Michael Rieneck

SANTIAGO DE CUBA

Witamy w Santiago – największym mieście Kuby. Warkot starych samochodów miesza się tu z odgłosami tłumu i ulicznego handlu. W porcie panuje ruch. Statki towarowe to przypływają, to odpływają. Zapotrzebowanie na lokalne produkty, takie jak egzotyczne owoce, cukier, rum, tytoń i cygara jest ciągłe, aczkolwiek nieprzewidywalne.
Na twojej wizytówce napisano „Pośrednik handlowy". W rzeczywistości jesteś jednak tylko domokrążcą o podejrzanej reputacji, organizującym kontrakty z lokalnymi handlarzami oraz przekupnymi urzędnikami. Wszystko po to, aby zarobić na życie wypełniając kontrakty handlowe i ładując towary na wszechobecne statki. Twoja zdolność do nabywania dóbr jest warta tyle, ile twoje powiązania i kontakty.
Jeśli potrafisz najlepiej dostosowywać się do szybko pojawiających się i znikających okazji, jeśli zainwestujesz swoje ograniczone fundusze w sposób lepszy niż twoi konkurenci na rynku, wygrasz.
Dostępność dóbr, jak i zapotrzebowanie na nie, dynamicznie się zmieniają. Podobnie jest z twoimi lokalnymi kontaktami. W każdej rozgrywce czekają cię nowe, taktyczne wyzwania w tętniącym życiem świecie Karaibów – w mieście ***Santiago de Cuba****.*

Cel gry

Celem gry jest zdobycie największej liczby **punktów zwycięstwa**. Otrzymujesz je w zamian za **załadunek dóbr** na statki, wykorzystywanie cech niektórych **budynków** oraz odwiedzanie **tancerki**. Punkty zwycięstwa reprezentowane są przez żetony, które będziesz zbierać trzymając je przed sobą **zakryte**. Możesz przeglądać własne punkty zwycięstwa, ale nie możesz przeglądać zebranych punktów przez innych graczy.

Zawartość pudełka

1 plansza

4 parawany

12 żetonów budynków

9 żetonów Kubańczyków

4 pionki graczy

12 żetonów własności

5 specjalnych kości

48 znaczników dóbr

8 x cukier (biały)
8 x owoce (pomarańczowy)
8 x tytoń (zielony)
8 x rum (czerwony)
8 x cygara (czarny)

8 x drewno

60 żetonów punktów zwycięstwa

10 x

20 x

36 żetonów peso 24 x

12 x

1 znacznik samochodu

1 żeton statku

1 znacznik wartości

Przygotowanie do gry

Umieść **planszę** pośrodku stołu.

1. Potasuj wszystkie **budynki** i umieść je **w sposób losowy** na wskazanych miejscach planszy w ten sposób, aby pod każdym symbolem kwiatu (3 żółte, 3 niebieskie, 3 czerwone oraz 3 białe) znajdował się jeden budynek.

2. Potasuj **żetony Kubańczyków** i umieść je **w sposób losowy** na odpowiednich miejscach w środkowej części planszy.

Wzdłuż krawędzi żetonów Kubańczyków biegnie ulica. Samochód (wykorzystywany przez wszystkich graczy) będzie jeździł tą ulicą w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
*Na ulicy znajduje się 10 przystanków: Każda biała gwiazda należy do znajdującego się najbliżej **Kubańczyka**. Żółta gwiazda to przystanek **w porcie**.*
***Uwaga:** Ulica jest wielką **pętlą**. Pierwszy przystanek za portem (lewy dolny róg) oznaczony jest dodatkowo strzałką.*

3. Umieść **samochód** na przystanku portowym (żółta gwiazda).

4. Umieść **statek** na pierwszym miejscu toru śledzenia **statków**.
To jest pierwszy z 7 statków, które przypłyną do portu w trakcie gry.

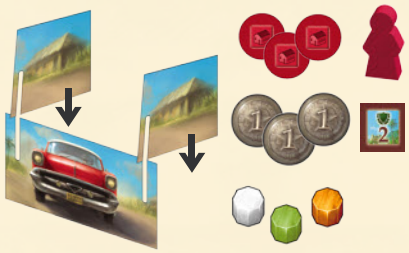
5. Umieść znacznik **wartości** na fladze oznaczonej cyfrą „2”.
Będzie wskazywał liczbę punktów zwycięstwa, które otrzymasz za każdy znacznik dobra załadowany przez ciebie na statek. Mogą to być 2, 3 lub 4 punkty zwycięstwa.

6. Z pozostałych **peso** oraz **znaczników dóbr** (włączając drewno) należy stworzyć osobne stosy i umieścić je obok planszy. Będą to zasoby ogólne w grze.

7. Podziel **żetony punktów zwycięstwa** zgodnie z ich wartością i umieść obok planszy.

Umieść przed każdym z graczy **parawan**, **pionek** oraz **3 żetony własności** w wybranym kolorze. Każdy gracz otrzymuje również kapitał początkowy w wysokości **3 peso** oraz **2 punktów zwycięstwa**. Następnie przekaż każdemu z zasobów ogólnych: **1 cukier** (biały znacznik), **1 tytoń** (zielony znacznik) oraz **1 owoc** (pomarańczowy znacznik). Pieniądze oraz dobra umieszcza się za parawanem.

***Przykład:** czerwony gracz otrzymuje:*



W dowolny sposób wyznacz **gracza rozpoczynającego**.

Gracz siedzący po prawej stronie gracza rozpoczynającego rzuca wszystkie **pięć kości**. Następnie wybiera cztery z nich i umieszcza, **bez zmiany wskazywanych przez nie liczb**, na czterech miejscach narysowanego na planszy statku.
Kości wskazują bieżące zapotrzebowanie danego statku na dobra. Kolor każdej z kości odpowiada jednemu z dóbr.
Kość, która nie została wykorzystana, odłóż obok planszy (na odpowiadające jej dobro nie będzie aktualnie zapotrzebowania, bez względu na to jaką cyfrę pokazuje).

Każda kość ma jedną ścianę z cyfrą "0" (brak zapotrzebowania), dwie ściany z zapotrzebowaniem „1", dwie ściany z zapotrzebowaniem „2" oraz jedną ścianę z zapotrzebowaniem „3". Wyjątkiem jest kość pomarańczowa. Posiada ona ścianę oznaczoną „4" zamiast jednej z „1".

Przebieg rozgrywki

Począwszy od gracza rozpoczynającego, wszyscy kolejni przeprowadzają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każda tura gracza składa się z dwóch elementów:

A.
Pojedź samochodem do Kubańczyka lub do portu

Podczas swojej tury **musisz** ruszyć samochód w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Możesz ominąć dowolną liczbę przystanków, ale tylko przejazd do najbliższego przystanku jest darmowy.
Dojazd do każdego kolejnego, poza najbliższym, kosztuje cię **1 peso** za każdy przystanek.
Jeśli zatrzymasz się u Kubańczyka, przeważnie otrzymasz dobra, punkty zwycięstwa lub peso. Zatrzymując się w porcie wyzwalasz ogólną rundę załadunku dóbr na statek.

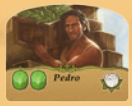
B.
Wykorzystaj budynek wstawiając do niego pionek

Gdy już odwiedzisz Kubańczyka, **musisz** wprowadzić swój pionek do jednego z budynków, a następnie **możesz** wykorzystać jego funkcję. Kolor kwiatu na żetonie Kubańczyka pokazuje który z trzech budynków możesz wybrać. Pamiętaj jednak, że nie możesz wprowadzić swojego pionka do budynku, w którym aktualnie stoi już pionek innego gracza. Jeśli samochód zatrzymał się w porcie, **nie wolno** wykorzystywać żadnego budynku.

