

CUBA



翻译/整理：Fore
Michael Rieneck & Stefan Stadler

仅作学习交流使用 请勿用于商业用途



目录

02-02 游戏目标

03-03 游戏配置

04-05 游戏设置

06-06 回合概述

06-12 每回合的五个阶段

06-06 (A) 提案阶段

06-09 (B) 行动阶段

工人

女商人

建筑师

工头

市代表

09-10 (C) 会议阶段

10-11 (D) 法令阶段

12-12 (E) 回合结束

12-12 游戏结束

13-16 附录

房屋

游戏策略

变异规则

古巴

游戏人数：2-5人

游戏类型：经营、岛民、策略类型

设计师：Michael Rieneck & Stefan Stadler

革命前的古巴处于动荡之中，岛上的村庄努力争取独立财富和影响。

谁能在国内市场上买卖农产品和商品获利或占据主要商船？

谁能将自己的人选送入议会已影响政府立法过程或在对其村庄最有利时机创立造酒厂、旅馆和银行？

游戏目标

在游戏结束时积累最多胜利分的玩家胜利。玩家可以通过从港口装运商品、建立和运作建筑、和遵守法律来获得胜利分。

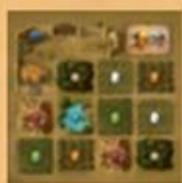


游戏配置

1 游戏版图



5 玩家版图



(其中一个)

25 人物卡

(五种颜色, 蓝、红、黄、绿、紫色各5张)



15 商船卡



(其中一张)

1 起始玩家卡 (附有底座)



24 法令卡



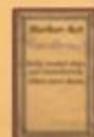
6 税法卡



6 实物税法卡



6 补贴法卡



6 其他法案

25 建筑板块



(例如: 锯木厂)

1 市政厅投票板块



1 教会否决板块



5 玩家米宝



5 玩家标记



54 农产品标记

(3种颜色, 白、橙、绿色八角形标记各18个)



30 商品标记

(15个红色朗姆酒瓶、15个棕色雪茄盒)



45 资源标记

(自然色、红棕色、蓝色个15个方块)



85 硬币

(45个1比索, 25个3比索, 15个5比索)



6 黑色标记



4 张简要规则



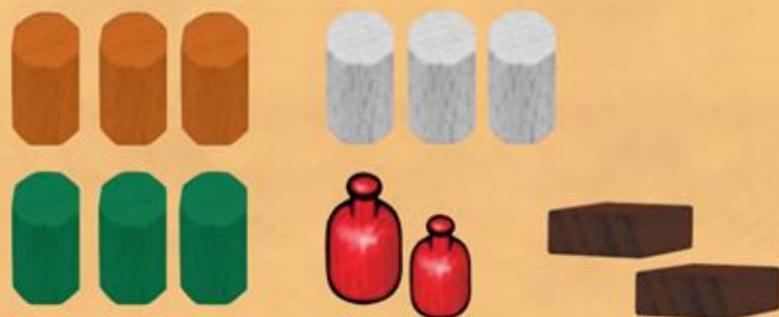
游戏设置

1. 将游戏盘放在桌中央。
2. 将 25 个建筑板块面朝上放在挨着游戏盘的对应位置上。



3. 将农产品和商品按颜色分类摆好，作为公共存货。然后各3个柑橘（橙色）、甘蔗（白色）和烟草（绿色）八角标记分别放在游戏盘上标有价格6、5、4的地方（该区域成为“市场”）。

