

САНТЬЯГО ДЕ КУБА

Приветствуем вас в *Сантьяго-де-Кубе* – втором по величине городе Кубы. Переполненные радушиными горожанами улицы раскалены от деловой активности. Кипит работа в душевных конторах торговых агентов. Водители, ведущие грузовики с окрестных ферм в порт, то и дело гудят друг другу. Между портовыми складами и стоящими у пирсов кораблями снуют почерневшие от солнца грузчики. Сухогрузы под флагами великого множества стран уныло болтаются на рейде и готовы встать под погрузку по первому сигналу. Сошедшие на берег капитаны цедят ром в кабинетах портовых чиновников, затягиваясь сигарами. Это – твой город, твой мир. Словом «брокер» на визитке никого не обманеешь: когда на пути хороших людей встаёт непреодолимое препятствие, ты показываешь им окольные тропы. Корабль твоего «доброего друга» пришёл в Сантьяго-де-Кубу к шапочному разбору? Не беда, твоими стараниями он быстро покинет порт с полными трюмами. Конечно, если не подведут связи или ты сам не прозеваешь благоприятную возможность обогатиться в хаосе местного делового мира. Не теряй нюх на наживу: спрос и предложение на рынке меняются в мгновение ока! И каждый день здесь – новый вызов твоим торговым талантам.

Цель игры

Цель игры – набрать как можно больше **победных очков**. Загружайте корабли **товарами**, контролируйте **заведения**, навещайте **танцовщицу** – все эти действия приносят победные очки. Жетоны победных очков складываются перед игроками в **закрытую**. Победитель определяется в конце партии.

Состав игры

Игровое поле

4 ширмы

12 карточек заведений

9 карточек кубинцев

4 фишки игроков

12 маркеров собственности 3x

5 кубиков

48 фишек товаров

по 8x белых (тростник)
зелёных (табак)
красных (ром)
чёрных (сигары)
оранжевых (фрукты)
коричневых (древесина)

60 жетонов победных очков

10x 20x

36 песо

24x 12x

1 автомобиль

1 жетон корабля

1 маркер цены



Подготовка к игре

Разложите на столе **игровое поле**.

- ① Перемешайте **12 карточек заведений** и в **случайном порядке** выложите их в ячейки на окраинах поля. Под каждым цветком должно оказаться по заведению (3 заведения под жёлтыми цветками, 3 под синими, 3 под красными и 3 под белыми).
- ② Перемешайте **9 карточек кубинцев** и в **случайном порядке** выложите их на ячейки в центре поля.

Кубинцы выстроятся вдоль улицы. Мимо них по часовой стрелке будет ездить автомобиль, управляемый игроками. На улице 10 остановок: на остановках с белыми звёздами хозяйничают местные кубинцы, остановка с жёлтой звездой расположена на территории порта.

Важно: улица **кольцевая!** Из порта автомобиль выходит на следующую слева остановку (белая звезда со стрелкой).

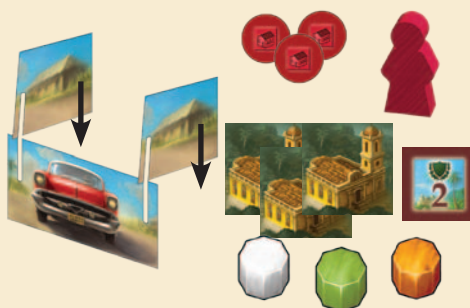


- ③ Поставьте **автомобиль** в порт (на жёлтую звезду).
- ④ **Жетон корабля** положите на первое деление пирса.
Это первый корабль, который зайдёт в порт. Всего будет 7 таких кораблей.
- ⑤ **Маркер цены** положите на флажок с цифрой 2.
Этот маркер показывает, сколько победных очков (от 2 до 4) вы получите за единицу погруженного на корабль товара.

- ⑥ Заведите рядом с полем стопки для **резерва песо** и для каждого вида товаров (включая древесину).
- ⑦ Отсортируйте **жетоны победных очков** по номиналу и сложите рядом с полем.

