

**Cuba - KSR**

Eine Partie geht über 6 Runden mit je 5 Phasen. Fehlen Rohstoffe im Vorrat, geht man leer aus. Die Geldvorräte der Spieler sind offen zu halten. In der KSR heißen Baustoffe stets "Bausteine".

**A Gesetzesvorschläge:**

Von jedem der 4 Gesetzesstapel wird jeweils die oberste Karte aufgedeckt. 2 von diesen Gesetzen werden erst in Phase C verabschiedet, d.h., gelten ab dann.

**B Aktionsphase:**

Der Startspieler beginnt, dann folgen im Uhrzeigersinn die Mitspieler. Jeder spielt 1 beliebige Personenkarte offen vor sich aus und führt deren Aktion(en) aus. Siegpunkte werden sofort abgetragen. Es geht solange reihum, bis jeder Spieler 4 Karten ausgespielt hat. Jederzeit hat ein Spieler freien Zugriff auf seine Vorräte im Vorhof/Lager.



← Personenkarten überlappend vor den Spielern ablegen.

**Der Arbeiter** 1 Stimme im Parlament

**aktiviert Plantage**

Spielfigur auf der eigenen Plantage beliebig versetzen/stehen lassen. Alle 6 Felder in gleicher Reihe und Spalte der Figur sind aktiviert.

Vorhof					
Lager					
X					
X	X	X	X	X	X

Der Vorhof kann nicht aktiviert werden.

Aktiviert = X  
z.B. Position der Figur =

- Jedes so aktivierte Feld (ausser Lager oder andere Gebäude) liefert 1 entsprechenden Baustein oder Rohstoff aus dem Vorrat. Es dürfen max. 2 Rohstoff-Felder genutzt werden.
- Gegen Abgabe von Wassersteinen darf der Arbeiter je 1 aktiviertes Rohstoff-Feld zusätzlich nutzen, keines aber insgesamt doppelt in einem Spielzug. Es darf auch ein im selben Zug erst erhaltener Wasserstein verwendet werden.
- Erhaltene Ressourcen ==> Vorhof.

**Die Händlerin** 2 Stimmen im Parlament

**Kauf/Verkauf am Markt**

Der Markt ist beliebig oft nutzbar:

- Beliebige viele Handelsgüter auf dem Markt **kaufen** (lt. Preisangabe dort) und in den eigenen Vorhof legen. Fehlende Güter kann man zu je 7 Pesos aus allg. Vorrat kaufen.
- Aus Lager/Vorhof beliebig viele Handelsgüter auf dem Markt **verkaufen**, falls dort Felder frei sind. Geld aus dem Vorrat nehmen und die Güter auf Marktfelder legen. Sollte der Markt beim Verkauf schon voll besetzt sein, kann man in den allgemeinen Vorrat verkaufen, aber Rohstoffe nur zu je 1 Peso und Waren zu je 3 Pesos.

Alternativer Einsatz:

- ENTWEDER 1 beliebigen **Baustein** gratis aus dem Vorrat nehmen
- ODER 1 Ex. eines **Rohstoffes** mit dem aktuell tiefstem Preis gratis aus Vorrat nehmen.
- In beiden Fällen ist 1 schwarzer Markierungsstein auf eines der Felder für die alternative Nutzung zu setzen. Die erhaltene Ressource kommt in den Vorhof.

**Der Architekt** 3 Stimmen im Parlament

**Gebäude bauen**

Man darf 1 Gebäude vom Vorrat auswählen und auf ein beliebiges Feld der eigenen Plantage einsetzen (auch unter der Figur), aber nicht auf Lager/andere Gebäude. Kosten: Baustein lt. Vorgabe des Gebäudes (obere Zeile) ==> allgemeinen Vorrat.

Alternativer Einsatz

- Der 1. Spieler, der in einer Runde "Architekt" spielt und nicht baut, erhält 2 Punkte, der 2. Spieler noch 1 Punkt. Mit schwarzen Markierungssteinen jeweils markieren.
- Man muss nicht zwingend bauen oder die Alternative nutzen beim Ausspiel des Architekten.

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de \*lt. Autor Stadler bestätigt

**Der Vorarbeiter** 4 Stimmen im Parlament

**Gebäude nutzen**

Man darf genau eine Möglichkeit nutzen:

- ENTWEDER in beliebiger Reihenfolge alle Gebäude in gleicher Reihe wie die Spielfigur nutzen SOWIE alle Gebäude in der Spalte mit der Spielfigur (bzw. unter dieser).  
Es wirken also maximal alle 6 Felder im Einzugsbereich der Spielfigur (wie Arbeiter). Der Arbeiter muss nicht zuvor gespielt worden sein, um den Vorarbeiter zu nutzen.
- ODER ein beliebiges eigenes Gebäude nutzen.  
Wer das Lager nutzt, kann alle Rohstoffe aus dem Vorhof ins Lager umsetzen.

