

Contenuto

02-02	Obiettivo del gioco
03-03	Materiali di gioco
04-05	Preparazione
06-06	Panoramica di gioco
06-12	Le 5 fasi di un round
06-06	Ⓐ Proposta di legge
06-09	Ⓑ Fase Azioni
	Il Lavoratore
	La Commercianta
	L'Architetto
	Il Caposquadra
	Il Sindaco
09-10	Ⓒ Fase del Parlamento
10-11	Ⓓ Fase della legge
12-12	Ⓔ Fine di un round
12-12	Fine della partita
13-16	Appendice
	Gli edifici
	Strategie
	Variante di gioco

CUBA

Un gioco di strategia per 2 - 5 imprenditori isolani di Michael Rieneck e Stefan Stadler

Cuba prima della rivoluzione: a seguito di turbolenti circostanze, i villaggi dell'isola combattono per l'influenza e la ricchezza. Chi saprà comprare e vendere i suoi prodotti e beni al mercato locale con un buon profitto oppure imbarcarli di più sulle navi commerciali? Chi saprà mandare il giusto delegato al parlamento allo scopo di influenzare il processo legislativo del governo o chi saprà costruire distillerie, hotel e banche al momento giusto per garantire benefici al proprio villaggio?

Obiettivo del gioco

Il giocatore che ha accumulato più punti vittoria alla fine del gioco, vince. I giocatori ottengono punti vittoria imbarcando merci dal porto, inoltre costruendo ed usando edifici, e rispettando la legge.



Materiali di gioco

1 tabellone



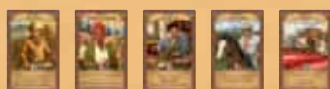
5 tabelloni piantagioni



(esempio)

25 carte personaggio

(5 ognuna di colore blue, rosso, giallo, verde, e viola)



15 carte nave



(esempio)

1 carta primo giocatore (con basetta)



24 carte legge



6 Atti
vari



6 Atti di
Tasse



6 Attidi
Sussidi



6 Atti
Fiscali

25 tessere edificio



(esempio: Segheria)

1 tessera di voti per il municipio



1 tessera veto per la chiesa



5 pezzi di gioco nei colori dei giocatori



5 indicatori nei colori dei giocatori



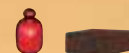
54 prodotti

(18 ottaedri ognuno nei colori bianco, arancio e verde)



30 merci

(15 bottiglie di rum rosse e
15 scatole di sigari marroni)



45 risorse

(15 cubi ognuno in colore naturale,
marrone-rossiccio, e blue)



60 monete

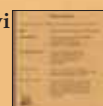
(45 x 1, 25 x 3 e 15 x 5 pesos)



6 indicatori neri



4 fogli di regole brevi



Preparazione

1. Mettere il **tabellone** al centro del tavolo.
2. Mettere le **25 tessere edificio** scoperte sugli appropriati spazi e accanto al tabellone.



3. Disporre le **materie prime** e le **merci**, divise per colore, come riserva generale.
Dopo di questo, mettere **3 ognuno di agrumi** (*arancione*), **canna da zucchero** (*bianco*) e **tabacco** (*verde*) sugli spazi appropriati del tabellone indicati con i prezzi 6, 5 e 4 (Quest'area è chiamata il "mercato"). All'inizio della partita, le **bottiglie di rum** (*rosso*) e le **scatole di sigari** (*marrone*) sono rappresentate da solo **2 merci ognuno** nel mercato (prezzi 6 e 5).



4. Dividere anche le **risorse** (*cubi*) per colore - marrone scuro (**pietra**), colore

naturale (**legno**) e blue (**acqua**) - e sistemarli come riserva generale fuori dal tabellone



Nota: Durante la partita, è importante distinguere tra risorse, materie prime, e merci. Ci sono 3 tipi di risorse (*cubi*), 3 generi di materie prime (*ottaedri*), e 2 tipi di merci (*scatola di sigari e bottiglia di rum*). Le navi mercantili trasportano materie prime e merci. L'insieme di questi due prodotti si chiama **mercanzia**.
Le risorse **non** vengono spedite.

