

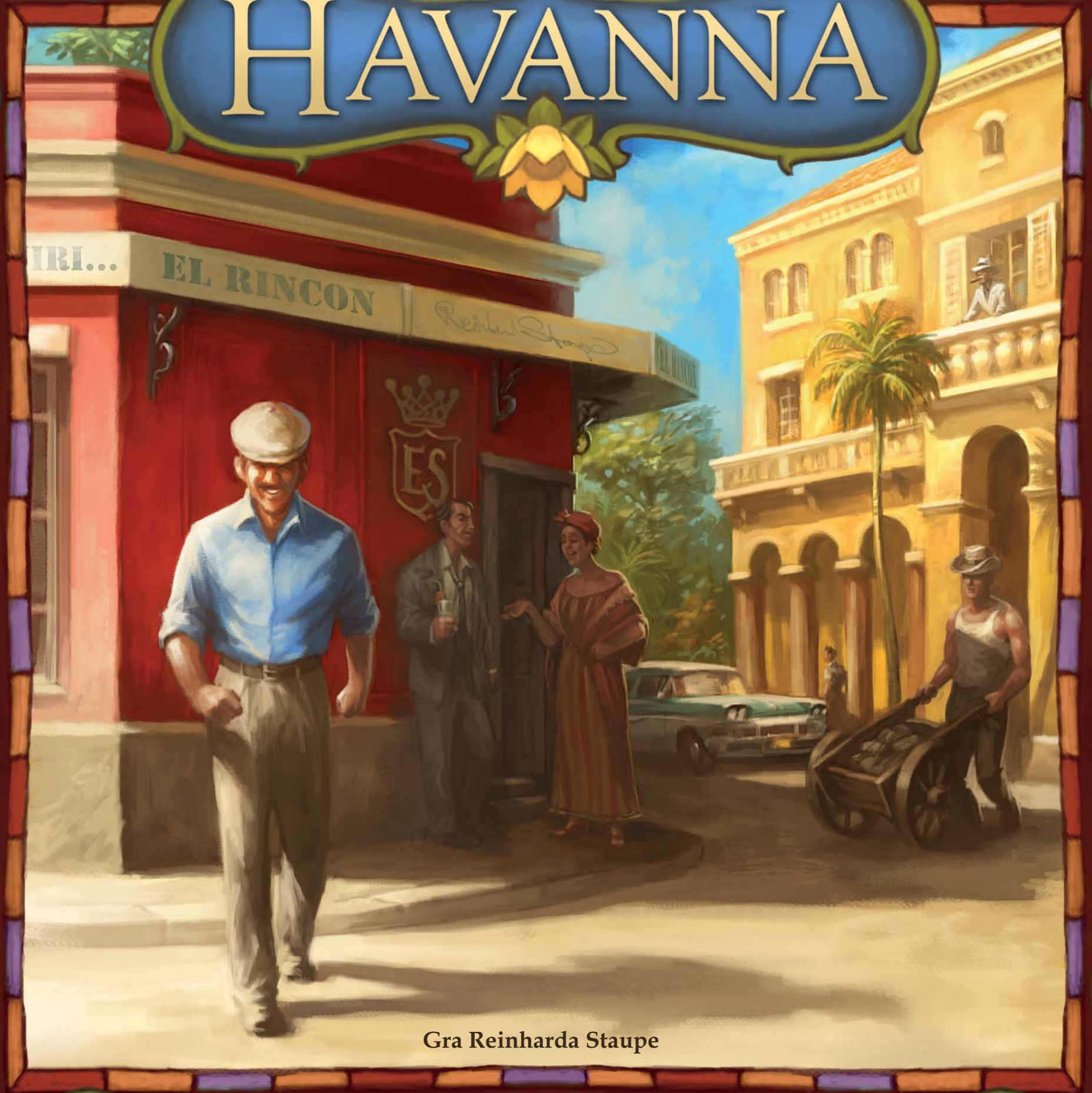
# HAVANNA

IRI...

