

# CUBA



Michael Rieneck & Stefan Stadler



eggertspiele

# Tartalomjegyzék

02-02	A játék célja
03-03	A játék elemei
04-05	Előkészületek
06-06	Játékmenet áttekintése
06-12	A játék 5 fázisa
06-06	(A) Jogszabálytervezetek
06-09	(B) Akciófázis
	Munkás
	Kereskedőnő
	Mérnök
	Munkavezető
	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  
kedvű szigetlakó részére**  
**Michael Rieneck-től**  
**és Stefan Stadler-től**

Kuba a forradalom előtt: A sziget falvai viharos körülmények között törekednek a független jólét és befolyás növelésére.

Ki vesz, és ad el a legjövödelmezőbbben nyersanyagokat és árukat a helyi piacon, vagy ki profitál a legjobban a kereskedő-hajókból?

Ki fogja a legjobb képviselőt küldeni a parlamentbe, hogy a törvényalkotást befolyásolja, vagy épít a legmegfelelőbb időben lepárlókat, hoteleket és bankokat hogy faluja jólétét előteremtse?

## A játék célja

Az a szigetlakó nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot gyűjtötte a játék végéig. A játékosok pontokat a kereskedelmi cikkek kikötőbe 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: fűrésztelep

## 1 szavazókártya a polgármesteri hivatalnak



## 1 vétőkártya az egyháznak



## 5 játékgigura minden színben



## 5 jelző minden színben



## 54 nyersanyagjelző

(18 oktaéder a következő színekben:  
fehér, narancssárga, zöld)



## 30 árucikkjelző

(15 piros rumosflaska  
15 barna szivardoboz)



## 45 építőanyagjelző

(15 db a következő színekben:  
natúr, pirosasbarna, kék)



## 60 pénzérme

(45 x 1es, 25 x 3as és 15 x 5ös pezó)



## 6 fekete jelző



## 4 szabályáttekintő





# Előkészületek

1. Tegyük a **játéktáblát** az asztal közepére.
2. A **25 épületlapkát** tegyük a tábla mellé.



3. A **nyersanyagokat** és **árúkat** válogassuk szín szerint szét és képezzünk belőlük általános készletet. Ezután helyezünk **3db citrus gyümölcsöt** (narancssárga), **3 cukornádat** (fehér), és **3 dohányt** (zöld) a játéktábla 6, 5, 4 pezós, szín alapján megegyező helyére. (A tábla ezen részét piacnak nevezzük.) A játék elején **rumosflaskát** (piros) és **szivarosdobozt** (barna), csak **egyet-egyét** (összesen kettőt) tegyünk a piac 5 és 6 pezós mezőjére.



4. Az **építőanyagokat** (kockák) is rendezzük színek szerint és alakítsunk

ki általános tartalékot belőlük. Fajtaik: **kő** (vörösesbarna), **fa** (natúr) és **víz** (kék).



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

5. A 6 fekete jelzőt tegyük a tábla mellé.
6. Keverjük meg a **15 hajókártyát**, majd képezzünk belőlük képpel lefordítva egy húzópaklit, és tegyük a tábla mellé. Ezután húzzunk fel két lapot és helyezzük őket **felfordítva a kikötő első és második dokkjába** (egy ill. két győzelmi pont rakodásonként) A kikötő **3. dokkja az első körben üresen marad.**
7. **Egy további hajókártyát** tegyünk képpel felfelé a tábla széléhez közel a kikötőhöz. (Ez a hajó még a nyílt vizen tartózkodik, de az irányzékot már Kuba partjai felé vette és a következő körben be fog futni a kikötőbe.)
8. A **24 jogszabálykártya** 4 csoportba tartozik (I-től IV-ig). Mindegyik csoportban 6 jogszabály kerül játékba. Alkossunk tehát mindegyik csoportnak **külön egy 6 kártyából álló paklit.**

Keverjük meg őket 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 **kezdőjátékost**. 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 jelzőt**. Ezek után mindenki ráhelyezi a **jelzőjét a pontszámláló volal start mezőjén** (világítótorony a táblán) és a **játékfiguráját a raktárra** az ültetvénytáblájára.



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

A mezők elhelyezkedése mindegyik tábla egyik oldalán azonos, míg a másik oldalon különböző.

