

Cuba Libre – Regolamento Sintetico

realizzato da Andrea Martella [Acevega], email: evol.a@libero.it

Questo documento non è in alcun modo sostitutivo della versione originale del regolamento Gmt Games per Cuba Libre. Non è la traduzione completa delle regole quanto piuttosto un riassunto in Italiano per chi vuole conoscere la meccanica di gioco e per chi ha bisogno di un riferimento rapido durante le prime partite. Mi limiterò a parlare della Sequenza di gioco e dello svolgimento in sottofasi dello stesso. Ho eliminato la parte relativa alla descrizione dei componenti e quella relativa al Setup di gioco. Spero possa comunque risultarvi utile.

1 - Sequenza di gioco:

1. Segui le istruzioni relative al Setup per preparare il tavolo
2. Rivela la prima carta del mazzo eventi e mettila a faccia in giù negli scarti – questa è la carta attiva per questo round. Scopri subito la successiva carta del mazzo e lasciala scoperta a faccia in su – questa è la prossima carta che verrà attivata. [Non rivelare questa seconda carta se giochi le prime partite]
3. Azioni: Sulla prima carta rivelata guarda i simboli e individua i primi due giocatori Eleggibili per effettuare azioni. Gli altri 2 (o 1 o nessuno in una partita a 2) sono Ineleggibili e dovranno passare e ottenere +1 risorsa. Questi due saranno i prossimi giocatori Eleggibili. Se un giocatore Eleggibile rinuncia a compiere un'azione, rimane Eleggibile per il successivo round e passa al successivo giocatore l'opportunità di compiere azioni. Nel prossimo round i due precedentemente Eleggibili diventeranno Ineleggibili e viceversa.
4. **Primo Eleggibile:** Può compiere una Operazione (OP) con o senza Attività Speciali (AS) o giocare un Evento (EV).
5. **Secondo Eleggibile:** Dipendente dal Primo. Può:
 1. Compiere un' Operazione Limitata (LIMOP) – Quando il Primo giocatore sceglie una OP
 2. Compiere un' Operazione + Attività Speciale – Quando il Primo giocatore sceglie l'EV
 3. Scegliere l'Evento – Quando il Primo giocatore compie una OP + AS
6. La LIMOP è un' Operazione ma ristretta ad un 1 solo spazio. Se vengono utilizzate Garrison/Sweep/March si possono utilizzare pezzi da più spazi ma diretti ad un unico spazio.
7. Launder: Se il Primo o il Secondo eseguono e pagano per un' OP ma non compiono AS, possono rimuovere un Cash Marker per compiere una LIMOP. Alternativamente altri giocatori possono rimuovere un proprio Cash Marker per far eseguire al Primo o Secondo una LIMOP.
8. Modifica l'Eleggibilità: Dopo che Primo e Secondo eseguono, modifica il tracciato Sequence of Play.
 - Chi non ha eseguito OP o EV va nel box Eleggibile
 - Chi ha eseguito OP (anche LIMOP) o Evento va nel box Ineleggibile
9. Carta Segue: Gioca la carta successiva. Se ultima carta, ogni OP diventa LIMOP.
10. Carta Propaganda: Se c'è una carta Propaganda esegui un round Propaganda. (Se non ci sono vincitori dopo la quarta carta Propaganda pescata, continua la Fase Supporto e determina un vincitore).

2 – Operazioni (OP):

- Uno spazio può essere attivato una sola volta per OP.
- Scegli una delle 4 disponibili OP dal player sheet.
- I Pawns (pedine) sono utilizzati per indicare lo spazio dedicato alla OP (Pawn Bianchi) oppure gli spazi dedicati alle AS (Pawn Neri).

- Free OP: Una OP gratuita che non rende Inleggibile l'eventuale giocatore che ne fa uso (se non ha giocato lui l'evento)

COIN OP: [[Governo – GOV](#)]

Di seguito le OP disponibili per il giocatore GOV:

1. Train
2. Garrison
3. Sweep
4. Assault

1 – **Train** : Seleziona una Provincia o Città e paga 2/3/4 risorse in base allo spazio evidenziato sull' US Alliance track.

