CUBA

Michael Rieneck & Stefan Stadler

eggertspiele

Tartalomjegyzék

02-02	A játék célja
03-03	A játék elemei
04-05	Elõkészületek
06-06	Játékmenet áttekintése
06-12	A játék 5 fázisa
06-06	(A) Jogszabálytervezetek
06-09	(B) Akciófázis
	Munkás
	Kereskedõnõ
	Mérnök
	Munkavezetõ
	Polgármester
09-10	(C) Parlament fázis
10-11	(D) Közigazgatási fázis
12-12	(E) Kör vége
12-12	Játék vége
13-16	Függelék
	Épületek
	Stratégiai döntések
	Játékvariációk

CUBA

Stratégiai játék 2 – 5 vállalkozó kedvû szigetlakó részére
Michael Rieneck-tõl
és Stefan Stadler-tõl

Kuba a forradalom elõtt: A sziget falvai viharos körülmények között törekednek a független jólét és befolyás növelésére.
Ki vesz, és ad el a legjövedelmezõbben nyersanyagokat és árukat a helyi piacon, vagy ki profitál a legjobban a kereskedõ-hajókból?
Ki fogja a legjobb képviselõt küldeni a parlamentbe, hogy a törvényalkotást befolyásolja, vagy épít a legmegfelelõbb idõben lepárlókat, hoteleket és bankokat hogy faluja jólétét megteremtse?

A játék célja

Az a szigetlakó nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot gyûjtötte a játék végéig. A játékosok pontokat a kereskedelmi cikkek kikötõbe szállításával, épületek létesítésével és használatával, valamint törvények megszavaztatásával szereznek.

A játék elemei

1 játéktábla

5 ültetvénytábla

példa

25 karakterkártya
(5 db minden színben:
kék, piros, sárga, zöld, lila)

15 hajókártya

példa

1 startjátékoskártya *(tartóval)*

24 kicsi jogszabálykártya

6 Egyéb jogszabályok

6 Beszolgáltatási-rendelet

6 Támogatási-rendelet

6 Adó-törvény

25 épületlapka

Példa: fûrésztelep

1 szavazókártya a polgármesteri hivatalnak

1 vétókártya az egyháznak

5 játékfigura minden színben

5 jelzõ minden színben

54 nyersanyagjelzõ
(18 oktaéder a következõ színekben:
fehér, narancssárga, zöld)

30 árucikkjelzõ
(15 piros rumosflaska
15 barna szivardoboz)

45 építõanyagjelzõ
(15 db a következõ színekben:
natúr, pirosasbarna, kék)

60 pénzérme
(45 x 1es, 25 x 3as és 15 x 5ös pezó)

6 fekete jelzõ

4 szabályáttekintõ

Elõkészületek

1. Tegyük a **játéktáblát** az asztal közepére.

2. A **25 épületlapkát** tegyük a tábla mellé.

3. A **nyersanyagokat** és **árukat** válogassuk szín szerint szét és képezzünk belõlük általános készletet. Ezután helyezzünk **3db citrus gyümölcsöt** *(narancssárga)*, **3 cukornádat** *(fehér)*, **és 3 dohányt** *(zöld)* a játéktábla 6, 5, 4 pezós, szín alapján megegyezõ helyére. *(A tábla ezen részét piacnak nevezzük.)* A játék elején **rumosflaskát** *(piros)* és **szivarosdobozt** *(barna)*, csak **egyet-egyet (összesen kettõt)** tegyünk a piac 5 és 6 pezós mezõjere.

4. Az **építõanyagokat** *(kockák)* is renrezzük színek szerint és alakítsunk ki általános tartalékot belõlük. Fajtáik: **kõ***(vörösesbarna)*, **fa** *(natúr)* és **víz** *(kék)*.

Figyelem: Fontos, hogy a játék alatt folyamatosan **megkülönböztessük a nyersanyagok, áruk, és építõanyag kategóriákat.** Van 3 féle építõanyag *(kockák)*, 3 féle nyersanyag *(oktaéder)*, és 2 féle árú *(rumosflaska és szivarosdoboz)*. A hajók nyersanyagokat és árukat szállítanak. Ezeket együttesen kereskedelmi cikkeknek is nevezzük.
Az építõanyagokat nem szállítják el.

5. A 6 fekete jelzõt tegyük a tábla mellé.

6. Keverjük meg a **15 hajókártyát,** majd képezzünk belõlük képpel lefordítva egy húzópaklit, és tegyük a tábla mellé. Ezután húzzunk fel két lapot és helyezzük õket **felfordítva a kikötõ elsõ és második dokkjába** *(egy ill. két gyõzelmi pont rakodásonként)* A kikötõ **3. dokkja az elsõ körben üresen marad.**

7. **Egy további hajókártyát** tegyünk képpel felfelé a tábla széléhez közel a kikötõhöz.
(Ez a hajó még a nyílt vizen tartózkodik, de az irányzékot már Kuba partjai felé vette és a következõ körben be fog futni a kikötõbe.)

