



# КОМНАТА ЧУДЕС

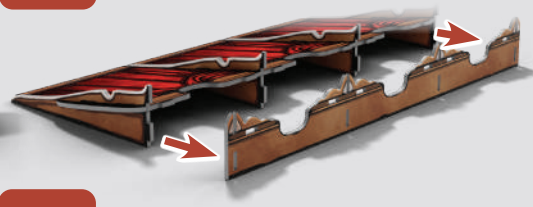
*Вы – английский джентельмен в удивительном Лондоне XIX века,  
и на вас возложена задача создать самую впечатляющую*

**КОМНАТУ ЧУДЕС**

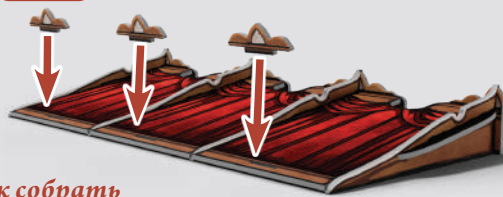
1



2



3



4



Как собрать выставочные залы



Как собрать районы

## СОДЕРЖАНИЕ

Лондон, начало XIX века .....	3
Цель игры .....	3
Компоненты и подготовка к игре .....	4
Ход игры .....	6
Контакты .....	7
Районы .....	8
Чудеса .....	10
Конец игры .....	11
Клубы .....	12
Режим одиночной игры .....	13

## СОЗДАТЕЛИ

**Руководитель проекта:** Андреа Коллетти  
**Дизайн игры:** Стефано Кастелли и Диего Черрети  
**Разработка:** Андреа Коллетти  
**Редактура:** Франк Кальканьо, Луис Анджелли, Дэниел Лисвуд  
**Графический дизайн:** Луиджи де Фео, Диана Маранцано, Паоло Скиппо  
**Арт-директор:** Андреа Коллетти  
**Художники:** Джованни Пирротта  
**Веб-редакторы:** Эмилиано Каретти  
**Разработка веб-версии (TGS):** Диего Фонсека, Паоло Шиппо, Луиджи де Фео  
**Менеджер на Kickstarter:** Андреа Коллетти  
**Производство:** Фабио Брагеттони  
**Реклама и реализация:** Микеле Мирицио, Эмилиано Каретти  
**Тестировщики:** Андреа Фатигати, Даниель Паллоцци, Даниель Казали, Мигеле Морозини, Пьер Луиджи Амброзини, Данило Гуиди, Мигеле Милицци, Эмилиано Каретти, Луиджи де Фео, Диего Фонсека, Паоло Скиппо, Диана Маранцано, Фабио Брагеттони, Лука Бернардини, Томмазо Инчекки, Фернандо Арментано, Джованни Пирротта

### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Руководитель проекта:** Александр Дробышев  
**Редактор:** Константин Судариков  
**Перевод:** Элина Ченцова  
**Вёрстка:** OWL Agency





---

# ЛОНДОН. НАЧАЛО XIX ВЕКА...

---

Будучи богатым, томящимся от безделья английским аристократом, вы увлеклись новым странным веянием моды: попыткой создать самую поразительную «комнату чудес».

Вам предстоит состязаться с вашими друзьями и соперниками, чтобы определить гордого владельца самой причудливой коллекции редкостей во всём Лондоне.

Вы будете посещать аукционные дома, заключать сделки с нечистыми на руку дельцами и искать редкие артефакты в лавочках на площади Пикадилли.

Кому удастся собрать и выставить на показ публике самые впечатляющие чудеса?

---

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

---

Цель игры — создать лучшую комнату чудес, отправляя своих агентов за картами чудес в различные районы Лондона и выставляя найденные чудеса в своих выставочных залах.

Каждый игрок получает очки славы, собирая чудеса и разумно используя свои действия. Победителем станет тот, кто наберёт наибольшее количество очков славы.



# КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## Фигурки агентов (12)

Это ваши агенты, ryzyающие в поисках чудес по всему Лондону. Их задача – помочь вам собрать бесценную коллекцию чудес. В зависимости от количества игроков за столом, раздайте от 2 до 3 фигурок агентов каждому:

2 игрока ..... 2 фигурки агентов каждому

3 игрока ..... 3 фигурки агентов каждому

4 игрока ..... 2 фигурки агентов каждому

### Игра вдвоём

Когда оба игрока использовали всех своих агентов, они забирают их обратно, чтобы использовать во второй раз. Таким образом, каждый игрок сделает 4 хода (каждый сможет 8 раз разместить карты чудес).



