

ミハエル リーネック

SANTIAGO DE CUBA

サンティアゴ・デ・クーバ

ようこそサンティアゴ - キューバで二番目に大きな都市へ！賑やかな人ごみの喧騒が響く騒がしい街の声、そして忙しい商い。カーゴ船が次々と港へ入り、そして出て行く。この地の商品、例えば異国情緒溢れる果物、砂糖、ラム酒、タバコ、葉巻への需要は、例えそれが予測できないものであろうと、絶え間なく続いている。あなたの名刺には「仲介業」と書かれてはいるが、本当は地元の談合を取り仕切り、いつもそこにあるカーゴ船の要求に応じ、荷物を動かす為に職員に賄賂を贈る日陰者の策略家だ。これらの商品をあっせんするあなたの能力は、あなた自身の「コネ」の信頼性によって決まる。もしあなたが、めまぐるしく変化する機会を掴む事に長け、仲間より賢く手持ちの資金を投資することが出来たなら、あなたは勝者となるだろう。商品の需要と供給は、地元の状況とその位置関係によって常に化する。プレイの度に、新しい戦略的挑戦があなたを待っているだろう - このサンティアゴ・デ・クーバという、陽気なカリブ世界で。

ゲームの目的

このゲームの目的は、最も多く勝利点を集めることです。あなたは船へ商品を運んだり、様々な建物を利用したり、踊り子を訪問したりすることで勝利点を得ます。勝利点は、勝利点マーカーの形で集め、各自がスクリーンの裏に隠しておきます。

内容物

ゲームボード×1

スクリーン×4

建物タイル×12



キューバ人タイル×9



プレイヤー駒×4



不動産マーカー×12
(各色3個)



特殊6面ダイス×5



商品×48

各8個

サトウキビ (白)
シトラスフルーツ (橙)
タバコ (緑)
ラム酒 (赤)
葉巻 (黒)



木材×8



勝利点マーカー×60

各10枚



20枚



コイン(ペソ)36枚



12枚



車×1



船トークン×1



価値トークン×1



準備

ゲームボードをテーブルに置きます。

- ① 12枚の建物タイルをシャッフルして郊外にある12個のマスをランダムに配置します。各花シンボルの真下に1つの建物があるようにします（黄色3つ、青3つ、赤3つ、白3つ）。
- ② 9枚のキューバ人タイルをシャッフルしてゲームボードの中央にある9個のマスをランダムに配置します。

道が1本、キューバ人タイルの前を通ります。車が1つ（全プレイヤーで共有）、この道を時計回りに走ります。

この道には10個の駅があります：各白い星がキューバ人に接して並び、黄色い星が1つ港に面してあります。

重要：この道は輪状になっています。港の次の駅は常に、左側にある矢印付きの白い星です。



- ③ 港のスペースに車を置きます（黄色の星）
- ④ 船トークンを船ゲージの最初のスペースに置きます。これはゲーム中、港に停泊する7つの船のうちの最初のものです。
- ⑤ 価値マーカーを「2」を示す旗の上に置きます。このマーカーは、あなたが船へ商品を1つ運ぶごとに受け取る勝利点を示します。これは2、3、又は4勝利点です。
- ⑥ コイン、各種商品（木材を含む）を分類してサプライを作り、ゲームボードの横に置きます。
- ⑦ 勝利点マーカーをその値毎に分類して並べ、ゲームボードの横に置きます。

各プレイヤーは色を選びます。対応するスクリーン、プレイヤー駒、不動産マーカー3枚、を自分の前に置きます。各プレイヤーは最初の資金として3ペソと2勝利点を受け取ります。さらに、各プレイヤーはサトウキビ（白）1個、タバコ（緑）1個、シトラスフルーツ（橙）1個を受け取ります。自分の商品、お金、勝利点マーカーをスクリーンの裏に隠します。

例：赤プレイヤーが受け取るもの：



スタートプレイヤーを決めます。

スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーは5個のダイスを取って振ります。ダイスを振ったプレイヤーが5個のダイスのうち4つを選び、**出た目のまま**大きな船の4つのダイススペースの上へと置きます。

このダイスが現在の船の商品の需要を表します。ダイスの色はそれぞれ各商品に対応します。

残った1つのダイスをゲームボードの脇に置きます（この商品は、出た目に関わらず需要なしとなります）。

各ダイスは「0」の目（需要なし）を1つ、「1」の目を2つ、「2」の目を2つ、最高の「3」の目を1つ持ちます。例外は橙のダイスです。これは2つ目の「1」の代わりに「4」の目を持ちます。



