



LONDON

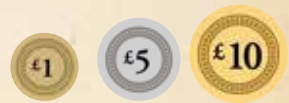
A GAME BY MARTIN WALLACE



ILLUSTRATED BY MIKE ATKINSON,
NATALIA BOREK & PRZEMYSŁAW SOBIECKI

Компоненти гри

- Поле розвитку
- 101 карта міста
- 20 карт боро
- 4 фішки підрахунку балів
- 48 жетонів монет
- 12 жетонів позики
- 44 жетони бідності



	30 x 1 бідності
	10 x 5 бідності
	4 x 15 бідності

Огляд гри

У грі "Лондон" ви виконуватимете роль видатних архітекторів, що поставили перед собою завдання відновити місто після Великої пожежі та керувати розвитком міста аж до розквіту XX століття. Ви повинні збалансувати своє бачення, свої фінанси та потреби мешканців міста, якщо хочете, щоб вас запам'ятали, як ікону Лондона.

Гра має чотири основні елементи: будівлі, гроші, землі та бідність. Кожен з цих елементів впливає на інші, а також впливає на ваш престиж. У свій хід ви будете розвивати місто для вашого майбутнього зиску; купувати землю; збирати ресурси; або керувати своєю частиною міста, користуючись вигодами районів, які ви розбудували. Гроші вплинуть на вашу здатність робити це все, але не вони є метою гри. В кінці кінців, пам'ятатимуть лише архітектора з найвищим престижем.

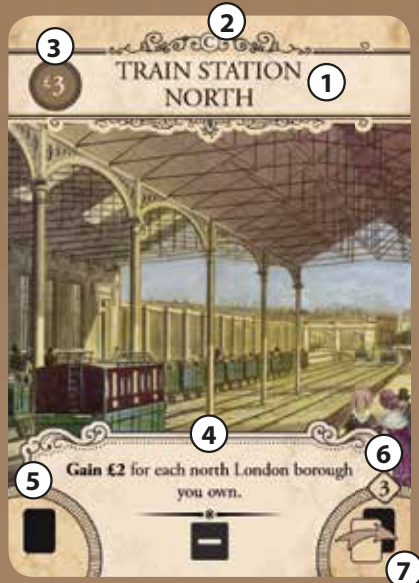
КАРТИ МІСТА



Ці карти представляють гільдії, професії та будівлі, які ви будете розвивати у вашому районі міста. Знання про те, як максимально ефективно використати ваші карти міста, є ключем до перемоги в грі. Кожна карта має свою ціну та дає певну вигоду – зазвичай вигода проявляється у подальших ваших ходах. Гра "Лондон" має незвичайну механіку для цих карт – спочатку ви будете своє місто, граючи карти в свою область забудови; тоді ви керуєте своїм містом, активуючи таку кількість раніше зіграних карт, яку вважаєте за потрібне.

Кожна карта має свій базовий тип, позначений її кольором. Коричневі карти відносяться до економічної активності, блакитні карти відображають науку та культуру, а рожеві карти пов'язані з політикою. Існує також декілька "сірих карт", так званих жебраків, які будуть постійним джерелом бідності, доки ви не знайдете для них роботу. Чотири типи карт також відрізняються медальйонами в нижніх кутах кожної карти.

Карти міста мають дві основні вигоди – престиж, який вони надають вам в кінці гри, та/або ефект, який діє при активації вашого міста. Деякі карти можуть також мати тривалий ефект, що активний весь час, поки карта є викладеною. Тривалий ефект, якщо він є, описаний над ілюстрацією на цій карті.



