

Serge Laget

CARGO NOIR™

For 2-5 players • Ages 8 and above • 30-90 Minutes



DAYS OF
WONDER

COMPONENTS

- Macao and 8 Ports where trading occurs



- 131 Cargo tokens - 14 in each of 9 different types of smuggled goods & 5 Wild - and 1 bag to contain them all.



- 54 Victory cards - 24 "Smuggler's Edge" & 30 "Victory Spoils"



A Player's Family Sheet



- 5 Family sheets
- 25 Cargo ships - 5 in each player's color
- 60 Gold coins
- 1 Game Turn marker & 1 First player marker (to assemble)



Setting up



- ◆ Place Macao and the surrounding Ports **1** in the center of your game table. Depending on the number of players in your game, some Ports may be closed for business: If a number (or more) appears in the lower left corner of a Port, make sure it matches your number of players. If it doesn't, flip this Port over to its other side so that it now does **2**.



- ◆ Take as many Wild tokens as you have players and mix these, along with all remaining (non-Wild) Cargo tokens, into the Cargo Noir bag **3**. Place the other Wild tokens into the box; they are not used in this game.

the game



- ◆ Now randomly draw as many tokens from the bag as needed to fill all the Cargo Slots in Macao and Ports **4**.
- ◆ Give each player a Family sheet of his choice, 3 Cargo Ships of matching color, and 7 Gold coins to place in his Family Safe **5**. Place all remaining coins into a common Pile of Money within easy reach of the players.
- ◆ Sort the Smuggler's Edge cards into 3 separate decks (Cargo Ship, Warehouses and Syndicate) and place them within easy reach of the players. Take the remaining 2 Cargo Ships of each player's color and place them next to the Cargo Ship deck **6**.
- ◆ Sort all Victory Spoils cards into separate decks and place them within easy reach of the players **7**.
- ◆ The player that most recently visited a port in real life begins the game. He takes the 1st player marker and will be tasked with moving the Game Turn marker one spot forward on the Game Turn track at the beginning of each of his turns **8**. Initially the Game Turn marker is placed on the empty (unnumbered) spot at the start of the Game Turn track.



OBJECT OF THE GAME

The player with the most points on his Victory cards at the end of the game wins. Players acquire Victory cards throughout the game by sending their Cargo ships to the most lucrative destinations; successfully smuggling Cargo tokens out of Ports and into their Warehouses; and unloading this cargo at the right time to acquire the most valuable Victory cards.

Note: For the sake of simplicity, throughout these rules when we refer to Cargo, we mean Cargo tokens; and Ships refers to Cargo ships.

STARTING THE GAME

The 1st player starts the game, moves the Turn marker forward one spot on the Game Turn track, and takes his first turn. The game then proceeds clockwise, from player to player. Once all players have had a turn, a new turn begins: The 1st player moves the Turn marker forward again and proceeds with his next turn, followed by the others.

When the Turn marker reaches the last spot on the Game Turn track, all players get one final turn and the game ends. The player with the most Victory points is declared the winner.

GAME TURN

Each player's turn is usually composed of 3 distinct phases, all accomplished in order before the next player takes his turn. These 3 phases are:

- I. Resolve Ships' actions
- II. Trade Cargo for Victory cards & discard excess Cargo if need be
- III. Send Ships out to new destinations

If this is your first time reading these rules, or your first turn of the game, skip the Phase 1 and Phase 2 sections and go directly to Phase 3 - *Sending Ships Out* on p. 7, where the game actually starts. Come back here once you've read and played through Phase 3 of the 1st turn and are ready to start the 2nd turn of the game.

I. Resolving Ships' Actions

The 2nd turn and all subsequent turns start with a resolution of the actions of the Ships that were sent out in Phase 3 (see p. 7) of the prior turn.

All actions are resolved in the order of the player's choice and each action takes effect immediately upon being resolved, so coins gained from one action can immediately be used for another, etc...

Important: When you have resolved the action of a ship, immediately place it in front of you next to your player's sheet, to get this ship ready for redeployment later on, during Phase 3 of this turn.

The Casino

Each Ship moored in front of the Casino in Macao earns its player 2 coins, taken from the common Pile of Money and placed in the player's Family Safe.

