



MARTIN WALLACE

NANTY NARKING

Wer ist wer in London?

FAGIN WILL LONDON IN EINE STADT DER SÜNDEN VERWANDELN

„Jeder Versuch, die Unruhen in London zu beseitigen, wird fehlschlagen.“ konstatiert Mr. Fagin. „Die Geschichte unserer Stadt wurde auf Verbrechen gebaut und so wird es bleiben,“ fügt er hinzu.



PROFESSOR MORIARTYS NETZWERK BLEIBT UNANGETASTET

Professor Moriarty ist angeblich der Meister etlicher krimineller Marionetten. Manche sagen, er sei der einzig wahre Lord der Stadt. Unsere Quellen berichten, dass er seine „Augen und Ohren“ bereits in fast allen Stadtvierteln Londons hat.

LORD HOLDHURST, LORD BELLINGER UND LORD BALMORAL STREBEN KONTROLLE BESTIMMTER VIERTEL AN

Ein Lord ohne Land ist überhaupt kein Lord. Wenn man schon nicht ganz London kontrollieren kann, muss man wenigstens einige Stadtviertel beherrschen.



MONSIEUR DE SIDONIA BEHAUPTET DER REICHSTE STADTBÜRGER ZU SEIN

Monsieur de Sidonia konzentriert sich auf die Akquisition von Bargeld und Immobilien. Sein politisches Handeln ist nicht sein wahres Ziel - nur sein finanzieller Status ist ihm wichtig.

SHERLOCK HOLMES WETTET, DASS ER JEDEN ANDEREN PROTAGONISTEN ÜBERLISTEN KANN

„Scotland Yard braucht noch immer meine Hilfe,“ beteuert Mr. Holmes, der wohlbekannte beratende Detektiv. „Wir können es nicht zulassen, dass jemand die Stadt bedroht, sei es kriminell, politisch oder finanziell.“ „Alle Verschwörungen werden aufgedeckt; Recht und Ordnung müssen obsiegen.“

Schlagt die nächste Seite auf, um zu sehen, wie die Geschichte beginnt.

Spielstart

Legen Sie das Spielbrett auf den Tisch.
Das Brett zeigt die Stadt London.

Die Stadt ist in 12 Stadtviertel unterteilt, die von Grenzlinien **1** getrennt werden. Jedes Stadtviertel hat ein Namensschild **2**, eine Nummer **3** und Baukosten **4**. Die Nummer des Viertels wird für Ereigniskarten verwendet. Stadtviertel zählen als angrenzend, wenn sie von einer Grenze oder Brücke getrennt werden.

- Jeder Spieler wählt einen Satz Spielfiguren in einer der Farben. Ein Satz besteht aus zwölf Agentenfiguren **5** und sechs Gebäuden **6**.
- Mischen Sie die Persönlichkeitskarten und teilen Sie eine **7** an jeden Spieler aus. Jeder Spieler hält seine Persönlichkeitskarte geheim, bis er die Siegbedingung erfüllt oder das Spiel endet. Legen Sie die übrigen Persönlichkeitskarten verdeckt zur Seite **8**.
- Jeder Spieler platziert einen seiner Agenten jeweils in The East End **9**, The City **10** und Chelsea **11**. Platzieren Sie einen Unruhemarker in jedes dieser Viertel.
- Platzieren Sie die übrigen Unruhemarker neben dem Brett **12**.
- Platzieren Sie das Geld **13** neben dem Brett. Es stellt die Bank dar. Eine Krone ist £5 wert, ein Shilling £1. Jeder Spieler startet mit £10 **14** (eine Krone und fünf Shillings). Das Geld jedes Spielers liegt zur ständigen Einsicht offen.
- Platzieren Sie die vier Grenadiere **15** und die drei Neuen Bürger **16** neben dem Brett.
- Mischen Sie den Stapel der Ereigniskarten **17** und platzieren Sie ihn verdeckt neben dem Brett.
- Teilen Sie die Aktionskarten in zwei Stapel auf, einen mit grauem und einen mit rotem Hintergrund. Mischen Sie den roten Stapel und legen Sie ihn verdeckt hin. Nun mischen Sie den grauen Stapel und platzieren ihn verdeckt auf dem roten Stapel **18**. Teilen Sie an jeden Spieler fünf Karten des kombinierten Stapels aus **19**.



Stecken Sie die Agentenfiguren aus Pappe in die runden Untersetzer



und stecken Sie die Gebäudefiguren in die quadratische.



Befestigen Sie die Figuren der neuen Bürger in den grauen Untersetzer und die Figuren der Grenadier in den schwarzen Untersetzern.



- **20** Platzieren Sie die Stadtviertelkarten aufgedeckt neben der Karte, sodass sie von allen Spielern gut eingesehen werden können.
- Jeder Spieler nimmt eine Spielhilfe, auf der wichtige Regeln zusammengefasst sind.
- Ermitteln Sie zufällig den Startspieler.

MARTIN WALLACE
NANTY NARKING
 Spielaufbau



Zwei Spieler

Entfernen Sie die Aktionskarten *Karl Marx* und *Henry "Holy" Peter* aus dem Spiel. Diese Karten sind mit dem 3+ Symbol markiert.

Spielmaterial der Varianten

Legen Sie unbenutzte Alternative Persönlichkeitskarten (nr. 133-140), Agentenkarten (nr. 147-158) und Gebäude (nr. 141-146) und Klassische Variantenkarten cards (nr. 159-161) zurück in die Schachtel. Die Spielvarianten sind am Ende dieses Regelhefts erklärt.

