

Serge Laget

CARGO NOIR™

Per 2-5 giocatori • Da 8 anni in su • 30-90 Minuti



DAYS OF
WONDER

COMPONENTI

- Macao ed 8 Porti in cui poter contrabbandare

Macao con il suo Mercato Nero



ed il Casinò



Un porto

- 131 Segnalini Cargo - 14 in 9 tipi differenti di merci di contrabbando e 5 segnalini Wild (jolly) - ed 1 sacchetto contenitore.



- 54 carte Vittoria - 24 carte "Contrabbandiere" e 30 "Ricchezza"

Contrabbandiere

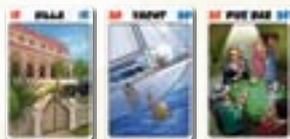


x8

x8

x8

Carte Ricchezza



x6

x6

x6

Carte Ricchezza



x6

x1

x1

x1

x1

x1

x1

Una Scheda Famiglia

Cassaforte



Magazzino

- 5 schede Famiglia

- 25 miniature Cargo - 5 per ogni colore
- 60 monete d'Oro
- 1 segnalino Turno di Gioco e 1 Primo Giocatore (da assemblare)



Miniatura Cargo



Monete



Turno di Gioco



Primo Giocatore

Preparazione



- ◆ Posizionare Macao e i porti circostanti **1** al centro del tavolo. In base al numero dei giocatori, alcuni porti potrebbero essere chiusi. Se nell'angolo in basso a sinistra del Porto è presente un numero (o più), assicurarsi che corrisponda al numero dei giocatori. Se non corrisponde, girare il Porto dall'altro lato in modo da far corrispondere **2** correttamente il valore.



Porti in 2 giocatori

Porti in 3 giocatori

Porti in 4 giocatori

- ◆ Mettere nel sacchetto tutti i segnalini Cargo e mischiarli insieme ad un numero di segnalini Wild pari al numero dei giocatori **3**. Mettere tutti gli altri segnalini Wild nella scatola; non verranno utilizzati in questa partita.



del gioco



- ◆ Pescare a caso dal sacchetto tanti segnalini quanti necessari per riempire gli spazi Cargo di Macao e dei Porti **4**.
- ◆ Ogni giocatore sceglie una scheda Famiglia e riceve 3 Miniature Cargo dello stesso colore e 7 monete d'Oro da mettere nella cassaforte **5**. Tutte le altre monete vengono messe insieme, sul tavolo, e formano la Banca.
- ◆ Dividere le carte Contrabbandiere in 3 mazzi separati (Navi Cargo, Magazzini e Sindacato) e posizzarli in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori. Posizionare le rimanenti due Miniature Cargo di ogni giocatore di fianco al mazzo delle Navi Cargo **6**.
- ◆ Dividere le carte Ricchezza in mazzi separati e posizionare i mazzi in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori **7**.
- ◆ Comincia il gioco chi ha visitato di recente un porto. Egli prende il segnalino Primo Giocatore e dovrà spostare il segnalino Turno di Gioco di uno spazio sul tracciato Segna-Turno ogni volta che comincerà il suo turno di gioco **8**. All'inizio della partita, il segnalino Turno di Gioco è posizionato sulla casella vuota che si trova all'inizio del tracciato Segna-Turno.



SCOPO DEL GIOCO

Vince il giocatore che alla fine della partita ha il maggior numero di punti sulle sue carte Vittoria. I giocatori acquisiscono le carte Vittoria durante il gioco, inviando le proprie navi Cargo verso le destinazioni più redditizie; contrabbandando le Merci dai Porti ai propri Magazzini; e scaricando le proprie navi al momento propizio per assicurarsi le carte Vittoria di maggior valore.

Nota: Per semplicità, in questo regolamento quando si fa riferimento alle Merci si intendono i segnalini Cargo; quando si fa riferimento alle Navi si intendono le miniature Cargo.

COMINCIARE A GIOCARE

Il primo giocatore inizia la partita, muove il segnalino Turno di Giochi avanti di uno spazio sul tracciato Segna-Turno e comincia il suo primo turno. Il gioco poi prosegue in senso orario, di giocatore in giocatore. Quando tutti i giocatori hanno giocato il proprio turno, ne inizia uno nuovo: il primo giocatore muove nuovamente il segnalino Turno avanti di uno spazio e gioca il suo nuovo turno, poi il turno passa al giocatore successivo e così via.

Quando il segnalino Turno raggiunge l'ultima casella sul tracciato Segna-Turno, tutti i giocatori giocano il loro ultimo turno e il gioco termina. Vince il giocatore con il maggior numero di punti Vittoria.

IL TURNO DI GIOCO

Il turno di ogni giocatore è composto da 3 fasi distinte che devono essere tutte eseguite in ordine prima di passare al giocatore successivo. Le 3 fasi sono:

- I. Giocare le Azioni delle Navi
- II. Contrabbandare Merci per le carte Vittoria e scartare le Merci in eccesso se necessario
- III. Inviare le Navi verso le nuove destinazioni

Se è la prima volta che leggete le regole, o è il vostro primo turno di gioco, saltate la Fase 1 e la Fase 2 e leggete direttamente la Fase 3 - *Inviare le navi* a p. 7, da dove ha inizio il gioco. Tornate a questo punto una volta che avete letto e giocato la Fase 3 del primo turno di gioco e siete pronti per giocare il secondo turno di gioco.



I. Giocare le Azioni delle Navi

Il 2° turno e tutti i turni successivi cominciano con lo svolgimento delle azioni delle Navi inviate durante la Fase 3 (vedere p. 7) del turno precedente.

Ogni giocatore stabilisce l'ordine con cui giocare le proprie azioni ed ogni azione ha effetto immediato: è così possibile giocare un'azione per guadagnare una moneta ed utilizzare la moneta per giocare un'altra azione e così via...

Importante: Una volta giocata l'azione di una Nave, posizionare immediatamente la miniatura di fronte a sé, vicino alla propria scheda Famiglia, in modo da averla pronta per la nuova destinazione durante la successiva Fase 3 dell'attuale turno di gioco.

Il Casinò

Ogni Nave ormeggiata di fronte al Casinò di Macao **fa guadagnare al proprio giocatore 2 monete**, prese dalla Banca. Le monete vengono messe nella Cassaforte di Famiglia.

Note sul Mercato Nero ed i Porti

Le seguenti azioni possono far guadagnare al giocatore le Merci, da posizionare (una per casella) nel Magazzino di Famiglia (o sulla carta Magazzino, se la si possiede). Se un giocatore guadagna più Merci di quante ne possono contenere i suoi Magazzini, al momento le può tenere tutte. In seguito, però, dovrà contrabbandarle o scartarle durante la Fase 2 del turno di gioco - *Contrabbandare Merci per Carte Vittoria* (vedere p. 5).

Il Mercato Nero

Ogni Nave ancorata di fronte al Mercato Nero di Macao permette al giocatore di:

- **Scambiare una Merce in suo possesso con una presente sul Mercato Nero**

OPPURE

- **Pescare a caso una Merce dal Sacchetto**, da aggiungere a quelle già in suo possesso.

I Porti

Per ogni propria Nave posizionata sopra una pila di monete in un Porto, il giocatore:

- **Acquista TUTTE le Merci di quel Porto**, se la propria pila di monete è l'unica presente nel Porto. Le monete spese per l'acquisto vengono pagate alla Banca. I magazzini appena svuotati del Porto vengono immediatamente riempiti con delle nuove Merci pescate dal Sacchetto. Se il Sacchetto è vuoto, riempirlo utilizzando le Merci scartate durante la Fase 2 del turno precedente; le Merci nel Sacchetto devono sempre essere mischiate.

OPPURE

- **La sua offerta viene superata da un avversario** la cui Nave si trova su una pila più alta di monete. In questo caso egli deve:
 - ◆ Tenere la propria Nave sulla pila per un altro turno, aggiungendovi monete in modo che questa diventi l'offerta più alta in assoluto presente nel Porto.

oppure

- ◆ Lasciare le Merci del Porto ai suoi avversari, rimuovendo la propria Nave e rimettendo le monete dalla pila alla propria Cassaforte. **Importante:** facendo così, il giocatore rinuncia alla possibilità di acquisire le Merci presenti nel Porto (a meno che gli altri giocatori non lascino aperta la competizione per un altro turno). Egli non potrà mandare la Nave in quel Porto durante la Fase 3 del turno corrente; potrà comunque farlo nei turni successivi.



