

# CUBA



## EL PRESIDENTE

Michael Rieneck & Stefan Stadler

# Inhaltsverzeichnis

2-3	Material
3-4	Vorbereitung
4	Die Aktionsphase im Überblick
4	Umgang mit den Cubanerkarten
4-5	Die Aktionen der Cubaner
5	Ende der Aktionsphase
5-6	Die Ereignisse
6-7	Von einer Runde zur nächsten
7-8	ANHANG:
	Die neuen Schiffe
	Die 5 neuen Gebäude
	Die neuen Gesetze
	Taktiktipps

## El Presidente

Cuba - Erweiterung  
für 2 bis 5 Spieler

## Spielidee

Das Abenteuer auf Cuba geht weiter. Nun kommen einige Cubaner, sogar der Präsident mit ins Spiel. Diese Erweiterung bietet neue taktische Möglichkeiten.

Außerdem gibt es neue Schiffe, neue Gesetze und neue Gebäude, die optional zur Verfügung stehen.

Das Grundspiel ist CUBA. Ziel und Ablauf des Spieles bleiben erhalten. Alle Neuheiten sind im Folgenden beschrieben.

## Spielmaterial

### 1 Spielplan



### 1 Auto des Präsidenten



### 6 große Karten (Cubanerkarten)



### 2 große Eselkarten



## 6 große Schiffskarten



## 8 kleine Gesetzeskarten



2 Sonstige  
Gesetze



2 Abgaben-  
gesetze



2 Subventions-  
gesetze



2 Steuer-  
gesetze

## 5 Gebäudeplättchen



Beispiel: Zeitungsverlag

## 1 Presseplättchen



# Vorbereitung

Zunächst wird das Grundspiel vorbereitet.

1. **Spielplan:** An die obere Kante des Cuba-Spielplans kommt der neue Spielplan, so dass nun oberhalb des Capitolio 4 vollständige Ablagefelder für die Gesetzesvorschläge entstehen.
2. **Auto:** Das Auto kommt vor das erste Feld der „Avenida del Presidente“ (Präsidentenallee).



3. **Schiffe:** Die 6 neuen Schiffskarten werden zusammen mit den vorhandenen Schiffskarten gemischt.
4. **Gebäude:** Die 5 neuen Gebäude werden mit den Gebäuden des Grundspiels zusammen rechts neben dem Spielplan offen ausgelegt. Wer lieber mit der ursprünglichen Gebäudezahl spielt, kann auch 5 beliebige Gebäude aus dem Grundspiel durch die neuen ersetzen.
5. **Cubaner:** Die 6 Cubanerkarten werden gemischt und offen und zufällig auf die 6 großen Ablagefelder des neuen Spielplans verteilt. Jedes der 6 Ablagefelder erhält jeweils 1 Karte.

Bei weniger als 5 Spielern müssen Cubanerkarten durch **Eselkarten** ersetzt werden:

- Welche Cubanerkarten zu ersetzen sind, können die Spieler selbst bestimmen.
- Die **Tänzerin** muss immer im Spiel sein!

### 5 Spieler:

Alle Cubaner sind dabei.

### 4 Spieler:

1 Cubaner wird durch 1 Esel ersetzt.

### 3 Spieler:

2 Cubaner werden durch 2 Esel ersetzt.

### 2 Spieler:

1 Cubaner wird durch 1 Esel ersetzt.

6. **Gesetzeskarten:** Die Spieler einigen sich, über wie viele Runden ihre Partie gehen soll. Es gibt pro Gesetzesart 2 neue Gesetze, so dass das Spiel jetzt über 8 Runden gespielt werden kann:
  - Für 8 Runden werden die neuen Gesetze einfach in ihre jeweiligen Stapel eingemischt.



- Sollen weniger als 8 Runden gespielt werden, müssen vor Spielbeginn aus jedem Gesetzesstapel entsprechend Karten herausgenommen werden. Welche Karten sie herausnehmen, entscheiden die Spieler selbst oder per Zufall.

## Die Aktionsphase im Überblick

Wer an die Reihe kommt, kann jetzt statt einer Personenkarte von der Hand eine Cubanerkarte vom Spielplan nehmen. Im Anschluss führt der Spieler sofort die Aktion aus, die zu der gewählten Karte gehört.

Insgesamt ist also jeder Spieler während der Aktionsphase einmal mehr an der Reihe als im Grundspiel (fünfmal). **Ausnahme:** Im **Spiel zu zweit** spielt man sechsmal eine Karte, da jeder insgesamt 2 Cubanerkarten wählen muss.

