Ein Spiel von Michael Rieneck und Stefan Stadler

# CUBANEO




für 2 bis 5 Personen, ab 12 Jahren

## SPIELANLEITUNG

DEEP PRINT GAMES

# Spielmaterial

### 1 Spielplan



### 5 Anwesen



### 5 Arbeiterfiguren

*je 1 pro Farbe*



### 5 Wertungsfiguren

*je 1 pro Farbe*



### 5 Autoplättchen

*je 1 pro Farbe*



*Vorderseite*



*Rückseite mit Eselkarren*

### 30 Gebäudeplättchen



*Vorderseite*



*rote Rückseite: Gebäude 1-10*



*braune Rückseite: Gebäude 11-20*



*blaue Rückseite: Gebäude 21-30*

### 25 Charakterkarten

*pro Farbe 1 Set, das aus den gleichen 5 Charakterkarten besteht*

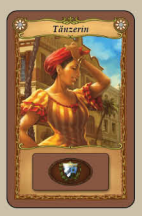



*Vorderseite*



*Rückseite*

### 8 Promenadenkarten




*Vorderseite*



*Rückseite*

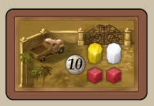
### 15 Schiffskarten



*Vorderseite*

*Rückseite*

### 8 Startkarten



*Vorderseite*



*Rückseite*

### 32 Gesetzeskarten

*8 Steuergesetze*




*Vorderseite*



*Rückseite*

*8 Abgabengesetze*




*Vorderseite*



*Rückseite*

*8 Subventionsgesetze*




*Vorderseite*



*Rückseite*

*8 Restriktionsgesetze*




*Vorderseite*



*Rückseite*

### 45 Rohstoffmarker



*15 x Zitrusfrüchte*



*15 x Tabak*



*15 x Zuckerrohr*

### 45 Baustoffmarker



*15 x Holz*



*15 x Wasser*



*15 x Stein*

### 20 Warenmarker



*10 x Rumflaschen*



*10 x Zigarrenkisten*

### 6 Aktionsmarker



### 4 Sonderplättchen

*Zeitung* *Stimmenfang* *Erlass* *Tanzpartner*



*Vorderseiten*

*Rückseite*

### 90 Münzen



*45 x 1 Peso*



*30 x 3 Pesos*



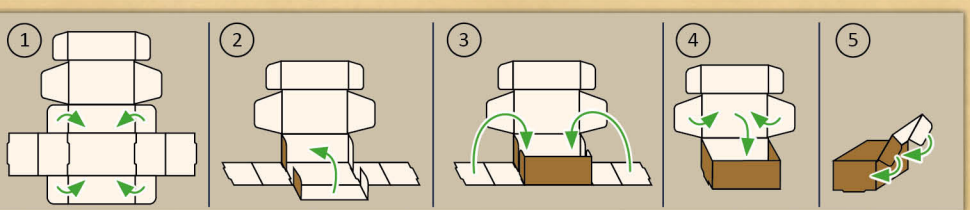
*15 x 5 Pesos*

### 1 Startplättchen



### 6 Faltschachteln

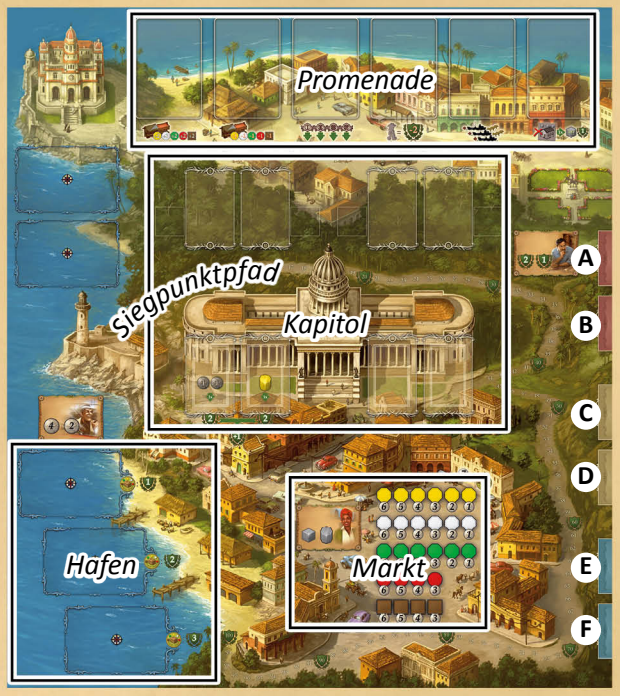
*zum Verstauen des Spielmaterials*




### 5 Übersichtshefte

*je 1 pro Person*

# Spielvorbereitung




**1** Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

**2** Nehmt die 10 **Gebäudeplättchen** mit der **roten Rückseite**. Auf der Vorder- und Rückseite jedes Plättchens ist dessen ***Gebäudenummer*** angegeben. Ordnet diese Plättchen rechts neben dem Spielplan offen an, indem ihr die *kleineren Nummern* (1 bis 5) in aufsteigender Reihenfolge neben die *obere rote Markierung* (A) und die *größeren Nummern* (6 bis 10) aufsteigend neben die *untere rote Markierung* (B) legt.



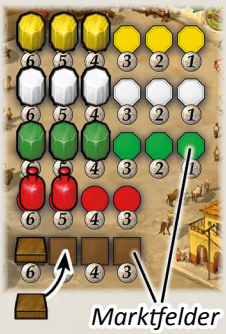




Nehmt danach die 10 **Gebäudeplättchen** mit der **braunen Rückseite** (Gebäudenummern 11 bis 20) und die 10 **Gebäudeplättchen** mit der **blauen Rückseite** (Gebäudenummern 21 bis 30) und ordnet sie jeweils auf die gleiche Weise neben den farblich passenden Markierungen an ( C - F ).
Diese insgesamt 30 Gebäudeplättchen bilden zusammen die ***Gebäudeauslage***.