Spielablauf

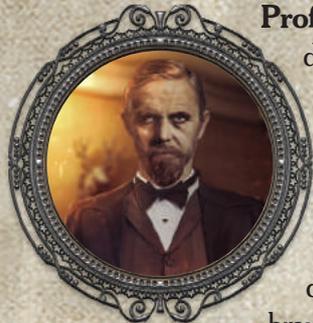
- Anfangen mit dem Startspieler, sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.
- In Ihrem Zug haben Sie zunächst die Möglichkeit, den sofortigen Sieg zu erklären (dies wird nicht in Zug eins passiert).
- Wenn Sie nicht gewonnen haben, spielen Sie eine Ihrer Aktionskarten aus. Befolgen Sie die Anweisungen der Karte. Sie haben eventuell die Option, eine weitere Karte zu auszuspielen. Wenn Sie mit dem Spielen von Aktionskarten fertig sind und weniger als fünf auf der Hand haben, ziehen Sie vom Nachziehstapel, bis Sie wieder fünf haben. Wenn Sie während des Zuges mehrere Karten bekommen haben, könnten Sie über fünf haben. Das ist kein Problem, Sie müssen keine Karten abwerfen.
- Nun ist der Spieler zu Ihrer Linken dran. Das Spiel wird auf diese Weise fortgeführt, bis ein Spieler seinen Sieg ankündigt (je nach Ziel auf der Persönlichkeitskarte) oder ein Spieler seine Hand nicht auffüllen kann (weil der Nachziehstapel leer ist). In diesem Fall gewinnt Sherlock Holmes - sofern im Spiel - oder derjenige mit den meisten Siegpunkten.
- Es ist besonders wichtig, dass jeder Spieler weiß, welche geheimen Siegbedingungen insgesamt im Spiel existieren. Sie müssen versuchen, keinem anderen Spieler den Sieg zu „schenken“, indem Sie seine Aktionen ignorieren. Die möglichen Siegbedingungen sind unten aufgelistet. Vergewissern Sie sich, dass alle Spieler diese gelesen haben, bevor Sie eine Partie beginnen.

Vor Ihrem ersten Spiel lesen Sie nur die Seiten 1-10 der Regeln und benutzen unseren FAQ Bereich auf den Seiten 11-12 falls dies während des Spiels notwendig ist.

Spielende und Spielsieg

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die geheime Siegbedingung auf seiner Persönlichkeitskarte erfüllt oder wenn die Ereigniskarte „Aufstände“ gezogen wird und ihre Bedingungen erfüllt sind oder sobald ein Spieler seine Handkarten nicht auf fünf auffüllen kann, weil der Nachziehstapel leer ist.

Alle Persönlichkeitskarten außer Sherlock Holmes geben vor, dass ihre Bedingungen zu **Beginn des Zuges** und nicht am Ende vorliegen müssen.



Professor Moriarty – Sie gewinnen das Spiel, wenn Sie zu Beginn Ihres Zuges Agenten in einer bestimmten Anzahl verschiedener Stadtviertel haben. (Dies sind Ihre Spione) Bei zwei Spielern brauchen Sie Agenten in mindestens 10 verschiedenen Stadtvierteln. Bei drei Spielern brauchen Sie Agenten in mindestens 9 verschiedenen Stadtvierteln. Bei vier Spielern brauchen Sie Agenten in mindestens 8 verschiedenen Stadtvierteln.

Fagin – Sie gewinnen zu Beginn Ihres Zuges, wenn acht oder mehr Unruhemarker auf dem Spielbrett sind.



Monsieur de Sidonia – Sie gewinnen zum Beginn Ihres Zuges, wenn Sie eine gewisse Menge Geld besitzen. (Der Wert Ihrer Gebäude zählt zur Gesamtsumme.) Bei zwei Spielern müssen Sie £66 besitzen, bei drei Spielern £50 und bei vier Spielern £42.



Jedes Darlehen, den Sie genommen haben, zieht £12 von der Gesamtsumme ab. (*City & Suburban Bank* und *Mr Merryweather* Karten ermöglichen es, Darlehen zu nehmen.)



Lord Bellinger, Lord Holdhurst, Lord Balmoral – Sie gewinnen zu Beginn Ihres Zuges, wenn Sie eine gewisse Anzahl an Stadtvierteln kontrollieren. Bei zwei Spielern müssen Sie 7 Stadtviertel kontrollieren, bei drei Spielern 5 Stadtviertel und bei vier Spielern 4 Stadtviertel.

KONTROLLE ÜBER EIN STADTVIERTEL: Sie kontrollieren ein Stadtviertel, wenn Sie mehr Spielfiguren (Agenten und Gebäude) in ihm haben als alle anderen Spieler. Sie müssen in ihm mehr Spielfiguren haben als die Summe der Neuen Bürger. Sie können kein Stadtviertel kontrollieren, in dem ein oder mehrere Grenadiere stehen (Riot Act). Ein Unruhemarker hat keinerlei Auswirkungen auf die Kontrolle über das Viertel.

Sherlock Holmes – Sie gewinnen, wenn niemand anders das Spiel gewonnen hat und ein Spieler seine



Hand nicht auffüllen kann, weil der Nachziehstapel leer ist.

PUNKTEWERTUNG:

Falls das Spiel dadurch endet, dass ein Spieler keine Karten mehr vom Nachziehstapel ziehen kann und niemand die Persönlichkeitskarte Sherlock Holmes hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Jeder Agent auf dem Spielbrett ist 5 Punkte wert. Jedes Gebäude bringt Punkte entsprechend seiner Baukosten. Jede £1 eines Spielers ist einen Punkt wert.

Sofern ein Stadtviertel einen oder mehr Grenadiere bei Spielende enthält, bekommt niemand für Agenten oder Gebäude in diesen Stadtvierteln Siegpunkte.



Sofern Sie die Karte *Mr Merryweather* oder die *City & Suburban Bank* haben, müssen Sie die vorgegebene Summe zurückzahlen. Wenn Sie dies nicht können, verlieren Sie 15 Punkte. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Stadtviertelkarte.



Beispiel.

