Nanty Narking

Faiginはロンドンを犯罪都市へ変貌させようとしている。

「ロンドン中のトラブルを解決するような試みは全て失敗すべきだ」Faign氏はそう語る。

「我々の街は犯罪と共にあった。これからもそうでなくてはならない。」と付け加えている。

Lord Holdhurst、Load Bellinger、Load Balmoralは領土の確保を目指す。

土地なき領主は領主ではない。たとえロンドン全土を支配できなくとも、その一部を支配している必要がある。

Professor Moriartyのネットワークは健在だ。

Professor Moriartyは、いくつかの犯罪の黒幕であると考えられている。彼こそが街の唯一の支配者であると主張する人もいる。ある情報によれば、彼はすでにロンドンのほぼ全域に「目と耳」を持っているとも言われている。

Monsieur de Sidoniaは最高の億万長者だと主張している。

Monsieur de Sidoniaは、現金と不動産の取得に集中している。彼の政治的行動は本当の目的ではない。彼にとって重要なのは財産だけだ。

Sherlock Holmesは、他の主人公を出し抜くことに賭けている。

「スコットランドヤードはまだ私の助けを必要としています」と、有名な顧問探偵のHolmes氏は言う。「私たちは、誰であろうと犯罪的、政治的、財政的脅威で都市を脅かすことを許しません。すべてのプロットは白日の下に晒されます。なによりも法と秩序が優先されるべきなのです。」

ページをめくり、物語の始まりを確かめてください。

セットアップ

ボードをテーブルの上に置きます。ボードはロンドンの街を示しています。市は、境界線(1)で区切られた12の区域に分割されています。各エリアにはネームプレート(2)、ナンバー(3)、そしてそこに建設するためのコスト(4)があります。 ランダムイベントが発生すると、エリアの番号が使用されます。ある区域は、それが共通の境界を共有する別の区域に隣接しています。

* 各プレイヤーは選択した色の駒のセットを取ります。セットは12個のエージェントポーン(5)と6個のビル(6)で構成されています。
* パーソナリティカード(７)をシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。各プレイヤーは、勝利条件を満たすかゲームが終了するまで、カードを秘密にしています。残ったパーソナリティカードを公開せずに横に置いてください。
* 各プレイヤーは、East End(9)、City(10)、Chelsea (11)のそれぞれにエージェントを1人ずつ配置します。これらの各エリアにトラブルマーカーを１つ配置してください。
* ボードの横(12)に残りのトラブルマーカーを置きます。
* 銀行を形成するためにボードの横にお金(13)を置きます。1クラウンは£5の価値があり、1シリングは£1の価値があります。各プレイヤーは£10（1クラウンと5シリング）(14)から始まります。各プレイヤーのお金は公開情報です。
* ボードの横に爆弾兵(15)と移住者(16)のポーンを置きます。
* ランダムイベントデッキ(17)をシャッフルし、ボードの横に裏向きに置きます。
* アクションカードを、灰色のデッキと赤いデッキの2つのデッキに分けます。赤いデッキをシャッフルし、裏向きに置きます。次に、灰色のデッキをシャッフルし、赤のデッキ(18)の上に裏向きに置きます。この組み合わされたデッキの上から各プレイヤーに5枚のカードを配ります(19)。残りのデッキをボードに印刷されたゲームのロゴの上に置き、アクションデッキを作成します。
* すべてのプレイヤーがはっきりと見えるように、シティエリアカード(20)をマップの横に向けて置きます。
* 各プレイヤーは、重要なルールをまとめたプレイヤーエイドを受け取ります。
* 最初のプレイヤーをランダムに決定します。

二人プレイ用ルール

アクションカードから、「Karl Marx」と「Henry “Holy” Peter」の2枚を取り除きます。これらのカードには、(3+)マークが書かれています。

バリアント

未使用のオルタナティブパーソナリティカードとエージェントカード、建物カードを箱に戻します。(バリアントルールは、最後に書かれています。)

