

Michael Rieneck

SANTIAGO DE CUBA

Добро пожаловать в Сантьяго — второй по величине город на Кубе. Его оживленные улицы наполнены шумом людской толпы и криками бойких торговцев. Грузовые суда постоянно прибывают в порт, сменяя друг друга. Спрос на поставки местной продукции — экзотических фруктов, сахара, рома, табака и сигар — постоянен, хоть и непредсказуем. На вашей визитной карточке сказано «торговый посредник». Но в действительности вы теневой махинатор, который, для реализации товаров и удовлетворения потребностей всегда готовых принять их на борт судов, ведет дела с местными жителями и продажными чиновниками. Ваша способность доставлять эти товары зависит от ваших «связей». Если вы сможете стать лучшим в условиях этого нестабильного рынка, и разумнее ваших конкурентов инвестируете свои ограниченные денежные средства, то одержите победу. Поставки и спрос на товары постоянно меняются, так же как и местные жители с их собственностью. Каждый раз, во время игры, вы столкнетесь с новым вызовом для ваших тактических способностей в нестабильном Карибском мире, которым является Сантьяго-де-Куба.

Цель игры

Целью игры является получение наибольшего количества **победных очков**. Вы получаете победные очки за **доставку товаров** на суда, при использовании функций различных **зданий** или посещая **танцовщицу**. Вы получаете победные очки в виде маркеров победных очков, которые храните за вашими ширмами.

Компоненты

1 игровое поле

4 ширмы игроков

12 карточек зданий



9 карточек

Кубинцев



4 фишки (по одной для каждого игрока)



12 маркеров собственности

по 3х



5 шестигранных особых кубиков



48 товаров

по 8х

сахарного тростинка (белый)
цитрусовых фруктов (оранжевых)
табак (зеленый)
ром (красный)
сигары (черные)



8х дерева



60 маркеров победных очков

10 ×



20 ×



36 монет (песо)



12 ×



1 автомобиль



1 жетон судна



1 маркер стоимости



Подготовка к игре

Положите на стол **игровое поле**.

- 1 Перемешайте **12 карточек зданий** и **случайным образом** распределите их на 12 областях для зданий в предместье. Под каждым символом цветка должно быть по одному зданию (3 желтых, 3 синих, 3 красных и 3 белых).
- 2 Перемещайте **9 карточек Кубинцев** и **случайным образом** распределите их на 9 областей в центре игрового поля.

Прямо перед карточками Кубинцев проходит улица. Автомобиль (совместно используемый игроками) движется вдоль улицы в направлении по часовой стрелке. Вдоль улицы расположено 10 остановок: каждая белая звезда относится к соседнему Кубинцу. Желтая звезда относится к порту.

Важно: Улица кольцевая. Следующей остановкой после порта всегда является левая белая звезда со стрелкой.



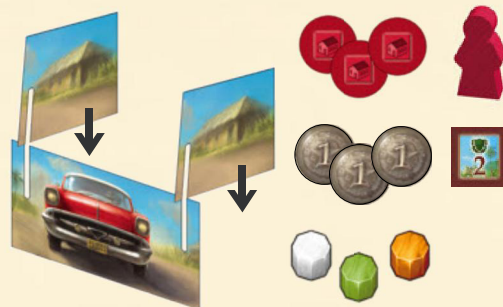
- 3 Поместите автомобиль в портовую область (с желтой звездой).
- 4 Поместите **жетон судна** на первое деление **шкалы судов**. Это первое из 7-и судов, которые посетят порт во время игры.
- 5 Поместите **маркер стоимости** на флаг с цифрой "2". Этот маркер определяет количество победных очков, которые вы получите за каждый доставленный на это судно товар. Это могут быть 2, 3 или 4 победных очка.

- 6 Образуйте отдельные резервы для **монет** и **каждого вида товаров** (включая дерево) и положите их рядом с игровым полем.
- 7 Отсортируйте **маркеры победных очков** в соответствии с их ценностью и положите их рядом с игровым полем.

Каждый игрок выбирает цвет. Поместите перед собой **ширму**, **фишку** и **3 маркера собственности**.

