



MARTIN WALLACE

NANTY NARKING

Kto jest kim w Londynie?

FAGIN ZAMIERZA PRZEMIENIĆ LONDYN W MIASTO GRZECHU

„Spokój w Londynie? Po moim trupie” –
zarzeka się Pan Fagin. „Występek wypełnia
karty historii naszego miasta i tak też
pozostanie” – dodaje.



SIATKA SZPIEGOWSKA PROFESORA MORIARTY'EGO NADAL DZIAŁA

Chodzą słuchy, że mistrzem pociągają-
cym za sznurki kilku przestępców mario-
netek jest Profesor Moriarty. Niektórzy
twierdzą, że jest on jedynym prawdzi-
wym lordem Londynu. Nasze źródła
podają, że ma on swoje oczy i uszy
w prawie każdej dzielnicy miasta.

LORD HOLDHURST, LORD BELLINGER ORAZ LORD BALMORAL RYWALIZUJĄ O KONTROLĘ NAD POSZCZEGÓLNYMI DZIELNICAMI

Lord, który nie posiada żadnej ziemi, nie
jest prawdziwym lordem. Jeśli nie potrafisz
przejąć kontroli nad całym Londynem, musisz
posiadać chociaż kilka dzielnic.



MONSIEUR DE SIDONIA UWAŻA SIĘ ZA NAJBOGATSZEGO LONDYŃCZYKA

Monsieur de Sidonia skupia swoje
wysiłki na gromadzeniu pieniędzy
i nieruchomości. Jego polityczne zagrywki
to tylko machlojki, dla niego liczy się
tylko grubość portfela.

SHERLOCK HOLMES OBSTAWIA, ŻE PRZECHYTRZY ICH WSZYSTKICH

„Scotland Yard nadal potrzebuje mojej pomocy” – stwierdza Sherlock Holmes, sławny
detektyw, konsultant londyńskiej policji. „Nie możemy pozwolić, aby ktokolwiek
zagroził naszemu miastu, w żaden sposób. Każdy spisek pieniężny, polityczny czy
przestępczy zostanie odkryty i powstrzymany, prawo i porządek muszą zwyciężyć”.

Przewróć stronę, aby rozpocząć swoją historię...

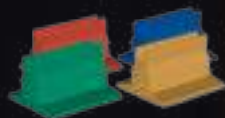
Przygotowanie rozgrywki

Rozłóż planszę na stole. Plansza przedstawia Londyn. Podzielony jest on na 12 dzielnic oddzielonych granicami **1**. Każda dzielnica ma swoją nazwę **2**, numer **3** oraz koszt **4** stawiania w niej Budynków. Numerów dzielnic używa się wtedy, gdy mają miejsce Losowe Zdarzenia. Dzielnice są przylegające, jeśli mają wspólną granicę lub są połączone mostem.

- Każdy gracz bierze zestaw elementów w wybranym kolorze. Zestaw składa się z dwunastu kartonowych figurek Agentów **5** oraz sześciu kartonowych figurek Budynków **6**.
- Potasujcie karty Tożsamości (nr 126–132) i rozdajcie po jednej **7** każdemu graczowi. Każdy gracz utrzymuje swoją Tożsamość w ukryciu, aż osiągnie przedstawiony na niej warunek zwycięstwa bądź zakończy się rozgrywka. Resztę kart Tożsamości odłóżcie na bok tak, aby były zakryte **8**.
- Każdy gracz umieszcza po jednym Agencie w dzielnicach East End **9**, City **10** i Chelsea **11**. Następnie w każdej z nich umieśćcie znacznik Niepokoju.
- Pozostałe znaczniki Niepokoju połóżcie obok planszy **12**.
- Umieśćcie monety **13** obok planszy, aby utworzyć bank. Każda korona warta jest £5, a każdy szyling £1. Każdy gracz zaczyna rozgrywkę z £10 **14** (jedna złota korona i pięć srebrnych szylingów). W trakcie rozgrywki ilość posiadanych przez graczy monet jest jawna.
- Umieśćcie cztery figurki Grenadierów **15** oraz trzy Nowych Obywateli **16** obok planszy.
- Potasujcie talię Losowych Zdarzeń **17** i połóżcie ją zakrytą obok planszy.
- Podzielcie karty Akcji na dwie talie, jedną z szarym tłem (karty nr 1-48), drugą – z brązowym (karty nr 49-101). Potasujcie talię z brązowymi tłami i połóżcie awers w dół. Następnie potasujcie talię z szarymi tłami i połóżcie ją awers w dół na wierzchu talii z brązowymi tłami **18**. Rozdajcie po pięć kart z góry tak ułożonej talii każdemu graczowi **19**.



Kartonowe figurki Agentów umieść w okrągłych podstawkach



a figurki Budynków umieść w kwadratowych podstawkach.



Umieście kartonowe figurki Nowych Obywateli w szarych podstawkach, a figurki Grenadierów w czarnych podstawkach.



- Połóżcie karty Dzielnic **20** awers w górę (odkryte) obok planszy, tak aby były zawsze widoczne podczas rozgrywki.
- Rozdajcie każdemu z graczy po jednej Karcie Pomocy Gracza, w której streszczone są najważniejsze zasady gry.



Gra dla dwóch graczy

- Rozgrywkę zaczyna losowo wybrany gracz. Usuń z talii karty Akcji *Karl Marx* i *Henry „Holy” Peter*. To karty z tym symbolem (3).

Komponenty wariantowe

Odlóżcie do pudełka alternatywne karty Tożsamości (nr 133–140), karty Agentów (nr 147–158) oraz karty Budynków (nr 141–146) oraz karty Wariantu Klasycznych Tożsamości (nr 159–161). Warianty opisane są na końcu instrukcji.