ゲームの流れ

* プレイヤーは最初のプレイヤーから時計回りに順番に進みます。
* あなたのターンの最初の選択肢は、ゲームの勝利を宣言することです（これはゲームの最初のラウンドでは起こりません）。
* まだ勝利条件を満たしていない場合は、プレイするアクションカードを1つ選択します。あらゆる行動は、カードを通して行われます。ときには、別のカードをプレイすることも可能です。カードのプレイ終了後、手札が5枚になるまでカードをアクションデッキからドローします。 この時手札が5枚以上あっても破棄する必要はありません。
* 左隣のプレイヤーにターンが移ります。下記の終了条件を満たすまで、プレイは継続されます。
* すべてのプレイヤーにとって、秘密の勝利条件が何であるかを認識することは非常に重要です。他のプレイヤーが何をしているかを監視せずに、勝利を「献上する」ことのないように注意する必要があります。勝利条件は以下のとおりです。ゲームを開始する前に、すべてのプレイヤーが注意深く読んでください。

終了&勝利条件

* ゲームの終了条件は3つです。
  1. いずれかのプレイヤーがパーソナリティカードの勝利条件を満たした場合。
  2. RIOTイベントが引かれ、その条件が満たされている場合。
  3. いずれかのプレイヤーが手札を補充できなかった場合。
* Sherlock Holmesを除く全てのカードは、ターン終了時ではなくターン開始時に条件を満たしていなければなりません。
* Professor Moriarty
  + ターン開始時に異なるエリアにエージェントがいる場合、勝利します。(爆弾兵がいるエリアはカウントしません)
    - 4人プレイ 8エリア
    - 3人プレイ 9エリア
    - 2人プレイ 10エリア
* Fagin
  + ターン開始時にボードに8つのトラブルマーカーがある場合、勝利します。
* Monsieur de Sidonia
  + ターン開始時に必要な純資産(所持コイン+建物のコスト)があれば、勝利します。
    - 4人プレイ £42
    - 3人プレイ £50
    - 2人プレイ £66
  + あなたの背負っているローンは、あなたの純資産に対してマイナス£12としてカウントされます。（City＆Suburban BankおよびMr. Merryweatherカードを使用すると、ローンを引き受けることができます。）
* Lord Bellinger, Lord Holdhurst, Lord Balmoral
  + ターン開始時に一定数エリアを支配している場合、勝利します。
    - 4人プレイ 4エリア
    - 3人プレイ 5エリア
    - 2人プレイ 7エリア
  + 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（Riot Act）。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。
* 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します。

得点計算：プレイヤーが手札を補充できず、Sherlock Holmesを持っているプレイヤーもいない場合、またはRIOTイベントによってゲームが終了した場合、勝者は最もポイントの多いプレイヤーです。各エージェントは5ポイントです。各建物は、そのコストと同数のポイントです。£1につき1ポイントです。Mr. MerryweatherカードまたはCity＆Suburban Bankカードを持っている場合、カードに記載されている金額を返済する必要があります。できない場合は、15ポイントを失います。同点の場合、最も高いコストのシティエリアカードを持つプレイヤーが勝利となります。

例：

緑はLambeth (1)を支配します。トラブルマーカーが存在する場合でも、黄色はBattersea(2)を支配します。爆弾兵がいるので、紫はChelsea(3)を支配しません。青はWestminster(4)を支配しません。なぜなら、そこには1つの移住者がいるからです。青が2つのピース（別のエージェントまたは建物）をおけば、エリアを支配します。黄も翠もWest End(5)を支配していません。

アクションカード

このゲームの鍵は、アクションカードの仕組みを学ぶことです。ほぼすべてのカードの上部に1つ以上のシンボルがあります。これらの記号は、実行可能なアクションとその順序を示しています。アクションカードをプレイすると、示されているアクションの一部、または全部を実行、もしくは何も実行しないこともできます。

