GANG DE LACNOIR

Règles d'Initiation — 2 joueurs

Bienvenue à Lacnoir. Deux bandes rivales s'affrontent pour le contrôle de la ville. Recrutez, manœuvrez, frappez.

Introduction

Présenter le kit introduction.

L’objectif du kit

Contenu du kit

Ce kit print and play contient le nécessaire pour commencer à jouer à deux.
Pour chaque joueur vous trouverez :

- 2 chefs de bande
- 1 deck de 16 cartes

Pour le plateau :

- 7 hexagones

Gang de Lacnoir

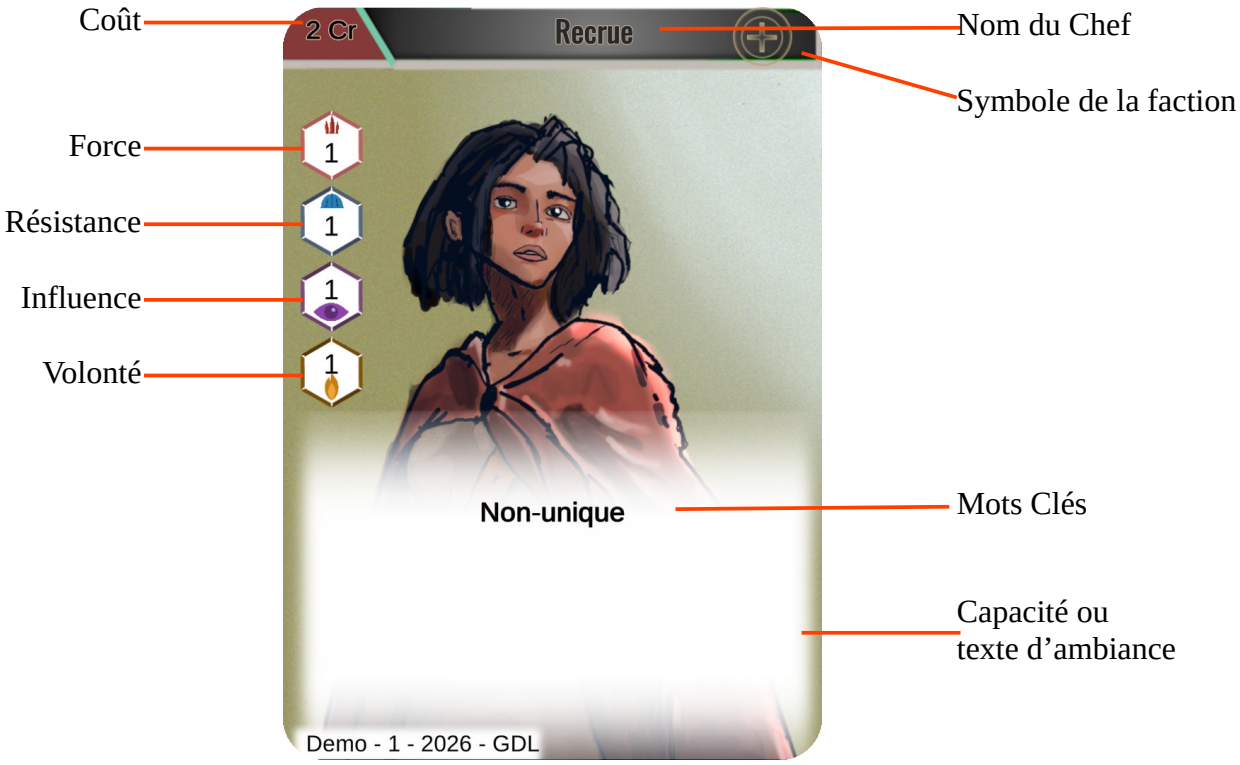
Gang de Lacnoir est un jeu de contrôle de territoire, chaque joueur représente un *magnat*, une personnalité important de Lacnoir, dont l’objectif est de consolider ses acquis. Bien que dans la version finale de Gang de Lacnoir, il existe plusieurs manière de gagner une partie, dans cette démo nous nous contenterons de la victoire par points d’influence ou par contrôle de quartiers.

MISE EN PLACE

1. **Plateau** : Placez le **Puits Central** au centre de la table.
2. **Quartiers** : Placez les **quartiers** adjacents au Puits.
3. **Chefs de Bande** : Chaque joueur place ses **2 chefs** dans les quartier les plus opposés.
4. **Crédits (Cr)** : Chaque joueur reçoit 3 **Cr**.
5. **Deck : Mélangez votre deck personnel et piochez 5 cartes.**

LES CHEFS DE BANDE

Un chef de bande est représenté par une carte de référence placée devant le joueur et par un standee (ou une figurine) posé sur le plateau. C'est un personnage principal - il se déplace, agit, combat, et peut mourir définitivement.