Каждый игрок получает стартовый капитал (3 песо и 2 победных очка), товарный запас (по 1 фишке тростника, табака и фруктов), а также ширму, фишку игрока и 3 маркера собственности, совпадающих по цвету с фишкой игрока. Уберите товары и деньги за ширму.

Стартовый набор красного игрока



Определите **первого игрока**.

Правый сосед первого игрока берёт **5 кубиков** и бросает их. Из пяти выпавших значений он выбирает четыре и кладёт выбранные кубики так, **как они выпали**, на 4 деления большого корабля.

Кубики показывают текущий спрос на товары в порту. Цвет каждого кубика соответствует цвету одного из товаров (кроме древесины).

Оставшийся кубик положите рядом с игровым полем (на этот товар спроса нет, сколько бы на кубике ни выпало).

На каждом кубике есть грань с 0 (нет спроса), две грани с 1, две грани с 2 и одна грань с высшим показателем спроса – 3. Исключение – оранжевый кубик: у него на одной грани 4 вместо 1.



Процесс игры

Начинает партию первый игрок, далее право хода передаётся по часовой стрелке.

Каждый ход состоит из двух частей:

A.

Подъехать на автомобиле к кубинцу или в порт

В начале своего хода вы **обязаны** передвинуть автомобиль вперёд по часовой стрелке. Автомобиль может проехать сколько угодно остановок (делений со звёздами) вдоль по улице. Однако бесплатным будет только передвижение на соседнюю остановку. Каждый следующий шаг после первого будет стоить **1 песо**.

Если вы остановились перед кубинцем, то, скорее всего, получите товары, деньги или победные очки. В порту начинается раунд всеобщей погрузки товаров.

B.

Воспользоваться функцией заведения

Подъехав к кубинцу, вы **обязаны** поставить свою фишку на заведение. Вы выбираете одно из трёх заведений того же цвета, что и цветок на карточке кубинца, к которому только что подъехали. Заведения, занятые фишками других игроков, посетить нельзя. Затем вы **можете** воспользоваться функцией заведения. Если вы остановили автомобиль в порту, заведение посетить **нельзя**.



Пример

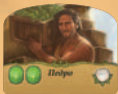
A) *Мартина отъезжает от Марии и тормозит около Педро. За это она платит 2 песо.*

B) *На карточке Педро изображён белый цветок, и теперь Мартина должна поставить свою фишку на любое заведение под белым цветком.*



А. Подъехать на автомобиле к кубинцу или в порт

Подъехав к кубинцу, вы немедленно пользуетесь его функцией.



Педро — табачник
Получите из резерва **2 табака**.



Мигель — дровосек
Получите из резерва **2 древесины**.



Хозе — хозяин сахарной плантации
Получите из резерва **2 тростника**.



Пабло — скупщик краденого
Возьмите из резерва **1 любой товар** (кроме древесины).



Мария — танцовщица
Получите из резерва **2 победных очка**.



Эль Зорро — карманник
Каждый соперник должен отдать вам **что-то одно** на свой выбор:
1 песо
ИЛИ 1 любой товар (кроме древесины)
ИЛИ 1 победное очко



Мартинез — уличный музыкант
Получите из резерва **3 песо**.



Кончита — торговка фруктами
Получите из резерва **2 фрукта**.

Цветок на карточке Эль Зорро прозрачный. Когда вы тормозите около этого кубинца, то **не передвигаете** свою фишку в другое заведение. Она остаётся там, где была, и вы вправе снова воспользоваться функцией этого заведения. Если вы остановились у Эль Зорро в первом раунде, то никакое заведение не посещаете.

Примечание: количество товаров в игре ограничено. Каждого товара всего 8 единиц. Если в резерве нет товара, который вы должны получить, то придётся уйти с пустыми руками.



Алонсо — адвокат

У вас есть две возможности:

1. Вы можете захватить одно заведение на свой выбор (если оно не принадлежит сопернику) и положить на него **маркер собственности**. Маркер размещается в левом верхнем углу выбранного заведения. В ходе партии каждый игрок сможет захватить три заведения.

