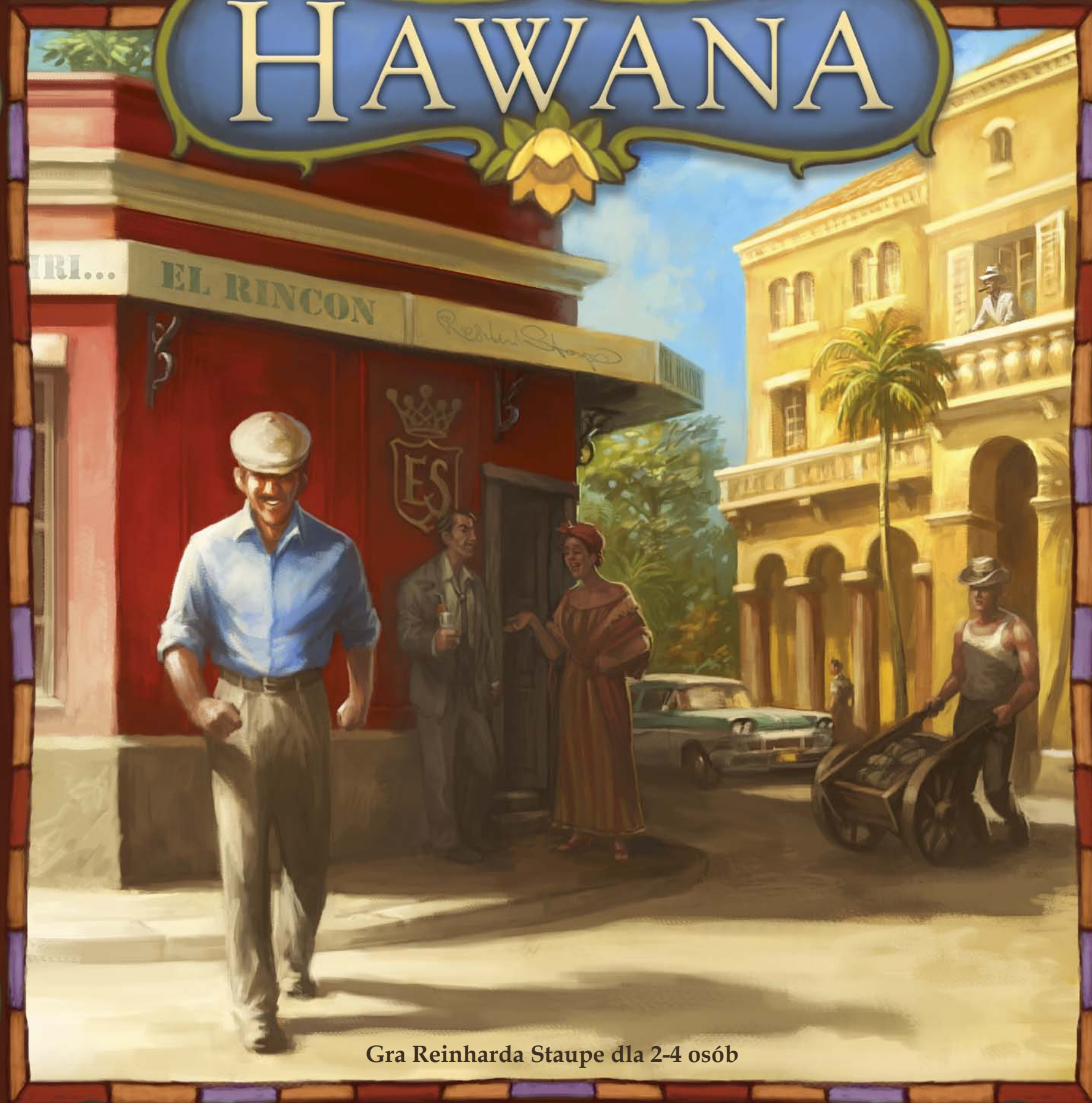


HAWANA



Gra Reinharda Staupe dla 2-4 osób

Hawana jest grą taktyczną dla 2-4 graczy opracowaną przez Reinharda Staupę. Cechuje się jasnością zasad, ciągłą zmianą możliwości graczy w rundzie oraz niezliczonymi możliwościami opracowania i realizacji strategii. Kolejność w każdej rundzie jest wyznaczana przez wartość leżących przed graczami odkrytych kart.

