

Michael Rieneck

SANTIAGO DE CUBA

Benvenuti a Santiago - la seconda città di Cuba. Le strade caotiche con i suoni della folla vivace indaffarata a commerciare. Navi da carico partono e arrivano dal porto costantemente. La domanda è continua, anche se imprevedibile, e richiede prodotti locali come frutti esotici, zucchero, rum, tabacco e sigari. Il tuo biglietto da visita dice: "broker", ma in realtà sei un oscuro affarista che organizza traffici con la gente del posto e con funzionari corruttibili per soddisfare la domanda di merci richieste dalle navi da carico. La tua capacità a procurarti questi beni è notoria così come lo sono le tue "conoscenze". Se sarete i migliori a cogliere le mutevoli opportunità che si presenteranno e ad investire il vostro poco denaro in maniera oculata rispetto ai tuoi colleghi broker, vincerai. La domanda e offerta di beni sono in continua evoluzione, come lo sono gli abitanti e le loro posizioni. Ogni volta che giocherete, vi troverete ad affrontare nuove sfide tattiche nel vibrante mondo caraibico che è **Santiago de Cuba**.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di raccogliere il maggior numero di **punti vittoria**. È possibile ottenere punti vittoria, **forndo merci** alle navi, utilizzando diversi **edifici**, o visitando la **ballerina**. Si raccolgono punti vittoria sotto forma di gettoni, disposti a **faccia in giù** dietro lo schermo.

Componenti

1 tabellone

4 schermi

12 tessere edificio



9 abitanti



4 pedoni



12 indicatori di proprietà

3 x giocatore



5 dadi speciali a sei facce



48 merci

8 x canna da zucchero (bianco)
 agrumi (arancio)
 tabacco (verde)
 rum (rosso)
 sigaro (nero)



8 x legno



60 gettoni punti vittoria

10 x



20 x



36 monete (pesos)

24 x



12 x



1 automobile



1 gettone nave



1 indicatore prezzo delle merci



Preparazione

Posizionare il **tabellone** sul tavolo.

- ① Mescolate le **12 tessere edificio** e distribuitele a caso negli spazi appositi sul tabellone. Ci deve essere un unico edificio sotto ogni simbolo floreale (3 gialli, 3 blu, 3 rossi e 3 bianchi).
- ② Mescolate le **9 tessere abitante** e distribuitele a caso nei 9 spazi al centro del tabellone.

*Una strada corre davanti alle tessere abitanti. Una macchina (usata da tutti i giocatori) verrà usata lungo questa strada in senso orario. La strada ha 10 fermate: ogni stella bianca appartiene all'abitante adiacente. La stella gialla appartiene al porto. **Importante:** La strada è circolare. La prossima fermata dopo il porto è sempre la stella bianca con la freccia a sinistra*

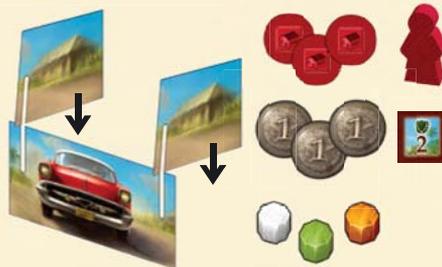


- ③ Mettere la **macchina** nello spazio porto (la stella gialla).
- ④ Mettere il **gettone nave** nel primo spazio della **barra della nave**. Questo è il primo dei 7 mercantili che attraccano in porto durante il gioco.
- ⑤ Mettere il segnalino di **indicatore prezzo** sulla bandiera con il numero "2". Questo segnalino indica la quantità di punti vittoria che si ricevono per ogni merce consegnata alla nave. Questo può essere 2, 3, o 4 punti vittoria.

- ⑥ Formate riserve separate per le **monete** e per **ogni tipo di merce** (compreso il legno) e mettetele accanto al tabellone.
- ⑦ Ordinate i **gettoni punti vittoria** secondo il loro valore e poneteli accanto al tabellone.

Ogni giocatore sceglie un colore. Mettere il corrispondente **schermo**, il **pedone**, e i **3 indicatori di proprietà** di fronte a ciascuno dei giocatori. Ogni giocatore riceve anche un capitale iniziale di **3 pesos** e **2 punti vittoria**. Inoltre, ogni giocatore riceve **1 canna da zucchero** (bianco), **1 tabacco** (verde), e **1 agrume** (arancio). Metti la tua merce, il denaro, e i punti vittoria dietro lo schermo.