游戏开始时，朗姆酒瓶（红色）和雪茄盒（棕色）在市场上各只有2个（价格分别为6和5）。



4. 将资源标记（方块）按照颜色分类——红棕色（石头）、灰色（木

头）、天蓝色（水）组成公共存货。



注意：

游戏中，资源、农产品和商品之间的差别很重要。

有3种资源、3种农产品和2种商品。商船运输农产品和商品。

这两者统称货物。资源不能装运。

5. 将 6 个黑色标记放在游戏盘旁边。

6. 洗混 15 张商船牌并放成面朝下一堆，放在游戏盘旁边。

然后翻开嘴上两张商船牌面朝上放在港口的头两个泊位上（每负载得 1 或 2 胜利分）。港口的第三个泊位在首轮保持空闲。

7. 将另一张商船牌面朝上放在游戏盘边缘靠近港口的位置上。（这条船理论上仍在海上，但下一轮将到港。）

8. 24 张法令牌分成 4 类（I 到 IV），每类又 6 个法案。

分类洗混并组成面朝下 4 堆，放在游戏盘边缘标记的地方。

- I. 税收法案
- II. 实物税法案
- III. 补贴法案
- IV. 其他法案



9. 决定起始玩家，将起始玩家牌加底座放在他面前。

10. 每个玩家挑选一种颜色并拿取：

- 1 个玩家棋子和 1 个玩家标记



• 1 块农场板（每块农场板有 12 块地（3*4），包括 1 个仓库、1 个湖、2 个山区，2 片森林、2 块烟草农场、2 块甘蔗农场和 2 块柑橘农场。农场板是双面的，一面所有板的地块排列都一样，而另一面则不同。每个人可以选择同样排列或个性排列。个性排列农场板可以增加游戏乐趣。）

（所有玩家都可以用特色农场版（蓝色货车前））（统一翻面到有自己颜色货车的农场版反面），也可以部分玩家选择反面，如果选择反面，建议所有玩家选择反面，因为这样游戏会更加有趣。）



• 10 比索的启动资金（玩家的钱摊开放在自己面前，余下的钱放在一边作为银行）



• 任选 2 个资源标记（木头、石头或水）和 2 个农产品标记（柑橘、烟草和甘蔗）

• 自己颜色的一套 5 张人物牌（包括工人、女商人、建筑师、工头、市代表）

11. 每个玩家将自己的玩家标记放在胜利分计分区的起始位置（游戏盘上灯塔），玩家棋子放在自己农场板上的仓库。

如果一位玩家负责货币交易，金币。另一位玩家负责的资源，农产品和商品，操作起来会更容易。

回合概念

游戏一共进行6个回合，每个回合包含同样的5个阶段：

- a、**提案阶段**
(浏览潜在法令)
- b、**行动阶段**
(打出人物牌)
- c、**立法阶段**
(对提案进行投票表决)
- d、**法令阶段**
(实施法案)
- e、**一轮结束**
(准备下一轮)

给新玩家的提示：

古巴是一个有不同行动路线和多种战略可能的动人游戏。为熟悉该游戏，建议初玩游戏时按照以下指引而不考虑损失，然后再接受战略挑战。

(战略说明详见第15页)

玩的开心！

每回合的五个阶段

A 提案阶段

翻开4叠法令卡的最上面一张，这四张卡放在牌堆上面直到立法阶段。现在这四张卡是提案——玩家本阶段要记住的提案。

B 提案阶段

行动阶段的流程如下：

起始玩家开始，顺时针顺序依次行动：每个玩家打出任一张自己的人物卡（面朝上放在自己面前）并采取对应行动。不管谁赢得胜利分，马上用其玩家标记在计分区上标记出来。然后由下一个玩家行动。如此下去直到每个玩家打出4张人物卡。

(自己打出的人物卡错开叠放在一起，第五张人物卡保留在手中直到立法阶段。)



5种人物卡



工人

(议会里1票表决权)

使用工人卡，可以移动玩家米宝到农场的任意地方，也可以不移动玩家棋子。然后，你就激活了与玩家米宝

同行和同列的6块田地。

按以下方式使用激活的田地：



- 每块激活的田地（除了仓库或其他建筑），从公共存货中得到对应的资源标记或农产品标记。但是，由于工人最多只能使用两块农产品田地，**你必须选择其中2个**。这个限制只适用于农产品田，不适用于资源田地。

上面的例子：1石头，2木头，1柑橘，1烟草

- 放弃水资源标记，每一个水资源标记工人可以使用一块激活的额外农产品田地。玩家也可以使用本轮刚得到水资源，**但不允许使用一块田地两次**。
- 将资源和农产品放在农场版上仓库前面的空地上。

