



---

# LONDON

— A GAME BY MARTIN WALLACE —

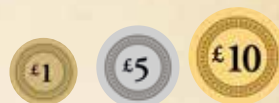
---



© 2015 GMT Games, LLC. All rights reserved. GMT, the GMT logo, and the GMT logo with the word "GMT" are registered trademarks of GMT Games, LLC. All other trademarks are the property of their respective owners.

## ВМІСТ ГРИ

- Поле розвитку
- 101 карта міста
- 20 карт боро
- 4 фішки очок
- 78 жетонів монет
- 12 жетонів позики
- 4 поля бідності
- 4 лічильники бідності



БІДНІСТЬ									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

## ОГЛЯД

У «Лондоні» гравці виконують ролі видатних архітекторів, що поставили перед собою завдання відновити місто після Великої пожежі та керувати його розвитком. Ви повинні збалансувати свої плани, фінанси та потреби мешканців міста, коли хочете, щоб вас запам'ятали як символ Лондона.

Гра має чотири основних елементи: будівлі, гроші, землю та бідність. Усі елементи впливають один на одного, а також впливають і на ваш престиж. У свій хід ви розвиватимете місто заради своєї майбутньої слави; купуватимете землю; збиратимете ресурси; або облаштовуватимете свою частину міста, розбудовуючи її. Гроші впливатимуть на вашу спроможність виконувати ці речі, але не вони ваша ціль. Врешті-решт запам'ятають лише найславетнішого архітектора!



## КАРТИ МІСТА

Ці карти представляють гільдії, професії та будівлі, що ви їх розвиватимете у своєму районі міста. Знання про те, як максимально ефективно використати ваші карти міста, стане 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 – спершу ви будуете своє місто, граючи карти у свою область забудови; тоді ви облаштовуєте своє місто, активуючи таку кількість раніше зіграних карт, яку вважаєте за потрібне.

Кожна карта має свій базовий тип, позначений певним кольором. Коричневі карти стосуються економічної активності, блакитні карти – науки та культури, а рожеві представляють політику. Є також декілька «сірих карт», так званих жебраків, що будуть постійним джерелом бідності, доки ви не знайдете для них роботу. Чотири типи карт також відрізняються кружальцями в нижніх кутах кожної карти.

Карти міста мають дві основні вигоди: 1) престиж, який вони дають вам у кінці гри; та/або 2) ефект, що спрацьовує при активації вашого міста. Деякі карти можуть також справляти тривалий ефект, що буде дійсний, поки карта видима. Якщо карті властивий тривалий ефект, то він вказаний над малюнком цієї карти.



1. Назва карти.
2. Колода, до якої належить ця карта (A, B або C).
3. Деякі карти мають **додаткову ціну**, яку треба заплатити, щоб додати їх до своєї гральної зони.
4. Основна область карти, що показує **вигоду від її активації** під час фази облаштування міста.
5. Ліве кружальце показує **ціну активації**, яку треба заплатити. Це можуть бути гроші або необхідність скинути карту з руки.
6. Кількість **престижу**, який ця карта дає в кінці гри.
7. Праве кружальце вказує на те, чи потрібно 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, що докладно описані тут. Це або одержання чи втрата ресурсів, або можливий ефект від активації карти під час облаштування вашого міста.

	Негайно одержати очки престижу		Збільшити бідність на 1
	Одержати очки престижу в кінці гри		Зменшити бідність на 1
	Заплатити гроші		Активация потребує додаткової карти
	Одержати гроші		Після активації перевернути



#### КАРТИ ДІЇ

У колоді карт міста є 4 карти, що їх грають просто з руки й вони не вимагають скидання додаткової карти. На цих картах пише «Дія» у полі тривалого ефекту (8) та вони не мають поля «Вигода від активації» (4).



## КАРТИ БОРО

Боро у середньовічній Англії – це поселення, що мало певне самоврядування та право обирати членів парламенту. Великі карти представляють можливість придбати землю в одному з 20 боро Лондона. Земля

дорога, але дуже цінна. Щоразу, коли ви купуєте ділянку землі, зростає ваш престиж; зменшується бідність; з'являються нові можливості взяти карти. Деякі боро також можуть мати тривалий ефект, або давати ефект під час облаштування вашого міста. Кожна карта має стосунок до річки Темза – боро може бути розташоване на північ (N) або на південь (S) від ріки, а деякі землі – межувати з рікою. Зазвичай карти на півночі Лондона престижніші, а карти на півдні ефективніше зменшують бідність.



