

## Inhoudsopgave

|       |                              |
|-------|------------------------------|
| 02-02 | Doel van het spel            |
| 03-03 | Spelmateriaal                |
| 04-05 | Voorbereiding                |
| 06-06 | Overzicht van het spel       |
| 06-12 | De 5 fasen van een ronde     |
| 06-06 | <b>A</b> Wetsvoorstellen     |
| 06-09 | <b>B</b> Actiefase           |
|       | De arbeider                  |
|       | De handelsvrouw              |
|       | De architect                 |
|       | De voorman                   |
|       | De burgemeester              |
| 09-10 | <b>C</b> De parlementsfase   |
| 10-11 | <b>D</b> De statutaire fase  |
| 12-12 | <b>E</b> Einde van een ronde |
| 12-12 | Einde van het spel           |
| 13-16 | Bijlage                      |

De gebouwen

Strategische overwegingen

Spelvariant

## CUBA

Een strategisch spel voor 2 - 5 ondernemende eilandbewoners door Michael Rieneck en Stefan Stadler

Het Cuba van voor de Revolutie: onder turbulente omstandigheden streven de dorpen van het eiland naar onafhankelijke welvaart en invloed. Wie slaagt er in producten en goederen op een winstgevende wijze op de interne markt te verhandelen of van het eiland te verscheppen? Wie stuurt de juiste afgevaardigde naar het parlement om de politieke besluitvorming te beïnvloeden, of weet op tijd distilleerderijen, hotels en banken te bouwen, die zijn dorp voordelen opleveren?

## Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste overwinningspunten heeft verzameld wint. De spelers verdienen overwinningspunten door producten en luxegoederen aan de handelsschepen te leveren, maar ook door gebouwen op te richten en deze te benutten. Ook kun je overwinningspunten verkrijgen door je aan de wet te houden.



## Spelmateriaal

1 spelbord



5 plantageborden



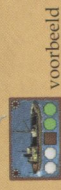
voorbeeld

25 karakterkaarten

(5 per spelerskleur: blauw, rood, geel, groen en paars)



15 scheepkaarten



voorbeeld

1 startspelerskaart (inclusief houder)



24 kleine statutaire kaarten



25 gebouwtegels



voorbeeld: houtzagerij

1 stemtegel voor het raadhuys



1 vetotegel voor de kerk



5 spelfiguren in de spelerskleuren



5 puntenmarkers in de spelerskleuren



54 producteenheden

(3x 18 achthoekige staven in de kleuren: wit, oranje en groen)



30 luxegoedereenheden

(15 rode rumflessen en 15 bruine sigarendozen)



45 bouwmaterialaaleenheden

(3x 15 blokjes in de kleuren: blank, rood en blauw)



60 munten

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



6 zwarte markers



4 speloverzichten



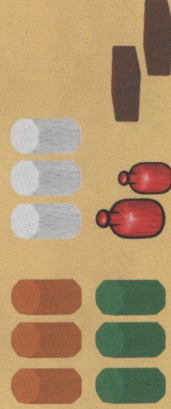


## Vorbereiding

1. Leg het spelbord in het midden van de tafel.
2. Leg de 25 bouwtegels aan de rechterzijde van het spelbord met de afbeelding van de gebouwen zichtbaar:



3. Vorm een algemene voorraad van producten en luxegoederen, gesorteerd naar kleur. Zet daarna 3 producteenheden van citrusvruchten (oranje), suikerriet (wit) en tabak (groen) op de aangegeven plaatsen op het spelbord met 6, 5 en 4. Plaats daarna 2 eenheden van de luxegoederen rum (rode rumflessen) en sigaren (bruine sigaren dozen) op de markt op de prijsvaken 6 en 5. Dit gedeelte van het bord wordt de markt genoemd.



4. Sorteert de bouwmaterialen (blokjes) in de kleuren rood (steen), blank

(hout) en blauw (water) en vorm hiermee een algemene voorraad.

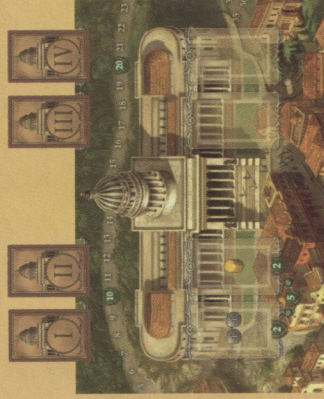


**Let op:** Gedurende het spel is het belangrijk een onderscheid te maken tussen de bouwmaterialen, producten en luxegoederen. Er zijn 3 soorten bouwmaterialen (blokjes), 3 soorten producten (achthoekige staven) en 2 soorten luxegoederen (sigarendozen en rumflessen). De handelsschepen transporteren zowel producten als luxegoederen. De producten en luxegoederen worden samen handelswaren genoemd. Bouwmaterialen worden niet verscheept.