Note on the Black Market and Ports

The following actions may earn the player Cargo tokens, which should be placed in the Warehouse slots on his Family sheet (or Warehouses card, if any), one Cargo per slot. If an action earns more Cargo than a player's Warehouses can currently store, the player may keep this excess Cargo for now. However, it will need to be traded away or discarded during Phase 2 of the game turn - *Trading Cargo for Victory* (see p. 5).

The Black Market

Each Ship docked in front of the Black Market in Macao lets the player either:

- Swap one Cargo currently in his possession with one Cargo taken from the Black Market

OR

- Draw one Cargo at random from those in the Cargo bag, to add to those in his possession.

The Ports

For each of his Ships placed atop a stack of coins in a Port, the player either:

- Purchases ALL the Cargo in this Port, if his stack of coins is the only one (remaining) there. The coins spent to acquire this Cargo go into the common Pile of Money. The (now-empty) warehouses in the Port are immediately refilled with new Cargo tokens drawn from the bag. If the bag runs empty, reshuffle all Cargo tokens discarded in Phase 2 of prior turns back into the bag.

OR

- Was outbid by a competitor whose ship in this Port is atop a larger stack of coins. In this case, the player must either:

- ◆ Keep his ship there for another turn by adding coins to his stack to make it larger than anyone else's in this Port.

or

- ◆ Abandon this Port's Cargo to the competition by removing his Ship and taking his coins back into his Safe. Important: By doing so, the player forfeits any chance to get this Cargo (unless other players keep the competition alive for another turn). He is not allowed to send ships back to this Port when redeploying his ships during Phase 3 of this turn, though he may still do so in later turns.



II. Trading Cargo For Victory

If you have not already read it, go directly to Phase 3 - Sending Ships Out, where the game actually starts. Come back here only once you've read and played through Phase 3 of the 1st turn and Phase 1 of the 2nd turn of the game.

There are 54 Victory cards, each with two numbers on them: In the upper left corner, the Cost, representing the amount of contraband value needed – gained by trading Cargo out of your Warehouse – to acquire them; and, in the upper right corner, the number of Victory points this card will give the player at game's end.

Cost of Card Victory Point Value



Certain Victory cards provide players with a "Smuggler's Edge", giving them both Victory Points and a competitive advantage in the game.

Trading Cargo For Victory cards

To acquire a Victory card, a player must pay its cost by trading the right combination(s) of Cargo out of his warehouses.

Two rows of numbers at the bottom of the player's Family sheet indicate how much contraband value the trading of various cargo combinations will yield. The top line shows the amount of contraband value gained by trading Cargo tokens that are each of a different type, while the lower line shows the amount generated when Cargo are all of the same type.

		Trading Cargo								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Different type	▶	1	3	6	10	15	21	28	36	45
Same type	▶	1	4	9	16	25	36	49	64	81

The more Cargo in a combination, the more contraband value this combination is worth (up to the limit of 9 Cargo tokens per combination). Combinations that are all the same type are more valuable - and harder to acquire.

Wild tokens represent any type of Cargo, and may be traded in any combination, including one made up of all Wilds.

A player may trade in any combination(s) of Cargo he wishes to acquire as many Victory cards as he can afford, in any given turn.

The player does all his contraband trading at once, discarding the Cargo into a common pile next to the bag and immediately taking the corresponding Victory cards.

When any Smuggler's Edge cards are acquired, the player places them face up, visible to the other players. All other Victory cards are stacked together next to the player's sheet. Other players may ask to look at them at any time during the game.

Important Notes on Contraband Trading

Change is never given back - When trading Cargo, you receive no change in return, so it is in your interest to try and turn in combination(s) of Cargo that are the closest to the total cost of the Victory cards you wish to acquire this turn.

Any excess Cargo must be traded in for Victory cards or discarded at the end of this phase - When successful in taking a Port's Cargo, a player might find himself temporarily holding more Cargo than he has Warehouse slots available on his Sheet (or Warehouses cards). When this occurs, the player must either use the excess Cargo for contraband trading, so that his remaining Cargo fits in his warehouse slots; or discard his excess Cargo in a pile next to the Cargo bag at the end of this Phase.

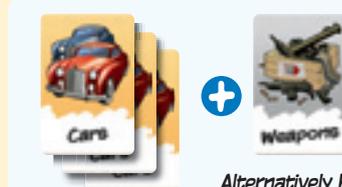
Trading Cargo Example

In Cargo



		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Different type	▶	1	3	6	10	15	21	28	36	45
Same type	▶	1	4	9	16	25	36	49	64	81

This player could turn in his 4 Jewels + 1 Wild (worth a total of 25) now to acquire a Ship (15) and a Warehouse (10).