- 1 Grün kontrolliert Lambeth.
- 2 Gelb kontrolliert Battersea, obwohl hier ein Unruhemarker liegt.
- 3 Lila kontrolliert Chelsea nicht, weil hier ein Grenadier steht.
- 4 Blau kontrolliert Westminster nicht, weil hier ein Neuer Bürger steht. Wenn Blau eine zweite Figur hier hätte (Agent oder Gebäude), würde er Westminster kontrollieren.
- 5 Weder Gelb noch Grün kontrollieren The West End.

Aktionskarten

Das Wichtigste ist, zu lernen, wie die Aktionskarten funktionieren. Auf fast jeder Karte sind oben ein oder mehrere Symbole abgebildet. Diese Symbole bestimmen, welche Aktionen Sie in welcher Reihenfolge ausführen können. Wenn Sie eine Aktionskarte spielen, dürfen Sie nach Wahl einige, alle oder keine ihrer abgebildeten Aktionen ausführen.

Aktionen müssen in der auf der linken Seite der Karte aufgedruckten Reihenfolge ausgeführt werden, von oben nach unten. Für jede Aktion dürfen Sie entscheiden, ob Sie sie ausführen wollen. Die einzige Aktion, die Sie durchführen **müssen**, ist das Ziehen einer Ereigniskarte. Beenden Sie eine Aktion, bevor Sie die nächste beginnen. Sobald Sie mit der Karte fertig sind, legen Sie sie auf den Ablagestapel.



Beispiel. Wenn Sie die Karte Tracy Tupman spielen, müssen Sie zunächst eine Ereigniskarte ziehen und ausführen **1**. Dann haben Sie die Möglichkeit, die Positionen zweier Agenten (wie im unteren Bereich der Karte beschrieben) zu vertauschen **2**. Zuletzt haben Sie die Möglichkeit, eine weitere Karte zu spielen **3**.

Hier werden die Aktionen detaillierter beschrieben:



EINEN AGENTEN PLATZIEREN

Platzieren Sie einen Ihrer Agenten in einem Stadtviertel auf dem Spielbrett. Sie müssen bereits einen weiteren Agenten in diesem oder einem angrenzenden Stadtviertel haben. (Ausnahme: Wenn Sie keinen Agenten auf dem Brett

haben, dürfen Sie einen Agenten in einem Stadtviertel Ihrer Wahl platzieren.) Ein Stadtviertel darf eine beliebige Anzahl von Agenten enthalten. Sofern alle Ihre Agenten bereits auf dem Spielbrett sind, dürfen Sie einen von ihnen aus einem anderen Stadtviertel in das gewählte Stadtviertel bewegen.



Beispiel.

Nehmen wir an, dass Sie der grüne Spieler sind (für dieses und alle weiteren Beispiele) und gerade eine Karte mit einem „Platzierung eines Agenten“ Symbol gespielt haben. Da Sie bereits einen Agenten im East End haben, dürfen Sie Ihren neuen Agenten auf den mit Pfeil aufgezeigten Stadtvierteln platzieren. Sie entscheiden sich dazu, einen Agenten in Bermondsey zu platzieren.

UNRUHEMARKER – Wenn Sie eine Figur (Agent, Grenadier oder Neuer Bürger) in einem Stadtviertel platzieren, in dem bereits eine solche Figur steht (selbst bei eigenen Agenten), müssen Sie einen Unruhemarker in das Stadtviertel setzen, falls nicht bereits vorhanden. Jedes Stadtviertel kann nur einen Unruhemarker enthalten. Sobald eine Figur aus einem Stadtviertel bewegt oder entfernt wird, wird der Unruhemarker des Stadtviertels entfernt (selbst wenn

noch immer mehrere Figuren im Stadtviertel stehen). Es kann kein Unruhestifter in einem Bezirk platziert werden, in dem es keine Bauern gibt. Das Platzieren eines Gebäudes verursacht keine Unruhen. Unruhemarker haben zwei wesentliche Effekte. Erstens, Sie können Agenten nur in Vierteln mit Unruhemarkern ermorden. Zweitens, in Vierteln mit Unruhemarkern können keine Gebäude platziert werden, lediglich andere Spielfiguren.



Beispiel.

Hier ist ein Beispiel, was passiert, wenn Sie einen Agenten in einem Feld platzieren, in dem sich bereits ein Agent befindet. Da sich bereits ein Agent in Bermondsey befand, muss ein Unruhemarker dort platziert werden.



GELD ERHALTEN

Nehmen Sie die im goldenen Kreis gezeigte Menge an Geld aus der Bank.



EINEN UNRUHEMARKER ENTFERNEN

Entfernen Sie einen Unruhemarker aus einem Viertel Ihrer Wahl.



MORD

Entfernen Sie eine Spielfigur (Agent, Grenadier oder Neuer Bürger) Ihrer Wahl (nicht jedoch Ihre eigenen Agenten) aus einem Viertel mit Unruhemarker. Dadurch wird ebenfalls der Unruhemarker des Viertels entfernt. Die entfernte Spielfigur kehrt zum Spielersatz seines Besitzers zurück.



UNTERBRECHEN

Sie können eine Unterbrechen-Karte jederzeit spielen, selbst wenn Sie nicht am Zug sind. Die meisten Unterbrechen-Karten schützen Sie vor negativen Effekten. Wenn zum Beispiel ein Gegner versucht, einen Ihrer Agenten zu entfernen, können Sie die „To-by“-Karte spielen, um ihn zu stoppen. Sie können Unterbrechen-Karten während Ihres Zuges spielen. Sie zählen dann nicht als Aktionen. Unterbrechen muss als sofortige Reaktion gespielt werden, bevor das Spiel fortgesetzt wird. Falls Sie vergessen, eine Unterbrechen-Karte zu spielen, um eine gegnerische Aktion zu verhindern, können Sie nicht „in der Zeit zurück gehen“ und die Karte nachträglich spielen.