Les chefs possèdent **4 caractéristiques** :
FOR (Force) | Dégâts infligés en combat.
RÉS (Résistance) | Points de vie du chef.
INF (Influence) | Capacité à convaincre, passer un blocage.
VOL (Volonté) | Résistance aux intimidations, capacité à bloquer.

Le coût

Le chiffre en haut à gauche de la carte indique le coût en Crédits du chef lors de la composition de bande. Plus un chef est puissant, plus il coûte cher.

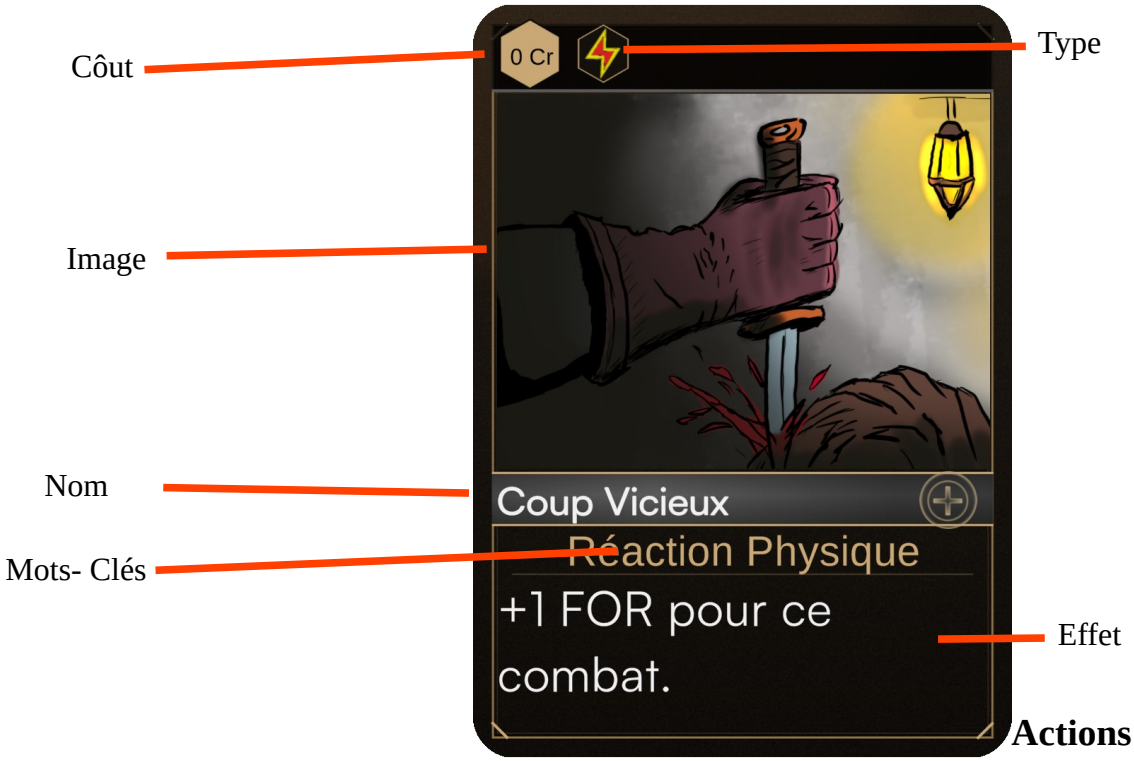
Les mots-clés

Sous le nom du chef se trouvent ses mots-clés. Ces mots-clés comme Bouclier du Puits, Marchand ou Chasseur de Prime définissent son appartenance et ses synergies. Certaines cartes ciblent spécifiquement des chefs portant un mot-clé particulier.

La capacité

Le texte en bas de la carte décrit la capacité unique du chef. Chaque chef est différent et apporte quelque chose d'unique à votre bande. Certains chefs n'ont pas de capacité spéciale - leur valeur réside dans leurs caractéristiques brutes.

ANATOMIE D'UNE CARTE



Actions

Les actions sont ce que font vos chefs. Jouer une action incline le chef (couché sur le côté). Un chef incliné ne peut plus agir ni bloquer.

Réactions

Les réactions se jouent en réponse à une action adverse ou pendant un combat. Elles n'inclinent pas le chef. Trois types : mentales, physiques, universelles.