**Der Bürgermeister** 5 Stimmen im Parlament

**Güter verschiffen**

- Man darf beliebig viele Handelsgüter aus seinem persönlichen Vorrat (Vorhof/Lager) auf ein Schiff seiner Wahl im Hafen legen. Ein Schiff trägt max. 5 Güter. Die Güter werden auf passende markierte Plätze der Schiffskarte gesetzt.
  - Je nach Position des Schiffes im Hafen gibt es 1 - 3 Punkte je verschifftem Handelsgut.
  - Beladene Schiffe bleiben vorerst im Hafen liegen.
- Alternativer Einsatz:
- Keine Schiffsbelieferung vornehmen und dafür als 1. Spieler 4 Pesos kassieren, als 2. Spieler = 2 Pesos. Mit schwarzen Markierungssteinen jeweils markieren.

**Startspielerwechsel:**

Hat jeder Spieler 4 Karten ausgespielt und die Aktionen erledigt, ist SOFORT neuer Startspieler, wer bei der letzten (also 4.) Karte den höchsten Wert hatte (Stimmen).  
Patt: Es gilt als Startspieler, wer von den Patt-Beteiligten zuletzt ausspielte.

**C Parlamentsphase:**

2 von 4 Gesetzesvorschlägen (siehe Phase A) wie folgt auswählen und verabschieden:

- Jeder Spieler deckt seine 5. Personenkarte auf und hat deren Stimmen (1 - 5).
  - Rathaus im Besitz eines Spielers, der es mit Vorarbeiter genutzt hat = 2 Stimmen extra.
- Geheimer Stimmenkauf (1 Stimme = 1 Peso):
- Geldbetrag (0 - x) in die Hand nehmen + gleichzeitig mit allen Spielern aufdecken.
  - Stimmen bezahlen (Jeder Bieter!). Wer nun insgesamt die meisten Stimmen hat, wählt genau 2 Gesetzesvorschläge aus und legt sie auf die vorgeseh. Spielplanplätze.  
Patt: Noch einmal können die Beteiligten geheim nachkaufen (wie zuvor).  
Neues Patt: Startspieler bzw. wer näher an diesem sitzt, entscheidet Patt für sich. Koalitionen sind nicht erlaubt.
  - Die nicht gewählten Vorschläge sind aus dem Spiel zu nehmen.
  - Es gelten immer die jeweils oben liegenden Gesetze bzw. sonst die aufgedruckten Vorgaben auf dem Spielplan (I. / II.).

**D Gesetzesphase (soweit möglich anwenden):**

In Phase I kann man Steuern zahlen. Wer erfüllt = 2 Punkte, sonst 0 Punkte.  
In Phase II kann man Bau-/Rohstoffe abgeben. Wer erfüllt = 2 Punkte, sonst 0 Punkte.  
Beide Phasen von einem Spieler erfüllt = 1 Extrapunkt. Es besteht kein Zwang, zu zahlen.

**E Ende einer Runde:**

Alle Rohstoffe aus dem Vorhof abgeben. Rohstoffe im Lager bleiben erhalten. Bausteine/Waren bleiben immer im Vorhof. Alle schwarzen Markierungssteine vom Spielplan entfernen. Voll beladene Schiffe verlassen Hafen. Ladung ==> Vorrat, Schiffskarten ==> unter Stapel. Ab Runde 2 verlässt nun auch das Schiff auf Anlegeplatz 3 den Hafen, egal wie weit beladen. Schiffe rücken schrittweise nach, bis auf den 3 Anlegeplätzen jeweils 1 Schiff liegt. Auch auf hoher See liegt eine neue Schiffskarte.  
Nachrückrichtung: Schiffskartenstapel ==> hohe See ==> Anlegeplätze.  
80 Punkte erreicht: Erneut auf Siegpunktweg starten und 80 Punkte im Geiste addieren.

**Spielende:** Nach 6 Runden. Je 2 Punkte für eigene Gebäude dazu addieren. Die meisten Punkte führen zum Sieg.  
Patt: Mehr Geld unter den Beteiligten gewinnt das Patt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.10.08  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Bausteine:

Waren:

Rohstoffe: