



Ein Spiel von **NAO SHIMAMURA & NOBUTAKE DOGEN**
Illustriert von **VINCENT ROCHÉ**



DISTRICT NOIR

SPIELANLEITUNG



HOBOKEN, NEW JERSEY - 1954

Die Bosse der mächtigsten Verbrecher-syndikate befinden sich in einem erbitterten Kampf um Territorium und Einfluss.

Genau in der Mitte von Hoboken liegt District Noir. Das Viertel ist heiß umkämpft, und zwar aus gutem Grund: Wer es besitzt, beherrscht die ganze Stadt.

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Anleitung die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

ZIEL DES SPIELS

Ihr befindet euch im alles entscheidenden Kampf um District Noir. Zwei Wege führen zum Sieg: Gewinnt die Unterstützung der **BANDEN** im Viertel und sammelt mehr Siegpunkte als euer Gegner oder reißt die drei strategischen **GEBÄUDE** der Stadt an euch. Dazu müsst ihr im richtigen Moment zuschnappen und euren Gegner mit verlockenden Angeboten hinter's Licht führen.

SPIELINHALT

- 47 Karten** in folgender Aufteilung:
- **26 BANDEN-Karten:** 5× Wert 5, 6× Wert 6, 7× Wert 7, 8× Wert 8
 - **7 BÜNDNIS-Karten:** 4× +2 Punkte, 2× +3 Punkte, 1× +4 Punkte
 - **9 VERRAT-Karten:** 3× -1 Punkte, 4× -2 Punkte, 2× -3 Punkte
 - **3 GEBÄUDE-Karten:** 1× Hafen, 1× Polizeihauptquartier, 1× Rathaus
 - **2 ÜBERSICHT-Karten**
- 1 STARTSPIELER-Münze**

DIE KARTEN IM ÜBERBLICK

BANDEN-KARTEN

Diese Karten repräsentieren die einflussreichsten Akteure in District Noir. Jede dieser **BANDEN** hat eine ihrem Wert entsprechende Anzahl Mitglieder (Wert 5 also 5 Mitglieder). Ihr müsst mehr **BANDEN-Karten** als euer Gegner gewinnen, um ihre Siegpunkte zu erhalten. Ihr könnt zudem 5 wertvolle Bonuspunkte für jedes Set sammeln, indem ihr **BANDEN-Karten** aller vier Farben auf eure Seite zieht.



BÜNDNIS- UND VERRAT-KARTEN

Diese Karten repräsentieren die Deals und Intrigen, die beim Kampf um District Noir an der Tagesordnung sind. Schnappt euch die besten **BÜNDNIS-Karten** (Siegpunkte) und dreht die **VERRAT-Karten** (Minuspunkte) eurem Gegner an!



GEBÄUDE-KARTEN

Diese drei Karten stellen die wichtigsten Machtzentren der Stadt dar: den Hafen, das Polizeihauptquartier und das Rathaus. *Wenn jemand von euch alle drei dieser **GEBÄUDE-Karten** besitzt, gewinnt er das Spiel sofort!*



SPIELVORBEREITUNG

1. Gebt jedem Spieler eine **ÜBERSICHT-Karte**.
2. Mischt die anderen **45 Karten** und zieht drei davon, die ihr ungesehen wieder zurück in die Schachtel legt. Diese werden in dieser Partie nicht verwendet. Die verbleibenden 42 Karten bilden den Stapel.
3. Teilt an euch beide verdeckt fünf Karten vom Stapel aus. Diese bilden eure Kartenhand in dieser Runde.
4. Legt den Stapel gut erreichbar zwischen euch auf den Tisch. Dann zieht ihr zwei Karten vom Stapel und legt sie offen daneben. Sie sind die ersten beiden Karten der Reihe.
5. Wählt je eine Seite der **STARTSPIELER-Münze**. Werft die Münze und legt sie vor denjenigen, dessen Seite oben gelandet ist. Dieser Spieler beginnt die erste Runde.



