

Serge Laget

CARGO NOIR



DAYS OF
WONDER

COMPONENTES

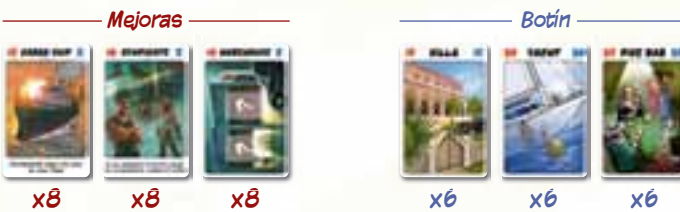
- Macao y 8 puertos donde transcurre el comercio.



- 131 Fichas de carga – 14 de cada uno de los 9 tipos de contrabando diferentes y 5 comodines (wild) – y una bolsa para meterlos todos.



- 54 Cartas de victoria – 24 Mejoras y 30 de Botín.



- 5 FHojas de Familia

- 25 cargueros – 5 de cada color.

- 60 Monedas de oro.

- 1 Marcador de turno y 1 Marcador de primer jugador (para montar).



Desplegando el juego



- ◆ Coloca Macao y los restantes puertos ① en el centro de la mesa. Dependiendo del número de jugadores, algunos puertos estarán cerrados: Si un número (o más) aparece en la esquina inferior izquierda de un puerto, asegúrate de que coincide con el número de jugadores. Si no es así, gíralo para mostrar la otra cara ②.



- ◆ Coge tantas fichas de comodín (Wild) y mézclalas con el resto en la bolsa para carga ③. Guarda el resto de fichas de comodín, no se utilizarán en la partida.

- ◆ Saca al azar tantas fichas como necesites para llenar todos los espacios de carga de Macao y el resto de puertos ④.
- ◆ Cada jugador elige una hoja de familia, 3 cargueros de su color y 7 monedas de oro que coloca en la zona segura de su hoja ⑤. Coloca las restantes monedas en una pila común al alcance de todos los jugadores.
- ◆ Separa las cartas de mejora en 3 mazos (Carguero, Almacenes y Sindicato) y colócalos al alcance de los jugadores. Coge los restantes 2 cargueros de cada color de jugador y déjalos cerca del mazo de cartas de Carguero ⑥.
- ◆ Separa las cartas de botín en mazos separados y ponlos al alcance de los jugadores ⑦.
- ◆ El jugador que más recientemente haya visitado un puerto empieza el juego. Coge el marcador de 1er jugador y será el encargado de mover el marcador de turno al principio de cada uno de sus turnos ⑧. Inicialmente el marcador de turnos se coloca en el espacio vacío (sin numerar) a principio del contador de turnos.



OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador con más puntos en cartas de victoria al final de la partida gana. Los jugadores adquieren cartas enviando sus cargueros a los destinos más lucrativos, sacando de contrabando fichas de carga a sus almacenes, y vendiéndola en el momento apropiado para adquirir las mejores cartas de botín.

Nota: Para simplificar, cuando en estas reglas nos refiramos a carga, queremos decir fichas de carga.

INICIO DE LA PARTIDA

El 1er jugador empieza la partida, mueve el marcador de turnos un espacio hacia adelante en el contador de turnos y empieza su primer turno. El juego continúa en sentido horario de jugador en jugador. Una vez todos los jugadores han terminado su turno, empieza uno nuevo. El 1er jugador avanza el marcador de turnos de nuevo y procede con su siguiente turno, seguido por el resto de jugadores.

Cuando el marcador de turnos alcanza la última casilla en el contador de turnos, todos juegan un último turno y la partida termina. El jugador con más puntos de victoria es el ganador.

TURNOS DE JUEGO

El turno de cada jugador se divide en 3 fases diferentes, todas se cumplen en orden antes de que el siguiente jugador empiece su turno. Las 3 fases son:

- I. Resolver acciones de los barcos.
- II. Cambiar carga por cartas de victoria y descartar el exceso de carga si es necesario.
- III. Enviar barcos a nuevos destinos.

Si esta es la primera vez que lees las reglas, o el primer turno de la partida, ignora las fases 1 y 2 y ves directamente a la fase 3 (*Enviar Barcos* en la pg. 7), donde empieza la partida. Vuelve aquí cuando hayas leído y jugado la fase 3 del 1er turno y empieza entonces el segundo turno del juego.