8. A **24 jogszabálykártya** 4 csoportba tartozik (I-tõl IV-ig). Mindegyik csoportban 6 jogszabály kerül játékba. Alkossunk tehát mindegyik csoportnak **külön egy 6 kártyából álló paklit.**

Keverjük meg õket egyenként és képpel lefelé tegyük a tábla szélén található helyükre.

I. Adótörvények
II. Beszolgáltatási rendeletek
III. Támogatási rendeletek
IV. Egyéb jogszabályok

9. Válasszuk ki a **kezdõjátékost.** Adjuk oda neki a **startjátékoskártyát** és helyezze azt a tartójába, majd tegye azt maga elé.

10. Minden játékos választ egy színt *(kék, piros, sárga, zöld, vagy lila)* majd mindenki megkapja:

- a színéhez tartozó **játékfigurát és jelzõt.** Ezek után mindenki ráhelyezi a **jelzõjét a pontszámláló volal start mezõjén** *(világítótorony a táblán)* és a **játékfiguráját a raktárra** az ültetvénytáblájára.

- a saját színéhez tartozó **ültetvénytáblát.** Minden tábla 12 mezõbõl áll (3 x 4). Ezen mezõkön található a raktár *(udvarral)*, egy tó, két-két hegy, két erdõ, valamint két dohány, két cukornád és két citrus-gyümölcs ültetvény.

A mezõk elhelyezkedése mindegyik tábla egyik oldalán azonos, míg a másik oldalon különbözõ.

A játékosoknak el kell dönteniük, hogy mindenki az azonos mezõelhelyezésû, vagy mindenki a különbözõ elhelyezésûvel játszik. Sokszor választják a különbözõ elhelyezésû oldalt, mert így a játék még élvezetesebb.

- **10 pezót** kezdõtõkeként, amit a játékosok láthatóan maguk elé tesznek.

A többi érmét tegyük az általános készletbe.

- **2 választható építõanyagot** *(fa, kõ, vagy víz)* **és 2 választható nyersanyagot** *(citrusgyümölcs, dohány, vagy cukornád),* **amit az udvarra, a raktár elé tesznek.**

- **A saját színûkkel megyegyezõ 5 db** karaktekkártyát. *(munkás, kereskedõnõ, mérnök munkavezetõ és polgármester)* .

Egyszerûbb a játék, ha az egyik játékos kezeli a pénzforgalmat, egy másik pedig felügyeli a nyersanyag, áru, építõanyag mozgásokat.

A játékmenet áttekintése

Egy játék **6 körbõl** áll, és minden kör az alábbi 5 fázisból épül fel:

A. Jogszabálytervezetek
(A lehetséges törvényjavaslatok áttekintése)
B. Akciófázis
(A karakterkártyák felhasználása)
C. Parlamentfázis
(Szavazás a törvényjavaslatokról)
D. Közigazgatási fázis
(A törvények hatályba lépése)
E. A kör vége
(Elõkészületek a kõvetkezõ fázisra)

Megjegyzés az elsõ játékhoz:
A Cuba egy izgalmas és változatos játék sokoldalú stratégiai lehetõségekkel. Hogy megismerkedhess a játék hangulatával, fontos hogy elõször a lenti tanácsot megfogadva - a játék elvesztésétõl sem riadva vissza -, egész egyszerûen csak belevágjál a játékba. A stratégiával ráérsz a késõbbiekben is foglalkozni (15. old).
JÓ SZÓRAKOZÁST!

A játék 5 fázisa

A Jogszabálytervezetek

Mind a 4 jogszabálypakliból fordítsuk fel a **legfelsõ kártyát,** amik a Parlament fázisig a saját paklijuk tetején maradnak. Egyenlõre ezek még csak **jogszabálytervezetek,** ám a játékosok már ebben a fázisban megismerkedhetnek velük, és figyelembe vehetik õket játékuk során.

B Akciófázis

Az akciófázis áttekintése:

A **startjátékos** kezdi a játékot, utána a többiek **egymás után az óra járásával megegyezõ irányban** kerülnek sorra. A soron lévõ játékos **kiválaszt egyet** a **karakterkártyái** közül, és láthatóan maga elé teszi azt, majd végrehajtja a **hozzá tartozó akciót.** Aki lépése közben pontot szerez, az azon nyomban elõrelépteti a jelzõjét a számlálón.