Procedura: Metti in ogni Provincia e Città con 1 Base GOV, 4 cubi a scelta fra Troops e Police. Poi, in un solo spazio puoi:

- Rimpiazzare 2 cubi con 1 Base GOV
- Condurre Azione Civile per costruire Supporto (Devi avere Controllo dello spazio, Truppe, Polizia e poter pagare risorse)

2 – **Garrison** : Serve per proteggere Economic Centers (Ecs), muovere Truppe o Polizia e rimuovere la Guerriglia. Paga 2/3/4 risorse (totali) in base allo spazio evidenziato sull' US Alliance track. Se LIMOP, tutti i cubi muovono in un solo spazio destinazione.

Procedura: Muovi un qualsiasi numero di cubi da qualsiasi spazio a qualsiasi Città o EC. Dopo attiva 1 Guerriglia per ogni cubo lì presente. Dopo, se vuoi, Assalta. Se LIMOP si deve assaltare l'EC dove si sono mossi i cubi.

3 – **Sweep** : Serve per muovere le Truppe in aree contestate e individuare Guerriglia. Seleziona qualsiasi Città o Provincia come destinazione. Paga 2/3/4 risorse in base allo spazio evidenziato sull' US Alliance track per ogni spazio selezionato.

Procedura: Per prima cosa muovi ogni Truppa adiacente (che desideri spostare) nello spazio che hai selezionato. Poi attiva una Guerriglia per ogni cubo qui (tranne che nella Foresta). Nella Foresta attiva 1 Guerriglia ogni 2 cubi presenti.

4 – **Assault**: Seleziona un qualsiasi spazio e paga 2/3/4 risorse in base allo spazio evidenziato sull' US Alliance track per ogni spazio selezionato.

Procedura: In ogni spazio selezionato rimuovi 1 Guerriglia attiva per ogni cubo presente lì. Se una fazione non ha Guerriglia attiva, rimuovi una Base di quella fazione.

- In una Città o EC rimuovi anche 1 pezzo nemico per ogni Polizia presente
- Nelle Montagne invece rimuovi 1 nemico ogni 2 Truppe.

SEIZURE: Se un Cash Marker è stato rimosso, piazzalo con un cubo nello spazio che hai selezionato.

INSURGENT OPS [[26th July](#) / [Directorio](#) / [Syndicate](#)]

1. Rally
2. March
3. Terror (Solo 26th July e Directorio)
4. Attack

1 – **Rally** : Seleziona Provincia o Città. Paga 1 Risorsa per spazio.

- 26th può solo scegliere spazi Neutrali o in Opposizione. No in Supporto.
- Il DR (Directorio) può scegliere solo Neutrali o Passivi. No Supporto Attivo o Opposizione Attiva

Procedura: In ogni spazio selezionato piazza 1 Guerriglia. 26th può scegliere 2 Guerriglia e scambiarle con una Base. Se ci sono già 1 / 2 Basi della fazione (o Casinò) la fazione può:

- Girare come Underground le Guerriglia
- Se giocatore 26th piazzare un numero di Guerriglia disponibile fino al doppio del numero di Basi + il doppio del valore di Popolazione dello spazio.
- Se DR, piazzare Guerriglia disponibile fino numero di Basi + valore Popolazione dello spazio.

2 – **March** : Paga 1 Risorsa per destinazione (Città o Provincia) (0 Risorse se scegli un EC). Se LIMOP tutte le Guerriglia muovono in 1 destinazione.

Procedura: Si muovono Guerriglia in 1 spazio adiacente. Girale sul lato 'attivo' se:

- Entrano in una Città o Provincia con Supporto o EC e
- Se il numero di cubi + Guerriglia nello spazio supera il 3.

3 – **Attack** : Seleziona uno spazio con almeno 1 Guerriglia e almeno 1 nemico. Paga 1 Risorsa per spazio.

Procedura: Attiva tutte le Guerriglia e tira un dado: se il tiro è minore o uguale al numero di Guerriglia della tua fazione, rimuovi fino a due pezzi nemici (può includere Guerriglia Underground). I due pezzi possono essere di fazioni diverse:

- L'attacco non può rimuovere una Base nemica fintanto che sono presenti cubi o Guerriglia
- L'attacco non può chiudere Casinò se sono presenti Syndicate Guerriglia, Truppe o Polizia nello spazio.