**3** Platziert die Marker für die **Rohstoffe** (Zitrusfrüchte, Zuckerrohr und Tabak), **Waren** (Rumflaschen und Zigarrenkisten) sowie **Baustoffe** (Holz, Wasser und Stein) als ***Vorrat*** neben dem Spielplan. Legt die **Münzen** ebenfalls in diesen Vorrat.

Bestückt anschließend die Hälfte der Felder auf dem ***Markt*** mit Markern. Nehmt dazu 3 Zitrusfrüchte, 3 Zuckerrohr und 3 Tabak aus dem Vorrat und stellt diese auf die 3 ***Marktfelder*** ihrer jeweiligen Farbe mit den Werten 6, 5 und 4.
Anschließend nehmt ihr 2 Rumflaschen und 2 Zigarrenkisten aus dem Vorrat und platziert diese auf den 2 Marktfeldern ihrer jeweiligen Farbe mit den Werten 6 und 5.




**4** Mischt die 15 **Schiffskarten** und legt sie als verdeckten ***Schiffstapel*** auf das oberste -Feld am linken Rand des Spielplans. Zieht dann die obersten 3 Karten des Schiffstapels und legt je eine davon offen auf die Felder ***Warteplatz***, ***Liegeplatz 1*** und ***Liegeplatz 2***.
Das Feld ***Liegeplatz 3*** bleibt vorerst leer.




**5** Sortiert die **32 Gesetzeskarten** nach den römischen Zahlen I, II, III und IV auf ihrer Rückseite. Jede Zahl steht für eine Gruppe von Gesetzen: Steuergesetze (I), Abgabengesetze (II), Subventionsgesetze (III) und Restriktionsgesetze (IV).
Mischt die Karten separat und legt sie als verdeckte Gesetzesstapel auf die 4 Felder oberhalb des ***Kapitols***. Der Stapel mit den Steuergesetzen (I) wird nach ganz links gelegt. Rechts davon folgen die Abgabengesetze (II), die Subventionsgesetze (III) und schließlich die Restriktionsgesetze (IV).

Legt anschließend von jedem dieser Stapel die jeweils obersten zwei Karten verdeckt zurück in die Schachtel, ohne sie euch anzuschauen.



## 6

Nehmt die **6 Aktionsmarker** und legt jeweils 2 davon auf die ***Ersatzfelder*** des Spielplans. Dabei sollte oberhalb jedes ***Ertrags*** 1 Marker platziert werden.







## 7

Nehmt die **4 Sonderplättchen** und legt jedes davon unterhalb des dazugehörigen Gebäudes (27 bis 30) in der Gebäudeauslage ab. Die Sonderplättchen sind auf den entsprechenden Gebäudeplättchen abgebildet.



## 8

Jede Person erhält ein zufälliges Anwesen und legt es vor sich ab. Dann wählt jede Person eine Farbe und nimmt sich das dazugehörige Spielmaterial:

a) Nimm dir deine **Arbeiterfigur** und stelle sie auf das *Lager* deines Anwesens.

b) Nimm dir deine **Wertungsfigur** und stelle sie zum Leuchtturm am Anfang des *Siegpunktpfads* auf dem Spielplan.

c) Nimm die **5 Charakterkarten** deines Sets auf die Hand.

d) Nimm dir dein **Autoplättchen** und lege es neben deinem Anwesen ab. *Im Spiel zu zweit* nimmst du dir zudem ein zweites Autoplättchen einer anderen Farbe und legst es dazu.




## 9

Nehmt die **8 Promenadenkarten**. Diese enthalten 6 *Cubanos* und 2 *Esel*. Je nach Anzahl der mitspielenden Personen müsst ihr von diesen unterschiedlich viele verwenden:

*Im Spiel zu zweit:* 5 Cubanos, 1 Esel
*Im Spiel zu dritt:* 4 Cubanos, 2 Esel
*Im Spiel zu viert:* 5 Cubanos, 1 Esel
*Im Spiel zu fünft:* 6 Cubanos, 0 Esel



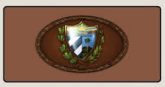

Wenn ihr weniger als 6 Cubanos verwenden müsst, bestimmt zufällig, welche ihr aussortiert oder einigt euch gemeinsam auf eine Auswahl.
***Wichtig:*** *Die Tänzerin muss in jedem Spiel dabei sein.*
Legt die beiden nicht verwendeten Karten zurück in die Schachtel und platziert die übrigen 6 Karten (vorerst ungemischt) als *Promenadenstapel* links neben der Promenade.




Für jede Karte mit Esel, die sich im Promenadenstapel befindet, benötigt ihr zudem einen **Eselkarren**. Nehmt dazu die nicht verwendeten **Autoplättchen** (also 0, 1 oder 2), dreht sie auf die Rückseite und legt sie als Eselkarren neben dem Promenadenstapel bereit.

## 10

Bestimmt eine Startperson und gebt ihr das **Startplättchen**.

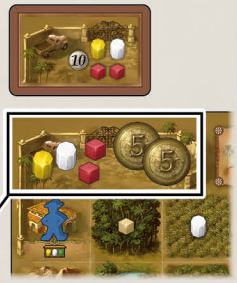


## 11

Mischt die **Startkarten**. Legt davon so viele offen aus, wie es der Anzahl der mitspielenden Personen entspricht, und legt dann noch eine weitere dazu. Angefangen bei der Person, die rechts neben der Startperson sitzt, und dann reihum entgegen dem Uhrzeigersinn, wählt jede Person eine der offen ausliegenden Startkarten und nimmt sie zu sich.

