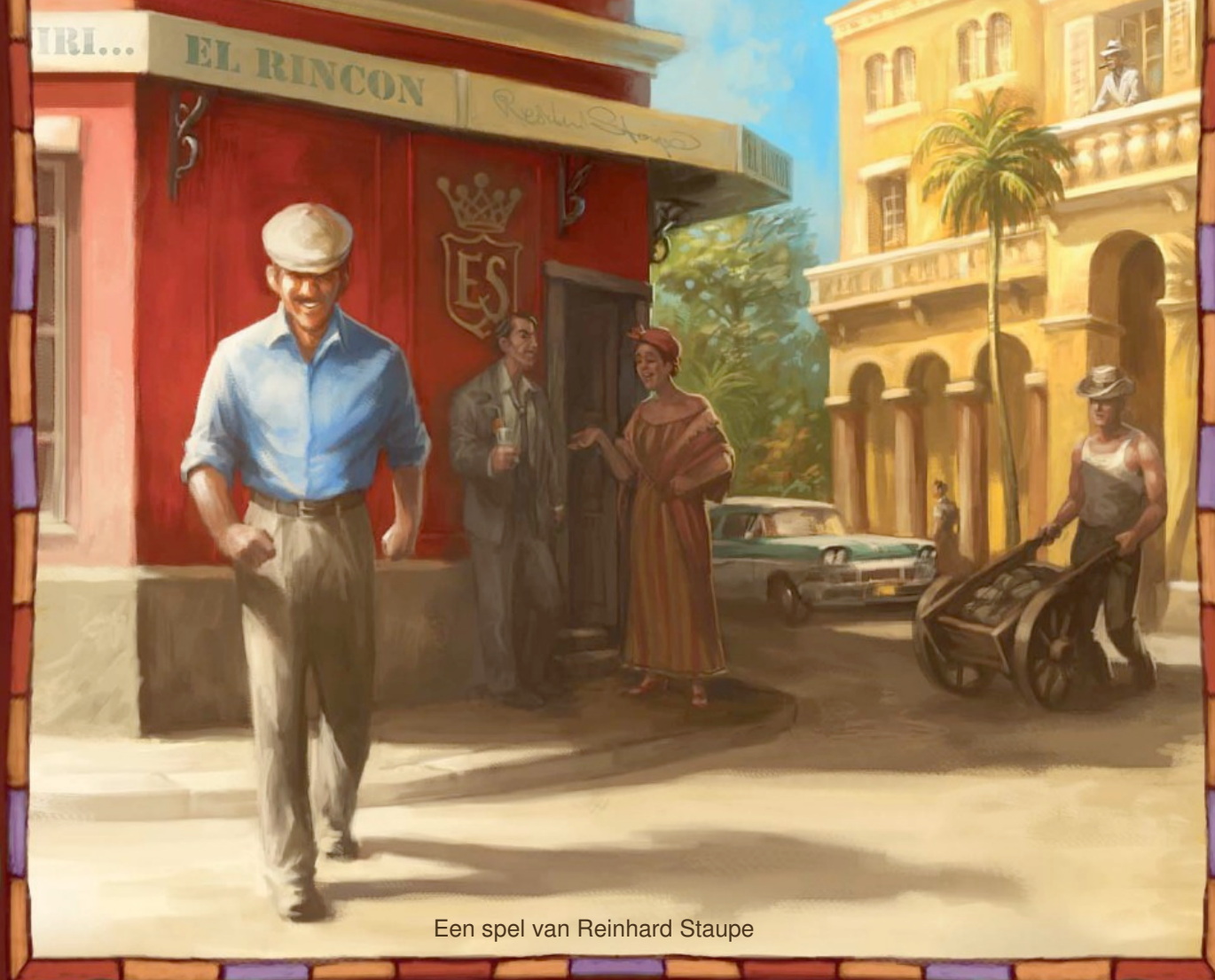


HAVANNA



Een spel van Reinhard Staupe

Havanna is een tactisch spel voor 2-4 personen van Reinhard Staupe dat bekoort door haar eenvoudige instap, de constant veranderende volgorde van spelers en ontelbare mogelijkheden. De volgorde van spelers wordt bepaald door de waarde van de uitgelegde kaarten. Zou je liever een siësta houden en voor een tijdje rusten of liever enkele bouwmaterialen kopen op de zwarte markt? De machtiger kaarten komen alleszins pas later in de ronde aan bod. Enkel een juiste mix en een goede timing halen het beste uit jouw spel. Bij aanvang van het spel, mag iedere speler uit 13 actiekaarten kiezen, maar dat aantal vermindert elke beurt.