Esempio: il giocatore rosso riceve:



Determinare un **giocatore di partenza**.

Il giocatore alla destra del giocatore iniziale prende i 5 dadi e li lancia. Poi ne sceglie 4 di essi e li mette sui 4 spazi nave presenti sul tabellone. I dadi rappresentano la richiesta di merci della nave. Il colore di ogni dado corrisponde alla rispettiva merce. Mettete il dado rimanente accanto al tabellone. (Questa merce non sarà richiesta, a prescindere dal numero che si vede.)

Ogni dado ha un lato con uno "0" (nessuna domanda), due lati con una domanda di "1", due facce con una domanda di "2" e un lato che mostra la più alta domanda di "3". L'eccezione è il dado arancione. Esso mostra un "4" al posto della secondo "1".



Svolgimento del gioco

A partire dal giocatore iniziale, i giocatori eseguono la loro mossa a turno, in senso orario.

Ogni turno è composto da due elementi:

A.
Andare in auto da un
abitante o al porto

Quando è il tuo turno, **devi** spostare l'auto in senso orario. Puoi avanzare di un qualsiasi numero di spazi "stelle" lungo la strada. Ma solo il primo passo è gratuito. Ogni passo oltre il primo spazio costa **1 peso** ciascuno.

Se ci si ferma di fronte ad un abitante, di solito otterrete merci, punti vittoria, o denaro. Nel porto invece, attiverete un turno di consegna generale delle merci.

B.
Usare un edificio con il
proprio segnalino

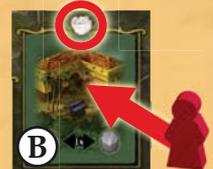
Dopo aver visitato un abitante con l'auto, **devi** spostare il tuo pedone su un edificio. Il colore del fiore sulla tessera abitante mostra 3 edifici che si possono scegliere. Gli edifici che sono occupati da un altro giocatore non possono essere visitati. Si **può** quindi utilizzare la funzione di quell'edificio. Se si va al porto con l'auto, **non è possibile** utilizzare alcun edificio.



Esempio:

A) Martina va in auto da "Maria" a "Pedro". Così facendo deve pagare 2 pesos.

B) La tessera "Pedro" ha un fiore bianco e indica che Martina deve ora muovere il proprio pedone in un edificio con il fiore bianco.



A. Andare in auto da un abitante o al porto

Se si ferma l'auto presso un abitante, è possibile utilizzare immediatamente la sua funzione.



Pedro - commerciante di tabacco
Ricevi **2 tabacco** dalla riserva.



Maria - la ballerina
Ricevi **2 punti vittoria** dalla riserva.



José - l'agricoltore
Ricevi **2 canne da zucchero** dalla riserva



Martinez - il musicista
Ricevi **3 pesos** dalla riserva.



Conchita - la commerciante
Ricevi **2 agrumi** dalla riserva.



El Zorro - il borseggiatore
Ciascuno degli altri giocatori deve **darti una delle seguenti cose** a sua scelta:

1 peso

OPPURE 1 merce qualsiasi (escluso il legno)

OPPURE 1 punto vittoria



Miguel - il boscaiolo
Ricevi **2 legni** dalla riserva.

Il fiore sulla tessera di "El Zorro" è trasparente. Dopo essere andato da "El Zorro" in auto, il vostro pedone **non** si sposta in un altro edificio. Invece, il vostro pedone rimane al proprio posto e può utilizzare nuovamente la funzione di quell'edificio. Se vai da "El Zorro" durante il primo giro, non è possibile utilizzare alcun edificio.



Pablo - il ricettatore
Ricevi **1 merce a tua scelta** dalla riserva (escluso il legno).

Nota: le merci sono limitate. Ce ne sono solo 8 per ogni tipo. Se la riserva è esaurita allora non si riceve alcuna merce.



Alonso - l'avvocato
Si può scegliere una tra queste due opzioni:

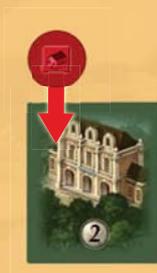
1. Si può acquistare un edificio a propria scelta (che ancora non appartenga ad un altro giocatore) mettendo uno dei propri **indicatori proprietà** nell'angolo superiore sinistro dell'edificio scelto. (Ogni giocatore può prendere un massimo di tre edifici durante il gioco.)