EIN GEBÄUDE BAUEN

Platzieren Sie eines Ihrer Gebäude in einem Stadtviertel, in dem Sie einen Agenten haben. Im Stadtviertel darf weder ein Gebäude stehen noch ein Unruhemarker liegen. Die Baukosten sind im entsprechenden Stadtviertel auf dem Spielbrett aufgedruckt und finden sich ebenfalls auf der dazugehörigen Stadtviertelkarte. Sie bezahlen die Kosten an die Bank. Dann nehmen Sie sich die entsprechende Stadtviertelkarte. Legen Sie die Karte mit der Vorderseite nach oben vor sich hin.

Falls das Gebäude später entfernt wird, egal aus welchem Grund, legen Sie die Karte wieder zurück neben das Spielbrett. Sie können bis zu sechs Gebäude auf dem Spielbrett haben. Falls Sie bereits sechs Gebäude auf dem Spielbrett haben, können Sie ein Gebäude zum ausgewählten Stadtviertel „bewegen“. Legen Sie entsprechend die alte Stadtviertelkarte zurück und nehmen Sie die neue.

SCHRIFTROLLE



Führen Sie die Aktion aus, die im Text am unteren Kartenrand beschrieben ist.

EREIGNISKARTE



(Dies ist die einzige Pflichtaktion.)

Ziehen Sie die oberste Karte des Ereigniskartenstapels und führen Sie ihren Effekt aus (Seite 10 für Details). Anschließend entfernen Sie die Karte aus dem Spiel: Jedes Ereignis kann höchstens einmal geschehen.

EINE WEITERE KARTE SPIELEN



Spielen Sie eine weitere Karte aus Ihrer Hand. Es ist erlaubt, eine ganze Reihe von Karten hintereinander zu spielen, sofern die vorangegangene immer dieses Symbol trägt.

Beispiel.

Im gezeigten Kartenausschnitt können Sie nur in Battersea ein Gebäude bauen **1**. Chelsea **2** hat einen Unruhemarker, Lambeth **3** enthält bereits das Gebäude eines anderen Spielers und Sie haben weder einen Agenten in Westminster **4** noch West End **5**. Falls Sie in Battersea bauen, müssen Sie £12 an die Bank zahlen. Beachten Sie, dass Sie ein Gebäude bauen können, obwohl Gelb mehr Agenten als Sie in Battersea hat. Wenn Sie ein Gebäude in Battersea bauen, nehmen Sie die Battersea-Stadtviertelkarte.



Stadtviertelkarten

Jedes Stadtviertel auf dem Brett hat seine eigene Stadtviertelkarte. Jede Karte gibt Ihnen eine spezielle Fähigkeit. In den meisten Fällen können Sie diese Fähigkeit einmal pro Zug verwenden. Den genauen Zeitpunkt der Verwendung können Sie sich aussuchen. Man kann eine Stadtviertelkarte nicht in demselben Zug verwenden, in der man sie erhalten hat.

Ausnahme:
Die Holborn-Karte kann verwendet werden, wenn Sie nicht am Zug sind, als Reaktion auf das Ergebnis einer Ereigniskarte.



Hier ist eine detaillierte Beschreibung jeder der Fähigkeiten der Stadtviertelkarten

CHELSEA – Einmal pro Zug können Sie £3 bezahlen und einen Ihrer Agenten in Chelsea oder einem angrenzenden Stadtviertel platzieren.

WESTMINSTER – Einmal pro Zug können Sie eine Karte ziehen und anschließend eine Karte abwerfen.

STRAND – Einmal pro Zug können Sie £2 bezahlen, um einen Unruhemarker zu entfernen.

WEST END – Einmal pro Zug können Sie £2 aus der Bank nehmen.

HOLBORN – Immer wenn eine Ereigniskarte Ihre Figuren

betrifft, können Sie £3 pro Figur bezahlen, um den Effekt zu ignorieren. Wenn mehr als eine Figur betroffen ist, können Sie £3 pro Figur, die Sie beschützen möchten, bezahlen.

CITY – Einmal pro Zug können Sie eine Karte abwerfen und £2 aus der Bank nehmen.

HIGHBURY – Einmal pro Zug können Sie £2 aus der Bank nehmen.

EAST END – Einmal pro Zug können Sie einen Unruhemarker nach East End oder in ein angrenzendes Stadtviertel legen. Das ausgewählte Viertel muss mindestens einen Agen-

ten enthalten (nicht zwangsweise Ihr Agent).

BERMONDSEY – Einmal pro Zug können Sie £3 bezahlen, um einen Ihrer Agenten in Bermondsey oder einem angrenzenden Viertel zu platzieren.

SOUTHWARK – Einmal pro Zug können Sie £1 aus der Bank nehmen.

LAMBETH – Einmal pro Zug können Sie £3 aus der Bank nehmen.

BATTERSEA – Einmal pro Zug können Sie £1 aus der Bank nehmen.

Ereigniskarten

Viele Ereigniskarten betreffen Gebäude. Falls Sie ein Gebäude verlieren, müssen Sie die entsprechende Stadtviertelkarte zurücklegen.

ZEPPELINABSTURZ – Würfeln Sie, um zu bestimmen, in welchem Stadtviertel der Zeppelin abstürzt. Entfernen Sie alle Figuren (Agenten, Grenadiere und Neue Bürger), alle Unruhemarker und Gebäude aus dem Stadtviertel.

FLUT – Würfeln Sie zweimal um zu bestimmen, welche Stadtviertel bedroht sind. (Falls Sie zweimal dieselbe Zahl erwürfeln, ist lediglich ein Stadtviertel bedroht.) Jedes Stadtviertel, das an die Themse angrenzt, wird überflutet. Im Uhrzeigersinn (angefangen mit dem Startspieler) muss jeder Spieler alle seine Agenten aus einem überfluteten in ein nicht überflutetes, angrenzendes Stadtviertel bewegen. Agenten dürfen in nicht überflutete Stadtviertel bewegt werden, die an die Themse grenzen. Gebäude, Grenadiere und Neue Bürger werden von der Flut nicht betroffen.

