



Cuba
Eggertspiele, 2007
Michael RIENECK & Stefan STADLER
2 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten



CUBA

Een strategisch spel voor 2 tot 5 commercieel ingestelde eilandbewoners van Michael RIENECK en Stefan STADLER.

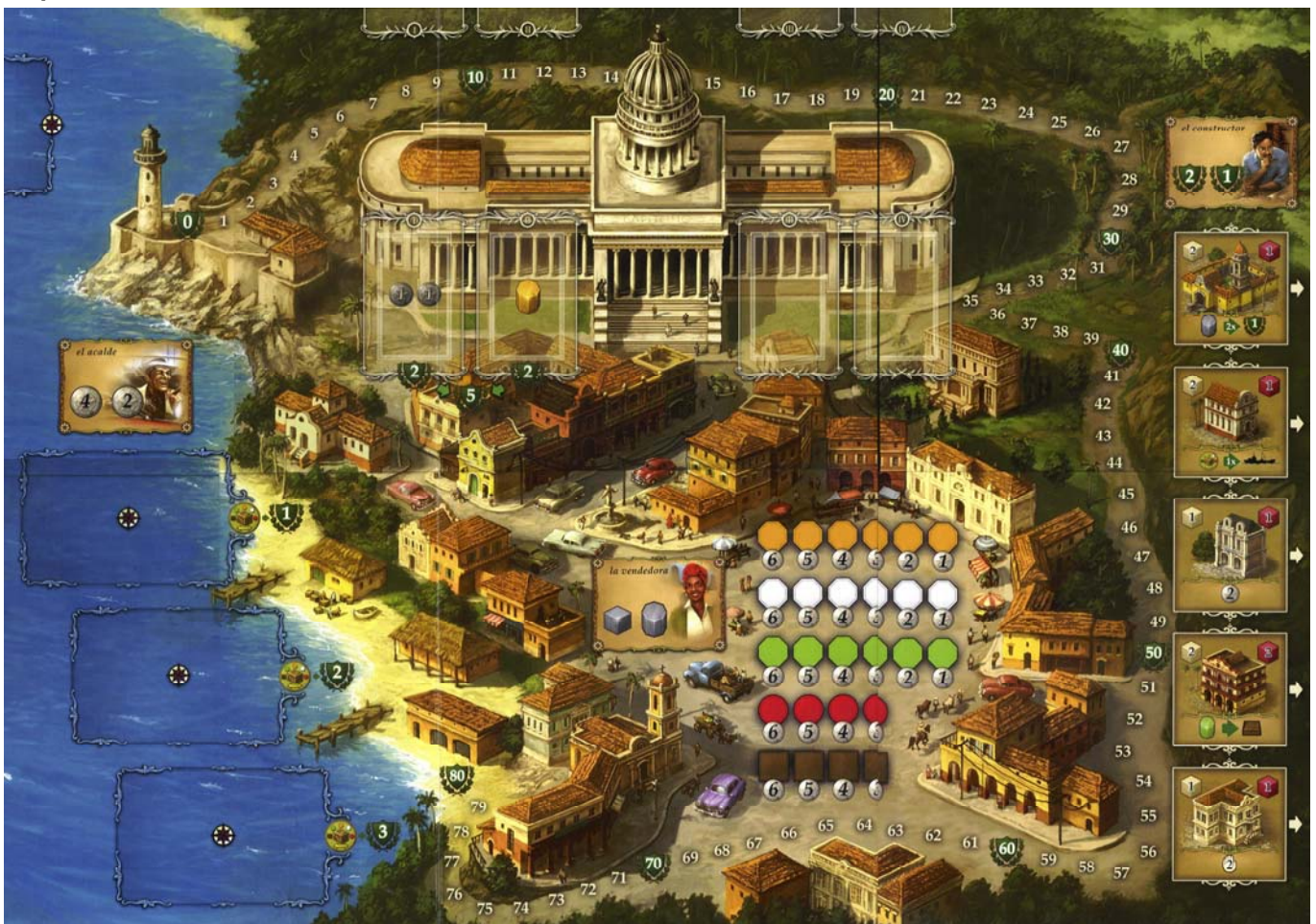
Cuba voor de revolutie: Onder turbulente omstandigheden streven de dorpen van het eiland naar onafhankelijke welvaart en invloed. Wie koopt en verkoopt met winst zijn grondstoffen en goederen op de eilandmarkt of wie incasseert het meest op de handelsschepen? Wie stuurt de juiste afgezant naar het parlement om de centrale wetgeving te beïnvloeden of wie bouwt op het juiste tijdstip jeneverstokerijen, hotels en banken om de welstand van zijn dorp te verhogen?

Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste zegepunten heeft verzameld, wint het spel. Zegepunten kunnen de spelers behalen door het verschepen van handelsgoederen in de haven, maar ook door het oprichten en de exploitatie van gebouwen en door het ombuigen van bepaalde wetten.

