

CUBA



Michael Rieneck et Stefan Stadler



Sommaire

02-02 But du jeu

03-03 Matériel

04-05 Préparation du jeu

06-06 Aperçu du déroulement du jeu

06-12 Les 5 phases d'un tour :

06-06 **(A)** Propositions de loi

06-09 **(B)** Phase d'actions

Le travailleur

La négociante

L'architecte

Le contremaître

Le maire

09-10 **(C)** Phase de parlement

10-11 **(D)** Phase de lois

12-12 **(E)** Fin du tour

12-12 Fin de la partie

13-16 Annexes

Les bâtiments

Considérations stratégiques

Variante

CUBA

Un jeu stratégique pour 2 à 5 insulaires ayant le sens des affaires, de Michael Rieneck et Stefan Stadler

Cuba avant la révolution : dans des circonstances turbulentes, les villages de l'île aspirent à la prospérité indépendante et à l'influence.

Qui va acheter et vendre ses ressources et ses marchandises lucrativement sur le marché de l'île, ou encaisser le plus sur les navires de commerce ? Qui va envoyer la bonne personne au parlement, pour influencer la législation gouvernementale, ou construire au bon moment les distilleries, les hôtels ou les banques pour la prospérité de son village ?

But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui aura collecté le plus de points de victoire à la fin de la partie. Les joueurs obtiennent des points de victoire par l'expédition de marchandises au port, mais aussi la construction et l'utilisation de bâtiments, ainsi que le respect des lois, rapportent également des points de victoire.



Matériel

1 plateau de jeu



5 plateaux de plantations



(exemple)

25 cartes de personnages
(5 dans chacune des couleurs des joueurs : bleu, rouge, jaune, vert et violet)



15 cartes de bateaux



(exemple)

1 carte de premier joueur
(avec un support)



24 petites cartes de lois



6 lois de taxes



6 lois de redevances



6 lois de subventions



6 lois diverses

25 tuiles de bâtiments



(exemple : scierie)

1 tuile de votes pour la mairie



1 tuile de veto pour l'église



5 pions aux couleurs des joueurs



5 marqueurs aux couleurs des joueurs



54 ressources
(18 octaèdres de chaque couleur : blanc, orange et vert)



30 produits
(15 bouteilles de rhum rouges et 15 caisses de cigares marron)



45 matériaux de construction
(15 cubes de chaque couleur : bois naturel, brun-rouge, et bleu)



60 pièces de monnaie
(30 pièces de 1 peso, 20 pièces de 3 pesos, 10 pièces de 5 pesos)



6 marqueurs noirs



4 aides de jeu



Préparation du jeu

1. Le **plateau de jeu** est placé au centre de la table.
2. Les **25 tuiles de bâtiments** sont placées sur les emplacements appropriés du plateau de jeu, et à côté du plateau.



3. Les **ressources** et les **produits** sont triés par couleur et constituent une réserve générale. On place **3 agrumes** (*octaèdres orange*), **3 cannes à sucre** (*octaèdres blancs*) et **3 tabacs** (*octaèdres verts*) sur les cases du plateau de jeu de la même couleur de valeurs 6, 5 et 4 pesos. Cette région du plateau de jeu constitue le marché. On place également au début de la partie **2 bouteilles de rhum** (*rouges*) et **2 caisses de cigares** (*marron*) sur les emplacements du marché à 6 et 5 pesos.



4. Les **matériaux de construction** (*cubes*) sont également triés par couleur et placés dans la réserve

générale. Il s'agit de **Pierre** (*brun-rouge*), de **Bois** (*naturel*), et d'**Eau** (*bleu*).