OPPURE

2. È possibile utilizzare la funzione di un edificio che è già in proprio possesso (cioè, sui quali si dispone di un indicatore di proprietà). Non importa se l'edificio è attualmente occupato da un altro giocatore.

Esempio: Martina va dall'avvocato con l'auto. Invece di acquistare un altro edificio, usa la banca che aveva acquistato in precedenza e che dà 2 pesos. Dal momento che il fiore sulla tessera avvocato è bianco, deve ora visitare un edificio con il fiore bianco come al solito e può utilizzare la funzione dell'edificio.

Inoltre, si ottiene **1 punto vittoria** dalla riserva ogni volta che **un altro** giocatore visita un edificio che si possiede (vedere "Utilizzare un edificio con il pedone" a pagina 6).



Porto

Se ci si ferma con l'auto al porto, inizia immediatamente un round di consegna, durante il quale **tutti** i giocatori possono consegnare le merci a bordo.

A partire dal giocatore di turno e poi proseguendo in senso orario, ogni giocatore può consegnare **un tipo di merce** (ma mai oltre l'attuale richiesta della nave). Restituire le merci consegnate alla riserva.

Dopo ogni consegna, regolare la richiesta attuale riducendo il valore del corrispondente dado del quantitativo consegnato.

Chiunque consegna merci alla nave riceve immediatamente punti vittoria. A seconda della posizione dell'indicatore di prezzo sulle bandiere blu, ogni merce vale 2, 3 o 4 punti vittoria.

Chi non vuole o non è in grado di consegnare merci, deve passare. Questo giocatore non può rientrare successivamente nel round di consegna in corso.

Una volta che la **domanda è soddisfatta** per tutti i beni (tutti i dadi mostrano lo "0"), il giro di consegne si conclude. La nave parte e una nuova nave entra in porto (vedere "Una nuova nave" a pagina 8).

Il giro di consegne si conclude anche se tutti i giocatori hanno passato e la **domanda non è stata pienamente soddisfatta**. In questo caso, la nave rimane in porto. Spostare il valore prezzo di una bandiera a destra. In questo modo, la quantità di punti vittoria per ogni merce consegnata aumenta. Se, tuttavia, l'indicatore di prezzo si muove dal "4" alla bandiera a scacchi, la nave lascia immediatamente il porto, anche se non è ancora completa. Una nuova nave entrerà in porto (vedere "Una nuova nave" a pagina 8).



Importante: Dopo aver spostato l'auto in porto, **non si potrà spostare il pedone** in nessun edificio. Rimane dove si trova e **non** è possibile utilizzare la funzione di quello, o di qualsiasi altro edificio.

Altrettanto importante: Ogni volta che l'auto passa (ma non si ferma) sullo spazio "stella" del porto, le merci non sono consegnate. Tuttavia, la quantità di punti vittoria per merce consegnata aumenta. Di conseguenza, spostare il valore prezzo di una bandiera a destra. (Anche in questo caso, se viene spostato sulla bandiera a scacchi, la nave parte.)

Esempio: Round di consegna



Pietro si reca al porto in auto. Inizia il round di consegna e consegna 2 agrumi. Poiché il prezzo è sulla bandiera con il numero "3", Peter riceve 6 punti vittoria.



Ora è il turno di Martina. Consegna 2 canne da zucchero e riceve 6 punti vittoria.



Dal momento che la domanda di canna da zucchero ora è esaurita, Filippo non è in grado di consegnare le sue 2 canne da zucchero. Al loro posto, egli consegna 1 agrume e riceve 3 punti vittoria. Luca non ha alcuna merce da consegnare. Così egli è costretto a passare.



Ora è nuovamente il turno di Pietro. Consegna 1 rum e riceve altri 3 punti vittoria



La nave ha ancora la richiesta di 1 agrume. Dal momento che nessun giocatore è in grado di soddisfarla (o non vuole), il giro di consegne si conclude e il segnalino prezzo si sposta di una bandiera a destra.



Qualora un giocatore avesse consegnato quest'ultima merce, allora la domanda sarebbe stata completamente soddisfatta e la nave avrebbe lasciato il porto. Poi una nuova nave sarebbe entrata in porto (vedere "Una nuova nave" a pagina 8).



