента или здание соответствующего типа. Одни карты — одноразовые, другие — с постоянным эффектом, а на каких-то есть действие «Прервать». На каждой карте содержится подробное описание её свойства.



Пример карты здания

Если у карты есть постоянный эффект и она находится в игре (т.е. была раскрыта), в то время как соответствующего ей агента или здание убирают с поля, эту карту нужно убрать из игры совсем.



**Пример.** У вас есть карты разносчика газет и велосипедиста (лежащие рубашкой вверх) и карта дворца (раскрыта). Ваш дворец (1) находится в Ламбете. В дополнение к £3 за карту района Ламбет вы также получаете £2 за двух агентов с карты дворца, так как в районе присутствуют красный (2) и синий (3) агенты.

Далее вы раскрываете карту велосипедиста и решаете переместить его в район Стрэнд (4). Вы берёте ещё одну карту здания — особняк. Вы решаете разыграть карту действия и строите особняк в Вест-Энде (5).

Затем вы раскрываете карту особняка и решаете поменять местами вашего разносчика газет (6) из Вест-Энда с красной уличной девкой (2) из Ламбета. После вас ходит красный игрок, и теперь жёлтый джентльмен (7) в Вест-Энде — потенциальная цель для красной уличной девки (при условии, что у красного игрока есть карта уличной девки).

## СОЗДАТЕЛИ

Игровой дизайн Мартина Уоллеса. PHALANX-дизайн Вольдемара Гумиенни  
Идеи для новых карт: Харо Андрушкевич, Вольдемар Гумиенни, Михаль Озон, Мариуш Розик, Джерард Крейг, Салман Кайзар и Дэвид Турци.  
Художественное оформление: Гжегож Рыжко, Якуб Скоп, Милош Войжитасик, Бартоломей Эндржеевский  
Цифровая версия игры: Кшиштоф Клемински  
Вычитка и редакция: Русс Уильямс, Джереми Харрисон  
Фигурки: Studio Неху, Бартоломей Эндржеевский  
Производство: Агата Юрчицен, Арлета Станишевска  
Тестировщики игры: Арлета Станишевска, Агата Юрчицен, Ивона Дайсик, Иоанна Розик, Магдалена Золуд, Моника Гумиенни, Мариуш Розик, Михаль Парма, Рафал Мельчарек, Адам Кокозка, Войцех Сирон, Михаль Сирон.  
Особая благодарность: Миколай Колышко

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководитель проекта: Александр Дробышев  
Выпускающий редактор: Константин Судариков. Редактор: Владимир Афанасьев  
Перевод: Элина Ченцова. Вёрстка: OWL Agency. Корректор: Елена Ядренцева



PHALANX

PHALANX CO. LTD  
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,  
London, W5 2BS, United Kingdom  
www.phalanxgames.co.uk

## Эффекты карт агентов



**УЛИЧНАЯ ДЕВКА** — Вы можете убрать всех джентльменов, жокеев и велосипедистов из района с вашей уличной девкой. Их владельцы могут заплатить вам £2 за каждого своего агента по отдельности, чтобы вы его не убирали. Уберите эту карту из игры.

**ОХОТНИК ЗА МЕДЬЮ** — Раскройте эту карту. Один раз в ход, если ваш охотник за медью находится в районе с жетоном беспорядков, вы можете заплатить £3, чтобы разыграть в этом раунде одну дополнительную карту.



**ВЕЛОСИПЕДИСТ** — Если ваш велосипедист находится на поле, вы можете переместить его в любой район. Независимо от этого вы можете взять одну карту из колоды зданий. Уберите карту «Велосипедист» из игры.

**ЖОКЕЙ** — Выберите игрока с агентом в том же районе, что и ваш жокей. Посмотрите все карты в его руке. Вы можете украсть одну из них. Уберите карту «Жокей» из игры.



**СУФРАЖИСТКА** — Если ваша суфражистка находится в Вестминстере, вы можете разыграть (а затем убрать) эту карту, чтобы отменить удаление любого количества ваших агентов с поля из-за действия игрока или из-за случайного события.

**МОРЯК** — Один раз в ход, если ваш моряк находится в районе, граничащем с рекой, вы можете заплатить £1, чтобы сбросить одну карту с руки и взять одну новую.



**РАЗНОСЧИК ГАЗЕТ** — Раскройте эту карту. Один раз в ход, если ваш разносчик газет находится в районе с агентом другого игрока, вы можете заплатить £2, чтобы взять одну карту.

**ЦВЕТОЧНИЦА** — Раскройте эту карту. Один раз в ход, если цветочница находится в районе с дворцом, отелем или особняком, получите £1.



**ДЕВОЧКА СО СПИЧКАМИ** — Выберите игрока с агентом в том же районе, что и ваша девочка со спичками. За каждого своего агента в этом районе игрок обязан отдать вам £1 или одну карту с руки (на свой выбор). Уберите карту «Девочка со спичками» из игры.

**ГОРНИЧНАЯ** — Раскройте эту карту. Один раз в ход вы можете заплатить £1, чтобы убрать один жетон беспорядков из района, где находится ваша горничная, или из соседнего района.



**ГУВЕРНАНТКА** — Если ваша гувернантка находится в районе с дворцом или особняком, возьмите до 5 карт случайных событий с верха колоды событий, положите одну из них под низ колоды, а остальные — на верх колоды, в любом порядке на ваш выбор.

Уберите карту «Гувернантка» из игры.

**ДЖЕНТЛЬМЕН** — В этом ходу строительство здания в районе, где находится ваш джентльмен, стоит 1/3 от обычной стоимости.

Уберите эту карту из игры.



## Эффекты карт зданий



**ДВОРЕЦ** — Раскройте эту карту. Один раз в ход, если ваш дворец находится в Челси, Саусварке или Ламбете, вы получаете £1 из банка за каждого агента соперника в этом районе.



**ОСОБНЯК** — Поменяйте местами одного своего агента с одним агентом соперника, находящимся в районе с вашим особняком. Уберите эту карту из игры.



**ДОХОДНЫЙ ДОМ** — Уберите одного агента (своего или чужого) из района, в котором находится доходный дом. Уберите эту карту из игры.



**ФАБРИКА** — Разместите двух своих агентов в районе, где находится ваша фабрика. Разместите в этом районе жетон беспорядков (если его там нет). Уберите эту карту из игры.



**ОФИС** — Раскройте эту карту. Один раз в ход, если ваш офис находится в Странде или Холборне, вы можете выбрать игрока с агентом в этом районе. Этот игрок должен заплатить вам £2.



**ОТЕЛЬ** — Каждый игрок должен заплатить вам £1 за каждого своего агента в районе с вашим отелем. Уберите эту карту из игры.