Attention: au cours du jeu, il est important de bien distinguer les **ressources**, les **produits**, et les **matériaux de construction**. Il y a trois sortes de matériaux de construction (*cubes*), trois sortes de ressources (*octaèdres*) et deux sortes de produits (*bouteilles de rhum et caisses de cigares*). Les navires de commerces transportent aussi bien des ressources que des produits ; ces deux groupes ensemble sont appelés des marchandises. **Les matériaux de construction ne sont pas expédiés par bateau.**

5. Les **marqueurs noirs** sont placés à portée de main à côté du plateau.
6. Les **15 cartes de bateaux** sont mélangées et constituent une pile, face cachée, à côté du plateau de jeu. Les deux premières cartes de la pile sont placées, **face visible**, sur les **deux premiers emplacements du port** (avec les valeurs 1 point de victoire et 2 points de victoire par chargement). **Le troisième emplacement du port est laissé libre lors du premier tour de jeu.**
7. Une **carte de bateau supplémentaire** est placée à proximité du port, **au bord du plateau** (ce bateau se trouve encore presque en haute mer, mais il fait route vers Cuba et atteindra le port au prochain tour de jeu).
8. Les **24 cartes de loi** sont séparées selon leur type (de I à IV) ; il y a 6 lois de chaque type. On constitue pour chaque type de loi **une pile séparée en mélangeant les 6 cartes** de ce type, que l'on place ensuite face

cachée dans les emplacements indiqués au bord du plateau.

- I. Lois de taxes
- II. Lois de redevances
- III. Lois de subventions
- IV. Lois diverses



- 9. On détermine un **premier joueur**. Il obtient la carte de premier joueur et la place devant lui avec son support.
- 10. Chaque joueur choisit une couleur (bleu, rouge, jaune, vert ou violet) et prend :

 - le pion et le marqueur à sa couleur



- le **plateau de plantations** à sa couleur. Chacun de ces plateaux est découpé en 12 cases (3 x 4). Parmi celles-ci, il y a un entrepôt (avec une cour), un lac, deux montagnes, deux forêts, et deux plantations de chaque type : tabac, canne à sucre et agrumes. La disposition des cases est identique sur un côté des plateaux, et différente sur l'autre côté.

Soit tous les joueurs utilisent la même disposition des cases, soit ils se décident pour leur plateau individuel. Avec l'expérience, on préférera les dispositions individuelles, qui rendent le jeu encore plus tendu.



- un capital de départ de **10 pesos** ; chaque joueur laisse son argent visible devant lui. Les pièces restantes sont utilisées comme une réserve commune.



- **2 matériaux de construction** (bois, pierre ou eau) et **2 ressources** (agrumes, tabac ou canne à sucre) de son choix
- un jeu de **5 cartes de personnages** à sa couleur (travailleur, négociante, architecte, contremaître, maire)
- 11. Chaque joueur **place son marqueur sur la case de départ** de la piste des points de victoire (le phare sur le plateau de jeu), et son pion sur l'entrepôt de son plateau de plantations.

Il est judicieux qu'un joueur gère la circulation des pièces, tandis qu'un autre se consacre à celle des marchandises et des matériaux de construction.

Aperçu du déroulement du jeu

Une partie dure **6 tours**, chacun étant découpé de la même manière en 5 phases :

- A. **Propositions de lois**
(examen des lois potentielles)
- B. **Phase d'actions**
(jeu des cartes de personnages)
- C. **Phase de parlement**
(vote sur les lois proposées)
- D. **Phase de lois**
(application des lois)
- E. **Fin du tour**
(préparation du tour suivant)

Remarque pour la première partie
Cuba est un jeu passionnant et varié, avec de nombreuses possibilités stratégiques. Pour se familiariser avec le jeu, il est judicieux de commencer par étudier la description qui suit puis de se lancer dans une première partie, avant de se familiariser ensuite si nécessaire avec les conseils stratégiques (page 15). Bon amusement!

Les 5 phases d'un tour

A Propositions de lois

On retourne la **première carte** de chacune des **4 piles de cartes de lois**, et on la place, face visible, sur le dessus de la pile, jusqu'à la phase de parlement. Il ne s'agit pour le moment que de propositions de lois dont les joueurs prennent connaissance maintenant.

B Phase d'actions

Aperçu du déroulement de la phase d'actions

Le **premier joueur** commence, et les autres joueurs jouent à **tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre**. Chacun joue à chaque fois l'une de ses **cartes de personnages** en la plaçant devant lui, et résout l'**action ou les actions correspondante(s)**. S'il gagne des points de victoire, ceux-ci sont comptés immédiatement en avançant le marqueur sur la piste des points de victoire. C'est ensuite le tour du joueur suivant. On procède ainsi jusqu'à ce que chacun ait joué **4 cartes de personnage** (*les cartes jouées par un joueur sont empilées, légèrement décalées, et la cinquième carte est gardée en main jusqu'à la phase de parlement*).