*A játékosoknak el kell dönteniük, hogy mindenki az azonos mezőelhelyezésű, vagy mindenki a különböző elhelyezésűvel játszik. Sokszor választják a különböző elhelyezésű oldalt, mert így a játék még élvezetesebb.*



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



A többi érmét tegyük az általános készletbe.

- **2 választható építőanyagot** (fa, kő, vagy víz) és **2 választható nyersanyagot** (citrusgyümölcs, dohány, vagy cukornád), amit az **udvarra, a raktár elé tesznek**.
- **A saját színükkel megyegyező 5 db karaktekártyát**. (munkás, kereskedő, mérnök munkavezető és polgármester)

*Egyszerűbb a játék, ha az egyik játékos kezeli a pénzforgalmat, egy másik pedig felügyeli a nyersanyag, áru, építőanyag mozgásokat.*

## A játékmenet áttekintése

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

### A. Jogszábálytervezetek

(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

(Előkészületek a következő fázisra)

### Megjegyzés az első játékhoz:

A Cuba egy izgalmas és változatos játék sokoldalú stratégiai lehetőségekkel.

Hogy megismerkedhess a játék hangulatával, fontos hogy először a lenti tanácsot megfogadva - a játék elvesztésétől sem riadva vissza -, egész egyszerűen csak belevágjál a játékba. A stratégiával ráérsz a későbbiekben is foglalkozni (15. old).

**JÓ SZÓRAKOZÁST!**

## A játék 5 fázisa

### A Jogszábálytervezetek

Mind a **4 jogszábálypakliból** fordítsuk fel a **legfelső kártyát**, amik a Parlament fázisig a saját paklijuk tetején maradnak. Egyenlőre ezek még csak **jogszábálytervezetek**, ám a játékosok már ebben a fázisban megismerkedhetnek velük, és figyelembe vehetik őket játékuk során.

### B Akciófázis

Az akciófázis áttekintése:

A **startjátékos** kezdi a játékot, utána a többiek **egymás után az óra járásával megegyező irányban** kerülnek sorra. A soron lévő 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 előre lépteti a jelzőjét a számlálón. Ez addig megy körbe-körbe, amíg mindenki ki nem játszott **4 kártyát**. (Minden játékos a már lerakott kártyákra teszi a következőt, úgy hogy az előzőek láthatóak maradjanak. Az utolsó kártya a Parlament fázisig a kézben marad)



### Az 5 karakterkártya:



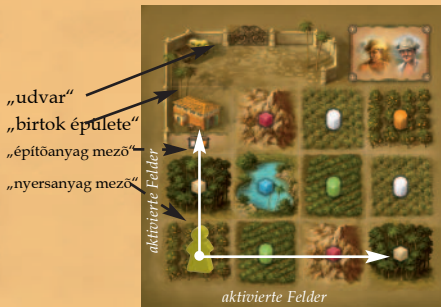
#### A munkás

(1 szavazat a parlamentben)

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



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



- A játékos ezek után megkapja minden aktiválódott mezője után (kivételesen a raktárépület és egyéb épületek) a megfelelő építő- és nyersanyagot az általános készletből. Ez arra a mezőre is vonatkozik amin áll. Azonban a munkás csak **maximum 2 nyersanyagot tud leszűretelni**, tehát aki több mint 2 nyersanyagot aktivált, annak választani kell kettőt, amit megtart. Ez a korlátozás az építőanyagokra nem vonatkozik.

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

- Minden egyes vízjelző általános készletbe való befizetésével a játékos leszűretelhet még egy nyersanyagot az aktivált mezőkről. Azt a vízjelzőt is felhasználhatja, amit épp ebben a körben kapott. **Tilos akármelyik mezőt duplán leszűretelni.**

A megszerzett építő- és nyersanyagokat a játékos tegye a raktárépület előtti udvarra.

**Az udvar nem számít "mezőnek" így az nem is aktiválódik soha.**

Az udvar csak egy átmeneti tárolóhely,

a személyes készleteidnek (az építőanyagoknak és a kereskedelmi cikkeknek).

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



## A kereskedő

(2 szavazat a Parlamentben)

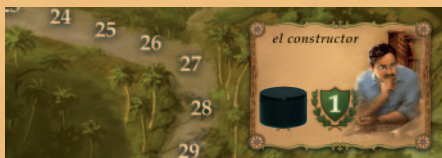
Aki a kereskedőt hozza játékba, a következők között annyit hajthat végre amennyit csak akar, vagy tud:

- " 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 előtti 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 cikkből 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 kereskedőnő alternatív felhasználása:  
**Ahelyett**, hogy a piacra küldenén kereskedni, a játékos **választhat**, hogy:  
 (1) **EGY szabadon választott építőanyagot**,  
 (2) **vagy EGY nyersanyagot**, ami aktuálisan a legolcsóbb a piacon, **ingyen** elvehet az általános tartalékból.