Przykład:
A) *Martyna jedzie samochodem od „Marii" do „Pedro". Za tę podróż musi zapłacić 2 peso. W zamian otrzymuje dwa znaczniki tytoniu.*
B) *Na żetonie „Pedro" widnieje biały kwiat, co oznacza, że Martyna musi teraz przesunąć swój pionek na jeden z budynków znajdujących się pod białym kwiatem.*

A. Pojedź samochodem do Kubańczyka lub do portu

Jeśli zatrzymasz samochód u Kubańczyka, możesz natychmiast wykorzystać jej/jego funkcję.



Pedro – handlarz tytoniem
Otrzymujesz z zasobów ogólnych **2 znaczniki tytoniu**.

José – plantator trzciny cukrowej
Otrzymujesz z zasobów ogólnych **2 znaczniki cukru**.

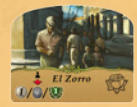
Conchita – handlarka owocami
Otrzymujesz z zasobów ogólnych **2 znaczniki owoców**.

Miguel - drwal
Otrzymujesz z zasobów ogólnych **2 znaczniki drewna**.

Pablo - paser
Otrzymujesz z zasobów ogólnych **1 dowolnie wybrane dobro** (za wyjątkiem drewna).

Maria - tancerka
Otrzymujesz z zasobów ogólnych **2 punkty zwycięstwa**.

Martinez - muzyk
Otrzymujesz z zasobów ogólnych **3 peso**.



El Zorro - kieszonkowiec
Wszyscy pozostali gracze muszą **dać** ci, według własnego wyboru:
1 peso
ALBO 1 dowolne dobro (poza drewnem)
ALBO 1 punkt zwycięstwa

Kwiat na żetonie „El Zorro" jest przezroczysty. Po zatrzymaniu samochodu u „El Zorro" **nie przemieszczasz** swojego pionka do innego budynku. Zostawiasz go w miejscu, w którym stał poprzednio. W zamian za to **możesz** ponownie wykorzystać funkcję tego budynku. Jeśli odwiedzisz „El Zorro" w trakcie swojego pierwszego ruchu w grze, nie możesz wykorzystać żadnego budynku.

Uwaga: Dobra są limitowane. W grze jest tylko 8 znaczników każdego dobra. Jeśli w zasobach ogólnych nie ma już znaczników, które masz otrzymać, musisz odejść z pustymi rękoma.

Alonso - prawnik
Możesz wybrać jedną z dwóch opcji:

1. Możesz zająć dowolny jeden budynek, który nie należy jeszcze do żadnego gracza. W tym celu połóż swój **żeton własności** w lewym górnym rogu wybranego budynku. (Każdy gracz może zająć maksymalnie trzy budynki w trakcie gry.)

ALBO

2. Możesz wykorzystać funkcję budynku, który już posiadasz (takiego, na którym znajduje się już twój **żeton własności**). Nie ma znaczenia, czy obecnie w tym budynku znajduje się aktualnie pionek innego gracza, czy nie.

Przykład: *Martyna jedzie samochodem do prawnika. Zamiast zajmować kolejny budynek decyduje się na wykorzystanie banku (**bez przesuwania pionka!**), który zajęła podczas poprzedniej wizyty u „Alonso". Dzięki temu otrzymuje 2 peso. Kolor kwiatu na żetonie prawnika jest biały. Martyna musi więc przenieść swój pionek do budynku znajdującego się pod jednym z białych kwiatów, a następnie może wykorzystać funkcję tego budynku.*

Jeśli inny gracz wprowadzi swój pionek do budynku zajmowanego przez ciebie, otrzymujesz natychmiast **1 punkt zwycięstwa** *(patrz rozdział „Wykorzystaj budynek wstawiając do niego pionek", str. 6).*

Port

Jeśli zatrzymasz samochód w porcie, wyzwalasz ogólną rundę załadunku, w trakcie której **wszyscy gracze** mają prawo dostarczyć swoje dobra na statek.

