

CUBA



Michael Reineck i Stefan Stadler



eggertspiele

Strategiczna gra dla 2 do 5 zaradnych wyspiarzy autorstwa Michaela Rienecka i Stefana Stadlera

Kuba przed rewolucją: W tych niepewnych czasach wioski na wyspie starają się o niezależność majątku i pozyskanie wpływów.

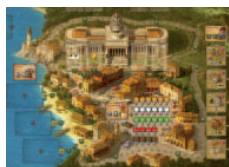
Kto może korzystnie kupować i sprzedawać swoje produkty na krajowym rynku lub zarobić najwięcej na statkach handlowych? Kto może posłać odpowiedniego delegata do parlamentu by wpłynąć na proces legislacyjny, wznosić destylarnie, hotele i banki w takim momencie, by jego wioska skorzystała na tym najbardziej?

CEL GRY

Wygrywa gracz z największą ilością punktów zwycięstwa na końcu gry. Punkty te zdobywa się poprzez wysyłanie towarów statkami w morze, ale także za wbudowywanie i używanie budynków oraz za przestrzeganie prawa.

ELEMENTY GRY

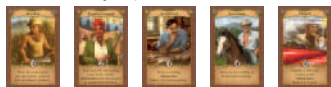
1 plansza



5 plansz plantacji



25 kart postaci (po pięć w kolorach niebieskim, czerwonym, żółtym, zielonym i fioletowym)



15 kart statków



(przykład)

1 karta pierwszego gracza (plus podstawka)



24 małych kart praw:



6 innych Ustaw



6 Ustaw celnych



6 Ustaw dotujących



6 Ustaw podatkowych

25 żetony budynków



(przykład: Tartak)

1 żeton głosowania dla ratusza



1 żeton weta dla kościoła



5 pionków w kolorach graczy



5 znaczników w kolorach graczy



54 znaczniki produktów

(18 walców w kolorach białym, pomarańczowym i zielonym)



30 znaczników dóbr

(15 czerwonych butelek rumu i 15 brązowych pudełek cygar)



45 znaczników zasobów

(15 kostek w kolorze naturalnym, brązowym i niebieskim)



85 monet

(45x1, 25x3 i 15x5 pesos)



6 czarnych znaczników



4 skróty zasad

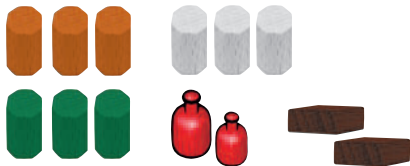


PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Umieść **planszę** na środku stołu.
2. Umieść **25 odkrytych żetonów budynków** na odpowiednich miejscach na planszy i obok niej.



3. Wylóż **produkty i towary** posegregowane kolorami i ulóż z nich bank. Następnie połóż po **3 znaczniki owoców cytrusowych** (pomarańczowe), **trzciny cukrowej** (białe) oraz **tytoniu** (zielone) na odpowiednich miejscach planszy oznaczonych cenami 6, 5 oraz 4. (Ten obszar planszy nazywany jest „rynkiem”). Na początku gry na rynku znajdują się tylko po 2 znaczniki **butelek rumu** (czerwone) oraz **pudełek cygar** (brązowe).



4. Posegreguj **znaczniki zasobów** (kostki) według koloru – brązowe (**kamień**),

naturalne (**drewno**) i niebieskie (**woda**) – po czym utwórz z nich bank.



Uwaga: Ważne jest, aby **rozróżniać towary, produkty oraz zasoby**. W grze występują 3 rodzaje zasobów (kostki), 3 rodzaje produktów (walce) oraz 2 rodzaje dóbr (pudełka cygar i butelki rumu). Statki mogą transportować produkty oraz dobra. Produkty i dobra nazywane są dalej **towarami**.

Statki **nie mogą** przewozić zasobów.

