

Serge Laget

CARGO NOIR™

Für 2 bis 5 Spieler • Ab 8 Jahren • 30-90 Minuten



DAYS OF
WONDER

SPIELMATERIAL

- Macao und 8 Häfen, in denen Handel stattfindet



- 131 Frachtplättchen – jeweils 14 von 9 verschiedenen Arten Schmuggelgut & 5 Joker – sowie 1 Beutel



- 54 Siekkarten – 24 Karten „Schmuggelvorteil“ & 30 Karten „Fette Beute“



- 5 Familientafeln

- 25 Frachtschiffe – jeweils 5 in jeder Spielerfarbe
- 60 Goldmünzen
- 1 Spielrundenmarker & 1 Startspielermarker



Spielvorbe



- ◆ Macao und die umliegenden Häfen ① werden in die Tischmitte gelegt. Je nach Spieleranzahl bleiben einige Häfen geschlossen: Wenn eine oder mehrere Zahlen in der linken unteren Ecke eines Hafens abgedruckt sind, muss darauf geachtet werden, ob diese zur Spieleranzahl passen. Sollte dies nicht der Fall sein, wird der Hafen auf seine andere Seite gedreht, so dass es nun stimmt ②.



- ◆ So viele Jokerplättchen, wie Spieler teilnehmen, werden mit allen übrigen Frachtplättchen (ohne Joker) in den Beutel gefüllt und gemischt ③. Etwaige restliche Joker kommen zurück in die Schachtel und werden für diese Partie nicht gebraucht.



orbereitung



- ◆ Nun werden zufällig so viele Plättchen aus dem Beutel gezogen, wie benötigt werden, um alle Frachtfelder in Macao und den Häfen zu füllen **4**.
- ◆ Jeder Spieler erhält eine Familientafel seiner Wahl, 3 Frachtschiffe derselben Farbe und 7 Goldmünzen, die er in seinen Familiensafe legt **5**. Alle übrigen Münzen werden als gemeinsamer Goldvorrat bereitgelegt, den jeder Spieler gut erreichen kann.
- ◆ Aus den „Schmuggelvorteil“-Karten werden 3 separate Stapel gebildet (Frachtschiff, Warenlager und Syndikat), die für alle Spieler gut erreichbar auf den Tisch gelegt werden. Die 2 verbleibenden Frachtschiffe jeder Farbe kommen neben den Frachtschiff-Stapel **6**.
- ◆ Aus allen „Fette Beute“-Karten werden separate Stapel gebildet, die für alle Spieler gut erreichbar auf den Tisch gelegt werden **7**.
- ◆ Der Spieler, der „im wahren Leben“ als Letzter einen Hafen besucht hat, beginnt. Er erhält den Startspielermarker und hat die Aufgabe, *jedes Mal zu Beginn seines Zugs* den Spielrundenmarker ein Feld vorwärts zu ziehen **8**. Zu Beginn der Partie liegt der Spielrundenmarker auf dem freien (unnummerierten) Feld am Anfang der Spielrundenleiste.



ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, dessen Siegkarten am Ende die meisten Punkte aufweisen, gewinnt. Im Laufe der Partie erwerben die Spieler Siegkarten, indem sie ihre Frachtschiffe zu den lukrativsten Zielen schicken, erfolgreich Frachtplättchen aus den Häfen und in ihre Warenlager schmuggeln und ihre Fracht zur rechten Zeit abladen, um die wertvollsten Siegkarten zu erhalten.

Anmerkung: Der Einfachheit halber wird im weiteren Verlauf dieser Spielanleitung von „Fracht“ gesprochen, wenn „Frachtplättchen“ gemeint sind, und von „Schiffen“, wenn „Frachtschiffe“ gemeint sind.

BEGINN DER PARTIE

Der Startspieler beginnt, zieht den Spielrundenmarker auf der Spielrundenleiste ein Feld vorwärts und macht seinen ersten Zug. Dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wenn jeder einmal an der Reihe war, beginnt eine neue Spielrunde: Der Startspieler bewegt den Spielrundenmarker auf der Spielrundenleiste ein Feld vorwärts und macht seinen nächsten Zug, gefolgt von den anderen Spielern.