Каждый игрок также получает стартовый капитал в размере **3 песо** и **2 победных очка**. Кроме этого, каждый игрок получает **1 сахарный тростник** (белый), **1 табак** (зеленый) и **1 цитрусовый фрукт** (оранжевый). Спрячьте ваши товары, деньги и победные очки за ширму.

Пример: красный игрок получает:



Определите **первого игрока**.

Игрок, сидящий справа от первого игрока, берет и бросает **5 кубиков**. Затем он выбирает 4 из 5 кубиков и помещает их, **выпавшими при броске значениями**, на 4 области большого судна.

Кубик определяет спрос на товар для данного судна. Цвет каждого кубика совпадает с цветом соответствующего товара.

Положите оставшийся кубик рядом с игровым полем. (Независимо от выпавшего значения, на этот товар спроса нет.)

Каждый кубик имеет одну грань со значением "0" (нет спроса), две грани со спросом "1", две грани со спросом "2" и одну грань с наибольшим спросом "3". Исключение составляет оранжевый кубик. Вместо одной из "1" на нем нанесено "4".



Игровой процесс

Начиная с первого игрока, все игроки ходят по очереди в направлении по часовой стрелке.

Каждый ход состоит из двух частей:

A.

Отправиться на автомобиле к Кубинцу или в порт

Во время своего хода вы должны переместить автомобиль в направлении по часовой стрелке. Вы можете двигать его вдоль улицы на любое количество областей со "звездами". Но только первый шаг на следующую область является бесплатным. Каждый последующий за первым шаг стоит по **1-у песо** каждый.

Остановившись напротив Кубинца, вы, как правило, получаете товары, победные очки и деньги. Вместо этого в порту вы инициируете общий раунд доставки.

B.

Воспользоваться зданием с вашей фишкой

Добравшись на автомобиле до Кубинца, вы **должны** переместить в здание свою фишку игрока. Цвет цветка на карточке кубинца определяет, какие 3 здания доступны на выбор. Нельзя посещать здания занятые чужой фишкой. Затем вы **можете** воспользоваться функциями этого здания. Если вы отправляетесь на автомобиле в порт, то функции здания использовать **НЕ можете**.



Пример:

A) Светлана едет на автомобиле от "Марии" к "Педро", поэтому она должна заплатить 2 песо.

B) Белый цветок на карточке "Педро" говорит о том, что Светлана сейчас должна передвинуть ее фишку в здание под белым цветком.



А. Отправиться на автомобиле к Кубинцу или в порт

Если вы останавливаете автомобиль у Кубинца, то можете немедленно воспользоваться их услугами:



Педро - торговец табаком
Вы получаете **2 табака** из резерва.



Мария - танцовщица
Вы получаете **2 победных очка** из резерва.



Хосе - фермер, выращивающий сахарный тростник
Вы получаете **2 сахарного тростника** из резерва.



Мартинес - музыкант
Вы получаете **3 песо** из резерва.



Кончита - торговец фруктами
Вы получаете **2 цитрусовых фруктов** из резерва.



Эль Зорро - карманник
Каждый из остальных игроков должен **отдать** вам **одно из следующего** (по своему выбору):
1 песо



Мигель - лесоруб
Вы получаете **2 дерева** из резерва.

ИЛИ 1 из любых товаров (кроме дерева)

ИЛИ 1 победное очко

Цветок на карточке “Эль Зорро” прозрачный. Добравшись на автомобиле до “Эль Зорро”, вы **НЕ перемещаете** свою фишку в другое здание. Вместо этого она остается на месте, и вы можете снова воспользоваться функцией этого же здания.



Пабло - перекупщик
Вы получаете **1 товар из резерва по вашему выбору** (но не дерево).

Если вы отправляетесь к “Эль Зорро” в самом первом раунде, то не можете использовать ни одно здание.

Замечка: Количество товаров ограничено. Доступно всего по 8 единиц каждого товара. Если в резерве товара для получения недостаточно, тогда вы уходите ни с чем.



Алонсо - адвокат
Вы можете выбрать один из двух вариантов:

1. Вы можете заявить права на одно из зданий по вашему выбору (которое еще не принадлежит ни одному игроку), поместив один из ваших **маркеров собственности** в правый верхний угол выбранного здания. (В процессе игры каждый игрок может заявить права максимум на три здания).



