

Cuba Rules Compendium - A Compilation of Ambiguities, Mistranslations and Easy-to-miss Rules

I've played Cuba 5 times now, and after each game, I discovered there were some rules which I had misunderstood or just plain missed. While Cuba is a good game, its rules are a little problematic, as they have a number of ambiguities and mistranslations. After going through the rules forum for Cuba and its El Presidente expansion, I've compiled some of the more notorious rules which are commonly misunderstood, missed or simply contentious in their interpretation. This is to help players who are new to the game and looking for a quick FAQ for the game.

Please note that this is just an **unofficial** rules compendium. Particularly, the rules highlighted in **red** are contentious due to ambiguity and lack of an official ruling, and therefore are interpreted according to a public consensus. Until official rulings are released, it would probably be the best to get your group to agree on those rules (or any proposed variant) before the game begins so that there are no rules disputes as the game goes on.

Feel free to suggest more rules which you think are appropriate.

Compendio per CUBA : una raccolta di ambiguità, errori di traduzione e regole facilmente dimenticabili

Ho giocato a Cuba 5 volte, e dopo ogni partita, ho scoperto che ci sono alcune regole che avevo frainteso o semplicemente dimenticato. Cuba è un buon gioco, ma le sue regole sono un po' "problematiche", in quanto hanno un certo numero di ambiguità e di errori di traduzione. Dopo aver letto il forum delle regole per Cuba e la sua espansione "El Presidente", ho elencato alcune delle regole più note che sono comunemente fraintese, mancanti o semplicemente dibattute nella loro interpretazione. Questo compendio ha lo scopo di aiutare quei giocatori inesperti cercando di offrire rapide FAQ per il gioco.

Nota: questo è solo un compendio **non ufficiale**. In particolare, le regole evidenziate in **rosso** sono soggette a dubbi in assenza di chiarimenti ufficiali, quindi sono interpretate secondo un consenso generale. Fino a che non verranno rilasciati chiarimenti ufficiali, sarebbe opportuno concordare all'interno del vostro gruppo quali regole utilizzare prima dell'inizio (o qualsiasi variante proposta), in modo da non creare controversie durante il proseguo della sessione di gioco.

Sentitevi liberi di suggerire altre regole che ritenete appropriate.

General

Gamesetup

- The 25 buildings can be arranged in any order on the board. The setup provided by the rulebook is just a suggestion to help players in easily identifying the various types of buildings.
- The game starts off with 2 statutes already put into force - the '2 peso tax' and the 'Citrus duty'.
- Players take the free products and resources in order of the players' positions, i.e. the starting player takes the free products and resources first, etc.
- The two free products taken at the start of the game are placed in the players' lots, and not in the pre-built Warehouse.

Starting player

- In the base game, the player whose 4th played card has the highest value in the action phase becomes the new starting player. In case of a tie, the player who played the card most recently (i.e., the later one in the current turn order) becomes the new starting player.
- The new starting player is decided before the parliament phase and takes effect beginning the parliament phase.

Stock

- If the general stock runs out of a particular resource, product or good, and a player uses some way to obtain that particular resource, product or good from the stock, then that player gets nothing. In other words, the general stock is finite and players have to wait for the general stock to be refilled.

Regole Generali

“Setup” iniziale

- I 25 edifici possono essere disposti in qualsiasi ordine sulla plancia di gioco. Il “setup” fornito nelle regole è solo un suggerimento per aiutare i giocatori a identificare facilmente i vari tipi di edifici.
- Il gioco inizia con due statuti già in vigore – la “tassa di 2 pesos” e “l'imposta di 1 agrume”.
- I giocatori prendono i prodotti e le risorse gratuitamente seguendo l'ordine di turno, ovvero il giocatore iniziale prende i prodotti e le risorse prima, ecc.
- I due prodotti gratuiti presi all'inizio del gioco sono collocati nel cortile stampato sulla tabella “piantagioni” di ogni giocatore e non nel Magazzino prestampato.

