

Havana

Un gioco da Reinhard Staupe

Havana è un gioco tattico per 2-4 giocatori di Reinhard Staupe che è caratterizzato da regole di facile apprendimento, il costante cambiamento dell'ordine dei giocatori e le innumerevoli possibili azioni. L'ordine dei giocatori è determinato dal valore delle carte giocate. Preferisci fare una siesta e riposarti per un po' o acquistare qualche materiale al mercato nero? Le carte più potenti vengono giocate solo nel corso del turno. Solo la giusta scelta delle carte e una buona scelta di tempo farà la differenza durante il gioco. All'inizio, ogni giocatore può scegliere tra le sue 13 carte azione, ma il numero di queste diminuirà ogni turno.

Contenuto

80 materiali da costruzione

10 materiali da costruzione colorati (10 ciascuno) nei colori rosso, giallo, marrone, blu

40 materiali da costruzione grigia (macerie)

1 sacchetto di stoffa

36 edifici

Ad esempio: Statua (valore 2 punti vittoria)

4 set di carte di 13 azioni

4 set aiuto dei giocatori

60 monete

36 da 1 Peso e 24 da 3 Pesos 3

15 lavoratori

Informazioni Generali

La rivoluzione a Cuba è finita. Ora, molti magnifici edifici sono in costruzione nella capitale Havana per farla riflettere di un rinnovato splendore.

Ogni giocatore ha le stesse 13 carte azione. In ogni round, due carte sono disposte a faccia in su di fronte a sé, con le quali svolge due azioni. Egli può prendere pesos o materiali da costruzione (mattoni = rosso, arenaria = giallo, vetro = blu, legna = marrone, detriti = grigio), assumere lavoratori, portare il proprio Architetto in gioco, esigere le tasse, mandare ladri, abbattere edifici, e altro ancora. Alla fine di ogni turno, ogni giocatore piazza una carta d'azione dalla mano sopra una delle due carte azione appena giocate -- la nuova carta d'azione sostituisce la vecchia carta e questa scompare dalla scena per il momento! In questo modo le opzioni a disposizione diminuiranno sempre più...

Le risorse accumulate vengono utilizzate per costruire edifici e, quindi, guadagnare punti vittoria. Il vincitore è chi raggiunge prima un certo numero di punti vittoria. Con due giocatori la vittoria si raggiunge a 25 punti, con tre giocatori a 20 punti, e con quattro giocatori a 15.

Preparazione

Ogni giocatore prende le 2 carte riepilogo e aiuto e le mette di fronte a sé. Ogni giocatore riceve un identico set di 13 carte azione che formano la sua mano. Attenzione: si prega di leggere il testo delle Carte con attenzione per le modalità di utilizzo.

Posizionare i Pesos, i lavoratori, e il sacchetto di stoffa (contenente tutti gli 80 cubetti materiale da costruzione) come stock sul tavolo. Mischiare le 36 carte edifici. Pescare 12 carte edifici e metterli a faccia in su in due file di 6 carte ciascuna al centro del tavolo. Nota: ci dovrebbe essere almeno un edificio con un valore di 1, 2, o 3 su entrambe le estremità di almeno una delle righe. Posizionare le restanti carte edificio a faccia in giù. Disponi la pila al bordo del tavolo.

Ogni giocatore estrae un cubetto di materiale da costruzione dal sacchetto e lo pone davanti a sé. Inoltre, ogni giocatore riceve 1 Peso, che pone anch'esso davanti a sé. Senza guardare, estrarre tre cubetti dal sacchetto e metterli sotto le due file di carte edificio al centro del tavolo. Inoltre, collocare 4 pesos al centro del tavolo.

centro del tavolo

bordo del tavolo (= magazzino)

lavoratori le carte costruzione borsa Pesos

Ogni giocatore sceglie due delle sue carte 13 Azione e le mette a faccia in giù (per il momento) davanti a sé. Una volta che tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, le due carte vengono rivelate e disposte con la carta numerata più bassa a sinistra.

Svolgimento della partita

Ogni round è composto dalle seguenti tre fasi consecutive: in primo luogo, tutti i giocatori, separatamente effettuano la fase 1 ("effettuare due azioni e acquisto di edifici "). Nella fase 2 ("rifornimenti"), 3 pesos e 3 nuovi materiali da costruzione vengono messi nel magazzino al centro del tavolo. In conclusione la fase 3 ("carta nuova azione"), tutti i giocatori giocano una carta nuova azione di fronte a se.