Anschließend nimmt sich jede Person die Rohstoffe, Baustoffe und Pesos aus dem Vorrat, die auf ihrer gewählten Startkarte angegeben sind, und platziert sie auf dem *Vorhof* ihres Anwesens.

Danach werden alle Startkarten zurück in die Spielschachtel gelegt.



# Ziel des Spiels

*Cuba vor der Revolution: Unter turbulenten Umständen streben die Städte der Insel nach unabhängigem Wohlstand und Einfluss. Wer kauft und verkauft seine Rohstoffe und Waren auf dem Inlandsmarkt gewinnbringend oder kassiert auf den Handelsschiffen am meisten? Wer schickt einflussreiche Abgesandte ins Parlament, um die zentrale Gesetzgebung zu beeinflussen oder baut zum richtigen Zeitpunkt Schnapsbrennereien, Hotels und Banken für den Wohlstand der Bevölkerung?*

Das Spiel gewinnt, wer am Ende die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Siegpunkte erhaltet ihr zum Beispiel durch das Verschiffen von Handelsgütern im Hafen, den Bau und die Nutzung von Gebäuden sowie die Umsetzung einiger Gesetze.

# Spielablauf

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

**A) VORBEREITUNGSPHASE**

**B) AKTIONSPHASE**

**C) EREIGNISPHASE**

**D) PARLAMENTSPHASE**

**E) GESETZESPHASE**

**F) AUFRÄUMPHASE**

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.

Immer wenn eine Person im Spiel Siegpunkte (🛡) erhält, trägt sie diese sofort auf dem *Siegpunktpfad* ab, indem sie ihre dortige Wertungsfigur entsprechend viele Zahlenschritte vorwärts zieht.



**Hinweise zu den Ressourcen im Vorrat**

In *Cubaneo* wird zwischen Baustoffen, Rohstoffen und Waren unterschieden.

Es gibt 3 Sorten **Baustoffe**:
Holz, Wasser und Stein.

Es gibt 3 Sorten **Rohstoffe**:
Zitrusfrüchte, Zuckerrohr und Tabak.

Es gibt 2 Sorten **Waren**:
Rumflaschen und Zigarrenkisten.

Auf dem Markt und den Handelsschiffen kann nur mit Rohstoffen und Waren gehandelt werden. Daher werden Rohstoffe und Waren zusätzlich unter dem Begriff **Handelsgüter** zusammengefasst.

**Münzen (Pesos):** Es ist jederzeit erlaubt, die eigenen Münzen 1 zu 1 mit dem Vorrat zu tauschen, um unterschiedliche Stückelungen zu erhalten.

Der Vorrat an Münzen, Waren, Bau- und Rohstoffen gilt als unbegrenzt. Falls euch dort einmal etwas ausgeht, nehmt etwas anderes als Ersatz.

## A) VORBEREITUNGSPHASE

- Mischt den **Promenadenstapel** verdeckt und legt davon je eine Karte offen auf jedes der 6 ***Kartenfelder*** der *Promenade* am oberen Rand des Spielplans. Unterhalb jeder Esel-Karte (sofern vorhanden), platziert ihr dann je einen der bereitgelegten Eselkarren, um das dortige ***Ereignis*** abzudecken.
- Deckt im Anschluss bei jedem der 4 ***Gesetzesstapel*** die jeweils oberste Karte als Gesetzesvorschlag auf und lasst diese auf ihrem Stapel offen liegen.



# B) AKTIONSPHASE

***Hinweis:*** *Im Folgenden ist die Aktionsphase für 3 bis 5 Personen erläutert. Im Spiel zu zweit gibt es kleinere Änderungen, die auf Seite 9 beschrieben werden.*

Die Aktionsphase ist die Hauptphase jeder Runde, bei der jede Person genau 5-mal an die Reihe kommt, um einen Spielzug auszuführen. Die Startperson beginnt. Danach geht es stets reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Kommst du mit deinem Spielzug dran, wählst du eine der folgenden Optionen:

**a) Spiele eine Charakterkarte von der Hand** und führe deren Aktion aus.
ODER
**b)** Falls dein Autoplättchen noch vor dir liegt: **Besuche** damit **eine Promenadenkarte** und führe deren Aktion aus.

Die Aktionsphase endet, sobald jede Person genau eine Promenadenkarte mit dem Auto besucht und insgesamt 4 ihrer 5 Charakterkarten ausgespielt hat. Ihre letzte Charakterkarte behält jede Person für die Parlamentsphase auf der Hand, in der die auf der Karte aufgedruckte *Anzahl der Stimmen im Parlament* wichtig wird (*siehe Seite 10*).

**Charakterkarten-Aufbau**




## a) Spiele eine Charakterkarte von der Hand

Wähle eine Charakterkarte von deiner Hand und lege sie offen vor dir ab (liegen bereits eine oder mehrere Charakterkarten vor dir, lege die neue einfach oben drauf).
Führe dann die **Aktion** der Karte aus. Manche Karten verfügen über eine **Alternativ-Aktion**, die du anstelle ihrer normalen Aktion ausführen kannst (*siehe Seite 7 unten*).