Les 5 cartes de personnages



Le travailleur

(1 vote au parlement)

Jouer le travailleur permet de **déplacer** son pion **librement** sur l'une de ses **plantations**, ou de le laisser sur place. Avec le travailleur, le joueur **active** les 6 cases de son plateau qui se trouvent **sur la même ligne ou sur la même colonne** que le pion.

Les cases activées apportent les bénéfices suivants :



- Le joueur obtient **pour chaque case activée** (sauf l'entrepôt ou les autres bâtiments) **un matériau de construction ou une ressource** du type correspondant, provenant de la réserve. C'est également valable pour la case sur laquelle se trouve le pion. Cependant, il ne peut **collecter que 2 ressources au maximum**. Si les cases activées produisent plus de 2 ressources, le joueur en choisit 2 parmi celles-ci. Cette restriction ne s'applique pas aux matériaux de construction.

Dans l'exemple ci-dessus : 2x pierre, 1x bois, 1x agrumes, 1x tabac

- **En dépensant** de l'eau, il est possible de collecter des ressources supplémentaires parmi les ressources activées ; **chaque cube d'eau donné à la réserve permet de prendre une ressource supplémentaire**. Il est possible d'utiliser de l'eau obtenue lors du même tour. Cependant, **il n'est pas possible de collecter plusieurs fois des ressources pour une même case**.
- Les ressources et les matériaux de construction collectés sont posés par le joueur **dans la cour** de son entrepôt, sur son plateau de plantations.

La cour n'est pas considérée comme une case et n'est jamais activée

La cour est seulement un espace de stockage provisoire pour sa réserve personnelle (matériaux de constructions et ressources).

Remarque pour les tours 2 à 6 : en jouant le travailleur, le joueur doit faire attention à respecter la loi sur la sécheresse (IV) si celle-ci est active.



La négociante

(2 votes au parlement)

Jouer la négociante permet au joueur de faire autant de ces transactions qu'il le souhaite :

- Il peut **acheter autant de marchandises qu'il le souhaite au marché**, dans la limite de ce qu'il peut payer. Pour ce faire, il prend les marchandises correspondantes du plateau de jeu et paie le prix correspondant (indiqué sur la case où se trouvait la marchandise) à la réserve commune. **Les marchandises achetées sont placées dans la cour de l'entrepôt**.
- Il peut **vendre sur le marché autant de marchandises qu'il le souhaite**, en provenance de son entrepôt ou de sa cour, à condition qu'il reste des emplacements disponibles au marché pour les marchandises de ce type. Pour ce faire, il pose les marchandises sur les emplacements appropriés et reçoit le montant correspondant (indiqué sur la case où est posée la marchandise) de la réserve commune.
- S'il ne se **trouve plus** de marchandises d'un type donné sur le marché, il est tout de même possible **d'en acheter à la réserve générale**; indépendamment de leur type, le prix est de **7 pesos**.
- **Si le marché est rempli** pour un type donné de marchandises, il est tout de même possible d'en vendre à la

réserve générale ; indépendamment de leur type, au prix de **1 peso** pour une ressource ou **3 pesos** pour un produit.

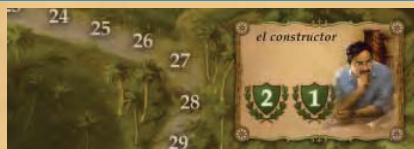
Utilisations alternatives de la négociante

Au lieu de faire les transactions décrites ci-dessus, le joueur peut prendre gratuitement à la réserve générale :

- (1) soit un **matériau de construction de son choix**
- (2) soit une **ressource** du type (ou de l'un des types) disponible sur le marché au prix le moins élevé

Utilisation des marqueurs noirs

Quand une utilisation alternative de la négociante, de l'architecte ou du maire a lieu, on place sur la case correspondante du plateau de jeu l'un des marqueurs noirs. Cette utilisation alternative n'est plus disponible lors de ce tour.