1. Назва карти
2. Колода, до якої належить ця карта (A, B або C)
3. Вартість карти
4. Основна область карти, що показує **вигоду при її активації** під час фази управління містом
5. **Лівий** медальйон вказує **вартість активації**: це можуть бути гроші або необхідність скинути карту з руки
6. Кількість **престижу**, що ви здобуваєте в **кінці гри**
7. **Правий** медальйон вказує на те, потрібно чи ні **перевернути** карту після її активації
8. Деякі карти мають **тривалий ефект**, що починає діяти одразу після викладення карти

СИМВОЛИ НА КАРТАХ

Карти міста та карти боро містять ряд символів, які докладно описані тут. Це або отримання чи втрата ресурсів, або можливий ефект від активації карти під час управління вашим містом.

	Одразу отримати престиж		Збільшити бідність на 1
	Отримати престиж в кінці гри		Зменшити бідність на 1
	Витратити гроші		Для активації витратити додаткову карту
	Отримати гроші		Після активації перевернути



КАРТИ ДІЙ

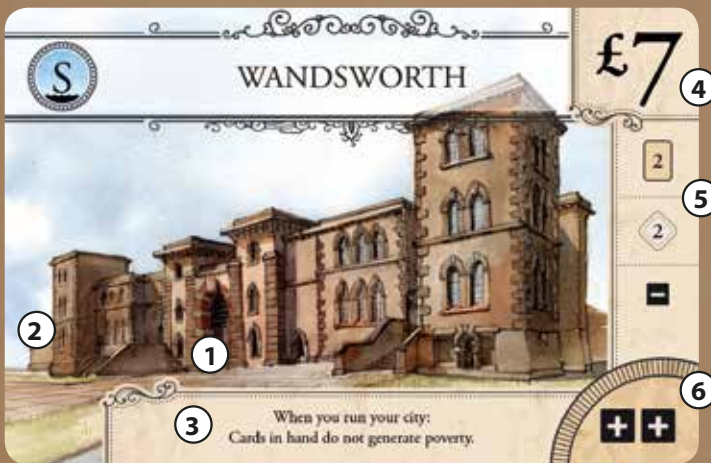
У колоді карт міста є 4 карти, що граються прямо з руки та не вимагають скидання додаткової карти. Ці карти містять надпис "Action" (Дія) у полі "тривалого ефекту" (8) та у них відсутнє поле "вигода при активації" (4)



КАРТИ БОРО

У середньовічній Англії боро називалися поселення, що мали певне самоврядування та право обирати членів парламенту. Великі карти, що представляють боро, фактично являють собою можливість придбати землю в одному з 20 районів Лондона. Земля дорога, але дуже корисна. Кожного разу, коли ви купуєте ділянку землі, зростає ваш престиж; зменшується бідність; та відкриваються нові можливості для витягування карт. Деякі райони також можуть мати тривалий ефект, чи дають ефект при управлінні своїм містом.

Кожна карта має відношення до річки Темза – боро може бути розташоване на півночі або на півдні від річки, а деякі землі – межувати з річкою. Зазвичай, карти на півночі Лондона являються більш престижними, а карти на півдні Лондона ефективніше зменшують бідність.



1. Назва боро
2. **Розташування** боро – Пн (N) чи Пд (S). Також боро можуть бути **прилеглими** до річки або **не прилеглими** до річки
3. Деякі карти боро мають **необов'язкову властивість** та зазначають, коли її можна використати
4. Вартість купівлі цього боро
5. Кожне боро дає **миттєвий зиск**, зазначений в цій області. *Наприклад, Вендсворт (Wandsworth) дозволяє витягнути 2 карти; одразу отримати 2 престижу; та зменшити убогість на 1*
6. Деякі боро мають **активний ефект**, що застосовується кожного разу під час управління містом. Ефект може бути як негативним, так і позитивним. *Наприклад, в цьому випадку ви отримуєте 2 убогості кожного разу при управлінні містом, доки верхньою картою лишається Вендсворт*

Кожен раз, коли ви купуєте нову карту боро, вона замінює вашу останню. Ви повинні класти карти одна на одну так, щоб лівий край, що вказує на розташування старого району, все ще був видимим. При цьому карта може продовжувати генерувати престиж через ефекти карт міста, але у грі залишатимуться властивості тільки верхньої карти.



