

# CUBA

de Michael Rieneck & Stefan Stadler

## TOUR DE JEU

Une partie se joue en 6 tours, composés chacun de 5 phases :

- 1. Propositions de loi**  
Retourner la première carte de loi de chaque pile.
- 2. Phase d'action**
  - 4X : Jouer 1 carte de personnage et effectuer l'action correspondante.
  - Changement de 1<sup>er</sup> joueur : Celui dont la dernière carte jouée est la plus forte devient 1<sup>er</sup> joueur (En cas d'égalité, celui qui a joué en dernier).
- 3. Phase de parlement**
  - Révéler la 5<sup>ème</sup> carte personnage ⇒ Nombre de votes
  - Achat simultané de votes supplémentaires (1 vote/pesos), sauf si la loi sur la corruption (IV) est en vigueur (tous payent).
  - +2 votes avec la Mairie active (Contremaître).
  - Le joueur majoritaire choisi 2 nouvelles lois.
- 4. Phase de lois**  
Application des lois (si souhaité), dans l'ordre :
  - 1) Taxes (I) : Paiement ⇒ 2 PV
  - 2) Redevances (II) : Paiement ⇒ 2 PV } 5 PV
  - 3) Subventions (III) : Gain de PV.
  - 4) Diverses (IV) : Modifie le marché ou l'utilisation des personnages.
- 5. Fin de tour**
  - Perte de toutes les ressources présentes dans la cour (pas les matériaux, ni les produits).
  - Les bateaux entièrement chargés quittent le port.
  - Les bateaux avancent (Haute mer → 1 → 2 → 3 → retour sous la pile). Il doit toujours y avoir 3 bateaux aux ports (sauf au 1er tour).
  - Les marqueurs noirs sont retirés.
  - Les cartes personnage sont reprises en main.

## FIN DE PARTIE

Chaque joueur marque 2 PV par bâtiment construit.  
Le vainqueur est celui qui a le plus de PV. L'argent départage les égalités.

## MISE EN PLACE

- 3 agrumes, 3 cannes à sucres et 3 tabacs au marché.
- 2 bouteilles de rhum et 2 boîtes de cigares au marché.
- 2 bateaux au port +1 en haute mer.
- Par joueur :
  - 10 pesos
  - 2 matériaux de construction au choix
  - 2 ressources au choix

## FAQ

- Comment obtenir des ressources ?**
- Activer des champs avec le **Travailleur**.
  - En acheter avec la **Négociante**.
  - En prendre 1 avec la **Négociante** (fonction alternative).
- Comment obtenir des matériaux de construction ?**
- Activer des champs avec le **travailleur**.
  - En prendre 1 avec la **Négociante** (fonction alternative).
  - Activer des bâtiments avec le **Contremaître**.
- Comment obtenir des marchandises ?**
- En acheter avec la **Négociante**.
  - Activer des bâtiments du groupe « **Manufactures et marché noir** » avec le **Contremaître**.
- Comment obtenir des points de victoire ?**
- En construisant des bâtiments avec l'**Architecte** (PV en fin de partie).
  - En utilisant la fonction alternative de l'**Architecte** (2 PV, puis 1 PV).
  - Activer des bâtiments du groupe « **Points de victoire** » avec le **Contremaître**.
  - Charger des marchandises sur un bateau, avec le **Maire**.
  - Payer ses taxes (2 ou 5 PV) et redevances (2 ou 5 PV), recevoir des subventions, en phase de lois.
- Comment obtenir de l'argent ?**
- Vendre des marchandises avec la **Négociante**.
  - Activer des bâtiments du groupe « **Sources d'argent** » avec le **Contremaître**.

Personnage	Votes	Fonction	Fonction alternative	Loi à surveiller
<b>Arbeiter (Travailleur)</b>	<b>1</b>	1) Déplacer (ou non) son pion sur l'une de ses plantations. 2) Activer les champs se trouvant sur la même ligne ou colonne (6 cases). 3) Collecter les ressources (2 max, + 1/cube d'eau défaussé) et matériaux de construction et les placer dans la cour.		Sécheresse (IV)
<b>Händlerin (Négociante)</b>	<b>2</b>	- Acheter des marchandises au marché (puis à la réserve générale pour 7 pesos) ⇒ Cour - Vendre des marchandises au marché (puis à la réserve générale pour 3 pesos).	Gratuitement : 1 matériau de construction au choix <b>ou</b> 1 ressource actuellement la moins chère au marché. ⇒ Placer 1 marqueur noir.	
<b>Architekt (Architecte)</b>	<b>3</b>	Construire un bâtiment de la réserve sur la case de son choix de son plateau individuel, et payer son coût, indiqué sur la tuile.	2PV pour le 1 <sup>er</sup> 1PV pour le 2 <sup>ème</sup> ⇒ Placer 1 marqueur noir.	Construction (IV)
<b>Vorarbeiter (Contremaître)</b>	<b>4</b>	- Utiliser les effets de <u>tous les bâtiments</u> se trouvant sur la même ligne ou colonne que son pion (6 cases comme le Travailleur). <b>ou</b> - Utiliser <u>1 seul bâtiment</u> , au choix		
<b>Bürgermeister (Maire)</b>	<b>5</b>	- Embarquer des marchandises sur 1 bateau de son choix (1 seul) ⇒ Marquer les points de victoire correspondants.	4 pesos pour le 1 <sup>er</sup> 2 pesos le 2 <sup>ème</sup> ⇒ Placer 1 marqueur noir.	Port (IV)

Taxes (I)	Redevances (II)	Subventions (III)	Diverses (IV)	
1 pesos	1 agrume	1 PV par cube d'eau en stock	Marktgesetz (marché)	Le marché perd (verliert) 2 agrumes, 2 cannes à sucres et 2 tabacs
2 pesos	1 canne à sucre	1 PV par vote au parlement (carte de personnage seulement)	Marktgesetz (marché)	Le marché gagne (erhält) 2 agrumes, 2 cannes à sucres et 2 tabacs
3 pesos	1 tabac	1 PV par tranche de 3 pesos dans son trésor	Dürregesetz (sécheresse)	Le travailleur ne rapporte plus qu'1 ressource, au lieu de 2 (+ 1/eau)
4 pesos	2 ressources au choix	1 PV par bâtiment	Baugesetz (construction)	La construction d'un bâtiment coûte 2 pesos supplémentaires
5 pesos	1 eau	1 PV par emplacement fournissant des matériaux de construction (pierre, bois, eau)	Hafengesetz (port)	Les bateaux pleins quittent immédiatement le port au lieu d'attendre la fin du tour
1 pesos / Bâtiment	2 matériaux de construction au choix	1 PV par emplacement fournissant des ressources (agrume, canne à sucre, tabac)	Korruptionsgesetz (Corruption)	Personne ne peut acheter de votes supplémentaires au parlement

Aide de jeu réalisée par JF Peyridieu pour BdmL : <http://bdml.free.fr>