

Autoři: NAO SHIMAMURA a NOBUTAKE DOGEN

Ilustrace: VINCENT ROCHÉ



ZÁKON ULICE

PRÁVIDLA HRY

HOBOKEN, NEW JERSEY - 1954

Bossové mocných zločineckých organizací zápolí o vliv a území. Ve snaze ovládnout co největší kus města jim nikdo nesmí stát v cestě.

V centru Hobokenu leží čtvrť Noir. Nadvláda nad ní dosud nebyla vyjasněna. Říká se ale, že ten, kdo získá Noir, má otevřené dveře k ovládnutí celého města...



Úvod

Chystáte se vstoupit do otevřené války gangů o klíčovou část města. Zde platí jen „zákon ulice“. Zvítězit můžete dvěma způsoby: mějte co nejvíce **NOHSLEDŮ** v různých vrstvách společnosti, nebo přímo ovládněte strategické **BUDOVY** ve čtvrti.

K vítězství vás dovede mazané rozhodování a pečlivé načasování akcí, ale také přehled nad plány vašeho protivníka a jejich zmaření.

HERNÍ PRVKY

KARTY NOHSLEDŮ

Tyto karty představují vrstvy společnosti ve čtvrti Noir, které můžete ovlivnit a získat na svoji stranu. Karty **NOHSLEDŮ** mají různé barvy podle toho, ke kterému druhu patří. Ke každému druhu nohsledů patří určitý počet karet, který je zároveň roven jejich bodové hodnotě (např. ve hře je 8 nohsledů hodnoty 8). Pokud chcete za druh nohsledů získat body, musíte vlastnit většinu karet nohsledů tohoto druhu.



KARTY BUDOV

Tyto tři karty představují klíčová místa ve **ČTVRTI**: přístav, policejní stanici a radnice.

Pokud získáte všechny tři budovy, okamžitě vyhráváte!



HERNÍ MATERIÁL

47 karet následujících druhů:

- 26 karet **NOHSLEDŮ**: 5 o hodnotě 5, 6 o hodnotě 6, 7 o hodnotě 7, 8 o hodnotě 8
- 7 karet **SPOJENECTVÍ**
- 9 karet **PODRAŽŮ**
- 3 karty **BUDOV**
- 2 oboustranné karty nápovědy

1 oboustranný žeton **GANGŮ**

KARTY SPOJENECTVÍ A PODRAŽŮ

Tyto karty představují dohody a podfuky, které vám pomohou vydláždít cestu k ovládnutí čtvrti Noir. Vaše vlastní mazanost rozhodne o tom, zda se vám podaří získat dobré karty a vyhnout se těm špatným.



OBOUSTRANNÝ ŽETON GANGŮ

Na každé straně žetonu je symbol jednoho z **GANGŮ**. Na začátku hry se hráči dohodnou, kdo bude hrát za který **GANG**. Poté hoďte žetonem jako mincí. Hráč, jehož symbol gangu padne, bude první na tahu.

líc



rub

PŘÍPRAVA HRY

- Každému hráči dejte kartu nápovědy. Zbýlých 45 karet zamíchejte a utvořte z nich balíček lícem dolů. Poté z **balíčku vezměte náhodně 3 karty**, aniž se na ně podíváte, a vraťte je do krabičky. Během partie je nepoužijete.
- Rozdejte každému hráči **lícem dolů 5 karet** z balíčku. Toto jsou počáteční karty hráčů. Každý hráč si vezme své počáteční karty do ruky a podívá se na ně.
- Umístěte balíček doprostřed stolu, na dosah obou hráčů. Nakonec otočte lícem vzhůru 2 horní karty z balíčku a utvořte z nich řadu napravo nebo nalevo od balíčku. Důležité je, aby měla řada jasně daný začátek (u balíčku) a konec.
- Hráči si rozdělí barvy žetonu **GANGŮ**. Hodte žetonem jako mincí. Hráč, jehož barva na žetonu padne, bude začínajícím hráčem prvního kola.



PRŮBĚH HRY

Jedna partie trvá **4 kola**. V každém kole se hráči střídají na tahu, počínaje začínajícím hráčem. Když je hráč na tahu, provede 1 ze 2 dostupných akcí. Akce jsou:

- **ZAHRÁT KARTU NA KONEC ŘADY.**
- Vzít posledních pět karet z řady, počínaje naposledy zahraniou kartou (pouze 1× za kolo).

