



PEAKY BLINDERS



UNDER NEW MANAGEMENT

RULEBOOK



Peaky Blinders is een epische gangster tv-serie dat zich afspeelt in de straten van Birmingham rond 1920. De serie vertelt het verhaal van leider Tommy Shelby van crimineel tot nette zakenman, wiens gangsterbende werd gevreesd voor de scheermesjes die in hun hoed werden genaaid.

Reis terug in de tijd naar het Birmingham van de jaren twintig. Speel je eigen rol in een spannende gangsteroorlog tussen verschillende groepen. Verhoog je persoonlijke statistieken zoals charisma, kracht en intelligentie om zo je tegenstanders te verslaan en je missie te volbrengen. Maar dit kan je niet alleen. Creëer een netwerk van vrienden en vijanden, investeer in rum, auto onderdelen, wapens of paardenraces en ga de strijd aan met je grootste rivalen. Word de meest gevreesde gangster van Birmingham!

TIP: LEES VOORDAT JE MET HET SPEL BEGINT DE SPELREGELS GOED DOOR.

Beheer en vergroot je business door te handelen in materialen. Stuur je handlangers naar de juiste locaties om je team te versterken, materialen te innen of territoria van tegenstanders aan te vallen. Neem de juiste beslissingen en vergroot het resultaat van je worp met de dobbelsteen. Door de verzamelde materialen te verhandelen verdienen je geld om je imperium te vergroten.

DOEL VAN HET SPEL

Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 3 mission-kaarten. De eerste speler die de opdrachten van de 3 mission-kaarten heeft behaald, wint het spel.

SPELMATERIAAL



Tijdens het spel mogen spelers ter aller tijden 5 kaarten met een waarde van 1 omruilen met 1 kaart met een waarde van 5.

VOORBEREIDING

Leg het speelbord in het midden van alle spelers. Leg het zijbord naast het speelbord.

Spelers:

Alle spelers ontvangen:

- een spelersbord, 4 miniatures, 4 control-markers en een 1 suspicion-balk in dezelfde kleur.
- 3 fortune tokens.
- 5 cash-kaarten met de waarde 1 en 2 cash-kaarten met de waarde 5.

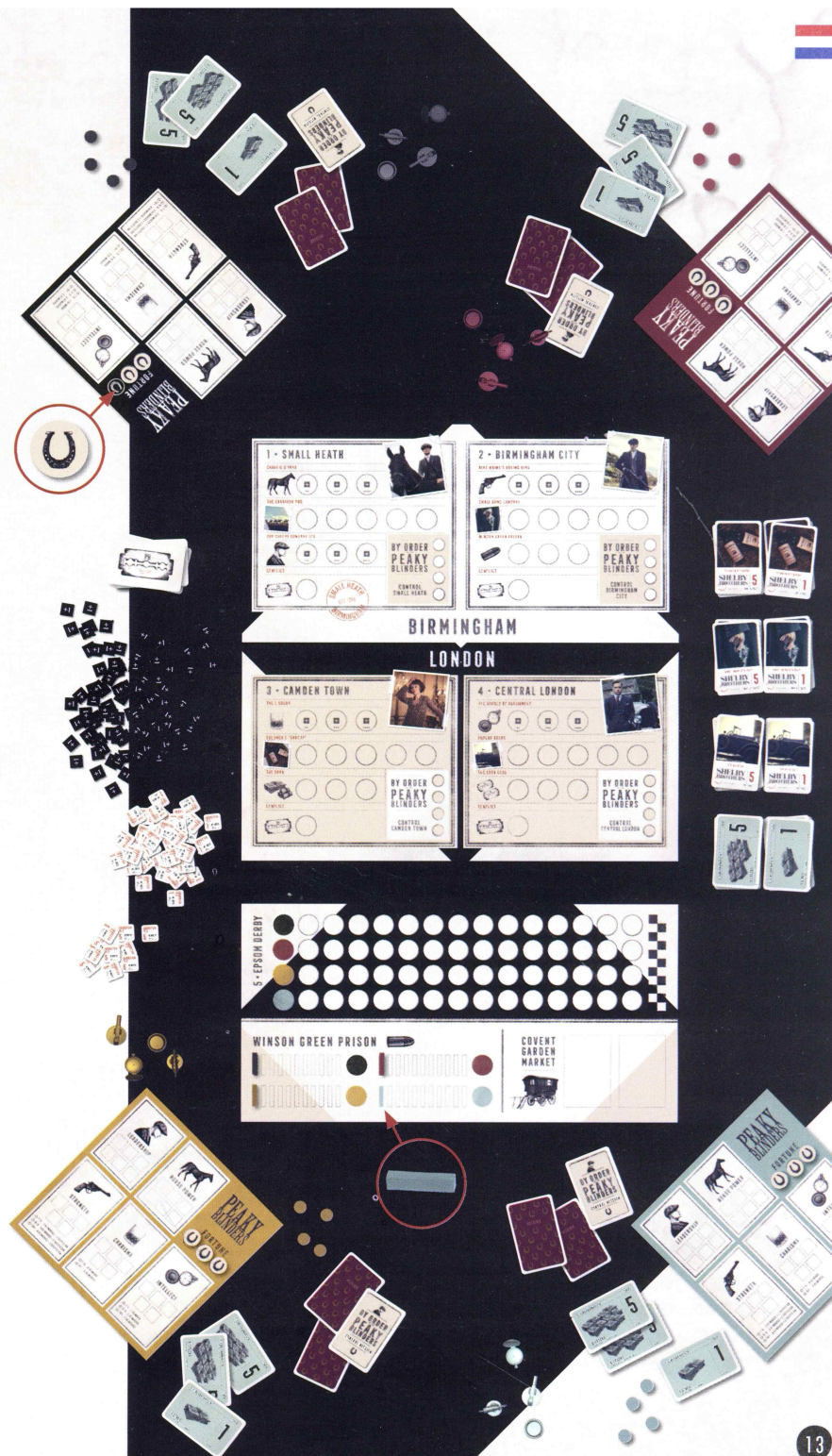
De spelers plaatsen hun suspicion-balk op het eerste vakje in de suspicion-meter op het zijbord. Plaats de 3 fortune tokens op de daarvoor aangegeven plek op het spelersbord.