ゲームのプレイ

スタートプレイヤーから開始し、プレイヤー順に時計回りにターンが移ります。

各ターンは2つの要素からなっています：

A.
車でキューバ人へ進む、
又は港へ進む

自分のターンが来たら、自分の車を時計回りに**移動**しなくてはなりません。車は道を通って「星」スペースをいくつでも移動できます。しかし、無料なのは隣のスペースまでです。最初のスペースを1つ超える毎に1ペソが必要です。キューバ人の前に止まったら、常に商品か勝利点かお金を得ます。港に止まった場合、その代わりに全員での配達ラウンドが開始されます。

B.
自分のプレイ駒のある
建物を利用する

車でキューバ人へ進んだ後、建物の上の自分のプレイヤー駒を動かさなくてはなりません。そのキューバ人タイル上の花の色が、あなたが選べる3つの建物を示しています。他のプレイヤー駒がいる建物を訪れることはできません。その後、その建物の効果を使うことができます。車で港へ進んだ場合には、いかなる建物も使うことはできません。



例：

A) Martinaは「Maria」から「Pedro」へと車を進めます。よって彼女は2ペソを支払わなくてはなりません。

B) 「Pedro」タイルの白い花は、彼女が今、プレイヤー駒を白い花の下にある建物へと移動させなくてはならないことを示します。



A. 車でキューバ人へ進む、又は港へ進む

キューバ人に車を止めた場合、ただちに彼/彼女の効果を使うことができます。



Pedro(ペドロ) - タバコ商人
サプライからタバコ2個を得る。



Maria(マリア) - 踊り子
サプライから2勝利点を得る。



José (ホセ) - サトウキビ農家
サプライからサトウキビ2個を得る。



Martinez(マルチネス) - 音楽家
サプライから3ペソを得る。



Conchita(コンチータ) - 果物商人
サプライからシトラスフルーツ2個を得る。



El Zorro(エル・ソロ) - スリ
他のプレイヤー全員はあなたに次のうち1つを選んで渡さなくてはならない：
1ペソ 又は 好きな商品1つ（木材以外）
又は 1勝利点。



Miguel(ミゲル) - 木材伐採人
サプライから木材2個を得る。

「El Zorro」の花は無色です。
「El Zorro」へ車で進んだ後は、プレイヤー駒を他の建物へ移動させません。その代わりに、プレイヤー駒は現在の位置に残り、それらのうちの1つの建物の機能を再び利用することができます。



Pablo(パブロ) - 盗品商人
サプライから好きな商品1つ（木材以外）を得る。

「El Zorro」へ一番最初のラウンドで進んだ場合、あなたはいかなる建物効果も使うことができません。

注意：商品には限りがあります。各商品につき8個ずつしかありません。あなたが獲得するはずの商品がサプライで品切れていた場合、あなたは何も入手することはできません。



Alonso(アロンソ) - 弁護士
以下の2つから1つを選ぶことができる：

1. 建物（まだ誰のプレイヤーにも所有されていない建物）を1つ選んで獲得し、自分の不動産マーカーをその建物の左上の隅に置くことができる。（各プレイヤーはゲーム中、最大3つまで建物を所有することができる）。

又は

2. 既に所有している建物（つまり、不動産マーカーを置いている建物）のうち1つの建物の機能を利用することができる。これは他のプレイヤーが現在その建物にいても関係がない。

例：Martinaは弁護士へと車を進める。他の建物を獲得する代わりに、彼女は彼女が以前の訪問時に獲得した銀行を利用する。これにより彼女は2ペソを得る。弁護士スタイルの花は白なので、彼女は通常通り白い花の下の建物を訪れなくてはならず、必要ならその建物の機能を利用することができる。

さらに、あなたが所有する建物を他のプレイヤーが訪れる度に、あなたはサプライから1勝利点を得る。（「プレイヤー駒のある建物を利用する」を参照。p.6）



港

車を港で止めた場合、直ちに配達ラウンドが始まり、全てのプレイヤーは船へと商品を配達することができます。

あなたから始めて時計回りに、各プレイヤーは1種類の商品（但し、船の現在の需要を超えてはいけない）を配達することができます。

配達した商品はサプライへと戻します。

各々の配達の後、配達した数の分、港の関連するダイス目を減らして現在の需要を合わせます。

船に商品を配達したプレイヤーは直ちに勝利点を得ます。旗の上の青い価値マーカーの位置に応じて、それぞれの商品1つが2、3又は4勝利点の価値を持ちます。

商品を配達したくない、又はどの商品も配達できないプレイヤーはパスしなくてはなりません。このプレイヤーは今後この配達ラウンド中、再度配達に参加することはできません。

全ての商品について需要を満たしたら（全てのダイス目が「0」を示したら）、この配達ラウンドは終了します。船は出航し、新しい船が港へやってきます（「新しい船」を参照。p.8）。