ИЛИ

2. Вы можете воспользоваться функцией уже принадлежащего вам здания (т.е. того, на котором имеется ваш маркер собственности). При этом не имеет значения, занято ли здание в данный момент фишкой другого игрока.

Пример: Светлана едет на автомобиле к адвокату. Вместо заявления прав на еще одно здание, она использует банк, которым завладела во время одного из предыдущих визитов. Это приносит ей 2 песо. Так как цветок на адвокате белого цвета, теперь она, как обычно, должна посетить одно из зданий под белым цветком и воспользоваться также его функциями.

Дополнительно, вы получаете **1 победное очко** из резерва каждый раз, когда **другой** игрок посещает здание, которым вы владеете (См. “Использование здания с вашей фишкой” на стр. 6).

Порт

Если вы останавливаете автомобиль в порту, то вы немедленно активируете раунд доставки, во время которого все игроки могут доставлять товары на судно.

Начиная с вас, и продолжая в направлении по часовой стрелке, каждый игрок может доставить **один любой тип товара** (но не более, чем сейчас требуется судну).

После каждой доставки корректируйте текущий спрос, уменьшая на доставленное количество товаров значение соответствующего кубика в порту.

Каждый доставивший товары на судно, немедленно получает победные очки. В зависимости от расположения синего маркера стоимости на флагах, каждая единица приносит 2, 3 или 4 победных очка.

Каждый, кто не хочет или не может доставить какой-либо товар, должен пропустить ход. Далее, в течение текущего раунда доставки, этот игрок уже не может повторно возобновить доставку.

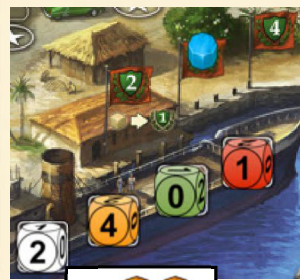
Как только **спрос удовлетворён** для всех товаров (на всех кубиках в порту нулевые значения), заканчивается раунд доставки. Судно отплывает, и в порт заходит новое судно (См. "Новое судно" на стр. 8).

Раунд доставки также завершается, если все игроки пропустили ход и **спрос не был полностью удовлетворен**. В этом случае судно остается в порту. Сместите синий маркер стоимости вправо на один флаг. Таким образом увеличивается количество победных очков за доставляемый товар. Однако, если маркер сдвигается со значения "4" на финишный флаг, то судно немедленно покидает порт, даже если еще не был полностью загружен. Затем в порт заходит новый корабль (См. "Новое судно" на стр. 8).

Важно: После перемещения автомобиля в порт **вы не можете двигать вашу фишку** в другое здание. Она остается на месте, и **вы не можете** воспользоваться функцией текущего или любого другого здания.

Также важно: Если **автомобиль пересекает** (но не останавливается в ней) область со **"звездой"** в порту, отгрузка товаров не происходит. Однако, увеличивается количество победных очков за доставленный товар. Соответственно, сместите маркер стоимости справа от текущего. (Снова, если он сдвигается на финишный флаг, то судно отплывает.)

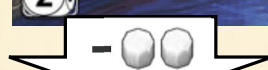
Пример: раунд доставки



Антон едет на автомобиле в порт. Он начинает раунд доставки и доставляет 2 единицы цитрусовых фруктов. Так как маркер стоимости на флаге со значением "3", Антон получает 6 победных очков.



Теперь ход Светланы. Она доставляет 2 сахарного тростника и также получает 6 очков.



Так как спроса на сахарный тростник больше нет,



Владислав более не может доставить 2 его сахарных тростника. Вместо этого он доставляет 2 единицы цитрусовых фруктов и получает за них 3 победных очка. У Петра нет товаров, которые он мог бы доставить. Так что он вынужден пропустить ход.



Теперь ход вновь переходит в Антону. Он доставляет 1 ром получает еще 3 победных очка.



Судну все еще требуется 1 цитрусовый фрукт. Так как ни один игрок не может (или не хочет) его доставить, раунд доставки заканчивается, и маркер стоимости сдвигается на один флаг вправо.



