

CUBA



EL PRESIDENTE

Michael Rieneck & Stefan Stadler

Tartalomjegyzék

2-3	Tartozékok
3-4	Előkészületek
4	Az akció fázis áttekintése
4	A kubai kártyák kijátszása
4-5	A kubaiak akciói
5	Az akció fázis vége
5-6	Az események
6	Egyik fordulóból a másikba
7-8	Függelék: Az új hajók Az 5 új épület Az új törvények Taktikai tanácsok

El Presidente

Cuba kiegészítő 2-5 játékos részére

Játék ötlet

Folytatódnak a kalandok Kubában. Most több kubai és maga az elnök is játékba lép. Ez a kiegészítő új taktikai lehetőségeket nyújt. Emellett új hajók, új jogszabályok és új épületek is elérhetőek.

Ezzel a kiegészítővel játszani kell; a cél és a játék lényegében ugyanaz maradt, mint a Kubában. Az összes új lehetőség az alábbiak lesz leírva.

Tartozékok

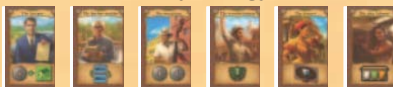
1 játéktábla



1 elnöki autó



6 "Kubai" kártya (nagy)



2 számár kártya (nagy)



6 hajó kártya (nagy)



8 jogszabály kártya (kicsi)



2 Egyéb jogszabály



2 Beszolgáltatási rendelet



2 Támogatási rendelet



2 Adótörvény

5 épület lapka



(például: Újságkiadó vállalat)

1 nyomda lapka



Előkészületek

Először az alapjátékot készítsétek elő.

1. **Játéktábla:** tegyétek az új játéktáblát úgy, hogy érintse a "Cuba" játéktábla felső élét oly módon, hogy létrehozol 4 teljes mezőt a jogszabályoknak a Capitol fölött.

2. **Autó:** tegyétek az autót az első mező elé az "Avenida del Presidente"-n. (Elnöki sugárút).



3. **Hajók:** keverjétek bele a 6 új hajó kártyát a hajó pakliba.

4. **Épületek:** tegyétek az 5 új épületet az alapjáték épületeivel együtt képpel felfele a játéktábla jobb oldalára. Ha inkább az eredeti számú épülettel játszanátok, akkor cseréljétek ki 5 épületet az alapjátékból az újakra.

5. **Kubaiak:** keverjétek meg a 6 új kubaiak kártyát és véletlenszerűen osszátok el őket, képpel felfele téve, az új tábla 6 nagy mezőjén, mind a 6 mezőre 1-1 lapot téve.

Ha 5 játékosnál kevesebben játszatok, akkor cseréljétek ki néhány Kubai kártyát **számár kártyára**:

- A játékosok választhatják meg, hogy melyik kártyákat cserélnék le.
- A táncosnőnek minden esetben maradnia kell!

5 játékos:

Minden kubai kártyára szükség van.

4 játékos:

1 kubait cseréljétek át számár kártyára.

3 játékos:

2 kubait cseréljétek át 2 számár kártyára.

2 játékos:

1 kubait cseréljétek át számár kártyára.

6. **Jogszabálykártyák:** a játékosok egyezzenek meg abban, hogy mennyi fordulót akarnak játszani. 2 új jogszabálykártya van típusonként, így a játék 8 fordulós is lehet:

- **8 forduló esetén** keverjétek az új jogszabálykártyákat a megfelelő pakliba.
- Ha 8 fordulónál kevesebbet játszatok, akkor minden jogszabály kártya pakliból vegyétek ki a megfelelő számú lapot a játék kezdete előtt.

A játékosok eldönthetik, hogy melyik lapokat veszik ki, de kivethetik véletlenszerűen is.

Az akció fázis áttekintése

A körében a játékos a kezében levő karakterkártyák kijátszása helyett választhat egy Kubai kártyát a tábláról. Ezután azonnal végre kell hajtania a választott kártyán jelzett akciót.

Minden játékosnak eggyel több köre van (5 kör) az akció fázisban az alapjátékhoz képest. **Kivétel: a két játékos verzió**, ahol a játékosok hatszor játszanak ki lapot, mivel mindkét játékosnak 2 Kubai kártyát kell választania.