FEUER – Würfeln Sie, um zu ermitteln, wo das Feuer ausbricht. Falls im betroffenen Stadtviertel ein Gebäude steht, wird es entfernt. Anschließend wird erneut gewürfelt. Sofern das erwürfelte Stadtviertel an das vorherige angrenzt und ebenfalls ein Gebäude enthält, breitet sich das Feuer aus. Entfernen Sie dieses Gebäude ebenfalls. Fahren Sie mit dieser Prozedur fort, bis ein Stadtviertel gewürfelt wird, das entweder kein Gebäude enthält oder nicht an das zuvor gewürfelte Stadtviertel angrenzt.

NEBEL – Ziehen Sie die obersten fünf Karten des Nachziehstapels und legen Sie diese ab. Die betroffenen Karten sind von allen Spielern einsehbar.

AUFSTÄNDE – Sofern sich acht oder mehr Unruhemarker auf dem Spielbrett befinden, endet das Spiel mit sofortiger Wirkung. Der Gewinner wird durch das Zählen der Siegpunkte bestimmt. (Die Siegbedingung von Sherlock Holmes wird nicht erfüllt, wenn Aufstände das Spiel beenden.)

EXPLOSION – Würfeln Sie, um ein zufälliges Viertel zu bestimmen. Entfernen Sie im gewürfelten Viertel stehende Gebäude.

MYSTERIÖSE MORDE – Würfeln Sie, um ein zufälliges Stadtviertel zu bestimmen. Entfernen Sie eine Spielfigur Ihrer Wahl aus diesem Stadtviertel (Agent, Grenadier oder Neuen Bürger). Sofern Sie ein Stadtviertel erwürfeln, in dem nur Sie Agenten

haben, müssen Sie einen eigenen Agenten entfernen. Reichen Sie den Würfel im Uhrzeigersinn weiter, damit jeder Spieler dies einmal tun kann.

RIOT ACT – Würfeln Sie viermal und platzieren Sie jedes Mal einen Grenadier im gewürfelten Stadtviertel. In einem Stadtviertel kann so mehr als ein Grenadier platziert werden. Legen Sie in jedes betroffene Viertel einen Unruhemarker, sofern noch keiner vorhanden ist. Dies gilt sogar, wenn keine Figur sich im Stadtviertel befindet. Wenn ein Stadtviertel einen oder mehrere Grenadiere enthält, gilt: Die Stadtviertelkarte kann nicht eingesetzt werden. Ein Gebäude hat einen Wert von null in der Punktwertung. Das Stadtviertel kann von niemandem kontrolliert werden. Es zählt für Moriarty nicht als besetztes Stadtviertel. Sofern ein Stadtviertel einen oder mehr Grenadiere bei Spielende enthält, bekommt niemand für Agenten oder Gebäude in diesen Stadtvierteln Siegpunkte. Grenadiere können auf die gleiche Art und Weise entfernt werden wie Agenten.

BODENSENKUNG – Alle Spieler müssen pro eigenem Gebäude £2 bezahlen. Jedes Gebäude, für das sie nicht bezahlen können, wird entfernt.

INIGO JONES – Würfeln Sie, um das Stadtviertel zu bestimmen. Entfernen Sie diese Stadtviertelkarte aus dem Spiel; ihre Fähigkeit kann nicht mehr verwendet werden. Der Besitzer der Stadtviertelkarte muss einen Agenten aus diesem Stadtviertel entfernen. Ein Gebäude in diesem Stadtviertel trägt noch immer zur Kontrolle bei und bringt am Ende des Spiels noch immer Punkte.

NEUE BÜRGER – Würfeln Sie dreimal und legen Sie in jedes erwürfelte Stadtviertel eine Neue-Bürger-Figur. Es kann mehr als ein Neuer Bürger in einem Stadtviertel platziert werden. Sofern sich im Stadtviertel bereits andere Figuren befinden, legen Sie einen Unruhemarker hinein. Neue Bürger sind wie Agenten, gehören jedoch zu keinem Spieler. Sie haben Auswirkungen auf die Kontrolle eines Viertels, als wären sie Agenten eines „anderen Spielers“. Neue Bürger können auf die gleiche Art platziert und entfernt werden wie Agenten.

ERDBEBEN – Würfeln Sie zweimal und entfernen Sie die Gebäude aus den gewürfelten Stadtvierteln.

Häufig gestellte Fragen

Kann ich eine Karte ausspielen und nichts tun?

Ja, es sei denn, die Karte hat ein Ereigniskarten-Symbol (das Ereignis muss stattfinden). Sie können, zusätzlich zu Ihrem Zug, jederzeit beliebig viele Karten mit dem Unterbrechen-Symbol abwerfen.

Muss ich auch dann einen Unruhemarker platzieren, wenn ich einen meiner Agenten in ein Stadtviertel setze, in dem sich ausschließlich meine Agenten befinden?

Ja, auch dann muss der Unruhemarker platziert werden.

Muss ich ein Stadtviertel kontrollieren, um ein Gebäude bauen zu können?

Nein, aber Sie benötigen dort mindestens einen Agenten und es darf sich kein Unruhemarker in dem Stadtviertel befinden.

Wenn ich eine Karte spiele, die es mir erlaubt, einen Agenten zu bewegen: Muss auch dann ein Unruhemarker gesetzt werden?

Ja. Wann immer Sie einen Agenten in ein Stadtviertel setzen, in dem sich bereits mindestens ein weiterer Agent befindet, muss dort ein Unruhemarker platziert werden (es sei denn, dort befindet sich schon einer).

Was genau passiert, wenn ich *Charlie Babba*ge oder *Mycroft Holmes* spiele?

Sie wählen zwei beliebige Karten aus Ihrer Hand und spielen diese. Sie sollten jede gespielte Karte als separate Aktionen behandeln. Sofern Ihnen eine dieser Karten wiederum erlaubt, eine weitere Karte zu spielen, können Sie das im direkten Anschluss tun. Sobald Sie alle Aktionen einer Karte ausgeführt haben, können Sie eine zweite Karte spielen, die ebenfalls zum Ausspielen weiterer Karten führen kann.