Если бы любой игрок доставил 1 недостающий цитрусовый фрукт, то спрос был бы полностью удовлетворен, и судно бы покинуло порт.

Затем новое судно прибыло бы в порт (См. "Новое судно" на стр. 8).



Дерево является специальным видом товара, который суда всегда готовы принять на борт. Дерево может быть доставлено вместо **одного любого вида товара**, который требуется судну. Вы можете доставить дерево только само по себе; оно не может смешиваться с любым другим видом товара. За каждое доставленное дерево вы получаете **1 победное очко** (независимо от того, на каком из флагов стоит маркер стоимости).



Дерево может быть приобретено только у лесоруба “Мигеля”.

Пример: В данный момент судну требуется 2 сахарных тростника, 2 рома и 1 табак. Вы доставляете 2 дерева. За это вы получаете 2 победных очка и затем должны установить белый (спрос на сахарный тростник) или красный (спрос на ром) кубик в значение “0”. Вы не можете использовать 2 дерева для одновременной подмены 1-го табака и 1-го рома.

Более того, вы не можете одновременно доставить 1 дерево и 1 сахарный тростник для удовлетворения всего спроса на сахарный тростник.

Б. Воспользоваться зданием с вашей фишкой

После визита на автомобиле к Кубинцу, вы **должны** переместить вашу фишку в любое здание.

Символ в виде цветка над зданием должен быть **того же цвета**, что и у символа цветка на карточке Кубинца, которому вы нанесли визит в этом раунде.

В здании **не** должно быть других фишек (заметьте, что маркеры собственности **не считаются** фишками).

Ваша фишка **не может** оставаться на месте, а должна быть перемещена в **другое** здание.

Существует 4 исключения. Ваша фишка должна оставаться в том же здании если:

1. Вы посещаете “Эль Зорро” - вы можете использовать функцию здания.
2. Вы посещаете порт - вы не можете использовать функцию здания.
3. Вы посещаете неактивного Кубинца (См. “Газетный издатель” на стр. 7) - вы не можете использовать функцию здания.
4. Все доступные здания заняты фишками - вы можете использовать функцию здания.

Использование функции здания не является обязательным.

Если, в конце вашего хода, ваша фишка находится в здании, которое принадлежит другому игроку (т.е. на нем лежит его маркер собственности), то владелец здания немедленно получает из резерва **1 победное очко**. Если ваша фишка находится в вашем же здании, то вы **не** получаете победное очко.

На этом **ваш ход окончен**, и ваша фишка остается в здании до начала вашего следующего хода.

Пример:

А) Светлана едет на автомобиле к “Мигелю” и получает из резерва 2 дерева.

Б) После этого она должна переместить свою красную фишку в любое из зданий, находящихся под синей розой. Так как сигарная фабрика уже занята желтой фишкой Владислава и Светлане запрещено оставаться на черном рынке, она должна переместить свою фишку в банк. Затем она использует функцию банка, получая 2 песа. Так как банк является собственностью Владислава, он немедленно получает из резерва 1 победное очко.



Здания



Банк

Вы немедленно получаете из резерва **2 песо**.



Церковь

Вы немедленно получаете из резерва **1 победное очко**.



Перегонный завод

Вы можете немедленно сбросить в резерв **любое количество сахарного тростника**, обменяв его на такое же количество **рома**.



Сигарная фабрика

Вы можете немедленно сбросить в резерв **любое количество табака**, обменяв его на такое же количество **сигар**.



Черный рынок

Вы можете немедленно сбросить в резерв **1 любой товар**, обменяв его на **1 любой другой товар**. (Дерево обменивать **нельзя**).



Лесопилка

Вы можете немедленно сбросить в резерв **1 дерево**, обменяв его на **1 победное очко** и **1 песо**.



Кафе

Вы можете немедленно вернуть в резерв **1 сигару** и/или **1 ром**. За каждую единицу товара вы получаете **2 победных очка**. (Таким образом, вы можете получить до 4-х очков, вернув в резерв 1 сигару и 1 ром, но не разрешается сбрасывать более 1 товара каждого типа.)



Таможня

Вы можете немедленно перевернуть **один кубик** по вашему выбору гранью с цифрой "0".