CAPTURED GOODS: Se il tiro è di 1 piazza 1 Guerriglia di fazione qui. Se è stato rimosso un Cash marker, piazzalo nello spazio con 1 Guerriglia.

4 – **Terrore** : Seleziona qualsiasi spazio con almeno 1 Guerriglia Underground. Paga 1 per Città/Provincia/EC.

Procedura: Attiva 1 Guerriglia di fazione in ogni spazio selezionato.

- Se lo spazio è Città o Provincia, piazza Segnalino Terrore e riporta indietro di 1 il Supporto o l'Opposizione verso il Neutrale. Se 26th riportalo verso Opposizione Attiva.
- Se lo spazio è EC senza Marchio Sabotaggio, piazza un Marchio Sabotaggio lì.
- Non piazzare Sabotaggio o Terrore se già presenti.

5 – **Construct** (Solo per Syndicate): Costruisce nuovi Casinò o apre quelli chiusi. Seleziona e paga 5 per ogni Città o Provincia controllata da GOV o Syndicate.

Procedura: In ogni spazio piazza 1 Casinò chiuso o apri uno chiuso.

3 – Attività Speciali:

Possono essere eseguite prima, dopo o durante l'OP.

OP d'accompagnamento: Alcune Attività Speciali funzionano solo se accompagnate ad una determinata OP in uno spazio in particolare.

Attività Speciali **GOV:**

1. Transport: Muovi fino a 3 truppe da 1 Città o Base a qualsiasi altro spazio.
2. Air Strike: Accompagnata da: Garrison/Sweep/Assault. Avviene in Provincia o in un EC. Non è utilizzabile se il livello dell'Alleanza US risulta sull'indicatore 'Embargoed'. Rimuovi 1 Guerriglia attiva o se non sono presenti Guerriglia, una Base.
3. Reprisal: Accompagnata da: Garrison/Sweep/Assault. Avviene in uno spazio controllato dal GOV. Piazza un Terror marker nello spazio. Modifica l'Opposizione di un livello verso il Neutrale. Riposiziona una Guerriglia in uno spazio adiacente.

Attività speciali del 26th July :

1. Infiltrate: Accompagnata da: Rally o March. Avviene in uno spazio senza Supporto (anche in EC) che possiede al suo interno o è adiacente ad una Guerriglia del 26th. Rimuovi (se non vuoi mettere il tuo) o rimpiazza 1 cubo nello spazio (Polizia; se non c'è Polizia allora Truppe) con una Guerriglia del 26th.
Commandeer: Piazza qualsiasi Cash marker rimosso sotto una Guerriglia del 26th nello spazio.
2. Ambush: Avviene in uno spazio scelto per Attack, che possiede almeno 1 Guerriglia del 26th. Invece di attaccare, attiva una Guerriglia e rimuovi due pezzi nemici. Piazza una Guerriglia del 26th sul posto.
3. Kidnap: Serve a prendere risorse a GOV o Syndicate o Cash dal Syndicate. Avviene in uno spazio che:
 - E' o sarà selezionato per Terrore in questa OP e
 - E' una Città, EC oppure possiede nello spazio un Casinò aperto e
 - Ha più Guerriglia del 26th che Polizia
 Il 26th colpisce il Syndicate in spazi con Casinò aperti, GOV nelle città o EC, oppure sceglie entrambi in Città con Casinò aperti. Tira un D6 e trasferisci tante risorse quanto indica il risultato del dado. Dopo, chiudi un Casinò aperto nello spazio scelto.
Cash Ransom: Se la fazione colpita possiede Cash nello spazio, trasferisci un Cash marker ad 1 Guerriglia 26th invece che tirare per ottenere risorse.

Attività speciali del Directorio:

1. Subvert: Serve a guadagnare risorse e/o porta una Provincia a Neutrale (se sotto il controllo del DR). Accompagnata da Rally/March ed avviene in 1 Provincia sotto il controllo del DR (Directorio). Aggiungi il valore della regione alle risorse del DR e rendi lo spazio Neutrale (rimuovi Support/Opposition).
2. Ambush: Uguale all'Ambush del 26th con i pezzi del DR.
3. Assassinate: Distrugge 1 Nemico (unità) o Base. Avviene in uno spazio selezionato per il Terrore (dal DR) in questa OP dove la Guerriglia del DR supera di numero la Polizia. Rimuovi o chiudi 1 pezzo nemico nello spazio.
Commandeer: Piazza un qualsiasi Cash rimosso sotto 1 Guerriglia del DR nello spazio.