5. Leg de 6 zwarte markers naast het spelbord, binnen handbereik.
6. Schud de 15 scheepskaarten en vorm een gedekte stapel naast het spelbord. Leg de bovenste twee kaarten open neer in de eerste twee aanlegplaatsen van de haven (één en twee overwinningpunten per eenheid). De derde aanlegplaats blijft leeg in de eerste spelronde.
7. Trek een nieuwe scheepskaart van de stapel en leg deze open neer aan de rand van het spelbord, dicht bij de haven. Dit schip is in feite nog op zee, maar is wel zichtbaar voor de spelers en bereikt de Cubaanse haven in de volgende spelronde.

8. Sorteert de 24 statutaire kaarten in 4 aparte stapels van 6 kaarten met verschillende soorten wetten (I t/m IV). Schud de kaarten en vorm 4 stapels aan de rand van het spelbord.

- I Belastingwetten
- II Heffingswetten
- III Subsidiewetten
- IV Overige wetten



9. Bepaal wie de startspeler is. Hij ontvangt de startspelerskaart, zet deze in de houder en plaatst hem voor zich.

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

- een spelfiguur en een puntenmarker, ook in zijn kleur. De spelfiguur wordt op het magazijn op de eigen plantage geplaatst. De puntenmarker wordt op de beginpositie van de puntentelling geplaatst (bij de vuurtoren op het spelbord).



- een plantagebord in zijn kleur. Elk plantagebord heeft 12 velden (3 x 4). Het bord bevat een magazijn, een erf, een meer, 2 bergregio's, 2 bossen, 2 tabak-, 2 suikerriet- en 2 citrusvelden. De ordening van de velden aan de ene kant van elk bord is identiek (de blauwe auto's). Aan de andere kant van het bord is de ordening echter verschillend: elke speler zijn eigen kleur en bord.

Bepaal gezamenlijk met welke kant van de plantageborden gespeeld zal worden.



- 10 peso's startkapitaal. Elke speler legt zijn geld voor zich neer.



De overige geldstukken worden naast het spelbord gelegd als algemene voorraad.

- 2 eenheden bouw materiaal (hout, steen of water) en 2 productie-eenheden (citrusvruchten, tabak of suikerriet) naar keuze.

- een set karakterkaarten, bestaande uit 5 kaarten in zijn kleur (arbeider, handelsvrouw, architect, voorman en burgemeester).



## Spelverloop

Het spel verloopt over 6 spelrondes. Elke ronde bestaat uit 5 spel fases, die in vaste volgorde worden uitgevoerd:

- A. Wetsvoorstellen**  
(kennis nemen van de wetsvoorstellen)
- B. Actiefase**  
(uitspelen van de karakterkaarten)
- C. Parlementsfase**  
(stemmen op en aannemen van wetsvoorstellen)
- D. Statutaire fase**  
(uitvoeren van de wetten)
- E. Einde van de ronde**  
(voorheriden van de volgende spelronde)

### Tip voor beginners:

Cuba is een enerverend spel met verschillende acties en een grote variatie aan strategische mogelijkheden. Om het spel goed te leren kennen wordt geadviseerd direct met het spel te beginnen met behulp van de volgende spelbeschrijving. Hecht niet te veel belang aan mogelijke opstartverliezen en schenk later pas aandacht aan de strategische uitdagingen van het spel (pag. 15).

Veel speelplezier!

## De 5 fasen van een spelronde

### A Wetsvoorstellen

De bovenste kaarten van de 4 stapels met wetsvoorstellen worden open-gedraaid. Deze 4 kaarten blijven open liggen tot de parlementsfase (C). Op dit moment zijn dit slechts wetsvoorstellen, die (nog) niet zijn aangenomen.

### B Actiefase

Overzicht van het spelverloop tijdens de actiefase:  
De startspeler begint en de andere spelers volgen om de beurt met de klok mee: elke speler speelt één van zijn karakterkaarten (door deze open voor zich neer te leggen) en voert de bijbehorende actie(s) uit. Als een speler overwinningpunten verdient, dan verschuift hij zijn puntenmarker direct op de puntentelling. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Dit gaat door totdat elke speler 4 van zijn karakterkaarten heeft uitgespeeld. Elke speler legt zijn gespeelde karakterkaart open neer, zodat zichtbaar is welke karakters zijn gespeeld. De vijfde kaart wordt in de hand gehouden tot de parlementsfase.



