

AUTHORISED READERS ONLY

THE WORLD OF SMOG

ON HER MAJESTY'S SERVICE

RULEBOOK

1889. МЕХАНИЧЕСКАЯ И МАГИЧЕСКАЯ ИМПЕРИЯ КОРОЛЕВЫ ВИКТОРИИ ПРАВИТ МИРОМ.

Лондон стал центром мира, переживая следующий этап эволюции. Появившиеся монстры, вернувшиеся секретные культы и восставшие адские машины, постоянно борются за первенство. Последним из этих невероятных событий, стало прибытие Оберона, правителя волшебных кораблей, чтобы присутствовать во время юбилея Королевы. Церемония приближалась, и королева тайком пригласила представителей самых лучших клубов, чтобы они присоединились к экспедиции, для поиска легендарного Тайного рынка. Она обещал наградить славой тех, кто сможет привезти из этого опасного морского путешествия несколько драгоценных предметов: несколько ключей сделанных из адамантия и металлов Атлантиды, Мифриловый замок с волшебной цепью; волшебные артефакты, которые не могут быть созданы в реальном мире!



Тайный рынок представляет собой лабиринт в пространстве и времени, где Эфиры и магические материалы являются очень дорогими. Это дало приют опасным существам, которые готовы препятствовать путешественникам, и что не менее важно, некоторые авантюристы могут остаться в ловушке навсегда, если им не удастся выплатить огромную дань властителю этого места - таинственному Лорду Тьмы. Когда великому инженеру Королевы удалось открыть портал на Тайный рынок, только небольшое количество самых отважных дам и господ приняли вызов королевы. Вы одни из них!

СОДЕРЖАНИЕ

КОМПОНЕНТЫ

КОМПОНЕНТЫ 3

ЦЕЛЬ ИГРЫ 4

ПОДГОТОВКА 5

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАЙЛОВ 8

ИГРОВОЙ РАУНД 9

 - Действия в деталях 9

 - Бесплатные действия 12

ЛОРД ТЬМЫ 13

АГЕНТЫ ТЬМЫ 14

 - Вход в игру 14

 - Движение Агентов 14

 - Противоречия 14

 - Эффекты Агентов 14

КОНЕЦ ИГРЫ 17

ТАЙНЫЙ РЫНОК 17

КРАТКИЕ ПРАВИЛА 18



1 Игровое поле



12 Тайлов Локаций



4 Планшета игрока

ON HER MAJESTY'S SERVICE



4 Фигурки Героев

6 Фигурок Агентов



1 Жетон
Первого игрока



16 Маркеров Эфира



30 Монет



30 Маркеров
Песочных часов



6 Карт Агентов



16 Карт артефактов (4 каждого типа)



24 Карты Особых действий



13 Карт
Тайной комбинации



8 Карт Секретных врат

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы должны перемещаться по полю, чтобы собрать 4 Эфира, отображаемых на карте Тайной комбинации, и все 4 различных карты Артефактов. Кроме того, вы должны достичь Секретных врат, для выхода из Тайного рынка и представить королеве артефакты.

Как вы можете этого достичь? Вы должны путешествовать с места на место на Тайном рынке, покупать и продавать Эфиры и приобретать карты Артефактов, пока не соберете правильное сочетание Эфиров, которые позволят вам выйти из Тайного рынка, в то же время, пытаться избежать или извлечь выгоду от Агентов Лорда Тьмы.

ПОДГОТОВКА

1. Разложите игровое поле и вставьте каждый из 12 тайлов Локаций в соответствующие слоты, ориентируясь на цифры или буквы на поле и на обратной стороне тайлов.



2. Поверните тайлы Локаций, как показано на схеме установки, совместив стрелку на тайле со стрелкой на игровом поле.



3. Перемешайте колоду с картами Особых Действий и поместите ее лицом вниз рядом с полем.
4. Разделите карты Артефактов на четыре колоды, каждая из которых содержит Артефакты одного типа, и поместите каждую колоду в соответствующее место рядом с четырьмя внешними тайлами Локаций.



Артефакты



Ключ Атлантиды
Символизирует власть над Элементами



Спектральная Цепь
Используется, чтобы удержать мертвых от возвращения в материальный мир



Алмазный Ключ
Символизирует власть над Магией



Мифриловый Замок
Используется для хранения элементов в любом измерении

ON HER MAJESTY'S SERVICE

5. Перемешайте карты Агентов и поместите по одной, на каждый из 4 слотов Агентов в углах поля, лицом вверх. Поместите соответствующие фигурки Агентов сверху этих карт.



