

Inhoudsopgave

| | |
|-----|----------------------------------|
| 2-3 | Spelmateriaal |
| 3-4 | Voorbereiding |
| 4 | Overzicht van de Actiefase |
| 4 | Omgang met de Cubanen |
| 4-5 | Werking van de Cubanen |
| 5 | Einde van de Actiefase |
| 5-6 | De bestemmingen van de President |
| 6-7 | Einde van de ronde |
| 7-8 | Nieuwe materialen: |
| | De nieuwe schepen |
| | De nieuwe gebouwen |
| | De nieuwe wetten |
| 6-7 | Tactische tips en spelvariant |

mogelijkheden. Daarnaast zijn er nieuwe schepen, gebouwen en wetten, die aan het spel kunnen worden toegevoegd als de spelers dit willen.

De spelregels van het basisspel Cuba blijven gelden. Alle nieuwe elementen worden in dit spelregelboekje beschreven.

Spelmateriaal

1 Spelbord



1 Auto van de President



6 Cubanenkaarten



2 Ezelkaarten



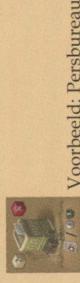
6 Nieuwe scheepkaarten



8 Nieuwe kleine statutaire kaarten



6 Nieuwe gebouwtiegels



1 Persteegel



Voorbereiding

Eerst wordt het basisspel Cuba zoals gewoonlijk klaargelegd. Daarna worden de volgende elementen toegevoegd:

1. **Spelbord:** Aan de bovenzijde van het Cuba-spelbord wordt het nieuwe spelbord aangelegd, zodat boven het parlamentsgebouw 4 volledige velden ontstaan voor de wetsvoorstellen.
2. **Auto:** De auto van de President wordt links op het nieuwe spelbord



geplaatst, voor de oprit van de villa.

3. **Schepen:** De 6 nieuwe schepen worden door de scheepskartenstapel geschud. Dit is optioneel; de spelers kunnen ervoor kiezen om deze nieuwe kaarten niet te gebruiken.

4. **Gebouwen:** De 5 nieuwe gebouwtiegels worden bij de andere gebouwen rechts van het spelbord geplaatst. Ook kunnen spelers ervoor kiezen om het nieuwe materiaal niet te gebruiken, of 5 oude gebouwen door de nieuwe te vervangen.

5. **Cubanen:** De 6 nieuwe Cubanenkaarten worden geschud en open en willekeurig over de 6 velden op het nieuwe spelbord verdeeld. Op ieder veld komt één kaart.

Bij minder dan 5 spelers moeten Cubanenkaarten vervangen worden door ezels:

- Welke Cubanen dit spel niet meedoen, wordt door de spelers zelf besloten.
- De **Danseres** zit altijd in het spel!

5 spelers:

Alle Cubanen zitten in het spel.

4 spelers:

1 Cubaan wordt door 1 ezel vervangen.

3 spelers:

2 Cubanen worden door 2 ezels vervangen

2 spelers:

1 Cubaan wordt door 1 ezel vervangen.

6. **Statutaire kaarten:** De spelers bepalen uit hoeveel rondes dit spel zal bestaan. Voor iedere categorie zijn er 2 nieuwe wetten, dus het spel kan nu 8 rondes duren:

- Voor 8 rondes worden de nieuwe wetten toegevoegd aan de bijbehorende stapel.
- Als de spelers minder dan 8 rondes willen spelen, halen ze uit iedere categorie statutaire kaarten kaarten naar keuze weg, zodat iedere stapel uit evenveel kaarten bestaat als het aantal te spelen rondes.

Overzicht van de Actiefase

Wie aan de beurt komt tijdens de Actiefase, kan nu in plaats van een karakterkaart uit de hand een Cubanenkaart van het spelbord nemen. Volgens voert de speler de actie uit die bij de gekozen Cubaan hoort.

