

Michael Rieneck

SANTIAGO DE CUBA

Lukrative Geschäfte in der Karibik für 2 bis 4 Taktiker ab 10 Jahren

Willkommen in Santiago de Cuba, der zweitgrößten Stadt auf Cuba! In den Straßen und Gebäuden herrscht lebhaftes Treiben, denn ein Handelsschiff wartet bereits auf Zigarren, Rum und Zitrusfrüchte. Im bunten Hafenviertel sichert ihr euch als Kaufleute die notwendige Unterstützung der Einheimischen und nutzt euren Einfluss in den wichtigen Gebäuden und Ämtern der Stadt. Wer dabei sein Geld am sinnvollsten investiert und die sich bietenden Gelegenheiten geschickt zu nutzen weiß, wird am Ende der Sieger sein. Aufgrund der wechselnden Kombinationen aus Gebäuden und Bewohnern steht ihr bei jeder Partie vor neuen taktischen Herausforderungen.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele **Siegpunkte** zu sammeln. Siegpunkte erhaltet ihr für die **Lieferung von Waren** auf die Schiffe, aber auch für die **Nutzung verschiedener Gebäude** oder den Besuch bei der **Tänzerin**. Die Siegpunkte sammelt ihr in Form von Siegpunktplättchen, die ihr **verdeckt** vor euch ablegt.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Sichtschirme

12 Gebäudeplättchen



9 Cubanerplättchen



4 Spielfiguren



12 Besitzmarker



5 sechsseitige Spezialwürfel



48 Warensteine

je 8 x Zuckerrohr (weiß)
Zitrusfrüchte (orange)
Tabak (grün)
Rum (rot)
Zigarren (schwarz)



8 x Holz



60 Siegpunktplättchen

je 10 x 20 x

36 Münzen (Pesos) 24 x 12 x

1 Auto

1 Schiffsplättchen

1 Warenwertmarker

Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

- ① Mischt die **12 Gebäudeplättchen** und verteilt sie **zufällig** auf die 12 Gebäudefelder am Stadtrand. Unter jedem Blumensymbol muss ein Gebäude liegen.
- ② Mischt die **9 Cubanerplättchen** und verteilt sie **zufällig** auf die 9 Felder in der Mitte des Spielplans.

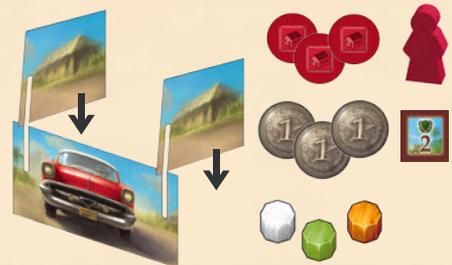
*Vor den Cubanerplättchen verläuft eine Straße. Auf dieser Straße fährt ihr während des Spiels mit einem Auto entlang (im Uhrzeigersinn). Die Straße hat 10 Stationen: Jeder weiße Stern gehört zu dem angrenzenden Cubaner. Der gelbe Stern gehört zum Hafen. **Achtung:** Die Straße ist ein **Rundkurs**. Auf den Hafen folgt als nächste Station immer der linke weiße Stern mit dem Pfeil.*



- ③ Platziert das **Auto** im Hafen (auf dem gelben Stern).
- ④ Legt das **Schiffsplättchen** auf das erste Feld der **Schiffsleiste**. Dies ist das erste von insgesamt 7 Schiffen, die im Laufe des Spiels im Hafen anlegen.
- ⑤ Stellt den **Warenwertmarker** auf die linke Fahne mit der „2“. Der Marker zeigt an, wie viele Siegpunkte ihr **pro Ware** erhaltet, die ihr auf das Schiff liefert. Das können 2, 3 oder 4 Siegpunkte sein.
- ⑥ Legt die **Münzen** und sämtliche **Warensteine** in getrennten **Vorräten** neben dem Spielplan bereit.
- ⑦ Sortiert die **Siegpunktplättchen** nach ihren Werten und legt sie bereit.

