

КУБА



Эль Президенте

Михаэль Ринек и Штефан Штадлер

ПРАВИЛА

Содержание

2-3	Материалы
3-4	Подготовка
4	Обзор фазы действий
4	Розыгрыш карт кубинцев
4-5	Действия кубинцев
5	Конец фазы действий
5-6	События
6	От раунда к раунду
7-8	Приложения:
	Новые корабли
	5 новых построек
	Новые законы
	Тактические соображения

Эль Президенте

Расширение настольной игры
«Куба» для 2-5 игроков

Идея игры

Приключения на Кубе продолжаются. Теперь в игру вступают новые герои – рядовые кубинцы и их президент. Это расширение открывает новые тактические возможности. Кроме того, по желанию участников в игру теперь

можно ввести новые корабли, законы и постройки.

Играть в «Эль Президенте» без базовой «Кубы» невозможно. Цель игры и сам процесс, в основном, остались прежними, а обо всех нововведениях мы подробнее расскажем ниже.

Материалы

1 поле



1 президентское авто



6 карт кубинцев (большие карты)



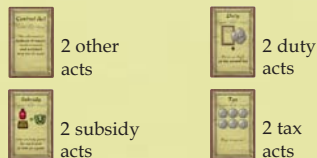
2 карты осликов (большие карты)



6 карт кораблей (большие карты)



8 карт законов (мелкие карты)



5 построек



(example:
Newspaper publishing house)

1 жетон прессы



Подготовка

Для начала, разложите базовую игру.

1. Игровое поле: выложите поле «Эль Президенте» встык к верхнему краю поля основной игры так, чтобы над Капитолием образовались четыре полные ячейки для законопроектов.

2. Авто: фишку автомобиля поставьте у президентского особняка у въезда на Avenida del Presidente (бульвар Президента).



3. Корабли: замешайте 6 новых карт в стопку кораблей.

4. Постройки: выложите пять новых жетонов и постройки «старой Кубы» справа от поля лицом вверх. Если вы не хотите увеличивать количество строений, просто замените новыми зданиями пять жетонов из базового набора.

5. Кубинцы: перетасуйте 6 карт кубинцев и выложите их лицом вверх в шесть ячеек на новой части поля (по 1 карте в ячейку) как придётся: строго определённых мест для кубинцев нет.

Если в игре менее пяти участников, замените карты нескольких кубинцев картами осликов:

- можете выбрать, каких именно кубинцев заменят ослики;
- танцовщица должна участвовать в каждой !

5 игроков: участвуют все кубинцы.

4 игрока: 1-го кубинца меняет ослик.

3 игрока: ослики выходят на замену двух кубинцев.

2 игрока: ослик вместо 1-го кубинца.

6. Карты законов: игроки должны решить, сколько раундов будет продолжаться матч. Карт в каждой группе законопроектов стало на две больше, так что теперь игра может идти до 8-ми раундов.

- Если выбрано 8 раундов, новые законы надо распределить по стопкам групп: субсидии к субсидиям, налоги к налогам и т.д.
- Если игра продлится меньше 8-ми раундов, перед партией уберите лишние карты – в каждой стопке

должно быть столько законов, сколько раундов вы намерены сыграть.

Обзор фазы действий

В свой ход вы можете разыграть карту кубинца с поля вместо персонажа с руки. Выбранный кубинец позволит игроку тут же выполнить уникальное действие.

Теперь в этой фазе каждый участник получает право выполнить не четыре, как раньше, а все пять действий.

Исключение: в партии на двоих обоим участникам позволено сыграть по шесть карт, так как каждый сможет выбрать двух кубинцев.

В конце фазы действия на поле всегда будет оставаться один кубинец, без дела слоняющийся по бульвару.

Рядом с ним остановится автомобиль президента, указывая, какое особое событие произойдёт в этом раунде.

Розыгрыш карт кубинцев

- Рано или поздно в раунде каждый игрок обязан сыграть одну карту кубинца (при игре вдвоём – две).
- Осликов игроки брать не могут.
- Каждый кубинец разыгрывается только раз в раунд.
- Выбрав кубинца, переложите его карту с поля в свою игровую зону (на стол перед собой) и выполните действие, предусмотренное картой этого кубинца. Затем отложите её в сторону до следующего раунда.
- Во время одного хода можно разыграть или карту кубинца, или персонажа с руки (работника, торговку и т.д.) – кубинец применяется вместо базового

персонажа, а не вместе с ним.

- Игрок сам решает, на каком ходу раунда разыграть кубинца.

Действия кубинцев



Танцовщица даёт игроку право стать новым стартовым игроком

Игрок, выбравший танцовщицу, немедленно становится новым стартовым игроком и забирает себе карту стартового игрока. Таким образом, правило базовой игры, относящееся к статусу стартового игрока, в игре с расширением El Presidente не действует.

- Если никто так и не разыграл карту танцовщицы, в конце фазы действия стартовый игрок передаёт карту стартового игрока соседу слева.



Музыкант приносит игроку деньги

Игрок, выбравший музыканта, тут же получает 2 песо.



Подёнщик складировает продукцию

Когда игрок разыгрывает карту подёнщика, он может немедленно убрать на склад всю свою продукцию (апельсины, тростник, табак). Это не относится к продукции, которую игрок произведёт позже.



Начальник порта меняет корабли местами у пирса

Когда игрок выбирает начальника порта, он может тут же поменять два соседних корабля у пирса местами.

- Корабль на рейде (в море) в такой перестановке участвовать не может.
- Начальник порта может переставить корабль с причала №2 как на причал №3, так и на причал №1.
- Игрок может отказаться от замены.



Адвокат использует постройку

Игрок, выбравший адвоката, может тут же один раз использовать одну из его построек.

- Перед этим он должен заплатить 1 песо.
- Положение фишки игрока на плантации не имеет значения.



Революционер даёт игроку 1 победное очко

Когда игрок выбирает революционера, он тут же начисляет себе 1 победное очко.

Конец фазы действий

Президент творит историю



В конце фазы действий президентский лимузин подъезжает к кубинцу, которого не выбрал ни один игрок, разгоняя клаксоном столпившихся осликов. Непривлекательный кубинец уже не играет никакой роли, важна ячейка, в которой лежит его карта. На каждой

ячейке стоит символ определённого события.

Когда президент доезжает до ячейки, он провоцирует – «запускает» – событие этой ячейки.

- Авто всегда движется вдоль 6 ячеек Avenida del Presidente.
- Президент никогда не останавливается на ячейке ослика – о чём им говорить?
- Авто не может не совершить движения в конце фазы действий. Если и в этом раунде карта кубинца оставлена в той же ячейке, которая осталась занятой в конце прошлой фазы действий, авто «заезжает» на эту ячейку повторно, и событие происходит заново.

Когда событие вступает в силу?

Одни события действуют сразу, другие – чуть погодя, третьи вообще проявляют свою силу в следующем раунде.

События

1-я ячейка



В следующем раунде каждый игрок посылает в парламент не 1, а двух своих персонажей. Это значит, что в следующем раунде у игроков будет на один ход меньше, а в парламентской фазе у игрока будет число голосов, равное сумме чисел на картах обоих отправленных на сессию персонажей.

2-я ячейка



Все выставленные в этом раунде на голосование законопроекты принимаются автоматически. Парламентская фаза пропускается, так как голосование не является

необходимым.

- Игрок, владеющий церковью, может применить своё право вето – тогда автоматически будут приняты три оставшихся законопроекта.

3-я ячейка



Каждый игрок, который разыграет своего бригадира в следующей фазе действий, может передвинуть фишку игрока по плантации. Так что у каждого есть шанс дважды передвинуть фишку: раз за счёт карты работника, второй – за счёт бригадира. *Этот манёвр даёт большое преимущество при использовании построек.*

4-я ячейка



Каждый игрок может немедленно заплатить 1 песо и перестроить одну из его построек. Начиная со стартового игрока, каждый может взять постройку с поля и положить её поверх постройки, уже существующей на его плантации. При этом игрок оплачивает не полную стоимость возведения постройки, а только разницу в ресурсах между существующей и надстраиваемой постройками.

Пример: Анна хочет построить отель (2 дерева, 2 камня, 1 вода) на базе старого цементного завода (1 дерево, 2 камня). В дополнение к обязательному 1 песо, Анна должна отдать 1 дерево и 1 воду. Затраты на возведение зданий не возвращаются. Так, если Анна захочет поставить на месте лесопилки (2 дерева, 1 камень) отделение банка (1 дерево, 1 камень), она отделается 1 песо, но 1 лишнее дерево, когда-то вложенное в лесопилку, назад не получит.

Перестроенные здания не приносят добавочных победных очков при финальном начислении и никакого влияния на налоги и субсидии не оказывают.

5-я ячейка



Ведущий игрок немедленно теряет 2 победных очка. Если ведущее положение на победном треке делят несколько игроков, они все считаются ведущими и теряют по 2 победных очка.

6-я ячейка



Начиная со стартового игрока, каждый игрок в свою очередь может взять с рынка фишку любого товара (апельсин, тростник, табак, ром или сигары):

- игроки могут брать товары только с рынка, но не из резерва;
- игроки берут фишки выбранного товара справа налево, т.е. первым с рынка всегда уходит самый дешёвый табак, ром и т.д.;
- когда игрок выбирает продукцию, он может тут же отправить её на склад, минуя двор;
- если подошла очередь игрока взять товар, а на рынке уже ничего нет, игрок ничего и не получает.