inhoud

80 bouwmaterialen

telkens 10 bouwmaterialen in de kleuren rood = baksteen, geel = zandsteen, bruin = leem, blauw = glas



40 bouwmaterialen in grijs = afval



1 stoffen buidel



36 gebouwen

Voorbeeld: standbeeld (2 overwinningpunten waard)



4 x 13 actiekaarten



4 x 2 overzichtskaarten



60 munten

36 x 1 en 24 x 3



15 arbeiders



spelidee

De revolutie in Cuba is beëindigd. Nu worden er vele prachtige gebouwen opgericht om de hoofdstad Havanna opnieuw glansrijk te doen schitteren.

Iedere speler bezit dezelfde 13 actiekaarten, waarvan hij elke ronde precies 2 benut en de acties ervan mag uitvoeren. Hij kan voor zich Peso's of bouwmaterialen nemen, arbeiders huren, zijn architect in het spel brengen, belastingen innen, dieven uitzenden en de oprichting van gebouwen verhinderen. Aan het einde van een ronde legt iedere speler 1 actiekaart van zijn hand verdeckt af op 1 van de beide openliggende actiekaarten – de nieuwe actiekaart vervangt de vorige, die op de persoonlijke aflegstapel gelegd wordt. Op deze wijze slinken de mooie opportuniteiten meer en meer ...

Met de verzamelde grondstoffen worden gebouwen opgericht en dus overwinningpunten verworven. Wie als eerste een bepaald aantal overwinningpunten bezit, wint. Met twee spelers wordt tot 25 overwinningpunten gespeeld, met drie tot 20 en met vier tot 15 overwinningpunten.

spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt 2 overzichtskaarten, die hij open voor zich aflegt – zij dienen als spelhulp.

Iedere speler ontvangt een identieke set met 13 actiekaarten, die hij in de handen neemt.

Belangrijk: de tekst op de kaarten zou voor de aanvang van het spel zorgvuldig doorgelezen moeten worden! Nadere verklaringen vind je op blz. 4 van de spelregels.

De Peso's, de 15 arbeiders en de buidel (met alle 80 bouwmaterialen daarin) worden als **algemene voorraad** aan de **rand van de tafel** gelegd. De 36 gebouwen worden gemengd. 12 daarvan worden blootgelegd en open in 2 rijen van telkens 6 gebouwen in het midden van de tafel gelegd.

Opmerking: er zou minstens een gebouw met de waarde 1, 2, of 3 in één van beide rijen gans opzij moeten liggen. Indien dit niet het geval zou zijn, zoekt de oudste speler een kaart uit de trekstapel uit en ruilt deze willekeurig tegen één van de vier buitenste kaarten. Aansluitend wordt de trekstapel opnieuw gemixt. De overige gebouwen komen als verdeckte trekstapel als voorraad aan de rand van de tafel.

Iedere speler ontvangt 1 Peso en trekt „blind“ 1 bouw materiaal uit de buidel. Beide legt hij als persoonlijke voorraad voor zich neer.

Er worden drie bouwmaterialen „blind“ uit de buidel getrokken en onder de beide open gebouwenrijen in het midden van de tafel gelegd. Vervolgens komen 4 Peso's in het midden van de tafel.

Het midden van de tafel



De rand van de tafel (= algemene voorraad)



gebouwen arbeiders Peso's buidel

Iedere speler kiest **2 willekeurige** kaarten uit zijn 13 actiekaarten en legt ze vervolgens **verdeckt** voor zich af. Van zodra iedereen dit gedaan heeft, worden de beide actiekaarten blootgelegd en overeenkomstig de beide afgebeelde cijfers van links naar rechts in stijgende volgorde gerangschikt, zodat zij samen een getal vormen.



Vanessa heeft een „7“ (zwarte markt) en een „0“ (siësta) voor zich neergelegd. Zij rangschikt ze in de volgorde 0-7 en vormt dus het getal 07.



