

## **Santiago de Cuba di Michael Rieneck**

Benvenuti a Santiago - la seconda città di Cuba. Le strade caotiche con i suoni della folla vivace indaffarata a commerciare. Navi da carico partono e arrivano dal porto costantemente. La domanda è continua, anche se imprevedibile, e richiede prodotti locali come frutti esotici, zucchero, rum, tabacco e sigari. Il tuo biglietto da visita dice: "broker", ma in realtà sei un oscuro affarista che organizza traffici con la gente del posto e con funzionari corruttibili per soddisfare la domanda di merci richieste dalle navi da carico. La tua capacità a procurarti questi beni è notoria così come lo sono le tue "conoscenze". Se sarete i migliori a cogliere le mutevoli opportunità che si presenteranno e ad investire il vostro poco denaro in maniera oculata rispetto ai tuoi colleghi broker, vincerai. La domanda e offerta di beni sono in continua evoluzione, come lo sono gli abitanti e le loro posizioni. Ogni volta che giocherete, vi troverete ad affrontare nuove sfide tattiche nel vibrante mondo caraibico che è Santiago de Cuba.

### **Scopo del gioco**

Lo scopo del gioco è quello di raccogliere il maggior numero di punti vittoria. È possibile ottenere punti vittoria, fornendo merci alle navi, utilizzando diversi edifici, o visitando la ballerina. Si raccolgono punti vittoria sotto forma di gettoni, che si dispongono dietro lo schermo.

### **Componenti**

1 tabellone di gioco

4 schermi

12 tessere edificio

9 tessere abitanti

4 pedoni

12 indicatori di proprietà

5 dadi speciali a sei facce

48 merci: 8 x canna da zucchero (bianco), agrumi (arancio), tabacco (verde), rum (rosso), sigaro (nero), 8 legno

60 gettoni punti vittoria

36 monete (pesos) 24 x 1 12 x 3

1 auto

1 gettone nave

1 indicatore prezzo delle merci

### **Preparazione**

Mettere il tabellone di gioco sul tavolo.

Mescolate le 12 tessere edificio e distribuitele a caso negli spazi appositi sul tabellone. Ci deve essere un unico edificio sotto ogni simbolo floreale (3 gialli, 3 blu, 3 rossi e 3 bianchi).

Mescolate le 9 tessere abitante e distribuitele a caso nei 9 spazi al centro del tabellone.

Una strada corre davanti alle tessere abitanti.

Una macchina (usata da tutti i giocatori) verrà usata lungo questa strada in senso orario.

La strada ha 10 fermate: ogni stella bianca appartiene all'abitante adiacente. La stella gialla appartiene al porto.

Importante: La strada è circolare. La prossima fermata dopo il porto è sempre la stella bianca con la freccia a sinistra.

Mettere la macchina nello spazio porto (la stella gialla).

Mettere il gettone nave nel primo spazio del barra della nave.

Questo è il primo dei 7 mercantili che attraccano in porto durante il gioco.

Mettere il valore di indicatore prezzo sulla bandiera con il "2".

Questo indicatore indica la quantità di punti vittoria che si ricevono per ogni merce consegnata alla nave. Questo può essere 2, 3, o 4 punti vittoria.

Formate riserve separate per le monete e per ogni tipo di merce (compreso il legno) e mettetele accanto al tabellone.

Ordinate i gettoni punti vittoria secondo il loro valore e poneteli accanto al tabellone.

Ogni giocatore sceglie un colore. Mettere il corrispondente schermo, il pedone, e i 3 indicatori di proprietà di fronte a ciascuno dei giocatori.

Ogni giocatore riceve anche un capitale iniziale di 3 pesos e 2 punti vittoria. Inoltre, ogni giocatore riceve 1 canna da zucchero (bianco), 1 tabacco (verde), e 1 frutta (arancio). Metti la tua merce, il denaro, e i punti vittoria dietro lo schermo.

Determinare un giocatore di partenza.

