



Michael Rieneck and Stefan Stadler作

キューバ

冒険を楽しむ島での2～5人用線戦略的ゲーム

革命前のキューバ：混乱した状況の中で、島の村々は、独立した富と影響力のために努力しています。だれが自分たちの農産物を国内市場や貿易で有利に売買できるのでしょうか？

自分の村の利益のために、だれが、政府の立法プロセスに影響を与える代理人を議会へ送ったり、蒸留酒工場やホテル、銀行を建てたりすることができるのでしょうか？

ゲームの目的

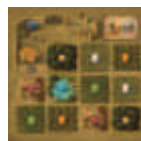
ゲームの終了時に最も勝利点を持っているプレイヤーが勝利します。プレイヤーは港からの製品の輸出で勝利点を稼ぎ、建物の建築や活用、法律の制定によっても得ます。

ゲームの内容物

ゲームボード 1



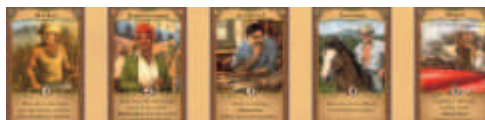
プランテーションボード 5



建物タイル 25



キャラクターカード 25 (青, 赤, 黄, 緑, 紫各5)



船カード 15



スタートプレイヤー・カード (とスタンド) 1

法令カード (小) 24



税金の法令 6



物納の法令 6



助成金の法令 6



その他の法令 6

タウン・ホール用投票タイル 1 教会用拒否権タイル 1 プレーヤー色のマーカー 5



プレーヤー色の駒 5



農産物駒 5 4 (白, 橙, 緑の八角柱各 1 8)



製品駒 3 0

(赤のラム酒 1 5, 茶のはまき 1 5)



資源駒 4 5 (自然色, 赤茶, 青各 1 5)



黒のマーカー駒 6



コイン 6 0 (1 ペソ 4 5 枚, 3 ペソ 2 5 枚, 5 ペソ 1 5 枚)



サマリー・ルール・シート 4



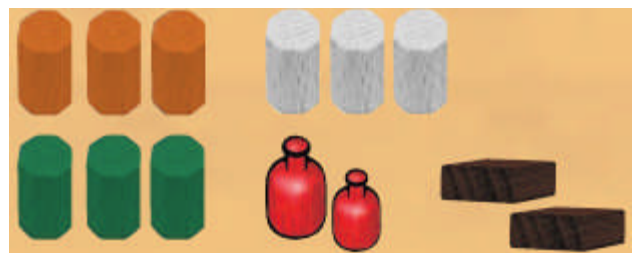
セットアップ

1 テーブルの中央にゲームボードを置きます。

2 25枚の建物タイルを表向きにして、ゲームボード上とその横の適切なスペースに並べます。

3 農産物と製品を色ごとに分け、共通のストックとして並べます。その後、シトラス(橙駒)とサトウキビ(白駒)とタバコ(緑駒)各3つを、ゲームボード上の6, 5, 4の価格がついている(ボードのこのエリアは市場と呼びます)場所に置きます。ゲームの最初では、ラム酒(赤駒)とはまき(茶駒)は、市場の5・6の価格の場所に2個置きます。

ボードの5つの建物のイラストは、建物を種類ごとに並べるのを簡単にするためだけです。望むなら、違った順番で並べることもできます。



4 資源駒を色ごと一赤茶(石), 自然色(木), 青(水)に分け、共通のストックとして用意します。

補足：ゲーム中、資源、農産物、製品を区別することは大切です。3種類の資源、3種類の農産物、2種類の製品があります。交易船は製品と同じように農産物を輸出します。これらはともに、商品です。資源は交易できません。

5 6個の黒いマーカー駒は、ボードのそばに置きます。

6 15枚の船カードをよく混ぜ、ボードの横に裏向きの山にして置きます。それから、上の2枚を取り、表向きにして港(積み込む毎に1または2勝利点となる)の最初の2つのドックに並べます。港の3番目のドックは、最初のラウンドでは空いたままです。

7 残りの船カードは表向きにして、港に近いボードの端に重ねます。(船はまだ海にいることとなりますが、次のラウンドでは直ぐにキューバの港に到着するばかりになっているのです。)