Jeder von euch wählt eine Spielerfarbe und erhält den dazugehörigen **Sichtschirm**, die **Spielfigur** sowie die **3 Besitzmarker**. Stellt die Sichtschirme vor euch auf. Spielfiguren und Besitzmarker legt ihr vor euch ab. Außerdem erhält jeder von euch ein **Startkapital** von **3 Pesos** sowie **2 Siegpunkten**. Hinzu kommen noch je **1 Einheit Zuckerrohr** (weiß), **Tabak** (grün) und **Zitrusfrüchte** (orange). Die Waren und das Geld legt ihr hinter eure Sichtschirme.

Beispiel: Spieler rot erhält:



Bestimmt einen **Startspieler**.

Der Spieler rechts vom Startspieler nimmt die **5 Würfel** und würfelt sie. Dann entscheidet er sich für 4 Würfel, die er mit ihrer **gewürfelten Seite** nach oben auf den 4 Feldern des großen Schiffes platziert.

Diese Würfel repräsentieren die Warennachfrage des Schiffes, das momentan im Hafen liegt. Die Farbe jedes Würfels entspricht der jeweiligen Warensorte.

Den fünften Würfel legt der Spieler neben den Spielplan. (Diese Ware wird nicht nachgefragt, egal welche Zahl der Würfel zeigt.)

Die Würfel haben eine Seite, die eine „0“ zeigt (=keine Nachfrage), jeweils zwei Seiten mit einer Nachfrage von „1“, zwei Seiten mit einer Nachfrage von „2“ und eine Seite, die die höchstmögliche Nachfrage von „3“ zeigt. Eine Ausnahme bildet der orangefarbene Würfel. Er zeigt statt der zweiten „1“ eine höchstmögliche Nachfrage von „4“.



Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler führt ihr eure Spielzüge stets reihum im Uhrzeigersinn aus.

Ein Spielzug besteht im Wesentlichen aus zwei Elementen:

A.

Mit dem Auto zu einem Cubaner oder in den Hafen fahren

Wenn du an die Reihe kommst, **musst** du das Auto im Uhrzeigersinn vorwärtsziehen. Du darfst dabei beliebig viele Stationen weit fahren. Aber nur die Fahrt zur unmittelbar nächsten Station ist kostenlos. Jede Station, die über die erste hinaus geht, kostet dich jeweils **1 Peso**. Beendest du die Fahrt vor einem Cubaner, erhältst du zumeist Waren, Siegpunkte oder Geld. Im Hafen löst du stattdessen eine allgemeine Warenlieferung aus.

B.

Mit der eigenen Figur ein Gebäude nutzen

Nachdem du zu einem Cubaner gefahren bist, **musst** du deine Spielfigur auf ein Gebäude stellen. Die Blume auf dem Cubanerplättchen bestimmt mit ihrer Farbe, zwischen welchen 3 Gebäuden du wählen darfst. Gebäude, die durch eine andere Figur besetzt sind, dürfen nicht betreten werden. Dann **darfst** du die Funktion des gewählten Gebäudes nutzen. Bist du in den Hafen gefahren, darfst du **kein** Gebäude nutzen.



Beispiel:

A) Martina fährt mit dem Auto von „Maria“ zu „Pedro“.
Das kostet sie 2 Pesos.

B) „Pedros“ weiße Blume zeigt an, dass Martina nun ihre Figur auf ein Gebäude stellen muss, über dem ebenfalls eine weiße Blume abgebildet ist.



A. Mit dem Auto zu einem Cubaner oder in den Hafen fahren

Beendest du deine Fahrt bei einem Cubaner, darfst du sofort dessen Funktion nutzen.



Pedro - der Tabakhändler
Du erhältst **2 Tabak** aus dem Vorrat.



Maria - die Tänzerin
Du erhältst **2 Siegpunkte** aus dem Vorrat.



José - der Zuckerrohrfarmer
Du erhältst **2 Zuckerrohr** aus dem Vorrat.



Martinez - der Musiker
Du erhältst **3 Pesos** aus dem Vorrat.



Conchita - die Obsthändlerin
Du erhältst **2 Zitrusfrüchte** aus dem Vorrat.



El Zorro - der Taschendieb
Jeder Mitspieler muss dir etwas geben. Jeder darf sich aussuchen, welches der folgenden Dinge er an dich abgibt:

1 Peso

ODER 1 Ware (außer Holz)

ODER 1 Siegpunkt



Miguel - der Holzfäller
Du erhältst **2 Holz** aus dem Vorrat.