EL RINCON

*Reinhard Staupé*

Gra Reinharda Staupé



Havana to taktyczna gra Reinharda Staupe dla 2-4 osób, którą cechuje szybkie wprowadzenie, ciągła zmiana kolejności zagrywania i liczne drogi realizacji obranej strategii. Kolejność graczy wyznaczana jest poprzez liczby z wyłożonych przez nich kart. Chciałbyś mieć sjęstę i nic nie robić czy raczej wolałbyś zatroszczyć się o materiały budowlane na czarnym rynku?

Najmocniejsze karty z pewnością nie będą roztrwonione na początku rundy, bo tylko prawidłowo dobrany zestaw zagrany w odpowiednim momencie pozwoli Ci na uzyskanie maksymalnych korzyści. Na początku każdy gracz ma do dyspozycji 13 kart akcji, jednak z każdym jego ruchem wybór będzie coraz mniejszy.

## Zawartość

### 80 materiałów budowlanych

po 10 kolorowych:

czerwony = cegła, żółty = piaskowiec,  
brązowy = glina, niebieski = szkło



i 40 w kolorze szarym = gruz



### 1 woreczek z materiału



### 36 budynków



Przykład: Statua  
(Wartość: 2 punkty zwycięstwa)

### 4 x 13 kart akcji



### 4 x 2 karty pomocy



### 60 monet pesos

36 o wartości "1"  
i 24 o wartości "3"



### 15 robotników



## Pomysł gry

Zakończyła się rewolucja na Kubie. Przyszedł czas na to, by w stolicy Havanie wznieść okazałe budynki, które przysporzą jej nowej świetności.

Każdy z graczy dysponuje identycznymi 13 kartami akcji i, korzystając co rundę z dwóch, przeprowadza związane z nimi akcje. Dzięki temu może otrzymać pesos lub materiał budowlany, nająć robotników, zwerbować architektów, egzekwować podatki, wysłać złodziei czy też przeszkodzić we wznoszeniu budynków. Na końcu rundy każdy z graczy kładzie 1 zakrytą kartę akcji z ręki na jedną z dwóch wyłożonych wcześniej kart. Nowa karta zastępuje przykrytą. Tę ostatnią należy odłożyć na prywatny stos kart odrzuconych gracza. W ten sposób ulegają stopniowemu zmniejszeniu najlepsze możliwości zagrywek.

Nagromadzone zasoby pozwalają na wznoszenie budynków, a przez to uzyskiwanie punktów zwycięstwa (PZ). Kto najwcześniej uzbiera określoną liczbę punktów zwycięstwa, wygra. Rozgrywka 2-osobowa trwa do momentu zdobycia przez jednego z graczy 25 PZ, 3-osobowa - do 20 PZ, a 4-osobowa - do 15 PZ.

## Przygotowanie do gry

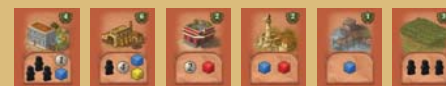
Każdy z graczy otrzymuje 2 karty pomocy, które wyklada odkryte przed sobą. Każdy gracz dostaje również identyczny zestaw 13 kart akcji, które zabiera na rękę. **Ważne: Przed rozpoczęciem rozgrywki należy starannie przeczytać objaśnienia znajdujące się na kartach oraz na stronie 4 niniejszej instrukcji.**

Pesos, 15 robotników i woreczek (ze wszystkimi 80 materiałami budowlanymi w środku) należy położyć przy krawędzi stołu. Tworzą one wspólną pulę. Karty z 36 budynkami należy potasować, a następnie odkryć 12 i wyłożyć na środku stołu w dwóch rzędach po 6 budynków. Uwaga: Co najmniej jeden budynek o wartości 1, 2 lub 3 powinien znajdować się na jednym z 4 brzegów rzędów. Jeśli tak się nie stało, najstarszy gracz wyszukuje taką kartę z talii i zamienia ją z dowolną z czterech kart brzegowych, a następnie jeszcze raz tasuje talię. Talia (jako zakryty stos) trafia do puli w pobliżu krawędzi stołu.

