Übersicht über die Subventionsgesetze

Du erhältst so viele Siegpunkte, wie es deiner **Platzierung** auf dem **Siegpunktpfad** entspricht. Gleiche Platzierungen geben gleiche Punkte. *Beispiel im Spiel zu viert: Peter hat 14, Jana und Hedda je 12 und Tim 9 Siegpunkte. Dann erhält Peter (1), Jana und Hedda je (2) und Tim (3).*

Du erhältst so viele Siegpunkte, wie es der **Anzahl der Stimmen im Parlament** entspricht, die auf deiner verbliebenen Charakterkarte abgebildet ist (welche du für die Parlamentsphase übrig behalten hattest). Das Sonderplättchen „Stimmenfang" bringt keine Punkte.

Du erhältst so viele Siegpunkte, wie es **Rohstofffelder** (⬢) auf deinem Anwesen gibt, die nicht von Gebäuden überbaut sind.

Du erhältst so viele Siegpunkte, wie es **Baustofffelder** (⬢) auf deinem Anwesen gibt, die nicht von Gebäuden überbaut sind.

Du erhältst so viele Siegpunkte, wie es **Gebäudefelder** auf deinem Anwesen gibt (inklusive des Lagers).

Du erhältst so viele Siegpunkte, wie sich insgesamt **Waren** (Rumflaschen + Zigarrenkisten) auf deinem Vorhof befinden. Du kannst jedoch maximal 8 Siegpunkte auf einmal erhalten, selbst wenn du mehr Waren besitzt.

Wähle **eine Rohstoffsorte** und überprüfe, wie viele Marker du von dieser insgesamt auf deinem Vorhof und Lager stehen hast. Du erhältst so viele Siegpunkte, wie es der Anzahl dieser Rohstoffmarker entspricht. Du kannst jedoch maximal 8 Siegpunkte auf einmal erhalten, selbst wenn du mehr Marker dieser Sorte besitzt.

Du erhältst so viele Siegpunkte, wie du **Wassermarker** auf deinem Vorhof liegen hast. Du kannst jedoch maximal 8 Siegpunkte auf einmal erhalten, selbst wenn du mehr Wassermarker besitzt.

Übersicht über die Restriktionsgesetze

*Wenn ein Restriktionsgesetz aktiv ist, verändert es immer einen bestimmten Aspekt des normalen Spiels. Diese Veränderung **betrifft alle Personen gleichermaßen** und muss von allen beachtet werden. Ein aktives Restriktionsgesetz gilt immer solange, bis es in der Parlamentsphase durch ein anderes Restriktionsgesetz ersetzt wird.*

Hafengesetz: Jedes **voll beladene Schiff** fährt immer sofort aus dem Hafen ab. Das heißt, sobald das fünfte Handelsgut auf ein Schiff geliefert wird, kommen die Handelsgüter von diesem Schiff sofort in Vorrat und das Schiff verdeckt unter den Schiffstapel. Wo es möglich ist, rückt ihr dann die übrigen Schiffskarten im Hafen je ein Platz nach unten, legt die Schiffskarte vom Warteplatz auf Liegeplatz 1 und füllt den Warteplatz wieder mit einer offenen Karte auf, die ihr vom Schiffstapel zieht.

Korruptionsgesetz: Jede Stimme, die du in der ***Parlamentsphase*** zukaufst, kostet dich 2 Pesos (statt wie üblich 1 Peso).

Kontrollgesetz: Die Alternativ-Aktionen des Architekten und des Bürgermeisters sind gesperrt und können von keiner Person genutzt werden. Um das zu verdeutlichen, solltet ihr die Erträge auf diesen Ersatzfeldern mit ihren Aktionsmarkern abdecken. Die Alternativ-Aktion der Händlerin ist von diesem Gesetz nicht betroffen.

Exportgesetz: Belieferst du ein Schiff (durch das Ausspielen des ***Bürgermeisters*** oder die Nutzung eines Kontors) erhältst du für jedes gelieferte Handelsgut immer genau 2 Siegpunkte, egal auf welchem Liegeplatz im Hafen sich das Schiff befindet.

