

HAVANNA

IRI...

EL RINCON

Reinhard Staube

Ein Spiel von Reinhard Staube

Havana ist ein taktisches Spiel für 2-4 Personen von Reinhard Staube, das durch seinen schnellen Einstieg, die immer wieder wechselnde Spielerreihenfolge und die zahlreichen taktische Varianten besticht. Die Spielerreihenfolge wird durch die Höhe der ausliegenden Karten bestimmt. Hältst du eine Siesta und tust nichts oder gehst du lieber auf den Schwarzmarkt, Baustoffe besorgen? Die wirkungsvollen Karten kommen allerdings erst später in der Runde dran. Da kann man nur mit der richtigen Mischung und einem gutem Timing das Optimale aus seinem Spiel raus holen. Zu Beginn hat jeder die Auswahl aus seinen 13 Aktionskarten, doch mit jedem Zug wird diese Auswahl geringer.

Inhalt

80 Baustoffe

je 10 farbige Baustoffe in den Farben
rot = Backstein, gelb = Sandstein,
braun = Lehm, blau = Glas



40 Baustoffe in grau = Schutt



1 Stoffbeutel



36 Gebäude



Beispiel: Statue
(Wert 2 Siegpunkte)

4 x 13 Aktionskarten



4 x 2 Übersichtskarten



60 Münzen

36 x 1er und 24 x 3er



15 Arbeiter



Spielidee

Die Revolution in Cuba ist beendet. Nun soll die Hauptstadt Havana in neuem Glanz erstrahlen und es werden viele prächtige Gebäude gebaut. Jeder Spieler besitzt die gleichen 13 Aktionskarten, von denen er jede Runde genau 2 nutzen und deren Aktionen ausführen darf. Er kann sich Pesos oder Baustoffe holen, Arbeiter anheuern, seinen Architekten ins Spiel bringen, Steuern eintreiben, Diebe aussenden und Gebäudebau verhindern. Am Ende einer Runde legt jeder Spieler 1 Aktionskarte von seiner Hand verdeckt auf 1 der beiden offen ausliegenden – die neue Aktionskarte ersetzt die bisherige, die auf den persönlichen Ablagestapel gelegt wird. Auf diese Weise schrumpfen die schönen Möglichkeiten mehr und mehr zusammen... Mit den angehäuften Ressourcen werden Gebäude gebaut und somit Siegpunkte erworben. Wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten besitzt, gewinnt. Zu zweit wird bis 25 Siegpunkte gespielt, zu dritt bis 20 und zu viert bis 15 Siegpunkte.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 2 Übersichtskarten, die er offen vor sich ablegt – sie dienen als Spielhilfe. Jeder Spieler bekommt einen identischen Satz mit 13 Aktionskarten, den er auf die Hand nimmt.

Wichtig: Die Texte auf den Karten sollten vor Spielbeginn sorgfältig durchgelesen werden! Ergänzungen dazu finden sich auf Seite 4 der Spielregel.

Die Pesos, die 15 Arbeiter und der Beutel (mit allen 80 Baustoffen darin) werden als **allgemeiner Vorrat** an den **Tischrand** gelegt. Die 36 Gebäude werden gemischt. 12 davon werden aufgedeckt und offen in 2 Reihen zu je 6 Gebäude in die Tischmitte gelegt. **Beachte:** Es sollte mindestens ein Gebäude mit dem Wert 1, 2, oder 3 in einer der beiden Reihen ganz außen liegen. Sollte dies nicht der Fall sein, sucht sich der älteste Spieler eine Karte aus dem Nachziehstapel heraus und tauscht diese gegen eine beliebige der vier äußeren Karten aus. Anschließend wird der Nachziehstapel neu gemischt. Die restlichen Gebäude kommen als verdeckter Zugstapel zum Vorrat an den Tischrand.

Jeder Spieler erhält 1 Peso und zieht „blind“ einen Baustoff aus dem Beutel. Beides legt er als persönlichen Vorrat vor sich ab.

Es werden drei Baustoffe „blind“ aus dem Beutel gezogen und unterhalb der beiden offenen Gebäudereihen in die Tischmitte gelegt. Des weiteren kommen 4 Pesos in die Tischmitte.

Tischmitte



Tischrand (= allgemeiner Vorrat)



Gebäude Arbeiter Pesos Beutel

Jeder Spieler wählt **2 beliebige** seiner 13 Aktionskarten und legt sie **zunächst verdeckt** vor sich ab. Haben dies alle getan, werden die beiden Aktionskarten aufgedeckt und gemäß der beiden abgebildeten Zahlen **von links nach rechts aufsteigend** angeordnet.