**Każdy gracz otrzymuje 1 peso i losuje "w ciemno" 3 jeden materiał budowlany z woreczka.** Te elementy wyklada przed sobą jako własny zasób.

Teraz należy dociągnąć z woreczka "w ciemno" 3 materiały budowlane i umieścić je pod rządami budynków na środku stołu. Następnie dokłada się tu również 4 pesos.

## Środek stołu



## Krawędź stołu (= wspólna pula)



Budynki



Robotnicy



Pesos



Woreczek

Każdy gracz wybiera **2 dowolne** swoje karty i wyklada je najpierw zakryte przed sobą. Jeśli wszyscy to uczynili, obie karty odkrywa się i, w zależności od cyfr umieszczonych na kartach, układa się je w porządku **rosnącym od lewej do prawej**.



Vanessa wyłożyła przed sobą "7" (Czarny rynek) i "0" (Sjesta). Układa je w kolejności rosnącej (0-7) i w ten sposób tworzy liczbę 07.



Piotr wyłożył przed sobą "2" (Ochrona) i "4" (Robotnik). Układa je w kolejności rosnącej (2-4) i w ten sposób tworzy liczbę 24.



Tobiasz wyłożył przed sobą "2" (Ochrona) i "6" (Złodziej materiału). Układa je w kolejności rosnącej (2-6) i w ten sposób tworzy liczbę 26.

## Przebieg gry:

W każdej rundzie odbywa się kolejno 3 fazy. Najpierw wszyscy gracze jeden po drugim odbywają fazę 1 (przeprowadzanie 2 akcji i pozyskiwanie budynków), następnie przechodzą do fazy 2 (zaopatrzenie), polegającej na umieszczeniu na środku stołu 3 pesos i 3 nowych materiałów budowlanych. W fazie 3 (nowa karta akcji) wszyscy gracze wykładają przed sobą dokładnie 1 kartę akcji.

### Faza 1: Przeprowadzanie 2 akcji i pozyskiwanie budynków

Rozpoczyna ten z graczy, którego obie wyłożone karty akcji tworzą najmniejszą liczbę. Przy pomocy swoich kart przeprowadza on, w dowolnej kolejności, wynikające z nich akcje. Następnie ruch przechodzi na gracza, który uzyskał drugą w kolejności najmniejszą liczbę, itd. do momentu,

w którym każdy z graczy przeprowadzi swoje dwie akcje.

Vanessa zaczyna, ponieważ 07 jest najmniejszą liczbą. Następny będzie zagrywał Piotr, który uzyskał liczbę 24, a po nim Tobiasz z liczbą 26.

Akcje są opisane na poszczególnych kartach i szczegółowo objaśnione na stronie 4 niniejszej instrukcji. Obie wyłożone karty pozostają na swoim miejscu, przed graczem.

**Uwaga:** Nie można zrezygnować z wykonania akcji chyba, że wynika to z tekstu na karcie lub objaśnienia na stronie 4 wyraźnie na to pozwalają.

**Kolejność przy jednakowych liczbach:** Jeśli więcej graczy wyłożyło identyczną liczbę, rozpoczyna ten, który ma mniej punktów zwycięstwa (PZ). Jeśli i w tym przypadku jest remis, zaczyna ten z graczy, który posiada mniej kolorowych materiałów budowlanych. Jeśli kwestia dalej nie jest rozstrzygnięta decyduje najmniejsza liczba: pesos, następnie robotników, później szarego materiału budowlanego (gruzu). Jeżeli powyższe kryteria nie rozwiązały kwestii kolejności, rozpoczyna najmłodszy z graczy.

