



MARTIN WALLACE

NANTY NARKING

Karta pomocy gracza

Rozgrywka

1

Zagraj jedną kartę i wykonaj przypisane jej Akcje w kolejności od góry do dołu; wykonywanie żadnej Akcji nie jest obowiązkowe, poza Losowym Zdarzeniem.

2

Dobierz do limitu pięciu kart; nie musisz zrzucić kart, jeśli masz więcej niż pięć.

3

Rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dopóki któryś z graczy nie wygra lub nie wyczerpie się talia kart Akcji.



UMIEŚĆ AGENTA – Umieść Agenta w dzielnicy, w której masz już Agenta, w dzielnicy sąsiadującej lub w którejkolwiek dzielnicy, jeśli nie masz żadnych Agentów na planszy. Jeśli wszyscy twoi Agenci znajdują się na planszy, możesz zabrać jednego z nich i umieścić go z powrotem na planszy.



POSTAW BUDYNEK – Zapłać koszt budowy (widoczny na karcie Dzielnicy), aby postawić Budynek w dzielnicy, w której nie znajduje się znacznik Niepokoju ani Budynek i w której masz Agenta. Weź odpowiednią kartę Dzielnicy (odłóż ją z powrotem, jeśli ten Budynek zostanie przeniesiony bądź usunięty). Jeśli wszystkie twoje Budynki znajdują się na planszy, możesz zabrać jeden z nich i umieścić go z powrotem w innej dzielnicy na planszy.



SKRYTOBÓJSTWO – Usuń jednego (nie swojego) Agenta, Grenadiera lub Nowego Obywatela z dzielnicy ze znacznikiem Niepokoju (usuń także znacznik).



POBIERZ PIENIĄDZE – Weź z banku tyle monet, ile wskazane jest na karcie.



ZAGRAJ NASTĘPNĄ KARTĘ



ZWÓJ – Rozegraj akcję opisaną w dolnej części karty.



REAKCJA – Może być zagrana w każdej chwili, nawet poza swoją turą.



USUŃ ZNACZNIK NIEPOKOJU

Usuń jeden znacznik Niepokoju z wybranej przez siebie dzielnicy.



LOSOWE ZDARZENIE (Akcja obowiązkowa)
Dobierz i rozegraj wierzchnią kartę z talii kart Losowych Zdarzeń.

ZNACZNIK NIEPOKOJU – Kiedy umieszczasz bądź przenosisz figurkę postaci (Agenta, Grenadiera lub Nowego Obywatela) do dzielnicy, w której znajduje się już któraś z nich, połóż w niej znacznik Niepokoju (w każdej dzielnicy może być tylko jeden taki znacznik). Kiedy jedna z figurek postaci zostaje usunięta bądź przeniesiona z danej dzielnicy, usuń z niej także znacznik Niepokoju (nawet jeśli nadal będzie się tam znajdować jedna lub więcej figurek postaci).

Akcje

Karty Dzielnic



Zapłać £3, aby umieścić jednego Agenta w Chelsea albo dzielnicy sąsiadującej.



Pociągnij jedną kartę Akcji, następnie jedną odrzuć.



Zapłać £2, aby usunąć znacznik Niepokoju z dowolnej dzielnicy.



Weź £2 z banku.



Możesz zapłacić £3 za każdą ze swoich figurek Agentów i Budynków, aby je ochronić przed rozpatrywanymi efektami Losowych Zdarzeń.



Odrzuć jedną kartę i weź £2 z banku.



Położ znacznik Niepokoju w East Endzie lub w sąsiadującej dzielnicy, w której znajduje się przynajmniej jeden Agent.



Zapłać £3, aby umieścić jednego Agenta w Bermondsey albo w dzielnicy sąsiadującej.



Weź £2 z banku.



Weź £1 z banku.



Weź £3 z banku.



Weź £1 z banku.