5. Połóż obok planszy 6 czarnych znaczników.
6. Potasuj **15 kart statków**, utwórz z nich talię i umieść ją zakrytą koło planszy. Następnie pociągnij **dwie górne karty i połóż je w dwóch pierwszych dokach** na planszy (*1 lub 2 punkty zwycięstwa za załadunek*). **Trzeci dok zostaje pusty na początku gry**.
7. Pociągnij **następną kartę statku** i połóż ją **odkrytą na krawędzi planszy w pobliżu portu**. (*Statek ten teoretycznie wciąż jest na morzu, ale przyplynie do kubańskiego portu w następnej rundzie.*)
8. W grze występują **24 karty Ustaw** podzielone na 4 typy (*I do IV*), każdy typ zawiera 6 projektów ustaw. **Utwórz z nich 4 oddzielne talie**, po jednej dla każdego typu ustaw. Potasuj karty i ulóż je zakryte na miejscach oznaczonych na krawędzi planszy.



9. Określ **pierwszego gracza**. Otrzymuje on kartę pierwszego gracza, którą umieszcza na podstawie, a całość stawia przed sobą.

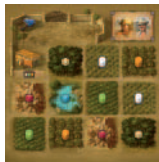
10. Każdy z graczy wybiera swój kolor (*niebieski, czerwony, żółty, zielony lub fioletowy*) i otrzymuje:

• **pionki i znaczniki** w swoim kolorze



• **planszę plantacji** w swoim kolorze. Każda plansza składa się z 12 pól (3x4) oraz z jednego magazynu, jednego jeziora, dwóch regionów górskich, dwóch lasów i dwóch plantacji każdego rodzaju – tytoniu, trzciny cukrowej i owoców cytrusowych. Ułożenie elementów pola po jednej stronie planszy jest takie samo na wszystkich planszach, a różne po drugiej stronie.

Albo wszyscy gracze grają z tym samym ustawieniem pól, albo decydują się na użycie swoich indywidualnych plansz. Zazwyczaj podczas rozgrywki korzysta się z indywidualnych plansz, ponieważ gra jest wtedy ciekawsza.



• **po 10 pesos**. Każdy układa je przed sobą odkryte. Reszta tworzy bank obok planszy.



• **dowolne 2 znaczniki zasobów** wybranych przez gracza (*drewno, kamień lub woda*) i **2 znaczniki produktów** (*owoce cytrusowe, tytoń lub trzcina cukrowa*).

• komplet kart postaci w swoim kolorze (robotnik, architekt, burmistrz, majster, handlarka).

11. Każdy gracz umieszcza swój **znacznik na początku toru punktacji** (*latarnia na*

planszy), a swój **pionek w magazynie** na swojej planszy plantacji.

Rozgrywka przebiega szybciej jeżeli jeden z graczy zajmować się będzie transakcjami z użyciem monet, a inny wydawaniem zasobów, produktów i dóbr.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się w **6 rundach**, a każda z nich ma 5 faz:

A. Propozycje ustaw

(przegląd potencjalnych aktów prawnych)

B. Faza akcji

(zagrywanie kart postaci)

C. Faza parlamentu

(głosowanie nad prawem)

D. Faza statutu

(akt prawny wchodzi w życie)

E. Koniec rundy

(przygotowanie do kolejnej rundy)

Wskazówka dla początkujących: Cuba jest wspaniałą grą o zróżnicowanym przebiegu akcji oraz z ogromną ilością strategii. By zapoznać się z grą zalecane jest, aby pierwszą partię rozegrać śledząc poniższy opis, a dopiero po tym rzucić się w wir głębokiej strategii.

Życzymy miłej rozgrywki!

5 FAZ KAŻDEJ RUNDY

A. Propozycje ustaw

Obróć wszystkie **górne karty** każdej z **czterech talii** ustaw. Karty te zostają na swoich taliach aż do kolejnej fazy parlamentu, a teraz są tylko projektami ustaw – propozycjami, które gracze biorą pod uwagę w tej rundzie.

B. Faza akcji

Faza akcji przebiega następująco:

Pierwszy gracz zaczyna, zaś po nim grają kolejni gracze **zgodnie z ruchem**

wskazówek zegara: Każdy gracz zagrywa dowolną ze swoich kart postaci (*poprzez*

i wykonuje **odpowiednie akcje**. Jeżeli ktoś otrzymuje punkty zwycięstwa należy je natychmiast zaznaczyć poprzez przesunięcie znacznika na torze punktacji. Po tym następuje faza kolejnego gracza. Dzieje się tak do momentu, aż każdy gracz zagra **4 karty**. (*Gracze kładą zagrywane karty na sobie, w taki sposób, by karty pod spodem były widoczne; piątą kartę trzyma zaś w ręce aż do fazy parlamentu.*)