8 4つのタイプ(I~IV)に区別され、それぞれ6つの法令がある24枚の法令カードがあります。法令の各種類毎よく混ぜて、6枚ずつのカードの山をつくり、ボードの上端の印がある場所に裏向きにして置きます。

I 税の法令 II 物納の法令
III 助成金の法令 IV その他の法令



9 スタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤー・カードを持ち、スタンドに立て、自分の前に置きます。

10 各プレイヤーは色(青, 赤, 黄, 緑, 紫)を選び次のものを持ちます。:

- ・ 自分の色のプレイヤー駒とマーカー



- ・ 自分の色のプランテーション・ボード

このボードは12のフィールド(3×4)があり、倉庫1カ所(敷地つき)と湖1, 山岳地帯2, 森2, タバコ農園2, サトウキビ農園2, シトラス農園2があります。各ボードの片面のフィールドの構成は全く同じで、もう片面は違った構成になっています。

だれもが同じフィールドの構成でプレイしても、プレイヤーが自分でそれぞれボードを決めてもどちらでも構いません。各々違うボードは、たびたびゲームをよりおもしろくするのによいかも知れません。



- ・ 10ペソをもらいます。お金は自分の前に分かるように置いておきます。

残りのお金はストックとして脇に置いておきます。



- ・ 資源駒(木, 石, 水)と農産物(シトラス, タバコ, サトウキビ)から2個ずつを自分で選びます。

- ・ 自分の色の5枚のキャラクターカード(労働者, 貿易商, 建築家, 裁判官, 市長)のセットを持ちます。

1 1 各プレイヤーは, 勝利点スコアの最初の位置(ボードの灯台)に自分のマーカーを置きます。そして, プレイヤー駒をプランテーション・ボードの倉庫に置きます。

だれか1人がお金の管理を行い, 他のプレイヤーが資源や農産物, 製品の動きを管理すればやりやすくなるでしょう。

ゲームの概要

ゲームはそれぞれ同じやりかたの5つのフェイズを含む6ラウンドでプレイされます。

- A : 法令の告知(新たな法令が明らかになります)
- B : アクションフェイズ(キャラクターカードをプレイします)
- C : 議会フェイズ(法令への投票をします)
- D : 法令フェイズ(法令が実行されます)
- E : ラウンドの終了(次のラウンドの準備です)

初心者へのヒント: キューバは違ったアクションの取り方や戦略的可能性のヴァリエティさが魅惑的なゲームです。ゲームを良く理解するには, 最初は失敗を恐れず以下の説明に従ってプレイしていくことをお勧めします。そしてその後, 必要に応じて戦略的なチャレンジをしてください。楽しんで!

ラウンドの5つのフェイズ

A 告知

4種類の法令カードの一番上のカードを表に向けます。カードは, 次の議会フェイズまでそのままですが, ここではこのステージで考慮すべきことの提案として告知されるだけです。

B アクションフェイズ

アクションフェイズの流れの概要:

スタートプレイヤーが始め, 他のプレイヤーは時計回りに1人ずつ続けます。各プレイヤーは, 自分のキャラクターカードの任意の1枚をプレイします。(自分の前に表向きに置くことによって)そして, 適切なアクションを行います。勝利点を得るだれもが, 直ちに自分のマーカーを勝利点トラック上に記録します。その後次のプレイヤーのターンです。これは, 各プレイヤーが4枚のカードをプレイするまで続きます。(各プレイヤーは, プレイしたカードを他のカードの上に, 少し見えるように, ずらして重ねます。5枚目のカードは, 議会フェイズまで手札として持ちます。)