Wenn jemand *Colonel Sebastian Moran* gegen mich spielt: Kann ich Verteidigungskarten wie *Toby* oder *Amy Dorrit* verwenden, um meine beiden Agenten zu schützen?

Nein. Eine Verteidigungskarte schützt nur einen Agenten. Sie können den ersten Versuch, einen Agenten zu entfernen, blockieren, aber derjenige,

der *Colonel Sebastian Moran* gespielt hat, kann den zweiten Totenkopf verwenden, um den Agenten zu entfernen, den Sie gerade beschützt haben. Sie müssten eine weitere Karte spielen, um den zweiten Versuch zu verhindern.

Was genau bewirkt *Mr Goodyear*?

Mr Goodyear schützt Sie vor dem Effekt des Texts einer anderen Karte. Er schützt nicht vor Symbolen auf anderen Karten. Daher schützt er nicht davor, dass einer Ihrer Agenten durch eine Karte mit Totenkopfsymbol entfernt wird. Er schützt allerdings davor, dass einer Ihrer Agenten durch die Karte *Jack the Ripper* entfernt würde, da dies ein Texteffekt ist. Andere Beispiele von Karten, gegen die er schützt, sind *Feuerwehr*, *Charles Augustus Milverton* und *Die Vierzig Elefanten*. Sie können keinen anderen Spieler mit dieser Karte schützen. Ebenso schützt die Karte nicht vor Ereigniskarten. Wenn Sie *Mr Goodyear* spielen, wird die geblockte Karte negiert und kann nicht mehr gegen einen anderen Spieler verwendet werden.

Kann *Mr Goodyear* vor *Henry "Holy" Peter* beschützen?

Ja. Der bezahlte Spieler würde das Geld behalten, aber niemanden ermorden.

Kann *Mr Goodyear* vor *Nathaniel Winkle* schützen?

Ja. Nichts geschieht. Es werden keine Karten weitergegeben.

Kann *Holborn* verhindern, dass *Grenadiere* durch *Riot Act* platziert werden?

Ja. Sie können £3 bezahlen, um zu verhindern, dass ein Grenadier in diesem Stadtviertel platziert wird. Der Grenadier wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

Kann *Jack the Ripper* Grenadiere oder Neue Bürger entfernen?

Ja, sie sind Spielfiguren.

Kann ich *Irene Adler* oder *Charles Augustus Milverton* loswerden?

Nein. Sobald Sie eine dieser Karten vor sich liegen haben, wird sie dort bis Spielende verbleiben. Jede dieser Karten zählt zum Handkartenlimit, sodass sie effektiv Ihr Handkartenlimit um 1 reduzieren. Sie

können nicht durch die Fähigkeiten der Stadtviertelkarten City oder Westminster abgeworfen werden.

Was genau schützt Holborn?

Bodensenkung: Keine Auswirkungen. Es ist besser, £2 zu bezahlen als £3 für Anwälte auszugeben.

Nebel und Aufstände: Keine Auswirkungen. Es sind keine Figuren betroffen.

Riot Act und *Neue Bürger*: Bezahlen Sie £3 für jeden Grenadier oder Neuen Bürger, damit diese nicht auf Stadtviertel mit Ihren Agenten oder Gebäuden platziert werden. Es spielt keine Rolle, wie viele Sie davon in dem Stadtviertel haben.

Zeppelinabsturz, *Explosionen*, *Erdbeben*, *Flut*, und *Mysteriöse Morde*: Bezahlen Sie für jede betroffene Figur £3, um diese zu beschützen.

Inigo Jones: Bezahlen Sie £3 um zu verhindern, dass die Karte entfernt wird. Bezahlen Sie £3 um zu verhindern, dass ein Agent entfernt wird.

Feuer: Bezahlen Sie £3, um Ihr Gebäude zu schützen. Dennoch wütet das Feuer in allen anderen Gebäuden des Stadtviertels, so dass es sich weiterhin ausbreiten kann. Sie würfeln also weiterhin um zu sehen, ob es sich ausbreitet.

BEACHTEN SIE: Für die *Flut* müssen Sie vor dem Flihen zweimal würfeln um zu wissen, welche Stadtviertel davon betroffen sind. Danach können Sie Ihre Agenten bewegen. Dies ist eine gute Allgemeinregel. Der Besitzer von *Holborn* muss wissen, welche Stadtviertel betroffen sind, bevor er entscheidet, welche Figuren er retten will. Erwürfeln Sie also zunächst alles für *Erdbeben*, *Riot Act*, *Neue Bürger* und *Feuer* und lassen Sie anschließend den Besitzer der *Holborn*-Karte entscheiden, was er machen will.

Wie verhält es sich mit den Unruhemarkern, wenn mehrere Agenten bewegt werden?

Die Agenten fliehen nicht alle gleichzeitig, so dass die normalen Regeln gelten.

Flut: Die Agenten werden nacheinander bewegt.

Tracy Tupman: Entfernen Sie beide Agenten (entfernen Sie Unruhemarker, sofern nötig); platzieren Sie anschließend jeden Agenten in das Stadtviertel, aus dem der andere kam. Falls sich dort bereits andere Figuren befinden, entstehen Unruhen.

William Gladstone: Platzieren Sie die Agenten nacheinander.

Kann ich Unterbrechen-Karten gegen Ereigniskarten spielen?

Doktor John H. Watson: Nicht relevant.

Mr Goodyear: Nein. Laut vorheriger Antwort explizit ausgeschlossen.

Toby: Nein. Dem Text zufolge funktioniert dies nur gegen Mitspieler. Ereigniskarten gelten nicht als Spieleraktionen.

Liga der Rotschöpfe, *Amy Dorrit & Victor Frankenstein*: Ja, als Reaktion auf *Zeppelinabsturz*, *Inigo Jones* oder *Mysteriöse Morde*.

Wie viele Agenten werden von Jack the Ripper getötet?

Jack the Ripper kann bis zu zwei Agenten töten.

