

## Правила настольной игры «Контрабандисты» (Cargo Noir)

Автор: Serge Laget

Игра для 2-5 игроков

Перевод на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

### Состав Игры

- Составное поле: район Макао и 8 Портов (Танжер, Роттердам, Кейптаун, Рио, Панама, Мумбай, Гонконг, Нью-Йорк), где происходят продажи.

Чёрный Рынок в  
Макао →



Порт

Казино в Макао →

- 131 жетон Грузов – по 14 каждого из 9-ти типов контрабандных товаров, 5 жетонов Джокер, а также 1 тряпочный мешочек, в котором они хранятся.



Alcohol

Алкоголь



Weapons

Оружие



Art

Предметы  
Искусства



Cars

Автомобили



Cigars

Сигары



Ivory

Изделия из  
слоновой  
кости



Jewels

Драгоценные  
камни



Gold

Золото



Uranium

Уран



Wild

Джокер

- 54 карты Победы – 24 карты Бонусов и 30 карт Достижений.

### Карты Бонусов



x8

x8

x8

### Карты Достижений



x6

x6

x6

x6

x1

x1

x1

x1

x1

x1

- 5 полей Семей

### Поле Семей

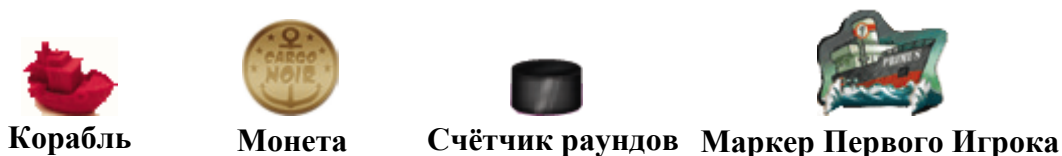
Сейф →



Склады →

- 25 фишек Кораблей – по 5 каждого цвета

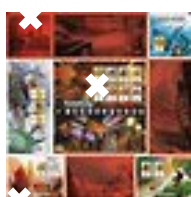
- 60 пластиковых Золотых монет
- 1 Счётчик раундов и 1 Маркер первого игрока (сборный)



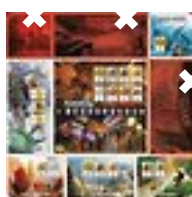
### Схема Подготовки к Игре



- Поместите район Макао в центр стола, вокруг него расположите остальные Порты (1). В зависимости от количества игроков некоторые Порты могут быть закрыты. Проверьте Порты, в углу которых нарисован человек – если написанные рядом с ним цифры совпадают с количеством участников игры – этот фрагмент поля лежит нужной стороной вверх. Если цифры не совпадают с количеством участников – переверните Порт на другую сторону так, чтобы цифры совпали (2).



2 Игрока



3 Игрока



4 Игрока

- Возьмите жетоны Джокер в количестве равном количеству игроков, поместите их в мешочек вместе с оставшимися жетонами Грузов **(3)** и перемешайте. Поместите лишние жетоны Джокер обратно в коробку; они не будут использоваться во время игры.
- Случайным образом тяните из мешочка жетоны Грузов до тех пор, пока не заполните все места под жетоны в Макао и во всех Портах **(4)**.
- Каждый игрок выбирает Семью (сицилийскую Коза Ностра, мексиканскую Трес Сомбрерос, арабскую Аль-Кабас, китайскую Ти Пот Тонг или индийскую Кали Пакора), за которую хочет играть и берёт себе соответствующее Поле Семьи, 3 Корабля того же цвета и 7 Монет, которые необходимо положить в Сейф на своём поле **(5)**. Поместите все оставшиеся монеты в общий Банк и расположите его в пределах досягаемости всех игроков.
- Разложите карты Бонусов по трём стопкам (Корабли, Склады и Синдикат) и поместите их в пределах досягаемости всех игроков. Поместите по 2 оставшихся Корабля каждого игрока рядом со стопкой карт Кораблей **(6)**.
- Разложите карты Трофеев по отдельным десяти стопкам и положите их в пределах досягаемости всех игроков **(7)**.
- Игрок, который недавно был в порту, начинает игру. Он берёт Маркер Первого Игрока и берёт на себя обязанность в начале каждого своего раунда перемещать Счётчик раундов по Дорожке отсчёта раундов **(8)**. В самом начале Счётчик раундов ставится на пустое (без номера) место в начале Дорожке отсчёта раундов.

