

## Santiago de Cuba - KSR

Beginnend mit dem Startspieler führt man seine Spielzüge stets im Uhrzeigersinn aus.  
Die Vorräte sind begrenzt. Wer etwas erhalten würde, das nicht vorrätig ist, geht leer aus.

Ablauf eines Spielzuges:

### A) Pflichtaktion: Mit dem Auto zu einem Cubaner ODER in den Hafen fahren:

- Cubaner:**
- ◆ Das Auto im Uhrzeigersinn vorwärtsziehen und beliebig viele Stationen weit fahren. Die Fahrt zur unmittelbar nächsten Station ist kostenlos, jede weitere kostet 1 Peso.
  - ◆ Endet die Fahrt vor einem Cubaner, erhält man Waren, Siegpunkte (SP) oder Geld:
  - ◆ Überspringt das Auto die Station "Hafen", wandert der Warenwertmarker 1 Fahne nach rechts. Landet er auf der karierten Fahne, läuft das Schiff sofort aus.

**Cubaner** es gibt für den Spieler mit dem Auto:

- Pedro: 2 Tabak  
Jost: 2 Zuckerrohr  
Conchita: 2 Zitrusfrüchte  
Miguel: 2 Holz  
Pablo: 1 beliebige Ware (kein Holz)  
Maria: 2 Siegpunkte  
Martinez: 3 Pesos  
El Zorro: von jedem Mitspieler (nach dessen Wahl): 1 Peso oder 1 Ware (kein Holz) oder 1 SP

Alonso: ENTWEDER nimmt man ein beliebiges Gebäude in Besitz (das keinem and. Spieler gehört).  
1 eigenen Besitzmarker legt man links oben auf dieses Gebäude.  
Man kann max. 3 Gebäude im Laufe einer Partie in Besitz nehmen.

ODER man kann die Funktion eines Gebäudes in eigenem Besitz nutzen.

- Hafen:**
- ◆ Endet die Fahrt im Hafen, löst man sofort eine LIEFERRUNDE aus, in der alle Spieler Waren auf das Schiff laden dürfen.
  - ◆ Angefangen beim aktiven Spieler und dann immer reihum im U-Sinn darf jeder Spieler jeweils eine Warensorte liefern: max. so viele Einheiten, wie das Schiff aktuell nachfragt.
  - ◆ Gelieferte Waren kommen in den Vorrat zurück.
  
  - ◆ Nach jeder Lieferung wird die aktuelle Nachfrage sofort angepasst (Würfelwert drehen). Gemäß Position des blauen Warenwertmarkers bringt jede Wareneinheit 2, 3 oder 4 SP. Wer nicht liefern kann/will, ist aus der laufenden Lieferrunde ausgeschieden.
  - ◆ Ende der Lieferrunde:
    - a) Wurde die Nachfrage nach allen Waren erfüllt (alle Würfel = 0), endet die Lieferrunde. Das Schiff fährt ab und ein neues Schiff kommt in den Hafen.
    - b) Ebenso endet Lieferrunde, wenn alle Spieler gepasst haben, obwohl noch Nachfrage war. Nun bleibt das Schiff im Hafen, aber der Warenwertmarker zieht 1 Feld weiter nach rechts. Kommt er dabei von der "4" auf die karierte Fahne, läuft das Schiff sofort aus und ein neues Schiff kommt in den Hafen.

**HOLZ:** Holz kann ein Schiff immer aufladen. Es kann anstatt einer nachgefragten Warensorte geliefert werden. Allerdings darf die Lieferung dann nur Holz sein. Jedes Holz bringt pauschal 1 SP.  
Nach Lieferung muss die Nachfrage einer nachgefragten Sorte entsprechend angepasst werden.

### B) Mit der eigenen Figur ein Gebäude nutzen:

- ◆ Nachdem man zu einem Cubaner gefahren ist, MUSS man die eigene Figur auf ein Gebäude ziehen. ABER: Wer zu "El Zorro" gezogen ist, darf NICHT auf ein neues Gebäude ziehen. Das Gebäude mit der eigenen Figur darf man ein weiteres Mal nutzen. Besucht man in der allerersten Runde "El Zorro", kann man kein Gebäude nutzen.
  
- ◆ Das Blumensymbol über dem Gebäude muss die gleiche Farbe haben wie das Blumensymbol des zuvor besuchten Cubaner-Plättchens. Auf dem Gebäude darf keine andere Spielfigur stehen.

### ➡ Die Figur darf nicht einfach stehen bleiben, sondern muss auf ein anderes Gebäude gehen.

Ausnahmen:

- ◆ Man ist zu "El Zorro" gefahren. Das Gebäude, wo man steht, darf genutzt werden.
- ◆ Man ist in den Hafen gefahren. Das Gebäude, wo man steht, darf nicht genutzt werden.
- ◆ Man ist zu einem deaktiv. Cubaner gefahren. Das Gebäude, wo man steht, darf nicht genutzt werden.
- ◆ Alle infrage kommenden Gebäude sind durch Figuren belegt. Das Gebäude darf genutzt werden. Generell gilt:
  - ◆ **Die Nutzung eines Gebäudes ist freiwillig.**
  - ◆ Steht man zum Ende seines Zuges auf einem Gebäude, das sich im Besitz eines anderen Spielers befindet (sein Marker liegt darauf), erhält dieser sofort 1 SP aus dem Vorrat.
  - ◆ Man erhält auf einem eigenen Gebäude keinen SP, wenn die eigene Figur dort steht.

### ➡ Danach endet der Spielzug.

### Das Schiff läuft aus - Neues Schiff:

In folgenden Fällen kommt ein neues Schiff:

- a) Das Auto fuhr zum Hafen. Es gab eine Lieferrunde.
- b) Das Auto übersprang das Hafengebiet und der Warenwertmarker zog auf die karierte Fahne.
- c) Gebäude "Zollamt" löste letzte Nachfrage aus.
- d) Gebäude "Kontor" löste letzte Nachfrage aus.

- ◆ Das Schiffsplättchen wandert 1 Feld nach rechts auf der Schiffsleiste.
- ◆ Der Warenwertmarker kommt auf die Fahne mit der "2".
- ◆ Der Spieler, der die Abfahrt des vorherigen Schiffes auslöste, bestimmt die Nachfrage. Dazu würfelt er alle 5 Würfel und wählt 4 davon, die mit ihrer gewürfelten Seite nach oben auf den 4 Feldern des großen Schiffes platziert werden. 1 Würfel kommt zur Seite neben den Spielplan, d.h., diese Ware wird nicht nachgefragt.

### Spielende:

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

Die Spieler entfernen ihre Sichtschirme und tauschen je 3 verbliebene Waren (auch Holz) in je 1 SP. Dann zählt jeder seine SP-Plättchen zusammen.

Wer die meisten SP gesammelt hat, gewinnt.

Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer noch zusätzlich noch mehr Waren übrig hat.

Bei weiterem Patt ist von den Beteiligten im Vorteil, wer ausserdem noch mehr Pesos übrig hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.02.12

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)