6. Каждый игрок выбирает Героя и помещает соответствующую фигурку на центральном тайле поля. Игроки получают соответствующие Планшеты игрока и 4 маркера Эфира и располагаются напротив одной из сторон поля. Каждая сторона поля соответствует Эфиру своего цвета. Занимая одну из сторон, Герой получает экспертные знания по Эфиру этого цвета.

Эфиры

	<p>Красный - Кровь (живой элемент)</p>
	<p>Синий - Магия (волшебный элемент)</p>
	<p>Белый - Эктоплазма (духовный элемент)</p>
	<p>Коричневый - Титаниум (механический элемент)</p>



7. Все игроки помещают маркеры Эфира на слот "0" на своем планшете. Каждый игрок начинает игру с одним бесплатным Эфиром на его планшете, в соответствии с экспертным знанием своего героя (т.е. игрок на синей стороне поля начинает с маркером, помещенным на слот "1" синего Эфира).



ON HER MAJESTY'S SERVICE

8. Каждый игрок получает:

- 1 случайную карту Тайной комбинации (посмотрите ее и положите лицом вниз)
- 1 случайную карту Секретных врат (посмотрите ее и положите лицом вниз)
- 2 Монеты (поместите остальные монеты рядом с полем, чтобы создать Банк)

9. Самый молодой игрок получает жетон первого игрока и помещает его в правом верхнем слоте своего планшета. Он начинает игру.

10. Каждый игрок берет 2 маркера песочных часов и помещает один из них, на любой слот Эфира или Артефакта на игровом поле. Начните с первого игрока, и продолжайте по часовой стрелке. Затем повторите тоже самое со вторым маркером.

После того, как подготовка будет завершена, игровое поле должно выглядеть примерно так:



”Во времена, когда существовали драконы, Король Камалод призвал свой круглый стол и послал своих самых отважных рыцарей на поиски, чтобы они принесли ему Печать Королевской крови, так как Оберон хочет сдержать его химер и начать перемирие, что снова обратит его царство в мечту. Но король эльфов пообещал, что в конце времен, когда люди будут создавать лошадей, которые будут извергать из ноздрей черный туман, Печать будет возвращена, чтобы сохранить гармонию”

“История королевской крови - рукопись Пятнадцатого века”



ИСПОЛЗОВАНИЕ ТАЙЛОВ

Один из важнейших аспектов игры, использование каждым игроком вращающегося тайла Локаций. Все игроки должны быть расположены четко на одной из четырех сторон игрового поля. Всякий раз, когда игрок желает торговать Эфиром или Артефактами, он должен использовать значение и тип, указанный на соответствующей стороне тайла. Это ближайшая сторона по отношению к его стороне поля. Таким образом, когда тайл вращается, все игроки используют другое значение, указанное на ближайшей стороне.

На стороне игрока А:
Эктоплазма = 2 Монеты



На стороне игрока Б:
Кровь = 1 Монета

На стороне игрока С:
Титаниум = 4 Монеты

На стороне игрока Д:
Магия = 3 Монеты

ИГРОВОЙ РАУНД

ДЕЙСТВИЯ ПОДРОБНО

Игра длится на протяжении нескольких раундов, при этом каждый игрок, ходит по часовой стрелке. Раунд всегда начинается с игрока, который в настоящее время владеет маркером первого игрока.

В начале каждого раунда (за исключением первого), все игроки получают 1 монету.

В свой ход, вы можете выполнить 3 любых действия из списка ниже. Игрок может выполнять то же самое действие несколько раз во время своего хода, если не указано иного.

- Переместить своего героя
- Повернуть свой тайл
- Купить один Эфир
- Продать один Эфир
- Купить один Артефакт
- Удалить одни Песочные часы
- Получить Монеты
- Повернуть любой тайл и получить Особое действие
- Выйти из Тайного рынка

Во время своего хода вы можете выполнять бесплатно следующие действия:

- Активировать карту Особого действия
- Заплатить Лорду Тьмы

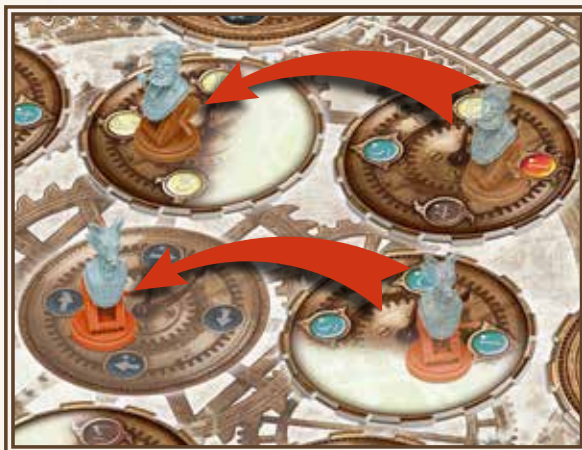
Переместить своего героя

Вы можете переместить фигурку героя на один тайл по горизонтали или вертикали за одно действие. Вы никогда не можете двигаться по диагонали. Если ваше движение преграждает барьер, вы должны заплатить 1 монету или 1 эфир. Если вы не можете заплатить, ваш герой не может двигаться в этом направлении.

Барьер

Некоторые тайлы Локаций содержат барьер из густого тумана на одной из сторон. Герой может пересечь этот Барьер, только заплатив 1 монету или 1 эфир. Неважно, где находится барьер, на его тайле, или на тайле, на который он хочет переместиться, если барьер находится на пути его движения, требуется оплатить пересечение.

Джон Браун использует 1 действие, чтобы переместиться на один тайл и платит одну монету, чтобы пересечь барьер.



Мастер Фокс использует 1 действие, чтобы переместиться один тайл.

Повернуть свой тайл

Вы можете повернуть тайл, на котором находится ваш герой, на 90° по часовой стрелке за одно действие.

Купить один Эфир

Вы можете приобрести одну единицу Эфира, указанную на тайле, на стороне, соответствующей вашему герою, заплатив указанную стоимость (в монетах) за одно действие.

Переместите соответствующий маркер Эфира на планшете на один слот, чтобы отразить покупку и отдайте потраченные монеты в банк.

Вы не можете купить Эфир, если на вашей стороне тайла лежит маркер Песочных часов.

Когда вы покупаете Эфир, вы должны немедленно поставить песочные часы на этот край тайла и повернуть этот тайл на 90° по часовой стрелке (это не считается действием).

Вы не можете купить Эфир на тайле, на котором вы продавали в этот ход, даже если Эфиры будут разного типа.

Шаг 1: Заплатите 2 монеты, чтобы получить 1 Магию



Шаг 2: Поместите 1 Песочные часы на сторону, на которой получили Эфир



Шаг 3: Поверните тайл на 90° по часовой стрелке



Продать один Эфир

Вы можете продать одну единицу Эфира, соответствующего вашей стороне тайла за указанную сумму, за одно действие. Переместите соответствующий маркер Эфира на планшете на одну позицию назад, отметив вашу продажу, и получите монеты из банка.

Вы не можете продать Эфир, если на вашей стороне тайла лежит маркер Песочных часов.

Выполнив продажу, вы должны поставить песочные часы на вашей стороне тайла Локации и повернуть этот тайл на 90° по часовой стрелке (это не считается действием).

Вы не можете продать Эфир на том тайле, на котором в этот же ход вы выполняли покупку, даже если Эфиры будут разного типа.

Купить один Артефакт

Если герой находится на одном из четырех внешних тайлов Локаций, вам можете потратить 1 действие, чтобы купить одну карту из соответствующей колоды. Выплатив стоимость в монетах, показанных на вашей стороне тайла, вы можете взять карту Артефакта и поместить ее лицом вверх рядом с собой.

Если у вас уже есть данный Артефакт, вы больше не можете купить карты из той же колоды.

Вы не можете купить карту Артефакта, если на вашей стороне тайла Локации лежит маркер Песочных часов.

Когда вы покупаете карту Артефакта, вы должны немедленно поставить песочные часы на вашу сторону этого тайла Локации и повернуть этот тайл на 90° по часовой стрелке (это не считается действием).

Удалить одни Песочные часы

Вы можете удалить один маркер Песочных часов на тайле с вашим героем за 1 действие. Эти Песочные часы могут находиться в любом месте этого тайла, а не только на вашей стороне. Удаление маркера Песочных часов, открывает возможность снова покупать и продавать Эфир или Артефакты, используя этот край тайла.

Получить Монеты

Вы можете выполнить это действие только, если ваш герой находится на Центральном тайле. Каждый игрок может выполнить это действие только один раз за ход.