Vanessa hat eine „7“ (Schwarzmarkt) und eine „0“ (Siesta) vor sich abgelegt. Sie ordnet sie in der Reihenfolge 0-7 an und bildet somit die Zahl 07.



Peter hat eine „2“ (Schutz) und eine „4“ (Arbeiter) vor sich abgelegt. Er ordnet sie in der Reihenfolge 2-4 an und bildet somit die Zahl 24.



Tobias hat eine „2“ (Schutz) und eine „6“ (Baustoff-Dieb) vor sich abgelegt. Er ordnet sie in der Reihenfolge 2-6 an und bildet somit die Zahl 26.

Spielablauf:

In jeder Runde werden die folgenden **3 Phasen** nacheinander ausgeführt. Zunächst führen alle Spieler **einzeln nacheinander** Phase 1 („2 Aktionen ausführen und Gebäude erwerben“) aus, dann kommen in Phase 2 („Nachschub“) 3 Pesos und 3 neue Baustoffe vom Vorrat in die Tischmitte und abschließend legen in Phase 3 („Neue Aktionskarte“) alle Spieler genau 1 neue Aktionskarte verdeckt aus.

Phase 1: Zwei Aktionen ausführen und Gebäude erwerben

Derjenige Spieler, dessen beiden ausliegenden Aktionskarten die **niedrigste Zahl** bilden, beginnt und führt mit seinen Aktionskarten die entsprechenden Aktionen in der Reihenfolge seiner Wahl aus. Danach kommt der Spieler mit der **zweitniedrigsten** Zahl an die Reihe und führt seine beiden Aktionen, in der Reihenfolge seiner Wahl, aus. Dann der

Spieler mit der drittniedrigsten Zahl usw., bis jeder **einmal** dran war und seine beiden Aktionen entsprechend ausgeführt hat.

Vanessa beginnt, da ihre 07 die niedrigste Zahl ist. Anschließend ist Peter mit seiner 24 dran und dann Tobias mit seiner 26.

Die jeweiligen Aktionen sind auf den Karten (und ergänzend im Anhang der Spielregel) genau beschrieben. Die beiden Aktionskarten bleiben offen liegen. **Beachte:** Auf eine Aktion darf nicht verzichtet werden, es sei denn, die betreffende Karte oder der Text bei den Hinweisen erlaubt dies ausdrücklich.

Reihenfolge bei gleicher Zahl:

Sollten mehrere Spieler dieselbe Zahl aufweisen, dann beginnt von diesen Spielern derjenige, der weniger Siegpunkte besitzt. Sollten auch die Siegpunkte gleich sein, beginnt derjenige, der insgesamt weniger farbige Baustoffe besitzt. Sollten auch die gleich sein, beginnt derjenige, der weniger Pesos besitzt, dann weniger Arbeiter, dann weniger graue Baustoffe (Schutt). Sollte alles gleich sein, beginnt der jüngere Spieler.

Gebäude erwerben: Wenn ein Spieler in Phase 1 an der Reihe ist, kann er, **nachdem** er seine beiden Aktionen ausgeführt hat, sofort **beliebig viele** der offen ausliegenden Gebäude erwerben. Hierzu muss er das erfüllen/abgeben, was auf dem jeweiligen Gebäude angegeben ist:

- **Baustoffe** muss der Spieler abgeben und zurück in die Schachtel legen (aus dem Spiel).
- **Pesos und Arbeiter** werden zurück zum Vorrat an den Tisrand gelegt.
- **Sollte der Architekt gefordert** sein, muss der Spieler diesen jetzt offen vor sich ausliegen haben, also als eine seiner beiden aktuell ausliegenden Aktionskarten. Der Architekt wird nach einem Gebäudebau nicht abgegeben – er bleibt liegen, wo er ist.

Ganz wichtig: Es können grundsätzlich nur die Gebäude erworben werden, die in den beiden Kartenreihen **ganz außen** liegen – das sind immer genau 4 Karten. Die Karten werden im Spielverlauf sozusagen „von außen nach innen“ erworben. Welche Karte(n) in welcher Reihe ein Spieler erwirbt und in welcher Reihenfolge er dies macht, bleibt seiner Wahl überlassen. Er kann z. B., sofern er genügend Ressourcen besitzt, zuerst oben links ein Gebäude erwerben, dann eines unten rechts und gleich noch eines unten rechts. Erworben Gebäude legen die Spieler grundsätzlich offen vor sich ab, so dass jederzeit ersichtlich ist, wie viele Siegpunkte jeder besitzt. **Beachte:** Es kann immer nur derjenige Spieler Gebäude erwerben, der gerade in Phase 1 an der Reihe ist – kein anderer. In Phase 2 und 3 können niemals Gebäude erworben werden.