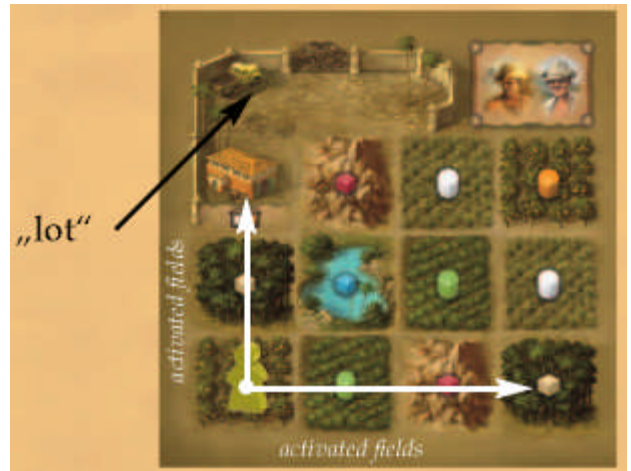


5枚のキャラクターカード：



労働者(議会での投票権 1)

労働者をプレイしたら、プランテーション上のどこかにあるプレイヤー駒を移動するか、そこに留まらせることができます。駒がある場所の同じ列か行の6つのフィールドを活性化します。次のようにその活性化したフィールドを使うことができます。



- ・各活性化したフィールド(倉庫と建物は除きます)で、それぞれの資源駒や農産物駒をストックから得ます。もちろん、駒が立っているフィールドもOKです。けれども、労働者は**最大2この農産物フィールド**としか使うことができず、それらの中から2つを選ばなくてはなりません。この規則は資源フィールドには適用されません。

上の例では、石1個、木2個、シトラス1個、タバコ1個

- ・水の駒を廃棄することによって、労働者は、水の駒1個ごとに、追加の農産物フィールドを使うことができます。そのターンに得た水の駒を使うこともできます。しかし、**同じフィールドを2度使うことはできません**。
- ・資源や農産物を自分のプランテーション・ボードの倉庫の前にある”敷地”に預けます。

敷地はフィールドではなく、活性化はされません。

敷地は、自分のストックとしての一時的な預け場所です。(資源と商品)

2～6ラウンドでの補記：もし労働者をプレイするなら、Drough(日照り)法(IV)が現在有効かどうか確認してください。



商売人(議会での投票権 2)

このカードをプレイしたら、望むだけできるだけの以下の処理を実行することができます。

- ・市場の商品の駒をいくつでも買うことができます。このとき、ゲームボードから適切な駒を取り、記されている金額をストックに支払います。商品を自分の倉庫の前の敷地に置きます。
- ・また、もし、適切な場所がまだ利用できるなら、市場にいくつでも商品を売ることができま

す。このとき、ゲームボードに駒を置き、その場に記された金額をストックから受け取ります。

- ・もしどれか商品の種類が市場に残っていなければ、ストックからこの種類の商品を購入できません。コストは種類に関係なく7ペソです。
- ・市場がいっぱいなら、1駒1ペソで農産物をストックに売れます。また、1駒3ペソで製品を売れます。

商売人の特別な使用：

市場の運営の代わりに、次のどちらか望む方をストックから取ることができます。

- (1) 任意の資源駒1個(石, 木, 水)
- (2) 市場で現在最も安価な農産物を1個

黒色マーカーの使用：

商売人、建築家、市長の特別な形として使用します。もしこれらの1つを使うなら、ゲームボード上の該当するスペースに黒色マーカーを置きます。これらは、それぞれ1回のラウンドで1度だけ使うことができます。



建築家（議会での投票権3）

このカードを使うなら、ストック（ボードかその並び）から1枚建物を選びます。そして、自分のプランテーション・ボード上の任意の場所置きます（建てます）。湖上にも、山にも、労働者駒の下になっても良いですが、**倉庫や他の建物の上には置けません。**

建てるには、ストックに資源を戻さなくてはなりません。資源の総数は建物タイルの上部に示されています。
例：タバコ工場ー石2と木2

建築家の特別な使用：

あるラウンドで、このカードを建築以外で使うのが最初のプレイヤーであるとき、2勝利点を得ます。2番目の時は1勝利点を得ます。（マーカー駒の使い方は上の図例を参照）

2～6ラウンドでの補記：建築家を使うとき、Building(建築)法(IV)が有効かどうか確認してください。



監督(議会での投票権 4)