**Pozyskiwanie budynków:** Gracz, podczas swojej tury, może w fazie 1, zaraz po tym, jak przeprowadził swoje 2 akcje, pozyskać natychmiast dowolną liczbę wyłożonych budynków. W tym celu musi on spełnić/oddać to, co przedstawione jest na karcie budynku:

- **materiał budowlany;** gracze oddają wymagany materiał i odkładają go z powrotem do pudełka (wypada on z gry)
- **pesos i robotnicy** trafiają do wspólnej puli przy krawędzi stołu
- jeśli wymagany jest **architekt**, gracz musi go mieć w tym momencie wyłożonego, a zatem musi on być jedną z dwóch aktualnie odkrytych kart akcji; Architekt nie zostaje odłożony po wzniesieniu budynku - pozostaje tam, gdzie jest.

**Bardzo ważne:** Można pozyskać tylko te budynki, które w obu rzędach kart leżą po ich bokach (karty brzegowe) - a zatem każdorazowo są to dokładnie 4 karty. Karty pozyskuje się więc w trakcie gry "z zewnątrz do środka". Wyłącznie od woli gracza zależy, które karty w którym rzędzie on pozyska i w jakiej kolejności to zrobi. Może on na przykład (jeśli tylko posiada wystarczającą ilość materiałów) najpierw pozyskać budynek leżący z lewej strony górnego rzędu, następnie ten z prawej strony dolnego rzędu i ponownie budynek z prawej strony dolnego rzędu. Pozyskane budynki gracz wyklada odkryte przed sobą tak, że w każdej chwili możliwe jest obliczenie punktów zwycięstwa posiadanych przez każdego z graczy.

**Uwaga:** Budynki można pozyskiwać wyłącznie podczas swojej tury i tylko w fazie 1.



Budynki pozyskuje się z zewnątrz do środka. Gracz będący przy ruchu w fazie 1 może wybrać dowolnie z każdorazowo 4 kart brzegowych.

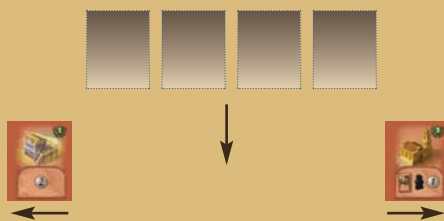
### Wymiana "5 za 1" przy budowie

Jeśli gracz pozyskuje budynek, może on, zamiast 1 robotnika, oddać 5 pesos (do puli). Można także oddać 5 szarych materiałów budowlanych (gruz) zamiast 1 dowolnego kolorowego materiału (do pudełka = wypadają z gry). **Uwaga:** Nie jest możliwa wymiana robotników na pesos albo kolorowych materiałów budowlanych na gruz.



Vanessa pozyskuje budynek znajdujący się z prawej strony górnego rzędu. Oddaje 1 czerwony materiał budowlany i 2 pesos. Pesos trafiają do wspólnej puli, a materiał - do pudełka. Vanessa wyklada pozyskany budynek odkryty przed sobą. W ten sposób ma zagwarantowane 2 PZ, które nie mogą być jej już odebrane.

➡ **Jeśli w trakcie gry w rzędzie pozostaną tylko 2 budynki**, wówczas należy je rozsunąć na brzegi, a pomiędzy nie włożyć 4 nowe budynki pociągnięte z talii.



### Faza 2: Zaopatrzenie

Jeśli na środku stołu znajdują się jakieś pieniądze i/lub materiały budowlane pochodzące z 1 fazy (i/lub poprzednich rund), należy je tam pozostawić. Z woreczka losuje się "w ciemno" dodatkowe 3 materiały i wyklada na środek stołu. Oprócz tego należy tam dołożyć 3 pesos z puli. W trakcie gry może więc dojść do nagromadzenia się pieniędzy i materiałów budowlanych na środku stołu.

### Faza 3: Nowe karty akcji

Gracze, w odpowiedniej kolejności, jeden po drugim kładą **dokładnie jedną** kartę akcji z ręki (początkowo jako zakrytą) na jedną ze swoich uprzednio wyłożonych kart akcji. **Uwaga:** zagrywanie kart odbywa się w takiej samej kolejności, w której w fazie 1 przeprowadzano akcje (w zależności od liczb utworzonych przez zagrane wtedy karty).