		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Different type	▶	1	3	6	10	15	21	28	36	45
Same type	▶	1	4	9	16	25	36	49	64	81

Alternatively he could turn in 3 luxury cars (worth 9) and 1 weapon (worth 1) to acquire a new Warehouse (10), keeping his Jewels and Wild for later.

...Or he could turn in ALL of his Cargo to acquire a Ship and 2 Warehouses or a Ship, a Warehouse and a Syndicate.



Smuggler's Edge Cards

The Cargo Ship, Warehouses and Syndicate cards are Smuggler's Edge cards. They cost more than the Victory points they offer, but make up for it by giving an edge to the players who own them.

There are 8 copies of each type of Smuggler's Edge card and each player may acquire a maximum of only 2 copies of each card during a game. This means that in a 5 player game, some players may not get the cards they want if they wait too long to acquire them!

Smuggler's Edge cards go into effect immediately upon being acquired.

These cards offer the following benefits:

> Cargo Ship (x8)

The player that acquires this card immediately adds one Cargo ship to his fleet by taking a ship of matching color from those set in reserve next to the deck. The more ships you have in your fleet, the more actions you will be able to take.



The larger your flotilla, the better!

> Warehouses (x8)

This card increases the player's Warehouses by 2 slots, allowing the player to keep an additional 2 Cargo tokens from one turn to the next. This is particularly helpful since any Cargo in excess of the player's Warehouses must be discarded at the end of this phase. Lay the card to the right or left of the player's sheet, to expand his Warehouses.



Building new Warehouses - It's better than throwing cargo overboard!

> Syndicate (x8)

Each Syndicate card lets the player who owns it collect 2 coins once per turn, when he abandons a Port's cargo to a higher bidding Competitor (during Phase 1 of a turn). These coins are taken from the common Pile of Money, and added to the Player's Safe, along with his coins withdrawn from the abandoned Port. This card is one of only two ways to acquire more coins in this game – along with sending a Ship to the Casino in Macao – making it quite useful. A player in possession of 2 Syndicate cards may collect up to 4 coins during a turn, but only if he abandons 2 different Ports.



When you need some extra dough, turn to the Syndicate!

Victory Spoils Cards

> Common Cards (4x6)

Four types of cards, the Villa, Yacht, Dive Bar and Night Club are worth as many Victory points as they cost to acquire. There are 6 copies of each, and a player may acquire as many as he can afford.



> Unique Cards (6x1)

There are an additional 6 unique cards, each worth more Victory points than its cost. These cards are not only extremely valuable, but also act as a tie-breaker at game's end.



III. Sending Ships Out

Each player begins the game here (Phase 1 and 2 are skipped during the Players' first turn), by sending the three (later he may have more) Cargo ships in his possession to the destination(s) of his choice. The ships will arrive at their destination - and begin benefiting the player - at the start of the *next* turn.

The Ships' possible destinations are:

The Casino in Macao

For each Ship he sends there, the player will gain 2 coins from the Pile of Money to stack up in his Safe, in Phase 1 of his next turn.

Having a big stack of coins is always a good thing. Since these coins will only come into play during the next turn, watching your (and your opponents') coin count is often the key to successfully grabbing Cargo from under the nose of your opponents!



Short on Cash, this player sends his entire Flotilla to the Casino this turn.

The Black Market in Macao

For each of his Ships there, the player may either draw 1 Cargo token at random from the bag to add to his own; OR swap one Cargo already in his possession with one he wants from those in the Black Market, in Phase 1 of his next turn.

Visiting the Black Market can be an attractive proposition when you: really covet a Cargo currently there; are low on Cargo; or fear the competition in surrounding Ports!



Desperate to get his hands on more Uranium, the Blue player sends 2 Ships to the Black Market, figuring that even if Red takes one before him, he'll be able to use 1 Ship to draw a random Cargo from the bag and use his other Ship to trade it in for the Uranium left in the Black Market.

Any of the surrounding Ports

To capture a Port's Cargo your Ship must be the only Ship left standing on a stack of Coins in this Port when the action gets resolved in Phase 1 of a future turn. To send a Ship to a Port, the player places his Ship atop the stack of Coins he wishes to spend to buy this Port's Cargo. If there are already other players' Ships in this Port, the player must place a stack of coins that is at least 1 Coin greater than any of them. Stacking up the coins and placing the various players' stacks side-by-side makes it easy to visualize who's got the biggest.