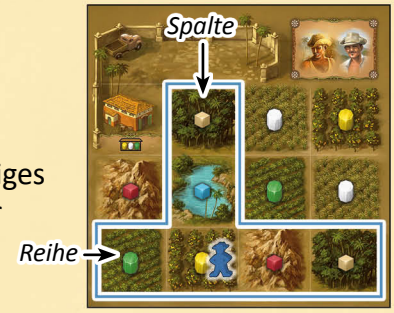
Folgende Charakterkarten gibt es:




### Der Arbeiter

(Stimmen im Parlament: 1)

**Aktion:** Stelle deine **Arbeiterfigur** auf ein beliebiges *Feld* deines Anwesens (oder lasse sie auf ihrem Feld stehen) und aktiviere damit alle **6 Felder**, die sich in der *Reihe* und/oder *Spalte* der Figur befinden. Die aktivierten Felder produzieren nun Bau- und Rohstoffe wie folgt:

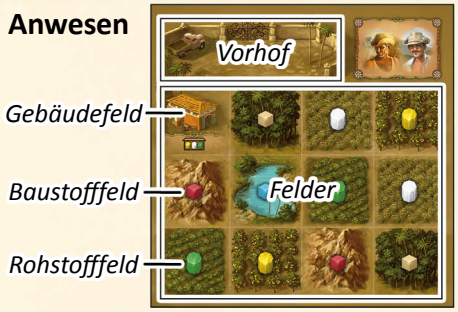



Jedes aktivierte **Baustofffeld** ( ) produziert genau 1 Marker der aufgedruckten Sorte, den du aus dem Vorrat nimmst und auf deinem *Vorhof* platzierst.

Bei den **Rohstofffeldern** ( ) ist die Produktion grundsätzlich auf zwei Felder beschränkt. Das heißt: Sind maximal zwei Rohstofffelder aktiviert, so produziert jedes davon genau 1 Marker der aufgedruckten Sorte. Sind es mehr, musst du zwei davon wählen, die jeweils 1 Marker ihrer aufgedruckten Sorte produzieren. Für jedes der nicht gewählten aktivierten Rohstofffelder musst du hingegen **jeweils** entscheiden: Lässt du dessen Rohstoff verfallen oder produzierst du ihn durch eine **Bewässerung**, indem du 1 Wasser von deinem Vorhof in den Vorrat zurücklegst (dieses darf auch gerade erst produziert worden sein). Sind z.B. 4 Rohstofffelder aktiviert, so kannst du alle 4 Rohstoffe nur dann produzieren, wenn du 2 Wasser abgibst. Die produzierten Rohstoffmarker nimmst du aus dem Vorrat und stellst sie auf deinen Vorhof.

Aktivierte **Gebäudefelder** produzieren nichts.

**Anwesen**



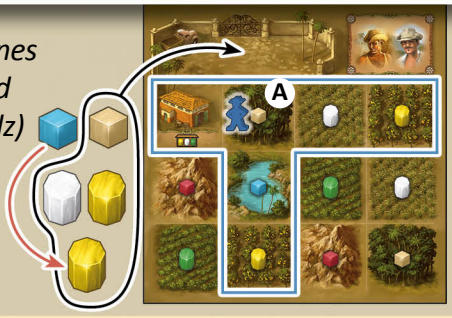

Dein Anwesen besteht aus 2 Bereichen:

Der ***Vorhof*** dient als Ablage für deine Rohstoffe, Baustoffe und Waren.

Darunter befindet sich ein 3x4-Raster aus 12 ***Feldern***. Es gibt 5 *Baustofffelder*, 6 *Rohstofffelder* und 1 *Gebäudefeld* mit dem Gebäude „Lager“ (*siehe Seite 8*).

***Hinweis:*** *Die Abbildung der Charaktere Arbeiter und Vorarbeiter in der rechten oberen Ecke hat keine Funktion, sondern soll daran erinnern, dass diese Charaktere mit der Arbeiterfigur des Anwesens zusammenhängen.*

***Beispiel:** Peter spielt seinen Arbeiter und stellt seine Arbeiterfigur auf Feld (A) seines Anwesens. Dadurch werden 2 Baustofffelder, 3 Rohstofffelder und 1 Gebäudefeld aktiviert. Er produziert die Baustoffe der 2 Baustofffelder (1 x Wasser und 1 x Holz) sowie die Rohstoffe von 2 der 3 Rohstofffelder (er wählt 1 x Zuckerrohr und 1 x Zitrusfrüchte). Da er auch den Rohstoff des dritten aktivierten Rohstofffelds (Zitrusfrüchte) produzieren möchte, führt er dafür eine Bewässerung durch, indem er das soeben produzierte Wasser in den Vorrat zurücklegt.*







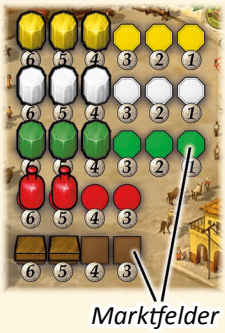
## Die Händlerin

(Stimmen im Parlament: 2)

**Aktion:** Tätige **beliebig viele Transaktionen** auf dem Markt in beliebiger Reihenfolge. Es gibt 2 Arten von Transaktionen: *Handelsgut verkaufen* und *Handelsgut einkaufen.*

**Handelsgut verkaufen:** Nimm 1 Handelsgut von deinem Anwesen und platziere es auf ein freies *Marktfeld* der entsprechenden Sorte. Du erhältst dafür so viele Pesos aus dem Vorrat, wie der Wert des Feldes angibt.
Sind alle Marktfelder einer Sorte belegt, darfst du kein Handelsgut dieser Sorte verkaufen.

### Markt

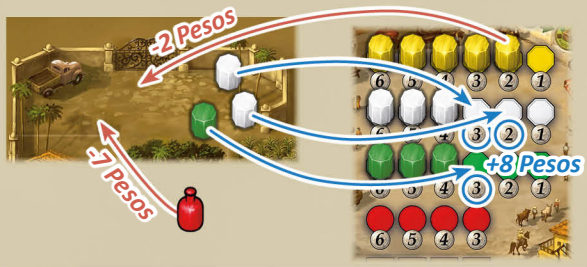



Mithilfe der Händlerin kann auf dem Markt des Spielplans mit Handelsgütern gehandelt werden. Für jedes der 5 Handelsgüter gibt es dort eine eigene Reihe mit *Marktfeldern*, von denen jedes für 1 Handelsgut der entsprechenden Sorte Platz bietet.
Jedem Feld ist ein Wert in Pesos zugeordnet, der den Verkaufs- bzw. Einkaufspreis des Feldes bestimmt.