Algemeen:

- Maak 4 stapels van de materiaalkaarten (rum barrel, weapons crates, car parts en cash-kaarten) en leg deze zo naast het speelbord dat alle spelers erbij kunnen.
 - Schud de conflictkaarten (de Offence én Defence kaarten door elkaar) en leg deze stapel met de tekst naar beneden naast het speelbord.
 - Plaats de upgrade- en member-tokens binnen handbereik van de spelers.
 - Schud de mission-kaarten en geef iedere speler 2 willekeurige mission-kaarten.
 - Schud de control mission-kaarten en geef iedere speler 1 willekeurige control mission-kaart.
- De spelers leggen 1 van hun mission- of control mission-kaarten open neer. De andere mission-kaarten houden de spelers gedurende het spel geheim voor de andere spelers.

HET SPEL BEGINT

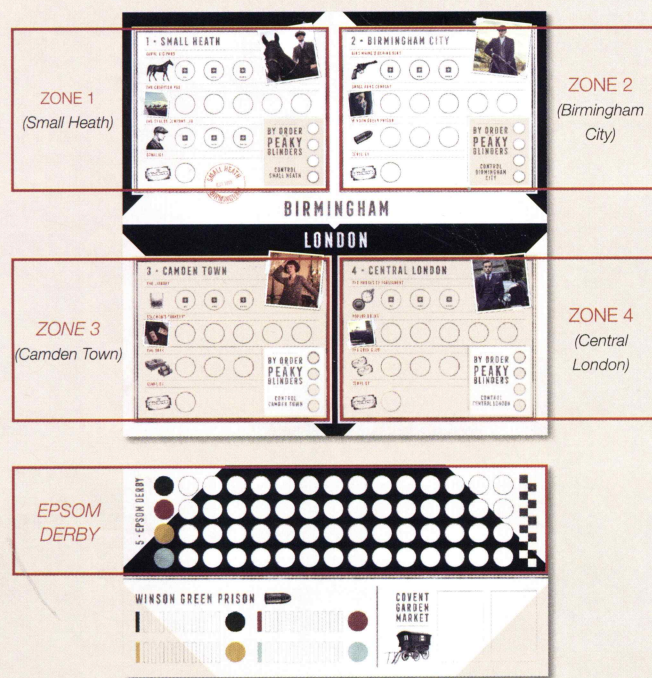
Het speelbord bestaat uit 4 verschillende zones. Per ronde spelen alle spelers dezelfde zone. Een ronde bestaat uit drie fases: de **voorbereidingsfase**, de **actiefase** en de **open game state**.



