

Michael Rieneck

SANTIAGO DE CUBA

Bienvenido a Santiago, la segunda ciudad más grande de Cuba. Resuena en las calles el murmullo caótico del comercio. Los buques de carga salen y entran constantemente del puerto y la demanda de productos locales como frutas exóticas, azúcar, ron, tabaco y puros es continua e impredecible. En tu tarjeta de visita dice: "agente comercial", pero en realidad vienes a trapichear con los lugareños y sobornar a los funcionarios para conseguir las mercancías que demandan los siempre presentes buques de carga. Tu capacidad para hacerte con esas mercancías dependerá de tus contactos, si eres el mejor en aprovechar las siempre cambiantes oportunidades que se presentan e inviertes tu dinero con más inteligencia que tus compañeros, saldrás victorioso. La reserva y la demanda de mercancías están en constante cambio, así como los ciudadanos y las localizaciones.

En cada partida te enfrentarás a nuevos retos tácticos en el vibrante ambiente caribeño de Santiago de Cuba.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es conseguir el mayor número posible de **puntos de victoria**. Los jugadores ganan puntos de victoria **cargando mercancías** en los barcos, usando los diferentes **edificios** o visitando a la **bailarina**. Los puntos de victoria se contabilizan mediante fichas de puntos de victoria que se almacenan boca abajo delante de cada jugador.

Componentes

1 Tablero de juego

4 Pantallas



12 Piezas de edificio

9 Piezas de ciudadano



4 Peones



12 Fichas de propiedad

3 de cada x

5 Dados especiales de 6 caras



48 Mercancías

8 x caña de azúcar (blanco)
cítricos (naranja)
tabaco (verde)
ron (rojo)
puros (negro)



8 x madera



60 Fichas de puntos de victoria

10 x 20 x

36 Monedas (pesos) 24 x 12 x

1 Coche

1 Barco

1 Contador de valor de mercancías

Preparación

Coloca el tablero sobre la mesa.

- 1 Baraja las **12 piezas de edificio** y colócalas **al azar** en los 12 espacios del tablero reservados para ello. Debe haber un edificio debajo de cada símbolo de flor.
- 2 Baraja las **9 piezas de ciudadano** y colócalas **al azar** en los 9 espacios del tablero reservados para ello.

Una calle pasa por delante de todas las piezas de ciudadano. Un coche (usado por todos los jugadores) recorrerá esa calle en sentido horario. La calle tiene 10 paradas: cada estrella blanca corresponde al ciudadano adyacente, la estrella amarilla corresponde al puerto.

Importante: La calle es **circular**. La siguiente parada después del puerto es siempre la estrella blanca que se encuentra más a la izquierda, la que tiene una flecha.

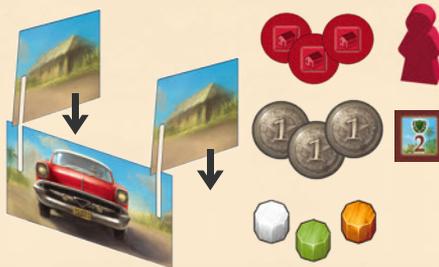


- 3 Coloca el **coche** en el espacio del puerto (la estrella amarilla).
- 4 Coloca el **barco** en la primera casilla del **marcador de barcos**. Éste será el primero de los 7 barcos que atracarán en el puerto durante la partida.
- 5 Coloca el **contador de valor de las mercancías** en la bandera con el "2". Este contador indica la cantidad de puntos de victoria que recibes por cada mercancía que cargas en el barco. Pueden ser 2, 3 o 4 puntos de victoria.
- 6 Separa las **monedas** y las **mercancías** por tipo (incluida la madera) y colócalas junto al tablero.
- 7 Separa por valor las **fichas de puntos de victoria** y colócalas junto al tablero.

Cada jugador elige un color y coloca su **peón** correspondiente, sus **3 fichas de propiedad** y su **pantalla** frente a él.