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord



➡ 5 plantageborden

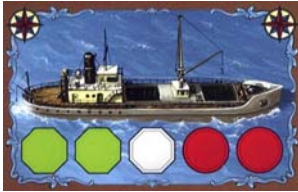


voorbeeld van een plantagebord

- 25 personenkaarten
(telkens 5 in de spelerskleuren blauw, rood, geel, groen en paars)



- 15 scheepskarten



voorbeeld van een scheepkaart

- 1 startspelerkaart (met opzetvoetje)



- 24 kleine wetkaarten



6 andere wetten



6 afgiftewetten



6 subsidiewetten



6 belastingswetten

- 25 gebouwtegels



voorbeeld: houtzagerij



voorbeeld kerk

- 1 handleiding

- 1 stemkaartje voor het stadhuis



- 1 vetokaartje voor de kerk



- 5 spelfiguren in de spelerskleuren



- 5 telstenen in de spelerskleuren



- 54 grondstoffen

(telkens 18 octaëders in wit, oranje en groen)



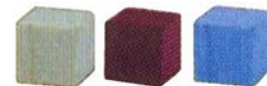
- 30 goederenstenen

(15 rode rumflessen en 15 bruine sigarenkisten)



- 45 bouwmaterialen

(telkens 15 blokjes in de kleuren natuur, roodbruin en blauw)



- 60 geldmunten

(45x 1 peso, 25x 3 peso's, 15x 5 peso's)



- 6 zwarte markeringsstenen



- 4 korte spelregels

Spelvoorbereiding

1. Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
2. De **25 gebouwtegels** worden op en naast het speelbord geplaatst.



3. De **grondstoffen** en de **goederen** worden gesorteerd per kleur en naast het speelbord als algemene voorraad klaargelegd. Vervolgens komen **telkens 3x citrusvruchten** (oranje), **suikerriet** (wit) en **tabak** (groen) op de desbetreffende kleurvelden van het speelbord op de 6, 5 en 4 peso's. Dit afgebakende gedeelte op het speelbord beschouwen we als de markt.
Rumflessen (rood) en **sigarenkisten** (bruin) zijn aan het begin van het spel met slechts **telkens 2** goederen op de markt vertegenwoordigd op de 6 en 5 peso's.



4. De **bouwmaterialen** (blokjes) worden eveneens gesorteerd naar kleur en als algemene voorraad klaargelegd. Er is **steen** (roodbruin), **hout** (natuur) en **water** (blauw).



AANDACHT

*Tijdens het spel is het van het allergrootste belang om duidelijk **onderscheid** te maken tussen **bouwmateriaal**, **grondstoffen** en **goederen**. Er zijn 3 soorten bouwmateriaal (blokjes), 3 soorten grondstoffen (octaëders) en 2 soorten goederen (sigarenkisten en rumflessen). De handelsschepen transporteren zowel grondstoffen als goederen. Daarom noemen we deze beide soorten goederen ook **handelsgoederen**. Bouwmaterialen worden nooit verscheept.*

5. De **6 zwarte markeringsstenen** worden naast het speelbord gelegd.
6. De **15 scheepskarten** worden zeer grondig gemixt en worden, met de verdeckte zijde naar boven, als stapel naast het speelbord gelegd. Vervolgens worden de **beide bovenste kaarten open op de beide eerste ligplaatsen** van de haven gelegd (één respectievelijk twee zegepunten per lading). De **derde ligplaats** in de haven blijft **in de eerste ronde vrij**.
7. Een **volgende scheepkaart** wordt open op de gemarkeerde positie in de buurt van de haven, **aan de rand van het speelbord**, gelegd. Het schip bevindt zich als het ware nog op volle zee, maar zet wel koers naar Cuba en wordt in de volgende ronde in de haven verwacht.
8. Er zijn **24 wetkaarten** die zich in 4 groepen laten opdelen (van I tot en met IV). Van iedere groep zijn er 6 wetten in het spel. De wetkaarten worden vooraf per groep verdeckt zeer grondig gemixt. Voor **elke wetsgroep** wordt een **aparte stapel** gevormd met telkens zes kaarten. De stapels komen aan de rand van het speelbord te liggen.



- I. De belastingswetten
- II. De afgiftewetten
- III. De subsidiewetten
- IV. De andere wetten

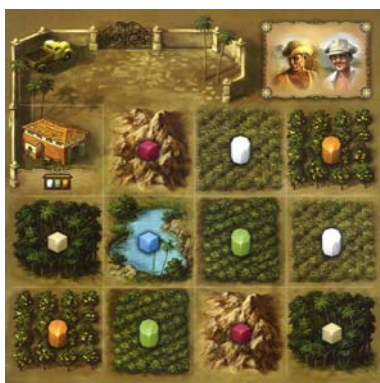
9. Een **startspeler** wordt geloot. Hij ontvangt de **startspelerkaart**, steekt de kaart in het voetje en zet de startspelerkaart voor zich neer.

10. Iedere speler kiest een kleur (rood, geel, paars, groen of blauw) en ontvangt:

→ Een **spelfiguur** en een **telsteen** in zijn kleur. Hij plaatst zijn telsteen op het **startveld van de zegepuntentabel** (de vuurtoren op het speelbord) en de **spelfiguur in het magazijn** op zijn plantagebord.



→ Een **plantagebord** eveneens in zijn spelerskleur. Elk van deze plantageborden bestaat uit 12 velden (3 x 4). Daaronder bevinden zich telkens een pakhuis met voortuin, een meer, telkens twee gebergtes, twee wouden en eveneens telkens twee tabakplantages, twee suikerrietplantages en twee citrusvruchtplantages. De volgorde van de plantages is aan de ene zijde identiek (blauwe vrachtwagen) en aan de andere zijde verschillend van de andere.



Ofwel spelen alle spelers met een zelfde volgorde van de velden (ze kiezen dan de zijde met de blauwe vrachtwagen) ofwel kiezen de spelers hun individuele plantagebord volgens hun spelerskleur. Uit ervaring willen wij het voordeel geven aan het individuele bord omdat het spel op deze manier nog spannender verloopt.

→ Een **startkapitaal** van **10 peso's**. Iedere speler laat zijn geld open voor zich neerleggen.



De resterende geldmunten worden als algemene voorraad klaargelegd.

→ Iedere speler ontvangt nog **2 bouwmaterialen** (hout, steen of water) naar keuze en ook **2 grondstoffen** (citrusvruchten, tabak of suikerriet) naar keuze die hij in zijn **voortuin** (boven zijn pakhuis) neerlegt.

→ Een **set personenkaarten**, bestaande uit **5 kaarten in de spelerskleur** (arbeider, handelaarster, architect, vormman en burgemeester).

OPMERKING

Het kan zeer zinvol zijn dat een speler zich ontfermt over het betalingsverkeer met de munten en dat een andere speler zich ontfermt over de bouwmaterialen, grondstoffen en goederen.

Het spelverloop in een overzicht

Een partijtje Cuba verloopt steeds over 6 rondes. Elke ronde verloopt steeds via het zelfde schema en is opgedeeld in 5 fases:

- A. Wetsvoorstellen**
Geven een overzicht over de potentiële wetten.
- B. Actiefase**
Het spel met de personenkaarten
- C. Parlementsfas**
Stemming over de wetsvoorstellen.
- D. Fase van de wet**
Het uitvoeren van de wetten.
- E. Einde van de ronde**
De voorbereidingen voor de volgende ronde.

TIP voor het eerste spel

Cuba is een spannend en zeer afwisselend spel dat een veelvoud aan strategische mogelijkheden heeft. Om het spel beter te leren kennen, raden wij aan om het spel gewoon te spelen naar de hiernavolgende beschrijving, zonder eerst het speciale hoofdstuk over de strategische mogelijkheden te lezen (zie pagina 15).

De 5 fases van een ronde

A. Wetsvoorstellen

Van elk van de 4 groepen wetkaarten wordt de **bovenste kaart** blootgelegd, die tot de volgende parlementsfas op zijn stapel blijft liggen. Het gaat nog maar over **wetsvoorstellen** die de spelers nu ter kennis nemen.

B. Actiefase

Verloop van een actiefase in een overzicht: De startspeler begint, de andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee. Iedere speler speelt telkens één eigen personenkaart naar keuze uit (legt de kaart open voor zich neer) en voert de desbetreffende actie of acties onmiddellijk uit. De speler die zegepunten ontvangt, duidt deze zegepunten meteen met zijn telsteen aan op de zegepuntentabel. Dit gaat zolang door tot alle spelers 4 kaarten hebben uitgespeeld (iedere speler legt zijn uitgespeelde kaarten zo op elkaar dat nog te zien is welke kaart wanneer werd gespeeld). Iedere speler houdt nog één kaart (zijn vijfde kaart) in de hand voor de parlementsfas.



De personenkaarten in detail



DE ARBEIDER (1 stem in het parlement)

De speler die deze kaart uitspeelt, mag de **spelfiguur** op zijn plantagebord **naar keuze verplaatsen** of ook **laten staan**. Met deze zet **activeert** de speler de **6 velden** van zijn plantagebord die zich in dezelfde **rij** en in dezelfde **kolom** bevinden met de spelfiguur.

De geactiveerde velden kan de speler op de volgende manier benutten:



- ⇒ De speler ontvangt nu **voor elk geactiveerd veld** (met uitzondering van het pakhuis of andere gebouwen) **één desbetreffende bouwmaterialsteen of grondstofsteen** van de algemene voorraad. Dit geldt ook voor het veld waarop zich de spelfiguur bevindt. In elk geval mag de arbeider **maximaal 2 grondstofvelden** benutten. Wie meer dan 2 grondstofvelden heeft geactiveerd, beslist welke 2 velden hij wil benutten. Deze beperking geldt niet voor de bouwmaterialavelden.

In ons voorbeeld 1x steen, 2x hout, 1x citrusvrucht en 1x tabak.

- ⇒ Tegen de **afgifte** van waterstenen mag de arbeider **één geactiveerd grondstofveld per watersteen extra benutten**. Hij mag ook waterstenen gebruiken die hij in dezelfde beurt heeft gekregen. In elk geval is het **niet toegelaten om één veld dubbel te gebruiken**.
- ⇒ De ontvangen bouwmaterialen en grondstoffen legt de speler in de **voortuin** van zijn pakhuis op zijn plantagebord. **De voortuin is geen veld en wordt niet geactiveerd**. De voortuin is alleen een voorlopige aflegplaats voor de persoonlijke voorraad aan bouwmaterialen, grondstoffen en handelsgoederen.

HINT voor de 2de tot de 6de ronde

Diegene die de arbeider speelt, moet aandachtig zijn of de droogtewet (IV) actueel van toepassing is.



DE HANDELAARSTER (2 stemmen in het parlement)

De speler die de handelaarster speelt, mag van de volgende transacties er zoveel verrichten als hij zelf wil of kan:

- ⇒ Hij mag **naar keuze zoveel handelsgoederen** op de markt kopen zolang hij ze kan betalen. Hij neemt de desbetreffende eenheden van het speelbord en betaalt telkens de prijs die onder het handelsgoed is aangegeven en legt het geld in de algemene voorraad. De **handelsgoederen** legt hij **in de voortuin van zijn pakhuis**.
- ⇒ Op dezelfde wijze mag hij uit zijn pakhuis of uit zijn voortuin **zoveel handelsgoederen op de markt verkopen** als er nog **desbetreffende velden vrij zijn** op het speelbord. Hij legt de afzonderlijke eenheden op de vrije velden en ontvangt het bedrag, uit de algemene voorraad, dat op de velden is aangeduid.
- ⇒ Als er zich van een bepaald handelsgoed **geen eenheden meer bevinden** op de markt, kan men van deze soort toch eenheden kopen **uit de algemene voorraad**. Deze kosten, onafhankelijk van hun soort, **7 peso's**.
- ⇒ Bij een **volle markt** mag men de grondstoffen **voor één peso per speelsteen** en de handelsgoederen voor **3 peso's per goederensteen aan de algemene voorraad** verkopen.

Alternatieve inzet van de handelaarster

In plaats van actief te worden op de markt, mag de speler **ofwel**:

1. **één bouw materiaal naar keuze of**
2. **één eenheid** van de grondstoffen die op de markt op dit moment het **goedkoopst** is, kosteloos van de voorraad nemen.



INZET VAN DE ZWARTE MARKERINGSSTENEN

Voor de **alternatieve inzet** van de **handelaarster**, de **architect** en de **burgemeester** geldt:
De speler die één van hen gebruikt, dekt aansluitend het desbetreffende symbool op het speelbord met een zwarte markeringssteen af. Op deze wijze kan **elke alternatieve mogelijkheid** maar **één keer per ronde** worden benut.



DE ARCHITECT (3 stemmen in het parlement)

De speler die deze kaart speelt, mag **één gebouw van de voorraad** kiezen (van het speelbord of naast het speelbord) en op **één veld naar keuze** van zijn plantagebord leggen (bouwen). Dit gebouw mag ook worden geplaatst op het meer, op het gebergte of onder de spelfiguur. Het nieuwe gebouw mag **niet worden geplaatst** in het **pakhuis** of **op een ander gebouw**.

Voor zijn gebouwen moet de speler **bouwmaterialen** aan de algemene voorraad **afgeven**. Wat een gebouw aan bouwmaterialen kost, is aangeduid op de bovenste regel van de gebouwtegel.



Sigarenfabriek

Bouwkosten: 2x hout + 2x steen

Als de speler een sigarenfabriek wil bouwen, legt hij 2x hout en 2x steen terug in de algemene voorraad.

HINT voor de 2de tot de 6de ronde

Diegene die de architect speelt, moet aandachtig zijn of de bouwwet (IV) actueel van toepassing is.

Alternatieve inzet van de architect

De **eerste speler** die in een ronde deze kaart uitspeelt en verzaakt aan de oprichting van een gebouw, ontvangt hiervoor **2 zegepunten**. De **tweede speler** die hieraan verzaakt, ontvangt nog **1 zegepunt** (voor de inzet van de markeringssteen bekijken we het voorbeeld bij de handelaarster).



DE VOORMAN (4 stemmen in het parlement)

Met de voorman kan de speler de **functies van zijn gebouwen benutten** (zie voor extra uitleg het hoofdstuk ' De betekenis van de gebouwen ' op pagina 11). De speler moet kiezen voor één van de twee volgende mogelijkheden:

1. Hij benut in een volgorde naar keuze alle gebouwen die zich in dezelfde rij of in dezelfde kolom bevinden als zijn spelfiguur. Dit betreft ook het gebouw dat zich mogelijk onder de spelfiguur bevindt (deze actie is onafhankelijk van het feit of de arbeiderskaart al werd uitgespeeld of niet).
2. Hij benut één gebouw naar keuze.

Eén gebouw, het pakhuis, is al op het plantagebord aanwezig. De speler die zijn voorman benut, kan alle grondstoffen waarover hij op dit moment beschikt in zijn pakhuis onderbrengen, dit noemen we het **opslaan**. Dit is van het **allergrootste belang** omdat de spelers aan het einde van iedere ronde **alle niet opgeslagen grondstoffen moeten afgeven**. De goederen en de bouwmaterialen blijven wel in de voortuin liggen.

AANDACHT

De spelers hebben te allen tijde vrije toegang tot hun voorraad in de voortuin en hun pakhuis. Dit hebben ze altijd, om het even op welke plaats zijn spelfiguur zich bevindt.



DE BURGEMEESTER (5 stemmen in het parlement)

De speler die de burgemeester speelt, mag zoveel handelsgoederen als hij wil uit de persoonlijke voorraad (voortuin en pakhuis) op een schip naar keuze leveren en incasseert hiervoor zegepunten. Hij mag wel maar **leveren aan één schip**, een verdeling van de goederen over meerdere schepen is niet mogelijk.

- ⇒ De speler die **handelsgoederen op een schip** levert, legt de passende grondstoffen of goederen op de gemarkeerde plaatsen van de scheepskaart af. Elk schip transporteert **uitsluitend handelsgoederen** waarvoor het ook exclusief plaatsen heeft voorzien. Een schip is vol als **elk van de 5 plaatsen** met een handelsgoed is belegd.



Elk schip transporteert maximaal 5 specifieke goederen.

- ⇒ **Afhankelijk van de positie** van het schip in de haven, ontvangt de speler **voor elk handelsgoed** dat hij in deze ronde op het schip heeft geladen, **1, 2 of 3 zegepunten**.
- ⇒ Alle schepen blijven tot het einde van de eerste ronde in de haven.

