



Merhaba, Noirburg'a hoş geldiniz!

Noirburg 1920'lerin ABD'sinde geçen bir mafya hikâyesidir. ABD'de 1920'lerde alkol satışının yasaklanması sonucunda organize suç örgütleri belki de Dünya'nın daha önce tanık olmadığı bir hızla büyüdüler. Noirburg'da oyuncular işte bu dönemdeki Al Capone gibi efsanevi mafya patronlarının rolüne bürünürler ve sınırlı bir süre içinde hayali kentimiz Noirburg'daki en güçlü kişi olmak için mücadele ederler.

Oyun kurallarını okurken her kuralın bir mafya filmi sahnesinden ilham alınarak yaratıldığını aklınızdan çıkarmayın. Eğer bir kuralı yorumladığınızda çıkan sonuç bir film sahnesini anımsatıyorsa muhtemelen doğru yoldasınız.

Oyuncu sayısı: 3-6

Yaş aralığı: 16+ (Oyun kuralları basit olsa da oyunun konusu nedeniyle daha genç oyunculara önerilmemektedir.)

Oyun süresi: 30-60 dakika

Kutu İçeriği: 90 kartlık deste. (1 QR kartı ve 89 oyun kartı. Kart sayıları aşağıda ilgili bölümlerde verilmiştir.)

25 adet "1" değerinde yuvarlak metal para, 11 adet "5" değerinde dikdörtgen metal para.

4 adet çeyrek daire şeklinde metal geri sayım pulu.

2 adet zar.





Oyuncular kazanmak için üç hedeften birisini gerçekleştirmeye çalışırlar:

1. İki oyuncuyu oyundan çıkarmak.
2. Kendi turunun sonunda oyundaki paranın yarısından fazlasına sahip olmak. (Daha kıran kırana bir oyun için bu kazanma koşulu devre dışı bırakılabilir.)
3. Bu iki hedefe hiçbir oyuncu ulaşamamışsa, oyun sonunda en büyük mafyaya sahip olmak.

Teşekkürler

2020'den bugüne oldukça uzun bir yolun sonunda NOIR piyasaya çıktı. Başlangıçtan itibaren en büyük desteğim olan Dr. Hale Akdağ'a; bu işe beraber başladığımız ve sonrasında iş yoğunlukları nedeniyle devam edemeyen değerli dostlarım Onur Bıçakçı ve Koray Bilgin'e; görüş ve önerileri ile bana destek olan; Onur Şencan, Doruk Kıcıkoglu ve Tunca Zeki Berkurt'a, Kule Sakinleri Rol Yapma ve Strateji Oyunları Derneği'ne; Antalya Bilim Üniversitesi BKFT'ye son olarak da sayısız deneme oyununda zamanlarını ayırarak çok kıymetli fikirlerini paylaşan oyuncularımıza teşekkürlerimi sunmak isterim.





I. Oyunun Kurulması:

Desteden Hideout kartları çıkarılır ve deste iyice karıştırılır.

Her oyuncu önüne bir adet Hideout kartı açar. Kalan Hideout kartları kutuya kaldırılır.

NOIR'da tıpkı gerçek bir şehirde olacağı gibi yasadışı içki satışından elde edilebilecek para miktarı sınırlıdır. Oyunda kullanılan para miktarı oyuncu sayısına göre şöyle belirlenir:

3 Oyuncu: 50, 4 Oyuncu: 60, 5 Oyuncu: 70, 6 Oyuncu: 80.

Belirtilen miktar masanın ortasına konulup artanlar kutuya kaldırılır. (Örneğin 5 kişilik oyunda iki adet beşlik para kutuya kaldırılır.) Sonra her oyuncu ortadan üç adet birlik para alır.

4 adet çeyrek daire şeklindeki geri sayım pulu tam bir daire oluşturacak şekilde masaya yerleştirilir.

Kart destesi kapalı şekilde masanın ortasına yerleştirilir.

