

CUBA



Michael Rieneck & Stefan Stadler



eggertspiele

Inhaltsverzeichnis

02-02	Ziel des Spiels
03-03	Spielmaterial
04-05	Spielvorbereitung
06-06	Spielablauf im Überblick
06-12	Die 5 Phasen einer Runde
06-06	(A) Gesetzesvorschläge
06-09	(B) Aktionsphase
	Der Arbeiter
	Die Händlerin
	Der Architekt
	Der Vorarbeiter
	Der Bürgermeister
09-10	(C) Parlamentsphase
10-11	(D) Gesetzesphase
12-12	(E) Ende einer Runde
12-12	Spielende
13-16	Anhang
	Die Gebäude
	Strategische Überlegungen
	Spielvariante

CUBA

Ein strategisches Spiel für 2 - 5
geschäftstüchtige Insulaner
von Michael Rieneck
und Stefan Stadler

Cuba vor der Revolution: Unter turbulenten Umständen streben die Dörfer der Insel nach unabhängigem Wohlstand und Einfluss.

Wer kauft und verkauft seine Rohstoffe und Waren auf dem Inlandsmarkt gewinnbringend oder kassiert auf den Handelsschiffen am meisten?

Wer schickt den richtigen Abgesandten ins Parlament, um die zentrale Gesetzgebung zu beeinflussen oder baut zum richtigen Zeitpunkt Schnapsbrennereien, Hotels und Banken für den Wohlstand seines Dorfes?

Ziel des Spiels

Das Spiel gewinnt, wer am Ende die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Siegpunkte erhalten die Spieler durch das Verschiffen von Handelsgütern im Hafen, aber auch der Bau und die Nutzung von Gebäuden und die Umsetzung einiger Gesetze bringen Siegpunkte ein.



Spielmaterial

1 Spielplan



5 Plantagenpläne



Beispiel

25 Personenkarten

(je 5 in den Spielerfarben blau, rot, gelb, grün und lila)



15 Schiffskarten



Beispiel

1 Startspielerkarte (mit Halterung)



24 kleine Gesetzeskarten



6 Sonstige Gesetze



6 Abgabengesetze



6 Subventionsgesetze



6 Steuergesetze

25 Gebäudeplättchen



Beispiel: Sägewerk

1 Stimmenplättchen für das Rathaus



1 Vetoplättchen für die Kirche



5 Spielfiguren in den Spielerfarben



5 Spielsteine in den Spielerfarben



54 Rohstoffsteine

(jeweils 18 Oktaeder in weiß, orange und grün)



30 Warensteine

(15 rote Rumflaschen und 15 braune Zigarrenkisten)



45 Baustoffsteine

(jeweils 15 Würfel in den Farben natur, rotbraun und blau)



60 Geldmünzen

(45 x 1er, 25 x 3er und 15 x 5er Pesos)



6 schwarze Markierungssteine



4 Kurzspielregeln

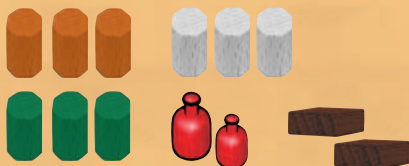


Spielvorbereitung

1. Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
2. Die **25 Gebäudeplättchen** werden auf und neben dem Spielplan platziert:



3. Die **Rohstoffe** und **Waren** werden nach Farben sortiert als allgemeiner Vorrat bereit gelegt. Anschließend kommen **jeweils 3 x Zitrusfrüchte** (orange), **Zuckerrohr** (weiß) und **Tabak** (grün) auf die farblich entsprechenden Felder des Spielplans zu 6, 5 und 4 Pesos. (Wir bezeichnen diesen Bereich des Spielplans als „Markt“.) **Rumflaschen** (rot) und **Zigarrenkisten** (braun) sind zu Beginn des Spiels mit nur **jeweils 2** Warensteinen zu 6 und 5 Pesos auf dem Markt.



4. Die **Baustoffsteine** (Würfel) werden ebenfalls nach Farben sortiert als all-

gemeiner Vorrat bereit gelegt. Es gibt **Stein** (rotbraun), **Holz** (natur) und **Wasser** (blau).