VOORBEREIDINGSFASE

Het spel begint in zone 1 (Small Heath). Daarna spelen de spelers zone 2 (Birmingham City), zone 3 (Camden Town) en eindigen ze in zone 4 (Central London). Deze zones worden in dezelfde volgorde herhaald tot het spel voorbij is.

Na zone 4 (Central London) wordt altijd de Epsom Derby gespeeld op het zijbord.

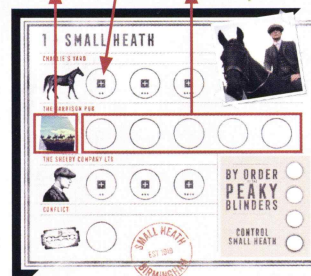


De starter* plaatst als eerste een van zijn drie henchmen op het speelbord in de zone die in die ronde gespeeld wordt. Hierna plaatsen de andere spelers om de beurt met de klok mee ook één henchman tot de drie henchmen op het speelbord staan. Een speler kan besluiten om geen henchman te plaatsen. Het is niet verplicht. Later in het spel wordt duidelijk waarom dat tactisch kan zijn. De plek waarop spelers hun henchmen in de zone plaatsen is belangrijk voor het spel.



SITUATIE MET 4 SPELERS

locatie 5 plekken



start van voorbereidingsfase

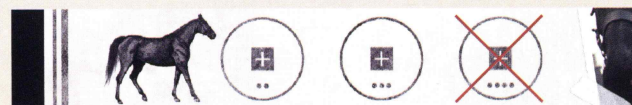


einde van voorbereidingsfase

Spelers houden in deze fase rekening met op welke locaties ze hun henchmen kunnen plaatsen. Er is een gelimiteerd aantal plekken per locatie.

De stipjes geven aan met welk aantal spelers er op welke locatie henchmen geplaatst mogen worden. Bijvoorbeeld: De locatie met 4 stipjes blijft vrij als 3 spelers het spel spelen.

SITUATIE MET 3 SPELERS



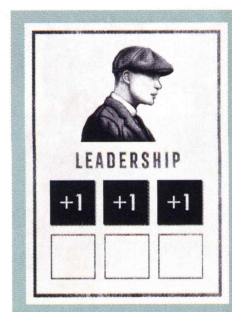
2 spelers

3 spelers

4 spelers

* De starter:

Wie de starter is, wordt tijdens het spel bepaald door het aantal upgrade fiches op de spelersborden onder leadership. De speler met de meeste fiches mag beginnen. Dit wordt in elke fase opnieuw bekeken. Mochten spelers hetzelfde aantal fiches op hun leadership hebben (of geen fiches) dan bepalen de spelers met de 8-zijdige dobbelsteen wie er begint.



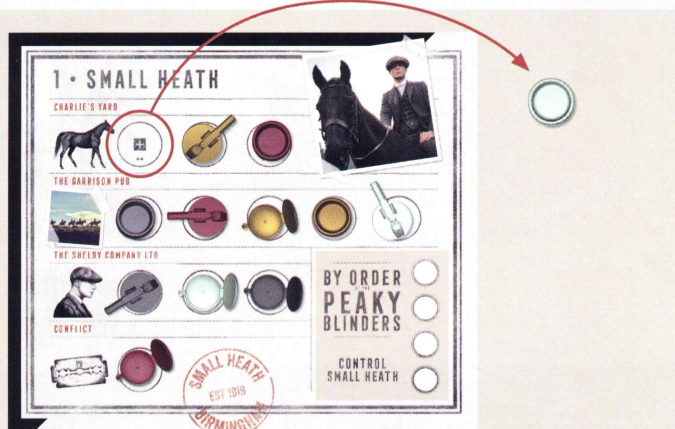
Let op! Bovenstaande 'leadership-regel' wordt overschreden door control-markers. De speler met de meeste control-markers in de zone waar gespeeld wordt, mag tijdens de voorbereidingsfase van die zone beginnen. Mocht dit gelijk zijn dan wordt er naar leadership gekeken (lees 'open game state' voor meer info).