The bigger a stack of coins, the more likely it is to discourage the competition from venturing in these waters. But over-paying might leave you low on coins for other places or the next turn, so watch out!



To discourage the Green player from staying in Port, Red player sends a Ship atop 5 coins, where 4 might have sufficed.

Once a player has sent all his Ships out, the game proceeds to the next player until all players have finished their turn. The next game turn then begins, with the 1st player playing Phase 1 through 3 of his turn, and other players following in succession until the game ends.

GAME END

Once the 1st player moves the Turn marker into the last spot (for the number of players in the game) on the Game Turn track, there is one final turn for all players and the game stops.

During this final turn players may use any coins in their Safe to help pay for the cost of any Victory cards they may wish to acquire this turn. So a player with 9 different Cargo tokens in his possession and 4 coins in his Safe may purchase the Cronies card worth 49.

During all other game turns, coins may only be used to acquire Cargo that is in a Port, never to acquire Victory points directly. Also any unused coins, whether in a player's Safe or in Ports, all become worthless at game's end; they are not added to the players' tally of Victory points.

When tallying up the players' Victory points at the end of the game, players should not forget the Smuggler's Edge cards in their possession (including the Warehouses laid next to their Family sheet).

The player with the most points is declared the winner of the game. If some players are tied, the player with the highest valued Victory card is the winner.



4-5 player games last 10 turns, while 2-3 player games last 11 turns.



Days of Wonder Online

Register your boardgame

Register your game at www.daysof wonder.com to receive online discounts and discover a web site full of smuggled game goodies, contraband trading strategies and more!

Simply click on the New Player button and follow the instructions.

WWW.DAYSOFWONDER.COM



CREDITS

*Game Design
Serge Laget*

*Illustrations
Miguel Coimbra*

Play testing: The Author wishes to thank Cécile Barbet, Cyrille Daujean, Jean-Sébastien Dunand and Myriam, Fabrice & Damien Rabellino for their help in bringing Cargo Noir to safe harbor.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Cargo Noir – the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyright © 2011 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Serge Laget

CARGO NOIR

De 2 à 5 joueurs • À partir de 8 ans • 30 à 90 minutes

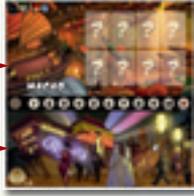


DAYS OF
WONDER

CONTENU DE LA BOÎTE

- 8 ports de commerce et la ville de Macao

Le marché noir...



...et le casino de Macao



Un port

- 131 jetons de marchandises : 14 de chacun des 9 types de marchandises et 5 jokers, ainsi qu'un sac pour les ranger



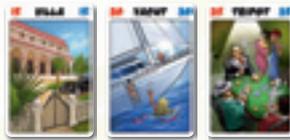
- 54 cartes Victoire : 24 cartes Contrebande et 30 cartes Richesse

Cartes Contrebande



x8 x8 x8

Cartes Richesse



x6 x6 x6

Cartes Richesse



x6 x1 x1 x1 x1 x1 x1

Fiche de Famille

Coffre



- 5 fiches de Famille

Entrepôts



- 25 cargos : 5 de chaque couleur
- 60 pièces de monnaie
- 1 compte-tours et 1 marqueur de premier joueur (à assembler)



Préparation



- ◆ Mettez Macao et les fiches en place ①. Les ports sont recto-verso : chaque face correspond à un nombre de joueurs, marqué en bas à gauche ②. À moins de 5 joueurs, certains ports seront fermés (ils sont placés mais ne peuvent pas accueillir de jetons). Les ports qui ne sont marqués d'aucun chiffre sont ouverts quel que soit le nombre de joueurs.

②



2 joueurs

3 joueurs

4 joueurs

- ◆ Prenez autant de jetons « jokers » que de joueurs et mélangez-les avec tous les autres jetons de marchandises dans le sac prévu à cet effet ③. Remettez les autres jokers dans la boîte : ils ne seront pas utilisés.

ion du jeu



- ◆ Piochez maintenant autant de jetons de marchandises que nécessaire pour remplir tous les emplacements de Macao et des ports ouverts 4.
- ◆ Chaque joueur reçoit la fiche de Famille de son choix, 3 cargos et 7 pièces de monnaie à placer dans son coffre 5. Les pièces de monnaie non distribuées sont placées à proximité du plateau.
- ◆ Formez trois paquets distincts avec les cartes Contrebande (*Cargo*, *Entrepôts* et *Syndicat*) et placez-les à proximité du plateau. Placez les cargos non distribués aux joueurs près du paquet de cartes Cargo 6.
- ◆ Classez les cartes Richesse par catégorie et rangez-les à proximité du plateau 7.
- ◆ Le dernier joueur à avoir été dans un port commence la partie. Il prend le marqueur de premier joueur et sera chargé de déplacer le compte-tours d'une case au début de chacun de ses tours 8. Au début du jeu, le marqueur est placé sur la case vierge de la piste compte-tours.



BUT DU JEU

Le joueur qui aura obtenu le plus de points grâce à ses cartes Victoire à la fin du jeu remporte la partie. Pour remporter des points, il faudra envoyer ses cargos dans les ports les plus lucratifs, ramener les marchandises les plus rentables et les revendre au bon moment afin de s'emparer des cartes Victoire les plus convoitées.

COMMENCER À JOUER

Le premier joueur déplace le compte-tours d'une case, effectue l'ensemble de son tour, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les joueurs ont fait un tour, un nouveau tour s'engage, commençant par le déplacement du compte-tours.

Lorsque le compte-tours atteint la dernière case de la piste, chacun joue encore un tour, puis c'est la fin du jeu. Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

TOUR DE JEU

Le tour d'un joueur est constitué de trois phases. Le joueur les réalise dans l'ordre, l'une après l'autre, après quoi c'est au joueur suivant de jouer. Ces phases sont :

- I. Résoudre les actions des cargos
- II. Revendre des marchandises contre des cartes Victoire et défausser les marchandises excédentaires si nécessaire
- III. Envoyer les cargos vers de nouvelles destinations

Si vous lisez ces règles pour la première fois ou s'il s'agit du premier tour du jeu, *passez directement à la phase 3 : envoyer les cargos vers de nouvelles destinations (p.7), car les deux premières phases ne sont pas jouées au premier tour. Une fois le premier tour achevé, reprenez votre lecture ici pour jouer le deuxième tour.*

I. Résoudre les actions des cargos

Au début du deuxième tour, comme au début des tours suivants, les actions des cargos envoyés en phase 3 (voir p.7) lors du tour précédent sont résolues.

Chaque joueur choisit dans quel ordre il veut résoudre ses actions, et l'effet de chaque action s'applique immédiatement. Ainsi, si un joueur obtient de l'argent grâce à une action, il peut l'utiliser pour une autre action, etc.



Important : dès qu'une action est terminée, reprenez votre cargo et placez-le devant vous, à côté de votre fiche de Famille. Il sera ainsi prêt à voguer vers d'autres rivages lors de la phase 3 de ce tour.

Le Casino

Tout cargo amarré en face du casino de Macao rapporte **2 pièces à son propriétaire**. Ces pièces sont prises dans la réserve et placées dans le coffre de la Famille du joueur.

Note concernant le Marché Noir et les Ports

Les actions suivantes permettent à un joueur d'obtenir des jetons de marchandises. Ces jetons doivent être placés dans ses entrepôts à raison d'un par emplacement. Si un joueur obtient plus de jetons qu'il ne peut en placer dans ses entrepôts, il ne peut les conserver que jusqu'à la phase 2 du tour de jeu (*Revenir des marchandises*, voir p.5). Après quoi, il devra les vendre ou les défausser.

Le marché noir

Tout cargo envoyé au marché noir de Macao permet à son propriétaire de réaliser une des deux actions suivantes :

- Échanger un jeton de marchandises en sa possession contre un autre placé sur le marché noir

OU

- Prendre un jeton de marchandises au hasard dans le sac et le placer dans ses entrepôts.

Les ports

Pour chacun de ses cargos placés sur une pile de pièces dans un port, le joueur peut faire les actions suivantes :

- S'il n'y a personne d'autre dans le port, il achète TOUS les jetons de marchandises qui s'y trouvent. Les pièces dépensées sont placées dans la réserve. De nouveaux jetons sont immédiatement piochés dans le sac et placés sur les emplacements qui viennent d'être vidés. S'il n'y a plus de jetons dans le sac, remélangez la défausse des jetons et placez-les dans le sac.
- Si un autre joueur a placé une pile de pièces plus importante que la sienne dans le port, le joueur peut :
 - ◆ soit surenchérir en ajoutant des pièces de monnaie sur sa propre pile, de manière à dépasser tout concurrent se trouvant sur le même lieu,
 - ◆ soit se retirer de l'enchère : dans ce cas il récupère son argent et le replace dans son coffre, et place son cargo à côté de sa fiche de Famille. Attention : un joueur qui se retire d'une enchère ne pourra plus y revenir lors de la phase 3 de ce même tour.

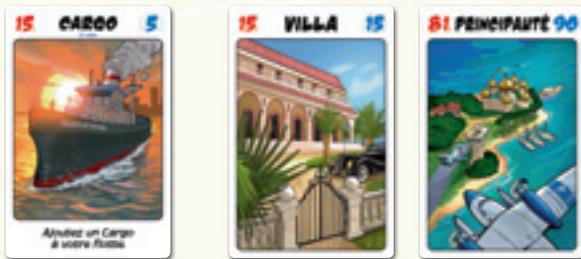


II. Revendre des marchandises contre des cartes Victoire

Si vous ne l'avez pas encore lue, **passez directement à la phase 3 : envoyer les cargos vers de nouvelles destinations (p.7)**, car les deux premières phases ne sont pas jouées au premier tour. Une fois le premier tour et la phase 1 du deuxième tour achevés, **reprenez votre lecture ici**.

Il y a 54 cartes Victoire dans le jeu : chacune a un coût (marqué en haut à gauche) représentant la valeur marchande nécessaire pour l'acquérir - valeur que vous atteindrez en revendant vos marchandises - et chacune rapporte également un certain nombre de points de victoire (marqué en haut à droite) en fin de partie.

Coût Points de victoire



Certaines cartes Victoire, en plus de rapporter des points, donnent des avantages spécifiques en cours de partie : ce sont les cartes Contrebande.

Revenir des marchandises

Pour obtenir une carte Victoire, un joueur doit en payer le prix en revendant des jetons de marchandises depuis ses entrepôts.

Le tableau de chaque fiche de Famille indique la valeur marchande des différentes combinaisons de marchandises lors de leur revente. La première ligne indique la valeur marchande obtenue lorsque l'on revend des marchandises toutes différentes les unes des autres, la seconde indique la valeur marchande obtenue pour une vente de marchandises identiques.

		Revente des marchandises								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Différentes	1 3 6 10 15 21 28 36 45	1	3	6	10	15	21	28	36	45
Identiques	1 4 9 16 25 36 49 64 81	1	4	9	16	25	36	49	64	81

Plus il y a de marchandises dans une combinaison, plus elle sera rentable (il ne peut cependant y avoir que 9 jetons de marchandises maximum dans une combinaison). Les combinaisons de marchandises identiques sont encore plus rentables, mais plus difficiles à obtenir.

Les jokers représentent n'importe quel type de marchandise et peuvent être intégrés à n'importe quelle combinaison. Il est même possible de faire une combinaison ne comprenant que des jokers.

Un joueur peut acquérir autant de cartes Victoire qu'il désire dans un même tour, pourvu qu'il en paye le coût indiqué en revendant un ou plusieurs lots de marchandises.

Toute revente se fait en une seule fois : les marchandises choisies sont défaussées près du sac et le joueur reçoit les cartes Victoire voulues en échange.

Notes importantes concernant la revente

On ne rend pas la monnaie - La monnaie n'est jamais rendue au joueur lors d'une revente de marchandises. Autant que faire se peut, il est préférable d'acheter des cartes Victoire correspondant exactement à la valeur marchande de la revente.

On ne laisse rien dehors - Lorsqu'un joueur s'empare des marchandises d'un port, il peut arriver qu'il possède plus de marchandises qu'il ne peut en stocker dans ses entrepôts. Dans ce cas, à la fin du tour, il devra soit revendre des marchandises pour faire de la place, soit défausser des marchandises. En aucun cas un joueur ne peut conserver des marchandises en dehors de ses entrepôts d'un tour sur l'autre.

Exemple de revente

Stock du joueur



Ce joueur pourrait vendre 4 joyaux + 1 joker (soit une valeur de 25) pour acheter un cargo (15) et un entrepôt (10).



Il pourrait aussi vendre 3 voitures (valeur 9) et 1 arme (valeur 1) pour acheter un entrepôt (10), tout en gardant ses joyaux pour plus tard.