In totaal is iedere speler hierdoor tijdens de Actiefase 1 keer vaker aan de beurt (vijf keer). **Uitzondering:** bij een spel met 2 spelers is iedere speler zes keer aan de beurt, omdat beide spelers 2 Cubanenkaarten moeten kiezen.

Aan het einde van de Actiefase blijft altijd 1 Cubanenkaart over. De auto van de President rijdt dan naar deze Cubaan en veroorzaakt daarmee een bepaalde gebeurtenis (zie: Einde van de Actiefase).

Omgang met de Cubanen

- Iedere speler moet precies 1 Cubaan per ronde kiezen (2 Cubanen bij 2 spelers).
- Niemand mag een ezel kiezen.
- Iedere Cubaan mag per ronde maar

- 1 keer gekozen worden.
- Wie een Cubaan kiest, legt de kaart voor zich neer en voert de bijbehorende actie meteen uit.
- Iedere speler bepaalt zelf in welke beurt hij een Cubaan speelt.

Werking van de Cubanen



De Danseres geeft het startspelersrecht

Wie de Danseres kiest, wordt direct de nieuwe startspeler. De speler neemt de startspelerskaart voor zich. Hierdoor vervallen de regels omtrent de nieuwe startspeler in het basisspel.

- Als niemand de Danseres kiest, wordt de startspelerskaart aan het einde van de Actiefase doorgegeven aan de volgende speler met de klok mee.



De Muzikant levert geld op

Wie de Muzikant kiest, ontvangt direct 2 pesos.



De Dagloner slaat producten op

Wie de Dagloner kiest, mag direct alle producten op zijn erf (citrusvruchten, suikerriet en tabak) in zijn magazijn plaatsen. Dat geldt niet voor producten die de speler daarna nog ontvangt.



De Havenmeester verandert de volgorde van de schepen

Wie de Havenmeester kiest, mag direct

- 2 schepen die naast elkaar in de haven liggen, van plek omwisselen.
- Het schip op hoge zee mag niet worden verwisseld.
- De Havenmeester kan alleen het schip op positie 2 in de haven omruilen met één van de andere schepen (positie 1 of 3).
- De speler is niet verplicht om schepen te verwisselen.
- Het is niet toegestaan om in ronde 1 het schip op positie 2 om te ruilen met de nog lege positie 3.



De Advocaat gebruikt één gebouw

Wie de Advocaat kiest, mag direct één van zijn eigen gebouwen gebruiken.

- Hij moet hiervoor 1 peso betalen.
- De positie van de speelfiguur op de plantage speelt hierbij geen rol.



De Revolutionair levert een overwinningspunt op

Wie de Revolutionair kiest, ontvangt direct 1 overwinningspunt.

Einde van de Actiefase



De President veroorzaakt een gebeurtenis

Aan het einde van de Actiefase rijdt de President in zijn auto naar de Cubaan die niet door de spelers gekozen is. Deze Cubaan speelt verder geen rol, maar het

veld waar deze Cubaan zich op bevindt bepaalt wat er nu gebeurt.

Wanneer de President het veld bereikt, wordt de bijbehorende gebeurtenis uitgevoerd.

- De auto verplaatst zich alleen tussen de 6 velden van het nieuwe spelbord.
- De President rijdt nooit naar een ezel.
- Het kan voorkomen, dat de enige overgebleven Cubaan op het veld ligt waar de auto al bij staat. In dat geval blijft de auto gewoon staan en wordt de bijbehorende gebeurtenis uitgevoerd.

Sommige gebeurtenissen worden meteen uitgevoerd, sommige gelden als regel voor de komende ronde.

De bestemmingen van de President



Veld 1

Iedere speler moet in de volgende ronde 2 Personagekaarten (handkaarten) meenemen naar het Parlement. Dat betekent ook dat iedere speler één keer minder aan de beurt komt. In de volgende Parlementsfasen worden de waardes van de Personagekaarten bij elkaar opgeteld om het aantal stemmen te bepalen.



