

# Blanc Noir

Die Gilde hat Dir einen Auftrag erteilt.

Als erfahrener Abenteurer hast Du natürlich sofort zugesagt und Dich auf die Reise begeben. Allerdings weisst Du, dass auch Deine Rivalen den gleichen Auftrag erhalten haben. Du musst ihnen deshalb zuvorkommen.

In der Welt von Blanc Noir wirst du Dich gegen Drachen wehren müssen, aber Du wirst auch die Hilfe von Rittern und Göttinnen in Anspruch nehmen können.

Viel Erfolg bei Deinem Abenteuer.

## Überblick über das Spiel

Das Spiel "Blanc Noir" ist ein Kartenspiel für 2-6 Spieler.

Jeder Spieler erhält zu Beginn jeder Runde 7 Karten. Wer zuerst alle seine Handkarten ablegen kann, gewinnt das Spiel.

Einige der Karten besitzen besondere Fähigkeiten, die zur richtigen Zeit eingesetzt werden müssen

Wenn ein Spieler alle seine Handkarten ablegen kann, hat er die Aufgabe der Gilde erfüllt und die Runde ist beendet. Die übrigen Spieler erhalten die Summe der Zahlenwerte der verbleibenden Handkarten als Punkte.

Es wird solange gespielt, bis ein Spieler 200 oder mehr Punkte angesammelt hat. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

## Inhalt des Spiels

Die Spielschachtel enthält die folgenden Komponenten

125 Zahlenkarten

72 Basiskarten

53 Sonderkarten

20 Pergamentkarten

6 Übersichtskarten für die speziellen Fähigkeiten

1 Richtungsanzeiger

## Karten

### Zahlenkarten

Karten, auf denen Menschen oder Monster abgebildet sind und die einen Zahlenwert von 9 oder weniger besitzen, werden Basiskarten genannt. Karten mit Zahlenwerten 10 oder mehr besitzen spezielle Fähigkeiten und werden Sonderkarten genannt.

Es gibt Zahlenkarten in den Farben rot, gelb, blau und grün. Es gibt darüberhinaus schwarze allmächtige Sonderkarten, die unabhängig von der Farbe abgelegt werden können.

Wenn eine schwarze Sonderkarte abgelegt wird, legt sie eine der 4 Farben rot, gelb, blau oder grün fest. Diese Farbe bleibt gültig, bis eine weitere Karte abgelegt wird.

Zu Beginn einer Runde werden jedem Spieler 7 Zahlenkarten ausgeteilt. Diese Karten werden auf die Hand genommen und sollten den anderen Spielern nicht gezeigt werden.

**Während einer Runde darf nicht geprüft werden, welche Karten sich schon im Ablagestapel befinden (Ausnahme Valkyrie).**



**1.Name der Karte**

**2.Zahlenwert**

Gibt den Zahlenwert der Karten wieder, der beim Ablegen der Karte beachtet werden muss.

**3.Spezielle Fähigkeiten**

Wenn eine Sonderkarte abgelegt wird, müssen diese Anweisungen befolgt werden.

### Pergamentkarten

Mit den Pergamentkarten kann der Spielablauf beeinflusst werden.

Die Pergamentkarten werden nicht auf die Hand genommen, sondern stattdessen verdeckt vor jedem Spieler abgelegt.

**1.Name der Karte**

**2.Auswirkung der Karte**

Wenn eine Pergamentkarte aufgedeckt wird, müssen die hier beschriebenen Anweisungen befolgt werden.



## Spielvorbereitung

Die Spieler sitzen im Kreis und führen vor jeder Runde die nachfolgend beschriebenen Spielvorbereitungen durch.

### 1. Zahlenkartenstapel

Die Zahlen- und Sonderkarten werden zusammen gut gemischt und verdeckt in einem Stapel in die Tischmitte gelegt.

### 2. Pergamentkartenstapel

Die Pergamentkarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt in einem Stapel neben die Zahlenkarten gelegt.

### 3. Austeilen von Zahlenkarten

Jeder Spieler erhält verdeckt 7 Zahlenkarten. Diese Karten sollten den anderen Spielern nicht gezeigt werden.

