

Serge Laget

CARGO NOIR™

DLA 2 - 5 GRACZY OD 8 LAT WZWYŻ 30 - 90 MINUT



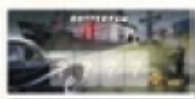
**DAYS OF
WONDER**

KOMPONENTY GRY

- plansze: Macao oraz 8 Portów handlowych

Macao wraz
z Kasynem

i Czarnym
rynkiem



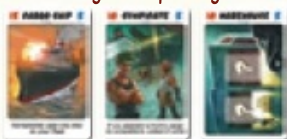
Port

- 131 żetonów Towarów - 14 sztuk każdego z 9 rodzajów przemycanych Towarów oraz 5 Jokerów - a także 1 woreczek do ich przechowywania



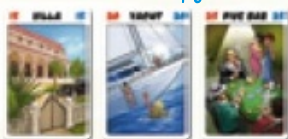
- 54 Karty zwycięstwa - 24 „Korzyści z przemytu” oraz 30 „Cennych łupów”

Korzyści z przemytu



x8 x8 x8

Cenne Tupy



x6 x6 x6

Cenne Tupy



x6 x1 x1 x1 x1 x1 x1

Plansza gracza

Sejf

Magazyn



- 5 Plansz graczy

- 25 Statków towarowych – po 5 w kolorach graczy
- 60 złotych monet
- 1 znacznik tury oraz 1 znacznik pierwszego gracza (do złożenia)



statek
towarowy

moneta

znacznik
tury

znacznik pierwszego
gracza

Przygotowanie



- Umieśćcie Macao oraz wszystkie Porty 1 pośrodku stołu. Zależnie od liczby graczy, niektóre Porty mogą być zamknięte dla handlu: jeśli w lewym dolnym rogu Portu widnieje cyfra upewnijcie się, że odpowiada ona liczbie graczy 2.

2



Przygotowanie dla
2 graczy

3 graczy

4 graczy

- Odliczcie tyle żetonów Jokerów ilu jest graczy i wymieszajcie je z żetonami Towarów w woreczku 3. Pozostałe Jokery należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne w grze.

rozgrywki



- Losowo dobierzcie z woreczka tyle żetonów ile pustych miejsc na Towary znajduje się w Macao oraz pozostałych Portach **4** i rozmieście je na wyznaczonych miejscach.
- Każdy gracz otrzymuje wybraną Planszę gracza, 3 Statki towarowe tego samego koloru oraz 7 złotych monet, które umieszcza w Sejfie **5**. Pozostałe monety należy umieścić we wspólnym Banku w pobliżu planszy.
- Posortujcie karty „Korzyści z przemytu” na 3 stosy (Statki towarowe, Magazyny i Syndykat) i połóżcie je w zasięgu graczy. Obok stosu Statków towarowych należy umieścić po 2 Statki w kolorach graczy **6**.
- Posortujcie karty „Cennych łupów” i połóżcie je w pobliżu planszy **7**.
- Rozpoczyna gracz, który jako ostatni odwiedził jakiś port. Zabiera on znacznik pierwszego gracza oraz bierze na siebie odpowiedzialność za przesuwanie znacznika tury na początku każdej swojej kolejki **8**. Początkowo znacznik tury należy umieścić na pustym (nieponumerowanym) polu Toru czasu.



CEL GRY

Celem gry jest zwycięstwo poprzez zebranie jak największej liczby punktów na Kartach zwycięstwa. Gracze zdobywają Karty wysyłając swoje Statki towarowe do różnych dostępnych miejsc, przemycając Towary z Portów do swoich Magazynów oraz wymieniając Towary w odpowiednim momencie na wartościowe Karty zwycięstwa.

Uwaga: Dla uproszczenia, w instrukcji, określenie „Towar” odnosi się do żetonów towaru, natomiast określenie „Statki” do statków towarowych.

