

# BlancNoir

Vous êtes membre d'une célèbre guilde d'aventuriers, et celle-ci a décidé de vous envoyer réaliser une quête. Vous vous mettez donc en chemin, mais il faut vous dépêcher car vos rivaux sont aussi en route pour réaliser cette quête. Dans le monde de BlancNoir, vous allez rencontrer des Dragons ainsi que d'autres créatures dangereuses, mais vous pourrez toujours faire appel aux Chevaliers et aux Déesses pour vous aider. Il ne tient qu'à vous de réussir votre quête et ainsi augmenter la renommée de votre guilde.

## Présentation

BlancNoir est un jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs. On distribue 7 cartes à chaque joueur, et le but du jeu est de se débarrasser de toutes ces cartes que vous avez en main. Certaines cartes possèdent des capacités spéciales qui peuvent être utilisées à votre avantage.

Lorsqu'un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes, il a donc réussi sa quête et la manche se termine.

Tous les autres joueurs sont pénalisés en fonction du nombre de cartes qu'il leur reste en main. La partie se déroule en plusieurs manches, et dès qu'un joueur dépasse les 200 points, le joueur qui a le moins de points remporte la partie.

## Les cartes

### ● Cartes Nombre

Ce sont les cartes avec des illustrations de monstres ou de personnages. Les cartes numérotées de 1 à 9 sont des cartes « normales », celles de 10 et plus ont des pouvoirs spéciaux et sont appelées « cartes spéciales ».

Ces cartes numérotées sont présentes dans 4 couleurs : rouge, jaune, bleu et vert. Certaines cartes spéciales sont noires, ce qui est une couleur « joker (wild) », elles pourront toujours être jouées. Après avoir joué une carte noire, le joueur choisira la couleur dans laquelle devra être jouée la prochaine carte.

- 1: Nom de la carte
- 2: Nombre
- 3 : Effet spécial



### ● Cartes Parchemin

Ce sont les cartes avec l'image d'un parchemin. Elles ont des pouvoirs spéciaux inscrits dessus. A la différence des cartes Nombres, les cartes Parchemins ne sont jamais dans les mains des joueurs, au lieu de cela les joueurs qui en possèdent les gardent faces cachées devant eux.

- 1: Nom de la carte
- 2: Effet du parchemin



## Contenu

Vous trouverez les cartes suivantes dans ce jeu :

- 125 Cartes Nombre (72 Normales, 53 Spéciales)
- 20 Cartes Parchemin
- 6 cartes références
- 1 carte de direction

## Préparations

**1 Mélangez toutes les cartes Nombre** (Normales et Spéciales ensemble) et formez une pile. Distribuez sept cartes à chaque joueur et placez les cartes restantes, faces cachées, en pile au milieu de la table. C'est la Pile des cartes Nombre. Piochez la première carte et placez la à côté de la pile, face visible, pour former la défausse.

Cette carte n'est pas considérée comme ayant été jouée, donc tous les effets spéciaux sont ignorés. Si c'est un joker (carte Noire), elle compte comme n'importe quelle couleur.

**2 Mélangez toutes les cartes Parchemin**, distribuez en une à chaque joueur et placez le reste face cachée à côté de la pile de cartes Nombre.

**3 Choisissez qui sera le premier joueur.**

Tous les joueurs gardent leurs cartes Nombre dans leur main de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Ils gardent aussi leur carte Parchemin devant eux faces cachées (Un joueur peut toujours jeter un coup d'œil à ses cartes Parchemin).

## Les règles

### ● Jouer des cartes

Les joueurs joueront chacun leur tour, et ce dans le sens des aiguilles d'une montre (cela peut changer pendant le cours de la partie).

