

# MANILA

Ein fernöstlicher Handelswettstreit  
für 3 bis 5 Schlitzohren ab 10 Jahren

Wir schreiben das Jahr 1821. Im Schatten der spanischen Kolonialmacht errichten eigenwillige einheimische Kaufleute einen geheimen Seehandel. Vom asiatischen Festland aus starten kauzige Frachtkähne, randvoll bepackt mit Waren, um diese im Umschlaghafen MANILA zu versilbern. Ob sie ihr Ziel erreichen, ist ungewiss, denn ihre Seetüchtigkeit ist dürftig. Marodierende Piraten lassen ganze Ladungen in den Inselkanälen „versickern“. So ist es kein Wunder, dass auf dem Schwarzmarkt gewettet wird, welchen Kähnen es gelingt, MANILA zu erreichen. Die Händler entsenden Komplizen, um Waren gewinnbringend zu verhökern, Lotsen zu bestechen und Boote zu versichern. Mancher Ehrenmann ist sich nicht zu schade, ein Piratenboot zu heuern, um vom „tragischen“ Verlust der Güter, den er öffentlich bedauert, insgeheim zu profitieren... „YAYA CON DIOS!“



## Material

Abb. 1



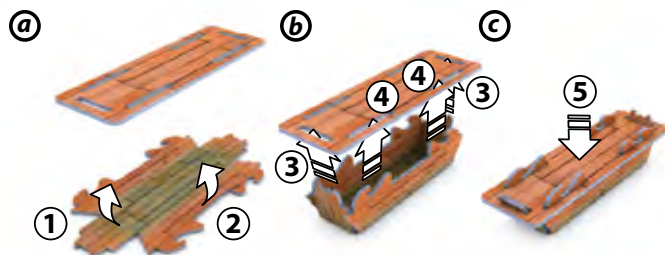
79 Münzen der philippinischen  
Währung „PESO“



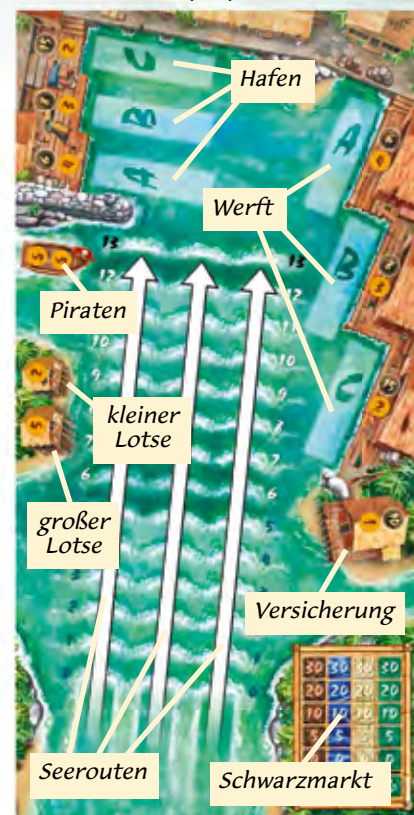
20 Komplizen  
in fünf Farben



Vor dem ersten Spiel steckt ihr die drei  
Frachtkähne wie folgt zusammen:



1 Spielplan



## Der Spielablauf im Überblick

Es werden nacheinander mehrere SEEFahrTEN (Spielrunden) gespielt. Jede Seefahrt besteht aus drei Setz- und drei Würfelrunden, die abwechselnd stattfinden. Bei jeder Seefahrt steuern 3 Kähne den Hafen von MANILA an. Ob sie ihn erreichen, hängt vom Wohlwollen des Hafenmeisters und vom Würfelglück ab. Zu Beginn jeder Seefahrt wird zunächst das Amt des HAFENMEISTERS versteigert. Er kann weitere Anteilscheine erwerben, Güter an Bord der Kähne laden und Kähnen seiner Wahl einen Startvorteil einräumen. Sobald der Hafenmeister ermittelt ist, verwenden die Spieler ihr Geld dazu, mit Hilfe ihrer KOMPLIZEN verschiedene Aktivitäten durchzuführen.

Zum Ende jeder Seefahrt erhalten die Spieler Gewinne für erfolgreich eingesetzte Komplizen. Waren, die in den Zielhafen gelangen, steigen im Wert. Das Spiel endet, sobald die erste Ware den Wert 30 erreicht hat.

Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende das **größte Vermögen** sein Eigen nennt.

# Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält:

- 30 PESOS
- 2 Anteilscheine
- 3 Komplizen

(Spiel zu dritt:  
4 Komplizen)



- Jeder Spieler erhält 30 PESOS. Die übrigen Münzen werden als HAFENKASSE neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Jeder Spieler bekommt drei Komplizen seiner Farbe. Überzählige Figuren werden zurück in die Schachtel gelegt.

Nur im Spiel zu dritt erhält jeder Spieler vier Komplizen. Die einzige Regelabweichung für das Spiel zu dritt finden Sie im roten Kasten auf Seite 3.

- Von den gut gemischten Anteilscheinen erhält jeder Spieler verdeckt zwei Anteile, die nur er anschauen darf. Die nicht verteilten Anteilscheine werden nach Warenart sortiert und neben dem Spielplan offen ausgelegt (vgl. Abb. 2a).
- Die vier Wertanzeiger werden jeweils auf das farblich passende Feld „0“ des Schwarzmarktes gelegt (vgl. Abb. 2b).
- Kähne, Güterladungen und Würfel liegen neben dem Spielplan bereit.



Abb. 2a: Die nicht ausgeteilten Anteilscheine liegen sortiert offen neben dem Spielplan.



Abb. 2b: Der Stand auf dem „Schwarzmarkt“ zu Beginn des Spiels.

## Spielablauf

Es werden nacheinander mehrere SEEFAHRTEN gespielt.

Jede Seefahrt besteht aus diesen 5 Phasen:

1. Das Amt des Hafenmeisters versteigern.
2. Das Amt des Hafenmeisters ausüben
3. Komplizen einsetzen und Frachtkähne vorwärts würfeln (= „Setz- und Würfelrunden“)
4. Einnahmen ausschütten
5. Warenwerte ansteigen lassen

### 1. Das Amt des Hafenmeisters versteigern

Wer am meisten bietet, wird Hafenmeister.

Dies geschieht zu Beginn jeder Seefahrt.

In der ersten Spielrunde gibt der älteste Spieler das erste Gebot ab (mindestens 1 PESO). In späteren Spielrunden eröffnet der Hafenmeister des vorangegangenen Durchgangs die Versteigerung. Will oder kann er kein Gebot abgeben, eröffnet sein linker Nachbar die Bietrunde. Passt auch dieser, eröffnet sein linker Nachbar usw.