### De 5 karakterkaarten:



#### De arbeider

(1 stem in het parlement)

Als je de arbeider speelt, dan mag je de spelfiguur op jouw plantage op een veld naar keuze plaatsen. Daarna activeer je de 6 velden op jouw plantage die zich in dezelfde rij én kolom bevinden als het veld waar jouw spelfiguur staat.

Je gebruikt de geactiveerde velden op de volgende manieren:



erf  
magazijn  
bouwmaterialenveld  
productieveld

- Voor elk geactiveerd veld (behalve het magazijn of andere gebouwen) ontvang je het desbetreffende bouwmaterial of product uit de algemene voorraad. Dit geldt ook voor het veld waar jouw spelfiguur op staat. Maar, aangezien de arbeider slechts **een maximum van 2 productvelden** kan gebruiken, moet je 2 productvelden uitkiezen. Deze restrictie geldt niet voor bouwmaterialen.

In het voorbeeld hierboven:

1x steen, 2x hout, 1x citrusvruchten, 1x tabak

- Door eenheden water op te geven mag de arbeider er voor kiezen een extra productveld te activeren voor elke eenheid water. Deze eenheden water mogen waterenheden zijn die hij deze beurt heeft gekregen of deze mogen uit zijn eigen voorraad worden gebruikt! **Maar het is niet toegestaan om een veld twee keer te gebruiken.**

- De bouwmaterialen en producten worden bewaard op het erf voor het magazijn op je plantagebord.

**Het erf is geen veld en wordt nooit geactiveerd.**

Het erf is slechts een tijdelijk depot voor je persoonlijke voorraad van bouwmaterialen en handelswaren (producten en luxegoederen).

Aandachtspunt voor de 2e tot en met de 6e spelronde: als je de arbeider speelt, houd er dan rekening mee of de Droogwetwet (IV) van Kracht is.



### De handelsvrouw

(2 stemmen in het parlement)

Als je deze kaart speelt, dan mag je de volgende transacties uitvoeren, zov vaak als je wilt:

- Je mag zoveel producten en luxegoederen op de markt kopen als je wilt. Hierbij neem je de gekochte eenheden van de markt op het spelbord en betaal je de prijs zoals aangegeven onder het product of luxegoed. Je koopt altijd het product of luxegoed dat het meest rechts staat (het goedkoopste van deze soort). Het geld gaat naar de algemene voorraad. Zet de gekochte eenheden op jouw erf op het planbord.
- Je mag zoveel producten en luxegoederen op de markt verkopen als je wilt, mits er ruimte op de markt is. Hierbij plaats je de verkopen handelswaren op het spelbord en ontvang je geld uit de algemene voorraad op basis van de aangegeven prijs van de verkochte eenheid op het spelbord. Je plaatst je product of luxegoed altijd op de meest links gelegen vrije plaats (met de hoogste prijs).
- Als er geen handelswaren van een specifieke soort op de markt beschikbaar zijn, dan kun je wel eenheden hiervan kopen van de algemene voorraad. Dit kost altijd 7 peso's per stuk.



- Als de markt vol is, dan mag je de producten altijd aan de algemene voorraad verkopen voor 1 peso per stuk en de luxegoederen voor 3 peso's per stuk.

### Alternatieve manier om de handelsvrouw te gebruiken:

In plaats van handelen op de markt, is het ook mogelijk één van de volgende eenheden van de algemene voorraad te nemen:

- 1) één bouw materiaal naar keuze (steen, hout of water) óf
- 2) één product naar keuze dat op dat moment de laagste marktprijs heeft.

### Het gebruik van de zwarte markers:

Bij het toepassen van de alternatieven voor de handelsvrouw, architect en de burgemeester: Als je één van deze alternatieven gebruikt, dan zet je de zwarte marker op de betreffende plaats op het spelbord. Hierdoor kan elk alternatief slechts één keer per ronde worden gebruikt.



### De architect

(3 stemmen in het parlement)

Als je deze kaart speelt, dan mag je één gebouw van de algemene voorraad nemen en op één van de velden van jouw plantagegebouwen. Het gebouw mag ook worden gebouwd op het meer, de berg of op het veld waar op dat moment de spelfiguur staat. **Maar er mag niet op het magazijn of een ander gebouw worden gebouwd.**

Om een gebouw te kunnen realiseren moet je bouwmaterialen aan de algemene voorraad geven. Aan de bovenzijde

van de gebouwtegels is zichtbaar welke bouwmaterialen nodig zijn om het gebouw op te richten.

*Voor de bouw van een sigarenfabriek bijvoorbeeld, moet je 2 eenheden hout en 2 eenheden steen inleveren:*



### Sigaretfabriek

Bouwkosten:

2x hout + 2x steen

Aandachtspunt voor de 2e tot en met de 6e spelronde: als je de architect speelt zul je op moeten letten of de Bouwwet (IV) van kracht is.