Az akció fázisvégére mindig marad egy Kubai kártya. Az elnök odamegy az autójával ehhez a megmaradt kubaihoz és egy speciális esemény hajtódik végre.

A Kubai kártyák kijátszása

- Valamikor a forduló során minden játékosnak el kell vennie 1 kubait (kivétel a 2 játékos verzió).
- A játékos nem vehet el szamarat.
- Minden kubait csak egyszer lehet használni egy forduló során.
- Amikor a játékos kiválaszt elvételre egy kubait, akkor azt a kártyát elveszi a helyéről, és maga elé teszi, és azonnal végrehajtja az akciót. Ezután a kártyát félreteszi a következő fordulóig.

- A játékos nem használhatja fel a kubait ugyanabban a körben, amikor a kezéből használ fel lapot (munkás, kereskedő, stb.), csak ezek helyett veheti fel.
- Minden játékos szabadon eldöntheti, hogy melyik körében akar egy kubait felhasználni.

A Kubaiak akciói



A táncos egy játékosnak megadja a jogot, hogy ő legyen a kezdőjátékos.

Amikor egy játékos a táncost választja, akkor azonnal ő lesz az kezdőjátékos, valamint a startjátékoskártyát is maga elé teszi. Így persze az alapjáték kezdőjátékos szabályát nem használjátok az El Presidente-ben.

- Ha senki nem választja a táncost, akkor a kezdőjátékos átadja a kártyát a bal oldali szomszédjának az akció fázis végén.



A zenész pénzt ad egy játékosnak.

Amikor egy játékos a zenészt választja, rögtön kap 2 pesot.



A napszámos elraktározza a nyersanyagokat

Amikor egy játékos a napszámost választja, akkor elraktározhatja azonnal a nyersanyagait (citrom, cukornád, dohány). Ez a később szerzendő nyersanyagokra nincs hatással.



A révkapitány megváltoztatja a hajók helyzetét.

Amikor egy játékos a révkapitányt választja, akkor megcserélhet a kikötőben

2 szomszédos hajót.

- A tengeren levő hajóra nem használható.
- A révkapitány a kikötőben 2-es helyen levő hajót cserélheti fel a 2 szomszédja valamelyikével (1 vagy 3 helyen állóval).
- A játékos lemondhat a cseréről.



Az ügyvéd használhat egy épületet

Amikor egy játékos az ügyvédet választja, akkor azonnal használhatja egyszer az egyik épületét.

- Először 1 pesot kell fizetnie.
- A munkás helyzete lényegtelen.



A forradalmár 1 győzelmi pontot ad a játékosnak

Amikor egy játékos a forradalmárt választja, azonnal kap egy pontot.

Az akció fázis vége

Az elnök végrehajt egy eseményt

Az akció fázis végén az elnök odahajt a kocsijával ahhoz a kubaihoz, akit nem választott senki.



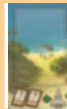
A kubainak nincs további szerepe, csak annak a helynek van, ahol áll. Mindegyik mezőn látható egy jel, ami egy eseményt jelent.

Amikor az elnök odaér a mezőhöz, akkor a megfelelő eseményt végrehajtja.

- Az autó az "Avenida del Presidente" 6 mezőjén mozog (Elnök sugárúton).
- Az elnök soha nem vezet számárhoz.
- Nem lehetetlen, hogy az autó nem tud majd mozogni egy akció fázis végén. Ha ugyanazon a mezőn álló kártya marad meg, ami az előző fordulóban is, akkor az autó ugyanarra a mezőre „mozog” és az esemény megismétlődik.

Mikor következik be az események hatása? Néhány esemény hatása azonnali, néhányé későbbi; mások hatása a következő fordulóig nem jön létre.

Az események



1. mező

A következő fordulóban minden játékos **2 (és nem 1) karakterét** (a kezéből) küldi a **parlamentbe**. Ami azt jelenti, hogy a következő fordulóban mindenkinek eggyel kevesebb akciója lesz. Így az adott parlamenti fázisban minden játékosnak a szavazat száma a két parlamentbe küldött karakteréből áll össze.



2. mező

Minden aktuális **jogszabályt** erre a fordulóra **automatikusan elfogadnak**. A következő **parlament fázis kimarad** mivel nincs szükség a szavazatokra.