Le joueur dont c'est le tour doit soit jouer une carte, soit en piocher une dans la pile carte Nombre. S'il joue une carte, elle doit toujours être *du même Nombre ou de la même couleur que la carte visible sur la pile de défausse* (=la dernière carte ayant été jouée), *ou bien il peut jouer une carte Joker* (Noire). On joue les cartes sur la pile de défausse. Si un joueur ne peut ou ne veut pas jouer une carte, il est obligé, à la place, de piocher et d'ajouter une carte de la pile de carte Nombre à sa main. Jouer ou piocher une carte met fin au tour de jeu, et c'est donc au joueur suivant de jouer.

Si la carte précédente était une « attaque en chaîne »(25), le joueur doit piocher autant de carte que la valeur de l'« attaque en chaîne », ce qui met fin à son tour de jeu. *La seule manière d'éviter une « attaque en chaîne » est de jouer une autre « attaque en chaîne ».* Si le joueur le fait alors *la valeur de la nouvelle carte d'attaque est ajouté au total*, et le joueur suivant doit se débrouiller avec une « attaque en chaîne » encore plus redoutable. Une fois que l'attaque a été résolue (c'est à dire que quelqu'un a eu à piocher des cartes), le joueur suivant dont c'est le tour doit toujours jouer une carte de la même couleur ou du même Nombre que celle visible sur la pile de défausse (ou bien jouer une carte Joker (Noire)).

Si le joueur vient de jouer une carte Joker, il doit annoncer une des quatre couleurs. Le joker étant donc considéré comme appartenant à cette couleur.

### ● Obtenir et utiliser des cartes Parchemin

Un joueur dont c'est le tour, peut, *avant* de jouer ou de piocher une carte, défausser 3 cartes Normales du même Nombre pour pouvoir piocher une carte Parchemin, il la place alors devant lui. Il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite. Il peut aussi utiliser son/ses parchemin(s) en les retournant faces visibles et ensuite il en applique les effets. Après leur utilisation, les cartes Parchemin restent devant le joueur, faces visibles.

*Gagner ou utiliser des cartes Parchemin de cette manière doit toujours se faire avant de jouer ou de piocher des cartes Nombre.*

### ● Exclure des cartes du jeu

Certains effets spéciaux des cartes se réfèrent à « l'exclusion » de cartes. Une carte exclue sort du jeu et n'est donc pas utilisée pendant cette manche. Elle ne compte pas comme étant « jouée ».

### ● N'avoir qu'une carte en main – Gagner

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit l'annoncer en disant « Blanc Noir » à la fin de son tour de jeu, et avant le début du tour du joueur suivant. *Il faut aussi savoir que la dernière carte qu'un joueur jouera, devra être une carte Normale.*

L'annonce « Blanc Noir » ne peut être faite que si le joueur n'a plus qu'une seule carte en main.

SI un joueur joue ou voit sa dernière carte exclue sans avoir annoncé « Blanc Noir » au tour précédent, ou si la dernière qu'il vient de jouer est une carte Spéciale, le joueur doit immédiatement piocher 4 cartes de la pile des cartes Nombre comme pénalité. (La carte qu'il vient de jouer reste jouée). Si le joueur réalise son erreur au début de son tour de jeu, il ne devra piocher qu'une seule carte au lieu de jouer sa carte et donc supporter la pénalité des 4 cartes à piocher.

Si un joueur réussit à se débarrasser de sa dernière carte, ce joueur a donc réussi sa quête et la manche est terminée. Tous les joueurs obtiennent autant de points de pénalités que la somme totale de la valeur des cartes qu'ils leurs restent en main. Inscrivez les scores des joueurs sur un papier. Si n'importe quel joueur atteint exactement 200 points alors ses points sont diminués de moitié.

Toutes les cartes (même celles exclues du jeu) sont rassemblées, mélangées à nouveau et redistribuées. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur dépasse les 200 points, auquel cas le joueur avec le moins de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a réussi le plus de quêtes l'emporte. S'il y a encore égalité, on en reste là, sur une égalité.