**Alternatief gebruik van de architect:** Als je de eerste speler bent die deze kaart speelt, zonder dat je een gebouw realiseert, dan kun je 2 overwinningpunten verkrijgen; de tweede speler ontvangt nog 1 overwinningpunt. Als je wilt zien hoe je de zwarte marker gebruikt, bekijk dan het voorbeeld in de linker kolom op deze pagina.



### De voorman

(4 stemmen in het parlement)

Met de voorman kun je de functies van jouw gebouwen gebruiken (bijlage p13). Je hebt hierbij twee mogelijkheden:

- 1) Je gebruikt, ongeacht in welke volgorde, alle gebouwen die in dezelfde rij en kolom zijn gebouwd als waar jouw spelfiguur staat, inclusief het gebouw dat onder jouw spel-figuur kan staan. Hierbij maakt het niet uit of de arbeider al is gespeeld.

- 2) Je gebruikt één willekeurig gebouw op jouw plantagebord.

Er is één gebouw dat al op het plantagebord staat: het magazijn. Als je dit gebouw

met je voorman activeert, dan kun je alle producten die op dat moment op je erf staan, in het magazijn opslaan. Dit is belangrijk, omdat alle spelers die aan het einde van een spelronde nog producten op hun erf hebben staan, deze kwijt raken. Luxegoederen en bouwmaterialen hoeven niet te worden opgeslagen in het magazijn.

De handelswaren en bouwmaterialen op het erf en in het magazijn zijn altijd beschikbaar, ongeacht waar de spel-figuur zich bevindt.



### De burgemeester

(5 stemmen in het parlement)

Als je de burgemeester speelt, dan mag je één schip naar keuze, die in de haven ligt, bevoorraden met zoveel handelswaren (producten en luxegoederen) als je wilt en hiermee overwinningpunten behalen.

### Je mag slechts één schip bevoorraden!

- Als je een schip bevoorradt, dan plaats je de betreffende handelswaren op de beschikbare posities op de scheepskaart. Een schip kan nooit meer dan vijf handelswaren vervoeren en is vol als alle vijf de posities bezet zijn.



Elk schip kan maximaal 5 eenheden handelswaar vervoeren.

- Afhankelijk van de positie van het schip in de haven, kun je 1, 2 of 3 overwinningpunten behalen voor elke eenheid handelswaar die je deze ronde aan het schip levert. Hoe verder je in de haven ligt (meer naar beneden op het spelbord), des te meer punten je per eenheid handelswaar kunt verdienen. De overwinningpunten per aanlegplaats zijn zichtbaar op het spelbord.

- Alle schepen blijven in de haven tot aan het einde van de eerste spelronde. (Daarna worden de volle schepen uit de haven verwijderd, zie einde van de spelronde op pag. 12)

Aandachtspunt voor de 2e tot en met de 6e spelronde: als je de burgemeester speelt zul je moeten opletten of de Havenwet (IV) van kracht is.

**Alternatief gebruik van de burgemeester:** Als je de burgemeester speelt, dan kun je er ook voor kiezen om geen schip te bevoorraden. De eerste speler die dit in een ronde doet ontvangt 4 peso's; de tweede speler krijgt nog 2 peso's. (voor het gebruik van de markers, zie pag. 8)

### Het wisselen van de startspeler aan het einde van de actiefase:

Als iedereen zijn 4e kaart heeft gespeeld en de bijbehorende actie(s) heeft uitgevoerd, wordt de nieuwe startspeler onmiddellijk bepaald:

- De speler wiens laatste gespeelde karakterkaart (de vierde kaart) de hoogste waarde heeft (in stemmen), wordt de nieuwe startspeler. Nu ontvangt hij de kaart van de startspeler.

- Als er meerdere spelers zijn die de kaart met dezelfde hoogste waarde hebben gespeeld, dan wordt de speler die zijn kaart als laatste (in volgorde van de klok) heeft gespeeld de nieuwe startspeler.

## C Parlementsfase

Twee van de vier wetsvoorstellen worden nu geselecteerd en aangenomen, op de volgende manier:

- Elke speler laat nu zijn vijfde karakter zien (de kaart die hij deze ronde nog



niet tijdens de actiefase heeft gebruikt) en laat zien hoeveel stemmen hij in het parlement heeft. De verschillende karakters hebben verschillende waardes, zoals aangegeven door de nummers 1 t/m 5 op de kaarten. Deze waarde komt overeen met het aantal stemmen dat de speler in de parlementsfase heeft.