Die Blume auf „El Zorros“ Plättchen hat keine Farbe. Daher darfst du deine Figur anschließend **nicht** auf ein neues Gebäude ziehen. Stattdessen bleibt deine Figur an ihrem ursprünglichen Platz stehen. Das Gebäude, auf dem sich deine Spielfigur befindet, darfst du nun ein weiteres Mal nutzen. Fährst du in der allerersten Runde zu „El Zorro“, kannst du kein Gebäude nutzen.



Pablo - der Hehler
Du erhältst **1 beliebige Ware** aus dem Vorrat (außer Holz).

Hinweis: Waren sind knapp. Es gibt im Spiel von jeder Sorte nur 8 Stück. Wer etwas erhalten würde, das nicht vorrätig ist, geht leer aus.



Alonso - der Anwalt
Bei „Alonso“ entscheidest du dich für **eine** von zwei Möglichkeiten:

1. Du darfst **ein** beliebiges **Gebäude in Besitz nehmen**, das noch keinem anderen Spieler gehört. Dazu legst du einen deiner **Besitzmarker** in die obere linke Ecke des gewählten Gebäudeplättchens.

(Jeder von euch kann im Laufe einer Partie maximal 3 Gebäude in Besitz nehmen.)

ODER

2. Du kannst die Funktion **eines** Gebäudes nutzen, das sich bereits in deinem Besitz befindet (d.h. auf dem ein Besitzmarker von dir liegt). Dabei ist es egal, ob das Gebäude durch die Spielfigur eines Spielers besetzt ist.

Beispiel: Martina ist mit dem Auto zum Anwalt gefahren. Statt ein neues Gebäude in Besitz zu nehmen, nutzt sie die Bank, die sie bereits bei einem früheren Besuch des Anwalts in Besitz genommen hat. Durch die Bank erhält sie 2 Pesos. Da der Anwalt eine weiße Blume aufweist, zieht Martina im Anschluss ihre Figur wie gewohnt auf ein Gebäude, das unter einer weißen Blume liegt und darf auch dieses nutzen.

Außerdem erhältst du nun jedes Mal **1 Siegpunkt** aus dem Vorrat, wenn die Figur eines Mitspielers am Ende seines Zuges auf einem deiner Gebäude steht (siehe „Mit der eigenen Figur ein Gebäude nutzen“, S. 6).



Hafen

Beendest du deine Fahrt im Hafen, löst du damit sofort eine Lieferrunde aus, in der **alle** Spieler **Waren auf das Schiff laden** dürfen.

Angefangen bei dir und dann stets reihum im Uhrzeigersinn darf jeder von euch **jeweils eine Warensorte** liefern (jedoch höchstens so viele Einheiten, wie das Schiff aktuell nachfragt). Die gelieferten Waren legt ihr zurück in den Vorrat.

Nach jeder einzelnen Lieferung wird die aktuelle Nachfrage sofort angepasst, indem der dazugehörige Würfel auf die verbleibende Nachfragemenge gedreht wird.

Wer Waren auf das Schiff liefert, erhält sofort entsprechend Siegpunkte. Pro Wareneinheit gibt es 2, 3 oder 4 Siegpunkte, je nachdem, auf welcher Fahne der blaue Warenwertmarker steht.

Wer nicht liefern möchte oder kann, wenn er an die Reihe kommt, muss passen. Wer gepasst hat, kann nicht wieder in die laufende Lieferrunde einsteigen.

Sobald die **Nachfrage** nach allen Waren **erfüllt** ist (also alle Würfel die „0“ zeigen), endet die Lieferrunde. Das Schiff fährt ab und ein neues Schiff kommt in den Hafen (siehe "Ein neues Schiff", S. 8).

Die Lieferrunde endet auch, wenn alle Spieler gepasst haben, obwohl die **Nachfrage** noch **nicht vollständig erfüllt** ist. Dann bleibt das Schiff vorerst im Hafen liegen. Jedoch erhöht sich der Siegpunktertrag für die noch nicht gelieferten Waren. Der blaue Warenwertmarker wird dazu eine Fahne weiter nach rechts gezogen. Wird der Marker allerdings von der „4“ auf die karierte Fahne gezogen, läuft das Schiff **auf jeden Fall sofort** aus, auch wenn es noch Waren nachfragt. Dann kommt ein neues Schiff (siehe "Ein neues Schiff", S. 8).

Wichtig: Hast **du** das Auto in den Hafen bewegt, darfst du am Ende deines Zuges **kein Gebäude nutzen**. Deine Spielfigur bleibt einfach an ihrem Platz stehen.

Auch wichtig: Immer wenn das Auto die Station „Hafen“ überspringt, erfolgt **keine** Lieferrunde. Allerdings steigt der Siegpunktertrag der nachgefragten Waren. Entsprechend wird der Warenwertmarker eine Fahne nach rechts gezogen. (Auch hier gilt: Wird der Marker von der „4“ auf die karierte Fahne gezogen, läuft das Schiff sofort aus.)

Beispiel: Lieferrunde



Peter ist mit dem Auto in den Hafen gefahren. Er beginnt und liefert 2 Einheiten Zitrusfrüchte. Da der Warenwertmarker momentan auf der 3er-Fahne steht, erhält er dafür 6 Siegpunkte.



Martina ist nach ihm an der Reihe. Sie liefert 2 Einheiten Zuckerrohr und erhält dafür ebenfalls 6 Siegpunkte.



Da die Zuckerrohrnachfrage erschöpft ist, kann Philipp seine 2 Zuckerrohr nicht mehr liefern. Er gibt stattdessen 1 Einheit Zitrusfrüchte ab für 3 Siegpunkte.



Wolf besitzt keine Ware, die er liefern könnte. Daher muss er passen.



Nun ist wieder Peter an der Reihe. Er liefert 1 Einheit Rum für 3 Siegpunkte.



Das Schiff fragt noch 1 Einheit Zitrusfrüchte nach. Da keiner der Spieler mehr liefern kann (oder will), ist die Lieferrunde beendet und der Warenwertmarker rückt um ein Fahne nach rechts.

Hätte ein Spieler noch 1 Einheit Zitrusfrüchte abgegeben, wäre die Nachfrage des Schiffes erfüllt gewesen und es würde abfahren. Dann würde ein neues Schiff kommen (siehe "Ein neues Schiff", S. 8).



Holz ist eine besondere Warensorte, die jeweils **anstelle einer** nachgefragten Warensorte auf das Schiff geliefert werden kann (der Würfel dieser Warensorte wird entsprechend runtergedreht). Die Lieferung darf dabei nur Holz beinhalten und kann nicht mit der anderen Sorte gemischt werden. Allerdings bekommt ein Spieler für jedes Holz, das er auf das Schiff liefert, immer nur **1 Siegpunkt** (unabhängig von der Position des Warenwertmarkers).



Holz erhaltet ihr nur bei „Miguel“, dem Holzfäller.

Beispiel: Das Schiff fragt aktuell 2 Zuckerrohr, 2 Rum und 1 Tabak nach. Du lieferst 2 Holz. Dafür erhältst du 2 Siegpunkte und musst anschließend entweder den weißen Würfel (Zuckerrohrnachfrage) oder den roten Würfel (Rumnachfrage) auf die „0“ drehen.

Du kannst mit den beiden Holz aber nicht 1 Tabak und 1 Rum ersetzen. Es ist auch nicht möglich, gleichzeitig 1 Holz und 1 Zuckerrohr abzugeben, um die Zuckerrohrnachfrage von 2 zu erfüllen.

B. Mit der eigenen Figur ein Gebäude nutzen

Nachdem du zu einem Cubaner gefahren bist, **musst** du deine Figur auf ein Gebäude ziehen.

Das Blumensymbol über dem Gebäude muss die **gleiche Farbe** haben wie das Blumensymbol des zuvor besuchten Cubanerplättchens.

Auf dem Gebäude darf sich keine **andere Spielfigur** befinden.

Deine Figur darf **nicht** einfach stehen bleiben, sondern muss auf ein **anderes** Gebäude ziehen.