Oyuna o gün 00:01'den beri en çok kadehi içmiş oyuncu başlar. Eğer kimse bir şey içmediyse oyuncular kendi aralarında zar atarak kimin başlayacağını bulurlar. Oyun saat yönünde ilerler.

Masadakilerin güvendiği bir oyuncu herkese altışar kart dağıtır ya da oyuncular sırayla ellerinde altışar kart olana kadar birer birer destenin en üstündeki kartı alırlar.

Herkes altı kart aldıktan sonra birinci oyuncudan başlayarak, isteyen oyuncular ellerinden en fazla iki kartı açık biçimde ıskartaya çıkartıp, yerine desteden yeni kart çekerek ellerini tekrar altıya tamamlayabilirler.

Oyuncular her tur yeniden ıskartaya çıkartma hakkına sahiptir. Ancak sadece kurulum aşamasında çekilen 2 kart bedavadır.



II. Oynanış:

Sırası gelen oyuncu hamlelerini aşağıda gösterilen sırayla yapar. Hamle sırası değiştirilemez ve sonraki hamleyi yapan oyuncu önceki hamleyle dönemez.

- A. Haraç Toplama
- B. Gangsterleri Hareket Ettirme
- C. Saldırı
- D. Açma
- E. Hideout'u Taşıma
- F. Iskarta
- G. Kart Çekme

Aşağıda detaylı olarak anlatılan gri **reaksiyon kartları** bu sıraya tabi değildir. Başka bir oyuncunun sırasında dahi kullanılabilir. Birden fazla oyuncu aynı anda reaksiyon kartı oynamak isterse önce masaya ilk düşen kart çözümlenir.

Oyunun ilk turunda sadece Açma, Iskarta ve Çekme (E,F,G) hamleleri yapılabilir. Bu nedenle anlatıma (E) Açma hamlesinden başlıyoruz. Önce kartların açıklamalarını görmek isterseniz 8. Sayfaya gidebilirsiniz.



D. Açma

Bu safhada para ödenerek masaya yeni kartlar açılır. Her kartın bedeli üstünde **yazan sayının bir eksiği** kadardır.

Kart açma sınırı yoktur, oyuncular bedelini ödeyebildikleri sürece istedikleri kadar kart açabilirler.

İşyerlerinden sadece bir tanesi Hideout'un (bkz. Sayfa 10) üzerine açılabilir. İşyerleri birbirlerinin üzerine açılmaz veya birleşemez.



Masaya kartların yerleşimi yukarıdaki resimde gösterilmiştir.

Gangsterler işyerlerinin ve Hideout'un üzerine açılabilir. İşyerlerinin ve Hideout'un üzerine, toplam güçleri binanın gelirine eşit ya da daha az olan gangsterler açılabilir.

E. Hideout'u Taşıma

Oyuncular eğer işyerleri varsa, Hideout'u istedikleri bir işyerinin altına taşırlar. Hideout'a açılmış olan Gangsterler Hideout ile beraber hareket eder. Hideout'un üstünde her zaman bir bina olması savunmanız için önemlidir.

F. Iskarta

Oyuncular ellerinden en fazla dört kartı ıskartaya çıkartabilirler. Iskartaya çıkartılan kartlar açık biçimde kapalı kart destesinin yanına konulur.

G. Çekme

Oyuncular ellerini kart çekerek 6 karta tamamlayabilirler. Oyuncu kaç kart çekeceğini söyler. Oyuncular masaya **çekecekleri kart sayısından bir eksik** para ödemek zorundadır. 2 Kart alacaksa 1, 3 kart alacaksa 2 para öder. Bir kart alan oyuncu para ödemez. Oyuncu tüm kartları aynı anda bir defada desteden alır. Kartları gördükten sonra tekrar kart çekemez. Oyuncular ellerinde altıdan fazla kart olacak sayıda kart çekemez. Elinde altı ya da daha fazla kart olan oyuncu yeni kart çekemez.