Achtung: Während des Spiels ist es wichtig, **zwischen Baustoffen und Rohstoffen** und **Waren** zu unterscheiden. Es gibt 3 Baustoffsorten (Würfel), 3 Rohstoffsorten (Oktäeder) und 2 Warensorten (Zigarrenkisten und Rumflaschen). Die Handelsschiffe transportieren sowohl Rohstoffe als auch Waren. Zusammen nennen wir diese beiden Gruppen daher auch Handelsgüter. **Baustoffe werden nicht verschifft.**

5. Die 6 schwarzen Markierungssteine werden neben den Spielplan gelegt.
6. Die 15 **Schiffskarten** werden gemischt und kommen mit der verdeckten Seite nach oben als Stapel neben den Spielplan. Anschließend werden die beiden **obersten Karten offen auf die beiden ersten Liegeplätze** des Hafens gelegt (ein bzw. zwei Siegpunkte pro Ladung). Der **3. Liegeplatz** des Hafens bleibt in der ersten Runde frei.
7. **Eine weitere Schiffskarte** wird offen auf die markierte Position in der Nähe des Hafens **an den Rand des Spielplans** gelegt. (Das Schiff befindet sich quasi noch „auf hoher See“, nimmt aber bereits Kurs auf Cuba und wird den Hafen in der nächsten Runde erreichen.)
8. Es gibt **24 Gesetzeskarten**, die sich in 4 Gruppen aufteilen (I bis IV). Von jeder Gruppe sind 6 Gesetze im Spiel. Für jede Gesetzesgruppe wird ein **separater Stapel à 6 Karten** gebildet

und gemischt mit der verdeckten Seite nach oben auf die markierten Felder am Rande des Spielplans gelegt.

- I. **Steuergesetze**
- II. **Abgabengesetze**
- III. **Subventionsgesetze**
- IV. **Sonstige Gesetze**



- 9. Ein **Startspieler** wird ermittelt. Er erhält die **Startspielerkarte** und stellt sie mit der Halterung vor sich auf.
- 10. Jeder Spieler wählt eine Farbe (*blau, rot, gelb, grün oder lila*) und erhält:
 - eine **Spielfigur** sowie einen **Spielstein** seiner Farbe und setzt seinen **Spielstein auf das Startfeld des Siegpunktweges** (*Leuchtturm auf dem Spielplan*) und die **Spielfigur in das Lager** auf seinem Plantagenplan.



- einen **Plantagenplan** ebenfalls in der Spielerfarbe. Jeder dieser Pläne besteht aus 12 Feldern (3 x 4). Darunter befinden sich jeweils ein Lager (*mit Vorhof*), ein See, je zwei Gebirge, zwei Wälder, sowie jeweils zwei

Tabak-, zwei Zuckerrohr- und zwei Zitrusfruchtplantagen. Die Anordnung der Felder ist auf der einen Seite der Pläne identisch und auf der anderen Seite jeweils verschieden.

Entweder spielen alle mit der gleichen Anordnung der Felder oder die Spieler entscheiden sich für ihren individuellen Plantagenplan. Erfahrungsgemäß wird der individuelle Plan bevorzugt, weil das Spiel auf diese Weise noch spannender ist.



- ein Startkapital von **10 Pesos**. Jeder hat sein Geld offen vor sich liegen.



Die restlichen Geldmünzen werden als allgemeiner Vorrat bereit gelegt.

- **2 beliebige Baustoffsteine** (*Holz, Stein oder Wasser*) **und 2 beliebige Rohstoffsteine** (*Zitrusfrüchte, Tabak oder Zuckerrohr*) **die er in den Vorhof, oberhalb des Lagers legt.**
- einen Satz Personenkarten, bestehend aus **5 Karten in der Spielerfarbe** (*Arbeiter, Händlerin, Architekt, Vorarbeiter und Bürgermeister*).

Es ist sinnvoll, wenn ein Spieler den Zahlungsverkehr mit den Geldmünzen organisiert und sich ein anderer Spieler dem Baustoff-, Rohstoff- und Warenverkehr widmet.

Spielablauf im Überblick

Eine Partie geht über **6 Runden**, von denen jede nach dem gleichen Schema in 5 Phasen abläuft:

A. Gesetzesvorschläge

(Überblick über die potenzielle Gesetzeslage)

B. Aktionsphase

(Das Spiel mit den Personenkarten)

C. Parlamentsphase

(Abstimmung über Gesetzesvorschläge)

D. Gesetzesphase

(Umsetzung der Gesetze)

E. Ende der Runde

(Vorbereitung der nächsten Runde)

Hinweis für die erste Partie:

Cuba ist ein spannendes und abwechslungsreiches Spiel mit vielfältigen strategischen Möglichkeiten. Um das Spiel kennen zu lernen, ist es sinnvoll, erstmal nach der folgenden Beschreibung ohne Rücksicht auf Verluste „drauf los zu spielen“ und sich dann bei Bedarf mit den strategischen Herausforderungen (S. 15) zu befassen. VIEL SPASS!

Die 5 Phasen einer Runde

A Gesetzesvorschläge

Von **jedem der 4 Gesetzesstapel** wird die **oberste Karte** aufgedeckt, die erstmal bis zur nächsten Parlamentsphase auf ihrem Stapel liegen bleibt. Noch handelt es sich lediglich um **Gesetzesvorschläge**, die die Spieler jetzt zur Kenntnis nehmen.