## Выставочные залы (12)

Каждый игрок владеет 3 выставочными залами, раздайте их каждому. В каждом выставочном зале 3 витрины. Положите маркер «Скоро открытие» на одну из витрин в каждом выставочном зале.

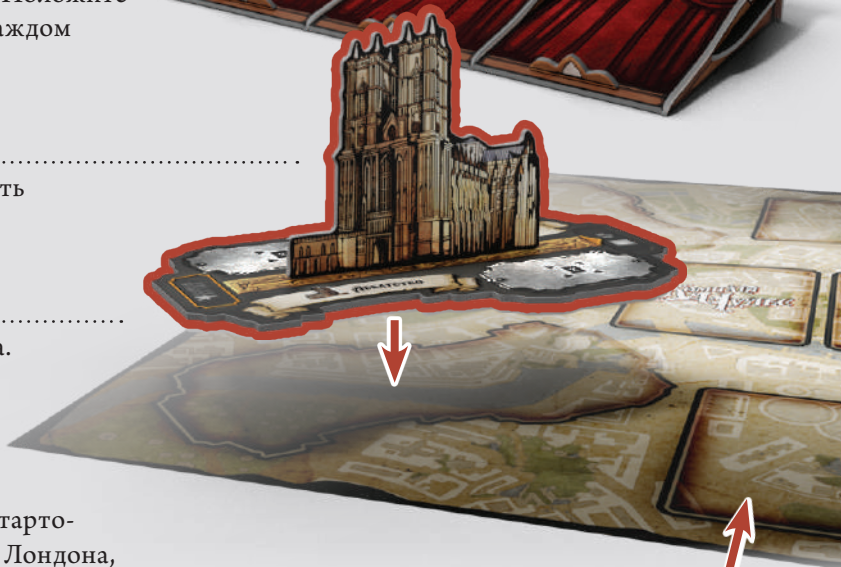


## Карта (1)

Карта Лондона поможет вам правильно разместить игровые компоненты, перечисленные ниже.

## Районы (5)

Выберите районы, в которых вы будете вести дела. Выберите любые 4 района и одну сторону у каждого. Вы будете использовать их во время игры; у районов две стороны с разными игровыми эффектами (см. стр. 8, Районы). Разместите каждый район так, чтобы его конец с указанием стартового имущества находился ближе к центру карты Лондона, а конец с местами для агентов — ближе к углу карты.



**ВНИМАНИЕ:** в вашей первой партии используйте 4 района, обозначенные на страницах 8 и 9 символом ♥.

## Карты контактов (6)

Эти карты — контакты, доступные вам в игре. Перетасуйте их, возьмите 4 карты и положите их лицевой стороной вверх на указанные на карте Лондона места. Уберите оставшиеся карты контактов в коробку.





## Карты чудес (92)

Это карты чудес, которые вы собираете в течение игры. Есть 6 разных типов карт чудес (тип карты можно отличить по цвету занавеса и символу в её верхней части).

Перетасуйте колоду карт чудес и положите её в центр карты Лондона на указанное место.

Затем раскройте верхнюю карту колоды и положите её рядом с колодой, сформировав таким образом сброс.

В конце игры именно карты чудес принесут вам основные очки славы.



- A Название
- B Тип
- C Стоимость
- D Очки славы

**Важно:** если в любой момент игры колода карт чудес закончится, создайте её заново, перетасовав сброс, а затем раскройте верхнюю карту получившейся колоды, сформировав таким образом новый сброс.

## Жетоны фунтов стерлингов (50)

Жетоны фунтов стерлингов в игре представлены двумя номиналами: 1 и 3 фунта стерлингов (£1 и £3). Положите жетоны туда, куда смогут дотянуться все игроки: это запас наличных.

## Жетоны гротеска (20)

На каждом жетоне изображено от 2 до 5 черепов (см. стр. 11, Гротеск). Положите эти жетоны лицевой стороной вниз туда, куда смогут дотянуться все игроки.