### 4. Austeilen der Pergamentkarten

Jeder Spieler erhält eine Pergamentkarte und legt sie verdeckt vor sich ab. Er darf sich die Karte anschauen. Verdeckt liegende Pergamentkarten können später eingesetzt werden.

### 5. Festlegen des Startspielers

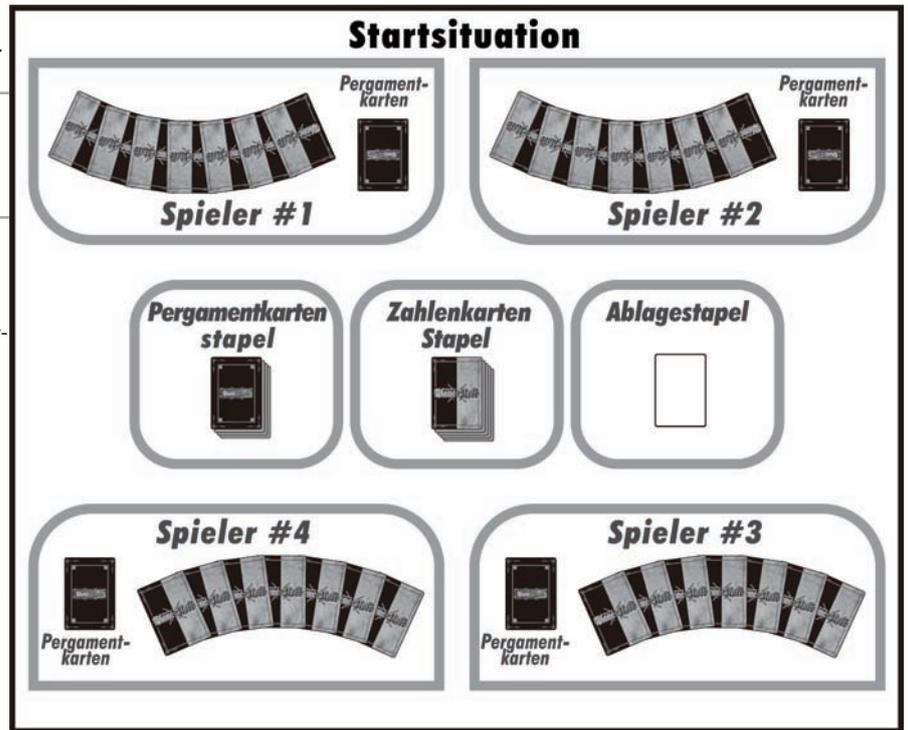
Der Startspieler wird auf geeignete Art und Weise festgelegt. Die anderen Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe.

**Vorsicht: Im Laufe des Spiels kann die Spielrichtung durch Sonderkarten umgedreht werden.**

### 6. Festlegen der ersten Karte im Ablagestapel

Die oberste Karte des Zahlenstapels wird aufgedeckt und neben den Stapel gelegt. Wenn eine Sonderkarte aufgedeckt wird, wird die Fähigkeit nicht ausgeführt.

Wenn eine schwarze Sonderkarte aufgedeckt wird, kann der Startspieler bestimmen, welche Farbe gespielt werden muss.



## Ablauf einer Runde

Beginnend mit dem Startspieler kommt jeder Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Durch Sonderkarten mit der Fähigkeit "Reverse" kann die Richtung umgedreht werden.

Während seines Zuges führt jeder Spieler die beiden unten beschriebenen Phasen aus.

### Ablauf eines Zugs

#### Erste Phase

Die nachfolgenden Aktionen können in beliebiger Reihenfolge mehrfach ausgeführt werden.

- Kauf von Pergamentkarten
- Einsetzen von Pergamentkarten

#### Zweite Phase

Eine der beiden nachfolgenden Aktionen muss ausgeführt werden.

- Nachziehen von Zahlenkarten
- Ablegen von einer Zahlenkarte

Die Runde wird fortgesetzt bis ein Spieler alle seine Handkarten ablegen konnte.

Die anderen Spieler erhalten die Punkte ihrer Handkarten als Punkte und eine neue Runde beginnt.

Auf diese Art und Weise werden mehrere Runden gespielt, bis ein Spieler mehr als 200 Punkte angesammelt hat.