II. Contrabbandare Merci per le carte Vittoria

Se questo non lo avete ancora letto, andate direttamente alla Fase 3 - Inviare le Navi, da dove ha inizio la partita. Tornate a leggere questa parte solo dopo aver letto e giocato la Fase 3 del 1° turno e la Fase 1 del 2° turno di gioco.

Ci sono 54 carte Vittoria, ognuna con due numeri sopra di essa: Nell'angolo in alto a sinistra c'è il Costo, equivalente al valore di contrabbando - ottenuto contrabbandando le Merci dal proprio Magazzino - necessario per acquistare la carta; nell'angolo in alto a destra c'è il valore in Punti Vittoria che il giocatore riceve da quella carta alla fine della partita.

Costo della Carta Punti Vittoria



Alcune carte Vittoria hanno un potere "Contrabbandiere", che permette ai giocatori di avere sia Punti Vittoria che un vantaggio durante lo svolgimento della partita.

Contrabbandare le Merci

Per acquistare una carta Vittoria, il giocatore deve pagarne il costo tramite una giusta combinazione di Merci prese dai suoi magazzini.

Nella parte bassa della scheda Famiglia c'è una tabella con dei numeri che indicano il valore di contrabbando delle varie combinazioni delle Merci. La riga in alto indica il valore che si ottiene contrabbandando Merci tutte differenti, mentre la riga in basso indica il valore che si ottiene contrabbandando Merci tutte uguali tra loro.

		Contrabbandare le Merci								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Tipi differenti	1 2 3	1	3	6	10	15	21	28	36	45
Stesso tipo	1 1 1	1	4	9	16	25	36	49	64	81

Maggiore è il numero delle Merci in una combinazione, maggiore sarà il valore di contrabbando ottenuto (fino ad un massimo di 9 Merci per combinazione). Le combinazioni dello stesso tipo valgono di più - ma sono più difficili da ottenere.

I segnalini Wild rappresentano qualsiasi Merce e possono essere inseriti in qualsiasi combinazione, anche formata da soli Wild.

Durante lo stesso turno, un giocatore può contrabbandare qualsiasi combinazione per acquistare le carte Vittoria che può permettersi.

Il giocatore che contrabbanda le sue Merci, le scarta immediatamente in una pila degli scarti, di fianco al Sacchetto, e prende le carte Vittoria del valore corrispondente.

Quando un giocatore prende una carta "Contrabbandiere" deve posizionarla sul tavolo a faccia in su, in modo che sia visibile a tutti i giocatori. Tutte le altre carte Vittoria vengono posizionate di fianco alla propria scheda Famiglia. I giocatori sono liberi di chiedere di guardare queste carte durante lo svolgimento della partita.

Note importanti sul Contrabbando

Non si dà resto - Quando si contrabbandano Merci non si ottiene mai il resto, per cui bisogna scegliere con cura le combinazioni che più si avvicinano al costo complessivo delle carte Vittoria che si intendono acquistare nel turno in corso.

Ogni Merce in eccesso deve essere contrabbandata per le carte Vittoria o scartata alla fine di questa fase - Quando si ottengono le Merci di un Porto, un giocatore ne può temporaneamente conservare più di quante ne possono contenere i suoi Magazzini (scheda Famiglia più eventuali carte). In questo caso, il giocatore deve utilizzare le Merci in eccesso per contrabbandarle in cambio di carte Vittoria; oppure scartarle nella pila degli scarti che si trova di fianco al Sacchetto, alla fine di questa fase.

Esempio di un Contrabbando

In Magazzino







Il giocatore può contrabbandare i suoi 4 Diamanti + 1 Wild (per un totale di 25) per acquistare una Nave (15) ed un Magazzino (10). (worth 1)





Oppure può contrabbandare 3 Auto di Lusso (guadagno di 9) ed 1 Arma (guadagno di 1) per acquistare un nuovo Magazzino (10) e giocare i Diamanti ed il Wild più avanti.