Würfeln Sie und entfernen Sie den Agenten; würfeln Sie erneut und entfernen Sie den zweiten Agenten. Sobald Sie sich dazu entschlossen haben, *Jack the Ripper* zu aktivieren, können Sie das nicht mehr rückgängig machen. Er wird solange töten, wie es jemanden zu töten gibt.

Muss ich meine eigenen Agenten entfernen?

Ja. Falls Sie ein Stadtviertel erwürfeln, in dem nur Sie Agenten für *Jack the Ripper* oder *Mysteriöse Morde* haben, müssen Sie einen Ihrer eigenen Agenten entfernen.

Kann ich Rosetta Davis oder Donna Britannica Hollandia spielen, um umsonst Geld zu bekommen?

Nein. Falls Sie Ihrem Mitspieler keine Karte mehr geben können, muss er nichts zahlen.

Kann ich Bermondsey oder Chelsea spielen, um einen Agenten angrenzend an einen beliebigen meiner Agenten zu platzieren?

Es spielt keine Rolle, wo sich Ihre Agenten befinden. Verstehen Sie die Karte wie folgt: „Einmal pro Zug können Sie £3 bezahlen, um einen Ihrer Agenten in Bermondsey/Chelsea oder ein an Bermondsey/Chelsea angrenzendes Stadtviertel zu platzieren.“

Kann ich in einem Stadtviertel bauen, in dem sich ein Grenadier oder Neuer Bürger befindet?

Ja. Abgesehen von den beschriebenen besonderen Fähigkeiten der Grenadiere, verhalten sich Grenadiere und Neue Bürger wie Agenten. Solange Sie einen Agenten, ein Bausymbol, ausreichend Geld und keinen Unruhemarker haben, können Sie bauen.

Erweiterte Regeln

Variante Klassische Persönlichkeiten



Tauschen Sie beim Spielaufbau die Standard-Persönlichkeitskarten von *Professor Moriarty* und *Monsieur de Sidonia* gegen ihre klassischen Persönlichkeitskarten. Sie sind mit diesem Symbol gekennzeichnet: .



Die klassische *Monsieur de Sidonia*-Karte ist bei zwei Spielern ungeeignet.

Außerdem müssen Sie die Karte Nr. 8, *Mrs. Hudson*, gegen Karte Nr. 161 austauschen.

Variante Alternative Persönlichkeiten

Wählen Sie beim Spielaufbau anstelle der Standard-Persönlichkeitskarten die 8 Alternative-Persönlichkeiten-Karten. Sie sind mit diesem Symbol gekennzeichnet: . Diese Variante empfiehlt sich für erfahrene Spieler.



Variante Agenten- und Gebäudekarten

Bei dieser Variante werden zwei neue Kartenstapel gebraucht: Agentenkarten und Gebäudekarten. Diese Karten verleihen Ihren Agenten und Gebäude zusätzliche Fähigkeiten, sobald die jeweiligen Miniaturen auf dem Spielbrett platziert werden.

Bevor beim Spielaufbau die Figuren auf dem Spielbrett platziert werden, mischen Sie die Agentenkarten und verteilen jeweils 3 Karten an jeden Spieler **8A**. Legen Sie die übrigen Agentenkarten (sofern es welche gibt) verdeckt in die Schachtel. Mischen Sie anschließend die Gebäudekarten und verteilen Sie 1 Karte an jeden Mitspieler **8B**. Legen Sie die übrigen Gebäudekarten verdeckt beiseite **8C**. Sie müssen sich beim Spielaufbau gut überlegen, wo Sie Ihre Agenten auf dem Brett platzieren.



Beispiel Agentenkarte

Halten Sie Ihre Karten so lange geheim, bis Sie sie ausspielen. Sie können ihre Fähigkeiten jederzeit während Ihres Zuges nutzen (wie zum Beispiel Distriktkarten), wenn Ihr spezifischer Agent oder Gebäudetyp auf das Spielbrett platziert wird.

Manche Karten haben einen einmaligen Effekt, manche einen fortdauernden, und andere sind Unterbrechen-Karten. Auf jeder Karte ist eine detaillierte Beschreibung ihrer Fähigkeit.



Beispiel Gebäudekarte

Wenn eine Karte einen fortdauernden Effekt hat und im Spiel ist (sie also bspw. aufgedeckt wird) und der jeweilige Agent oder das Gebäude vom Spielbrett entfernt werden, müssen Sie auch diese Karte dauerhaft aus dem Spiel entfernen.



Beispiel. Sie haben die Karten Zeitungsjunge und Radfahrer (verdeckt) und die Palast-Karte (aufgedeckt). Ihr Palast **1** befindet sich in Lambeth. Zusätzlich zu den £3, die Sie durch die Stadtviertelkarte Lambeth erhalten, bekommen Sie durch Ihre Palastkarte £2 für zwei Agenten: Dort befinden sich lila **2** und blaue **3** Agenten. Als Nächstes decken Sie Ihre Radfahrer-Karte auf und bewegen diesen in das Stadtviertel Strand **4**. Sie ziehen eine weitere Gebäude-Karte. – ein Herrenhaus Sie entscheiden sich dazu, die Aktionskarte zu spielen und bauen das Herrenhaus in West End **5**. Anschließend decken Sie die Herrenhaus-Karte auf und entscheiden sich dazu, Ihren Zeitungsjungen **6** aus Westend gegen das lila Straßenmädchen **2** aus Lambeth zu tauschen. Der lila Spieler ist nach Ihnen dran und nun ist der gelbe Gentleman **7** in West End ein potenzielles Ziel für den Straßenmädchen-Agenten (vorausgesetzt, der lila Spieler hat die Karte Straßenmädchen-Agent).

CREDITS

Spieldesign von Martin Wallace

PHALANX Design von Waldemar Gumienny

Neue Kartenideen: Jaro Andruszkiewicz, Waldemar Gumienny, Michał Ozon, Mariusz Rosik, Gerard Craig, Salman Qaisar and David Turczy.