SPIELABLAUF

Eine Partie geht über maximal vier Runden. In jeder Runde habt ihr insgesamt jeweils sechs Aktionen, die ihr abwechselungsweise ausführt. Dabei müsst ihr **fünfmal** die Aktion **eine Karte anlegen** und genau **einmal** die Aktion **fünf Karten nehmen** wählen. Zu welchem Zeitpunkt ihr **fünf Karten nehmen** wollt ist eurem taktischen Geschick überlassen.

EINE KARTE ANLEGEN (5x PRO RUNDE)

Wähle eine Karte aus deiner Hand und lege sie offen ans Ende der Reihe. Wenn du keine Karten mehr auf der Hand hast, **musst** du die andere Aktion ausführen und Karten aus der Reihe nehmen, sofern du das diese Runde noch nicht getan hast (siehe unten).

FÜNF KARTEN NEHMEN (1x PRO RUNDE)

Nimm genau fünf Karten aus der Reihe, beginnend mit der neuesten Karte, und lege sie offen vor dich hin. Sortiere sie dabei nach **BANDE, BÜNDNIS, VERRAT** und **GEBÄUDE**.

Wenn keine Karten in der Reihe liegen, könnt ihr diese Aktion nicht ausführen. Ihr dürft sie jedoch ausführen, wenn weniger als fünf Karten in der Reihe liegen. In diesem Fall nehmt ihr so viele Karten wie möglich.

Hinweis: Die Karten, die vor euch liegen, bleiben dort bis zum Ende der Partie.

BEISPIEL



Leonie hat gerade eine **BANDE**-Karte mit Wert **5** ans Ende der Reihe angelegt **(A)**. Nun ist **Anna** am Zug und entscheidet sich, Karten einzukassieren. Sie nimmt die neuesten fünf Karten aus der Reihe und legt sie offen vor sich hin **(B)**. Jetzt ist **Leonie** wieder am Zug.

ENDE DER RUNDE

Eine Runde endet, sobald ihr beide sechs Aktionen ausgeführt habt (also **5x eine Karte anlegen** und **1x fünf Karten nehmen**). Ist am Ende der Runde der Stapel aufgebraucht, so endet die Partie und ihr rechnet eure Punkte zusammen, um zu sehen, wer gewonnen hat. Wenn es noch Karten im Stapel gibt, zieht ihr wieder je fünf Karten und die nächste Runde beginnt. Die **STARTSPIELER-Münze** geht nun an den anderen Spieler, der sie auf seine Seite wendet und dann den ersten Zug macht.

Hinweis: Am Ende einer Runde können auch mehr als zwei Karten in der Reihe verbleiben. Lasst sie in diesem Fall für die nächste Runde liegen.

SPIELUNDE UND WERTUNG

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch im Laufe des Spiels alle drei **GEBÄUDE-Karten** ergattert. Dieser Spieler gewinnt und die Siegpunkte werden nicht gezählt. Ansonsten endet das Spiel nach der vierten Runde und die Siegpunkte werden wie folgt berechnet:

- Derjenige von euch mit mehr **BANDEN-Karten** in einer Farbe erhält die Punkte in Höhe der Zahl auf den entsprechenden Karten. Bei Gleichstand in einer Farbe bekommt niemand Punkte.
- Für jedes Set von vier verschiedenfarbigen **BANDEN-Karten** erhält der Besitzer fünf weitere Punkte.
- Danach zieht jeder von seinen Punkten den Wert seiner **VERRAT-Karten** ab und zählt den Wert seiner **BÜNDNIS-Karten** dazu.

Der Spieler mit dem höheren Gesamtwert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten **BANDEN-Karten** mit Wert 8 hat. Steht es auch da gleich, entscheiden die Karten mit Wert 7, und so fort.

Hinweis: GEBÄUDE-Karten bringen am Ende der Partie keine Siegpunkte.

WERTUNGSBEISPIEL



SPIRAL
EDITIONS



Blackrock
GAMES

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

Autor: Nao Shimamura, Nobutake Dogen
Illustration: Vincent Roché

Game Factory Version: © 2023
Grafik: Deborah Triggiano
Redaktion: Lorenz Vollenweider

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