I. Resolver acciones de los barcos

El 2º y posteriores turnos empiezan con la resolución de las acciones de los barcos que fueron enviados en la fase 3 (pg. 7) del turno anterior.

Todas las acciones se resuelven en el orden que desee el jugador y cada acción tiene efecto inmediatamente tras ser resuelta, así, las monedas ganadas en una acción pueden usarse inmediatamente en otra, etc....

Importante: Cuando hayas resuelto la acción de un barco, colócalo inmediatamente delante de ti, junto a tu hoja de jugador, para tenerlo preparado para colocarlo de nuevo más tarde durante la fase 3 del turno.

El Casino

Cada barco amarrado en el Casino en Macao reporta 2 monedas al jugador, sacadas de la banca y colocadas en la zona segura de la familia del jugador.

Nota sobre el Mercado negro y los puertos.

Las siguientes acciones pueden reportar al jugador fichas de carga, que se colocan en las casillas de almacenes de la hoja de familia (o de las cartas de Almacenes), una ficha por casilla. Si una acción reporta al jugador más carga de la que puede almacenar, puede guardarla, de momento. Pero deberá ser vendida o descartada durante la fase 2 del turno (*Cambiar carga por cartas de victoria*, pg. 5).

El Mercado Negro

Cada barco anclado en el Mercado Negro de Macao permite al jugador:

- Cambiar una carga de su propiedad por una carga del Mercado Negro.

O BIEN

- Robar una ficha de carga al azar del saco de carga.

Los puertos.

Por cada barco situado sobre una pila de monedas en un Puerto, el jugador puede:

- Si su pila es la única que queda en el puerto, **comprar toda la carga**. Las monedas empleadas para comprarla van a la banca. Los almacenes del puerto (ahora vacíos) se rellenan inmediatamente con nuevas fichas sacadas de la bolsa. Si la bolsa se queda vacía, mezcla las fichas descartadas durante la fase 2 de turnos anteriores y ponlos en la bolsa.

O BIEN

- Si fue sobrepujado por otro jugador cuyo barco está en el mismo puerto en una pila de monedas mayor, el jugador debe:

- ◆ Aumentar la pila de monedas para superar al resto de jugadores en puja y permanecer otro turno allí.

o bien

- ◆ Abandonar el puerto retirando el barco y devolviendo las monedas a su zona segura. Importante: Haciendo esto, el jugador pierde toda oportunidad de conseguir esa carga (a no ser que otros jugadores mantengan la puja durante un turno más). El jugador no puede enviar barcos a ese puerto durante la fase 3 de ese turno (Ndt. Aquí se echan de menos unos contadores, tipo ficha de parchís, para marcar los puertos abandonados).



II. Cambiar Carga por Cartas de Victoria

Si aun no la has leído, ves a la fase 3 - Enviar barcos, donde el juego empieza realmente. Vuelve aquí solo cuando hayas leído y jugado la fase 3 del primer turno y la fase 1 del 2º turno.

Hay 54 cartas de victoria, cada una con dos números en ella: En la esquina superior izquierda, el Coste, representa el valor de contrabando necesario – que se consigue comerciando con la carga de los almacenes del jugador – para adquirirla, y en la esquina superior derecha, los puntos de victoria que otorga al jugador al final de la partida.

Coste de la Carta Valor de Puntos de Victoria



Ciertas cartas de victoria otorgan al jugador una Ventaja, dando tanto puntos de victoria como una ventaja competitiva durante el juego.

Cambiar carga por Cartas de Victoria

Para adquirir cartas de victoria, un jugador debe pagar su coste comerciando la combinación correcta de carga de sus almacenes.

Dos filas de números en la parte inferior de la hoja de familia del jugador cuanto valor de contrabando reportan las diferentes combinaciones de carga. La fila de arriba muestra el valor de contrabando que se obtiene cambiando fichas de carga que sean todas diferentes, mientras que la línea inferior muestra el valor generado cuando la carga es toda del mismo tipo.

		Carga vendida								
Carga	Diferente	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		1	3	6	10	15	21	28	36	45
Carga Igual		1	2	3	4	5	6	7	8	9
		1	4	9	16	25	36	49	64	81

Cuanta más carga incluye la combinación, mayor es su valor (hasta un máximo de 9 fichas de carga por combinación). Las combinaciones del mismo tipo de carga tienen más valor – y son más difíciles de adquirir.