Казино

Вы можете немедленно перевести **любое количество песо** в **победные очки** и наоборот.

За каждые 3 песо вы получаете 1 победное очко. За каждое победное очко вы получаете 3 песо.



Офис начальника порта

Вы можете сдвигать значение маркера стоимости на один флаг влево или вправо. Таким образом, уменьшается или увеличивается количество победных очков за доставку единицы товара. Если вы сдвигаете маркер на финишный флаг, судно немедленно покидает порт и на смену ему прибывает новое (См. "Новое судно" на стр.8). Если маркер стоимости уже находится на самом левом флаге со значением "2", то он может сдвигаться только вправо).



Офис

Вы можете немедленно доставить на судно **1 товар**, на который есть спрос. Вы получаете ровно **2 победных очка** (независимо от того, на каком из флагов находится маркер стоимости). Вы не можете доставлять дерево.

Как следствие, измените величину спроса на соответствующем кубике, уменьшив его значение на 1.



Газетный издатель

Вы немедленно получаете **1 песо**. Вы также можете, по своему выбору, перевернуть карточку **одного из Кубинцев**, сделав его **неактивным**.

Во время следующего хода, автомобиль может быть перемещен на этого Кубинца, но ни его функции, не функции соответствующего ему здания не могут быть использованы.

Однако, область со "звездой" напротив неактивного Кубинца может быть пропущена по обычным правилам, с соответствующей оплатой.

Как только автомобиль проехал мимо неактивного Кубинца, карточка переворачивается обратно на лицевую сторону.

Новое судно

Судно немедленно покидает порт если:

1. его запросы полностью удовлетворены (все кубики лежат вверх значениями "0") ИЛИ
2. маркер стоимости сдвигается на финишный флаг

Затем в порт прибывает новое судно. Поэтому, сдвиньте **жетон корабля** по шкале судов вправо на **1 деление**.



При прибытии в порт каждого нового судна, маркер стоимости автоматически устанавливается на флаг с цифрой "2".



Спрос нового судна определяется игроком, в **результате действий которого** отплыло предыдущее судно. В зависимости от ситуации, этим игроком может быть тот, кто:

1. переместил автомобиль в порт и **инициировал** раунд доставки
2. пропустив порт или используя функцию здания "Офис начальника порта", сделал так, что маркер стоимости переместился на финишный флаг.
3. используя функцию здания "Таможня", обнулil последний запрос судна.
4. используя функцию здания "Офис", полностью удовлетворил спрос судна.

Этот игрок **в конце своего хода** определяет новый спрос, для чего бросает **5 кубиков**. Затем он выбирает 4 из 5 кубиков и размещает их **выпавшими гранями** на 4 области большого судна. Оставшийся кубик (на этот товар не будет спроса) кладется рядом с игровым полем.

Конец игры

Игра заканчивается сразу после отбытия **7-го судна**.

Все игроки открывают свои ширмы и могут перевести в победные очки оставшиеся товары (включая дерево). Возвращая их в резерв, игрок получает по **1 победному очку** за каждые **3 товара** любых видов. Оставшиеся деньги не приносят победных очков. Теперь игроки подсчитывают свои маркеры победных очков. В игре побеждает участник, набравший наибольшее количество победных очков.

При ничьей, побеждает тот у кого все еще осталось больше всего товаров.

Если ничья сохраняется, то победитель определяется по наибольшему количеству денег.

А знаете ли вы что?

У *Сантьяго-де-Куба* есть старший брат:



Куба

Игра о сигарах,
роме и власти

от авторов
Michael Rieneck и
Stefan Stadler

Больше стратегий, больше зданий,
больше возможностей!

Сантьяго-де-Куба (Santiago de Cuba)

Автор: Michael Rieneck

Иллюстрации: Michael Menzel

Кника правил и макет: Alfred Viktor Schulz

Ривизия книги правил: Patrick Korner

Русский перевод: Попков Владислав aka sNOWBODY

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,

Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

Все права защищены.

www.eggertspiele.de

www.freddistribution.com



Перевод и верстка:

sNOWBODY.org.ua



специально для всех
любителей хороших
интеллектуальных
развлечений :)