Если ваш герой является самым бедным в игре (с наименьшим количеством Монет в его распоряжении), вы можете получить Монеты у Королевы за одно действие. Она любезно даст вам 2 Монеты. Если есть еще игрок с таким же количеством монет, то королева даст только 1 монету.

Примечание: Монеты игрока на счетчике Лорда Тьмы не считаются монетами в распоряжении игрока.

Повернуть любой тайл и получить особое действие

Вы можете выполнить это действие только, если ваш герой находится на Центральном тайле. Каждый игрок может выполнить это действие только один раз за ход.

Вы можете повернуть один тайл, расположенный в любом месте игрового поля, на 90° в любую сторону за одно действие. Также вытяните карту Особого действия из колоды, посмотрите на нее и поместите ее лицом вниз рядом с собой.

Примечание: Если колода Особых действий закончится, перемешайте сброшенные карты и создайте новую колоду.

Выйти из Тайного рынка

Если герой стоит на месте его Секретных врат, вы можете потратить одно действие, чтобы выйти из Тайного рынка. Покажите, что у вас есть 4 Эфира, требуемых вашей картой Тайной комбинации, и все 4 различных артефакта. Вы представляете их королеве и выигрываете игру!

Тайная комбинация

Карта Тайной Комбинации, полученная вами в начале игры, указывает на тип и количество каждого Эфира, которыми должен обладать ваш герой, чтобы получить возможность выйти из Тайного рынка. Наличие у вас эфира, больше чем необходимо, не является проблемой.

Эфиры, необходимые для завершения комбинации.



1 Кровь
1 Магия
1 Эктоплазма
1 Титаниум



1 Кровь
2 Магии
1 Эктоплазма

Секретные Врата

Карта Секретных Врат, полученная вами в начале игры, указывает тайл, на котором должен находиться ваш герой, чтобы выйти из Тайного Рынка и выиграть игру. Стрелки на карте указывают в том же направлении, что и взгляд игрока.



Серая метка указывает на тайл, где игрок должен находиться, для выхода из Тайного рынка.

БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использовать карту Особого действия

В любой момент своего хода, вы можете использовать вашу карту Особого действия, чтобы активировать эффект, описанный на ней. Для использования карты, вы должны обладать эфирами, перечисленными на ней. Эфиры не тратятся, вы просто должны ими обладать. Карта сразу же сбрасывается.

Здесь подробно объясняется каждая карта Особых действий:

Спектральное ускорение (Эктоплазма): выполните 2 дополнительных действия.

Благосклонность королевы (Титаниум): Получите 2 монеты.

Дыхание титана (Магия): Переставьте фигурку другого игрока на любой тайл игрового поля.

Ритуал Призыва (Кровь): Замените любого Агента, который в настоящее время находится на тайле Локации. Выберите Агента, стоящего на карте, и поставьте его фигурку, вместо заменяемого Агента. **Примечание:** эта карта может быть использована в начале вашего хода, прежде, чем сработает эффект заменяемого Агента.

Механизм смещения (Эктоплазма и Кровь): Поверните два любых тайла Локаций на 90° в любом направлении.

Повреждение ржавчиной (Титаниум и Магия): Сбросьте все монеты другого игрока, которые он имеет на счетчике Лорда Тьмы.

Дар дракона (Магия и Кровь): Когда вы будете продавать следующий Эфир, получите на 3 монеты больше.

Колесо Хаоса (Титаниум и Эктоплазма): Поверните игровое поле на 90° в любом направлении. Это изменит планы игроков по купле/продаже, а так же экспертные знания по Эфирам и положение всех тайных врат.

Перенаправление Эфира (Эктоплазма, Кровь и Титаниум): Украдите Эфир у любого игрока. Его герой теряет один Эфир, а вы получаете его.

Алхимическая утечка (Магия, Титаниум и Эктоплазма): Украдите по 1 Монете у каждого игрока.

Указ Лорда (Кровь, Эктоплазма и Титаниум): Украдите одну карту Артефакта у другого игрока. Вы не можете украсть артефакт, который у вас уже есть.

Подарок Феи (Магия, Кровь и Эктоплазма): Купите Эфир или карту Артефакта, на вашей стороне тайла Локации, не затрачивая действие и монеты. Не добавляйте Песочные часы и не поворачивайте тайл.

Заплатить Лорду Тьмы

В любой момент своего хода вы можете заплатить любое количество монет Лорду Тьмы. Монеты помещаются на счетчик Лорда Тьмы в левом верхнем углу вашего планшета.