Il giocatore alla destra del giocatore iniziale prende i 5 dadi e li lancia. Poi ne sceglie 4 di essi e li mette sui 4 spazi nave presenti sul tabellone

I dadi rappresentano la richiesta di merci della nave. Il colore di ogni dado corrisponde alla rispettiva merce. Mettete il dado rimanente accanto al tabellone. (Questo bene non sarà richiesto, non importa che numero si vede.)

Ogni dado ha un lato con uno "0" (nessuna domanda), due lati con una domanda di "1", due facce con una domanda di "2" e un lato che mostra la più alta domanda di "3". L'eccezione è il dado arancione. Esso mostra un "4" al posto della secondo "1".

A partire dal giocatore iniziale, i giocatori, eseguono la loro mossa a turno, in senso orario.

### **Svolgimento del turno di gioco**

Ogni turno è composto da due elementi:

A. Andare in auto da un abitante o al porto

Quando è il tuo turno, è necessario spostare l'auto in senso orario. Potete avanzare di un qualsiasi numero di spazi "stelle" lungo la strada. Ma solo il primo passo è gratuito. Ogni passo oltre il primo spazio costa 1 peso ciascuno. Se ci si ferma di fronte a un abitante, di solito otterrete merci, punti vittoria, o denaro. Nel porto invece, attiverete un turno di consegna generale delle merci.

B. Usare un edificio con il vostro segnalino

Dopo aver visitato un abitante con l'auto, è necessario spostare il pezzo di gioco su un edificio. Il colore del fiore sulla tessera abitante mostra 3 edifici che si possono scegliere.

Gli edifici che sono occupati da un altro giocatore non possono essere visitati. Si può quindi utilizzare la funzione di quell'edificio.

Se si va al porto con l'auto, non è possibile utilizzare qualsiasi edificio.

*Esempio:*

*A) Martina va in auto da "Maria" a "Pedro". Così lei deve pagare 2 pesos.*

*B) La tessera "Pedro" ha un fiore bianco e indica che Martina deve ora muovere il proprio segnalino in un edificio con il fiore bianco.*

#### **A. Andare in auto da un abitante**

Se si arresta la macchina presso un abitante, è possibile utilizzare immediatamente la sua funzione.

**Pedro - il commerciante di tabacco.** Ricevi 2 tabacco dalla riserva.

**José – l'agricoltore.** Ricevi 2 canna da zucchero dalla riserva.

**Conchita – la commerciante.** Ricevi 2 agrumi dalla riserva.

**Miguel - il boscaiolo.** Ricevi 2 legno dalla riserva.

**Pablo – il ricettatore.** Ricevi 1 merce a tua scelta dalla riserva (non in legno).

**Maria - la ballerina.** Ricevi 2 punti vittoria dalla riserva

**Martinez - il musicista** Ricevi 3 pesos dalla riserva

**El Zorro - il borseggiatore.** Ciascuno degli altri giocatori devono darti una delle seguenti cose a

loro scelta:

1 peso

OPPURE 1 qualsiasi bene (escluso il legno)

OPPURE 1 punto vittoria

Il fiore sulla tessera di "El Zorro" è trasparente. Dopo essere andato a "El Zorro" in auto, il vostro pedone non si sposta in un altro edificio. Invece, il vostro segnalino rimane al suo posto e può utilizzare la funzione di quell'edificio di nuovo. Se vai da "El Zorro" durante il primo giro, non è possibile utilizzare qualsiasi edificio.

**Nota:** le merci sono limitate. Ce ne sono solo 8 di ogni merce. Se la riserva è esaurita non si riceve alcun bene.

### **Alonso - l'avvocato**

Si può scegliere tra due opzioni:

1. Si può acquistare un edificio a vostra scelta (che ancora non appartenga ad un altro giocatore) mettendo uno dei tuoi indicatori proprietà nell'angolo superiore sinistro dell'edificio scelto. (Ogni giocatore può prendere un massimo di tre edifici durante il gioco.)
2. È possibile utilizzare la funzione di un edificio che è già in vostro possesso (cioè, sui quali si dispone di una indicatore di proprietà). Non importa se l'edificio è attualmente occupato da un altro giocatore.