アクションは、カードの左側に示されている順序で、上から下に実行する必要があります。アクションごとに、実行するかどうかを選択できます。実行する必要がある唯一のアクションは、ランダムイベントアクションです。1つのアクションの処理が終了してから、次のアクションを処理します。カードを使い終わったら、捨て札の上に置きます。

例：

Tracy Tupmanをプレイする場合、最初にランダムイベントカード(1)を引く必要があり、次に2人のエージェントの位置を交換するオプション(2)があります（カードの下部に記載されています）。最後に、別のカード(3)をプレイするオプションがあります。

アクションの詳細は次のとおりです。

エージェントの配置

いずれかのエージェントをボード上のエリアに配置します。そのエリアまたは隣接エリアにすでにエージェントがいる必要があります。（例外：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できます。）エリアには任意の数のエージェントを配置できます。すべてのエージェントがすでにボード上にある場合、別のエリアから選択したエリアにエージェントを移動できます。

例：

（この例および他のすべての例で）あなたが緑であり、「エージェントを配置する」シンボルが記載されたカードをプレイしたと仮定します。East Endに既にエージェントがいるので、矢印で示された各エリアに合法的にエージェントを配置できます。あなたは、エージェントをBermondseyに置くことにしました。

* トラブルマーカー
  + あなたがすでにポーン(エージェント, 爆弾兵, 移住者)が置かれているエリアに別のポーンを移動または配置する場合(自分のエージェント同士だとしても)、そこのエリアにトラブルマーカーが置かれていなければ、マーカーを起きます
  + エリアに置かれるトラブルマーカーは1つだけです。ポーンがエリアから移動または削除されるとすぐに、そのエリアからトラブルマーカーを削除します（そのエリアにまだポーンが複数ある場合でも）。エリアに建物を配置しても、トラブルは発生しません。
  + トラブルマーカーには主な影響が2つあります。

1. トラブルマーカーのあるエリアでのみエージェントを暗殺できます。
2. トラブルマーカーのあるエリアに建物を建てることはできません。

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。

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。

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）。

割り込み

自分のターンではない場合でも、いつでも割り込みをプレイできます。ほとんどの割り込みカードは、有害な影響から保護します。たとえば、対戦相手がエージェントの1人を暗殺しようとした場合、Tobyをプレイして処理を停止させる事ができます。自ターン中に割り込みをプレイしても、アクションとしてはカウントされません。割り込みは、カード処理を続行する前に、即座に反応してプレイする必要があります。割り込みを使用して対戦相手のアクションをキャンセルすることを忘れた場合、「時間を遡って」カードを遡及的にプレイすることはできません。

建物の建築

建物の1つをエージェントがいるエリアに建築します。既に建物やトラブルマーカーがあるエリアには、配置することは出来ません。建物の建築費用は、エリアと対応するシティエリアカードに記載されています。この費用を銀行に支払います。次に、一致するシティエリアカードを受け取ります。カードを目の前に置き、表を上にします。何らかの理由で建物が後で削除された場合は、シティエリアカードをボードに戻す必要があります。各プレイヤーが建築できる建物は最大6つです。ボード上にすでに6つの建物がある場合は、別のエリアから選択したエリアに1つの建物を移動する事が出来ます。移動されたエリアのシティエリアカードをボードに戻してください。

スクロール

カードの下部にあるテキストで説明されているアクションを実行します。

ランダムイベント

（唯一の必須アクションです）ランダムイベントデッキから一番上のカードを引き、その効果を適用します。 （ランダムイベントの詳細については、9ページと10ページを参照してください。）その後、ゲームからカードを削除します。各ランダムイベントは1回しか発生できません。