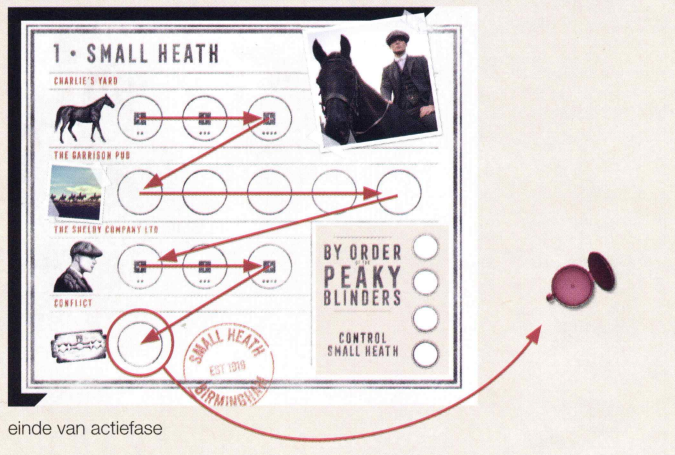
ACTIEFASE

De spelers pakken om de beurt de henchmen die op het speelbord geplaatst zijn in een vaste volgorde van het speelbord: van links naar rechts en van boven naar beneden.

Na het pakken van een henchman gooit de speler de dobbelsteen om zijn/haar beloning te ontvangen (deze is aangegeven op pagina 6 en 7).



start van actiefase



einde van actiefase

De actie die een speler uitvoert bij het terugpakken van zijn henchman is afhankelijk van drie factoren: het **resultaat** dat gedubbeld wordt, met **welke henchman** gespeeld wordt en op **welke locatie** de henchman staat op het speelbord.

Dobbelworp:

De spelers gooien met de 8-zijdige dobbelsteen om een beloning te krijgen. De speler telt de upgrade tokens van zijn henchman bij de dobbelworp op. (Twee upgrade tokens plus een dobbelresultaat van 5 is dus een totaalscore van 7). De beloning is afhankelijk van de soort henchman en van de locatie waar de henchman staat. Het resultaat is de **totaalscore**.

$$5 + \begin{matrix} +1 & +1 & \\ & & \end{matrix} = 7$$

Henchman:

Alle spelers zijn in het bezit van 3 henchmen: 1 intellect henchman, 1 charisma henchman en 1 strength henchman. Het verschil tussen de henchmen zit in het aantal beloningen die de spelers krijgen na een worp met de dobbelsteen en is afhankelijk van de locatie waar ze staan op het speelbord.



Strength

Als de strength henchman bij een locatie is geplaatst dan ontvangen de spelers:

- totaalscore van 1 – 5
2 beloningen + 1 suspicion
- totaalscore van 6 – 9
3 beloningen + 2 suspicion
- totaalscore van 10+
4 beloningen + 3 suspicion



Charisma

Als de charisma henchman bij een locatie is geplaatst dan ontvangen de spelers:

- totaalscore van 1 – 5
0 beloningen
- totaalscore van 6+
3 beloningen



Intellect

Als de intellect henchman bij een locatie is geplaatst dan ontvangen de spelers:

- totaalscore van 1 – 5
1 beloning
- totaalscore van 6 – 9
2 beloningen
- totaalscore van 10+
3 beloningen

Locatie:

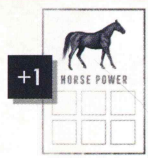
Welke beloning een speler ontvangt is afhankelijk van de locatie waar de henchman staat. De beloningen kunnen materialen (rum barrel-, weapons crates of car parts-kaarten), cash-kaarten of member tokens zijn, maar ook het verminderen van suspicion of het upgraden van een henchman.

Nu de spelers hun totaalscore weten, staat in de volgende lijst wat de spelers waar ontvangen. Dit zijn de locaties op het speelbord:

ZONE 1: SMALL HEATH

Charlie's Yard

Ontvang 1 upgrade token per beloning en plaats deze op je spelersbord bij horsepower.



The Garrison Pub

Ontvang 1 member token per beloning. De spelers leggen deze naast hun spelersbord.



The Shelby Company Ltd

Ontvang 1 upgrade token per beloning en plaats deze onder leadership op het spelersbord.



ZONE 3: CAMDEN TOWN

The Library

Ontvang 1 upgrade token per beloning en plaats deze onder charisma op het spelersbord.



