



Un jeu de **NAO SHIMAMURA & NOBUTAKE DOGEN**
Illustré par **VINCENT ROCHÉ**



DISTRICT NOIR

RÈGLE DU JEU



HOBOKEN, NEW JERSEY - 1954

Les chefs des plus puissants syndicats du crime se livrent une lutte acharnée, à la fois de territoire et d'influence.

En plein centre d'Hoboken se trouve le District Noir. Ce quartier est, à juste titre, le plus convoité : celui qui s'en emparera prendra le contrôle de toute la ville.

Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre tous les genres.

BUT DU JEU

Vous êtes engagés dans un combat décisif pour le District Noir. Vous pouvez l'emporter de deux manières : soit en gagnant le soutien des **GANGS** du quartier et en totalisant plus de points de victoire que votre adversaire, soit en vous emparant des trois **BÂTIMENTS** stratégiques de la ville. À vous d'agir au bon moment et de bernier votre adversaire par des offres alléchantes.

CONTENU

47 cartes réparties de la manière suivante :

- **26 cartes GANG** : 5 de valeur 5, 6 de valeur 6, 7 de valeur 7 et 8 de valeur 8
- **7 cartes ALLIANCE** : 4× +2 points, 2× +3 points, 1× +4 points
- **9 cartes TRAHISON** : 3× -1 point, 4× -2 points, 2× -3 points
- **3 cartes BÂTIMENT** : 1× le port, 1× le commissariat central, 1× l'hôtel de ville
- **2 AIDES DE JEU**

1 pièce PREMIER JOUEUR

APERÇU DES CARTES

CARTES GANG

Ces cartes représentent les acteurs les plus influents du District Noir. Chaque gang compte autant de membres que sa valeur (valeur 5=5 membres, etc.) Pour chacun d'eux, vous devez posséder plus de cartes que votre adversaire afin de marquer le nombre de points correspondant à sa valeur. De plus, chaque groupe de **4 CARTES GANG** de couleurs différentes que vous possédez vous rapporte 5 précieux points supplémentaires.



CARTES ALLIANCE ET TRAHISON

Ces cartes représentent les accords et les intrigues inhérentes à la lutte pour le District Noir. Emparez-vous des meilleures **CARTES ALLIANCE** et refiez les **CARTES TRAHISON** à votre adversaire !



CARTES BÂTIMENT

Ces trois cartes représentent les principaux organes de pouvoir de la ville : le port, le commissariat central et l'hôtel de ville. Le joueur qui s'empare des **3 cartes BÂTIMENT** remporte immédiatement la partie !



MISE EN PLACE

1. Prenez chacun une **AIDE DE JEU**.
2. Mélangez les **45 autres cartes**, puis remettez-en 3 dans la boîte sans les regarder ; elles ne seront pas utilisées durant cette partie. Les 42 cartes restantes forment la pioche.
3. Distribuez 5 cartes de la pioche à chacun ; elles constituent votre main pour cette manche.
4. Installez la pioche, bien accessible, entre vous. Retournez ensuite les deux cartes du dessus et alignez-les à côté : ce sont les deux premières cartes de la file.
5. Choisissez chacun une face de la pièce **PREMIER JOUEUR**. Lancez-la en l'air, puis placez-la devant le joueur correspondant à la face visible obtenue : c'est lui qui entamera la première manche.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule au maximum en 4 manches. À chaque manche, chaque joueur dispose de 6 actions jouées à tour de rôle. Chacun devra effectuer **5 fois** l'action **poser une carte** et **1 seule fois** l'action **prendre 5 cartes**. À vous de décider à quel moment **prendre 5 cartes**, selon votre tactique.

POSER UNE CARTE (5 FOIS PAR MANCHE)

Choisissez une carte de votre main et posez-la au bout de la file, face visible. S'il ne vous reste aucune carte en main, vous **devez** effectuer l'autre action et prendre des cartes de la file (voir ci-dessous).