Équipements



Les équipements sont des objets que vous attachez à vos chefs pendant la phase de Déploiement. Armes, armures, objets - ils restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient détruits, défaussés, ou que le chef qui les porte meure.
Les équipements modifient les caractéristiques du chef selon deux règles simples :
Si la carte indique **+X**, le bonus s'ajoute à la caractéristique du chef. Par exemple, une arme avec +1 FOR ajoute 1 point de Force à la Force existante du chef.
Si la carte indique X sans le signe plus, la valeur remplace la caractéristique du chef si elle est utilisée.

SÉQUENCE DE TOUR

Chaque joueur joue son tour complet avant de passer au suivant. Un tour se décompose en trois phases.

Phase 1 – Aube

Commencez par **vérifier les conditions de victoire**. Si un joueur remplit l'une des conditions de victoire à ce moment, la partie est terminée et ce joueur l'emporte.
Si la partie continue, procédez aux étapes suivantes :

- **Redressez** tous vos chefs inclinés. Ils sont de nouveau prêts à agir.
- **Percevez vos revenus.** Vous gagnez **1 Crédit** pour chaque quartier que vous contrôlez. Vous gagnez également **1 point de Pouvoir** pour chaque quartier que vous contrôlez. Le Pouvoir est le score qui mène à la victoire politique.

  PREMIER TOUR
  Le premier joueur ne perçoit pas de revenus et ne gagne pas de Pouvoir lors de la première Phase d'Aube de la partie

Phase 2 – Préparation

La préparation est le moment où vous renforcez vos chefs avant de les envoyer au combat. Depuis votre main, vous pouvez jouer autant de cartes d'équipement et de sous-fifres que vous le souhaitez, tant que vous pouvez payer leur coût en Crédits.

Équipements - attachez-les à un de vos chefs. L'équipement reste en jeu sous la carte du chef jusqu'à ce qu'il soit détruit, défaussé, ou que le chef meure.

Phase 3 – Actions

C'est le cœur du tour. Vos chefs agissent sur le plateau - ils se déplacent, prennent le contrôle de quartiers, combattent, négocient. Vous activez vos chefs un par un, dans l'ordre de votre choix.

Pour chaque chef non incliné, vous pouvez effectuer les étapes suivantes :

Déplacement

Votre chef peut se déplacer vers **un quartier adjacent** avant d'effectuer son action. Le déplacement est optionnel. Les équipements du chef suivent automatiquement.

La conséquence du déplacement dépend du quartier d'arrivée :

Si votre chef se déplace vers un quartier **que vous contrôlez**, il reste debout. Il peut ensuite effectuer une action normalement, ou simplement rester sur place sans s'incliner. Se déplacer dans son propre territoire est sûr.

Si votre chef se déplace vers un quartier **que vous ne contrôlez pas** - qu'il soit neutre ou contrôlé par un adversaire - le chef sera **incliné à la fin de son activation**, qu'il ait effectué une action ou non. S'aventurer hors de son territoire, c'est prendre un risque. Un chef incliné en territoire hostile ne peut plus bloquer, ne peut plus agir, et devra attendre l'aube suivante pour se redresser.

Allégeance

Une fois par tour, l'un de vos chefs peut effectuer l'action **Allégeance** pour prendre le contrôle du quartier dans lequel il se trouve. Cette action coûte **1 Crédit**. Posez votre marqueur de contrôle sur le quartier - si un autre joueur le contrôlait, son marqueur est remplacé par le vôtre.

L'action Allégeance peut être bloquée par un adversaire ayant un chef non incliné dans le même quartier.

Vous pouvez également jouer des cartes Allégeance supplémentaires depuis votre main pour prendre le contrôle de quartiers additionnels. L'Allégeance gratuite et les cartes Allégeance sont des actions distinctes - vous pouvez faire les deux dans le même tour si vous avez les chefs et les cartes nécessaires.

Jouer une carte Action

Vous pouvez jouer une carte Action depuis votre main en désignant le chef qui l'exécute. Ce chef est alors **incliné** pour indiquer qu'il a agi. Un chef incliné ne peut plus effectuer d'action ni bloquer les actions adverses jusqu'à la prochaine Phase d'Aube.

Après la résolution de chaque action, **tous les joueurs impliqués dans une action (actif + bloqueur + ceux qui ont joué des réactions) remontent à 5 cartes** en piochant depuis leur deck.

Les adversaires ayant un chef non incliné dans le même quartier que votre action peuvent tenter de la bloquer.