B Aktionsphase

Verlauf der Aktionsphase im Überblick:

Der **Startspieler** beginnt, die Mitspieler folgen **nacheinander im Uhrzeigersinn**. Jeder spielt **jeweils eine beliebige eigene Personenkarte** aus (*indem er sie offen vor sich hinlegt*) und führt die jeweils **dazugehörige(n) Aktion(en)** durch. Wer Siegpunkte erhält, setzt diese sofort mit seinem Spielstein auf dem „Siegpunktweg“ um. Dann ist der nächste dran. Dies geht solange, bis jeder **4 Karten** ausgespielt hat. (*Jeder legt seine ausgespielten Karten leicht versetzt übereinander ab und behält seine 5. Karte bis zur Parlamentsphase auf der Hand.*)



Die 5 Personenkarten:



Der Arbeiter

(1 Stimme im Parlament)

Wer diese Karte ausspielt, darf die **Spielfigur auf seiner Plantage beliebig versetzen** oder auch stehen lassen: Damit **„aktiviert“** der Spieler die **6 Felder** seines Plans, die sich in der **gleichen**

Reihe und Spalte mit der Figur befinden. Die aktivierten Felder „nutzt“ der Spieler folgendermaßen:



- Der Spieler erhält jetzt für jedes aktivierte Feld (außer für das Lager oder andere Gebäude) einen entsprechenden Bau- oder Rohstoffstein aus dem Vorrat. Das gilt auch für das Feld, auf dem sich die Figur befindet. Allerdings darf der Arbeiter **maximal 2 Rohstofffelder** nutzen! Wer mehr als 2 Rohstofffelder aktiviert hat, entscheidet sich für 2 von ihnen. Diese Einschränkung gilt nicht für die Baustofffelder.

Im oberen Beispiel: 1 x Stein, 2 x Holz, 1 x Zitrusfrüchte, 1 x Tabak

- Gegen die **Abgabe** von Wassersteinen darf der Arbeiter **ein aktiviertes Rohstofffeld je Wasserstein zusätzlich** nutzen. Er darf auch Wassersteine verwenden, die er im selben Zug erhalten hat. Allerdings ist es **nicht gestattet, ein Feld doppelt zu nutzen**.
- Die erhaltenen Bau- und Rohstoffe legt der Spieler in **den Vorhof** des Lagers auf seinem Plantagenplan.

Der Vorhof ist kein „Feld“ und wird nie aktiviert.

Der Vorhof ist lediglich ein vorläufiger

Abladeplatz für den persönlichen Vorrat (Baustoffe und Handelsgüter).

Hinweis für die 2. bis 6. Runde: Wer den Arbeiter spielt, muss darauf achten, ob das Dürregesetz (IV) aktuell gilt.



Die Händlerin

(2 Stimmen im Parlament)

Wer die Händlerin spielt, darf von den folgenden Transaktionen so viele tätigen, wie er will oder kann:

- Er darf **beliebig viele Handelsgüter auf dem Markt kaufen**, solange er sie bezahlen kann. Dazu nimmt er die entsprechenden Einheiten vom Spielplan und bezahlt den Preis, der jeweils unter ihnen angegeben ist, an den allgemeinen Vorrat. Die **Handelsgüter legt er in den Vorhof des Lagers**.
- Ebenso darf er aus seinem Lager oder dem Vorhof **beliebig viele Handelsgüter auf dem Markt verkaufen**, wenn dort noch entsprechende Felder frei sind. Dazu legt er die Einheiten auf den Feldern ab und erhält den jeweils unter ihnen angegebenen Preis aus dem Vorrat ausbezahlt.
- Befindet sich von einem Handelsgut **keine Einheit mehr auf dem Markt**, kann man von dieser Sorte auch **Einheiten aus dem allgemeinen Vorrat kaufen**. Diese kosten unabhängig von ihrer Sorte **7 Pesos**.
- Bei vollem Markt darf man die **Rohstoffe für einen Peso je Spielstein** und die **Waren für 3 Pesos je Warenstein an den Vorrat verkaufen**.

Alternativer Einsatz der Händlerin:

Statt auf dem Markt tätig zu werden, kann der Spieler **entweder**

- (1) **einen beliebigen Baustoff oder**
- (2) **eine Einheit des Rohstoffs**, der am Markt gerade den niedrigsten Preis aufweist, **kostenlos vom Vorrat nehmen**.

Einsatz der schwarzen Markierungssteine:

Für die Alternativen von Händlerin, Architekt und Bürgermeister gilt:

Wer eine von ihnen nutzt, deckt anschließend das entsprechende Symbol auf dem Spielplan mit einem schwarzen Markierungsstein ab. Auf diese Weise kann **jede alternative Möglichkeit pro Runde nur einmal genutzt werden**.