Wolisz odpocząć trochę w trakcie sjesty, czy może zakupić trochę materiałów budowlanych na czarnym rynku? Odpowiedzi na tego typu pytania są ważne, ponieważ zależy od nich, w którym momencie wejdiesz do gry oraz to, co się wtedy stanie.

Na początku gry każdy gracz wybiera karty akcji spośród 13 dostępnych. Ta liczba będzie się jednak zmniejszać w każdej rundzie. Najsilniejsze karty z pewnością opłaca się pozostawić na późniejsze rundy, ponieważ tylko zagrywanie odpowiednich kombinacji kart akcji w odpowiednim momencie prowadzi do zwycięstwa.

Zawartość

40 kolorowych znaczników materiałów budowlanych:

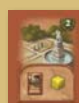
 cegła (10 sztuk)  piaskowiec (10 sztuk)

 glina (10 sztuk)  szkło (10 sztuk)

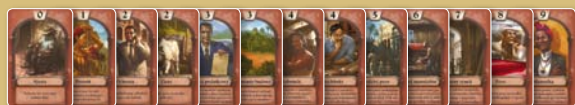
40 szarych znaczników materiałów budowlanych:

 gruz

 1 worek z materiału

 36 żetonów budynków
Przykład: Statua
(warta 2 punkty zwycięstwa)

4 zestawy po 13 kart akcji w każdym:



 4 zestawy po
2 karty pomocy

60 żetonów monet:
• 36 wartych 1 peso
• 24 wartych 3 peso

 15 robotników



Cel gry

Właśnie zakończyła się rewolucja na Kubie. W Hawanie, stolicy Kuby, wznoszonych jest wiele okazałych budynków, aby ponownie mogła lśnić swoją świetnością.

Każdy gracz otrzymuje na początku gry zestaw identycznych trzynastu kart. W każdej rundzie przed graczem leżą odkryte dwie karty. Gracz będzie wykonywał w swojej turze związane z nimi akcje. Mogą one między innymi umożliwić graczowi otrzymanie peso, materiałów budowlanych, zatrudnienie robotników, architektów, zbieranie podatków, najęcie złodziei lub uniemożliwienie innym graczom wzniesienia niektórych budynków.

Na końcu rundy każdy gracz umieszcza jedną kartę z ręki (zakrytą) na wierzchu jednej z dwóch swoich kart akcji leżących przed nim na stole. Przykrytą kartę odkłada się na własny stos kart odrzuconych. W ten sposób zestaw kart akcji, z których gracz może korzystać ciągle się zmniejsza.

Gracz gromadzi zapasy materiałów budowlanych, aby wykorzystać je do wznoszenia budynków, za które otrzymuje punkty zwycięstwa. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zgromadzi wymaganą liczbę punktów zwycięstwa. Przy grze w 2 osoby wymaganych jest co najmniej 25 punktów, przy trzech osobach 20 punktów, a przy czterech wystarczy zdobyć 15 punktów.

Przygotowanie do gry

Każdy gracz otrzymuje zestaw trzynastu kart akcji, które trzyma w ręku oraz dwie karty pomocy, które umieszcza odkryte przed sobą na stole.

Uwaga: należy zapoznać się z tekstem wszystkich otrzymanych kart oraz z opisem działania poszczególnych kart (patrz strona 4).

W polu gry, ale nie na jego środku, należy umieścić wszystkie peso, robotników oraz worek zawierający wszystkie 80 znaczników materiałów budowlanych. Elementy te będą stanowić zasoby ogólne.

Z potasowanych 36 żetonów budynków należy wybrać 12 i odkryte umieścić na środku pola gry, w dwóch rzędach (po 6 budynków w każdym).

Uwaga: na początku gry wśród czterech skrajnych żetonów budynków musi znajdować się choć jeden budynek o wartości 1, 2 lub 3. Jeśli taka sytuacja nie ma miejsca, najstarszy gracz odrzuca do zasobów ogólnych jeden z czterech skrajnych budynków, a w jego miejsce wstawia wyszukany w zasobach ogólnych budynek o wymaganej wartości.

Wszystkie żetony budynków w zasobach ogólnych należy potasować i ułożyć w zakryty stos.

Najmłodszy gracz wyciąga z worka trzy losowe materiały budowlane i umieszcza je na środku pola gry, obok dwóch rzędów odkrytych budynków. W to samo miejsce kładzie również 4 peso z zasobów ogólnych.

Każdy gracz bierze z zasobów ogólnych 1 peso oraz wyciąga losowo z worka jeden znacznik materiału budowlanego. Elementy te umieszcza przed sobą.

Przykładowy układ początkowy środka pola gry:



Zasoby ogólne:



żetony budynków robotnicy peso worek

Każdy gracz wybiera dowolne dwie spośród posiadanych 13 kart akcji i umieszcza je **tymczasowo** zakryte przed sobą. Gdy wszyscy ułożyli już karty na stole, każdy gracz odkrywa swoje dwie karty, po czym kładzie tę o niższej wartości po lewej stronie karty o wyższej wartości.



Anna wyłożyła na stół karty „7” (**Czarny rynek**) oraz „0” (**Sjesta**). Ułożyła je w kolejności 0-7, co oznacza, że jej numerem w rundzie jest 7.



Bartosz wyłożył na stół karty „2” (**Ochrona**) oraz „4” (**Robotnik**). Ułożył je w kolejności 2-4, co oznacza, że jego numerem w rundzie jest 24.



Cezary wyłożył na stół karty „2” (**Ochrona**) oraz „6” (**Złodziej materiałów**). Ułożył je w kolejności 2-6, co oznacza, że jego numerem w rundzie jest 26.

Zwracamy szczególną uwagę na fakt, że wszystkie określenia (w instrukcji oraz na kartach) „materiał budowlany” odnoszą się zarówno do szarych, jak i kolorowych znaczników! Określenie „kolorowy materiał budowlany” wskazuje tylko na znaczniki o kolorach czerwonym, żółtym, niebieskim i brązowym, podczas gdy określenie „gruz” wskazuje jedynie na znaczniki szare.

Przebieg gry

Każda runda składa się z następujących po sobie faz:

1. **Przeprowadzenie 2 akcji oraz zakup budynków**
2. **Uzupełnienie środkowego pola gry**
3. **Zagranie nowych kart akcji**

Najpierw wszyscy gracze w kolejności swoich numerów wykonują dwie akcje (Faza 1). Następnie na środek pola gry przenosi się z zasobów ogólnych 3 peso oraz 3 losowo wybrane materiały budowlane

(Faza 2). Na zakończenie gracze umieszczają jedną zakrytą kartę akcji z ręki przed sobą (Faza 3).

Faza 1: Przeprowadzenie 2 akcji oraz zakup budynków

Gracz posiadający przed sobą karty o najniższym numerze rozpoczyna rundę oraz przeprowadza w dowolnej kolejności akcje opisane na kartach leżących przed nim. Po wykonaniu akcji może zakupić budynki.

Następnie gracz posiadający karty o kolejnym numerze przeprowadza dwie akcje w dowolnej kolejności i ma prawo zakupić budynki. Później, w ten sam sposób, swoje akcje przeprowadzają kolejni gracze do momentu, gdy wszyscy wykonali już swoje akcje.

Przykład: Anna rozpoczyna rundę, ponieważ jej numer 7 jest najniższym spośród wszystkich graczy. Kolejnym graczem będzie Bartosz, ponieważ jego numerem jest 24. Na końcu akcje będzie wykonywał Cezary, ponieważ posiada karty składające się na numer 26.

Obie karty zagrane przez gracza leżą przed nim odkryte przez cały czas. Sposób przeprowadzenia akcji jest dokładnie wyjaśniony w tekście na kartach oraz w na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.

Uwaga: Nie można pominąć wykonania akcji poza sytuacją, w której tekst na karcie (lub w dodatku do instrukcji) zezwala na rezygnację z wykonania akcji.

Wyłanianie kolejności w przypadku remisu:

Jeśli karty kilku graczy wskazują na ten sam numer, pierwszy rozpocznie ruch ten, kto posiada najmniej punktów zwycięstwa. Jeśli liczba punktów zwycięstwa nie przeważa na czyjąś korzyść, pierwszy rozpocznie ruch ten, kto posiada mniej kolorowych materiałów budowlanych. Jeśli wciąż jest remis, pierwszy wykonywać będzie akcję ten, kto posiada mniej peso. Jeśli i to nie wystarczy, swoją turę rozpocznie gracz posiadający mniej robotników, a w przypadku dalszego remisu ten, który posiada mniej gruzu (szare materiały budowlane). Jeżeli do tej pory nie udało się rozstrzygnąć remisu, rozpocznie młodszy gracz.

Zakup budynków: na koniec tej fazy, po przeprowadzeniu akcji, gracz może zakupić dowolną liczbę odkrytych żetonów budynków. Aby pozyskać budynek gracz musi jednak spełnić wskazane na żetonie warunki:

- Usunąć z gry (odłożyć do pudełka) odpowiednią liczbę posiadanych znaczników gruzu oraz kolorowych materiałów budowlanych.
- Odłożyć do zasobów ogólnych odpowiednią liczbę peso oraz robotników.
- Jeśli do wzniesienia budynku potrzebny jest architekt, gracz musi posiadać aktywną (odkrytą, leżącą przed nim na stole) kartę *Architekt*. Karta *Architekt* nie jest usuwana z gry ani przekazywana do zasobów ogólnych. Pozostaje ona u gracza w miejscu, w którym do tej pory leżała!

Bardzo ważne: budynki mogą być pozyskiwane tylko wtedy, gdy znajdują się na skrajnej lewej lub prawej pozycji w jednym z rzędów odkrytych budynków. To oznacza, że zawsze można kupić dokładnie jeden z czterech skrajnych budynków.

Podczas gry budynki są kupowane przez graczy w kolejności „od zewnątrz do środka”. Gracz może decydować o tym, który skrajny budynek (i z którego rzędu) kupuje. **Przykładowo:** zakładając posiadanie niezbędnych zasobów, gracz może zakupić skrajny lewy budynek z górnego rzędu, po czym skrajny prawy z dolnego rzędu, a tuż po tym kolejny (odblokowany właśnie) skrajny prawy budynek z dolnego rzędu.

Uwaga: Tylko gracz, który aktualnie jest w trakcie Fazy 1 może pozyskiwać budynki. Nikt poza nim nie ma w tym momencie takich praw. W Fazie 2 oraz 3 nikt nie może kupować budynków.

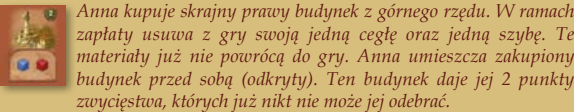


Budynki są kupowane w kolejności „od zewnątrz do środka”. Gracz, który aktualnie wykonuje ruch w Fazie 1, może kupić dowolny z czterech skrajnych budynków.

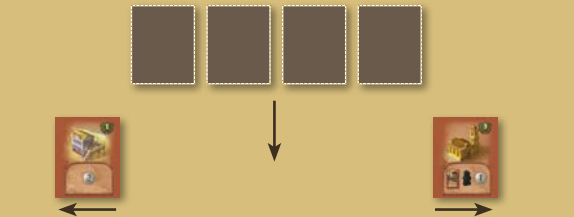
„1 za 5” – zamiana podczas budowania

Jeśli gracz kupuje budynek, może przekazać do zasobów ogólnych 5 peso zamiast robotnika. Podobnie może postąpić w przypadku kolorowych materiałów budowlanych i zamiast 1 kolorowego znacznika gracz ma prawo usunąć z gry 5 posiadanych w swoich zasobach znaczników gruzu.

Uwaga: To prawo nie działa w drugą stronę! Nie można wymienić jednego robotnika na 5 peso lub jednego kolorowego znacznika na 5 szarych.



➡ Jeśli w dowolnym momencie gry w rzędzie pozostaną tylko dwa żetony budynków, należy je niezwłocznie rozsunąć, wyciągnąć z zasobów ogólnych cztery nowe budynki i umieścić je odkryte na stole w utworzonej wcześniej przestrzeni pomiędzy budynkami. W ten sposób w rzędzie będzie ponownie 6 żetonów:



Faza 2: Uzupełnianie środkowego pola gry

Z worka należy wyciągnąć trzy losowo wybrane znaczniki materiałów budowlanych i umieścić je na środku pola gry. Następnie, w to samo miejsce należy przenieść 3 peso z zasobów ogólnych.

