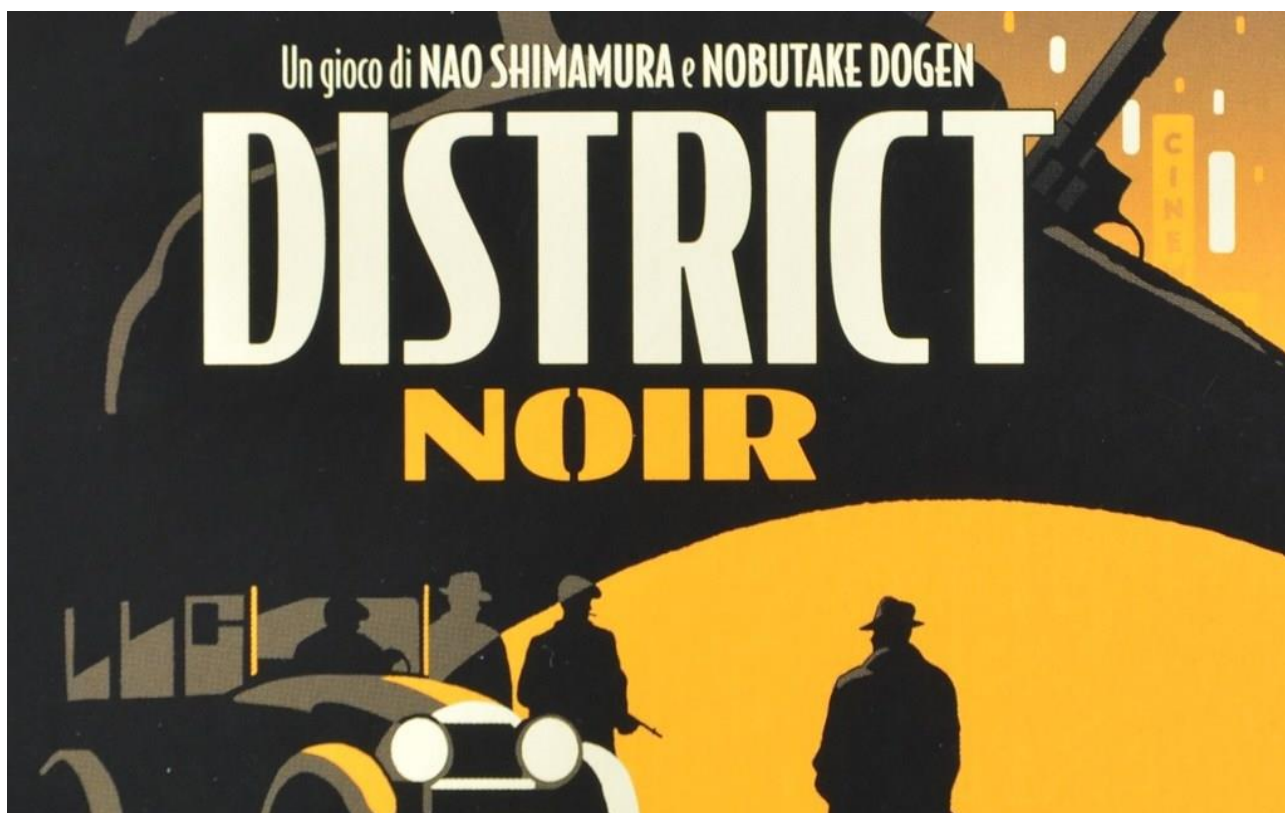


DISTRICT NOIR

Due gangsters si contendono il territorio del New Jersey



Introduzione

Avendo contagiato i miei tre figli con il “virus” dei giochi da tavolo, non è sorprendente che, andando a fare loro visita, mi proponessero giochi che io, magari dopo aver letto la loro recensione su qualche rivista straniera, non avevo considerato a sufficienza.

Così è successo quando Marie, la mia più grande, mi ha sfidato alla versione francese di [District Noir](#), un gioco di carte per due (da 9-10 anni in su) che dura pochi minuti... ma sempre molto tesi. Il gioco mi è piaciuto molto e, tornando in Italia, ho scoperto che la sua distribuzione nel nostro Paese (quindi con le regole in italiano) se la era accollata l'editore [Studio Supernova](#), ed è proprio di questa versione che parleremo in questa recensione.

Unboxing



Foto 1 – I componenti sono soprattutto delle grandi carte colorate e numerate.

La scatolina di ***District Noir*** contiene un mazzo di 45 carte lunghe e strette (61x112 mm) divise in sette diverse tipologie (ognuna caratterizzata da un colore e da un numero).

Completano la confezione due carte “sommario” (una per giocatore) e una fiche di plastica nera che serve ad assegnare casualmente le fazioni ai contendenti.

I materiali sono di buona fattura e non hanno mai dato problemi durante le partite di test, ma dato l’uso prolungato delle carte sarebbe consigliabile proteggerle con bustine trasparenti.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una sfida fra Boss.