ПОЗИКА



Якщо під час гри вам потрібно заплатити, але грошей недостатньо, ви повинні взяти позику, крім того, ви можете брати позику будь-коли по бажанню. Позика означає, що ви отримуєте 10£ та жетон позики. Кожні 10£ позики приносять бідність кожного разу під час дії "керування містом". Щоб позбутися позики розміром 10£, ви повинні заплатити 15£ на початку вашого ходу. Поверніть жетон позики разом з грошми до резерву. В кінці гри ви повинні погасити кожну позику, яку взяли, якщо зможете. Ви втрачаєте 7 балів престижу за кожну позику, яку не змогли погасити.

ПОЛЕ РОЗВИТКУ

Поле розвитку містить два ряди для скинутих карт міста. Ці ряди будуть порожніми на початку гри, але будуть заповнюватися по мірі розвитку гравцями своїх міст. При грі на 2-х, доступними будуть лише перші 3 стовпчики кожного ряду. На 3-х – перші 4 стовпчики, відповідно, при грі на 4-х доступними будуть усі місця для скинутих карт. Порада! Для економії ігрового простору, кладіть на незайняті місця колоду карт міста, чи резерв, чи відбій.

Поле також містить трек підрахунку балів престижу та таблицю впливу бідності на престиж.



ДОБИРАННЯ ТА СКИДАННЯ КАРТ

Кожного разу, при добиранні однієї чи більше карт міста, ви можете: 1) взяти карту з відповідної колоди, або 2) взяти карту з поля розвитку. Якщо вам дозволено тягнути кілька карт, то ви можете комбінувати. Крім того, ви можете подивитися першу карту перед тим, як вирішити, звідки брати наступну.

Кожного разу при скиданні карти, ви повинні покласти її у верхній ряд поля розвитку. Таким чином, карта стане доступною іншим гравцям – тому робіть свій вибір мудро (пам'ятайте, що кількість доступних стовпчиків на полі розвитку залежить від кількості гравців). Якщо у верхньому ряду немає вільних місць, то ви повинні класти карти у нижній.

Коли все поле розвитку заповниться скинутими картами, ви повинні: 1) скинути у відбій нижній ряд; 2) перемістити карти з верхнього ряду до нижнього; та продовжити скидання як зазвичай.

Підготовка до гри



1. Розмістіть поле розвитку посередині столу.
2. Покладіть жетони монет, жетони бідності та жетони позики поряд з полем – це резерв.
3. Кожен гравець вибирає собі колір, бере відповідну фішку підрахунку балів престижу та ставить її в позицію "0" на треку.
4. **Кожен гравець отримує 5£** та кладе їх у свою область забудови.
Область забудови – це умовне поняття, що, фактично, означає вільне місце на столі перед гравцем. Елементи вашої області забудови є загальнодоступними, і їх не можна приховувати. Це стосується монет, позик, жетонів бідності, боро та будівельних стопок (однак, накриті чи перевернуті карти в цих стопках залишаються прихованими до кінця гри).
5. Сформуєте та покладіть поряд з полем розвитку колоду карт міста.
Вона створюється наступним чином: 3 колоди карт A-B-C, перемішані окремо, кладуться сорочкою догори одна на одну, нижньою буде колода C, далі B та зверху A.
6. **Роздайте кожному гравцеві 6 карт** зі щойно сформованої колоди карт міста.
7. Знайдіть 3 стартових боро з відповідної колоди та покладіть їх лицем догори під полем розвитку.
Стартові боро мають назву на сірому фоні: Сіті, Вестмінстер та Саутворк і Беммонді (**City, Westminster, Southwark & Bermondsey**). Перемішайте решту карт та покладіть поряд сорочкою догори – це колода боро.
8. Гравець, що проводив дану підготовку, ходить першим.