別のカードをプレイする

手札から別のカードをプレイします。このアイコンが付いているカードがある限り、カードをプレイし続ける事が可能です。

例：

表示されているマップの一部では、Batterseaにのみ建物を配置できます

Chelsea(1)にはトラブルマーカー(2)があり、Lambeth(3)には既に建物があり、Westminster (4)にもWest End(5)にもエージェントはいません。Batterseaで建てる場合、£12を銀行に支払わなければなりません。Batterseaでは、黄にはあなたよりも多くのエージェントがいますが、そこに建物を置くことができます。Batterseaに建物を配置する場合、Batterseaカードを受け取ります。

ボード上の各エリアには、独自のシティエリアカードがあります。各カードは特定の能力を付与します。ほとんどの場合、この機能は1ターンに1回使用でき、ターン中に使用するタイミングを選択できます。獲得したターンにシティエリアカードの能力を使用することはできません。

例外：

Holbornカードはあなたのターンでなくても、ランダムイベントの結果にリアクションするために使用できます。

CHELSEA 1ターンに1回、£3を支払い、エージェントの1人をチェルシーまたは隣接エリアに配置できます。

WESTMINSTER 1ターンに1回、1枚のカードを引き、その後カードを捨てることができます。

STRAND 1ターンに1回、£2を支払ってボードから1つのトラブルマーカーを削除できます。

WEST END 1ターンに1回、銀行から£2を受け取ることができます。

HOLBORN ランダムイベントがあなたのピースに影響するたびに、ピースごとに£3を支払って、効果を無視できます。複数のピースが影響を受ける場合、保護することを選択した各ピースに対して£3を支払います。

CITY 1ターンに1回、1枚のカードを捨てて、銀行から£2を取ることができます。

HIGHBURY 1ターンに1回、銀行から£2を受け取ることができます。

EAST END ターンごとに1つのトラブルマーカーをEast Endまたは隣接エリアに配置できます。選択した領域には、少なくとも1人のエージェントが含まれている必要があります（必ずしもあなたのものではありません）。

BERMONDSEY 1ターンに1回、£3を支払い、エージェントの1人をBermondseyまたは隣接地域に配置できます。

SOUTHWARK 1ターンに1回、銀行から£1を受け取ることができます。

LAMBETH 1ターンに1回、銀行から£3を受け取ることができます。

BATTERSEA 1ターンに1回、銀行から£1を受け取ることができます。

ランダムイベント

多くのランダムイベントが建物に影響します。建物を紛失した場合、対応するシティエリアカードを返却する必要があります。

ZEPPELIN CRASH –ダイスを転がして、ツェッペリンが墜落する場所を決定します。そのエリアからすべてのポーン(エージェント, 爆弾兵, 移住者)、トラブルマーカー、および建物を削除します。

FLOOD –ダイスを2回振って、どのエリアが危険にさらされているかを判断します。 （同じ数字を2回出た場合、危険にさらされるエリアは1つだけです。）ロールされた各エリアのうち、テムズ川に隣接する各エリアが浸水します。時計回り（ターンプレーヤーから開始）で、各プレイヤーは浸水エリアにある各エージェントを、そのエージェントに隣接する非浸水エリアに移動する必要があります。エージェントは、川に隣接する非浸水地域に移動できます。建物、爆弾兵、移住者は浸水地域に残り、洪水の影響を受けません。

FIRE –サイコロを振って、どこで火災が発生したかを判断します。そのエリアに建物がある場合、それを削除し、ダイスを再度振ります。転がされたエリアが前のエリアに隣接し、建物がある場合、火災が広がりその建物も削除します。建物が含まれていないエリア、または前のエリアに隣接していないエリアがロールされるまで、この方法でロールを続けます。

FOG –アクションデッキの上から5枚を捨てます。廃棄カードは全員に公開します。

RIOTS –ボード上に8つ以上のトラブルマーカーがある場合、ゲームはすぐに終了します。ここで、ポイントを計算して勝者を決定します。(RIOTSでゲームが終了するとき、Sherlock Holmesの勝利条件は適用されません。)