Reihum nennen die Spieler ihre Gebote. Wer dabei das bisherige Höchstgebot nicht überbietet, steigt aus und kann nicht zu einem späteren Zeitpunkt wieder mit einem Gebot einsteigen. Gibt kein Spieler mehr ein höheres Gebot ab, wird der Spieler Hafenmeister, der das Höchstgebot abgegeben hat. Er zahlt den gebotenen Betrag an die Hafenkasse.

Gibt kein Spieler ein Gebot ab, bleibt der Hafenmeister der vorangegangenen Seefahrt im Amt.

Kein Spieler darf Gebote abgeben, die höher sind, als er zu zahlen in der Lage ist. Er darf allerdings eigene Anteilscheine beleihen (=Kredit aufnehmen), um diesen Betrag aufzubringen (siehe Kapitel „Kredit aufnehmen“, Seite 8).

## 2. Der Hafenmeister übt sein Amt aus

Der Hafenmeister ...

- a) ... darf einen Anteilschein kaufen
- b) ... muss Waren aufladen
- c) ... muss die Kähne platzieren

### a) Anteilschein kaufen

Der Hafenmeister nimmt einen **gewünschten Anteilschein** vom Spielplanrand und zahlt den Preis an die Hafenkasse.

Der Preis eines Anteilscheins entspricht dem momentanen Wert der Ware auf dem Schwarzmarkt. Der Mindestpreis beträgt jedoch 5 PESOS.



Abb. 3:

Ein Muskat-Anteil kostet momentan 10 PESOS.  
 Ein Seide-Anteil kostet sogar 20 PESOS.  
 Ginseng-Anteile sind auf dem Schwarzmarkt augenblicklich zwar nichts wert, kosten den Hafenmeister aber ebenso den Mindestpreis von 5 PESOS wie Jade-Anteile, die auf dem Schwarzmarkt aktuell für 5 PESOS gehandelt werden.

Der Hafenmeister darf 1 Anteilschein kaufen.

Preis= Schwarzmarktkurs, aber mindestens 5 PESOS.



### b) Waren aufladen

Nun lädt der Hafenmeister auf jeden Frachtkahn eine Ware und entscheidet, welche Ware **nicht** geladen wird.



Abb. 4: In diesem Fall hat der Hafenmeister entschieden, Seide nicht zu laden.

Der Hafenmeister lädt 3 Waren auf und lässt eine an Land.

### c) Kähne platzieren

Jetzt legt der Hafenmeister die **Startpositionen** der drei beladenen Frachtkähne fest:

- Der Hafenmeister setzt jeden Frachtkahn in eine beliebige Seeroute. Er darf niemals mehrere Kähne in dieselbe Route setzen.
- Für jeden Frachtkahn bestimmt der Hafenmeister innerhalb der gewählten Route eine Startposition. Dafür stehen in jeder Route die Felder von „0“ bis „5“ zur Auswahl. Kein Kahn darf eine Startposition oberhalb von Feld Nr. 5 einnehmen.
- Die **Summe der 3 Startpositionen MUSS immer 9 ergeben** (vgl. Abb. 5a und 5b).

Der Hafenmeister bestimmt die Startpositionen der 3 Kähne.

Summe der Startfelder = 9.



Abb. 5a: Zählt man die Feldernummern der 3 Startpositionen zusammen, erhält man **IMMER** die Summe 9. Im Beispiel links startet ein Kahn auf Position 4, ein weiterer auf Position 3 und der letzte auf Position 2.



Abb. 5b: Es ist auch erlaubt, einen Frachtkahn auf Feld „0“ abzustellen, sofern die Summe der beiden anderen Startpositionen (5 + 4) wiederum 9 ergibt.

Kein Kahn darf oberhalb von Feld 5 starten.



Setz- und Würfelrunden wechseln sich ab (insgesamt je 3 x).

Spiel zu dritt: Vor der ersten Würfelrunde finden 2 Setzrunden statt (= 4 Setzrunden +3 Würfelrunden).

Setzrunde: Jeder Spieler setzt 1 Komplizen.

Der Hafenmeister beginnt.

## 3. Komplizen einsetzen und Frachtkähne vorwärts würfeln

Dieser Abschnitt ist das eigentliche „Herzstück“ jeder Spielrunde. Es besteht aus 3 Setz- und 3 Würfelrunden, die jeweils abwechselnd nacheinander gespielt werden: Auf die erste Setzrunde folgt die erste Würfelrunde. Dann findet die zweite Setzrunde statt, gefolgt von der zweiten Würfelrunde usw.

Im Spiel zu dritt finden 4 Setzrunden und 3 Würfelrunden statt: Auf die erste Setzrunde folgt sofort die zweite Setzrunde. Erst danach findet die erste Würfelrunde statt. Dann geht es abwechselnd weiter.

### Ablauf einer Setzrunde

Beginnend mit dem Hafenmeister setzt reihum jeder Spieler einen eigenen Komplizen auf ein beliebiges **unbesetztes** Einsatzfeld und zahlt den Geldbetrag, der auf diesem Feld genannt ist, an die Hafenkasse (Ausnahme: Versicherung, vgl. Kapitel „Wohin mit den Komplizen“, Seite 4).

Wer auf das Setzen eines Komplizen **verzichtet**, darf diesen **nicht** in späteren Runden zusätzlich einsetzen.

Wer kein Geld hat und auch keinen Kredit aufnehmen kann, darf- als „Blinder Passagier“- ausnahmsweise Komplizen kostenlos auf Frachtkähne setzen (siehe Kapitel „Kredit aufnehmen“ und „Blinder Passagier“, Seite 8).

## WOHIN MIT DEN KOMPLIZEN?

Auf folgenden Einsatzfeldern kann man Komplizen abstellen:



Beladene Kähne

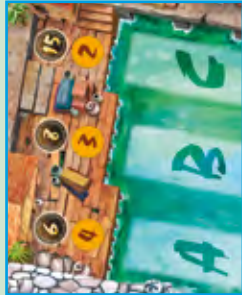
### Waren (an Bord von Frachtkähnen):

Auf den Güterladungen Ginseng, Seide und Muskat gibt es je drei, auf Jade vier Einsatzfelder. Wer einen Komplizen auf eine geladene Ware setzen möchte, platziert ihn auf das **preisgünstigste freie** Feld der gewünschten Ware. Jeder Spieler kann im Verlauf der Setzrunden auf einzelnen Kähnen mehrfach vertreten sein.

Auf Kähne, die bereits den Hafen erreicht haben, darf nicht gesetzt werden.

