



Un gioco di **NAO SHIMAMURA & NOBUTAKE DOGEN**
Illustrato da **VINCENT ROCHE**



DISTRICT NOIR

ISTRUZIONI DI GIOCO



HOBOKEN, NEW JERSEY - 1954

I boss delle più potenti organizzazioni criminali si affrontano in un'aspra lotta per il controllo del territorio.

Al centro di Hoboken si trova District Noir. È il quartiere più conteso – e a ragione: chi lo controlla ha in mano l'intera città.

Per maggior leggibilità usiamo la forma linguistica del maschile generico, che è da intendersi come inclusiva di tutti i generi.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Vi trovate nel bel mezzo dello scontro decisivo per il controllo di District Noir. Due strade portano alla vittoria: assicurarsi il supporto delle **BANDE** del quartiere e collezionare più punti degli avversari oppure conquistare i tre **EDIFICI** strategici della città. Per riuscirci dovete agire al momento giusto e mettere fuori gioco gli avversari con offerte allettanti.

CONTENUTO

47 carte così suddivise:

- **26 carte BANDA:** 5 di valore 5, 6 di valore 6, 7 di valore 7, 8 di valore 8
- **7 carte ALLEANZA:** 4 carte "+2 punti", 2 carte "+3 punti", 1 carta "+4 punti"
- **9 carte TRADIMENTO:** 3 carte "-1 punto", 4 carte "-2 punti", 2 carte "-3 punti"
- **3 carte EDIFICIO:** 1 porto, 1 quartier generale della polizia, 1 municipio
- **2 carte RIASSUNTIVE**

1 moneta di giocatore iniziale

PANORAMICA DELLE CARTE

CARTE BANDA

Queste carte rappresentano le bande più influenti di District Noir. Ogni **BANDA** ha un numero di membri corrispondente al proprio valore (quindi valore 5 = 5 membri). Dovete riuscire a procurarvi più **carte BANDA** dei vostri avversari per assicurarvi i loro punti. Inoltre ricevete 5 preziosi punti bonus per ogni set completo, ossia collezionando le **carte BANDA** di tutti i colori.



CARTE ALLEANZA E ARTE TRADIMENTO

Queste carte rappresentano gli accordi e gli intrighi all'ordine del giorno nella lotta per il District Noir. Assicuratevi le migliori **carte ALLEANZA** (punti validi per la vittoria) e appioppate agli avversari le **carte TRADIMENTO** (sottrazione di punti)!



CARTE EDIFICIO

Queste tre carte rappresentano i tre più importanti centri del potere in città: il porto, il quartier generale della polizia e il municipio. *Se qualcuno riesce a entrare in possesso di tutte e tre le carte EDIFICIO, vince subito la partita!*



PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Consegnate a ogni giocatore una **carta RIASSUNTIVA**.
2. Mischiate le 45 carte e pescatene tre, che rimetterete nella scatola senza guardare. Non verranno utilizzate nella partita che sta per iniziare. Le rimanenti 42 carte formeranno il mazzo di gioco.
3. Distribuitevi cinque carte prese dal mazzo. Saranno le carte che avrete in mano per questo giro.
4. Mettete il mazzo al centro del tavolo in modo che sia ben raggiungibile da entrambi. Poi pescate due carte dal mazzo e mettetele scoperte affianco ad esso. Sono le prime due carte della fila.
5. Ognuno sceglie una faccia della **moneta di giocatore iniziale**. Tirate in aria la moneta e mettetela davanti al giocatore che aveva scelto la faccia che è uscita. Questo giocatore inizierà il giro.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita dura al massimo quattro giri. In ogni giro ognuno di voi svolge sei azioni alternativamente. Dovrete svolgere **cinque volte l'azione giocare una carta** e solo **una volta l'azione prendere cinque carte**. Starà a voi decidere, in base alla vostra tattica, quando **prendere cinque carte**.

GIOCARE UNA CARTA (5 VOLTE PER GIRO)

Scegli una delle carte che hai in mano e mettila scoperta alla fine della fila. Se non hai più carte in mano, devi svolgere l'altra azione e quindi prendere delle carte dalla fila, se non lo hai ancora fatto nel giro in corso.

PRENDERE CINQUE CARTE (1 VOLTA PER GIRO)

Prendi esattamente cinque carte dalla fila, iniziando dalla carta che è stata messa per ultima, e mettile scoperte davanti a te. Suddividile per categoria: **BANDA, ALLEANZA, TRADIMENTO, EDIFICIO**.

Se nella fila non ci sono carte, non potete svolgere questa azione. Lo potete invece fare se nella fila ci sono meno di cinque carte. In questo caso prendete tutte le carte.

Attenzione: le carte che avete davanti a voi rimangono fino alla fine della partita.

ESEMPIO



Leonie ha appena messo una **carta BANDA** di valore **5** alla fine della fila **(A)**. Adesso tocca ad **Anna**, che decide di prendere. Prende le ultime cinque carte della fila e le mette davanti a sé **(B)**. Adesso tocca di nuovo a **Leonie**.

FINE DEL GIRO

Il giro finisce non appena entrambi avete completato le sei azioni (ossia **5 volte giocare una carta e una volta prendere cinque carte**). Se alla fine del giro il mazzo è esaurito, la partita finisce e fate il conto dei punti per vedere chi ha vinto. Se invece ci sono ancora delle carte, ne pescate di nuovo cinque ciascuno e inizia il giro successivo. Adesso la moneta di giocatore iniziale passa all'altro giocatore, che la gira dal suo lato e svolge la prima azione.

Attenzione: alla fine di un giro la fila può essere composta da più di due carte. In questo caso le lasciate sul tavolo per il giro successivo.

FINE DELLA PARTITA E CONTEGGIO

La partita finisce non appena uno di voi conquista le tre **carte EDIFICIO**. Questo giocatore vince e non è necessario contare i punti. Altrimenti la partita finisce dopo il quarto giro e i punti vengono calcolati come segue:

- Chi di voi ha il maggior numero di **carte BANDA** di un colore riceve tanti punti quanto è il numero presente sulle relative carte. Nel caso in cui per un colore ci sia parità, nessuno riceve i punti.
- Per ogni set di quattro **carte BANDA** di colori diversi si ricevono 5 ulteriori punti.
- Poi ognuno sottrae il valore delle proprie **carte TRADIMENTO** e somma il valore delle **carte ALLEANZA**.

Vince chi ottiene il punteggio più alto. In caso di parità vince chi ha il maggior numero di **carte BANDA** con il numero 8. Se c'è ancora parità, decideranno le carte con il numero 7, e così via di seguito.

Attenzione: le carte EDIFICIO non valgono punti per il conteggio finale.

ESEMPIO DI CONTEGGIO



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



Autori: Nao Shimamura, Nobutake Dogen
Illustrazioni: Vincent Roche

Game Factory versione: © 2023
Grafica: Deborah Triggiano
Redazione: Lorenz Vollenweider
Traduzione italiana: Francesca Parenti

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-games.com