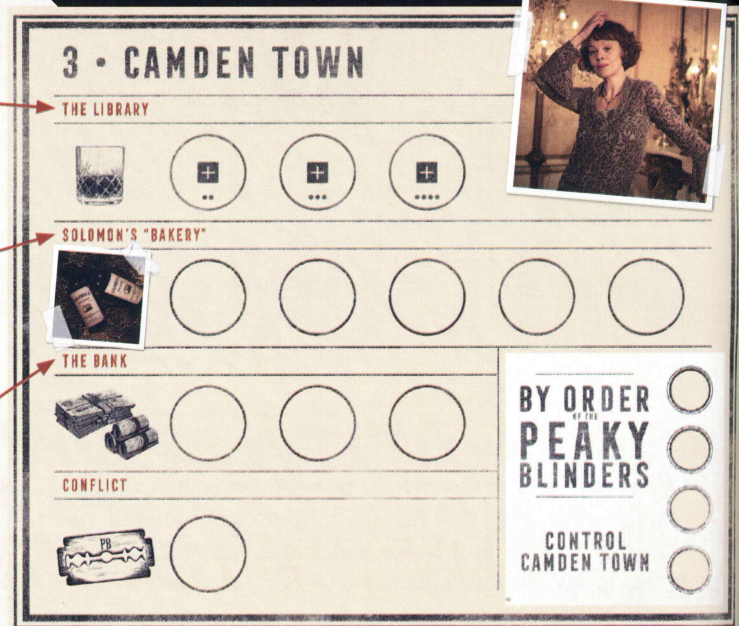
Solomon's "Bakery"

Ontvang 1 rum barrel-kaart per beloning. De spelers leggen deze naast hun spelersbord.



The Bank

Ontvang 1 cash-kaart per beloning. De spelers leggen deze naast hun spelersbord.



2 • BIRMINGHAM CITY

KING MAINE'S BOXING RING



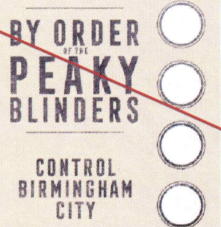
SMALL ARMS COMPANY



WINSON GREEN PRISON



CONFLICT



ZONE 2: BIRMINGHAM CITY

King Maine's Boxing Ring

Ontvang 1 upgrade token per beloning en plaats deze onder strength op het spelersbord.



Small Arms Company

Ontvang 1 weapons crates-kaart per beloning. De spelers leggen deze naast hun spelersbord.



Winson Green Prison

Ontvang -1 suspicion per beloning (het suspicion-balkje gaat een trede terug).



Let op! Je suspicion kan niet lager zijn dan het eerste vakje.

4 • CENTRAL LONDON

THE HOUSES OF PARLIAMENT



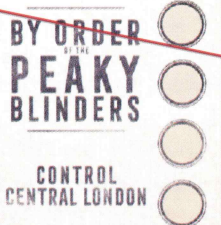
POPLAR DOCKS



THE EDEN CLUB



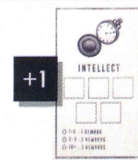
CONFLICT



ZONE 4: CENTRAL LONDON

The Houses of Parliament

Ontvang 1 upgrade token per beloning en plaats deze onder intellect op het spelersbord.



Poplar Docks

Ontvang 1 car parts-kaart per beloning. De spelers leggen deze naast hun spelersbord.



The Eden Club

Ontvang 1 conflictkaart per beloning. De spelers leggen deze met de tekst naar beneden naast hun spelersbord.



Conflict locatie:

Elke zone bevat één conflict locatie. Als een speler tijdens de voorbereidingsfase zijn henchman hier plaatst, ontvangt deze speler een conflictkaart tijdens de actiefase. Dit kan een Offence-kaart zijn om je tegenspelers lastig te vallen of een Defence-kaart om jezelf strategisch te helpen. De spelers ontvangen deze kaart zonder dobbelworp, maar alleen als er geen control-marker van een van je tegenspelers in de zone ligt.



Als een speler ervoor kiest een henchman te plaatsen op de conflict locatie terwijl er in die zone control-marker van zijn/haar tegenspeler ligt, dan ontstaat er tussen die 2 spelers een conflict. Als meerdere spelers een control-marker hebben in de zone waar het conflict plaatsvindt, mag de speler die het conflict aangaat kiezen met welke speler hij/zij dit doet.