### A fekete jelölők használata:

A kereskedőnő, a mérnök és a polgármester alternatív felhasználása:  
 Aki ezen karakterek alternatív funkciójával él, el kell hogy helyezzen egy fekete jelzőt 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 készletből** (játéktábla vagy mellette), és az ültetvénytáblájának **egy szabadon választott mezőjére teheti** („épít”), teheti akár a tóra, vagy hegységre, vagy arra a mezőre, amin a játékgúra 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 felső sorában találhatjuk. *Példánk alapján egy dohánybeváltó megépítéséhez 2 követ és 2 fát kell kifizetnünk:*



### Dohánybeváltó

Építési költség:

2 x fa + 2 x kő

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

### Az építész alternatív felhasználása:

Az első játékos, aki egy körben a mérnök választása után az építésről lemond, kap **2 pontot**. Ugyanebben a körben a 2. játékos aki így tesz **egy pontot kap**.

(A fekete jelző használata bal oldalt található)



### A munkavezető

(4 szavazat a parlamentben)

A játékos a munkavezető igénybevételével tudja az **épületeinek a funkcióit kihasználni**. (Függelék 13.old) Választania kell két lehetőség közül:

- (1) **Bármilyen sorrendben aktiválja az összes épületét**, amelyek ugyanabban a függőleges és vízszintes sorban vannak, mint a játékgúrája. 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 nyersanyag-készleteit ráteheti (**elraktározhatja**) a raktárépületre. Ez fontos, mivel a játékosok-



nak **minden kör végén az el nem rak-tározott nyersanyagaikat be kell szolgáltatniuk.** Az áruk és építőanyagok az udvaron maradnak.

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



### A polgármester (5 szavazata a parlamentben)

Aki a polgármestert választja, tetszőleges mennyiségű kereskedelmi cikket rakodhat be a saját készleteiből (*udvar és raktár*), egy általa választott hajóra a kikötőbe 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 megfelelő 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 kikötőben elfoglalt **pozíciója alapján** a játékos **minden egyes ebben a körben berakodott kereskedelmi cikk után kap 1, 2, vagy 3 pontot.**
- Minden hajó a kikötőben marad az első kör végéig.

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

### A polgármester alternatív felhasználása:

A polgármesternél is lehetőség van arra, hogy ne használja az elsődleges képességét. **Az első játékos** aki egy körben így tesz, **kap** ezért **4 pezót** a **második** játékos pedig **2 pezót.** (A fekete jelző 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 kezdőjátékos:

- Az lesz a kezdőjátékos, akinek az **utolsó kijátszott (4.) kártyája** a **legmagasabb értékű.** (Ő *kapja meg a startjátékoskártyát.*)
- Amennyiben több játékosnak is azonos értékű az utoljára kijátszott kártyája (*p.l.: polgármester*), akkor az lesz a kezdőjátékos, aki ezt a kártyát utoljára hozta játékba.

### C Parlamentfázis

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

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

mint ahogy az a kártyán fel is van tüntetve (1-től 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 **lehetőségük van további szavazatok is vásárolni: egy szavazat egy pezóba kerül.** Ennek a menete a következő: Minden játékos annyi pénzt vesz a kezébe titokban, mint ahány szavazatot még akar szerezni, és az összecukott 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 következőket teszi:
  - Minden **kiválasztott jogszabály a saját csoportjához (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 szavazategyenlőség 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 első körben sem engedte), akkor a startjátékos, vagy az óra járásával megegyező irányban hozzá közelebb ülő játékos a győztes.