- Ha a templomot a tulajdonosa használta vétőzásra, akkor a megmaradt 3 jogszabály lesz elfogadva.



3. mező

Minden játékos, aki kijátssza a **munkavezetőjét** a **következő akció fázis** során mozoghat a **munkásával** is ugyanakkor. Így mindenkinek kétszer lesz lehetősége mozgatni a munkását. – a munkással (mint általában) és a munkavezetővel. Ennek különösen nagy előnye az épületek használatáért van.



4. mező

Minden játékos **azonnal** befizethet 1 pesot és **felülépíthet egyet az épületei közül**. A kezdőjátékoskal kezdve, minden játékos elvehet egy épületet a talonból és ráépíti egy a már az ültetvénytábláján felépített épületére. Az új épület árának kifizetésekor csak az építőanyagok **különbségét** kell kifizetni.

Példa: Anna felül akarja építeni a cement gyárat egy hotellal. Neki 1 fát és egy vizet kell fizetnie, valamint a kötelező 1 pesot. Azonban az épület ára nem térül vissza. Míg ha Anna egy fűrészmalomra épít rá egy kis bankot, akkor csak 1 pesot fizet, de nem kapja vissza a fa különbséget a fűrészmalomból.

A felülépített épületek nem adnak plusz pontot a játék végi végső értékelésnél és nincs hatásuk az adóra vagy a támogatási rendeletekre.



5. mező

A **vezető** játékos **azonnal veszít 2 pontot**. Ha kettő vagy több játékos vezet holtversenyben, akkor mindegyikük veszít 2 pontot.



6. mező

A kezdőjátékoskal kezdve, sorban, minden játékos elvehet egy darab **kereskedelmi cikket** (citrom, cukornád, dohány, rum, vagy szivar) a piacról:

- A kereskedelmi cikket csak a **piacról** vehetik el, és nem a talonból.
- A játékosok a piacról a választott árucikkeket jobbról balra veszik el, azaz mindig a legolcsóbb dohányt, rumot stb-t veszik el először.
- Ha a játékos egy nyersanyagot választott, akkor azonnal elraktározhatja, nem kell először az udvarba tennie.
- Ha egy játékos körében elvenne valamit, de semmi nem maradt, akkor nem kap semmit.

Egyik fordulóból a másikba

- **Autó:** Az autó az új helyén marad addig, míg az elnök a következő akció fázis végén el nem vezet onnan. Ez azért is fontos, mert így emlékeztet az 1-es 3-as mezőkre, amiknek a speciális hatása csak később lép életbe.
- **Kubai kártyák:** minden forduló kezdetén keverjétek újra meg a kubai kártyákat, és osszátok szét őket a 6 mező közt (ahogy az előkészületeknél).
- **Utolsó forduló:** az utolsó fordulóban az 1-es, 3-as, 4-es mezők eseményeinek semmilyen hatása nincs a játékra.

Függelék

Az új hajók

A 6 új hajó kártya nagymértékben önmagarázó. Ugyanúgy kerülnek a játékba, mint az alapjáték 15 hajója. Ugyanakkor a fa szállító az egyetlen hajó, ami a fát, mint kereskedelmi cikket kezeli (amikor a kikötőben van). *(Ez fontos a polgármester és az irodák képességeinél.)*

Az 5 új épület



Kaszinó

Építési költség:

1 kő, 1 víz + 1 fa

Ha a játékos aktiválja a kaszinóját a munkavezetővel, akkor vagy befizet **5 pesot** és kap **2 pontot**, vagy **fordítva**. Ami azt jelenti, hogy a kaszinó tulajdonosa adhat 2 pontot 5 pesoért. Ez a képesség **kétszer használható fordulónként**.



Vámiroda

Építési költség:

1 fa

Ha a játékos aktiválja a vámirodáját a munkavezetővel, akkor **feltehetően** egy tetszőleges **kereskedelmi cikket** a központi talonból valamelyik a kikötőben álló hajóra. Nem kap érte pontot; ez csak **betölti a töltési helyet**.

Ehelyett a vámiroda tulajdonosa **le is vehet** egy darab kereskedelmi cikket a kikötőben álló valamelyik hajóról és beteszi az a központi talonba.

Ez esetben **kiürít** egy töltési helyet a hajón, ami már foglalt volt. És szintén nem kap pontot érte. Ez a lehetőség **egyszer használható fordulónként**.