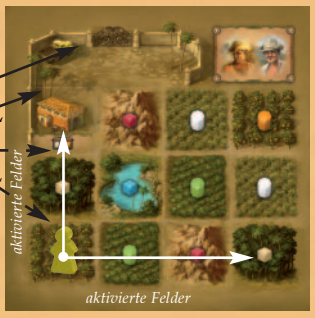
Ez addig megy körbe-körbe, amíg mindenki ki nem játszott **4 kártyát.** *(Minden játékos a már lerakott kártyákra teszi a következõt, úgy hogy az elõzõek láthatóak maradjanak. Az utolsó kártya a Parlament fázisig a kézben marad)*

Az 5 karakterkártya:

A munkás
(1 szavazat a parlamentben)

Aki ezt a kártyát játsza ki, az a **játékfiguráját szabadon áthelyezheti,** vagy akár helyben is hagyhatja: Ezzel a játékos **aktiválja** az ültetvény azon **6 mezõjét,** ami abban a **függõ-**

leges és vízszintes sorban van, amin a figura áll. Az alábbi példa szemlélteti az aktivált mezõket amiket a játékos**"használ":**



- A **játékos** ezek után megkapja **minden aktiválódott mezõje után** *(kivétel a raktárépület és egyéb épületek)* **a megfelelõ építõ- és nyersanyagot** az általános készletbõl. Ez arra a mezõre is vonatkozik amin áll. Azonban a munkás csak **maximum 2 nyersanyagot tud leszüretelni,** tehát aki több mint 2 nyersanyagot aktivált, annak választani kell kettõt, amit megtart. Ez a korlátozás az építõanyagokra nem vonatkozik.

Példánkban a játékos kap: 1 követ, 2 fát, 1 citrusgyümölcsöt és 1 dohányt

- **Minden egyes** vízjelzõ általános készletbe való befizetésével a játékos leszüretelhet **még egy nyersanyagot** az aktivált mezõkrõl. Azt a vízjelzõt is felhasználhatja, amit épp ebben a körben kapott. **Tilos akármelyik mezõt duplán leszüretelni.**

.

A megszerzett építõ- és nyersanyagokat a játékos tegye a raktárépület elõtti **udvarra.**

Az udvar nem számít "mezõnek" így az nem is aktiválódik soha.

Az udvar csak egy átmeneti tárolóhely, a személyes készleteidnek *(az építõanyagoknak és a kereskedelmi cikkeknek).*

Megjegyzés a 2. körtõl a 6.-ig: Aki a munkást kijátsza, vegye figyelembe, hogy hatályos-e az "aszálytörvény".

A kereskedõnõ

(2 szavazat a Parlamentben)

Aki a kereskedõnõt hozza játékba, a következõ akciók közül annyit hajthat végre amennyit csak akar, vagy tud:

" **Akármennyi kereskedelmi cikket vásárolhat a piacon,** ameddig azt képes kifizetni. Amennyiben így tesz, minden egyes kereskedelmi cikk után kifizeti a cikk alatt látható árat az általános tartalékba.
A **kereskedelmi cikket ezután a raktárépülete elõtti udvarra teszi.**

.

" Ugyancsak eladhat a saját készletei közül **bármennyi kereskedelmi cikket a piacon,** amennyiben az adott sorban van még üres hely. Ebben az esetben leteszi az üres helyre a kereskedelmi cikket és megkapja az alatta látható összeget az általános tartalékból.

" Amennyiben **nincs** már az adott **kereskedelmi cikkbõl a piacon,** úgy akár az adott **cikket az általános tartalékból is megvásárolhatja.** Ez a cikk fajtájától függetlenül darabonként **7 pezó.**

" **Amennyiben a piac megtelt, úgy a nyersanyagokat darabonként 1 pezóért, az árukat 3 pezóért lehet az általános tartalékba eladni.** .

A kereskedõnõ alternatív felhasználása:
Ahelyett, hogy a piacra küldenénk kereskedni, a játékos **választhat,** hogy:
(1) **EGY szabadon választott építõanyagot,**
(2) **vagy EGY nyersanyagot,** ami aktuálisan a legolcsóbb a piacon, **ingyen elvehet az általános tartalékból.**

.

A fekete jelölõk használata:

A **kereskedõnõ, a mérnök és a polgármester alternatív felhasználása:**
Aki ezen karakterek alternatív funkciójával él, el kell hogy helyezzen egy fekete jelzõt a táblán azon a juttatáson, amit ezért a cselekedetért kapott.
Így minden karakter alternatív funkciójával maximum két játékos élhet körönként.