1. Назва боро.
2. **Розташування** боро: Північ (Пн) або Південь (Пд). Боро теж можуть бути **прилегли** до ріки або ні.

**Неприлегло до ріки** (N) **Прилегло до ріки** (N)

3. Деякі карти боро мають **необов'язкову властивість**. Умови застосування цієї властивості вказані.
4. Вартість купівлі цього боро.
5. Кожне боро дає **миттєвий зиск**, зазначений в цій області. Наприклад, Вандзверт дозволяє взяти 2 карти; одразу отримати 2 престижу; та зменшити бідність на 1.
6. Деякі боро мають **активну властивість**, що застосовується щоразу під час облаштування вашого міста. Властивість може бути як негативна, так і позитивна. У цьому випадку ви щоразу збільшите бідність на 2 при облаштуванні міста, доки Вендсверт лишається верхньою картою.

Щоразу, коли ви купуєте нову карту боро, вона заміняє вашу останню. Ви повинні класти карти одна на одну так, щоб лівий край, що вказує на розташування старого боро, залишався видимий. При цьому карта може продовжувати генерувати престиж через ефекти карт міста, але у грі залишатимуться властивості тільки верхньої карти.





## ПОЗИКИ

Якщо під час гри вам потрібно за щось заплатити, але вам бракує грошей, то мусите взяти позику. Ба більше, ви можете на бажання брати позику. Позика означає, що ви отримуєте 10£ та жетон позики. Кожні 10£ позики збільшуватимуть бідність щоразу під час дії «Облаштування міста».

Щоб погасити позику в 10£, ви мусите заплатити 15£ на початку вашого ходу. Поверніть жетон позики разом з грошми до резерву. В кінці гри ви мусите погасити кожну взятую позику, якщо зможете. Ви втрачаєте 7 очок престижу за кожну позику, яку не змогли погасити.

## ПОЛЕ РОЗВИТКУ

Поле розвитку містить два ряди для скинутих карт міста. Ці ряди будуть порожні на початку гри, але заповнюватимуться в міру розбудови гравцями своїх міст.

У грі вдвох доступними будуть лише перші 3 місця кожного ряду. У грі втриьох – перші 4 місця; відповідно, у грі вчотирьох – усі 5 місць.

На полі також є доріжка підрахунку очок престижу та таблиця впливу бідності на престиж.



## ДОБИРАННЯ ТА СКИДАННЯ КАРТ

Щоразу, беручи одну чи більше карт міста, ви можете: 1) взяти карту з відповідної колоди; або 2) взяти карту з поля розвитку. Якщо ви берете кілька карт, то можете брати по одній карті як з колоди, так і з поля. Ви теж можете подивитися першу карту перед тим, як вирішити, звідки брати наступну.

Щоразу скидаючи карту, ви мусите покласти її у верхній ряд поля розвитку. Деякі ділянки доступні лише у грі з більшою кількістю гравців. Якщо у верхньому ряді немає вільних місць, то ви можете класти карти у нижній.

Якщо вам треба скинути карту, а все поле розвитку заповнене, то видаліть усі карти з нижнього ряду. Потім ви переміщуєте карти з верхнього ряду до нижнього та продовжуєте скидати карти як завжди.

# ПРИГОТУВАННЯ

1. Розмістіть поле розвитку посередині столу.
2. Утворіть запас, поклавши жетони монет та жетони позики поруч поля.
3. Кожен гравець вибирає собі колір, бере поле бідності й відповідний дічильник, бере фішку підрахунку очок престижу свого кольору та ставить її на позначку «0» на доріжці.
4. Кожен гравець одержує 5£ та кладе їх у свою область забудови.
5. Поділіть карти будівель на 3 колоди залежно від літери («А», «В», «С»), зображеної вгорі карти. Перетасуйте кожну колоду окремо, потім покладіть долілиць колоду «С». Поверх неї покладіть долілиць колоду «В», а колоду «А» покладіть поверх колоди «В».
6. Роздайте кожному гравцеві 6 карт зі щойно сформованої колоди карт міста.
7. Знайдіть 3 стартових боро (Сіті, Вестмінстер, Сатверк і Бермондсі) з назвами різних кольорів та покладіть їх горілиць під полем розвитку. Решту карт боро перетасуйте й покладіть колодою долілиць.
8. Гравець, що готував гру, ходить перший.