Am Ende der Aktionsphase bleibt immer eine Cubanerkarte übrig. Zu dieser fährt der Präsident mit seinem Auto und löst damit ein bestimmtes Ereignis aus.

## Umgang mit den Cubanerkarten

- Jeder muss 1 Cubaner nehmen (Ausnahme: Spiel zu zweit).
- Niemand darf einen Esel nehmen.
- Jeder Cubaner darf nur einmal je Runde zum Einsatz kommen.
- Wer einen Cubaner wählt, nimmt die Karte von der Auslage, legt sie vor sich

ab und führt die dazugehörige Aktion sofort aus. Danach legt er die Karte bis zur nächsten Runde beiseite.

- Der Cubaner kommt nie im selben Spielzug zum Einsatz wie eine Handkarte (Arbeiter, Händlerin usw.), sondern nur statt dessen.
- Jeder Spieler entscheidet frei, in welchem seiner Spielzüge er einen Cubaner spielt.

## Die Aktionen der Cubaner



### Die Tänzerin bringt das Startspielerrecht

Wer die Tänzerin wählt, wird sofort neuer Startspieler. Dazu stellt er die Startspielerkarte vor sich ab. Die Startspielerregelung aus dem Grundspiel entfällt damit.

- Wählt niemand die Tänzerin, wandert das Startspielerrecht am Ende der Aktionsphase im Uhrzeigersinn einen Platz weiter.



### Der Musiker bringt Geld

Wer den Musiker wählt, erhält sofort 2 Pesos.



### Der Tagelöhner lagert Rohstoffe ein

Wer den Tagelöhner wählt, darf sofort alle seine Rohstoffe (Zitrusfrüchte, Zuckerrohr und Tabak) einlagern. Das gilt nicht für Rohstoffe, die der Spieler danach noch bekommt.



## Der Hafenmeister ändert Schiffspeditionen

Wer den Hafenmeister wählt, darf sofort 2 **benachbarte** Schiffe im Hafen miteinander vertauschen.

- Das gilt nicht für das Schiff auf hoher See.
- Der Hafenmeister kann das Schiff auf Position 2 im Hafen mit einem der beiden anderen (Position 1 oder 3) benachbarten Schiffe vertauschen.
- Der Spieler darf auf den Tausch verzichten.



## Der Anwalt nutzt ein Gebäude

Wer den Anwalt wählt, darf sofort eines seiner eigenen Gebäude einmalig nutzen:

- Er muss zuvor 1 Peso bezahlen.
- Die Position der Arbeiterfigur spielt keine Rolle.



## Der Revolutionär bringt einen Siegpunkt

Wer den Revolutionär wählt, erhält sofort 1 Siegpunkt.

## Ende der Aktionsphase



**Der Präsident löst ein Ereignis aus**  
Am Ende der Aktionsphase fährt der Präsident in seinem Auto zu dem Cubaner, der **nicht** von den Spielern gewählt wurde. Dieser Cubaner spielt keine

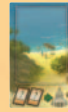
weitere Rolle, sondern das Feld, auf dem er sich befindet. Auf jedem der Felder ist ein Ereignis symbolisch dargestellt.

Wenn der Präsident das Feld erreicht, löst er das dazugehörige Ereignis aus.

- Das Auto bewegt sich auf den 6 Feldern der „Avenida del Presidente“.
- Der Präsident fährt niemals zu einem Esel.
- Es kann vorkommen, dass sich das Auto am Ende einer Aktionsphase nicht bewegt. Das geschieht, wenn eine Karte auf demselben Feld übrig bleibt wie in der Vorrunde. Dann wiederholt sich auch das Ereignis.

**Wann wirken die Ereignisse?** Einige Ereignisse wirken sofort, andere erst später, zum Teil wirken sie sich sogar erst in der nächsten Runde aus.

## Die Ereignisse



### Feld 1

Jeder Spieler muss in der **nächsten Runde 2 eigene Personen** (Handkarten) **ins Parlament** schicken. In der nächsten Runde steht jedem also eine Aktion weniger zur Verfügung. Dafür hat jeder in der dazugehörigen Parlamentsphase die **addierte Stimmzahl** beider ins Parlament geschickter Personen.



### Feld 2

Alle aktuellen **Gesetzesvorschläge** dieser Runde werden **automatisch verabschiedet**. Die folgende **Parlamentsphase entfällt**, da keine

Abstimmung mehr nötig ist.

- Sollte der Besitzer der Kirche diese für sein Veto genutzt haben, werden alle 3 verbliebenen Gesetzesvorschläge verabschiedet.