PRENDRE 5 CARTES (1 FOIS PAR MANCHE)

Prenez exactement 5 cartes de la file, en commençant par les dernières cartes ajoutées, et placez-les en colonnes devant vous : **cartes GANG, ALLIANCE, TRAHISON ET BÂTIMENT**.

Vous ne pouvez pas choisir cette action s'il n'y a aucune carte dans la file. Vous pouvez cependant l'effectuer même si la file comporte moins de 5 cartes : dans ce cas, prenez toutes les cartes qui s'y trouvent.

Remarque : Vous conservez les cartes récupérées devant vous jusqu'à la fin de la partie.

EXEMPLE



Élodie vient de poser une **carte GANG** de valeur 5 au bout de la file (A). C'est maintenant au tour de Lana : elle choisit de prendre des cartes. Elle récupère les 5 dernières cartes de la file et les place face visible devant elle (B). C'est de nouveau à Élodie de jouer.

FIN DE LA MANCHE

Une manche prend fin dès que vous avez effectué vos six actions (soit **5 fois poser une carte** et **1 fois prendre 5 cartes**). Si la pioche est vide, la partie est terminée ; faites la somme de vos points pour savoir qui a gagné. S'il reste des cartes dans la pioche, piochez 5 nouvelles cartes chacun et entamez la manche suivante. L'autre joueur récupère la pièce **Premier Joueur**, la retourne sur sa face, puis effectue sa première action.

Remarque : Il est possible qu'il reste plus de 2 cartes dans la file à la fin d'une manche. Dans ce cas, laissez-les en place pour la suivante.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE

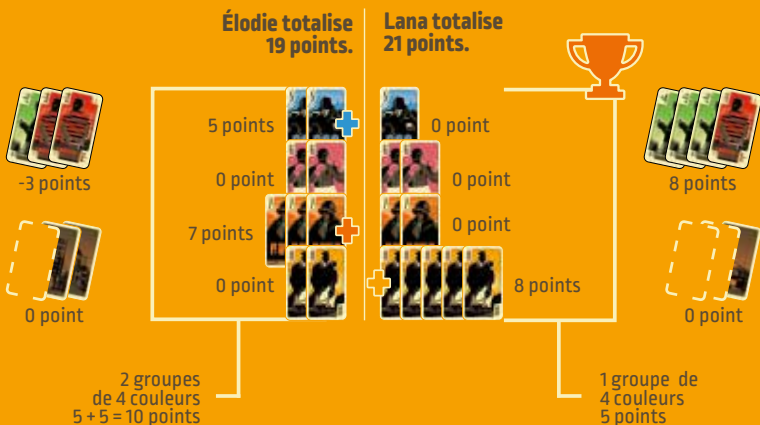
La partie s'arrête immédiatement dès que l'un de vous s'est emparé des **3 cartes BÂTIMENT** : il est alors automatiquement déclaré vainqueur et les points ne sont même pas comptabilisés. Sinon, la partie est terminée à l'issue de la 4^e manche et chacun compte alors ses points de la manière suivante :

- Celui d'entre vous qui possède le plus de **cartes GANG** d'une couleur marque un nombre de points égal à la valeur de ce gang. En cas d'égalité, personne ne marque de points.
- Chaque groupe de **4 cartes GANG** de couleurs différentes rapporte 5 points supplémentaires.
- Chaque **carte TRAHISON / ALLIANCE** fait perdre / rapporte respectivement autant de points que la valeur qu'elle indique.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de cartes GANG de valeur 8. Si l'égalité persiste, ce sont les cartes de valeur 7 qui vous départagent...

Remarque : Les **cartes BÂTIMENT** ne rapportent aucun point à la fin.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE



SPIRAL EDITIONS



Blackrock GAMES

© 2022 Spiral Editions. All Rights Reserved.
© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA.
All rights reserved. gry.nk.com.pl

Auteurs : Nao Shimamura, Nobutake Dogen
Illustrations : Vincent Roché

Version Game Factory : © 2023

Graphisme : Deborah Triggiano

Rédaction : Lorenz Vollenweider

Traduction française : Eric Bouret

Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstraße 2

D-90402 Nürnberg

www.carletto.de

www.gamefactory-games.com