5. Mettere i 6 indicatori neri vicino al tabellone in modo da essere facilmente raggiungibili.
6. Mescolare le **15 carte nave** e piazzarle coperte accanto al tabellone. Scoprire poi le **prime due carte dalla pila e metterle sui primi due moli del porto** (*uno o due punti vittoria per carico*). Il **terzo molo del porto rimane vuoto nel primo round**.
7. Sistemare **un'altra carta nave** scoperta sulla posizione indicata **sul bordo del tabellone** vicino al porto. (*La nave in teoria è ancora in mare, ma già in procinto di raggiungere il porto di Cuba nel prossimo round.*)
8. Ci sono **24 carte legge**, divise in 4 tipi (*da I a IV*), ognuna di loro con 6 atti. Formare **pile separate da 6 carte** per ogni tipo di atto;

mescolare le carte e metterle, coperte, sugli spazi indicati sul bordo del tabellone.

- I. Decreti di Tasse
- II. Decreti Fiscali
- III. Decreti di Sussidi
- IV. Decreti Vari



9. Determinare un **giocatore iniziale**.

Questo prende la tessera giocatore iniziale, la mette sulla basetta, e la piazza davanti a se.

10. Ogni giocatore sceglie un colore (Blue, rosso, giallo, verde o viola) e prende:

- una **pedina ed un indicatore** del suo colore.



- un tabellone piantagione, del suo colore. Ogni tabellone piantagione ha 12 campi (3x4) e consiste in un magazzino (con cortile), un lago, due regioni montuose, due foreste e due piantagini di tabacco, due di canne da zucchero e due di agrumi.

L'assortimento dei campi da un lato di ogni tabellone è identico, ma differente per disposizione dall'altro lato.

I giocatori giocano con lo stesso assortimento di campi, oppure decidono di scegliere il loro tabellone piantagione individualmente.

I tabelloni scelti individualmente spesso sono preferiti dal momento che il gioco in questo modo risulta più interessante.



- un capitale di **10 pesos**. Le monete di ogni giocatore devono essere visibili davanti a lui.



Riporre come riserva generale le restanti monete.

- **2 risorse** (legno, pietra o acqua) e **2 materie prime di sua scelta** (agrumi, tabacco o canna da zucchero).

- una serie di carte personaggio, composta da **5 carte del suo colore** (lavoratore, commerciante, architetto, caposquadra e sindaco).

11. Ogni giocatore mette il suo **indicatore sullo spazio di partenza del percorso dei punti vittoria** (accanto al faro sul tabellone) e la sua **pedina nel magazzino** del suo tabellone piantagione.

E' consigliabile che un giocatore organizzi la gestione della cassa generale delle monete, ed un altro giocatore si prenda cura della movimentazione delle risorse, materie prime e merci.

Panoramica di gioco

La partita si svolge su **6 round**, ognuno dei quali si esegue in 5 fasi sempre nella stessa sequenza:

A. Proposte di legge
(panoramica dei potenziali decreti)

B. Fase di azione
(gioco delle carte personaggio)

C. Fase del Parlamento
(votazione per le proposte di legge)

D. Fase dello Statuto
(entrata in vigore delle leggi)

E. Fine del round
(preparazione del prossimo round)

Consigli per i principianti: Cuba è un gioco avvincente con differenti effetti delle azioni ed una varietà di strategie possibili. Per familiarizzare con il gioco, si raccomanda di iniziare a giocare prima seguendo la descrizione qui sotto, senza tener conto delle perdite, e poi cimentarsi con le sfide strategiche necessarie (p. 15).

BUON DIVERTIMENTO!

Le 5 fasi di un round

A Proposte di legge

Scoprire la **carta in cima** ad **ognuna delle 4 pile dei decreti**. Le carte restano sulle loro pile fino alla prossima fase del parlamento, adesso sono soltanto **proposte di legge** - i giocatori in questo momento ne prendono soltanto nota.

B Fase di azione

Panoramica dello svoglimento della fase di azione:

Inizia il **primo giocatore**, poi gli altri **seguono in senso orario**: Ogni giocatore gioca **una** delle sue **carte personaggio** (mettendole scoperte davanti a se) ed effettua l'**azione appropriata**. Colui che guadagna punti vittoria, li segna immediatamente con il suo indicatore sul percorso dei punti sul tabellone. Dopo è il turno del prossimo giocatore. Si continua così finché ogni giocatore non ha giocato **4 carte**. (Ogni giocatore dispone le carte che ha giocato una sull'altra lasciando scoperta la parte alta delle altre carte al di sotto; la quinta carta viene tenuta in mano per la fase del parlamento.)