### Blanc Noir credits

**Auteur :** Naoki Kubouchi

**Développement :** Atsuo Yoshizawa, Tomohide Iijima, Yusuke Goto, Akihiro Kusano, Kota Tagashira, Shinsuke Yamagami, Jun'ichi Ito, Furuta Yoshito, Nekomaru

**Illustration de la couverture :** Tachikawa Mushimaro

**Illustration :** Tachikawa Mushimaro, Midori Fuu, Akiyoshi

Miina, Sanba-so

**Conception graphique :** Atsushi Takemoto (t-DESIGN LAB)

**Traduction anglaise :** Simon Lundström

Traduction française : Stéphane Athimon

### Liste des cartes de Blanc Noir

### Liste des cartes de Blanc Noir

### Liste des cartes de Blanc Noir

#### Cartes Nombre:

- 1-9 : Pas d'effet special
- 10 Priestess : Priere – Gagnez une carte Parchemin.
- 20 Mage : En sens inverse - Le sens du tour de jeu est inverse.
- 20 Jester : Passer un tour – Le joueur suivant passe son tour.
- 20 Lord : Hérauld – Excluez, de votre main, 2 cartes Normales de la même couleur que celle du Lord.
- 25 Prince : Attaque en Chaîne +2 et le sens du tour de jeu est inversé.
- 25 Knight : Attaque en Chaîne +2.
- 25 Golem : Attaque en Chaîne +4.
- 30 Pixie : Mauvais tour - Choisissez 2 cartes Parchemin et échangez leur place.
- 40 Valkyrie : Flash – Choisissez une carte dans la pile défaussée et ajoutez-la à votre main.
- 40 Gargoyle : Éclaireur – Le joueur que vous avez choisi doit vous monter ses cartes.
- 50 Dragon : Le souffle du dragon - Le joueur que vous avez choisi doit piocher 4 cartes.
- 50 Goddessa : Bienveillance – Excluez 2 cartes de votre main.

#### Cartes Parchemin

- Herald [couleur]** : Défaussez n'importe quel nombre de carte [couleur] de votre main. Vous ne pouvez pas le faire si cela porte le nombre de cartes en main à moins de 2.
- Explosion** : Le joueur que vous avez choisi, pioche 2 cartes Nombre.
- Shock Wave** : Choisissez une carte Parchemin, remettez-la dans la pile de carte Parchemin et remélangez la pile.
- Mirage** : Passez votre tour.
- Blizzard** : Tous les autres joueurs piochent une carte Nombre.
- Tornado** : Rassemblez toutes les cartes Parchemin en jeu autre que Tornado. Mélangez-les et distribuez-en 1 à chaque joueur. Remettez le reste dans la pile des cartes Parchemin et mélangez-la.
- Menace** : Donnez les cartes « Dragon », « Golem », et « Gargoyle » à un autre joueur. Si vous le faites, les cartes restant dans votre main sont exclues et vous avez réussi votre quête, en passant outre la règle qui vous oblige à annoncer « Blanc Noir ».
- Salvation** : Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-les jusqu'à en avoir 4.
- Revelation** : Piocher 2 cartes Parchemin au hasard dans la pile de cartes Parchemin.

#### Cartes Nombre:

- 1-9 : Pas d'effet special
- 10 Priestess : Priere – Gagnez une carte Parchemin.
- 20 Mage : En sens inverse - Le sens du tour de jeu est inverse.
- 20 Jester : Passer un tour – Le joueur suivant passe son tour.
- 20 Lord : Hérauld – Excluez, de votre main, 2 cartes Normales de la même couleur que celle du Lord.
- 25 Prince : Attaque en Chaîne +2 et le sens du tour de jeu est inversé.
- 25 Knight : Attaque en Chaîne +2.
- 25 Golem : Attaque en Chaîne +4.
- 30 Pixie : Mauvais tour - Choisissez 2 cartes Parchemin et échangez leur place.
- 40 Valkyrie : Flash – Choisissez une carte dans la pile défaussée et ajoutez-la à votre main.
- 40 Gargoyle : Éclaireur – Le joueur que vous avez choisi doit vous monter ses cartes.
- 50 Dragon : Le souffle du dragon - Le joueur que vous avez choisi doit piocher 4 cartes.
- 50 Goddessa : Bienveillance – Excluez 2 cartes de votre main.

