



ЛОНДОН

ИГРА МАРТИНА УОЛЛАСА



ХУДОЖНИКИ: МАЙК АТКИНСОН,
НАТАЛИЯ БОРЕК, ПШЕМЫСЛАВ СОБЕЦКИЙ

СОСТАВ ИГРЫ

- Планшет развития
- 101 карта города
- 20 карт районов
- 4 фишки игроков
- 48 жетонов монет
- 12 жетонов займов
- 44 маркера бедности



	30 маркеров «1 бедность»
	10 маркеров «5 бедности»
	4 маркера «15 бедности»

ОБ ИГРЕ

В игре «Лондон» вы выступите в роли выдающихся архитекторов, получивших заказ на восстановление города после Великого пожара и определяющих развитие Лондона вплоть до начала 20 века. Вы войдёте в историю Лондона только соблюдая равновесие между вашим видением города, имеющимися финансами и нуждами его обитателей.

В игре четыре ключевых элемента: постройки, деньги, районы и бедность. Все эти элементы влияют друг на друга и на ваш престиж. В свой ход вы будете развивать город в расчёте на выгоду в будущем — покупать земли, получать ресурсы или управлять своей частью Лондона, пользуясь её особыми свойствами. Деньги влияют на ваши возможности, но не являются конечной целью. Победителем станет архитектор с наибольшим престижем.

КАРТЫ ГОРОДА



Эти карты представляют собой гильдии, лавки и здания, которые вы будете строить в своей части города. Грамотное использование этих карт — ключ к победе. На каждой карте указаны стоимость розыгрыша и награда, которую (в большинстве случаев) вы получите в последующих ходах. В «Лондоне» используется необычная механика для розыгрыша карт: сперва вы строите свой город, выкладывая карты в область построек, затем управляете городом, активируя сколько угодно выложенных карт.

В игре четыре типа карт, они отличаются друг от друга цветом. Бежевые карты относятся к сфере экономики, голубые — к науке и культуре, розовые — к политике. Серые карты представляют нищих, которые будут заполнять улицы города, если вы не дадите им работу. Тип карты также можно легко определить по декоративным медальонам в нижних углах карты.

Карты города дают два важных преимущества — престиж, который вы получите за них в конце игры, и/или свойства, влияющие на игру, когда вы управляете городом. Свойства некоторых карт постоянные — они работают всё время, пока карта лежит лицевой стороной вверх. Текст такого свойства приводится над иллюстрацией карты, в отличие от свойства активации, которое всегда описано под иллюстрацией.



1. Название карты.
2. Колода, к которой относится карта (А, Б, В).
3. **Дополнительную стоимость** некоторых карт вы оплачиваете при их добавлении в свою область построек.
4. Главная часть карты — её **свойство активации**, т. е. награда, которую вы получаете, выполняя действие «Управление городом».
5. В левом нижнем углу указана **стоимость активации карты**, которую вы должны заплатить — деньгами или сброшенными с руки картами.
6. **Престиж**, который принесёт эта карта в конце игры.
7. В правом нижнем углу указано, нужно ли **перевернуть** карту лицевой стороной вниз после активации.
8. **Постоянное свойство** начинает действовать сразу после добавления карты в область построек.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

На картах города и районов встречаются разные символы — получение и потеря различных ресурсов, а также символ переворачивания карты.

	Немедленно получите престиж		Получите 1 маркер бедности
	Получите престиж в конце игры		Сбросьте 1 маркер бедности
	Потратьте деньги		Сбросьте другую карту для активации
	Получите деньги		Переверните эту карту после активации



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

В колоде города четыре карты, которые вы разыгрываете непосредственно с руки: для их активации не нужно сбрасывать другие карты. На таких картах написано «действие» в тексте постоянного свойства. Эти карты не имеют свойства активации. Разыгранные карты действий удаляются из игры.



КАРТЫ РАЙОНОВ

Лондон делится на административно-территориальные единицы — районы или, как их называют в Англии, боро. Карты районов крупнее карт города. Они дают возможность купить землю в одном из 20 районов Лондона. Земля стоит дорого, но и ценится высоко. Каждый раз, покупая землю, вы немедленно получаете престиж, понижаете бедность и открываете новые возможности, позволяющие вам брать карты. Часть карт районов имеют постоянные свойства и свойства активации. Все районы ориентированы относительно реки Темзы. Они расположены либо к северу, либо к югу от реки, причем некоторые являются прибрежными. Карты северного Лондона в среднем дают больше престижа, но карты южного Лондона лучше снижают бедность.



1. Название района.
2. **Расположение** района (север или юг). Для прибрежных районов Темзы и неприбрежных районов используются разные символы.