→ Ziel dieser Aktion: Erreicht der Kahn, auf den man gesetzt hat (nach der dritten Würfelrunde) den Zielhafen, so ist man **am Gewinn beteiligt** (siehe hierzu: Kapitel 3: „Einnahmen ausschütten“, Seite 7).

→ Risiko dieser Aktion: Erreicht der Kahn, auf den man gesetzt hat, den Zielhafen **nicht**, erhält man **NICHTS**. Der geleistete Geldeinsatz ist damit verloren.



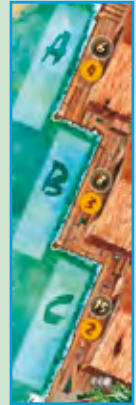
Hafen

### Hafen- und Werftfelder:

An jedem Hafen- und jedem Werftfeld befindet sich ein orangefarbenes Einsatzfeld. Wer dort einen Komplizen platziert, mietet dieses Feld. Er stellt seinen Komplizen auf einem **beliebigen** unbesetzten Einsatzfeld ab. Er darf dies auch dann tun, wenn bereits ein Kahn auf diesem Hafen- oder Werftfeld steht. Jeder Spieler kann im Verlauf der Einsatzrunden an mehreren verschiedenen Hafen- und/oder Werftfeldern Komplizen abstellen.

→ Ziel dieser Aktion: Gelangt nach der dritten Würfelrunde ein Frachtkahn auf das Feld, das man gemietet hat, erhält man **den Gewinnbetrag ausbezahlt, der oberhalb des Einsatzfeldes vermerkt ist** (siehe hierzu: Kapitel 3: „Einnahmen ausschütten“, Seite 7).

→ Risiko dieser Aktion: Gelangt kein Frachtkahn auf das Feld, das man gemietet hat, erhält man **NICHTS**. Der geleistete Geldeinsatz ist damit verloren.



Werft



Piratenboot

### Piratenfelder:

Im Piratenboot befinden sich zwei Einsatzfelder. Wer hier einen Komplizen als „Pirat“ einsetzen möchte, stellt ihn auf das vordere Bootsfeld. Der Pirat, der diesen Platz besetzt, wird „Piratenkapitän“. Ist der vordere Bootsfeld bereits besetzt, stellt der Spieler seinen Komplizen auf das (noch unbesetzte) hintere Bootsfeld. Ein Spieler darf im Verlauf der Einsatzrunden beide Bootsplätze besetzen.

→ Ziel dieser Aktion: Kähne, die nach der zweiten Würfelrunde auf **Feld Nr. 13 zum Stehen** kommen, können von den Piraten **geentert** werden. Kähne, die nach der dritten Würfelrunde auf Feld Nr. 13 zum Stehen kommen, werden sogar von den Piraten **geplündert** (siehe hierzu Kapitel „Jetzt schlägt´s 13: Die Piraten kommen!“, Seite 5).

→ Risiko dieser Aktion: Gelangt **kein** Kahn auf Feld Nr. 13, gehen die Piraten leer aus. Der geleistete Geldeinsatz ist damit verloren.



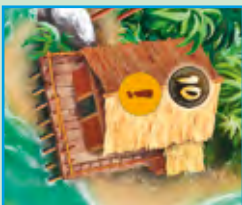
Lotsen

### Lotsenfelder:

Die „Lotseninsel“ bietet zwei Einsatzfelder. Wer hier einen Komplizen als „Lotsen“ einsetzen möchte, stellt ihn nach Belieben auf eines dieser beiden Felder (sofern dieses unbesetzt ist). Eines der Felder ist teurer als das andere. Wer hier Platz nimmt, wird „großer Lotse“ genannt, denn dieses Feld bietet größere Einflussmöglichkeiten als das preisgünstigere Feld des „kleinen Lotsen“.

→ Ziel dieser Aktion: Unmittelbar vor der dritten Würfelrunde nehmen die Lotsen Einfluss auf die Bewegung der Kähne. Sie können dabei versuchen, bestimmte Kähne von der Ankunft im Zielhafen fernzuhalten oder ihm das Erreichen des Zielhafens zu erleichtern. Kähne, die bereits im Zielhafen angekommen sind, dürfen nicht mehr bewegt werden. (siehe hierzu Kapitel: „Die Lotsen mischen mit“, Seite 6).

→ Risiko dieser Aktion: Der ausgeübte Einfluss auf die Bewegung der Frachtkähne führt möglicherweise nicht zum gewünschten Ziel.



Versicherung

### Versicherung:

Das Versicherungsgebäude verfügt über ein einzelnes Einsatzfeld. Wer hier einen Komplizen („Versicherungsagent“) einsetzt, zahlt nicht, sondern erhält aus der Hafenkasse sofort **10 PESOS ausgezahlt**.

→ Ziel dieser Aktion: Landet nach der dritten Würfelrunde kein Frachtkahn in der Werft, darf der Spieler die ausbezahlten 10 PESOS behalten.

→ Risiko dieser Aktion: Für jeden Frachtkahn, der in der Werft landet, muss der Spieler die „Reparatur“ bezahlen, d.h. er übernimmt auch die Auszahlung der Gewinne an Mitspieler, die die entsprechenden Werftfelder gemietet haben. (siehe hierzu jeweils Kapitel: „Die Versicherung zahlt“, siehe Seite 7).

## Ablauf einer Würfelrunde

Der Hafenmeister würfelt mit den drei Würfeln in den Farben der geladenen Waren. Dann zieht er jeden Kahn um die Augenzahl des jeweils gleichfarbigen Würfels in Richtung Zielhafen (vgl. Abb. 6).

- Erreichen Kähne den Zielhafen, verfallen überzählige Würfelpunkte. In keinem anderen Fall dürfen Würfelpunkte verfallen.
- Jeder Kahn bewegt sich ausschließlich entlang „seiner“ Route. Es gibt keine Routenwechsel.
- Kein Kahn verliert (oder tauscht) unterwegs Ware.

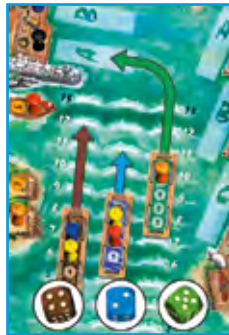


Abb. 6: Der braune „Muskat-Würfel“ zeigt eine 4. Deshalb wird der mit Muskat beladene Frachtkahn um 4 Felder Richtung Zielhafen bewegt. Der mit Seide beladene Kahn wird um 2 Felder vorwärts bewegt. Der „Jade-Kahn“ erreicht den Zielhafen. Dabei verfallen in diesem Beispiel 2 Würfelpunkte.