ИЛИ

2. Вы можете воспользоваться функцией уже принадлежащего вам заведения (т. е. заведения со своим маркером собственности). Не имеет значения, стоит там чья-то фишка или нет.

Пример: Мартина останавливает автомобиль возле адвоката. Вместо захвата нового заведения она пользуется функцией банка, который захватила ранее, когда остановилась у Алонсо. Она получает из банка 2 песо. Поскольку цветок адвоката белый, теперь Мартина должна посетить заведение под белым цветком, после чего может воспользоваться его функцией.

Кроме того, всякий раз, когда любой **соперник** оказывается в захваченном вами заведении, вы получаете из резерва **1 победное очко**.

Порт

Остановившись в порту, вы тут же начинаете раунд погрузки, в ходе которого **все** игроки могут разместить свои товары на корабле.

Сначала грузите товары вы, затем право действия передаётся по часовой стрелке. За один раз игрок может погрузить на корабль **товары одного вида** в количестве, не превышающем текущий уровень спроса на этот товар (значение на кубике такого же цвета). Загруженные товары возвращаются в резерв, а значение на кубике уменьшается на соответствующее число единиц, показывая, насколько сократился спрос.

Всякий, кто загружает товары на корабль, тут же получает победные очки. Каждая единица товара приносит от 2 до 4 победных очков, в зависимости от положения маркера цены на флажках. Игрок, который не может загрузить товары или не хочет этого делать, должен спасовать. В этом раунде погрузки он не сможет больше ничего загрузить, даже если передумает.

Как только **спрос на все товары удовлетворён** (на всех кубиках 0), раунд погрузки завершается. Корабль покидает гавань, и в порт заходит новый. Также раунд погрузки завершается, если **все игроки спасовали при неудовлетворённом спросе**. В этом случае корабль остаётся у пирса, а синий маркер цены сдвигается на один флажок вправо, т. е. количество победных очков за единицу товара увеличивается. Но если маркер цены переходит с четвёртого деления на клетчатый флажок, корабль тут же покидает порт с неполной загрузкой, и к пирсу подходит новый корабль.



Важно: после того как вы остановились в порту, **нельзя перевести свою фишку** в новое заведение. Также **нельзя воспользоваться функцией заведения**, в котором находится ваша фишка.

Не менее важно: когда автомобиль проезжает порт (то есть не останавливается в нём), раунд погрузки не начинается. Однако маркер цены сдвигается на одно деление вправо, т. е. количество победных очков за единицу товара вырастает. И, опять же, если маркер переходит на клетчатый флажок, корабль покидает порт.

Пример



Стефан приехал в порт. Погрузка начинается с него, и на корабль заносят 2 партии его фруктов. Поскольку маркер цены стоит на 3, за эту погрузку Стефан получает 6 победных очков.



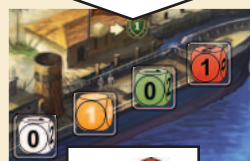
Теперь ход перехватывает Мартина, она получает 6 победных очков за 2 партии сахарного тростника.



Спрос на тростник удовлетворён, и Филипп не может погрузить его на корабль. Он укладывает в трюмы партию фруктов и получает 3 победных очка.



У Михаила вообще нет товаров, которые он мог бы загрузить на корабль, поэтому он пропускает свой ход.



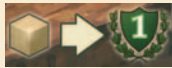
Теперь снова действует Стефан. Он грузит на корабль партию рома и получает ещё 3 победных очка. Корабль не выходит из гавани, поскольку требуется ещё 1 партия фруктов, а у игроков её нет. Раунд погрузки завершён. Маркер цены сдвигается на 1 флажок вправо.



Если бы кто-то из игроков погрузил последнюю партию фруктов, спрос был бы полностью удовлетворён, корабль бы вышел из порта и его место занял новый (подробности на стр. 8).



