

CUBA



Михаэль Ринек и Штефан Штадлер



Содержание

02	Цель игры
03	Компоненты игры
04-05	Подготовка
06	Обзор игры
06-12	5 фаз раунда
06-06	А Законопроекты
06-09	Б Фаза действия
	Работник
	Торговка
	Архитектор
	Бригадир
	Мэр
09-10	В Парламентская фаза
10-11	Г Фаза законов
12	Д Конец раунда
12	Конец игры
13-16	Приложения
	Постройки
	Стратегические соображения
	Вариант игры

КУБА

Стратегическая игра о тонкостях предпринимательской деятельности на Острове Свободы до революции.

Яростное солнце грядущей революции восходит над Кубой! Но пока его свет не развоплотил капиталистов-кровососов, жители острова стремятся сохранить и преумножить частные капиталы и влияние – никто ж ещё не знает, чем кончится дело. И вот местные аграрии и промышленники торгуют плодами своего труда на внутреннем рынке, набивают трюмы кораблей, посылают представителей в парламент, чтобы участвовать в законодательном процессе, возводят перегонные заводы, отели и банки – всё для блага родной деревни.

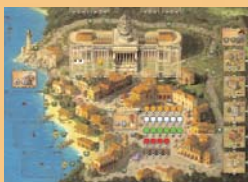
Цель игры

К концу игры надо накопить как можно больше победных очков. Игроки получают эти очки за отгрузку товаров из гавани, возведение построек, подчинение закону.



Компоненты

1 поле



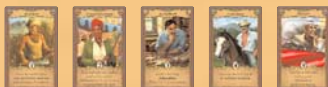
5 плантаций



(пример)

25 карт персонажей

(по пять синих, красных, жёлтых, зелёных и фиолетовых)



15 карт кораблей



пример

1 карта главного игрока (и подставка)



24 карты законов



6 отдельных законов



6 реквизиционных законов



6 субсидий



6 налоговых законов

25 построек



(пример: лесопилка)

1 жетон голосования для ратуши



1 жетон вето для церкви



5 цветных фишек игроков



5 цветных маркеров игроков



54 фишки продукции

(по 18 столбиков белого, оранжевого и зелёного цветов)



30 фишек изделий

(15 красных бутылок рома и 15 коричневых коробок сигар)



45 фишек ресурсов

(по 15 кубиков естественного, красно-коричневого и синего цветов)



85 монет

(45 по 1, 25 по 3 и 15 по 5 песо)



6 чёрных меток



4 листа кратких правил



Подготовка

1. Разложите **поле** в середине стола.
2. Выложите **25 построек** лицом вверх на соответствующие деления на поле и рядом с ним.



Постройки, изображённые на поле, просто облегчают сортировку жетонов (см. приложения). Выкладывать постройки можно и в другом порядке.

3. Рассортируйте **продукцию и изделия** по цветам; выложите по **3 фишки апельсинов** (оранжевый цвет), **сахарного тростника** (белый) и табака (зелёный) на деления поля соответствующих цветов с ценами 6, 5 и 4 (эта зона поля называется рынком). В начале игры на рынке также находятся по **2 фишки рома** (красные) и **сигар** (коричневые) по ценам 6 и 5 песо. Прочие фишки сложите в **казну**: в ней будут храниться все материальные блага Кубы, не принадлежащие игрокам.



4. Рассортируйте **ресурсы** (кубики) по цвету – красно-бурый **камень**, некрашеное **дерево** и синяя **вода** – и поместите их в казну.



Примечание: в течение игры важно не смешивать ресурсы, продукцию и изделия. В игре 3 вида ресурсов (кубики), 3 сорта продукции (столбики) и 2 категории изделий (коробки сигар и бутылки рома). Торговые корабли перевозят как продукцию, так и изделия. Вместе эти два типа грузов называются **товарами**. Ресурсы не перевозятся.

5. Положите 6 чёрных меток рядом с полем в пределах досягаемости.
6. Перетасуйте **15 карт кораблей** и сложите их лицом вниз в колоду рядом с полем. Затем выложите две **верхние карты лицом вверх** к двум **первым пирсам** гавани (которые дают одно или два победных очка за единицу груза). **Третий пирс гавани остаётся пустым в первом раунде** игры.
7. Выложите **следующую карту корабля** лицом вверх на **рейд** – место, выделенное **на краю поля** рядом с гаванью (корабль ещё в море, но уже готов войти в кубинскую гавань в следующем раунде).