Kapalı deste bittiğinde ıskarta destesi karıştırılarak kapalı şekilde masaya yerleştirilir ve oyun devam eder.

İLK TURU TAKİP EDEN TÜM TURLAR

A. HARAÇ TOPLAMA HAMLESİYLE BAŞLAR.

A. Haraç Toplama

Hideout "3" para kazandırır. Buna ek olarak her işyeri gücü kadar para getirir. Haraç getiren kartların (Hideout ve İşyerleri) üzerinde para imgesi bulunur. Oyuncu, ortada alması gereken miktarda para kalmamış ise kalan paranın hepsini alır ve aşağıda anlatılacak olan **geri sayım** başlar. (Bkz. Sayfa 11)

B. Gangsterleri Hareket Ettirme

İşyerlerinde bulunan Gangsterler başka işyerlerine hareket ettirilir veya sığacakları yer yoksa ıskartaya çıkartılır.

Önceki tur saldırı yapmış olmaları ya da "POLICE" kartı (bkz. Sayfa 10) nedeniyle "SAKLANMIŞ" olan Gangsterler işyerlerine yerleştirilir veya ıskartaya çıkartılır.

Sığacak işyeri kalmayan Gangsterler zorunlu olarak ıskartaya çıkar. Sağdaki resimde SAKLANMIŞ gangsterler kırmızı daire içinde gösterilmiştir.



C. Saldırı

Sadece işyerlerinin ve Hideout'un üzerinde olan Gangsterler saldırıda kullanılabilir. Bir işyerine birden fazla gangster ile saldırılması mümkündür. Gangsterler farklı işyerlerinden ayrılarak aynı hedefe gidebilir.

Saldırı safhasında oyuncu istediği sayıda saldırı yapabilir.

Bir işyerine sadece bir kez saldırı yapılabilir. Bu nedenle hedefi Hideout olan oyuncu saldırıyı bu amaca uygun biçimde güçlü planlamalıdır. (Bkz. Sayfa 10 "Hideout'a Saldırı")

Saldıran ve savunan gangsterler aynı anda, karşılıklı olarak, güçleri kadar hasar verir. Hasar savunan en güçsüz gangsterden başlayarak dağıtılır. İş yerindeki tüm gangsterler öldükten sonra kalan hasar işyerine verilir.

Ölmeyen gangsterlerin ve yıkılmayan işyerlerinin üzerinde hasar kalmaz, canları azalmaz.



Üstteki örnekte sağdaki savunan Gangsterler ölecek ancak işyeri sadece bir hasar aldığı için yıkılmayacaktır.

İşyerini savunan Gangsterlerin saldıranlara verdiği hasar da aynı şekilde hesaplanır. Saldırı ve savunmanın verdiği hasar aynı anda gerçekleşmiş kabul edilir.

Saldıran gangsterlerin toplam hasarı işyerindeki gangsterlerin toplam gücü ve işyerinin gelirinin toplamına eşit veya fazla ise işyeri yıkılmış olur. **İş yerinin yıkılması halinde oyuncudan işyerinin geliri kadar para alınır.** Hideout'a yapılan saldırıların aksine işyerinin yıkılması halinde haracı ödeyemeyen oyuncu oyundan çıkmaz.

Sağdaki örnekte işyeri yıkılacak, hasar en güçsüz Gangsterden başlayarak dağıtılacağı için soldaki saldıran tarafın sadece 1 gücündeki Gangsteri ölecektir. Savunan, işyeri yıkılacağı için saldırana eğer parası varsa 4 haracı ödemek zorundadır.



Saldırıya giden Gangsterler saldırı sonrasında "SAKLANMIŞ" olur. Sonraki Gangster Hareket Ettirme (C) safhasında geri döner.

Saklanmış Gangsterler işyerlerinde yer kaplamaz.

Saklanmış gangsterler "TURNCOAT" kartının hedefi olabilir.