## Erfolgreiche Fahrt

Jeder Kahn, der über Feld 13 hinaus gezogen wird, erreicht sofort den Zielhafen von MANILA. Erreicht ein Kahn den Zielhafen, wird er auf **Hafenfeld A** abgestellt. Gelangt ein **zweiter** Kahn in den Zielhafen, wird er auf **Hafenfeld B** abgestellt. Bei gleichzeitiger Ankunft beider Kähne spielt es keine Rolle, welcher davon auf Feld A und welcher auf Feld B platziert wird. Nur wenn auch der **dritte** Kahn den Zielhafen erreicht, wird auch **Hafenfeld C** besetzt (vgl. Abb. 7). Kein Hafenfeld wird doppelt belegt.



Abb. 7: Der Jade-Kahn hat bereits in der zweiten Würfelrunde den Zielhafen erreicht, so dass Hafenfeld A besetzt ist. In der dritten Würfelrunde gelangen nun auch die beiden anderen Kähne in den Zielhafen. Sie werden in beliebiger Anordnung auf Hafenfeld B und C abgestellt. Hätte einer von ihnen den Zielhafen nicht erreicht, wäre Hafenfeld C unbesetzt geblieben, da dieser Kahn dann auf Werftfeld A gestellt worden wäre.

## Schiffbruch

Kähne, die nach **drei Würfelrunden** nicht den Zielhafen erreicht haben, sind beschädigt und müssen **in die Werft**.

**Ausnahme:** Kähne, die genau auf Feld 13 gelandet sind (siehe unten: „Jetzt schlägt’s 13: Die Piraten kommen“).

Erreicht ein Kahn nicht den Zielhafen, wird er auf **Feld A** der Werft abgestellt. Bleibt ein **zweiter Kahn** ebenfalls auf der Strecke, wird dieser auf **Feld B** der Werft gesetzt (vgl. Abb. 8). Erreicht **kein Kahn** den Zielhafen, wird auch **Werftfeld C** besetzt. Kein Werftfeld wird doppelt belegt.



Abb. 8: Nur der mit Seide beladene Kahn ist im Hafen angekommen. Die beiden anderen Kähne werden, in beliebiger Anordnung, auf Werftfeld A und Werftfeld B abgestellt.

Würfelrunde: 

Der Hafenmeister würfelt mit den 3 Würfeln der geladenen Waren und zieht die Kähne entsprechend vorwärts.



In den Hafen gelangen Kähne, die über Feld 13 hinaus gezogen werden.

In der Werft landen Kähne, die nach 3 Würfelrunden nicht über Feld 13 hinaus gezogen werden.

Hafen- und Werftfelder werden, beginnend mit Feld A (dann B, C), aufgefüllt.

Die Piraten entern oder plündern Kähne, die auf Feld 13 landen.



Entern:  
Nur in der 2. Würfelrunde!

Die Piraten dürfen freie Plätze auf den Kähnen einnehmen.

ACHTUNG: Unmittelbar vor der dritten Würfelrunde führen die Lotsen ihre Züge aus! (vgl. Kapitel: „Die Lotsen mischen mit“, Seite 6).

## Jetzt schlägt’s 13: Die Piraten kommen

Kommt ein Kahn nach dem Würfeln auf Feld Nr. 13 zum Stehen, wird er von Piraten überfallen.

a) Kähne, die in der **zweiten Würfelrunde** auf Feld 13 gelangen, werden von den Piraten **geentert**.  
b) Kähne, die in der **dritten Würfelrunde** auf Feld 13 gelangen, werden von den Piraten **geplündert**.  
Einem Kahn, der **nicht in einer Würfelrunde**, sondern durch einen Lotsen auf Feld 13 bewegt wird, geschieht nichts, d.h. die Piraten werden in diesem Fall nicht aktiv (vgl. Kapitel „Die Lotsen mischen mit“, Seite 6). **Ist zum Zeitpunkt der Ankunft kein Pirat an Bord des Piratenbootes**, geschieht dem Kahn nichts.

### a) Entern

Zum Entern setzt der Spieler seinen Piraten auf ein leeres Einsatzfeld des überfallenen Kahns. Gibt es keine leeren Einsatzfelder, kann **nicht geentert** werden (vgl. Abb. 9).

Der „Piratenkapitän“ (vorderer Platz im Piratenboot) darf zuerst entern. Nachdem er geentert (oder darauf verzichtet) hat, darf der zweite Pirat (sofern vorhanden) entern. Piraten müssen also nicht entern, sondern können im Piratenboot bleiben und darauf hoffen, dass sie nach der dritten Würfelrunde einen Kahn plündern können (siehe unten: „Plündern“).

**Bleibt der 2. Pirat allein im Piratenboot, wird er Piratenkapitän.**

Entert nur der Piratenkapitän, so wird der zweite Pirat sofort zum neuen „Piratenkapitän“, d.h. er wird auf das vordere Feld des Piratenboots gesetzt. Gelangen mehrere Kähne in der zweiten Würfelrunde auf Feld 13, kann jeder Pirat frei wählen, welchen dieser Kähne er entern möchte, soweit es darauf freie Plätze gibt.



Abb. 9: In der zweiten Würfelrunde werden sowohl der Jade- als auch der Ginseng-Kahn auf Feld 13 gezogen. Der Piratenkapitän beschließt zu entern. Da nur auf dem Ginseng-Kahn ein Platz frei ist, nimmt er diesen ein. Der zweite Pirat findet nun keinen freien Platz mehr vor und darf deshalb nicht mehr entern. Er wird neuer Piratenkapitän.

**Hinweis auf die Spielregelvariante:** Man kann die Macht der Piraten etwas steigern, indem man das Entern so ausführt, wie es am Ende dieser Spielregel beschrieben ist.

**Plündern:  
Nur in der  
3. Würfelrunde!**

**Die Piraten teilen sich den Wert der geplünderten Ware(n).**

**Der Piratenkapitän schickt geplünderte Kähne in Hafen oder Werft.**

### b) Plündern

Beim Plündern fällt **jeder** Kahn, der sich nach der **dritten Würfelrunde** auf Feld 13 befindet, **vollständig** in die Hände der Piraten (vgl. Abb. 10):

- Alle Komplizen werden vom geplünderten Kahn genommen und an ihre Besitzer zurückgegeben.
- Die Piraten erhalten nun sofort die Einnahmen für jeden geplünderten Kahn aus der Hafenkasse (vgl. hierzu Kapitel 3: „Einnahmen ausschütten“, Seite 7).
- Anschließend entscheidet der Piratenkapitän für jeden geplünderten Kahn, ob dieser in den Zielhafen oder in die Werft gestellt wird. Entscheidet er sich für den Zielhafen, **steigt die geladene (geplünderte) Ware** im Wert (vgl. Kapitel 4: „Warenwerte ansteigen lassen“, Seite 8).