Vanessa przykrywa kartę 0.

Następnie Piotr przykrywa kartę 4.

Na końcu Tobiasz przykrywa kartę 6.

Po tym, jak każdy z graczy umieścił jedną zakrytą kartę, należy ją obrócić (odkryć). **Stara**, leżąca pod spodem, karta akcji trafia **zakryta** na prywatny stos kart odrzuconych gracza. Każdy z graczy układa teraz odkryte dwie karty akcji, zgodnie z przedstawionymi na nich cyframi w porządku rosnącym od lewej do prawej tak, by powstała możliwie najmniejsza liczba. Przykładowo "2" i "8" muszą być zawsze wyłożone jako 28, **nigdy** jako 82. "6" i "0" zawsze dają 06, nigdy 60!



Vanessa odkrywa swoją wyłożoną kartę akcji, jest to "8". Starą kartę akcji "0" odkłada na jej indywidualny stos kart odrzuconych. Następnie układa aktualne karty akcji w porządku rosnącym 7-8, tworząc liczbę 78.

**Bardzo ważne:** Jeśli w tym momencie (a więc **po** odkryciu wyłożonej karty akcji) gracz będzie miał tylko 2 karty na ręce, może on ponownie wziąć **wszystkie** karty z indywidualnego stosu kart odrzuconych. W ten sposób jeszcze raz będzie miał do dyspozycji 11 kart akcji.



Pozostały tylko 2 karty akcji na ręce - wszystkie odrzucone karty z powrotem na rękę!

## Dalszy przebieg gry i jej zakończenie

Wszystkie następne rundy przebiegają dokładnie tak, jak to opisano wyżej. Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy osiągnie lub przekroczy wymaganą liczbę punktów zwycięstwa, przy czym bieżąca runda **nie jest** już rozgrywana do końca!

Przy 2 graczach: 25 PZ

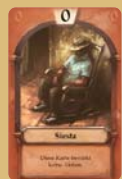
Przy 3 graczach: 20 PZ

Przy 4 graczach: 15 PZ

Wskazówka: Jeśli dojdzie do rzadkiej sytuacji, w której wszystkie 36 budynków lub 80 materiałów budowlanych zostanie wykorzystanych i/lub usuniętych z gry, gra kończy się natychmiast, a gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą.

## Opis kart akcji

(pochyłą czcionką zaznaczono tłumaczenie tekstów na kartach)



### 0 Siesta (Siesta)

Ta karta nie wywołuje żadnej akcji, ale jest pomocna przy ułożeniu możliwie najmniejszej liczby po to, by jak najwcześniej rozegrać swoją turę.



### 1 Powrót (Komm zurück/Refreshment)

Możesz (a więc nie musisz) wziąć dowolną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych z powrotem do ręki. Nie ma konieczności ujawnienia współgraczom wybranej karty.



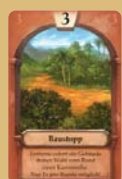
### 2 Ochrona (Schutz/Protection)

Jesteś chroniony przed wszystkimi poborcami podatkowymi i złodziejami. Gracz, który zbiera materiały budowlane i/lub pesos na bardziej wartościowe budynki powinien ochronić się przed poborcami i złodziejami.



### 2 Gruz (Schutt/Debris)

Weź cały gruz ze środka stołu. Ta akcja **musi** być wykonana. Przykład: Jest tura Vanessy. Na środku stołu leżą 4 znaczniki gruzu (szare). Vanessa **musi** wziąć wszystkie 4 znaczniki z puli i przenieść do własnego zasobu.



### 3 Zastój (Baustopp/Conservation)

Odrzuć natychmiast dowolny budynek z brzegu dowolnego rzędu (tylko raz w ciągu rundy). Ta akcja nie musi być wykonana. Jeśli gracz przeprowadza tę akcję i odrzuca jeden z czterech budynków ze środka stołu, musi odłożyć jego kartę do pudełka.