- De speler die het Raadhuis heeft gebouwd en deze met zijn voorman heeft geactiveerd, ontvangt 2 extra stemmen (het kaartje met 2 stemmen wordt op het gebouw gelegd).
- Daarna hebben de spelers de kans om extra stemmen in het parlement te kopen: elke extra stem kost één peso per stuk. Dit kopen gebeurt als volgt: de spelers mogen nu geld in hun hand nemen, zonder dat de anderen dit zien. Elke speler houdt zijn vuist boven de tafel. Daarna laten alle spelers tegelijkertijd zien hoeveel geld ze geboden hebben om stemmen te kopen. Het is ook mogelijk om geen stemmen te kopen, door de vuist leeg te houden. De speler die in totaal de meeste stemmen heeft, selecteert exact twee van de wetsvoorstellen en neemt deze wetten als volgt aan:

- Elk aangenomen wetsvoorstel wordt in het lege vak van het bijbehorende gedeelte in het parlement geplaatst en wordt direct van kracht. Als er een andere kaart op deze plek ligt, dan wordt deze direct ongeldig. De wetsvoorstellen die niet zijn aangenomen worden uit het spel verwijderd.

- Als er meer dan één speler met het hoogste aantal totale stemmen is, dan stemmen de betreffende spelers nog een keer. Is er daarna nog steeds een gelijke stand, dan is de speler die startspeler is of als eerste aan de beurt is in volgorde van de klok, de winnaar van de stemming.

- **Belangrijk!** Al het geld dat is geïnvesteerd in het kopen van stemmen gaat naar de algemene voorraad. Iedereen betaalt wat hij geboden heeft, ongeacht of hij de stemming heeft gewonnen. Ook het geboden geld van een eventuele tweede biedronde moet voldaan worden.

Aandachtspunt voor de 2e tot en met de 6e spelronde: als de Anti Corruptiewet (IV) van kracht is dan is het niet toegestaan om stemmen te kopen.

- Er moeten twee wetsvoorstellen worden aangenomen. **Coalities tussen spelers zijn niet toegestaan!**

## D Statutaire fase

Nu worden de huidige wetten (maximaal 4) van kracht. Ze worden als volgt uitgevoerd:

## Belastingwetten (I)

In het begin van het spel bedraagt de belasting 2 peso's. Als deze wet door een nieuwe wet wordt vervangen, kan de belastingbijdrage variëren tussen de 1 en 5 peso's. Eén van de belastingwetten is echter anders: de belasting wordt gebaseerd op het aantal gebouwen dat een speler op dat moment gerealiseerd heeft.

- Iedere speler die conform de geldende wet de belasting betaalt, verdient hiermee twee overwinningpunten. Het is niet noodzakelijk om belasting te betalen, maar als je dit niet doet, kun je hiermee ook geen overwinningpunten behalen.

## Heffingswetten (II)

Naaft het betalen van belasting, is het ook de bedoeling dat de spelers bouwmaterialen of producten aan de algemene voorraad afdragen. In het begin van het spel is deze heffing 1x citrusvruchten.

De heffingswet kan veranderen naar 1x suikerriet, 1x tabak, 1x water, of 2 bouwmaterialen of producten van een willekeurige soort. Maar het kan ook weer teruggaan tot 1x citrusvrucht.

- Als je aan de geldende heffingswet houdt, dan verdienen je daarmee twee overwinningpunten. Doe je dit niet, dan verdienen je geen punten.

**Let op!** Als je belasting betaalt en de heffing afdraagt, dan verdienen je één overwinningpunt: door je te houden aan beide wetten tegelijkertijd verdienen je niet vier, maar vijf punten.

## Subsidiewetten (III)

In het begin van het spel zijn er nog geen subsidies. Het doorvoeren van een subsidiewet kan extra overwinningpunten opleveren voor de spelers die voldoen aan de benodigde voorwaarden. Ze hoeven echter niets te betalen of op te geven! Volgens de geldende subsidiewet kun je één overwinningpunt krijgen voor:

- Elk van je gebouwen
- Elk van je open bouwmaterialenvelden
- Elk van je open productvelden
- Elk van je waterenheden (maximaal 7 overwinningpunten) (alleen de waarde van karakterkaarten telt hiervoor mee)
- Elke 3 peso's die je in je bezit hebt (maximaal 7 overwinningpunten)

## Overige wetten (IV)

Er zijn twee marktwetten die invloed hebben op de prijzen op de markt. Zodra een marktvet is aangenomen in het parlement, voert de speler de prijsregulering uit tijdens de statutaire fase. De ene wet zorgt voor een afname van

het aantal producten op de markt door 2 eenheden citrusvruchten, tabak en suikerriet van de markt te nemen. De andere wet zorgt voor de toevoeging van 2 eenheden van elk van de drie productsoorten.