5 kart postaci



Robotnik (1 głos w parlamencie)

Jeżeli zagrałeś robotnika, to możesz **ruszyć** swój pionek z planszy plantacji w **dowolny** sposób lub **zostawić** go tam, gdzie jest. Następnie **aktywujesz 6 pól** swojej plantacji, które są w tym **samym rzędzie i kolumnie** co pionek. Aktywowanych pól można używać w następujący sposób:



• **Za każde aktywowane pole (z wyjątkiem magazynu i innych budynków) otrzymujesz odpowiedni znacznik zasobu lub produktu** z banku. Jednakże robotnik może **użyć maksymalnie tylko 2 pól z produktami**, więc musisz wybrać 2 z aktywowanych pól. Ograniczenie to nie dotyczy pól z zasobami.

W powyższym przykładzie: 1 x kamień, 2 x drewno, 1 x owoce cytrusowe, 1 x tytoń

• **Poprzez wydanie jednego znacznika wody** robotnik może **dotychczas użyć jednego aktywowanego pola** za każdy wydany znacznik wody. Może używać do tego znaczników wody, które otrzymał w tej turze. Nie może jednakże użyć jednego pola dwukrotnie.

• Zdobyte zasoby i produkty umieszcza się na placu przed magazynem na planszy plantacji.

Plac nie jest polem. Nigdy się go nie aktywuje.

Plac jest jedynie tymczasowym składem zdobytych elementów (*zasobów i towarów*).

Uwaga odnośnie 2 i 6 rundy: Jeżeli zagraż robotnika, zwróć uwagę, czy działa wtedy Ustawa o Suszy.



Handlarka (2 głosy w parlamencie)

Jeżeli zagrałeś tą kartę, to możesz użyć tyłu z poniższych transakcji, ilu chcesz • i jesteś w stanie:

• Możesz kupić **dowolną ilość towarów na rynku**. Zabierasz znaczniki z planszy i płacisz tyle, ile wskazuje cena pod danymi towarami. **Zakupione towary umieść na swoim placu**.

• Możesz także sprzedać **dowolną ilość posiadanych towarów na rynku**, jeżeli odpowiednie pola są wciąż wolne. Połóż odpowiednie znaczniki na planszy i pobierz z banku tyle pieniędzy, ile wskazują pola na planszy.

• Jeżeli jakiegoś **towaru nie ma na rynku** to można go zakupić **z banku**. Bez względu na to, jaki to towar, jego cena wynosi **7 peso** za jedną sztukę.

• Jeżeli **rynek jest pełny**, możesz także **sprzedać do banku** swoje produkty za 1 peso oraz dobra za 3 peso od jednego znacznika.

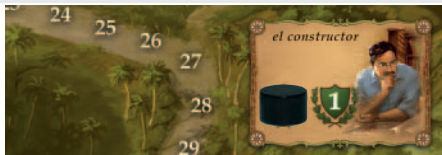
Alternatywne użycie handlarki:

Zamiast działań na rynku możesz pobrać z banku za darmo:

- (1) jeden dowolny zasób (kamień, drewno, wodę) lub
- (2) jedną jednostkę produktu, który ma obecnie najniższą cenę.

Używanie czarnych znaczników:

Alternatywne zastosowanie handlarki, architekta i burmistrza: Jeżeli użyjesz jednej z tych postaci, to przykrywasz odpowiednie pole na planszy czarnym znacznikiem. W ten sposób alternatywa może zostać użyta przez każdą postać tylko raz w rundzie.



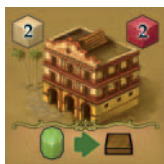
Architekt (3 głosy w parlamencie)

Jeżeli zagrywasz tą kartę, możesz wybrać **jeden budynek z banku** (planszy lub z boku planszy)

i **umieścić go** (zbudować) na **dowolnym polu** swojej planszy plantacji, także na jeziorze, rejonie górskim czy pod pionkiem robotnika, ale **nie w magazynie lub na innym budynku**.

By wybudować budynek musisz zapłacić za niego surowcami, zwracając je do banku. Ilość surowców wypisana jest na górze odpowiedniego żetonu budynku.

By wybudować fabrykę cygar musisz przykładowo zapłacić 2 x kamień i 2 x drewno.