EXPLOSION –サイコロを転がしてエリアを決定し、そこにある建物を取り除きます。

MYSTERIOUS MURDERS! –サイコロを転がしてエリアを決定し、そのエリアから選択したポーン(エージェント, 爆弾兵, 移住者)を1つ削除します。自分のエージェントのみがいるエリアが選ばれた場合、エージェントのいずれかを削除する必要があります。その後、ダイスを時計回りに渡し、各プレイヤーが順番にこれを行います。

RIOT ACT –サイコロを4回ロールし、ロールされた各エリアに爆弾兵ポーンを1つずつ置きます。同じエリアに複数の爆弾兵が入る事があります。ロールされた各エリアには、そのエリアに他のポーンがいなくても、トラブルマーカーも配置します。

エリアに爆弾兵が1人以上いる場合、下記の効果が適用されます。

* そのシティエリアカードの能力は使用できません。
* 建物の価値はゼロとして扱われます。
* このエリアはどのプレイヤーも支配できません。
* Professor Moriartyの占有エリアとしてはカウントされません。

ゲームの終了時にエリアに1人以上の爆弾兵がいる場合、そこにいるエージェントや建物のポイントは誰も獲得できません。爆弾兵は、エージェントと同じ方法で移動または削除できます。

SUBSIDENCE –すべてのプレイヤーは、ボードにある各建物に対して£2を支払う必要があります。建物の代金を払えない場合、ボードから削除されます。

INIGO JONES –ダイスを振ってエリアを決定します。そのシティエリアカードをゲームから取り除き、その機能は使用できなくなります。カードの所有者は、同じエリアから1人のエージェントを削除する必要があります。エリア内の建物はそのまま残り、ゲームの終了時に通常どおりポイントを獲得します。

NEW CITIZENS –サイコロを3回振って、ロールされた各エリアに1つの移住者ポーンを置きます。同じ地域に移住者が入ることがあります。既にポーンが存在する場合は、トラブルマーカーを配置します。移住者はエージェントに似ていますが、どのプレイヤーにも属していません。「別のプレイヤー」としてのエージェントであるかのように、エリアの支配に影響します。移住者は、エージェントと同じ方法で移動または削除できます。

EARTHQUAKE –サイコロを2回振って、転がった場所から建物を取り除きます。

Q&A

カードをプレイしても何もしないことは可能ですか？

カードにランダムイベントアイコンがない場合に限り、可能です。（ランダムイベントは発生させる必要があります）また、あなたは自分のターンであれば、いつでも好きなだけ割り込みアイコンのあるカードを捨てることができます。

自分の色のエージェントのみを含むエリアにエージェントを1つ配置する場合、トラブルマーカーを配置しますか？

はい、トラブルマーカーを配置します。

建物を設置するためにエリアを支配する必要がありますか？

いいえ、少なくとも1人のエージェントがいて、エリアにトラブルマーカーをなければ設置可能です。

エージェントを移動できるカードを使用すると、トラブルの原因になりますか？

はい。既に1つ以上のエージェントがいるエリアにエージェントを追加または移動するたびに、そこにトラブルマーカーを配置します（マーカーが置かれていない場合）。

Charles BabbageまたはMycroft Holmesをプレイするとどうなりますか？

手札から任意の2枚のカードを選択してプレイします。 プレイする各カードは、個別のアクションとして扱う必要があります。 したがって、1番目のカードで別のカードをプレイできる場合は、そのカードから続けてプレイできます。

カードの1つに関連付けられたすべてのアクションを完了すると、2番目のカードをプレイできます。これにより、さらに追加のカードをプレイできるようになる場合があります。

誰かがCol. Sebastian Moranを私に対して使用した場合、TobyやLittle Dorritなどの保護カードを使用して、2人のエージェントを保護できますか？

