

CUBA

Een strategisch spel voor 2 – 5 eilandbewoners met een neus voor zaken.

Van Michael Rieneck en Stefan Stadler

Eggertspiele oHG 2007

Vrij vertaald door Peter Vosters

Cuba voor de revolutie: onder moeilijke omstandigheden streven de dorpen op het eiland naar onafhankelijke welstand en invloed.

Wie koopt en verkoopt zijn grondstoffen en goederen op de inlandse markt met de grootste winst of int het meest via de handelsschepen?

Wie stuurt de beste afgezanten naar het parlement om de centrale wetgeving te beïnvloeden?

Wie bouwt op het juiste tijdstip brouwerijen, hotels en banken voor het welzijn van zijn dorp?

Doel van het spel

Hij die bij het einde de meeste zegepunten behaalt, wint het spel.

Zegepunten bekomt een speler door het verschepen van handelsgoederen in de haven. Ook de bouw en het gebruik van gebouwen en het uitvoeren van sommige wetsvoorstellen brengen zegepunten op.

Spelvoorbereiding :

1. Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
2. De 25 gebouwkaartjes komen op en naast het speelbord te liggen.
3. De grondstoffen en de goederen worden naar kleur gesorteerd en als algemene voorraad klaar gelegd. Van alle **grondstoffen (zeshoekige cilinders)** plaatst men telkens 3 stuks op de velden 6,5 en 4 Pesos van de markt. Citrusvruchten (oranje) , suikerriet (wit) en tabaksbladeren (groen) Van alle **goederen**, rumflessen en sigarenkistjes, plaatst men telkens 2 stuks op de velden 6 en 5 Pesos van de markt.
4. De **bouwstoffen (kubussen)**, steen (roodbruin), hout (natuurkleur) en water (blauw) komen naast het speelbord te liggen. *Goederen + grondstoffen = handelswaar. De schepen kunnen enkel handelswaar vervoeren.*
5. De 6 zwarte markeerstenen komen naast het speelbord te liggen
6. De 15 scheepskarten worden goed geschud. De 2 bovenste karten komen in de haven te liggen, nl op het veld met 1 ZP (zegepunt) en het veld met 2 ZP (in het begin blijft de derde aanlegplaats leeg)
7. Een derde scheepskart komt op de rand van het speelbord te liggen (schip nadert Cuba maar is nog op zee) De rest van de scheepskarten komt als een verdekte stapel naast het speelbord te liggen.
8. De 24 wetkaarten worden in 4 groepen verdeeld (I tot IV) en elke groep bestaat uit 6 kaarten. Leg ze op de bovenrand van het speelbord.
 - I. Belastingswet
 - II. Teruggave wet
 - III. Subsidie wet
 - IV. Overige wet
9. De startspeler ontvangt de startspeler kaart.

10. Iedere speler kiest een kleur en neemt de desbetreffende speelfiguur en speelsteen. Plaats de speelfiguur op de opslagplaats van je plantagebord en de speelsteen op het startveld van de zeigeroute op het speelbord (vuurtoren)
- Iedere speler krijgt ook een **plantagebord** in zijn speelkleur. Elk bord bestaat uit 12 velden (3X4) waaronder een opslagplaats met een voorplein, een meer, telkens 2 gebergten, 2 bossen alsook 2 tabak-, suikerriet- en citrusvruchtplantages. Op de ene zijde van het bord zijn alle velden voor elke speler identiek, op de andere zijde zijn de velden onderling allemaal verschillend geschikt.
- Iedere speler krijgt een **startkapitaal van 10 Pesos**. Het geld laat men open voor zich liggen. De rest van het geld vormt een algemene voorraad.
- Iedere speler neemt **2 willekeurige bouwstoffen** (kubussen) en **2 grondstoffen** (cilinders) die hij op het voorplein, boven zijn opslagplaats, legt.
- Iedere speler krijgt een **set personenkaarten** (5 stuks) in zijn kleur. (Arbeider, handelaarster, architect, voorman en burgemeester)

Verloop van het spel

Het spel loopt over 6 rondes die telkens uit 5 fases bestaan

- A) Nieuwe wetsvoorstellen (overzicht van de mogelijke wetten)
- B) Actiefase (speelt men met de personenkaarten)
- C) Parlementsfasen (de stemming over de wetsvoorstellen)
- D) Wetsfasen (uitvoeren van de wetten)
- E) Einde van een ronde (voorbereiding voor de volgende ronde)

De 5 fases van een ronde

A) Nieuwe wetsvoorstellen

- draai van elke stapel wetkaarten (I tot IV) de bovenste kaart om. Deze kaarten blijven liggen tot de volgende parlementsfasen. Hierdoor kunnen de spelers zich een idee vormen over de ingediende wetsvoorstellen.

