

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



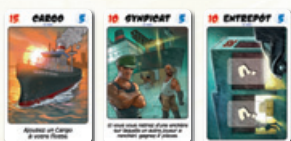
Un port

- 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

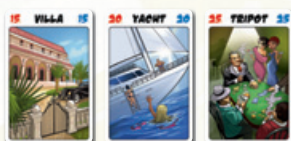


x8

x8

x8

Cartes Richesse



x6

x6

x6

Cartes Richesse



x6

x1

x1

x1

x1

x1

x1

Fiche de Famille

Coffre

Entrepôts



- 5 fiches de Famille

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

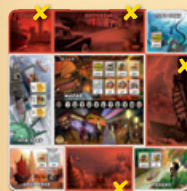


Préparation



- Mettez Macao et les ports 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.

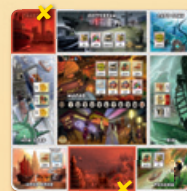
2



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, *passer 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 :

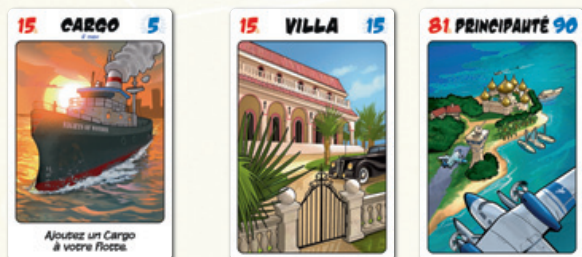
- S'il n'y a personne d'autre dans le port, il achète **TOUS** les jetons de marchandises qui s'y trouvent. Les pièces dépensées sont placées dans la réserve. De nouveaux jetons sont immédiatement piochés dans le sac et placés sur les emplacements qui viennent d'être vidés. S'il n'y a plus de jetons 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.

Revendre 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 vend 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	A B C	1	3	6	10	15	21	28	36	45
Identiques	A A A	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.

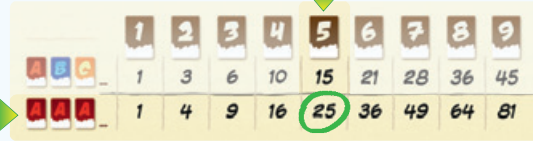
On ne laisse rien dehors - Lorsqu'un joueur s'empare des marchandises d'un port, il peut arriver qu'il possède plus de marchandises qu'il ne peut en stocker dans ses entrepôts. Dans ce cas, à la fin du tour, il devra soit revendre des marchandises pour faire de la place, soit défausser des marchandises.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

Exemple de revente

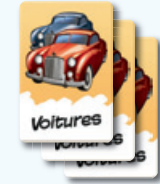
Stock du joueur







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

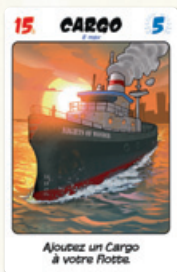
Les cartes *Cargo*, *Entrepôts* et *Syndicat* sont des cartes Contrebande. Elles coûtent plus d'argent qu'elles ne rapportent de points de victoire, mais offrent des avantages tactiques aux joueurs qui les achètent.

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)

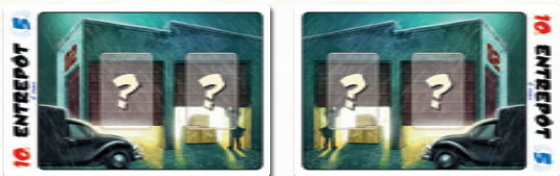
Un joueur qui acquiert une carte Cargo gagne immédiatement un cargo supplémentaire de sa couleur. Plus vous aurez de cargos, plus vous pourrez faire d'actions dans le jeu.



Il est temps de prendre le large !

> Entrepôts (x8)

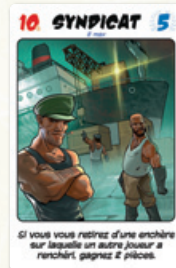
Cette carte permet à son acquéreur d'agrandir ses entrepôts de deux emplacements, ce qui augmente ses capacités de stockage d'un tour sur l'autre. Cela se révèle particulièrement utile pour éviter de devoir se défaire de jetons de marchandises lorsque l'on en a trop acheté. Placez les nouveaux entrepôts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



*Jeter des marchandises à la mer : un crève-cœur !
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

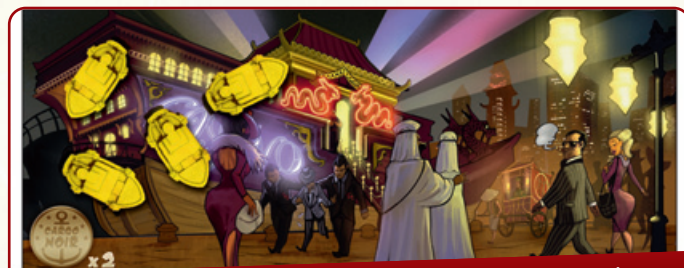
Le premier tour de jeu commence directement par cette phase, sans passer par les phases 1 et 2. Chaque joueur, chacun à son tour, envoie ses trois cargos (il peut y en avoir plus par la suite) vers les destinations de son choix. Les effets des destinations choisies ne s'appliqueront qu'au début du prochain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

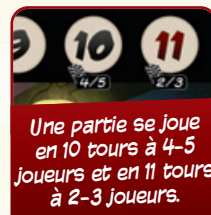
Lorsque le premier joueur déplace le compte-tours sur la dernière case, chacun joue encore un tour, puis c'est la fin du jeu.

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

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



CREDITS

Auteur du jeu
Serge Laget

Illustrations
Miguel Coimbra

Céation Graphique
Cyrille Daujean

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 © 2011-2015 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.