Важно: Монеты, размещенные на счетчике Лорда Тьмы, не могут быть приняты обратно или использованы.



✧ ЛОРД ТЬМЫ ✧

В конце каждого раунда, когда все игроки закончат свой ход, игрок с наибольшим количеством монет на счетчике Лорда Тьмы, получает благосклонность Лорда Тьмы. Этот игрок берет жетон Первого игрока и помещает его в правом верхнем слоте своего планшета, вместе с фигурой Лорда Тьмы.

Спорные ситуации: Если игроки имеют одинаковое количество монет, игрок с наибольшим количеством Эфира, по которому он имеет экспертные знания (т.е. у игрока на красной стороне - Кровь) получает благосклонность Лорда Тьмы. Если результат игроков все еще равен, или, если никто не имеет монет, то фигурка Лорда Тьмы помещается рядом с игровым полем. Игрок с жетоном Первого игрока, остается первым игроком, но никто не получает благосклонность Лорда Тьмы в этом раунде.

Если фигура Лорда Тьмы перемещается на планшет другого игрока, происходят две вещи:

- Все игроки опустошают счетчики Лорда Тьмы, сбрасывая Монеты.
- Фигура старейшего Агента удаляется с поля и заменяется фигурой следующего доступного Агента, по часовой стрелке.

Если фигура Лорда Тьмы остается там, где она была в начале раунда, ничего не происходит.

Игрок с благосклонностью Лорда Тьмы имеет следующие привилегии:

- Он становится первым игроком.
- Он получает 4-е действие в свой ход (пока он сохраняет благосклонность Лорда Тьмы).
- В начале каждого раунда, он может двигать по полю Агентов Тьмы (см. следующую главу).

Игрок с благосклонностью Лорда Тьмы имеет следующие обязательства:

- Он **обязан** помещать полученную в начале раунда Монету на счетчик Лорда Тьмы.
- После того, как на его счетчике Лорда Тьмы накопится 5 Монет, он должен немедленно сбросить все монеты. Это действие не означает, что он больше не имеет благосклонность Лорда Тьмы, и он будет продолжать получать ее, если в конце раунда на его счетчике Лорда Тьмы будет наибольший результат.

**Старейший
Агент покидает
поле.**

**Следующий
доступный
Агент занимает
его место.**



АГЕНТЫ ТЬМЫ

Они готовы помочь в выполнении задач самым щедрым героям. Также они готовы помешать героям противников.

ВХОД В ИГРУ

Когда произойдет первая торговая сделка в игре, возьмите фигуру Агента, карта которого находится на первом слоте и поместите ее на тайл Локации, где была произведена покупка/продажа.

Когда произойдет вторая торговая сделка в игре, возьмите фигуру Агента, карта которого находится на втором слоте Агента, в порядке по часовой стрелке, и поместите ее на тайл Локации, где была произведена эта покупка/продажа.

Каждый раз, когда фигура Лорда Тьмы перемещается на планшет игрока, удалите фигуру старейшего Агента и замените ее фигурой, следующего доступного Агента, в порядке по часовой стрелке.

ДВИЖЕНИЕ АГЕНТОВ

В начале раунда, игрок с благосклонностью Лорда Тьмы, может переместить всех Агентов находящихся на поле. Каждый Агент может двигаться на 1 тайл (или 2 тайла в игре на 2 игрока) в любом направлении, но не по диагонали. Они никогда не могут войти на Центральный тайл, а барьеры не препятствуют их движению.

Противоречия

В случае, когда эффект Агента противоречит эффекту другого Агента или эффекту карты Особого действия, выполняемый эффект всегда преобладает над остальными.

К примеру, Доктор запрещает покупать или продавать что либо, на своем тайле. Таким образом, особое действие карты “Подарок Феи”, предоставляющее бесплатную покупку, не может быть использовано на этом тайле.

Игрок, контролирующий Агента, может увеличить его движение, если пожелает, путем сброса Песочных часов с тайла, на котором Агент находится. За каждые Песочные часы, сброшенные с тайла, на котором Агент начинает свое движение, он перемещается на дополнительный тайл (сбрасывание песочных часов в этом случае считается бесплатным действием). Песочные часы могут быть сброшены только с Тайла, на котором Агент начинает свое движение, а не с тех тайлов, через которые он проходит. Если несколько Песочных часов используется, для увеличения его движения, Агент обязан двигаться на полное количество Тайлов (нельзя двигаться обратно в том же раунде).

Если никто не имеет благосклонности Лорда Тьмы, Агенты не двигаются.