L'architecte

(3 votes au parlement)

Jouer cette carte permet au joueur de choisir un bâtiment de la réserve et de le **construire** sur une case de son choix de son plateau de plantations (y compris sur un lac ou une montagne, ou sur la case occupée par le pion), **mais pas sur l'entrepôt, ni sur un autre bâtiment.**

Pour construire un bâtiment, le joueur doit dépenser les matériaux de construction indiqués en haut de la tuile de ce bâtiment.

Par exemple, la construction d'une manufacture de cigares, il faut dépenser 2 cubes de bois et 2 cubes de pierre.



Manufacture de cigares

Coût de construction:
2 x bois + 2 x pierre

Utilisations alternatives de l'architecte

Au cours d'un tour, le **premier joueur** qui joue cette carte et renonce à construire un bâtiment obtient **2 points de victoire** ; le **deuxième** obtient **1 point de victoire**. (On utilise les marqueurs noirs comme décrit plus haut.)

Remarque pour les tours 2 à 6 : en jouant l'architecte, le joueur doit faire attention à respecter la loi sur la construction (IV) si celle-ci est active.



Le contremaître

(4 votes au parlement)

Jouer cette carte permet au joueur d'utiliser **les effets de ses bâtiments** (cf. annexe page 13). Il doit choisir entre :

- (1) utiliser **dans l'ordre de son choix tous les bâtiments** qui se trouvent sur la même ligne ou la même colonne que son pion (y compris éventuellement celui sur lequel le pion est posé) ; ce choix peut être fait même si la carte du travailleur n'a pas été jouée ce tour-ci
- (2) utiliser **un de ses bâtiments** au choix

Au début de la partie, un bâtiment (l'entrepôt) est déjà placé sur le plateau des plantations. Celui qui l'utilise avec son contremaître peut y **déplacer toutes les ressources** dont il dispose. Ceci est utile **parce que les joueurs, à la fin du tour, perdent toutes les ressources qui ne sont pas stockées dans l'entrepôt.** Les matériaux de construction et les produits n'ont pas besoin d'être stockés.

Indépendamment de la position de leur pion, les joueurs ont libre accès à tout moment à leurs ressources dans l'entrepôt et dans la cour.



Le maire

(5 votes au parlement)

Jouer cette carte permet d'envoyer des marchandises de sa réserve personnelle (la cour ou l'entrepôt) sur l'un des bateaux de son choix au port, et de marquer pour cela des points de victoire. Le joueur peut charger autant de marchandises qu'il le souhaite, mais il n'est possible de charger des marchandises que dans **un seul bateau** ; il est interdit de répartir les marchandises entre plusieurs bateaux.

- Pour fournir des marchandises à un bateau, le joueur place les ressources ou les produits sur les emplacements indiqués de la carte de bateau. Chaque bateau ne peut transporter que les marchandises indiquées sur la carte ; il est considéré comme rempli lorsque chacun des 5 emplacements est occupé par la marchandise correspondante.



Chaque bateau transporte au maximum 5 marchandises dont les types sont spécifiés.

- Selon la position du bateau dans le port, le joueur marque 1, 2 ou 3 points de victoire pour chaque marchandise chargée (indépendamment du type de marchandise).
- Tous les bateaux restent dans le port jusqu'à la fin du premier tour.

Remarque pour les tours 2 à 6 : en jouant le maire, le joueur doit faire attention à respecter la loi sur le port (IV) si celle-ci est active.

Utilisations alternatives du maire

En jouant le maire, il est possible de renoncer au chargement d'un bateau. Le **premier joueur** à le faire lors d'un tour **gagne 4 pesos**, et le **deuxième 2 pesos**. (On utilise les marqueurs noirs comme décrit plus haut.)

Changement de premier joueur à la fin de la phase d'actions

Après que tous les joueurs ont joué leur quatrième carte et résolu l'action correspondante, le **premier joueur change immédiatement selon les règles suivantes** :

- le premier joueur est celui qui a joué lors de la **dernière** (quatrième) action la carte de personnage de valeur la **plus élevée**
- en cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui d'entre eux qui a joué sa carte en dernier devient premier joueur

Le nouveau premier joueur prend aussitôt la carte de premier joueur.