III. Kartlar:

A. Gangsterler:

Gangsterler mafyanın ateş gücüdür. Saldırı sadece Gangsterler ile yapılabilir. İşyerlerinin üstündeyken işyerlerine gelen saldırılarda hem hasarı ilk onlar alır hem de saldıran gangsterlere hasar verir.

Tüm Gangsterler üstlerinde yazan sayı kadar ateş gücüne ve cana sahiptir. Bir çatışma sonrasında canı tükenmeyen Gangsterlerin canı tam kabul edilir. Yani Gangsterler yaralı kalmazlar.

Her Gangster üzerindeki sayının bir eksiği paraya açılır. Bu sayede gücü "1" olan Gangsterler bedavadır.

Her Gangsterin bir işyerinde kendi gücü kadar gelire ihtiyacı vardır. Bir işyerindeki Gangsterlerin toplam gücü, işyerinin gelirinden fazla olamaz. Örneğin 4 gelir sağlayan Casino'nun üstüne iki adet "2" gücünde, ya da bir adet "3" gücünde ve bir adet "1" gücünde Gangster açılabilir.

Saldırıya giden ya da POLICE kartı ile uzaklaştırılan Gangsterler şehirde bilinmeyen bir yerde saklanmaktadır. Bu nedenle oyuncunun sonraki hazırlık safhasına kadar "SAKLANMIŞ" durumunda kalırlar. SAKLANMIŞ olan Gangsterler bunu göstermek için yan çevrilir.

"SAKLANMIŞ" olan Gangsterler işyerinde yer kaplamıyor sayılır.

Oyuncunun (C) Gangsterleri Hareket Ettirme safhasının sonunda masadaki Gangsterler için yeterli işyeri yoksa, yerleştirilemeyen Gangsterler ıskartaya çıkartılır.

Destedeki Gangster Sayıları

1 gücünde: 14 adet, 2 gücünde: 10 adet, 3 gücünde: 8 adet, 4 gücünde: 4 adet.



B. İşyerleri

İşyerleri hem mafyaya gelir sağlar hem de Gangsterleri barındırır.

İşyerlerinin ateş gücü bulunmamaktadır bu nedenle üzerinde Gangster olmayan işyerlerine yapılan saldırılarda saldırgan hiç hasar almaz.

Her İşyeri üzerindeki sayı kadar gelir sağlar, cana sahiptir ve toplam gücü bu sayıyı geçmeyecek kadar Gangster barındırabilir.

İşyerleri üzerlerinde yazan sayının bir eksiği bedelle açılır. Bu sayede (1) gelir getiren Moonshine Still bedavadır.

Saldırı sonucunda bir İşyerinin yıkılması halinde, saldıran oyuncu savunan oyuncudan (eğer oyuncunun parası varsa) İşyerinin geliri kadar para çalar. Savunan oyuncunun bu parayı ödeyememesinin bir sonucu yoktur.

Destedeki İşyeri Sayıları

1 gelir Moonshine Still: 10 adet, 2 gelir Bootlegger: 8 adet,

3 gelir Speakeasy: 6 adet, 4 gelir Casino: 4 adet.



C. Reaksiyonlar

Reaksiyon kartları aşağıdaki kart açıklamalarında belirtilen bir istisna dışında her an, başka bir oyuncunun sırasında dahi, oynanabilir. Reaksiyon kartları gri renktedir. Kullanıldıktan sonra ıskarta destesine giderler.

Bir saldırıya karşı reaksiyon kartı kullanıldığında önce reaksiyon kartı çözülür. Birden fazla oyuncunun reaksiyon kartı oynaması halinde masaya ilk düşen kart önce çözülür.

1.Poker Night:

3 adet. Elinde iki veya daha fazla parası olan her oyuncu Poker Night kartının üzerine iki para yerleştirir. İki para az parası olan oyuncular pokere katılamazlar. Kartı oynayan oyuncu ev sahibidir ve bu nedenle daha önceden yaptığı "hazırlıklar" sayesinde iki zar atarak zarlardan büyük olanı kullanır. Diğer oyuncular birer zar atar. En büyük zarı atan oyuncu ortadaki parayı alır. Eğer birden fazla oyuncu en büyük zarı attıysa bu oyuncular aralarındaki eşitlik bozulana kadar birer zar atarlar.