Le 5 carte personaggio:



Il Lavoratore (1 voto al parlamento)

Giocando il Lavoratore, potete **muovere la pedina sulla vostra piantagione in qualsiasi direzione**, oppure lasciarla dove si trova. Poi, "**attivate**" i **6 campi** della vostra piantagione che sono nella **stessa riga e colonna** della pedina.

“Usate” i campi attivati nei seguenti modi:



- Per ogni campo attivato (*ad eccezione del magazzino o altri edifici*), prendete le rispettive risorse oppure le materie prime dalla riserva. Questo vale anche per il campo sul quale si trova la pedina. Comunque, dal momento che il lavoratore può usare **solo un massimo di 2 campi di prodotti**, e dovete scegliere quindi solo 2 fra di essi. Questa restrizione non si applica ai campi con le risorse.

Nell'esempio sopra: 1x pietra, 2x legno, 1x agrumi, 1x tabacco.

- **Dando cubetti** risorsa d'acqua, il lavoratore può prendere un **prodotto aggiuntivo per risorsa d'acqua data**. Può inoltre usare i cubetti d'acqua che ha ottenuto nel presente turno. Comunque, **non è autorizzato ad usare un campo due volte**.
- Depositare le risorse ed i prodotti sulla vostra piantagione nel **cortile di fronte al magazzino** sul vostro tabellone piantagione.

Il cortile non è un "campo" e non è mai attivato.

Il cortile è solo un deposito temporaneo

per la tua scorta personale. (*risorse e merci*).

Nota valida dal secondo turno in poi: Se giochi il lavoratore, fai attenzione se il Drought Act (IV) è in vigore.



La commerciante (2 voti in parlamento)

Se giocate questa carta, potete eseguire tutte le transazioni qui di seguito descritte quante volte desiderate:

- Potete comprare **qualsiasi numero di mercanzia (prodotti o beni) al mercato**. Nel fare ciò, prendete i pezzi appropriati dal tabellone e pagate il prezzo sotto indicato ponendo le monete pagate nella riserva comune. **Mettete la mercanzia nel cortile di fronte al vostro magazzino sul vostro tabellone piantagione**.
- Potete anche **vendere qualsiasi numero di pezzi di mercanzia (prodotti o beni) al mercato** se gli spazi appropriati sono ancora liberi. Nel fare ciò mettete i pezzi sul tabellone e ricevete dalla riserva comune il prezzo che è indicato sotto gli spazi.
- Se **nessun pezzo** di una mercanzia particolare è **rimasto sul mercato**, potete anche **comprarla dalla riserva generale**. Il costo, indipendentemente dal tipo, è di **7 pesos**.
- Se il mercato è pieno, potete **vendere i prodotti alla riserva comune per 1 peso per pezzo** e i beni per **3 pesos per pezzo**.

Uso alternativo della commerciante:

Invece che operare sul mercato, potete prendere gratis dalla riserva o:

- (1) Una risorsa di qualsiasi tipo (pietra, legno o acqua) oppure
- (2) Un'unità di qualsiasi prodotto che attualmente ha il prezzo più basso al mercato.

Uso degli indicatori neri:

Applicazione dell'uso alternativo della commerciante, dell'architetto e del sindaco:

Se usi uno di loro, allora copri il rispettivo spazio sul tabellone con l'indicatore nero. In questo modo ogni uso alternativo dei tre ruoli può essere usato solo una volta per round.



L'Architetto (3 voti in parlamento)

Se giochi questa carta, puoi scegliere un edificio dalla scorta (sul tabellone o vicino ad esso) e metterlo ("costruirlo") su qualsiasi campo del tuo tabellone piantagione, anche sul lago, la regione montagnosa o "sotto" il pezzo lavoratore (a forma di omino), **ma non nel magazzino o sopra un edificio già esistente.**

Per costruire devi mettere le risorse corrispondenti nella scorta comune. L'ammontare delle risorse richieste è indicato sulla linea superiore delle tessere edificio. Per esempio: per costruire la fabbrica di sigari devi pagare 2 pietre e 2 legni.



Fabbrica di sigari Costi di costruzione 2 legno + 2 pietre

Uso alternativo dell'architetto:

Se sei il primo giocatore a giocare questa carta in un round senza costruire un edificio, guadagni due punti vittoria, il secondo giocatore guadagna un punto vittoria (per come usare l'indicatore nero vedi l'esempio sopra relativo all'uso alternativo della commerciante).

Nota valida dal secondo turno in poi: Se giochi l'architetto, fai attenzione se il Building Act (IV) è in vigore.



Il Caposquadra (4 voti in parlamento)

Con il caposquadra, puoi usare le caratteristiche dei tuoi edifici (vedi appendice pag. 13 del regolamento). Hai due possibilità:

- (1) Puoi usare, in qualsiasi ordine, tutti gli edifici che sono nella stessa riga o nella stessa colonna del pezzo attivo (a forma di omino), incluso l'edificio che può essere sotto il pezzo (non importa se la carta del lavoratore è stata già giocata).
- (2) Puoi usare uno qualsiasi dei tuoi edifici

Un edificio, il magazzino, già esiste sulla tabella piantagione. Se lo usi con il caposquadra, puoi piazzare -che qui significa "immagazzinare" - tutti i prodotti che hai al momento. Questo è importante dal momento che i giocatori devono dare indietro tutti

i loro prodotti che non hanno immagazzinato alla fine di ogni round. Non devi mettere beni e risorse nel magazzino.

La merce nel cortile e nel magazzino e' disponibile ogni momento, non importa dove si trova il pezzo (omino).



Il Sindaco (5 voti in parlamento)

Se giochi il sindaco, puoi caricare una nave a tua scelta nel porto con qualsiasi numero di pezzi di merce e guadagnare punti vittoria per questa azione. **Puoi caricare una sola nave**, non puoi dividere il carico tra piu' navi.

- Se rifornisci **una nave con la merce**, metti i prodotti o i beni appropriati sui cerchi marcati sulle tessere nave. Ogni nave trasporta solo quei pezzi di merce per i quali c'è spazio disponibile ed è considerata a pieno carico quando **ognuno dei cinque spazi** è coperto **con una merce**.



Ogni nave può trasportare un massimo di 5 pezzi di merci definite.

- **In funzione del posizionamento** della nave nel porto, guadagni **1, 2 o 3 punti vittoria per ogni merce che hai caricato sulla nave in questo round**.
- Tutte le navi rimangono nel porto fino alla fine del primo round.

Nota valida dal secondo turno in poi:
Se giochi il sindaco, fai attenzione se l'Harbor Act (IV) e' in vigore.

Uso alternativo del sindaco:

Se giochi il sindaco, puoi anche evitare di caricare una nave. Il **primo giocatore** che sceglie questa alternativa in un round, **guadagna 4 pesos**, il **secondo ne guadagna 2**.

(Per come usare l'indicatore nero fai riferimento a quanto detto prima sull'uso alternativo della commerciante e dell'architetto).

Cambiare l'ordine di partenza alla fine della fase azione:

Dopo che ogni giocatore ha giocato la sua quarta carta personaggio ed eseguito le azioni corrispondenti, **un nuovo ordine di partenza è stabilito immediatamente**:

- Il giocatore la cui **ultima** (quarta) **carta** ha il **valore più alto** diventa il primo nuovo giocatore e prende il segnalino corrispondente.
- Se più di un giocatore ha giocato la quarta carta con lo stesso valore più alto (*es. Il Sindaco*), il giocatore che ha giocato per ultimo diventa il nuovo primo giocatore per il turno successivo.

C Fase del Parlamento

Due delle quattro proposte di legge sono ora **selezionate e votate** nel seguente modo:

- Ogni giocatore rivela la sua quinta carta personaggio (*l'unica che non e' stata giocata nella fase azione*) e mostra quanti voti ha in parlamento: I differenti personaggi **hanno differente valore** come indicato sulle carte

(da 1 a 5). Il valore indicato equivale al **numero di voti** che il giocatore possiede in parlamento in quel round.