Activation suivante

Une fois que vous avez résolu l'activation d'un chef (déplacement et/ou action), passez au chef suivant ou annoncez la fin de votre tour. Vous n'êtes pas obligé d'activer tous vos chefs - garder un chef non incliné vous permet de bloquer les actions adverses pendant leur tour.

RÉSUMÉ D'UNE ACTIVATION

1. Choisissez un chef non incliné.
2. Déplacement optionnel vers un quartier adjacent.
3. Action optionnelle (carte Action ou Allégeance). Inclinez le chef.
4. Si le chef est en territoire non contrôlé, il est incliné même sans action.
5. Remontez votre main à 5 cartes.
6. Chef suivant ou fin du tour.

LES ACTIONS

Les actions sont le moteur du jeu. Ce sont les cartes qui permettent à vos chefs d'agir sur le plateau. Jouer une action incline le chef qui l'exécute, ce qui signifie qu'il ne pourra plus agir ni bloquer jusqu'à la prochaine Phase d'Aube.

Chaque action a un coût en Crédits que vous devez payer au moment où vous la jouez. Certaines actions sont bloquables - les adversaires ayant un chef non incliné dans le même quartier peuvent tenter de les empêcher. D'autres sont non bloquables et se résolvent sans opposition possible. Le mécanisme de blocage est détaillé ci dessous.

BLOCAGE

Lorsque vous jouez une action bloquable, tout adversaire ayant un chef **non incliné** dans le même quartier peut décider de s'interposer. C'est le blocage - le moment où quelqu'un se dresse devant votre chef et dit "pas ici, pas maintenant".

Qui bloque ?

Seuls les chefs adverses **non inclinés** et **présents dans le même quartier** que le chef qui agit peuvent bloquer. Un chef incliné a déjà agi - il ne peut pas s'interposer. Un chef dans un quartier voisin est trop loin pour intervenir.

Bloquer **n'incline pas** le chef qui bloque. Un même chef peut bloquer plusieurs actions dans un même tour, tant qu'il n'est pas incliné par autre chose.

Le chef qui bloque devient l'attaquant. Le chef qui tentait d'agir devient le défenseur.

Imaginez la scène : votre chef avance dans le quartier du Bazar pour y planter votre étendard. Un chef adverse se dresse en travers de la route, l'arme au poing. Ce n'est pas votre chef qui attaque - c'est le bloqueur qui prend l'initiative du combat. Votre chef ne faisait que tenter une action pacifique. C'est l'autre qui a choisi la violence.

L'attaquant met à l'épreuve sa Volonté. Le défenseur utilise son Influence pour tenter de désamorcer la situation.

Deux issues sont possibles.

Le défenseur convainc l'attaquant. Si l'Influence du défenseur (qui fait l’action) est strictement supérieure à la Volonté de l'attaquant (Le bloqueur), le défenseur parvient à désamorcer la situation. Le bloqueur recule. L'action originale **réussit** et se résout normalement. Pas de sang versé.

L'attaquant tient bon. Si la Volonté de l'attaquant est supérieure ou égale à l'Influence du défenseur, le bloqueur ne se laisse pas convaincre. Le combat passe en **phase physique** - les dégâts sont échangés simultanément. Et **quelle que soit l'issue du combat**, l'action originale **échoue**. Le défenseur s'est battu au lieu d'agir. Même s'il survit au combat et tue le bloqueur, il a perdu son tour à se battre, pas à prendre le contrôle du quartier.

C'est tout l'intérêt du blocage : même un chef faible qui meurt en bloquant a rempli sa mission. Il a empêché l'action adverse. Le sacrifice d'une Recrue pour bloquer une Allégeance critique est un échange valide.

Actions non bloquables

Certaines actions portent la mention **non bloquable**. Elles se résolvent automatiquement, sans qu'aucun adversaire ne puisse s'interposer. L'Embuscade est l'exemple le plus courant - c'est une attaque soudaine qui ne laisse pas le temps de réagir.

LE COMBAT

Hors blocage, **Les chefs ne se battent pas gratuitement** - il faut une carte de combat pour initier un combat. Sans carte, pas de baston.

Le combat est le moment où les mots ne suffisent plus. Deux chefs se font face, et seul l'un d'eux repartira indemne. Chaque combat se déroule en deux phases : la phase mentale, où les regards s'affrontent, puis la phase physique, où les lames parlent.

La phase mentale

La phase mentale représente l'instant de tension qui précède la violence. Les deux chefs se jaugent. L'un essaie de convaincre l'autre que ce combat ne vaut pas la peine. L'autre décide s'il tient bon ou s'il recule.