## Цель Игры

Игрок, набравший к концу игры при помощи карт Победы больше всех очков, становится победителем. Получить карты Победы можно: посылая свои Корабли в наиболее выгодные порты; успешно продавая там жетоны Грузов и приобретая новые; и меняя свои Грузы на наиболее ценные карты Победы.

*Заметка: Далее в правилах жетоны Грузов будут называться просто «Грузами», а фишки Кораблей – «Кораблями».*

## Начало Игры

Первый игрок начинает игру, перемещая Счётчик раундов на один шаг вперёд по Дорожке отсчёта раундов, и затем приступает к совершению действий. Игра движется по часовой стрелке от игрока к игроку. После того как все игроки совершат положенные им действия, начнётся новый раунд: первый игрок снова переместит Счётчик раундов и совершит действия, затем предоставляя право хода остальным участникам игры.

Когда Счётчик раундов достигает последнего деления на Дорожке отсчёта раундов, каждый игрок получает право последнего хода, после чего игра завершается. Игрок, набравший к этому моменту наибольшее количество Очков Победы, объявляется победителем.

## Раунд игры

Ход каждого игрока состоит из 3-х фаз, которые необходимо полностью завершить, прежде чем передать право хода следующему игроку.

### I. Действия Кораблей

### II. Обмен Груза на карты Победы и сброс (при необходимости) лишнего Груза

### III. Отправка Кораблей в новое место

Если вы впервые читаете эти правила, пропустите разделы, посвящённые первым двум игровым Фазам и сразу перейдите к разделу, описывающему Фазу 3 – Направление Кораблей на стр. 8, так как во время первого игрового раунда Фаза 1 и Фаза 2 не разыгрываются. После того как прочтёте указанный раздел и разыграете Фазу 3 первого раунда, вернитесь к разделам, посвящённым Фазе 1 и 2, прежде чем приступить ко второму раунду игры.

## I. Действия Кораблей

Данное действие разыгрывается каждый раунд (прим. начиная со второго). В этой фазе игрок совершает действия в зависимости от расположения своих кораблей на игровом поле (см. раздел Отправка кораблей в новое место на стр. 8).

Игрок решает самостоятельно в каком порядке разыгрывать действия этой фазы. Все эффекты действий применяются немедленно, поэтому игрок может использовать монеты, полученные от предыдущего действия, для использования в следующем.

***Важно:** После того как вы закончите совершать действие за один из своих Кораблей, сразу же поставьте его перед своим полем Семьи, чтобы тем самым обозначить, что он готов к отправке, которая произойдёт во время Фазы 3.*

### Казино

Каждый Корабль, стоящий на причале перед Казино в Макао, **приносит своему владельцу 2 монеты**, которые необходимо взять из общего Банка и поместить в Сейф на поле своей Семьи.

### Заметка о Чёрном Рынке и Портах

Различные действия могут привести к появлению у игрока жетонов Грузов, которые необходимо хранить на Складах на поле своей Семьи (или на карте Склада, если она есть). В каждой ячейке Склада может находиться только один жетон Груза. Если в результате действия у игрока оказывается количество Груза, превышающее количество мест на его Складах, он временно может сохранить этот излишек. Но его необходимо отдать или сбросить во время Фазы 2 – Обмен Груза на карты Победы (стр. 5).