Ou alors, il pourrait TOUT revendre (valeur 35) pour acheter un cargo et deux entrepôts ou un cargo, un entrepôt et un syndicat.

Les cartes Victoire achetées sont ensuite placées près de la fiche de Famille du joueur. Les cartes Contrebande sont toujours placées face visible. Les cartes Richesse sont placées en tas, mais leur valeur doit rester visible : vous pouvez les décaler légèrement les unes des autres pour que chacun puisse voir les points qu'elles rapportent.

Cartes Contrebande

Les cartes *Cargo*, *Entrepôts* et *Syndicat* sont des cartes Contrebande. Elles coûtent plus d'argent qu'elles ne rapportent de points de victoire, mais offrent des avantages tactiques aux joueurs qui les achètent.

Il y a huit cartes de chaque type dans les cartes Contrebande, et chaque joueur est limité à deux cartes de chaque. Dans une partie à 5 joueurs, les derniers à se servir risquent donc d'avoir moins de choix que les autres !

Les effets des cartes Contrebande s'appliquent dès leur achat.

> Cargo (x8)

Un joueur qui acquiert une carte Cargo gagne immédiatement un cargo supplémentaire de sa couleur. Plus vous aurez de cargos, plus vous pourrez faire d'actions dans le jeu.



Il est temps de prendre le large !

> Entrepôts (x8)

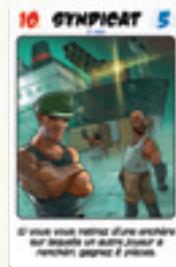
Cette carte permet à son acquéreur d'agrandir ses entrepôts de deux emplacements, ce qui augmente ses capacités de stockage d'un tour sur l'autre. Cela se révèle particulièrement utile pour éviter de devoir se défaire de jetons de marchandises lorsque l'on en a trop acheté. Placez les nouveaux entrepôts à côté de vos entrepôts actuels.



Jeter des marchandises à la mer : un crève-coeur ! Cela n'arrivera plus grâce à ces entrepôts.

> Syndicat (x8)

Une fois par tour, une carte syndicat permet à son possesseur de prendre 2 pièces de monnaie lorsqu'il se retire d'une enchère sur laquelle un autre joueur a renchéri (phase 1 du tour de jeu). Ces pièces sont prises dans la réserve et ajoutées au coffre du possesseur du syndicat. Le joueur récupère également les pièces qu'il avait déposées sur le port au préalable. Avec le casino, le syndicat est le seul moyen d'obtenir de l'argent en cours de partie, ce qui le rend très utile. Un joueur possédant deux syndicats peut récupérer jusqu'à 4 pièces en un tour, mais seulement s'il se retire de deux enchères différentes.



Besoin de liquide ? Le syndicat est là.

Cartes Richesse

> Cartes Richesse standard (4x6)

Quatre types de cartes (Villa, Yacht, Tripot et Night Club) rapportent autant de points de victoire que leur coût. Il en existe 6 exemplaires de chaque. Tout joueur peut en acquérir autant qu'il le souhaite, à condition de pouvoir les payer.



> Cartes Richesse exceptionnelles (6x1)

Il existe aussi 6 cartes exceptionnelles, valant plus de points que leur coût. Ces cartes sont extrêmement rentables et serviront aussi à départager les égalités, le cas échéant.



III. Envoyer les cargos vers de nouvelles destinations

Le premier tour de jeu commence directement par cette phase, sans passer par les phases 1 et 2. Chaque joueur, chacun à son tour, envoie ses trois cargos (il peut y en avoir plus par la suite) vers les destinations de son choix. Les effets des destinations choisies ne s'appliquent qu'au début du prochain tour.

Les cargos peuvent se rendre dans les destinations suivantes :

Le casino de Macao

Pour chaque cargo envoyé au casino, son possesseur gagnera deux pièces de monnaie, prises dans la réserve, qu'il placera dans son coffre lors de la phase 1 du prochain tour.

Avoir beaucoup d'argent est toujours avantageux. Il faut savoir anticiper : dans la mesure où l'argent met un tour à arriver en jeu, il est judicieux de garder un œil sur son coffre et celui de ses adversaires pour s'assurer de remporter les enchères les plus intéressantes.



À court de liquide, ce joueur envoie tous ses cargos au casino pour disposer d'argent au prochain tour.