**Handelsgut einkaufen:** Wähle von einem Marktfeld das Handelsgut, das du einkaufen möchtest. Zahle dafür so viele Pesos in den Vorrat, wie der Wert des Feldes angibt, auf dem sich das Handelsgut befindet. Nimm es dir dann von diesem Feld und platziere es auf deinem Vorhof.
Befindet sich auf dem Markt kein Handelsgut der Sorte, die du einkaufen möchtest, so darfst du es aus dem Vorrat kaufen, indem du dafür 7 Pesos zahlst.




***Beispiel:** Jana spielt die Händlerin und verkauft auf dem Markt zunächst 2 x Zuckerrohr und 1 x Tabak und erhält dafür 3 + 2 + 3 = 8 Pesos aus dem Vorrat.
Anschließend kauft sie 1 x Zitrusfrüchte für 2 Pesos und 1 x Rumflaschen aus dem Vorrat für 7 Pesos. Insgesamt muss sie also 9 Pesos in den Vorrat zahlen.*




**Alternativ-Aktion der Händlerin:**
Wähle einen sichtbaren Ertrag des Händlerinnen-Ersatzfeldes und decke ihn mit einem Aktionsmarker ab (*siehe rechts*).




**Ertrag a:** Nimm dir einen beliebigen Baustoff aus dem Vorrat und lege ihn auf deinen Vorhof.

**Ertrag b:** Nimm dir einen beliebigen Rohstoff aus dem Vorrat und stelle ihn auf deinen Vorhof.

### Alternativ-Aktionen



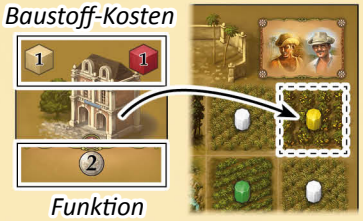
Händlerin, Architekt und Bürgermeister haben jeweils ein Ersatzfeld auf dem Spielplan, das zwei Erträge zeigt und über zwei Aktionsmarker verfügt. Diese stehen mit der Alternativ-Aktion dieser Charaktere in Zusammenhang.
Nutzt du beim Ausspielen eines solchen Charakters dessen Alternativ-Aktion, so wählst du einen der sichtbaren Erträge seines Ersatzfeldes und deckst diesen dann mit einem Aktionsmarker ab. Das bedeutet, dass jede Runde jeder Ertrag nur von einer einzigen Person gewählt werden kann. Sind beide Erträge verdeckt, ist die Alternativ-Aktion des Charakters nicht nutzbar.






## Der Architekt

(Stimmen im Parlament: 3)




**Aktion:** Baue **ein** Gebäude deiner Wahl aus der Gebäudeauslage. Um ein Gebäude zu bauen, musst du zunächst die ***Baustoff-Kosten*** am oberen Rand des entsprechenden Plättchens bezahlen, indem du die entsprechenden Baustoffe von deinem Vorhof in den Vorrat zurücklegst. Nimm das Plättchen dann aus der Auslage und platziere es auf einem beliebigen **Rohstoff- oder Baustofffeld** deines Anwesens. (Das darf auch das Feld mit deiner Arbeiterfigur sein. Lege in diesem Fall das neue Gebäudeplättchen einfach unter die Figur.) Das überbaute Feld gilt ab sofort als Gebäudefeld. Du kannst hier mit dem Arbeiter keine Rohstoffe bzw. Baustoffe mehr produzieren und das Feld kann nicht erneut überbaut werden.

**Wichtig:** Nachdem du ein Gebäude platziert hast, darfst du die ***Funktion*** des Gebäudes sofort einmal nutzen. Zudem ist jedes Gebäude bei Spielende 2 Siegpunkte wert.

Die Funktionen aller Gebäude werden im Übersichtsheft erläutert.

**Alternativ-Aktion des Architekten:**
Wähle einen sichtbaren Ertrag des Architekten-Ersatzfeldes und decke ihn mit einem Aktionsmarker ab (*siehe Seite 7 unten*).




**Ertrag a)** Erhalte 2 Siegpunkte.

**Ertrag b)** Erhalte 1 Siegpunkt.

***Beispiel:*** *Peter spielt den Architekten und möchte das Gebäude „Kleine Bank“ bauen. Er zahlt die Baustoff-Kosten von 1 x Holz und 1 x Stein und legt das Gebäudeplättchen auf das Zitrusfrüchte-Rohstofffeld in der rechten oberen Ecke seines Anwesens. Anschließend nutzt er die Funktion der kleinen Bank sofort einmal und erhält entsprechend 2 Pesos aus dem Vorrat.*






## Der Vorarbeiter

(Stimmen im Parlament: 4)

**Aktion:** Wähle 1 dieser 2 Optionen:

**1)** **<u>Ohne deine Arbeiterfigur zu versetzen</u>**, aktiviere die **6 Felder** deines Anwesens, die sich in der *Reihe* und/oder *Spalte* der Figur befinden. Die Funktion **jedes dabei aktivierten Gebäudefeldes** darfst du jetzt in beliebiger Reihenfolge je einmal nutzen. Aktivierte Bau- und Rohstofffelder werden ignoriert.

ODER **2)** Nutze die Funktion **eines beliebigen Gebäudes** auf deinem Anwesen.