Il **legno** è un particolare tipo di bene che una nave può sempre prendere a bordo. Il legno può essere consegnato al posto di **un altro tipo di merce** che la nave richiede. Si deve consegnare da solo; non può mai essere combinato con un altro tipo di merce. Per ogni legno consegnato si riceve solo **1 punto vittoria** (indipendentemente da ciò che segna l'indicatore prezzo).



Il legno può essere acquistato solamente da "Miguel" il boscaiolo.

Esempio: La nave richiede 2 canne da zucchero, 2 rum, e 1 tabacco. Consegni 2 legni. Per questo ottieni 2 punti vittoria e devi girare il dado bianco (canna da zucchero) o il dado rosso (rum) a "0". Non puoi utilizzare i 2 legni per sostituire 1 tabacco e 1 rum. Inoltre, non è consentito consegnare 1 legno e 1 canna da zucchero in una sola volta per soddisfare l'intera domanda di canna da zucchero.

B. Utilizzare un edificio con il proprio pedone

Dopo aver visitato un abitante con l'automobile, **devi** spostare il proprio pedone in un edificio.

Il simbolo del fiore sopra l'edificio deve essere dello **stesso colore** del fiore presente sulla tessera abitante che hai visitato in questo turno.

Non ci può essere un altro pedone (si noti che un indicatore proprietà **non** conta come un pedone) nello stesso edificio.

Il tuo pedone **non può** rimanere nello stesso edificio, ma deve muovere in un **altro** edificio

*Ci sono 4 eccezioni. Il tuo pedone **deve** rimanere nello stesso edificio quando:*

1. Si va da "El Zorro" - **si può** utilizzare la funzione dell'edificio.
2. Si va al porto - **non si può** utilizzare la funzione dell'edificio.
3. Si va presso un abitante inattivo (vedere "Editore del Giornale" a pagina 7) - **non si può** utilizzare la funzione dell'edificio.
4. Tutti gli edifici disponibili sono occupati da altri pedoni - **si può** utilizzare la funzione dell'edificio.

È facoltativo utilizzare la funzione dell'edificio.

Se, alla fine del tuo turno, il tuo pedone è su un edificio che appartiene ad un altro giocatore (il suo indicatore proprietà si trova lì), allora il proprietario ottiene subito **1 punto vittoria** dalla riserva. Se il pedone è su uno dei propri edifici, allora **non** si ottiene il punto vittoria.

Il tuo turno termina e il tuo pedone rimane nell'edificio fino al prossimo turno.



Esempio:

A) Martina va in macchina da "Miguel" e ottiene 2 legni dalla riserva.

B) In seguito, deve muovere il pedone rosso in un edificio che si trova sotto una rosa blu.

Dal momento che la fabbrica di sigari è già occupata da Filippo (pedone giallo) e a Martina non è permesso rimanere sulla tessera "mercato nero", deve muovere il pedone alla banca. Utilizza la banca e ottiene 2 pesos. Dal momento che la banca è di proprietà di Filippo, egli ora riceve 1 punto vittoria dalla riserva.

Gli edifici



Banca

Otteni immediatamente **2 pesos** dalla riserva.



Chiesa

Otteni immediatamente **1 punto vittoria** dalla riserva.



Distilleria

Puoi scambiare immediatamente **qualsiasi quantità di canna da zucchero** per ricevere in cambio la stessa quantità di **rum**.



Fabbrica di sigari

Puoi scambiare immediatamente **qualsiasi quantità di tabacco** per ricevere in cambio la stessa quantità di **sigari**.



Mercato nero

Puoi scambiare immediatamente **1 merce qualsiasi** per ricevere in cambio un'altra merce a scelta (il legno **non** può essere scambiato).



Segheria

Puoi scambiare immediatamente **1 legno** per ricevere in cambio **1 punto vittoria** ed **1 peso**.



Caffé

Puoi restituire immediatamente alla riserva **1 sigaro** e/o **1 rum**. Per ciascun bene restituito si ottengono **2 punti vittoria**. (E' così possibile ricevere fino a 4 punti quando si restituiscono 1 sigaro e 1 rum alla riserva, ma non è possibile restituire più di 1 merce per entrambi i beni.)



Ufficio doganale

Puoi girare immediatamente **un dado** a tua scelta sulla nave sul suo lato "0".