Peter heeft een „2“ (afval) en een „4“ (arbeider) voor zich neergelegd. Hij rangschikt ze in de volgorde 2-4 en vormt dus het getal 24.



Tobias heeft een „2“ (bescherming) en een „6“ (bouwmaterialendief) voor zich neergelegd. Hij rangschikt ze in de volgorde 2-6 en vormt dus het getal 26.

spelverloop:

In elke ronde worden de volgende 3 fasen na elkaar uitgevoerd. Eerst voeren **alle** spelers **allen na elkaar** fase 1 uit (“2 acties uitvoeren en gebouwen verwerven”), dan komen in fase 2 (“bevoorrading”) 3 Peso's en 3 nieuwe bouwmaterialen van de voorraad in het midden van de tafel en aansluitend leggen **alle** spelers in fase 3 (“nieuwe actiekaarten”) **precies 1** nieuwe actiekaart verdeckt uit.

fase 1: twee acties uitvoeren en gebouwen verwerven

Die speler, wiens beide voor zich liggende actiekaarten het laagste getal vormen, begint en voert met zijn actiekaarten de overeenkomstige acties uit in de volgorde van zijn keuze.

Daarna komt de speler met het tweede laagste getal aan de beurt en voert zijn beide acties uit in de volgorde van zijn keuze. Dan de speler met het derde laagste getal, enzovoort.

Dit gaat zo verder tot iedere speler aan de beurt is geweest en zijn beide acties uitgevoerd heeft.
Vanessa begint, aangezien haar 7 het laagste getal is. Aansluitend is Peter met zijn 24 aan de beurt en dan Tobias met zijn 26.

De betrokken acties zijn in detail op de kaarten (en ook in de appendix van de spelregels) beschreven. De beide actiekaarten blijven openliggen.

Opgelet: aan een actie mag niet verzaakt worden, tenzij de betrokken kaart of de tekst in de richtlijnen (zie appendix) dit uitdrukkelijk toelaat.

Spelersvolgorde bij een gelijk aantal:

indien meerdere spelers hetzelfde getal zouden vertonen, dan begint van deze spelers degene, die de minste overwinningpunten bezit. Als ook de overwinningpunten gelijk zijn, begint degene die in totaal de minste gekleurde bouwmaterialen bezit. Als ook dit gelijk is, begint degene die de minste Peso's bezit, dan de minste arbeiders, dan de minste grijze bouwmaterialen (afval). Als alles gelijk zou zijn, begint de jongste speler.

Gebouwen verwerven: wanneer een speler in fase 1 aan de beurt is, kan hij, **nadat** hij zijn beide acties uitgevoerd heeft, meteen een **willekeurig aantal** van de openliggende gebouwen verwerven. Hiertoe moet hij vervullen/afgeven, wat op de betrokken gebouwen aangegeven is:

- **Bouwmaterialen** moet de speler afgeven en worden in de speldoos gelegd (uit het spel).
- **Peso's en arbeiders** worden weer in de voorraad aan de rand van de tafel gelegd.
- **Indien de architect vereist zou zijn**, moet de speler deze **nu** open voor zich hebben uitliggen, dus als één van zijn beide actuele voor zich liggende actiekaarten. De architect wordt na de oprichting van een gebouw niet afgegeven – deze blijft liggen waar hij is.

Heel belangrijk: in principe kunnen slechts gebouwen verworven worden, die in de beide kaartenrijen **gans aan de uiteinden** liggen – dat zijn altijd precies 4 kaarten. De kaarten worden tijdens het spel zogezegd "van buiten naar binnen" verworven. Welke kaart(en) in welke rij een speler verwerft en in welke volgorde hij dit doet, blijft aan zijn keuze overgelaten. Hij kan bijvoorbeeld, voor zover hij voldoende grondstoffen bezit, eerst linksboven een gebouw verwerven, dan één rechtsonder en meteen daarna noch één rechtsonder. Verworven gebouwen legt de speler principieel open voor zich neer, zodat zij te allen tijde zichtbaar zijn en kenbaar is hoeveel overwinningpunten iedereen bezit. **Opgelet:** enkel die speler kan gebouwen verwerven, die op dat moment in fase 1 aan de beurt is – niemand anders. In fase 2 en 3 kunnen geen gebouwen meer verworven worden.