Предмети у вашій області забудови (вільне місце перед вами) видимі всім і не тримаються в секреті. Це стосується монет, позик, поля бідності, боро та будівельних стосів. Однак, накриті чи перевернуті, карти в цих стосах залишаються прихованими до кінця гри.



# ПЕРЕБІГ ГРИ

Мета гри полягає в тому, щоб мати найбільше очок престижу на момент закінчення гри – тобто, коли вичерпаються карти міста. Гравці ходять за годинниковою стрілкою. Під час вашого ходу ви мусите спершу взяти одну карту міста, тоді виконати одну з таких дій:

- 1) Розвинути своє місто;
- 2) Купити землю;
- 3) Облаштувати своє місто;
- 4) Добрати 3 карти міста.

Якщо в кінці свого ходу, ви маєте на руці більше, ніж 9 карт, то мусите скинути зайві.

## 1) РОЗВИНУТИ СВОЄ МІСТО

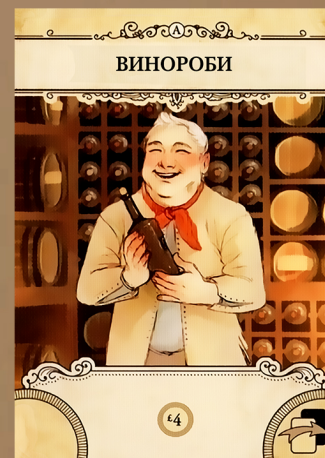
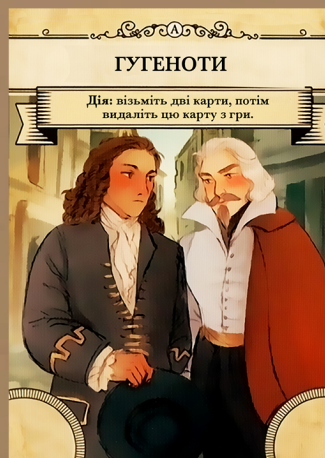
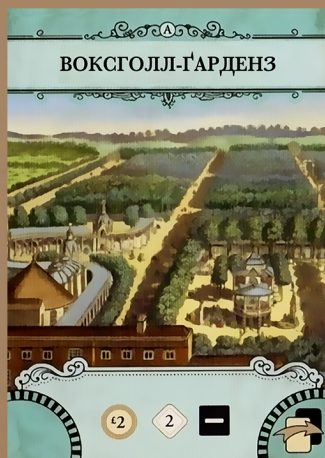
Розвиток вашого міста означає, що ви викладаєте горілиць одну або кілька карт міста з руки у вашу область забудови. Карти викладають по одній за раз.

Щоб додати карту до вашої області забудови потрібно скинути з руки на поле розвитку карту такого ж кольору. Ви мусите теж заплатити додаткову ціну карти (якщо така є). Якщо ви не можете заплатити додаткову ціну й не бажаєте брати позику, то не можете зіграти цю карту. Якщо у вас на руці взагалі немає карт, які можна зіграти за правилами, то ви не виконуєте дію «Розвинути своє місто».

Додаючи карту до своєї області забудови, ви можете 1) покласти її поверх карти, викладеної горілиць/долілиць попереднього ходу, або 2) викласти її окремо. Кожну таку купку карт називають стосом. Не можна класти карту поверх карти викладеної в той самий хід.

Якщо карта має тривалий ефект, то він починає діяти, щойно карту викладуть в область забудови та перестає діяти, щойно карту перевернуть долілиць або накривуть іншою картою. Це означає, що тривалим ефектом можна скористатися вже в цей хід. Усі інші властивості починають діяти лише наступного ходу, якщо ви виберете дію «Облаштувати своє місто».

**Заувага!** «Карти Дій» (ті, що мають надпис «Дія» у полі «тривалого ефекту») мають окремі властивості, що не стосуються вашої області забудови. Ці карти можна грати лише під час поточної дії «Розвинути своє місто».