8. В игре **24 карты законов**, разделённые на 4 типа (*от I до IV*); по 6 законов каждого типа. Заведите **отдельную стопку из 6 карт** для каждого типа законов; перетасуйте карты и сложите их лицом вниз в особые области на краю поля.

- I. Налоговые законы**
II. Реквизиционные законы
III. Субсидии
IV. Отдельные законы



9. Определите **главного игрока**. Он получает карту главного игрока, закрепляет её в подставке и ставит перед собой.
10. Каждый игрок выбирает цвет (синий, красный, жёлтый, зелёный или фиолетовый) и получает:

- фишку игрока и маркер игрока выбранного цвета;



- **плантацию** выбранного цвета. На каждой плантации 12 полей (3x4): склад *со двором*, озеро, два горных

района, два леса, две апельсиновые рощи, две табачные делянки и два поля сахарного тростника.

Перед игрой выберите, как будете играть: на одинаковых или на разных плантациях. В первом случае владения всех игроков будут похожи как близнецы, и такая схема удобна для освоения игры. А вот на плантациях с индивидуальным расположением полей играть интереснее, и этот вариант выбирают чаще.



- **10 песо**; выложите их перед собой (оставшиеся после раздачи деньги сложите в казну);



- **2 фишки любых ресурсов** (дерево, камень, вода) и **2 фишки любой продукции** (апельсины, табак, сахар) по выбору самого игрока;
- набор карт персонажей из **5 карт выбранного цвета** (работник, мэр, торговка, архитектор, бригадир);

11. Каждый игрок ставит свой **маркер на стартовое деление трека победных очков** (*на маяк*), а **фишку игрока** – в поле со складом на своей плантации.

Будет легче играть, если один игрок возьмёт на себя денежный оборот, а другой займётся распределением ресурсов, продукции и изделий.

Обзор игры

Игра состоит из **6 раундов**, а в одном раунде 5 последовательных фаз:

А. законопроекты

(составление списка для голосования в парламенте)

Б. фаза действия

(применение карт персонажей)

В. парламентская фаза

(голосование по законопроектам)

Г. фаза законов

(принятые парламентом законы вступают в силу)

Д. конец раунда

(подготовка к следующему раунду)

Подсказка начинающим: «Куба» привлекает игроков разнообразием действий и богатым репертуаром стратегических возможностей. Для знакомства с игрой просто начните игру, выполняя те инструкции, которые вы найдёте ниже. Не обращайте пока внимания на потери, учитесь на своих и чужих ошибках, решая стратегические задачи (см. стр. 15) по мере их появления. И не забывайте, зачем вы на Кубе: **ВЕСЕЛИТЕСЬ!**

5 фаз раунда

А Законопроекты

Вскройте **верхние карты во всех 4-х стопках законов**. Карты остаются на своих стопках до следующей парламентской фазы, но они уже стали **законопроектами** – предложениями, которые игроки должны принять во внимание уже на данном этапе.

Б Фаза действия

Вкратце о том, что происходит в этой фазе: **главный игрок** начинает фазу, другие игроки действуют следом, передавая право действия **по часовой стрелке**. Каждый игрок применяет **одну** из своих пяти **карт персонажей** (т.е. выкладывает её лицом вверх перед собой) и выполняет **действие** (действия) этого персонажа. Получая победные очки, игрок тут же сдвигает свой маркер по треку победных очков. Затем ход передаётся следующему игроку. Это продолжается до тех пор, пока каждый игрок не сыграет **4 карты** (игрок выкладывает одну сыгранную карту поверх другой с небольшим сдвигом; пятая карта остаётся на руке до парламентской фазы).



5 карт персонажей:



Работник

(1 голос в парламенте)

Если вы сыграли карту работника, вы можете переставить **фишку** игрока на **любое поле плантации** или оставить

её на прежнем месте. Затем вы «активируете» 6 полей плантации, которые делят с вашей фишкой игрока ряд и колонку.



«Обработка» активированных полей приносит свои плоды.

