Nanty Narking プレイヤーエイド

ターンの流れ

1. カードを1枚プレイし、上から下にアクションを実行します。ランダムアクションを除き、各アクションの実行は任意です。許可されている場合、追加のカードをプレイします。
2. 手札が5枚になるようにカードをドローします。5枚になるように捨てる必要はありません。
3. プレイヤーが勝利条件を満たすか、デッキが空になるまで、時計回りにプレイを続けます。

アクション

エージェントの配置

既にエージェントがいるエリア、または隣接するエリアにエージェントを配置します。ボード上にエージェントがいない場合、任意のエリアにエージェントを配置します。すべてのエージェントがボードにいる場合は、エージェントを削除してボードに戻すことができます。

建物の建築

トラブルマーカーがなく、他の建物がなく、自分のエージェントがいるエリアに、コストを支払う事で建物を建築できます。（コストはシティエリアカードを参照）。一致するシティエリアカードを取得します（建物が削除された場合はカードを返します）。すべての建物がボード上にある場合、1つ削除して、ボードに戻すことができます。

暗殺

トラブルマーカーのあるエリアから、自分以外のエージェント、爆弾兵、移住者を1人削除します（これにより、トラブルマーカーも削除されます）。

お金を受け取る

表示されている金額を銀行から受け取ります。

カードの追加プレイ

追加でカードをプレイすることが出来ます。

スクロール

カードの下部に記載されているアクションを実行します。

トラブルマーカーの削除

選択した領域からトラブルマーカーを1つ削除します

割り込み

自分のターン以外でも使用可能です。

ランダムイベント(必ず行わなければなりません)

ランダムイベントデッキから1枚引きます。

トラブルマーカー 新たなポーン(エージェント、移住者または爆弾兵)が、既にポーンが1人以上いるエリアに配置または移動した場合、そのエリアにトラブルマーカーを配置します（エリアごとに最大1つ）。いずれかのポーンがエリアから削除された場合、そのエリアからトラブルマーカーを削除します（そのエリアに別のポーンが残っている場合でも）。

シティエリアカード

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 都市名 | 番号 | コスト | 効果 |
| Chelsea | 1 | £6 | £3を支払い、1人のエージェントをChelseaまたは隣接エリアに配置する。 |
| Westminster | 2 | £18 | カードを1枚引き、手札を1枚捨てる。 |
| Strand | 3 | £12 | £2を支払い、トラブルマーカーを1つ取り除く。 |
| West End | 4 | £12 | £2を銀行から受け取る。 |
| Holborn | 5 | £18 | エージェントまたは建物がランダムイベントの影響を受けた場合、£3ずつ支払うことでその効果を無効にする。 |
| City | 6 | £6 | カードを1枚廃棄することで、£2を銀行から受け取る。 |
| Highbury | 7 | £12 | £2を銀行から受け取る。 |
| East End | 8 | £6 | East Endまたは隣接するエリアにトラブルマーカーを置く。(少なくとも1人エージェントがいなければならない) |
| Bermondsey | 9 | £6 | £3を支払い、1人のエージェントをBermondseyまたは隣接エリアに配置する。 |
| Southwark | 10 | £12 | £1を銀行から受け取る。 |
| Lambeth | 11 | £18 | £3を銀行から受け取る。 |
| Battersea | 12 | £12 | £1を銀行から受け取る。 |

ランダムイベント

|  |  |
| --- | --- |
| イベント名 | 効果 |
| INIGO JONES | ダイスを1回振り、一致するシティエリアカードが使用中の場合、その効果は無効になり、所有者はエリアからエージェントを1人削除する。建物の勝利点は保持される。 |
| RIOT ACT | サイコロを4回振り、出た目のエリアに爆弾兵を置き、トラブルマーカーを置く。 |
| MYSTERIOUS MURDERS | サイコロを1回振り、出た目のエリアからエージェントを削除する。これをすべてのプレイヤーが行う。 |
| EARTHQUAKE | サイコロを2回振り、出た目のエリアから建物を取り除く。 |
| FOG | アクションデッキからカードを5枚引き、公開した後廃棄する。 |
| EXPLOSION | サイコロを1回振り、出た目のエリアから建物を取り除く。 |
| FIRE | サイコロを振り、出た目のエリアに建物がなければイベントは終了。建物がある場合は、建物が削除され、ダイスが再びロールされる。エリアが隣接していて、建物がある場合、削除される。建物のないエリアか、隣接していないエリアが出るまで続ける。 |
| FLOOD | サイコロを2回振り、出た目のエリアのうち、川に隣接する場所のみ影響を受ける。ターンプレイヤーから順に、洪水の影響を受けない隣接エリアにエージェントを移動する。 |
| NEW CITIZENS | サイコロを3回振り、出た目のエリアに移住者のポーンを配置する。エージェントが存在し、トラブルマーカーがない場合は、トラブルマーカーを配置する。 |
| RIOTS | ボード上に8つ以上トラブルマーカーがある場合、ゲーム終了。 |
| SUBSIDENCE | すべてのプレイヤーは、ボードにある建物ごとに£2を支払う。できない場合は、建物が削除される。 |
| ZEPPELIN CRASH | ダイスを1回振り、出た目のエリアからすべてのエージェント、爆弾兵、移住者、トラブルマーカー、建物を取り除く。 |