ROZPOCZĘCIE GRY

Rozpoczyna gracz posiadający znacznik pierwszego gracza. Przesuwa znacznik tury na Torze czasu o jedno miejsce do przodu i rozgrywa swoją kolejkę. Następnie swoje kolejki rozgrywają pozostali gracze w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara. Po tym jak wszyscy gracze rozegrają swoje kolejki rozpoczyna się nowa tura gry. Pierwszy gracz ponownie przesuwając znacznik tury i rozgrywa swoje akcje, a po nim pozostali gracze.

Kiedy znacznik dotrze na ostatnie pole na Torze wszyscy gracze rozgrywają swoją ostatnią kolejkę, po czym gra dobiega końca. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

PRZEBIEG TUR Y

Kolejka każdego gracza składa się z 3 faz. Gdy gracz rozegra wszystkie 3 fazy kolejka przechodzi na następnego gracza. Fazy są następujące:

- I. Akcje statków
- II. Wymiana towarów na karty zwycięstwa oraz ewentualne odrzucenie nadmiarowych towarów
- III. Wysłanie statków w morze

Jeśli czytasz niniejszą instrukcję po raz pierwszy lub jeśli jest to pierwsza tura gry, pominięj sekcje Faza I oraz Faza II i przejdź od razu do sekcji „Faza III – Wysłanie statków w morze” na str. 7, gdzie gra faktycznie się zaczyna. Wróć do tego miejsca po rozegraniu Fazy III pierwszej tury gry i przed rozpoczęciem drugiej tury.

1. Akcje statków

Druga tura gry, jak i wszystkie następne, rozpoczyna się od przeprowadzenia akcji w miejscach, do których gracz wysłał swoje Statki w Fазie III (zobacz str. 7) poprzedniej tury.

Gracz przeprowadza swoje akcje w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności, a ich efekty natychmiast wchodzi w życie. Tak więc, monety zarobione w jednej akcji mogą zostać wykorzystane w następnej akcji itp.

Ważne: Po rozegraniu akcji gracz natychmiast umieszcza Statek przed sobą, obok swojej Planszy. W ten sposób jest on przygotowany do ponownego wyjścia w morze w Fазie III.

Kasyno

Każdy Statek zakotwiczony przed Kasynem w Macao zarabia dla swojego właściciela 2 monety z Banku. Gracz umieszcza monety w swoim Sejfie.

Uwaga: Poniższe akcje umożliwiają graczom pozyskanie żetonów Towarów, które należy umieścić w Magazynie na Planszy gracza (lub na kartach Magazynów, jeśli gracz takie posiada). Towary należy rozmieszczać po jednym na przegrodę. Jeśli gracz pozyska więcej Towarów niż jest w stanie zmagazynować może na razie zachować ich nadmiar. Niemniej, w Fазie II „Wymiana towarów na karty zwycięstwa” gracz będzie musiał wymienić owe nadmiarowe Towary albo je odrzucić (zobacz str. 5).

Czarny rynek

Każdy Statek zacumowany przy Czarnym rynku w Macao pozwala graczowi:

- wymienić jeden z posiadanych żetonów Towarów na jeden żeton z Czarnego rynku
LUB
- pociągnąć z woreczka losowy żeton Towaru zwiększając tym samym jego stan posiadania.

Porty

Każdy Statek gracza znajdujący się na szczycie stosu monet w Porcie pozwala mu:

- Zakupić **WSZYSTKIE** Towary znajdujące się w tym Porcie, jeśli stos monet gracza jest jedynym, jaki się w nim znajduje. Wydane pieniądze gracz wpłaca do Banku, a opróżniony Magazyn portowy jest natychmiast uzupełniany żetonami Towarów z woreczka. Jeśli w woreczku zabraknie żetonów należy wrzucić do środka wszystkie żetony Towarów odrzucone w Fазie II w poprzednich turach.
LUB
- Jeśli gracz został przelicytowany przez innego gracza, który zaoferował wyższy stos monet pod swoim Statkiem, gracz musi:

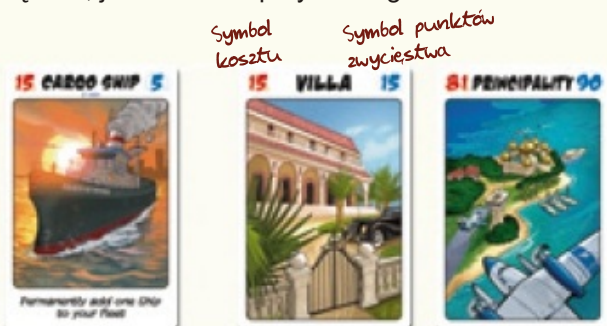
- ◆ zostawić swój Statek w Porcie dokładając równocześnie monety do stosu pod nim tak, aby był wyższy od wszystkich pozostałych w tym Porcie
lub
- ◆ opuścić Port poprzez zabranie Statku i wszystkich swoich monet, które umieszcza z powrotem w Sejfie. **Ważne:** gracz tym samym zrzeka się roszczeń do tych Towarów (chyba że pozostali gracze dostatecznie długo będą się o nie licytować). Gracz nie może bowiem w Fазie III bieżącej tury ponownie wysłać Statku do tego Portu. Może to uczynić dopiero w przyszłych turach.



II. Wymiana towarów na karty zwycięstwa

Jeśli jeszcze tego nie uczyniłeś, przejdź bezpośrednio do opisu Fazy III „Wysłanie statków w morze”, gdzie gra faktycznie się zaczyna. Wróć tutaj, gdy przeczytasz i rozegrasz Fazę III pierwszej tury gry oraz Fazę I drugiej tury.

W grze występują 54 Karty zwycięstwa. Na każdej karcie widnieją 2 liczby. W lewym górnym rogu koszt jej pozyskania, czyli wymagana wartość kontrabandy – a tę gracz zyskuje wymieniając Towary ze swoich Magazynów. Natomiast w prawym górnym rogu liczba punktów zwycięstwa, jakie ta karta przyniesie graczowi na koniec gry.



Pewne Karty zwycięstwa przynoszą graczom „Korzyści z przemytu”, czyli zarówno punkty zwycięstwa jak i konkretne korzyści na czas trwania rozgrywki.

Wymiana towarów na karty zwycięstwa

Aby zdobyć Kartę zwycięstwa gracz musi opłacić jej koszt oddając prawidłową kombinację lub zestaw Towarów ze swoich Magazynów.

U dołu Planszy gracza widnieją dwa rzędy liczb. Definiują one wartość kontrabandy, jaką przynosi wymiana określonych kombinacji i zestawów Towarów. Górny rząd dotyczy wymiany kombinacji Towarów różnych rodzajów, podczas gdy dolny rząd dotyczy zestawów Towarów tego samego rodzaju.

		Wymiana towarów								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Różne rodzaje	1 2 3 4 5 6 7 8 9	1	3	6	10	15	21	28	36	45
te same	1 2 3 4 5 6 7 8 9	1	4	9	16	25	36	49	64	81

Zestaw lub kombinacja są tym więcej warte im więcej Towarów je tworzy (maksimum to 9 Towarów). Uzyskanie zestawu Towarów tego samego rodzaju jest trudniejsze, ale i bardziej opłacalne.

Jokery reprezentują dowolny rodzaj Towaru i mogą zostać użyte w jakiejkolwiek kombinacji i zestawie, nawet składających się z samych Jokerów.

W każdej turze gracz może wymienić dowolną liczbę kombinacji i zestawów Towarów na Karty zwycięstwa. Gracz przeprowadza wszystkie wymiany na raz odkładając Towary na stos obok woreczka zabierając zdobyte w wymianie Karty zwycięstwa.

Gdy gracz zdobywa karty „Korzyści z przemytu” kładzie je odkryte przed sobą. Wszystkie pozostałe Karty zwycięstwa gracz umieszcza w stosie obok swojej Planszy. Inni gracze mogą w każdej chwili przejrzeć te karty.