Avant la comparaison, les deux joueurs peuvent jouer des **réactions mentales** depuis leur main. Ces cartes modifient l'Influence ou la Volonté des combattants pour cette confrontation uniquement. Les bonus sont temporaires et disparaissent à la fin de la phase mentale.

Une fois que les deux joueurs ont fini de jouer leurs réactions, comparez **l'Influence du défenseur** à la **Volonté de l'attaquant**.

Si l'Influence du défenseur est **strictement supérieure** à la Volonté de l'attaquant, le défenseur parvient à convaincre son adversaire de renoncer. Le combat s'arrête là. Pas de phase physique, pas de dégâts. Dans le cadre d'un blocage, cela signifie que l'action originale réussit - le bloqueur a lâché prise. Dans le cadre d'une Embuscade, cela signifie que la cible a dissuadé l'attaquant.

Si la Volonté de l'attaquant est **supérieure ou égale** à l'Influence du défenseur, l'attaquant ne recule pas. Le combat passe en phase physique.

La phase physique

La phase physique est brutale et rapide. Les deux chefs échangent leurs coups **simultanément**. Il n'y a pas de tour de combat - les deux frappent en même temps, et les deux peuvent tomber.

Avant la résolution des dégâts, les deux joueurs peuvent jouer des **réactions physiques** depuis leur main. Ces cartes modifient la Force ou la Résistance des combattants pour ce combat uniquement.

Une fois que les deux joueurs ont fini de jouer leurs réactions, les dégâts sont résolus :

L’attaquant inflige un nombre de blessures égales à sa force, chaque blessure est retirée à la Résistance du défenseur. Simultanément, le défenseur inflige un nombre de blessure égales à sa force à l'attaquant.

Si la Résistance d'un chef tombe à zéro ou moins, il est mort et définitivement retiré du jeu. Les deux chefs peuvent mourir en même temps.

Attaque en premier

Normalement, lors de la phase physique d'un combat, les deux chefs échangent leurs coups simultanément. Certaines armes et capacités changent cette règle en conférant l'**attaque en premier** à un chef. Le chef qui possède cette capacité

résout ses dégâts **avant** son adversaire. Si la cible est tuée par ce premier coup, elle n'a pas l'occasion de riposter.

L'attaque en premier est un avantage considérable, en particulier pour les chefs dont la Résistance est faible. Un chef qui frappe assez fort pour tuer sa cible du premier coup s'en sort sans une égratignure, là où un échange simultané l'aurait peut-être tué aussi.

Les dégâts sont permanents

Lorsqu'un chef subit des dégâts, sa Résistance diminue. Cette perte est **permanente**. Un chef qui termine un combat avec 1 point de Résistance commencera le combat suivant avec 1 point de Résistance. Les dégâts ne se régénèrent pas entre les tours, ni entre les combats. Chaque affrontement laisse votre chef un peu plus fragile que le précédent.

Le soin

Le soin est rare à Lacnoir. Très peu de cartes permettent de restaurer la Résistance perdue, et aucun mécanisme naturel ne régénère les points de vie entre les tours. Soigner un chef demande des ressources - des cartes en main, des Crédits pour les payer, et parfois une action entière dédiée au soin plutôt qu'à l'offensive.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Territoriale

Vous contrôlez davantage de quartiers que le nombre de joueurs plus trois. Dans une partie à trois joueurs, cela signifie contrôler cinq quartiers ou plus. Dans une partie à cinq joueurs, il en faut sept.

Joueurs	Quartiers nécessaires
2 joueurs	5 ou plus
3 joueurs	6 ou plus
4 joueurs	7 ou plus
5 joueurs	8 ou plus

La victoire territoriale est la plus directe. Elle exige une présence physique sur le plateau - des chefs déployés, des quartiers pris et maintenus, des adversaires repoussés. C'est la victoire du conquérant, de celui qui plante son drapeau et défend chaque rue.

Victoire Politique

Vous atteignez **15 points de Pouvoir**. Le Pouvoir s'accumule naturellement à chaque tour grâce au contrôle de quartiers, mais certaines cartes permettent de l'accélérer ou de le saboter. La victoire politique est une course - tout le monde avance, et la question est de savoir qui franchit la ligne le premier.

C'est aussi la condition qui agit comme un **timer naturel** sur la partie. Même si aucun joueur ne poursuit activement la victoire politique, les scores montent tour après tour. Tôt ou tard, quelqu'un atteindra 15.