### Feld 3

Jeder Spieler, der während der **nächsten Aktionsphase** seinen **Vorarbeiter** ausspielt, darf gleichzeitig seine **Arbeiterfigur** bewegen. Damit hat jeder die Möglichkeit, seine Arbeiterfigur zweimal zu bewegen, nämlich mit dem Arbeiter (wie sonst auch) und mit dem Vorarbeiter.

*Dies ist insbesondere für die Nutzung eigener Gebäude von großem Vorteil.*



### Feld 4

Jeder Spieler darf **sofort** 1 Peso bezahlen, um ein **eigenes Gebäude** zu **überbauen**. Beginnend mit dem aktuellen Startspieler darf sich jeder Spieler ein Gebäude aus der Auslage nehmen und dieses auf ein bereits vorhandenes Gebäude auf seinem Plantagenplan bauen. Bei den jeweiligen Baukosten des neuen Gebäudes werden die Baumaterialien des überbauten Gebäudes angerechnet, d.h. man muss nur noch die **Differenz** an Baustoffen abgeben.

*Beispiel: Wer die Zementfabrik mit einem Hotel überbauen möchte, muss neben dem obligatorischen 1 Peso noch 1 x Holz und 1 x Wasser abgeben.*

*Es können allerdings keine Baukosten „zurückerstattet“ werden. Wer also ein Sägewerk mit einer kleinen Bank überbaut, bezahlt 1 Peso und sonst nichts weiter. Das „überzählige“ Holz aus dem Sägewerk erhält er aber nicht zurück.*

Überbaute Gebäude bringen bei der Schlussabrechnung keine Siegpunkte mehr und haben auch keinen Einfluss auf Steuern oder Subventionen.



### Feld 5

Der **führende Spieler verliert sofort 2 Siegpunkte**. Gibt es mehrere führende Spieler, verliert jeder von ihnen 2 Siegpunkte.



### Feld 6

Der Reihe nach darf sich jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, eine Einheit einer beliebigen **Handelsware** (Zitrusfrüchte, Zuckerrohr, Tabak, Rum oder Zigarren) **vom Markt nehmen**:

- Man darf nur Handelswaren vom Markt nehmen, nicht aus dem Vorrat.
- Die ausgewählten Waren müssen von rechts nach links vom Markt genommen werden, also immer zuerst der billigste Tabak, Rum, usw.
- Entscheidet sich ein Spieler für einen Rohstoff, darf er diesen sofort einlagern. Rohstoffe müssen also nicht erst in den Vorhof.

## Von einer Runde zur nächsten

- **Auto:** Das Auto bleibt an seinem neuen Ort stehen, bis der Präsident am Ende der nächsten Aktionsphase wieder losfährt. Für die Felder 1 und 3 ist dies zur Erinnerung wichtig, weil sich die Ereignisse erst später auswirken.
- **Cubanerkarten:** Zu Beginn jeder Runde werden alle Cubanerkarten neu

gemischt und wie bei der Spielvorbereitung neu auf die 6 Felder verteilt.

- **Letzte Runde:** In der letzten Spielrunde haben die Ereignisse der Felder 1, 3 und 4 keine Auswirkung mehr auf das Spielgeschehen.

## Anhang

### Die neuen Schiffe

Die 6 neuen Schiffe sind weitestgehend selbsterklärend. Sie funktionieren wie die 15 Schiffe aus dem Grundspiel. Der Holzfrachter ist allerdings das einzige Schiff, das Holz zur Handelsware deklariert (während es im Hafen liegt). *(Wichtig für die Funktion von Bürgermeister, Kontoren und Schwarzmarkt.)*

### Die 5 neuen Gebäude



#### Casino

Kosten für den Bau:

1 x Stein, 1 x Wasser + 1 x Holz

Wer sein Casino mit dem Vorarbeiter nutzt, gibt entweder **5 Pesos** ab, um **2 Siegpunkte** zu erhalten, oder **umgekehrt**. Das heißt, dass der Casinobesitzer auch 2 Siegpunkte abgeben kann, um 5 Pesos zu erhalten. Diese Funktion gilt **zweimal pro Runde**.



#### Zollamt

Kosten für den Bau:

1 x Holz

Wer sein Zollamt mit dem Vorarbeiter nutzt, kann ein beliebiges **Handelsgut** aus dem allgemeinen Vorrat auf ein beliebiges Schiff im Hafen laden. Siegpunkte erhält er dafür nicht, er **blockiert** lediglich den **Ladeplatz**.

Stattdessen darf der Besitzer des Zollamtes auch ein beliebiges Handelsgut von einem Schiff seiner Wahl im Hafen **herunternehmen** und in den allgemeinen Vorrat legen. Damit macht er einen bereits besetzten Ladeplatz auf einem Schiff wieder frei. Auch hierfür gibt es keine Siegpunkte. Diese Funktion gilt **einmal pro Runde**.