Wszystkie peso oraz materiały budowlane pozostałe z poprzednich rund, leżące w środku pola gry pozostają na swoim miejscu. W ten sposób mogą się tu przez kilka rund kumulować różnego rodzaju zasoby.

Faza 3: Zagranie nowych kart akcji

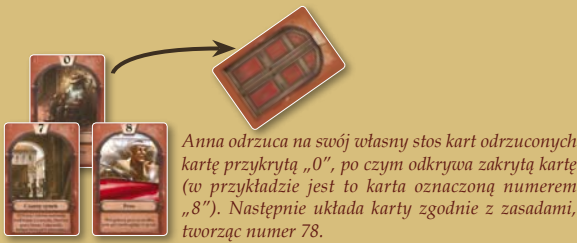
Każdy gracz zgodnie z kolejnością swojego numeru wybiera kartę akcji spośród wszystkich posiadanych w ręce i umieszcza ją zakrytą na wierzchu jednej z dwóch kart leżących odkrytych przed sobą.

Uwaga: Kolejność wybierania kart i układania ich przed sobą jest tą samą, która obowiązywała w Fazie 1 (zgodnie z numeracją odkrytych kart)!

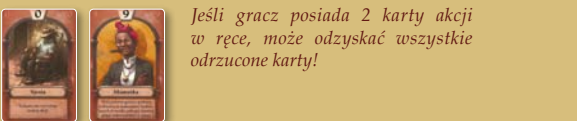


Gdy wszyscy gracze położyli już zakrytą kartę na jednej ze swoich odkrytych kart, odrzucają na własny stos kart odrzuconych kartę przykrytą, a w zamian odkrywają kartę dołożoną przed chwilą. Karty należy ułożyć w odpowiedniej kolejności: karta o niższym numerze musi leżeć po lewej stronie karty o wyższym numerze.

Przykład: karty o numerach 2 i 8 muszą zawsze zostać ułożone w kolejności 28. Nigdy jako 82! Podobnie 6 i 0 zawsze tworzą numer 06, a nie 60!



Bardzo ważne: jeśli na końcu trzeciej fazy (po odsłonięciu zakrytej karty akcji) gracz trzyma w ręku nie więcej niż dwie karty, może wziąć do ręki wszystkie odrzucone przez siebie do tej pory karty. W wyniku tej czynności będzie miał znów 11 kart akcji do dyspozycji.



Dalszy przebieg rozgrywki oraz zakończenie gry

Wszystkie kolejne rundy rozgrywane są w ten sam sposób. Gra kończy się (nie kończąc rundy), jeśli po zakończeniu Fazy 1 gracz:

- zdobył minimum 25 punktów w grze w 2 osoby,
- zdobył minimum 20 punktów w grze w 3 osoby,
- zdobył minimum 15 punktów w grze w 4 osoby.

Uwaga: w bardzo rzadkim przypadku gra może się zakończyć również jeśli w trakcie gry zostaną wykorzystane lub usunięte z gry wszystkie żetony budynków albo znaczniki materiałów budowlanych. W takim przypadku grę wygrywa ten, kto posiada najwięcej punktów zwycięstwa.

Karty akcji



0 Siesta

Ta karta nie wiąże się z wykonaniem żadnej akcji, ale umożliwia otrzymanie bardzo niskiego numeru na kartach. To z kolei pozwala na wczesne rozegranie swojej tury, co sprzyja optymalnemu wykorzystaniu przywileju drugiej karty.



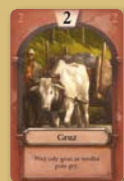
1 Powrót

Gracz może (ale nie musi) wykonać tę akcję. Karta umożliwia odzyskanie jednej dowolnie wybranej karty z własnego stosu kart odrzuconych. Karty odzyskanej (włożonej ponownie do ręki) nie można pokazać innym graczom.