### Erste Phase

In der ersten Phase können Pergamentkarten in beliebiger Reihenfolge gekauft oder eingesetzt werden. Es können mehrere Karten gekauft oder eingesetzt werden.

#### Einkauf von Pergamentkarten

Wenn man 3 Zahlenkarten mit den gleichen Zahlen aus dem Spiel entfernt, kann man die oberste Pergamentkarte nehmen und verdeckt vor sich ablegen. Die Pergamentkarte wird nicht auf die Hand genommen.

#### Verwenden einer Pergamentkarte

Wenn man eine verdeckt liegende Pergamentkarte umdreht, kann man die Fähigkeiten dieser Karte einsetzen. Pergamentkarten, die eingesetzt wurden, bleiben offen vor dem Spieler liegen.

### Zweite Phase

In dieser Phase kann der Spieler zwischen einer der beiden nachfolgenden Möglichkeiten auswählen.

#### Nachziehen von Zahlenkarten

Der Spieler zieht eine Karte vom Zahlenstapel und nimmt sie auf die Hand.

Wenn allerdings eine Sonderkarte mit der Fähigkeit "Kettenreaktion" ausliegt und der Spieler selber keine Sonderkarte mit der Fähigkeit "Kettenreaktion" ausspielen kann, müssen so viele Karten gezogen werden, wie auf den Sonderkarten angegeben ist.

#### Ablegen einer Handkarte

Eine Handkarte kann abgelegt werden, wenn sie einer der nachfolgenden Bedingungen erfüllt.

#### Bedingungen für das Ablegen einer Karte

- Die Karten haben die gleiche Farbe
- Die Karten haben den gleichen Zahlenwert

### Fortsetzung der Kettenreaktion

Die 3 Karten Prinz, Ritter und Golem mit jeweils 25 Punkten besitzen die besondere Fähigkeit "Kettenreaktion".

Wenn solch eine Karte abgelegt wird, kann der nächste Spieler nur eine Karte ablegen, die ebenfalls die Fähigkeit "Kettenreaktion" besitzt.

Die Kettenreaktion wird fortgesetzt, bis ein Spieler wie in 5-1 beschrieben eine Zahlenkarte nachzieht.

### Wenn man eine einer Karte mit der Fähigkeit "Kettenreaktion" ausspielen kann

Die Kettenreaktion setzt sich fort und der nächste Spieler kommt an die Reihe

### Wenn man keine Karte mit der Fähigkeit "Kettenreaktion" ausspielen kann

Der Spieler muss die Aktionen durchführen, wie sie in 5-1 beschrieben sind.

### Beispiel einer Kettenreaktion

**Spieler A hat die Karte "Ritter" abgelegt. Spieler B muss eine Karte mit der Fähigkeit "Kettenreaktion" ablegen und hat die Karte Golem abgelegt. Spieler C ist als nächster an der Reihe, kann jedoch keine Karte mit der Fähigkeit "Kettenreaktion" ablegen. Er muss Karten entsprechend der aufsummierten Werte der Kettenreaktion nachziehen, in dem aktuellen Beispiel sind dies 6 Karten. Der nachfolgende Spieler D führt einen ganz normalen Spielzug durch.**

### Blanc Noir

Wenn ein Spieler eine Karte ablegt und nur noch eine Karte auf der Hand zurückbleibt, muss er dies den anderen Mitspielern mitteilen und "Blanc Noir" sagen.

Wenn der Spieler vergisst, "Blanc Noir" zu sagen und die Karte abgelegt hat oder durch eine Sonderkarte all seine Handkarten losgeworden ist, muss er sofort als Strafe 4 Karten vom Nachziehstapel nachziehen.

Nachdem man Blanc Noir angesagt hat, kann man keine Sonderkarten mehr von seiner Hand ausspielen.

### Achtung!

**Um alle Karten ablegen, muss man als letzte Karte eine Basis-karte ausspielen.**

### Ende der Runde

Wenn ein Spieler Blanc Noir angesagt hat, als letzte Karte eine Basis-karte abgelegt hat und keine Karten mehr auf der Hand hält, endet die Runde. Der Spieler hat die Aufgabe der Gilde erfüllt.