Es gibt 4 Ausnahmen. Deine Figur muss auf einem Gebäude stehen bleiben, wenn:

1. du zu „El Zorro“ gefahren bist - die Funktion des Gebäudes **darf** genutzt werden.
2. du in den Hafen gefahren bist - die Funktion des Gebäudes **darf nicht** genutzt werden.
3. du zu einem deaktivierten Cubaner gefahren bist (siehe „Zeitungsverlag“, S. 7) - die Funktion des Gebäudes **darf nicht** genutzt werden.
4. alle infrage kommenden Gebäude durch Figuren belegt sind - die Funktion des Gebäudes **darf** genutzt werden.

Die Nutzung eines Gebäudes ist freiwillig.

Stehst du am Ende deines Zuges auf einem Gebäude, das sich im Besitz eines **anderen** Spielers befindet (sein Besitzmarker liegt darauf), erhält dieser sofort **1 Siegpunkt** aus dem Vorrat. Du erhältst **keinen** Siegpunkt, wenn du auf einem eigenen Gebäude stehst.

Danach ist dein Zug beendet, und deine Figur bleibt bis zu deinem nächsten Zug auf dem Gebäude stehen.



Beispiel:

A) Martina fährt mit dem Auto zu „Miguel“ und erhält dafür 2 Holz aus dem Vorrat.

B) Danach **muss** sie ihre rote Figur auf ein Gebäude ziehen, das unter einer dunkelblauen Blume liegt. Da die Zigarrenfabrik bereits von Philipps gelber Figur besetzt ist und es Martina nicht erlaubt ist, auf dem Schwarzmarkt stehen zu bleiben, muss sie ihre Figur auf die Bank stellen. Dann darf Martina die Bank nutzen und erhält 2 Pesos. Da sich die Bank in Philipps Besitz befindet, erhält er nun noch 1 Siegpunkt aus dem Vorrat.

Die Gebäude



Bank

Du erhältst sofort **2 Pesos** aus dem Vorrat.



Kirche

Du erhältst sofort **1 Siegpunkt** aus dem Vorrat.



Schnapsbrennerei

Du darfst sofort **beliebig viel Zuckerrohr** in den Vorrat legen und dir dafür die gleiche Menge **Rum** aus dem Vorrat nehmen.



Zigarrenfabrik

Du darfst sofort **beliebig viel Tabak** in den Vorrat legen und dir dafür die gleiche Menge **Zigarren** aus dem Vorrat nehmen.



Schwarzmarkt

Du darfst sofort **1 beliebige Ware** in den Vorrat legen und dir **1 beliebige andere Ware** dafür aus dem Vorrat nehmen. (Holz darf **nicht** getauscht werden).



Sägewerk

Du darfst sofort **1 Einheit Holz** in den Vorrat legen und dir dafür **1 Siegpunkt** und **1 Peso** aus dem Vorrat nehmen.



Café

Du darfst sofort **1 Einheit Zigarren** und/oder **1 Einheit Rum** in den Vorrat legen. Für jede abgegebene Einheit erhältst du sofort **2 Siegpunkte**. (Du kannst also maximal 4 Punkte erhalten, wenn du 1 Einheit Rum und 1 Einheit Zigarren abgibst. 2 Einheiten Rum oder 2 Einheiten Zigarren sind jedoch nicht möglich.)



Zollamt

Du darfst sofort einen beliebigen **Nachfragewürfel** des Schiffes auf „0“ drehen (=keine Nachfrage).



Casino

Du darfst sofort beliebig viele **Pesos** in **Siegpunkte** umtauschen oder umgekehrt.

Für je 3 Pesos die du in den Vorrat legt erhältst du jeweils **1 Siegpunkt** aus dem Vorrat.

Für jeden Siegpunkt, den du abgibst, erhältst du jeweils **3 Pesos**.



Hafenamt

Du darfst den Siegpuntertrag für Warenlieferungen **um 1** erhöhen oder verringern. Du bewegst dazu den Warenwertmarker um 1 Fahne nach rechts oder links. Der Ertrag kann nie unter „2“ fallen. Ziehst du den Marker hingegen von der „4“ auf die karierte Fahne, legt das Schiff sofort ab (siehe „Ein neues Schiff“, S. 8).