Drie andere wetten hebben alleen effect als je een bepaalde karakterkaart gebruikt:

- 1) **Droogtewet:** Als je de arbeider speelt, dan mag je slechts één geactiveerd productveld gebruiken. (Overigens heb je nog de mogelijkheid om je waterenheden om te zetten in producten).
- 2) **Bouwwet:** Als je de architect speelt, dan moet je - naast de benodigde bouwmaterialen - twee peso's betalen voor de realisatie van een gebouw.
- 3) **Havenwet:** Als een schip is volgeladen door gebruik te maken van de burgemeester of één van de handelskantoren, dan verlaat dit schip direct de haven, in plaats van te blijven liggen tot het einde van de ronde en dan de haven te verlaten. Alle overgebleven schepen worden één positie omlaag geschoven naar het volgende dok (zie 'Het einde van een ronde', pagina 12).

De **Anti Corruptiewet** heeft effect in de parlementsfase. Met deze wet wordt het kopen van stemmen verboden. Hierdoor gelden alleen de stemmen van de vijfde karakterkaart (eventueel vermeerderd met stemmen gegenereerd door het Raadhuis).



## E Einde van een spelronde

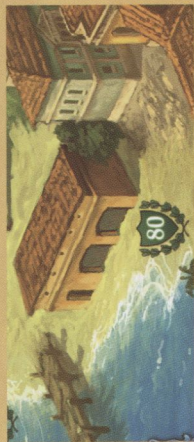
- De spelers moeten alle producten, die zij nog op hun erf hebben liggen, verwijderen. Deze gaan naar de algemene voorraad. Producten in het magazijn blijven liggen voor de volgende spelronde(s).
- Bouwmaterialen en luxegoederen blijven op het erf (en beschikbaar om te gebruiken in volgende spelrondes).
- Volgeladen schepen verlaten de haven. De lading van deze schepen gaat naar de algemene voorraad en de kaart wordt aan de onderkant van de stapel scheepkaartjes gelegd.
- Vanaf de tweede spelronde wordt het schip in het derde dok altijd van het spelbord verwijderd en aan de onderkant van de stapel scheepkaartjes gelegd. Ook als deze niet is volgeladen. De lading gaat naar de algemene voorraad.
- De overgebleven schepen worden naar beneden geschoven, totdat in elk dok een schip ligt en een nieuw schip van de stapel in zee ligt.



- Alle zwarte markers worden van het spelbord verwijderd, zodat deze weer voor de volgende spelronde gebruikt kunnen worden voor het aangeven

van de gebruikte alternatieven van de handelsvrouw, architect en de burgemeester.

Indien bouwmaterialen of handelswaren uit de algemene voorraad opraken, dan zullen de spelers dit moeten accepteren totdat de voorraad weer wordt aangevuld in het verdere verloop van het spel. **De spelers mogen geen handel met elkaar drijven!**



## Einde van het spel

Het spel is ten einde na afloop van de zesde spelronde.

Als een speler voor het einde van het spel 80 punten heeft behaald, dan gaat hij door op de puntentelling bij het begin en telt dit op bij de 80 punten.

- De spelers ontvangen 2 extra overwinningpunten voor elk gebouw dat ze gerealiseerd hebben. Geld levert geen extra overwinningpunten op.
- De speler die de meeste overwinningpunten heeft verdiend is de winnaar. Bij een gelijke eindstand, wint de speler met het meeste geld.

## Bijlage

### De gebouwen

Een speler kan gebruikmaken van een gebouw als hij voldoet aan de volgende voorwaarden:

- 1) Hij heeft het gebouw opgericht, door deze met het spelen van de architect op zijn plantagebord te bouwen (p. 8).
- 2) Hij activeert het gebouw door de voorman te spelen (p. 8).

Een speler mag al zijn bouwmaterialen en handelswaren vanaf zijn eigen magazijn of erf gebruiken.

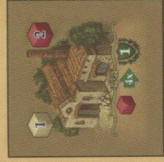
### Toelichting van de teksten op de gebouwtegels:

- Bij het gebruik van de termen 'bouwkosten', 'omzetten in' en 'verkopen' wordt bedoeld dat de speler de betreffende eenheden aan de algemene voorraad levert.
- De functie van een gebouw is slechts één keer per ronde te gebruiken. De 'Cementfabriek' bijvoorbeeld, 'zet maximaal 4 x steen om in 1 OP per stuk' betekent: Als een speler het gebouw Cementfabriek activeert met zijn voorman, dan mag hij maximaal 4 van zijn eigen eenheden steen naar de algemene voorraad verplaatsen en ontvangt hij één overwinningpunt voor elke eenheid steen. 'Overwinningpunten' wordt afgekort tot OP.