A mérnök
(3 szavazat a parlamentben)

Aki ezt a kártyát választja, **elvehet egy épületet a készletbõl** *(játéktábla vagy mellette)*, és az ültetvénytáblájának egy **szabadon választott mezõjére teheti** *(„épít")*, teheti akár a tóra, vagy hegységre, vagy arra a mezõre, amin a játékfigura áll. **Tilos azonban a raktárépületre, vagy már felépített másik épületre tenni.**

Az épület megépítéséhez a játékosnak **ki kell fizetnie az építési költségeket az általános tartalékba.** Azt, hogy mibe és mennyibe kerül egy épület, azt a lapka felsõ sorában találhatjuk. *Példánk alapján egy dohánybeváltó megépítéséhez 2 követ és 2 fát kell kifizetnünk:*

Dohánybeváltó
Építési költség:
2 x fa + 2 x kõ

Megjegyzés a 2. körtõl a 6.-ig: Aki az építészt kijátsza, vegye figyelembe, hogy hatályban van-e az építési rendelet (IV).

Az építész alternatív felhasználása:
Az elsõ játékos, aki egy körben a mérnök választása után az építésrõl lemond, kap **2 pontot.** Ugyanebben a körben a 2. játékos aki így tesz **egy pontot kap.**
(A fekete jelzõ használata bal oldalt található)

A munkavezetõ
(4 szavazat a parlamentben)

A játékos a munkavezetõ igénybevételével tudja az **épületeinek a funkcióit kihasználni.** *(Függelék 13.old)* Választania kell két lehetõség közül:
(1) **Bármilyen sorendben aktiválja az összes épületét,** amelyek ugyanabban a függõleges és vízszintes sorban vannak, mint a játékfigurája. Ez arra az épületre is vonatkozik, amin a **figura** áll. *(Ez az akció független attól, hogy a munkást igénybe vette-e már, vagy sem.)*

(2) **EGY szabadon választott** épületét aktiválja.

Egy épület már a kezdetekkor az ültetvényeden van. Ez a raktárépület. Aki aktiválja ezt az épületét az a mindenkori nyersanyagkészleteit ráteheti **(elraktározhatja)** a raktárépületre. Ez fontos, mivel a játékosok-

nak **minden kör végén az el nem raktározott nyersanyagaikat be kell szolgáltatniuk.** Az áruk és építõanyagok az udvaron maradnak.

A játékosok mindig szabadon hozzáférhetnek a készleteikhez a raktárépületen és az udvaron. Nincs jelentõsége, hogy a játékfigura hol áll.

A polgármester

(5 szavazat a parlamentben)

Aki a polgármestert választja, tetszõleges mennyiségû kereskedelmi cikket rakodhat be a saját készleteibõl *(udvar és raktár)*, egy általa választott hajóra a kikötõbe és ezért pontokat szerez.
Csak egy hajóra rakodhat be, nem megengedett a szállítmányt több hajóra berakodni.

- Aki **kereskedelmi cikkeket rakodik be egy hajóra** a hajó erre kijelölt helyeire teszi a megfelelõ nyersanyagokat és árucikkeket. Mindegyik hajó kizárólag csak azokat a kereskedelmi cikkeket szállítja, amik transzportálására tárolóhelyiségei vannak. A hajó akkor "megtelt", ha **mind az 5 tárolóhelyiségen van egy kereskedelmi cikk.**

Mindegyik hajó maximum 5 meghatározott kereskedelmi cikket szállít.

- A hajó a kikötõben elfoglalt **pozíciója alapján** a játékos **minden egyes ebben a körben berakodott kereskedelmi cikk után kap 1, 2, vagy 3 pontot.**

- Minden hajó a kikötõben marad az elsõ kör végéig.

Megjegyzés a 2. körtõl a 6.-ig: Aki a polgármestert kijátsza, vegye figyelembe, hogy a kikötõtörvény (IV) hatályban van-e.

A polgármester alternatív felhasználása:

A polgármesternél is lehetõséged van arra, hogy ne használd az elsõdleges képességét. **Az elsõ játékos** aki egy körben így tesz, **kap** ezért **4 pezót** a **második** játékos pedig **2 pezót.**
(A fekete jelzõ használata 8. old)

A startjátékos cséréje az akciófázis után:

Azután, hogy mindenki kijátszotta a 4. karakterkártyáját, és végrehajtotta az akciót, **azonnal** megállapítjuk, hogy ki lesz az új kezdõjátékos:

- Az lesz a kezdõjátékos, akinek az **utolsó kijátszott** (4.) **kártyája** a **legmagasabb értékû.** *(Õ kapja meg a sartjátékoskártyát.)*

- Amennyiben több játékosnak is azonos értékû az utoljára kijátszott kártyája *(p.l.: polgármester)*, akkor az lesz a kezdõjátékos, aki ezt a kártyát utoljára hozta játékba.