- Chiunque ha costruito la **Town Hall** (Municipio) e l'ha usato con il caposquadra, ottiene due voti addizionali.
- Inoltre i giocatori hanno la **possibilità di comprare voti addizionali: ogni voto costa un peso**. Per fare ciò ogni giocatore prende quante monete ritiene necessario e le tiene, nascoste in un pugno, sopra il tavolo. Tutti i giocatori fanno questa offerta contemporaneamente. Chi non vuole o non può comprare voti, offre con il suo pugno vuoto. **Il giocatore che ha più voti dopo l'offerta, seleziona esattamente 2 delle 4 proposte di legge** e si comporta come segue:
- Ogni **atto selezionato** e' messo nell'**appropriato spazio della sua sezione (I-IV)** nel parlamento ed **entra in vigore immediatamente**. Se un altro statuto e' già in quello spazio, quest'ultimo decade. Le leggi che non sono state selezionate sono tolte dal gioco.
- Se **più di un giocatore** ha lo **stesso numero di voti** dopo il primo round di offerte, **i giocatori coinvolti possono comprare voti ancora una volta**. In caso ci sia ancora un pareggio, il giocatore iniziale o il giocatore coinvolto che segue per primo in senso orario del giocatore iniziale, vince.

- **Tutte le monete investite** nei voti sono **restituite alla riserva generale**. Ognuno deve pagare quello che ha offerto anche se non ha ottenuto la maggioranza.

Nota valida dal secondo round in poi:
Comprare voti non è premesso se il
Corruption Act (IV) è in vigore.

- **Non sono ammesse coalizioni tra i giocatori.**

D Fase dello Statuto

Ora gli atti correnti (massimo 4) sono in vigore, *per quanto possibile*. Questo viene fatto nell'**ordine come descritto di seguito (I-IV)**:

ATTI DELLE TASSE (I)

All'inizio del gioco, la tassa è di 2 pesos. Quando l'atto viene rimpiazzato da uno nuovo, le tasse possono variare **tra uno a cinque pesos**. Tuttavia, uno di questi atti è differente: le tasse sono richieste in **base al numero corrente degli edifici di un giocatore**.

- Se paghi le tasse indicate dall'atto in vigore, guadagni **due punti vittoria**. Se non puoi o vuoi farlo, naturalmente non guadagni nulla.

ATTI FISCALI (II)

In aggiunta alla tasse, i giocatori sono chiamati anche a dare risorse e prodotti alla riserva generale. All'inizio del gioco, l'obbligo è di 1 agrume. In seguito all'atto in vigore, l'obbligo può essere **1 canna da zucchero, 1 tabacco, 1 acqua**

o 2 risorse o prodotti di qualsiasi tipo. Tuttavia può anche tornare indietro ad **1 agrume**.

- Se paghi il dovuto secondo quanto indicato dall'atto Fiscale corrente, così come accade nell'atto delle Tasse precedenti, guadagni 2 punti vittoria. Se non paghi non ottieni nulla.

Nota: Se adempi sia all'Atto di Tasse che all'Atto Fiscale correttamente, ottieni **un punto vittoria** **addizionale** - per esempio $2+2+1=5$ punti vittoria.

ATTI DI SUSSIDIO (III)

All'inizio del gioco, non ci sono ancora sussidi. Quando un sussidio è passato durante la prima fase del parlamento, i giocatori allora ottengono punti vittoria addizionali se ovviamente soddisfano i requisiti richiesti dall'atto suddetto, ma **non devono pagare o restituire niente!**

In seguito all'**atto di Sussidio in vigore**, puoi ottenere **un punto vittoria** per:

- ognuno dei tuoi edifici
- ognuno dei tuoi campi risorsa aperti
- ognuno dei tuoi campi prodotti aperti
- ognuno dei tuoi cubi acqua (max 7 VP)
- ognuno dei tuoi voti in parlamento (*in questo caso conta solo il valore della carta personaggio giocata in parlamento. I voti derivanti dal possesso del Municipio o i voti che hai comprato non contano*)
- ogni 3 pesos (max 7 VP)

Atti vari (IV)

Ci sono **due Atti di Mercato** che regolano l'ammontare offerto per i prodotti sul mercato interno. Se un Atto di Mercato è passato in parlamento, **ora** i giocatori

devono seguire le **regole** nella fase statuto:

Un Atto di Mercato **abbassa il valore dei prodotti offerti** prendendone due ognuno di agrumi, tabacco e canna da zucchero dal mercato. L'altro **aumenta l'ammontare dei prodotti offerti** aggiungendo al mercato due unità ciascuno per ognuno dei tre prodotti.