Древесина — особый товар, который можно загрузить на корабль вместо **одного вида товара**, на который есть спрос (после погрузки древесины спрос на этот товар соответственно уменьшается). Древесину нельзя смешивать с заменяемым товаром при погрузке. Каждая единица древесины приносит **1 победное очко** (не важно, на каком флажке стоит маркер цены).



Купить древесину можно только у дровосека Мигеля.

Пример: текущий спрос в порту — 2 партии тростника, 2 партии рома, 1 партия табака. Вы грузите на борт корабля 2 партии древесины. Получите 2 победных очка и решите, спрос на какой товар уменьшите. Вы можете повернуть нулём вверх или белый кубик (тростник), или красный кубик (ром). Нельзя погрузить 2 партии древесины, чтобы удовлетворить спрос на табак и одновременно снизить спрос, допустим, на ром.

Также вы не можете полностью закрыть спрос, как пример, на тростник погрузкой 1 партии древесины и 1 партии тростника.

В. Воспользоваться функцией заведения

Подъехав к кубинцу на автомобиле, вы должны передвинуть свою фишку в новое заведение. Символ цвета над заведением должен быть того же цвета, что и символ на карточке выбранного вами кубинца.

В заведении не должно быть фишек соперников (маркер собственности фишкой не считается). Оставить свою фишку в заведении, где она была в начале вашего хода, вы не можете: обязательно переставьте её в новое заведение. Однако есть 4 исключения из этого правила. Ваша фишка **должна** остаться на месте, когда:

- вы приехали к Эль Зорро — и вы **можете** повторно воспользоваться функцией заведения, в котором находится ваша фишка;
- вы поехали в порт — и тогда вы **не можете** пользоваться функциями заведений;
- вы побеспокоили занятого кубинца (см. «Газета») — и вы **не можете** пользоваться функциями заведений;
- все доступные заведения заняты фишками соперников — и вы **можете** повторно воспользоваться функцией заведения, в котором находится ваша фишка.

Вы имеете полное право не использовать функцию заведения.

Если в конце вашего хода ваша фишка находится в заведении, которое принадлежит сопернику (т. е. на нём лежит маркер собственности другого игрока), этот соперник тут же получает **1 победное очко** из резерва. Если ваша фишка стоит в вашем же заведении, победное очко вы **не получаете**.

После этого ход завершается, и ваша фишка остаётся в заведении до вашего следующего хода.



Пример

А) Мартина подъезжает к Мигелю и получает 2 древесины из резерва.

В) Затем она обязана переставить свою красную фишку в заведение под синей розой. Сигарная фабрика занята жёлтой фишкой Стефана, и у Мартины нет права остаться на чёрном рынке, так что выход только один — банк. Она использует функцию банка для получения 2 песо. Затем банк, принадлежащий Стефану, приносит ему 1 победное очко из резерва.

Заведения



Банк

Немедленно получите из резерва **2 песо**.



Церковь

Немедленно получите из резерва **1 победное очко**.



Перегонный завод

Можете немедленно положить в резерв **любое количество тростника**, чтобы получить **такое же количество рома**.



Сигарная фабрика

Можете немедленно положить в резерв **любое количество табака**, чтобы получить **такое же количество сигар**.



Чёрный рынок

Можете немедленно положить в резерв **1 любой товар**, чтобы получить **1 другой товар** (древесина в обмене не может участвовать).



Лесопилка

Можете немедленно положить в резерв **1 древесину**, чтобы получить **1 победное очко и 1 песо**.



Кафе

Можете немедленно положить в резерв **1 сигару и/или 1 ром**. За каждый сданный товар вы получаете **2 победных очка**. Так, вы можете получить максимум 4 очка, если вернёте 1 сигару и 1 ром (больше одного товара каждого вида вы сдать не можете).



Казино

Можете немедленно **обменять любое количество песо на победные очки** или наоборот. За каждые 3 песо вы получаете 1 победное очко. За каждое отданное победное очко возьмите из резерва 3 песо.



Таможня

Можете немедленно повернуть **один любой кубик**, который находится на корабле, нулевым значением вверх.