### ПРИКЛАД ДІЇ «РОЗВИНУТИ СВОЄ МІСТО»

Ви маєте ці чотири карти на руці й вирішуєте виконати дію «Розвинути своє місто». Граючи сині карти, ви можете скинути «Воксголл Гарденз» заради будівництва «Шпиталю». «Шпиталь» має додаткову ціну 2€, тож вам доведеться її заплатити. Ви можете теж скинути «Шпиталь», щоб збудувати «Гарденз», заощаджуючи таким способом свої гроші.

Граючи коричневі карти, ви можете скинути «Гугенотів», щоб зіграти «Виноробів»; або зіграти «Гугенотів» заради їхнього ефекту, зберігши «Виноробів» та взявши додатково 2 карти. Можливо, вони дадуть вам ще більше варіантів. Будь-які скинуті карти стануть доступними іншим гравцям, тому вибирайте розумно.

## 2) КУПИТИ ЗЕМЛЮ

Коли ви купуєте землю, то мусите вибрати карту боро з трьох карт горілиць у центрі столу, заплатити її вартість та додати її до своєї області забудови. Якщо ви вже маєте одну або кілька карт боро, то мусите покласти нову карту поверх попередньої карти так, щоб видимим залишався лівий край карти з символом розташування. Замініть карту боро, яку ви щойно забрали, новою з відповідної колоди.

Придбавши боро, ви можете одразу одержати зиск (символи під ціною карти): взяти карти міста з відповідної колоди; підвищити свій престиж на відповідну кількість позицій на доріжці; зменшити бідність. Значення бідності не може бути менше за 0.

Якщо карта боро має тривалий ефект, він негайно починає діяти, щойно ви додали карту до своєї забудови. Ефект пропаде після додавання наступної карти, що накрие поточну.

### ЖЕБРАКИ

У колоді є одинадцять карт жебраків. Ці карти не можна додавати до області забудови або скидати, щоб зіграти карту (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 з правилом «не більше, ніж 9 карт на руці» в кінці ходу.



#### ПРИКЛАД ДІЇ «КУПИТИ ЗЕМЛЮ»

Ці три боро доступні, коли ви вирішуєте виконати дію «Купити землю». Ви не можете дозволити собі купити «Гаммерсміт» та не бажаєте брати позику, тож слід розглянути інші варіанти. Можливо, варто зменшити бідність за допомогою боро «Льюїшем»? Або скористатися потужними ефектами «Сатверк і Бермондсі»? Так чи інак, вам доведеться накрити поточне боро, лишивши видимим тільки лівий край.





### 3) ОБЛАШТУВАТИ СВОЄ МІСТО

Облаштування вашого міста означає активацію карт в області забудови одну за одною, в будь-якому порядку. Після активації бажаної кількості карт рівень бідності зросте.

Активація карти, що лежить горілиць в області забудови, складається з трьох кроків:

1. **Заплатити ціну активації**, якщо така є. Ціною активації може бути сума грошей, або необхідність скинути карту будь-якого кольору з руки. Якщо ви не можете заплатити, то не активуєте карту.
2. **Повністю застосувати ефект активації**. В будь-якому порядку виконайте усі текстові та символні ефекти. Якщо на цю мить ваше значення бідності дорівнює 0, то символи «Зменшити бідність» будуть змарновані.
3. **Перевернути карту долілиць, якщо на ній є відповідний символ**. При цьому стос карт залишається, але перевернуту карту більше не можна активувати.

Активувати можна лише карти, що лежать горілиць та лише раз за хід. **Якщо ваша верхня карта боро має ефект активації, то активацію необхідно виконати під час цієї дії.** Це можна зробити до або після активацій карт міста. Карта боро ніколи не перевертається.

Завершивши активацію карт в області забудови, ви збільшуєте свою бідність.

Гравець збільшує бідність на 1 за:

- кожен стос карт у вашій області забудови (байдуже, активувався стос чи ні)
- кожен «10£» жетон позики
- за кожну карту на руці

### 4) ДОБРАТИ ТРИ КАРТИ МІСТА

Виконуючи цю дію, ви мусите взяти рівно три карти. Як завжди, **ви вільні вибирати, звідки тягнути карти:** з колоди, з поля розвитку, чи їх комбінації. Якщо доступно менше, ніж три карт, просто заберіть усі.