**Bardzo ważne:** Podczas rundy gracze mogą odrzucić w sumie tylko jeden budynek. Przykład: Sara, Tobiasz i Vanessa mają wyłożoną przed sobą kartę Zastoju. Tura Sary wypada przed turami Tobiasza i Vanessy. Sara korzysta z karty Zastoju i odrzuca jeden budynek. Zarówno Tobiasz jak i Vanessa nie będą mogli już skorzystać w tej rundzie ze swoich kart Zastoju i odrzucić kolejnych budynków.



### 3 Poborca podatkowy (Steuereintreiber/Tax Collector)

Weź 1 peso z puli i odrzuć po 1 robotniku lub 1 materiale budowlanym u każdego z graczy, który jeszcze nie przeprowadzał swojej tury. Ta akcja **musi** być wykonana. Przykład: Jest tura Piotra, który ma wyłożoną przed sobą

kartę Poborcy. W bieżącej rundzie przed Piotrem zagrywała już Vanessa, po nim będzie zagrywać jeszcze Tobiasz i Sara. Piotr bierze 1 peso z puli. Teraz musi zdecydować odnośnie każdego z graczy, którzy nie mieli jeszcze swoich tur (Tobiasz i Sara, ale nie Vanessa!) czy odrzucić u nich 1 robotnika czy 1 materiał budowlany (również gruz). Robotnicy wracają do puli, materiały odkłada się do pudełka.



### 4 Robotnik (Arbeiter/Worker)

Weź robotnika z puli. Pierwszy gracz, który przeprowadza tę akcję bierze 2 robotników, następni - jednego. Akcja **musi** być wykonana. **Uwaga:** Gracz, któremu przysługuje 2 robotników to nie gracz, który ułożył najmniejszą liczbę ze swoich kart akcji, ale ten, który podczas swojej tury pierwszy przeprowadza tę akcję. Wskazówka: Jeśli pula robotników się wyczerpie, gracz w tej rundzie odchodzi z niczym.



### 4 Architekt (Architect)

Weź 1 robotnika z puli. Architekt jest potrzebny do wzniesienia niektórych budynków. Gracz **musi** wziąć robotnika z puli, nie jest natomiast zobowiązany do pozyskania budynku przy pomocy swojego architekta, nawet jeśli ma taką możliwość. Wnoszenie budynków jest darmowe. Wskazówka: Jeśli pula robotników się wyczerpie, gracz w tej rundzie odchodzi z niczym.



### 5 Złodziej peso (Peso-Dieb/Pesos Thief)

Okradnij z połowy pesos (zaokrąglając w dół) gracza, który jeszcze nie przeprowadzał swojej tury. Jeśli nie ma takiego gracza, okradnij dowolnego. Akcja **musi** być wykonana.

Jeśli kilku graczy nie przeprowadzało jeszcze swojej tury, złodziej okrada **dowolnego z nich**. Przykład: Vanessa ma wyłożonego przed sobą Złodzieja peso. Przed nią zagrywała Sara, po niej swoje tury będą mieli jeszcze Piotr i Tobiasz. Vanessa **musi** okraść albo Piotra albo Tobiasza - na kogo się zdecyduje, pozostaje w jej gestii. Vanessa postanawia okraść Tobiasza, który ma przed sobą 7 pesos. Zabiera mu 3 pesos (połowa to 3,5 - zaokrąglona w dół daje 3).

**Uwaga:** Dopuszczalna jest sytuacja, w której więcej graczy, zagrywających Złodzieja peso, okradnie tego samego gracza. Oprócz tego może się zdarzyć, że wszyscy gracze będą mieli wyłożonego przed sobą Złodzieja peso. Złodzieje są wówczas wprowadzani do rozgrywki kolejno, jeden po drugim (w zależności od kolejności tur zagrywających ich graczy).



