



# Santiago de Cuba

Dostępność	<b>Niedostępny</b>
Wiek	<b>10 +</b>
Liczba graczy	<b>2 - 4</b>
Czas gry	<b>40 - 60 minut</b>
Projektant	<b>Michael Rieneck</b>
Wydanie	<b>międzynarodowe</b>
Instrukcja	<b>polska</b>

## Opis produktu

**Santiago de Cuba** - gra ekonomiczna o handlu na ulicach Santiago.

Witajcie w Santiago - drugim największym mieście na Kubie.

Z ulic daje się słyszeć zgiełk tłumu oraz kwitnącego handlu. Statki towarowe nieustannie przybywają i odpływają z portu. Popyt na lokalne produkty takie jak egzotyczne owoce, cukier trzcinowy, rum, tabako i cygara jest nieustanny, a wręcz niewyobrażalny.

Z twojej wizytówki wynika, iż jesteś pośrednikiem ale w rzeczywistości jesteś typem spod ciemnej gwiazdy, który organizuje transakcje z miejscowymi oraz skorumpowanymi władzami polegające na dostarczaniu dóbr na zawsze obecne w porcie statki handlowe.

Twoje umiejętności zdobywania dóbr opierają się na posiadanych znajomościach. Jeśli okażesz się najlepszym w wykorzystywaniu nadarzających się możliwości i zainwestujesz swoje ograniczone fundusze efektywniej niż rywalizujący z tobą pośrednicy, wygrasz.

Podaż i popyt na dobra ciągle się zmienia, tak jak miejscowi i ich położenie. Za każdym razem w trakcie gry będziesz musiał stawić czoła taktycznym wyzwaniom w zmiennym karaibskim świecie jakim jest **Santiago de Cuba**.

Celem gry jest zdobycie największej ilości punktów zwycięstwa. Punkty otrzymuje się poprzez dostarczanie dóbr na statki przy użyciu różnych budynków lub przez odwiedzanie tancerki. Zdobywane punkty w postaci żetonów trzymane są w tajemnicy za zasłonką.

Gra **nie zawiera żadnych napisów**, więc do rozgrywki nie jest wymagana znajomość języka angielskiego - wszystkich niezbędnych do gry informacji dostarcza polska instrukcja.

## Zawartość pudełka

- plansza
- 12 płytek budynków
- 9 płytek Kubańczyków
- 4 zasłonki
- 48 znaczników dóbr
- 60 znaczników punktów zwycięstwa
- 36 monet
- 4 pionki
- 12 znaczników własności
- 5 specjalnych kostek

- 
- 1 znacznik samochodu
  - 1 znacznik statku
  - 1 znacznik wartości
  - 1 value marker