Poker Night ilk turda kullanılamaz.

(Tercihe bağlı kural: Poker Night Kartı oynandıktan sonra ıskarta destesi yerine tekrar oynanamamak üzere kutuya kaldırılır.)



2. Police:

4 adet. Police kartı iki farklı şekilde kullanılabilir:

- a) Bir İşyerindeki Gangsterleri kaçırp "SAKLANMIŞ" durumuna getirerek orayı savunmasız hale getirmek için.
- b) Bir İşyerine ya da Hideout'a gelen saldırıyı engellemek için. Bu amaçla kullanıldığında saldırıya gelen Gangsterler hiç hasar vermez ancak "SAKLANMIŞ" durumda kalır.

3. Bribe:

4 adet. Bribe, Police kartını etkisiz hale getirmek için kullanılır. Bir Bribe kartı başka bir Bribe kartı ile etkisiz hale getirilebilir. Bribe kartını kullanmak için para ödenmesi gerekmez.

4. Drive-by:

5 adet. Drive-By bir araba dolusu Gangsterin, İşyerinin önünden geçerken İşyerini kurşun yağmuruna tutmasını simgeler. Sadece bir İşyerinin üstünde kullanılabilir.

Her Drive-By kartı bir İşyerine zarda gelen sayı kadar hasar verir. Hasar en güçlü Gangsterden başlayarak dağıtılır.

Bir veya daha fazla oyuncu tarafından, aynı anda, birden fazla Drive-By kartı kullanılabilir. Zar atılmadan önce kaç Drive-By kartının kullanılacağı belirlenmiş olmalıdır. Bu durumda atılan zarlardaki toplam hasar aynı anda verilmiş olur.

Drive-By ile işyeri yıkılsa bile para çalınmaz.

5. Turncoat:

3 adet. Turncoat kartını kullanan oyuncu İşyerlerinde olan ya da SAKLANMIŞ Gangsterlerden, iki istisna hariç, istediği birini eline alabilir. i) Hideout'ta bulunan Gangsterler mafya patronunun en güvendiği adamlarıdır ve ona ihanet etmezler. Bu nedenle Hideout'taki Gangsterler Turncoat kartının hedefi olamaz. ii) "4" gücünde bir Gangsteri almak için Turncoat kartını oynayan oyuncunun "Casino" kartını açmış olması gerekir. Çünkü 4 gücündeki Gangsterler ancak Casino'da çalışabilir.

D. Hideout

Bu kart mafya patronunun kendisinin bulunduğu ve kasasının yer aldığı bodrum kattaki çalışma odasını simgeler.

Hideout'a yerleştirilmiş Gangsterler üzerinde Turncoat kartı kullanılamaz.

Hideout'a Drive-By yapılamaz.

Hideout üzerinde Police kartı sadece gelen saldırıyı engellemek için kullanılabilir.

Oyuncu ilk açtığı İşyerini Hideout'unun üstüne açmak zorundadır. Oyuncular Hideout'larını açık olan bir İşyerinin altına ya da açığa taşıyabilirler.

Hideout hem gelir sağlayan hem de hasar veren tek karttır.





Hideout'a saldırı:

Saldırıyı gerçekleştiren oyuncu Hideout'a mı, yoksa sadece Hideout'un üzerindeki işyerine mi saldırdığını açıklamak zorundadır.

Sadece Hideout'un üzerindeki İşyerine yapılan saldırı, sıradan bir saldırıdır. Bu saldırıya Hideout ve Hideout'ta bulunan Gangsterler karşılık vermez.

!!!TEK SALDIRI KURALINI UNUTMAYIN!!!