Veld 2

Alle wetsvoorstellen van deze ronde worden automatisch aangenomen. De Parlementsfasen vervalt deze ronde, omdat er geen stemming meer nodig is.

- Als de eigenaar van de Kerk zijn veto deze ronde heeft ingezet, dan worden alleen de overige 3 wetsvoorstellen aangenomen.

Veld 3



Iedere speler die tijdens de volgende Actiefase zijn Voorman speelt, mag de speelfiguur op zijn plantage verplaatsen vóórdat hij zijn gebouwen activeert. Hierdoor kan iedere speler zijn speelfiguur maximaal 2 keer verplaatsen, namelijk met de Arbeider én met de Voorman.

Veld 4



Iedere speler mag direct 1 peso betalen, om over een eigen gebouw heen een nieuw gebouw op te richten. Beginnend met de huidige startspeler mag iedere speler een gebouwtegel nemen en bovenop een gebouw plaatsen dat al op zijn plantage staat. De speler betaalt alleen het verschil aan bouwmaterialen tussen het oude en het nieuwe gebouw.

Voorbeeld: Wie over zijn cementfabriek een Hotel wil bouwen, moet naast de verplichte 1 peso nog 1x hout en 1x water inleveren. Er kunnen nooit bouwmaterialen worden teruggenomen uit de algemene voorraad. Wie dus een houtzagerij over een kleine bank bouwt, betaalt 1 Peso en verder niets. Het overvallige hout van de kleine bank krijgt de speler niet terug.

Vervangen gebouwen leveren bij de eindtelling geen extra overwinningspunten op en hebben ook geen invloed op belasting of subsidie.

Veld 5



De speler met de meeste punten verliest direct 2 punten. Zijn er meerdere spelers met de meeste punten, dan verliezen zij ieder 2 punten.

Veld 6



Beginnend met de startspeler mag iedere speler een handelsgoed naar keuze (citrusvrucht, suikerriet, tabak, rum of sigaren) van de markt nemen:

- Er mogen alléén goederen van de markt worden genomen. Als op de markt geen eenheden van een bepaalde soort meer voorhanden zijn, mogen die niet uit de algemene voorraad worden genomen.
- De eenheden worden van rechts naar links van de markt genomen, dus de goedkoopste van een soort altijd eerst.
- Als een speler een (bederfelijk) product kiest, dan mag hij dit meteen in zijn magazijn plaatsen.

Einde van de ronde

- **Auto:** De auto van de President blijft op zijn nieuwe positie staan, totdat de President aan het einde van de volgende Actiefase weer gaat rijden. Voor de velden 1 en 3 is het belangrijk dat de auto blijft staan, om de bijzondere regel van de nieuwe ronde aan te geven.
- **Cubankaarten:** Alle spelers leveren de Cubankaart die zij hebben gespeeld weer in. Deze worden (met eventuele ezels) geschud en opnieuw over de 6 velden verdeeld.

Nieuwe materialen

De nieuwe schepen

De 6 nieuwe schepen hebben dezelfde werking als de 15 schepen uit het basispel. Als het nieuwe hout-schip in de haven ligt, geldt hout als handelsgoed voor de Burgermeester, de Zwarte Markt, de Handelskantoren en het nieuwe gebouw de Douane.

De nieuwe gebouwen



Casino

Bouwkosten:
1x hout + 1x steen + 1x water

Functie:

Zet maximaal 2x 5 pesos om in 2 OP of andersom.



Douane

Bouwkosten:
1x hout

Functie:

Verplaatst één handelsgoed van een schip naar de algemene voorraad of andersom. De speler ontvangt hiervoor geen punten.



Standbeeld

Bouwkosten:
5x steen + 1x water

Functie:

Aan het einde van het spel levert ieder gebouw van de eigenaar van het standbeeld niet 2, maar 3 punten op. Dit geldt ook voor het magazijn en het standbeeld zelf.