注意：空地不是一块田地，也不能被激活。空地只是个人存货的临时存放地点。

空地用于存放储备货物（资源）

注：第2轮到第6轮，如果打出工人，注意干旱法令（IV）是否生效中。



女商人

（议会里2票表决权）

使用女商人卡，玩家可以执行任意次数的以下交易：

- 可以在市场上买任意数量的货物（农产品和商品）。操作该行动时，从游戏板上市场拿取相应的货物标记并支付相应货物下面的价格。将买来的货物放到自己仓库前面的空地上。
- 可以向市场出售任意数量的货物，只要相应货物场地仍有空位。操作该行动时，将货物标记放到游戏版上，并收取空位下的价格。
- 如果市场上没有要买的货物剩下，玩家仍可以以7比索单价从公共存货中购买这种货物。
- 如果市场已填满，玩家仍可以向公共存货以农产品1比索单价/商品3比索单价出售货物。

女商人的特殊用途：

放弃在市场的买卖，玩家可免费从公共存货中拿取，并放黑色标记。

- (1) 1 单位的任意一种资源 或
- (2) 1 单位的市场最低价的任意一种农产品。

黑色标记的用途：

在使用女商人、建筑师和市代表的特殊用途时，将游戏板的对应位置放上一个黑色标记。这样可以使每轮每种特殊用法只能使用一次。



建筑师

(议会里 3 票表决权)

使用建筑师卡，可以从公共存货中选择一个建筑，然后放（建）在自己农场板上任一块田地上（包括湖、山地或玩家棋子下面的地块），但不能建在仓库或另一个建筑上面。

为了建造建筑，玩家必须支付资源到公共存货中。所需资源种类和数量标在建筑板块上的最上面一行。

如建造烟草工厂，需要 2 个石头和 2 个木头。



烟草工厂

建造成本：

2 个石头 + 2 个木头

建筑师的特殊用途：

如果玩家是该轮第一个打出建筑师牌并且放弃建造建筑的，可以得到 2 个胜利分；第二个玩家可以得到 1 个胜利分。获得奖励后放置黑色标记。

注意：第 2 轮到第 6 轮中使用建筑师，注意建筑法令（IV）是否生效中。



工头

(议会里 4 票表决权)

使用工头卡可利用自己建筑的功效。（附录第 13 页）你有两个选择：

- (1) 按任意顺序启动玩家米宝所在行或列田地上（包括棋子所在的田地）的建筑（不管工人是否行动过）
- (2) 启动任一个自己的建筑。

仓库已经存在于农场板上。如果借助工头启动仓库，玩家可以在那里放（储藏）所有农产品。这点很重要，因为玩家在每轮结束时必须放弃所有未储藏的农产品。玩家不可以也不必

将商品和资源放进仓库。

注意：不管玩家米宝在什么地方，空地和仓库里的货物随时可以使用。



市代表
(议会里 5 票表决权)

使用市代表卡，可以向港口中任一条船装运任意数量的货物并赢得胜利分。玩家只能装运一条船。

- 如果向一条船装运货物，将相应的农产品或商品放到商船牌上的空位上。每条船只装载与空位相适应的货物，如果 5 个空位都装有 1 个货物，这条船视为“满载”。



每艘船最多可以携带 5 个商品。

- 取决于船在港口的位罝，玩家可以从中获得 1、2 或 3 个胜利分。
- 所有商船停留在港口内直到第一轮结束。

注意：第 2 轮到第 6 轮中使用市代表，注意港口法令 (IV) 是否生效中。

市长的特殊用途：

使用市代表卡，也可以放弃装船。第一个本轮放弃装船的玩家得到 4 个比索；第二个放弃装船的玩家可得到 2 个比索。每次执行后放置黑色标记在上面（如何使用黑色标记，请参阅第 8 页。）