Fabryka cygar
Koszt budowy:
2 x drewno + 2 x kamień

Alternatywne użycie architekta:

Jeżeli jesteś **pierwszym graczem** zagrywającym tą kartę w tej rundzie i rezygnujesz z budowania budynku, to otrzymujesz **2 punkty zwycięstwa**; zaś **drugi gracz** otrzymuje **1 punkt zwycięstwa**.

Uwaga odnośnie 2 i 6 rundy: Jeżeli zagrywasz architekta, zwróć uwagę, czy działa wtedy Ustawa o Budynkach .



Majster (4 głosy w parlamencie)

Majster może wykorzystywać **zdolności twoich budynków** (patrz *Dodatek*) na dwa sposoby:

1) Możesz użyć w **dowolnej kolejności wszystkich budynków**, które są w tym samym rzędzie lub kolumnie co twój pionek, wliczając w to budynek, który znajduje się pod twoim pionkiem (*nieważne jest, czy została już zagrana karta robotnika*).

2) Możesz użyć **jednego dowolnego** ze swoich budynków.

Na planszy plantacji jest już jeden budynek – magazyn. Jeżeli użyjesz magazynu przy pomocy majstra, to możesz umieścić w nim („zmagazynować”) wszystkie produkty, które posiadasz. Jest to ważne, ponieważ gracz na końcu rundy **muszą oddać wszystkie nie zmagazynowane produkty**. Dóbr i zasobów nie trzeba umieszczać w Magazynie.

Towary na placu i w magazynie dostępne są dla gracza w każdej chwili bez względu na to, gdzie jest jego pionek.



Burmistrz (5 głosów w parlamencie)

Po zagraniu burmistrza możesz załadować jeden dowolny statek znajdujący się w porcie dowolną ilością swoich towarów i zdobyć w ten sposób punkty zwycięstwa. **Możesz załadować tylko jeden statek**; nie możesz podzielić towarów pomiędzy statkami.

• Jeżeli **załadowiesz statek towarami**, połóż odpowiednie produkty lub dobra na miejscach oznaczonych na karcie statku. Każdy statek przewozi tylko takie towary, na które ma wolne miejsce, natomiast uważany jest za „pełny”, kiedy **wszystkie 5 pól** zostanie zajętych przez **znaczniki towarów**.



Każdy statek może przetransportować maksymalnie 5 znaczników określonych towarów.

• W zależności od pozycji statku w porcie możesz zarobić 1, 2 lub 3 punkty zwycięstwa za każdy znacznik towaru jaki postawisz na statku w tej rundzie.

• Wszystkie statki zostają w porcie aż do końca pierwszej rundy.

Uwaga odnośnie 2 i 6 rundy: Jeżeli zagrałeś burmistrza, zwróć uwagę, czy działa wtedy Ustawa o Portach.

Alternatywne użycie burmistrza:

Po zagranie burmistrza nie musisz załadowywać statku. **Pierwszy gracz**, który wystawi burmistrza i zrezygnuje z ładowania statku otrzymuje 4 peso, zaś **drugi gracz** – 2 peso.

Zmiana pierwszego gracza na końcu fazy akcji:

Po tym, jak wszyscy zegrali swoją czwartą kartę i wykonali odpowiednie akcje, określa się **nowego pierwszego gracza**.

• Gracz, którego **ostatnia** (czwarta) **karta** miała **najwyższą wartość** zostaje nowym pierwszym graczem (*otrzymuje kartę pierwszego gracza*).

• Jeżeli kilku graczy remisuje pod względem wartości ostatnich zagranych kart, to pierwszym graczem zostaje ten, który zagrał kartę o danej wartości jako ostatni.

C. Faza parlamentu

Dwa z czterech projektów ustaw są teraz wybierane w poniższy sposób:

• Każdy z graczy odsłania swoją piątą postać (*kartę, której nie zagrał w tej turze*) i pokazuje, ile ma głosów. Postacie dysponują **różną ilością głosów** (1 do 5). Wartość postaci równa się ilości głosów, którymi dysponuje w tej rundzie.

• Jeżeli wybudowałeś **Ratusz** i użyłeś

go przy pomocy **Majstra**, to otrzymujesz dodatkowo 2 głosy.