Хід гри

Мета гри полягає в тому, щоб мати найбільше балів престижу на момент закінчення гри – тобто, коли вичерпаються карти міста. Гравці ходять за годинниковою стрілкою. Під час вашого ходу ви повинні спочатку **витягнути одну карту міста**, тоді **виконати одну з наступних дій**:

1) Розвинути ваше місто, 2) Купити землю, 3) Керувати своїм містом, або 4) Добрати ще 3 карти міста.

В кінці свого ходу, якщо у вас на руці більше 9-ти карт, ви мусите **скинути зайві**.

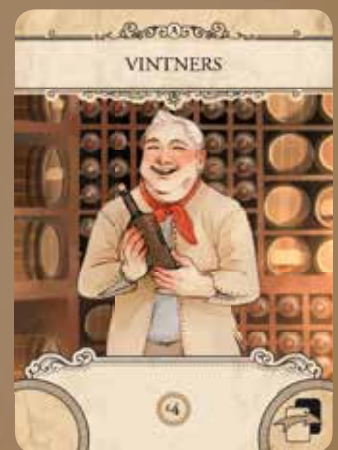
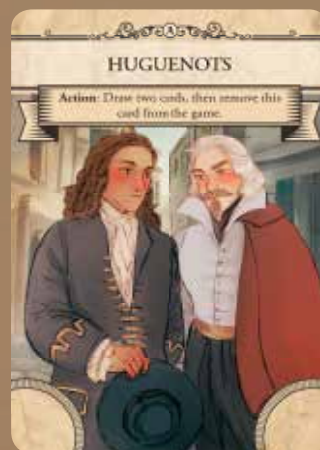
ДІЯ: РОЗВИТОК ВАШОГО МІСТА

Під розвитком вашого міста мається на увазі викладання лицем догори однієї або декількох карт міста з руки у вашу область забудови (тобто, на стіл перед вами). Карти викладаються по одній за раз. **Щоб додати карту до вашої області забудови потрібно скинути з руки на поле розвитку карту такого ж кольору.** Додатково, якщо потрібно, ви повинні сплатити ще й вартість карти. Якщо ви не можете дозволити собі додаткові витрати і не бажаєте брати позику, ви можете не грати цю карту. Якщо у вас на руках взагалі немає карт, які можна зіграти законно, ви в праві не виконувати дію "Розвиток міста".

Розміщувати карту в своїй області забудови можна кількома способами: покласти її зверху будь-якої раніше викладеної (**Увага! Викладеної не в цей хід!**), або покласти її окремо (таким чином почавши нову будівельну стопку). *Пам'ятайте, що кожна будівельна стопка підвищує бідність, а зменшити кількість стопок у грі неможливо.*

Якщо карта має тривалий ефект, то він вступає в силу, як тільки карта викладена в область забудови, і перестає діяти, як тільки карта перевертається сорочкою догори або накривається іншою. Це означає, що тривалим ефектом можна скористатися вже в цей хід. Всі інші властивості вступають в силу лише на наступному ході, якщо ви виберете дію "Керування містом".

Примітка! Так звані "Карти Дій" (ті, що мають надпис "Action" у полі "тривалого ефекту") мають окремі властивості, які не стосуються вашої області забудови, але ці карти можна зіграти тільки під час поточної дії "Розвиток міста".



ПРИКЛАД РОЗВИТКУ

У вас є ці чотири карти на руках та ви вирішили виконати дію "Розвиток міста". Граючи сині карти, ви можете скинути Воксхолл Гарденс (Vauxhall Gardens) заради будівництва Шпиталю (Hospital). Оскільки Шпиталь має додаткову ціну 2£, вам доведеться її сплатити. В якості альтернативи, ви можете скинути Шпиталь, щоб збудувати Сади (Gardens), заощаджуючи таким чином свої гроші.