Každý hráč provede **v každém kole 6 tahů**.

HRANÍ KARTY

Pokud chcete provést tuto akci, vyberte jednu kartu ze své ruky a zahrajte ji na konec řady. Pokud nemáte karty v ruce, nesmíte tuto akci provést a musíte provést druhou akci, tzn. vzít 5 karet z řady (viz níže).

BRANÍ PĚTI POSLEDNÍCH KARET Z ŘADY

Pokud chcete provést tuto akci, vezměte si 5 posledních karet z řady uprostřed stolu (počínaje naposledy zahraniou kartou a poté dál směrem k balíčku). Získané karty umístěte před sebe na stůl a rozřídte je podle druhů (různí **NOHSLEDI, SPOJENECTVÍ, PODRAZY** a **BUDOVY**). Tuto akci nesmíte provést, pokud v řadě nejsou žádné karty. Smíte ji ovšem provést v případě, kdy je v řadě méně než 5 karet. V takovém případě si vezměte všechny dostupné karty. Ovšem pozor: pokud je v řadě 5 a více karet, musíte si vzít přesně 5 posledních karet, nemůžete se rozhodnout vzít méně karet.

Poznámka: Takto získané karty si ponecháte až do konce hry.

DŮLEŽITÉ! Akci braní pěti posledních karet z řady smíte provést pouze jednou za kolo. Jakmile tuto akci provedete, smíte do konce kola provádět pouze první akci: hraní karty. To znamená, že hráč v každém kole provede pětkrát akci hraní karty a jednou akci braní pěti posledních karet z řady.

PŘÍKLAD TAHŮ



Bruno zahrál z ruky **nohsleda** s hodnotou 5 na konec řady **[A]**.

Na tahu je **Agnes**. Rozhodne se, že je načase získat nějaké karty. Vezme si 5 posledních karet z řady a vyskládá je před sebe **[B]**. Na tahu je opět **Bruno**.

KONEC KOLA

Kolo končí, jakmile každý hráč provedl **6 akcí**. Hráči nebudou mít žádné karty v ruce. **Pokud je na konci kola prázdný i balíček karet, hra končí** a hráči spočítají své body. Pokud v balíčku zbývají karty, rozdejte každému hráči 5 karet lícem dolů, jako na začátku hry. Začínající hráč právě končícího kola předá žeton **GANGŮ** druhému hráči. Tento hráč žeton otočí na stranu se svojí barvou a v následujícím kole bude začínajícím hráčem.

Poznámka: Na konci kola mohou zůstat karty v řadě uprostřed stolu. Ponechte je na stole do dalšího kola.

DŮLEŽITÉ! Pokud má některý hráč před sebou v jednu chvíli všechny 3 karty budov, hra okamžitě končí, a to i uprostřed kola. Hráč se 3 budovami se stává vítězem, nezávisle na bodech.

KONEC HRY

Hra končí po **čtvrtém kole** (balíček bude prázdný). Body sečtete následujícím způsobem:

- U každého druhu **NOHSLEDŮ** určete, kdo vlastní **většinu** karet. Hráč, který vlastní většinu karet určitého druhu, získá tolik bodů, kolik činí hodnota tohoto druhu **NOHSLEDŮ** (např. 5 bodů, pokud máte většinu karet s hodnotou 5).
- Pokud nastane shoda při určování většiny, body za tento druh **NOHSLEDŮ** nezíská nikdo.
- Za každou sadu **4 různých NOHSLEDŮ** získá hráč **5 bodů**.
- Nakonec každý hráč od svého skóre odečte karty **PODRAŽŮ** a ke skóre přičte karty **SPOJENECTVÍ**.
- Hráč s vyšším počtem bodů se stává vítězem. Pokud nastane shoda, stává se vítězem hráč s většinou **NOHSLEDŮ** o hodnotě 8. Pokud shoda nadále trvá, vítězí hráč s většinou **NOHSLEDŮ** o hodnotě 7. Případně takto pokračujte k **NOHSLEDŮM** s nižšími hodnotami.

Poznámka: Karty **BUDOV** jsou na konci hry bezcenné.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



-3 body



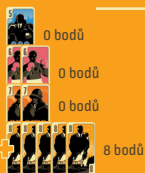
0 bodů

2 sady
4 různých
 $5 + 5 = 10$ bodů

Bruno získal 19 bodů



Agnes získala 21 bodů



1 sada 4
různých
5 bodů



8 bodů



0 bodů