C Parlamentfázis

Ebben a fázisban **a 4 jogszabály közül 2 kerül kiválasztásra, és lép hatályba** a következõk szerint:

- Minden játékos leteszi és felfordítja az 5. karakterkártyáját *(Azt amit nem használt fel az akciófázisban.)*, és megmegnézi, hogy mennyi szavazata van a Parlamentben. A különbözõ karaktereknek **eltérõ szavazata van,**

mint ahogy az a kártyán fel is van tûntetve (1-tõl 5-ig). Ez a **szavazatszám** azt adja meg, hogy hány szavazattal vagyunk képesek az érdekeinket képviselni a Parlamentben.

- Az a játékos, aki aktiválta ebben a körben a **polgármesteri hivatalát 2 további szavazatot kap.**

- Mindezen kívül a játékosoknak **lehetõségük van további szavazatokat is vásárolni: egy szavazat egy pezóba kerül.** Ennek a menete a következõ: Minden játékos annyi pénzt vesz a kezébe titokban, mint ahány szavazatot még akar szerezni, és az összecsukott kezét az asztal fölé nyújtja. Minden játékos egyszerre nyitja ki a kezét. Aki nem akar szavazatot vásárolni, az üres öklét nyújtja oda. Az a játékos, akinek **összességében a legtöbb szavazata van,** kiválaszt **2 jogszabályt,** és következõket teszi:

- Minden **kiválasztott jogszabály** a **a saját csoporthelyére (I-IV) kerül a parlamentben,** és **azonnal hatályba lép.** Amennyiben az adott jogszabály olyan helyre kerül, ahol már van egy másik, az addig ott található azonnal hatályát veszti. A ki nem választott normákat távolítsuk el a játékból.

- Amennyiben **több játékos között szavazategyenlõség alakul ki a legtöbb szavazat tekintetében, úgy az érintettek** végrehajthatnak még egy **szavazatvásárlást.** Ha így is döntetlen a szavazatok száma (vagy a korrupcióellenes törvény a szavazatvásárlást már sz elsõ körben sem engedte), akkor a startjátékos, vagy az óra járásával megegyezõ irányban hozzá közelebb ülõ játékos a gyõztes.

- **Minden pezó, amit a játékosok a szavazatvásárlásra fordítottak az általános tartalékba vándorol.** Mindenkinek be kell fizetnie a pénzt, függetlenül attól, hogy sikerrel járt-e.

Megjegyzés a 2. körtõl a 6.-ig: Szavazatvásárlás nem megengedett, ha a korrupcióellenes törvény (IV) hatályban van.

- **Koalíciók nem megengedettek.**

D Közigazgatási fázis

A hatályos jogszabályoknak (maximum 4) **ebben a fázisban** - amennyire lehetséges - érvényt szerzünk. **Ezt a következõ sorrendben tesszük** (I–IV).

Adótörvények (I)

A játék elején az adó mértéke 2 pezó. Az adó mértékét új törvények hatályba léptetésével **egy és öt pezó közötti összegig módosíthatjuk.** Mindemellett egy törvény különbözik a többitõl. Ezt a **játékos által birtokolt ingatlanok száma alapján kell beszedni.**

- Aki a hatályban lévõ törvény által megszabott adót megfizeti **2 pontot kap.** Aki ezt nem tudja, vagy nem akarja befizetni, nem kap semmit.

Beszolgáltatási rendeletek (II)

Az adón kívül a játékosoknak építõ- és nyersanyag beszolgáltatási kötelezettségük is van az általános készlet felé. Ez a játék elején 1 citrusgyümölcs. Új rendeletek hatályba léptetésével ezt megváltoztathatjuk **1 x cukornádra, 1 x dohányra, 1 x vízre, vagy 2 x szabadon választott építõanyagra, ill. nyersanyagra.**

Mindazonáltal akár újra **1 x citrusgyümölcs** is lehet a beszolgáltatási kötelezettség.

- Aki a hatályos beszolgáltatási rendelet elõírásának eleget tesz 2 pontot kap. Aki ezt nem tudja, vagy akarja megtenni, nem kap semmit.

Figyelem: Aki **mind az adó ill. beszolgáltatási kötelezettségének eleget tesz, kap még 1 plusz pontot.** Tehát összesen **5 pont** üti a markát (2 + 2 + 1).