Граючи коричневі карти, ви можете скинути Гугенотів (Huguenots), щоб зіграти Виноградарів (Vintners); або, альтернативно, зіграти Гугенотів заради їх ефекту, зберігши Виноградарів та витягнувши додатково 2 карти. Можливо, вони дадуть вам ще більше варіантів. Будь-які скинуті карти стануть доступними для інших гравців, тому обережно у виборі.

ДІЯ: КУПІВЛЯ ЗЕМЛІ

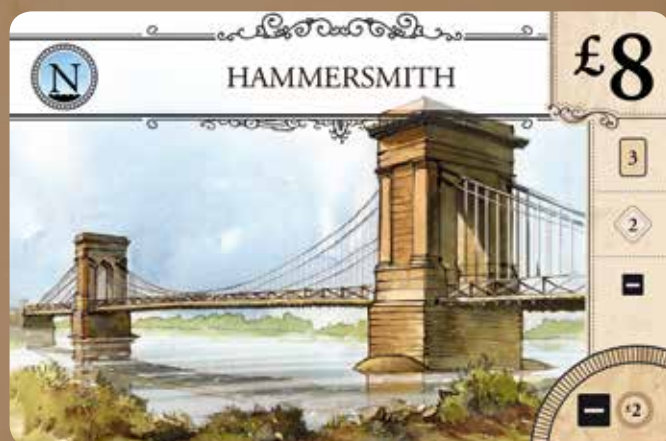
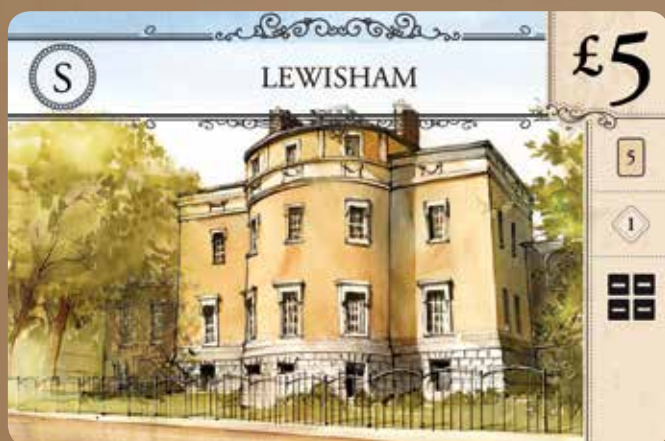
Коли ви купуєте землю, то повинні вибрати карту боро з трьох відкритих в центрі столу, сплатити її вартість та додати її до вашої області забудови. Якщо у вас вже є одна або декілька карт боро, то нову ви повинні покласти зверху, залишаючи видимим лівий край карти з символом розташування відносно Темзи. Замініть карту боро, яку ви щойно забрали, новою з відповідної колоди.

Як тільки ви придбали боро, отримайте зиск (символи під ціною карти): витягніть карти міста з відповідної колоди; підвищіть свій престиж на відповідному треку; та позбудьтєся жетонів бідності (якщо ненароком їх у вас менше, ніж може ліквідувати боро, то позбудьтєся усіх).

Якщо карта боро має постійний ефект, він також вступає у силу. Нагадуємо, що ефект пропаде після додавання наступної карти, що перекриє поточну.