Befindet sich nach der dritten Würfelrunde bei der Ankunft eines Kahns auf Feld 13 kein Pirat im Piratenboot, wird der Kahn mit den darauf abgestellten Komplizen auf das nächste freie **Hafenfeld** gestellt.



Abb. 10: Der Muskat-Kahn landet nach der dritten Würfelrunde auf Feld Nr. 13. Alle Komplizen, die sich an Bord befinden, gehen leer aus und werden ihren Besitzern zurückgegeben. Den Muskat-Warenwert in Höhe von 24 PESOS teilen sich die beiden Piraten (jeder erhält 12 PESOS).

**Vor der  
3. Würfelrunde:**

- Der „**kleine Lotse**“ bewegt 1 Kahn um 1 Feld.
- Der „**große Lotse**“ bewegt 1 Kahn (2 Felder) oder 2 Kähne (je 1 Feld).

### Die Lotsen mischen mit

Am Ende der letzten Setzrunde (= unmittelbar vor der dritten Würfelrunde) dürfen die Lotsen Einfluss auf die Bewegung der Frachtkähne nehmen. **Aber: Lotsen können keine Kähne bewegen, die bereits den Zielhafen erreicht haben.**

- Der „**kleine Lotse**“ (auf dem Einsatzfeld, das 2 Pesos kostet) beginnt. Er bewegt einen Kahn um ein Feld vor- oder rückwärts.
- Anschließend bewegt der „**große Lotse**“ **einen Kahn um bis zu zwei Felder oder zwei Kähne um jeweils ein Feld**. Auch er darf dabei für jeden gewählten Kahn frei entscheiden, ob er ihn in Richtung Zielhafen oder in die Gegenrichtung bewegt (vgl. Abb. 11). Er darf dabei auch denselben Kahn bewegen, den bereits der „**kleine Lotse**“ bewegt hat.

Bewegt ein Lotse einen Kahn **über Feld 13 hinaus**, wird dieser Kahn im Zielhafen auf dem nächsten freien Hafenfeld abgestellt.

Bewegt ein Lotse einen Kahn **auf Feld 13**, geschieht nichts. (Die Piraten schlagen immer erst **nach Abschluss einer Würfelrunde** zu).

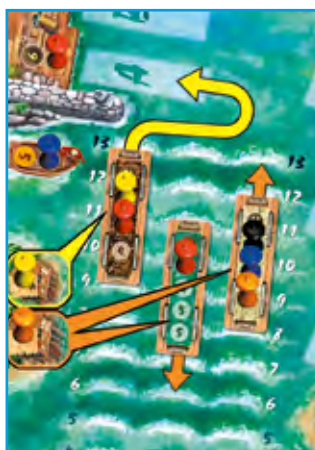


Abb. 11: Die letzte Setzrunde ist beendet. Vor der dritten Würfelrunde sind nun die Lotsen am Zug. Der „**kleine Lotse**“ beschließt, den Muskat-Kahn um ein Feld vorwärts zu ziehen. Weil dieser dadurch in den Zielhafen gelangt ist, darf er vom „**großen Lotsen**“ nun nicht mehr bewegt werden. Der „**große Lotse**“ entscheidet sich dafür, den Jade-Kahn ein Feld rückwärts zu ziehen und den Ginseng-Kahn von Feld Nr. 12 auf Feld Nr. 13 zu bewegen. Die **Piraten werden dadurch jedoch nicht aktiv**, weil die **Würfelrunde noch bevor steht**.

- Der **Hafenmeister** darf den Würfelwurf der dritten Würfelrunde erst dann durchführen, wenn er allen Lotsen die Möglichkeit gegeben hat, ihre Aktionen auszuführen.
- Jeder Lotse darf darauf verzichten, seine Aktion auszuführen.

Sobald (nach der dritten Würfelrunde) alle drei Kähne auf Hafen- und/oder Werftfeldern abgestellt worden sind, finden keine weiteren Setz- und Würfelrunden mehr statt. Nun werden die Einnahmen ausgeschüttet.

## 4. Einnahmen ausschütten

Nach der dritten Würfelrunde erhält jeder Spieler für **erfolgreich eingesetzte** Komplizen aus der Hafenkasse Gewinne ausgeschüttet:

- Komplizen, die sich im PIRATENBOOT befinden, bringen nur dann Gewinn ein, wenn (mindestens) ein Kahn auf Feld 13 gelandet ist. Die Piraten plündern diesen Kahn: Sie teilen sich hälftig den Gewinnbetrag, der auf der geladenen Warenkarte des geplünderten Kahns aufgedruckt ist. Ist nur ein Pirat an Bord, erhält er alles. Alle Komplizen, die sich an Bord des geplünderten Kahns befinden, gehen leer aus - sie werden sofort an ihre Besitzer zurückgegeben (vgl. Abb. 10).
- Komplizen, die auf den Frachtkähnen abgestellt wurden, sind nur dann am Gewinn beteiligt, wenn sie auf dem betreffenden Kahn **den Zielhafen erreicht haben**. Auf jeder Güterladung ist der Gewinnbetrag aufgedruckt, den alle an Bord befindlichen Komplizen gleichmäßig untereinander aufteilen (vgl. Abb. 12).
- Komplizen, die ein HAFEN- oder WERTTFELD gemietet haben, bringen nur dann Gewinn, wenn auf dem gemieteten Feld ein Kahn gelandet ist (vgl. Abb. 13a, 13b). Oberhalb des Einsatzfeldes ist jeweils der Gewinnbetrag aufgedruckt, der ausbezahlt wird. Die Gewinne der Hafenfelder werden immer aus der Hafenkasse bezahlt. Die Gewinne der Werftfelder werden nur dann von der Hafenkasse bezahlt, wenn KEIN „Versicherungsagent“ im Spiel ist (vgl. Kapitel „Die Versicherung zahlt“). Alle Spieler, die ein unbesetztes Hafen- oder Werftfeld gemietet haben, gehen leer aus.



Abb. 12: Der Jade-Kahn hat den Zielhafen mit drei Komplizen an Bord erreicht. Dafür zahlt die Hafenkasse 36 PESOS an die beteiligten Spieler aus. Der rote Spieler erhält 24 PESOS, weil er mit zwei Komplizen auf dem Jade-Kahn vertreten ist. Der gelbe Spieler erhält 12 PESOS, weil er einen Komplizen auf diesem Kahn platziert hat.



Abb. 13a: Weil zwei Kähne den Zielhafen erreicht haben, erhält Spieler ORANGE 6 PESOS. Spieler ROT erhält 8 PESOS. Spieler BLAU hat darauf gewettet, dass alle drei Kähne ankommen und geht deshalb leer aus.