I fase: realizzazione di due azioni e l'acquisto di edifici

Il giocatore la cui disposizione delle carte mostra il numero più basso inizia e realizza le azioni delle sue due carte, in qualsiasi ordine. Il giocatore con il secondo numero più basso esegue il suo turno ed esercita le sue due azioni in qualsiasi ordine. Ora, il giocatore con il terzo più basso numero di due cifre va, e così via, finché ogni giocatore non abbia eseguito le sue due azioni.

Vanessa ha posto "7" (mercato nero) e uno "0" (siesta) di fronte a se. Si organizza secondo l'ordine e 0-7 forma il numero 07. Pietro ha posto un "2" (protezione) e un "4" (lavoratore) davanti a sé. Egli organizza le carte nell'ordine 2-4 e forma il numero 24. Tobia ha posto un "2" (protezione) e un "6" (ladro di materiale) di fronte a se. Egli organizza nell'ordine 2-6 e così forma il numero 26.

Le azioni sono spiegate in dettaglio sulle carte (e anche nell'appendice delle regole)! Le due carte azione rimangono a faccia in su. Un'azione non può essere omessa a meno che la carta (o l'appendice del regolamento) non lo consenta espressamente.

Eseguire ordini in caso di numeri uguali

Nel caso in cui più giocatori compongano lo stesso numero, il giocatore che tra questi ha meno punti vittoria incomincia per primo. Nel caso di un pari numero di punti vittoria, il giocatore che ha meno materiali da costruzione incomincia per primo. In caso di ulteriore parità incomincia il giocatore con meno Pesos. A seguire chi possiede meno lavoratori, meno detriti. Se continua a sussistere parità, incomincia il giocatore più giovane.

Acquisto di edifici

Nel proprio turno, dopo avere eseguito entrambe le azioni, il giocatore può acquistare un qualsiasi numero di edifici. Per fare ciò, il giocatore, dovrà soddisfare i requisiti richiesti dalla carta edificio per l'acquisto.

Materiali da costruzione e detriti devono essere consegnati e riposti nella scatola (cioè rimossi dal gioco)

Pesos e Lavoratori sono riposti al bordo del tavolo (magazzino)

Se per l'acquisto di un edificio è necessario l'Architetto, il giocatore deve avere giocato la carta Architetto nel suo turno. La carta Architetto non è consegnata dopo l'acquisto di un edificio - egli rimane dove si trova!

Molto importante: In linea di principio, gli edifici possono essere acquistati se sono alle estremità delle due file di carte - questo rende disponibili solo 4 carte in ogni momento. Durante il corso del gioco, le carte sono acquistate dall'esterno verso l'interno. Un giocatore può scegliere in quale ordine acquistare la carta edificio e in che fila. Per esempio, a condizione che si disponga di risorse sufficienti, si può prima acquistare la carta edificio in alto a sinistra, poi in basso a destra e subito dopo un'altra in basso a destra.

Nota: Solo il giocatore attualmente in fase di 1 può acquistare carte edificio - nessun altro. Nelle fasi 2 e 3 nessuna carta edificio può essere acquistata.

"Cambio 5 a 1" durante l'acquisto di un edificio

Se un giocatore acquista un edificio, può scegliere di pagare 5 pesos al posto di un lavoratore (i Pesos ritornano nel magazzino). Inoltre, 5 cubetti di materiale grigio edificio (detriti) possono essere scambiati al posto di un cubetto materiale da costruzione colorato (rimossi dal gioco riposti nella scatola).

Nota: Non è possibile scambiare i lavoratori per Pesos o materiali da costruzione colorati per i materiali da costruzione grigi (detriti)!

Vanessa acquista l'edificio all'estrema destra nella fila superiore. Ha in mano un cubetto di materiale da costruzione rosso e 2 Pesos. Mette il cubetto rosso nella scatola (fuori dal gioco) e restituisce i 2 pesos in magazzino. Vanessa pone l'edificio acquistato carta scoperta di fronte a lei. Questo garantisce 2 punti vittoria che non possono esserle tolti.

Se nel corso del gioco rimangono solo due carte edificio nella fila, estrai immediatamente 4 carte edifici dalla pila a faccia in giù delle costruzioni sul bordo del tavolo e mettile a faccia in su tra le due vecchie carte.

II fase: forniture

Estrarre 3 cubi dal sacchetto e metterli al centro del tavolo. Inoltre, prendere 3 Pesos dal magazzino e porli al centro del tavolo. Se ci sono ancora Pesos e/o materiali da costruzione rimasti dalla fase 1 (e/o precedenti round) al centro del tavolo, restano dove sono. Pesos e materiali da costruzione possono essere accumulati al centro del tavolo nel corso di diversi round.