- За **каждое активированное поле** (без склада или постройки) можете взять из казны **соответствующую фишку ресурса или продукции**. Это относится и к полю с фишкой игрока. Однако **работник может обработать не более 2-х полей с продукцией**, так что вы должны выбрать, фишки какой продукции хотите получить. Это ограничение не распространяется на поля по добыче ресурсов.
- За каждую возвращённую в казну фишку воды работник может обработать одно добавочное поле продукции. Для этого он может расходовать воду, полученную в текущем ходе. **Дважды обработать одно и то же поле нельзя.**
- Ресурсы и продукция на вашей плантации хранятся на дворе перед складом.

Двор активировать нет ни толка, ни радости: это не поле, а временное хранилище ваших *ресурсов и товаров*.

Примечание: разыгрывая работника в раундах со 2-го по 6-й, проверяйте, не действует ли Водный закон (IV).



Торговка

(2 голоса в парламенте)

Если вы играете эту карту, вы можете провести столько следующих действий, сколько хотите и можете.

- Вы можете **купить любое число товаров на рынке**. Делая так, вы берёте купленные фишки с поля и отдаёте указанное под товаром количество денег в казну. **Складывайте товары во дворе вашего склада.**
- Также вы можете **продать любое число товаров на рынке**, если соответствующие деления на рынке свободны. Делая так, вы ставите фишку товара на поле и получаете указанное под занятым делением количество денег из казны.
- Если **на рынке больше нет ни одной** фишки товара какого-либо вида, вы можете **купить фишки этого товара в казне**. В этом случае одна фишка, независимо от её типа, будет стоить **7 песо**.
- Если **рынок полон**, вы можете **продать продукцию в казну** по цене **1 песо за фишку и изделия по 3 песо за фишку**.

Альтернативный розыгрыш карты торговли: вместо операций на рынке **возьми из казны бесплатно либо**

- (1) **один ресурс любого вида** (камень, дерево или вода) **либо**
- (2) **одну фишку любой продукции**, продающейся на рынке по самой низкой цене.

Чёрные метки (прилагаются к альтернативным розыгрышам карт торговли, архитектора и мэра): если вы применили альтернативную возможность персонажа, поставьте на его деление на поле чёрную метку. Так каждое альтернативное свойство не сможет быть применено больше одного раза в раунд.



Архитектор

(3 голоса в парламенте)

Розыгрыш архитектора позволит вам выбрать **постройку** (они сложены на поле и рядом с ним) и «*возвести*» её **на любом поле** вашей плантации, даже на озере, в горах или «под» фишкой игрока, **но не на складском квадрате или поверх прочих построек.**

Для строительства вы должны **отдать ресурсы в казну**. Требуемый объём ресурсов указан в верхней части фишки каждой постройки.

Так, для постройки сигарной фабрики вам нужно **отдать в казну 2 фишки камня и 2 фишки дерева.**



Сигарная фабрика

Затраты ресурсов:
2 дерева + 2 камня

Альтернативный розыгрыш карты архитектора: если вы **первым** в этом раунде сыграли эту карту, не возведя постройку, вы получаете **2 победных очка**; **второй игрок** получает за то же самое **одно победное очко**. *О том, как применять чёрную метку, рассказывает пример слева.*

Примечание: в раундах со 2-го по 6-й при розыгрыше карты архитектора проверяйте, нет ли среди принятых законов Строительного акта (IV): он повышает расходы на возведение.



Бригадир

(4 голоса в парламенте)

Бригадир открывает для вас **свойства построек** (*приложение, стр. 13*). У вас 2 варианта действий.

- (1) Вы используете в любом порядке свойства выбранных или всех построек одного ряда и одной колонки с фишкой игрока, включая и постройку, которая может быть под фишкой игрока. Так и выходит, что бригадир может применить свойства максимум 6-ти построек.

Бригадир ориентируется на текущую позицию фишки игрока, и не важно, была ли разыграна карта работника или нет.

- (2) Вы используете свойство **любой** вашей постройки.

Одно здание – склад – на плантации есть изначально. Если бригада использует свойство склада, вы можете **убрать** на склад всю продукцию, которая есть у вас в данный момент. Это важно, так как игроки **в конце раунда обязаны сбросить все фишки продукции, кроме убранных на склад**. Ресурсы и изделия на склад убирать не надо.

Товары, хранящиеся во дворе и на складе, доступны для игрока в любое время, где бы на плантации ни стояла фишка игрока.



Мэр

(5 голосов в парламенте)

Если вы играете карту мэра, можете загрузить на выбранный корабль у пирса любое число товаров: это ваше действие вознаграждается победными очками.

Грузить товары можно только на одно судно, разделять их между несколькими кораблями нельзя.