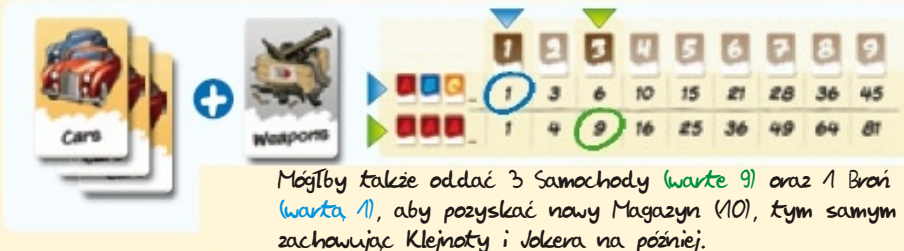
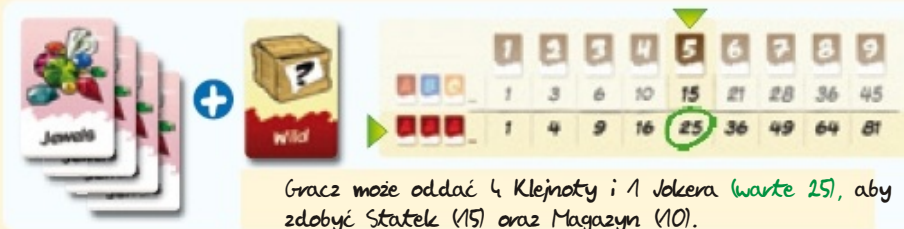
Ważne uwagi dotyczące wymiany kontrabandy:

Tutaj nie wydaje się reszty! – Kiedy gracz wymienia przemycone Towary nie otrzymuje żadnej reszty, więc w jego interesie jest, aby wymieniane kombinacje i zestawy były jak najbliższe sumie wymaganych Towarów za te Karty zwycięstwa, które chce w tej turze pozyskać.

Jakiegokolwiek nadwyżki Towarów muszą zostać wymienione na Karty zwycięstwa lub odrzucone na koniec fazy! – Gdy gracz przejmie Towary z Portowego magazynu może się zdarzyć, że znajdzie się w posiadaniu większej ilości Towarów niż jest w stanie przechować w swoich Magazynach (na Planszy lub na kartach). W takim przypadku nadwyżkę Towarów gracz musi wymienić jako kontrabandę lub na koniec fazy odrzucić na stos obok woreczka. W obu przypadkach Towary, które gracz decyduje się zachować muszą zmieścić się w jego Magazynach.

Wymiana towarów - przykład

Towary gracza



Albo, mógłby oddać WSZYSTKIE Towary i zdobyć Statek oraz 2 Magazyny albo Statek, Magazyn i Syndykat.

Karty - Korzyści z przemytu

Statek towarowy, Magazyny oraz Syndykat to „Korzyści z przemytu”. Kosztują one więcej niż oferują Punktów zwycięstwa na koniec gry, lecz w zamian oferują graczowi pewną korzyść.

W grze występuje 8 kart z każdego rodzaju „Korzyści z przemytu”. Każdy gracz może w trakcie gry pozyskać maksymalnie 2 karty każdego rodzaju. Oznacza to, że w grze 5osobowej niektórzy gracze mogą nie zdobyć kart, na których będzie im zależało, jeśli będą zbyt długo zwlekać.

Gracz może korzystać z karty „Korzyści z przemytu” natychmiast po jej zdobyciu.

Korzyści wynikające z tych kart są następujące:

>Statek towarowy (x8)

Po zdobyciu karty gracz natychmiast dobiera jeden Statek w swoim kolorze z zasobów i dołącza do swojej aktywnej floty. Im więcej statków gracz posiada tym więcej akcji będzie mógł podejmować.

Im większą dysponujesz flotą, tym lepiej dla siebie!