...Oppure può contrabbandare TUTTE le sue merci per acquistare una Nave e 2 Magazzini o una Nave, un Magazzino ed un Sindacato.

Carte Contrabbandiere

Le carte Nave Cargo, Magazzini e Sindacato sono carte Contrabbandiere. Costano più del loro controvalore in punti Vittoria, ma offrono dei vantaggi ai giocatori che le posseggono.

Ci sono 8 copie di ogni carta Contrabbandiere ed ogni giocatore, durante la partita, può acquistarne massimo due copie ognuna. Questo significa che in una partita in 5 giocatori, qualche giocatore potrebbe rischiare di non trovare più le carte che vuole acquistare se aspetta troppo tempo nel farlo!

I benefici delle carte Contrabbandiere hanno effetto nel momento in cui queste vengono acquistate.

Queste carte offrono i seguenti benefici:

> Cargo Ship (x8) (Navi Cargo)

Il giocatore che acquista questa carta aggiunge immediatamente una Nave alla sua flotta, prendendone una del suo stesso colore dalla riserva. Più Navi si avranno nella propria flotta, maggiori saranno le azioni a disposizione.



Avere una Flotta più grande conviene!

> Warehouses (x8) (Magazzini)

Questa carta aumenta i Magazzini del giocatore di 2 caselle, permettendogli di tenere 2 Merci in più da un turno a quello successivo. Questo risulta molto utile poichè evita al giocatore di dover scartare le Merci in eccesso alla fine della Fase 2. Posizionare questa carta alla destra o alla sinistra della propria scheda Famiglia per ampliare i propri Magazzini.



Costruire nuovi Magazzini è meglio che gettare le Merci in mare!

> Syndicate (x8) (Sindacato)

Il giocatore che possiede la carta Sindacato guadagna 2 monete nel turno in cui abbandona un Porto a seguito di una sua offerta superata (durante la Fase 1 del turno). Egli prende le monete dalla Banca e le mette nella propria Cassaforte, insieme alle monete riprese dal Porto da cui si è ritirato. Questa carta è molto utile perchè rappresenta uno dei due modi per guadagnare monete durante il gioco - l'altro modo è inviare una Nave al Casinò di Macao. Il giocatore che possiede 2 carte Sindacato può guadagnare 4 monete durante un turno, ma solo se abbandona 2 Porti differenti.



Quando hai bisogno di altri soldi, rivolgiti al Sindacato!

Carte Ricchezza

> Carte Comuni (4x6)

Quattro tipi di carte, la Villa, lo Yacht, il Dive Bar ed il Night Club, fanno guadagnare tanti punti Vittoria quanto è il costo della carta. Sono presenti 6 copie di ogni carta ed ogni giocatore può acquistare tante carte quante se ne può permettere.



> Carte Uniche (6x1)

Sono inoltre presenti 6 carte uniche che fanno guadagnare più punti Vittoria di quanto costano. Queste carte non solo valgono di più, servono anche a risolvere eventuali pareggi alla fine del gioco.



III. Inviare le Navi

Ogni giocatore comincia da qui la propria partita (durante il primo turno di gioco le Fasi 1 e 2 vengono saltate), inviando le sue 3 Navi (ma durante la partita possono essere di più) verso le destinazioni di sua scelta. Le Navi arrivano a destinazione - e cominciano a dare benefici al giocatore - all'inizio del turno successivo.

Le Navi possono raggiungere queste destinazioni:

Il Casinò di Macao

Per ogni Nave inviata qui, il giocatore guadagna 2 monete dalla Banca e le conserva nella propria Cassaforte, durante la Fase 1 del suo turno successivo.

Avere molti soldi è sempre una buona cosa. Dal momento che questi entrano in gioco durante il turno successivo, contare i propri soldi (e quelli avversari) è spesso la chiave per soffiare le Merci da sotto il naso dei giocatori avversari!



Dopo esser rimasto a corto di denaro, il giocatore invia la sua intera Flotta al Casinò durante il turno.

Il Mercato Nero di Macao

Per ogni Nave inviata qui, il giocatore può pescare, a caso, una Merce dal Sacchetto ed aggiungerla ai suoi Magazzini; OPPURE può scambiare una Merce in suo possesso con una tra quelle presenti sul Mercato Nero, durante la Fase 1 del suo prossimo turno.