Abb. 13b: In der Werft ist nur der Ginseng-Kahn gelandet. Spieler SCHWARZ geht leer aus, weil er darauf gesetzt hat, dass mindestens zwei Kähne in der Werft landen.

- Komplizen, die als Lotsen eingesetzt wurden, können keine Gewinne erzielen.

### Die Versicherung zahlt

Jeder Kahn, der auf einem Werftfeld landet, ist ein „Versicherungsfall“, den der „Versicherungsagent“ bezahlen muss (vgl. Abb. 14). Er zahlt die Versicherungssumme

- an den Spieler, der einen Komplizen auf einem Werftfeld abgestellt hat, auf dem ein Kahn gelandet ist.
- an die Hafenkasse, sofern sich kein Komplize auf dem Werftfeld befindet, auf dem ein Kahn gelandet ist.

Die Versicherungssumme entspricht dem Gewinn, der für das entsprechende Feld ausgeschüttet wird, d.h. dem Betrag, der oberhalb des betreffenden Werftfeldes aufgedruckt ist (vgl. Abb. 14).

Der Spieler, der den „Versicherungsagenten“ eingesetzt hat, darf zunächst seine Einnahmen der laufenden Spielrunde kassieren, bevor er Versicherungsfälle auszahlen muss. Kann er diese nicht (vollständig) auszahlen, **muss** er - im ausreichenden Wert - Kredit aufnehmen, indem er Anteilscheine beleiht (siehe Kapitel „Kredit aufnehmen“, Seite 8). Kann er auch dies nicht mehr (in ausreichendem Ausmaß), begleicht er seine Verbindlichkeiten **soweit es ihm (mit Hilfe der Beleihung all seiner Anteilscheine) möglich ist**. Den Rest seiner Schulden, den er nicht aufbringen kann, zahlt die Hafenkasse. Er muss dafür im weiteren Spielverlauf nichts an die Hafenkasse zurückzahlen.



Abb. 14: Für beide Kähne, die in der Werft gelandet sind, muss der Versicherungsagent die Reparatur bezahlen. Er muss 6 PESOS an Spieler BLAU und 8 PESOS an Spieler ORANGE zahlen. Da der Versicherungsagent selbst Spieler BLAU ist, muss er nur die 8 PESOS an Spieler ORANGE ausbezahlen.

### Einnahmen:



A. Piraten erhalten den Wert geplünderter Waren zu gleichen Teilen (aus der Hafenkasse).

B. Komplizen auf Kähnen erhalten den Wert der Ware, mit der sie den Zielhafen erreichen (aus der Hafenkasse).

C. Jedes Hafenfeld wirft Gewinn für seinen Mieter ab, sofern darauf ein Kahn gelandet ist (Hafenkasse zahlt).

D. Jedes Werftfeld wirft Gewinn für seinen Mieter ab, sofern darauf ein Kahn gelandet ist.

Der Versicherungsagent zahlt. Gibt es keinen, zahlt die Hafenkasse.

Der Versicherungsagent bezahlt auch die Reparatur von Kähnen auf unvermieteten Werftfeldern (an die Hafenkasse).

Anteilschein  
beleihen („Kredit“)  
= 12 Pesos von der  
Hafenkasse

Rückzahlung  
= 15 Pesos



Nicht zurückge-  
zahlter Kredit  
= **minus** 15 Pesos  
bei Spielende.

Wer pleite ist, darf  
kostenlos  
Komplizen auf  
Frachtkähne  
stellen („Blinder  
Passagier“).

Waren, die den  
Zielhafen erreicht  
haben, steigen im  
Wert um 1  
Schwarzmarktfeld.

Spielende: 1 Ware  
erreicht Wert 30.

Gewinner: Spieler  
mit dem größten  
Vermögen (PESOS  
plus Anteilscheine  
**minus** nicht  
zurückgezahlte  
Kredite).



## Kredit aufnehmen

Jeder Spieler, der (unbeliehene) Anteilscheine besitzt, kann **jederzeit** Kredit aus der Hafenkasse erhalten, indem er einen (oder mehrere) dieser Anteilscheine beleiht.

Wer einen Kredit aufnimmt, legt den Anteilschein, den er beleihen hat, verdeckt am Spielplanrand ab. Damit liegen beliehene immer deutlich getrennt von unbeliehenen Anteilscheinen. Für jeden beliehenen Anteilschein zahlt die Hafenkasse einen Kredit in Höhe von **12 PESOS** aus.

Wer Geldbeträge in einer Höhe aufbringen muss, die er als Bargeld nicht besitzt, **MUSS** Kredite aufnehmen, die es ihm ermöglichen, diese Verbindlichkeiten zu begleichen. Wer dies nicht kann, weil ihm die dazu nötigen unbeliehenen Anteilscheine fehlen,

- darf nicht (über den Betrag hinaus, den er maximal aufbringen kann) um das Amt des Hafenmeisters mitsteigern,
- muss Verbindlichkeiten aus Versicherungsfällen soweit begleichen, bis er weder über Bargeld noch über unbeliehene Anteilscheine verfügt,

Jeder aufgenommene Kredit kann jederzeit zurückgezahlt werden, indem man **15 PESOS** (je Kredit) an die Hafenkasse zahlt. Wer einen Kredit zurückgezahlt hat, nimmt den beliehenen Anteilschein wieder zurück in den Bestand seiner unbeliehenen Anteile. Er kann ihn später erneut beleihen, wenn er möchte oder muss.

**Für jeden Kredit, der bis zum Spielende nicht zurückgezahlt wurde, muss der Kreditnehmer Strafzinsen in Höhe von 15 PESOS zahlen (siehe unten: „Spielende und Gewinner“).**

## Blinder Passagier

Wer weder Geld noch unbeliehene Anteilscheine besitzt, wird „blinder Passagier“. Er darf im Verlauf der Seefahrt seine Komplizen **kostenlos** auf freie Plätze beliebiger **Frachtkähne** stellen. Alle anderen Einsatzfelder sind für ihn solange tabu, bis er wieder Geld besitzt.

Wer (auch mit Hilfe von Krediten) zu wenig Geld besitzt, um einen eigenen Komplizen wenigstens auf das preisgünstigste unbesetzte Einsatzfeld eines Frachtkahns zu stellen, darf dies trotzdem tun. Er muss allerdings sein gesamtes Geld an die Hafenkasse zahlen, um diesen Spielzug durchführen zu dürfen.