### Чёрный Рынок

Каждый Корабль, пришвартованный у Чёрного Рынка в Макао, позволяет игроку:

- **Заменить один свой Груз на один любой Груз, находящийся на Чёрном Рынке**
- или
- **Взять один случайный Груз из мешочка**

### Порты

Фишка корабля кладется поверх стопки монет. За каждый корабль, прибывший в порт, игрок может:

- **Купить ВСЕГДА Груз, находящийся в Порту**, если его стопка монет единственная находящаяся (оставшаяся) в этом порту. Монеты потраченные на приобретение этого Груза, кладутся в общий Банк. Опустевшие места под Груз в этом Порту немедленно заполняются новыми жетонами Груза, взятыми из мешочка. Если мешочек опустел, перемешайте сброшенные во время Фазы 2 предыдущих раундов жетоны и положите в мешочек.

или

- **Уступить конкуренту**, если в этом Порту есть Корабль, готовый заплатить больше монет. В этом случае игрок должен:

- Оставить свой Корабль в этом Порту до следующего своего раунда, добавив монет в стопку, чтобы сделать её выше, чем у других игроков в этом Порту.

**или**

- Уступить Груз этого Порта конкуренту, убрав оттуда свой Корабль и убрав в свой Сейф находящуюся под ним до этого стопку монет.

**Важно:** Сделав это, игрок отказывается от шанса получить этот Груз (если только другие игроки не продлят соперничество до следующего раунда). Он не имеет право ещё раз на этом раунду во время Фазы 3 послать в этот Порт свои Корабли, но может это сделать во время последующих раундов.

## II. Обмен Груза на Карты Победы

*Разыгрывается каждый раунд, начиная со второго. То есть впервые она разыгрывается после того, как в первый раунд будет разыграна Фаза 3, а затем во второй раунд Фаза 1.*

В игре представлены 54 карты Победы, на каждой из которых нарисовано два числа. В левом верхнем углу указана Стоимость карты, обозначающая количество очков контрабанды, необходимое для её приобретения (получается при помощи продажи Груза со Складов). В правом верхнем углу указано количество Очков Победы, которое принесёт эта карта своему владельцу в конце игры.



Среди карт Победы есть карты Бонусов, которые приносят игрокам не только Очки Победы, но и дополнительные возможности.

### Обмен Груза на Карты Победы

Чтобы получить карту Победы, игрок должен оплатить её Стоимость, составив комбинацию из жетонов Грузов, находящихся на его Складах.

Два ряда цифр внизу поля Семьи обозначают, сколько очков контрабанды приносит та или иная комбинация жетонов Грузов. В верхнем ряду указаны очки контрабанды, которые можно заработать за комбинацию из разных типов Грузов, а в нижней – за комбинацию из Грузов одного типа.

**Комбинации Грузов**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>Разные типы</b> →	1	3	6	10	15	21	28	36	45
<b>Один тип</b> →	1	4	9	16	25	36	49	64	81

Чем больше жетонов Грузов составляют комбинацию, тем выше очки контрабанды (в одной комбинации может находиться максимум 9 жетонов). Комбинации, состоящие из одного типа Груза более ценные и собрать их сложнее.

Жетоны Джокер могут быть Грузом любого типа, и поэтому могут участвовать в любых комбинациях, включая комбинацию, целиком состоящую из Джокер.

В течение своего хода игрок имеет право использовать любое количество комбинаций для получения сразу нескольких карт Победы.

Игрок отдаёт все жетоны, составляющие комбинацию, положив их в стопку рядом с мешочком, и немедленно берёт соответствующую карту Победы.

Как только игрок получает карту Бонуса, он должен положить её лицевой стороной вверх перед собой так, чтобы она была видна всем игрокам. Все карты Достижений необходимо хранить в стопке рядом со своим полем Семьи. Остальные игроки могут попросить игрока показать его карты Достижений в любой момент игры.

#### Важные Заметки по Поводу Контрабанды

**Отсутствие сдачи** – при обмене комбинаций на карты Победы вы не получаете сдачу, поэтому лучше стараться собирать комбинации, наиболее точно соответствующие по очкам необходимой карте Победы.