パーソナリティカード

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名前 | 勝利条件(ターン開始時) | 2人プレイ | 3人プレイ | 4人プレイ |
| Professor Moriarty | 規定数のエリアにエージェントが置かれている。ただし、爆弾兵が置かれている場所を除く。 | 10エリア | 9エリア | 8エリア |
| Lord Balmoral  Lord Bellinger  Lord Holdhurst | 規定数のエリアを支配している。爆弾兵のいるエリアは支配できない。 | 7エリア | 5エリア | 4エリア |
| Fagin | トラブルマーカーが8個ちょうど置かれている。 | | | |
| Mr de Sidonia | 純資産：コイン+建築コスト。ローンはマイナス£12。爆弾兵がいるエリアの建物は含まない。 | £66 | £50 | £42 |
| Sherlock Holmes | アクションデッキ切れによるゲーム終了時に、誰も勝利条件を満たしていなければ勝利。 | | | |

クラシックパーソナリティバリアント

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名前 | 勝利条件(ターン開始時) | 2人プレイ | 3人プレイ | 4人プレイ |
| Professor Moriarty | 規定数のエリアにエージェントが置かれている。爆弾兵が置かれている場所を除く。 | 11エリア | 10エリア | 9エリア |
| Mr de Sidonia | 純資産：コイン+建築コストが£50以上。  (ローンはマイナス£12。爆弾兵がいるエリアの建物は含まない。) | | | |

エリアの支配：他のプレイヤーよりも多くのピース（エージェントと建物）がある場合、エリアを支配します。ただし、移住者の総数よりも多くのピースが必要です。1つ以上の爆弾兵を含むエリアを支配することはできません。トラブルマーカーの存在は、エリアの制御に影響しません。

オルタナティブパーソナリティバリアント

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名前 | 勝利条件  (ターン開始時) | 2人プレイ | 3人プレイ | 4人プレイ |
| Lord Balmoral | 規定数のエリアにエージェントが置かれている。もしくは規定数のエリアを支配している。 | 11エリア  もしくは  6エリア | 10エリア  もしくは  5エリア | 9エリア  もしくは  4エリア |
| Lord Bellinger | 規定数の建物が建築されている。もしくは規定数のエリアを支配している。 | 6個  もしくは  6エリア | 5個  もしくは  5エリア | 4個  もしくは  4エリア |
| Lord Holdhurst | 建物のコストが既定値以上。もしくは規定数のエリアを支配している。 | £54  もしくは  6エリア | £42  もしくは  5エリア | £36  もしくは  4エリア |
| Ebenezer Scroodge | ボード上の建物とエージェントの合計が既定値以上。 | 14個 | 12個 | 11個 |
| Mr. Thomas Gradgrind | 純資産：コイン+建築コストが既定値以上(ローンはマイナス£12。爆弾兵がいるエリアの建物は含まない)。もしくは規定数のエリアにエージェントが置かれている。 | £70  もしくは  11エリア | £54  もしくは  10エリア | £46  もしくは  9エイド |
| Lennore Lloyd | ボード上に規定数の建物がある場合。(色は問わず、ぴったり同じでなければいけない。) | 8個 | 9個 | 10個 |
| Fagin | トラブルマーカーが8個以上置かれていれば、勝利。もしくはアクションデッキがなくなったときに、ボード上のトラブルマーカーが他のプレイヤーのエージェントの合計より多い場、合勝利。 | | | |
| Sherlock Holmes | RIOTSによってゲームが終了した場合、敗北。  アクションデッキ切れによるゲーム終了時に、ボード上のあなたのピースがトラブルマーカーより多い場合、勝利。 | | | |

得点計算：

* ボード上のエージェント：5ポイント
* ボード上の建物：コストに等しいポイント(爆弾兵のいるエリアは0点）
* £1：1ポイント
* MerryweatherまたはCity＆Suburban Bankのローンを返済出来ない場合、15ポイントを失う