Пример: Ведьма находится на тайле Локации с 2 песочными часами на начало раунда. Игрок с благосклонностью Лорда Тьмы может сбросить оба маркера Песочных часов, чтобы переместить Ведьму на 2 дополнительных тайла, в общей сложности 3 тайла. Он также может сбросить только одни Песочные часы, чтобы Ведьма передвинулась на 2 тайла, или вообще не сбрасывать Песочные часы, и передвинуть Ведьму на 1 тайл или оставить ее на том же тайле.

ЭФФЕКТЫ АГЕНТОВ

Каждый Агент имеет различные эффекты, влияющие либо на тайл Локации, который он занимает, либо на героя, который начинает свой ход из тайла Локации с этим Агентом.

Ведьма



Она скрывается среди нищих и потрепанных попрошаек рынка, согнувшаяся и голодная столетняя женщина, обвешанная амулетами, с гобоем в руках. Никто не подозревает, что его мелодия может скручивать железо и поджигать стекло, превращая все вокруг нее в смертельно опасную ловушку.

В прошлых веках, импровизированные суды казнили большинство колдунов на костре. Несколько выживших бежали в царство Оберона, надеясь найти покой в этом мире. Но феи намеривались преследовать их до полного уничтожения.

Когда она узнала о готовящейся королевской церемонии и Экспедиции, она использовала все свои силы, чтобы достичь Тайного рынка и перехватить артефакты, добытые отважными господами.

Она знает, что они необходимы для перемирия двух стран. Она всеми способами будет мешать врагам, заключить этот союз.

Эффект: Если на начало вашего хода, ведьма находится на том же тайле, что и ваш герой, вы должны выполнить на одно действие меньше в этот ход (обычно два, а не три).

Денди

Чемпион игры в крикет, объект желаний для одних и зависти для других, Денди был одним из самых популярных людей в Лондоне. Этот опытный дворянин вел двойную жизнь. Чтобы развеять свою скуку, он направил все свои ресурсы, чтобы элегантно грабить самых богатых членов из Лондонского общества.



Человек, которого когда то называли “Господином грабителем”, однажды попытался ограбить Мавзолей Имхотепа II, но был пойман приспешниками Черного Фараона. Сначала с него сняли кожу, затем некроманты культа возродили его и отправили на Тайный рынок. Лишенный обаяния, жизни и даже смерти, Денди носит свой труп вдоль аллей рынка в поисках других господ, на которых он может попрактиковать свое старое хобби.

Эффект: Если на начало вашего хода, Денди находится на том же тайле, что и ваш герой, вы теряете 1 Монету. Если у вас нет Монет, ничего не происходит.

Доктор



Доктор был послан орденом Дракона на поиски Эликсира молодости. Получив бессмертие, Доктор много веков скрывался в Лондоне. Он стал экспертом в искусстве древнего гадания, предсказывая будущее по кишечнику человека.

Лондонские полицейские не вмешивались в его дела, однако заставили его практиковать свой опыт на Тайном рынке, где отсутствовала мораль и в наличии было большое количество подопытных.

Прибытию Доктора всегда предшествует появление его помощников, нескольких обезьян Гиббонов. Когда это происходит, купцы быстро закрывают свои лавки, а клиенты поспешно покидают это место. Никто не хочет стать следующим образцом хладнокровного врача.

Эффект: Ни один игрок не может купить или продать какие-либо Эфиры или Артефакты, если находится на одном тайле с Доктором (не влияет на другие действия)



Торговец

Человек, по прозвищу Торговец, неустанно шагает по аллеям рынка и предлагает новичкам послушать его безумную мелодию, которую он играет на своей старой потертой скрипке. Легенда гласит, что мощный маг, услышавший отвратительную музыку этого шоумена, проклял его, чтобы тот никогда не смог покинуть Тайный рынок. Существует доля правды в этой легенде. Этот Сатир, несмотря на отсутствие музыкального слуха, имеет почти сверхъестественный дар, осуществляя удивительные сделки по невероятным ценам, которые никто другой не в силах осуществить. Гильдия купцов из Королевства Фей наняла мага, чтобы избавиться от этого недобросовестного конкурента навсегда.



Вечно веселый Торговец, редко упоминает об этом грустном событии. Он просто продолжает призывать к себе новых клиентов, быстро развиваясь, под сердитым взглядом конкурентов, которые ищут возможности, чтобы избавиться от него.