Przebieg gry

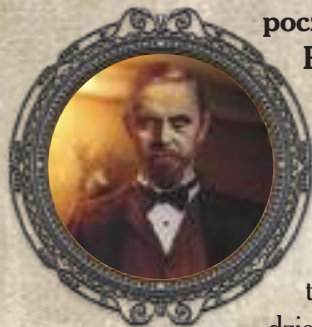
- Zaczynając od pierwszego gracza, wykonujecie swoje tury po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- W twojej turze twoją pierwszą możliwością jest ogłoszenie zwycięstwa (taka sytuacja nie może mieć miejsca podczas pierwszej rundy rozgrywki).
- Jeśli nie spełniasz warunków zwycięstwa, wybierz jedną z kart Akcji z ręki i zagraj ją. Jeśli zdecydujesz się wykonać to, co umożliwia ci zagrana karta, zrób dokładnie to, co z niej wynika. Może to być opcja zagrana następnej karty. Kiedy skończysz zagrywać karty, jeśli masz mniej niż pięć kart na ręce, dobierz karty Akcji z talii, aż będziesz mieć pięć. Podczas twojej tury może dojść do sytuacji, w której będziesz mieć więcej niż pięć kart na ręce. Taka sytuacja jest poprawna, nadmiar kart się nie odrzuca.
- Następnie kolej na turę gracza po lewej. Gra toczy się w ten sposób aż do momentu ogłoszenia przez jednego z graczy zwycięstwa (którego warunki określone są na kartach Tożsamości) lub do momentu, w którym gracz na koniec swojej tury nie może dobrać kart(y), gdyż skończyła się talia kart Akcji, wtedy – jeśli został wylosowany – wygrywa gracz z Tożsamością Sherlocka Holmesa, a jeśli nie został wylosowany, podliczacie punkty, aby ogłosić zwycięzcę.
- Wszyscy gracze powinni zapoznać się z warunkami zwycięstwa poszczególnych Tożsamości. Jeśli nie będziecie uważać na to, co kto robi, możecie przypadkiem oddać komuś zwycięstwo. Warunki zwycięstwa opisane są poniżej. Przed rozpoczęciem rozgrywki upewnijcie się, że wszyscy gracze się z nimi zapoznali.

Przed pierwszą rozgrywką wystarczy przeczytać tylko strony od 1 do 10. Do pytań i odpowiedzi na s. 11 i 12 można zaglądać już w trakcie rozgrywki.

Koniec gry oraz warunki zwycięstwa

Gra się kończy, kiedy gracz ogłosi osiągnięcie warunków zwycięstwa wynikających z karty Tożsamości lub jeśli po odkryciu karty Losowego Zdarzenia o nazwie „Zamieszki” spełnione zostaną odpowiednie warunki, **lub** kiedy któryś z graczy nie będzie mógł dobrać do limitu pięciu kart z powodu wyczerpania talii kart Akcji.

Na wszystkich kartach Tożsamości, poza kartą *Sherlock Holmes*, znajduje się informacja o tym, że warunki zwycięstwa muszą być osiągnięte **na początku tury gracza**, nie na końcu.



Profesor Moriarty – Wygrywasz, jeśli na początku własnej tury posiadasz Agentów w określonej liczbie różnych dzielnic na planszy. (Są to twoi szpiedzy).

W grze dla dwóch graczy potrzebujesz Agentów w 10 różnych dzielnicach. W grze dla trzech graczy potrzebujesz Agentów w 9 różnych dzielnicach. A w grze dla czterech graczy potrzebujesz Agentów w 8 różnych dzielnicach.

Fagin – Wygrywasz, jeśli na początku twojej tury na planszy znajduje się co najmniej osiem znaczników Niepokoju.



Mon-sieur de Sidonia

– Wygrywasz, jeśli na początku swojej tury posiadasz wystarczającą sumę pieniędzy (posiadane monety oraz Budynki, minus £12 za każdą pożyczkę).

W grze dla dwóch graczy potrzebujesz £66, w grze



dla trzech graczy potrzebujesz £50, a w grze dla czterech graczy potrzebujesz £42. Każda pożyczka, którą zaciągasz, liczy się jako £12 straty wartości. (Karty *City & Suburban Bank* oraz *Dyrektor Merryweather* pozwalają zaciągnąć pożyczkę).



Lord Bellinger, Lord Holdhurst, Lord Balmoral – Wygrywasz, jeśli na początku swojej tury kontrolujesz odpowiednią liczbę dzielnic. W grze dla dwóch graczy potrzebujesz 7 dzielnic, w grze dla trzech graczy potrzebujesz 5 dzielnic, a w grze dla czterech graczy potrzebujesz 4 dzielnice.

KONTROLOWANIE DZIELNIC: Kontrolujesz dzielnicę, jeśli masz na niej więcej figurek (Agentów i Budynków) niż każdy z pozostałych graczy. Musisz także mieć łącznie więcej figurek niż jest w niej Nowych Obywateli. Nie możesz kontrolować dzielnicy, jeśli znajduje się w niej chociaż jeden Grenadier (*Stan Wyjątkowy*). Obecność znacznika Niepokoju w danej dzielnicy nie wpływa na jej kontrolowanie.

Sherlock Holmes – Wygrywasz, jeśli żaden z graczy nie wygrał rozgrywki przed jej zakończeniem

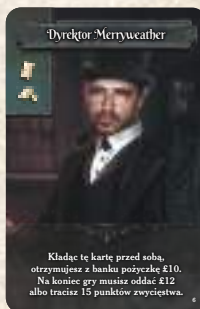


z powodu braku kart w talii kart Akcji.

PODLICZANIE PUNKTÓW:

Jeśli gra zakończy się z powodu braku kart w talii i żaden z graczy nie wylosował karty Tożsamości *Sherlock Holmes* (albo nikt nie wygrał w *Wariancie Alternatywnych Tożsamości*), wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Każdy Agent na planszy wart jest 5 punktów, każdy Budynek wart jest tyle punktów, ile kosztowała jego budowa, każdy posiadany £1 jest wart 1 punkt. Jeżeli w dzielnicy znajduje się jeden bądź więcej Grenadierów, nikt nie zyskuje punktów za posiadanych w niej Agentów czy Budynków.



Jeśli posiadasz kartę *Dyrektor Merryweather* lub *City & Suburban Bank*, musisz zwrócić tyle pieniędzy, ile wskazane jest na karcie. Jeśli tego nie zrobisz, tracisz 15 punktów. W przypadku remisu zwycięża gracz, którego karta Dzielnicy ma najwyższą wartość.