いいえ。これらの保護カードは、1つのエージェントのみを保護します。 エージェントの1人を削除する最初の効果をブロックできますが、Col. Sebastian Moranをプレイしたプレイヤーは、2番目の効果を使用して、保護したばかりのエージェントを削除できます。エージェントを削除する2回目の効果を停止するには、別の保護カードを再生する必要があります。

Mr. Goodyearの効果を詳しく教えて下さい。

Mr. Goodyearは、別のカードの**テキスト効果**からあなたを守ります。**シンボル効果**からは保護されません。そのため、頭蓋骨のシンボルが記載されたカードによってエージェントが削除されるのを防ぐことはできません。ただし、カードの効果はテキスト領域で説明されているため、誰かがJack the Ripperをプレイしてエージェントの1人を削除する効果は防ぐことが出来ます。他にMr. Goodyearで保護できるカードの例は、The Fire Brigade, Charles Augustus Milverton, そしてThe Forty Elephantsです。他のプレイヤーを保護するために使用することはできません。利益を得るのはあなただけです。ランダムイベントに対する保護は行えません。Mr. Goodyearを使用すると、ブロックしたカードはキャンセルされ、他のプレイヤーに対して使用できなくなります。

Mr. GoodyearはHenry “Holy” Peterを防御できますか？

はい。 エージェントを選択するために支払われたお金を戻らず、誰も殺されることはありません。

Mr. GoodyearはNathaniel Winkleを防御できますか？

はい。 何も起こりません。 どちらの方向にもカードは渡されません。

Jack the Ripperは爆弾兵または移住者を削除できますか？

はい、彼らはポーンです。

Irene AdlerやCharles Augustus Milvertonを取り除くことはできますか？

いいえ、これらのカードの効果はゲームが終了するまで継続します。これらのカードはそれぞれあなたの手札の枚数にカウントされるため、あなたの手札上限が1つ減ります。CityまたはWestminsterのカード能力を使用してもそれを捨てることはできません。

Holbornの効果を詳しく教えて下さい。

* Subsidence：影響なし-弁護士を呼び出すためには£3より、£2を支払う方が良いでしょう。
* Fog、Riots：影響なし-ピースは関与しません。
* Riot Act、New Citizens：爆弾兵または移住者ごとに£3を支払い、そのエリアに何人いるかに関係なく、エージェントまたは建物があるエリアに置かれないようにします。
* Zeppelin Crash、Explosions、Earthquake、Flood、およびMysterious Murders：影響を受ける各ピースを保護するために£3を支払います。
* Inigo Jones：カードが取り外されないように£3を支払います。 エージェントが削除されるのを防ぐために£3を支払います。
* Fire：建物を保護するために£3を支払います。しかし、その地域にある他のすべての建物に火がまだ燃えているため、火災は広がり続けます。そのため、あなたはまだそれが広がるかどうか見るためにダイスロールを続けます。
  + 注意：Floodの場合、エージェントを移動する前にどのエリアが影響を受けるかを知る必要があるため、逃げ始める前にダイスを2回振る必要があります。これは良い一般的なルールのようです。Holbornの所有者は、どの部分を保護するかを決定する前に、影響を受けるすべての領域を知る必要があります。 したがって、Earthquake、Riot Act、New Citizens、Fireでもすべてのダイスを振ってから、Holbornの所有者に何をすべきかを決定させます。

複数のエージェントを移動した場合、トラブルマーカーにどのように処理しますか？

エージェントは同時に移動しないため、通常のルールが適用されます。

Flood：エージェントは1つずつ移動されます。

Tracy Tupman：両方のエージェントを削除します（必要に応じてトラブルマーカーを削除します）。 次に、各エージェントを他のエージェントが来た場所に戻します。他のポーンが存在する場合、それぞれがトラブルマーカーを生成します。