C Phase de parlement

Au cours de cette phase, **2 des 4 propositions de lois sont choisies et adoptées** :

- chaque joueur révèle sa cinquième carte de personnage (*celle qu'il n'a pas jouée au cours de la phase d'actions*) et annonce de combien de votes il dispose au parlement ; les différents personnages ont **des nombres de votes différents**, indiqués sur les cartes (de 1 à 5).

- si un joueur a construit la **mairie** et l'a utilisée avec le **contremaître**, il obtient 2 votes supplémentaires
- enfin, chaque joueur a la possibilité **d'acheter en secret des votes supplémentaires ; chaque vote coûte un peso**. Pour ce faire, le joueur prend de sa réserve d'argent autant de pesos qu'il le souhaite ; parmi ceux-ci, il peut en conserver quelques-uns ou la totalité cachés dans son poing. Tous les joueurs révèlent le montant payé simultanément. Si un joueur ne peut ou ne veut pas acheter de votes, il garde le poing vide. **Le joueur qui dispose du plus grand nombre total de votes** après l'achat de votes choisit **exactement 2 propositions de lois** et les adopte de la manière suivante :
 - chaque **loi choisie** est placée **sur la pile correspondante (de I à IV) au parlement** et **s'applique aussitôt** ; s'il y avait déjà une loi de cette catégorie, celle-ci est invalidée immédiatement. Les propositions de loi refusées sont écartées du jeu.
 - **en cas d'égalité** entre plusieurs joueurs avec le plus grand nombre de votes, **ces joueurs peuvent se départager en achetant à nouveau en secret des votes supplémentaires** ; en cas de nouvelle égalité, c'est le premier joueur (ou, s'il n'est pas impliqué dans l'égalité, le plus proche de celui-ci dans le sens des aiguilles d'une montre) qui choisit les propositions de loi
 - la **totalité de l'argent dépensé** pour acheter des votes **va à la réserve commune** ; tous les joueurs doivent payer, y compris ceux qui n'ont pas obtenu le plus grand nombre de voix
- **les coalitions ne sont pas autorisées**

Remarque pour les tours 2 à 6 : l'achat de voix n'est pas autorisé si la loi sur la corruption (IV) est active.

D Phase de lois

Les lois en cours de validité (4 au maximum) sont appliquées dans la mesure du possible, **dans l'ordre suivant** (de I à IV).

Lois de taxes (I)

Au début du jeu, la taxe est de 2 pesos. De nouvelles lois permettent de changer la valeur de la taxe **entre 1 et 5 pesos**. L'une des lois est différente et fixe la taxe à **1 peso par bâtiment** (la valeur varie donc selon les joueurs).

- Un joueur qui paie la taxe conformément à la loi en vigueur marque **2 points de victoire**. S'il ne peut ou ne veut pas payer, il ne marque naturellement aucun point.

Lois de redevances (II)

Outre les taxes, les joueurs doivent payer une redevance sous la forme de matériaux de constructions ou de ressources. Au début du jeu, la redevance est de 1 agrume. De nouvelles lois permettent de changer cette redevance en **1 canne à sucre, 1 tabac, 1 eau, 2 matériaux de construction ou 2 ressources**. Elle peut également redevenir **1 agrume**.

- Un joueur qui paie la redevance conformément à la loi en vigueur marque **2 points de victoire**. S'il ne peut ou ne veut pas payer, il ne marque naturellement aucun point.

Attention : Si un joueur paie à la fois la taxe et la redevance, il marque un point de victoire supplémentaire pour un total de 5 points (2 + 2 + 1).

Lois de subventions (III)

Au début du jeu, il n'y a pas de subventions. Dès qu'une loi de subvention est adoptée en phase de parlement, les joueurs ont la possibilité de gagner des points de victoire supplémentaires s'ils respectent les conditions de la loi. Pour cela, **il n'est pas nécessaire de dépenser ou de payer quoi que ce soit.**

Selon la loi de subvention en vigueur, les joueurs peuvent marquer un point de victoire pour :

- chaque bâtiment
- chaque case non construite de production de matériaux de construction
- chaque case non construite de production de ressources
- chaque cube d'eau en réserve (maximum 7 points)
- chaque vote au parlement (*on ne prend en compte que les votes provenant de la carte de personnage ; les votes provenant de la mairie et les votes achetés ne comptent pas*)
- chaque lot de 3 pesos (maximum 7 points)

Lois diverses (IV)

Parmi ces lois, il y a **2 lois relatives au marché** qui régulent les quantités de ressources disponibles sur le marché. Si l'une de ces lois est en vigueur, les joueurs procèdent à la régulation conformément à celle-ci. Une loi de marché **réduit l'offre de ressources**, en retirant du marché 2 agrumes, 2 cannes à sucre et 2 tabacs. **L'autre loi augmente l'offre**, en ajoutant au marché 2 ressources de chaque type.