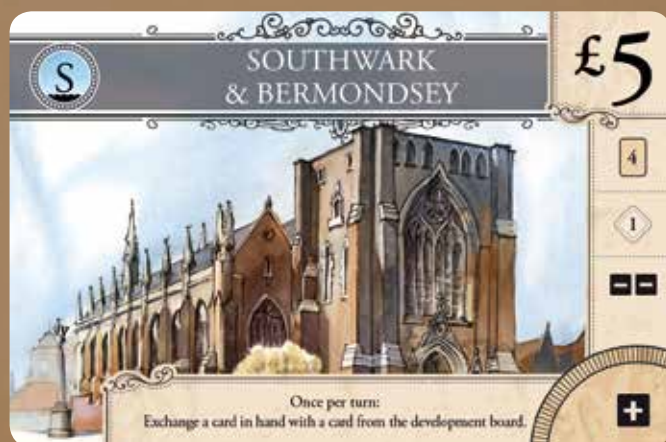
ЖЕБРАКИ

У колоді карт міста є одинадцять карт жебраків. **Ці карти не можна додавати до області забудови або скидати задля побудови карт міста** (за винятком тих випадків, коли карта міста або боро чітко вказує протилежне). Їх можна скинути лише за допомогою властивостей карт; використати для активації карт, що вже є у вашому місті (пояснення див. нижче); або скинути як зайві згідно правила "не більше 9-ти карт на руці" в кінці ходу.



ПРИКЛАД КУПІВЛІ ЗЕМЛІ

Ці три райони доступні та ви вирішили виконати дію "Купити землю". Ви не можете дозволити собі купити Хаммерсміт (Hammersmith) та не бажаєте брати позику, тому треба розглянути інші варіанти. Можливо варто позбутися бідності за допомогою боро Льюїшем (Lewisham)? Або скористатися потужними ефектами Саутворк і Бермондсі (Southwark & Bermondsey)? Так чи інакше, вам доведеться закрити поточне боро, лишивши видимим тільки лівий край.



ДІЯ: КЕРУВАННЯ СВОЇМ МІСТОМ

Керування своїм містом означає активацію карт в області забудови, одну за одною, в будь-якому порядку. Після активації бажаної кількості карт рівень бідності зростає. Активація карти, що лежить лицем догори у області забудови, складається з трьох кроків:

1. **Оплата вартості активації**, якщо така є. Ціною активації може бути вказана сума грошей, або необхідність скинути карту будь-якого кольору з руки. Якщо ви не в змозі заплатити, то дозволяється не активувати карту.
2. **Застосування ефекту активації** в повній мірі. Тобто, в будь-якому порядку, вирішіть усі текстові та символні ефекти. Якщо у вас немає бідності на даний момент, то символи "усунення бідності" будуть змарновані.
3. **Перевертання карти сорочкою догори**, якщо це вимагається. При цьому стопка карт залишається, але перевернута карта більше не може бути активована.

Активувати можна лише карти, що лежать лицем догори, та лише раз за хід. **Якщо ваша верхня карта боро має ефект активації, то активацію необхідно виконати саме в цю дію, до або після активацій карт міста.** Карта боро не перевертається в принципі.

Після завершення активацій карт, ви отримуете жетони бідності з резерву. Гравець отримує по 1-му жетону бідності:

1. **за кожен стопку карт** вашої області забудови (незалежно від того, була стопка активованою чи ні)
2. **за кожні 10€ позики**
3. **за кожен карту на руках**

ДІЯ: ДОБИРАННЯ ТРЬОХ КАРТ

При виконанні цієї дії, ви повинні взяти рівно три карти. Як завжди, ви вільні вибирати, звідки тягнути карти: з колоди, з поля розвитку, чи їх комбінації. Якщо доступно менше трьох карт, просто заберіть усі.



ПРИКЛАД КЕРУВАННЯ МІСТОМ - ЧАСТИНА 1

Це ваша область забудови, і ви обрали дію "Керування своїм містом". Ви можете активувати карти, що лежать лицем догори, у будь-якому порядку. Ваш Шпиталь (Hospital) надає вам певну гнучкість, дозволяючи не перевертати карту, таким чином зберігаючи її для наступного ходу. Ви маєте трохи грошей, тому варто задуматися над престижем. Для активації Вест-Індійських Доків (West India Docks) потрібно скинути карту. Ви скидаєте "жебрака" (Paupers), потім отримуєте 7£, зрештою перевертаєте Доки. Далі активуєте Приміські Будиночки (Town Houses), одра-

зу отримуючи 2 бали престижу (по одному за кожну синю карту міста). Цю карту потрібно перевернути, натомість ви вирішуєте перевернути Шпиталь, застосувавши його постійний ефект. Звісно, ви більше не можете використати Приміські Будиночки в цьому ході, але карта лишилася лицем догори, тож буде доступною наступного ходу. Тепер ви активуєте свої Пароплави (Steamboats). Два з ваших боро межують з річкою, тому ви отримуєте зиск 4£ та перевертаєте Пароплави. Врешті-решт, ви зобов'язані застосувати активний ефект боро Southwark & Bermondsey і додати 1 бал бідності.