- **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. körtől 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 következő 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 többitől. Ezt a **játékos által birtokolt ingatlanok száma alapján kell beszédni.**

- Aki a hatályban lévő 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 építő- és nyersanyag beszállítási 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 építőanyagra, ill. nyersanyagra.**

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

- Aki a hatályos beszolgáltatási rendelet előírásának 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 beépítetlen építőanyag-mező
- minden egyes beépítetlen nyersanyag-mező
- minden egyes vízkocka; max 7 pont
- minden egyes parlamenti szavazat *(itt csak a karakterkártyák szavazatszámát 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:**

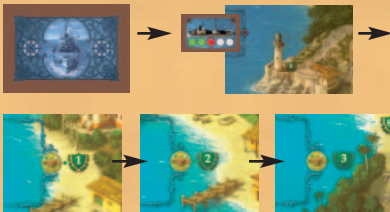
- 1) **Aszálytörvény:** A játékos, aki a **munkás** segítségét veszi igénybe, csak **egy** mezőről szüretelhet nyersanyagot. *(Azt a lehetőséget, hogy víz ráfordításával új mezőkről szüretelhessünk, természetesen nem változik. Az építőanyag-kitermelés is változatlan marad.)*
- 2) **Építési rendelet:** A játékos aki az **építésszel** egy új házat húz fel, az építési költségen túl, fizet még 2 pezót.
- 3) **Kikötőtörvény:** Amikor valamelyik játékos a **polgármesterrel, vagy az irodával** *(speciális épületek 14. old.)* megtölt egy hajót, a hajó **azonnal** kifut. **Azonnan 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 következő körre.
- Az építőanyagok és áruk az udvaron maradnak.
- **Távolítsuk el az összes fekete jelzöt a tábláról.** Így a kereskedőnő, a mérnök és a polgármester alternatív akciói újra megnyílnak a következő körben a játékosok előtt.
- A megtelt hajók elhagyják a kikötőt: Tegyük a rakományukat vissza az általános készletbe, a hajókártyát pedig a pakli alá.
- Ezután a kikötőben rendezzük el a hajókat. Ezt úgy tegyük, hogy az alacsonyabb pontértékű dokkokból tegyük mindig az eggyel nagyobb pontértékű 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 első kör végétől:  
A hajók elrendezése előtt amennyiben

a 3-as pontértékű dokkban áll hajó, az a telítettségétől függetlenül **kifut a kikötőből.**

Amennyiben a közös készletből az elvárásokkal ellentétben kifogy egy építőanyag vagy kereskedelmi cikk, ebbe a játékosoknak bele kell törődniük mindaddig, amíg a játék folyamán újra fel nem töltődik. Tilos a játékosok közötti kereskedés.

Abban az esetben, ha valamelyik játékos a játék vége előtt megszerez **80 pontot**, továbbszámolja a pontjait a számlálón vonalon 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 győztes az a játékos, aki a **legtöbb pontot szerezte.** **Döntetlen** esetén az a játékos a győztes, akinek több **pénze** van.

# Függelék

## Az épületek

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

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

Minden szükséges építőanyagot 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 építőanyagot 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 munkavezetővel aktiválja ezt az épületet, az építőanyagok közül legfeljebb 4 "kő" az általános tartalékba helyezésével kövenként 1 pontot kap.

A gyors megértés és a könnyű áttekinthetőség kedvéért az épületeket funkcióik szerint csoportokba szedtük:

"Pontokat hozó",  
"Pénztermelők",  
"Árú-üzemek és a fekete piac"  
és "Befolyásnövelő"

## Pontokat hozó (10 épület)



### Cementgyár

Építési költség:

1 x fa + 2 x kő.

Funkció:

átalakít maximum

4 x követ egyenként 1 pontra



### Fűrésztelep

Építési költség:

2 x fa + 1 x kő.

Funkció:

átalakít maximum

4 x fát egyenként 1 pontra



### Golfpálya

Építési költség:

2 x víz.

Funkció:

átalakít maximum

4 x vizet egyenként 1 pontra



### Kolostor

Építési költség:

2 x fa + 1 x kő.

Funkció:

átalakít maximum

2 x nyersanyagot egyenként 1 pontra



### Rum-Café

Építési költség:

1 x fa, 1 x kő +

1 x víz.

Funkció:

átalakít maximum

3 x rumot egyenként 2 pontra



### Szivar-Café

Építési költség: 1 x fa,

1 x kő + 1 x víz.