Attività speciali del Syndicate:

1. Profit: Serve ad ottenere Cash per aprire Casinò. Accompagnata da: Rally/March/Construct. Avviene in spazi con Cash marker del Syndicate o Casinò aperti. Piazza 1 Cash marker disponibile sotto qualsiasi Guerriglia o Polizia in 1 o 2 spazi con Casinò aperto. Oppure: chiudi qualsiasi Casinò e rimuovi Cash marker del Syndicate ---> Aggiungi +3 risorse al Syndicate per ogni Casinò/Cash marker (chiuso/rimosso).
Cash markers: Il gioco usa 4 Cash markers totali per rappresentare malloppi di dollari. Il limite in gioco è di 4 Cash markers. Vengono posizionati di volta in volta sulla mappa sotto Guerriglia o cubi e si muovono con essi. Ogni pedina può tenere quanti Cash marker vuole e trasferirli ad altre pedine quando desidera. I Cash marker vengono rimossi solo:
 - Se 1 pedina che tiene il Cash è rimossa. Il proprietario deve trasferirlo subito ad 1 altra Guerriglia o cubo oppure perderlo.
 - Se 1 fazione esegue OP senza Attività Speciale, può rimuovere un suo Cash marker per eseguire

un'istantanea LIMOP.

- Durante la fase Risorse, tutto il Cash è rimosso. Ogni marker conferisce al proprietario 1 Base o +6 risorse.

2. **Muscle:** Riposiziona Polizia o Truppe. Accompagnata da: Rally/March/Construct. La destinazione deve essere 1 spazio con un Casinò aperto. Riposiziona (se destinazione Città) 1 o 2 Polizia da qualsiasi spazio alla destinazione scelta oppure (se destinazione Provincia o EC) riposiziona 1 o 2 Truppe.
3. **Bribe:** Accade in 1 qualsiasi spazio. Per ogni spazio scelto paga 3 risorse e rimuovi 2 cubi oppure rimuovi/giri sottosopra (Underground) 2 Guerriglia oppure rimuovi una base nemica.
Contraband: Il Syndicate può trasferire qualsiasi Cash marker rimosso con Bribe a qualsiasi cubo o Guerriglia nello spazio.

4 – Eventi:

1. Eseguire eventi: Leggere e svolgere il testo della carta evento, scegliendo i pezzi affetti dall'effetto se necessario.
2. Dove l'evento contraddice le regole, l'evento ha precedenza.
 - + Gli eventi non piazzano pezzi non disponibili. Rimuovono più che sostituire e chiudono più che rimuovere Casinò.
 - + Non possono violare la regola di Stacking (al massimo 2 Basi non-Casinò + 2 Casinò possono occupare una singola Provincia o Città. Le Basi ed i Casinò non possono occupare gli EC)
 - + Non possono aumentare il livello di risorse di + di 49
 - + Se due eventi si contraddicono, quello appena giocato ha la precedenza.
3. Dual Use: Alcuni eventi hanno effetti ombreggiati e non. La fazione può scegliere 1 dei 2 effetti (se disponibili)
4. Insurgent Capabilities: Quando 1 evento recita 'Insurgent Capabilities', prendere il segnalino corrispondente e metterlo nel box delle Insurgent Capabilities. L'effetto dura per tutta la partita.
5. Government Momentum: Effetto che dura fino alla prossima fase Propaganda. La carta rimane in gioco vicino al giocatore GOV fino a quel momento.
6. Free OP: Garantisce una OP immediata o Attività Speciale che interrompe la regolare sequenza di gioco ed è gratis. Non influenza l'Eleggibilità.

5 – Propaganda

Da condurre seguendo le fasi elencate dalla carta (N.B. Se due carte Propaganda capitano di seguito, rimuovere la seconda e rimetterla nel mazzo. Le carte Propaganda devono essere separate da almeno 1 carta evento).

1 – Victory?

- Se una o più fazioni di un giocatore raggiungono condizioni di vittoria, il gioco finisce.
- Alternativamente continua continua con le fasi seguenti.