Gebouwen worden van buiten naar binnen verworven. Welke van de vier aan de uiteinden liggende gebouwen de speler, die in fase 1 aan de beurt is, verwerft, blijft aan hem overgelaten.

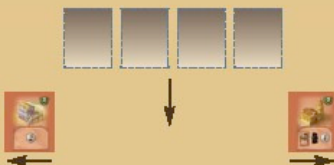
„5 tegen 1“-ruil bij oprichting van gebouwen

Wanneer een speler een gebouw verwerft, kan hij in plaats van een arbeider ook 5 Peso's afgeven (weer naar de voorraad). En 5 grijze bouwmaterialen (afval) kunnen afgegeven worden ter vervanging van 1 willekeurig gekleurd bouw materiaal (weer in de speldoos, uit het spel). **Opmerking:** het is niet mogelijk arbeiders in Peso's om te ruilen of gekleurde bouwmaterialen in een grijs bouw materiaal (afval)!



Vanessa verwerft het gebouw in de bovenste rij, rechtsbuiten. Zij geeft 1 rood bouw materiaal en 2 Peso's af. De 2 Peso's gaan weer naar de voorraad en het rode bouw materiaal weer in de speldoos. Vanessa legt het verworven gebouw open voor zich neer. Daarmee zijn haar 2 overwinningpunten zeker, die haar niet meer kunnen afgenomen worden.

► Indien tijdens het spel in een rij nog maar twee gebouwen zouden overblijven, dan worden deze onmiddellijk naar de uiteinden links en rechts verschoven, waarna tussen deze 2 kaarten 4 nieuwe gebouwen worden gelegd, die van de trekstapel worden getrokken.



fase 2: bevoorrading

Indien nog Peso's en/of bouwmaterialen uit fase 1 (en/of vorige ronden) in het midden van de tafel voorhanden zijn, blijven zij daar liggen. Er worden nu bijkomend 3 bouwmaterialen „blind“ uit de buidel getrokken en in het midden van de tafel gelegd. Bovendien komen 3 Peso's van de voorraad in het midden van de tafel. De Peso's en bouwmaterialen kunnen zich desgevallend over meerdere ronden in het midden van de tafel opstapelen.

fase 3: nieuwe actiekaarten

Eén voor één legt vervolgens iedere speler conform de spelersvolgorde na elkaar **precies 1** actiekaart naar keuze, die hij in zijn handen houdt, verdekt neer op één van zijn beide openliggende actiekaarten. **Opmerking:** het afleggen geschiedt exact in dezelfde spelersvolgorde als (in overeenstemming met het gevormde getal) in fase 1 de acties uitgevoerd werden!



Vanessa bedekt haar 0.

Dan bedekt Peter zijn 4.

Als laatste bedekt Tobias zijn 6.

Heeft iedereen verdekt een actiekaart afgelegd, worden deze blootgelegd. De **oude**, daaronder liggende actiekaart legt iedere speler **verdekt** naast zich weg (op zijn persoonlijke aflegstapel). Iedere speler rangschikt zijn beide openliggende actiekaarten opnieuw in overeenstemming met de beide afgebeelde cijfers, van links naar rechts in stijgende volgorde, zodat een (zo klein mogelijk) getal ontstaat. Een 2 en een 8 moeten bijvoorbeeld steeds als 28 worden gerangschikt – **nooit** als 82! Een 6 en een 0 steeds als 06, nooit als 60!



Vanessa legt haar verdekt afgelegde actiekaart open en de „8“ komt te voorschijn. De oude actiekaart, dus de „0“, legt zij verdekt naast zich weg, op haar persoonlijke aflegstapel. Haar beide actuele actiekaarten rangschikt zij als 78.

Heel belangrijk: heeft een speler nu, **dus na** het openleggen van de verdekt afgelegde actiekaart, nog maar 2 kaarten in zijn handen, mag hij **al** zijn kaarten van de aflegstapel opnieuw opnemen – hij heeft daarmee voortaan weer 11 handkaarten ter beschikking.

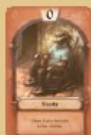


Nog maar 2 willekeurige actiekaarten in handen: neem alle kaarten terug!