在行动阶段结尾变更起始玩家：

当所有玩家打完其第 4 张牌后，马上确定新的起始玩家：

- 第四张牌价值（表决票数）最高的玩家成为新的起始玩家
- 如果多个玩家第四张牌价值最高且相同，最后打出第四张牌的玩家成为新的起始玩家。

C 议会阶段

按照如下方式通过四个公开议案中的两个议案：

- 每个玩家翻开其第五张人物牌并展示在议会中的表决票数。表决票数也即人物牌价值标在人物牌上，从 1 到 5。

- 建造市政厅并借助工头启动的玩家，得到 2 个额外表决票指示物。

- 建造教堂并借助工头启动的玩家，得到否决权指示物。拥有否决权标示物的玩家，可以将标示物放到某一类法案上，该法案不能被通过，**下回合将不得再次否决同一类的法案。**

- 然后玩家有机会贿赂购买额外表决票：1 票值 1 比索。此时，每个玩家拿起自己认为需要的钱，握在手中放在桌上。所有玩家同时出价。不想购买表决票的玩家可以空手出价。出价后拥有最多总表决票（**人物卡票决权+票决指示物+贿赂**）的玩家选择 2 个议案并按如下方式通过：

- 每个选出的法案放在议会对应的位置上（I 到 IV）并立即生效。如果这个位置上已经有另一个法案，原来的法案作废。没有选中的法案从游戏中移除。
- 如果第一轮出价后，有最多表决票的玩家不止一个，这几个玩家可以再次购买表决票。如果仍出现平局，起始玩家或顺时针顺序居前的玩家胜出。

- 所有投票中付出的金钱放进银行。即使没有获得最多数表决票，**所有玩家也必须支付其所出价的金钱。**

注意：第 2 轮到第 6 轮中，如果贿赂法案（IV）生效，则不能购买表决票。

- 不允许有拉票、联盟票等行为。

D 法令阶段

本阶段执行现在生效的法案（最多 4 个）尽其所能地付诸行动。法令按照以下描述顺序执行（从 I 到 IV）。

税法（I 级）

在游戏的开始时，税是 2 比索。当法案（I 级）被新法案所替代，税在 1 到 5 比索之间变化。但是，其中一个法案不同：即按照玩家拥有建筑数量缴税。

- 如果玩家按照现行税法向银行缴税，则可以得到 2 个胜利分。如果不能或不愿缴税，什么也得不到。

实物税法（II 级）

除了一般税，玩家还要向公共存货缴纳资源或农产品。在游戏的开始时，实物税为 1 单位柑橘。新法案下的实物税可能是 1 甘蔗、1 烟草、1 水或 2 个任意种资源或农产品，

也可能回到1 柑橘。

- 如果玩家履行现行的实物税法，可以得到 2 个胜利分。如果不履行，则什么都没有。

注：如果既履行税法又履行实物税法，玩家可以得到**额外的 1 个胜利分**，即总共得到 **5 个胜利分**。

补贴法（ III 级）

在游戏的开始时，没有任何补贴。当第一个议会阶段通过补贴法案时，符合法案条件的玩家可以在本阶段获得额外胜利分，而且不用付出代价。根据现行补贴法案，玩家可以因以下条件获得 1 个胜利分：

- 每一个建筑
- 每一个开放资源田地
- 每一个开放农产品田地
- 每一个水源地（最多 7 个胜利分）
- 每一张议会表决票（只计算对应人物牌的价值，**不计算市政厅表决票和贿赂购买的表决票**）
- 每三个比索（最多 7 个胜利分）