>Magazyny (x8)

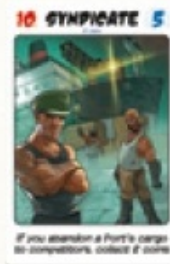
Ta karta zwiększa pojemność Magazynów gracza o dwie przegrody pozwalając graczowi na przechowywanie dodatkowych 2 żetonów Towarów. Jest to niezwykle przydatna możliwość, jako że gracz jest zmuszony odrzucić niewykorzystaną nadwyżkę Towarów na koniec Fazy II. Kartę Magazynu należy umieścić po lewej lub prawej stronie Planszy gracza, aby zaznaczyć rozbudowę jego powierzchni magazynowej.



Budowa nowych magazynów - lepsze to niż wyrzucenie Tadunka za burtę!

>Syndykat (x8)

Każda karta Syndykatu pozwala graczowi na otrzymanie raz na turę 2 monet w momencie, gdy gracz rezygnuje z przejścia Towarów w Portcie na rzecz gracza z większą ilością zaoferowanych pieniędzy (podczas Fazy I). Obok wysłania Statku do Kasyna jest to drugi sposób na powiększenie stanu swojej kasy. Gracz posiadający 2 karty Syndykatu może otrzymać 4 monety, jeśli w tej samej turze wycofa się z walki o ładunek w dwóch Portach.



Kiedy potrzebujesz dodatkowej gotówki zwróć się do syndykatu!

Karty - Cenne Typy

>Karty powszechne (4x6)

Cztery rodzaje kart „the Villa” (Willa), „Yacht” (Jacht), „Dive Bar” (Modna spelunka) i „Night Club” (Klub nocny) warte są tyle punktów zwycięstwa ile wynosi koszt ich pozyskania. W grze występuje po 6 sztuk każdej karty, a każdy z graczy może pozyskać tyle kart, na ile go stać.



>Karty unikatowe (6x1)

W grze występuje 6 Kart unikatowych, każda warta więcej punktów niż wynosi jej koszt. Te karty nie tylko są bardzo wartościowe, ale także decydujące podczas rozstrzygnięcia remisów na koniec gry.



II. Wystanie statków w morze

Każdy przemysłnik rozpoczyna grę od Wystania statków w morze (gracz nie rozgrywa Faz I i II w pierwszej turze gry). Gracz wysła swoje 3 Statki towarowe (w trakcie rozgrywki może posiadać ich więcej) do różnych dostępnych miejsc. Statki przybędą do celu swojej podróży na początku następnej kolejki gracza przynosząc mu profity i umożliwiając różne działania.

Możliwe cele podróży Statku:

Kasyno w Macao

Każdy statek zakotwiczony przed Kasynem w Macao zapewni swojemu właścicielowi 2 monety z Banku na początku następnej kolejki. Gracz umieszcza monety w swoim Sejfie.

Sporo pieniędzy to dobra rzecz. Jako że monety zostaną przydzielone dopiero w przyszłej turze dobrze jest obserwować zasoby pieniężne przeciwników. Pełen Sejf jest gwarancją przejścia ładunku Towarów w Porcie pełnym chciwych konkurentów!



Kruczo z finansami, więc w tej turze gracz wysłał całą swoją flotę po gotówkę.

Czarny rynek w Macao

Za każdy Statek zacumowany przy Czarnym rynku gracz będzie mógł, w Fazie I swojej następnej kolejki, dobrać 1 losowy Towar z woreczka LUB wymienić jeden z posiadanych Towarów na jeden wybrany Towar z Czarnego rynku.

Wizyta na Czarnym rynku może być dobrym rozwiązaniem, jeśli gracz potrzebuje konkretnego Towaru znajdującego się na Rynku, gdy posiada mało Towarów, lub gdy obawia się konkurencji w Portach.



Niebieskiemu bardzo zależy na Uranie. Wysła więc swoje 2 Statki na Czarny rynek zakładając, że nawet jeśli Czerwony zabierze jedną z obecnych tam sztuk Uranu to z pomocą pierwszego Statku wylosuje on dodatkowy Towar z woreczka, który z pomocą drugiego swojego Statku wymieni na drugą sztukę Uranu znajdującą się na Rynku.