Der Architekt

(3 Stimmen im Parlament)

Wer diese Karte ausspielt, darf **ein Gebäude vom Vorrat** (*Spielplan oder daneben*) auswählen und **auf ein beliebiges Feld** seines Plantagenplans **legen** („bauen“), also auch auf den See, das Gebirge oder „unter“ die Arbeiterfigur, jedoch **nicht ins Lager oder auf andere Gebäude**.

Für sein Gebäude muss der Spieler **Baustoffe an den allgemeinen Vorrat abgeben**. Was ein Gebäude an Baustoffen kostet, steht in der obersten Zeile auf den Gebäudeplättchen. *Für den Bau einer Zigarrenfabrik muss man beispielsweise 2 x Stein und 2 x Holz abgeben:*



Zigarrenfabrik

Baukosten:

2 x Holz + 2 x Stein

Hinweis für die 2. bis 6. Runde: Wer den Architekten spielt, muss darauf achten, ob das Baugesetz (IV) aktuell gilt.

Alternativer Einsatz des Architekten:

Der erste Spieler, der in einer Runde die Karte ausspielt und auf den Bau eines Gebäudes verzichtet, bekommt dafür **2 Siegpunkte**, der zweite Spieler erhält noch **einen Siegpunkt**. (*Einsatz des Markierungssteins, siehe Beispiel links*)



Der Vorarbeiter

(4 Stimmen im Parlament)

Mit dem Vorarbeiter kann der Spieler die **Funktionen seiner Gebäude nutzen** (*Anhang S. 13*). Er muss sich für eine von 2 Möglichkeiten entscheiden:

- (1) Er nutzt in **beliebiger Reihenfolge alle Gebäude**, die sich in der gleichen Reihe oder Spalte befinden wie seine Spielfigur. Das betrifft auch das Gebäude, das sich möglicherweise unter der **Spielfigur** befindet. (*Diese Aktion ist unabhängig davon, ob die Arbeiterkarte bereits ausgespielt wurde.*)
- (2) Er nutzt **ein beliebiges** eigenes Gebäude.

Ein Gebäude, das Lager, ist bereits auf dem Plantagenplan vorhanden. Wer es mit seinem Vorarbeiter nutzt, kann alle Rohstoffe, über die er zu dem Zeitpunkt verfügt, dort unterbringen, d. h. „**einlagern**“. Das ist wichtig, weil die

Spieler **am Ende jeder Runde alle nicht eingelagerten Rohstoffe abgeben müssen**. Waren und Baustoffe bleiben im Vorhof.

Die Spieler haben jederzeit freien Zugriff auf ihre Vorräte im Vorhof und im Lager. Das haben sie unabhängig von der Position der Spielfigur.



Der Bürgermeister (5 Stimmen im Parlament)

Wer den Bürgermeister spielt, darf beliebig viele Handelsgüter aus dem persönlichen Vorrat (*Vorhof oder Lager*) auf ein Schiff seiner Wahl im Hafen liefern und kassiert dafür Siegpunkte. Er **darf nur ein Schiff beliefern**, eine Aufteilung auf mehrere Schiffe ist nicht möglich.

- Wer **Handelsgüter auf ein Schiff** liefert, legt die passenden Rohstoff- oder Warensteine auf den markierten Plätzen der Schiffskarte ab. Jedes Schiff transportiert ausschließlich die Handelsgüter, für die es auch Plätze bereithält und gilt als „voll beladen“, wenn **jeder der 5 Plätze mit einem Handelsgut** belegt ist.



Jedes Schiff transportiert maximal 5 bestimmte Handelsgüter.

- **Je nach Position** des Schiffes im Hafen, erhält der Spieler **für jedes Handelsgut, das er in dieser Runde auf das Schiff geladen hat, 1, 2 oder 3 Siegpunkte**.
- Alle Schiffe bleiben bis zum Ende der ersten Runde im Hafen.

Hinweis für die 2. bis 6. Runde: Wer den Bürgermeister spielt, muss darauf achten, ob das Hafengesetz (IV) aktuell gilt.

Alternativer Einsatz des Bürgermeisters:

Mit dem Bürgermeister kann man auch auf die Belieferung eines Schiffes verzichten. Der **erste Spieler**, der dies in einer Runde macht, **bekommt dafür 4 Pesos**, der **zweite Spieler** erhält noch **2 Pesos**. (*Einsatz des Markierungssteins, S. 8*)

Startspielerwechsel am Ende der Aktionsphase:

Nachdem jeder seine 4. Karte ausgespielt und die entsprechende(n) Aktion(en) durchgeführt hat, wird festgestellt, wer ab **sofort** der neue Startspieler ist:

- Neuer Startspieler wird derjenige, dessen **zuletzt gespielte (4.) Karte** den **höchsten Wert** aufweist. (*Er erhält jetzt die Startspielerkarte.*)
- Haben mehrere Spieler die Karte mit dem höchsten Wert als 4. Karte ausgespielt (*z.B. ihren Bürgermeister*), wird derjenige von ihnen Startspieler, der seine Karte zuletzt ausgespielt hat.