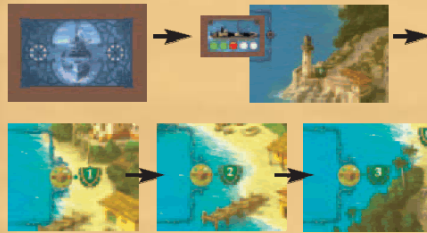
Trois autres lois s'appliquent lors de l'utilisation d'une carte de personnage spécifique :

- 1) **Loi sur la sécheresse:** quand un joueur utilise **le travailleur**, il ne reçoit qu'une ressource d'une case activée (la possibilité d'obtenir des ressources supplémentaires en dépensant de l'eau est toujours disponible, et les matériaux de construction ne sont pas affectés par cette loi)
- 2) **Loi sur la construction:** quand un joueur utilise **l'architecte** pour construire un bâtiment, il doit payer 2 pesos (outre les matériaux de constructions requis pour le bâtiment)
- 3) **Loi sur le port:** quand un joueur utilise **le maire ou le comptoir** (cf. annexe p. 14) et qu'un bateau est entièrement chargé, celui-ci quitte le port **immédiatement** ; tous les bateaux restants avancent (cf. phase 5 p. 12)

Enfin, **la loi sur la corruption** s'applique pendant la phase de parlement ; elle interdit d'acheter des votes. Dans ce cas, seuls les votes des cartes de personnages (et le cas échéant les 2 votes de la mairie) sont pris en compte.

E Fin du tour

- Les joueurs **perdent sans compensation toutes les ressources présentes dans leur cour** ; les ressources dans l'entrepôt sont conservées pour les tours suivants.
- Les matériaux de construction et les produits restent dans la cour.
- Les bateaux entièrement chargés quittent le port : leur chargement retourne à la réserve générale et la carte est placée sous la pile des cartes de bateau.
- Tous les autres bateaux avancent (de la haute mer vers les emplacements de 1 à 3), et on révèle de nouvelles cartes de bateaux de manière à ce qu'il y ait trois bateaux dans le port et un en haute mer, au bord du plateau.
- **Tous les marqueurs noirs sont retirés** des cases où ils étaient placés ; ainsi, les utilisations alternatives de la négociante, de l'architecte et du maire sont à nouveau toutes disponibles.



La fin des tours 2 à 5 ne diffère de la fin du tour 1 que sur un point : le bateau occupant **la position 3 du port** quitte le port, indépendamment de son chargement.

Si, contre toute attente, un matériau de construction ou une marchandise n'est pas disponible dans la réserve générale au moment où elle est nécessaire, les joueurs doivent s'en passer, jusqu'à ce que la réserve soit de nouveau remplie à la suite du déroulement du jeu.

Les joueurs ne sont pas autorisés à échanger quoi que ce soit entre eux.

La fin du sixième tour est la fin de la partie.

Si quelqu'un a atteint la case indiquant **80 points** à la fin de la piste avant la fin de la partie, il continue à compter ses points en recommençant sur la piste.

Fin de la partie

- Chaque joueur marque **2 points de victoire** par bâtiment qu'il a construit. L'argent ne rapporte pas de points de victoire.
- Le vainqueur est celui qui a **le plus de points de victoire** ; en cas d'égalité, le joueur ayant le plus de pesos remporte la partie.

Annexe

Les bâtiments

Un bâtiment est utile à un joueur si les deux conditions suivantes sont respectées :

- 1) il doit l'avoir construit sur son plateau des plantations en jouant la carte d'architecte (cf. page 8)
- 2) il doit utiliser la fonction (avantage) du bâtiment en jouant la carte de contremaître (cf. page 8)

Les matériaux de constructions et les marchandises nécessaires peuvent provenir de l'entrepôt ou de la cour du joueur.

