



MARTIN WALLACE

NANTY NARKING

Spielhilfe

Spielablauf

1

Spielen Sie eine Karte und führen Sie die Aktionen von oben nach unten aus. Jede Aktion ist freiwillig, außer Ereigniskarten.

2

Ziehen Sie Karten, bis Sie wieder fünf Karten auf der Hand haben. Sie müssen nichts abwerfen, wenn Sie über fünf Karten haben.

3

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter, bis ein Spieler gewinnt oder seine Kartenhand nicht auffüllen kann.



PLATZIERUNG EINES AGENTEN – Platzieren Sie einen Agenten in einem Stadtviertel, in dem Sie bereits einen Agenten haben oder in einem angrenzenden Stadtviertel. Falls Sie keinen Agenten auf dem Spielbrett haben, können Sie jedes Stadtviertel wählen. Falls alle Ihre Agenten sich auf dem Spielbrett befinden, können Sie einen entfernen und an anderer Stelle platzieren.



EIN GEBÄUDE BAUEN – Bezahlen Sie die Baukosten (siehe Stadtviertelkarte) und platzieren Sie ein Gebäude in einem Stadtviertel, in dem Sie einen Agenten haben und in welchem sich weder ein Unruhemarker noch ein anderes Gebäude befinden. Legen Sie die zugehörige Karte vor sich hin (legen Sie sie zurück, sobald Ihr Gebäude entfernt wird). Falls alle Ihre Gebäude auf dem Spielbrett sind, können Sie eines entfernen und an anderer Stelle platzieren.



MORD – Entfernen Sie einen Agenten (keine eigenen), Grenadier oder Neuen Bürger aus einem Stadtviertel mit einem Unruhemarker (dies entfernt auch den Unruhemarker).



GELD NEHMEN
Nehmen Sie die angezeigte Menge an Geld.



EINE WEITERE KARTE SPIELEN



SCHRIFTROLLE – Führen Sie die im Kartentext beschriebene Aktion durch.



UNTERBRECHEN
Kann jederzeit, auch außerhalb des eigenen Zugs, gespielt werden.



EINEN UNRUHEMARKER ENTFERNEN
Entfernen Sie einen Unruhemarker aus einem Stadtviertel Ihrer Wahl.



EREIGNISKARTE (nicht optional)
Ziehen Sie die oberste Karte des Ereigniskartenstapels.

UNRUHEMARKER – Wenn eine Figur (Agent, Neuer Bürger oder Grenadier) in ein Stadtviertel bewegt oder platziert wird, in dem bereits eine Figur ist, legen Sie einen Unruhemarker in dieses Stadtviertel (maximal ein Marker pro Stadtviertel). Wenn eine Figur aus einem Stadtviertel mit Unruhemarker entfernt wird, entfernen Sie den Unruhemarker (auch wenn andere Figuren dort bleiben).

Aktionen

Stadtviertelkarte

Chelsea

Bezahlen Sie £3, um einen Agenten in Chelsea oder einem angrenzenden Stadtviertel zu platzieren.

Westminster

Ziehen Sie eine Karte und werfen Sie anschließend eine Karte ab.

Strand

Bezahlen Sie £2, um einen Unruhemarker zu entfernen.

West End

Nehmen Sie £2 aus der Bank.

Holborn

Wenn Ihr Agent oder Gebäude durch Ereigniskarten betroffen werden, bezahlen Sie jeweils £3, um den Effekt zu ignorieren.

City

Werfen Sie eine Karte ab und nehmen Sie £2 aus der Bank.

East End

Platzieren Sie einen Unruhemarker in East End oder einem angrenzenden Stadtviertel, in dem sich mindestens ein Agent befindet.

Bermondsey

Bezahlen Sie £3, um einen Agenten in Bermondsey oder einem angrenzenden Stadtviertel zu platzieren.

Highbury

Nehmen Sie £2 aus der Bank.

Southwark

Nehmen Sie £1 aus der Bank.

Lambeth

Nehmen Sie £3 aus der Bank.

Battersea

Nehmen Sie £1 aus der Bank.

INIGO JONES – Würfeln Sie. Wenn ein Spieler die Stadtviertelkarte besitzt, wird ihre Fähigkeit bis zum Ende des Spiels deaktiviert. Der Besitzer muss einen Agenten entfernen, das Gebäude behält seinen Geldwert.

RIOT ACT – Würfeln Sie viermal und platzieren Sie in jedem gewürfeltem Stadtviertel einen Grenadier und einen Unruhemarker, sofern noch nicht vorhanden.

MYSTERIÖSE MORDE – Würfeln und entfernen Sie aus dem gewürfeltem Stadtviertel einen Agenten Ihrer Wahl. Geben Sie den Würfel reihum weiter, bis jeder einmal gewürfelt hat.

ERDBEBEN – Würfeln Sie zweimal und entfernen Sie alle Gebäude aus den gewürfelten Gebieten.

NEBEL – Legen Sie die obersten fünf Karten vom Nachziehstapel offen und für alle sichtbar auf den Ablagestapel.

EXPLOSION – Würfeln und entfernen Sie aus dem gewürfeltem Stadtviertel alle Gebäude.

FEUER – Würfeln Sie: Wenn im gewürfeltem Stadtviertel kein Gebäude steht, ist das Ereignis zu Ende. Wenn ein Gebäude hier steht, wird es entfernt und erneut gewürfelt. Wenn das gewürfelte Viertel angrenzend ist, wird auch hier ein Gebäude entfernt. Fahren Sie hiermit fort, bis ein Stadtviertel ohne Gebäude gewürfelt wird.

FLUT – Würfeln Sie zweimal. Jedes gewürfelte Stadtviertel, das an den Fluss grenzt, ist betroffen. In Spielreihenfolge bewegen die Spieler ihre Agenten in angrenzende Stadtviertel, die nicht von der Flut betroffen sind.