PRZEKLEŚCI ARTYŚCI – Rzuć kostką. Jeśli wypadnie na niej numer dzielnicy, której kartę posiada jeden z graczy, zdolność tej karty jest zablokowana. Jeśli ma w niej także swojego Agenta, musi go usunąć. Budynek zachowuje swoją wartość.

STAN WYJĄTKOWY – Rzuć kostką cztery razy. W każdej z wylosowanych dzielnic za każdy rzut umieść odpowiednio po jednym Grenadierze, następnie połóż w nich znaczniki Niepokoju (tam, gdzie ich nie było).

TAJEMNICZE MORDERSTWA – Rzuć kostką i usuń wybranego przez siebie Agenta z dzielnicy, której numer wyrzuciłeś. Przekaż kość następnemu graczowi, aż wszyscy wykonają po jednym rzucie.

TRZĘSIENIE ZIEMI – Rzuć kostką dwa razy. Następnie usuń z dzielnic, których numer wyrzuciłeś, wszystkie Budynki.

WIELKA MGŁA – Dobierz pięć kart Akcji z wierzchu talii i pokaż je pozostałym graczom, następnie odłóż je na stos kart odrzuconych.

EKSPLOZJA – Rzuć kostką i usuń wybrany przez siebie Budynek z dzielnicy, której numer wyrzuciłeś.

POŻAR – Rzuć kostką. Jeśli w dzielnicy, której numer wyrzuciłeś, nie ma Budynku, nic się nie dzieje. Jeśli jednak jest, usuń go. Następnie rzuć ponownie;

jeśli wypadł numer sąsiadującej dzielnicy i w niej także znajduje się Budynek, także go usuń. Kontynuuj, aż wypadnie numer dzielnicy, w której nie ma żadnych Budynków.

POWÓDŹ – Rzuć kostką dwa razy. Każda dzielnica granicząca z rzeką, której numer wyrzuciłeś, jest zalana przez powódź. Każdy z graczy, których Agenci znajdują się w takiej dzielnicy, musi po kolei przemieścić swoich Agentów do sąsiadujących niezalanych dzielnic.

NOWI OBYWATELE – Rzuć kostką trzy razy. W każdej z dzielnic, których numer wyrzuciłeś, za każdy rzut umieść odpowiednio po jednym Nowym Obywatelu. Umieść także znacznik Niepokoju, jeśli w wylosowanej dzielnicy była już wcześniej figurka postaci.

ZAMIESZKI – Jeśli na planszy znajduje się osiem lub więcej znaczników Niepokoju, gra kończy się natychmiast, a zwycięzca zostaje gracz z największą liczbą punktów.

ZAPADLIWKO – Wszyscy gracze płacą po £2 za każdy ze swoich Budynków postawionych na planszy.

KATASTROFA ZEPPELINA – Rzuć kostką. Następnie usuń z dzielnicy, której numer wyrzuciłeś, wszystkie figurki Agentów, Grenadierów, Nowych Obywateli, znacznik Niepokoju oraz Budynek.

(Warunki zwycięstwa muszą być spełnione na początku tury)

Tożsamość	Warunek	2 graczy	3 graczy	4 graczy
Profesor Moriarty	Agenci w różnych dzielnicach (bez Grenadierów)	10 dzielnic	9 dzielnic	8 dzielnic
Lord Balmoral Lord Bellinger Lord Holdhurst	Kontrolowane dzielnice (Nowych Obywateli liczymy osobno): dzielnice, w których znajdują się Grenadierzy, nie mogą być kontrolowane!	7 dzielnic	5 dzielnic	4 dzielnice
Fagin	Znaczniki Niepokoju – 8 lub więcej			
Mr de Sidonia	Ilość pieniędzy: monety + wartość Budynków. Pożyczki liczą się jako –£12, Budynki znajdujące się w dzielnicy z Grenadierem są warte £0.	£66	£50	£42
Sherlock Holmes	Nikt nie może wygrać, zanim wyczerpie się talia kart Akcji.			