• Gracze mają szansę **kupić dodatkowe głosy**: **Za każdy kupiony głos trzeba zapłacić 1 peso**. Gracz bierze do zaciśniętej pięści tyle peso, ile głosów chce kupić. Wszyscy gracze jednocześnie odsłaniają ilość zakupionych przez siebie głosów. Gracz, który nie chce lub nie może kupować głosów, może mieć pustą pięść. **Gracz posiadający w sumie najwięcej głosów** wygrywa głosowanie i **wybiera dwa projekty ustaw**, które staną się prawem.

• Każdą **wybraną ustawę** należy położyć na **odpowiednim miejscu na planszy (I•IV)**. Wchodzi ona natychmiast w życie. Jeżeli na danym miejscu była już inna ustawa, to zostaje ona unieważniona. Nie wybrane projekty ustaw usuwa się z gry.

• W przypadku **remisu** remisujący gracze mogą jeszcze raz kupić głosy. W przypadku ponownego remisu wygrywa ten z remisujących, który jest pierwszym graczem, lub siedzi najbliższej niego (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara).

• **Za głosy płacą** także ci, którzy **głosowania nie wygrali**. Peso wpłaca się do banku.

Uwaga odnośnie 2 i 6 rundy: Nie można kupować głosów jeżeli działa Ustawa antykorupcyjna

• **Gracze nie mogą zawierać koalicji**.

D. Faza statutu

W fazie tej wybrane ustawy wchodzi w życie. Dzieje się tak zgodnie z **określoną poniżej kolejnością (I•IV)**.

Ustawy podatkowe (I)

Na początku gry podatek wynosi 2 peso. Jeżeli ustawa podatkowa zostanie zastąpiona przez nową, to podatek może wynieść **pomiędzy 1 a 5 peso**. Jednakże jedna ustawa stanowi wyjątek • wprowadza

naliczanie podatku **biorąc pod uwagę ilość posiadanych budynków**.

• Jeżeli gracz zapłaci podatek zgodnie z obowiązującą ustawą, to otrzymuje **2 punkty zwycięstwa**. Jeżeli tego nie zrobi, to nic nie otrzymuje.

Ustawy celne (II)

Oprócz podatków gracze muszą oddać zasoby i produkty do banku. Na początku gry cło wynosi 1 x owoce cytrusowe. Nowe ustawy mogą je zmieniać na: **1 x trzcina cukrowa, 1 x tytoń, 1 x woda lub dwa dowolne zasoby lub produkty**. Cło może także wrócić do owoców cytrusowych.

• Jeżeli uiścisz opłatę celną, to otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa, tak jak w przypadku podatku. Jeżeli tego nie zrobisz, to nic nie otrzymujesz.

Uwaga: Jeżeli gracz zapłaci podatek oraz cło, to otrzymuje dodatkowo 1 punkt zwycięstwa, czyli w sumie otrzymuje 5 punktów zwycięstwa (2+2+1).

Ustawy dotujące (III)

Na początku gry nie ma żadnych dotacji. Kiedy pierwsza ustawa dotująca przejdzie przez fazę parlamentu, gracze mogą otrzymać dodatkowe punkty zwycięstwa za spełnienie określonych wymagań, ale **nie muszą nic oddawać ani płacić!**

Zgodnie z **obecną ustawą dotującą** gracze otrzymują po **jednym punkcie zwycięstwa** za:

- każdy budynek
- każde otwarte pole zasobów
- każde otwarte pole produktów
- każdy posiadany znacznik wody (maksymalnie 7 PZ)
- każdy głos w parlamencie (*liczy się tylko wartość postaci; głosy z Ratusza czy kupione się nie liczą*)
- każde 3 peso (maksymalnie 7 PZ).

Inne ustawy (IV)

W grze występują **dwie Ustawy rynkowe**, które regulują ilości oferowanych

produktów na rynku krajowym. Jeżeli Ustawa rynkowa przejdzie przez parlament, to gracze muszą się dostosować do zarządzeń w fazie statutu:

Jedna Ustawa rynkowa **zmniejsza ilość oferowanych produktów** zabierając po dwie trziny cukrowe, tytoń i owoce cytrusowe z rynku. Druga **zwiększa ilość oferowanych produktów** o 2 w każdym z wymienionych produktów.