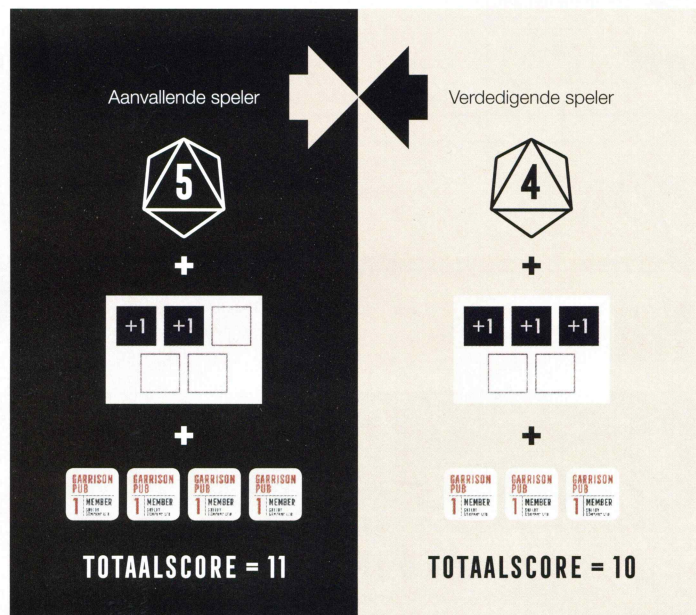
De speler die zijn henchman op de conflict locatie heeft geplaatst is de 'aanvallende speler'. De speler die één of meerdere control-markers in de zone heeft staan en wordt gekozen om een conflict mee aan te gaan, is de 'verdedigende speler'.

CONFLICTSITUATIE



Beide spelers dobbelen met de 8-zijdige dobbelsteen. De aanvallende speler telt de upgrade tokens van zijn henchman bij de dobbelworp op. (Twee upgrade tokens plus een dobbelresultaat van 5 is dus een totaalscore van 7). De verdedigende speler doet dit ook met zijn/haar gelijknamige henchman-kaart. Ook tellen beide spelers het aantal member tokens bij het resultaat op.

Wie het hoogste resultaat heeft wint het conflict.



- De winnende speler mag een conflictkaart van de stapel pakken, bekijken en gesloten voor zich neerleggen.
- Wanneer de aanvallende speler wint en meer dan 15 als resultaat heeft (upgrade tokens en member tokens meegeteld), dan mag deze speler ervoor kiezen om 1 control-marker van de verdedigende speler uit de zone te verwijderen en er zijn eigen control-marker te plaatsen. De aanvallende speler hoeft niet te betalen voor deze control-marker.
- De verliezende speler verwijdert al zijn upgrade tokens die op leadership liggen.
- De aanvallende speler verwijdert de upgrade tokens van de bijbehorende henchman als hij/zij het conflict verliest. Dit hoeft de verdedigende speler niet te doen.

OPEN GAME STATE

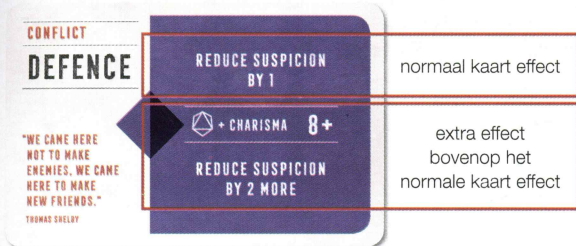
Na de actiefase spelen alle spelers tegelijk de open game state. Hier mogen conflictkaarten gespeeld worden, member tokens geplaatst worden en een henchman vrijgesproken worden.

Nadat alle henchmen van het speelbord zijn gepakt en alle acties zijn uitgevoerd, komen de spelers in de open game state. De spelers kiezen om de beurt om acties uit te voeren, te beginnen met de startende speler (met de hoogste leadership). Het uitvoeren van acties is niet verplicht.

Spelers kunnen tijdens de open game state:

► Conflictkaarten spelen

Spelers kunnen hun conflictkaarten in deze fase spelen. Als een conflictkaart een 8-zijdige dobbelsteenicoon afbeeldt moet de speler die de conflictkaart speelt (maakt niet uit of het een Offence of Defence kaart is) met de 8-zijdige dobbelsteen gooien om extra resultaat uit de kaart te krijgen. Deze speler mag de upgrade tokens van de benoemde henchman bij zijn worp optellen. Na het spelen van een conflictkaart wordt de kaart op een weggooistapel gelegd.



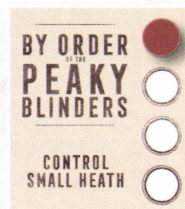
► Control-marker plaatsen

Alle spelers zijn in het bezit van 4 control-markers. Tijdens de open game state-fase mag je een control-marker kopen voor 8 punten aan cash-kaarten en plaatsen in een zone, zodat je een deel van die zone bezit. De control-marker mag geplaatst worden in een willekeurige zone naar keuze zolang er plek is. Er is geen limiet aan hoe veel control-markers een speler tijdens een beurt neer kan plaatsen.

Je kunt de control-marker plaatsen in de zone die je op je mission-kaart* hebt staan om sneller bij je einddoel te komen, maar je kunt hem ook elders plaatsen om een andere speler dwars te zitten.