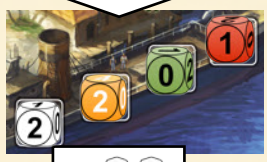
Rozpoczynając od siebie I kontynuując w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może załadować na statek dowolną liczbę **dóbr jednego rodzaju** (ale nigdy więcej niż aktualne zapotrzebowanie statku).
Dostarczone dobra zwraca się do zasobów ogólnych.
Po każdym załadunku należy zmniejszyć wskaźnik aktualnego zapotrzebowania (cyfra na kości odpowiedniego koloru) o liczbę równą liczbie dostarczonych dóbr.
Gracze otrzymują odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa natychmiast po każdorazowym załadowaniu dóbr na statek. Wartość (wyrażona w punktach zwycięstwa) każdego znacznika dobra zależy od aktualnej pozycji niebieskiego znacznika wartości. W zależności od flagi, na której stoi, mogą to być 2, 3 albo 4 punkty zwycięstwa za każdy znacznik dobra.
Każdy, kto nie chce lub nie może dostarczyć dóbr na statek **musi** spasować. Taki gracz nie może już ponownie włączyć się do bieżącej rundy załadunku.
Runda załadunku kończy się w momencie, w którym **zapotrzebowanie na wszystkie dobra zostało zaspokojone** (wszystkie kości wskazują „0“). Statek odpływa, a w jego miejsce przypływa nowy *(patrz “Nowy statek“, str. 8)*.
Runda załadunku kończy się również wtedy, gdy wszyscy gracze spasowali pomimo, że **wciąż istnieje zapotrzebowanie na niektóre dobra**. W takim przypadku statek pozostaje w porcie.
Kończąc rundę załadunku przesuń niebieski znacznik wartości na kolejną (w prawo) flagę. W ten sposób liczba punktów zwycięstwa za dostawę dóbr zwiększa się od jednej rundy załadunku do następnej.
Jeśli jednak znacznik wartości przesunie się z flagi oznaczonej „4“ na flagę szachownicy, statek natychmiast odpływa z portu (nawet wtedy, gdy zapotrzebowanie nie zostało zaspokojone). W jego miejsce wpływa nowy statek *(patrz “Nowy statek“, str. 8)*.

Ważne: Gdy zatrzymasz samochód w porcie, **nie możesz wprowadzić swojego pionka** do żadnego budynku. Pozostanie on tam, gdzie był poprzednio. **Nie wolno** ci również wykorzystać funkcji budynku, w którym twój pionek aktualnie stoi.

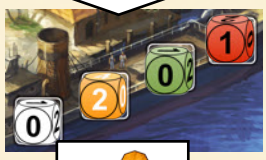
Równie ważne: Za każdym razem, gdy **samochód minie** (ale się nie zatrzyma) **przystanek w porcie**, żadne dobra nie mogą zostać załadowane na statek. Mimo to, liczba punktów zwycięstwa za załadunek zwiększa się. W tym celu przesuń znacznik wartości na kolejną flagę (w prawo). Jeśli przesuniesz w ten sposób znacznik na flagę z szachownicą, statek odpływa.

Przykład: *Runda załadunku*

Maciek wjeżdża samochodem do portu. Wyzwala w ten sposób ogólną rundę załadunku. Jako pierwszy ładuje na statek 2 owoce. Znacznik wartości znajduje się na fladze oznaczonej “3“,więc Maciek otrzymuje 6 punktów zwycięstwa.

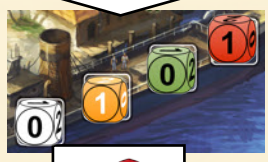


Teraz jest kolej Martyny. W swoim ruchu ładuje 2 znaczniki cukru, za co również otrzymuje 6 punktów zwycięstwa.



Z uwagi na fakt, że zapotrzebowanie na cukier zostało zaspokojone, Gosia nie może załadować posiadanych 2 znaczników cukru. W tej sytuacji ładuje 1 znacznik owoców i otrzymuje 3 punkty zwycięstwa.

Przemek nie posiada żadnych dóbr, które mógłby załadować, więc jest zmuszony spasować.