2 – Risorse:

- Aggiungi a (conteggia e metti il relativo quantitativo sulla barra delle risorse):
 1. GOV: Prima cosa, Sabota ogni EC dove 26th e DR superano di numero i cubi. Dopo, somma il valore totale economico degli EC dove non ci sono Sabotage + l'Aid.
 2. Insurgent:
- 26th : Numero di Basi
- DR: il Numero di spazi dove ha pedine
- Syndicate: Popolazione in ogni città e l'Econ di ogni EC non sabotato dove i Syndicate superano la polizia in numero + il doppio dei Casinò aperti.

The Skim:

- Per ogni spazio con 1 o 2 Casinò aperti, il Syndicate trasferisce 2 risorse alla fazione che controlla lo spazio. Se "Santo" Insurgent Capability è in effetto, ogni Guerriglia dei Syndicate girata sottosopra (Underground) in uno spazio, previene la Skim.

Cash Deposit:

- 26th, DR, GOV, Syndicate rimuovono ogni Cash marker che possiedono, decidendo se ricevere una Base (o Casinò) nella zona del Cash, o + 6 risorse. Syndicate può invece aprire un Casinò chiuso.

3 – Supporto:

- **Us Alliance:** Tracciato con livelli da 1 a 3. Se il Totale del supporto è 18 o meno, decrementa di 1 box la US Alliance e riduci l'Aid di -10 (anche se 'Embargoed' a 0)
L'Us Alliance modifica le azioni del GOV in questo modo:
+ Firm: COIN OP costano 2 risorse x spazione (o in totale per Garrison)
+ Reclutant: COIN OP costano 3 risorse " " "
+ Embargoed: COIN OP costano 4 risorse " " "
- **Civic Actions:** GOV spende risorse per aumentare il Supporto in Città e Province controllate dal GOV che hanno sia Truppe che Polizia. Ogni 4 risorse spese rimuovono 1 Terror marker oppure si sposta il livello di 1 verso Supporto Attivo.
- **Agitations:** 26th spende risorse per incoraggiare l'Opposizione in Città o Province controllate da 26th. Ogni risorsa spesa rimuove 1 Terror marker oppure si sposta il livello di 1 verso Opposizione attiva.
- **Expact Backing:** Il DR può gratuitamente fare Rally in uno spazio senza Supporto Attivo o Opposizione Attiva o controllate da altre fazioni.

Controllare il Game End se è l'ultima carta.

4 – Redeploy:

- Il GOV riposiziona le forze come segue:
Può muovere qualsiasi Polizia a qualsiasi EC o spazio controllato da GOV
Deve muovere Truppe da zone EC o Province senza Basi GOV in zone con Basi GOV o Città controllate dal GOV. Alternativamente ad Havana city.
Il GOV può muovere qualsiasi altra truppa a queste Città o Basi controllate dal GOV.

5 – Reset:

- Prepara quanto segue:
+ Marchia le fazioni Eleggibili
+ Rimuovi Terrore/Sabotaggio
+ Rimuovi negli scarti le carte Government Momentum
+ Gira Casinò su Aperti e Guerriglia come Underground
+ Gioca la prossima carta dal mazzo.

6 – Vittoria

Ogni fazione vince per proprie condizioni di vittoria.

1. Ranking winds and breaking ties:
 - Se raggiungete condizioni → vittoria per approssimazione al margine di vittoria
 - Il pareggio viene concesso prima a 1) Non giocatori (nel caso di partite a 3 o 2), Syndicate, DR, 26th
2. Durante la Propaganda:

- GOV: Tutte le Città sono in Supporto Attivo ed il Supporto Totale è di + di 18
 - 26th: L'opposizione totale + il numero delle basi 26th eccede il 15
 - DR: Totale della Popolazione negli spazi controllati da DR + il numero delle basi DR eccede il 9
 - Syndicate: Ha più di 7 Casinò Aperti e risorse sopra il 30
3. Dopo la Propaganda finale:
Se termina la partita senza Victory check, il giocatore più vicino alle condizioni di vittoria vince.
- GOV: Tot support = 18
 - 26th: Tot Opposition + 26th bases = 15
 - DR: DR controlled pop + DR bases = 9
 - \$: Open Casinos = 7 , Resources = 30