

Serge Laget

# CARGO NOIR

от 2 до 5 игроков от 8 лет 30-90 Минут



DAYS OF  
WONDER

# КОМПОНЕНТЫ

- Макао и 3 Упортов, Уде Уприсходит Уторговля.

Макао со своим Черным Рынком



и Казино



Порт

- 131 Жетон Товаров Уло У4 Жадного Уз Утипов Уонтрабандных товаров У-Б Джокеров (Wild), УИ Умешок для Их Ухранения.



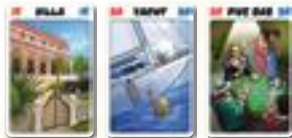
- 54 Упобедные Жарты - У4 Жарты Улучшений и У30 Жарт Приобретений

Улучшения



x8 x8 x8

Приобретения



x6 x6 x6

Приобретения



x6 x1 x1 x1 x1 x1 x1

Карточка Семей

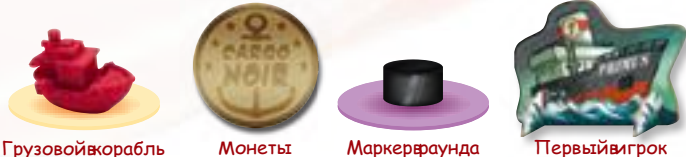
- 5 Жарточек Семей



Сейф

Склад

- 25 Урузовых кораблей - по 5 каждого цвета
- 60 Узолотых монет
- 1 Умаркер Ураунда Уигры УИ Умаркер УПервого Уигрока Усборный)



Грузовой корабль

Монеты

Маркер раунда

Первый игрок

# Подготовка



- ◆ Поместите Макао и близлежащие Порты 1 в центр стола. В зависимости от количества участников игры некоторые Порты могут быть недоступны: если число в нижнем левом углу Порта больше количества игроков - переверните Порт обратной стороной вверх 2.



1



2 игрока

3 игрока

4 игрока

- ◆ Возьмите столько жетонов "Джокер", сколько игроков принимает участие в игре, положите их в мешок 3 вместе со всеми остальными жетонами Товаров (не Джокерами) и перемешайте. Оставшиеся Джокеры уберите в коробку, в этой игре они не понадобятся.

# к игре



- ◆ Заполните все пустые ячейки в Макао и Портах, случайным образом вытаскивая жетоны Товаров из мешка 3.
  - ◆ Все игроки выбирают карточку Семьи, берут по 3 Грузовых корабля соответствующего цвета и по 7 Золотых монет, которые кладут в свой Сейф 5. Оставшиеся монеты кладутся в общую Стопку Монет так, чтобы каждый игрок мог до нее дотянуться.
  - ◆ Разложите карты Улучшений по трем разным колодам (Грузовые корабли, Склады и Синдикаты) и положите их так, чтобы каждый мог до них дотянуться. Оставшиеся Грузовые корабли (по 2 каждого цвета) положите рядом с колодой Грузовых кораблей 6.
  - ◆ Разложите карты Приобретений на отдельные колоды по типу и положите их так, чтобы каждый мог до них дотянуться 7.
  - ◆ Игру начинает тот, кто последним посетил настоящий порт. Он берет маркер Первого игрока и ему придется двигать маркер Раунда игры на одно деление вперед в начале каждого своего хода 8.
- В начале игры маркер Раунда ставится на пустое (без числа) деление в начале шкалы Раундов.



# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает игрок, набравший к концу игры больше всего очков на Победных картах. Игроки получают Победные карты на протяжении всей игры, посылая свои Грузовые корабли в наиболее прибыльные места, переправляя контрабандой жетоны Товаров из Портов в свои Склады и отгружая эти Товары в нужное время для получения наиболее ценных Победных карт.

**Примечание:** Для упрощения терминологии далее в правилах под Товарами подразумеваются жетоны Товаров, а под Кораблями - Грузовые корабли.

# НАЧАЛО ИГРЫ

Первый игрок начинает игру, передвигая маркер Раунда на одно деление вперед по шкале Раундов и начинает свой ход. Уход передается по часовой стрелке. После того, как исходили все игроки, начинается новый Раунд: первый игрок передвигает маркер Раунда еще на одно деление и начинает свой следующий ход, и так далее.

Когда маркер Раунда достигает последнего деления на шкале Раундов все игроки делают последний ход, после чего игра завершается. Игрок с наибольшим количеством Победных очков объявляется победителем.