**Gebäude: Lager**
Auf deinem Anwesen befindet sich von Anfang an das Gebäude „Lager“. Dieses hat folgende Funktion: Lagere alle deine Rohstoffe ein, indem du alle **Rohstoffmarker** von deinem Vorhof auf das Lager stellst.



Das Lager ist wichtig, da in der Aufräumphase (*siehe Seite 12*) alle nicht eingelagerten Rohstoffe verderben und zurück in den Vorrat gestellt werden müssen. Baustoffe und Waren verderben hingegen nie.



***Beispiel:*** *Peter spielt den Vorarbeiter und aktiviert die 6 Felder, die sich in der Reihe und/oder Spalte seiner Arbeiterfigur befinden. Damit sind zwei Gebäudefelder aktiviert: das Lager und die kleine Bank. Zuerst nutzt er die Funktion der kleinen Bank und erhält 2 Pesos aus dem Vorrat. Anschließend nutzt er die Funktion des Lagers und stellt alle Rohstoffmarker aus seinem Vorhof auf das Lager.*




## Der Bürgermeister

(Stimmen im Parlament: 5)

**Aktion:** Liefere Handelsgüter auf ein einzelnes Schiff im Hafen. Wähle dazu **eines** der Schiffe auf Liegeplatz 1, 2 oder 3 des Hafens und platziere dann beliebig viele Handelsgüter von deinem Vorhof und/oder Lager auf passenden freien *Güterfeldern* dieses Schiffes.
Je nach Liegeplatz des gewählten Schiffes erhältst du nun 1, 2 oder 3 Siegpunkte pro geliefertem Handelsgut.



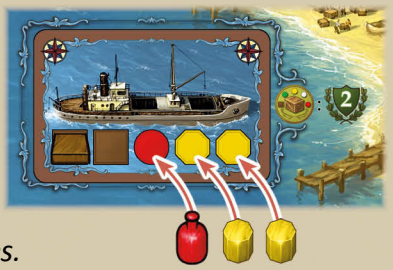

### Hafen und Schiffe




Der Hafen besteht aus 3 Liegeplätzen, auf denen jeweils 1 Schiffskarte (=Schiff) liegen kann. Jedes Schiff hat 5 *Güterfelder*, von denen jedes anhand seiner Form und Farbe anzeigt, welches Handelsgut beim Beliefern darauf abgestellt werden darf. Sobald alle 5 Güterfelder belegt sind, gilt das Schiff als „voll beladen".




***Beispiel:** Jana spielt den Bürgermeister und möchte das Schiff auf Liegeplatz 2 beliefern. Sie nimmt 1 x Rumflaschen und 2 x Zitrusfrüchte von ihrem Vorhof und platziert diese auf den passenden Güterfeldern des Schiffes. Für die 3 gelieferten Handelsgüter erhält sie 3 x 2 = 6 Siegpunkte.*




**Alternativ-Aktion des Bürgermeisters:**
Wähle einen sichtbaren Ertrag des Bürgermeister-Ersatzfeldes und decke ihn mit einem Aktionsmarker ab (*siehe Seite 7 unten*).

**Ertrag a)** Nimm dir 4 Pesos aus dem Vorrat.

**Ertrag b)** Nimm dir 2 Pesos aus dem Vorrat.




## b) Besuche eine Promenadenkarte

In einem deiner Spielzüge der Aktionsphase musst du – statt eine Charakterkarte von der Hand zu spielen – mit dem Auto eine Promenadenkarte besuchen. Dazu nimmst du dein Autoplättchen neben deinem Anwesen und deckst damit das ***Ereignis*** unterhalb einer Promenadenkarte deiner Wahl ab, das noch nicht durch ein anderes Auto oder einen Eselkarren abgedeckt ist. Dann führst du die Aktion der dortigen Karte aus (*siehe folgende Seite*).

Dein Autoplättchen bleibt im Anschluss darunter liegen. Damit blockiert es nicht nur die Karte für die anderen, sondern stellt zudem sicher, dass das Ereignis darunter in der Ereignisphase nicht stattfinden kann (*siehe Seite 10*).




***Beispiel:** Peter ist am Zug und anstatt eine seiner Charakterkarten aus der Hand zu spielen, besucht er eine der ausliegenden Promenadenkarten. Da Jana in dieser Runde schon den Revolutionär besucht hat und dieser von ihrem roten Autoplättchen blockiert wird, wählt Peter stattdessen den Musiker. Er legt sein Autoplättchen auf das Ereignis darunter und führt dann die Aktion des Musikers aus.*

**Änderungen im Spiel zu zweit:** Im Spiel zu zweit verfügt jede Person über 2 Autoplättchen und besucht daher pro Runde in zwei ihrer Spielzüge je eine Promenadenkarte. Die Aktionsphase endet dementsprechend, nachdem jede Person 6-mal an der Reihe war und je 4 Charakterkarten ausgespielt sowie 2 Promenadenkarten besucht hat.

**Die Aktionen der Promenadenkarten**




**Die Tänzerin**

Nimm dir das **Startplättchen**. In der Aktionsphase der **nächsten Runde** wirst du die Startperson sein. (*Auf die Reihenfolge der laufenden Aktionsphase hat das keinen Einfluss.*)




**Der Hafenmeister**

Vertausche die Position von 2 Schiffskarten, die auf **benachbarten** Liegeplätzen liegen (also Liegeplatz 1 und 2 oder Liegeplatz 2 und 3). Mit einem leeren Liegeplatz darf ein Schiff nicht tauschen.




**Der Musiker**

Nimm dir 2 Pesos aus dem Vorrat.



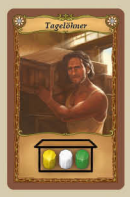

**Der Revolutionär**

Erhalte 1 Siegpunkt.