Om een helder overzicht te verschaffen, zijn de gebouwen ingedeeld in de volgende categorieën:

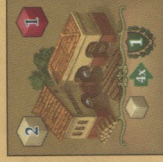
- Overwinningpunten
- Inkomensbronnen
- Fabrieken en de zwarte markt
- Invloedsvergrotende gebouwen
- Overige gebouwen

### Overwinningpunten (10 gebouwen)



#### Cementfabriek

**Bouwkosten:**  
1x hout + 2x steen  
**Functie:**  
Zet maximaal 4x steen om in 1 OP per stuk.



#### Houtzagerij

**Bouwkosten:**  
2x hout + 1x steen  
**Functie:**  
Zet maximaal 4x hout om in 1 OP per stuk.



#### Golfbaan

**Bouwkosten:**  
2x water  
**Functie:**  
Zet maximaal 4x water om in 1 OP per stuk.



#### Klooster

**Bouwkosten:**  
2x hout + 1x steen  
**Functie:**  
Zet max. 2x een product om in 1 OP per stuk.



#### Rumcafé

**Bouwkosten:**  
1x hout + 1x steen + 1x water  
**Functie:**  
Zet maximaal 3x rum om in 2 OP per stuk.



#### Sigarencafé

**Bouwkosten:**  
1x hout + 1x steen + 1x water  
**Functie:**  
Zet maximaal 3x sigaren om in 2 OP per stuk.





**Klein handelskantoor**  
**Bouwkosten:**  
 2x hout + 1x steen  
**Functie:** Lever 1 product of luxegoed aan een schip en ontvang de bijbehorende OP.  
**Het te leveren product of luxegoed komt uit de eigen voorraad.**



**Groot handelskantoor**  
**Bouwkosten:**  
 2x hout + 2x steen  
**Functie:** Lever max. 2 dezelfde producten of luxegoederen aan één schip en ontvang de bijbehorende OP.  
**De te leveren producten of luxegoederen komen uit de eigen voorraad.**

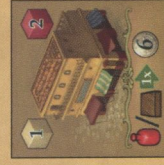


**Hotel**  
**Bouwkosten:**  
 2x hout + 2x steen + 1x water  
**Functie:**  
 Levert 2 OP.



**Herberg**  
**Bouwkosten:**  
 1x hout + 1x steen + 1x water  
**Functie:**  
 Levert 1 OP.

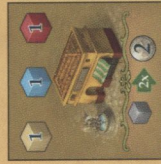
**Inkomensbronnen** (5 gebouwen)



**Warenhuis**  
**Bouwkosten:**  
 1x hout + 2x steen  
**Functie:**  
 Verkoop maximaal 1 luxegoed voor 6 peso's.



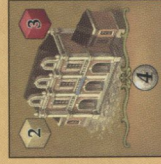
**Productenwinkel**  
**Bouwkosten:**  
 2x hout + 1x steen  
**Functie:**  
 Verkoop maximaal 1 product voor 4 peso's.



**Bouwmarkt**  
**Bouwkosten:**  
 1x hout + 1x steen + 1x water  
**Functie:** Verkoop max. 2x bouwmaterialen voor 2 peso's per stuk.



**Kleine bank**  
**Bouwkosten:**  
 1x hout + 1x steen  
**Functie:**  
 Levert 2 peso's op.



**Grote bank**  
**Bouwkosten:**  
 2x hout + 3x steen  
**Functie:**  
 Levert 4 peso's op.

**Fabrieken en de zwarte markt**  
 (5 gebouwen)



**Sigarenfabriek**  
 (2 kaarten)  
**Bouwkosten:**  
 2x hout + 2x steen  
**Functie:**  
 Zet 1:1 tabak om in sigaren.



**Distilleerderij**  
 (2 kaarten)  
**Bouwkosten:**  
 2x hout + 2x steen  
**Functie:**  
 Zet 1:1 suikerriet om in rum.



**De Zwarte Markt**  
**Bouwkosten:**  
 3x hout + 2x steen  
**Functie:**  
 Zet maximaal 1x een handelswaar om in een ander.



**Kerk**  
**Bouwkosten:**  
 2x hout + 2x steen  
**Functie:**  
 Geeft 1 veto tegen een wetsvoorstel.

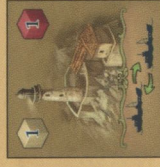
**Invloedsvergrotende gebouwen**  
 (2 gebouwen)

De vetotegel van de kerk geeft een speler de mogelijkheid om een wetsvoorstel direct te verwerpen. Als gevolg hiervan blijven er slechts 3 wetsvoorstellen over in de spelronde. Nadat een veto is gebruikt, wordt de tegel bij de stapel statutaire kaarten gelegd. Dit is een reminder, omdat het de eigenaar van de kerk niet is toegestaan om in de volgende ronde een wetsvoorstel van dezelfde soort af te wijzen.