2 Ochrona

Karta pozwala graczowi na bezpieczne zbieranie peso oraz materiałów budowlanych, ponieważ chroni przed **Złodziejami** oraz **Poborcami podatkowymi**.



2 Gruz

Ta akcja musi zostać wykonana.

Przykład: obecnie Anna rozpoczyna swoją turę. Posiada aktywną kartę **Gruz** leżącą przed nią na stole. W środkowym polu gry leżą cztery znaczniki gruzu (4 szare kostki materiałów budowlanych). Anna musi wziąć wszystkie cztery szare znaczniki i przenieść je do swoich zasobów.



3 Wstrzymanie budowy

Gracz może (ale nie musi) wykonać tę akcję. Karta umożliwia odrzucenie jednego skrajnego żetonu budynku ze środka pola gry do pudełka. **Bardzo ważne:** w jednej rundzie tylko jeden budynek może zostać usunięty za pomocą tej karty (bez względu na to ile graczy będzie wykonywać tę akcję). **Przykład:** Anna, Bartosz oraz Cezary posiadają aktywną kartę **Wstrzymanie budowy** przed sobą. Anna rozpoczyna rundę i decyduje usunąć z gry budynek znajdujący się na skrajnym lewym końcu górnego rzędu. Oznacza to, że Bartosz i Cezary nie będą mogli w swojej turze usunąć żadnego budynku.



3 Poborca podatkowy

Ta akcja musi zostać wykonana. Wykorzystując tę kartę gracz bierze 1 peso z zasobów ogólnych, po czym musi usunąć 1 robotnika albo 1 znacznik materiałów budowlanych od każdego, kto w tej rundzie nie wykonywał jeszcze akcji. Decyzja co i komu usunąć należy do gracza aktualnie rozgrywającego akcję.

Przykład: obecnie Bartosz rozpoczyna swoją turę. Posiada aktywną kartę **Poborca podatkowy** leżącą przed nim na stole. W tej rundzie Anna wykonywała już swoje akcje. Po Bartoszu swoje tury będą jeszcze mieli Cezary i Dawid. Bartosz bierze 1 peso z zasobów ogólnych. Następnie musi usunąć jednego robotnika albo 1 materiał budowlany (kolorowy lub szary) Cezaremu i Dawidowi (ale nie Annie). Zabiera Cezaremu 1 robotnika, a Dawidowi 1 cegłę. Robotnika odkłada do zasobów ogólnych, a cegłę do pudełka.



4 Robotnik

Ta akcja musi zostać wykonana. **Uwaga:** aby otrzymać dwóch robotników gracz nie musi rozpoczynać rundy (mieć najniższego numeru). Wystarczy, że będzie pierwszym graczem, który będzie korzystał z karty **Robotnik** w tej rundzie. Jeśli w zasobach ogólnych brakuje robotników, graczowi przepada w tej rundzie prawo do otrzymania znacznika.



4 Architekt

Ta akcja musi zostać wykonana. Wykorzystując tę kartę gracz bierze jednego robotnika z zasobów ogólnych. Jeśli w zasobach ogólnych brakuje robotników, graczowi przepada w tej rundzie prawo do otrzymania znacznika.

Jeżeli wśród skrajnych budynków w środkowym polu gry znajduje się budynek wymagający posiadania karty **Architekt**, nie oznacza to, że gracz musi go zakupić. Wznoszenie budynków jest czynnością opcjonalną.



5 Złodziej peso

Ta akcja musi zostać wykonana. Wykorzystując tę kartę gracz kradnie peso jednemu, dowolnemu graczowi, który jeszcze nie wykonywał w tej rundzie akcji. Jeśli nie ma już osób czekających na swoją kolej w tej rundzie, gracz może ukraść peso dowolnemu graczowi. Jeśli nie ma co ukraść (gracze, od których zgodnie z regułami ma nastąpić kradzież nie posiadają peso), kradzież nie dochodzi do skutku.