## Жетоны очков славы (24)

Эти жетоны выдаются за выполнение игроками дополнительных целей, ценность каждого — 3 очка славы. Положите эти жетоны туда, куда смогут дотянуться все игроки.



## Стартовое имущество

Найдите в основании каждого из 4 районов в игре место с указанием стартового имущества: это определённое количество карт чудес и/или фунтов стерлингов (в примере справа — 1 карта и £1).

Перед началом игры каждый игрок в порядке хода получает всё стартовое имущество, указанное на поле. Сложите стартовое имущество из всех 4 районов в игре; каждый игрок в порядке хода берёт получившееся количество карт и фунтов стерлингов (из колоды и запаса наличных соответственно).

Например, перед началом игры с районами Уайтчепел, Аббатство, Гайд-парк и Банк Англии каждый игрок берёт в руку 4 карты чудес из колоды и получает £5 из запаса наличных.



Стартовое имущество

**Тот, кто последним был в музее, становится первым игроком. Если таким образом определить первого игрока не получается, выберите его случайным образом.**

# ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ НАЧАТЬ ИГРУ!

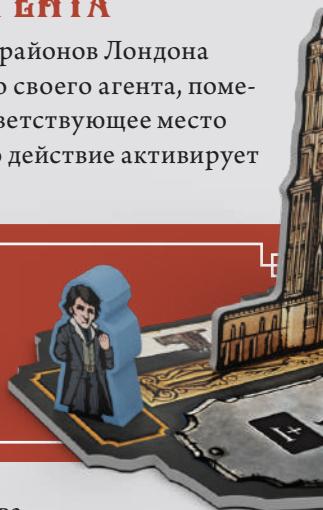
# ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый из игроков совершает ход. Каждый ход состоит из двух фаз, которые должны выполняться строго в следующем порядке:

## 1. ОТПРАВКА АГЕНТА

Игрок выбирает один из районов Лондона и отправляет туда одного своего агента, помещая его фигурку на соответствующее место в выбранном районе. Это действие активирует эффект района.

В течение игры можно разместить в каждом районе не более чем одного своего агента.



Это действие вызывает два разных эффекта:

- **(обязательный)** Активируется эффект района (см. стр. 8–9).
- **(по желанию)** Игрок может использовать способность одной из двух карт контактов, соседних с активированным районом. Игрок сам выбирает, сделать это до или после активации эффекта района (см. стр. 7).

Игрок не может отправить своего агента в район, где уже есть его агент, но всегда может отправить агента в район, где есть агенты других игроков (и нет его агента).

## 2. СОЗДАНИЕ КОМНАТЫ ЧУДЕС

Все игроки могут выставить чудеса в одной из витрин своих выставочных залов. Чтобы сделать это, каждый игрок тайно выбирает одну карту в руке (или больше одной, если выбранные карты образуют набор, см. стр. 10). Затем игроки одновременно раскрывают выбранные карты и размещают их в одной из свободных витрин любого своего выставочного зала.



Как правило, нельзя убрать карты чудес с витрины, переместить их на другую витрину или добавить карты чудес на уже занятую витрину (например, нельзя добавить книгу к уже выставленному на витрине книжному набору). Однако в игре есть карты, с помощью которых можно выполнить некоторые из этих действий.

На одной витрине размещается одна или несколько карт чудес в следующих комбинациях:

- Одно чудо любого типа (даже одна книга или одна часть монстра)
- Набор из любого количества разных книг (максимум 4)
- «Набор монстра», состоящий ровно из трёх разных частей монстра: головы, тела и ног

Игрок может размещать несколько копий одной и той же карты чуда в разных витринах своих выставочных залов.

Как только игрок завершает вторую фазу, ход переходит к следующему игроку (по часовой стрелке), который тоже делает ход, состоящий из двух фаз.

Игра продолжается до тех пор, пока агенты не закончатся у всех игроков.

### РАСШИРЕНИЕ КОМНАТЫ ЧУДЕС

Витрину с маркером «Скоро открытие» использовать для выставления чудес нельзя! Игроки могут в любой момент заплатить £5, чтобы убрать маркер «Скоро открытие» с одной из своих витрин, расширив тем самым комнату чудес.