#### Cartes Parchemin

- Herald [couleur]** : Défaussez n'importe quel nombre de carte [couleur] de votre main. Vous ne pouvez pas le faire si cela porte le nombre de cartes en main à moins de 2.
- Explosion** : Le joueur que vous avez choisi, pioche 2 cartes Nombre.
- Shock Wave** : Choisissez une carte Parchemin, remettez-la dans la pile de carte Parchemin et remélangez la pile.
- Mirage** : Passez votre tour.
- Blizzard** : Tous les autres joueurs piochent une carte Nombre.
- Tornado** : Rassemblez toutes les cartes Parchemin en jeu autre que Tornado. Mélangez-les et distribuez-en 1 à chaque joueur. Remettez le reste dans la pile des cartes Parchemin et mélangez-la.
- Menace** : Donnez les cartes « Dragon », « Golem », et « Gargoyle » à un autre joueur. Si vous le faites, les cartes restant dans votre main sont exclues et vous avez réussi votre quête, en passant outre la règle qui vous oblige à annoncer « Blanc Noir ».
- Salvation** : Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-les jusqu'à en avoir 4.
- Revelation** : Piocher 2 cartes Parchemin au hasard dans la pile de cartes Parchemin.

#### Cartes Nombre:

- 1-9 : Pas d'effet special
- 10 Priestess : Priere – Gagnez une carte Parchemin.
- 20 Mage : En sens inverse - Le sens du tour de jeu est inverse.
- 20 Jester : Passer un tour – Le joueur suivant passe son tour.
- 20 Lord : Hérauld – Excluez, de votre main, 2 cartes Normales de la même couleur que celle du Lord.
- 25 Prince : Attaque en Chaîne +2 et le sens du tour de jeu est inversé.
- 25 Knight : Attaque en Chaîne +2.
- 25 Golem : Attaque en Chaîne +4.
- 30 Pixie : Mauvais tour - Choisissez 2 cartes Parchemin et échangez leur place.
- 40 Valkyrie : Flash – Choisissez une carte dans la pile défaussée et ajoutez-la à votre main.
- 40 Gargoyle : Éclaireur – Le joueur que vous avez choisi doit vous monter ses cartes.
- 50 Dragon : Le souffle du dragon - Le joueur que vous avez choisi doit piocher 4 cartes.
- 50 Goddessa : Bienveillance – Excluez 2 cartes de votre main.

#### Cartes Parchemin

- Herald [couleur]** : Défaussez n'importe quel nombre de carte [couleur] de votre main. Vous ne pouvez pas le faire si cela porte le nombre de cartes en main à moins de 2.
- Explosion** : Le joueur que vous avez choisi, pioche 2 cartes Nombre.
- Shock Wave** : Choisissez une carte Parchemin, remettez-la dans la pile de carte Parchemin et remélangez la pile.
- Mirage** : Passez votre tour.
- Blizzard** : Tous les autres joueurs piochent une carte Nombre.
- Tornado** : Rassemblez toutes les cartes Parchemin en jeu autre que Tornado. Mélangez-les et distribuez-en 1 à chaque joueur. Remettez le reste dans la pile des cartes Parchemin et mélangez-la.
- Menace** : Donnez les cartes « Dragon », « Golem », et « Gargoyle » à un autre joueur. Si vous le faites, les cartes restant dans votre main sont exclues et vous avez réussi votre quête, en passant outre la règle qui vous oblige à annoncer « Blanc Noir ».
- Salvation** : Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez-les jusqu'à en avoir 4.
- Revelation** : Piocher 2 cartes Parchemin au hasard dans la pile de cartes Parchemin.