Giocatore iniziale

- Nel gioco base, il giocatore la cui 4a carta giocata ha il valore più alto nella “fase azioni” diventa il nuovo giocatore iniziale. In caso di pareggio, il giocatore che ha giocato la carta per ultimo diventa il nuovo giocatore iniziale.
- Il nuovo giocatore iniziale viene deciso prima della “fase del parlamento” e ha effetto dall'inizio della fase di parlamento.

Riserva generale

- Se la riserva generale si esaurisce di una risorsa, prodotto o bene particolare, e un giocatore utilizza un modo per ottenere quella particolare risorsa, prodotto o bene dal magazzino, quel giocatore non ottiene nulla. In altre parole, il magazzino generale è limitato ed i giocatori devono aspettare che il magazzino generale sia di nuovo riempito.

Terminology

Players often get the terms mixed up due to how similar the terms may seem:

- *Resources* refer to stone, wood and water
- *Products* refer to tobacco, sugar and citrus
- *Goods* refer to cigars and rum
- *Merchandise* refer to both products and goods, i.e. tobacco, sugar, citrus, cigars and rum.

Action Phase

Action Cards

- You may choose to play a character card and not use its action, i.e. you pass your turn

Architect

- You may build erect a building anywhere on your board, **except** on top of the pre-built Warehouse and other current existing buildings.
- You can erect a building at the spot where your Worker is currently standing.
- You can only erect **one** building a turn when using the Architect, regardless of whether you have sufficient resources to erect a second building.

Foreman

- The foreman either activates all buildings in the same row **and** column that the worker is currently standing in, **or** activates **one** building of your choice anywhere on the board.
- The foreman does not have the ability to move the worker around. That can only be done using the Worker card.

Terminologia

- *Le Risorse* si riferiscono alla pietra, al legno e all'acqua.
- *I Prodotti* si riferiscono al tabacco, allo zucchero e agli agrumi.
- *I Beni* si riferiscono ai sigari e al rum.
- *Le Merci* si riferiscono sia ai prodotti che alle merci, cioè tabacco, zucchero, agrumi, sigari e rum.

Fase Azioni

Carte Azione

- Si può scegliere di giocare una carta personaggio e non usare la sua azione, vale a dire che si passa il turno.

Architetto (architect)

- Si può costruire un edificio ovunque sulla propria tabella, tranne che sul magazzino prestampato e su altri edifici costruiti precedentemente.
- Si può costruire un edificio anche sulla casella dove si trova il proprio "lavoratore" (worker).
- È possibile erigere un solo edificio alla volta quando si utilizza l'Architetto, indipendentemente dal fatto che si disponga di risorse sufficienti per costruirne un secondo.

Caposquadra (foreman)

- Il caposquadra attiva tutti gli edifici nella riga e colonna che incrociano l'attuale posizione del lavoratore, o attiva un edificio a vostra scelta in qualsiasi punto della propria tabella.
- Il caposquadra non ha la possibilità di spostare il lavoratore. Questo può essere fatto solo utilizzando la carta "lavoratore" (Worker).

Tradeswoman

- When using her primary ability, you are allowed to buy **and** sell merchandise at the same time.
- When using her alternative ability of getting a free product from the stock, always remember that you can only take the product which is the **cheapest** on the market. If there is a tie for the cheapest product, you can pick which of the products you want.
- Even if the market for all 3 products is completely empty, you may still use her alternative ability to take 1 product of your choice from the stock.

Worker

- The worker may be moved to any one of the 12 squares in the plantation grid on the board. There are no restrictions in the number of spaces the worker can move.
- The worker can stand on any of the 12 squares in the plantation grid, including on top of buildings and the pre-built Warehouse.
- The worker obtains **all resources and a maximum of 2 products** from the row **and** column he is currently standing in.
- The worker does not obtain any resource or product from a field which is covered by a building.
- If the spot where the worker is standing can net you 3 products, you still have to choose 2 products out of the 3 that you want to get. In this scenario, you may choose to trade in 1 Water resource cube to get the 3rd product you missed out on. Note that you may not use the Water resource cube to make a field produce twice. You will just get the product from the field you missed out on.