Funkció:

átalakít maximum

3 x szivart egyenként 2 pontra



### Kis iroda

Építési költség:

2 x fa + 1 x kő

Funkció: berakodhatsz egy tetszőleges kereskedelmi cikket egy hajóra, megkapod az ezért járó pontot



### Nagy iroda

Építési költség:

2 x fa + 2 x kő

Funkció: berakodhatsz 2 ugyanolyan fajtájú kereskedelmi cikket egy hajóra, megkapod az ezért járó pontokat



### Hotel

Építési költség:

2 x fa, 2 x kő +

1 x víz

Funkció: 2 pontot ad



### Vendégfogadó

Építési költség:

1 x fa, 1 x kő + 1 x víz

Funkció: 1 pontot ad

## Pénztermelők (5 épület)



### Áruház

Építési költség:

1 x fa + 2 x kő

Funkció:

megvásárol maximum 1 árut 6 pezóért



### Nyersanyaglerakat

Építési költség:

2 x fa + 1 x kő

Funkció: megvásárol maximum 2 nyersanyagot egyenként 4 pezóért



### Építőanyaglerakat

Építési költség:

1 x fa, 1 x kő +

1 x víz

Funkció: megvásárol maximum 2 építőanyagot egyenként 2 pezóért



### Kis bank

Építési költség:

1 x fa + 1 x kő

Funkció:

2 pezót hoz



### Nagy bank

Építési költség:

2 x fa + 3 x kő

Funkció:

4 pezót hoz

## Árúüzemek és a feketepiac

(5 épület)



### Dohánybevéltő

(2 darab)

Építési költség:

2 x fa + 2 x kő

Funkció:

átalakít 1:1 arányban tetszőleges mennyiségű dohányt szivarrá



### Lepárló

(2 darab)

Építési költség:

2 x fa + 2 x kő

Funkció:

átalakít 1:1 arányban tetszőleges mennyiségű cukornádat rummá





### Feketepiac

Építési költség:

3 x fa + 2 x kő

Funkció:

átalakít maximum 1 kereskedelmi cikket egy másikká

### Befolyás növelő (5 épület)



### Templom

Építési költség:

2 x fa + 2 x kő

Funkció:

ad egy vétőlehetőséget valamelyik jogszabálytervezetnél.

Az egyházi vétő lehetőséget teremt a játékosnak, hogy **azonnal** eltávolítson egy **jogszabálytervezetet**. Tehát az aktuális körben csak **3** jogszabálytervezet marad. A vétő után a **vétőlapkát emlékeztetőül** tegyük az eltávolított jogszabálytervezet paklijának tetejére. A **következő** körben **ebből** a pakliból a templom tulajdonosa **nem** távolíthat el jogszabálytervezetet. Ha ebben az utóbbi körben nem használja a játékos a vétőt, a lapkát vegyük le a pakliról, és tegyük félre.



### Városháza

Építési költség:

1 x fa + 1 x kő

Funkció:

ad két további szavazatot a játékosnak a parlamentben.

Aki a munkavezetővel aktiválta a városházát, emlékeztetőül a városházára teszi a **szavazatlapkát**, a parlamentfázisig, majd a szavazás után eltávolítja azt.



### Duzzasztógát

Építési költség:

2 x kő

Funkció:

2 vizet ad



### Világítótorony

Építési költség:

1 x fa + 1 x kő

Funkció:

kicserélhető a nyílt tengeren lévő 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 előnyösek, 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 időben kereskedelmi cikkeket rakodunk be egy hajóra. Ehhez segítség lehet, ha bőségesen 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 illő "cafe"-t, amiket kombinálva a megfelelő nyersanyaggal biztos pontokat jelent minden körben.
- 3) A pénz mozgatja a világot: Aki a bankjaiból és lerakataiból sok pénzt tud előteremteni, az mindig meg tudja az adót fizetni és biztosíthatja pozícióját a Parlamentben is. Sőt, 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 építő- és nyersanyagokat tud eladni, az a játék végére az épületeivel együtt tetemes summára tehet szert pontokból.

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

## Játékvariációk

Akinek kedve van hozzá, játszhat a következő variációkkal is:

Ahelyett, hogy a játékosok a parlament-fázisig kezükben tartják azt a karaktert, akit a törvényhozásba küldenek, már az akciófázis elején kiválasztják azt. Ecélből ezt a kártyát képpel lefordítva leteszik maguk elé az asztalra, és csak a parlament-fázis elején fordítják azt fel.

## Köszönet

A kiadó és a szerzők megköszönik mindazok segítségét, akik közreműködtek a "Cuba" elkészítésében, és elképzeléseikkel a játék gazdagodhatott és kiforrtatott.

Különösképpen köszönet illeti Thomas Mummt, Daniela Metzigt, 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 együttműködtünk. Ugyancsak köszönetet kell mondanom a résztvevő játékesztelőcsapatoknak: Tagungshaus Drüberholzban, 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