Andare al Mercato Nero può essere molto utile quando: si cerca una Merce che è presente nel Mercato Nero; si è a corto di Merci; si teme la competizione per l'acquisizione delle Merci negli altri Porti!



Essendo alla disperata ricerca di Uranio, il giocatore Blu invia 2 Navi al Mercato Nero. Anche se il giocatore Rosso dovesse prendere un Uranio prima di lui, egli potrà utilizzare 1 Nave per prendere una Merce a caso dal Sacchetto e l'altra Nave per scambiare la Merce pescata con l'Uranio rimasto nel Mercato Nero.

Qualsiasi Porto Circostante

Per acquisire le Merci di un Porto, la tua Nave deve essere l'unica a rimanere sopra una pila di Monete in quel Porto quando si risolvono le azioni delle Navi durante la Fase 1 del turno successivo. Per inviare la Nave in un Porto, bisogna posizionare la miniatura sopra una pila di Monete che si intendono spendere per acquistare le Merci di quel Porto. Se nel Porto ci sono già altri giocatori, bisogna lasciarvi una somma che sia almeno di 1 Moneta più alta di qualsiasi altra somma già presente. Se si formano delle pile ordinate e vicine tra loro sarà più facile capire quale rappresenta la somma più alta.

Più alta è la somma di una pila, maggiore sarà la probabilità che un avversario eviti di avventurarsi in queste acque. Ma se si punta troppo si corre il rischio di rimanere senza soldi da utilizzare negli altri Porti o nel turno successivo, quindi prestare attenzione!



Per scoraggiare il giocatore Verde a rimanere nel Porto, il giocatore Rosso invia la Nave sopra una pila di 5 monete, nonostante ne siano sufficienti 4.

Una volta che un giocatore ha inviato tutte le sue Navi, il gioco passa al giocatore successivo, finché tutti i giocatori non hanno terminato il proprio turno. Il turno successivo ha inizio, con il primo giocatore che gioca dalla Fase 1 alla Fase 3 del suo turno, e gli altri giocatori a seguire, fino alla fine della partita.

FINE DEL GIOCO

Quando il primo giocatore muove il Segnalino Turno sull'ultima casella (in base al numero dei giocatori) del tracciato Segna-Turno, tutti i giocatori giocano un turno finale e poi la partita termina.



In 4-5 giocatori la partita termina dopo 10 turni, mentre in 2-3 giocatori dopo 11 turni.

Durante questo turno finale, i giocatori possono utilizzare i soldi della propria Cassaforte per pagare le carte Vittoria che desiderano acquistare in questo turno. In questo modo, un giocatore che possiede 9 Merci differenti e 4 monete nella sua Cassaforte può acquistare la carta Cronies che ha un costo di 49.

Durante tutti gli altri turni, le monete vengono utilizzate solamente per acquistare Merci nei Porti e mai per acquistare carte Vittoria. Alla fine della partita, tutte le monete inutilizzate che si trovano nella propria Cassaforte o nei Porti non hanno alcun valore; queste non vengono conteggiate come punti Vittoria.

Quando si effettua il conteggio dei punti Vittoria, i giocatori non devono dimenticare di conteggiare le carte Contrabbandiere in proprio possesso, compresi i Magazzini posizionati di fianco alle proprie schede Famiglie.

Vince la partita il giocatore con il maggior numero di punti Vittoria. In caso di parità, vince il giocatore che ha la carta Vittoria con il valore più alto.



Days of Wonder Online

Registra il tuo gioco

Registra il tuo gioco su www.daysof wonder.com per ricevere sconti online e scoprire un sito web pieno di strategie sul commercio di contrabbando e molto altro ancora!

Clicca sul bottone New Player e segui le istruzioni.

WWW.DAYSOFWONDER.COM



CREDITI

Game Design
Serge Laget

Illustrations
Miguel Coimbra

Traduzione
Giuseppe Ferrara
g.ferrara74@gmail.com

Play testing: Gli Autori desiderano ringraziare Cécile Barbet, Cyrille Daujean, Jean-Sébastien Dunand e Myriam, Fabrice e Damien Rabellino per il loro contributo nel portare Cargo Noir in un porto sicuro.