# ХОД ИГРЫ

Каждый ход, как правило, состоит из трех различных фаз, которые нужно завершить перед тем, как ход перейдет к следующему игроку. Вот эти фазы:

- I. **Разбор действий Кораблей**
- II. **Обмен Товаров на Победные карты и сброс Товаров, если это необходимо**
- III. **Отправка Кораблей.**

**ЕСЛИ** вы впервые читаете правила или начинаете первый раунд, пропустите разделы с описанием первой и второй фаз игры и сразу переходите описанию третьей фазы - **Отправка Кораблей** (стр. 7), с которой и начинается игра. Жерни-тесь сюда после того, как прочтете и выполните действия третьей фазы первого раунда и будете готовы начать второй раунд игры.

## I. Разбор действий Кораблей

Второй и все последующие раунды начинаются с разбора действий Кораблей, отправленных в фазе предыдущего раунда.

Действия разбираются в порядке, выбранном игроком и эффект этих действий немедленно вступает в силу, т.е. монеты, полученные в результате одного действия, могут быть тут же использованы для другого и т.д.

**Важно:** Сразу после того, как вы закончили разбор действий одного из кораблей - поместите его перед собой рядом с карточкой игрока, чтобы подготовить его к отправке во время третьей фазы этого хода.

## Казино

Каждый Корабль, пришвартованный к Казино в Макао приносит своему владельцу 2 монеты, которые берутся из общей Стопки Монет и кладутся в Сейф игрока.

### Примечание по Черному Рынку и Портам

Следующие действия могут принести игроку жетоны Товаров, которые нужно будет поместить в ячейки Склада на карточке Семьи (или на карты Складов, если они есть), по одному Товару в ячейку. Если действие приносит больше Товаров, чем может вместить Склад - игрок пока может сохранить этот излишек. Но во время второй фазы - **Обмен Товара** (стр. 5) ему придется этот излишек либо обменять, либо сбросить.

## Черный Рынок

Каждый Корабль, пришвартованный к Черному Рынку в Макао, позволяет игроку выполнить одно из следующих действий:

- Обменять один из своих Товаров на один из Товаров с Черного Рынка.

ИЛИ

- Случайным образом вытянуть один Товар из мешка и забрать его себе.

## Порты

Каждый Корабль, стоящий на стопке монет в Порту, позволяет игроку выбрать одно из следующих действий:

- Если стопка монет игрока (осталась) в порту одна - **купить ВСЕ Грузы в этом Порту**. Монеты из этой стопки уходят в общую Стопку Монет. Освободившиеся в Порту ячейки сразу же заполняются новыми Товарами, взятыми из мешка. Если мешок пуст - перемешайте все Товары, сброшенные во время вторых фаз предыдущих раундов и положите их в мешок.

ИЛИ

- Если в Порту есть более высокая стопка монет, на которой стоит Корабль, принадлежащий конкуренту - **ставка игрока перебита**. В этом случае игрок может сделать следующее:

- ◆ Оставить Корабль на следующий ход, добавив в стопку столько монет, сколько нужно для того, чтобы его ставка стала самой большой в этом Порту.

ИЛИ

- ◆ Отказаться от борьбы за Товары в этом Порту, убрать свой Корабль и забрать стопку монет обратно в Сейф. **Важно:** Отказываясь от борьбы, игрок теряет возможность получить эти Товары (если остальные не продолжат борьбу до следующего раунда). Он не может отправить свои Корабли в этот же Порт во время третьей фазы своего текущего хода (но может это сделать в следующих раундах).



## II. Обмен Товара

Если вы еще этого не сделали, то перейдите к описанию фазы III - Отправка Кораблей (стр. 7), с которой и начинается игра. Вернитесь сюда после того, как прочтете и выполните действия третьей фазы первого раунда и первой фазы второго раунда игры.

В игре 54 Победные карты, на каждой из которых есть два числа:

в верхнем левом углу - Стоимость, означающая количество очков контрабанды (см. ниже), необходимое для ее получения; У

в верхнем правом углу - количество Победных очков, которое карта принесет игроку в конце игры.

Стоимость карты Количество очков



Некоторые Победные карты, а именно карты Улучшений, приносят игрокам не только Победные очки, но и некоторые преимущества.

### Обмен Товара на Победные карты

Для того, чтобы получить Победную карту, игроку необходимо оплатить ее стоимость, собрав определенную комбинацию(ции) из Товаров, хранящихся у него на Складе.

Две строчки чисел в нижней части карточки Семьи показывают, сколько именно очков контрабанды принесет та или иная комбинация. Верхняя строчка показывает, сколько очков дает комбинация Товаров, все типы которых отличаются друг от друга; нижняя - сколько очков дает комбинация из Товаров одного типа.