- Загружая **корабль товарами**, расставляйте фишки продукции или изделий в соответствующие ячейки на карте корабля. Каждый корабль перевозит особый и неизменный набор товаров. Корабль загружен полностью, когда все пять ячеек на его карте заняты фишками.



Каждый корабль может взять на борт только 5 фишек строго определённых товаров.

- **В зависимости от того, у какого пирса стоит корабль**, вы получаете 1, 2 или 3 победных очка за каждую фишку, загруженную на корабль в этом раунде.

- Все корабли остаются в гавани до конца первого раунда.

Примечание: разыгрывая карту мэра в раундах со 2-го по 6-й, проверяйте, действует ли Причальный акт (IV).

Альтернативный розыгрыш карты мэра: разыгрывая карту мэра, вы можете отказаться от загрузки корабля. **Первый игрок**, который применит карту мэра таким образом в текущем раунде, **получает 4 песо**; **второй игрок** получает **2 песо**. *О чёрных метках читайте на стр. 8.*

Смена главного игрока в конце фазы действий

Когда все сыграли свои четвёртые карты и выполнили действия, **определите нового главного игрока**.

- Главным станет тот, кто **последней** (четвёртой) в раунде сыграл карту с наибольшим **влиянием** среди всех четвёртых карт. *Он получает карту главного игрока.*
- Если несколько игроков выбрали для последнего розыгрыша одинаково влиятельные карты (к примеру, выложено два мэра), главным станет тот, кто сыграл свою карту последним.

В Парламентская фаза

Теперь следующим способом **выбираются и проводятся два из четырёх законопроектов**:

- каждый игрок раскрывает 5-ю карту персонажа, *оставшуюся от фазы действия*, и показывает, сколько голосов он имеет в парламенте. У каждого персонажа есть **влияние**, указанное на карте (от 1 до 5).

Влияние – **число голосов**, которое персонаж обеспечивает игроку в парламенте на текущий раунд.

- Свойство **ратуши**, использованной бригадиром, даст хозяину этой постройки 2 добавочных голоса.
- Затем игроки **начинают скупку добавочных голосов: один голос = один песо**. Скупка выглядит так: игрок вытягивает над столом руку с зажатými в ней песо. Каждый сам решает, сколько голосов ему нужно купить для победы и сколько песо он готов отдать. Все делают ставку одновременно, даже те, кто не хочет или не может купить голоса (они тянут пустые кулаки). Кулаки разжимаются, и купленные голоса раздаются соперникам. **Игрок, у которого после скупки будет наибольшее число голосов**, выбирает два законопроекта, которые **вступают в силу** на следующем этапе.
- Каждый **выбранный законопроект** кладётся в соответствующую ячейку **на поле поверх здания парламента (I-IV) и тут же вступает в силу**. Если нужная ячейка занята, действовавший ранее закон вытесняется новым. Законопроекты, не выбранные победителем голосования, выходят из игры.
- Если первый раунд завершился **ничьей**, претенденты на победу могут **купить голоса ещё раз**. Если и второй раунд не выявит лидера, в голосовании победит главный игрок (если он в числе лучших) или первый претендент по часовой стрелке от главного игрока.
- **Все деньги, вложенные в голосование, возвращаются в**

казну. Даже если игрок не смог провести законопроект, деньги парламентариям уже заплачены.

Примечание: Коррупционный акт (IV) не даёт покупать голоса, так что в раундах со 2-го по 6-й проверяйте, нет ли его среди принятых законов.

- **Создавать коалиции нельзя.**

Г Фаза законов

Теперь действующие акты и законы (максимум 4) применяются со всей возможной строгостью. Порядок применения описан ниже (I – IV).

Налоговые законы (I)

В начале игры налог составляет 2 песо. Когда закон сменяется, налог колеблется **от 1 до 5 песо**. Есть и один особый акт, при котором **размер налога зависит от числа построек на плантации игрока**.

- Сдав в казну налоги по требованию действующего закона, получите **2 победных очка**. Если вы не можете или не хотите платить налоги, преследовать вас не будут, но и награждать не станут.

Реквизиционные законы (II)

Помимо уплаты налогов, игроки также должны отдавать в казну ресурсы или продукцию. В начале игры размер реквизиции невелик: всего 1 апельсин. В зависимости от принятых законов, государство может реквизировать **1 тростник, 1 табак, 1 воду или 2 единицы ресурса или продукции любого типа**. А может и вернуться к 1 апельсину.