Неприбрежный район   Прибрежный район

3. У некоторых карт районов есть **дополнительные свойства**: на таких картах указано, когда их можно использовать.
4. Стоимость покупки этого района.
5. Каждый район позволяет получить некоторые **бонусы** сразу при покупке. Район на рисунке слева позволяет взять 2 карты, немедленно получить 2 престижа и сбросить 1 бедность.
6. У некоторых карт районов есть **свойство активации**, которое применяется каждый раз, когда вы выполняете действие «Управление городом». Эти свойства бывают как положительные, так и отрицательные — в примере слева вы получаете 2 бедности каждый раз при выполнении действия «Управление городом», пока Уондсуэрт остаётся у вас верхней картой района.

Каждый раз, покупая новую карту района, кладите её поверх предыдущей, оставляя открытым левый верхний угол, где указано расположение предыдущего района. Нижние карты всё ещё могут приносить престиж за счёт применения свойств карт города, но свойства используются только у верхней карты.





ЗАЙМЫ

Если вам требуется оплатить стоимость чего-либо в игре, но вам не хватает денег, вы должны взять заём. Вы также можете взять заём, если сами этого хотите. Взяв жетон займа, вы получаете 10 £ из казны. **Каждый заём, который вы не вернули, увеличивает бедность всякий раз, когда вы выполняете действие «Управление городом».**

Чтобы погасить заём в 10 £, заплатите в казну 15 £ в начале своего хода. В конце игры вы обязаны погасить все взятые займы, если можете. За каждый непогашенный заём в 10 £ вы теряете 7 престижа.

ПЛАНШЕТ РАЗВИТИЯ

На планшете развития есть два ряда, куда игроки сбрасывают карты города. Эти ряды пусты в начале игры, но будут пополняться при развитии города. **При игре вдвоём доступны только первые три клетки каждого из рядов. При игре троём доступны первые четыре клетки. При игре вчетвером доступны все клетки.** Также на планшете есть шкала для подсчёта престижа и указатель уменьшения престижа из-за бедности в конце игры. Если вы набрали больше 49 престижа, поставьте фишку обратно на «0» и просто добавьте 50 к своему престижу в конце игры.



ДОБОР И СБРОС КАРТ

Каждый раз, когда вы берёте хотя бы одну карту города, можете взять любую карту с планшета развития, либо верхнюю карту колоды города. Если вы берёте несколько карт, можете брать их и с планшета, и с верха колоды города, решая после каждой взятой карты, откуда брать следующую.

Все сброшенные карты игроки должны выкладывать на свободные клетки в верхнем ряду планшета развития. Если свободных клеток в верхнем ряду нет, выкладывайте карты в нижний ряд. Если вы должны сбросить карту, но все клетки планшета заняты, уберите из игры все карты в нижнем ряду. Передвиньте все карты из верхнего ряда в нижний, а затем выложите карту на планшет как обычно.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите планшет развития в центр стола. Каждый игрок выбирает цветную фишку и ставит её на деление «О» шкалы престижа. Положите монеты, маркеры бедности и жетоны займов рядом с полем — это казна. **Каждый игрок берёт по 5 £** и кладёт перед собой в свою область построек. Деньги игроков, жетоны займов и маркеры бедности, а также выложенные карты города и района (за исключением перевёрнутых и накрытых другими карт) — открытая информация.

Разделите карты города на три колоды согласно буквам над названиями карт — А, Б, В. Перемешайте колоды по отдельности и положите колоду «В» лицевой стороной вниз. Затем положите колоду «Б» лицевой стороной вниз на колоду «В». Наконец, положите колоду «А» лицевой стороной вниз на колоду «Б». Колода города собрана. **Раздайте из неё по 6 карт каждому игроку.**

Найдите 3 стартовых района с названиями на сером фоне («Сити», «Саутуарк и Бермондси») и выложите их лицевой стороной вверх рядом с планшетом. Соберите остальные карты районов в колоду, перемешайте и положите на стол лицевой стороной вниз. **Первым игроком становится тот, кто расставлял игровые компоненты.**



ХОД ИГРЫ

Цель игры — набрать больше всех очков престижа, к тому моменту, когда в колоде закончатся карты города. Игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход **вы обязаны взять одну карту города**, а затем должны выполнить одно из следующих действий: **1) развитие города, 2) покупка района, 3) управление городом** или **4) добор трёх карт**. Если к концу хода у вас больше 9 карт на руке, вы должны сбросить лишние на планшет развития.