Cada jugador recibe también como capital inicial **3 pesos** y **2 puntos de victoria**. Además, cada jugador coge **1 caña de azúcar** (blanco), **1 tabaco** (verde) y **1 cítrico** (naranja). Las mercancías y las monedas que obtenga un jugador se colocan siempre detrás de su pantalla.

Ejemplo: El jugador rojo recibe:



Se elige el **jugador inicial**.

El jugador a la derecha del jugador inicial lanza los **5 dados**. Entonces elige 4 y los coloca **sin cambiar el resultado de la tirada** en los 4 espacios del barco.

Los dados representan la demanda actual de mercancías del barco. El color de cada dado representa la mercancía correspondiente. Coloca el dado sobrante a un lado del tablero. (Esta mercancía no se cargará en el barco, no importa el número que muestre el dado.)

Cada dado tiene: una cara con un "0" (sin demanda), dos caras con demanda "1", dos caras con demanda "2" y otra cara con un "3", la demanda máxima. El dado naranja es una excepción ya que tiene una cara con un "4" en lugar de un segundo "1".



Jugando

Comenzando por el jugador inicial los jugadores llevan a cabo sus turnos en sentido horario.

Cada turno se divide en dos fases:

A.

Conducir el coche hasta un ciudadano o hasta el puerto

En tu turno **debes** mover el coche en sentido horario. Puedes avanzar por la calle tantos espacios como desees pero sólo el primer paso a la siguiente estrella será gratis. Deberás pagar **1 peso** por cada paso extra a partir del primero. Si paras frente a un ciudadano, normalmente obtendrás mercancías, puntos de victoria o dinero. Si lo haces en el puerto iniciarás una ronda de carga.

B.

Visitar un edificio con tu peón

Después de parar el coche junto a uno de los ciudadanos **debes** mover tu peón a un edificio. El color de la flor de la pieza de ciudadano indica los 3 edificios a los que puedes dirigirte. Los edificios ocupados por el peón de otro jugador no pueden ser visitados. A continuación **puedes** usar la acción de ese edificio. Si paras el coche en el puerto **no puedes** usar ningún edificio.



Ejemplo:

A) Nora mueve el coche desde "María" hasta "Pedro". Tiene que pagar 2 pesos.

B) La flor blanca de "Pedro" indica que Nora debe mover su peón a un edificio que se encuentre bajo una flor blanca.



A. Conducir el coche hasta un ciudadano o hasta el puerto

Si paras el coche junto a un ciudadano puedes llevar a cabo su acción inmediatamente.



Pedro – el comerciante de tabaco
Obtienes **2 tabacos** de la reserva.



María – la bailarina
Obtienes **2 puntos de victoria** de la reserva.



José – el agricultor
Obtienes **2 cañas de azúcar** de la reserva.



Martínez – el músico
Obtienes **3 pesos** de la reserva.



Conchita – la frutera
Obtienes **2 cítricos** de la reserva.



El Zorro – el carterista
Cada uno de los demás jugadores **debe darte a su elección:**

- 1 peso
- 1 mercancía (excepto madera)
- 1 punto de victoria



Miguel – el leñador
Obtienes **2 maderas** de la reserva.

La flor de la pieza de “El Zorro” es transparente, lo que indica que tras parar el coche junto a “El Zorro” **no puedes** mover tu peón a otro edificio. Tu peón permanecerá donde se encontraba en el turno anterior y podrás realizar de nuevo la acción del edificio. Si paras en el espacio frente a “El Zorro” en la primera ronda de juego, no podrás ir a ningún edificio.



Pablo – el contrabandista
Obtienes **1 mercancía a tu elección** de la reserva (no puede ser madera).

Nota: El número de mercancías es limitado, solamente hay 8 de cada tipo. Si a un jugador le corresponde tomar una mercancía cuya reserva está agotada simplemente no recibe nada.



Alonso – el abogado
Puedes elegir una de dos opciones:

1. Puedes apropiarte del edificio que elijas (siempre que no pertenezca a otro jugador) colocando una de tus **fichas de propiedad** en la esquina superior de la pieza del edificio elegido (cada jugador sólo puede apropiarse de tres edificios en toda la partida).