# КОНТАКТЫ

В свой ход игрок может активировать способность одного из двух контактов в аллеях по соседству с районом, в который игрок отправил агента.

Способность контакта можно активировать в любой момент в первой фазе хода игрока, до или после применения эффекта района. Игрок может не активировать способность агента, хотя это, как правило, невыгодно.



**МИСТЕР ДРЕЙФУСС  
(Банкир):**

Игрок получает £3 из запаса наличных.



**ДЖ. К. ФЕЗЗИК  
(Информатор):**

Игрок берёт одну карту чуда из колоды.



**СЭР ПЕББЛТОН  
(Меценат):**

Игрок берёт две карты чудес из колоды. Далее по часовой стрелке все остальные игроки берут по одной карте из колоды.



**КАПИТАН РЕК  
(Скупщик краденого):**

Игрок сбрасывает одну карту чуда с руки и получает из запаса наличных количество фунтов стерлингов, равное её стоимости.



**БУТЧ (Плотник):**

Игрок бесплатно убирает маркер «Скоро открытие» с одной из своих витрин.



**КЛЮРИС (Провидица):**

Игрок берёт и смотрит верхнюю карту чуда из колоды. Затем он может либо положить её обратно наверх колоды, либо сбросить.

# РАЙОНЫ

Районы представляют собой значимые места Лондона. У каждого района есть эффект, который активируется, когда игрок отправляет в район своего агента. Каждый район представлен панелью с уникальным изображением и имеет два различных эффекта (по одному с каждой стороны).



**Любопытной Барбаре на базаре...**

Каждый игрок, кроме текущего, берёт одну карту чуда из колоды.

Затем текущий игрок начинает раскрывать по одной карте из колоды, пока не решит остановиться. Однако как только игрок раскрывает карту того же типа, что и одна из уже раскрытых, он должен сбросить все раскрытые карты, а его ход заканчивается. Если же игрок решает остановиться до того, как раскроет две карты одного типа, он забирает все раскрытые карты себе в руку.



**Я ставлю на... победу короля!**

Каждый игрок, начиная с текущего, называет любой тип карты чуда, а затем раскрывает

две верхние карты из колоды: все карты названного типа он может взять себе в руку; остальные карты уходят в сброс.



**Как не отобедать в таком случае!**

Каждый игрок, начиная с текущего, берёт три карты чудес

из колоды. После этого игроки оставляют одну из полученных карт у себя в руке, одну отдают соседу справа, а одну соседу слева. (Внимание: при игре вдвоём вы берёте себе одну карту, отдаёте другому игроку вторую, а третью сбрасываете.)



**Следуй порядку и не огребёшь.**

Каждый игрок, начиная с текущего, берёт три карты чудес из колоды. После этого игроки

оставляют одну из полученных карт у себя в руке, а оставшиеся две карты передают соседу справа. Теперь все игроки оставляют у себя в руке одну карту из двух полученных и передают последнюю карту соседу справа, который берёт её себе в руку.



**Пять фунтов раз, пять фунтов два, пять фунтов три... продано!**

Текущий игрок берёт из колоды

столько карт чудес, сколько игроков за столом, и выкладывает их перед всеми лицевой стороной вверх. Затем игрок выбирает одну карту из выложенных и либо объявляет на неё стартовую цену минимум в £1, либо пасует, если эта карта его не интересует. Далее по часовой стрелке каждый игрок может либо поднять цену как минимум на £1, либо спасовать. Спасовавший игрок выбывает из аукциона за эту карту. Победитель аукциона платит за карту чуда фунтами стерлингов и забирает её себе в руку. Затем текущий игрок повторяет то же самое с каждой из оставшихся карт чудес. Если карта никого не заинтересовала, она уходит в сброс.



**Ставки сделаны!**

Текущий игрок берёт столько карт чудес, сколько игроков

за столом, и выкладывает их перед всеми лицевой стороной вверх. Затем он выбирает одну из выложенных карт, и все игроки (включая текущего) тайно берут в руку ту сумму фунтов стерлингов, которую они готовы отдать за эту карту (даже несколько). Ставки раскрываются; кто поставил больше всех, тот платит поставленную им сумму в запас наличных и забирает карту себе в руку. Если несколько игроков поставили одинаковую наибольшую сумму, текущий игрок решает, кто из них купит карту. Затем текущий игрок повторяет то же самое по очереди с каждой из оставшихся карт чудес. Если карта никого не заинтересовала, она уходит в сброс.