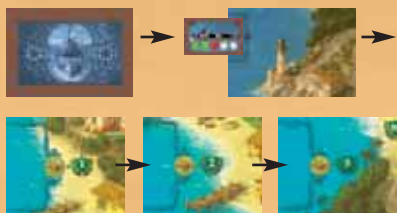
Gli altri tre atti si **applicano invece solo se si usa un certo personaggio**:

- 1) **Drought Act (Atto per la siccità):** Se giochi il **lavoratore**, puoi usare solo un campo prodotto attivato. (*Tuttavia hai la possibilità di avere un prodotto addizionale per campi attivati dando cubetti risorse d'acqua. Le risorse non sono colpite da questo atto*)
- 2) **Building Act (Atto per l'Edilizia):** Se giochi l'**architetto**, devi pagare un extra di 2 pesos per costruire un edificio.
- 3) **Harbour Act (Atto Portuale):** Se hai completato la caricazione di una nave usando il **sindaco o uno dei "branch offices"**, la nave lascia il porto **immediatamente**. Tutte le restanti navi si muovono in giu' di uno spazio (*vedi "Fine del round" pag. 12*).

Infine il **Corruption Act (Atto anti corruzione)** si applica alla fase del parlamento. E' proibito comprare voti. In questo caso conta solo il valore della carta del quinto personaggio (*più i due punti del Municipio se lo possiedi*).

E Fine di un round

- I giocatori **devono restituire tutti i loro prodotti che sono ancora nel cortile (lot)**. I prodotti invece presenti nel magazzino possono essere usati nel turno successivo.
- I beni e le risorse rimangono nel cortile.
- Tutte le navi a pieno carico lasciano il porto. Il loro carico è messo nella riserva comune e la carta relativa è piazzata in fondo al mazzo delle carte nave.
- Tutte le navi rimaste al porto si spostano di un molo fino a che ci sia una nave in ogni molo e una nuova nave sia in mare. La direzione per spostare le navi è verso il basso ossia è dal mazzo delle carte navi alla nave in mare e infine ai moli.
- **Tutti gli indicatori neri sono rimossi** dai loro spazi perciò l'uso alternativo della *commerciante*, dell'*architetto* e del *sindaco* sono di nuovo fruibili per tutti i giocatori nel round successivo.



La fine dei round dal secondo al quinto sono differenti dalla fine del primo round solo per una cosa: c'è una nave nel **terzo molo**, questa **lascia il porto indipendentemente se sia completamente carica o meno**.

Se, contrariamente alle aspettative, una risorsa o merce è esaurita nella riserva generale, i giocatori devono accettare questa situazione fino a che la riserva non è rimpinguata nel corso del gioco. Ai giocatori non è permesso commerciare tra di loro.

Con la fine del sesto round si conclude la partita.

Quando raggiungi **80 punti** sul cammino dei punti vittoria prima che il gioco finisca, continua a contare i tuoi punti ripartendo dal percorso dei punti vittoria.



Fine della partita

- I giocatori guadagnano **2 punti vittoria** **addizionali** per ognuno degli **edifici** posseduti. Le monete non portano alcun punto vittoria.
- Il vincitore è colui che ha **ottenuto più punti vittoria**. In caso di **parità** il giocatore con il maggior numero di monete vince.

Appendice

Gli edifici

Un giocatore può usare un' edificio se si verificano le seguenti condizioni:

1. Deve costruire un edificio sulla sua tabella piantagione giocando la carta personaggio dell' architetto (pag. 8).
2. Usa le caratteristiche (*vantaggi*) dell' edificio giocando la carta personaggio del caposquadra (pag. 8).

Un giocatore può prendere tutte le risorse e merci che necessita solo dal suo magazzino o dal suo cortile.

Spiegazione dei testi sulle tessere edificio:

- Il termine "costo degli edifici", "cambiare in" e "vendere" si riferiscono nel mettere le appropriate risorse e/o merci nella riserva generale.
- Il "vantaggio" dell'edificio è valido solo una volta per round. Per esempio il Cementificio "cambia massimo 4 pietre in punti vittoria" significa che se un giocatore usa quell'edificio con il caposquadra, egli può mettere sino a 4 cubetti risorse "pietra" nella riserva generale e ottenere così un punto vittoria per ogni pietra data.