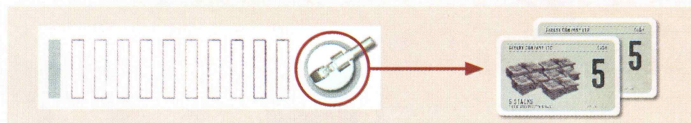
Als een speler geen control-markers meer heeft om te plaatsen, dan mag hij/zij er een uit een andere zone pakken (deze moet wel betaald worden!).

*Alle spelers hebben 1 control mission waarbij ze 4 control-markers in een specifieke zone moeten hebben. Om het spel te winnen moeten alle spelers de zone op hun control mission-kaart volledig bezet hebben. Heb je de meeste control-markers in de zone staan die gespeeld wordt, dan ben je als eerste aan de beurt. De speler met de meeste control-markers in een zone overschrijdt de regel dat degene met het hoogste leadership start.



► Henchman vrijkopen

Als jouw strength henchman in de gevangenis belandt (lees 'suspicion meter' voor meer info), dan kun je deze vrijkopen met 10 punten aan cash-kaarten.



► Verkoop, koop of ruil 1 materiaal (rum barrel, weapons crates of car parts) met de Covent Garden Market

Er zit in de open game state-fase geen limiet op het aantal verkoop-, koop- of ruilacties die een speler mag doen.

- Verkoop 1 rum barrel-kaart, weapons crates-kaart of car parts-kaart door deze op het zijbord te plaatsen. Plaats de kaart open in een van de twee daarvoor bestemde ruimtes. Ontvang hiervoor 1 cash-kaart.
- Koop 1 materiaalkaart die open op een van de twee stapels op het zijbord ligt. Betaal door 1 cash-kaart terug te leggen op de cash-kaartenstapel. Let op! De kaart moet een van de bovenste open kaarten van de twee stapels zijn.
- Ruil 1 materiaalkaart met 1 materiaalkaart die open op een van de twee stapels op het zijbord ligt. Let op! De kaart moet een van de bovenste open kaarten van de twee stapels zijn.



Let op! Het is niet toegestaan om een materiaal of cash-kaart met een waarde van 5 te gebruiken tijdens het verkopen, kopen of ruilen.

Na de open game state spelen de spelers de volgende zone op het speelbord met weer de voorbereidingsfase, de actiefase en de open game state-fase. Als de open game state na zone 4: Central London is gespeeld, belanden de spelers in de Epsom Derby, een minigame die direct na het spelen van de 4 zones wordt gespeeld.

EPSOM DERBY

Alle spelers plaatsen hun paarden op het eerste vakje op de racebaan en plaatsen hun paard het aantal vakjes naar voren gelijk aan het aantal upgrade tokens bij hun horse power.

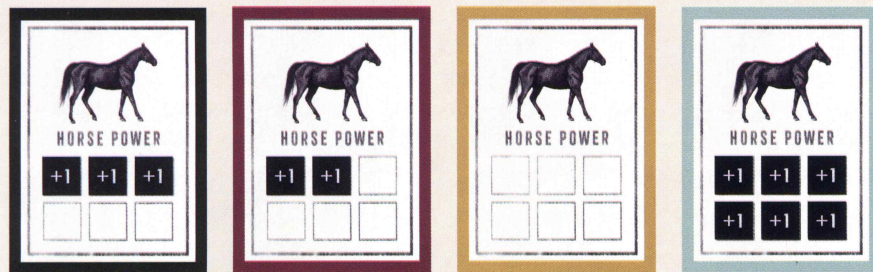
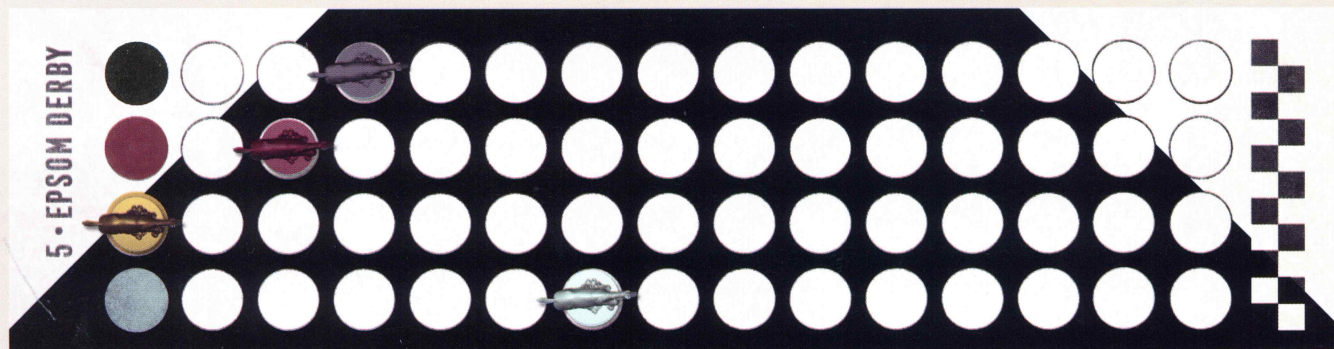
De spelers zetten verplicht 1 cash-kaart in als inzet voor het winnende paard. Wanneer een speler geen cash-kaarten heeft, dan speelt hij wel mee, maar kan hij geen geld verdienen met de race.

De *starter gooit met de racedobbelsteen. Daarna is de beurt aan de volgende spelers met de klok mee. De spelers verplaatsen hun paard het aantal stappen dat gelijk is aan de ogen die ze gooien met de racedobbelsteen. Het paard dat als eerste op of over de finish komt, wint de race.

De winnende speler ontvangt:

- 1 cash-kaart van de stapel cash-kaarten voor elke member token die hij bezit.
- De inzet van alle spelers.

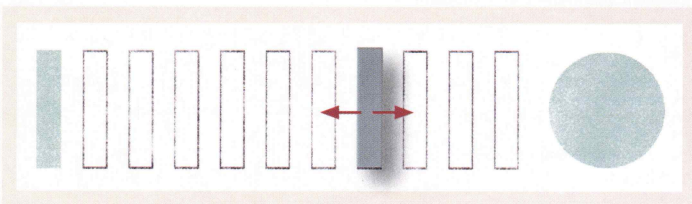
Let op! Als het winnende paard van een speler is die niets heeft ingezet, dan wint deze speler niets, ook niet voor zijn member tokens. De andere spelers zijn wel hun inzet kwijt.



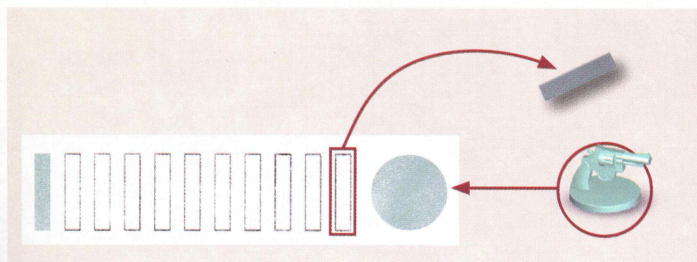
SUSPICION METER

Alle spelers hebben een meter met een suspicion-balkje op het zijbord dat aangeeft hoe verdacht de speler te werk gaat. Het balkje wordt naar links verplaatst als de suspicion vermindert en naar rechts als de suspicion stijgt.

De suspicion kan op meerdere manieren stijgen, maar voornamelijk als de spelers hoog gooien met hun strength henchman. Spelers kunnen hun suspicion laag proberen te houden door in **zone 2: Birmingham City** naar de Winson Green Prison te gaan.



De speler verliest zijn/haar strength henchman als de suspicion-meter vol is (balkje ligt in het meest rechter vakje). Plaats de strength henchman naast de suspicion-meter op het zijbord in de Winson Green Prison-zone. Deze henchman mag de speler niet meer gebruiken tijdens het spel, totdat deze is vrijgekocht, en hij/zij verwijdert alle upgrade tokens van de strength henchman.



Spelers kunnen tijdens de open game state-fase hun henchman vrijkopen voor 10 punten aan cash kaarten. Een speler die zijn strength henchman vrijkoopt, mag het suspicion-balkje weer terug op het eerste vakje op de suspicion-meter zetten (lees 'open game state' voor meer info).

FORTUNE

Fortune tokens kunnen worden ingezet na een worp met de 8-zijdige of de racedobbelsteen. Als een speler een fortune token inlevert mag hij 1 punt bij het dobbelresultaat optellen (Een dobbelresultaat van 5 plus een fortune token is dus een totaalscore van 6). Het is lastig om fortune tokens terug te verdienen, dus wees kritisch met de momenten wanneer je deze gebruikt.

Let op! Een speler kan maar 1 fortune token inzetten per dobbelworp.



EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die zijn control missie en de twee andere missies gehaald heeft, wint het spel.

Het spel eindigt direct, de ronde of fase wordt niet afgemaakt.