Explication des descriptions des bâtiments

- les termes « coût de construction », « transformer » et « vendre » signifient que le joueur va restituer à la réserve générale les matériaux de construction ou les marchandises indiqués
- la « fonction » n'est valable qu'une seule fois par tour ; par exemple, pour la cimenterie : « permet de transformer jusqu'à 4 cubes de pierre en 1 PV chacun » signifie que lorsque le joueur utilise ce bâtiment avec son contremaître, il peut restituer à la réserve générale jusqu'à 4 cubes de pierre, et il marque autant de points que de pierres dépensées de cette manière.

Pour une approche plus rapide et une meilleure vue d'ensemble, les bâtiments ont été classés dans les catégories suivantes : points de victoire, sources d'argent, manufactures et marché noir, augmentation du pouvoir

Points de victoire (10 bâtiments)



Scierie

Coût de construction:

2x bois + 1x pierre

Fonction:

permet de transformer jusqu'à 4 cubes de bois en 1 PV chacun.



Cimenterie

Coût de construction:

1x bois + 2x pierre

Fonction:

permet de transformer jusqu'à 4 cubes de pierre en 1 PV (point de victoire) chacun.



Terrain de golf

Coût de construction:

2x eau

Fonction:

permet de transformer jusqu'à 4 cubes d'eau en 1 PV chacun.



Cloître

Coût de construction:

2x bois + 1x pierre

Fonction:

permet de transformer jusqu'à 2 ressources quelconques en 1 PV chacun.



Café à rhum

Coût de construction:

1x bois + 1x eau + 1x pierre

Fonction:

permet de transformer jusqu'à 3 rhums en 2 PV chacun.



Café à cigares

Coût de construction:

1x bois + 1x eau + 1x pierre

Fonction:

permet de transformer jusqu'à 3 cigares en 2 PV chacun.



Petit comptoir
Coût de construction:
 2x bois + 1x pierre
Fonction:
 permet de charger une marchandise sur un bateau pour marquer les points de victoire correspondants.



Grand comptoir
Coût de construction:
 2x bois + 2x pierre
Fonction:
 permet de charger un nombre quelconque de marchandises du même type sur un bateau pour marquer les points de victoire correspondants.



Hôtel
Coût de construction:
 2x bois + 1x eau + 2x pierre
Fonction:
 permet de marquer 2 points de victoire.



Auberge
Coût de construction:
 1x bois + 1x eau + 1x pierre
Fonction:
 permet de marquer 1 point de victoire.

Sources d'argent (5 bâtiments)



Grand magasin
Coût de construction:
 1x bois + 2x pierre
Fonction:
 permet de vendre un produit pour 6 pesos.



Marché aux ressources
Coût de construction:
 2x bois + 1x pierre
Fonction:
 permet de vendre une ressource pour 4 pesos.



Marché aux matériaux
Coût de construction:
 1x bois + 1x eau + 1x pierre
Fonction:
 permet de vendre jusqu'à 2 matériaux de construction pour 2 pesos chacun.



Petite banque
Coût de construction:
 1x bois + 1x pierre
Fonction:
 permet de gagner 2 pesos.



Grande banque
Coût de construction:
 2x bois + 3x pierre
Fonction:
 permet de gagner 4 pesos.

Manufactures et marché noir (5 bâtiments)



Manufacture de cigares
 (2 x)
Coût de construction:
 2x bois + 2x pierre
Fonction:
 permet de transformer un nombre quelconque de tabacs en caisses de cigares.



Distillerie
 (2 x)
Coût de construction:
 2x bois + 2x pierre
Fonction:
 permet de transformer un nombre quelconque de cannes à sucre en bouteilles de rhum.



Marché noir
Coût de construction:
 3x bois + 2x pierre
Fonction:
 permet de transformer une marchandise quelconque en une autre

Augmentation du pouvoir (5 bâtiments)



Église
Coût de construction:
 2x bois + 2x pierre
Fonction:
 permet de mettre son veto à une proposition de loi. Le joueur utilisant ce bâtiment (en jouant son contremaître) écarte aussitôt du jeu l'une des propositions de loi ; il n'y a donc à ce tour que 3 propositions de loi. Pour mémoire, la tuile de veto est placée à côté de la pile de lois choisie. Il n'est pas possible de mettre son veto à une loi de la même pile au tour suivant.