**Der Anwalt**

Du darfst 1 Peso in den Vorrat zahlen, um die Funktion **eines** deiner Gebäude zu nutzen.




**Der Tagelöhner**

Stelle alle Rohstoffmarker von deinem Vorhof auf dein Lager.

## C) EREIGNISPHASE

Sobald ihr die Aktionsphase beendet habt, führt ihr die Ereignisphase aus. Handelt dafür jetzt dasjenige Ereignis ab, das auf der Promenade als einziges übrig geblieben ist (weil es von keinem Plättchen abgedeckt wurde).

Folgende Ereignisse gibt es:



Fügt dem Markt 2 Handelsgüter **jeder Sorte** hinzu. Nehmt dazu die Marker aus dem Vorrat und platziert sie auf die passenden freien Marktfelder, die sich jeweils am weitesten links befinden. Sind alle Marktfelder einer Sorte belegt, wird von dieser kein weiterer Marker hinzugefügt.



Entfernt vom Markt jeweils 1 Handelsgut **jeder Sorte**. Entfernt dazu jeweils den Marker, der sich in seiner Reihe am weitesten rechts befindet (sofern vorhanden), und stellt ihn in den Vorrat zurück.



Beginnt sofort mit der Parlamentsphase, aber überspringt deren Schritt 1. Fahrt stattdessen mit Schritt 2 wie folgt fort: **alle offen** ausliegenden Gesetzesvorschläge werden verabschiedet und werden zu aktiven Gesetzen.



Die Person mit den meisten Siegpunkten verliert 2 Siegpunkte, indem sie ihre Wertungsfigur auf dem Siegpunktpfad rückwärts zieht. Haben mehrere Personen die meisten Siegpunkte, verliert jede dieser Personen 2 Siegpunkte.



Alle Schiffe im Hafen legen sofort ab. Dazu kommen die Handelsgüter von diesen Karten zurück in den Vorrat. Dann mischt ihr die Karten und schiebt sie verdeckt unter den Schiffstapel. Verschiebt dann die Schiffskarte vom Warteplatz zu Liegeplatz 3 und bestückt Liegeplatz 2, Liegeplatz 1 und den Warteplatz wieder mit je einer offenen Karte, die ihr vom Schiffstapel zieht.



Jede Person, die möchte, **darf** ein Gebäudeplättchen von ihrem Anwesen entfernen und zurück in die Gebäudeauslage legen. Dafür erhält sie 1 Siegpunkt sowie alle Baustoffe aus dem Vorrat auf ihren Vorhof zurück, die als Baustoff-Kosten auf dem entfernten Gebäude aufgedruckt sind.

## D) PARLAMENTSPHASE



Die Parlamentsphase läuft in zwei Schritten ab: In Schritt 1 wird zunächst ermittelt, wer von euch die meisten Stimmen im Parlament vorweisen kann. In Schritt 2 muss diese Person dann direkt zwei der offen ausliegenden Gesetzesvorschläge verabschieden.

**SCHRITT 1:** Jede Person macht das Folgende: Lege deine **verbliebene Charakterkarte** von deiner Hand offen vor dir aus und sage an, wie viele **Stimmen im Parlament** darauf aufgedruckt sind. Nimm dann all deine Münzen verdeckt in die Hand. Denn nun darfst du geheim noch weitere Stimmen dazukaufen: **je 1 Stimme für je 1 Peso**. Wähle dazu eine beliebige Anzahl deiner Münzen verdeckt aus (das können auch 0 sein) und halte sie in einer Faust verborgen über den Tisch. Sobald ihr alle bereit seit, öffnet ihr gleichzeitig eure Fäuste und gebt bekannt, wie viele Stimmen ihr jeweils gekauft habt. Die Person mit den meisten Gesamtstimmen aus Charakterkarte und gekauften Stimmen gewinnt und erhält die Entscheidungsvollmacht. Haben mehrere Personen gleich viele Stimmen, gewinnt die Person, die mehr Stimmen gekauft hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt die Person, die in der Aktionsphase der nächsten Runde mit ihrem Spielzug früher an der Reihe wäre (also die Person, die das Startplättchen hat, oder im Uhrzeigersinn näher an dieser dran sitzt). **Achtung:** Bevor ihr mit Schritt 2 fortfahrt, müsst ihr **alle** noch **sämtliche Münzen**, mit denen ihr Stimmen gekauft habt, zurück in den Vorrat legen.




**SCHRITT 2:** Die Person mit der Entscheidungsvollmacht muss nun zwei Gesetze verabschieden. Dazu wählt sie zwei der Gesetzeskarten, die als Vorschläge offen auf den Gesetzesstapeln liegen, und legt jedes der beiden auf das jeweils darunterliegende Feld der ***aktiven Gesetze***. Befindet sich dort bereits ein Gesetz, wird dieses überdeckt und verliert seine Gültigkeit. Die nicht gewählten offenen Gesetzesvorschläge kommen sofort zurück in die Schachtel.