Támogatási rendeletek (III)

A játék elején még nincsenek támogatások. Azután, hogy valamelyik parlamentfázisban egy támogatási rendelet hatályba lép, a játékosok, ha teljesítik a támogatás feltételét, pontokat kapnak.
Ezekért a pontokért, azon kívül, hogy teljesítik a feltételeket, **nem kell semmit befizetniük, vagy beszolgáltatniuk!**

Az éppen hatályos támogatási rendelet alapján a játékosok **1 pontot kaphatnak:**

- minden egyes épület
- minden egyes beépítettlen építõanyag-mezõ
- minden egyes beépítettlen nyersanyag-mezõ
- minden egyes vízkocka; max 7 pont
- minden egyes parlamenti szavazat *(itt csak a **karakterkártyák** szavazatszáma számít, **a városháza utáni és a megvásárolt szavazatok NEM!**)*
- minden 3. pezó után; max. 7 pont.

Egyéb jogszabályok (IV)

Van **2 piactörvény** amik a kínálati nyersanyagmennyiséget szabályozzák a honi piacon.

Amennyiben a Parlament hatályba léptette valamelyiket, úgy a játékosok e törvény **rendelkezéseit ezen fázisban** foganatosítják.

Az egyik piactörvény **lecsökkenti a nyersanyagkínálatot:** vegyünk el 2 db citrusgyümölcsöt, 2 db dohányt és 2 db cukornádat a piacról. A másik **megnöveli a piac készleteit**, és mindegyik nyersanyagból 2-2-vel növeli a piac készleteit.

A 3 további törvény **kizárólag valamelyik karakter használatakor jut érvényre:**

1) **Aszálytörvény:** A játékos, aki a **munkás** segítségét veszi igénybe, csak **egy** mezõrõl szüretelhet nyersanyagot. *(Azt a lehetõséget, hogy víz ráfordításával új mezõkrõl szüretelhessünk, természetesen nem változik. Az építõanyagkitermelés is változatlan marad.)*

2) **Építési rendelet:** A játékos aki az **építésszel** egy új házat húz fel, az építési költségen túl, fizet még 2 pezót.

3) **Kikötõtörvény:** Amikor valamelyik játékos **a polgármesterrel, vagy az irodával** *(speciális épületek 14. old.)* megtölt egy hajót, a hajó **azonnal** kifut.
Azonnal rendezzük el ezután a hajókat. *(lásd „A kör vége", 12. old.)*

A **korrupcióellenes törvény** a parlamentfázisra van hatással: megtiltja a szavazatok vásárlását. Ha érvényben van, csak az 5. karakterkártya ér szavazatokat. *(+2 pont a városházáért)*

E Kör vége

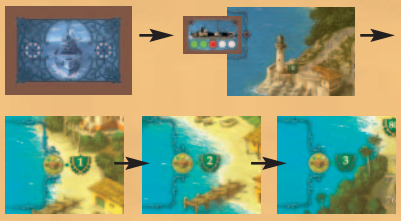
- A játékosok **elvesztik az összes nyersanyagukat ami az udvaron van.** Tegyük vissza ezeket az általános készletbe. A raktárban tároltakat viszont továbbvihetik a következõ körre.

- Az építõanyagok és áruk az udvaron maradnak.

- **Távolítsuk el az összes fekete jelzõt a tábláról.** Így a kereskedõnõ, a mérnök és a polgármester alternatív akciói újra megnyílnak a következõ körben a játékosok elõtt.

- A megtelt hajók elhagyják a kikötõt: Tegyük a rakományukat vissza az általános készletbe, a hajókártyát pedig a pakli aljára.

- Ezután a kikötõben rendezzük el a hajókat. Ezt úgy tegyük, hogy az alacsonyabb pontértékû dokkokból tegyük mindig az eggyel nagyobb pontértékû üres dokkba a hajókat, míg minden dokkban horgonyoznak hajók. Legvégül húzzunk fel és helyezzünk egy hajót a nyílt tengerre is.



A 2., 3., 4. és az 5. kör vége egy ponton eltér az elsõ kör végétõl:
A hajók elrendezése elõtt amennyiben **a 3-as pontértékû dokkban** áll hajó, az a telítettségétõl függetlenül **kifut a kikötõbõl.**

Amennyiben a közös készletbõl az elvárásokkal ellentétben kifogy egy építõanyag vagy kereskedelmi cikk, ebbe a játékosoknak bele kell törõdniük mindaddig, amíg a játék folyamán újra fel nem töltõdik. Tilos a játékosok közötti kereskedés.

Abban az esetben, ha valamelyik játékos a játék vége elõtt megszerez **80 pontot,** továbbszámlálja a pontjait a számlálóvonalon új kört kezdve.

A játék vége

A játék 6. körének vége egyben a játék vége is.

- A játékosok kapnak még **2 pontot** minden egyes saját **épület** után. A pénz nem hoz további pontokat már.