III fase: scheda di nuove azioni

Separatamente e, al proprio turno, ogni giocatore prende una delle carte dalla sua mano e la mette a faccia in giù sopra una delle due carte azione davanti a lui.

Nota: Questa fase si svolge esattamente secondo lo stesso ordine con il quale è stata giocata la fase I dai giocatori. Una volta che ogni giocatore ha giocato una delle sue carte, queste vengono girate. La vecchia carta viene posta a faccia in giù nella pila degli scarti accanto a ciascun giocatore. Ora, ogni giocatore dispone di nuovo di due carte a faccia in su con i numeri mostrati in ordine crescente da sinistra a destra, al fine di formare il numero più piccolo possibile. Ad esempio, un 2 e un 8 devono essere sempre disposti in 28 - mai come 82! 6 e 0 diventano 06, non 60!

Vanessa comincia, dal momento che il suo 07 è il numero più basso. Poi è la volta di Pietro, a causa del suo 24, e poi Tobia con il suo 26. Vanessa gira la carta azione e appare "8". Mette la vecchia carta d'azione, vale a dire la "0", a faccia in giù accanto a sé nella propria pila degli scarti. Poi organizza le sue due carte di azione per formare 78. Ora Pietro scarta il suo 4. Infine, Tobia scarta il suo 6.

Molto importante: se un giocatore dopo aver voltato la carta azione, rimane con solo due carte azione in mano, può ora riprendere tutte le sue carte azione scartate precedentemente. - Ora ha di nuovo in mano 11 carte a sua disposizione da utilizzare nel corso del gioco.

Tutti i round successivi vengono riprodotti esattamente come descritto.

Se, in una partita a due giocatori, un giocatore totalizza 25 punti vittoria o più dopo la fase 1, la partita termina immediatamente proclamandolo vincitore -- il round non sarà finito! Con tre giocatori, 20 punti vittoria dovranno essere totalizzati, e 15 punti vittoria con quattro giocatori.

Note sulle carte azione

0 Siesta

Questa scheda non provoca azione, ma è molto utile nel generare un numero basso, e poter giocare così presto nel round e sfruttando al massimo l'utilizzo della seconda carta azione.

1 ristoro

Il giocatore può, ma non deve, eseguire l'azione. Il giocatore pesca una carta azione dalla pila degli scarti.

2 Protezione

Giocando questa carta il giocatore è protetto dai ladri e dagli esattori durante il round.

2 Detriti

L'azione deve essere effettuata. Il giocatore prende tutti i cubetti grigi (detriti) presenti sul tavolo.

Esempio: È la volta di Vanessa per giocare. Ci sono quattro i detriti al centro del tavolo (cubetti grigi). Vanessa deve prendere tutti e 4 i materiali da costruzione grigia dal centro del tavolo.

3 Conservazione

Il giocatore può, ma non deve, eseguire l'azione. Il giocatore può rimuovere una carta edificio dal bordo di una fila di carte, carta che ritorna nella scatola (rimossa dal gioco). Molto importante: solo un edificio può essere rimosso dai giocatori durante un singolo round.

Esempio: Sara, Tobia e Vanessa hanno ognuno una carta conservazione di fronte a loro. E' il turno di Sara a giocare prima di Tobia e Vanessa. Usa la sua carta di conservazione e rimuove l'edificio a sinistra nella fila superiore. Né Tobia né Vanessa potranno utilizzare le loro carte di conservazione per rimuovere un edificio in questo round.

3 Esattore

L'azione deve essere effettuata. Prendi 1 Peso dal magazzino e rimuovi 1 lavoratore o 1 cubetto di materiale da costruzione da ogni giocatore successivo.

Esempio: È la volta di Pietro a giocare – e ha giocato l'esattore delle tasse. In questo turno, Vanessa ha già giocato, Tobia e Sara non hanno ancora giocato. Pietro prende 1 Peso dal magazzino. Ora deve rimuovere o 1 lavoratore o 1 materiale da costruzione a sua scelta da ogni giocatore successivo, vale a dire Tobia e Sara (non Vanessa!). I lavoratori sono restituiti al magazzino, i materiali vengono messi nella scatola (rimossi dal gioco).

4 Lavoratore

L'azione deve essere effettuata. Il giocatore prende 2 lavoratori dal magazzino se è il primo a giocare questa carta nel round. I successivi giocatori che giocano questa carta nel round ne prendono solo 1. Attenzione: se non ci sono i lavoratori rimasti in magazzino, il giocatore non può svolgere la sua azione in questo round.

4 Architetto

Il giocatore prende un lavoratore dal magazzino. La carta Architetto è necessaria per l'acquisto di certe carte edificio. Il giocatore, tuttavia, non è obbligato all'acquisto di un edificio con il suo architetto anche se è possibile. L'acquisto di edifici è strettamente volontario. Se non ci sono lavoratori rimasti in magazzino, il giocatore non può svolgere la sua azione questo round.

5 Ladro di Pesos

L'azione deve essere effettuata. Il giocatore ruba metà dei Pesos (arrotondati per difetto) ad uno dei giocatori che devono ancora giocare nel round. Se non c'è nessun giocatore rimasto in questo turno, il ladro può rubare Pesos da un giocatore a scelta.

Esempio: Vanessa ha giocato la carta ladro di Pesos. Sara ha già giocato, Pietro e Tobia devono ancora giocare. Vanessa deve rubare o da Pietro o da Tobia – è lei che sceglie. Vanessa sceglie Tobia, che ha 7 Pesos. Prende 3 Pesos da lui ($3,5 =$ mezzo di il Pesos, arrotondato per difetto a 3).

Attenzione: E' possibile che diversi giocatori abbiano giocato il ladro di Pesos e possono rubare al medesimo giocatore. E' anche possibile che tutti i giocatori abbiano giocato il ladro di Pesos - tutti i ladri vengono utilizzati consecutivamente (quando è il turno dei rispettivi giocatori).

6 Ladro di Materie prime

Il giocatore prende un materiale da costruzione da un giocatore che non abbia ancora giocato nel round. Se non c'è nessun giocatore rimasto in questo turno, il ladro può rubare da un giocatore a scelta. (2 materie se la vittima ha più di 3 materiali da costruzione). L'azione deve essere effettuata. Tutte le regole valide per giocare il ladro di Pesos (vedi sopra) si applicano ai ladri di materiale. Importante: I ladri di materiale rubano in genere un solo materiale di costruzione. E' il giocatore che sceglie il materiale da costruzione da prendere al giocatore in questione (si può anche scegliere un materiale grigio!). Se la vittima ha più di 3 materiali colorati, il ladro di materie può rubare due materie prime a sua scelta da quel giocatore.

Esempio: Tobia ha giocato la carta ladro di materiali e vuole a rubare da Sara, che lo segue nel turno. Al momento, Sara ha 4 materiali da costruzione colorati (1x giallo, 1x marrone 2x rosso), così come 3x detriti. Tobia può prendere due materiali da costruzione a sua scelta da Sara. Egli sceglie 1 marrone e 1 grigio.

7 Mercato nero

L'azione deve essere effettuata. Il giocatore prende dal sacchetto 2 materiali da costruzione se è il primo giocatore ad effettuare questa azione durante il round. I successivi giocatori ne prendono 1.

8 Pesos

L'azione deve essere effettuata. Il giocatore prende metà dei Pesos presenti sul tavolo (arrotondati per eccesso). Se più giocatori hanno la carta di cui Pesos fuori, sono tutti utilizzati in modo consecutivo (quando è il turno dei rispettivi giocatori).

Esempio: Vanessa e Sara hanno entrambi giocato la carta Pesos, ci sono 10 Pesos al centro del tavolo. Vanessa precede Sara e prende 5 pesos. Dei restanti 5 pesos, Sara prende 3 Pesos ($2,5 =$ metà del Pesos, arrotondati a 3).

9 Mama

L'azione deve essere effettuata. Il giocatore prende metà dei detriti e metà dei materiali da costruzione presenti sul tavolo (arrotondati per eccesso). Se più giocatori hanno giocato la carta Mama, queste sono utilizzate in modo consecutivo (quando è il turno dei rispettivi giocatori). E' il giocatore che sceglie i materiali da costruzione da prendere (la metà dei colorati e la metà di quelli grigi) dal centro del tavolo.

Esempio: Pietro ha giocato la carta Mama. Ci sono 6 materiali da costruzione colorati (1x marrone, 2x giallo, 3x rosso) e cinque detriti al centro del tavolo. Pietro prende tre materiali da costruzione di colore (che sceglie il giallo e 2x marrone), nonché tre materiali da costruzione grigia

(la metà dei 5 = 2.5; arrotondato fino a 3).

Ringraziamenti

L'editore e autore desidera ringraziare tutti i giocatori che hanno partecipato alla realizzazione di questo gioco. Riconoscimenti speciali vanno a Andreas Staupe, Michael Kroupal, Anke Fleckenstein e Vanessa von Thien.

Autore: Reinhard Staupe

Illustrazione: Michael Menzel

Layout: Steffi Krage

Testo: Reinhard Staupe e eggertspiele

Traduttore Fausto Berutti

Copyright:

© eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg 2009 /

www.eggertspiele.de

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.