C Parlamentsphase

Jetzt werden **2 der 4 Gesetzesvorschläge** folgendermaßen **ausgewählt und verabschiedet**:

- Jeder Spieler deckt seine 5. Personenkarte (*die er in der Aktionsphase nicht gespielt hat*) auf und zeigt, über wie viele Stimmen er im Parlament verfügt: Die verschiedenen Personen haben **unterschiedliche Werte**, die

auf den Karten vermerkt sind (1 bis 5). Die Höhe des Wertes entspricht der **Anzahl der Stimmen**, die der jeweilige Spieler im Parlament in dieser Runde besitzt.

- Wer das **Rathaus** besitzt und mit dem Vorarbeiter genutzt hat, erhält **2 zusätzliche Stimmen**.
- Anschließend haben die Spieler noch die **Möglichkeit, geheim zusätzliche Stimmen zu kaufen: Eine Stimme kostet je einen Peso**. Dazu nimmt der Spieler seinen Geldvorrat verdeckt in die Hände. Daraus wählt er einen Betrag (*alles oder einen Teil*) und hält ihn in der Faust versteckt über den Tisch. Alle Spieler bieten gleichzeitig. Wer keine Stimmen kaufen kann oder will, bietet mit der leeren Faust. Wer nach dem Bieten insgesamt **über die meisten Stimmen** verfügt, wählt **genau 2 Gesetzesvorschläge** aus und verabschiedet sie folgendermaßen:
- Jedes **ausgewählte Gesetz** kommt auf das **Ablagefeld seiner Gruppe (I-IV) im Parlament** und **gilt ab sofort**. Befand sich auf dem betreffenden Ablagefeld bereits ein Gesetz, verliert es hiermit seine Gültigkeit. Die nicht gewählten Gesetzesvorschläge kommen aus dem Spiel.
- **Haben mehrere** Spieler nach der ersten Bietrunde **die meisten Stimmen, dürfen die Beteiligten** noch einmal verdeckt **Stimmen nachkaufen**. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt der Startspieler, bzw. derjenige von den Beteiligten, der im Uhrzeigersinn dem Startspieler als nächstes folgt.

- **Sämtliches Geld, das in Stimmen investiert wurde, kommt in den allgemeinen Vorrat**. Jeder muss bezahlen, was er geboten hat, auch wenn er damit keine Mehrheit erreichen konnte.

Hinweis für die 2. bis 6. Runde: Stimmenkauf ist nicht gestattet, wenn das Korruptionsgesetz (IV) aktuell gilt.

- **Koalitionen sind nicht gestattet.**

D Gesetzesphase

Die aktuellen Gesetze (maximal 4) werden **jetzt** - soweit möglich - umgesetzt. Das geschieht **in der hier beschriebenen Reihenfolge (I-IV)**.

Steuergesetze (I)

Zu Spielbeginn beträgt die Steuer 2 Pesos. Wenn das Gesetz durch ein neues ersetzt wurde, kann die Steuer nun **zwischen einem Peso und 5 Pesos** variieren. Eines dieser Gesetze ist allerdings anders. Es erhebt Steuern in der **Höhe der aktuellen eigenen Gebäudezahl**.

- Wer die Steuern nach dem aktuellen Gesetz an den Vorrat bezahlt, erhält **2 Siegpunkte**, wer dies nicht kann oder will, erhält natürlich nichts.

Abgabengesetze (II)

Außer den Steuern sollen die Spieler auch noch Bau- oder Rohstoffe an den allgemeinen Vorrat abgeben. Zu Spielbeginn beträgt die Abgabe 1 x Zitrusfrüchte. Die Abgabe kann durch ein neues Gesetz jetzt **1 x Zuckerrohr, 1 x Tabak, 1 x Wasser oder 2 x beliebige Bau- bzw. Rohstoffe** betragen.

Sie kann allerdings auch wieder **1 x Zitrusfrüchte** betragen.

- Wer das jeweils aktuelle Abgabengesetz erfüllt, erhält analog zum Steuergesetz 2 Siegpunkte.
Wer das nicht tut, geht leer aus.

Achtung: Wer sowohl das Steuer- als auch das Abgabengesetz erfüllt, erhält einen **zusätzlichen Siegpunkt**, also insgesamt **5 Siegpunkte** (2 + 2 + 1).