其他法案（ IV ）

有两张市场法案，规定供应国内市场的农产品数量。如果议会通过市

场法案，玩家在法令阶段执行这一规定：

1张市场法案减少市场上农产品供应数量，柑橘、烟草、甘蔗各减少 2 个。

另1张市场法案增加市场上农产品供应数量，三种农产品各增加 2 个。

另外三张法案只有在使用特定人物牌时方适用：

1) 干旱法案：如果使用工人，玩家只能使用一块激活的农产品田地（但是如果放弃水资源，仍可以获得额外的激活农产品田地。该法案不影响资源）。

2) 建筑法案：如果使用建筑师，建造一个建筑需要多花 2 比索。

3) 港口法案：如果使用市长或一个办事处完成一条船的装船，这条船立即离港。所有余下的船下移一个泊位（参见“最后一轮”，第12页）。

贿赂法案适用于议会阶段：该法案禁止购买表决票。这种情况下，只有人物牌和市政厅的表决票计算在内。（市政厅可拥有表决票指示物，可代表2票）

E 回合结束

- 玩家必须放弃所有仍放在空地上的农产品。仓库里的农产品可以保留到下个回合。
- 在空地上的资源和商品继续保留。
- 装满的船离开港口。这些船上的货物放进公共存货，这些商船卡面朝下置于商船卡堆的底部。
- 所有余下的商船卡移动一个泊位，直到每个泊位都有一条船且一条新船在海上。移动方向总是从商船卡堆到海上船到泊位。
- 所有黑色标记移除，女商人、建筑师和市代表的特殊用途在下一个回合可以使用。



第 2 轮到第 5 轮的结尾和第 1 轮有一点不一样：港口的第三泊位有 1 条船，不管其装载如何，该船离港。

如果与预期相反，一种资源或货物的公共存货用完，玩家必须接受现状直到公共存货有货。玩家间不允许交易。

第 6 个回合的结束即整个游戏的结束。

如果游戏结束前玩家达到 80 胜利分，可以从计分区重新开始继续计分。



游戏结束

- 玩家每拥有 1 个建筑就可额外得到 2 个胜利分。金钱不会带来更多的胜利分。
- 最多胜利分的玩家胜利。如果出现平局，钱多的玩家胜利。

附录

建筑

玩家必须在以下条件下才可启动一个建筑：

- 1、 必须使用建筑师卡， 在自己的农场板上建造建筑。（第8页）
- 2、 必须使用工头卡来启动建筑的功能。（第8页）

玩家只可以从自己的仓库或空地
里拿取所需的所有资源和货物。

建筑版块详解：

- “建筑成本” “转换成”
“出售” 指将对应的资源和/或
货物放进公共存货。
- “功能” 每回合有效一次。例
如，“水泥厂”，“1 石换 1VP，
最多 4 石”意思是：如果一个玩
家使用的建筑工头，可以把最多
4个资源“石头”用于兑换，并
并且每个石头获取1个胜利分。

为便于浏览和查找，建筑根据其功
能分成以下几类：“胜利分”、
“收入源”、“工厂和黑市”和
“增加权力”。

胜利分（10个建筑版块）



水泥厂

1个木头 + 2个石头
功能：
1个石头 兑换 1VP
(最多4次)



锯木厂

2个木头 + 1个石头
功能：
1个木头 兑换 1VP
(最多4次)



高尔夫球场

2个水
功能：
1个水 兑换 1VP
(最多4次)



隐修院

2个木头 + 1个石头
功能：
1个农产品 兑换 1VP
(最多2次)



朗姆酒吧

1个木头 + 2个水 + 1个石头
功能：
1个朗姆酒 兑换 2VP
(最多3次)



烟草吧

1个木头 + 1个水 + 1个石头
功能：
1个雪茄 兑换 2VP
(最多3次)



商会

2个木头 + 1个石头
功能：
向一条船供应 1 个货物并
取得相应的 VP



大型商会

2个木头 + 2个石头
功能：
向一条船供应1-2个同种
货物并取得对应的VP



宾馆

2个木头+1个水+2个石头
功能：
获得 2VP



旅店

1个木头+1个水+1个石头
功能：
获得 1VP

收入源 (5个建筑版块)



商店

1个木头 + 2个石头
功能：
出售 朗姆酒/雪茄 = 6比索
(最多1次)



农产市场

2个木头 + 1个石头
功能：
出售 任意农场品 = 4比索
(最多1次)



资源市场

1个木头+1个水+1个石头
功能：
出售 任意资源 = 2比索
(最多2次)



银行

1个木头 + 1个石头
功能：
获得 2比索



大型银行

2个木头+3个石头
功能：
获得 4比索

工厂和黑市 (5个建筑版块)



雪茄厂

2个木头 + 2个石头
功能：
1个烟草 兑换 1个雪茄
(不限次数)