Trzy inne Ustawy **działają tylko gdy użyte zostały konkretne karty postaci**:

Ustawa o suszy: Jeżeli zagrałeś robotnika, możesz aktywować tylko jedno pole. (*Jeżeli jednak wciąż masz okazję by użyć dodatkowego (aktywowanego) pola, to musisz zapłacić jeden znacznik wody. Ustawa nie działa na zasoby.*)

Ustawa o budynkach: Jeżeli zagrałeś architekta, musisz zapłacić dodatkowe 2 peso by wznieść budynek.

Ustawa portowa: Jeżeli skończyłeś załadunek statku przy użyciu burmistrza lub jednego z biur, to statek odplywa natychmiast. Wszystkie pozostałe statki **przesuwają się w dół** o jeden port (*patrz „Koniec rundy”*).

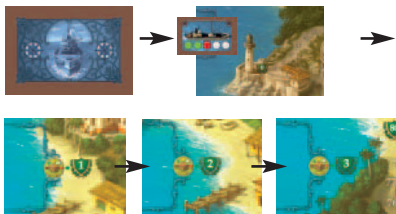
Ustawa antykorupcyjna wchodzi do gry w fazie parlamentu: Zabrania ona kupowania głosów. W takim wypadku liczy się tylko wartość postaci (*oraz dodatkowe 2 głosy z Ratusza*).

E. Koniec rundy

- Gracze muszą **oddać wszystkie produkty, które wciąż znajdują się na placu**. Produkty w magazynie pozostają tam na kolejną rundę.
- Zasoby i dobra pozostają na placu.
- W pełni załadowane statki opuszczają port. Ich ładunek wraca do banku, a ich karty umieszcza się na spodzie talii kart statków.
- Wszystkie pozostałe statki przesuwają się tak, by w każdym doku był jeden statek, a nowy statek umieszcza się na morzu.

Kolejność to: z talii na morze, z morza do doków.

• **Usuwa się z planszy wszystkie czarne pionki.** Znów można korzystać z alternatywnych możliwości handlarza, architekta i burmistrza.



Koniec 2 i 5 rundy różni się od końca 1 rundy tylko jedną rzeczą: w **3 doku** znajduje się statek, który **odpływa** bez względu na stopień załadowania.

Jeżeli w banku zabraknie zasobów lub towarów, to gracze muszą poczekać, aż ktoś zużyje swoje składniki. Gracze nie mogą ze sobą handlować.

Gra kończy się po zakończeniu 6 rundy.

Jeżeli przed końcem rozgrywki zdobędziesz 80 punktów zwycięstwa, to kontynuujesz liczenie punktów od początku toru punktacji.

KONIEC GRY

- Gracze otrzymują **2 dodatkowe punkty zwycięstwa** za każdy posiadany **budynek**. Pieniądze nie dają dodatkowych punktów zwycięstwa.
- Zwycięzcą zostaje gracz z **największą ilością punktów zwycięstwa**. W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących, który ma więcej pieniędzy.

DODATEK

Budynki

Aby gracz mógł używać budynku, musi:

1. Zbudować go na swojej planszy plantacji zagrywając kartę architekta.
2. Zdolności budynków używa się zagrywając kartę Majstra.

Gracz może używać zasobów i towarów tylko ze swojego placu lub magazynu.

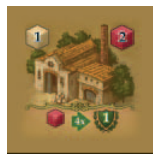
Rozszerzenie tekstu na kartach budynków:

• Terminy „koszt budynku” (building cost), „zmieść” (turn into) i „sprzedaj” (sell) odnoszą się do odkładania odpowiednich zasobów i/lub towarów do banku.

• Zdolności można użyć tylko raz na rundę. Przykładowo Fabryka cementu pozwala na zamienienie maksymalnie 4 kamieni na punkty zwycięstwa, co oznacza: Jeżeli gracz używa tego budynku przy pomocy majstra, to może odłożyć do 4 kamieni do banku i otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdy odłożony kamień.

By dać graczom lepsze rozeznanie w rozgrywce, budynki zostały podzielone według swoich właściwości (*mniej więcej*) na następujące kategorie: „punkty zwycięstwa”, „źródła dochodu”, „fabryki i czarny rynek” oraz „większa władza”.