監督を使って、自分の建物の効果を使うことができます。

2つの選択肢があります。

- (1) 好きな順番で、プレイヤー駒と同じ列にある、複数または全ての建物を使うことができます。さらに、プレイヤー駒と同じ行の建物も使うことができます。これは、プレイヤー駒の下になっている建物も含みます。つまり、監督は、最大6個の建物の効果を使うことができます。(労働者カードをすでに使ったかどうかは関係なく、現在のプレイヤー駒の位置で使います。)
- (2) 自分の建物のうちの任意の1つを使う。

建物の1つ(倉庫)はすでにプランテーション・ボードにできています。監督でそれを使うなら、今あるすべての農産物を置く—つまり“保存”する—ことができます。これは、プレイヤーは、**各ラウンドの終わりに保存していない全ての農産物を破棄しなくてはならない**ので重要です。製品や資源を倉庫にしまうことはできません。

プレイヤー駒がどこにあらうと、敷地や倉庫にある商品はいつでも利用できます。



市長(議会での投票権 5)

市長をプレイすると、商品の駒をいくつでも港にいる自分で選んだ船に積むことができ、このアクションで勝利点を得ます。**1隻の船にのみ積めます**。いくつかの船に分けることはできません。

- ・船に商品を積むなら、船カードに記されている適切な農産物や製品を置いてください。各船は記されている商品の駒だけ輸送できます。そして5つのスペースが商品の駒で埋まったとき、“満載である”となります。



各船は最大5個の示された商品を輸送することができます。

- ・港の船の位置によって、このラウンドで船に供給した商品の各駒ごとに1, 2, 3点の勝利点を得ます。
- ・全ての船はラウンドの初めから終わりまで港にとどまります。

2～6ラウンドでの補記：もし市長をプレイするなら、Harbor (港)法(IV)が現在有効かどうか確認してください。

市長の特別な使用：

市長をプレイするときに、船の積荷をしないこともできます。1つのラウンドで最初のプレイヤーは4ペソを得、2番目のプレイヤーは2ペソを得ます。(マーカー駒の使い方は6ページ)

アクションフェイズの最後でのスタートプレイヤーの交代：

全員が4番目のカードをプレイし、適切なアクションを実行したら、新たなスタートプレイヤーが直ちに決まります。

- ・ 最後(4番目)のカードが最も価値が高いプレイヤーが、新たなスタートプレイヤーとなります。(スタートプレイヤー・カードを受け取ります。)
- ・ 複数のプレイヤーが同じ価値の高いカード(例：市長)をプレイしたら、最後にそのカードをプレイしたプレイヤーがスタートプレイヤーになります。

C 議会フェイズ

4枚の法令のうち2枚が選ばれ、次のようにします：

- ・ 各プレイヤーは5番目のカードを明らかにします(アクションフェイズで使わなかったカード)。そして、議会でどれだけの投票権があるか示します。
違うキャラクターは、カード上に1から5までの違う価値があります。価値は、現在のラウンドで議会にもっている投票権と同じです。
- ・ タウンホールを建て、監督で使ったプレイヤーは、追加の2投票権を持ちます。
- ・ その後、プレイヤーは追加の投票権を買うチャンスがあります。1投票権につき1ペソです。これをするには、各プレイヤーは自分で必要な額を考え、その金額を手のひらに握ります。そして、全員で同時にオープンします。
したくない人や投票権を買うことができない人は、何も無しで握ります。オープン後、全体として最も高い価値になった人が、2枚の法令を選び、以下のようにします。
- ・ 選んだ法令は、議会の適切なスペース(I~IV)に置きます。そして直ちに発効します。もし、他の法令がすでにその場にある場合は、それを無効にします。その法令はもはや選択されず、ゲームから除外されます。
- ・ もし、最初のビッドで何人かが最高の価値で同じ場合は、そのプレイヤー間で、もう一度価値を買います。それでもまだ同じ場合、関係したプレイヤーで、スタートプレイヤーか時計回りの順に勝ちます。
- ・ 投票に投資した全ての金額はストックへ戻します。自分に選択権が与えられなくても、投資

した金額はすべての人が払います。

2～6ラウンドでの補記：投票権の購入は、もしも Corruption (買収)法(Ⅳ)が有効な場合はできません。

・相談して協力して行うことはできません。

D 法令フェイズ

・今、現在の法令(最大4)が可能な限り実行されます。これは次の順序(I～Ⅳ)で行われます。

税金の法令(Ⅰ)

ゲームの最初は税金は2ペソです。新しい法令で置き換えられたとき、税は1～5ペソの間で変えることができます。しかし、これらの法令のうち1つは違います：税は、プレイヤーの建物の現在の数によって課税されます。

・この法令によってストックに税金を支払うと、2勝利点を得ます。そうしたくないか、できない場合は、当然何も得ません。

物納の法令(Ⅱ)

税に加えて、プレイヤーは共通のストックに資源や農産物を提供することも必要とします。ゲームの最初は、物納はシトラス1個です。新しい法令によって、租税はサトウキビ1個やタバコ1個、水1個や任意の種類資源や農産物2個になります。けれども、シトラス1個に戻ることもあり得ます。

・現在の物納法令に従えば、税金と同様に2勝利点を得ます。そうしないならば、得られません。

補足：もし、税金と物納をともに支払えば、追加の1勝利点も得ます。たとえば：合計5点(2+2+1)です。

助成金法令(Ⅲ)

ゲームの最初は、何も助成金はありません。最初の議会フェイズで助成金法令が通ると、必要条件を満たしていれば、追加の勝利点をもらうことができますが、何も失ったり支払ったりすることはありません。

現在の助成金法令によって、それぞれ1勝利点を得ます：

- ・各建物ごとに
- ・空いている資源フィールドごとに
- ・空いている農産物フィールドごとに
- ・水の駒ごとに(最大7点まで)

- ・ 議会での投票ごとに(この場合、それぞれのキャラクターカードの価値だけが重要で、**タウンホールによる投票権や買った投票権は関係しません**)
- ・ 3ペソごとに(最大7点まで)

その他の法令(IV)

国内市場での提供される農産物の量を調整する2つの市場法令があります。市場の法令が議会で通れば、すぐに、法令フェイズの規定を実行します。

市場法令の1つは、市場からシトラス、タバコ、サトウキビを2個ずつ取り、生産量を減らします。もう1つの法令は、その3つの農産物を2個ずつ市場に追加して、生産量を増加させます。

他の3つの法令は、特定のキャラクターカードを使ったときだけ有効になります。

1) Drought(日照り)法令

労働者を使うとき、活性化された農産物フィールドの1カ所のみ使うことができます。

(しかし、水の駒を放出すれば、追加の活性化された農産物フィールドを使うことはできません。資源は、この法令では影響を受けません。)

2) Building(建築)法令

建築家を使うとき、建物を建てるのに追加の2ペソを支払わなくてはなりません。

3) Harbor(港)法令

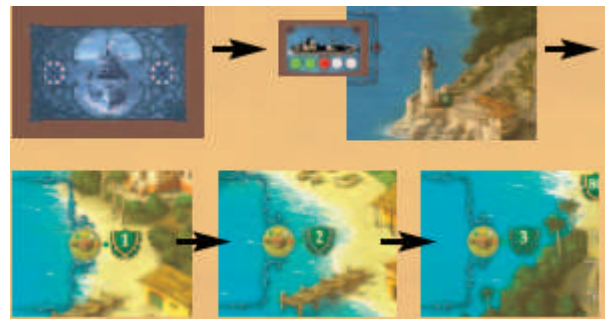
市長か会社の1つを使って船に荷物を完全に積み込んだら、この船は直ちに港を離れます。すべての残りの船は、1つの下のドックに移動します。

買収法令は議会フェイズに適用されます。それは、投票権を買うことを禁止します。この場合、5枚目のキャラクターカードの価値だけが重要です(もし持っていればタウンホールによって2票足されます)。

E ラウンドの終了

- ・ 敷地に残っているすべての農産物を破棄しなくてはなりません。倉庫に保管してある農産物は次のラウンドで使うことができます。
- ・ 資源と製品は敷地に残ります。
- ・ 積み荷が満載の船は港を離れます。積み荷はストックに置かれ、カードは船カードの下に置きます。
- ・ 残った全ての船は、1隻ずつそれぞれのドックに並ぶように、下に移動します。そして、新しい船が海に並びます。方向は常に下へ、船カードの山から海上の船、ドックへととなります。

- ・全ての黒色マーカーは取り除きます。
ここで、商売人、建築家、市長の代わりに使ったマーカーは、次のラウンドすべてのプレイヤーが再び使用することができます。



- ・2～5ラウンド目の終わりは、最初のラウンドと次の点で異なります。
港の3番目のドックにある船については、積み荷に関係なく港を離れます。

もし、予想に反して、資源や商品がストックからなくなったら、プレイヤーは、ゲーム中にストックが補充されるまで、ない状態を受け入れなくてはなりません。プレイヤー間での取引は許されません。

6ラウンドの終了後ゲームが終わります。

ゲームが終わる前に勝利点が80点に到達したら、勝利点トラックを再び数えていきます。



ゲームの終了

- ・自分の建物それぞれについて、追加の2勝利点を得ます。お金は勝利点をもたらしません。
- ・勝者は最も勝利点を得た人です。同点の場合、最もお金を持っている人が勝ちです。

付 録

建 物

プレイヤーは以下の状況下で建物を使うことができます。

- 1 建築家カードをプレイすることによって、自分のプランテーション・ボードに建てなくてはなりません。
- 2 監督のカードをプレイすることによって、建物の効果（利益）を使うことができます。

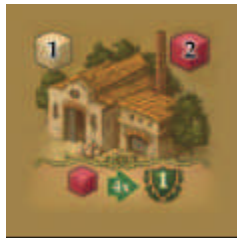
自分の倉庫や敷地からのみ、必要とする全ての資源や商品を取ることができます。

建物カードテキストの概要：

- ・ ” 建築コスト ” ” 交換 ” ” 売却 ” は、適切な資源や商品をストックに置くことで適用されます。
- ・ ” 効果 ” は、ラウンドに 1 回効果が発揮できます。たとえば、 ” セメント工場 ” は、 ” 最大石 4 個までを各 1 勝利点に ” 交換できます。監督で建物を使えば、ストックに 4 個の資源 ” 石 ” を置き、各石につき、1 勝利点を得ます。

簡単に分かりやすく述べると、建物はその効果はだいたい次のように分けられます：
” 勝利点 ” ” 収入 ” ” 工場と闇市場 ” ” 権力の増大 ”

勝利点 (1 0 個の建物)



セメント工場

建設コスト

木 1, 石 2

効果

石 1 個を 1 点最大 4 個



製材所

建設コスト

木 2, 石 1

効果

水 1 個を 1 点最大 4 個



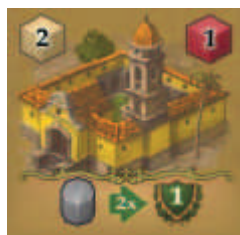
ゴルフコース

建設コスト

水 2

効果

水 1 個を 1 点最大 4 個



修道院

建設コスト

木 2, 石 1

効果

農産物 1 個を 1 点最大 2 個



ラム・カフェ

建設コスト

木 1, 石 1, 水 1

効果

ラム酒 1 個を 2 点最大 3 個



タバコカフェ

建設コスト

木 1, 石 1, 水 1

効果

タバコ 1 個を 2 点最大 3 個



小さい支社

建設コスト

木 2, 石 1

効果

商品の 1 個を船に乗せ、
それに応じた勝利点



大きい支社

建設コスト

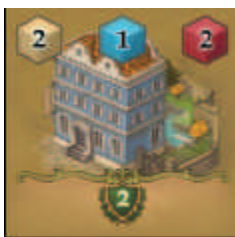
木 2, 石 2

効果

1 種類の商品を適当な個数
船に乗せ、それに応じた
勝利点

支社に関して：

監督は支社を、港にいる船の積荷のスペースがまだ空いているときのみ、使うことができます。大きい支社では、船には同じ種類のみ、2 個の商品を積むことができます。例えば、タバコ 2 個であり、ラム酒 1 個とシトラス 1 個ではできません。



ホテル

建設コスト

木 2, 石 2, 水 1

効果

勝利点 2



宿屋

建設コスト

木 1, 石 1, 水 1

効果

勝利点 1

収入 (5 つの建物)