朗姆酒厂

2个木头 + 2个石头
功能：
1个甘蔗 兑换 1个朗姆酒
(不限次数)



黑市

3个木头 + 2个石头
 功能：
 任意1个农产品 兑换 任意
 1个商品 或 任意1个商品
 兑换 任意1个农产品
 (最多1次)



水坝

2个石头
 功能：
 获得 2个 水资源



灯塔

1个木头 + 1个石头
 功能：
 将一艘港内的船跟港外的船
 交换

增加权利 (5个建筑版块)



教堂

2个木头 + 2个石头
 功能：
 获得 否决权指示物

教会否决板块允许玩家将一个议案从议会中移除。这样本轮就剩下 3 个议案。

每次否决后，否决板块放到对应法令派堆旁边作为提示。这样做是因为教堂拥有者不能在下一轮否决同一类型的议案。议会阶段结束后将否决板块放在一边以便下次使用。



仓库

2个木头
 功能：
 农作物可存放在仓库当中

游戏策略

因为必须在议会阶段保留一张人物牌，玩家可以在行动阶段开始时考虑以下问题：

- 现有的法案那些对你有利与对你不利
- 你认为 4个现有法案中的 哪2个 实施有后会很重要
- 你是否确实想防止一或两个法案的实施
- 本回合行动阶段中你可以不使用哪张人物卡？



市政厅

1个木头 + 1个石头
 功能：
 获得 2个额外票决指示物

借助工头启动市政厅时，将 2个额外票决指示物放在市政厅板块上作为提示，直到议会阶段结束。

可能的策略：

1) 每轮中尽早装船来获得胜利分。为达到此目的，尝试获得大量农产品或建造一个办事处和获得黑市以取得更大灵活性。

2) 建造工厂和对应的“吧”。如果将这个组合与正确的农产品田地配合，可以保证每轮的胜利分。

3) 金钱统治这个世界：感谢银行和商店，你可以获得足够的比索，可以随时缴税并攫取议会的权力。然后，如果你还获得各自的补贴，你将处于有利的地位。

4) 利用建筑获得胜利分也是好办法：建造宾馆和旅店并用资源或农产品随时换取胜利分，而且游戏结束时建筑可以获得额外的胜利分。

有很多策略，每个策略都有特定的长处。但你只有观察整个游戏进程并在任何情况利用机会才能获胜。

变异规则

如果愿意，可以按以下变体规则进行游戏：

作为保留第 5 张人物牌在手上直到议会阶段的替代规则，玩家必须在行动阶段的开始就决定哪张人物牌进入议会。为此，每个玩家将选择的人物牌扣放在自己面前，直到议会阶段开始再翻开。这个变体规则将使游戏更加动人心弦，因为行动阶段中，没人知道其他玩家还保有哪些人物牌。

背景资料

古巴，说到这个中南美洲的国家，除了狂人卡斯特罗跟冷战时期的核弹危机外，最有名的就是雪茄。

古巴的雪茄之出名，连当年以签署雪茄禁运令来反制卡斯特罗的美国总统--肯尼迪，都曾经传出要幕僚在他签署禁运令之前，再去多买个几箱回来，等雪茄到货了之后他才安心地在当天实施禁运。

而卡斯特罗对于自家产品的喜爱，更到了中情局打算将炸药伪装成雪茄用来刺杀他。

即使是因为政治因素，也舍不得的烟草极品，就是古巴的雪茄。就是因着其浓厚的香味、白如雪的灰，让人容易上瘾的感觉，在当时受到众人的喜爱。而古巴的经济也因此得以靠这一根根的加工品，在美苏的冷战时期夹攻下，生存下来。

但是促成这一切的生产并不容易，在努力发展计划经济政策的情况下，古巴当地因此牺牲了许多良地，用来种植烟草、柑橘、蔗糖等经济作物，而且由于古巴的议会就是最高权力机关，透过贿赂与贪腐来影响法案更是司空见惯。

© eggertspiele oHG 2007, Hamburg
www.eggertspiele.de