Commerciante (tradeswoman)

- Quando si utilizza l'abilità primaria è permesso acquistare e vendere merci nello stesso momento.
- Quando si utilizza l'abilità alternativa di ottenere un prodotto gratuito dalla riserva generale, ricordate sempre che si può prendere solo il prodotto che è il **più economico** sul mercato. Se ci sono prodotti con lo stesso prezzo più economico, è possibile scegliere tra i prodotti che hanno lo stesso prezzo di vendita più economico.
- Anche se il mercato per i 3 prodotti è completamente vuoto, si può ancora utilizzare la capacità alternativa di prendere 1 prodotto a scelta dalla riserva generale.

Lavoratore (worker)

- Il lavoratore può essere spostato in uno qualsiasi dei 12 quadrati della piantagione sulla propria tabella. Non ci sono limitazioni nel movimento del lavoratore.
- Il lavoratore può stare in uno qualsiasi dei 12 quadrati della piantagione, incluso sopra gli edifici e sopra il Magazzino prestampato.
- Il lavoratore ottiene **tutte le risorse** ed un **massimo di due prodotti** dalla riga **e** dalla colonna che incrociano l'attuale posizione del lavoratore.
- Il lavoratore non ottiene alcuna risorsa o prodotto da un campo che è coperto da un edificio.
- Se il luogo in cui il lavoratore è posto può fornire 3 o più prodotti, si devono scegliere solo 2 prodotti. Si può scegliere di scambiare 1 risorsa d'acqua per ottenere 1 prodotto che altrimenti andrebbe perso.
Nota: non è possibile utilizzare la risorsa d'acqua per far produrre un campo due volte.

Parliament Phase

- When there is a tie between 2 or more players for the highest amount of votes, the players involved bid once more. During the second bid, assume that all bidding players are tied (i.e. reset the vote strength to 0).
- If there is a tie even in the second bid, then the player who is earliest in turn order wins the bid. Take note that the turn order is determined at the end of the Action Phase and is immediately put into effect for the parliament phase.
- The player who wins the bid **must pass exactly 2 bills**; he or she cannot choose to pass 1 bill or no bills at all.
- The bills which are not passed for that round are taken out of their respective decks. In other words, at the beginning of each round there will be 4 fresh new bills waiting to be passed.

Fase Parlamento

- Quando vi è un pareggio tra due o più giocatori per la maggioranza di voti, i giocatori coinvolti eseguono una ulteriore votazione. Durante la seconda votazione, si assume che tutti i giocatori siano in parità (cioè la votazione riparte da "0").
- Se c'è un pareggio, anche nella seconda votazione, il giocatore che è primo in ordine di turno vince la votazione. Si noti che l'ordine di gioco è determinato alla fine della fase delle azioni e ha immediatamente effetto nella fase parlamento.
- Il giocatore che vince la votazione **deve approvare 2 leggi**; non può scegliere di approvare solo 1 o nessuna legge.
- Le leggi che non sono state approvate per quel turno rimangono sopra i rispettivi mazzi. In altre parole, all'inizio di ogni turno ci saranno 4 nuove leggi in attesa di essere approvate.

Statute phase

- Until a statute is replaced by another statute, it is considered 'in force' and will be enforced during the statute phase.
- This includes the two Market Acts, whose effects are applied during the statute phase every round (unless they are replaced by another statute).
- All players are affected and can comply with the new statutes, and not just the player who won the parliament phase.
- Players can choose if they want to comply with the tax and/or duty acts currently in force.
- Players may only pay for the tax and duty acts **once** per round.
- Resolving the statute phase goes like this: starting with the 1st player, players take turns choosing to comply with the current tax act (I). When everybody is done, players take turns choosing to comply with the current duty act (II). The same goes for the current subsidy act (III), and then the current other act (IV) is enforced. (This rule is especially important for the EI Presidente expansion, where one of the subsidies rewards players based on their position on the VP track.)

Harbor Act

- As long as the Harbour Act is in force, any fully loaded ships immediately leave the harbour. All remaining ships move down one dock, and any empty slots (like the slot for the ship at sea) are filled with ships card from the deck.
- If there are any fully loaded ships when the Harbor Act is passed during the parliament phase, they do not leave immediately during the statute phase. They only leave immediately when fully loaded by either the Mayor action or by activating one of the Branch Offices.