Teraz ponownie przychodzi kolej na Maćka. Ładuje na statek 1 rum, za który otrzymuje 3 punkty zwycięstwa.

Kości na statku wciąż wskazują zapotrzebowanie na 1 znacznik owoców. Z uwagi na fakt, że żaden gracz nie jest w stanie (lub nie chce) go zaspokoić, runda załadunku kończy się, a znacznik wartości przesuwany jest na kolejną flagę (w prawo).

Jeśli któryś z graczy dostarczyłby brakujący 1 znacznik owoców, wówczas zapotrzebowanie byłoby w pełni zaspokojone i statek odpłynąłby. Następnie, w jego miejsce, wpłynąłby nowy statek (patrz “Nowy statek“, str. 8).

Drewno jest specjalnym rodzajem dobra, które może być ładowane **zamiast dowolnego rodzaju dobra**, na które statek ma zapotrzebowanie (należy zmniejszyć wartość wskazywaną przez kość odpowiedniego koloru). W jednym załadunku możesz ładować albo dobra, albo drewno. Nigdy nie możesz mieszać znaczników dóbr z zastępującymi je znacznikami drewna podczas jednego załadunku.
Za każde załadowane drewno otrzymujesz tylko **1 punkt zwycięstwa** bez względu na to na jakiej fladze znajduje się znacznik wartości.

Drewno możesz uzyskać jedynie od drwala „Miguela".

Przykład: *Statek aktualnie oczekuje na 2 znaczniki cukru, 2 znaczniki rumu oraz 1 znacznik tytoniu.*
Dostarczasz 2 drewna. W zamian otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa. Musisz jednak przewrócić białą kość (cukier) lub czerwoną kość (rum) na wartość „0". Nie możesz wykorzystać dwóch drewien, aby zastąpić nimi w jednym załadunku 1 znacznik tytoniu oraz 1 znacznik rumu.
Podobnie, nie możesz załadować jednocześnie 1 drewna oraz 1 cukru, aby pokryć całe zapotrzebowanie na cukier.

B. Wykorzystaj budynek wstawiając do niego pionek

Po wizycie u wybranego Kubańczyka **musisz** wprowadzić swój pionek do jednego z budynków. Symbol kwiatu znajdujący się ponad budynkiem musi mieć **ten sam kolor**, co symbol kwiatu na żetonie odwiedzonego właśnie Kubańczyka.
Na żetonie wybranego budynku **nie może** aktualnie stać pionek innego gracza (zwracamy uwagę, że żeton własności **nie jest** pionkiem gracza).
Nie możesz pozostawić swojego pionka w budynku, w którym stał poprzednio. Musisz go przenieść do **innego** budynku.
*W grze są jednak 4 wyjątki od tej zasady. Twój pionek **musi** pozostać w tym samym budynku, jeśli:*
1. *Odwiedzasz właśnie „El Zorro" – **możesz** ponownie wykorzystać funkcję tego samego budynku.*
2. *Odwiedzasz właśnie port – **nie możesz** wykorzystać funkcji budynku, w którym stoi twój pionek.*
3. *Odwiedzasz właśnie nieaktywnego Kubańczyka (patrz „**Wydawca gazet**", str. 7) – **nie możesz** wykorzystać funkcji związanego z nim budynku.*
4. *We wszystkich trzech budynkach aktualnie znajdują się pionki innych graczy - **możesz** wykorzystać funkcję budynku, w którym aktualnie stoisz.*

Skorzystanie z funkcji budynku nie jest obowiązkowe.

Jeśli na zakończenie twojej tury twój pionek stoi na budynku należącym do innego gracza (jego żeton własności leży na tym budynku), ten gracz natychmiast otrzymuje **1 punkt zwycięstwa** z zasobów ogólnych. Jeśli twój pionek znajduje się na jednym z twoich budynków, **nie otrzymujesz** punktów zwycięstwa.
Twoja tura się kończy, a twój pionek pozostaje w danym budynku do twojej następnej tury.