Wenn der Spielrundenmarker das letzte Feld der Spielrundenleiste erreicht, sind alle Spieler noch einmal an der Reihe, bevor die Partie endet. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen.

EINE SPIELRUNDE

Jeder Spielzug eines Spielers besteht in der Regel aus drei verschiedenen Phasen, die der Reihe nach ausgeführt werden, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Die drei Phasen sind:

- I. Aktionen der Schiffe
- II. Fracht gegen Siegpunkte eintauschen & gegebenenfalls überzählige Fracht ablegen
- III. Schiffe zu neuen Zielen schicken

Wenn Sie diese Spielanleitung zum ersten Mal lesen oder es sich um die erste Spielrunde handelt, überspringen Sie die Abschnitte, die sich auf die Phasen 1 und 2 beziehen, und machen *direkt bei Phase 3 – Schiffe zu neuen Zielen schicken (auf S. 6) weiter, denn damit beginnt die Partie*. Kehren Sie an diese Stelle zurück, wenn Sie die Regeln für Phase 3 gelesen und diese Phase gespielt haben, so dass Sie bereit sind, die zweite Spielrunde zu beginnen.

I. Aktionen der Schiffe

Die zweite und alle weiteren Spielrunden beginnen mit der Durchführung der Aktionen der Schiffe, die in Phase 3 der vorangegangenen Runde (siehe S. 6) losgeschickt worden sind.

Alle Aktionen werden in einer beliebigen Reihenfolge ausgeführt. Die Auswirkungen jeder einzelnen Aktion treten sofort in Kraft: So kann beispielsweise eine Aktion Münzen einbringen, die für eine andere Aktion gleich wieder genutzt werden können.

Wichtig: Wenn die Aktion eines Schiffes ausgeführt ist, stellt der Spieler es sofort neben seiner Familientafel ab, damit es während Phase 3 seines Zuges wieder losgeschickt werden kann.

Das Casino

Jedes Schiff, das vor dem Casino in Macao vor Anker gegangen ist, bringt dem entsprechenden Spieler 2 Münzen aus dem Vorrat ein, die er in den Familiensafe legt.

Hinweise zu Schwarzmarkt und Häfen

Die folgenden Aktionen können dem Spieler Fracht einbringen, die auf den Warenlagerfeldern seiner Familientafel platziert werden sollten (bzw. gegebenenfalls auf der Warenlagerkarte) – eine Fracht pro Feld. Wenn ein Spieler durch eine Aktion mehr Fracht erhält, als er aktuell in seinen Warenlagern unterbringen kann, darf er die überzählige Fracht zunächst behalten. Sie muss jedoch während Phase 2 des Spielzugs – Fracht gegen Siegpunkte eintauschen (siehe S. 5) – weggetauscht oder abgelegt werden.

Der Schwarzmarkt

Jedes Schiff, das vor dem Schwarzmarkt in Macao liegt, verschafft dem Spieler eine von zwei Möglichkeiten:

- Eine Fracht, die sich gerade in seinem Besitz befindet, **gegen eine Fracht vom Schwarzmarkt tauschen**
- ODER**
- Eine Fracht zufällig **aus dem Beutel ziehen** und in Besitz nehmen.

Die Häfen

Für jedes seiner Schiffe, das auf einem Münzstapel in einem Hafen steht, hat der Spieler eine der folgenden Möglichkeiten:

- Der Spieler kann **SÄMTLICHE Fracht in diesem Hafen erwerben**, wenn sein Münzstapel der einzige (verbliebene) dort ist. Die Münzen für den Kauf dieser Fracht werden zum allgemeinen Vorrat gelegt. Die (nun leeren) Warenlager im Hafen werden sofort mit neuen Frachtplättchen aus dem Beutel aufgefüllt. Sollte der Beutel leer sein, werden alle in vorangegangenen Runden abgelegten Frachtplättchen in den Beutel gefüllt und gemischt.