***Beispiel:*** *Peter und Jana decken ihre Bürgermeister (5 Stimmen) und Hedda ihre Händlerin (2 Stimmen) auf. Da Hedda in dieser Runde das Gebäude „Rathaus" gebaut hat, bringt ihr das Sonderplättchen „Stimmenfang" 2 zusätzliche Stimmen (siehe Gebäude 28 im Übersichtsheft). Dann enthüllen alle gleichzeitig, wie viele Stimmen sie gekauft haben: Peter hat 1 Stimme und Hedda 2 Stimmen gekauft. Somit haben Peter und Hedda gleich viele Gesamtstimmen. Da Hedda aber mehr Stimmen gekauft hat, erhält sie die Entscheidungsvollmacht. Sie verabschiedet das Abgabe- und das Subventionsgesetz. Dadurch verliert das vorhergehende Abgabegesetz seine Gültigkeit.*

## E) GESETZESPHASE

In der Gesetzesphase handelt ihr jetzt alle ***aktiven Gesetze*** (I-III) nacheinander von links nach rechts ab:

Ⅰ **Steuergesetz** *(eines ist bereits von Anfang an auf dem Plan aufgedruckt)*
Jede Person **darf** das Gesetz erfüllen, indem sie nun den angegebenen Betrag an **Pesos** in den Vorrat zahlt. Wenn sie das tut, erhält sie dafür 2 Siegpunkte.

Ⅱ **Abgabegesetz** *(eines ist bereits von Anfang an auf dem Plan aufgedruckt)*
Jede Person **darf** das Gesetz erfüllen, indem sie nun die abgebildete Anzahl an **Rohstoffen, Baustoffen bzw. Waren** von ihrem Vorhof und/oder Lager in den Vorrat legt. Wenn sie das tut, erhält sie dafür 2 Siegpunkte.




**Beachtet:** Wer sowohl das Steuergesetz als auch das Abgabegesetz erfüllt, erhält **1 zusätzlichen Siegpunkt**.

Ⅲ **Subventionsgesetz**
Falls ein Subventionsgesetz aktiv ist, erhält jede Person jetzt Siegpunkte entsprechend der darauf angegebenen Bedingungen. Details zu den Subventionsgesetzen findet ihr im Übersichtsheft.

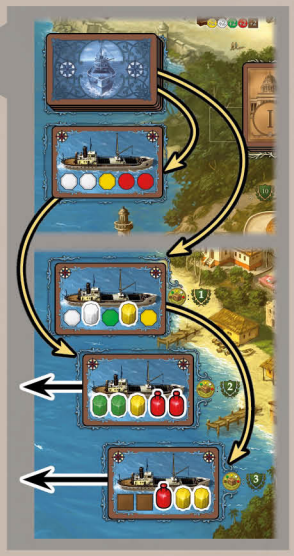
**Ⓘⓥ Restriktionsgesetz**
Falls ein Restriktionsgesetz aktiv ist, so hat dieses in der Gesetzesphase keine Relevanz. Allerdings sind darauf Beschränkungen angegeben, die bestimmte Aspekte der jeweils nächsten Runde beeinflussen und solange gelten, bis ein anderes Restriktionsgesetz in der Parlamentsphase verabschiedet wird. Details zu den Restriktionsgesetzen findet ihr im Übersichtsheft.




## F) AUFRÄUMPHASE

In der Aufräumphase müsst ihr nun noch folgenden Schritte nacheinander durchführen:

1. **Rohstoffe verderben:** Alle **Rohstoffe**, die sich auf euren **Vorhöfen** befinden (also nicht eingelagert sind), müssen jetzt zurück in den Vorrat gestellt werden. Waren und Baustoffe verderben nie.
2. **Schiffe legen aus dem Hafen ab:** Das Schiff auf **Liegeplatz 3** (sofern vorhanden) sowie alle **voll beladenen** Schiffe legen jetzt ab. Dafür kommen die Handelsgüter von diesen Karten zurück in den Vorrat. Dann mischt ihr diese Karten kurz und schiebt sie verdeckt unter den Schiffstapel. Rückt dann alle übrigen offenen Schiffskarten im Hafen jeweils so viele Plätze nach unten wie möglich. Legt im Anschluss die Schiffskarte vom Warteplatz auf den untersten noch freien Liegeplatz und füllt alle eventuell weiteren freien Liegeplätze sowie den Warteplatz wieder mit je einer offenen Karte auf, die ihr vom Schiffstapel zieht.
3. **Aktionsmarker zurücksetzen:** Stellt sicher, dass sich alle Aktionsmarker auf den Ersatzfeldern jetzt wieder oberhalb ihrer Erträge befinden.
4. **Promenade zurücksetzen:** Nehmt alle Promenadenkarten von den Kartenfeldern und legt sie als Promenadenstapel zurück neben die Promenade. Eventuelle Eselkarren legt ihr von der Promenade neben den Promenadenstapel.



5. **Autoplättchen und Charakterkarten zurücknehmen:** Jede Person nimmt ihr Autoplättchen von der Promenade und legt es zurück neben ihr Anwesen (bzw. nimmt sie im Spiel zu zweit ihre beiden Autoplättchen zurück). Dann nimmt sie ihre 5 Charakterkarten zurück auf die Hand.

Im Anschluss folgt die nächste Runde.

# Spielende

Nach der Gesetzesphase der 6. Runde (wenn keine Karten mehr in den Gesetzesstapeln sind) endet das Spiel.

Jede Person erhält nun noch **2 Siegpunkte für jedes Gebäude** auf ihrem Anwesen (inklusive des Lagers).

Wer danach die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer mehr Pesos besitzt. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

**Tipp:** In unserer **Deep Print Games App** kannst du nicht nur deine Scores festhalten, sondern noch weitere tolle Features zu diesem und allen anderen unserer Spiele entdecken. Lade dir die App jetzt kostenlos im App Store oder bei Google Play herunter.
*https://dpgapp.deep-print-games.com*

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
**www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

DEEP PRINT GAMES

Spieldesign: Michael Rieneck, Stefan Stadler
Illustration: Michael Menzel, Stefan Sonnberger
Entwicklung: Moritz Bornkast, Peter Eggert, Viktor Kobilke
Spielanleitung: Moritz Bornkast, Viktor Kobilke

© 2026 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

*Wir machen Spaß!*
*www.pegasus.de*

Pegasus Spiele

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.