Artwork: Grzegorz Ryszko, Jakub Skop, Miłosz Wojtasik

DTP: Krzysztof Klemiński

Korrekturlesen: Russ Williams, Jeremy Harrison, Anna Bunk

Miniaturen: Hexy Studio

Produktion: Michał Ozon

Testspieler: Arleta Opiola, Agata Jurczynszyn, Iwona Daciuk, Joanna Rosik, Magdalena Zolud, Monika Gumienny, Mariusz Rosik, Michał Parma, Rafał Mielczarek, Adam Kokoszka, Wojciech Sieroń, Michał Sieroń

Besonderer Dank an: Mikołaj Kołyszko

Aus dem Englischen übersetzt von: Jörn & Olga Mang



PHALANX

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

Effekte der Agentenkarten

STRASSENMÄDCHEN – Sie können Gentleman, Jockeys und Radfahrer aus dem Stadtviertel des Straßenmädchens entfernen. Deren Besitzer können Ihnen pro Agent £2 bezahlen, um dies zu verhindern. Entfernen Sie diese Karte aus dem Spiel.

TOSHER – Decken Sie diese Karte auf. Wenn sich der Tosher in einem Stadtviertel mit Unruhemarker befindet, können Sie £3 bezahlen, um eine weitere Aktionskarte diesen Zug zu spielen.

RADFAHRER – Wenn Ihr Radfahrer sich auf dem Spielbrett befindet, dürfen Sie ihn in ein beliebiges Stadtviertel bewegen. Sie dürfen eine Gebäudekarte vom Gebäudekartensapel ziehen. Entfernen Sie diese Karte aus dem Spiel.

JOCKEY – Wählen Sie einen Spieler, der einen Agenten im Stadtviertel hat, in dem sich der Jockey befindet. Schauen Sie sich die Kartenhand des Gegners an. Sie dürfen eine seiner Karten stehlen. Entfernen Sie diese Karte aus dem Spiel.

SEEMANN – Decken Sie diese Karte auf. Wenn Ihr Seemann in einem Stadtviertel ist, das sich neben der Themse befindet, dürfen Sie einmal pro Zug £1 bezahlen, um eine Karte aus Ihrer Hand abzuwerfen und eine neue Karte zu ziehen.

ZEITUNGSJUNGE – Decken Sie diese Karte auf. Wenn Ihr Zeitungsjunge in einem Stadtviertel mit dem Agenten eines Mitspielers steht, können Sie einmal pro Zug £2 bezahlen, um eine Karte zu ziehen.

SUFFRAGETTE – Wenn Ihre Suffragette in Westminster ist, dürfen Sie diese Karte spielen, um

das Entfernen einer beliebigen Anzahl Ihrer Agenten durch Aktionen oder Ereignisse zu verhindern. Entfernen Sie diese Karte anschließend aus dem Spiel.

BLUMENMÄDCHEN – Decken Sie diese Karte auf. Wenn Ihr Blumenmädchen in einem Stadtviertel ist, in dem auch ein Palast, Hotel oder ein Herrenhaus steht, erhalten Sie einmal pro Zug £1.

MÄDCHEN MIT SCHWEFELHÖLZERN – Wählen Sie einen Spieler, der einen Agenten im gleichen Stadtviertel hat wie das Mädchen mit Schwefelhölzern. Für jeden seiner Agenten muss er Ihnen £1 oder eine Karte (nach Wahl des Spielers) geben. Entfernen Sie diese Karte aus dem Spiel.

DIENSTMÄDCHEN – Decken Sie diese Karte auf. Einmal pro Zug dürfen Sie £1 bezahlen, um einen einzelnen Unruhemarker aus einem Stadtviertel mit Ihrem Dienstmädchen oder einem angrenzenden Stadtviertel zu entfernen.

GOVERNANTE – Wenn Ihre Gouvernante in einem Stadtviertel mit einem Palast oder einem Herrenhaus ist, können Sie 5 Ereigniskarten oben vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Legen Sie eine dieser Karten als unterste Karte unter den Nachziehstapel und legen Sie die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge wieder oben auf den Nachziehstapel. Entfernen Sie diese Karte aus dem Spiel.

GENTLEMAN – Diesen Zug kostet das Bauen im Stadtviertel, in dem sich der Gentleman befindet, 1/3 der normalen Baukosten. Entfernen Sie diese Karte aus dem Spiel.

Effekte der Gebäudekarten

PALAST – Decken Sie diese Karte auf. Wenn sich Ihr Palast in Chelsea, Southwark oder Lambeth befindet bekommen Sie einmal pro Zug £1 pro gegnerischem Agenten im Stadtviertel Ihres Palastes.

HERRENHAUS – Vertauschen Sie die Positionen eines gegnerischen und eines eigenen Agenten, wobei einer der beiden sich in dem Stadtviertel des Herrenhauses befinden muss. Entfernen Sie diese Karte aus dem Spiel.

FABRIK – Platzieren Sie zwei Ihrer Agenten im Stadtviertel der Fabrik. Platzieren Sie außerdem einen Unruhemarker dort. Entfernen Sie diese Karte aus dem Spiel.

MIETSKASERNE – Entfernen Sie einen Agenten (Ihren eigenen oder einen gegnerischen) aus dem Stadtviertel, in dem sich Ihre Mietskaserne befindet. Entfernen Sie diese Karte aus dem Spiel.

BÜRO – Decken Sie diese Karte auf. Wenn sich Ihr Büro in Strand oder Holborn befindet können Sie einmal pro Zug einen Spieler auswählen, der einen Agenten in diesem Stadtviertel hat. Dieser Spieler muss Ihnen £2 zahlen.

HOTEL – Alle Spieler mit Agenten im Stadtviertel, in dem sich Ihr Hotel befindet, müssen Ihnen £1 pro Agent im Stadtviertel zahlen. Entfernen Sie diese Karte aus dem Spiel.