Dürregesetz: Wenn du deinen ***Arbeiter*** spielst, ist die Rohstoffproduktion auf deinem Anwesen eingeschränkt: Während du wie üblich alle Baustoffe der aktivierten Baustofffelder produzierst, kannst du nur den Rohstoff **eines** der aktivierten Rohstofffelder normal produzieren (statt wie üblich zwei). Für jedes der anderen aktivierten Rohstofffelder musst du jeweils entscheiden, ob du dessen Rohstoff verfallen lässt oder ob du ihn durch eine Bewässerung produzierst.

Baugesetz: Wenn du deinen ***Architekten*** spielst, um ein Gebäude zu bauen, musst du neben den üblichen Baustoff-Kosten auch noch **2 Pesos** in den Vorrat zahlen. Kannst du dies nicht, darfst du kein Gebäude bauen.

Marktgesetz: Jedes Handelsgut, das du mit der ***Händlerin*** auf dem Markt einkaufst, ist **1 Peso teurer** als der Wert unter seinem jeweiligen Marktfeld angibt. Kaufst du ein Handelsgut aus dem Vorrat, kostet es dich 8 Pesos statt 7.

Arbeitsgesetz: Wenn du deinen ***Vorarbeiter*** spielst, darfst du nur die Funktion eines einzigen beliebigen Gebäudes auf deinem Anwesen nutzen. Dabei ist es egal, wo sich deine Arbeiterfigur befindet.

CUBANEO ÜBERSICHTSHEFT

Übersicht über den Rundenablauf

Cubaneo wird über 6 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus den folgenden 6 Phasen:

A) VORBEREITUNGSPHASE *(Seite 5 in der Spielanleitung)*

- Mischt den Promenadenstapel und legt die Karten über der Promenade aus. Deckt Ereignisse unterhalb von Eseln mit Eselkarren ab.
- Deckt 4 Gesetzesvorschläge auf.

B) AKTIONSPHASE *(Seiten 6-10 in der Spielanleitung)*

Führt fortlaufend reihum eure Spielzüge aus:

Wenn du dran bist:
a) spiele entweder eine Charakterkarte von der Hand aus **oder**
b) (falls dein Autoplättchen noch vor dir liegt) besuche mit dem Auto eine Promenadenkarte.

Die Phase endet, sobald jede Person nur noch eine Charakterkarte auf der Hand und kein Autoplättchen mehr vor sich hat.

C) EREIGNISPHASE *(Seite 10 in der Spielanleitung)*

Handelt das Ereignis ab, das als einziges auf der Promenade nicht abgedeckt ist.

D) PARLAMENTSPHASE *(Seite 11 in der Spielanleitung)*

Schritt 1: Jede Person deckt ihre verbliebene Charakterkarte auf und darf noch Stimmen zukaufen, indem ihr alle gleichzeitig Münzen enthüllt (1 Peso = 1 Stimme).
Schritt 2: Wer die meisten Gesamtstimmen aus Charakterkarte und zugekauften Stimmen hat, muss zwei Gesetzesvorschläge verabschieden (die nicht verabschiedeten werden abgeworfen).

E) GESETZESPHASE *(Seiten 11-12 in der Spielanleitung)*

Handelt die aktiven Gesetze (I-III) von links nach rechts ab (Steuern und Abgaben sind freiwillig).

F) AUFRÄUMPHASE *(Seite 12 in der Spielanleitung)*

1. *Rohstoffe verderben:* Rohstoffe vom Vorhof kommen zurück in den Vorrat.
2. *Schiffe legen aus dem Hafen ab:* Das Schiff auf Liegeplatz 3 und alle voll beladenen Schiffe verlassen den Hafen, die anderen Schiffe rücken entsprechend nach und neue kommen rein.
3. *Aktionsmarker zurücksetzen.*
4. *Promenade zurücksetzen:* Karten und Eselkarren zurück neben die Promenade legen.
5. *Autoplättchen und Charakterkarten zurücknehmen.*

Nach der Gesetzesphase der 6. Runde endet das Spiel mit der Endwertung, in der jede Person für jedes ihrer Gebäude noch 2 Siegpunkte erhält. Wer danach die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Ressourcenübersicht:

Baustoffe: Holz, Wasser, Stein

Rohstoffe: Zitrusfrüchte, Zuckerrohr, Tabak

Waren: Rumflaschen, Zigarrenkisten

→ **Handelsgüter**

Die Funktionen der Gebäude

1 Kleine Bank

Nimm dir **2 Pesos** aus dem Vorrat.