Le marché noir de Macao

Pour chaque cargo envoyé au marché noir, son possesseur pourra SOIT échanger un jeton de marchandises en sa possession avec un jeton du marché noir, SOIT prendre un jeton de marchandises au hasard dans le sac. Cette action n'aura lieu qu'à la phase 1 du prochain tour.

Si vous manquez de jetons de marchandises ou si la concurrence est trop rude dans les ports, aller au marché noir peut se révéler bien utile.



Le joueur bleu cherche désespérément de l'uranium. Il envoie donc deux cargos au marché noir - même si son adversaire s'empare d'un jeton uranium avant lui, il pourra toujours utiliser son premier cargo pour prendre un jeton au hasard, et son deuxième cargo pour échanger ce jeton contre l'uranium restant.

N'importe quel port

Pour indiquer son intention de s'emparer des marchandises d'un port, un joueur doit y placer une pile de pièces de monnaie prise dans son coffre, et poser un de ses cargos dessus. Ainsi, s'il est le meilleur enchérisseur, il remportera les marchandises lors de la phase 1 du prochain tour. S'il y a déjà d'autres cargos dans le même port, la pile posée doit dépasser les autres d'au moins 1 pièce. Pour comparer rapidement les piles, il suffit de les poser côte à côte.

Plus la pile posée sera importante, plus elle découragera les autres joueurs de venir lutter. Mais n'ayez pas non plus la main trop lourde car vous vous retrouveriez rapidement à court d'argent !



Pour inciter le joueur vert à quitter ce port, le joueur rouge décide de placer une pile de 5 pièces, alors que 4 auraient suffi.

Lorsque tous les cargos d'un joueur ont été placés, son tour se termine. Le joueur suivant joue alors les phases 1 à 3 de son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous aient joué. Les tours de jeu s'enchaînent ainsi jusqu'à la fin du jeu ; au début de son tour, le premier joueur doit toujours veiller à avancer le compte-tours d'une case.

FIN DU JEU

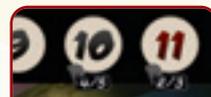
Lorsque le premier joueur déplace le compte-tours sur la dernière case, chacun joue encore un tour, puis c'est la fin du jeu.

Lors de ce dernier tour, les joueurs peuvent utiliser leurs pièces de monnaie pour augmenter la valeur marchande des jetons de marchandises qu'ils échangent contre des cartes Victoire. Par exemple, un joueur possédant 9 jetons de marchandises différents et 4 pièces dans son coffre pourra acheter la carte « Amis » valant 49 points.

Il s'agit d'une exception propre au dernier tour : pendant tous les autres tours, les pièces ne peuvent être utilisées que pour s'emparer des marchandises dans un port. Elles ne peuvent pas être utilisées pour acheter des cartes Victoire. À la fin du jeu, les pièces non utilisées sont perdues, qu'elles se trouvent dans le coffre ou bien dans un port.

On procède ensuite au décompte des points de victoire. Chaque joueur additionne la valeur indiquée en haut à droite de ses cartes Contrebande et Richesse (n'oubliez pas de compter les éventuels Entrepôts accolés à votre fiche de Famille).

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur possédant la carte de plus haute valeur parmi les ex-aequo remporte la partie.



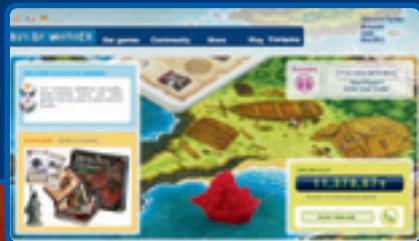
Une partie se joue en 10 tours à 4-5 joueurs et en 11 tours à 2-3 joueurs.



DAYS OF
WONDER
Online

Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu



Enregistrez votre jeu sur
www.daysof wonder.com
pour obtenir des coupons
de réduction, acquérir d'autres
marchandises et découvrir
de nouvelles tactiques
de contrebande.

Cliquez simplement sur le bouton
Nouveau Joueur en haut à droite
du site et suivez les instructions.

WWW.DAYSOFWONDER.COM



CRÉDITS

Auteur du jeu
Serge Laget

Illustrations
Miguel Coimbra

Remerciements : Merci à Cécile Barbet, Cyrille Daujean, Jean-Sébastien Dunand et Myriam, Fabrice et Damien Rabellino pour avoir contribué à mener Cargo Noir à bon port.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Cargo Noir – the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyright © 2011 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.