Casino

Puoi immediatamente convertire **qualsiasi numero di pesos in punti vittoria**, o viceversa.

Per ogni 3 pesos si ottiene 1 vittoria punto.

Per ogni punto vittoria restituito, si ottengono 3 pesos dalla riserva.



Capitaneria di porto

Puoi spostare l'indicatore di prezzo di una bandiera a destra o di una bandiera a sinistra. Così, la quantità di punti vittoria per merce consegnata aumenta o diminuisce. Se si sposta l'indicatore di prezzo sulla bandiera a scacchi, la nave parte immediatamente e una nuova nave arriva (*vedere "Una nuova nave" a pagina 8*). Se l'indicatore di valore è già sulla bandiera con il "2", può solamente spostarsi a destra.



Ufficio

Puoi immediatamente consegnare **1 merce** richiesta a bordo della nave. Ricevi **2 punti vittoria** (indipendentemente dal prezzo indicato). Non è permesso consegnare il legno. Successivamente, regolare la richiesta di merce riducendo il valore del dado corrispondente di 1.



Editore del giornale

Ricevi immediatamente **1 peso**.

Puoi anche girare una **tessera abitante** e quindi renderla **inattiva**.

Nel turno successivo, l'auto può fermarsi presso questo abitante, ma né lui né la funzione dell'edificio possono essere utilizzate.

Lo spazio dell'abitante inattivo può comunque essere saltato pagando i costi appropriati come da regolamento. Una volta che l'auto ha superato l'abitante inattivo, girare la tessera per riattivare l'abitante.

Una nuova nave

Una nave lascia subito il porto quando:

1. la sua richiesta è pienamente soddisfatta (tutti i dadi mostrano uno "0") OPPURE
2. l'indicatore di valore viene spostato sulla bandiera a scacchi.

Una nuova nave arriva poi in porto. Quindi, spostare il **gettone nave di 1 spazio** a destra sulla barra della nave.



Ogni volta che una nuova nave entra in porto, l'indicatore di prezzo viene automaticamente spostato sulla bandiera con il numero "2".



La richiesta della nuova nave è determinata dal giocatore che ha **causato** la partenza della nave. A seconda della situazione, questo potrebbe essere il giocatore che:

1. ha spostato l'auto al porto e ha **innescato** un giro di consegne.
2. ha fatto muovere l'indicatore di prezzo sulla bandiera a scacchi saltando il porto con l'auto o tramite l'ufficio della Capitaneria di porto.
3. ha neutralizzato la domanda finale della nave usando l'ufficio doganale.
4. esaurito la domanda finale tramite l'Ufficio.

Il giocatore determina la nuova domanda, **alla fine del suo turno**, prendendo i **5 dadi** e lanciandoli. Poi sceglie 4 dei 5 dadi e li dispone, **con gli stessi risultati ottenuti**, sui 4 spazi presenti sul tabellone.

Il dado rimanente (questo bene non sarà della domanda) viene messo accanto al tabellone.

Fine del gioco

La partita termina immediatamente dopo la partenza della **settima nave**.

Ogni giocatore rimuove il suo schermo e può convertire i suoi beni rimanenti (compreso il legno) in punti vittoria: I giocatori ricevono **1 punto vittoria** per ogni **3 merci** di ogni genere restituite alla riserva. Il denaro non vale nessun punto vittoria. I giocatori ora contano i loro punti vittoria. Chi raccolto il maggior numero di punti vittoria è il vincitore del gioco.

In caso di parità, il vincitore è il giocatore che è rimasto con più merci.

Se c'è ancora un pareggio, il vincitore è il giocatore che ha più soldi.

Sapevi che...

SANTIAGO DE CUBA ha un fratello maggiore:



CUBA

Un gioco di sigari,
rum e potere.

di Michael Rieneck
e Stefan Stadler

Più strategie, più edifici, più leggi!

Santiago de Cuba

Autore: Michael Rieneck

Illustrazioni: Michael Menzel

Regolamento: Alfred Viktor Schulz

Revisione del regolamento: Patrick Korner

Traduzione: Fausto "Faustoxx" Berutti

Impaginazione PDF: Giuseppe Ferrara - g.ferrara74@gmail.com

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

Tutti i diritti riservati.

www.eggertspiele.de

Distribuzione:

Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2,

61169 Friedberg, Germany

www.pegasus.de



Pegasus Spiele



eggertspiele