## 5. Warenwerte ansteigen lassen

Alle Waren, die während einer Seefahrt (nach drei Würfelrunden) den **Zielhafen erreicht** haben, steigen nun im Wert. Dazu werden die Wertanzeiger dieser Waren auf dem „Schwarzmarkt“ um jeweils ein Feld **nach oben gesetzt** (z.B. von Feld „0“ auf Feld „5“; nach der ersten Seefahrt vom Startfeld auf „0“).

Waren, die den Zielhafen nicht erreicht haben, bleiben im Wert unverändert.

Anschließend werden zur Vorbereitung der nächsten Seefahrt wieder alle Kähne, Würfel und Warenladungen am Spielfeldrand bereitgestellt. Die Spieler erhalten ihre Komplizen zurück. Die nächste Spielrunde beginnt mit der Versteigerung des Hafenmeisters (siehe Kapitel 1)...

## Spielende und Gewinner

Sobald (mindestens) eine Ware auf dem Schwarzmarkt den Wert von 30 Pesos erzielt, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt sein Barvermögen (PESOS) zusammen. Dann ermittelt er den Wert seiner Anteilscheine auf dem „Schwarzmarkt“. Den Gesamtwert seiner unbeliehenen Anteile zählt er zu seinem Barvermögen hinzu. Von diesem Ergebnis zieht er für jeden Kredit, den er nicht zurückgezahlt hat, 15 PESOS ab. Damit steht sein **VERMÖGEN** fest.

Der Spieler, der das größte Vermögen hat, ist der erfolgreichste Schwarzmarkthändler von MANILA und damit Sieger des Spiels.

**Spielvariante:** Den Piraten ist das **Entern** auch dann gestattet, wenn sie keine freien Einsatzfelder an Bord überfallener Kähne vorfinden. Der enternde Spieler verdrängt einen beliebigen Komplizen vom überfallenen Kahn, gibt diesen an seinen Besitzer zurück und stellt seinen Piraten(kapitän) an dessen Stelle. Sofern allerdings noch freie Plätze auf einem überfallenen Kahn vorhanden sind, müssen zunächst diese besetzt werden, bevor Komplizen verdrängt werden dürfen. Entern beide Piraten denselben Kahn, so darf der 2. Pirat nicht den (soeben selbst erst an Bord gegangenen) Piratenkapitän vom überfallenen Kahn verdrängen.

©2014 Noris-Spiele  
Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Zoch Verlag  
Briener Straße 54a  
80333 München

www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele  
www.twitter.com/Zoch\_Spiele





# MANILA

**A far-eastern business contest  
for 3 to 5 players aged 10 and up**



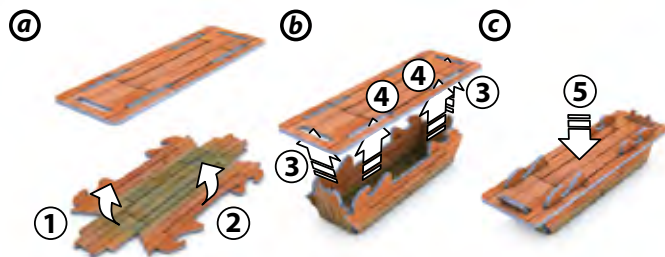
It is 1821, and for 250 years the Philippine Islands have been under the thumb of the Spanish crown. In the shadow of the colonial power, self-willed natives have established secret maritime trade with the Asiatic mainland. Using odd-looking punts and fragile bamboo barks, these black market traders cram their boats with nutmeg, silk, jade, and ginseng, and set sail to smuggle them into MANILA. Success in each venture is uncertain, as the seaworthiness of both boats and captains is poor. To add to their woes, pirates lie in wait to plunder boats that cannot escape them. Given all this, it is not surprising that wares that reach the black markets in MANILA command high prices, making the venture worth the risk for those who succeed. The black market dealers use accomplices to ensure they get the wares, bribe pilots to aid their cargoes and hinder others, and insure their cargoes against failure. And a few wealthy merchants hire pirates to attack the black market boats and secretly pocket the profits from these raids.

fig. 1: showing the contents, game board descriptions

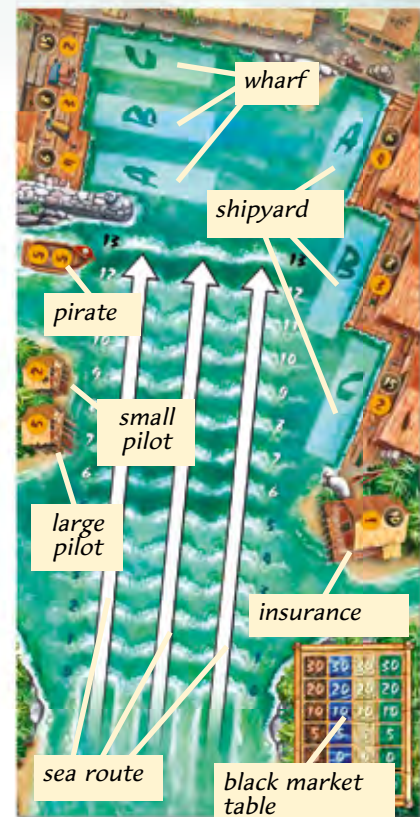
## Contents:



Before the first game, assemble the three punts like this:



1 game board



## Game overview

The game is played over several rounds (called voyages). In each voyage, 3 punts are loaded with wares and set sail for MANILA. At the beginning of each voyage, the office of the harbor master is auctioned. The office is important, as only the harbor master can decide which wares will be loaded and where the punts will sail from, giving some advantages over others. The harbor master is also the only one able to buy a new share as an investment in the future. Once the harbor master has executed the duties of his office, all players hire accomplices to help them earn money on the voyage. At the end of each voyage, players receive profits for successful accomplices. Wares, which reach MANILA, rise in value on the black market. The game ends as soon as one ware value reaches 30. The player who has accumulated the largest fortune is the winner.

## Preparation:

- Each player takes
- 30 PESOS
  - 2 shares
  - 3 accomplices
- (game for 3:  
4 accomplices)

- Each player takes 30 PESOS. Place the remaining coins as a harbor cash box next to the game board.
- Each player takes three accomplices in his color. Place unused figures back in the box

When playing with just three, each player takes four accomplices.  
Find other rule changes for playing with three in red on page 3.

Each player gets 2 of the well shuffled shares and looks at them without showing them to the other players. Now sort all remaining shares by ware and place them next to the game board (see fig. 2a).

- Place the four value indicators on space "0" of the black market table, matching their colors to those on the table (see fig. 2b).
- Place the punts, ware loads, and dice next to the game board.



(example)

fig. 2a: sort the remaining shares by ware and place them next the board as shown.



fig. 2b: the black market table at the beginning of the game.

## Playing the game:

The game is played in several consecutive voyages.