2 Herberge

Erhalte **1 Siegpunkt**.

3 Kleines Kontor

Wähle 1 Schiff im Hafen und **liefere 1 Handelsgut** von deinem Vorhof oder Lager auf ein passendes freies Güterfeld dieses Schiffes. Erhalte Siegpunkte entsprechend des Liegeplatzes.

4 Kleine Schnapsbrennerei

Bis zu 2x: Stelle **1 Zuckerrohr** von deinem Vorhof oder Lager in den Vorrat und nimm dir dafür **1 Rumflasche** von dort.

5 Kleine Zigarrenfabrik

Bis zu 2x: Stelle **1 Tabak** von deinem Vorhof oder Lager in den Vorrat und nimm dir dafür **1 Zigarrenkiste** von dort.

6 Große Bank

Nimm dir **3 Pesos** aus dem Vorrat.

7 Hotel

Erhalte **2 Siegpunkte**.

8 Großes Kontor

Wähle 1 Schiff im Hafen und **liefere bis zu 2 Handelsgüter** von deinem Vorhof und/ oder Lager auf passende freie Güterfelder dieses Schiffes. Erhalte für jedes davon Siegpunkte entsprechend des Liegeplatzes.

9 Große Schnapsbrennerei

Bis zu 4x: Stelle **1 Zuckerrohr** von deinem Vorhof oder Lager in den Vorrat und nimm dir dafür **1 Rumflasche und 1 Peso** von dort.

10 Große Zigarrenfabrik

Bis zu 4x: Stelle **1 Tabak** von deinem Vorhof oder Lager in den Vorrat und nimm dir dafür **1 Zigarrenkiste und 1 Peso** von dort.

11 Golfplatz

Bis zu 4x: Lege **1 Wasser** von deinem Vorhof in den Vorrat und erhalte dafür **1 Siegpunkt**.

12 Sägewerk

Bis zu 4x: Lege **1 Holz** von deinem Vorhof in den Vorrat und erhalte dafür **1 Siegpunkt**.

13 Zementfabrik

Bis zu 4x: Lege **1 Stein** von deinem Vorhof in den Vorrat und erhalte dafür **1 Siegpunkt**.

14 Rum-Café

Bis zu 3x: Stelle **1 Rumflasche** von deinem Vorhof in den Vorrat und erhalte dafür **2 Siegpunkte**.

15 Zigarren-Café

Bis zu 3x: Lege **1 Zigarrenkiste** von deinem Vorhof in den Vorrat und erhalte dafür **2 Siegpunkte**.

16 Baustoffhaus

Bis zu 2x: Lege **1 beliebigen Baustoff** von deinem Vorhof in den Vorrat und nimm dir dafür **3 Pesos** von dort.

17 Rohstoffhaus

Bis zu 2x: Stelle **1 beliebigen Rohstoff** von deinem Vorhof oder Lager in den Vorrat und nimm dir dafür **5 Pesos** von dort.

18 Warenhaus

Lege **1 beliebige Ware** von deinem Vorhof in den Vorrat und nimm dir dafür **8 Pesos** von dort.

19 Kloster

Lege **1 Rumflasche UND 1 Zigarrenkiste** von deinem Vorhof in den Vorrat und erhalte dafür **5 Siegpunkte**.

20 Hinterhof-Markt

Lege **1 beliebiges Handelsgut** von deinem Vorhof oder Lager in den Vorrat. Nimm dann **1 beliebiges Handelsgut** von dort und platziere es auf deinem Vorhof.

21 Zollposten

Platziere entweder ein beliebiges Handelsgut **aus dem Vorrat** auf einem passenden freien Güterfeld auf einem Schiff im Hafen (**ohne** dafür Siegpunkte zu erhalten) **ODER** entferne ein beliebiges Handelsgut von einem Schiff im Hafen und lege es zurück in den Vorrat.