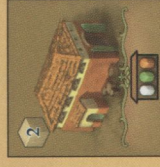
**Overige gebouwen** (3 gebouwen)



**Dam**  
**Bouwkosten:**  
 2x steen  
**Functie:**  
 Levert 2x water op.



**Vuurtoeren**  
**Bouwkosten:**  
 1x hout + 1x steen  
**Functie:**  
 Verwissel het schip op zee met een kaart naar keuze uit de stapel.



**Magazijn**  
**Bouwkosten:**  
 2x hout  
**Functie:**  
 Opslag van een onbeperkt aantal producten.

**Strategische overwegingen:**

Aangezien je één van de vijf karakterkaarten voor de parlementsfase moet bewaren, is het raadzaam dat je er, voordat je met de actiefase start, rekening mee houdt:

- welke van de huidige wetten een voor- of nadeel voor jou opleveren, hoe belangrijk je de invoering van 2 van de 4 huidige wetsvoorstellen vindt,
- of je de invoering van één of twee wetsvoorstellen definitief wilt voorkomen,
- welke karakterkaart je niet persé nodig hebt in deze ronde.



## Mogelijke strategieën:

In Cuba kun je uit een ruime variatie aan strategieën kiezen. Maar je kunt alleen winnen als je het overzicht behoudt en handig gebruik maakt van de kansen in het spel in de verschillende situaties. Hieronder laten we een aantal mogelijke strategieën zien:

- 1) Handelswaren verscheppen; het is mogelijk overwinningpunten te verzamelen door iedere ronde op het goede moment handelswaren te verscheppen. Verzamel hiervoor veel producten of bouw 'Handelskantoren' en de 'Zwarte Markt', die je de nodige flexibiliteit verschaffen.
- 2) Productie en verkoop; een goed alternatief voor de handelsschepen is te specialiseren in het genereren van één van de producten (suikerniet of tabak) en met behulp van een fabriek en het bijpassende café overwinningpunten te verzamelen.
- 3) Geld regeert de wereld; door met 'Banken' en 'Winkels' (waaronder het 'Warenhuis') peso's te verdienen, kun je tegelijkertijd belasting betalen en macht in het parlement uitoefenen. Invloedsvergrotende gebouwen als het Raadhuis en de Kerk helpen hierbij ook.
- 4) Overwinningpunten genereren; met gebouwen kunnen ook overwinningpunten worden verzameld: wie het 'Hotel' en de 'Herberg' bouwt en dan nog hier en daar producten (handelswaar) tegen overwinningpunten aan de handelsschepen aflevert, komt met de puntenwaarden van de gebouwen een heel stuk vooruit.

## Tip van The Game Master

Een combinatie van strategieën gebruiken is een mogelijkheid, maar let op dat je de aandacht niet te veel verdeeld!

## Spelvarianten

Op [www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl) kun je meer informatie over Cuba vinden, onder meer spelvarianten en andere tips.

## Dankbetuigingen

De uitgeverij en de auteurs bedanken het grote aantal assistenten die hebben bijgedragen aan de totstandkoming van Cuba. Hun ideeën en adviezen hebben er voor gezorgd dat het spelidee groeide en volwassen is geworden.

**Auteurs:** Michael Rieneck en Stefan Stadler

**Illustraties:** Michael Menzel

**Layout:** Steffi Krage

**Teksten:** Annegret Schoenfelder

© eggertspiele oHG 2007 oHG, Hamburg  
[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

## Nederlandse versie

De dank van uitgeverij The Game Master gaat onder meer uit naar de spelers van het eerste uur, zoals Ruud, Daan, Florine, Monique en Elisabeth. En onder meer dankzij het enthousiasme van Herke, Hanne en Martijn van het Game Master team zijn we aan de slag gegaan met de vertaling van Cuba voor de Nederlandse markt. De belangrijke bijdragen van Marcel, Patrick, Anna en Liz heeft er voor gezorgd dat de Nederlandse spelregels van Cuba eenduidig en compleet zijn. Mochten er toch nog vragen zijn over de exacte werking van Cuba, dan is het mogelijk informatie op de website van The Game Master te vinden:

[www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl)

of mail naar: [info@thegamemaster.nl](mailto:info@thegamemaster.nl)

**Nederlandse vertaling:**

Ruud Kool en Hans van Tol

© 2008, The Game Master BV

Nieuwkerk aan den IJssel, The Netherlands