Кінець гри

Якщо в кінці ходу гравця колода карт міста порожня, всі наступні гравці роблять останній хід. Після цього гра закінчується. Фінальний підрахунок виконується згідно наступних правил (в залежності від рівня знайомства гравців з "Лондоном", це можна зробити колективно чи індивідуально):

1. Візьміть по одному жетону бідності за кожну карту, що лишилася у вас на руках. Тоді скиньте ці карти.
2. Перегляньте всі карти міста в області забудови (відкриті, перевернуті, накриті іншими) та просумуйте бали престижу зі значків "Отримати престиж в кінці гри" на цих картах. Перемістіть фішку на треку престижу відповідно.
3. Оплатіть якомога більше позик, сплативши по 15£ за кожну позику розміром 10£.
4. Перемістіть фішку престижу на мінус 7 балів за кожну несплачену позику.

ПРИКЛАД КЕРУВАННЯ МІСТОМ - ЧАСТИНА 2

Це ваша область забудови наприкінці дії "Керування містом". У вас купа грошей, але, згідно правил, ви не можете погасити позики до початку наступного ходу. "Керування містом" завершується зростанням бідності. Ви отримаєте бідність наступним чином: по одному жетону за кожну стопку карт в області забудови (4 всього), один за позику та по одному за кожну карту на руках (2 всього), загалом 7 жетонів бідності. Додавши існуючі 4, тепер ви маєте 11 балів бідності. Схоже, ваша бідність виходить з-під контролю. Напевно, наступного ходу з цим щось треба робити...





5. Перемістіть фішку престижу на плюс 1 бал за кожні 3£, що залишилися у вас.
6. Порівняйте кількість жетонів бідності в кожного гравця. Гравець з найменшою їх кількістю повертає всі до резерву. Інші гравці повертають таку ж кількість жетонів бідності.
7. Згідно таблиці бідності (на полі розвитку) перемістіть фішку престижу на мінус відповідну кількість балів.

Гравець з найвищим престижем перемагає. У випадку нічиєї, перемагає гравець з найнижчою бідністю. Якщо знову нічия, то перемога за тим, у кого більша кількість боро. Знову нічия – тоді перемагає гравець, у якого є найпрестижніша карта міста.

Символи на картах

	Одразу отримати престиж		Збільшити бідність на 1
	Отримати престиж в кінці гри		Зменшити бідність на 1
	Витратити гроші		Для активації витратити додаткову карту
	Отримати гроші		Після активації перевернути

Втрата престижу через бідність

	1-2	3	4	5	6	7	8	9	10	за кожен понад 10
	-1	-2	-3	-5	-7	-9	-11	-13	-15	-3



First published in Great Britain in 2017 by Osprey Games, an imprint of Osprey Publishing Ltd
c/o Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

Or

c/o Bloomsbury Publishing Inc.
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018

Osprey Publishing, part of Bloomsbury Publishing Plc

OSPREY and OSPREY GAMES are trademarks of Osprey Publishing, a division of Bloomsbury Publishing Plc.

© 2017 Martin Wallace

Переклад українською: Ярослав "Yaro" Грабар, h.yaroslav@gmail.com, 2018 рік

This edition © 2017 Osprey Publishing Ltd.

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email info@ospreygames.co.uk

17 18 19 20 21 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Osprey Publishing supports the Woodland Trust, the UK's leading woodland conservation charity. Between 2014 and 2018 our donations are being spent on their Centenary Woods project in the UK.