22 Zweitlager

Stelle alle **Rohstoffe** von deinem Vorhof auf dein **Lager**.

23 Leuchtturm

Nimm die Schiffskarte vom **Warteplatz** und lege sie verdeckt auf den Schiffstapel. Durchsuche dann den Schiffstapel nach einer **beliebigen Schiffskarte** und lege sie offen auf den Warteplatz. Mische im Anschluss den Schiffstapel.

24 Staudamm

Nimm dir **2 Wasser** aus dem Vorrat. (***Vergiss nicht:*** *Der Staudamm ist ein Gebäudefeld und kein Baustofffeld. Mit dem Arbeiter kannst du hier also kein Wasser produzieren.*)

25 Casino

Bis zu 3x: Zahle 4 Pesos in den Vorrat und erhalte dafür 2 Siegpunkte **ODER** nimm dir 4 Pesos und opfere dafür 2 Siegpunkte, indem du deine Wertungsfigur rückwärts ziehst.

26 Zollbüro

Entferne **alle** Handelsgüter von **einem** Schiff im Hafen und lege sie zurück in den Vorrat.

27 Zeitungsverlag

Lege das **Sonderplättchen „Zeitung“** offen neben einen beliebigen Gesetzesstapel. Falls in der folgenden Parlamentsphase von diesem Stapel **kein** Gesetzesvorschlag verabschiedet wird, erhalte **1 Siegpunkt** und nimm dir **1 Peso** aus dem Vorrat. Lege das Sonderplättchen „Zeitung“ nach der Parlamentsphase verdeckt auf den Zeitungsverlag, bis du dessen Funktion das nächste Mal nutzt.

28 Rathaus

Lege das **Sonderplättchen „Stimmenfang“** offen neben deine ausgespielten Charakterkarten. In der folgenden Parlamentsphase hast du damit **2 zusätzliche Stimmen im Parlament**, die zu denen deiner verbliebenen Charakterkarte hinzugezählt werden. Lege das Sonderplättchen „Stimmenfang“ nach der Parlamentsphase verdeckt auf das Rathaus, bis du dessen Funktion das nächste Mal nutzt.

29 Kirche

Lege das **Sonderplättchen „Erlass“** als Markierung offen neben einen **anderen** Gesetzesstapel als denjenigen, neben dem es bereits liegt (nur wenn du die Funktion das erste Mal nutzt, ist noch kein Stapel markiert). Entferne dann sofort den Gesetzesvorschlag aus dem Spiel, der auf dem neu markierten Stapel liegt, ohne eine neue Karte aufzudecken. Damit stehen in der folgenden Parlamentsphase nur die anderen 3 Gesetzesvorschläge zur Verfügung. Das Sonderplättchen „Erlass“ bleibt neben dem Gesetzesstapel liegen, um anzuzeigen, dass du bei der nächsten Nutzung einen anderen Stapel wählen musst. **Achtung:** Die Funktion der Kirche kann maximal einmal pro Runde genutzt werden.

30 Sambaschule

Lege das **Sonderplättchen „Tanzpartner“** offen neben deine ausgespielten Charakterkarten. Sobald du das **nächste Mal** die **Alternativ-Aktion** eines Charakters durchführst, erhältst du den gewählten Ertrag seines Ersatzfeldes **doppelt**. Lege das Sonderplättchen „Tanzpartner“ anschließend verdeckt auf die Sambaschule, bis du dessen Funktion das nächste Mal nutzt. **Beachte:** Sobald du das Sonderplättchen „Tanzpartner“ durch diese Funktion aktiviert hast, bleibt es auf jeden Fall bis zu deiner nächsten Alternativ-Aktion offen vor dir liegen, selbst wenn diese erst in einer späteren Runde erfolgt.

Hinweis: Neben jedem Gesetzesstapel befindet sich ein quadratisches Feld. Dieses dient nur zu Orientierung, dass dort die Sonderplättchen „Zeitung“ bzw. „Erlass“ abgelegt werden können. Es ist erlaubt, das Zeitung und Erlass neben demselben Gesetzesstapel liegen.