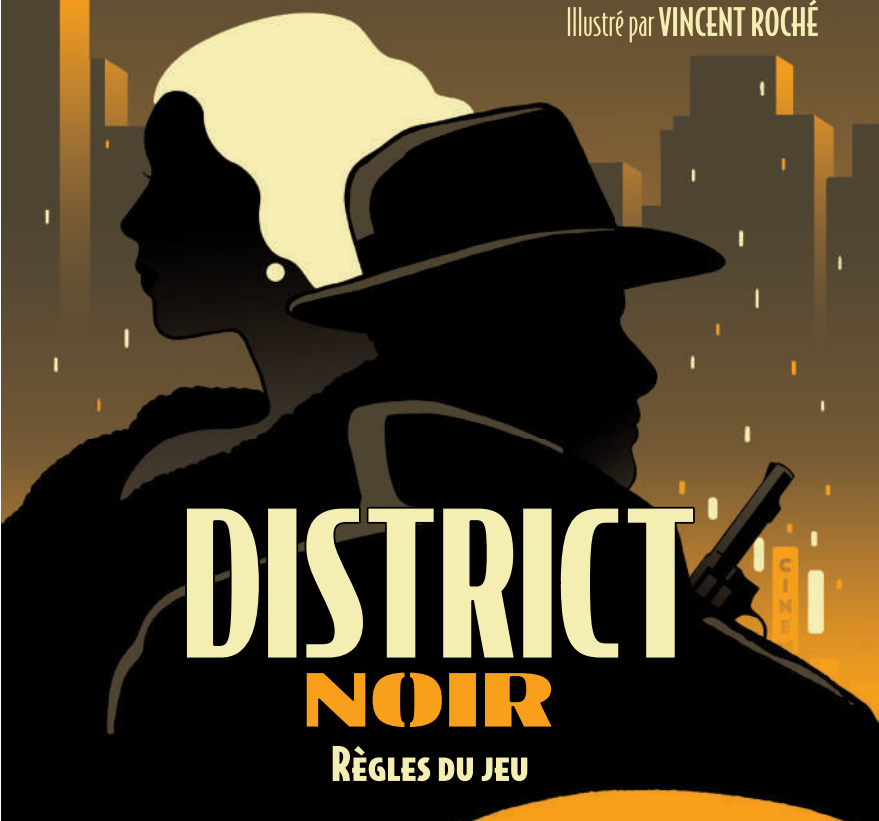


Un jeu de **NAO SHIMAMURA** et **NOBUTAKE DOGEN**
Illustré par **VINCENT ROCHÉ**



DISTRICT NOIR

RÈGLES DU JEU

HOBOKEN, NEW JERSEY - 1954

À la tête des plus grandes organisations criminelles de la ville, des hommes et des femmes se disputent les territoires et les soutiens, essayant par tous les moyens de faire grandir leur influence.

Le contrôle du District Noir, une zone centrale et très contestée, reste l'enjeu majeur qui fera toute la différence pour dominer la ville.



APERÇU ET BUT DU JEU

Pour prendre le contrôle de la ville, vous êtes engagées dans une lutte où tous les coups sont permis. Pour gagner, deux possibilités : remporter l'adhésion des différents **SOUTIENS** du District Noir ou contrôler directement les trois lieux stratégiques de la **VILLE**.

Manœuvrez intelligemment en choisissant les actions les plus opportunes et en contrôlant du mieux possible celles que fait votre adversaire.

ÉLÉMENTS DE JEU

CARTES SOUTIEN

Ces cartes représentent les grands groupes d'influence dans le District Noir. Chaque **SOUTIEN** possède un nombre de membres défini et il s'agira d'en obtenir le plus possible pour avoir une chance de l'emporter.



CARTES VILLE

Ces 3 cartes représentent les 3 lieux stratégiques de la **VILLE** : les docks, le commissariat et la mairie. **À tout moment, si vous parvenez à obtenir ces 3 cartes, vous remportez immédiatement la partie !**



MATÉRIEL

47 cartes réparties comme suit :

- 26 cartes **SOUTIEN** : 5 de valeur 5, 6 de valeur 6, 7 de valeur 7, 8 de valeur 8
- 7 cartes **ALLIANCE**
- 9 cartes **TRAHISON**
- 3 cartes **VILLE**
- 2 cartes **AIDE DE JEU** recto-verso

Et 1 jeton **CAMP** recto-verso

CARTES ALLIANCE ET TRAHISON

Ces cartes représentent les accords ou les trahisures qui jalonnent votre parcours vers le contrôle du District Noir.

À vous de tout faire pour récupérer les bonnes cartes et éviter les mauvaises !



JETON CAMP

Ce jeton symbolise les deux camps qu'il est possible d'incarner dans le jeu. Chaque joueuse choisira un des deux camps en début de partie et ce jeton sera utilisé pour déterminer quelle joueuse joue en premier à chaque début de manche.