- A gyõztes az a játékos, aki a **legtöbb pontot szerezte. Döntetlen** esetén az a játékos a gyõztes, akinek több **pénze** van.

Függelék

Az épületek

Egy épület a következõ feltételek fennállása esetén hozhat hasznot egy játékosnak:

1. Az épületet a mérnök segítségével meg kell építenie az ültetvénytábláján (8. old).
2. Az épület funkcióit *(mûködését)* a munkavezetõvel aktiválnia kell (8. old.).

Minden szükséges építõanyagot és kereskedelmi cikket csak a saját raktárából és udvarából használhat fel.

Magyarázat az épületekhez:

- Az építési költség, átalakít, ill. megvásárol fogalmak mindig azt jelentik, hogy építõanyagot és/vagy kereskedelmi cikket kell az általános készletbe leadni.
- A funkció mindig egy körre vonatkozik. Példa a cementgyárral: "átalakít maximum 4 x követ egyenként 1 pontra". Amikor a játékos a munkavezetõvel aktiválja ezt az épületet, az építõanyagok közül legfeljebb 4 "kõ" az általános tartalékba helyezésével kövenként 1 pontot kap.

A gyors megértés és a könnyû áttekinthetõség kedvéért az épületeket funkcióik szerint csoportokba szedtük:
"Pontokat hozó",
"Pénztermelõk",
"Árú-üzemek és a feketepiac"
és "Befolyásnövelõ"

Pontokat hozó (10 épület)

Cementgyár
Építési költség:
1 x fa + 2 x kõ.
Funció:
átalakít maximum
4 x követ egyenként 1 pontra

Fûrésztelep
Építési költség:
2 x fa + 1 x kõ.
Funció:
átalakít maximum
4 x fát egyenként 1 pontra

Golfpálya
Építési költség:
2 x víz.
Funció:
átalakít maximum
4 x vizet egyenként 1 pontra

Kolostor
Építési költség:
2 x fa + 1 x kõ.
Funció: :
átalakít maximum
2 x nyersanyagot egyenként 1 pontra

Rum-Café
Építési költség:
1 x fa, 1 x kõ +
1 x víz.
Funció:
átalakít maximum
3 x rumot egyenként 2 pontra

Szivar-Café
Építési költség: 1 x fa,
1 x kõ + 1 x víz.
Funció:
átalakít maximum
3 x szivart egyenként 2 pontra

Kis iroda
Építési költség:
2 x fa + 1 x kõ
Funkció: berakodhatsz egy tetszõleges kereskedelmi cikket egy hajóra, megkapod az ezért járó pontot

Nagy iroda
Építési költség:
2 x fa + 2 x kõ
Funkció: berakodhatsz 2 ugyanolyan fajtájú kereskedelmi cikket egy hajóra, megkapod az ezért járó pontokat

Hotel
Építési költség:
2 x fa, 2 x kõ + 1 x víz
Funkció: 2 pontot ad

Vendégfogadó
Építési költség:
1 x fa, 1 x kõ + 1 x víz
Funkció: 1 pontot ad

Pénztermelõk (5 épület)

Áruház
Építési költség:
1 x fa + 2 x kõ
Funkció:
megvásárol maximum 1 árút 6 pezóért

Nyersanyaglerakat
Építési költség:
2 x fa + 1 x kõ
Funkció: megvásárol maximum 2 nyersanyagot egyenként 4 pezóért

Építõanyaglerakat
Építési költség:
1 x fa, 1 x kõ + 1 x víz
Funkció: megvásárol maximum 2 építõanyagot egyenként 2 pezóért

Kis bank
Építési költség:
1 x fa + 1 x kõ
Funkció:
2 pezót hoz

Nagy bank
Építési költség:
2 x fa + 3 x kõ
Funkció:
4 pezót hoz

Árúüzemek és a feketepiac
(5 épület)

Dohánybeváltó
(2 darab)
Építési költség:
2 x fa + 2 x kõ
Funkció:
átalakít 1:1 arányban tetszõleges mennyiségû dohányt szivarrá

Lepárló
(2 darab)
Építési költség:
2 x fa + 2 x kõ
Funkció:
átalakít 1:1 arányban tetszõleges mennyiségû cukornádat rummá

Feketepiac
Építési költség:
3 x fa + 2 x kõ
Funkció:
átalakít maximum 1 kereskedelmi cikket egy másikká

Befolyás növelõ (5 épület)

Templom
Építési költség:
2 x fa + 2 x kõ
Funkció:
ad egy vétólehetõséget valamelyik jogszabály-tervezetnél.