РАЗВИТИЕ ГОРОДА

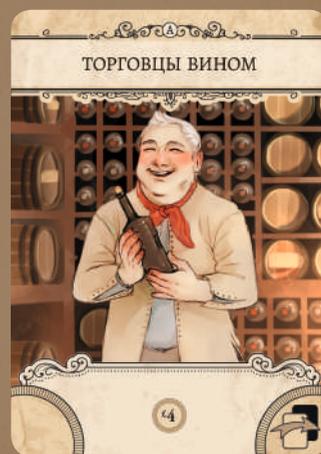
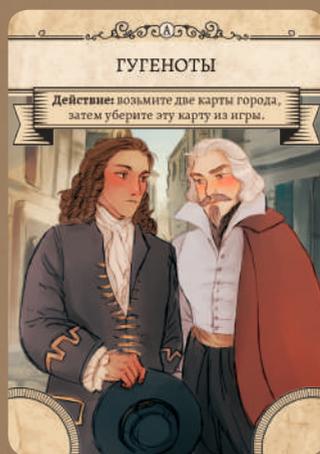
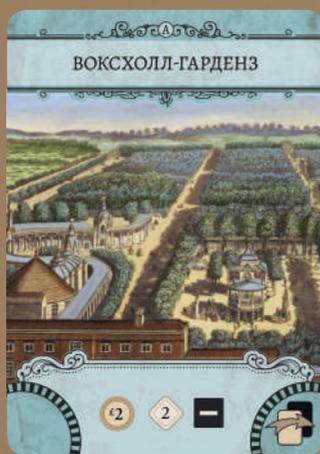
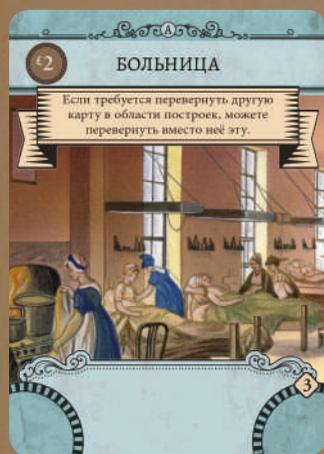
Выполняя действие «Развитие города», выложите одну или несколько карт города в свою область построек лицевой стороной вверх согласно правилам ниже.

Карты выкладываются по одной. Перед тем как выложить каждую карту, вы должны сбросить с руки на планшет развития карту того же цвета. Если у выложенной карты есть дополнительная стоимость, оплатите её. Если у вас не хватает денег для оплаты (и не хотите брать заём), вы не можете выложить эту карту в область построек. Если вы не можете сыграть по этим правилам ни одну карту с руки, вы не можете выполнить действие «Развитие города».

Добавляя карту в область построек, кладите её либо поверх другой карты города, лежащей лицевой стороной вверх или вниз в вашей области построек, либо рядом с другими вашими картами города. Несколько карт одна на другой образуют стопку. Вы не можете закрыть карту, которую выложили в этом же ходу, другой картой.

Если у карты есть постоянное свойство, его эффект начинает действовать сразу после выкладывания карты в область построек. Свойство прекращает действовать, как только карта перевернута, или когда её накрывает другая. Это означает, что постоянное свойство можно использовать в тот же ход, когда была сыграна карта. Все прочие свойства можно применить только использовав действие «Управление городом» в следующем ходу.

Примечание: карты действий удаляются из игры после использования и для их активации не требуется сбрасывать карты, но они тоже разыгрываются с помощью действия «Развитие города».



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «РАЗВИТИЕ ГОРОДА»

На руке у вас эти 4 карты, и вы решаете выполнить действие «Развитие города». Используя голубые карты, можно сбросить на планшет развития «Воксхолл-Гарденз», чтобы построить «Больницу». У «Больницы» есть дополнительная стоимость, поэтому вам нужно заплатить 2 £ в казну. Вы также можете сбросить «Больницу», чтобы построить «Воксхолл-Гарденз» и сберечь деньги.

Используя бежевые карты, можно сбросить «Гугенотов», чтобы разыграть «Торговцев вином», либо разыграть «Гугенотов» ради использования их свойства, сохранить «Торговцев вином» и взять 2 новых карты. Возможно, так будет выгодней? Все сброшенные карты станут доступны соперникам, так что будьте внимательны.

ПОКУПКА РАЙОНА

Выполняя действие «Покупка района», выберите одну карту района из трёх, выложенных в центре стола лицевой стороной вверх, оплатите её стоимость и положите в свою область построек. Если у вас уже есть другие карты районов, вы должны выложить новую поверх предыдущей, оставив открытым только расположение купленных ранее районов. Возьмите из колоды новую карту района и положите ее в центр стола взамен купленной.