Recto



Verso

MISE EN PLACE

- Mélangez les 45 cartes du jeu. **Retirez ensuite 3 cartes sans les regarder** et placez-les dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Distribuez **5 cartes face cachée** à chaque joueuse. Ces cartes constituent votre main de départ.
- Placez la pioche au centre de la table de manière à ce que les joueuses puissent y accéder aisément. **Piochez 2 cartes de la pioche et placez-les face visible au centre de la table** en composant une ligne depuis la pioche.
- Chaque joueuse choisit une face différente du jeton **CAMP**. Le jeton est lancé, la joueuse qui a choisi la face qui apparaît visible place le jeton à côté d'elle. Elle sera la première joueuse de la première manche.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en **4 manches**. À chaque manche, en commençant par la première joueuse et à tour de rôle, les joueuses vont effectuer une action parmi deux possibles :

- **JOUER une carte au bout de la ligne**
 - Dans la ligne, **PRENDRE les 5 dernières cartes jouées** (1 seule fois par manche).
- Les joueuses jouent à tour de rôle 6 fois chacune.

JOUER UNE CARTE

La joueuse choisit une carte de sa main et la pose **au bout de la ligne**. Si sa main est vide, la joueuse ne peut plus choisir cette action et **doit** choisir la deuxième action (*voir-ci-dessous*) pour prendre des cartes au centre de la table.

PRENDRE DES CARTES :

En commençant par la dernière carte de la ligne, la joueuse doit prendre **exactement 5 cartes**, et les poser devant elle, en les classant selon leur type (**SOUTIEN, ALLIANCE, TRAHISON** et **VILLE**).

Il est impossible de choisir cette action si aucune carte n'est disponible dans la ligne. Il est cependant possible d'effectuer cette action si moins de 5 cartes sont disponibles. Dans ce dernier cas, la joueuse prend l'ensemble des cartes de la ligne et les pose devant elle.

Remarque : les cartes récupérées et posées devant chaque joueuse sont gardées jusqu'à la fin de la partie.

Important : les joueuses ne peuvent effectuer l'action **PRENDRE DES CARTES** qu'une seule fois par manche. Dès qu'une joueuse a effectué cette action, s'il lui reste des cartes en main, elle devra désormais effectuer l'action **JOUER UNE CARTE** lors de ses prochains tours, et ce jusqu'à la fin de la manche. Chaque joueuse effectuera donc, dans chaque manche, 5 fois l'action **JOUER UNE CARTE** et 1 seule fois l'action **PRENDRE DES CARTES**.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU



Élodie vient de poser en bout de ligne une carte **SOUTIEN** de sa main de valeur 5 [A]. C'est maintenant à Lana de jouer, elle décide de prendre des cartes pour les poser devant elle. Elle récupère donc dans la ligne les 5 dernières cartes jouées [B]. C'est maintenant à Élodie de faire une action.

FIN DE LA MANCHE

Une manche se termine lorsque les deux joueuses ont effectué **6 actions**, les mains des 2 joueuses sont alors vides. **Une fois la manche terminée, si la pioche est vide la partie est terminée** et chaque joueuse établit son score pour déterminer qui l'emporte. S'il reste des cartes dans la pioche, les joueuses piochent 5 cartes chacune pour refaire leur main et une nouvelle manche commence. Le jeton **CAMP** est donné à l'autre joueuse qui le retourne sur la face symbolisant son **CAMP**.

Remarque : il est tout à fait possible qu'en fin de manche, des cartes soient encore présentes dans la ligne. Elles sont laissées dans la ligne pour la manche suivante.

Important : si, durant n'importe laquelle des manches, **une joueuse parvient à rassembler les 3 cartes VILLE**, la partie s'arrête immédiatement et cette joueuse **remporte la partie** sans que les scores ne soient calculés.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand les joueuses ont joué **4 manches** (la pioche est alors vide). Le calcul des scores se fait comme suit :

- Pour chaque type de **SOUTIEN**, la joueuse qui a la **majorité** marque un nombre de points égal au chiffre représenté sur ce **SOUTIEN**.
- En cas d'égalité sur un type de **SOUTIEN**, aucune des deux joueuses ne gagne les points de victoire correspondants.
- Chaque série de **4 SOUTIENS différents** rapporte **5 points** de victoire supplémentaires à sa propriétaire.
- À ces points de victoire, les joueuses ajoutent et/ou retirent les points figurant sur leurs cartes **ALLIANCE** et **TRAHISON**.

La joueuse qui a le total de points de victoire le plus élevé emporte la partie. En cas d'égalité, la joueuse qui l'emporte est celle qui remporte la majorité des cartes **SOUTIEN** de valeur 8, puis en cas de nouvelle égalité la majorité des cartes **SOUTIEN** de valeur 7, etc.

Remarque : les cartes **VILLE** ne valent aucun point de victoire lors du calcul du score final.

CALCUL DES POINTS

Score Élodie : 19 points

Score Lana : 21 points



-3 points

2 séries
complètes
5 + 5 = 10 points



0 point

5 points



0 point



7 points



0 point

0 point



0 point



0 point



8 points

1 série
complète
5 points



8 points



0 point