### 6 Złodziej materiałów (Baustoff-Dieb/Materials Thief)

Okradnij z 1 materiału budowlanego (jeśli ma więcej niż 3 kolorowe materiały, weź 2) gracza, który jeszcze nie przeprowadzał swojej tury. Jeśli nie ma takiego gracza, okradnij dowolnego.

Akcja **musi** być wykonana. Wszystko, co się tyczy Złodzieja peso (zobacz wyżej) odnosi się również odpowiednio do Złodzieja materiałów. **Ważne:** Złodziej materiałów zasadniczo kradnie tylko 1 materiał budowlany (dowolny materiał, a więc również gruz, wybranemu przez siebie graczowi). Jeśli okradany gracz posiada **więcej niż 3 kolorowe materiały**, złodziej może ukraść mu 2 dowolne z nich. Przykład: Tobiasz ma wyłożonego przed sobą Złodzieja materiałów i będzie okradał Sarę, która zagrywa po nim. Obecnie Sara ma w swoim zasobie 4 kolorowe materiały budowlane (1x żółty, 1x brązowy i 2x czerwony) oraz 3x gruz.

Tobiasz może wziąć Sarze 2 dowolne materiały i decyduje się na 1 brązowy i 1 szary.



### 7 Czarny rynek (Schwarzmarkt/Black Market)

Pociągnij losowo materiał budowlany z woreczka. Pierwszy gracz, który przeprowadza tę akcję ciągnie 2 materiały, następni - 1. Akcja **musi** być wykonana. **Uwaga:** Gracz, któremu przysługują 2 materiały to nie gracz, który ułożył najmniejszą liczbę ze swoich kart akcji, ale ten, który podczas swojej tury pierwszy przeprowadza tę akcję.



### 8 Peso (Pesos)

Weź połowę pesos (zaokrągloną w górę) ze środka stołu. Akcja **musi** być wykonana. Jeśli więcej graczy ma wyłożoną przed sobą odkrytą kartę Peso, zagrywają oni kolejno, jeden po drugim (w zależności od kolejności swoich tur). Przykład: Vanessa i Sara mają wyłożone przed sobą karty Peso. Na środku stołu znajduje się 10 pesos. Tura Vanessy wypada przed turą Sary, więc to ona najpierw bierze 5 pesos. Z pozostałych 5 pesos Sara może wziąć 3 (połowa = 2,5 - zaokrąglona w górę daje 3).



### 9 Mamuśka (Mama)

Weź połowę gruzu i połowę kolorowego materiału budowlanego (w dowolnej konfiguracji, zaokrąglając w górę) ze środka stołu. Akcja **musi** być wykonana. Jeśli więcej graczy ma wyłożonych przed sobą odkrytą kartę Mamuśki, zagrywają oni kolejno, jeden po drugim (w zależności od kolejności swoich tur). Gracz może dowolnie wybrać kolorowe materiały (połowę z dostępnych na środku stołu). Przykład: Piotr ma wyłożoną przed sobą kartę Mamuśki. Na środku stołu znajduje się 6 kolorowych materiałów (1x brązowy, 2x żółty i 3x czerwony) oraz 5x gruz. Piotr bierze 3 kolorowe materiały (decyduje się na 2x żółty i 1x brązowy) oraz 3x szary gruz ze środka stołu (połowa z 5 = 2,5 - zaokrąglona w górę daje 3).

## Podziękowania

Wydawca i autor składają podziękowania za wszystkie rozgrywki testowe, które wpłynęły na obecny kształt gry. W szczególności pragniemy wspomnieć w tym miejscu o następujących osobach: Andreas Staupe, Michael Kroupal, Anke Fleckenstein oraz Vanessa von Thien.

Tłumaczenie: Meehoov

Autor: Reinhard Staupe  
Ilustracje: Michael Menzel  
Projekt: Steffi Krage  
Tekst: Reinhard Staupe  
i eggertspiele

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