Купив карту района, вы тут же получаете бонус, указанный под её стоимостью, например: возьмите карту, продвиньтесь по шкале престижа и/или сбросьте маркеры бедности. Если маркеров бедности у вас меньше, чем позволяет сбросить район, сбросьте все имеющиеся.

Если у карты района есть постоянное свойство, оно начинает действовать сразу после того, как вы выложите эту карту в область построек. Это свойство перестанет действовать, когда вы выложите поверх новую карту района.

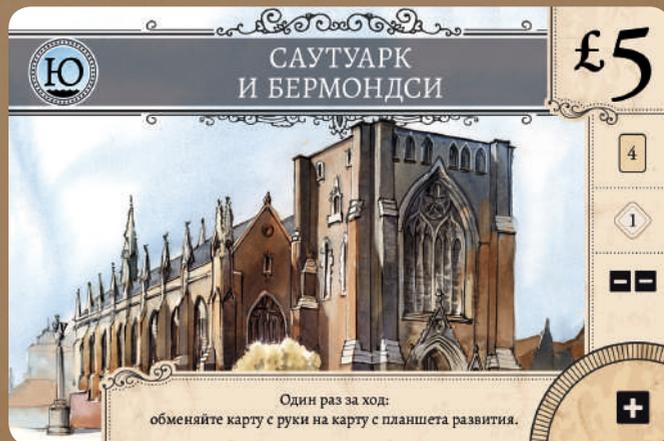
НИЩИЕ

В колоде города 11 карт нищих. Эти карты нельзя выложить в область построек или сбросить, чтобы разыграть карту (если свойство карты города/района не позволяет иное). Их можно сбросить только с помощью свойств карт, либо для активации карт, которые уже есть в вашем городе (см. далее), либо если на конец хода у вас больше 9 карт на руке.



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ «ПОКУПКА РАЙОНА»

Вы хотите купить район, и вам доступны три района. «Хаммерсмит» слишком дорог, заём на покупку вы брать не хотите, поэтому придётся выбирать из оставшихся двух. Что лучше: возможность «Луишема» разобраться с бедностью или полезное постоянное свойство «Саутуарка и Бермондси»? В любом случае вы закроете свою предыдущую карту района, оставив видимой только её левую часть.



УПРАВЛЕНИЕ ГОРОДОМ

Выполняя действие «Управление городом», вы в любом порядке активируете сколько угодно карт, лежащих лицевой стороной вверх в вашей области построек. Закончив активировать карты, получите маркеры бедности. Активация карты, лежащей лицевой стороной вверх, состоит из 3 этапов:

1. **Оплатите стоимость активации**, если она есть, заплатив деньги в казну, либо сбросив карту любого цвета с руки (в том числе «Нищих»). Если вы не можете оплатить стоимость активации, карта не активируется.
2. **Полностью разыграйте свойство активации**. Текст и символы свойства разыгрываются в любом порядке. Если в данный момент у вас нет маркеров бедности, «понижение бедности» ничего вам не даст.
3. **Переверните карту лицевой стороной вниз, если на ней есть соответствующий символ**. Стопка карт остаётся на месте, но эту карту активировать уже нельзя.

Активировать можно только карты, лежащие лицевой стороной вверх; каждую карту за ход можно активировать только один раз. **Если у верхней карты района есть свойство активации, вы обязаны активировать его в ходе выполнения этого действия**. Можете сделать это как до, так и после активации прочих карт в области построек. Карты районов никогда не переворачиваются.

Закончив активировать карты в области построек, вы должны взять маркеры бедности из казны. Игрок получает по 1 маркеру бедности за каждое из указанного:

- Стопку карт в его области построек (активированную или нет),
- Заём в 10 £ в его области построек,
- Карту на руке.

ДОБОР ТРЁХ КАРТ

Выполняя это действие, вы должны взять ровно 3 карты. Как обычно, **можете брать их с планшета развития или из колоды, в любом порядке**. Если осталось меньше 3 доступных карт, возьмите все оставшиеся карты.