*Esempio: Martina va dall'avvocato con l'auto. Invece di acquistare un altro edificio, usa la banca che aveva acquistato precedentemente che dà 2 pesos. Dal momento che il fiore sulla tessera avvocato è bianco, deve ora visitare un edificio con il fiore bianco come al solito e può utilizzare la funzione dell'edificio. Inoltre, si ottiene 1 punto vittoria dalla riserva ogni volta che un altro giocatore visita un edificio che si possiede (vedere "Utilizzare un edificio con il pedone").*

### **Porto**

Se ci si ferma con l'auto al porto, inizia immediatamente un giro di consegna, durante il quale tutti i giocatori possono consegnare le merci a bordo.

A partire dal giocatore di turno e poi proseguendo in senso orario, ogni giocatore può consegnare un tipo di merce (Ma mai oltre la richiesta della nave). Restituire la merce consegnata alla riserva. Dopo ogni consegna, regolare la richiesta di merce riducendo il valore del corrispondente dado del quantitativo consegnato.

Chiunque consegna merce alla nave immediatamente riceve punti vittoria. A seconda della posizione dell'indicatore di prezzo sulle bandiere blu, ogni merce vale 2, 3 o 4 punti vittoria.

Chi non vuole consegnare o non è in grado di consegnare i beni deve passare. Questo giocatore non può rientrare successivamente nel round di consegna in corso.

Una volta che la domanda è soddisfatta per tutti i beni (tutti i dadi mostrano un "0"), il giro di consegne si conclude. La nave parte e una nuova nave entra in porto (vedi "Una nuova nave").

Il giro di consegne si conclude anche, se tutti i giocatori hanno passato e la domanda non è stata pienamente soddisfatta. In questo caso, la nave rimane in porto. Spostare il valore prezzo di una bandiera a destra. In questo modo, la quantità di punti vittoria per ogni merce consegnata aumenta. Se, tuttavia, l'indicatore di prezzo si muove dal "4" alla bandiera a scacchi, la nave lascia immediatamente il porto, anche se non è ancora completa. Una nuova nave entrerà in porto (vedi "Una nuova nave").

**Importante:** Dopo aver spostato l'auto in porto, non si potrà spostare il pedone in un edificio. Rimane dove si trovava e non è possibile utilizzare la funzione di questo, o di qualsiasi altro edificio.

**Altrettanto importante:** Ogni volta che la vettura passa (ma non si ferma) lo spazio "stella" del porto, le merci non sono consegnate. Tuttavia, la quantità di punti vittoria per merce consegnata

bene aumenta. Di conseguenza, spostare il valore prezzo di bandiera a destra. (Anche in questo caso, se viene spostato nella bandiera a scacchi, la nave parte.)

*Esempio: Peter si reca al porto in auto. Inizia il round di consegna e offre 2 agrumi. Poiché il prezzo è sulla bandiera con il "3", Peter riceve 6 punti vittoria. Ora è il turno di Martina. Consegna 2 canna da zucchero e riceve 6 punti vittoria. Dal momento che la domanda di canna da zucchero è ora esaurita, Philipp è non in grado di fornire i suoi 2 zucchero di canna. Invece, egli consegnerà 1 frutta e riceve 3 punti per la vittoria. Lupo non possiede nulla da offrire. Così egli è costretto a passare. Ora è nuovamente il turno di Pietro. Offre 1 rum e riceve altri 3 punti vittoria. La nave richiede ancora 1 frutta. Dal momento che nessun giocatore è in grado di consegnarla (o non vuole), il giro di consegne si conclude e il valore di prezzo si sposta di una bandiera a destra. Qualora un giocatore avesse consegnato questo 1 ultimo frutto, allora la domanda sarebbe stata completamente soddisfatta e la nave avrebbe lasciato il porto. Poi una nuova nave sarebbe entrata in porto (vedi "Una nuova nave").*

Il legno è un particolare tipo di bene che una nave può sempre prendere a bordo. Il legno può essere consegnato al posto di un altro tipo di merce che la nave richiede. Si può consegnare solo il legno per se stesso; non può mai essere combinato con un altro tipo di bene. Per ogni legno consegnato si riceve solo 1 punto vittoria (indipendentemente da ciò che segna l'indicatore prezzo). Il legno può essere acquistato solo da "Miguel" il boscaiolo.