Hideout'un üzerindeki İşyerine saldıran oyuncu aynı turda Hideout'a saldıramaz.

Hideout'un üzerindeki tüm sayıları toplayın ve bu sayıdan gelen saldırının gücünü çıkartın. Eğer kalan sayı 0 veya daha büyükse Hideout'un savunması geçilmiştir.

Savunma geçildiyse zar atılarak rakip oyuncudan talep edilen haraç bulunur.

Eğer Hideout'un üstünde İşyeri varsa bu işyeri de yıkılmış olacağından yıkılan işyerinin getirisi kadar daha para alınır.

Sağdaki resimde:

$$11 - 11 = 0 + 3 (ZAR) + 3 (İşyeri) = 6$$

Hideout : 3

Hideout'un üstündeki Gangsterler : 3

İşyeri (Speakeasy) : 3

İşyerindeki Gangsterler : 2

TOPLAM : 11

Savunan oyuncu bu parayı ödeyemezse Hideout'u yıkılır ve oyundan çıkar.

Sağdaki resimde 11 gücünde saldırı yapılmış, toplam hasar savunmaya eşit olduğu için zarda gelen sayı (3) artı Hideout'un üstündeki Speakeasy'nin yıkılması nedeniyle de (3) olmak üzere savunan oyuncu 6 para ödemek zorundadır. Ödeyemezse oyundan çıkar. Saldıran oyuncu 3 Hideout'tan 5 de Gangsterlerden olmak üzere toplam 8 hasar alacaktır.



IV. Oyunu Kazanmak:

A. Savaş

İki rakibini HIDEOUT'larını yıkarak oyundan çıkartan oyuncu oyunu kazanır.

B. Geri sayım

Oyunun sonunda en fazla puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır. Eşitlik halinde işyerlerinin toplam değerine bakılır. İşyerlerinin de toplamı eşitse en fazla paraya sahip oyuncu kazanır.

1. Geri Sayımın Başlaması

Aşağıdaki üç durumda 4 turluk geri sayım başlar ve hiçbir koşulda sayaç durmaz.

1. İlk kez bir oyuncu başka bir oyuncunun Hideout'unu yıktığında,

2. İlk kez bir oyuncunun Haraç toplama safhasında masada yeterli para olmadığında,

3. Oyunculardan biri toplam paranın üçte birine sahip olduğunda. Örneğin 4 kişilik oyunda bir oyuncu 20 paraya sahip olduğunda. Eğer ortadaki paranın üçte biri tam sayı değilse yukarı yuvarlanır.

Yukarıdaki üç şarttan birini gerçekleştiren oyuncu sonraki turunun bitiminden başlayarak her turunun sonunda masadaki 4 adet geri sayım pulundan bir tanesini alır. Geri sayımı başlatan oyuncu oyundan çıkarsa bir önceki oyuncu geri sayımı devam ettirir.

Masadaki son pul alındığında oyun biter ve aşağıda açıklanan puan hesabı yapılır.

2. Puan Hesabı:

Oyuncuların yıkmış oldukları Hideout 10 puan değerindedir.

Masaya açılmış olan her kart, SAKLANMIŞ olan gangsterler dahil, üzerindeki sayıya eşit puan değerindedir.

Oyuncunun hazinesindeki para da puan toplamına eklenir.

C. Para (Tercihe bağlı kazanma koşuludur, oyuncular oyunun başında bu kuralı kullanıp kullanmayacaklarına karar vermelidir.)

Kendi turunun sonunda oyundaki paranın yarısından fazlasına sahip olan oyuncu, oyunu kazanır. Eğer ortadaki paranın yarısı tam sayı değilse yukarı yuvarlanır.



Hamle Sırası:

- HARAÇ
GANGSTERLERİ HAREKET ETTİRME
SALDIRI
AÇMA
HIDEOUT/PATRONU TAŞIMA
ISKARTA
ÇEKME

Tasarımcı İletişim Bilgileri