### Обмен Товара

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Разных типов	1	3	6	10	15	21	28	36	45
Одного типа	1	4	9	16	25	36	49	64	81

Чем больше Товаров в комбинации - тем больше очков контрабанды она приносит (максимальное число Товаров в одной комбинации - 9). Комбинации Товаров одного типа более выгодны, но и собрать их значительно сложнее.

Джокеры обозначают Товар любого типа (по выбору игрока) и могут обмениваться в составе любых комбинаций, в том числе и комбинаций, состоящих из одних Джокеров.

Игрок может обменивать Товары в любой комбинации(циях) и получать столько Победных карт, сколько сможет себе позволить в тот или иной раунд.

Игрок обменивает свои Товары за один раз, сбрасывая их в общую стопку рядом с мешком и сразу же получая соответствующие Победные карты. У

Если это карты Улучшений, то игрок кладет их в открытую, так, чтобы их видели другие игроки. У Остальные Победные карты складываются в одну стопку рядом с карточкой Семьи. Другие игроки могут просмотреть ее в любой момент.

### Важные замечания по обмену

**Сдачи не будет** При обмене Товаров вы не получаете сдачи, поэтому в ваших интересах стараться собрать комбинации, стоимость которых была бы наиболее близкой к общей стоимости Победных карт, которые вы хотите получить в этом ходу.

**Все излишки Товаров к концу этой фазы должны быть обменены на Победные карты или сброшены** После успешного посещения Порты у игрока может оказаться больше Товаров, чем может вместить его Склад (тот, что находится на карточке Семьи плюс карты Складов, если они есть). В этом случае игрок должен или использовать излишки Товара для обмена (чтобы оставшийся Товар уместился на Складах), или сбросить их в конце этой фазы в стопку рядом с мешком.

### Пример обмена Товара

#### На Складе



x4

x3



x1

x1

Игрок может обменять 4 Драгоценности (Jewel) и 1 Джокер (Wild) (итогов 25) на Корабль (15) и Склад (10).

Или же он может обменять 3 Авто (Cars) (9 очков) и 1 Оружие (Weapons) (1 очко) на новый Склад (10), а Драгоценности и Джокера оставить на потом.

...Или вы можете обменять ВСЕ свой Товар на Корабль и в Склад или на Корабль, склад и Синдикат.

## Карты Улучшений

Карты Улучшений включают в себя следующие типы карт: Грузовой Корабль, Склад и Синдикат. Их стоимость выше, чем количество Победных очков, которые они приносят, но зато эти карты дают игроками дополнительные преимущества в игре.

В игре присутствует по 8 карт Улучшений каждого типа. Каждый игрок может получить не более 2х карт одного типа. Это значит, что при игре впятером некоторые игроки могут и не получить такие карты, если будут слишком тянуть с их получением!

Эффект от карты Улучшения вступает в силу сразу после ее получения.

Эти карты дают следующие преимущества:

### > Грузовой корабль (x8)

Игрок, получивший эту карту, берет из резерва еще один Грузовой Корабль своего цвета и добавляет его к своему флоту. Чем больше в вашей флотилии кораблей - тем больше действий вы сможете выполнить в течении своего хода.



Чем твоя флотилия больше - тем победы добиться проще!

### > Склад (x8)

Эта карта увеличивает вместимость Склада игрока на 2 ячейки, что позволяет хранить 2 дополнительных Товара. Зачастую это бывает довольно полезно, учитывая то, что в конце этой фазы весь Товар, который не умещается на Складе, придется отправить в сброс. Чтобы увеличить размер своего Склада, положите карту справа или слева от карточки Семьи.



Лучше новый Склад достать, чем товар за борт кидать!

### > Синдикат (x8)

Каждая карта Синдиката позволяет ее владельцу, отказавшемуся (во время первой фазы хода) от борьбы за Товар в Порту, получить 2 монеты. Монеты берутся из общей Стопки Монет и кладутся в Сейф игрока, вместе с деньгами, вернувшимися из оставленного Порта. Эта карта - один из двух возможных способов получения денег в игре (второй - отправка Кораблей в Казино в Макао), что делает ее весьма полезной. Игрок, у которого есть две такие карты может получить до 4х монет за ход, но только в том случае, если он покинул 2 разных Порта.



Если вам нужны деньжата - обращайтесь к Синдикату!

## Карты Приобретений

### > Обычные карты (4x6)

Четыре типа (Вилла (Villa), Яхта (Yacht), Притон (Dive Bar) и Ночной Клуб (Night Club)) карт по шесть карт в каждом. Эти карты приносят столько же Победных очков, сколько стоила их покупка. Ограничений на количество этих карт у игрока нет.



### > Уникальные карты (6x1)

Шесть уникальных карт. Стоимость такой карты ниже, чем количество Победных очков, которое она приносит. Эти карты не только ценные сами по себе, но еще и помогают определить победителя при ничьей.