**Излишек Груза должны быть обменян на карты Победы или сброшен в конце этой фазы** – Если после успешного приобретения Груза в одном из Портов у игрока оказывается излишек Груза, для которого нет места на его Складах на поле Семьи (или на карте Склада), он должен или использовать его для обмена на карту Победы или сбросить. Сброшенные жетоны Груза необходимо положить в стопку рядом с мешочком.

#### Пример Обмена Груза на Карту Победы

**Груз**

Этот игрок может обменять 4 Драгоценных Камня + 1 Джокер (в сумме 25 очков контрабанды) на одну карту Корабля (15 очков) и одну карту Склада (10 очков).

Или он может обменять 3 Автомобиля (в сумме 9 очков контрабанды) и 1 Оружие (1 очко) на карту Склада (10), оставив Джокер и Драгоценные Камни для последующих обменов.

... Или он может использовать ВЕСЬ свой Груз, чтобы получить карту Корабля и 2 карты Складов или карту Корабля, карту Склада и карту Синдиката.

#### Карты Бонусов

Карты Кораблей, Складов и Синдиката – карты Бонусов. Их Стоимость больше, чем количество приносимых Очков Победы, но они предоставляют своим владельцам хорошее преимущество.

В игре представлено 8 копий каждого типа карт Бонусов. Каждый игрок может иметь не более 2-х копий каждого типа. Это значит, что при игре впятером некоторым игрокам может не достаться карт, если они будут слишком долго откладывать их покупку!

Эффекты карт Бонусов вступают в силу сразу же после их приобретения. Эти карты предоставляют следующие бонусы:

### ► Корабль (x8)

Владелец этой карты немедленно получает дополнительную фишку Корабля (соответствующего цвета; из тех, что находятся рядом с колодой карт Кораблей). Чем больше у вас во флоте кораблей, тем больше действий вы сможете совершить за раунд.



*Чем больше флот, тем лучше!*

### ► Склад (x8)

Эта карта увеличивают Склады игрока на 2 ячейки, позволяя хранить дополнительные 2 жетона Груза. Это полезный эффект, так как позволяет сохранить тот Груз, который в ином случае был бы сброшен. Положите карту справа или слева от поля Семьи.



*Построить новый Склад гораздо выгоднее, чем выбрасывать груз за борт!*

### ► Синдикат (x8)

Каждая карта Синдиката позволяет своему владельцу один раз в раунд получать по 2 монеты в тот момент, когда он уступает Груз Порта конкуренту (во время Фазы 1). Эти монеты берутся из общего Банка и кладутся в Сейф игрока вместе с монетами, которые возвращаются в Сейф после того как игрок убирает из порта свой Корабль. Эта карта – один из двух способов получения в игре денег – поэтому очень полезна. Игрок, обладающий сразу двумя такими картами, может получать по 4 монеты за раунд, если откажется от Груза в сразу двух Портах.



*Нужно больше денег? Обратись к Синдикату!*

## Карты Достижений

### ► Обычные Карты (по 6 штук каждого из 4-х типов)

Четыре типа карт – Вилла, Яхта, Бар и Ночной Клуб приносят количество Очков Победы равное их Стоимости. В игре представлено по 6 копий каждой такой карты. Игрок может иметь неограниченное количество копий этих карт.



### ► Уникальные Карты (по 1 штуке каждого из 6-ти типов)

В игре представлено по одной копии дополнительных 6-ти уникальных карт, приносящих количество Очков Победы, превышающее их Стоимость. Эти карты ценны не только количеством Очков Победы, но и тем, что выявляют победителя в случае ничьи в конце игры.



### III. Отправка Кораблей в Новое Место

Самый первый раунд игры начинается сразу с этой Фазы (Фаза 1 и 2 пропускается), посылая три (позднее их может быть больше) своих Корабля в любые места по своему выбору. Корабли придут к месту назначения и начнут приносить прибыль игрокам в начале *следующего* раунда.