ODER

- Der Spieler wurde **von einem Mitspieler überboten**, dessen Schiff auf einem größeren Münzstapel steht. In diesem Fall muss der Spieler entweder

- ◆ sein Schiff dort eine weitere Runde stehen lassen und seinem Stapel Münzen hinzufügen, so dass er höher ist als die Stapel aller anderen Spieler in diesem Hafen

oder

- ◆ die Fracht dieses Hafens der Konkurrenz überlassen, sein Schiff entfernen und seine Münzen zurück in seinen Safe legen. Wichtig: Dadurch verwirkt der Spieler die Chance, diese Fracht zu bekommen (es sei denn, andere Spieler halten die Konkurrenz noch eine weitere Runde aufrecht). Der Spieler darf in Phase 3 dieses Spielzugs keine Schiffe zu diesem Hafen schicken; in späteren Runden ist das allerdings wieder möglich.

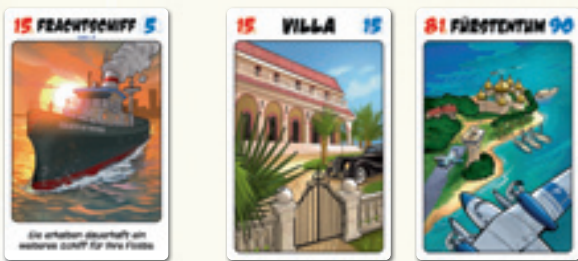


II. Fracht gegen Siegpunkte eintauschen

Wenn Sie diesen Abschnitt noch nicht gelesen haben, sollten Sie direkt mit Phase 3 (Schiffe zu neuen Zielen schicken) weitermachen, mit der die Partie beginnt. Kehren Sie an diese Stelle zurück, wenn Sie die Regeln für die Phase 3 und 1 gelesen und Phase 3 in der ersten Spielrunde sowie Phase 1 in der zweiten Spielrunde gespielt haben.

Es gibt 54 Siegkarten, auf denen jeweils zwei Zahlen abgedruckt sind: In der linken oberen Ecke stehen die Kosten, welche den erforderlichen Schmuggelwert angeben – der durch den Handel mit Fracht aus dem eigenen Warenlager erreicht wird –, um sie zu erwerben; und in der rechten oberen Ecke steht die Anzahl an Siegpunkten, die der Spieler durch diese Karte am Ende der Partie erhält.

Kosten Siegpunkte



Einige der Siegkarten sind „Schmuggelvorteil“-Karten und verschaffen den Spielern sowohl Siegpunkte als auch einen Vorteil während der Partie.

Fracht gegen Siegkarten eintauschen

Um eine Siegkarte zu erhalten, muss ein Spieler deren Kosten zahlen, indem er die richtige(n) Fracht-Kombination(en) aus seinen Warenlagern eintauscht.

Zwei Zahlenreihen unten auf der Familientafel des Spielers zeigen an, wie viel Schmuggelwert der Handel mit verschiedenen Frachtkombinationen einbringt. Der oberen Zeile kann man den

Schmuggelwert entnehmen, den man für den Tausch von Fracht jeweils unterschiedlicher Art erhält, während die untere Zeile angibt, welchen Wert man für Fracht derselben Art erhält.

		Fracht eintauschen								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
unterschiedliche Arten	→	1	3	6	10	15	21	28	36	45
dieselbe Art	→	1	4	9	16	25	36	49	64	81

Je mehr Fracht eine Kombination enthält, desto höher ist der Schmuggelwert. Eine Kombination kann aus bis zu 9 Frachtplättchen bestehen. Kombinationen aus Fracht derselben Art sind wertvoller, da sie schwerer zu bekommen sind.

Joker ersetzen jede beliebige Frachtart und können in jeder Kombination eingesetzt werden. Es ist auch möglich, ausschließlich Joker miteinander zu kombinieren.

Ein Spieler kann in einer Spielrunde jede beliebige Frachtkombination eintauschen, um so viele Siegkarten zu bekommen, wie er sich leisten kann.

Der Spieler führt alle seine Schmugglerhandelsaktionen auf einmal durch, legt die Fracht auf den gemeinsamen Ablagestapel neben dem Beutel und nimmt sich sofort die entsprechenden Siegkarten.