Przykład: obecnie Bartosz rozpoczyna swoją turę. Posiada aktywną kartę **Złodziej peso** leżącą przed nim na stole. Anna zakończyła już swoją turę, a Cezary i Dawid będą wykonywać swoje akcje później. Bartosz musi więc zdecydować, czy ukraść peso Cezaremu czy Dawidowi. Bartosz wybiera Cezarego, który posiada 7 peso i kradnie mu 3 peso (połowa peso Cezarego to 3.5, po zaokrągleniu w dół = 3 peso). **Uwaga:** Może się zdarzyć, że w jednej rundzie kilka osób okradnie tę samą osobę wykorzystując kartę **Złodziej peso**. Może się również zdarzyć, że w tej samej rundzie wszyscy gracze zagrają kartę **Złodziej peso**. Każda taka karta będzie wykorzystana dopiero w trakcie tury gracza, do którego dany **Złodziej peso** należy.



6 Złodziej materiałów

Ta akcja musi zostać wykonana. Wszystkie zasady opisane przy karcie **Złodziej peso** (patrz wyżej) działają również w tym przypadku. Decyzja co i komu usunąć należy do gracza aktualnie rozgrywającego akcję.

Ważne: **Złodziej materiałów** kradnie

przeważnie tylko jeden materiał budowlany (również gruz). Jeśli jednak ofiara kradzieży posiada więcej niż trzy kolorowe materiały budowlane, **Złodziej materiałów** może jej ukraść dwa dowolne (wybiera złodziej). **Przykład:** obecnie Cezary rozpoczyna swoją turę. Posiada aktywną kartę **Złodziej materiałów** leżącą przed nim na stole. Zdecydował ukraść materiał budowlany Dawidowi, którego tura jeszcze się nie zaczęła. Dawid posiada w chwili obecnej 4 kolorowe materiały budowlane (1x piaskowiec, 1x glina oraz 2x cegła) oraz 3 znaczniki gruzu. Cezary może więc zabrać Dawidowi 2 materiały budowlane. Wybiera po jednym znaczniku gliny i gruzu.



7 Czarny rynek

Ta akcja musi zostać wykonana. **Uwaga:** aby otrzymać dwa materiały budowlane gracz nie musi rozpoczynać rundy (mieć najniższego numeru). Wystarczy, że będzie pierwszym graczem, który będzie korzystał z karty **Czarny rynek** w tej rundzie.



8 Peso

Ta akcja musi zostać wykonana. Jeśli w tej samej rundzie kilku graczy zagra kartę **Peso**, to każda z nich będzie wykorzystana w trakcie tury odpowiedniego gracza. **Przykład:** Anna i Bartosz zagraли kartę **Peso** w tej samej rundzie. Na środku pola gry leży obecnie 10 peso. Anna rozpoczyna rundę i bierze 5 peso. Po zakończeniu tury przez Annę, swoją turę rozpoczyna Bartosz. Z pozostałych na środkowym polu gry pięciu peso Bartosz zabiera trzy (2.5 peso zaokrąglone w górę = 3 peso).



9 Mamuśka

Ta akcja musi zostać wykonana. Jeśli w tej samej rundzie kilku graczy zagra kartę **Mamuśka**, to każda z nich będzie wykorzystana w trakcie tury odpowiedniego gracza. Decyzja o tym, które materiały budowlane zabrać ze środkowego pola gry należy do gracza aktualnie rozgrywającego akcję. **Przykład:** obecnie Cezary rozpoczyna swoją turę. Posiada aktywną kartę **Mamuśka** leżącą przed nim na stole. W środkowym polu gry leży w tym momencie 6 kolorowych materiałów budowlanych (1x glina, 2x piaskowiec i 3x cegła) oraz 5 znaczników gruzu. Cezary bierze trzy kolorowe materiały budowlane oraz trzy znaczniki gruzu (2.5 znacznika zaokrąglając w górę = 3 znaczniki).

Podziękowania

Eggertspiele oraz autor dziękują wszystkim graczom testowym, którzy przyczynili się do powstania tej gry. Specjalne podziękowania dla Andreasa Staupe, Michaela Kroupal, Anke Fleckenstein oraz Vanessy von Thien.

Jeśli podoba ci się Hawana, polecamy zagrać w pozostałe gry wydawnictwa Lacerta!



©eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg 2009
www.eggertspiele.de / www.LACERTA.pl

Autor: Reinhard Staupe
Ilustracje: Michael Menzel
Skład: Steffi Krage
Tekst instrukcji: Reinhard Staupe i Eggertspiele