Punkty zwycięstwa (10 budynków):



Fabryka cementu
Koszt budynku: 1 x drewno + 2 x kamień
Zdolność: Zamienia maksymalnie 4 kamienie w 1 PZ za każdy



Tartak
Koszt budynku: 2 x drewno + 1 x kamień
Zdolność: Zmienia maksymalnie 4 drewna w 1 PZ za każdy



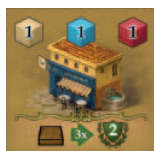
Pole golfowe
Koszt budynku: 2 x woda
Zdolność: Zmienia maksymalnie 4 wody w 1 PZ za każdą



Klasztor
Koszt budynku: 2 x drewno
 + 1 x kamień
Zdolność: Zmienia
 maksymalnie 2 produkty
 w 1 PZ za każdy



Cafe Rum
Koszt budynku: 1 x drewno,
 1 x kamień + 1 x woda
Zdolność: Zmienia
 maksymalnie 3 butelki rumu
 w 2 PZ za każdą



Cafe Cygaro
Koszt budynku: 1 x drewno,
 1 x kamień + 1 x woda
Zdolność: Zmienia
 maksymalnie 3 cygara w 2
 PZ za każde



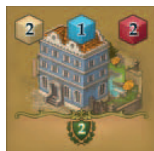
Małe biuro
Koszt budynku: 2 x drewno
 + 1 x kamień
Zdolność: Dostarcza na
 statek jedną jednostkę
 towaru i daje odpowiednią

ilość PZ

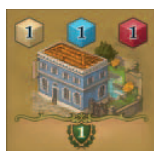


Duże biuro
Koszt budynku: 2 x drewno
 + 2 x kamień
Zdolność: Dostarcza na
 statek dowolną liczbę
 jednego typu towarów i daje

odpowiednią ilość PZ



Hotel
Koszt budynku: 2 x drewno,
 1 x kamień + 1 x woda
Zdolność: Daje 2 PZ



Karczma
Koszt budynku: 1 x drewno,
 1 x kamień + 1 x woda
Zdolność: Daje 1 PZ

Źródła dochodu (5 budynków)



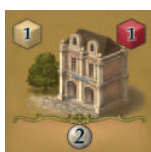
Sklep
Koszt budynku: 1 x drewno
 + 2 x kamień
Zdolność: Pozwala na
 sprzedaż maksymalnie 1
 towaru za 6 peso.



Hala produkcyjna
Koszt budynku: 2 x drewno
 + 1 x kamień
Zdolność: Pozwala na
 sprzedaż maksimum 1
 produktu za 4 peso



Skład
Koszt budynku: 1 x drewno,
 1 x kamień + 1 x woda
Zdolność: Pozwala na
 sprzedaż maksimum 2
 zasobow za 2 peso



Mały bank
Koszt budynku: 1 x drewno
 + 1 x kamień
Zdolność: Daje 2 peso



Duży bank
Koszt budynku: 2 x drewno
 + 3 x kamień
Zdolność: Daje 4 peso

Fabryki i czarny rynek (5 budynków)



Fabryka cygar (2x)
Koszt budynku: 2 x
 drewno, 2 x kamień
Zdolność: Zamienia
 dowolną ilość tytoniu
 w tyle samo cygar



Destylarnia (2x)
Koszt budynku: 2 x
 drewno, 2 x kamień
Zdolność: Zamienia
 dowolną ilość trzciny
 cukrowej w tyle samo
 butelek rumu



Czarny rynek
Koszt budynku: 3 x drewno,
 2 x kamień
Zdolność: Zamienia
 maksymalnie 1 produkt na 1
 dobro lub na odwrot

Większa władza (5 budynków)



Kościół
Koszt budynku: 2 x drewno,
 2 x kamień
Zdolność: Daje 1 veto
 przeciw ustawie

Żeton veta przyznawany przez Kościół daje graczowi możliwość **natychmiastowego** odrzucenia ustawy. Dzięki temu w tej rundzie będą tylko 3 ustawy. Po każdym użyciu veta **żeton** ten kładzie się obok odpowiedniej talii kart projektów ustaw jako przypomnienie. Robi się tak, ponieważ właściciel Kościoła nie może zawetować ustawy z tego samego pola w następnej rundzie. Żeton veta kładzie się z boku aż do następnego veta.



