

# Cargo noir

---

(Aide par Kratos38)

## But du jeu

Avoir le plus de Points de Victoire : PV = chiffre haut droite sur cartes Victoire (Contrebande et Richesse).

Si égalité, joueur qui a la carte Victoire de + forte valeur.

## Mise en place

- Placer tuile marché noir / casino macao au centre
- Placer autour tuiles port : chq tuile placée sur face portant chiffre nombre de joueurs bas gauche (si pas de chiffre, à utiliser dans tous les cas)
- Prendre nb jetons marchandises joker = nb joueurs et mettre toutes tuiles marchandises + celles-ci dans sac
- Piocher jetons marchandises pour remplir marché noir macao + tous les ports
- Chq joueur reçoit 1 fiche famille, 3 cargos et 7 pièces
- Placer marqueur tour sur case vide Macao
- Déterminer Premier Joueur (PJ) = prend marqueur Primus ; déplacera marqueur tour au début chq tour
- Variante – de 5j : 2 cartes Cargo / Entrepôts / Assurance pour 2j, 4 pour 3j, 6 pour 4j

## Tour de jeu global

- PJ déplace marqueur tour ; nb tours dépend nbre joueurs : marqué sur échelle tours.
- PJ fait son tour, puis sens horaire
- Lorsque marqueur tour sur dernière case, un dernier tour pour tous joueurs

## Tour joueur

### 1. Résoudre actions de ses cargos (sauf 1<sup>er</sup> tour)

Joueur choisit ds quel ordre il résout ses cargos, effet de l'action pour cargo immédiat.

Après action d'un cargo, joueur reprend pion Cargo devant lui.

Chq jeton marchandise doit être placé dans entrepôt carte famille (1/emplacement). Si plus de place, jeton marchandise peut être conservée jusqu'à fin phase 2, puis revendu ou défaussé.

Pour chaque Cargo :

- Casino : joueur récupère 2 pièces
- Marché noir : au choix :
  - Echanger 1 jeton marchandise de entrepôt avec 1 jeton marché noir

- Prendre 1 jeton marchandise au hasard ds sac
- Port : pour chq cargo du joueur placé sur pile pièces :
  - Si personne d'autre ds port : joueur prend TOUS les jetons marchandises du port, pièces mises dans réserve.  
On pioche immédiatement jetons du sac pour remplir port (si plus de jetons dans sac, recycler défaisse jetons)
  - Si autre joueur avec pile pièces plus importante, au choix :
    - Surenchérir,
    - Se retirer de l'enchère = récupère son argent et pion Cargo devant lui.  
ATTENTION : joueur ne pourra plus revenir sur enchère de ce port dans phase 3

## 2. Revendre marchandises pour cartes Victoire (sauf 1<sup>er</sup> tour)

**ATTENTION : SPECIFICITE DERNIER TOUR : joueur peut utiliser ses pièces pour augmenter valeur marchandises vendues : 1 pièce = +1 pt valeur**  
**Pièces non-utilisées en fin de jeu ne valent rien.**

- Pour avoir carte Victoire, en payer le prix (= nombre haut gauche) avec revente jetons marchandises.  
Sur carte Famille, échelle indiquant valeur revente marchandises : 1<sup>ère</sup> ligne pour revente de marchandises différentes, 2<sup>e</sup> ligne pour revente marchandises identiques ; en colonne le nombre de marchandises revendues.
- Joker remplace toute marchandise.
- Possible acheter plusieurs cartes Victoire si assez de valeur avec revente cartes.
- Toute revente se fait en 1 seule fois : marchandises revendues posées à côté sac ds défaisse, joueur reçoit carte(s) Victoire.
- Pas de monnaie
- A fin de phase 2, toute marchandise doit être ds entrepôt, sinon à revendre ou défaisser.
- Cartes Victoire achetées placées face visible à côté carte Famille joueur.
- Cartes Contrebande : Cargo, Entrepôt, Syndicat : MAX 2 cartes identiques / joueur  
Effet s'applique dès achat.
  - Cargo : pion cargo gagné immédiatement
  - Entrepôt : permet de stocker 2 marchandises supplémentaires
  - Syndicat : 1 fois/tour, permet à joueur qui se retire d'une enchère où autre joueur a renchéri de prendre 2 pièces (en plus de ses pièces qu'il récupère).  
Si 2 syndicats : chq syndicat ne s'applique que pour 1 enchère.

## 3. Envoyer Cargos vers nouvelles destinations

Joueur place ses Cargos :

- Si Cargo sur marché noir ou casino, rien de spécial

- Si Cargo dans un port, placer enchère et poser Cargo dessus :
  - Au moins 1 pièce si personne d'autre ds port,
  - Sinon enchère supérieure d'au moins 1 pièce si déjà autre joueur ds port.

## Variantes

- Nb cartes pour -5j : voir mise en place
- Familles différentes : chq famille, en plus de ses 3 cargos et 7 pièces, commence avec 1 jeton marchandise :
  - Al Kabash (Tanger) : 1 "joyaux ou or"
  - Casa Nostra (New York) : 1 "voitures ou alcool"
  - Kali Pakora (Bombay) : 1 "ivoire"
  - Ti Pot Tong (Hong-Kong) : 1 "antiquités ou uranium"
  - Tres Sombreros (Panama) : 1 "armes ou cigares".