## ПРИКЛАД ДІЇ «ОБЛАШТУВАТИ СВОЄ МІСТО» ЧАСТИНА 1

Це ваша область забудови й ви вибрали дію «Облаштувати своє місто». Ви можете в довільному порядку активувати карти, що лежать горілиць. Ваш «Шпиталь» дозволяє вам не перевертати карту, зберігаючи її для наступного ходу. А як ви маєте трохи грошей, то престиж важливіший. Для активації «Вест-Індійських Доків» потрібно скинути карту. Ви скидаєте «Жебрака» з руки, потім отримуєте 7£ та перевертаєте «Доки». Далі ви активуєте «Приміські маєтки», одразу

одержуючи 2 очки престижу (по одному за кожну синю карту міста). Цю карту зазвичай перевертають, але ви вирішуєте застосувати властивість «Шпиталю» і перевернути його. Звісно, ви більше не можете використати «Приміські маєтки» в цьому ході, але карта лишилася горілиць, тож вона буде доступна наступного ходу. Тепер ви активуєте свої «Пароплави». Два з ваших боро межують з річкою, тому ви одержуєте 4£ та перевертаєте «Пароплави». Нарешті, ви мусите застосувати тривалий ефект боро «Сатверк і Бермондсі» і збільшити бідність на 1.



## КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо в кінці ходу гравця колода карт міста вичерпана, всі наступні гравці роблять останній хід. Після цього гра закінчується. Фінальний підрахунок виконують згідно з наступними правилами (якщо всі знайомі з грою, то кожен може це зробити окремо):

1. Збільште бідність на 1 за кожну карту, що лишилася у вас на руці. Відтак скиньте ці карти.
2. Перегляньте всі карти міста в області забудови (відкриті, перевернуті, накриті іншими) та додайте очки престижу зі значків «Одержати престиж у кінці гри» на цих картах. Відповідно перемістіть фішку на доріжці престижу.
3. Погасить якомога більше позик, заплативши по 15£ за кожну позику розміром 10£.
4. Перемістіть фішку престижу на +1 очко за кожні 3£, що залишилися у вас.

## ПРИКЛАД ДІЇ «ОБЛАШТУВАТИ СВОЄ МІСТО» ЧАСТИНА 2



Це ваша область забудови наприкінці дії «Облаштувати своє місто». У вас купа грошей, але за правилами ви не можете погасити позики до початку наступного ходу. Отже, ви збільшуєте бідність таким способом: +1 за кожен стос карт в області забудови (4 стоси); +1 за жетон позики та +1 за кожен карту на руці (2 карти), загалом бідність збільшується на 7. Маючи вже 4 бідності, тепер ви маєте в сумі 11 очок бідності. Схоже, ваша бідність виходить з-під контролю. З цим щось треба робити...





5. Перемістіть фішку престижу на -7 очок за кожен несплачену позику.
6. Порівняйте значення бідності в усіх гравців. Гравець з найменшим числом пересуває свій маркер бідності на позначку «0». Решта гравців зменшують своє значення бідності на те число, яке на початку дії мав гравець з найменшим значенням бідності.
7. Згідно з таблицею бідності на полі розвитку перемістіть фішку престижу на відповідну від'ємну кількість очок.

**Перемагає гравець, що має найбільше очок престижу.** В разі нічиєї, перемагає гравець з найменшою бідністю. Якщо знову нічия, то перемога за тим, хто має найбільше карт боро. Далі нічия – тоді перемагає гравець, що має найпрестижнішу карту міста.

## СИМВОЛИ НА КАРТАХ

	Негайно одержати очки престижу		Збільшити бідність на 1
	Одержати очки престижу в кінці гри		Зменшити бідність на 1
	Заплатити гроші		Активація потребує додаткової карти
	Одержати гроші		Перевернути цю карту після активації

## ВТРАТА ПРЕСТИЖУ ЧЕРЕЗ БІДНІСТЬ

	1-2	3	4	5	6	7	8	9	10	кожне очко 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

This edition © 2017 Osprey Publishing Ltd.

All rights reserved.

[www.ospreygames.co.uk](http://www.ospreygames.co.uk)

For more information or replacement parts, email [info@ospreygames.co.uk](mailto: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.