Эффект: На тайле с Торговцем все цены на покупки снижены на 1 монету (минимальная цена 1). Он также предлагает 1 дополнительную монету за каждую продажу, сделанную на его тайле.



Хранитель Врат

Даже самых флегматичных посетителей Тайного рынка пробивает холодный пот, когда они слышат низко над головой биение крыльев этой рептилии. Вся деятельность прекращается, и рынок покрывает смертельная тишина, когда это существо атакует клиента и уносит его, куда-то, в своих острых когтях. Это судьба тех, кто нарушает правила Лорда Тьмы. Никто не знает, как эта химера, которой поклонялись индейцы майя, присоединилась к зверинцу Лорда Тьмы. Если все соблюдают законы Лорда Тьмы, Хранитель Врат летает над Тайным Рынком, восхищая зрителей.



Его одиночество, делает его очень чувствительным к лести. С помощью чревоугодия, самые умные клиенты, имеют честь, попасть в самые отдаленные районы этого Тайного рынка.

Эффект: Герой, находящийся на тайле с Хранителем Врат, может потратить действие, чтобы переместиться на любой тайл игрового поля.

Заблудший мальчик

С тех пор, как Лорд Тьмы дал официальный приказ игнорировать его, жители рынка делали вид, что не замечают Заблудшего мальчика. Тем не менее, мрачный мальчик с черепом мертвого коня, играющий на аллеях рынка, каждый день пугает и тревожит новичков.

Некоторые утверждают, что он является плодом запретной любви между важным Членом парламента и прорицательницей. Его похитили агенты культа, чтобы шантажировать ребенком его прославленного отца. Другие шептали, что некроманты хотели напугать его мать. Независимо от истины, все эти распространяющиеся слухи постепенно исчезли. Никто не знал, что Черный Фараон вынудил Лорда Тьмы стать опекуном ребенка, оказавшегося невинной жертвой, среди борющихся за власть, тайных организаций Лондона.



Весь Тайный Рынок застывает, когда Заблудший мальчик оказывается рядом, и врата тут же закрываются. Заблудший Мальчик никогда не сможет покинуть рынок.

Эффект: Тайл с Заблудшим мальчиком не может быть повернут и не может быть использован в качестве Секретных Врат, ни при каких обстоятельствах.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, сразу же, если герой тратит действие, чтобы выйти из Тайного рынка. Он показывает, что у него есть 4 Эфира, указанных на карте Тайной комбинации, и все 4 различных артефакта. Задание выполнено, и он выигрывает игру!

ТАЙНЫЙ РЫНОК

“- Если вы ищете редкие и экзотические товары, то Тайный Рынок, как раз то место, которое удовлетворит ваши желания. Если вы тайно занимаетесь машиностроением и ищете драгоценные эфиры для ваших экспериментов, то Тайный Рынок является вашей единственной надеждой.

Опасные эксперименты, артефакты, запрещенные законами морали и нравственности, удивительные создания, заколдованные и тайные материалы, которые не могут быть изготовлены в нашем мире, и вещи, которым даже нет названия, украшают прилавки этого Тайного Рынка.

В кругах посвященных ходят Легенды о его предполагаемом месте. Некоторые ученые ищут его в глубинах Лондона, в то время как другие говорят, что он находится на границе нашего и астрального мира, игнорируя пространство и время. Если ваше любопытство преобладает над вашим самосохранением, и у вас есть достаточно ресурсов, чтобы добраться до этого Тайного Рынка, позвольте мне описать то, что может вас ожидать

Вы всегда будете появляться в Центре этого участка земли, освещенный лучами света, падающего из тьмы, и непостижимый свод Тайного Рынка, будут казаться последним цивилизованным местом среди хаоса, ждущего впереди. И в то время, как ваши уши будут пытаться привыкнуть к оглушительному грохоту ближайших платформ, голос хранителя этого места, Лорда Тьмы, будет проникать в ваш разум, чтобы предъявить вам дань, которую необходимо собрать для него, если вы хотите иметь возможность вернуться из этого места, в котором вы находитесь ...

Как только вы отдалитесь от порта, чтобы попытаться найти драгоценные ресурсы, вы столкнетесь с прекрасными и ужасными существами, а так же, будете преследуемы несчастными предшественниками, оказавшимися в ловушке и поработанными Лордом Тьмы, надеющимися, что они смогут заплатить свою дань за выход, через кражи и интриги. В основном, за ваш счет.