William Gladstone：エージェントを1つずつ配置します。

ランダムイベントに対して割り込みを使用できますか？

Doctor John H. Watson：関係ありません。

Mr. Goodyear：いいえ。具体的には上記の回答では除外されています。

Toby：いいえ。テキストに「他のプレイヤーのアクション」に対してのみ働くと書いてあります。 ランダムイベントはプレイヤーのアクションではありません。

Red-Headed League、Little Dorrit、Victor Frankenstein：はい、Zeppelin Crash、Inigo Jones、またはMysterious Murdersに反応します。

Jack the Ripperは何人のエージェントを殺しますか？

Jack the Ripperは、最大2人のエージェントを殺すことができます。「ダイスを振る→1人目のエージェントを削除→ダイスを振る→2人目のエージェントを削除」の順に処理します。Jack the Ripperを使用した場合、気を変えることはできません。彼は殺す人がいる限り殺します。

自分のエージェントを削除する事がありますか？

はい、もしあなたが、Jack the RipperまたはMysterious Murdersの効果で、自分のエージェントだけがいるエリアをロールした場合、あなたはあなた自身のエージェントの一人を削除しなければなりません。

Rosetta DavisまたはDonna Britannica Hollandiaを使用して無料でお金を得ることができますか？

いいえ。他のプレイヤーに渡すためのカードが残っていない場合、お金を受け取ることはできません。

BermondseyまたはChelseaを使用して、エージェントをエージェントの隣に配置できますか？

エージェントのいる場所はまったく関係ありません。カードを「1ターンに1回、£3を支払って、Bermondsey / ChelseaまたはBermondsey / Chelseaに隣接するエリアにエージェントの1人を配置できます」と読みます。

爆弾兵または移住者がいる地域に建築はできますか？

はい。ルールで定義された爆弾兵の特殊な能力は別として、爆弾兵と移住者はエージェントのようなものです。エージェントがいて、十分なお金があり、トラブルマーカーがなければ、建築できます。

アドバンスルール

クラシックパーソナリティバリアント

ゲームのセットアップ中に、標準のパーソナリティカードProfessor MoriartyとMonsieur de Sidoniaを、[C]マークが書かれたクラシックなパーソナリティカードと交換します。 Monsieur de Sidoniaのクラシックカードは、2人用のゲームには適していません。さらに、カード番号8のハドソン夫人カードを161に変更する必要があります。

オルタナティブパーソナリティバリアント

ゲームのセットアップ中に、標準のパーソナリティカードを使用する代わりに、[V]マークが書かれた8つのオルタナティブパーソナリティカードのセットを使用できます。 このバリエーションは経験豊富なプレイヤーにお勧めです。

エージェントカードおよび建物カードバリアント

このバリアントは、エージェントカードと建物カードの2つの新しいデッキを使用します。

これらのカードは、ミニチュアがゲームボードに配置されたときに、指定されたエージェントと建物に追加の機能を提供します。

エージェントカード

あなたがそれらをプレイするまであなたのカードを秘密にしてください。

あなたは自分のターン中いつでも彼らの能力を使うことができます（都市エリアのカード能力など）。一部のカードは使い捨てアクションであり、一部は継続的な効果があり、一部は割り込みです。各カードには、その能力の詳細な説明があります。

建物カード

カードに継続的な効果があり、現在プレイ中（つまり、カードが公開されている）で、対応するエージェントまたは建物がボードから削除されている場合、このカードをゲームから完全に削除する必要があります。

例：

Paper BoyとCyclistのエージェントカード（裏向き）とPalaceの建物カード（公開）があります。PalaceはLambeth(1)にあります。Lambethからの£3に加えて、Palaceカードから£2を集めます(そこには紫色(2)と青色(3)のエージェントがいます)。次に、Cyclistカードを公開し、Strand (4)エリアに移動することを決定します。その後、別の建物カードを引きます(今回はMansionでした)。West End(5)でアクションカードをプレイし、Mansionを構築することにしました。次に、Mansionカードを公開し、West EndのPaper Boy(6)をLambethの紫のStreet girl (2)と交換します。紫のプレイヤーターンはあなたの次であり、West Endの黄のGentleman（7）は紫のStreet girlの潜在的なターゲットになります。（紫のプレイヤーにSreetgirlエージェントカードがある場合）