B) Actiefase

De startspeler begint, de andere spelers volgen in wijzerzin. Iedere speler speelt telkens een willekeurige eigen personenkaart uit (leg deze open voor je neer) en voert de daarbij horende actie(s) uit. Wie zegepunten bekomt schuift zijn speelsteen vooruit op de zegetabel. Vervolgens gaat men verder tot ieder 4 van zijn kaarten heeft uitgespeeld. De 5^{de} kaart behoudt men in de hand tot aan de parlementsfasen.

De 5 personenkaarten

De arbeider (bezit 1 stem in het parlement)

Wie deze kaart uitspeelt mag de speelfiguur op zijn plantage willekeurig verplaatsen of hem laten staan: hiermee “activeert” de speler de 6 velden van zijn bord die zich in dezelfde rij en kolom van zijn speelfiguur bevinden.

- De speler bekommt voor elk van deze geactiveerde velden (met uitzondering van de opslagplaats en andere gebouwen) een overeenkomstig bouw- of grondstofsteen uit de voorraad. Het veld waarop de figuur staat telt eveneens. In iedere geval mag de arbeider **maximaal 2 grondstofvelden gebruiken!**

Worden er meer als 2 grondstofvelden geactiveerd dan beslist de speler welke 2 het worden. Deze beperking geldt niet voor de bouwstofvelden.

- Tegen afgifte van waterstenen mag de arbeider een geactiveerd grondstofveld per watersteen bijkomend gebruiken. Men mag zelfs waterstenen gebruiken welke men in dezelfde beurt heeft verworven. **In ieder geval is het niet toegelaten om een veld dubbel te gebruiken.**
- De bekomen bouw- en grondstofstenen legt de speler op het voorplein van zijn opslagplaats op zijn plantagebord. (Het voorplein is geen veld en wordt dus ook niet geactiveerd) In feite is het voorplein een voorlopige opslagplaats voor de persoonlijke voorraad.

De handelaarster (2 stemmen in het parlement)

Wie de handelaarster speelt mag van de volgende transacties er zoveel spelen als men wil of kan:

- Men mag zoveel handelswaar (= *grondstoffen + goederen*) op de markt kopen zolang men ze maar kan betalen. Men neemt de overeenkomende zaken van het speelbord en betaalt de prijs die telkens onderaan staat aangegeven. Het geld gaat naar de algemene voorraad. De gekochte handelswaar legt men op het voorplein van de opslagplaats.
- Men mag eveneens zoveel handelswaar, uit zijn opslagplaats of voorplein, op de markt verkopen als wat er nog aan overeenkomstige velden vrij zijn. Men legt de waar op de velden en krijgt de prijs die er telkens onderaan op staat aangegeven uit de algemene geldvoorraad.
- Ligt er van een bepaalde soort handelswaar op de markt geen enkel meer dan kan men er toch uit de algemene voorraad kopen aan de prijs van 7 Pesos het stuk
- Bij een volle markt mag men de grondstoffen voor 1 Pesos per speelsteen en de goederen voor 3 Pesos per stuk aan de algemene voorraad verkopen.

Alternatief gebruik van de handelaarster:

In plaats van op de markt actief te zijn kan de speler ofwel

- 1- een willekeurige bouwstof of
- 2- een grondstofsteen die, op dat eigenste ogenblik, op de markt de laagste prijs haalt,

kosteloos uit de algemene voorraad nemen

Het inzetten van de zwarte markeerstenen:

Voor het alternatief gebruik van de handelaarster, architect en burgemeester geldt:

Wordt een van hen gebruikt dan dekt men aansluitend het overeenkomende symbool op het speelbord met een zwarte markeersteen af. Op deze manier kan elke alternatieve mogelijkheid slechts eenmaal per ronde gebruikt worden.

De architect (3 stemmen in het parlement)

Wie deze kaart uitspeelt mag een gebouw uit de voorraad (speelbord of daarnaast) kiezen en het op een willekeurig veld op zijn plantagebord leggen (bouwen) dit mag zowel op het meer, het gebergte of “onder” de speelfiguur zijn. In elk geval mag dit niet op de opslagplaats of op een ander gebouw zijn.