O

2. Puedes usar la acción de uno de los edificios de tu propiedad (es decir, que ya tenga una de tus fichas de propiedad encima). No importa si el edificio está ocupado por el peón de un jugador, incluido el tuyo.

Ejemplo: Nora para el coche junto al abogado. En lugar de apropiarse de otro edificio usa el banco que ya había adquirido en una visita anterior. Esto le proporciona 2 pesos. Como la flor del abogado es blanca, ahora debe visitar un edificio que se encuentre bajo una flor blanca, y como es habitual también podrá usar la acción de ese edificio.

Además, ganas **1 punto de victoria** de la reserva cada vez que el peón de **otro jugador** visite uno de tus edificios (ver: “Visitar un edificio con tu peón”, p. 6).



El puerto

Si paras el coche en el puerto provocas una ronda de carga, durante la cual todos los jugadores podrán cargar mercancías en el barco.

Comenzando por ti y continuando en sentido horario cada jugador puede cargar **un tipo de mercancía** y en cantidad nunca superior a lo que indiquen los dados del barco. Las mercancías cargadas se devuelven a la reserva.

Después de cada carga se ajusta el valor de la demanda reduciendo el número del dado correspondiente según la cantidad cargada.

Cualquier jugador que cargue mercancías en el barco recibe inmediatamente puntos de victoria. Dependiendo de la posición del contador azul de valor, cada unidad podrá valer 2, 3, o 4 puntos de victoria.

Cualquier jugador que no quiera o no pueda cargar mercancías debe pasar. Dicho jugador no tendrá la posibilidad de reengancharse más tarde a la ronda de carga.

Una vez **completada la demanda** para todas las mercancías (cuando todos los dados están a "0"), la ronda de carga termina. El barco parte y un nuevo barco atracará en el puerto (ver: "Un nuevo barco", p. 8).

La ronda de carga también termina si todos los jugadores han pasado, incluso si **la demanda del barco no se ha completado**. En este caso el barco permanece en el puerto y se mueve el contador de valor de mercancía hacia la siguiente bandera de la derecha. De esta manera aumenta la cantidad de puntos de victoria por mercancía cargada. Sin embargo, si la ficha azul se mueve desde el "4" hasta la bandera a cuadros, el barco zarpa inmediatamente aunque no esté completo. A continuación un nuevo barco entraría en el puerto (ver: "Un nuevo barco", p. 8).

Importante: Después de mover el coche hasta el puerto **no puedes mover tu peón** ni realizar la acción del edificio donde se encuentre.

También importante: Cuando el coche pasa por el espacio del puerto sin pararse, no se cargan mercancías. Sin embargo, si se mueve el contador de valor de mercancías una bandera hacia la derecha. (De nuevo, si llega a la bandera a cuadros, el barco se marcha).

Ejemplo: Ronda de carga



Jayne ha parado en el puerto. Comienza la ronda de carga entregando 2 cítricos. Como el contador de valor se encuentra en la bandera con el número "3", Jayne gana 6 puntos de victoria.



Ahora es el turno de Angela que entrega 2 cañas de azúcar y recibe también 6 puntos.



Como la demanda de caña de azúcar se ha completado Maite no puede embarcar sus cañas de azúcar. En su lugar decide cargar 1 cítrico obteniendo 3 puntos de victoria por él. María del Mar no tiene ninguna mercancía que pueda embarcar, por lo que debe pasar.



Ahora es de nuevo el turno de Jayne. Decide entregar 1 ron y recibir otros 3 puntos de victoria.



El barco sigue demandando 1 cítrico. Como ningún jugador puede entregarlo (o no quiere), la ronda de carga termina y el contador de valor se mueve una bandera a la derecha.

Si algún jugador hubiera entregado el cítrico que falta, la demanda se habría completado y el barco habría zarpado.

De esa manera habría llegado un nuevo barco al puerto (ver: "Un nuevo barco", p. 8).