NEUE BÜRGER – Würfeln Sie dreimal und platzieren Sie in jedem gewürfeltem Stadtviertel eine Neue-Bürger-Figur sowie einen Unruhemarker, falls noch keiner dort liegt und mindestens ein Agent dort steht.

AUFSTÄNDE – Wenn acht oder mehr Unruhemarker auf dem Spielbrett sind, endet das Spiel. Der Gewinner wird durch Punktwertung bestimmt.

BODENSENKUNG – Alle Spieler müssen £2 für jedes ihrer Gebäude auf dem Spielbrett zahlen. Falls dies nicht möglich ist, müssen sie Gebäude entfernen.

ZEPPELINABSTURZ – Würfeln und entfernen Sie alle Agenten, Grenadiere, Neue Bürger, Unruhemarker und Gebäude aus dem gewürfeltem Stadtviertel.

(Siegbedingungen zu Beginn Ihres Zugs)

Persönlichkeit	Ziel	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Professor Moriarty	Agent in Stadtviertel (ohne Grenadiere)	10 Stadtviertel	9 Stadtviertel	8 Stadtviertel
Lord Balmoral Lord Bellinger Lord Holdhurst	Stadtviertel kontrolliert (Neue Bürger zählen getrennt): Stadtviertel mit Grenadieren können nicht kontrolliert werden!	7 Stadtviertel	5 Stadtviertel	4 Stadtviertel
Fagin	Unruhemarker = 8+			
M. de Sidonia	Gesamtvermögen: Münzen+ Gebäudekosten. Darlehen zählen als -£12. Gebäude in Stadtvierteln mit Grenadier zählen als £0.	£66	£50	£42
Sherlock Holmes	Wenn das Spiel endet, weil ein Spieler seine Handkarten nicht mehr auffüllen kann, gewinnen Sie.			

Klassische Persönlichkeitsvariante

Professor Moriarty	Agent in Stadtviertel (ohne Grenadiere)	11 Stadtviertel	10 Stadtviertel	9 Stadtviertel
M. de Sidonia	Gesamtvermögen: Münzen + Gebäudekosten Darlehen zählen als -£12. Gebäude in Stadtvierteln mit Grenadier zählen als £0.			

(Siegbedingungen zu Beginn Ihres Zuges)

Persönlichkeit	Ziel	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Lord Balmoral	Stadtviertel mit Agent oder kontrollierte Stadtviertel (Neue Bürger zählen separat). Stadtviertel mit Grenadier können nicht kontrolliert werden!	11 Stadtviertel oder Kontrolle über 6 Stadtviertel	10 Stadtviertel oder Kontrolle über 5 Stadtviertel	9 Stadtviertel oder Kontrolle über 4 Stadtviertel
Lord Bellinger	Gebäude auf dem Spielbrett oder kontrollierte Stadtviertel (Neue Bürger zählen separat). Darlehen zählen als -£12. Gebäude in einem Stadtviertel mit Grenadier zählen als £0. Stadtviertel mit Grenadier können nicht kontrolliert werden!	6 Gebäude oder Kontrolle über 6 Stadtviertel	5 Stadtviertel oder Kontrolle über 5 Stadtviertel	4 Stadtviertel oder Kontrolle über 4 Stadtviertel
Lord Holdhurst	Gesamtvermögen oder kontrollierte Stadtviertel (Neue Bürger zählen separat). Darlehen zählen als -£12. Gebäude in einem Stadtviertel mit Grenadier zählen als £0. Stadtviertel mit Grenadier können nicht kontrolliert werden!	£54 Gebäudekosten oder Kontrolle über 6 Stadtviertel	£42 Gebäudekosten oder Kontrolle über 5 Stadtviertel	£36 Gebäudekosten oder Kontrolle über 4 Stadtviertel
Ebenezer Scrooge	Gesamtsumme aus eigenen Agenten und Gebäuden auf dem Spielbrett	14	12	11
Mr Thomas Gradgrind	Gesamtvermögen Münzen + Gebäudekosten oder kontrollierte Stadtviertel, Darlehen zählen als -£12 Gebäude in einem Stadtviertel mit Grenadier zählen als £0.	£70 Vermögen oder Kontrolle über 11 Stadtviertel	£54 oder Kontrolle über 10 Stadtviertel	£46 oder Kontrolle über 9 Stadtviertel
Lenore Lloyd	Eine gewisse Anzahl an Gebäuden (jeglicher Farbe) müssen auf dem Spielbrett sein.	8 Gebäude	9 Gebäude	10 Gebäude
Fagin	Wenn zu Beginn Ihres Zugs 8+ Unruhemarker auf dem Spielbrett sind, gewinnen Sie das Spiel. Wenn der Nachziehstapel leer ist und mehr Unruhemarker auf dem Spielbrett sind, als andere Spieler Agenten haben, gewinnen Sie.			
Sherlock Holmes	Wenn das Spiel durch Aufstände beendet wird, verlieren Sie. Wenn das Spiel endet, weil ein Spieler seine Handkarten nicht mehr auffüllen kann und Sie mehr Agenten auf dem Spielbrett haben als Unruhemarker, gewinnen Sie.			

PUNKTEWERTUNG: Wenn niemand im laufenden Spiel gewinnt oder Unruhen das Spiel beenden, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten: Agenten sind 5 Punkte wert, Gebäude sind ihre Baukosten wert (in Stadtvierteln mit Grenadier sind sie 0 wert), jeder £1 ist einen Punkt wert, die Mr Merryweather Karte oder die City & Suburban Bank Karte müssen zurückgezahlt werden oder führen zum Punktabzug von 15 Punkten.