Wichtige Hinweise zum Handel mit Schmuggelgut:

Es gibt kein Wechselgeld – Beim Handel mit Fracht erhält der Spieler kein Wechselgeld. Es ist also in seinem Interesse, Frachtkombinationen zusammenzustellen, die den Gesamtkosten der Siegkarten, welche der Spieler in dieser Runde erwerben will, möglichst nahe kommen.

Etwaige überschüssige Fracht muss am Ende dieser Phase gegen Siegkarten eingetauscht oder abgelegt werden – Wenn ein Spieler die Fracht eines Hafens bekommen hat, kann es sein, dass er vorübergehend mehr Fracht besitzt, als Warenlagerfelder auf seiner Tafel (oder seinen Warenlager-Karten) vorhanden sind. Sollte dies passieren, muss der Spieler die überschüssige Fracht entweder zum Handeln nutzen, so dass er die restliche Fracht dann auf seinen Warenlagerfeldern unterbringen kann, oder am Ende dieser Phase auf den gemeinsamen Ablagestapel neben dem Beutel legen.

Fracht gegen Siegkarten eintauschen

Fracht des Spielers



4 Juwelen + 1 Joker

		1	2	3	4	5	6	7	8	9
unterschiedliche Arten	→	1	3	6	10	15	21	28	36	45
dieselbe Art	→	1	4	9	16	25	36	49	64	81

Dieser Spieler könnte seine 4 Juwelen + 1 Joker (Wert 25) gegen ein Schiff (15) und ein Warenlager (10) eintauschen.

3 Autos + 1 Waffen

		1	2	3	4	5	6	7	8	9
unterschiedliche Arten	→	1	3	6	10	15	21	28	36	45
dieselbe Art	→	1	4	9	16	25	36	49	64	81

Alternativ könnte er auch 3 Luxuswagen (Wert 9) und 1 Waffe (Wert 1) gegen ein neues Warenlager (10) tauschen, und seine Juwelen sowie den Joker für später aufheben.

Er kann auch seine gesamte Fracht gegen ein Schiff und 2 Warenlager oder ein Schiff, ein Warenlager und ein Syndikat eintauschen.

Wenn der Spieler eine „Schmuggelvorteil“-Karte erwirbt, legt er diese offen und für alle sichtbar vor sich ab. Alle anderen Siegkarten werden als Stapel neben der Tafel des Spielers platziert. Der Besitzer und auch die anderen Spieler können diese jederzeit während der Partie einsehen.

„Schmuggelvorteil“-Karten

Die Karten Frachtschiff, Warenlager und Syndikat sind „Schmuggelvorteil“-Karten. Sie kosten mehr als die Siegpunkte, die sie einbringen, bringen ihrem Besitzer aber auch einen weiteren Vorteil ein.

Es gibt jede der drei verschiedenen „Schmuggelvorteil“-Karten acht Mal. Jeder Spieler darf von jeder Art im Laufe der Partie maximal 2 erwerben. Das bedeutet, dass manche Spieler in einer Partie zu fünft unter Umständen nicht die gewünschten Karten bekommen, wenn sie zu lange warten!

Die Wirkung der „Schmuggelvorteil“-Karten tritt sofort nach ihrem Erwerb in Kraft.

> Frachtschiff (8 x)

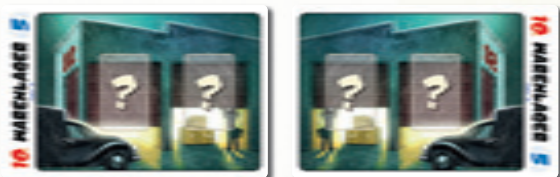
Wer diese Karte erwirbt, fügt seiner Flotte sofort ein Frachtschiff hinzu, indem er ein Schiff seiner Farbe aus dem Vorrat neben dem Frachtschiff-Stapel nimmt. Je mehr Schiffe ein Spieler in seiner Flotte hat, desto mehr Aktionen kann er durchführen.



Je größer Ihre Flotte, desto besser!

> Warenlager (8 x)

Diese Karte vergrößert die Warenlager des Spielers um 2 Felder, so dass er 2 Frachtplättchen mehr von einer Runde in die nächste mitnehmen kann. Das ist besonders hilfreich, denn überschüssige Fracht, die nicht in den eigenen Warenlagern untergebracht werden kann, muss ansonsten am Ende dieser Runde abgegeben werden. Die Karte wird rechts oder links neben die Familientafel des Spielers gelegt, um die Warenlager zu erweitern.