*Esempio: La nave richiede 2 zucchero di canna, 2 rum, e 1 tabacco. Consegni 2 legni. Per questo ottieni 2 punti vittoria e devi girare o il dado bianco (zucchero di canna) o il dado rosso (rum) a "0". E' vietato utilizzare il 2 legni per sostituire 1 e tabacco 1 rum ciascuno. Inoltre, non è consentito consegnare 1 legno e 1 canna da zucchero in una sola volta per soddisfare l'intera domanda di canna da zucchero.*

## **B Usare un edificio con il vostro pedone**

Dopo aver visitato un abitante con l'auto, è necessario spostare il vostro pedone in un edificio. Il simbolo del fiore sopra l'edificio deve essere dello stesso colore del fiore presente nella tessera abitante che avete visitato in questo turno. Non ci può essere un altro pedone (si noti che un indicatore proprietà non è lo stesso di un pedone) nello stesso edificio.

Il tuo pedone non può rimanere nello stesso edificio, ma deve passare in un altro edificio.

Ci sono 4 eccezioni. Il tuo pezzo gioco deve rimanere nello stesso edificio quando:

1. Si va da "El Zorro" - si può utilizzare la funzione dell'edificio.
2. Si va al porto - non si può utilizzare la funzione dell'edificio.
3. Si va presso un abitante inattivo (vedi "editore Giornale") - non è possibile utilizzare la funzione dell'edificio.
4. Tutti gli edifici disponibili sono occupati da altri pedoni - è possibile utilizzare la funzione dell'edificio.

È facoltativo utilizzare la funzione dell'edificio.

Se, alla fine del tuo turno, il tuo pedone è su un edificio che appartiene ad un altro giocatore (il suo indicatore proprietà si trova lì), allora il proprietario ottiene subito 1 punto vittoria dalla riserva. Se il pedone è su uno dei propri edifici, allora non si ottiene un punto vittoria.

Il tuo turno è terminato e il tuo pedone rimane nell'edificio fino al prossimo turno.

*Esempio:*

*A) Martina va in macchina da "Miguel" e ottiene 2 legno dalla riserva.*

*B) In seguito, deve muovere il pedone rosso in un edificio che si trova sotto una rosa blu.*

*Dal momento che la fabbrica di sigari è già occupata da Philipp (pedone giallo) e a Martina non è permesso rimanere sulla tessera "mercato nero", deve muovere il pedone alla banca. Lei usa la*

*banca e ottiene 2 pesos. Dal momento che la banca è di proprietà di Philipp, egli ora riceve 1 punto vittoria dalla riserva.*

## **Gli edifici**

### **Banca**

Ritirate immediatamente 2 pesos dalla riserva.

### **Chiesa**

Ricevete immediatamente 1 punto vittoria dalla riserva.

### **Distilleria**

Si può scambiare immediatamente qualsiasi quantità di canna da zucchero per ricevere in cambio una stessa quantità di rum.

### **Fabbrica di sigari**

Si può scambiare immediatamente qualsiasi quantità di tabacco per ricevere in cambio una stessa quantità di sigari.

### **Mercato nero**

Si può scambiare immediatamente 1 merce qualsiasi per 1 merce a vostra scelta (il legno non può essere scambiato)

### **Segheria**

Si può scambiare immediatamente 1 legno per ricevere 1 punto vittoria e 1 peso.

### **Caffé**

Si può restituire immediatamente alla riserva 1 sigaro e / o 1 rum alla fornitura. Per ciascun bene restituito si ottengono 2 punti vittoria. (Così si possono ricevere fino a 4 punti quando si restituiscono 1 sigaro e 1 rum alla riserva, ma non è possibile restituire più di 1 merce per entrambi i beni.)