Az egyházi vétó lehetõséget teremt a játékosnak, hogy **azonnal** eltávolítson **egy jogszabálytervezetet.** Tehát az aktuális körben csak **3** jogszabály-tervezet marad. A vétó után a **vétólapkát emlékeztetõül** tegyük az eltávolított jogszabálytervezet paklijának tetejére. A **következõ** körben **ebbõl** a pakliból a templom tulajdonosa **nem** távolíthat el jogszabálytervezetet. Ha ebben az utóbbi körben nem használja a játékos a vétót, a lapkát vegyük le a pakliról, és tegyük félre.

Városháza
Építési költség:
1 x fa + 1 x kõ
Funkció:
ad két további szavazatot a játékosnak a parlamentben. Aki a munkavezetõvel aktiválta a városházát, emlékeztetõül a városházára teszi a **szavazatlapkát,** a parlamentfázisig, majd a szavazás után eltávolítja azt.

Duzzasztógát
Építési költség:
2 x kõ
Funkció:
2 vizet ad

Világítótorony
Építési költség:
1 x fa + 1 x kõ
Funkció:
kicserélheted a nyílt tengeren lévõ hajót akármelyikre a pakliból

Raktár
Építési költség:
2 x fa
Funkció:
ugyanaz, mint az alap raktáré

Stratégiai megfontolások:

Mivel minden játékosnak valamelyik karakterkártyáját a parlamentfázisra kell tartogatnia, már az akciófázis elején meg kell fontolni, hogy:

- melyek azok a hatályos jogszabályok, amik a játékos számára elõnyösek, ill. hátrányosak
- mennyire fontos számára a 4 közül 2 törvényjavaslat hatályba léptetése
- vagy mindenképpen el akarja-e kerülni 2 tervezet hatályba lépését
- melyik az a kártya, aminek használatát nélkülözni akarja ebben a körben

Lehetséges stratégiák:

1) Sok pontot hoz minden körben, ha idõben kereskedelmi cikkeket rakodunk be egy hajóra. Ehhez segítség lehet, ha bõségesen termelünk nyersanyagokat, vagy megépítünk egy "irodát", esetleg a "feketepiacot", ami a szükséges rugalmasságot biztosítja.

2) Egy jó alternatíva a hajók helyett, ha építünk egy nyersanyagfeldolgozót és a hozzá illõ "cafe"-t, amiket kombinálva a megfelelõ nyersanyaggal biztos pontokat jelent minden körben.

3) A pénz mozgatja a világot: Aki a bankjaiból és lerakataiból sok pénzt tud elõteremteni, az mindig meg tudja az adót fizetni és biztosíthatja pozícióját a Parlamentben is. Sõt, ha a támogatásoknak is megfelel, akkor hengerel.

4) Épületekkel pontokat szerezni sem rossz ötlet: Aki megépíti a hotelt és a vendégfogadót is, majd itt is, ott is építõ- és nyersanyagokat tud eladni, az a játék végére az épületeivel együtt tetemes summára tehet szert pontokból.

Számos más stratégia is létezik, mindegyik más elõnnyel, de nyerni csak az tud, aki árgus szemekkel követi a játékot, és a lehetõségeit minden szituációban a legjobban használja ki.

Játékvariációk

Akinek kedve van hozzá, játszhat a következõ variációkkal is:

Ahelyett, hogy a játékosok a parlamentfázisig kezükben tartják azt a karaktert, akit a törvényhozásba küldenek, már az akciófázis elején kiválasztják azt. Ecélból ezt a kártyát képpel lefordítva leteszik maguk elé az asztalra, és csak a parlamentfázis elején fordítják azt fel.

Köszönet

A kiadó és a szerzõk megköszönik mindazok segítségét, akik közremûködtek a "Cuba" elkészítésében, és elképzeléseikkel a játék gazdagodhatott és kiforrhatott.

Különösképpen köszönet illeti Thomas Mummt, Daniela Metziget, Claus-Jürgen Dankert, Detlef Krautot, Tobias Stapelfeldtet és Christian Hildenbrandot. Friedemann de Pedro és a reklámügynökségének a segítsége nélkül ez a játék ebben a formában éppen annyira nem kerülhetett volna forgalomba, mint Michael Menzel nélkül, akivel remekül együttmûködtünk. Ugyancsak köszönetet kell mondanom a résztvevõ játéktesztelõcsapatoknak: Tagungshaus Drübberholzban, Rieckhofban, Café Sternschanzeben, a FAIRspieltnél, Herneben és a „Gathering Of Friends“-nél.

Alkotók: Michael Rieneck und Stefan Stadler

Illusztráció: Michael Menzel

Layout: Steffi Krage

Szöveg: Annegret Schoenfelder

Fordította: *Valentin*

©eggertspiele oHG 2007 oHG, Hamburg
www.eggertspiele.de