Mairie
Coût de construction:
 1x bois + 1x pierre
Fonction:
 donne 2 votes supplémentaires au parlement. Le joueur utilisant ce bâtiment (en jouant son contremaître) pose pour mémoire la tuile de votes sur la mairie jusqu'à la phase de parlement. Elle est ensuite écartée jusqu'à la prochaine utilisation de la mairie.



Réservoir
Coût de construction:
 2x pierre
Fonction:
 produit 2 cubes d'eau.



Phare
Coût de construction:
 1x bois + 1x pierre
Fonction:
 permet d'échanger le bateau en haute mer contre un bateau de son choix de la pile de cartes de bateau.



Entrepôt
Coût de construction:
 2x bois
Fonction:
 permet de déplacer ses ressources de la cour vers l'entrepôt.

Considérations stratégiques

Comme chaque joueur doit envoyer l'un de ses **cinq personnages** au parlement, un joueur peut trouver utile de réfléchir au début de la phase d'actions sur les points suivants :

- est-il favorable ou défavorable aux lois actuellement en vigueur ?
- est-il important pour lui qu'une ou deux des lois proposées soit mise en application ?
- veut-il absolument empêcher l'adoption d'une ou deux des lois proposées ?
- à quelle carte de personnage peut-il renoncer lors de la phase d'actions ?

Idées constructives

- 1) Il est très rentable d'envoyer à chaque tour des marchandises au bon moment. Pour cela, on peut accumuler un grand nombre de ressources ou construire l'un des Comptoirs ou le Marché noir pour la flexibilité qu'ils procurent.
- 2) Une bonne alternative au chargement des bateaux est la construction d'une Manufacture et du Café correspondant. En combinaison avec la production des ressources appropriées, ceci garantit des points de victoire à chaque tour.
- 3) L'argent est roi : celui qui obtient suffisamment de pesos, par les Banques et les Marchés, peut payer les taxes à tous les tours et exercer son pouvoir au parlement pour faire adopter les lois de son choix - par exemple les subventions qui lui conviennent.
- 4) Collecter des points de victoire par les bâtiments est une bonne idée également : celui qui construit l'Hôtel et l'Auberge, et échange ensuite ici et là des matériaux de construction ou des ressources contre des points de victoire, peut obtenir avec le décompte des bâtiments en fin de partie un nombre de points substantiel.

Chaque stratégie a ses avantages. Le vainqueur est celui qui gardera en vue l'ensemble du jeu et choisira dans chaque situation la meilleure possibilité.

Variante

Il est possible de jouer avec la variante suivante : au lieu de conserver en main la cinquième carte de personnage jusqu'à la phase de parlement, les joueurs doivent décider au début de la phase lequel de leurs cinq personnages ils souhaitent envoyer au parlement. Ils posent la carte

correspondante devant eux, face cachée, et ne la révèlent qu'au début de la phase de parlement. Cette variante ajoute un peu de tension au jeu, parce que personne ne sait exactement de quels personnages les autres joueurs disposent encore.

Remerciements

L'éditeur et les auteurs remercient les nombreuses personnes qui les ont aidés et ont participé à l'élaboration de Cuba. Leurs idées et leurs suggestions ont permis au jeu de grandir et de mûrir.

Il faut nommer tout particulièrement Thomas Mumm, Daniela Metzger, Klaus-Jürgen Danker, Detlef Kraut et Tobias Stapelfeldt. Sans le soutien de Friedemann de Pedro et de son agence de publicité, la réalisation de ce jeu de cette manière aurait été difficile, de même que sans l'excellente collaboration avec Michael Menzel. Ont également participé les groupes de test à Drübborn, à Rieckhof, au café Sternschanze, à FAIRspielt, à Herne et au « Gathering of Friends ».

Auteurs :

Michael Rieneck et Stefan Stadler

Illustration :

Michael Menzel

Mise en page :

Steffi Krage

Texte :

Annegret Schoenfelder

Traduction française : William Attia

Mise en page française : LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>

© eggertspiele oHG
2007 oHG, Hamburg
www.eggertspiele.de