## БАНК АНГЛИИ



**А** *В наше время банки ценят золото.*

Каждый игрок, начиная с текущего, может продать одну карту чуда с руки, получив из запаса наличных количество фунтов стерлингов, равное её стоимости, и ещё дополнительные £3. Проданные карты уходят в сброс.



**Б** *Распродажа!*

Каждый игрок, начиная с текущего, может продать до трёх карт чудес с руки, получив из запаса наличных количество фунтов стерлингов, равное их стоимости. Проданные карты уходят в сброс.



## АББАТСТВО



**А** *Играй в свою игру.*

Текущий игрок берёт из колоды столько карт чудес, сколько игроков за столом, и не глядя кладёт их перед собой стопкой. Затем игрок берёт верхнюю карту из этой стопки, смотрит её и решает, кому из игроков, включая себя, её отдать. Затем он повторяет это действие со всеми оставшимися в стопке картами чудес. Нельзя дать больше одной карты одному и тому же игроку. Таким образом, каждый игрок получит только одну карту.



**Б** *Кажется, это честная сделка...*

Каждый игрок должен сбросить одну карту чуда с руки и взять одну карту из колоды. Если у игрока в руке нет карт чудес, он всё равно берёт карту из колоды.



# ЧУДЕСА

Карты чудес — это всевозможные редкости, которые игрокам предстоит собирать и выставлять в своих выставочных залах. Карты чудес делятся на 6 разных типов, каждый из них можно отличить по цвету занавеса и символу в верхней части карты. И у каждого из типов есть свои правила:

## ☞ МОНСТРЫ (18)



Эти чудеса встречаются в виде разных частей монстров: ☠️ голов, 🦎 тел и 🦿 ног. Можно выставлять как отдельную часть, так и «набор монстра» (состоящий из 3 разных частей), разместив в витрине одну карту или набор из трёх карт разных частей соответственно (нельзя выставить в витрине только 2 части). Если игрок выставляет «набор монстра», он получает один жетон очков славы и кладёт его поверх этого набора. Части монстра нельзя добавлять на уже занятую витрину (см. правило в красной рамке на стр. 6).

## ☠️ ГРОТЕСК (12)



Когда игрок выставляет чудо этого типа, он берёт один жетон гротеска и кладёт его лицевой стороной вниз на только что размещённую в витрине карту гротеска. Только владелец может просматривать взятые и лежащие на картах гротеска жетоны. В конце игры игроки раскрывают все свои жетоны гротеска, лежащие на картах в витринах, и подсчитывают суммарное количество черепов, изображённых на своих жетонах. Тот, у кого больше черепов, получает один дополнительный жетон очков славы. Если у нескольких игроков оказалось одинаковое наибольшее количество черепов, эти игроки одновременно тянут по одному жетону гротеска до тех пор, пока ничья не разрешится в чью-то пользу.

## 📖 РЕЛИКВИИ (18)



Эти чудеса приносят столько очков славы, сколько указано на карте. Когда игрок выставляет реликвию, он кладёт на неё один жетон очков славы. Если точно такая же реликвия окажется в выставочном зале одного из игроков, жетон очков славы сбросится и с той реликвии, на которой он лежал, и с только что выложенной (никто не получит очков за эти реликвии).

## 👑 ДРАГОЦЕННОСТИ (12)



Когда игрок выставляет драгоценность, он немедленно получает £3 из запаса наличных.

## 🌀 МАГИЯ (12)



В конце игры вы получите за каждую карту магии столько очков славы, сколько разных типов чудес выставлено в ваших залах (включая магию).

## 📖 КНИГИ (20)



В игре есть 4 разных вида книг. В одной витрине можно выставить до 4 разных книг включительно, все они образуют набор. Нельзя добавлять новые книги на уже занятую витрину (см. правило в красной рамке на стр. 6).

В конце игры каждый выставленный набор книг принесёт вам очки славы по следующим правилам:

- 1 книга = 1 очко славы
- 2 разные книги = 4 очка славы
- 3 разные книги = 9 очков славы
- 4 разные книги = 16 очков славы





# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце хода игрока, отправившего в город своего последнего агента, после розыгрыша обеих фаз этого хода. После этого каждый из игроков подсчитывает суммарную ценность своей комнаты чудес, складывая:

- Очки славы за все карты/наборы карт чудес в своих витринах;
- Очки славы за все свои жетоны очков славы, полученные во время игры (3 очка славы за каждый жетон);
- 1 очко славы за каждые свои £3;

Затем каждый игрок должен вычесть 1 очко славы за каждую карту чуда, оставшуюся у него в руке. Также игрок с наибольшим количеством черепов на своих жетонах гротеска берёт один дополнительный жетон очков славы, который приносит ему ещё 3 очка славы (см. стр. 10, Гротеск).

Игрок с наибольшей итоговой суммой очков славы становится победителем.

**Ничья:** если у 2 или больше игроков одинаковая итоговая сумма очков славы, победителем становится тот из них, кто разместил у себя больше карт чудес (считается каждая карта в каждой витрине, даже те карты, которые образуют набор). Если ничья сохранилась, побеждает игрок с наибольшим количеством фунтов стерлингов. Если у нескольких игроков всё ещё ничья, то они делят победу.

## ПРИМЕР

При игре втроём – Павла, Дианы и Якова – Павел отправляет своего последнего агента, убедившись, что все игроки закончили свои действия в этот ход.

Время подсчитывать очки славы.

Диана разместила 10 карт чудес в 7 разных витринах и получает за них 36 очков славы. Она добавляет к ним 2 жетона очков славы (6 очков славы), один — за полный «набор монстра», а второй — за единственный на столе «Розеттский камень» (см. стр. 10, Реликвии).

Наконец, она добавляет 2 очка за 7 оставшихся у неё фунтов стерлингов. В руке у неё осталась только одна карта: она отнимает 1 очко славы и заканчивает игру с суммой в 43 очка славы.

Павел собирал коллекцию книг и, выставив 11 чудес в 8 разных витринах, он получает за них 39 очков славы. Он добавляет 1 жетон очков славы (3 очка славы), полученный благодаря «Экスカлибуру» (Реликвия). У него осталось 12 фунтов стерлингов, поэтому он прибавляет ещё 4 очка славы. У него не осталось карт в руке, поэтому он не отнимает очки славы. Павел завершает игру с суммой в 46 очков славы.

Яков же сосредоточился на деньгах. Он выставил 10 чудес в 8 витринах, получив за них 38 очков славы. Он добавляет 2 жетона очков славы

(6 очков славы), полученных за полный «набор монстра» и единственный на столе «Грааль» (Реликвия). Он также добавляет 4 очка славы за 14 оставшихся у него фунтов стерлингов, но отнимает 3 очка славы за 3 оставшиеся в руке карты. Яков заканчивает с общей суммой в 45 очков славы.

Теперь Диана и Яков раскрывают свои жетоны гротеска (у Павла их нет), у Дианы 2 жетона, и на них суммарно 4 черепа, а у Якова — 1 жетон с 3 черепами. Диана получает дополнительный жетон очков славы, приносящий ей 3 очка славы (см. стр. 10, Гротеск), и теперь её итоговая сумма равна 46.

У Дианы и Якова ничья за первое место, но Яков, разместивший в своих залах 11 карт против 10 размещённых карт Дианы, выигрывает ничью и становится победителем в игре.





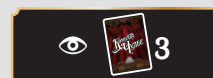
# КЛУБЫ

Эти карты дают каждому игроку дополнительную способность, которая помогает в процессе игры или потенциально увеличивает очки славы в конце игры. Для игры с картами клубов раздайте каждому игроку во время подготовки к партии 1 случайную карту клуба. Каждый игрок может использовать эффект своей карты клуба во время игры. Получив карту клуба, игрок уже не сможет её поменять.



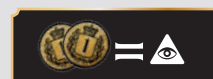
## КЛУБ ДЕТЕКТИВОВ:

В начале своего хода вы можете посмотреть 3 верхние карты чудес в колоде.



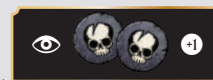
## КЛУБ БАНКИРОВ:

В конце игры вы получаете 1 очко славы за каждые £2 (а не за каждые £3).



## КЛУБ МОГИЛЬЩИКОВ:

Каждый раз, когда вам нужно взять жетон гротеска, вместо этого берите 2 и выбирайте, какой из них оставить.



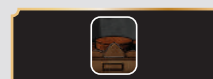
## КЛУБ ЮВЕЛИРОВ:

Вы получаете £1 из запаса наличных каждый раз, когда кто-либо выставляет драгоценность.



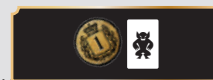
## КЛУБ ПЛОТНИКОВ:

Один раз в ход (каждого игрока), но перед созданием комнаты чудес вы можете убрать с одной из своих витрин все карты чудес. Убранные карты чудес возвращаются к вам в руку.



## КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ КОШЕК:

Вы получаете £1 из запаса наличных каждый раз, когда другой игрок выставляет монстра, будь то полный «набор монстра» или отдельная часть.





# РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Эта версия игры позволяет играть в Комнату Чудес в одиночном режиме.

Во время подготовки возьмите случайным образом или выберите 4 карты контактов из 6 доступных, обозначенных символом ■ (см. стр. 15), и положите 4 жетона с эффектами районов для одиночного режима (см. стр. 14) на 4 любых игровых районах. Какие районы вы выберете — не имеет значения, так как их эффекты будут заменены теми, что указаны на новых жетонах.

Эта игра будет противостоянием между вами и особым, внушающим страх противником:







## КОЛЛЕКЦИОНЕРОМ

В начале игры Коллекционер получает 3 выставочных зала, 3 маркера «Скоро открытие», размещённых по обычным правилам, £15 и 5 карт чудес (это рука Коллекционера).

Игнорируйте стартовое имущество, указанное в районах. Вместо этого возьмите £8 и 2 карты чудес.

Игра идёт как обычно: игрок совершает 3 хода, на каждом из них он отправляет одного агента в новый район, активирует эффекты района и контакта (см. стр. 15) и создаёт комнату чудес.

Когда игрок отправил всех своих агентов, он забирает их обратно. Затем игрок раскрывает все карты чудес в руке противника (Коллекционера) и размещает их в свободных витринах Коллекционера, при этом Коллекционер платит £5 за каждый маркер «Скоро открытие», который приходится для этого убрать. Размещать карты следует, если это возможно, в следующем порядке:

-  Полный «набор монстра» из 3 частей (голова-тело-ноги).
-  3 или больше книг (в приоритете большее количество книг).
-  Карты реликвий.
-  Карты гротеска.
-  Карты драгоценностей.
-  Карты магии.

Коллекционер предпочитает размещать полные наборы и карты с большей стоимостью. После размещения карт противника ход игрока (3-й, 6-й или 9-й) заканчивается.

В начале своего следующего хода игрок:

- сбрасывает все оставшиеся карты Коллекционера, которые не удалось разместить;
- берёт 5 новых карт чудес для Коллекционера.

После 9 ходов игра заканчивается, и вы подсчитываете свои очки славы и очки славы Коллекционера по обычным правилам.

Вы можете увеличить уровень сложности, следуя дополнительным правилам (одному или обоим):



### АРИСТОКРАТИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ

Перед раскрытием карт Коллекционер берёт себе в руку верхнюю карту чуда из колоды.



### КОРОЛЕВСКИЙ УРОВЕНЬ

При подсчёте очков Коллекционер игнорирует вычитание очков за оставшиеся в руке карты.



# РАЙОНЫ – РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

## Бизнес Хаус

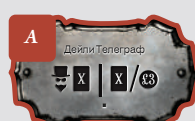


Раскройте 4 карты чудес из колоды. Вы можете купить до 2 из них, заплатив указанную на них стоимость. За каждую купленную вами карту Коллекционер купит карту с наибольшей стоимостью из оставшихся (карту с наибольшей стоимостью, за которую он сможет заплатить, исходя из количества его фунтов стерлингов) и возьмёт себе в руку.



Раскройте 4 карты чудес из колоды. Вы можете купить любые из них, заплатив указанную на них стоимость. Вы отдаёте плату за карты не в запас наличных, а Коллекционеру. Оставшиеся карты сбросьте.