Przykład

1 Gracz zielony kontroluje Lambeth. 2 Gracz żółty kontroluje Battersea, mimo że znajduje się tam znacznik Niepokoju. 3 Gracz fioletowy nie kontroluje Chelsea, ponieważ znajduje się tam Grenadier. 4 Gracz niebieski nie kontroluje Westminsteru, ponieważ znajduje się tam jedna figurka Nowego Obywatela. Jeśli miałby w tej dzielnicy drugą figurkę (Budynku lub innego Agentą), kontrolowałby ją. 5 Ani żółty, ani zielony gracz nie kontrolują West Endu.

Karty Akcji

Kluczem do zwycięstwa w grze jest poznanie kart Akcji. Prawie na każdej karcie znajduje się jakiś symbol. Symbole te przedstawiają Akcje danej karty oraz kolejność ich wykonywania. Kiedy zagrywasz daną kartę Akcji, możesz wykonać część, wszystkie lub żadną z przypisanych jej Akcji.

Akcje wykonuje się po kolei, od góry do dołu, tak jak pokazane jest po lewej stronie każdej karty Akcji. Tylko od gracza zagrywającego daną kartę zależy, czy wykona przypisane jej Akcje. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest akcja Losowego Zdarzenia, tę akcję **musisz** wykonać obowiązkowo. Wykonuj tylko jedną Akcję naraz, skończ jedną, zanim przejdziesz do następnej. Kiedy zużyjesz daną kartę, odłóż ją na stos kart odrzuconych.



Przykład. Jeśli zagrasz kartę Tracy Tupman, musisz najpierw pociągnąć i rozegrać kartę Losowego Zdarzenia **1**, potem masz możliwość zamiany pozycji dwóch Agentów (tak jak jest to napisane w dolnej części karty) **2**. Na koniec, możesz zagrać następną kartę **3**.

Poniżej znajduje się dokładny opis akcji



UMIEŚĆ AGENTA – Umieść jednego ze swoich Agentów w dzielnicy na planszy. Agentów możesz umieszczać tylko w tych dzielnicach, w których masz już przynajmniej jednego Agentą, lub w dzielnicach, które z nimi sąsiadują.

ją. (Wyjątek: jeśli nie masz żadnego Agentą na planszy, możesz umieścić go w dowolnej dzielnicy). W danej dzielnicy może znajdować się dowolna liczba Agentów. Jeśli wszyscy twoi Agenci znajdują się na planszy, możesz przenieść jednego z nich do wybranej dzielnicy.



Przykład
Zalóżmy, że jesteś graczem zielonym (dla tego i wszystkich następujących przykładów) i zagrałeś właśnie kartę z symbolem „Umieść Agentą”. Jako że masz już Agentą w East Endzie, możesz położyć Agentą na każdym z pól, na które wskazują białe strzałki. Zdecydowałeś się położyć Agentą w Bermondsey.

ZNACZNIKI NIEPOKOJU – Kiedy umiesz-
czasz bądź przenosisz figurkę postaci (Agenta, Grenadiera czy Nowego Obywatela) do dzielnicy, w której
znajduje się już któraś z nich, połów w niej znacz-
nik Niepokoj. W każdej dzielnicy może być tylko jeden
taki znacznik. Kiedy jakakolwiek z figurek postaci
zostaje usunięta bądź przeniesiona z danej dzielnicy,
usuń z niej także znacznik Niepokoj (nawet jeśli nadal
będzie się tam znajdować jedna lub więcej figurek).

Nie można umieścić znacznika niepokoju jeżeli w dziel-
nicy nie ma żadnych pionków. Stawianie Budynków
nie powoduje Niepokoj. Znacznik Niepokoj ma
dwa główne efekty. Po pierwsze, można dokonywać
skrytobójstwa na Agentach tylko w dzielnicach, w któ-
rych znajdują się znaczniki Niepokoj. A po drugie,
w dzielnicach, w których jest znacznik Niepokoj,
nie można wykonywać akcji stawiania Budynków, ale
można umieszczać tam figurki postaci.



Przykład

Oto przykład tego,
co się dzieje, kiedy
umieszczamy Agent
w dzielnicy, w której
już znajduje się
Agent. Ponieważ
w Bermondsey
znajdował się już
Agent, żółty gracz
musi położyć tam też
znacznik Niepokoj.



POBIERZ PIENIĄDZE

Pobierz z banku tyle pieniędzy, ile wska-
zuje cyfra znajdująca się obok symbolu
monety.



USUŃ ZNACZNIK NIEPOKOJU

Usuń jeden znacznik Niepokoj z wybra-
nej przez siebie dzielnicy.



SKRYTOBÓJSTWO

Usuń jedną, wybraną przez siebie
figurkę postaci (Agent, Grenadiera lub
Nowego Obywatela) (nie możesz usunąć
swojego Agent) – z dzielnicy, która zawi-
era znacznik Niepokoj. Usuń z niej także znacznik
Niepokoj. Usunięta figurka postaci wraca do
zestawu gracza.



REAKCJA

Kartę z symbolem Reakcji możesz zagrać
kiedykolwiek, nawet podczas tury innego
gracza. Większość kart Reakcji ochroni
cię przed nieprzyjemnymi efektami kart innych
graczy. Na przykład: jeśli któryś z graczy spróbuje
usunąć jednego z twoich Agentów, możesz zagrać
kartę *Poczwiry Toby*, aby go powstrzymać. Mo-
żesz użyć Reakcji podczas swojej tury, co nie jest
uznawane jako akcja. Przerwanie czyjejś akcji za
pomocą Reakcji musi być wykonane natychmiast,
zanim rozgrywka będzie kontynuowana. Jeśli zapo-
mnisz użyć karty, podczas gdy przeciwnik wyko-
nuje swoją akcję, nie możesz „cofnąć się w czasie”
i zagrać Reakcji wstecz.