### III. Отправка Кораблей

Игроки начинают игру с этой фазы (в первом раунде фазы I и II пропускаются). Отправляя три (а позже, возможно, и больше) своих Грузовых Корабля к месту (местам) назначения по своему выбору. Корабли прибывают к месту назначения - и начинают приносить пользу игроку - в начале *следующего* раунда.

Корабли можно отправить по следующим направлениям:

#### Казино в Макао

Каждый отправленный сюда Корабль принесет игроку 2 монеты из общей Стопки Монет во время первой фазы его следующего хода.У

*Иметь много денег всегда полезно. Эти монеты можно будет использовать только в следующем раунде, поэтому внимательно отслеживайте количество денег у вас (и у ваших соперников), и это позволит вам удачно уводить Товары прямо у них из под носа!*



В этом ходу игрок отправил всю свою флотилию в Казино, так как денег у него в обрез.

#### Черный Рынок в Макао

Каждый находящийся здесь Корабль позволяет игроку во время первой фазы его следующего хода взять случайный Товар из мешка ИЛИ обменять один из своих Товаров на любой Товар с Черного рынка.

*Черный Рынок имеет смысл посещать, когда вам действительно нужно то, что там есть или если вы не хотите вступать в борьбу за Товар в близлежащих Портах!*



Синему игроку очень нужен Уран (Uranium), поэтому он отправляет 2 Корабля на Черный Рынок, предполагая, что даже если Красный заберет один Уран себе, он сможет использовать 1 Корабль, чтобы вытащить случайный Товар из мешка и второй Корабль, чтобы поменять это Товар на оставшийся Уран.

### Любой из близлежащих Портов

Чтобы забрать весь Товар из Порта, нужно, чтобы во время первой фазы следующего хода ваш Корабль остался в Порту единственным. Чтобы отправить Корабль в Порт, игрок ставит свой Корабль на стопку Монет, которые он хочет потратить на получение Товаров в этом Порту. Если в Порту уже есть другие Корабли, то эта стопка должна быть как минимум на 1 Монету выше. Если ставить стопки монет рядом друг с другом, то вам будет проще ориентироваться, кому принадлежит наибольшая ставка.

*Чем выше ваша ставка, тем выше вероятность того, что соперники не будут бороться за Товар в этом Порту. Но слишком сильно переплачивать тоже не стоит - у вас может не хватить денег на ставки в следующих раундах. Будьте внимательны!*



Чтобы помешать Зеленому игроку остаться в Порту, Красный игрок посылает туда Корабль с пятью монетами, хотя хватило бы и четырех.

Как только игрок отправил все свои Корабли, ход переходит к следующему игроку, и так до тех пор, пока каждый не завершит свой ход. После этого начинается новый раунд, первый игрок отыгрывает фазы с первой по третью, передает ход дальше, и так до конца игры.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

После того, как первый игрок передвинул маркер Раунда на последнее (для соответствующего числа игроков) деление шкалы Раундов, начинается последний раунд и после того, как все игроки сделают свой ход, игра завершается.У



Во время последнего раунда игроки могут использовать монеты из Сейфа для оплаты стоимости Победных карт. Например, игрок с 9 различными типами Товаров и четырьмя монетами может приобрести карту Кореша (Cronies) стоимостью 49.

*Во время других раундов покупать Победные карты напрямую за монеты нельзя. Монеты могут быть использованы только для приобретения Товаров в Портах. Кроме того, если к концу игры у вас остались неиспользованные монеты (лежащие в Сейфе или находящиеся в Портах), то они становятся бесполезными, так как не приносят Победных очков.*

При подсчете Победных очков не забывайте подсчитать и карты Улучшений (в том числе и карты Складов, которые лежат рядом с карточкой Семьи).У

Игрок, набравший больше всех Победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей выигрывает игрок с самой дорогой Победной картой.



## Days of Wonder Online

Зарегистрируй свою игру

Зарегистрируй свою игру на [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com) для получения онлайн скидки и открой для себя сайт, полный контрабандных игровых плюшек, нелегальных стратегий и много чего еще!

Просто кликни на кнопке New Player и следуй указаниям.

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)



## Credits

Автор игры  
**Serge Laget**  
 Иллюстрации  
**Miguel Coimbra**

Перевод: sNOwBODY, Balury, Jay  
 Верстка: Jay (x11x@pisem.net)  
 Тестирование игры: Автор выражает благодарность Сесиль Барбе, Сирилю Дожану, Жану-Себастьяну Дюнану, а также Мириам, Фабрис и Дамиану Рабеллино за то, что благодаря их помощи Черный Товар достиг безопасной гавани.