HINT voor de 2de tot de 6de ronde

Diegene die de burgemeester speelt, moet aandachtig zijn of de havenwet (IV) actueel van toepassing is.

Alternatieve inzet van de burgemeester

De speler met de burgemeester kan ook verzaken aan de levering op een schip. De **eerste speler** die dit in een ronde doet, ontvangt hiervoor **4 peso's**. De **tweede speler** die hieraan verzaakt, ontvangt nog **2 peso's** (voor de inzet van de markeringssteen bekijken we het voorbeeld bij de handelaarster).

Wisselen van de startspeler aan het einde van de actiefase

Nadat iedere speler zijn 4 kaarten heeft uitgespeeld en de desbetreffende acties heeft uitgevoerd, wordt bepaald wie vanaf nu de nieuwe startspeler is:

- De nieuwe startspeler wordt diegene die als laatste en vierde kaart de kaart met de hoogste waarde heeft uitgespeeld. Hij ontvangt onmiddellijk de startspelerkaart.
- Als er meerdere spelers zijn die de hoogste kaart hebben uitgespeeld (bijvoorbeeld hun burgemeester), wordt diegene startspeler die als laatste zijn kaart heeft gespeeld.

C. Parlementsfasie

In de parlementsfasie worden nu 2 van de 4 wetsvoorstellen gekozen en aangenomen. Dit gebeurt op de volgende manier:

- ⇒ Iedere speler legt zijn vijfde personenkaart (de kaart die hij niet in de actiefase heeft gespeeld) bloot en toont over hoeveel stemmen hij in het parlement beschikt. De verschillende personen hebben ook een verschillende waarde die op de kaart is vermeld (1 tot 5). De hoogte van de waarde bepaalt het aantal stemmen dat de speler in deze ronde bezit om te gebruiken in het parlement.
- ⇒ De speler die het **stadhuis** bezit en het met de voorman heeft geactiveerd, ontvangt **2 extra stemmen**.
- ⇒ Aansluitend hebben alle spelers nog de mogelijkheid om in het geheim **extra stemmen te kopen**. **Eén stem** kost telkens **één peso**. De spelers nemen hun geldvoorraad verdeckt in de hand. Daaruit kiezen ze een bepaald bedrag (niets, alles of een gedeelte) en houden dit in hun gesloten vuist boven de tafel. Alle spelers bieden tegelijkertijd. De spelers die geen stemmen kunnen of willen kopen, bieden met een lege vuist. Wie na het bieden in totaal over de meeste stemmen beschikt, kiest **precies 2 wetsvoorstellen**.
- ⇒ De **gekozen wetsvoorstellen** worden op de volgende manier aangenomen: Elke gekozen wet wordt op het **aflegveld** van zijn groep gelegd (I - IV) in het parlement en de **wet geldt onmiddellijk**. Als er zich op het aflegveld al een wet bevond, verliest deze wet meteen zijn geldigheid. De niet gekozen wetten worden uit het spel verwijderd.
- ⇒ Als er **meerdere spelers** zijn die na de eerste biedronde **de meeste stemmen** hebben, mogen deze spelers nog **éénmaal** in het geheim extra stemmen kopen. Als er dan nog een gelijke stand heerst, wint de startspeler. Als de startspeler niet betrokken was in deze extra biedronde wint van de betrokken spelers die speler die, met de wijzers van de klok mee, als eerste na de startspeler aan bod komt.
- ⇒ Het totaal bedrag dat werd besteed aan de geheime stemmen wordt in de algemene voorraad gelegd. Iedere speler moet betalen wat hij heeft geboden, ook al kon hij niet de meerderheid bereiken.

HINT voor de 2de tot de 6de ronde

Het kopen van geheime stemmen is niet toegelaten als de corruptiewet (IV) actueel van toepassing is.

- ⇒ **Het maken van coalities is niet toegelaten.**

D. Fase van de wet

De actuele wetten (maximaal 4) worden nu, in zoverre mogelijk, tot uitvoering gebracht. Dit gebeurt in de hierna beschreven volgorde (I - IV).

I. De belastingswetten

Aan het begin van het spel bedraagt de belasting 2 peso's. Als deze wet door een andere wet wordt vervangen, kan de belasting **variëren tussen 1 en 5 peso's**. Eén van de belastingswetten is in elk geval anders. Deze wet heft een belasting die overeenkomt met de **hoogte van het actuele eigen aantal gebouwen**.

- De speler die de actuele belasting aan de voorraad kan betalen, ontvangt 2 zegepunten. De speler die dit niet kan of niet wil, ontvangt uiteraard niets.

II. De afgifwetten

Naast de belastingen moeten de spelers ook nog bouwmaterialen of grondstoffen aan de algemene voorraad teruggeven. Aan het begin van het spel bedraagt de afgifte 1x citrusvrucht. De afgifte kan door een nieuwe wet wijzigen in de afgifte van 1x suikerriet, 1x tabak, 1x water of 2 bouwmaterialen naar keuze of 2 grondstoffen naar keuze. Maar de wet kan ook opnieuw de afgifte van 1x citrusvrucht worden.

- De speler die de actuele afgifte aan de voorraad kan betalen, ontvangt naar analogie met de belastingen 2 zegepunten. De speler die dit niet kan of niet wil, ontvangt uiteraard niets.