### **Ufficio doganale**

Si può girare immediatamente un dado a vostra scelta sulla nave al suo lato "0" .

### **Casinò**

Si può immediatamente convertire qualsiasi numero di pesos in punti vittoria, o viceversa. Per ogni 3 pesos si ottiene 1 vittoria punto. Per ogni punto di vittoria a cui si rinuncia, si ottengono 3 pesos dalla riserva.

### **Capitaneria di porto**

Si può spostare l'indicatore di prezzo di una bandiera a destra o di una bandiera a sinistra. Così, la quantità di punti vittoria per merce consegnata aumenta o diminuisce. Se si sposta l'indicatore di prezzo sulla bandiera a scacchi, la nave parte immediatamente e una nuova nave arriva (vedi "Una nave nuova", p. 8). Se l'indicatore di valore è già sulla bandiera con il "2", non può che spostarsi a destra.

### **Ufficio**

Si può immediatamente consegnare immediatamente 1 merce che è richiesta a bordo della nave. Riceverete 2 punti vittoria (indipendentemente dal prezzo indicato). Il giocatore non può fornire legno. Successivamente, regolare la richiesta di merce riducendo il valore del dado corrispondente di 1.

## **Editore del Giornale**

Ricevete immediatamente 1 peso. Si può anche girare una tessera abitante e quindi renderlo inattivo. Successivamente, la vettura può fermarsi presso questo abitante, ma né lui né la funzione edificio possono essere utilizzate. Lo spazio dell'abitante inattivo può essere saltato pagando i costi appropriati secondo le regole usuali.

Una volta che la vettura ha superato l'abitante inattivo, girare la tessera per riattivare l'abitante.

## **Una nuova nave**

Una nave lascia subito il porto quando:

1. la sua richiesta è pienamente soddisfatta (tutti i dadi mostrano uno "0") O
2. l'indicatore di valore viene spostato sulla bandiera a scacchi.

Una nuova nave arriva poi in porto. Quindi, spostare il gettone nave di 1 spazio a destra sulla barra della nave. Ogni volta che una nuova nave entra in porto, l'indicatore di prezzo è automaticamente spostato sulla bandiera con il "2". La richiesta della nuova nave è determinata dal giocatore che ha causato la partenza della nave.

A seconda della situazione, questo potrebbe essere il giocatore che:

1. ha spostato l'auto al porto e ha innescato un giro di consegne.
2. ha fatto muovere l'indicatore di prezzo sulla bandiera a scacchi saltando il porto con l'auto o tramite l'ufficio della capitaneria di porto.
3. neutralizzato la domanda finale della nave usando l'ufficio doganale.
4. esaurito la domanda finale tramite l'Ufficio.

Il giocatore determina la nuova domanda, alla fine del suo turno, prendendo i 5 dadi e lanciandoli. Poi sceglie 4 dei 5 dadi e li dispone sui 4 spazi appositi presenti sul tabellone. Il dado rimanente (questo bene non sarà della domanda) viene messo accanto al tabellone.

## **Fine del gioco**

La partita termina immediatamente dopo la partenza della settima nave.

Ogni giocatore rimuove il suo schermo e può convertire i suoi beni rimanenti (compreso il legno) in punti vittoria: I giocatori ricevono 1 punto vittoria per ogni 3 merci di ogni genere restituite alla riserva. Il denaro non vale nessun punto vittoria. I giocatori ora contano i loro gettoni punti vittoria. Chi raccolto il maggior numero di punti vittoria è il vincitore del gioco. In caso di parità, il vincitore è il giocatore che è rimasto con più merci. Se c'è ancora un pareggio, il vincitore è il giocatore che ha più soldi.

Autore: Michael Rieneck

Illustrazioni: Michael Menzel

Impaginazione: Alfred Viktor Schulz

Revisione del regolamento: Patrick Korner

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,

Friedhofstr. 17, 21073 Amburgo, Germania

Tutti i diritti riservati.

[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de) [www.freddistribution.com](http://www.freddistribution.com)

Traduzione italiana: Fausto "Faustoxx" Berutti

**NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.**

**Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.**