- Подчиняясь реквизиционному акту, вы, как и в случае с налогами, получаете 2 победных очка. За неподчинение законам награды на Кубе не предусмотрено.

Примечание: выполнив требования и налогового, и реквизиционного законов текущего раунда, вы получите одно добавочное победное очко – т.е., всего 5 (2 очка за налоги + 2 за сданные апельсины + 1 за послушание).

Субсидии (III)

В начале игры субсидий нет. Когда субсидиарный законопроект принят парламентом, игроки могут получить добавочные победные очки, при этом **ничего не отдавая взамен!** Надо только отвечать условиям закона.

Принятый субсидиарный закон, в зависимости от типа, может принести вам **одно победное очко** за:

- каждую постройку
- каждое свободное поле ресурсов
- каждое свободное поле продукции
- каждую фишку воды (не больше 7 ПО)
- каждый голос в парламенте (*в этом случае учитывается только влияние вашей карты; голоса, полученные за ратушу, или, того хуже, купленные, в счёт не идут*)
- каждые 3 песо (не больше 7 ПО)

Отдельные законы (IV)

Среди законов есть Рыночные Акты, регулирующие объём продукции на внутреннем рынке. Если Рыночный Акт прошёл в парламенте, в фазе

законов игроки выполняют его предписания. Один акт уменьшает объёмы предлагаемой продукции, выводя с рынка по 2 фишки табака, апельсинов и сахара. Второй акт увеличивает предложение: на рынок выкладывается по две единицы каждого из трёх видов продукции.

Ещё три акта **вступают в силу только при розыгрыше определённой карты персонажа:**

1) **Водный закон:** при розыгрыше карты **работника** можно обработать только одно активированное поле продукции (*но вы можете обработать добавочные активированные поля продукции за счёт расхода воды; поля ресурсов от Водного закона не зависят*).

2) **Строительный акт:** если вы разыграли карту **архитектора**, вы должны заплатить добавочные 2 песо при возведении здания.

3) **Причальный акт:** если вы завершили загрузку корабля, используя карту **мэра или один из филиалов**, корабль выходит из гавани **немедленно**. Все оставшиеся корабли сдвигаются на один пирс вниз вдоль берега (*см. «Конец раунда», стр. 12*).

Коррупционный акт вступает в силу в парламентской фазе: он запрещает покупку голосов. В этом случае считается только влияние карты персонажа, оставшейся у игрока (*плюс 2 голоса для того игрока, на плантации которого находится ратуша*).

Д Конец раунда

- Игроки должны отдать в казну всю продукцию, оставшуюся во дворах. Продукция, которую игрок убрал на склад, остаётся на месте.
- Ресурсы и изделия остаются во дворе.
- Полностью загруженные корабли покидают гавань. Их грузы возвращаются в казну, а карты кладутся под колоду кораблей.
- Все оставшиеся суда сдвигаются вниз вдоль берега, к выходу из гавани на рейд. У каждого пирса и на рейде должно быть по кораблю. Каждая новая карта, взятая из колоды кораблей, всегда выкладывается на рейд. Только потом, по мере выхода судов из гавани, карта занимает место у верхнего пирса и сдвигается вниз.
- Все чёрные метки снимаются с делений, и в следующем раунде игроки снова смогут соревноваться за применение альтернативных свойств торговли, архитектора и мэра.



В конце раундов со 2-го по 5-й у **3-го пирса** в гавани есть корабль (в отличие от 1-го раунда). Он **выходит из гавани**, даже если загружен не полностью.

Если, вопреки ожиданиям, в казне закончились фишки ресурсов или

товаров, игрокам придётся ждать, пока фишки не вернутся в казну. Торговля между игроками запрещена.

Конец шестого раунда – конец всей игры.

Если вы набираете **80 очков** на победном треке, а до конца игры ещё есть время, то, во-первых, так держать, а во-вторых, запустите свою фишку на второй круг, сдвигая её по делениям трека при получении или потере победных очков.



Конец игры

- Игрок получает **2 добавочных победных очка** за каждое принадлежащее ему здание. Деньги новых победных очков не приносят.
- Выигрывает состязание тот, кто заработал **наибольшее количество победных очков**. В случае ничьей по очкам претенденты на победу меряются знаменитыми кубышками кубинского купечества. Чей золотовалютный резерв окажется больше, тот и получит пальму первенства.

Приложение

Постройки

Постройка приносит пользу игроку при следующих условиях:

1. для начала постройку надо возвести за счёт карты архитектора (стр. 8);
2. свойство возведённой постройки игрок может применить, если активирует её при помощи карты бригадира (стр. 8).

Игрок может брать ресурсы и товары, необходимые для постройки, только со своего двора или склада.

Тексты на постройках:

- в описании постройки термины «затраты ресурсов», «продажа» и «обмен» относятся к возврату соответствующих ресурсов и/или товаров в казну;
- свойство постройки применяется раз в раунд. Например, цементный завод переводит до 4-х фишек камня в ПО. Это означает, что активация завода бригадиром позволит игроку тут же вернуть в казну до 4-х фишек камня и получить по 1 победному очку за каждый сданный кубик.

Чтобы было понятнее: постройки делятся по свойствам на **доходные места, фабрики и рынки, властные структуры и источники победных очков.**

Источники победных очков

(10 построек)



Цементный завод

Затраты ресурсов:

1 дерево, 2 камня.

Свойство: обмен до

4-х фишек камня на ПО (1 камень = 1ПО).



Лесопилка

Затраты ресурсов:

2 дерева, 1 камень.

Свойство: обмен до

4-х фишек дерева на ПО (1 дерево = 1ПО).



Поле для гольфа

Затраты ресурсов:

2 воды.

Свойство: обмен до

4-х фишек воды на ПО (1 вода = 1ПО).



Монастырь

Затраты ресурсов:

2 дерева, 1 камень.

Свойство: обмен до

2-х фишек любой продукции на ПО (1 продукция = 1ПО)



Бар

Затраты ресурсов:

1 дерево, 1 камень, 1 вода.

Свойство: обмен до 3-

х бутылок рома на ПО (1 ром = 2ПО).



Сигарный клуб

Затраты ресурсов: 1

дерево, 1 камень, 1 вода.

Свойство: обмен до 3-

х коробок сигар на ПО (1 коробка = ПО).



Малый филиал

Затраты ресурсов:
2 дерева, 1 камень.

Свойство: погрузка на корабль одной фишки товара

за соответствующее число ПО.



Крупный филиал

Затраты ресурсов:
2 дерева, 2 камня.

Свойство: погрузка на корабль любого числа фишек товара одного

типа за соответствующее число ПО.

О филиалах: бригадир активирует филиал только тогда, когда на кораблях в гавани есть места под товары игрока. Так, использовать крупный филиал можно, если у вас есть две фишки табака, а на корабле в гавани есть две свободные зелёные ячейки. А вот по 1 фишке, скажем, рома и апельсинов филиал погрузить не сможет.



Отель

Затраты ресурсов:
2 дерева, 2 камня,
1 вода.

Свойство: получение 2-х ПО.



Гостиница

Затраты ресурсов:
1 дерево, 1 камень, 1 вода.

Свойство: получение 1-го ПО.

Доходные места (5 построек)



Магазин

Затраты ресурсов:
1 дерево, 2 камня.

Свойство: продажа 1-й фишки изделия за 6 песо.



Биржа

Затраты ресурсов:
2 дерева, 1 камень.

Свойство: продажа 1-й фишки продукции

за 4 песо.



Торговый двор

Затраты ресурсов:
1 дерево, 1 камень,
1 вода.

Свойство: продажа до 2-х фишек ресурсов по 2 песо.



Отделение банка

Затраты ресурсов:
1 дерево, 1 камень.

Свойство: получение дохода в 2 песо.



Центральный банк

Затраты ресурсов:
2 дерева, 3 камня.

Свойство: получение дохода в 4 песо.

Фабрики и рынки (5 построек)



Чёрный рынок

Затраты ресурсов:
3 дерева, 2 камня.

Свойство: обмен 1-й фишки продукции на 1 фишку изделия или

наоборот.



Сигарная фабрика

Затраты ресурсов:
2 дерева, 2 камня.

Свойство: обмен любого числа фишек табака на фишки сигар 1:1



Перегонный завод
Затраты ресурсов:
 2 дерева, 2 камня.
Свойство: обмен
 любого числа фишек
 тростника на фишки
 рома 1:1.

Властные структуры (5 построек)



Церковь
Затраты ресурсов:
 2 дерева, 2 камня.
Свойство: получение
 права на 1 вето при в
 парламенте.