Subventionsgesetze (III)

Zu Spielbeginn gibt es noch keine Subventionen. Wenn in der ersten Parlamentsphase ein Subventionsgesetz verabschiedet wurde, erhalten die Spieler nun zusätzliche Siegpunkte, wenn sie über die Voraussetzungen verfügen. Sie müssen dafür aber **nichts bezahlen oder abgeben!**

Je **nach aktuellem Subventionsgesetz** erhalten die Spieler **einen Siegpunkt** für:

- jedes eigene Gebäude
- jedes eigene unbebaute Baustofffeld
- jedes eigene unbebaute Rohstofffeld
- jeden eigenen Wasserstein, max. 7 SP
- jede eigene Stimme im Parlament
(hier zählt **nur der Wert der entsprechenden Personenkarte, Stimmen aus dem Rathaus oder gekaufte Stimmen zählen nicht**).
- jeweils 3 eigene Pesos, max. 7 SP

Sonstige Gesetze (IV)

Es gibt **2 Marktgesetze**, die die Angebotsmengen der Rohstoffe auf dem Inlandsmarkt regulieren. Wurde ein Markt-

gesetz im Parlament angenommen, so nehmen die Spieler die **Regulierungen jetzt** in der Gesetzesphase vor:

Ein Marktgesetz **verknappt das Rohstoffangebot**, indem es jeweils 2 x Zitrusfrüchte, Tabak und Zuckerrohr vom Markt nimmt. Das andere **erhöht das Rohstoffangebot**, indem es jeweils 2 Einheiten der drei Rohstoffe auf den Markt bringt.

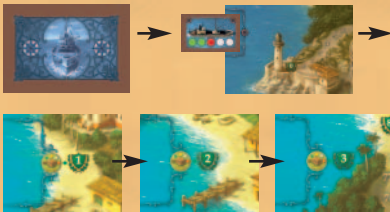
3 weitere Gesetze **wirken ausschließlich beim Einsatz bestimmter Personenkarten:**

- 1) **Dürregesetz:** Wenn jemand den **Arbeiter** spielt, darf er nur noch **ein** aktiviertes Rohstofffeld nutzen.
(Die Möglichkeit, gegen die Abgabe von Wassersteinen zusätzliche, aktivierte Rohstofffelder zu nutzen, besteht weiterhin. Die Baustoffe sind von dem Gesetz nicht betroffen.)
- 2) **Baugesetz:** Der Spieler des **Architekten** muss für den Bau eines Gebäudes 2 Pesos zusätzlich bezahlen.
- 3) **Hafengesetz:** Wenn jemand mit seinem **Bürgermeister oder einem der Kontore** (spezielles Gebäude siehe S. 14) ein Schiff voll beladen hat, muss dieses den Hafen **sofort** verlassen.
Alle verbleibenden Schiffe rücken sofort schrittweise nach.
(siehe „Ende einer Runde“, Seite 12)

Das **Korruptionsgesetz** betrifft die Parlamentsphase: Es verbietet, Stimmen zu kaufen. In diesem Fall gilt nur der Wert der 5. Personenkarte (*plus ggf. die 2 Stimmen aus dem Rathaus*)

E Ende einer Runde

- Die Spieler müssen **alle Rohstoffe aus dem Vorhof unentgeltlich abgeben**. Rohstoffe, die sich im Lager befinden, dürfen immer mit in die nächste Runde.
- Die Baustoffe und Waren bleiben im Vorhof.
- **Alle schwarzen Markierungssteine werden** von ihren Feldern **entfernt**. Damit stehen die Alternativen von Händlerin, Architekt, und Bürgermeister in der nächsten Runde wieder allen Spielern zur Verfügung.
- Voll beladene Schiffe verlassen den Hafen:
Ihre Ladung landet im allgemeinen Vorrat und die Karte kommt unter den Schiffskartenstapel.
- Alle anderen Schiffe rücken schrittweise nach, bis sich an jedem Anlegeplatz (SP-Symbol 1 bis 3) ein Schiff befindet und auf hoher See eine neue Karte ausliegt. Die Richtung des Nachrückens verläuft immer vom Schiffskartenstapel über das Schiff auf hoher See zu den Anlegeplätzen.



Das Ende der 2. bis 5. Runde unterscheidet sich von dem der ersten Runde nur in einem Punkt: Am **Anlegeplatz 3** im

Hafen befindet sich ein Schiff, das auch leer oder nur teilweise beladen **den Hafen verlässt**.

Sollte wider Erwarten ein Baustoff oder bestimmtes Handelsgut im allgemeinen Vorrat verbraucht sein, müssen sich die Spieler damit abfinden, bis der Vorrat durch den Spielverlauf wieder aufgefüllt ist. Es ist nicht gestattet, untereinander zu handeln.

Wer vorher die **80 Punkte** des Siegpunktweges erreicht hat, zählt seine Punkte weiter, in dem er erneut auf dem Siegpunktweg startet.



Spielende

Das Ende der 6. Runde ist das Ende des Spiels.

- Die Spieler erhalten noch **2 Siegpunkte** für jedes eigene **Gebäude**. Geld bringt keine Siegpunkte mehr.
- Sieger ist, wer die **meisten Siegpunkte** erreicht hat. Bei **Gleichstand** gewinnt derjenige, der **mehr Geldreserven** besitzt.