Per facilitare l'approccio ai differenti edifici, questi sono stati divisi in base ai loro "vantaggi" dividendoli (*approssimativamente*) nelle seguenti sezioni: "punti vittoria", "reddito", "fabbriche e mercato nero" e "aumento di potere".

Punti vittoria (10 edifici)



Cementificio

Costo edificio:

1 legno + 2 pietre.

Vantaggio:

cambia massimo
4 pietre in 1 VP ognuna.



Segheria

Costo edificio :

2 legno + 1 pietra.

Vantaggio:

cambia massimo
4 legni in 1 VP ognuno.



Campo da Golf

Costo edificio :

2 acqua.

Vantaggio:

cambia massimo
4 acqua in 1 VP ognuno.



Monastero

Costo edificio:

2 legno + 1 pietra.

Vantaggio:

cambia massimo
2 prodotti in 1 VP ognuno.



Café Rum

Costo edificio:

1 legno, 1 pietra
+ 1 acqua.

Vantaggio:

cambia massimo
3 rum in 2 VP ognuno.



Café Sigari

Costo edificio:

1 legno, 1 pietra
+ 1 acqua.

Vantaggio:

cambia massimo
3 sigari in 2 VP ognuno.



Piccola filiale
Costo edificio:
 2 legno + 1 pietra.
Vantaggio: Carichi 1 nave con 1 pezzo di merce e ottieni i PV corrispondenti.



Filiale Principale
Costo edificio:
 2 legno + 2 pietre.
Vantaggio: Carichi 1 nave con qualsiasi numero di 1 tipo di merce e ottieni i PV corrispondenti.



Hotel
Costo edificio:
 2 legno, 2 pietre + 1 acqua.
Vantaggio: da 2 PV.



Locanda
Costo edificio:
 1 legno, 1 pietra + 1 acqua.
Vantaggio: da 1 PV.

Fonti di reddito (5 edifici)



Negozio di generi diversi
Costo edificio:
 1 legno + 2 pietre.
Vantaggio: puoi vendere al massimo 1 bene per 6 pesos.



Casa di Produzione
Costo edificio:
 2 legno + 1 pietra.
Vantaggio: Puoi vendere massimo 1 prodotto per 4 pesos.



Manufattoria
Costo edificio:
 1 legno, 1 pietra + 1 acqua.
Vantaggio: Puoi vendere al massimo 2 risorse per 2 pesos ognuna.



Piccola Banca
Costo edificio:
 1 legno + 1 pietra.
Vantaggio: da 2 pesos.



Banca principale
Costo edificio:
 2 legno + 3 pietre.
Vantaggio: da 4 pesos.

Fabbriche e Mercato nero
 (5 edifici)



Fabbrica di Sigari
 (2x)
Costo edificio:
 2 legno + 2 pietre.
Vantaggio: Cambia qualsiasi numero di tabacco, 1:1, in sigari.



Distilleria
 (2x)
Costo edificio:
 2 legno + 2 pietre.
Vantaggio: Cambia qualsiasi numero di canna da zucchero, 1:1; in rum.



Mercato nero
Costo edificio:
 3 legno + 2 pietre.
Vantaggio:
 Cambia max 1
 prodotto in un bene o
 viceversa.

Aumento di Potere (5 edifici)



Chiesa
Costo edificio:
 2 legno + 2 pietre.
Vantaggio:
 dà 1 veto contro
 una proposta di legge.

La tessera "veto" della Chiesa permette al giocatore di mettere **immediatamente** fuori dal gioco una legge. Conseguentemente rimangono solo 3 le proposte di legge rimaste in questo round. Dopo ogni uso, **la tessera veto** viene messa accanto alla rispettiva pila di carte Atti come **promemoria**. Questo è fatto perchè il proprietario della tessera Chiesa **non** può rifiutare **una** legge dello **stesso** tipo nel turno **successivo**. La tessera veto è messa da parte per il prossimo veto.



Municipio
Costo edificio:
 1 legno + 1 pietra.
Vantaggio:
 dà 2 voti aggiuntivi
 in parlamento.