De speler moet de betreffende bouwstoffen voor het gebouw in de algemene voorraad leggen. Welke bouwstoffen men voor een bepaald gebouw moet afgeven staat op de bovenzijde van elk gebouwkaartje aangegeven

Voor het bouwen van een sigarenfabriek dient men 2X steen en 2X hout af te geven.

Alternatief gebruik van de architect:

De eerste speler die in een ronde deze kaart uitspeelt en afziet van het plaatsen van een gebouw ontvangt hiervoor 2 ZP, de tweede speler ontvangt nog 1 ZP (inzetten van de zwarte markeerstenen)

De voorman (4 stemmen in het parlement)

Met de voorman kan de speler de functie van zijn gebouw benutten (zie verder)

Hij moet wel kiezen tussen één van de twee volgende mogelijkheden:

1. Hij benut in een willekeurige volgorde alle gebouwen, die zich in een gelijke rij of kolom bevinden als zijn speelfiguur. Het gaat hier ook om het gebouw dat onder de speelfiguur ligt (deze actie staat los van het feit of de kaart met de arbeider reeds gespeeld werd)
2. Hij benut een willekeurig eigen gebouw

Een gebouw, de opslagplaats, is reeds op het plantagebord voorhanden. Wie dit met zijn voorman benut kan alle grondstoffen waarover hij op dit ogenblik beschikt opslaan in deze opslagplaats. Dit is belangrijk omdat elke speler op het einde van elke ronde zijn grondstoffen die niet zijn opgeslagen moet afgeven. De goederen en bouwstoffen blijven op het voorplein.

De speler heeft op ieder ogenblik vrije toegang tot zijn voorraad op het voorplein als in de opslagplaats en hangt dus niet af van de positie van zijn speelfiguur op het plantagebord.

De burgemeester (5 stemmen in het parlement)

Wie de burgemeester speelt, mag willekeurig veel handelsgoederen uit de persoonlijke voorraad (voorplein + opslagplaats) op een schip naar keuze in de haven plaatsen. Hiervoor bekomt men zegepunten.

Men mag slechts één schip laden, het verdelen van handelsgoederen over verschillende schepen is niet toegelaten.

- Wie handelsgoederen op een schip legt, plaatst de passende grondstof- of goederenstenen op de aangegeven plaatsen op de scheepskaart. Elk schip transporteert uitsluitend die goederen waarvoor er effectief ook plaats is en geldt als “vol geladen” wanneer elk van de 5 plaatsen met een handelswaar is bezet.
- Volgens de positie van de schepen in de haven krijgt de speler voor elk handelswaar, die hij in deze ronde in het schip heeft ingeladen 1,2 of 3 ZP
- Alle schepen blijven tot het einde van de eerste ronde in de haven.

Alternatief gebruik van de burgemeester:

Met de burgemeester kan men ook afzien van het vullen van een schip. De eerste speler die dit in een ronde doet krijgt hiervoor 4 Pesos, de tweede speler ontvangt nog 2 Pesos. (inzetten van de markeerstenen)

Het wisselen van de startspeler bij het einde van de actiefase:

Nadat ieder zijn 4^{de} kaart heeft uitgespeeld en de betreffende actie(s) heeft uitgevoerd wordt nu bekeken wie er vanaf nu de nieuwe startspeler is:

- De nieuwe startspeler wordt diegene waarvan de laatst gespeelde (4^{de}) kaart de hoogste waarde aangeeft. Hij ontvangt nu de startspelerkaart.
- Hebben meerdere spelers de kaart met de hoogste waarde als 4^{de} kaart uitgespeeld, dan wordt hij die het laatst zijn kaart heeft uitgespeeld de nieuwe startspeler.

C) Parlementsfas

Nu worden 2 van de 4 wetsvoorstellen op volgende wijze gekozen en aangenomen:

- Iedere speler draait zijn 5^{de} personenkaart om. Deze geeft aan over hoeveel stemmen men in het parlement beschikt. De verschillende personen hebben verschillende waarden, die ook op de kaarten staan aangegeven (1 tot 5) De waarde van de kaart komt overeen met het aantal stemmen waarover elke speler in het parlement beschikt in deze ronde.
- Wie het stadhuis (Rathaus) bezit en het met de voorman benut heeft bekommt 2 bijkomende stemmen.
- Aansluitend heeft iedere speler nog de mogelijkheid om in het geheim bijkomende stemmen te kopen: elke stem kost 1 Pesos. Hiervoor neemt de speler zijn geldvoorraad in het geheim in zijn hand en kiest hieruit een bedrag (alles of een deel) dat hij in zijn vuist verdekt boven tafel legt. Alle spelers bieden gelijktijdig. Wil of kan men geen stemmen kopen dan biedt men met een lege vuist. Wie na het bieden over het meest aantal stemmen beschikt mag juist geteld 2 wetsvoorstellen kiezen en aansluitend laten aannemen:
- Elke gekozen wet komt op de aflegstapel van zijn groep (I-IV) in het parlement en geldt vanaf nu. Ligt er op de betreffende aflegstapel reeds een wet, dan verliest hij hierdoor zijn geldigheid. De niet gekozen wetsvoorstellen worden uit het spel genomen.
- Hebben meerder spelers na de eerste biedronde de meeste stemmen dan mogen de betrokken spelers nog eenmaal verdekt stemmen kopen. Bij een nieuwe gelijkheid wint de startspeler ofwel hij die in wijzerzin het dichtst bij de startspeler zit.
- Het ingezette geld, dat geïnvesteerd werd in stemmen, komt in de algemene voorraad te liggen. Iedereen moet betalen wat hij geboden heeft ook als men hierdoor geen meerderheid heeft kunnen bekomen.
- Coalities zijn niet toegelaten.

D) Wetsfas

De actuele wetten (max 4) worden nu, in mate van het mogelijke, uitgevoerd. Dit gebeurt in de hierna beschreven volgorde (I-IV)

Belastingswet (I)

In het begin van het spel bedraagt de belasting 2 Pesos. Wanneer de wet door een nieuwe wordt vervangen kan de belasting tussen 1 en 5 Pesos varieëren. Een van deze wetten is iets anders. Hij heft belasting volgens het aantal actuele eigen gebouwen.

- Wie de belasting volgens de huidige wet aan de voorraad kan betalen ontvangt 2 ZP. Wie dit niet kan of wil krijgt natuurlijk niets.

Teruggave Wet (II)

Naast de belasting moeten de spelers ook nog bouw- of grondstoffen in de algemene voorraad terug leggen. Bij het begin van het spel bedraagt dit 1x Citrusvrucht. Deze teruggave kan door een nieuwe wet telkens 1X suikerriet, 1X tabak, 1X water of 2X willekeurige bouw- respectievelijk grondstoffen bedragen.

Het kan gebeuren dat het opnieuw 1X citrusvrucht bedraagt.

- Wie voldoet aan de huidige teruggave wet ontvangt net zoals bij de belastingswet 2 ZP. Wie dit niet doet ontvangt ook niets.

Subsidie wet (III)

Bij het begin van het spel is er nog geen sprake van subsidie. Wanneer voor de eerste maal een subsidie wet in de parlamentsfase wordt aangenomen ontvangt de speler enkel bijkomende zegepunten wanneer men voldoet aan de voorwaarden tot subsidie. Men hoeft dus niets te betalen of in te leveren!

Afhankelijk van de actuele subsidie wet ontvangt de speler een ZP voor

- Elk eigen gebouw
- Elk eigen onbebouwd bouwstofveld
- Elk eigen onbebouwd grondstofveld
- Elk eigen watersteen (max 7 ZP)
- Elk eigen stem in het parlement

(hier telt enkel de waarde van de betreffende personenkaart, stemmen dank zij het stadhuis of gekochte stemmen gelden hier niet)

- Telkens 3 eigen Pesos, max. 7 ZP

Overige wet (IV)

Er zijn 2 marktwetten, die het aanbod van grondstoffen op de inlandse markt regelen. Wordt zo'n marktwet in het parlement aangenomen dan houden de spelers daar rekening mee in de wetsfase.