Per “apparecchiare” il tavolo di **District Noir** bastano pochissimi minuti:

- Un giocatore lancia la fiche in aria e ottiene il controllo della “fazione” indicata dal disegno che appare sul tavolo. I due avversari prendono la rispettiva carta “sommario” che useranno come promemoria per ricordare il valore delle combinazioni di carte.
- Il mazzo di 45 carte viene mescolato accuratamente e se ne distribuiscono cinque ad ogni giocatore.

- Infine si scoprono le prime due carte del mazzo andando “in ordine” verso l’esterno (nella foto, per esempio, la prima carta è il -1 rosso e la seconda il 6 rosa).

Tutto qui, ora si può cominciare a giocare.

Il Gioco



Foto 3 – Tutti i tipi di carte.

Prima di accennare alle regole di **District Noir** diamo però un’occhiata ai disegni sulle carte:

- ci sono quattro tipi di “affiliati” alle gang (26 carte in totale), ed il loro numero all’interno del mazzo è uguale al valore stampato su ognuna di esse: cinque carte blu (valore 5), 6 carte rosa (valore 6), ecc.;
- poi ci sono gli “alleati” (7 carte verdi) con valori da +1 a +4;
- naturalmente ci sono anche dei “traditori” (9 carte rosse) con valori da -1 a -3;
- infine ci sono 3 carte “città” (le potete vedere nella foto 4 più sotto) il cui utilizzo è piuttosto importante: infatti se un giocatore riesce a collezionarle tutte e tre vince automaticamente.

Una partita dura 4 rounds ed ogni round dura 6 turni (5 carte da giocare ed una “presa” di cinque carte da effettuare).



Foto 4 – Le tre carte “Città” e le due col “Sommario” dei Punti Vittoria.

Il giocatore di turno ha due alternative:

- (a) giocare una carta (aggiungendola alla fila iniziata sul tavolo);
- (b) prendere le ultime cinque carte della fila (partendo da quella più lontana dal mazzo). Questa azione può essere effettuata però una sola volta per round.

Le carte prese devono essere posate davanti al giocatore, ben visibili, divise in colonne dello stesso colore: l'avversario ha sempre il diritto di vedere quante carte possiede l'altro giocatore, in modo da regolarsi quando è il suo turno.

Man mano che la fila aumenta sale anche la tensione: è il momento di prendere per riuscire ad ottenere una maggioranza oppure meglio aspettare per vedere cosa sarà costretto a giocare il mio avversario al prossimo turno? Devo cominciare a posare carte interessanti per lui in modo da invogliarlo a prendere e poi giocare le carte “buone” che ho in mano e che potrò quindi raccogliere tranquillamente? Ecc.



Foto 5 – Partita in corso: ha appena giocato il giocatore in basso.

Quando entrambi i giocatori hanno posato le cinque carte ed effettuato una presa il round termina: se ci sono ancora carte nel mazzo entrambi ne riprendono 5 in mano e si ricomincia a giocare.

Dopo il quarto round (sempre che nessuno abbia raccolto le tre città vincendo automaticamente) il mazzo si svuota e la partita a **District Noir** ha termine: si devono allora verificare i Punti Vittoria (PV) ottenuti:

(1) controllare per prima cosa le maggioranze in ognuno dei quattro colori degli “affiliati”: chi ha più carte segna tanti PV quanto è il valore di quel tipo di carta. In caso di pareggio (cosa che fra giocatori esperti avviene molto spesso) nessuno prende punti;

(2) aggiungere poi i PV “verdi” degli alleati;

(3) infine sottrarre i PV rossi dei traditori.

Ovviamente la palma del vincitore andrà a chi avrà ottenuto il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

Diciamo subito che il giocatore “secondo” di mano a **District Noir** ha sempre un piccolo vantaggio, se le carte in tavola sono favorevoli, perché può giocare per ultimo e quindi prendere carte che l’avversario ha dovuto lasciare in tavola, con particolare riguardo alle città.