AANDACHT

*De speler die zowel de **belastingswet** als de **afgifwet** vervult, ontvangt **één extra zegepunt**. Dit betekent dus dat hij 5 zegepunten ontvangt (2 + 2 + 1).*

III. De subsidiewetten

Aan het begin van het spel zijn er nog geen subsidies. Als in de eerste parlementsfasie een subsidiewet wordt gestemd, ontvangen de spelers, die voldoen aan de voorwaarden van de subsidiewet, extra zegepunten. Die spelers moeten hiervoor **niets betalen** of **niets afgeven**.

Afhankelijk van de **actuele subsidiewet** ontvangen de spelers **één zegepunt** voor:

- ieder eigen gebouw;
- ieder eigen onbebouwd bouwmaterialveld;
- ieder eigen onbebouwd grondstofveld;
- iedere eigen watersteen (met een maximum van 7 zegepunten);
- iedere eigen stem in het parlement (hier telt alleen de waarde van de desbetreffende personenkaart, **stemmen van het stadhuis of gekochte stemmen tellen niet mee**);
- telkens 3 eigen peso's (met een maximum van 7 zegepunten).

IV. De andere wetten

Er zijn **2 marktwetten** die het aanbod regelen van de grondstoffen op de binnenlandse markt. Als een marktwet wordt aangenomen in het parlement dan voeren de spelers **deze regelgevingen vanaf nu** uit in de fase van de wet.

Eén marktwet **vermindert het aanbod** van de grondstoffen omdat deze wet telkens 2x citrusvruchten, 2x tabak en 2x suikerriet van de markt wegneemt. Een andere marktwet **verhoogt** daarentegen dan weer **het aanbod** op de markt met telkens 2 eenheden van de drie grondstoffen.

Drie andere wetten werken **uitsluitend bij de inzet van bepaalde personenkaarten**:

1. Droogtewet

Als iemand de **arbeider** speelt, mag hij nu nog maar één geactiveerd grondstofveld benutten. De mogelijkheid om tegen de afgifte van een watersteen geactiveerde grondstofvelden extra te benutten, blijft wel bestaan. De bouwmaterialen worden door deze droogtewet niet getroffen.

2. Bouwwet

De speler van de architect moet voor de oprichting van een gebouw 2 peso's extra betalen.

3. Havenwet

Als iemand met zijn **burgemeester** of met één van zijn **handelskantoren** (zie voor extra uitleg het hoofdstuk ' De betekenis van de gebouwen ' op pagina 11) een schip heeft volgeladen, moet dit schip onmiddellijk de haven verlaten. Alle resterende schepen schuiven stapsgewijs op (zie verder onder ' Einde van een ronde ').

De **corruptiewet** heeft betrekking op de parlamentsfase. Deze wet verbiedt om stemmen te kopen. In dit geval geldt alleen nog de waarde van de vijfde en laatste personenkaart (plus eventueel nog de 2 stemmen van het stadhuis).

E. Einde van de ronde

- ➔ De spelers moeten **alle grondstoffen** uit de **voortuin zonder enige compensatie** afgeven. Grondstoffen die zich in het pakhuis bevinden, mogen wel mee naar de volgende ronde.
- ➔ De **bouwmaterialen** en de **goederen** blijven in de voortuin.
- ➔ **Alle zwarte markeringsstenen** worden van hun velden verwijderd. Hiermee staan de alternatieven van de handelaarster, de architect en de burgemeester in de volgende ronde opnieuw ter beschikking van alle spelers.
- ➔ Alle **vol geladen schepen** verlaten de haven. De lading van deze schepen komt terug in de algemene voorraad en de kaart wordt onderaan de scheepskartenstapel gelegd.
- ➔ Alle **andere schepen** schuiven stapsgewijs op tot zich aan elke aanlegplaats (zegepuntsymbool 1 tot 3) één schip bevindt en er op volle zee één nieuwe kaart werd gelegd. De richting van het stapsgewijs opschuiven verloopt steeds van de scheepskartenstapel over het schip op de volle zee tot aan de aanlegplaatsen.



Het einde van de 2de tot en met de 5de ronde onderscheidt zich maar op één punt met het einde van de eerste ronde: aan de **aanlegplaats 3** in de haven bevindt zich een schip dat ook leeg of maar gedeeltelijk beladen **de haven verlaat**.

Als er toch, tegen de verwachtingen in, een bepaald bouw materiaal of een bepaald handelsgoed zou zijn opgebruikt, moeten de spelers met elkaar iets afspreken (bijvoorbeeld een tijdelijk vervangingsmiddel) tot de voorraad door het spelverloop opnieuw wordt aangevuld. Het is niet toegelaten om onder elkaar te handelen.

De speler die **voorbij de 80 punten** van de zegepunten tabel gaat, telt opnieuw verder vanaf de vuurtoren.



Einde van het spel

Het einde van de zesde ronde betekent ook het einde van het spel.

- ⇒ De spelers ontvangen nog **2 zegepunten voor elk eigen gebouw**. Geld levert geen zegepunten meer op.
- ⇒ De **winnaar** is de speler die de **meeste zegepunten** heeft behaald. Bij een **gelijke stand** wint van die spelers de speler die de **meeste geldreserves** heeft.

APPENDIX

DE BETEKENIS VAN DE GEBOUWEN

Een gebouw helpt de speler onder de **volgende voorwaarden**:

1. Hij moet het gebouw op zijn plantagebord bouwen als hij de architect uitspeelt (zie pagina 7).
2. Hij gebruikt de functies (voordelen) van zijn gebouw als hij de voorman uitspeelt (zie pagina 8).