От раунда к раунду

- Авто: фишка авто остаётся на занятой ячейке бульвара Президента до тех пор, пока в конце следующей фазы действий президент не отправится в новую поездку. Сохранение положения важно для 1 и 3 ячеек, эффекты которых вступают в

силу не сразу.

- Карты кубинцев: в начале каждого раунда все кубинцы перетасовываются и заново раскладываются по ячейкам в случайном порядке, как при стартовом раскладе.
- Завершающий раунд: в завершающем раунде события, связанные с ячейками 1, 3 и 4 не оказывают никакого влияния на игру.

Приложения

Новые корабли

О шести новых кораблях лучше расскажут сами карты. По принципу действия они ничем не отличаются от базовых 15 кораблей «Кубь». И только лесовоз, стоя в гавани, позволяет грузить на него дерево – единственный случай перевозки ресурса *(важно для мэра и филиалов.)*

5 новых построек



Казино

Цена возведения:
1 дерево, 1 камень, 1 вода.

Если игрок использует казино за счёт бригадира, он либо отдаёт 5 песо за получение 2х победных очков, либо наоборот – отказывается от двух победных очков, чтобы разбогатеть на 5 песо. Это свойство можно применить дважды в раунд.



Таможня

Цена возведения:
1 дерево.

Если игрок использует таможню за счёт бригадира, он может загрузить любую фишку товара из общего резерва на любой корабль в гавани. Он

не получает за это победных очков, а просто занимает место в трюмах. И наоборот, владелец таможни может снять фишку товара с любого корабля у пирса и вернуть её в общий резерв. Таким действием он освобождает место в трюмах. Это действие также не приносит игроку победных очков. Свойство таможни применимо один раз в раунд.



Пляжное кафе

Цена возведения:
1 камень, 1 дерево.

Пляжное кафе обладает особым статусом. Вы используете его всякий раз, когда хотите выполнить второе действие за счёт одной из ваших карт, в том числе, и без участия бригадира. Хозяин пляжного кафе может применить альтернативную возможность своих торговки, архитектора или мэра, даже если эта возможность уже была применена другим игроком и отмечена чёрной меткой.



Статуя

Цена возведения:
1 вода, 5 камней.

В ходе игры статуя никакой осязаемой пользы не приносит. В конце игры, однако, она даёт игроку по 1 добавочному победному очку за постройку, т.е. 3 победных очка за каждую постройку вместо 2х. Это также относится и к самой статуе и к складу, который пропечатан на каждой карте плантации. Бригадир должен активировать статую в завершающем раунде, чтобы добиться от неё описанного эффекта.



Газета

Цена возведения:
2 камня, 2 дерева.

Когда игрок разыгршем бригадира использует газету, он получает жетон прессы. Игрок тут же кладёт жетон на один из четырёх законопроектов раунда. Если отмеченный прессой законопроект не принимается в парламентской фазе, владелец газеты зарабатывает 1 победное очко и 1 песо. Это правило действует и тогда, когда газета принадлежит тому же игроку, который принимал законы и выбрал два законопроекта, которые не были отмечены прессой.

Законотворчество

В кубинском парламенте появилось восемь новых законопроектов.

Налоговые законы

- Один закон требует налог в 6 песо
- Другой закон требует 1 песо налога за каждые 10 победных очков.

Реквизиционные законы

- Один закон реквизирует число песо по текущему размеру налога.
- Другой закон требует сдачи в резерв одной фишки продукции и одной фишки ресурса любых типов.

Субсидии

- Один закон даёт 1 победное очко за каждую фишку рома и/или сигар в распоряжении игрока.
- Второй закон даёт преимущество отстающим игрокам. Игроки получают победные очки в соответствии с их положением на треке победных очков: за первое место 1 победное очко, за 2е – два очка, за 3е – три, и так далее. Если у нескольких игроков одинаковое положение, они получают одинаковое количество победных очков; тем не менее, каждый из них занимает одно место.

Пример: один игрок получает 1 очко за 1е место. Следующий получает два очка за 2е место. Двое следующих игроков идут вровень: они получают по три победных очка, но занимают 3 и 4 места, так что последний игрок считается занявшим пятое место, за что и получает 5 очков.

Отдельные законы

- Экспортный закон: когда игрок загружает корабль, он получает 2 победных очка за каждую фишку помещённого на корабль товара, независимо от положения корабля у пирса.
- Закон об управлении: альтернативный розыгрыш карт торговли, архитектора и мэра невозможен. Этот закон влияет и на использование пляжного кафе.

Тактические соображения

В зависимости от игровой ситуации, влияние кубинцев на ход игры изменяется.

- Чем раньше игрок решает разыграть кубинца, тем больший выбор у него есть.
- Если многие кубинцы уже сыграны, игроки ограничены в выборе, зато им проще предсказать грядущее событие и повлиять на то, куда отправится президент.

Важно помнить: когда игрок выбирает карту кубинца, он тут же автоматически делает невозможным событие соответствующего типа.