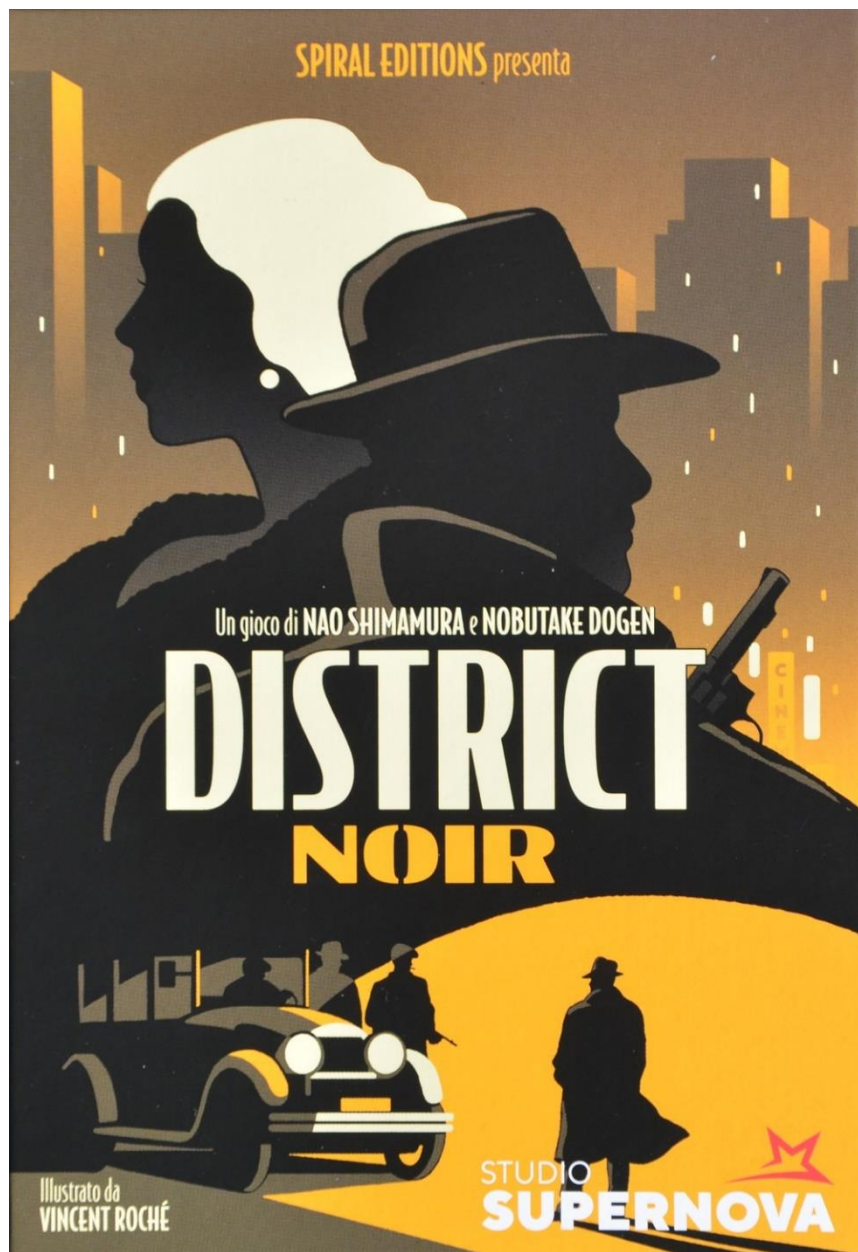


Foto 6 – La scatola di District Noir.

Posare una città nella fila dovrebbe essere sempre un'azione "sicura", cioè andrebbe fatta solo quando l'avversario ha già effettuato la sua "presa" (di cinque carte) in modo da assicurarsi di riuscire a riprendersela subito dopo: ecco perché abbiamo scritto che giocare per secondi dà un piccolo vantaggio (e del perché i due giocatori si alternano ad iniziare ogni "mano").

Questo non vuol dire che vinca sempre il secondo, anzi... se sono uscite già un paio di città ed i giocatori ne hanno una a testa non vale più la pena di aspettare troppo prima di buttarsi a pesce su un bel filotto di carte interessanti.

Se vi accorgete che in fila ci sono carte interessanti per il vostro avversario (il quale attenderà solo che ce ne siano almeno cinque in campo per prenderle) allora fate in modo di appesantire il bottino aggiungendone almeno un paio rosse (negative).

A volte avrete in mano 2-3 carte molto interessanti (perché vi farebbero raggiungere delle maggioranze), quindi dovete invogliare l'avversario a prendere dalla fila giocandogli un paio di carte che gli servono. Se lo farà sarete certi di prendere le vostre carte per le maggioranze.

Commento finale

Come dicevo nell'introduzione, a volte anche le recensioni non riescono a trasmettere in pieno il "succo" di un gioco oppure capita di passare accanto ad un titolo interessante e divertente senza saperlo: **District Noir** è uno di questi giochi. Viene dal Giappone, quindi, come è diventata ormai una tradizione dei nostri amici del Sole Nascente, si basa su pochi componenti e regole davvero minime, ma dà sempre origine a partite molto combattute e a finali da suspense per determinare il vincitore.

Vi accorgete quasi subito che più ci giocherete e più avrete voglia di riprovarci per cercare di ottenere un risultato migliore (o magari prendervi quella rivincita che vi sfugge da troppo tempo). Un pizzico di fortuna nella sequenza delle carte, un po' di bluff per cercare di ingannare l'avversario, qualche semplice calcolo mentale: ecco la ricetta vincente di questo divertente gioco.

"Si ringrazia la ditta [STUDIO SUPERNOVA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"