この配達ラウンドは同様に、全てのプレイヤーがパスし、しかも需要を満たされていない場合にも終了します。この場合、船は港に残ります。青い価値マーカーを旗1つ分右へ動かします。こうして商品の配達毎の勝利点が増加します。しかし、価値マーカーが「4」からチェッカーフラッグへと移動する場合、船の需要を満たされずとも船は港を出航します。その後新しい船が港へやってきます（「新しい船」を参照。p.8）。



重要: 港へ車を移動した後は、あなたはどの建物へも自分のプレイヤー駒を動かすことはできません。それはそのまま残り、あなたはそれ又はそれ以外の建物の効果を利用することはできません。

重要: 港の「星」スペースを車がパスした（そこに止まらなかった）場合には、商品は配達されません。しかし、配達される商品毎の勝利点数は増加します。この為、価値マーカーを旗1つ分右へ動かします。（もちろん、それがチェッカーフラッグへ移動した際には船は出航します）

例：配達ラウンド



Peterは車を港へ進めます。彼は配達ラウンドを開始し、シトラスフルーツ2個を配達します。価値マーカーが「3」の旗にあるので、Peterは6勝利点を得ます。



次はMartinaのターンです。彼女はサトウキビ2個を配達し、同様に6勝利点を得ます。



サトウキビの需要が無くなった為、Philippは自分の2個のサトウキビを配達できません。代わりに彼はシトラスフルーツ1個を配達してこれにより3勝利点を得ます。



Wolfは配達できる商品を持っていません。よって彼はパスするしかありません。



再びPeterのターンです。彼はラム酒1個を配達して追加で3勝利点を得ます。



船にはまだシトラスフルーツ1個の需要があります。どのプレイヤーもそれを配達することができない（又は配達したくない）為、この配達ラウンドは終了し、価値マーカーは旗1つ分右へ移動します。

何れかのプレイヤーがこの最後のシトラスフルーツ1個を配達したのであれば、その需要は全て満たされて船は出航したでしょう。その後、新しい船が港へやってくることでしょう（「新しい船」を参照。p.8）。



木材は特別な種類の商品で、船はいつでもそれを引き取ってくれます。木材は船が必要とする**他の商品の種類1つ**の代わりとして配達することができます。あなたは木材を、そのみで配達してください；それを他の商品と混在させることはできません。配達された木材1つにつき、あなたは**1勝利点**だけを得ます（価値マーカーがどの旗の上にあるかに寄らず）。



木材は木材伐採人「Miguel」の所でのみ購入できます。

例：船には現在、サトウキビ2個、ラム酒2個、タバコ1個の必要があります。あなたは木材2個を配達します。これによってあなたは2勝利点を得て、白いダイス（サトウキビの需要）か赤いダイス（ラム酒の需要）のいずれかを「0」にしなければなりません。あなたは木材2個をタバコ1個とラム酒1個の代わりに使うことはできません。

さらに、あなたは木材1個とサトウキビ1個を一度に使ってサトウキビの需要を満たすことはできません。

B. プレイヤー駒がある建物を使う

キューバ人へと車を進めた後、あなたは自分のプレイヤー駒を建物1つへ移動させなくてはなりません。

この建物上の花シンボルはあなたがこのターンに訪れたキューバ人タイル状の花シンボルと同じ色でなければなりません。

この建物には他のプレイヤー駒があっては**いけません**（不動産マーカーはプレイヤー駒ではないことに注意してください）。

自分のプレイヤー駒を同じ建物に残すことは**できず**、異なる建物へと移動させなくてはなりません。

例外が4つあります。自分のプレイヤー駒は以下の場合に同じ建物に残さなくてはなりません：

1. 「El Zorro」へ行く - この建物の効果を使うことができます。
2. 港へ行く - この建物の効果を使うことは**できません**。
3. 裏向きのキューバ人へ行く（「新聞社」を参照。p.7） - この建物の効果を使うことは**できません**。
4. 全ての利用可能な建物にプレイヤー駒が置かれている - この建物の効果を使うことができます。

建物効果の利用は任意です。

もし、自分のターンの最後に、あなたのプレイヤー駒が他のプレイヤーに所有されている（彼の不動産マーカーがそこに置かれている）建物の上に置かれていたら、そのプレイヤーは直ちに**1勝利点**をサプライから得ます。もし自分の所有する建物に自分のプレイヤー駒が乗っていても、勝利点は得られません。

その後ターンは終了し、自分のプレイヤー駒は次の自分のターンまでその建物の上に残ります。



例：

A) Martinaは「Miguel」へ車を進め、木材2個をサプライから得ます。

B) その後、彼女は自分の赤いプレイヤー駒を、その真下に青い薔薇がある建物へと移動させなくてはなりません。葉巻工場にはPhilippの黄色いプレイヤー駒が既に置かれており、Martinaは闇市場にとどまることはできない為、彼女は銀行に自分のプレイヤー駒を移動させなくてはなりません。彼女はその後銀行を利用して2ペソを得ます。銀行はPhilippが所有している為、彼はサプライから1勝利点を得ます。