Gebäude werden von außen nach innen erworben. Welche der vier außen liegenden Gebäude der Spieler, der gerade in Phase 1 an der Reihe ist, erwirbt, bleibt ihm überlassen.

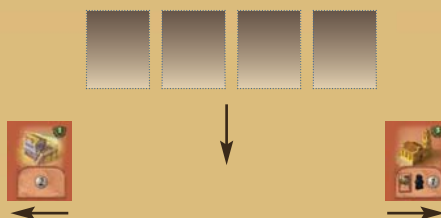
„5 zu 1“-Tausch beim Gebäudebau

Wenn ein Spieler ein Gebäude erwirbt, kann er anstatt eines Arbeiters auch 5 Pesos abgeben (zurück zum Vorrat). Und 5 graue Baustoffe (Schutt) können anstelle eines beliebigen farbigen Baustoffs abgegeben werden (zurück in die Schachtel, aus dem Spiel). **Beachte:** Es ist nicht möglich, Arbeiter in Pesos umzutauschen oder farbige Baustoffe in grauen Schutt!



Vanessa erwirbt das Gebäude in der oberen Reihe rechts außen. Sie gibt 1 roten Baustoff und 2 Pesos ab. Die 2 Pesos kommen zum Vorrat und der rote Baustoff zurück in die Spielschachtel. Vanessa legt das erworbene Gebäude offen vor sich ab. Damit sind ihr 2 Siegpunkte sicher, die ihr nicht mehr genommen werden können.

➔ **Sollten im Spielverlauf in einer Reihe nur noch zwei Gebäude** verblieben sein, dann werden diese sofort nach links und rechts außen gelegt und 4 neue Gebäude vom Nachziehstapel gezogen und zwischen diese beiden Karten gelegt.

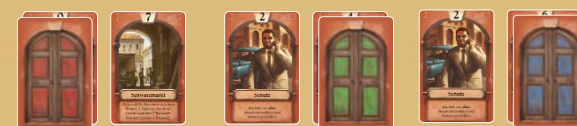


Phase 2: Nachschub

Sollten noch Pesos und/oder Baustoffe aus Phase 1 (und/oder vorherigen Runden) in der Tischmitte vorhanden sein, bleiben sie dort liegen. Es werden nun zusätzlich 3 Baustoffe „blind“ aus dem Beutel gezogen und in die Tischmitte gelegt. Außerdem kommen 3 Pesos vom Vorrat in die Tischmitte. Die Pesos und Baustoffe können sich gegebenenfalls über mehrere Runden in der Tischmitte anhäufen.

Phase 3: Neue Aktionskarte

Einzeln nacheinander in Spielerreihenfolge legt jeder Spieler **genau 1** Aktionskarte seiner Wahl, die er auf der Hand hält, zunächst verdeckt auf eine beliebige seiner beiden offen ausliegenden Aktionskarten. **Beachte:** Das Ablegen geschieht exakt in der gleichen Spielerreihenfolge, in der (gemäß der gebildeten Zahl) in Phase 1 die Aktionen ausgeführt worden!



Vanessa überdeckt ihre 0.

Dann überdeckt Peter seine 4.

Zuletzt überdeckt Tobias seine 6.

Hat jeder eine Aktionskarte verdeckt abgelegt, werden diese aufgedeckt. Die **alte**, darunter liegende Aktionskarte legt jeder Spieler **verdeckt** neben sich (auf seinen persönlichen Ablagestapel) ab. Jeder Spieler ordnet seine beiden jetzt offen ausliegenden Aktionskarten wieder gemäß der abgebildeten beiden Zahlen von links nach rechts aufsteigend an, so dass eine (möglichst kleine) Zahl entsteht. Eine 2 und eine 8 beispielsweise müssen immer als 28 angeordnet werden – **niemals** als 82! Eine 6 und eine 0 immer als 06, niemals als 60!



Vanessa deckt ihre verdeckt abgelegte Aktionskarte auf und die „8“ kommt zum Vorschein. Die alte Aktionskarte, also die „0“, legt sie verdeckt neben sich auf ihren persönlichen Ablagestapel. Ihre beiden aktuellen Aktionskarten ordnet sie als 78 an.

Ganz wichtig: Hat ein Spieler jetzt, also **nach** dem Aufdecken der verdeckt abgelegten Aktionskarte, nur noch 2 Karten auf der Hand, darf er alle seine Karten vom Ablagestapel wieder aufnehmen – ihm stehen somit fortan wieder 11 Handkarten zur Verfügung.



Nur noch 2 beliebige Aktionskarten auf der Hand: alle zurück!

Weiterer Verlauf und Spielende

Alle weiteren Runden werden genau wie beschrieben durchgeführt. Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die notwendige Siegpunktzahl erreicht oder überschritten hat, die Runde wird nicht zu Ende gespielt!

Bei 2 Spielern: 25 Siegpunkte

Bei 3 Spielern: 20 Siegpunkte

Bei 4 Spielern: 15 Siegpunkte

Hinweis: Sollte der seltene Fall eintreten, dass alle 36 Gebäude oder sämtliche 80 Baustoffe aufgebraucht und aus dem Spiel genommen wurden, endet das Spiel sofort und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Hinweise zu den Aktionskarten



0 Siesta

Diese Karte bewirkt keine aktive Aktion, ist aber hilfreich, eine möglichst niedrige Zahl zu bilden, um früh in der Runde am Zug zu sein.



1 Komm zurück

Der Spieler darf sich (muss aber nicht) 1 Karte aus seinem Ablagestapel zurück auf die Hand nehmen. Welche Karte er auswählt und zurücknimmt, muss er den Mitspielern nicht verraten.



2 Schutz

Wer auf wertvolle Gebäude sparen und viele Baustoffe und/oder Pesos vor sich ansammeln möchte, der sollte sich gegebenenfalls rechtzeitig vor den Dieben und Steuereintreibern schützen.



2 Schutt

Die Aktion **muss** ausgeführt werden. *Beispiel: Vanessa ist am Zug. In der Tischmitte liegt viermal Schutt (4 graue Baustoffe). Vanessa muss alle 4 grauen Baustoffe aus der Tischmitte an sich nehmen.*



3 Baustopp

Der Spieler darf die Aktion durchführen, er muss aber nicht. Führt der Spieler die Aktion aus und entfernt somit ein Gebäude vom Rand einer der beiden Gebäudereihen in der Tischmitte, dann wird dieses Gebäude zurück in die Schachtel gelegt. **Ganz wichtig:** Pro Runde darf **insgesamt**, also von allen Spielern, nur ein Gebäude entfernt werden. *Beispiel: Sarah, Tobias und Vanessa haben jeweils einen Baustopp vor sich liegen. Sarah kommt vor Tobias und Vanessa an die Reihe, nutzt ihre Baustopp-Karte und entfernt ein Gebäude. Tobias und Vanessa können ihre Baustopp-Karte in dieser Runde somit nicht nutzen und kein Gebäude entfernen.*



3 Steuereintreiber

Die Aktion **muss** ausgeführt werden. *Beispiel: Peter ist an der Reihe - er hat den Steuereintreiber vor sich liegen. Vor Peter war in dieser Runde bereits Vanessa an der Reihe, nach ihm folgen noch Tobias und Sarah. Peter nimmt sich 1 Peso vom Vorrat. Nun muss er bei den noch folgenden Spielern, also bei Tobias und Sarah (nicht bei Vanessa!), jeweils entweder 1 Arbeiter oder 1 Baustoff seiner Wahl (das darf auch Schutt sein) entfernen. Arbeiter kommen zurück zum Vorrat, Baustoffe in die Schachtel.*



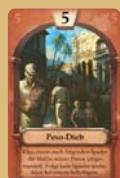
4 Arbeiter

Die Aktion **muss** ausgeführt werden. **Beachte:** Um 2 Arbeiter nehmen zu dürfen, muss man nicht derjenige Spieler mit der niedrigsten Zahl und somit als Erster in der aktuellen Runde dran sein – man muss lediglich der erste Spieler innerhalb der aktuellen Runde sein, der diese Aktion ausführt. Hinweis: Sollte der Arbeitervorrat aufgebraucht sein, dann geht der Spieler in dieser Runde leer aus.



4 Architekt

Der Spieler **muss** sich einen Arbeiter vom Vorrat nehmen. Der Spieler ist hingegen nicht verpflichtet, ein Gebäude mit Hilfe seines Architekten zu erwerben, selbst wenn er kann. Der Gebäudebau ist grundsätzlich freiwillig. Hinweis: Sollte der Arbeitervorrat aufgebraucht sein, dann geht dieser Spieler in dieser Runde leer aus.



5 Peso-Dieb

Die Aktion **muss** ausgeführt werden. Folgen noch mehrere Spieler in der aktuellen Runde, dann darf sich der Peso-Dieb einen **beliebigen dieser Spieler** aussuchen, den er beklaut. Folgt nach dem Peso-Dieb kein anderer Spieler in der aktuellen Runde mehr, dann darf der Peso-Dieb einen **beliebigen Spieler** seiner Wahl beklauen. *Beispiel: Vanessa hat den Peso-Dieb vor sich liegen. Vor ihr war bereits Sarah an der Reihe, nach ihr folgen noch Peter und Tobias. Vanessa muss entweder bei Peter oder Tobias klauen – für wen der beiden sie sich entscheidet, bleibt ihrer Wahl überlassen. Vanessa entscheidet sich für Tobias, der 7 Pesos vor sich liegen hat. Sie klaut ihm 3 Pesos (3,5 = Hälfte; abgerundet auf 3).*

Beachte: Es ist gegebenenfalls erlaubt, dass mehrere Spieler, die den Peso-Dieb gespielt haben, bei ein und demselben Mitspieler klauen. Es kann ferner passieren, dass alle Spieler einen Peso-Dieb vor sich liegen haben – alle Peso-Diebe kommen nacheinander (wenn der jeweilige Spieler dran ist) zum Einsatz.



6 Baustoff-Dieb

Die Aktion **muss** ausgeführt werden. Alles, was für den Einsatz des Peso-Diebes (s.o.) gilt, gilt entsprechend auch für den Baustoff-Dieb. **Wichtig:** Der Baustoff-Dieb klaut normalerweise nur einen Baustoff. Welchen Baustoff er beim betreffenden Spieler klaut, bleibt seiner Wahl überlassen (das darf auch ein grauer Baustoff sein!). Sollte der zu beklauende Spieler **mehr als 3 farbige Baustoffe** besitzen, dann darf der Baustoff-Dieb 2 beliebige Baustoffe bei ihm klauen. *Beispiel: Tobias hat den Baustoff-Dieb vor sich liegen und will Sarah, die nach ihm folgt, beklauen. Sarah hat momentan 4 farbige Baustoffe (1x Gelb, 1x Braun und 2x Rot) sowie 3x Schutt vor sich liegen. Tobias darf sich zwei*

beliebige Baustoffe von Sarah nehmen. Er entscheidet sich für 1 braunen und 1 grauen Baustoff.



7 Schwarzmarkt

Die Aktion **muss** ausgeführt werden. **Beachte:** Um 2 Baustoffe aus dem Beutel ziehen zu dürfen, muss man nicht derjenige Spieler mit der niedrigsten Zahl und somit als Erster in der aktuellen Runde dran sein – man muss lediglich der 1. Spieler innerhalb der aktuellen Runde sein, der diese Aktion ausführt.



8 Pesos

Die Aktion **muss** ausgeführt werden. Sollten mehrere Spieler die Peso-Karte offen vor sich liegen haben, dann kommen sie alle nacheinander (wenn der jeweilige Spieler dran ist) zum Einsatz. *Beispiel: Vanessa und Sarah haben die Peso-Karte vor sich liegen, in der Tischmitte liegen 10 Pesos. Vanessa kommt vor Sarah an die Reihe und nimmt sich 5 Pesos. Von den verbleibenden 5 Pesos darf sich Sarah 3 Pesos nehmen (2,5 = Hälfte; aufgerundet 3).*



9 Mama

Die Aktion **muss** ausgeführt werden. Sollten mehrere Spieler die Mama-Karte offen vor sich liegen haben, dann kommen sie alle nacheinander (wenn der jeweilige Spieler dran ist) zum Einsatz. Welche Baustoffe (die Hälfte der farbigen und die Hälfte der grauen) der Spieler jeweils aus der Tischmitte nimmt, bleibt seiner Wahl überlassen. *Beispiel: Peter hat die Mama vor sich liegen. In der Tischmitte liegen 6 farbige Baustoffe (1x Braun, 2x Gelb und 3x Rot) und fünfmal Schutt. Peter nimmt sich drei farbige Baustoffe (er entscheidet sich für 2x Gelb und 1x Braun) sowie drei graue Baustoffe aus der Tischmitte (Hälfte von 5 = 2,5; aufgerundet 3).*

Danksagung

Der Verlag und der Autor bedanken sich bei allen Testrunden, die an der Umsetzung des Spiels mitgewirkt haben. Ganz besonders zu erwähnen sind hierbei Andreas Staupe, Michael Kroupal, Anke Fleckenstein und Vanessa von Thien.

Autor: Reinhard Staupe
Illustration: Michael Menzel
Layout: Steffi Krage
Text: Reinhard Staupe
und eggertspiele

Copyright: © eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg
2009 / www.eggertspiele.de