Las fichas de comodín representan cualquier tipo de carga, y pueden ser cambiadas en cualquier combinación, incluso en una sola de comodines.

Un jugador puede cambiar cualquier cantidad de carga que desee para adquirir tantas cartas de victoria como pueda en un mismo turno. El jugador realiza todo el comercio de contrabando de una vez, descartando la carga en una pila común junto a la bolsa de carga y cogiendo inmediatamente las correspondientes cartas de victoria.

Cuando se adquieren cartas de Mejora, el jugador las coloca boca arriba, visibles al resto de jugadores. El resto de cartas de victoria se apilan junto a la hoja del jugador. El resto de jugadores pueden pedirle en cualquier momento que las enseñe.

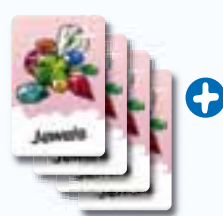
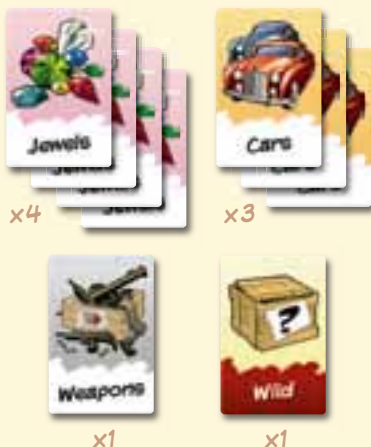
Notas importantes sobre contrabando

Cuando se cambia carga, no se recibe cambio, por eso se debe intentar buscar combinaciones de carga que se aproximen todo lo posible al coste de las cartas que se quieren adquirir ese turno.

Cualquier exceso de carga debe cambiarse por cartas o descartarse al final de la fase – Tras adquirir carga de un Puerto, un jugador puede encontrarse temporalmente con más carga que casillas de almacén disponibles. Cuando esto ocurre, el jugador debe usar el exceso de carga para contrabando, de modo que la carga restante quepa en los almacenes, o descartar el exceso en la pila junto a la bolsa de carga al final de la fase.

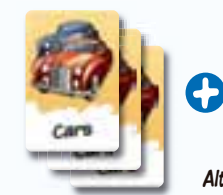
Ejemplo de comercio de Carga

Carga



		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Carga	Diferente	1	3	6	10	15	21	28	36	45
		1	4	9	16	25	36	49	64	81

El jugador podría vender sus 4 Joyas + 1 Comodín (valor total de 25) por un Carguero (15) y un Almacén (10)



		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Carga	Diferente	1	3	6	10	15	21	28	36	45
		1	4	9	16	25	36	49	64	81

Alternativamente podría vender 3 Coches (valor 9) y 1 Arma (valor 1) para adquirir un nuevo Almacén (10), guardando las Joyas y el Comodín para más adelante

...O podría vender TODA la carga para adquirir 1 Carguero y 2 Almacenes o 1 Carguero, 1 Almacén y 1 Sindicato.

Cartas de Ventaja

Cargueros, Almacenes y Sindicatos son cartas de Ventaja. Cuestan más puntos que puntos de victoria ofrecen, pero otorgan una ventaja a su poseedor.

Hay 8 copias de cada carta de ventaja y cada jugador puede adquirir un máximo de 2 copias de cada carta durante la partida. Esto significa que en una partida a 5 jugadores, algunos pueden quedarse sin las cartas que desean si tardan mucho en adquirirlas.

Las cartas de Ventaja hacen efecto inmediatamente desde el momento en que se compran.

Estas cartas ofrecen los siguientes beneficios:

> Carguero (x8)

El jugador que adquiere esta carta añade inmediatamente un carguero a su flota cogiendo un barco de su color de su color de la reserva. Cuantos más barcos tengas en tu flota, más acciones podrás llevar a cabo.



¡Las Flotas, cuanto más grandes, mejor!

> Almacenes (x8)

Esta carta incrementa en 2 el número de casillas de almacén del jugador, permitiéndole guardar 2 fichas de carga adicionales de un turno a otro. Esto es especialmente interesante porque cualquier carga que sobre de los almacenes debe descartarse al final de esta fase. Coloca la carta al lado de la hoja del jugador para expandir los almacenes.