Вы должны понимать, что каковы бы ни были зловещие цели, заставившие вас достичь этого места, я прошу вас, быстро найти то, что вы хотите и покинуть это место как можно быстрее, так как малейший инцидент может сделать вас правонарушителем, и тогда ничто не спасет вас от наказания Лорда Тьмы”.

- Льюис Кэрролл (1881)

≡ CREDITS ≡



 **GAME DESIGNER**

Yohan Lemonnier

 **GAME DEVELOPMENT**

Thiago Aranha

 **PRODUCERS**

Thiago Aranha
Guillaume Noblet

 **ART**

Christophe Madura
Georges Clarenko

 **GRAPHIC DESIGN**

Christophe Madura
Mathieu Harlaut

 **STORY**

David Rakoto

 **SCULPTOR**

Grégory Clavilier

 **PUBLISHER**

David Preti

 **PLAYTESTERS**

Leonardo Chen, Sebastian Garcia, Luciana Mainardi,
Roberto 'Pena' Spinelli, Dominick Meyer,
Thiago Meyer, Rafael Paiola, Vitor Grigoletto.

© 2015 Panache Animation, all rights reserved.

No part of this product may be reproduced
without specific permission.

The World of Smog, Panache Animation, The
World of Smog logo and Panache Animation
logo are trademarks of Panache Animation.

CoolMiniOrNot, and the CoolMiniOrNot logo
are trademarks of CoolMiniOrNot Inc.

CoolMiniOrNot is located at 1290 Old Alpharetta
Road, Alpharetta GA. 30005, U.S.A.

Retain this information for your records.
Actual components may vary from those shown.

Made in China.

The World of Smog: On her Majesty's service

First Edition: May 2015

**THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT
INTENDED FOR USE OF PERSONS 13
YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок:

- Получает 1 карту Секретных врат
- Получает 2 Монеты
- Помещает на поле 2 маркера Песочных часов
- Получает 1 карту Тайной Комбинации
- Получает 1 маркер Эфира, в соответствии со своими экспертными знаниями.

ИГРОВОЙ РАУНД

Все игроки получают по 1 монете (за исключением первого раунда)

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет 3 любых действия из следующего списка:

- **Переместить своего героя** (на один тайл; заплатить 1 Монету или 1 Эфир, пересекая барьер)
- **Повернуть свой тайл** (на 90° по часовой стрелке)
- **Купить один Эфир** (затем поместить Песочные часы и повернуть тайл на 90° по часовой стрелке)
- **Продать один Эфир** (затем поместить Песочные часы и повернуть тайл на 90° по часовой стрелке)
- **Купить один Артефакт** (затем поместить песочные часы и повернуть тайл на 90° по часовой стрелке)
- **Удалить одни Песочные часы** (в любом месте на вашем тайле)
- **Получить Монеты** (один раз за ход, только на Центральном тайле. 2 монеты, если самый бедный, 1 монету, если несколько бедных)
- **Повернуть любой тайл и получить Особое действие** (один раз в свой ход, только на Центральном тайле. Поверните любой тайл на 90° в любом направлении)
- **Выйти из Тайного рынка** (на тайле ваших Секретных Врат. Должны быть все 4 артефакта и все Эфиры для тайной комбинации, чтобы выиграть игру)

В любой момент своего хода, игрок может выполнить следующие бесплатные действия:

- **Использовать карту Особого действия** (нужно обладать требуемым Эфиром, тратить не нужно)
- **Заплатить Лорду Тьмы** (поместить Монеты на счетчик Лорда Тьмы)

АГЕНТЫ ТЬМЫ

- Первые 2 Агента входят на 2 тайла, где совершены 2 первых покупки/продажи.
- В конце раунда, игрок с большим количеством монет на счетчике Лорда Тьмы получает его благосклонность (при равенстве: сравнивается экспертный Эфир).
- Игрок с благосклонностью, получает маркер первого игрока и 4-ое действие в каждом раунде, но обязан помещать свою бесплатную монету на свой счетчик Лорда Тьмы и сбрасывать оттуда все монеты, как только на счетчике наберется 5 монет.
- В начале раунда, игрок с благосклонностью может переместить всех Агентов на поле на 1 тайл (2 тайла в игре на 2 игрока). Можно увеличить движение путем сброса песочных часов со стартового тайла этого Агента.
- Каждый раз, когда новый игрок получает благосклонность Лорда Тьмы, замените старейшего Агента на поле на следующего доступного и опустошите все счетчики Лорда Тьмы.