雑貨屋

建設コスト

木 1, 石 2

効果

製品 1 個を 6 ペソ



工房

建設コスト

木 2, 石 1

効果

農産物 1 個を 4 ペソ



資源小屋

建設コスト

木 1, 石 1, 水 1

効果

資源 1 個を 2 ペソで 2 個まで



小銀行

建設コスト

木 1, 石 1

効果

2 ペソ与える



大銀行

建設コスト

木 2, 石 3

効果

4 ペソ与える

工場と闇市場（5つの建物）



タバコ工場（2枚）

建設コスト

木2, 石2

効果

タバコ1個をはまき サトウ
1個に交換, 何個でも



蒸留酒工場（2枚）

建設コスト

木2, 石2

効果

キビ1個をラム酒1個に



闇市場

建設コスト

木3, 石2

効果

農産物1個を製品1個に交換, またはその逆に

付加価値（5つの建物）



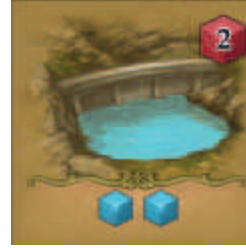
教会

建設コスト

木2, 石2

効果

議案に拒否権1を与える



ダム

建設コスト

石2

効果

水2を与える

教会の拒否権タイルは、直ちに議案を審議から外すことを許可します。従って、現在のラウンドでは3つの議案が残るだけとなります。拒否権を使用したら、拒否権タイルは覚えとしてその法令カードの山の横に置いておきます。教会の所有者が次のラウンドで同じタイプのいずれの法令も拒否しないかもしれないからです。拒否権タイルは次の拒否権のために脇に置いておきます。



タウン・ホール

建設コスト

木1, 石1

効果

議会に投票権2を加えます



灯台

建設コスト

木1, 石1

効果

海にある船を山札から
選んだ1枚と交換する

監督でタウンホールを使うときは、議会フェイズまで忘れないように、タウンホールの上に投票タイルを置きます。そして使った後取り除きます。



倉庫

建設コスト

木2

効果

さらなる保存場所を提供する

戦略的な考え方

議会フェイズのために5枚のキャラクターカードのうちの1枚を残さなくてはならないわけですが、アクションフェイズの最初に考えておくことがよいでしょう。

- ・現在の法令の自分に有利・不利は何か。
- ・4枚の現在の法令のうちどの2枚の実施をするのが重要なのか。
- ・はっきりと1つまたは2つの法令を妨げたいのかどうか。
- ・このラウンドのアクションフェイズで無視しても良いカードは何か。

考えられる戦略：

- 1) 各ラウンドでの商品の輸出はたやすく十分な勝利点を得ます。そのために、たくさんの農産物を得るか、大きな会社を建てたり、より大きな柔軟性を与える闇市場を得るように努力するべきです。
- 2) 船に代わる良いものは、工場を建てることと適切なカフェを開くことです。もし適切な製品のフィールドでこれを組み合わせると、毎ラウンド勝利点が約束されます。
- 3) お金のルールが世界を支配しています。もし、銀行と大きな商店のおかげで、十分なペソを得るなら、いつでも税金を払うことができ、議会での権限も行使できます。また、それぞれの助成金も「つかむ」なら、良い位置にいることになります。
- 4) また、建物を利用して勝利点を獲得することもお勧めです。ホテルや宿屋を建て、勝利点のために資源や農産物をあちこちで廃棄すると、ゲーム終了時の建物による最終得点で、非常にうまくいくことができます。

多くの戦略、それらはそれぞれ確かな利点を持っています。ゲーム全体をよく見て、あらゆる状況下でのチャンスを最大限に生かした場合、あなたは唯一の勝ちに恵まれます。

発展的ゲーム

望むなら、以下のルールでもプレイできます。

議会フェイズまで、手札に5枚目のキャラクターカードを持っている代わりに、アクションフェイズの始めに、議会へ送るのをどれにするか決めておかなくてはなりません。そのために、各プレイヤーは選んだカードを自分の前に伏せて置き、議会フェイズが始まるまで見ることはできません。この変更は、アクション・フェイズの間、だれもどのキャラクターカードが手札として残っているか分からないので、ビットをより魅力的にすらしめます。