Een markt wet vermindert het aanbod aan grondstoffen, waardoor er telkens 2X citrusvruchten, tabak en suikerriet van de markt worden verwijderd. De andere wet verhoogt het aanbod aan grondstoffen waardoor er telkens 2 van alle drie de grondstoffen op de markt worden toegevoegd;

3 Andere wetten hebben enkele invloed bij het inzetten van bepaalde personenkaarten

- Droogte wet: wanneer iemand de arbeider speelt, mag hij slechts één geactiveerd grondstofveld gebruiken. *(de mogelijkheid om met waterstenen bijkomende geactiveerde grondstofvelden te gebruiken geldt nog steeds. De velden met bouwstoffen zijn niet getroffen door de droogte)*
- Bouw wet: de speler van de architect moet voor het plaatsen van een gebouw bijkomend 2 Pesos betalen.
- Haven wet: wanneer iemand met zijn burgmeester of met een van de kantoren een schip volgeladen heeft moet onmiddellijk de haven verlaten. Hierdoor schuiven alle overblijvende schepen een stap verder. (zie ook einde van een ronde)

De corruptie wet betreft de parlamentsfase: deze wet verbiedt om stemmen te kopen. In dit geval telt enkel de waarde van de 5^{de} personenkaart (+ eventueel de stemmen van het stadhuis)

E) Einde van een ronde.

- De spelers moeten alle grondstoffen op het voorplein afgeven. Grondstoffen die zich in de opslagplaats bevinden tellen mee voor de volgende ronde.
- De bouwstoffen en goederen blijven op het voorplein
- Alle zwarte markeerstenen worden weggenomen. Hierdoor staan de alternatieven voor de handelaarster, architect en burgemeester terug ter beschikking.
- Volgeladen schepen verlaten de haven: hun lading komt terug in de algemene voorraad terug en de kaart komt onderaan de stapel met scheepskaarten te liggen.
- Alle andere schepen schuiven een plaats op zodanig dat er aan elke aanlegplaats van de haven een schip ligt en er op zee nog een schip in aantocht is. De richting van aanvullen gaat steeds van kaartenstapel naar het schip op zee naar de aanlegplaats in de haven met 1 ZP naar 2 ZP en 3 ZP

Het einde van de 2^{de} tot de 5^{de} ronde verschilt slechts op een punt met dat van de eerste ronde: aan de steiger met 3 ZP bevindt zich een schip dat ook leeg of gedeeltelijk geladen de haven verlaat.

Indien een bouwstof of een bepaalde handelswaar in de algemene voorraad niet meer voorhanden zou zijn moet de speler zich maar tevreden stellen totdat de voorraad in de loop van het spel weer aangevuld wordt. Het is niet toegelaten om onder elkaar te ruilen.

Bekomt men meer als 80 ZP dan telt men gewoon verder op de zegetabel

Einde van het spel

Het einde van de 6^{de} ronde is eveneens het einde van het spel.

- De spelers bekomen nog 2 Z voor elk gebouw. Geld brengt niets op.
- Winnaar is hij die de meeste ZP heeft. Bij gelijkheid hij die nog de grootste geldreserve bezit.

De gebouwen:

- Kan men enkel bouwen wanneer men de architectenkaart uitspeelt
 - Kan men enkel gebruiken wanneer men de voormankaart uitspeelt
- Er zijn 10 gebouwen die ZP opbrengen

Het grote kantoor (Grosses Kontor)

Bouwkosten: 2X Hout en 2X Steen

Functie: breng tot 2 “gelijke” soort handelsgoederen naar een schip en neem de ZP bij levering

Er zijn 5 gebouwen die geld opbrengen

Er zijn 4 gebouwen waar men grondstoffen kan omzetten in goederen

1 zwarte markt waar men handelsgoederen kan ruilen

5 gebouwen die de macht verhogen

De kerk:

Bouwkosten: 2x Hout en 2X Steen

Functie: veto tegen een wetsvoorstel Deze veto laat de speler toe om onmiddellijk een wetsvoorstel uit het spel te nemen. Hierdoor zijn er in deze ronde slechts 3 wetsvoorstellen. Na het gebruik van het veto komt als geheugensteuntje **het**

vetokaartje op de betreffende wetstapel. In de volgende ronde kan de bezitter van de kerk een wetsvoorstel van dezelfde groep niet meer weren. Indien er geen veto gesteld wordt dan komt het kaartje aan de kant te liggen tot een volgende veto.

Het Stadhuis:

Bouwkosten: 1x Hout en 1X Steen

Functie: levert 2 extra stemmen op voor het parlement. Wie met zijn voorman het stadhuis benut legt als herinnering **het stemkaartje** op het stadhuis tot de parlamentsfase.

Stuwdam:

Bouwkosten: 2X Steen

Functie: Brengt 2X water op

Vuurtoren:

Bouwkosten: 1X Hout en 1X Steen

Functie: men mag het schip op volle zee ruilen met een willekeurig schip uit de scheepskarten.

Opslagplaats:

Bouwkosten: 2X Hout

Functie: net als de voorhanden zijnde opslagplaats