Tengerparti kávézó

Építési költség:

1 kő + 1 fa

A tengerparti kávézónak speciális helyzete van. Bármikor használhatod, amikor a kártyáid valamelyikével (kivéve a munkavezetőt) egy második akciót akarsz csinálni. A tengerparti kávézó tulajdonosa felhasználhatja a mérnöke, kereskedője és polgármestere alternatív képességét, még akkor is, ha egy másik játékos már felhasználta ezt. (foglaltnak van jelölve).



Szobor

Építési költség:

1 víz + 5 kő

A játék folyamán a szobornak nincs semmi konkrét haszna. A játék végén azonban ad a tulajdonosának **1 plusz pontot minden épületéért**, azaz így 3 pontot kap 2 helyett. EZ a szoborra magára is és az ültetvény táblára nyomtatott raktárra is vonatkozik. A munkavezetőnek **az utolsó fordulóban** aktiválnia kell a szobrot ahhoz, hogy a hatása érvényesüljön.



Újságkiadó vállalat

Építési költség:

2 kő + 2 fa

Amikor a játékos aktiválja a munkavezetővel az újságkiadó vállalatot, akkor megkapja a **nyomda lapkát**. Ezt azonnal a 4 aktuális jogszabály valamelyikére teszi. Ha ez a megjelölt jogszabály **nem** lesz elfogadva a következő parlamenti fázisban, akkor az újságkiadó tulajdonosa **szerez 1 pontot és 1 pesot**. Ez akkor is megtörténik, ha ahhoz játékoshoz tartozik, aki kiválasztotta a jogszabályokat (és 2 másikat választott).

Az új jogszabályok

Típusonként 2 új jogszabály van.

Adótörvény

- Az egyik 6 peso adót kér
- A másik törvény 1 pesot kér minden 10 megszerzett pontért.

Beszolgáltatási rendeletek

- Az egyik szolgáltatási rendelet annyi pesot igényel, amennyi az **aktuális adó** nagysága.
- A másik szolgáltatás rendelet egy építőanyagot és egy nyersanyagot követel meg.

Támogatási rendeletek

- Az egyik rendelet 1 pontot ad minden egység **rumért és/vagy szivarért**, ami a játékos tulajdonában van.
- A másik rendelet a nem vezető játékosnak ad egy kis előnyt. A játékosok a **pontozó sávon** betöltött **helyük** alapján kapnak pontokat: 1. helyen álló 1 pontot kap, 2. helyen álló 2 pontot kap, 3. helyen álló 3 pontot kap, stb. Ha több játékos áll ugyanabban a pozícióban, akkor ők ugyanannyi pontot kapnak; azonban mindegyikük egy helyet foglal (mint a lóversenyben). *Példa: egy játékos kap 1 pontot az 1. helyért. Egy játékos kap 2 pontot a 2. helyért. Két játékos áll a 3. helyen, ők mindketten 3 pontot, de elfoglalják a 3. és a 4. helyet, így a következő játékos az 5. helyen áll, és ezért 5 pontot kap.*

Egyéb jogszabályok

- **Export jogszabály:** amikor egy játékos egy hajót tölt fel kereskedelmi cikkekkel, akkor **2 pontot kap, függetlenül** a hajó kikötőbeli helyzetétől.

- **Felügyeleti jogszabály:** a kereskedőnő, a mérnök, és a polgármester alternatív képességeit nem lehet használni; ez kihat a tengerparti kávézó használatára is.

Taktikai tanácsok

A játék szituációtól függően a kubaiak akciói erősen eltérnek:

- Ha a játékos korai döntést hoz, akkor több választása van.
- Ha már néhány kubai ki lett választva, a játékosnak kevesebb választási lehetősége maradt, de ehelyett több ráhatása van arra, hogy az elnök melyik eseményt hajtsa végre.

Fontos megfontolni: amikor a játékos egy kubai kártyát választ, akkor az adott mező eseményét automatikusan elhárítja.



Szerzők:

Michael Rienack és Stefan Stadler

Illusztráció: Michael Menzel

Layout: Steffi Krage

Szöveg: Annegret Schoenfelder

Magyarra fordította: Dunda

Copyright:

©eggertspiele GmbH & Co. KG
Hamburg, 2009 / www.eggertspiele.de