Вето - право игрока **немедленно** наложить запрет на законопроект. Если хозяин церкви применяет это право, в текущем раунде остаётся только 3 законопроекта. **Жетон вето** кладётся рядом со стопкой законов, к которым принадлежит запрещённый законопроект, как знак того, что **на законопроекты этого типа вето в следующем раунде не действует**. На новой сессии парламента владелец церкви сможет блокировать неуютное предложение и тогда переложит жетон вето к соответствующей стопке законов.



Ратуша
Затраты ресурсов:
 1 дерево, 1 камень.
Свойство: получение
 2-х добавочных
 голосов в парламенте.

Когда бригадир применяет свойство ратуши, положите жетон голосования на жетон этой постройки, чтобы в горячке парламентской фазы не забыть о добавочных голосах.



Плотина
Затраты ресурсов:
 2 камня.
Свойство: получение
 2-х фишек воды.



Маяк
Затраты ресурсов:
 1 дерево, 1 камень.
Свойство: замена
 корабля на рейде
 любым другим

судном из колоды.



Склад
Затраты ресурсов:
 2 дерева.
Свойство:
 обеспечивает
 дополнительное

место хранения.

Стратегические соображения:

Поскольку **один из пяти персонажей должен пойти в парламент**, в начале фазы действий полезно прикинуть:

- какие из действующих актов работают на вас, какие против;
- насколько важно для вас продвижение выдвинутых законопроектов;
- хотите ли вы заблокировать один или два из предложенных законов;
- действия какого персонажа в текущей игровой ситуации не являются особо актуальными (тогда именно его и можно послать в парламент).

Возможные стратегии:

- 1) Довольно много победных очков можно заработать, начиная загрузку товаров на корабли как можно раньше в каждом раунде. Этот план проще выполнить при больших запасах продукции, доступе к Чёрному Рынку и Филиалу.
- 2) Хорошей альтернативой вывозу товаров может стать возведение одной из пар: сигарная фабрика – сигарный клуб или перегонный завод – бар. Регулярно активируя поля соответствующей продукции, хозяин такой пары может обеспечить себе стабильный приток победных очков в каждом раунде.
- 3) Деньги правят миром: скопив много песо за счёт банка или магазина, игрок не будет знать бед с налогами и в парламенте. Если потом ему ещё удастся получить соответствующие субсидии, он станет полноправным хозяином положения в игре.
- 4) В битве за победные очки можно и нужно применять постройки. Возведите отель или гостиницу и начинайте разминать ресурсы или продукцию на победные очки: с учётом финального начисления за постройки в конце игры, вы сможете вырваться вперёд.

Есть и другие пути к победе, и каждый по-своему выгоден. Но выиграет только тот, кто будет постоянно держать под контролем все аспекты игры и сможет из любой сложившейся ситуации извлечь максимум пользы.

Вариант игры

Желаете разнообразить игру? Как вам такой вариант: вместо того, чтобы оставлять пятого персонажа на руке до парламентской фазы, в самом начале фазы действия определите, кто будет представлять вас в парламенте. Выложите перед собой лицом вниз карту выбранного персонажа, чтобы вскрыть её в начале парламентской фазы одновременно с картами ваших соперников. Это сделает игру более напряжённой: выбор персонажей и доступных соперникам действий существенно сокращается, а цена тактического просчёта вырастает.

Благодарности

Издатели и авторы благодарят многочисленных помощников, усилиями которых создана «Куба». Их идеи и предложения помогли игре вырасти и созреть!

В особенности хотим отметить вклад Thomas Mumm, Daniela Metzger, Klaus-Jürgen Danker, Detlef Kraut и Tobias Stapelfeldt. Без поддержки Friedemann de Pedro и его рекламного агентства, без превосходного сотрудничества с Michael Menzel игра не состоялась бы в том виде, который она обрела сейчас. Также в процессе участвовали тестовые группы Drübbern, Rieckhof, Café Sternschanze, FAIRspielt, Herne и «Gathering of Friends».

Авторы: Михаэль Ринек и Штефан Штадлер
Иллюстрации: Михаэль Менцель
Вёрстка: Штеффи Краге
Текст: Аннегрет Шойнфельдер

Русское издание выполнено
ООО СМАРТ.

©eggertspiele oHG 20
www.eggertspiele.de