Pozostałe Party

Aby gracz mógł przejąć ładunek Towarów znajdujący się w Porcie jego stos monet musi być jedynym obecnym w tym Porcie w momencie podjęcia akcji w Fazie I swojej przyszłej kolejki. Aby wysłać Statek do Portu gracz stawia go na stosie monet, które decyduje się poświęcić na zdobycie ładunku. Jeśli w Porcie znajdują się już Statki innych graczy, gracz musi poświęcić przynajmniej o 1 monetę więcej niż wynosi aktualnie najwyższy stos. Stosy monet należy umieszczać obok siebie, aby łatwo można było ocenić wysokość każdego z nich.

Im większy stos monet tym większe prawdopodobieństwo, że inni gracze nie zaryzykują walki o ten konkretny ładunek.

Niemniej, przepłacanie może okazać się zgubne, gdyż graczowi zostanie niewiele pieniędzy na inne działania w tej lub przyszłej turze. Tak więc, w Porcie ostrożnie!



Aby zniechęcić Zielonego gracza do dalszej walki o towary Czerwony wysłał swój Statek wraz z 5 monetami, chociaż na chwilę, obecna, wystarczyłoby 4.

Jak tylko gracz wyśle wszystkie swoje Statki do zamierzonych miejsc kolejka przechodzi na następnego gracza, potem na następnego, aż wszyscy gracze rozegrają swoje kolejki. Następnie, gracz startowy rozpoczyna kolejną turę gry przeprowadzając wszystkie 3 Fazy swojej kolejki. Po nim rozgrywa swoje fazy drugi gracz itd. aż rozgrywka dobiegnie końca.

KONIEC GRY

Gdy gracz startowy przesunie znacznik tury na ostatnie pole Toru czasu (ostatnie dla danej liczby graczy) rozpoczyna się ostatnia tura gry,

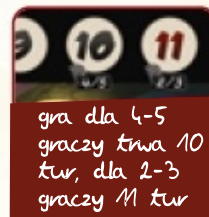
w której wszyscy gracze rozgrywają swoją ostatnią kolejkę. Następnie gra się kończy.

Podczas swojej ostatniej kolejki gracze mogą korzystać z monet zgromadzonych w Sejfie, aby opłacić nimi Karty zwycięstwa, które chcą pozyskać w tej ostatniej turze gry. Tak więc, gracz posiadający 9 różnych Towarów i 4 monety w Sejfie może zdobyć kartę „the Cronies” wartą 49.

W czasie wcześniejszych tur gracze mogą używać monet jedynie do przejmowania Towarów w Portach, nigdy natomiast do bezpośredniego pozyskania punktów zwycięstwa. Na koniec gry niewykorzystane monety, czy to leżące w Porcie czy w Sejfie, stają się bezwartościowe. Nie przynoszą żadnych dodatkowych punktów.

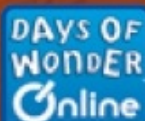
Podczas zliczania punktów na koniec gry gracze powinni pamiętać o kartach „Korzyści z przemytu”, które znajdują się w ich posiadaniu (włączając Magazyny leżące obok Plansz graczy).

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz z najwyższą punktowaną Kartą zwycięstwa.



gra dla 4-5
graczy trwa 10
tur, dla 2-3
graczy 11 tur





Days of Wonder Online

Zarejestruj swoją kopię gry



Zarejestruj swoją kopię gry na www.daysof wonder.com a otrzymasz zniżki na zakupy online oraz odkryjesz stronę pełną przemysłowych dobroci dla amatorów gier, strategie na udany przemysł i dużo więcej.

Po prostu kliknij na „Nowego Gracza” (New Player) i postępuj wedle instrukcji.

www.daysof wonder.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, logo Days of Wonder oraz Cargo Noir – gra planszowa są znakami towarowymi marki Days of Wonder, Inc. i są chronione prawami autorskimi © 2011 Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Tłumaczenie dla rebel.pl: Monika Żabicka