Przykład:
A) *Martyna jedzie samochodem do "Miguela", gdzie otrzymuje 2 drewna.*
B) *Następnie musi przenieść swój czerwony pionek do jednego z budynków leżących pod niebieskim kwiatem. W **Fabryce cygar** stoi już żółty pionek Maćka. Martyna nie może pozostać na **Czarnym rynku**, więc musi przenieść swój pionek do **Banku**. Tam otrzymuje 2 peso. **Bank** należy jednak do Maćka, który w wyniku ruchu Martyny otrzymuje 1 punkt zwycięstwa z zasobów ogólnych.*

Budynki

Bank
Otrzymujesz z zasobów ogólnych **2 peso**.

Kościół
Otrzymujesz z zasobów ogólnych **1 punkt zwycięstwa**.

Destylarnia
Możesz zwrócić do zasobów ogólnych **dowolną liczbę znaczników cukru**, a w zamian wziąć stamtąd taką samą liczbę znaczników **rumu**.

Fabryka cygar
Możesz zwrócić do zasobów ogólnych **dowolną liczbę znaczników tytoniu**, a w zamian wziąć stamtąd taką samą liczbę znaczników **cygar**.

Czarny rynek
Możesz zwrócić do zasobów ogólnych **1 znacznik dowolnego dobra**, a w zamian wziąć stamtąd 1 inny znacznik dobra. Na *Czarnym rynku* nie wolno handlować drewnem!

Tartak
Możesz zwrócić do zasobów ogólnych **1 znacznik drewna**, a w zamian wziąć stamtąd **1 punkt zwycięstwa** oraz **1 peso**.

Kawiarnia
Możesz zwrócić do zasobów ogólnych **1 znacznik cygar** i/lub **1 znacznik rumu**. Za każdy zwrócony znacznik weź **2 punkty zwycięstwa**.
W *Kawiarni* możesz więc otrzymać maksymalnie 4 punkty zwycięstwa (za zwrócenie 1 znacznika cygar i 1 znacznika rumu). Nie możesz jednak zwrócić więcej niż po 1 znaczniku tych dóbr.

Urząd celny
Możesz przewrócić **jedną kość** (wybraną przez ciebie) znajdującą się na statku tak, aby wskazywała wartość „0".

Kasyno
Możesz wymienić z zasobami ogólnymi **dowolną liczbę razy peso** na **punkty zwycięstwa** i odwrotnie.
Za każde zwrócone 3 peso otrzymasz 1 punkt zwycięstwa. Za każdy zwrócony 1 punkt zwycięstwa otrzymasz 3 peso.

Kapitanat portu
Możesz przesunąć znacznik wartości o **jedno pole** w prawo albo o **jedno pole** w lewo. W wyniku tej zmiany liczba punktów zwycięstwa za załadunek dóbr na statek adekwatnie wzrośnie lub zmaleje.
Jeśli przesuniesz znacznik na flagę z szachownicą, statek natychmiast opuści port, a w jego miejsce przypłynie kolejny *(patrz „Nowy statek", str. 8)*. Jeśli znacznik wartości stoi na skrajnej lewej fladze o wartości „2", to możesz go ruszyć tylko w prawo.

Biuro handlowe
Możesz od razu załadować na statek **1 znacznik dobra**, na które jest zapotrzebowanie. W zamian otrzymasz **2 punkty zwycięstwa** (bez względu na to, na której fladze znajduje się aktualnie znacznik wartości). Nie możesz jednak załadować drewna na statek korzystając z tego budynku.
Na zakończenie przewróć odpowiednio (zmniejsz zapotrzebowanie o 1) kość w kolorze dostarczonego dobra.

Wydawca gazet
Weź z zasobów ogólnych **1 peso**.
Możesz jednocześnie przewrócić jeden dowolnie wybrany **żeton Kubańczyka** na drugą stronę. Spowoduje to, że będzie on **nieaktywny**.
W dalszej części rozgrywki, gdy któryś z graczy zatrzyma samochód przy nieaktywnym Kubańczyku, nie będzie mógł skorzystać ani z jego funkcji, ani z funkcji związanych z nim budynków.
Możesz pominąć przystanek obok nieaktywnego Kubańczyka podczas podróży samochodem (zgodnie ze standardowymi zasadami, czyli po opłaceniu odpowiedniego kosztu).
Gdy samochód minie już nieaktywnego Kubańczyka, odwróć jego żeton z powrotem na „aktywną" stronę.