La madera es una mercancía especial que siempre se puede cargar en un barco. La madera puede ser entregada en lugar de **cualquier otro tipo de mercancía** que un barco demande pero solo puedes entregar madera y nunca se puede combinar con otra mercancía. Por cada unidad de madera que cargues solamente recibes **1 punto de victoria** (no importa en que bandera se encuentre el contador de valor).



Solamente se puede comprar madera a “Miguel” el leñador.

Ejemplo: El barco actual demanda: 2 cañas de azúcar, 2 de ron, y 1 tabaco. Entregas 2 maderas. Por ello recibes 2 puntos de victoria. Además debes reducir a 0 el valor o bien del dado blanco (demanda de caña de azúcar) o bien del dado rojo (demanda de ron). No puedes usar 2 maderas para reemplazar 1 tabaco y 1 ron. Tampoco está permitido entregar a la vez 1 madera y 1 caña de azúcar para completar la demanda de caña de azúcar.

B. Visitar un edificio con tu peón

Después de conducir el coche hasta un ciudadano debes mover tu peón a un edificio.

El símbolo de flor sobre el edificio debe ser del **mismo color** que el símbolo de flor que se encuentre en la pieza del ciudadano que hayas visitado en ese turno.

En el edificio **no puede** encontrarse el peón de otro jugador.

Tu peón **no puede** permanecer en el mismo edificio, debe moverse obligatoriamente a un edificio diferente.

Existen 4 excepciones. Tu peón **debe** permanecer en el mismo edificio cuando:

1. Visitas a “El Zorro” – **puedes** usar la acción del edificio en el que te encuentras.
2. Visitas el puerto – **no puedes** usar la acción del edificio en el que te encuentras.
3. Visitas a un ciudadano inactivo (ver: “Periódico”, p. 7) – **no puedes** usar la acción del edificio en el que te encuentras.
4. Todos los edificios disponibles están ocupados por peones de otros jugadores – **puedes** usar la acción del edificio en el que te encuentras.

Usar la acción del edificio es opcional. Si al final de tu turno tu peón se encuentra en un edificio que pertenece a otro jugador (su marcador de propiedad se encuentra sobre él), dicho jugador recibe inmediatamente **1 punto de victoria** de la reserva. **No** recibes el punto de victoria porque tu propio peón visite uno de tus edificios.

Entonces, **tu turno termina** y dejas tu peón en el edificio hasta tu próximo turno.



Ejemplo:

A) Nora mueve el coche hasta “Miguel” y recibe 2 maderas de la reserva.

B) Seguidamente mueve su peón rojo que debe ir bajo una rosa azul. Como la fábrica de tabaco está ocupada por el peón amarillo de Jayne y no está permitido que Nora permanezca en el mercado negro, deberá mover su peón al banco. Usa el banco para obtener 2 pesos. Como el banco pertenece a Jayne, ésta recibe 1 punto de victoria de la reserva.

Los edificios



Banco

Recibes inmediatamente **2 pesos** de la reserva.



Iglesia

Recibes inmediatamente **1 punto de victoria**.



Destilería

Puedes cambiar inmediatamente **cualquier cantidad de caña de azúcar** por la misma cantidad de **ron** de la reserva.



Fábrica de tabacos

Puedes cambiar inmediatamente **cualquier cantidad de tabaco** por la misma cantidad de **puros** de la reserva.



Mercado negro

Puedes cambiar inmediatamente **1 mercancía de cualquier tipo** por 1 de cualquier otro de la reserva (no se puede cambiar madera).



Aserradero

Puedes cambiar inmediatamente **1 madera** por **1 punto de victoria** y **1 peso** de la reserva.



Café

Puedes devolver inmediatamente a la reserva **1 puro** y/o **1 ron**. Por cada mercancía recibes **2 puntos de victoria**. (De esta forma podrás recibir hasta 4 puntos cuando entregues 1 puro y 1 ron a la reserva, pero no está permitido entregar más de 1 mercancía de cada tipo).