Wariant Klasycznych Tożsamości

Profesor Moriarty	Agenci w różnych dzielnicach (bez Grenadierów)	11 dzielnic	10 dzielnic	9 dzielnic
Mr de Sidonia	Ilość pieniędzy: monety + wartość Budynków musi być większa lub równa £50. Pożyczki liczą się jako –£12, Budynki znajdujące się w dzielnicy z Grenadierem są warte £0.			

(Warunki zwycięstwa muszą być spełnione na początku tury)

Tożsamość	Warunek	2 graczy	3 graczy	4 graczy
Lord Balmoral	Agenci w różnych dzielnicach lub kontrolowane dzielnice (Nowych Obywateli liczymy osobno). Dzielnice, w których znajdują się Grenadierzy, nie mogą być kontrolowane!	11 dzielnic lub kontrolowanie 6 dzielnic	10 dzielnic lub kontrolowanie 5 dzielnic	9 dzielnic lub kontrolowanie 4 dzielnic
Lord Bellinger	Budynki na planszy lub kontrolowane dzielnice (Nowych Obywateli liczymy osobno). Dzielnice, w których znajdują się Grenadierzy, nie mogą być kontrolowane!	6 Budynków lub kontrolowanie 6 dzielnic	5 Budynków lub kontrolowanie 5 dzielnic	4 Budynki lub kontrolowanie 4 dzielnic
Lord Holdhurst	Wartość Budynków na planszy lub kontrolowane dzielnice (Nowych Obywateli liczymy osobno). Pożyczki liczą się jako –£12, Budynki znajdujące się w dzielnicy z Grenadierem są warte £0. Dzielnice, w których znajdują się Grenadierzy, nie mogą być kontrolowane!	£54 wartości lub kontrolowanie 6 dzielnic	£42 wartości lub kontrolowanie 5 dzielnic	£36 wartości lub kontrolowanie 4 dzielnic
Ebenezer Scrooge	Łączna liczba Budynków i Agentów na planszy	14 figurek	12 figurek	11 figurek
Pan Thomas Gradgrind	Ilość pieniędzy: monety + wartość Budynków lub Agenci w różnych dzielnicach. Pożyczki liczą się jako –£12, Budynki znajdujące się w dzielnicy z Grenadierem są warte £0.	£70 lub 11 dzielnic	£54 lub 10 dzielnic	£46 lub 9 dzielnic
Lenore Lloyd	Na planszy musi znajdować się liczba Budynków (w dowolnym kolorze).	8 Budynków	9 Budynków	10 Budynków
Fagin	Wygrzasz, gdy na początku twojej tury na planszy znajduje się 8 lub więcej znaczników Niepokoju. Albo jeśli gra zakończy się przez wyczerpanie talii kart Akcji i na planszy znajduje się więcej znaczników Niepokoju niż Agentów którejkolwiek z graczy.			
Sherlock Holmes	Przegrywasz, jeśli gra zakończy się w wyniku Zamieszek. Wygrzasz, jeśli którykolwiek z graczy nie może dobrać karty z talii kart Akcji, ponieważ została ona wyczerpana, a na planszy znajduje się więcej twoich Agentów niż znaczników Niepokoju.			

PODLICZANIE PUNKTÓW: Jeśli gra zakończy się z powodu wyczerpania talii kart Akcji lub w wyniku Zamieszek, zwycięzca gracz z największą liczbą punktów. Każdy Agent na planszy wart jest 5 punktów (Agenci w dzielnicy z Grenadierem są warte 0 punktów), każdy Budynek wart jest tyle punktów, ile kosztowała jego budowa (Budynki znajdujące się w dzielnicy z Grenadierem są warte 0), a każdy posiadany £1 jest wart 1 punkt. Pożyczki zaciągnięte za pomocą kart *Dyrektor Merryweather* lub *City & Suburban Bank* muszą zostać zwrócone, inaczej tracisz 15 punktów.