Возможные места назначения:

#### **Казино в Макао**

За каждый находящийся там Корабль игрок получает 2 монеты из общего Банка, которые кладёт в свой Сейф во время Фазы 1 своего следующего раунда.

*Иметь много денег всегда выгодно. Но так как эти деньги появятся только во время следующего раунда, следить за своим капиталом и капиталом противников – отличный способ улучшить момент, чтобы забрать Груз у противника из под носа!*



*У Жёлтого игрока мало денег, поэтому он посылает всю свою флотилию в Казино.*

#### **Чёрный Рынок в Макао**

За каждый находящийся там Корабль игрок может (во время Фазы 1 своего следующего раунда) взять 1 случайных жетон Груза из мешочка; ИЛИ обменять один из уже имеющихся у него жетонов Груза на любой жетон, находящийся на Чёрном Рынке.

*Посещение Чёрного Рынка может быть необходимо, когда вы очень нуждаетесь в находящемся там Грузе; у вас мало жетонов Груза; или вы боитесь слишком высокой конкуренции в Портах!*



*Отчаянно желая заполучить Уран, Синий игрок посылает 2 Корабля на Чёрный Рынок. Даже если Красный игрок возьмёт 1 Уран, Синий игрок сможет использовать первый свой Корабль, чтобы взять случайный Груз из мешочка, а второй Корабль, чтобы обменять этот Груз на Уран, находящийся на Чёрном Рынке.*

#### **Любой Порт**

Чтобы взять Груз из Порта, Корабль игрока должен быть единственным оставшимся кораблём, стоящим на стопке монет в этом Порту на момент Фазы 1 его следующего раунда. Чтобы послать Корабль в Порт, игрок ставит Корабль поверх стопки Монет, которую он хочет потратить, чтобы купить весь Груз этого Порта. Если в выбранном Порту уже стоят Корабли других игроков, его стопка монет должна быть хотя бы на одну монету выше, чем стопки конкурентов.

**Заметка:** Кладите стопки рядом, чтобы лучше видеть разницу в их высоте и количестве находящихся в них монет.



*Чем выше стопка монет, тем вероятнее, что вы выиграете соревнование в этих водах. Но слишком высокие ставки лишат вас денег и вам придётся туго во время следующего раунда, поэтому будьте внимательны!*



*Чтобы прогнать Зелёного игрока из этого Порта, Красный игрок посылает Корабль вместе с 5-ью монетами, хотя было бы достаточно и 4-х.*

После того как один игрок отсылает все свои Корабли, игра переходит к следующему сидящего по часовой стрелке игроку и т.д.. После этого первый игрок начинает новый раунд, первым разыгрывая Фазы 1-3. Этот порядок сохраняется до конца игры.

### **Конец Игры**

После того как первый игрок переставит Счётчик раундов на последнее деление (зависит от количества игроков) Дорожки отсчёта раундов, каждый игрок получает право совершить свой последний ход, после чего игра завершается.



*При игре вчетвером или впятером игра длится 10 раундов, а при игре вдвоём или троём – 11 раундов.*

Во время последнего раунда игроки имеют право использовать находящиеся в своих Сейфах монеты, чтобы помочь в выплатах Стоимости любых карт Победы, которые они хотят приобрести в текущем раунде (1 монета = 1 очко контрабанды). Таким образом, игрок, собравший комбинацию из 9-ти разных Грузов и имеющий в Сейфе 4 монеты, может купить карту «Связи в Правительстве» стоимостью 49.

*Во время предыдущих раундов игры монеты могут быть использовать только для покупки Груза в Портах, а не для покупки карт Победы. В конце игры все неиспользованные монеты, находящиеся в Сейфе или в Портах, становятся бесполезны; они не прибавляются к сумме Очков Победы игроков.*

Если в конце игры возникает ничья по количеству Очков Победы (не забудьте подсчитать очки на картах Бонусов), побеждает игрок, являющийся владельцем карты Победы, приносящей больше Очков Победы.