STAWIANIE BUDYNKÓW



Postaw jeden ze swoich Budynków w dzielnicy, w której znajduje się twój Agent. Budynek możesz postawić tylko w tej dzielnicy, w której nie ma ani Budynku innego gracza, ani znacznika Niepokoju. Koszt budowy pokazany jest na każdej z dzielnic na planszy oraz na odpowiadających im kartach Dzielnic. Należność wpłać do banku. Następnie weź odpowiednią kartę Dzielnic i połóż ją przed sobą awerssem do góry. Jeśli z jakiegokolwiek powodu w dalszej części rozgrywki twój Budynek zostanie usunięty z planszy, musisz odłożyć odpowiednią kartę Dzielnic, tak aby znowu była dostępna dla innych graczy. Możesz mieć łącznie sześć budynków na planszy. Jeśli posiadasz już sześć Budynków na planszy, możesz przenieść jeden z nich do wybranej dzielnicy, przy czym pamiętaj, aby zwrócić kartę Dzielnic, z której przenieś swój Budynek.



ZWÓJ

Wykonaj Akcję/efekt opisaną/y w polu znajdującym się w dolnej części karty pod obrazkiem.



LOSOWE ZDARZENIE

(jedyna Akcja obowiązkowa) Dobierz kartę z wierzchu stosu kart Losowych Zdarzeń i wykonaj wynikające z niej efekty (zobacz str. 10, aby zapoznać się z efektami Losowych Zdarzeń). Po wykonaniu odłóż kartę do pudełka, Zdarzenia Losowe nie mogą się powtórzyć.



ZAGRAJ NASTĘPNĄ KARTĘ

Zagraj następną kartę Akcji z ręki. Zagrywanie kart seriami jest poprawne za każdym razem, kiedy używana jest karta z odpowiednim symbolem.

Przykład

Na przedstawionym fragmencie mapy możesz Budować tylko w Battersea **1**. W Chelsea **2** znajduje się znacznik Niepokoju, w Lambeth **3** znajduje się już Budynek i nie masz Agentów ani w Westminsterze **4**, ani w West Endzie **5**. Jeśli postanowisz Budować się w Battersea, musisz zapłacić £12 do banku. Miej na uwadze, iż mimo że żółty gracz ma więcej Agentów w tej dzielnicy, nadal możesz tam Budować. Jeśli postanowisz tak zrobić, bierzesz kartę Dzielnic.



Karty Dzielnic

Każda dzielnica na planszy ma odpowiadającą jej kartę Dzielnic. Każda z tych kart daje graczowi konkretną zdolność. W większości wypadków możesz z tych zdolności skorzystać raz na turę, co więcej – możesz też wybrać, w którym momencie w turze postanowisz ich użyć. Nie możesz jednak skorzystać z karty Dzielnicy w tej samej turze, w której ją zdobyłeś.

Wyjątek:

Kartę Dzielnicy Holborn możesz użyć poza swoją turą, żeby zareagować na wynik karty Losowego Zdarzenia.



Poniżej znajduje się dokładny opis zdolności kart

CHELSEA – Raz na turę możesz zapłacić £3, żeby umieścić jednego ze swoich Agentów w Chelsea lub w dzielnicy sąsiadującej.

WESTMINSTER – Raz na turę możesz dobrać kartę, po czym odrzucasz kartę.

STRAND – Raz na turę możesz zapłacić £2, aby usunąć jeden znacznik Niepokoju z planszy.

WEST END – Raz na turę możesz pobrać £2 z banku.

HOLBORN – Kiedy efekt Losowego Zdarzenia wpływa

na którąś z twoich figurek, możesz zapłacić po £3 za każdą z nich, aby zignorować niechciany efekt. Jeśli efekt wpływa na więcej niż jedną figurkę, musisz zapłacić £3 za każdą figurkę, którą chcesz uchronić.

CITY – Raz na turę możesz odrzucić jedną kartę i pobrać z tego tytułu £2 z banku.

HIGHBURY – Raz na turę możesz pobrać £2 z banku.

EAST END – Raz na turę możesz położyć jeden znacznik Niepokoju w East Endzie lub w dzielnicy sąsiadującej. W wybranej dzielnicy musi znajdo-

wać się przynajmniej jeden Agent (niekoniecznie twój).

BERMONDSEY – Raz na turę możesz zapłacić £3, żeby umieścić jednego ze swoich Agentów w Bermondsey lub w dzielnicy sąsiadującej.

SOUTHWARK – Raz na turę możesz pobrać £1 z banku.

LAMBETH – Raz na turę możesz pobrać £3 z banku.

BATTERSEA – Raz na turę możesz pobrać £1 z banku.

Losowe Zdarzenia

Wiele Losowych Zdarzeń może wpływać na Budynki. Jeśli stracisz Budynek, musisz zwrócić odpowiednią kartę Dzielnicy.

KATASTROFA ZEPPELINA – Rzuć kostką, aby sprawdzić, gdzie rozbił się Zeppelin. Usuń z tej dzielnicy wszystkie figurki (Agentów, Grenadierów, Nowych Obywateli), znacznik Niepokoju oraz Budynek.

POWÓDŹ – Rzuć dwukrotnie kostką, aby sprawdzić, które dzielnice są narażone. (Jeśli ten sam numer zostanie wyrzucony dwa razy, tylko jedna dzielnica jest narażona). Każda narażona dzielnica, która przylega do Tamizy, jest zalana przez powódź. Zaczynając od gracza, który właśnie rozgrywa swoją turę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze po kolei muszą przenieść każdego ze swoich Agentów, który znajduje się w zalanej dzielnicy. Mogą oni być przeniesieni do niezalanych sąsiadujących dzielnic. Budynki, Grenadierzy oraz Nowi Obywatele pozostają w zalanych dzielnicach i nie są w żaden sposób dotknięci powodzią.

POŻAR – Rzuć kostką, aby sprawdzić, w której dzielnicy jest pożar. Jeśli w wylosowanej w ten sposób dzielnicy znajduje się Budynek, usuń go i rzuć ponownie kostką. Jeśli wypadnie numer dzielnicy sąsiadującej z tą, w której właśnie coś spłonęło, i w niej także znajduje się Budynek, pożar się rozprzestrzeni i należy usunąć także ten Budynek. Kontynuujcie rzuty, aż wypadnie numer dzielnicy niesąsiadującej z poprzednią lub takiej, w której nie ma budynku.