Se usi il Municipio con il tuo caposquadra, piazzati la tessera voto sulla tessera Municipio come promemoria, fino alla fase del Parlamento e lo rimuovi dopo questa fase.



Diga
Costo edificio:
 2 pietre.
Vantaggio:
 dà 2 cubi d'acqua.



Faro
Costo edificio:
 1 legno + 1 pietra.
Vantaggio:
 Ti permette di scambiare
 la nave in mare con una
 qualsiasi della pila navi.



Deposito
Costo edificio:
 2 legno.
Vantaggio:
 Ti dà spazio magazzino
 addizionale.

Considerazioni Strategiche:

Dal momento che devi tenere **uno** dei tuoi 5 **personaggi per la fase del Parlamento**, potresti considerare all'inizio della fase azione:

- quale dei correnti Atti sono vantaggiosi o svantaggiosi per te,
- quanta importanza dai all'approvazione di due delle 4 attuali proposte di legge,
- se definitivamente desideri impedire uno o due atti,
- quale carta personaggio puoi evitare di usare nella fase azione di questo round.

Strategie possibili:

- 1) Guadagna molti punti vittoria imbarcando merci il prima possibile in ogni round. Per fare ciò devi cercare di avere molti prodotti o di costruire una delle "Filiali" o di ottenere il "Mercato nero" che ti permette una maggiore flessibilità'.
- 2) Una buona alternativa alla navi e' costruire una "Fabbrica" ed aprire il relativo "Cafe'": se combini questo con la appropriata produzione dei campi prodotti, hai modo di assicurarti punti vittoria ogni round.
- 3) I soldi governano il mondo: se, grazie alle "Banche" e al "Negozio di generi diversi" hai abbastanza pesos, puoi pagare le tasse ogni turno e aumentare potere in Parlamento. Inoltre, se tu riesci ad agganciare i rispettivi "sussidi" sei in un'ottima posizione.
- 4) E' anche un'ottima idea guadagnare punti vittoria usando gli edifici: costruendo l'Hotel e la Locanda e dando risorse o prodotti per punti vittoria qui o la, combinato inoltre con il punteggio finale per gli edifici alla fine del gioco, sei sicuramente messo molto bene.

Ci sono molte strategie ,alcune delle quali danno certi vantaggi. Ma puoi vincere se tieni sott'occhio l'intero gioco e cerchi di trarre il meglio in ogni situazione.

Variante di gioco

Se si vuole, si può usare la seguente variante:

Invece di tenere in mano il quinto personaggio fino alla fase del parlamento,

i giocatori possono decidere già all'inizio della fase azione quale delle loro carte personaggio usare in Parlamento. Per fare ciò, ogni giocatore lascia la carta personaggio scelta coperta di fronte a lui e non la gira fino a che la fase del Parlamento inizia. Questa variante rende il gioco un po' più elettrizzante .Durante la fase azione infatti nessuno conosce esattamente quale carta personaggio gli altri giocatori hanno ancora a loro disposizione.

RINGRAZIAMENTI

L'editore e gli autori ringraziano i numerosi assistenti che hanno contribuito alla realizzazione di Cuba. Le loro idee e suggerimenti ci hanno aiutato a sviluppare e maturare l'idea del gioco.

In particolare, vogliamo menzionare Thomas Mumm, Daniela Metzger, Klaus-Jurgen Danker, Detkef Kraut e Tobias Stapelfeldt. Senza il supporto di Friedemann de Pedro e la sua agenzia di pubblicita' e senza la eccellente collaborazione di Michael Menzel, la realizzazione del gioco non sarebbe potuta avvenire in questi termini. Il gruppo di playtest in Drubbern, al Rieckhof, al Cafe' Sternschanze, al Fairspelt, a Herne e al "Gathering of Friends" sono stati coinvolti in questo processo realizzativo.

Autori: Michael Rieneck e Stefan Stadler

Illustrazioni: Michael Menzel

Layout: Steffi Krage

Testo: Annegret Schoenfelder

Traduzione italiana:

Alessandro "Morpheus" Benvenuti & Francesco "Frackmar"-Revisione di Fabio Cambiaghi. Ver. 1.0

©eggertspiele oHG 2007, Hamburg
www.eggertspiele.de