Contruir nuevos Almacenes - ¡Mejor que tirar la carga por la borda!

> Sindicato (x8)

Cada carta de sindicato permite al jugador recolectar 2 monedas una vez por turno, cuando abandona un Puerto tras perder una puja (durante la fase 1 de un turno). Estas monedas se cogen de la banca y se añaden a la zona segura del jugador, junto con las monedas recuperadas tras abandonar el puerto. Esta carta es una de las dos únicas formas de conseguir más monedas durante el juego – junto con enviar barcos al Casino de Macao – haciéndola muy interesante. Un jugador con 2 cartas de Sindicato puede recolectar hasta 4 monedas durante un turno, pero solo si abandona 2 puertos diferentes.



¡Cuando necesitas pasta extra visita el Sindicato!

Cartas de Botín

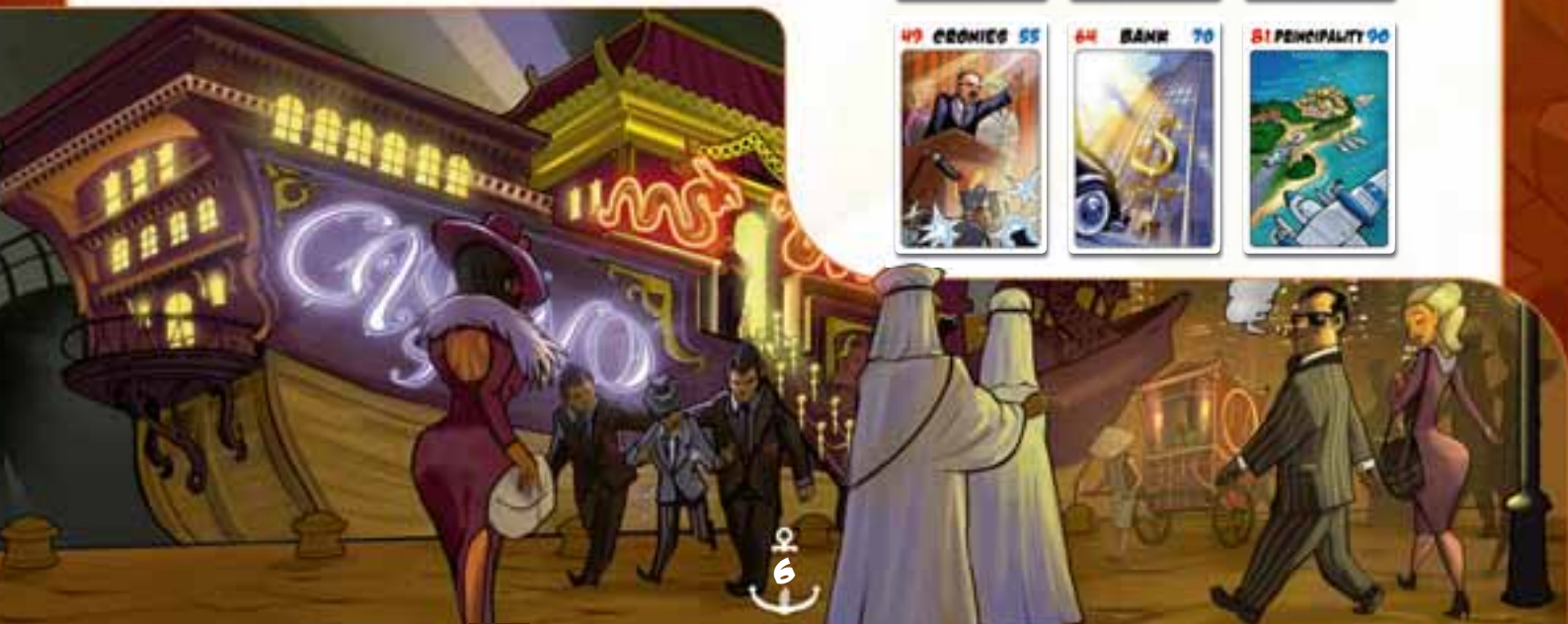
> Cartas Comunes (4x6)

Cuatro tipos de cartas, Villas, Yate, Garitos (Dive Bar) y Clubs Nocturnos cuestan tanto contrabando como puntos de Victoria otorgan. Hay 6 copias de cada una, y un jugador puede adquirir tantas como pueda permitirse.