Anhang

Die Gebäude

Ein Gebäude dient dem Spieler unter folgenden Bedingungen:

1. Er muss es auf seinem Plantagenplan bauen, wenn er die Architektenkarte (S. 8) ausspielt.
2. Er nutzt die Funktionen (*Vorteile*) seiner Gebäude, indem er die Vorarbeiterkarte ausspielt (S. 8).

Alle benötigten Baustoffe und Handelsgüter darf der Spieler nur aus seinem eigenen Lager oder Vorhof nehmen.

Erläuterung der Gebäudetexte:

- Die Begriffe „Baukosten“, „verwandelt“ und „verkauft“ beinhalten die Abgabe der genannten Baustoffe und/oder Handelsgüter an den allgemeinen Vorrat.
- Die „Funktion“ gilt jeweils für eine Runde. Beispiel Zementfabrik: „maximal 4 x Stein in je 1 SP“ bedeutet: Wenn ein Spieler das Gebäude mit dem Vorarbeiter nutzt, kann er bis zu 4 Spielsteine der Baustoffsorte „Stein“ an den allgemeinen Vorrat abgeben und erhält für jeden Stein einen Siegpunkt.

Für einen schnelleren Einstieg und besseren Überblick sind die Gebäude ihren Funktionen entsprechend folgenden Themen zugeordnet:
„Siegpunkte“, „Geldquellen“,
„Waren-Fabriken und Schwarzmarkt“
und „Machtzuwachs“.

Siegpunkte (10 Gebäude)



Zementfabrik

Baukosten:

1 x Holz + 2 x Stein.

Funktion:

verwandelt maximal 4 x Stein in je 1 SP.



Sägewerk

Baukosten:

2 x Holz + 1 x Stein.

Funktion:

verwandelt maximal 4 x Holz in je 1 SP.



Golfplatz

Baukosten:

2 x Wasser.

Funktion:

verwandelt maximal 4 x Wasser in je 1 SP.



Kloster

Baukosten:

2 x Holz + 1 x Stein.

Funktion:

verwandelt maximal 2 x Rohstoff in je 1 SP.



Rum-Café

Baukosten:

1 x Holz, 1 x Stein + 1 x Wasser.

Funktion:

verwandelt maximal 3 x Rum in je 2 SP.



Zigarren-Café

Baukosten:

1 x Holz, 1 x Stein + 1 x Wasser.

Funktion:

verwandelt maximal 3 x Zigarren in je 2 SP.



Kleines Kontor

Baukosten:
2 x Holz + 1 x Stein.
Funktion: bringt ein beliebiges Handelsgut auf ein Schiff und SP für die Lieferung.



Großes Kontor

Baukosten:
2 x Holz + 2 x Stein.
Funktion: bringt bis zu 2 Einheiten der selben Sorte Handelsgut auf ein Schiff und SP für die Lieferung.



Hotel

Baukosten:
2 x Holz, 2 x Stein + 1 x Wasser.
Funktion: bringt 2 SP.



Herberge

Baukosten: 1 x Holz, 1 Stein + 1 Wasser.
Funktion: bringt 1 SP.

Geldquellen (5 Gebäude)



Warenhaus

Baukosten:
1 x Holz + 2 x Stein.
Funktion:
verkauft maximal 1 x Ware für 6 Pesos.



Rohstoffhaus

Baukosten:
2 x Holz + 1 x Stein.
Funktion: verkauft maximal 1 x Rohstoff für 4 Pesos.



Baustoffhaus

Baukosten:
1 x Holz, 1 x Stein + 1 x Wasser.
Funktion: verkauft maximal 2 x Baustoff für je 2 Pesos.



Kleine Bank

Baukosten:
1 x Holz + 1 x Stein.
Funktion:
bringt 2 Pesos.



Große Bank

Baukosten:
2 x Holz + 3 x Stein.
Funktion:
bringt 4 Pesos.

Waren-Fabriken und Schwarzmarkt (5 Gebäude)



Zigarrenfabrik (2 Stück)

Baukosten:
2 x Holz + 2 x Stein.
Funktion:
verwandelt jeweils 1:1 beliebige Mengen Tabak in Zigarren.



Schnapsbrennerei (2 Stück)

Baukosten:
2 x Holz + 2 x Stein.
Funktion:
verwandelt jeweils 1:1 beliebige Mengen Zuckerrohr in Rum.



Schwarzmarkt

Baukosten:

3 x Holz + 2 x Stein.

Funktion:

verwandelt maximal 1 x Handelsgut in ein anderes.



Staudamm

Baukosten:

2 x Stein.

Funktion:

bringt 2 x Wasser.

Machtzuwachs (5 Gebäude)



Kirche

Baukosten:

2 x Holz + 2 x Stein.

Funktion:

bringt ein Veto für einen Gesetzesvorschlag.