Ratusz
Koszt budynku: 1 x drewno,
 1 x kamień
Zdolność: Daje 2 dodatkowe
 głosy w parlamencie

Jeżeli użyłeś Ratusza przy pomocy majstra, to umieść żeton głosu na żetonie Ratusza jako przypomnienie. Zdejmij go po fazie parlamentu.

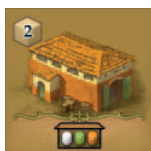


Tama
Koszt budynku: 2 x kamień
Zdolność: Daje 2 x wodę



Latarnia
Koszt budynku: 1 x drewno,
 1 x kamień
Zdolność: Pozwala na
 zamianę statku na morzu
 z dowolnym statkiem

w talii.



Magazyn
Koszt budynku: 2 x drewno
Zdolność: Zapewnia
 dodatkową powierzchnię
 magazynową

Rozważania na temat strategii:

Jako że musisz zachować jedną ze swoich postaci do fazy parlamentu, to na początku każdej fazy akcji powinieneś rozważyć:

- które z obecnych działających ustaw są dla ciebie korzystne, a które nie
- jak ważne jest dla ciebie przegłosowanie 2 z 4 obecnych propozycji ustaw
- czy chcesz powstrzymać jedną czy dwie propozycje ustaw
- jaka karta nie będzie ci potrzebna w tej fazie akcji.

Możliwe strategie:

Możesz zebrać punkty zwycięstwa poprzez szybkie dostarczenie towarów na statki na początku rundy. By to zrobić, postaraj się zebrać wiele produktów lub wybuduj któreś z Biur oraz pozyskaj Czarny rynek, który pozwala na większą swobodę.

Dobrą alternatywą jest wybudowanie fabryki oraz odpowiedniej do niej Kawiarni: jeżeli połączysz to z odpowiednimi polami produktów, będziesz dostawał punkty zwycięstwa co rundę.

Pieniądże rządzą światem: jeżeli, dzięki Bankom i Sklepowi, masz dużo peso, to możesz zawsze płacić podatki i dzierżyć władzę w parlamencie. Tam możesz także „złapać” odpowiednie dofinansowanie i wtedy jesteś ustawiony.

Dobrym pomysłem jest także zdobywanie punktów zwycięstwa przy użyciu budynków: poprzez Hotel i Karczmę, a także przez zamianę zasobów i produktów na punkty zwycięstwa. Wraz z punktami za budynki przy końcowym podsumowaniu możesz zbierać całkiem niezłą pulę punktów zwycięstwa.

Strategii jest więcej, a każda ma swoje wady i zalety. Zwyciężyć można jednak tylko wtedy, gdy śledzi się całą grę i z każdej sytuacji korzysta się najlepiej, jak to możliwe.

Wariant gry

Jeżeli chcesz, możesz spróbować zagrać z poniższym wariantem:

Zamiast trzymać piątą kartę postaci w ręce aż do fazy parlamentu, gracze już na początku fazy akcji muszą zdecydować, którą postać wyślą do parlamentu. Gracze kładą jedną zakrytą kartę postaci przed sobą i nie odsłaniają jej aż do fazy parlamentu. Wariant ten powoduje, że gra jest jeszcze bardziej emocjonująca, ponieważ gracze nie wiedzą, jakimi postaciami ciągle dysponują przeciwnicy.

PODZIĘKOWANIA

Wydawca i autorzy dziękują licznym współpracownikom, którzy przyczynili się do powstania gry Cuba. Ich pomysły i sugestie sprawiły, że gra stała się lepsza i bardziej dopracowana.

W szczególności dziękujemy następującym osobom: Thomas Mumm, Daniela Metzig, Klaus-Jurgen Danker, Detlef Kraut oraz Tobias Stapelfeldt. Powstanie tej gry nie byłoby możliwe bez wsparcia Friedemanna de Pedro i jego agencji reklamowej oraz doskonałej współpracy z Michaelem Menzelem.

Autorzy: Michael Reineck i Stefan Stadler

Ilustracje: Michel Menzel

Tekst: Annegret Schoenfelder

Rebel Centrum Gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel
Rebel.pl - największy sklep z grami.
Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>
Tłumaczenie i skład: Szymon Szweda

 **REBEL.pl**
Centrum gier