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

ZAMIESZKI – Jeśli na planszy znajduje się osiem lub więcej znaczników Niepokoju, gra kończy się natychmiast. Wyznaczacie zwycięzcę, podliczając punkty. (Warunek zwycięstwa Sherlocka Holmesa nie działa w momencie, gdy gra kończy się przez *Zamieszki*).

EKSPLOZJA – Rzuć kostką, aby ustalić, w której dzielnicy doszło do eksplozji, a jeśli znajduje się w niej Budynek, usuń go.

ZAPADLI SKO – Wszyscy gracze muszą zapłacić £2 za każdy posiadany przez siebie Budynek znajdujący się na planszy. Jeśli nie mogą zapłacić za którykolwiek z nich, jest on usuwany z planszy.

TAJEMNICZE MORDERSTWA – Rzuć kostką, aby sprawdzić, w której dzielnicy popełniono morderstwo, i usuń z niej wybraną przez siebie jedną

figurkę postaci (Agent, Grenadiera lub Nowego Obywatela). Jeśli wyrzucisz numer dzielnicy, w której znajduje się tylko twój Agent (bądź Agenci), musisz usunąć jednego z nich. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przekaz kostkę dalej, tak aby każdy z graczy wykonał tę samą czynność.

STAN WYJĄTKOWY – Rzuć kostką cztery razy i połóż po jednym Grenadierze w każdej z wylosowanych dzielnic. Do jednej dzielnicy może trafić więcej niż jeden Grenadier.

W każdej z dzielnic, w których umieszczony został Grenadier, połóż znacznik Niepokoju, jeśli go tam wcześniej nie było, nawet jeśli nie ma w niej innych figurek postaci. Kiedy w danej dzielnicy znajduje się jeden bądź więcej Grenadierów, zdolność karty tej Dzielnicy nie może być używana, wartość Budynku wynosi zero, nie można takiej dzielnicy kontrolować i nie liczy się ona do warunku zwycięstwa *Profesora Moriarty'ego*. Jeśli na koniec gry w danej dzielnicy znajduje się jeden bądź więcej Grenadierów, nikt nie zyskuje punktów za posiadanych w niej Agentów czy Budynków. Grenadierzy mogą być przesuwani i usuwani na takich samych zasadach jak Agenci.

PRZEKLĘCI ARTYŚCI – Rzuć kostką, aby sprawdzić numer dzielnicy. Jeśli jest w niej Budynek, odpowiadającą jej kartę odłóż z powrotem obok planszy. Właściciel karty musi także usunąć z tej samej dzielnicy jednego swojego Agent. Budynek znajdujący się w tej dzielnicy nadal liczy się w kontrolowaniu oraz punktuje na koniec gry.

NOWI OBYWATELE – Rzuć kostką trzy razy i umieść po jednym Nowym Obywatelu w każdej z wylosowanych dzielnic. Do jednej dzielnicy może trafić więcej niż jeden Nowy Obywatel. Połóż w tych dzielnicach znaczniki Niepokoju, jeśli były tam wcześniej jakieś figurki postaci. Nowi Obywatele są jak Agenci, tylko że nie należą do żadnego gracza. Wpływają oni na kontrolowanie dzielnic tak, jakby byli figurkami postaci „innych graczy”. Nowi Obywatele mogą być przesuwani i usuwani na takich samych zasadach jak Agenci.

TRZĘSIENIE ZIEMI – Rzuć kostką dwa razy, aby sprawdzić, w których dzielnicach doszło do trzęsienia ziemi, następnie usuń z nich wszystkie Budynki.

Często zadawane pytania

Czy mogę zagrać kartę i nie zrobić nic?

Tak, chyba że na karcie znajduje się symbol Losowego Zdarzenia (które musi być wykonane). Poza tym w każdym momencie podczas swojej tury możesz odrzucić z ręki tyle kart z symbolem Reakcji, ile chcesz.

Czy jeśli umieszczę jednego z moich Agentów w dzielnicy, w której już znajduje się mój Agent, muszę w niej także położyć znacznik Niepokoju?

Tak, musisz położyć w niej znacznik Niepokoju.

Czy muszę kontrolować daną dzielnicę, żeby móc w niej postawić Budynek?

Nie, w takiej dzielnicy musi znajdować się jeden z twoich Agentów, a nie może znajdować się znacznik Niepokoju.

Czy kiedy użyję karty, która pozwala mi przenieść Agentą, może to wywołać Niepokój?

Tak. Kiedy wstawiasz (z jakiegokolwiek powodu) Agentą do dzielnicy, w której znajduje się już jeden lub więcej Agentów, umieszczasz w niej znacznik Niepokoju (chyba że taki znacznik już tam jest).

Co się dokładnie dzieje, kiedy zagram kartę Charles Babbage lub Mycroft Holmes?

Wybierasz dowolne dwie karty Akcji ze swojej ręki, aby je zagrać. Rozegraj Akcje wynikające z tych kart osobno. Innymi słowy, jeśli na jednej z kart znajduje się symbol, który pozwala ci zagrać następną kartę, możesz kontynuować i ją normalnie zagrać. Kiedy wykonasz już wszystkie Akcje dotyczące pierwszej z kart, możesz normalnie zagrać drugą i w tym wypadku także możesz zagrywać następne karty, jeśli tylko pozwalają na to symbole.

Jeśli ktoś użyje karty Plk Sebastian Moran przeciwko mnie, czy mogę zagrać kartę z symbolem Reakcji, taką jak Poczciwy Toby lub Amy Dorrit, aby ochronić dwoje z moich Agentów?

Nie. Takie karty obronne pozwalają ochronić tylko pojedynczego Agentą. Możesz powstrzymać pierwszą próbę usunięcia jednego ze swoich Agentów, ale gracz, który zagrał kartę *Plk Sebastian Moran*, może wykorzystać drugi z symboli czaszki na tej karcie, aby ponownie spróbować usunąć z planszy Agentą, którego właśnie ochroniłeś. Żeby ponownie ochronić danego Agentą, musiałbyś zagrać następną ochronną kartę Reakcji.