エージェントカードリスト

|  |  |
| --- | --- |
| STREET GIRL | Street girlと同じエリアにいる、Gentleman、Jockey、Cyclistを削除する。この時、各エージェントの持ち主は£2を支払うことで、各エージェントを保護できる。このカードをゲームから取り除く。 |
| TOSHER | 1ターンに1回、Tosherがトラブルマーカーのあるエリアにいる場合、£3を支払うことで追加のアクションを1枚プレイしてもよい。 |
| CYCLIST | Cyclistがボードにいる場合、任意のエリアに移動させてもよい。その後、建物カードデッキから建物カードを引いてもよい。このカードをゲームから取り除く。 |
| JOCKEY | Jockeyと同じエリアにエージェントがいるプレイヤーを選択する。手札を見て、カードを1枚奪っても良い。このカードをゲームから取り除く。 |
| SEAMAN | 1ターンに1回、Seamanがテムズ川に隣接するエリアにいる場合、£1を払うことで手札を1枚捨て、1枚ドローしてもよい。 |
| PAPER BOY | 1ターンに1回、Paper Boyが他のプレイヤーのエージェントのいるエリアにいる場合、£2を支払って1枚ドローしてもよい。 |
| SUFFRAGIST | 割り込みとして使用する。SuffragistがWestminsterにいる場合、アクションまたはランダムイベントによるエージェントの削除をキャンセルする。このカードをゲームから取り除く。 |
| FLOWER GIRL | 1ターンに1回、あなたのFlower GirlがPalace、Hotel、またはBourgeois Tenementを含むエリアにいる場合、£1を獲得する。 |
| LITTLE MATCHSTICK GIRL | Little Matchstick Girlと同エリアにエージェントがいるプレイヤーを1人選択する。このエリアのエージェント1人につき、あなたに£1または1枚のカードのどちらかを与える。このカードをゲームから取り除く。 |
| MAID | 1ターンに1回、£1を支払うことで、Maidがいるエリアまたは隣接するエリアからトラブルマーカーを1つ削除できる。 |
| GOVERNESS | GovernessがPalaceまたはMansionがあるエリアにいる場合、ランダムイベントカードを5枚まで見て、デッキの下に1枚置き、残りを好きな順序で上に戻す。このカードをゲームから取り除く。 |
| GENTLEMAN | このターン、あなたのGentlemanのいるエリアに建物を建築する場合、コストが2/3になる。このカードをゲームから取り除く。 |

建物カードリスト

|  |  |
| --- | --- |
| PALACE | このカードを公開する。1ターンに1回、PalaceがChelsea、SouthwarkまたはLambethにある場合、このエリアの他のプレイヤーのエージェント1人につき銀行から£1を獲得する。 |
| MANSION | Mansionを含むエリアにいる自身のエージェントと、他のプレイヤーのエージェントの位置を入れ替える。このカードをゲームから取り除く。 |
| FACTORY | Factoryがあるエリアにエージェントを2人配置する。この領域にトラブルマーカーを配置する。このカードをゲームから取り除く。 |
| TENEMENT | Tenementがあるエリアから1人のエージェント（自分または相手のエージェント）を削除する。このカードをゲームから取り除く。 |
| OFFICE | 1ターンに1回、OfficeがStrandまたはHolbornにある場合、このエリアにエージェントがいるプレイヤーを選択できる。そのプレイヤーはあなたに£2を支払う。 |
| HOTEL | Hotelがあるエリアにエージェントがいるすべてのプレイヤーは、そこにいるエージェントごとに£1を支払う（可能な場合）。このカードをゲームから取り除く。 |