Neue Warenlager bauen – das ist besser, als Fracht über Bord zu werfen!

> Syndikat (8 x)

Jede Syndikat-Karte verschafft ihrem Besitzer einmalig pro Zug 2 Münzen, wenn er die Fracht eines Hafens einem höheren Bieter überlässt (in Phase 1 seines Zugs). Er nimmt sich diese Münzen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie zusammen mit den Münzen, die er aus dem Hafen zurückholt, in seinen Safe. Diese Karte ist sehr hilfreich, da sie eine der beiden einzigen Möglichkeiten bietet, im Laufe der Partie an weitere Münzen zu gelangen – neben der



Wer mehr Gold braucht, sollte sich an das Syndikat wenden!

Option, ein Schiff zum Casino nach Macao zu schicken. Wenn ein Spieler 2 Syndikat-Karten besitzt, kann er pro Zug 4 Münzen erhalten, wenn er sich aus 2 verschiedenen Häfen zurückzieht.

„Fette Beute“-Karten

> Einfache Karten (4 x 6)

Die Siegpunkte, welche die vier Arten einfacher Karten – Villa, Yacht, Spelunke, Nachtclub – einbringen, entsprechen ihren Kosten. Es gibt diese Karten jeweils sechs Mal. Ein Spieler kann so viele von ihnen kaufen, wie er sich leisten kann.



> Unikate (6 x 1)

Außerdem gibt es 6 Unikat-Karten, die jeweils mehr Siegpunkte wert sind, als sie kosten. Diese Karten sind nicht nur sehr wertvoll, sie können am Ende der Partie im Falle eines Gleichstands auch entscheidend sein.



III. Schiffe zu neuen Zielen schicken

Jeder Spieler beginnt die Partie mit dieser Phase. (Die Phasen 1 und 2 werden in der ersten Spielrunde aller Spieler übersprungen.) Man schickt seine drei Frachtschiffe (später möglicherweise auch mehr) zu den Zielen seiner Wahl. Die Schiffe erreichen zu Beginn des nächsten Zugs dieses Spielers ihr Ziel und bringen ihm ab dann Nutzen.

Das Casino in Macao

Für jedes Schiff, das ein Spieler hierher schickt, erhält er in Phase 1 seines nächsten Zugs 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen Safe.

Es ist immer gut, viele Münzen zu haben. Da Sie diese Münzen aber erst in Ihrem nächsten Zug bekommen, ist es wichtig, den eigenen Safe und den der Mitspieler sowie die verschiedenen Münzstapel stets im Auge zu haben, um den anderen die Fracht in einem Hafen vor der Nase wegschnappen zu können.



Da dieser Spieler knapp bei Kasse ist, schickt er diese Runde seine gesamte Flotte zum Casino.

Der Schwarzmarkt in Macao

Für jedes seiner Schiffe, das sich dort befindet, kann der Spieler in Phase 1 seines nächsten Zugs entweder 1 Frachtplättchen blind aus dem Beutel ziehen und an sich nehmen ODER eine Fracht aus seinem Besitz gegen eine Fracht vom Schwarzmarkt austauschen.

Den Schwarzmarkt zu besuchen, kann eine sehr interessante Option sein, wenn Sie eine bestimmte Fracht von dort unbedingt haben wollen, wenig Fracht besitzen oder die Konkurrenz in den umliegenden Häfen fürchten.



Der blaue Spieler möchte unbedingt noch mehr Uran haben und schickt 2 Schiffe zum Schwarzmarkt. Er überlegt, selbst wenn Rot vor ihm eines nähme, könnte er noch 1 Schiff nutzen, um zufällig eine Fracht aus dem Beutel zu ziehen, und sein anderes Schiff verwenden, um diese Fracht gegen das im Schwarzmarkt verbliebene Uran einzutauschen.