建物



銀行

サプライから直ちに2ペソを得る。



教会

サプライから直ちに1勝利点を得る。



蒸留所

直ちに任意の数のサトウキビをサプライの同数のラム酒へ交換しても良い。



葉巻工場

直ちに任意の数のタバコをサプライの同数の葉巻へ交換しても良い。



闇市場

直ちに任意の商品1つをサプライの他の商品1つと交換しても良い。(木材は取引できない)



製材所

直ちに木材1つを、サプライの1勝利点及び1ペソと交換しても良い。



喫茶店

直ちに葉巻1つ 及び/又は ラム酒1つをサプライに戻しても良い。商品1つ毎に2勝利点を得る。(よって、あなたは葉巻1つとラム酒1個をサプライに戻すことで4勝利点まで得ることができるが、それぞれ1個ずつしか手放すことはできない。)



税関

直ちに船にある任意のダイスの1つを「0」の目にしても良い。



カジノ

直ちに任意の数のペソを勝利点に変換、又はその逆ができる。
3ペソ毎に1勝利点を得る。
1勝利点を手放す毎にサプライから3ペソを得る。



港長のオフィス

価値マーカーを旗1つ分、右か左へ動かすことができる。これにより、商品配達毎の勝利点数は増加したり減少したりする。もし価値マーカーがチェッカーフラッグへ移動したら、船は直ちに出港し、新しい船がやってきます(「新しい船」を参照。p.8)。価値マーカーが既に最も左の「2」の旗にある場合、右へしか移動することはできません。



オフィス

直ちに船の需要に応じた商品1つを配達できます。あなたは直ちにちょうど2勝利点を得ます(価値マーカーがどの旗にあるかに寄らず)。木材を配達することはできません。続けて、対応するダイスの目を1下げて需要を合わせます。



新聞社

直ちに1ペソを得る。
また、任意のキューバ人タイルを1つ裏向きにして活動不能にしても良い。
以降のターン、車はこのキューバ人へと移動したとしても、そのキューバ人も建物の効果も使うことはできない。
しかし、この活動不能のキューバ人の「星」スペースを通常ルールに従って必要なコストを払うことで飛ばすことはできる。
車が活動不能のキューバ人を通り過ぎたら、そのタイルを再び表向きに戻す。

新しい船

次の場合に、1隻の船が直ちに入港します：

1. 需要が完全に満たされる（全てのダイス目が「0」を指す）又は
2. 価値マーカーがチェッカーフラッグへ移動する。

新しい船が入港します。従って、船トークンを1スペース分、船ゲージの上で右へ進めます。



新しい船が入港する度に、価値マーカーは自動的に「2」の旗へと移動します。



新しい船の需要は、前回の船の出港の原因となったプレイヤーが決めます。

状況により、これは以下のプレイヤーとなります：

1. 港へ車を進めて配達ラウンドを開始したプレイヤー。
2. 港をスキップするか港長のオフィスを使って、価値マーカーをチェッカーフラッグへ移動させたプレイヤー。
3. 税関を使って船の最後の需要を「0」に戻したプレイヤー。
4. オフィスを使って最後の需要を満たしたプレイヤー。

そのプレイヤーのターンの最後に、そのプレイヤーが5個のダイスを取って振ることで新しい需要を決定します。その後、彼が5個のダイスのうち4つを選び、出た目のまま、大きな船の4つのダイススペースへ置きます。残ったダイス（この商品は需要無しとなります）はゲームボードの脇に置きます。

ゲームの終了

7隻目の船が出港した後、直ちにゲームは終了します。

各プレイヤーはスクリーンを開け、残った自分の商品（木材含む）を勝利点に変換できます：プレイヤーはサプライに戻した任意の種類の商品3つ毎に1勝利点を得ます（原文：1 victory point for every 3 goods of any kind they return to the supply）。お金は勝利点にはなりません。各自自分の勝利点マーカーを数えます。最も多くの勝利点を集めたプレイヤーがゲームの勝者となります。

同点の場合、同点者の中で最も多くの商品を残していたプレイヤーが勝者です。

それもまた同じ場合、彼らの中で最も多くのお金を残していたプレイヤーが勝者です。

Did you know?

SANTIAGO DE CUBA has a big brother:



CUBA

A game of cigars,
rum & power

by Michael Rieneck
and Stefan Stadler

More strategies, more buildings, more laws!

Santiago de Cuba

Author: Michael Rieneck

Illustrations: Michael Menzel

Rule book and layout: Alfred Viktor Schulz

Rule book revision: Patrick Korner

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,

Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

All rights reserved.

www.eggertspiele.de www.freddistribution.com