Co dokładnie robi karta Pan Goodyear?

Karta *Pan Goodyear* chroni cię przed efektami wynikającymi z tekstu znajdującego się na innej karcie Akcji. Nie chroni cię natomiast przed symbolami, czyli nie możesz z niej skorzystać w celu ochrony jednego ze swoich Agentów przed Skrytobójstwem wynikającym z symbolu czaszki. Jednak możesz jej użyć, jeśli chcesz ochronić jednego ze swoich Agentów przed efektem karty *Kuba Rozpruwacz*, gdyż wynika on z tekstu. Kolejnymi przykładami takich kart są: *Miejska Straż Pożarna*, *Charles Augustus Milverton* czy *Syndykat Czwierdziestu Spódnic*. Nie możesz użyć efektów karty *Pan Goodyear*, aby ochronić innego gracza, tylko ty możesz korzystać z ochronnych możliwości tej karty. Nie chroni ona natomiast przed efektami Losowych Zdarzeń. Kiedy użyjesz efektu obronnego karty *Pan Goodyear*, efekt karty, którą blokujesz, jest anulowany i nie może być użyty przeciwko innemu graczowi.

Czy karta Pan Goodyear może chronić przed kartą Henry Peters?

Tak. Gracz, który zapłacił, aby usunąć Agentą, zatrzyma pieniądze, ale nie usunie go z planszy.

Czy karta Pan Goodyear może chronić przed kartą Nataniel Winkle?

Tak. Nic się nie dzieje, karty nie są przekazywane w żadnym kierunku.

Czy karta Dzielnicy Holborn może powstrzymać efekt umieszczania Grenadierów, którzy są wynikiem Losowego Zdarzenia Stan Wyjątkowy?

Tak. Możesz zapłacić £3, aby zablokować efekt umieszczania figurki Grenadiera w odpowiedniej dzielnicy. Figurkę odłóż z powrotem do pudełka, nie jest ona umieszczana na planszy.

Czy karta Kuba Rozpruwacz może usuwać z planszy Grenadierów lub Nowych Obywateli?

Tak, gdyż są to figurki postaci.

Czy mogę pozbyć się kart Irene Adler oraz Charles Augustus Milverton?

Nie, kiedy otrzymasz jedną z tych kart, pozostaje ona z tobą do końca rozgrywki. Co więcej, każda z tych kart wlicza się do twojego limitu kart w ręce. Nie możesz też usunąć tych kart za pomocą zdolności kart *Dzielnic City* oraz *Westminster*.

Przed czym dokładnie chroni zdolność karty Dzielnicy Holborn?

Zapadliśko: Bez efektu – lepiej zapłacić £2, niż wynająć prawników z Holborn za £3.

Wielka Mgła oraz *Zamieszki:* Bez efektu – żadne figurki nie mogą uciec.

Stan Wyjątkowy oraz *Nowi Obywatele:* Jeśli chcesz uniknąć Niepokoju związanego z tymi Losowymi Zdarzeniami, zapłać £3 za każdego Grenadiera lub Nowego Obywatela, który miałby zostać wstawiony do dzielnicy, w której znajduje się przynajmniej jeden z twoich Agentów (ich liczba jest nieważna) lub Budyneków. *Katastrofa Zeppelina*, *Eksplozja*, *Trzęsienie Ziemi*, *Powódź* oraz *Tajemnicze Morderstwa:* Zapłać £3, aby ochronić każdą dotkniętą figurkę.

Przekłęci Artyści: Zapłać £3, aby uniknąć konieczności usunięcia karty. Zapłać £3, aby uniknąć konieczności usunięcia swojego Agentów.

Pożar: Zapłać £3, aby ochronić swój Budynek przed pożarem. Jednak w dzielnicy pożar nadal szaleje i w ogniu stoi wiele domostw, przez co może się dalej rozprzestrzeniać. Zatem rzuć kostką, aby sprawdzić, czy tak się stanie.

PAMIĘTAJ: Gracz posiadający kartę Dzielnicy Holborn musi wiedzieć, które dzielnice są zagrożone efektami kart, zanim podejmie się ochrony którejkolwiek ze swoich figurek. Dlatego też upewnij się, że w przypadku rozpatrywania kart *Trzęsienie Ziemi*, *Stan Wyjątkowy*, *Nowi Obywatele* oraz *Pożar* wszystkie rzuty zostaną wykonane po to, aby umożliwić graczowi posiadającemu kartę Dzielnicy Holborn podjęcie stosownych kroków. W kwestii *Pożaru* – posiadacz tej karty podejmuje decyzje o tym, czy chroni dany Budynek jeden po drugim (niezależnie od tego, czy zdecyduje się ochronić dany Budynek, następnie należy rzucić kością, aby sprawdzić, czy Pożar rozprzestrzenia się do następnych miejsc itd.).

Kiedy kilku Agentów zostanie przeniesionych naraz, jak wpływa to na znaczniki Niepokoju?

Kilku Agentów nie może uciekać w tym samym czasie, należy stosować się do zasad gry.

Powódź: Agenci przenoszeni są po kolei, jeden za drugim.

Tracy Tupman: Usuń z planszy obu Agentów (a także znacznik Niepokoju, jeśli trzeba), następnie umieść każdego z nich w dzielnicy, z której zabrany był ten drugi. Jeśli po zamianie w którejś z tych dzielnic (bądź

obu) znajdują się inne figurki postaci, połóż w niej znacznik Niepokoju.

William Gladstone: Umieszczaj Agentów pojedynczo.

Czy mogę użyć Reakcji, aby zablokować efekty Losowych Zdarzeń?

Doktor Watson: Nieadekwatne.

Pan Goodyear: Nie. Zostało to wykluczone w odpowiedzi podanej powyżej.