Verder verloop van het spel en speleinde

Alle volgende ronden worden precies zoals beschreven doorlopen. Het spel eindigt direct, wanneer een speler het benodigde aantal overwinningpunten bereikt of overschreden heeft. De ronde wordt niet meer tot het einde gespeeld! Bij 2 spelers: **25 overwinningpunten** Bij 3 spelers: **20 overwinningpunten** Bij 4 spelers: **15 overwinningpunten** **Opgelet:** zou zich het zelden voorkomende geval voordoen dat alle 35 gebouwen of alle 80 bouwmaterialen opgebruikt zijn en uit het spel weggenomen werden, eindigt het spel meteen en wint de speler met de meeste overwinningpunten.

Appendix van de Actiekaarten



0 Siësta

Deze kaart veroorzaakt geen actieve actie, maar is wel zinvol om een zo klein mogelijk getal te vormen, om vroeger in de ronde aan de beurt te zijn.



1 Vernieuwing

De speler mag (maar moet niet) 1 kaart uit zijn aflegstapel weer in handen nemen. Welke kaart hij uitkiest en terugneemt, moet hij niet aan de medespelers verraden.



2 Bescherming

Wie waardevolle gebouwen wil en daarom veel bouwmaterialen en/of Peso's voor zich verzameld heeft, zou zich in dat geval op tijd tegen de dief en de ontvanger moeten beschermen.



2 Afval

De actie moet uitgevoerd worden.

Voorbeeld: Vanessa is aan de beurt. Op het midden van de tafel ligt vier keer afval (4 grijze bouwmaterialen). Vanessa moet alle 4 grijze bouwmaterialen van de tafel nemen.



3 Bouwstop

De speler mag de actie uitvoeren, maar hij is hiertoe niet verplicht. Voert de speler de actie uit en verwijdert hij dus een gebouw van het uiteinde van één van de beide gebouwenrijen in het midden van de tafel, dan wordt dit gebouw terug in de speldoos gelegd.

Heel belangrijk: per ronde mag in totaal, dus door alle spelers samen, slechts één gebouw verwijderd worden.

Voorbeeld: Sarah, Tobias en Vanessa hebben ieder een bouwstop voor zich liggen. Sarah komt voor Tobias en Vanessa aan de beurt, gebruikt haar bouwstopkaart en verwijdert een gebouw. Tobias en Vanessa kunnen hun bouwstopkaart in deze ronde dus niet meer gebruiken en geen gebouwen verwijderen.



3 Ontvanger

De actie moet uitgevoerd worden.

Voorbeeld: Peter is aan de beurt – hij heeft de belastingontvanger voor zich liggen. Voor Peter was in deze ronde reeds Vanessa aan de beurt, na hem volgen nog Tobias en Sarah. Peter neemt 1 Peso van de voorraad. Nu moet hij bij de na hem aan de beurt komende spelers, dus bij Tobias en Sarah (niet bij Vanessa!), telkens hetzij 1 arbeider of 1 bouw materiaal van zijn keuze (dat mag ook afval zijn) verwijderen. Arbeiders gaan terug naar de voorraad, bouwmaterialen naar de speldoos.



4 Arbeider

De actie moet uitgevoerd worden.

Opgelet: om 2 arbeiders te mogen nemen, moet men niet de speler met het laagste getal en als eerste in de actuele ronde aan de beurt zijn – men moet alleen maar de eerste speler in de actuele ronde zijn, die deze actie uitvoert.

Opgelet: indien de arbeidersvoorraad opgebruikt zou zijn, heeft de speler pech en ontvangt hij deze ronde niets.



4 Architect

De speler **moet** een arbeider uit de voorraad nemen. De speler is echter niet verplicht om een gebouw met hulp van zijn architect te verwerven, zelfs wanneer hij dit kan.

De oprichting van gebouwen is in principe volledig vrijwillig.

Opgelet: indien de arbeidersvoorraad opgebruikt zou zijn, heeft de speler pech en ontvangt hij deze ronde niets.



5 Pesodief

De actie moet uitgevoerd worden.

Volgen nog meer spelers in de actuele ronde, dan mag de speler een **willekeurig iemand hiervan** uitkiezen, die hij dan bestelt.

Volgt na de Pesodief geen speler meer in de actuele ronde, dan mag de Pesodief een **willekeurige speler** naar keuze bestellen.