Дирекция порта

Можете **сдвинуть маркер цены на один флажок влево или вправо**, соответственно уменьшив или увеличив ценность единицы товара на погрузке. Так, вы можете вывести корабль из порта, если сдвинете маркер цены на клетчатый флажок. Если же маркер цены стоит на крайнем левом флажке с цифрой 2, вы можете сдвинуть его только на один флажок вправо.



Офис подрядчика

Можете немедленно **погрузить 1 товар**, на который есть спрос. За это вы получите строго **2 победных очка** (независимо от того, на каком флажке стоит маркер цены). Древесину грузить нельзя. Сразу после этого уменьшите спрос на соответствующий товар на единицу.



Газета

Вы немедленно получаете **1 песо**. Также вы можете **перевернуть карточку одного кубинца** на свой выбор: он станет занятым (вы не можете сделать занятым кубинца, рядом с которым только что остановили автомобиль).

Автомобиль можно будет остановить рядом с занятым кубинцем, но нельзя будет воспользоваться ни функцией самого кубинца, ни функциями соответствующих его цветку заведений.

Однако вы можете проехать остановку с занятым кубинцем по обычным правилам, заплатив положенное количество песо. Как только автомобиль проедет мимо занятого кубинца, переверните его карточку лицевой стороной вверх.

Новый корабль

Корабль покидает порт, когда

- а) спрос полностью удовлетворён (все кубики лежат нулевыми значениями вверх) ИЛИ
- б) маркер цены сдвинулся на клетчатый флажок.

После этого в порт заходит новый корабль. Следовательно, сдвиньте **жетон корабля по пирсу на 1 деление вправо**.

Каждый раз, когда в порт заходит новый корабль, **маркер цены возвращается на флажок с цифрой 2**.

Спрос для нового корабля определяет игрок, который **заставил предыдущий корабль выйти из гавани**. В зависимости от ситуации это может быть игрок, который:

- 1) заехал в порт и начал раунд погрузки;
- 2) сдвинул маркер цены на клетчатый флажок, проехав мимо порта или воспользовавшись функцией дирекции порта;
- 3) обнулил последний кубик, воспользовавшись функцией таможни;
- 4) обнулил последний кубик, воспользовавшись функцией офиса подрядчика.

Этот игрок определяет новый спрос **в конце своего хода броском 5 кубиков**. Затем он выбирает 4 кубика из пяти и кладёт их так, **как они выпали**, на 4 деления большого корабля. Оставшийся кубик кладётся рядом с игровым полем: на этот товар спроса нет.

Особый случай 1: если игроку выпали одни нули или он сам решает выложить четыре нуля на корабль, сдвиньте жетон корабля на 1 деление вправо. Затем тот же игрок определяет спрос для следующего корабля повторным броском кубиков.

Особый случай 2: если игрок проезжает порт и маркер цены сдвигается на клетчатый флажок, он сперва должен завершить свой ход (воспользоваться функциями кубинца и заведения — всё как обычно). Только после этого он определяет спрос для нового корабля. Игрок должен помнить, что корабль уже отплыл и использовать функции таможни, дирекции порта или офиса подрядчика он не сможет.



Конец игры

Партия завершается после того, как гавань покинет **седьмой корабль**.

После этого каждый игрок убирает свою ширму и может получить победные очки

за оставшиеся товары (в том числе за древесину). Каждые **3 товара — 1 победное очко**.

Не сбрасывайте товары в резерв. Песо победных очков не приносят. Затем подсчитайте свои победные очки. Тот игрок, у которого будет больше очков по итогам подсчёта, побеждает. В случае равенства очков претенденты сравнивают свои товарные запасы. Если и товаров поровну, сравниваются оставшиеся у игроков песо.

Авторы игры

Автор: Михаэль Ринек

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Книга правил и макет: Альфред Фиктор Шульц

Доработка правил: Патрик Корнер

© 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев

Верстка: Анна Горюнова, Юлия Яралова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию

бизнеса Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

www.hobbyworld.ru