Fase Statuto

- Fino a quando una legge non viene sostituita da un'altra, è considerata "in vigore" e verrà applicata durante la fase Statuto.
- Questo include i due Atti di Mercato, i cui effetti vengono applicati durante la fase di statuto ogni turno (salvo che siano sostituiti da un altro statuto).
- Tutti i giocatori sono interessati e possono ottemperare alle nuove leggi e non solo il giocatore che ha vinto la fase parlamento.
- I giocatori possono scegliere se vogliono pagare la tassa e/o ottemperare agli atti fiscali attualmente in vigore.
- I giocatori possono pagare le tasse e ottemperare agli atti fiscali soltanto **una volta** per round.
- La fase statuto si risolve in questo modo: i giocatori a turno scelgono di ottemperare all'atto fiscale corrente (I), poi sempre a turno, scelgono di ottemperare all'atto fiscale in vigore (II). Poi eseguono l'atto di sussidio corrente (III) e quindi il corrente altro atto (IV) viene applicato. (Questa regola è particolarmente importante per l'espansione EI Presidente, in cui uno dei sussidi premia i giocatori in base alla loro posizione sul tracciato dei Punti Vittoria -PV.)

Atto Portuale

- Finché la legge Portuale è in vigore, tutte le navi a pieno carico lasciano immediatamente il porto. Tutte le navi rimanenti si spostano in basso di una banchina, e gli slot vuoti (come lo slot per la nave in mare) sono riempiti con le carte navi prese dal mazzo relativo.
- Quando l'atto portuale è approvato durante la fase di parlamento, se ci sono delle navi a pieno carico, esse non lasciano subito il porto durante la fase statuto. Lo lasciano con l'azione Sindaco o attivando una delle tessere "filiali" (Branch Office).

Buildings

- All buildings are available at the start of the game, and you may erect any building as long as the building is still available, and you have the required resources. There is no order in how you should erect buildings, i.e. you don't need to follow the order of how the buildings are arranged in the setup.

Black market

- When activated, the Black Market allows a player to **convert 1 merchandise into another 1 merchandise**.

Buildings which convert resources/products/goods for VP

- When activating any of these buildings, you have to return the appropriate resource/product/good from your supply back into the general stock in exchange for VP.

Church

- The Church's ability may not be used to veto the same type of bill (I, II, III and IV) for two consecutive turns.

Large branch office

- When activated, you may supply a ship with up to 2 pieces of merchandise of the same type and get the according amount of VP.
Variant: You may supply a ship with as many pieces of merchandise of the same type. (The El Presidente expansion introduces ships which have more than 2 slots for the same type of merchandise.)
- The merchandise is obtained from **your supply**, not the general stock.
- The ship you are supplying must have the corresponding empty slot(s) for the merchandise you wish to supply it with.

Tesere Edifici

- Tutti gli edifici sono disponibili all'inizio del gioco e si può costruire un qualsiasi edificio fino a quando è ancora disponibile e si hanno le risorse necessarie. Non c'è un ordine nel modo in cui si devono costruire gli edifici: non è importante la disposizione degli edifici sulla plancia di gioco.

Mercato nero

- Quando viene attivato, il mercato nero consente a un giocatore di **trasformare una merce in un'altra**.

Edifici che convertono le risorse/prodotti/beni in PV

- Quando si attiva uno di questi edifici, si deve restituire la relativa risorsa/prodotto/bene dalla propria riserva alla riserva generale in cambio di PV.

Chiesa

- La capacità della Chiesa non può essere utilizzata per porre il veto sullo stesso disegno di legge (I, II, III e IV) per due turni consecutivi.

Grande filiale

- Quando è attivata, è possibile imbarcare una nave con un massimo di 2 pezzi di merce dello stesso tipo e ottenere il relativo ammontare di PV.
Variante: si può imbarcare una nave con tanti pezzi di merce dello stesso tipo. (L'espansione El Presidente introduce navi che hanno più di 2 slot per lo stesso tipo di merce.)
- La merce si ottiene dalla **propria riserva**, non dalla riserva generale.
- La nave che si sta imbarcando deve avere il corrispondente slot vuoto per la merce che si desidera imbarcare.

Lighthouse

- When activated, you may switch the ship at sea with a ship of your choice from the ship deck.
- After switching the ship at sea with a card from the ship deck, put the remaining cards back in their original order, i.e. you do not shuffle or rearrange the cards. You will however, benefit from knowing the upcoming ships in the deck.
Variant 1: You may rearrange the cards in the ship deck to your liking.
Variant 2: Shuffle the ship deck after switching the cards.

Small branch office

- When activated, you may supply a ship with 1 piece of merchandise and get the according amount of VP. The merchandise is obtained from your **supply**, not the general stock.
- The ship you are supplying must have a corresponding empty slot for the merchandise you wish to supply it with.

Faro

- Quando è attivato è possibile scambiare la nave in mare con una nave qualsiasi dal "mazzo navi".
- Dopo lo scambio, si devono mettere le carte rimanenti nel loro ordine originale, cioè non si devono mischiare o riordinare le carte. Si potrà comunque trarre beneficio dal conoscere l'ordine delle navi che entreranno in gioco.
Variante 1: è possibile riordinare le carte del mazzo navi a proprio piacimento.
Variante 2: si può mischiare il mazzo navi dopo lo scambio.

Piccola filiale

- Quando è attivata, è possibile fornire una nave con una merce e ottenere i relativi PV. La merce si ottiene dalla propria riserva e non dalla riserva generale.
- La nave deve avere uno slot vuoto corrispondente alla merce che si desidera imbarcare.

Warehouse

- In order to use the Warehouse (including the pre-built one), you need to activate it with your Foreman.
- Once activated, you may move **as many** products as you like from your lot to the Warehouse. However, once the turn is over, you may not store any further products in your Warehouse, i.e. the Warehouse does not remain 'open' for the rest of the round.
- You may move products out from your Warehouse for various reasons (paying duties, shipping etc.) at any point in the game without having to activate the Warehouse.
- Once in the Warehouse, the products remain there for the rest of the game until you decide to take them out.
- The pre-built Warehouse on each player's board counts as a building. This is important for tax/subsidy/end-game scoring purposes.

Ships

- At the end of every round, the ship in the 3rd dock sails off, regardless of its load.
- Also, all fully loaded ships in the 1st and 2nd dock also sail off.
- All other ship cards are shifted down to fill in the empty slots. The empty slots include the 'ship at sea' slot. That way, at the beginning of the each round (except the 1st round), all ship slots will have a ship in them.
- When ships sail off, they are put at the bottom of the ship deck (and not discarded). The significance of this is that a player controlling the Lighthouse may opt to choose a ship that has previously sailed off to be switched with the current ship at sea.

Magazzino

- Per poter utilizzare il magazzino (compreso quello prestampato), è necessario attivarlo con il proprio Caposquadra.
- Una volta attivato, si possono spostare **tutti i prodotti** dal proprio cortile al magazzino. Tuttavia, una volta che il turno è finito, non è possibile immagazzinare ulteriori prodotti nel proprio magazzino, vale a dire che il magazzino non rimane "aperto" per il resto del turno.
- Si possono spostare i prodotti dal proprio magazzino per vari motivi (pagamento di dazi, spedizioni, ecc) in qualsiasi momento del gioco senza dover attivare il magazzino.
- Una volta nel magazzino, i prodotti rimangono lì per il resto della partita fino a quando si decide di portarli fuori.
- Il magazzino prestampato sulla tabella di ogni giocatore conta come un edificio. Questo è importante ai fini del punteggio finale del gioco delle tasse e dei sussidi.

Navi

- Alla fine di ogni round, la nave posta sulla 3° banchina viene rimossa dalla plancia di gioco, indipendentemente del suo carico.
- Inoltre, tutte le navi a pieno carico nella 1° e 2° banchina devono essere rimosse.
- Tutte le altre carte navi sono spostate verso il basso per riempire gli slot vuoti, comprendendo l'eventuale slot vuoto della "nave in mare". In questo modo, all'inizio di ogni round (eccetto il primo turno), tutti gli slot avranno una nave.
- Le navi rimosse vengono poste in fondo al mazzo navi e non scartate. In questo modo il giocatore che controlla il faro può scegliere una nave già uscita dalle banchine del porto e scambiarla con la nave corrente in mare.

El Presidente expansion

'1 Peso per 10 VP' Tax

- If you have less than 10 VP, you will get 2VP without needing to pay anything.

Beach café

- The Beach Café does not need to be activated by the Foreman in order to use its effect.
- Its effect states that whenever the player chooses to use the secondary effect of the Tradeswoman, Architect or Mayor, that player can still use a secondary effect which has been blocked (i.e. taken by a previous player). This does not mean that the player gets to use both the primary and secondary effect of those roles.
- The effect of the Beach Café can be used as many times as the player likes during his or her turn.

Lawyer

- If you opt to take the Lawyer card, but decide not to use his ability (i.e. you pass), you do not need to pay 1 peso.
- The Lawyer and the Foreman may activate the same building during your turn, i.e. the same building will be activated twice.

Overbuilding

- You may use the 'overbuild' ability to build the same building over the pre-existing building, i.e. you may build a cigar factory over another cigar factory.
- You may use the 'overbuild' ability to build a building over the pre-built warehouse. If you do so, all products currently in the warehouse are moved to the lot. Since the pre-built warehouse costs nothing, you pay in full the cost of the new building + 1 peso.

L'espansione El Presidente

Tassa "1 Peso per ogni 10 PV"

- Se si hanno meno di 10 PV, si ottengono 2PV senza dover pagare nulla.

Beach Cafe

- Il Beach Cafè non ha bisogno di essere attivato dal Caposquadra al fine di utilizzare il suo effetto.
- Ogni volta che il giocatore sceglie di usare l'effetto secondario della Commerciante, dell'Architetto o del Sindaco, quel giocatore può utilizzare un effetto secondario che è stato bloccato (cioè già utilizzato da un giocatore). Ciò non significa che il giocatore deve usare sia l'effetto primario che quello secondario.
- L'effetto del Beach Café può essere utilizzato tutte le volte che il giocatore vuole durante il suo turno.

Avvocato

- Se si sceglie di prendere la carta Avvocato, ma si decide di non usare l'abilità (cioè si passa), non è necessario pagare 1 peso.
- L'avvocato e il Caposquadra possono attivare lo stesso edificio durante il proprio turno, cioè lo stesso edificio sarà attivato due volte.

Sopraelevare

- È possibile utilizzare la capacità "sopraelevare" per costruire lo stesso edificio sopra l'edificio esistente, per esempio, si può costruire una fabbrica di sigari su un'altra fabbrica di sigari.
- È possibile utilizzare la capacità "sopraelevare" per costruire un edificio sopra il magazzino prestampato. Se lo si fa, tutti i prodotti attualmente in magazzino sono spostati nel cortile. Dal momento che il magazzino prestampato non costa nulla, si paga l'intero costo del nuovo edificio + 1 peso.

Player order

- The new starting player (either the player who takes the Dancer card, or the player after the current starting player) takes effect at the end of the Presidential event phase and before the parliament phase. This is important for Space 4 and Space 6.

Ships

- The ship which requires wood as cargo counts wood as merchandise. Therefore, the mayor is able to load wood onto the ship, as do the Small and Large Branch Offices.

Ordine di gioco

- Il nuovo giocatore iniziale (sia il giocatore che prende la carta Ballerina sia il giocatore dopo il primo giocatore corrente) di fatto ha effetto al termine della fase di evento presidenziale e prima della fase del parlamento. Questo è importante per lo Spazio 4 e lo Spazio 6.

Navi

- La nave che trasporta il legno considera il legno come merce. Pertanto, il sindaco è in grado di caricare legna sulla nave, così come le piccole e le grandi filiali.