Spieler, die den Auftrag der Gilde nicht erfüllen konnten, zählen die Punkte ihrer verbleibenden Handkarten zusammen und erhalten diese als Punkte.

Die Punkte werden am besten auf einem Papier notiert.

### Sonderregel

Wenn ein Spieler am Ende einer Runde genau 200 Punkte besitzt, werden die Punkte halbiert.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mehr als 200 Punkte angesammelt hat.

Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt das Spiel

Wenn mehrere Spieler gemeinsam die niedrigste Punktzahl aufweisen, gewinnt der Spieler, der am häufigsten die Aufgabe der Gilde erfüllen konnte. Wenn auch hier Gleichstand besteht, gewinnen beide Spieler.

## Beschreibung der Karten

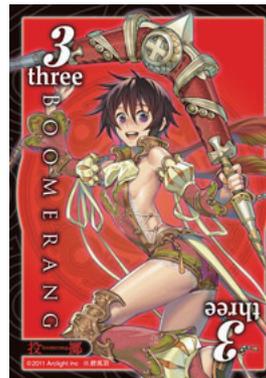
### Basiskarten



**Grosses Schwert**  
(2 Karten in jeder Farbe)



**Doppelschwert**  
(2 Karten in jeder Farbe)



**Boomerang**  
(2 Karten in jeder Farbe)



**Langbogen**  
(2 Karten in jeder Farbe)



**Dolch**  
(2 Karten in jeder Farbe)



**Haarnadel**  
(2 Karten in jeder Farbe)



**Peitsche**  
(2 Karten in jeder Farbe)



**Hellebarde Dolch**  
(2 Karten in jeder Farbe)



**Streitaxt**  
(2 Karten in jeder Farbe)

**Sonderkarten**

**Priesterin**  
(2 Karten in jeder Farbe)  
**Gebet**

Du erhältst die oberste Pergamentkarte vom Pergamentkartenstapel.



**Zauberer**  
(2 Karten in jeder Farbe)

**Reverse**  
Die Spielrichtung wird gedreht. Ohne Auswirkung, wenn nur 2 Spieler spielen



**Narr**  
(2 Karten in jeder Farbe)  
**Aussetzen**

Der nächste Spieler muss aussetzen



**Fürst**  
(1 Karte in jeder Farbe)  
**Befehl**

Du kannst eine oder zwei Deiner Handkarten mit der gleichen Farbe wie der Herrscher aus dem Spiel entfernen.



**Prinzessin**  
(1 Karte in jeder Farbe)  
**Eskorte**

Wenn Du die Sonderkarte Prinz aus dem Spiel entfernt hast und diese Karte die gleiche Farbe wie die Prinzessin aufweist, kann Du alle bis auf eine Handkarte aus dem Spiel entfernen.



**Ritter**  
(1 Karte in jeder Farbe)  
**Kettenreaktion + 2**

Die Kettenreaktion wird weitergeführt



**Prinz**  
(1 Karte in jeder Farbe)  
**Kettenreaktion + 2 und Reverse**  
Die Kettenreaktion wird weitergeführt und die Spielrichtung wird umgedreht.



**Golem**  
(2 Karten)  
**Kettenreaktion + 4**  
Die Kettenreaktion wird weitergeführt



**Elfe**  
(2 Karten)  
**Streich**

Du vertauschst eine Pergamentkarte eines Spielers gegen die oberste Karte des Pergamentkartenstapels oder Du vertauschst 2 Pergamentkarten von 2 Spielern



**Drache**  
(1 Karte)

**Atem des Drachen**

Du wählst einen Spieler aus, der sofort 4 Karten vom Zahlenkartenstapel ziehen muss



**Valkyrie**  
(1 Karte)  
**Nordlicht**

Du kannst eine Zahlenkarte aus dem Ablagestapel auswählen und auf die Hand nehmen. Du brauchst diese Karte nicht den anderen Spielern zu zeigen.



**Göttin**  
(1 Karte)  
**Segen**

Du kannst eine oder zwei Deiner Handkarten aus dem Spiel entfernen.