Pocciwy Toby: Nie. Z tekstu wynika, że ta karta działa tylko na innych graczy. Losowe Zdarzenia nie są Akcjami graczy. *Związek Rudowłosych*, *Amy Dorrit*, *Victor Frankenstein:* Tak, kiedy zagrywa się je, aby zablokować efekty Zdarzeń *Katastrofa Zeppelina*, *Przekłęci Artyści* oraz *Tajemnicze Morderstwa*.

Ilu Agentów zabija Kuba Rozpruwacz?

Kuba Rozpruwacz może zabić do dwóch Agentów. Rzuć kostką, usuń Agentów, rzuć kostką, usuń drugiego Agentów. Kiedy decydujesz się zagrać kartę *Kuba Rozpruwacz*, nie możesz cofnąć decyzji, zabija on zawsze, kiedy jest taka możliwość.

Czy muszę usuwać swoich własnych Agentów?

Tak. Jeśli w wyniku rozpatrywania kart *Kuba Rozpruwacz* lub *Tajemnicze Morderstwa* wyrzucisz na kostce numer dzielnicy, w której znajduje się jeden lub więcej Twoich Agentów, musisz usunąć jednego z nich.

Czy mogę zagrać kartę Rosetta Davis lub Donna Britannica Hollandia, aby otrzymać pieniądze, nie przekazując karty?

Nie. Jeśli nie możesz przekazać karty innemu graczowi, ponieważ nie masz już kart, nie musi ci płacić.

Czy mogę użyć zdolności kart Dzielnic Bermondsey lub Chelsea, aby umieścić Agentów w dzielnicach sąsiadujących z tą, w której znajduje się jeden z moich Agentów?

To, gdzie znajdują się twoi Agenci, jest nieistotne. Z karty wynika, że „raz na turę możesz zapłacić £3, aby umieścić jednego Agentów w Bermondsey/Chelsea lub w dzielnicy sąsiadującej z Bermondsey/Chelsea”.

Czy mogę Budować w dzielnicach, w których znajdują się Grenadierzy i/lub Nowi Obywatele?

Tak. Poza specjalnym przeznaczeniem Grenadierów opisanym w tej instrukcji, Grenadierów oraz Nowych Obywateli należy traktować jak Agentów. Jeśli w danej dzielnicy nie ma znacznika Niepokoju ani Budynek, znajduje się w niej twój Agent, na karcie widnieje symbol Budynek oraz masz wystarczająco dużo pieniędzy – możesz Budować.

Zasady Zaawansowane

Wariant Klasycznych Tożsamości



Podczas rozkładania gry wymień standardowe karty Tożsamości *Profesor Moriarty* oraz *Monsieur De Sidonia* na ich klasyczne odpowiedniki oznaczone tym **C** symbolem. Klasyczna karta Tożsamości *Monsieur De Sidonia* nie nadaje się do gry dla dwóch osób.



Poza tym musisz zamienić kartę nr 8 Pani Hudson na kartę nr 161.

Wariant Alternatywnych Tożsamości

Podczas rozkładania gry zamiast używać standardowych kart Tożsamości, możesz je zamienić na zestaw ośmiu kart Tożsamości Alternatywnych oznaczonych tym **V** symbolem. Ten wariant polecamy graczom doświadczonym.



Wariant z kartami Agentów i Budynków

Ten wariant wykorzystuje dwie nowe talie kart: karty Agentów oraz karty Budynków. Karty te dają Agentom oraz Budynkom dodatkowe umiejętności. Można ich używać, kiedy umieszczamy na planszy odpowiadające im figurki.

Podczas rozkładania gry, zanim gracze złączą swoje figurki na planszy, potasuj talię kart Agentów i rozdaj po 3 każdemu z graczy **8A**. Jeśli jakieś zostały, odłóż je do pudełka zakryte. Następnie potasuj talię kart Budynków i rozdaj po 1 każdemu z graczy **8B**. Resztę odłóż zakryte obok planszy **8C**. Każdy gracz musi się teraz zastanowić, jakie figurki Agentów rozmieścić na planszy w ustawieniu początkowym.



przykład karty Agent

Nie wyjawiaj nikomu swoich kart Agentów, dopóki ich nie zagrasz. Możesz używać zdolności tych kart w dowolnej chwili podczas swojej tury (tak jak z umiejętnościami kart Dzielnic). Niektóre z tych zdolności to Akcje, których możesz użyć tylko raz, niektóre mają stale działający efekt, a niektóre są Reakcjami. Dokładne opisy zdolności znajdują się na kartach.



przykład karty Budynku

Jeśli zdolność danej karty jest zdolnością o stałym efekcie, który został aktywowany (karta jest odkryta), a odpowiadająca tej karcie figurka zostanie usunięta z planszy, musisz usunąć także tę kartę. Nie można z niej już skorzystać do końca gry.



Przykład. Masz karty Agentów Chłopiec z Gazetami oraz Rowerzysty (nieodkryte) oraz kartę Budynku Pałac (odkrytą). Twój Pałac **1** znajduje się w Lambeth. Poza £3, które zbierasz za kartę Dzielnicy Lambeth, dodatkowo, jak wynika z karty Pałac, zbierasz także £2 za znajdujących się w tej dzielnicy dwoje Agentów, którzy należą do gracza fioletowego **2** oraz niebieskiego **3**. Następnie odkrywasz swoją kartę Rowerzysty i decydujesz się go przenieść do dzielnicy Strand **4**, po czym dobierasz następną kartę Budynku, jest to Posiadłość. W kolejnym kroku postanawiasz zagrać kartę Akcji, dzięki której budujesz Posiadłość w dzielnicy West End **5**. Następnie odkrywasz kartę Posiadłości i decydujesz się zamienić pozycjami swojego Chłopca z Gazetami **6**, który znajduje się w West Endzie, z Ulicznicą **2**, która znajduje się w Lambeth. Następnie swoją turę rozpoczyna gracz fioletowy. Ponieważ w West Endzie znajduje się Dżentelmen **7**, należący do żółtego gracza, teraz to on jest potencjalnym celem dla zdolności Ulicznicy gracza fioletowego, która została tam przed chwilą przeniesiona (zakładając, że gracz fioletowy posiada kartę Ulicznicy).