> Cartas Únicas (6x1)

Hay 6 cartas únicas, cada una de las cuales otorgan más puntos de Victoria de lo que cuestan. Estas cartas no solo son extremadamente valiosas sino que además sirven para desempatar al final de la partida.



III. Enviar Barcos

Cada jugador empieza la partida aquí (las fases 1 y 2 no se juegan en el primer turno), mandando los 3 (más adelante pueden ser más) Cargueros al destino(s) de su elección. El barco llegará a su destino – y reportará beneficios al jugador – al inicio del siguiente turno.

Los posibles destinos son:

El Casino de Macao

Por cada barco enviado allí, el jugador ganará 2 monedas de la banca para añadir a su zona segura, en la fase 1 de su siguiente turno.

Tener una Buena pila de monedas siempre es algo bueno. Como estas monedas solo entrarán en juego durante el siguiente turno, vigilar tu dinero (y el de tus oponentes) es generalmente la clave para llevarte la carga delante de las narices de tus oponentes.



Corto de efectivo, este jugador envía este turno a toda su flota al casino

El Mercado Negro de Macao

Por cada barco aquí, el jugador puede robar 1 ficha de carga al azar de la bolsa de carga y añadirla a sus almacenes; O BIEN cambiar una carga de su propiedad por una de las disponibles en el Mercado Negro, en la fase 1 del siguiente turno.

Visitar el Mercado negro puede ser una opción interesante cuando estás muy interesado en alguna carga concreta, cuando tienes poca carga o si temes pujar en los puertos colindantes.



Deseperado por conseguir más Uranio, el jugador Azul envía 2 barcos al Mercado Negro, calculando que incluso si el jugador Rojo coge uno antes que él, todavía podrá coger una ficha de carga al azar de la bolsa y usar el otro barco para cambiarla por el Uranio restante.

Cualquiera de los puertos colindantes

Para capturar la carga de un puerto, tu barco debe ser el único que quede encima de una pila de monedas en ese puerto cuando se resuelva la acción en la fase 1 de futuros turnos. Para mandar un barco a un puerto, el jugador coloca el barco sobre la pila de monedas que desea gastar para comprar la cara del puerto. Si ya hay barcos de otros jugadores en el puerto, el jugador debe colocar una pila de monedas mayor que la de cualquier otro jugador. Apilar las monedas y colocar las pilas unas junto a otras es una manera fácil de ver quien la tiene más grande (NdT →).

Cuanto mayor sea la pila de monedas, más desalentará a los competidores sobre adentrarse en esas aguas. Pero un exceso de coste te dejará sin monedas para otras zonas o para el siguiente turno ¡cuidado!



Para desalentar al jugador Verde de permanecer en el puerto, el jugador Rojo envía su barco con 5 monedas, en lugar de solo las 4 necesarias.

Una vez que el jugador ha enviado todos sus barcos fuera, la partida continua con el siguiente jugador hasta que todos han terminado su turno. El siguiente turno empieza, con el 1er jugador jugando las 3 fases de su turno, seguido por el resto de jugadores hasta el final del juego.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando el primer jugador Mueve el marcador de turno a la última casilla (según el número de jugadores) del contador de turnos, cada jugador juega su ultimo turno y la partida termina.

Durante este turno final, los jugadores pueden usar las monedas de su zona segura para pagar cualquier carta de Victoria que desee comprar. Así, un jugador con 9 fichas de carga diferentes y 4 monedas en su zona segura, puede comprar la carta de Amigos (Cronies) por 49.

Durante el resto de turnos, las monedas solo pueden usarse para adquirir carga en un puerto, nunca para adquirir cartas de victoria directamente. Además, cualquier moneda que no se utilice, tanto en la zona segura como en puertos, carece de valor al final de la partida. No se añaden al total de puntos de victoria del jugador.

Cuando sumen sus puntos de victoria totales, los jugadores o deben olvidar las cartas de Ventaja que hayan adquirido (incluyendo los Almacenes junto a sus hojas de familia).

El jugador con más puntos de victoria es el ganador. Si varios jugadores están empatados, el jugador con la carta de victoria de valor más elevado es el ganador.



Las partidas de 4-5 jugadores duran 10 turnos, las de 2-3 duran 11 turnos.



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

Traducción
Dos Maracas de Diez

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.