**Wasserspeier**  
(2 Karten)  
**Aufklärung**

Du kannst einen Spieler auswählen und Dir seine Handkarten anschauen



**Pergamentkarten**

**Roter Bote**  
(2 Karten)

Du kannst alle roten Handkarten aus dem Spiel nehmen. Allerdings kannst Du durch den roten Boten Deine Handkarten nicht auf 1 oder 0 Karten reduzieren.



**Gelber Bote**  
(2 Karten)

Du kannst alle gelben Handkarten aus dem Spiel nehmen. Allerdings kannst Du durch den gelben Boten Deine Handkarten nicht auf 1 oder 0 Karten reduzieren.



**Blauer Bote**  
(2 Karten)

Du kannst alle blauen Handkarten aus dem Spiel nehmen. Allerdings kannst Du durch den blauen Boten Deine Handkarten nicht auf 1 oder 0 Karten reduzieren.



**Grüner Bote**  
(2 Karten)

Du kannst alle grünen Handkarten aus dem Spiel nehmen. Allerdings kannst Du durch den grünen Boten Deine Handkarten nicht auf 1 oder 0 Karten reduzieren.



**Explosion**  
(2 Karten)

Du wählst einen Spieler aus. Dieser Spieler muss 2 Zahlenkarten vom Nachziehstapel nachziehen.



**Schockwelle**  
(2 Karten)

Du wählst eine Pergamentkarte eines beliebigen Spielers aus und legst sie in den Nachziehstapel der Pergamentkarten zurück. Der Stapel muss anschliessend gemischt werden.

Es können auch Pergamentkarten ausgewählt werden, die offen ausliegen.



### Fata Morgana (2 Karten)

#### Du setzt einen Zug aus

Wenn der vorherige Spieler eine Karte mit der Fähigkeit Kettenreaktion ausgespielt hat, kannst Du diesen Zug aussetzen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



### Offenbarung (1 Karte)

Du ziehst 2 Pergamentkarten vom Nachziehstapel.



### Schneesturm (2 Karten)

Alle anderen Spieler ziehen eine Zahlenkarte vom Nachziehstapel.



## Erläuterung der verwendeten Begriffe

### Runde

Alle Züge bis ein Spieler keine Handkarten mehr besitzt

### Spiel

Mehrere Runden, bis ein Spieler mehr als 200 Punkte angesammelt hat

### Stapel

In der Tischmitte befinden sich der Nachziehstapel der Zahlenkarten, der Pergamentkarten sowie der Ablagestapel der Zahlenkarten.

### Karten ziehen

Vom Nachziehstapel der Zahlenkarten wird die oberste Karte gezogen und auf die Hand genommen

### Aus dem Spiel entfernen

Karten können durch Sonderfähigkeiten aus dem Spiel genommen werden. Die Karten werden getrennt vom Ablagestapel gesammelt und können während der laufenden Runde nicht wieder verwendet werden. In der nächsten Runde werden sie wieder verwendet.

### Allmächtig

Die schwarzen Sonderkarten Golem, Wasserspeier, Drache, Elfe, Valkyrie und Göttin sind allmächtig. Sie können unabhängig von der Farbe der obersten Karte des Ablagestapels abgelegt werden.

### Bedrohung (1 Karte)

Wenn Du einem anderen Spieler jeweils einen Drachen, Golem und Wasserspeier geben kannst, hast Du die Aufgabe der Gilde erfüllt und gewinnst die Runde.

Auch wenn Du 2 Golem Karten oder 2 Wasserspeier Karten besitzt, ist dies noch nicht ausreichend. Du benötigst noch die Drachenkarte.



### Tornado (1 Karte)

Alle Pergamentkarten mit Ausnahme der Tornado Karte werden zusammen gemischt. Jeder Spieler erhält anschließend eine Pergamentkarte. Die übrigen Pergamentkarten werden auf den Nachziehstapel gelegt.

Sowohl die Pergamentkarten der Spieler als auch die des Nachziehstapels werden zusammengelegt.



### Erlösung (1 Karte)

Wenn Du 5 oder mehr Handkarten besitzt, kannst Du so viele Handkarten aus dem Spiel nehmen, bis Du nur noch 4 Handkarten besitzt.

Wenn Du 4 oder weniger Handkarten besitzt, hat diese Fähigkeit keine Auswirkungen.



Arclight

Arclight Games