## Дейли Телеграф

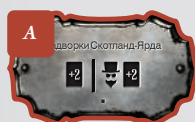


Возьмите 3 карты чудес из колоды и не глядя положите в руку Коллекционера их и ещё £3. Затем раскрывайте по одной карте чуда из колоды, пока не решите остановиться. Если вы раскрыли две карты одного типа, сбросьте все раскрытые карты и получите £3. Если вы решили остановиться до этого момента, заберите все раскрытые карты себе в руку.

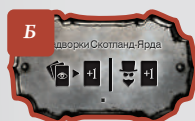


Раскройте 3 карты чудес из колоды, затем возьмите до 3 карт из колоды. Каждую взятую карту того же типа, что и хотя бы одна из раскрытых, положите в руку Коллекционера. Оставшиеся карты возьмите себе в руку. Сбросьте все 3 раскрытые карты.

## Задворки Скотланд-Ярда



Возьмите 4 карты чудес из колоды и раскройте 2 из них. Выберите одну раскрытую карту и одну нераскрытую, возьмите их себе в руку, а 2 оставшиеся карты положите в руку Коллекционера.



Возьмите 3 карты чудес из колоды и не глядя положите их на стол лицевой стороной вниз. По очереди раскрывайте каждую карту и решайте, взять её себе в руку, положить в руку Коллекционера или сбросить.

Одну из этих карт вы должны взять себе в руку, одну положить в руку Коллекционера, а одну сбросить.

## Централ Маркет



Продайте до двух карт чудес и получите за каждую на £3 больше её стоимости из запаса наличных. Коллекционер получает из запаса наличных £3 за каждую проданную вами карту.



Продайте столько карт чудес, сколько хотите, получая за каждую из запаса наличных количество фунтов стерлингов, равное её стоимости. Коллекционер получает из запаса наличных £3 за каждую проданную вами карту.





# КОНТАКТЫ — РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Эти контакты используются только в режиме одиночной игры. Когда игрок активирует способность выбранного контакта, её эффект распространяется и на Коллекционера. (С тем исключением, что Коллекционер никогда не перемещает фигурки на поле.) У некоторых карт контактов этот эффект отличается от эффекта, действующего на игрока. В таком случае на правой, более тёмной стороне щитка указан эффект, действующий на Коллекционера, а на левой, более светлой стороне — эффект, действующий на игрока.



## **КЛАРК (Журналист):**

Возьмите 1 жетон гротеска.  
Коллекционер также получает 1 жетон.



## **ОЛИВАНДЕР (Старьевщик):**

Сбросьте одну карту чуда.  
Коллекционер сбрасывает одну свою случайную карту.



## **Босе (Ростовщик):**

Продайте одну карту чуда (получите из запаса наличных количество фунтов стерлингов, равное стоимости этой карты). Коллекционер получает £3 из запаса наличных.



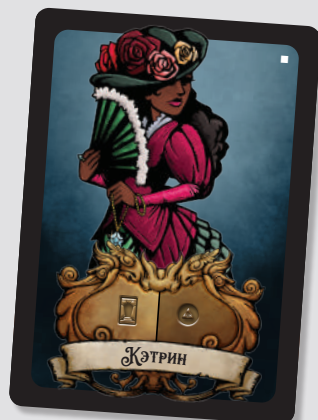
## **КАРА (Счетовод):**

Заплатите Коллекционеру £3, посмотрите 3 его карты, возьмите себе в руку одну из них, а оставшиеся 2 верните.



## **ПАРКЕР (Фотограф):**

Возьмите 2 карты чудес из колоды. Одну из них оставьте себе, а другую сбросьте. Возьмите ещё одну карту из колоды и не глядя отдайте её Коллекционеру.



## **КАТРИН (Наследница):**

Уберите все карты чудес с одной из своих витрин и немедленно разместите в ней новую карту чуда (или набор карт чудес). Коллекционер получает один жетон очков славы. Убранные с витрины карты чудес возвращаются к вам в руку.

# КОМНАТА ЧУДЕС



30'



16+



1-4



Ludus Magnus Studio – 2021  
© Все права защищены.  
[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)