Persbureau

Bouwkosten:
2x hout + 2x steen

Functie: Als het Persbureau wordt geactiveerd, mag de speler de bijbehorende

kleine perstegel bij één van de wetsvoorstellen leggen. Als deze wet deze ronde niet wordt aangenomen, ontvangt de eigenaar van het Persbureau 1 OP en 1 peso uit de bank. Dit geldt ook als de eigenaar van het Persbureau zelf de stemming heeft gewonnen en de wetten mag bepalen.



Strandcafé

Bouwkosten:
1x hout + 1x steen

Functie:

De eigenaar van het Strandcafé mag de alternatieven van de Handelsvrouw, Architect en Burgermeester gebruiken, ook als die al eerder die ronde zijn gebruikt. Het Strandcafé hoeft hiervoor niet eerst te worden geactiveerd door de Voorman.



Hacienda

Bouwkosten:
2x hout + 2x steen

Functie: Levert 5 verschillende handelsgoederen (dus van iedere soort één stuk) in voor 9 OP.

De nieuwe wetten

Per categorie zijn er 2 nieuwe wetten.

Belastingen

- Een wet vraagt om 6 pesos belasting.
- De andere wet vraagt om 1 peso voor iedere 10 behaalde punten.

Heffingen

- Een wet vraagt om een heffing van evenveel pesos als de huidige belasting.
- De andere wet vraagt om 1 product én 1 bouw materiaal naar keuze.

Subsidiewetten

- Een wet levert 1 punt op voor iedere eenheid rum en/of sigaren die een speler bezit.
- De andere wet geeft spelers die achter staan voordeel. De spelers ontvangen overwinningpunten afhankelijk van hun positie op het overwinningsspuutenspoor. De speler met de meeste punten ontvangt 1 punt, de 2e speler 2, etc. Als meerdere spelers op dezelfde positie staan ontvangen zij evenveel overwinningpunten. Toch 'bezetten' zij ieder een positie. Dit maakt uit als er nog spelers zijn met minder punten.

*Voorbeeld: 1 speler krijgt 1 punt voor de 1^e plaats. 1 speler krijgt 2 punten voor de 2^e plaats. Op de 3^e positie staan 2 spelers. Zij ontvangen ieder 3 punten.
De 5^e speler, met de minste punten, ontvangt 5 punten.*

Overige wetten

- **Exportwet:** Wie handelsgoederen aan een schip levert, ontvangt altijd 2 punten per eenheid, onafhankelijk van de positie van het schip in de haven.
- **Controlewet:** De alternatieven van de Handelsvrouw, Architect en

Burgermeester mogen niet worden gebruikt. Ook de eigenaar van het Strandcafé mag de alternatieven niet gebruiken.

Tactische tips

Hoe krachtig de Cubanen zijn, is afhankelijk van de spelsituatie.

- Wie vroeg in de ronde een Cubaan kiest, heeft natuurlijk meer keuze.
- Als je echter als een van de laatste spelers een Cubaan kiest, heb je meer invloed op de bestemming van de President.

Let op: Als je een Cubaan kiest, zorg je er daarmee automatisch voor dat de gebeurtenis van het bijbehorende veld niet plaatsvindt.

Voor meer informatie over El Presidente, Cuba of andere spellen van The Game Master kun je onze website bezoeken www.thegamemaster.nl. Ontbreken er spelonderdelen of je hebt vragen over de spelwerking van El Presidente kun je ons bellen of een e-mail sturen.

Spelontwerp:

Michael Rieneck en Stefan Stadler

Illustraties:

Michael Menzel

Grafisch ontwerp: Steffi Krage

Ruud Kool (Annegret Schoenfelder, Originele versie)

Vertaling: ©eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg 2009 (Originele versie)

Copyright: © 2009 The Game Master BV, Nieuwerkerk a/d IJssel

(Nederlandse versie)