ПРИМЕР УПРАВЛЕНИЯ ГОРОДОМ, ЧАСТЬ 1

В свой ход вы выбрали действие «Управление городом». Можете в любом порядке активировать карты города в области построек, лежащие лицевой стороной вверх. «Больница» добавляет вашей стратегии гибкости, позволяя активировать другую карту, не переворачивая её. Поскольку у вас хватает денег, возможно, стоит подумать о престиже. Чтобы активировать «Вест-Индские доки», вы должны сбросить карту. Вы сбрасываете карту нищих с руки и получаете 7 £ перед тем, как перевернуть «Вест-Индские доки». Затем вы активируете «Таунхаусы», которые немедленно дают 2 престижа (по 1 за каждую голубую

карту, лежащую лицевой стороной вверх). По правилам эту карту нужно перевернуть, но вы решаете использовать свойство «Больницы» и переворачиваете её вместо «Таунхаусов». Повторно в этот ход «Таунхаусы» использовать нельзя, поскольку карта не была перевернута, вы можете воспользоваться ею в следующий ход. Затем вы активируете «Пароходы» и переворачиваете эту карту. У вас два прибрежных района, что указано в левой части этих карт, поэтому вы получаете 4 £. Наконец, вы должны применить постоянное свойство «Саутарк и Бермондси» и получить 1 маркер бедности.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если к концу хода игрока в колоде города не осталось карт, остальные делают по последнему ходу, после чего игра завершается. Вместе выполните все фазы окончания игры и посчитайте набранный игроками престиж (опытные игроки могут подсчитать свой результат самостоятельно):

1. За каждую оставшуюся на руке карту получите 1 маркер бедности и уберите эти карты из игры.
2. Подсчитайте весь престиж, начисляющийся в конце игры, на всех картах города в своей области построек, включая перевернутые и закрытые другими карты. Переместите свою фишку игрока на соответствующее деление шкалы престижа.
3. Погасите столько займов, сколько можете, заплатив по 15 £ за каждые 10 £ возвращённых займов.

ПРИМЕР УПРАВЛЕНИЯ ГОРОДОМ, ЧАСТЬ 2

Так выглядит ваша область построек после управления городом. У вас много денег, но вы не можете погасить заём до начала своего следующего хода. Вы получаете маркеры бедности за следующее: по 1 за каждую стопку в вашей области построек (четыре), 1 за жетон займа и по 1 за каждую карту на руке (два) — всего 7. Вместе с уже имеющимися получается 11 маркеров бедности. Да уж, дела идут не так гладко! Стоит заняться этой проблемой в следующий ход...



4. Переместите свою фишку игрока на одно деление вперёд за каждые 3 £ в вашей области построек.
5. Переместите свою фишку игрока на 7 клеток назад за каждый непогашенный заём.
6. Сравните общее количество маркеров бедности. Игрок с наименьшим их количеством возвращает все свои маркеры бедности в казну. Все прочие игроки возвращают в казну столько же вслед за ним.
7. Сверьтесь с указателем уменьшения престижа из-за бедности на планшете развития и переместите свою фишку игрока назад на указанное количество клеток.

Побеждает игрок с наибольшим престижем. В случае ничьей побеждает претендент с наименьшей бедностью. Если ничья сохраняется, побеждает претендент с наибольшим количеством карт районов. Если по-прежнему ничья — претендент с картой города, дающей больше всего престижа.

СИМВОЛЫ НА КАРТАХ

	Немедленно получите престиж		Получите 1 маркер бедности
	Получите престиж в конце игры		Сбросьте 1 маркер бедности
	Потратьте деньги		Сбросьте другую карту для активации
	Получите деньги		Переверните эту карту после активации

УМЕНЬШЕНИЕ ПРЕСТИЖА ИЗ-ЗА БЕДНОСТИ

	1-2	3	4	5	6	7	8	9	10	ЗА КАЖДОЕ ОЧКО СВЫШЕ 10
	-1	-2	-3	-5	-7	-9	-11	-13	-15	-3



Впервые издана в Великобритании в 2017 году компанией Osprey Games, типографии Osprey Publishing Ltd
c/o Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

или

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

Osprey Publishing принадлежит Bloomsbury Publishing Plc

OSPREY и OSPREY GAMES являются товарными знаками Osprey Publishing, подразделения Bloomsbury Publishing Plc.

© 2017 Мартин Уоллас

Оригинальное издание © 2017 Osprey Publishing Ltd.
www.ospreygames.co.uk

Osprey Publishing поддерживает Woodland Trust, ведущую благотворительную организацию по спасению лесов Великобритании.
В период с 2014 по 2018 наши взносы идут на помощь проекту Centenary Woods в Великобритании.



Русское издание

Руководитель проекта: Роман Шамолин
Выпускающий редактор: Александр Савенков
Редактор: Константин Домашев

Переводчик: Татьяна Леонтьева
Верстальщик: Илона Белей

Корректоры: Андрей Черепанов,
Андрей Багриков, Дарья Жукова

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России: ООО «Лавка Геймз».
г. Санкт-Петербург, пр. Культуры, д. 21, к. 4, лит. А, офис 13-Н.
www.lavkaigr.ru