Kontor

Du darfst sofort **1 Einheit** einer auf dem Schiff nachgefragten Warensorte liefern. Du legst sie in den Vorrat und erhältst dafür **2 Siegpunkte** (egal, auf welcher Fahne der Warenmarker steht). Du darfst **kein Holz** liefern. Anschließend wird der betroffene Nachfragewürfel um 1 nach unten gedreht.



Zeitungsverlag

Du erhältst sofort **1 Peso** aus dem Vorrat. Außerdem darfst du ein **Cubanerplättchen** auf die Rückseite drehen und es so **deaktivieren**.

Im Folgenden darf das Auto zwar zu dem deaktivierten Cubaner fahren, allerdings darf dann weder seine Funktion noch die eines Gebäudes genutzt werden.

Die Station des deaktivierten Cubaners darf natürlich nach den üblichen Regeln und zu den üblichen Kosten übersprungen werden.

Sobald das Auto den deaktivierten Cubaner **hinter** sich gelassen hat, dreht ihr das Cubanerplättchen wieder auf die Vorderseite.

Ein neues Schiff

Ein Schiff läuft immer dann aus, wenn:

1. seine Nachfrage vollständig erfüllt ist (alle Würfel zeigen die „0“) ODER
2. der Warenwertmarker auf die karierte Fahne gezogen wird.

Danach kommt sofort ein neues Schiff. Entsprechend wird das **Schiffsplättchen** auf der Schiffsleiste **1 Feld** vorgerückt.



Mit jedem neuen Schiff rückt der **Warenwertmarker** automatisch wieder auf die linke Fahne mit der „2“.



Die Nachfrage des neuen Schiffes bestimmt der Spieler, der die Abfahrt des vorherigen Schiffes in die Wege geleitet hat. Je nach Situation kann das der Spieler sein, der:

1. das Auto in den Hafen bewegt und damit eine **Lieferrunde ausgelöst** hat.
2. durch Überspringen des Hafensfeldes oder durch den Besuch des Hafenamtes den Warenwertmarker auf die karierte Fahne gezogen hat.
3. mit dem Zollamt die letzte Nachfrage des Schiffes neutralisiert hat.
4. mit dem Kontor die letzte Nachfrage erfüllt hat.

Der Spieler bestimmt **am Ende seines Zuges** die neue Nachfrage, indem er alle 5 Würfel zur Hand nimmt und sie würfelt. Dann entscheidet er sich für 4 Würfel, die er mit ihrer **gewürfelten Seite** nach oben auf den 4 Feldern des großen Schiffes platziert. Den letzten Würfel (die Ware, die nicht nachgefragt werden soll) legt der Spieler neben den Spielplan.

Sonderfall 1: Würfelt der Spieler nur Nullen oder entscheidet sich 4 gewürfelte Nullen auf das Schiff zu legen, so rückt der **Schiffsmarker** ebenfalls **1 Feld weiter**. Um die Nachfrage des folgenden Schiffes zu bestimmen, würfelt der Spieler erneut.

Sonderfall 2: Überspringt ein Spieler das Hafensfeld und zieht dadurch den Warenwertmarker auf die karierte Fahne, so führt er seinen Spielzug zunächst ganz zu Ende, indem er wie üblich einen Cubaner und ein Gebäude nutzt. Erst danach würfelt er für das neue Schiff. Da aber während seines Zuges quasi kein Schiff im Hafen liegt, kann er die Funktion des Zollamtes, Kontors oder Hafenamtes nicht nutzen!

Spielende

Das Spiel endet **sofort** mit der Abfahrt des **7. Schiffes**.

Ihr entfernt eure Sichtschirme und könnt noch eure verbliebenen Waren in Siegpunkte tauschen:

Für je **3 Waren** (auch Holz), die ihr zurück in den Vorrat legt, erhaltet ihr jeweils **1 Siegpunkt**.

Geld zählt nichts mehr. Dann zählt jeder die Werte seiner Siegpunktplättchen zusammen.

Wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat, ist der Sieger des Spiels.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der zusätzlich noch mehr Waren übrig hat.

Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer außerdem noch mehr Pesos übrig hat.

Impressum

Autor: Michael Rieneck

Illustration: Michael Menzel

Spielanleitung und Layout: Alfred Viktor Schulz

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg | www.eggertspiele.de
Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg | www.pegasus.de