Nowy statek

Statek opuszcza port natychmiast w następujących przypadkach:
1. Zapotrzebowanie zostało w pełni zaspokojone (wszystkie kości wskazują „0“) ALBO
2. Znacznik wartości zostaje przesunięty na flagę z szachownicą.

W tym momencie do portu wpływa nowy statek. W związku z tym przesuń **żeton statku o 1 pole** w prawo na torze śledzenia statków. Za każdym razem, gdy nowy statek wpływa do portu, przesuń znacznik wartości na flagę oznaczoną cyfrą „2”.

Zapotrzebowanie nowego statku ustalane jest przez gracza, który **spowodował** opuszczenie portu przez poprzedni statek. W zależności od sytuacji, może to być gracz, który:
1. zatrzymał samochód w porcie, czym **zapoczątkował rundę załadunku**,
2. spowodował przesunięcie znacznika wartości na flagę z szachownicą, ponieważ ominął port jadąc samochodem ALBO wykorzystał ***Kapitanat portu***,
3. zamknął ostatnie zapotrzebowanie wykorzystując ***Urząd celny***,
4. zaspokoił ostatnie zapotrzebowanie wykorzystując ***Biuro handlowe***.

Gracz ten, **po zakończeniu swojej rundy**, rzuca wszystkie **pięć kości**. Następnie wybiera cztery z nich i umieszcza, **bez zmiany wskazywanych przez nie cyfr**, na czterech miejscach narysowanego na planszy statku.

Niewykorzystaną kość odłóż obok planszy (na odpowiadające jej dobro nie będzie aktualnie zapotrzebowania).

Przypadek specjalny 1: Jeśli wyrzucisz same zera lub gdy zdecydujesz położyć na statku cztery kości wskazujące zera, przesuń od razu **żeton statku** o **1 pole** w prawo na torze śledzenia statków. Następnie ustal zapotrzebowanie kolejnego statku ponownie rzucając kośćmi.

Przypadek specjalny 2: Jeśli jadąc samochodem pominiesz port powodując, że znacznik wartości przesunie się na flagę z szachownicą, wykonaj swój ruch do końca (odwiedź Kubańczyka oraz skorzystaj z budynku). Dopiero później rzuć kośćmi, aby ustalić zapotrzebowanie nowego statku. Z uwagi na fakt, że w porcie nie będzie statku podczas twojej tury, nie możesz skorzystać z funkcji ***Urzędu celnego***, ***Biura handlowego*** oraz ***Kapitanatu portu***.

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast w momencie, gdy odpłynie **siódmy statek**.
Gracze odsłaniają parawany, po czym mogą przetworzyć pozostałe dobra (również drewno) na punkty zwycięstwa. Każde **3 znaczniki dóbr** zwrócone do zasobów ogólnych warte są **1 punkt zwycięstwa**. Peso nie jest warte żadnych punktów.
Wszyscy podliczają zebrane punkty zwycięstwa. Gracz, który zdobył ich najwięcej wygrywa.
W przypadku remisu zwycięzcą jest ten z remisujących, który wciąż posiada najwięcej znaczników dóbr.
Jeśli wciąż jest remis, zwycięzcą jest ten z remisujących, który posiada najwięcej peso.

Autor: Michael Rieneck
Ilustracje: Michael Menzel
Skład instrukcji: Alfred Viktor Schulz
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
Copyright: © 2011, 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, Hamburg, Germany. | www.eggertspiele.de
© 2012 Lacerta
Wydawnictwo LACERTA, skr. poczt 57003, ul. Czarnieckiego 15, 53-638, Wrocław
kontakt@lacerta.pl | www.lacerta.pl