Die umliegenden Häfen

Um die Fracht eines Hafens an sich nehmen zu können, muss das Schiff eines Spielers das einzige in diesem Hafen sein, wenn die Aktion in Phase 1 eines zukünftigen Spielzugs ausgeführt wird. Wer ein Schiff in einen Hafen schicken möchte, stellt es oben auf den Stapel an Münzen, die er auszugeben bereit ist, um die Fracht dieses Hafens zu erwerben. Wenn bereits die Schiffe anderer Spieler in diesem Hafen stehen, muss der Spieler mindestens 1 Münze mehr als der bislang Höchstbietende dort platzieren. Werden die Münzen übereinander gestapelt und die Stapel nebeneinander gestellt, ist leicht zu erkennen, welcher Stapel der höchste ist.

Je höher ein Münzstapel ist, desto wahrscheinlicher wird es, dass die Konkurrenz aufgibt. Doch wer zuviel zahlt, behält nur wenige Münzen übrig, um sich an anderen Orten oder in späteren Runden zu beteiligen. Da gilt es, abzuwägen!

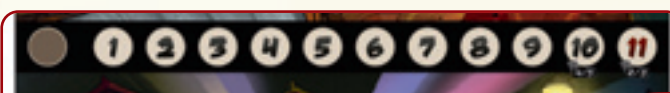


Rot will den grünen Spieler aus dem Hafen vertreiben und stellt sein Schiff auf einen Stapel aus 5 Münzen, obwohl vielleicht auch 4 gereicht hätten.

Sobald ein Spieler alle seine Schiffe losgeschickt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe, bis alle Spieler diese Runde beendet haben. Die nächste Spielrunde beginnt damit, dass der Startspieler Phase 1 bis 3 seines Zugs ausführt. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis die Partie endet.

ENDE DER PARTIE

Sobald der Startspieler den Spielrundenmarker auf das (je nach Spielerzahl) letzte Feld der Spielrundenleiste zieht, sind alle Spieler noch einmal an der Reihe, bevor die Partie endet.



Eine Partie zu viert oder Fünft endet nach 10 Spielrunden, während bei 2 oder 3 Spielern 11 Runden gespielt werden.

Während dieses letzten Zugs können die Spieler alle Münzen in ihrem Safe verwenden, um die Kosten für bestimmte Siegkarten aufzubringen, die sie in dieser Runde erwerben wollen. Wer also 9 verschiedene Frachtplättchen besitzt und 4 Münzen in seinem Safe hat, kann die „Kumpane“-Karte (mit dem Wert 49) eintauschen.

Während aller anderen Spielrunden können Münzen lediglich verwendet werden, um in einem Hafen Fracht zu erwerben – niemals, um direkt Siegpunkte zu kaufen. Ungenutzte Münzen im Safe eines Spielers oder in einem Hafen verlieren am Ende der Partie ihren Wert und werden nicht zu den Siegpunkten eines Spielers addiert.

Am Ende der Partie sollte man darauf achten, beim Addieren der Siegpunkte eines Spielers seine „Schmuggelvorteil“-Karten nicht zu vergessen (sowie die Warenlager neben der Familientafel).

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie. Wenn ein Gleichstand auf dem ersten Platz herrscht, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die Siegkarte mit dem höchsten Wert besitzt.



Days of Wonder Online

Registrieren Sie Ihr Brettspiel

Registrieren Sie Ihr Spiel unter www.daysof wonder.com, um online Preisnachlässe zu erhalten und eine Internetseite voller verspielter Schmuggler-Goodies zu entdecken, Handelsstrategien auszutauschen und vieles mehr. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Neuer Spieler“ und folgen Sie den weiteren Anweisungen



WWW.DAYSOFWONDER.COM



Autor
Serge Laget

Illustrationen
Miguel Coimbra

Übersetzung
Birgit Irgang

Testspieler: Der Autor bedankt sich bei Cécile Barbet, Cyrille Daujean, Jean-Sébastien Dunand und Myriam, Fabrice & Damien Rabellino für ihre Hilfe, „Cargo Noir“ in einen sicheren Hafen zu lenken.

„Days of Wonder“, das „Days of Wonder“-Logo und „Cargo Noir – das Brettspiel“ sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Days of Wonder, Inc. und unterliegen dem Urheberrecht © 2011 Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.