Aduana

Puedes poner inmediatamente a **"0"** un dado del barco a tu elección.



Casino

Puedes convertir inmediatamente **cualquier número de pesos en puntos de victoria** o viceversa. Por cada 3 pesos obtienes 1 punto de victoria. Por cada punto de victoria recibes 3 pesos de la reserva.



Oficina portuaria

Mueve el contador de valor de **mercancía** una bandera a la derecha o una bandera a la izquierda. Esto aumentará o reducirá los puntos de victoria por mercancía embarcada. Si mueves el contador de valor hasta la bandera a cuadros, el barco actual abandona el puerto y llega uno nuevo (ver: "Un nuevo barco", p. 8). Si el marcador ya está en el "2" solamente se podrá mover a la derecha.



Oficina

Puedes inmediatamente entregar **1 mercancía** que se demande en el barco. Recibes exactamente **2 puntos de victoria** (no importa en qué bandera se encuentre el contador de valor). No puedes entregar madera. En consecuencia, debes ajustar la demanda del barco reduciendo en 1 el valor del dado correspondiente.



Periódico

Recibes inmediatamente **1 peso**. Además puedes colocar boca abajo un **ciudadano** dejándolo **inactivo**. En un turno posterior el coche puede moverse hasta este ciudadano, pero ni la acción del ciudadano ni la del edificio se podrán usar. Sin embargo, el espacio del ciudadano inactivo se podrá saltar pagando el coste correspondiente de acuerdo con las reglas de movimiento. Una vez el coche haya pasado por el espacio del ciudadano inactivo (parándose o no) la pieza vuelve a colocarse cara arriba activando de nuevo al ciudadano.

Un nuevo barco

Un barco zarpa inmediatamente cuando:

1. La demanda está completa (todos los dados están a "0") O
2. El contador de valor se mueve hasta la bandera a cuadros.

Entonces un nuevo barco llega al puerto. Cuando esto ocurre se mueve el **barco 1 espacio a la derecha** en el marcador de barcos.



Cada vez que un nuevo barco llegue al puerto, el marcador de valor de mercancías se coloca automáticamente en la bandera con el número "2".



La demanda del nuevo barco la determina el jugador que **provocó** que el barco anterior partiera de puerto.

Dependiendo de la situación podría ser el jugador que:

1. Movi6 el coche hasta el puerto y provoc6 una ronda de carga.
2. Hizo que el contador de valor se moviera hasta la bandera a cuadros pasando de largo por el puerto o usando la oficina portuaria.
3. Puso a "0" el 6ltimo dado de demanda del barco usando la aduana.
4. Complet6 la demanda usando la oficina.

El jugador determina la nueva demanda **al final de su turno**. Lanza los **5 dados**, escoge cuatro y los coloca en los 4 espacios del barco **sin cambiar los valores de la tirada**.

El dado restante (esa mercancía no se cargará en esta ronda) se coloca al lado del tablero.

Fin de la partida

El juego termina inmediatamente cuando parte del puerto el **7º barco**.

Cada jugador levanta su pantalla y convierte las mercancías sobrantes (madera incluida) en puntos de victoria: Los jugadores reciben **1 punto de victoria** por cada **3 mercancías** que devuelvan a la reserva. El dinero no otorga puntos de victoria. A continuación cada jugador cuenta sus fichas de puntos de victoria.

Aquel que haya conseguido más puntos de victoria será el ganador de la partida.

En caso de empate, el ganador será el jugador con más mercancías sobrantes de entre los empatados. Si se mantiene el empate, el ganador será el jugador que tenga más dinero de entre los empatados.

Santiago de Cuba

Diseñador: Michael Rieneck

Ilustraciones: Michael Menzel

Reglas y maquetación: Alfred Viktor Schulz

Traducción: Juan Luque, Rafa Saiz, David Prieto

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
All rights reserved. www.eggertspiele.de



Ludonova S.C.P.
C/ San Pablo 22, 1 3º 1
14002 Córdoba
España
www.ludonova.com