Voorbeeld: Vanessa heeft de Pesodief voor zich liggen. Voor haar was reeds Sarah aan de beurt, na haar komen nog Peter en Tobias. Vanessa moet ofwel Peter ofwel Tobias bestellen – voor wie van beiden zij kiest, blijft haar eigen keuze. Vanessa kiest voor Tobias, die 7 Peso's voor zich heeft liggen. Ze steelt 3 Peso's van hem (3,5 = helft; afgerond naar 3).

Opgelet: het is toegelaten dat meerdere spelers, die de Pesodief gespeeld hebben, één en dezelfde medespeler bestellen. Het kan tevens gebeuren dat alle spelers een Pesodief voor zich hebben liggen – alle Pesodieven kunnen deze na elkaar inzetten (wanneer de betrokken speler aan de beurt is).



6 Bouwmaterialendief

De actie moet uitgevoerd worden.

Alles, wat voor de inzet van Pesodieven (zie boven) geldt, geldt ook voor de materialendief.

Belangrijk: de bouwmaterialendief steelt normaliter maar één bouw materiaal. Welk bouw materiaal hij bij de betrokken speler steelt, blijft zijn eigen vrije keuze (dat mag dus ook een grijs bouw materiaal zijn!).

Indien de speler **meer dan 3 gekleurde** bouwmaterialen bezit, mag de bouwmaterialendief 2 willekeurig bouwmaterialen bij hem stelen.

Voorbeeld: Tobias heeft de bouwmaterialendief voor zich liggen en wil Sarah, die na hem komt, bestellen. Sarah heeft momenteel 4 gekleurde bouwmaterialen (1x geel, 1x bruin en 2x rood) evenals 3x afval voor zich liggen. Tobias mag

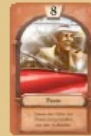
twee willekeurig bouwmaterialen van Sarah nemen. Hij kiest voor 1 bruin en 1 grijs bouw materiaal.



7 Zwarte markt

De actie moet uitgevoerd worden.

Opgelet: om 2 bouwmaterialen uit de buidel te mogen trekken, moet men niet de speler met het laagste getal en dus als eerste in de actuele ronde aan de beurt zijn – men moet alleen maar de eerste speler in de actuele ronde zijn, die deze actie uitvoert.



8 Peso's

De actie moet uitgevoerd worden.

Indien meerdere spelers Pesokaarten voor zich hebben openliggen, dan voeren zij deze allen na elkaar uit (wanneer de betrokken speler aan de beurt is).

Voorbeeld: Vanessa en Sarah hebben Pesokaarten voor zich liggen.

In het midden van de tafel liggen 10 Peso's.

Vanessa komt voor Sarah aan de beurt en neemt

5 Peso's. Van de resterende 5 Peso's mag Sarah

3 Peso's nemen (2,5 = helft; afgerond naar boven is 3).



9 Mama

De actie moet uitgevoerd worden.

Indien meerdere spelers de Mamakaart voor hen hebben openliggen, dan voeren zij deze allen na elkaar uit (wanneer de betrokken speler aan de beurt is).

Welke bouwmaterialen (de helft van de gekleurde en de helft van de grijze) de speler van het midden van de tafel neemt, wordt volledig aan hem overgelaten.

Voorbeeld: Peter heeft de Mama voor zich liggen. In het midden van de tafel liggen 6 gekleurde bouwmaterialen (1x bruin, 2x geel en 3x rood) en vijfmaal afval. Peter neemt drie gekleurde bouwmaterialen (hij kiest voor 2x geel en 1x bruin) evenals drie grijze bouwmaterialen (helft van 5 = 2,5; afgerond naar boven is 3).

Dankbetuiging

De firma en de auteur bedanken hen die hebben meegewerkt aan alle testronden voor de realisatie van het spel. Geheel in het bijzonder te vermelden zijn hierbij Andreas Staupe, Michael Kroupal, Anke Fleckenstein en Vanessa von Thien.

Auteur: Reinhard Staupe
Illustratie: Michael Menzel
Layout: Steffi Krage
Tekst: Reinhard Staupe
en eggertspiele

Copyright: © eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg
2009 / www.eggertspiele.de
Nederlandse vertaling: Sven Talboom
www.forumfederatie.be / www.forummortsel.be