#### Strandcafé

Kosten für den Bau:

1 x Stein + 1 x Holz

Das Strandcafé hat einen Sonderstatus. Es kann **jederzeit genutzt** werden, auch **ohne Vorarbeiter**. Der Besitzer des Strandcafés darf mit seiner Händlerin, seinem Architekten und seinem Bürgermeister deren Alternativfunktionen auch dann nutzen, wenn diese bereits von einem anderen Spieler benutzt wurden (mit schwarzen Markierungssteinen „besetzt“ sind).



#### Statue

Kosten für den Bau:

1 x Wasser + 5 x Stein

Während des Spiels hat die Statue keinen konkreten Nutzen. Am Ende bringt sie ihrem Besitzer aber **1 zusätzlichen Siegpunkt pro Gebäude**, also 3 statt 2 Siegpunkte. Das gilt auch für die Statue selbst und das bereits auf dem Plantagenplan befindliche Lager. Der Vorarbeiter muß die Statue **nur in der letzten Runde** aktivieren.



#### Zeitungsverlag

Kosten für den Bau:

2 x Stein + 2 x Holz

Wer seinen Zeitungsverlag mit dem Vorarbeiter nutzt, erhält das **Presseplättchen**. Dieses legt er sofort auf einen der 4 aktuellen Gesetzesvorschläge. Wenn das so markierte Gesetz in der folgenden Parla-



mentsphase nicht verabschiedet wird, bekommt der Besitzer des Zeitungsverlages **1 Siegpunkt und 1 Peso**. Dies gilt auch, wenn der Spieler selbst die Gesetze verabschiedet (und 2 andere Gesetze wählt).

## Die neuen Gesetze

Es gibt 2 neue Gesetze je Gesetzesart.

### Steuer Gesetze

- Ein Gesetz erhebt 6 Pesos Steuern.
- Das andere Gesetz schreibt die Zahlung von 1 Peso für jede 10 erreichten Siegpunkte vor.

### Abgabengesetze

- Ein Gesetz bestimmt die Abgabe von Pesos in Höhe der **aktuellen Steuer**.
- Das andere Gesetz bestimmt als Abgabe einen beliebigen Rohstoff und einen beliebigen Baustoff.

### Subventionsgesetze

- Ein Gesetz bringt jeweils 1 Siegpunkt für jede Einheit **Rum und/oder Zigarren**, die ein Spieler besitzt.
- Das andere Gesetz bringt zurückliegenden Spielern Vorteile. Die Spieler erhalten Siegpunkte analog zu ihrer Position auf der **Siegpunktleiste**. Platz 1 bringt 1 Siegpunkt. Platz 2 bringt 2 Siegpunkte, Platz 3 bringt 3 Siegpunkte usw. Haben mehrere Spieler die gleiche Position, erhalten sie die gleiche Anzahl an Siegpunkten. Dabei besetzen sie jedoch jeweils einen Platz.

*Beispiel: 1 Spieler erhält 1 Punkt für Platz 1. 1 Spieler erhält 2 Punkte für den 2. Platz. An 3. Stelle befinden sich 2 Spieler. Sie erhalten beide je 3 Siegpunkte, besetzen aber Platz 3 und 4, sodass der 5. Spieler auf Platz 5 auch 5 Siegpunkte erhält.*

## Sonstige Gesetze

- **Exportgesetz:** Wer ein Schiff beliefert, erhält je Einheit gelieferter Ware **2 Siegpunkte, unabhängig** von der Position des Schiffes im Hafen.
- **Kontrollgesetz:** Die Alternativfunktionen von Händlerin, Architekt und Bürgermeister gelten nicht mehr. Dies betrifft auch die Nutzung des Strandcafés.

## Taktiktipps

Die Aktionen der Cubaner sind abhängig von der Spielsituation unterschiedlich stark:

- Wer sich früh entscheidet, hat eine größere Auswahl.
- Wenn schon einige Cubaner gewählt wurden, hat man zwar eine kleinere Auswahl, aber dafür größeren Einfluss darauf, welches Ereignis der Präsident als nächstes auslöst.

**Wichtig fürs Kalkül:** Wer eine Cubanerkarte wählt, verhindert damit automatisch das Ereignis des entsprechenden Feldes.

### Autoren:

Michael Rieneck und  
Stefan Stadler

### Illustration:

Michael Menzel

**Layout:** Steffi Krage

**Text:** Annegret Schoenfelder

**Copyright:**

©eggertspiele GmbH & Co. KG  
Hamburg 2009 / [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