Alle benodigde bouwmaterialen en handelsgoederen mag de speler alleen uit zijn eigen pakhuis of zijn eigen voortuin nemen.

Toelichting bij de gebouwteksten

- De begrippen ' bouwkosten ', ' omzetten ' en ' verkocht ' behelzen de afgifte van de genoemde bouwmaterialen en/of handelsgoederen aan de algemene voorraad.
- De functie van een gebouw geldt telkens voor één ronde.
Als er bijvoorbeeld bij een cementfabriek staat: " maximaal 4x steen in telkens 1 zegepunt " dan betekent dit:
Als een speler dit gebouw met zijn voorman benut, kan hij tot 4 speelstenen van het bouw materiaal ' steen ' aan de algemene voorraad afgeven en ontvangt hij voor elke afgegeven steen telkens één zegepunt.

Om een beter en eenvoudiger overzicht te geven, zijn de gebouwen geordend naar hun functies en thema: ' zegepunten ', ' geldbronnen ', ' goederenfabrieken en zwarte markt ' en ' toename van de macht '.

ZEGEPUNTEN (10 gebouwen)



CEMENTFABRIEK

Bouwkosten

1x hout + 2x steen

Functie

Omzetten van maximaal 4x steen in telkens 1 zegepunt per steen.



HOUTZAGERIJ

Bouwkosten

2x hout + 1x steen

Functie

Omzetten van maximaal 4x hout in telkens 1 zegepunt per hout.



GOLFBAAN

Bouwkosten

2x water

Functie

Omzetten van maximaal 4x water in telkens 1 zegepunt per water.



KLOOSTER

Bouwkosten

2x hout + 1x steen

Functie

Omzetten van maximaal 2x grondstof in telkens 1 zegepunt per grondstof.



RUMCAFE

Bouwkosten

1x hout + 1x steen + 1x water

Functie

Omzetten van maximaal 3x rum in telkens 2 zegepunten per rum.



SIGARENCAFE

Bouwkosten

1x hout + 1x steen + 1x water

Functie

Omzetten van maximaal 3x sigaren in telkens 2 zegepunten per sigaar.



KLEIN KANTOOR

Bouwkosten

2x hout + 1x steen

Functie

Leveren van één handelsgoed naar keuze aan een schip en zegepunten voor de levering.



GROOT KANTOOR

Bouwkosten

2x hout + 2x steen

Functie

Leveren van maximaal 2 identieke handelsgoederen naar keuze aan een schip en zegepunten voor de levering.



HOTEL

Bouwkosten

2x hout + 2x steen + 1x water

Functie

2 zegepunten



HERBERG

Bouwkosten

1x hout + 1x steen + 1x water

Functie

1 zegepunt

GELDBRONNEN (5 gebouwen)



GOEDERENWINKEL

Bouwkosten

1x hout + 2x steen

Functie

Verkopen maximaal 1x goed (rum of sigaren) voor 6 peso's.



GRONDSTOFFENWINKEL

Bouwkosten

2x hout + 1x steen

Functie

Verkopen maximaal 1x grondstof voor 4 peso's.



BOUWMATERIALEN

Bouwkosten

1x hout + 1x steen + 1x water

Functie

Verkopen maximaal 2x bouwmaterialen voor telkens 2 peso's.



KLEINE BANK

Bouwkosten

1x hout + 1x steen

Functie

2 peso's



GROTE BANK

Bouwkosten

2x hout + 3x steen

Functie

4 peso's

GOEDERENFABRIEKEN EN ZWARTE MARKT (5 gebouwen)



SIGARENFABRIEK (2 stuks)

Bouwkosten

2x hout + 2x steen

Functie

Omzetten van een aantal tabak naar keuze in sigaren in de verhouding van 1 op 1.



RUMSTOKERIJ (2 stuks)

Bouwkosten

2x hout + 2x steen

Functie

Omzetten van een aantal suikerriet naar keuze in rum in de verhouding van 1 op 1.



ZWARTE MARKT

Bouwkosten

3x hout + 2x steen

Functie

Omzetten van maximaal 1 handelsgoed (grondstof of goed) in een ander handelsgoed.



KERK

Bouwkosten

2x hout + 2x steen

Functie

Levert een veto op tegen een wetsvoorstel. Het kerkveto geeft aan de speler de toelating om **onmiddellijk** een wetsvoorstel uit het spel te nemen.

Hierdoor zijn er in deze actuele ronde maar **3 wetsvoorstellen**. Na elke inzet van een veto wordt, **ter herinnering**, het vetokaartje naast de desbetreffende stapel gelegd. In de **volgende ronde** mag de bezitter van de kerk namelijk **geen wetsvoorstel** van **dezelfde groep** uit het spel nemen. Als de kerk niet wordt benut, wordt het vetokaartje tot de volgende ronde opzij gelegd.



STADHUIS

Bouwkosten

1x hout + 1x steen

Functie

Levert 2 extra stemmen op voor het parlement. De speler die met zijn voorman het stadhuis gebruikt, legt ter herinnering tot aan de parlamentsfase het stemkaartje op het stadhuis en neemt het na de stemming weer bij zich.



STUWDAM
Bouwkosten
 2x steen
Functie
 Levert 2x water op.



PAKHUIS
Bouwkosten
 2x hout
Functie
 Zoals het eigen pakhuis.



VUURTOREN
Bouwkosten
 1x hout + 1x steen
Functie
 Ruilen van het schip op de volle zee tegen een schip naar keuze uit de scheepsstapel.

DE BETEKENIS VAN DE WETTEN

I. De belastingswetten



één peso betalen



twee peso betalen



drie peso betalen



vier peso betalen



vijf peso betalen



voor elk eigen gebouw 1 peso betalen

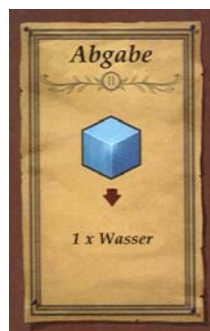
II. De afgifwetten



afgifte 1x citrusvrucht



afgifte 1x suikerriet



afgifte 1x water



afgifte 1x tabak



afgifte 2x grondstof naar keuze



afgifte 2x bouwmetaal naar keuze

III. De subsidiewetten



Elke watersteen levert 1 zegepunt op.



Telkens drie peso's leveren 1 zegepunt op.



Elk gebouw levert 1 zegepunt op.



Elke stem in het parlement levert 1 zegepunt op (personenkaarten) !



Elk onbebouwd veld van bouwmaterialen levert 1 zegepunt op.



Elk onbebouwd veld van grondstoffen levert 1 zegepunt op.

IV. De andere wetten



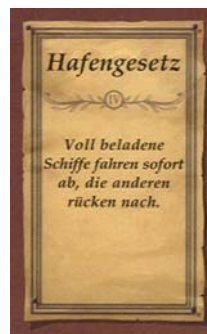
De markt ontvangt telkens 2x citrusvruchten, suikerriet en tabak uit de voorraad.



De markt verliest telkens 2x citrusvruchten, suikerriet en tabak aan de voorraad.



De oprichting van een gebouw kost twee peso's extra.



Volle schepen varen onmiddellijk uit, de andere schepen schuiven op.



Niemand mag stemmen kopen in het parlement.



De arbeider ontvangt nog maar één grondstof.

STRATEGISCHE OVERWEGINGEN

Omdat iedere speler één van zijn vijf personenkaarten moet bewaren voor de parlamentsfase, loont het de moeite om aan het begin van de actiefase goed te overwegen:

- welke van de actueel geldende wetten een voordeel of een nadeel betekenen;
- hoe belangrijk het is om twee van de vier wetten te veranderen;
- of het van het allergrootste belang is om minstens één of twee wetten te verhinderen;
- aan welke kaart men in deze actiefase kan verzaken.

Mogelijke strategieën

1. Als men op tijd handelsgoederen kan verschepen, levert dit vele zegepunten op. Daarom is het belangrijk om een rijkelijke voorraad aan grondstoffen te hebben of is het bezit van een handelskantoor en een zwarte markt zeer behulpzaam.
2. Een goed alternatief tegen het verschepen is het bouwen van een fabriek en daarna het openen van het passende café. Als dit kan worden gecombineerd met de passende grondstoffvelden levert dat elke ronde zekere zegepunten op.
3. Geld regeert de wereld: De speler die via de banken en handelshuizen voldoende peso's verwerft, kan op elk moment de belastingen betalen en zijn macht in het parlement uitoefenen. Wie dan nog de daar bijbehorende subsidies kan opstrijken, staat er zeer goed voor.

4. Met gebouwen zegepunten vergaren is ook een zeer goed idee. De speler die het hotel en de herberg opricht en dan nog hier en daar bouwmaterialen of grondstoffen tegen zegepunten kan ruilen, zal samen met de waardering van de gebouwen aan het einde van het spel zeker vooraan staan.

Er zijn uiteraard nog andere strategieën en elke strategie heeft zo zijn eigen voordeel. De winnaar zal diegene zijn die in de loop van het spel de mogelijkheden het best benut.

SPELVARIANT

De spelers die dit willen, kunnen eventueel de volgende variant spelen:

In plaats van de vijfde kaart tot de parlamentsfase in de hand te houden, moeten de spelers al aan het begin van de actiefase beslissen welke persoon ze naar het parlement willen sturen. Hiervoor leggen ze de gewenste kaart verdekt voor zich neer. Deze kaart wordt pas aan het begin van de parlamentsfase blootgelegd. Deze variant levert iets meer spanning omdat niemand tijdens de actiefase precies weet over welke personenkaarten de medespelers nog beschikken.

Cuba is een strategisch spel voor 2 - 5 commercieel ingestelde eilandbewoners.

Het centrum van het gebeuren speelt zich af rond de wetgeving: zeer regelmatig wordt er gestemd over nieuwe wetsvoorstellen. Nieuwe wetten kunnen er toe bijdragen dat de plannen van de spelers erg worden beïnvloed en zorgen ervoor dat elke partij weer helemaal anders verloopt.

De betaling van belastingen en de afgifte van goederen zorgenvoor zegepunten, evenals het ontvangen van subsidies. Ook de perfecte timing is in Cuba zeer belangrijk. Wie op het juiste moment in de rol van arbeider, handelaarster, architect of burgemeester kruipt, tactisch en verstandig gebouwen opricht en lucratieve schepen laadt, voelt de zege al binnen handbereik.

Dit spel maakt het mogelijk om met eenvoudige spelregels vele strategieën te bewandelen.







4 260070 350092





Autoren: Michael Rieneck und Stefan Stadler
 Illustration: Michael Menzel
 Layout: Steffi Krage
 Text: Annegret Schoenfelder
 Copyright: ©eggertspiele oHG 2007 Hamburg
www.eggertspiele.de



12 november 2007