Das Kirchenveto erlaubt dem Spieler, **sofort** einen Gesetzesvorschlag aus dem Spiel zu nehmen. Damit gibt es in der aktuellen Runde nur noch **3** Gesetzesvorschläge. Nach jedem Einsatz des Vetos kommt zur **Erinnerung** das **Vetoplättchen** neben den betreffenden Gesetzesstapel. In der **nächsten** Runde darf der Besitzer der Kirche nämlich **keinen** Gesetzesvorschlag der **selben** Gruppe ablehnen. Wird die Kirche nicht genutzt, wird das Vetoplättchen bis zum nächsten Veto beiseite gelegt.



Leuchtturm

Baukosten:

1 x Holz + 1 x Stein.

Funktion:

Austausch vom Schiff auf hoher See gegen ein beliebiges aus dem Stapel.



Lager

Baukosten:

2 x Holz.

Funktion:

wie das vorhandene Lager.



Rathaus

Baukosten:

1 x Holz + 1 x Stein.

Funktion:

bringt 2 Extrastimmen für das Parlament.

Wer mit seinem Vorarbeiter das Rathaus nutzt, legt zur Erinnerung bis zur Parlamentsphase das **Stimmenplättchen** auf das Rathaus und nimmt es nach der Abstimmung wieder herunter.

Strategische Überlegungen:

Da jeder Spieler eine seiner 5 Personenkarten für die Parlamentsphase aufheben muss, lohnt es sich, zu Beginn der Aktionsphase zu überlegen,

- welche der aktuell geltenden Gesetze für ihn von Vor- oder Nachteil sind,
- wie wichtig ihm die Umsetzung von 2 der 4 aktuellen Gesetzesvorschläge ist,
- ob er unbedingt ein oder 2 Gesetze verhindern möchte,
- auf welche Karte er in der Aktionsphase dieser Runde verzichten kann.

Mögliche Strategien:

- 1) Es bringt viele Siegpunkte, in jeder Runde rechtzeitig Handelsgüter zu verschiffen. Dazu holt man sich reichlich Rohstoffe oder baut eines der „Kontore“ und besorgt sich den „Schwarzmarkt“, der die nötige Flexibilität ermöglicht.
- 2) Eine gute Alternative zu den Schiffen besteht darin, eine „Fabrik“ zu bauen und das passende „Café“ zu eröffnen: Kombiniert mit den passenden Rohstofffeldern bringt das jede Runde sichere Siegpunkte.
- 3) Geld regiert die Welt: Wer durch „Banken“ und „Handelshäuser“ genügend Pesos hat, kann jederzeit die Steuern bezahlen und Macht im Parlament ausüben. Wer dann noch die dazugehörigen Subventionen „abgreift“, steht gut da.
- 4) Mit Gebäuden Siegpunkte zu sammeln, ist auch eine gute Idee: Wer das „Hotel“ und die „Herberge“ baut und dann noch hier und dort Bau- oder Rohstoffe gegen Siegpunkte abgibt, kommt zusammen mit der Wertung der Gebäude am Spielende ein großes Stück voran.

Es gibt noch weitere Strategien, jede hat ihre Vorteile. Gewinnen wird aber derjenige, der das ganze Spiel im Blick hat und in jeder Situation seine Möglichkeiten am besten nutzt.

Spielvariante

Wer möchte, kann folgende Variante spielen:

Anstatt die 5. Personenkarte bis zur Parlamentsphase auf der Hand zu behalten, müssen die Spieler sich bereits zu Beginn der Aktionsphase entscheiden, wen sie ins Parlament schicken wollen. Dazu legen sie die ausgewählte Karte verdeckt vor sich ab und decken sie erst zu Beginn der Parlamentsphase wieder auf. Diese Variante bringt etwas mehr Spannung ins Spiel, da niemand während der Aktionsphase genau weiß, über welche Personenkarten die Mitspieler noch verfügen.

Danksagung

Verlag und Autoren danken den vielen Helfern, die an „Cuba“ mitgearbeitet haben. Ihre Ideen und Anregungen haben die Spielidee wachsen und reifen lassen!

Zu nennen sind besonders Thomas Mumm, Daniela Metzigg, Claus-Jürgen Danker, Detlef Kraut, Tobias Stapelfeldt und Christian Hildenbrand. Ohne die Unterstützung von Friedemann de Pedro und seiner Werbeagentur wäre die Umsetzung des Spiels in dieser Weise genauso wenig möglich gewesen wie ohne die hervorragende Zusammenarbeit mit Michael Menzel. Ebenso daran beteiligt waren die Testspielgruppen im Tagungshaus Drüberholz, im Rieckhof, im Café Sternschanze, bei FAIRspielt, in Herne und beim „Gathering Of Friends“.

Autoren: Michael Rieneck und Stefan Stadler
Illustration: Michael Menzel
Layout: Steffi Krage
Text: Annegret Schoenfelder

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