AUTORZY

Projekt gry: Martin Wallace

Rozwój gry: Waldemar Gumienny

Pomysły nowych kart: Jaro Andruszkiewicz, Waldemar Gumienny, Michał Ozon,
Mariusz Rosik, Gerard Craig, Salman Qaisar, David Turczy

Ilustracje: Grzegorz Ryszko, Jakub Skop, Miłosz Wojtasik, Bartłomiej Jędrzejewski

DTP: Krzysztof Klemiński

Korekta: Russ Williams, Jeremy Harrison, Krzysztof Szymczyk

Tłumaczenie: Adam Kokoszka

Projekt figurek: Hexy Studio

Produkcja: Michał Ozon

Testerzy: Arleta Opiola, Agata Jurczyszyn, Iwona Daciuk, Joanna Rosik,
Magdalena Żołud, Monika Gumienny, Mariusz Rosik, Michał Parma, Rafał Mielczarek,
Adam Kokoszka, Wojciech Sieroń, Michał Sieroń

Podziękowania: Mikołaj Kołyшко



PHALANX

Edycja polska:

© 2019 Vertima Sp. z o.o. Sp. k., al. Przyjaźni 59L/7, 45-572 Opole • www.phalanxgames.pl

PHALANX CO. LTD

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

Karty Agentów

ULICZNICA – Możesz usunąć z planszy Dżentelmenów, Dżokejów oraz Rowerzystów z dzielnicy, w której znajduje się twoja Ulicznica. Gracze, do których należą ci Agenci, muszą ci zapłacić po £2 za każdego z tych, których chcą ocalić. Następnie usuń kartę Ulicznicy z gry.

SZPERACZ – Odsłoń tę kartę. Raz na turę, jeśli twój Szperacz znajduje się w dzielnicy, w której jest Niepokój, możesz zapłacić £3, aby zagrać jedną dodatkową kartę Akcji w tej turze.

ROWERZYSTA – Jeśli twój Rowerzysta znajduje się na planszy, możesz go przenieść do dowolnej dzielnicy. Możesz następnie dobrać kartę Budynków. Następnie usuń kartę Rowerzysty z gry.

DŻOKEJ – Wybierz gracza, którego Agent znajduje się w tej samej dzielnicy co twój Dżokej. Popatrz na karty, które ten gracz ma na ręce, możesz ukraść jedną z nich. Następnie usuń kartę Dżokeja z gry.

MARYNARZ – Raz na turę, jeśli twój Marynarz znajduje się w dzielnicy graniczącej z Tamizą, możesz zapłacić £1, aby odrzucić jedną kartę z ręki i dobrać nową.

CHŁOPIEC Z GAZETAMI – Odsłoń tę kartę. Raz na turę, jeśli twój Chłopiec z Gazetami znajduje się w dzielnicy z innym Agentem, możesz zapłacić £2, aby dobrać kartę.

SUFRAŻYSTKA – Jeśli twoja Sufrażystka znajduje się w Westminsterze, możesz zagrać tę kartę,

aby zablokować usunięcie jakiegokolwiek liczby swoich Agentów, czy to z powodu Akcji jednego z graczy, czy Losowego Zdarzenia. Następnie usuń kartę Sufrażystki z gry.

KWIACIARKA – Odsłoń tę kartę. Raz na turę, jeśli twoja Kwiaciarka znajduje się w dzielnicy, w której stoi Pałac, Hotel lub Posiadłość, otrzymujesz £1.

DZIEWCZYNKĄ Z ZAPĄLKAMI – Wybierz gracza, którego Agent znajduje się w tej samej dzielnicy co twoja Dziewczynka z Zapąlkami. Gracz ten musi ci dać £1 lub 1 kartę (swojego wyboru) za każdego ze znajdujących się tam Agentów. Następnie usuń kartę Dziewczyny z Zapąlkami z gry.

POKOJÓWKA – Odsłoń tę kartę. Raz na turę możesz zapłacić £1, aby usunąć znacznik Niepokoju z dzielnicy, w której znajduje się twoja Pokojówka, lub z dzielnicy sąsiadującej.

GUWERNANTKA – Jeśli twoja Guwernantka znajduje się w dzielnicy, w której stoi Pałac lub Posiadłość, weź 5 kart z wierzchu talii kart Losowych Zdarzeń i obejrzyj je. Jedną z nich odłóż na spód talii, a resztę w dowolnej kolejności ułóż na wierzchu talii. Następnie usuń kartę Guwernantki z gry.

DŻENTELMEN – W tej turze Budowanie w dzielnicy, w której znajduje się twój Dżentelmen, kosztuje 1/3 ceny regularnej. Następnie usuń tę kartę z gry.

Karty Budynków

PAŁAC – Odsłoń tę kartę. Raz na turę, jeśli twój Pałac znajduje się w Chelsea, Southwark lub Lambeth, otrzymujesz £1 za każdego z Agentów należących do innych graczy, którzy znajdują się w tej samej dzielnicy.

POSIADŁOŚĆ – Możesz zamienić pozycjami jednego ze swoich Agentów z jednym z Agentów innego gracza, który znajduje się w dzielnicy, w której stoi twoja Posiadłość. Następnie usuń tę kartę z gry.

FABRYKA – Umieść dwóch swoich Agentów w dzielnicy, w której stoi twoja Fabryka. Połóż w niej znacznik Niepokoju (jeśli go tam nie ma). Następnie usuń tę kartę z gry.

KAMIENICA – Usuń jednego Agentą (swojego bądź innego gracza) z dzielnicy, w której znajduje się twoja Kamienica. Następnie usuń tę kartę z gry.

BIUROWIEC – Odsłoń tę kartę. Raz na turę, jeśli twoje Biuro stoi w dzielnicy Strand lub Holborn, możesz wybrać gracza, którego Agent znajduje się w tej dzielnicy. Ten gracz musi ci dać £2.

HOTEL – Wszyscy gracze, których Agenci znajdują się w dzielnicy, w której stoi twój Hotel, muszą ci dać po £1 za każdego ze swoich Agentów. Następnie usuń tę kartę z gry.