Each voyage is played in the following order:

1. The office of harbor master is auctioned
2. The office of harbor master is performed.
3. Place accomplices and move punts by rolling dice (= "place and roll dice")
4. Profit distribution
5. Ware values rise

### 1. The office of harbor master is auctioned

For the first voyage, the oldest player starts the auction with a bid of at least 1 PESO (or passes). For subsequent voyages, the player who was harbor master for the previous voyage, starts the bidding. If the starting player passes, his left neighbor begins, and so forth around the table, in clockwise order.

The auction continues in clockwise order, with each player, on his turn, passing or offering a higher bid. Once a player has passed in the auction for a voyage, he cannot re-enter the bidding at a later point. The auction continues until all have passed, but one. This player has won the auction. He pays his last bid amount to the harbor cash box and is now the new harbor master. If no player bids in the auction, the previous harbor master retains the office for this voyage.

No player may bid more than he is able to pay. A player may take a loan by encumbering any of his shares, to get the money he needs to pay his bid (see "Take out a loan").

### 2. The harbor master performs the duties of his office:

The harbor master...

- a)... may buy a share
- b)... has to decide which loads will be transported
- c)... has to place the punts in the water.



The player who bids highest, becomes the harbor master.

**a) Buy a share**

The harbor master may take a desired share from the game board. He pays the cost to the harbor cash box and places the share face-down with his unencumbered shares. The cost of a share is determined by the current value of the ware on the black market. It is at least 5 PESOS.



fig. 3: a nutmeg share currently costs 10 PESOS and a silk share costs 20 PESOS. Ginseng currently has no value on the black market, but the harbor master would pay 5 PESOS for a share, as he would for a jade share, which is currently valued at 5 PESOS on the black market.

Harbor master may buy 1 share  
Price = value of that ware on black market table, but, at least, 5 PESOS.



**b) Load goods**

Now the harbor master loads one ware on each of the three punts. It is his decision alone, which ware he does not load (see fig. 4).



fig. 4: the harbor master decided not to load silk.

Harbor master loads 3 wares and leaves one ashore.

**c) Place punts in water**

Now the harbor master is to place the three punts in the water, thus determining their starting positions. For each punt there is a sea route on the board with spaces numbered from 0 to 13, ending at the destination port.

- The harbor master places each punt on one of the sea routes, but never two punts on the same sea route.
- When he places a punt, he places it on one of the start positions on the sea route selected, numbered 0 to 5. He must not place any punt in a position higher than space 5 (spaces 0 to 5 are marked to reinforce this rule).
- Note, however, that the sum of the numbers of the 3 start position MUST always add to exactly 9 (see fig. 5a and 5b).

Harbor master determines the start spaces for the 3 punts.  
The sum of the start spaces = 9.  
No punt may start past space 5.



fig. 5a: when one sums the 3 start positions, they must always equal 9. For example, one punt can begin in space 4, another in space 3, so the last would have to be in space 2.



fig. 5b: the harbor master may place a punt on space 0, if the sum of the other two positions (e.g. 4+5) is equal to 9.



Alternate accomplice placing and punt moving (total of 3 each).

Game for 3: before the first punt moving, play 2 accomplice placing rounds (=4 placing rounds +3 moving rounds).

Accomplice placing round: each player places 1 accomplice. Harbor master starts.

**3. Place accomplices and move punts**

This phase has three accomplice placing rounds, each followed by a punt movement round. After the first accomplice placing round comes the first punt movement round, and so forth.

In a game with three players there are 4 accomplice placing rounds and 3 punt movement rounds: after the first accomplice placing round, there is a second accomplice placing round. Then comes the first punt movement round. After that, the rounds alternate as in the four-player game.

**Place accomplices:**

Beginning with the harbor master, and continuing in clockwise order, each player takes turns placing one of his accomplices on any vacant accomplice space and pays the amount shown on that space to the harbor cash box (exception: insurance, see below).

At any time, a player may choose to refrain from placing an accomplice on his turn. However, once a player has done so, he may place no further accomplices for this voyage.

If a player has no money and is also not able to take out a loan he may place accomplices as "blind passengers" for free (see "take out a loan" and "blind passenger").

## WHERE TO PLACE ACCOMPLICES?

Players can deploy their accomplices on the following places:



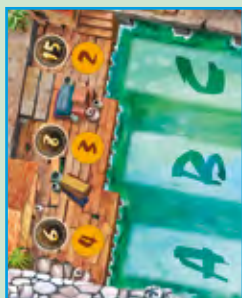
loaded punts

### Wares (on board the punts):

For ginseng, silk, and nutmeg, there are three accomplice spaces, and for jade there are four accomplice spaces.

When a player wants to place an accomplice on one of the 3 loaded wares, he should choose the lowest-priced empty space of the desired ware. Each player may place several accomplices on the same ware punt, if the space is available on his turns. Punts already docking at the port cannot take any new accomplices.

- The goal of this action: to have accomplices on a punt that reaches the port destination on this voyage, so the player can share in the profits (see: phase III: "profit distribution").
- The risk of this action: if the chosen punt does not reach the destination port, there is no profit to share, and the player gets no return on his accomplice investment.



port

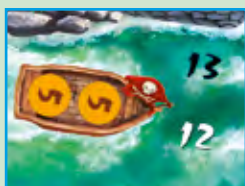
### Port and shipyard spaces:

At each port and shipyard space, there is an accomplice place. In addition to the punt placements, players may deploy their accomplices on any vacant port or shipyard space. As with the ware spaces on the punts, a player can deploy several accomplices on port and shipyard spaces, when they are vacant on his turns.

- The goal of this action: to have accomplices on spaces where punts arrive at the end of the voyage, so the player can earn the payment shown above the deployment space (see phase III: "profit distribution").
- The risk of this action: if no punt reaches the chosen port, the player gets no return on his accomplice investment.



shipyard

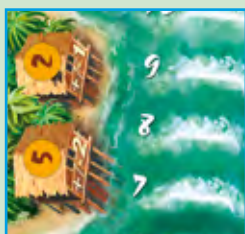


pirate boat

### Pirate spaces:

In the pirate boat are two accomplice spaces. The first to use the pirate boat will take the front space and become the captain. If the captain space is occupied, the player places his accomplice in the second space. One player can have accomplices in both spaces.

- The goal of this action: the pirates may board a punt that ends the second movement round on space 13 and may plunder any punt that ends its movement on the third round on space 13 (see "here come the pirates").
- The risk of this action: if no punt reaches space 13, the player gets no return on his accomplice investment.

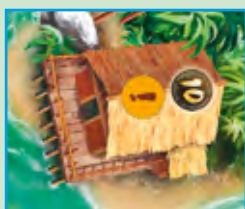


pilot island

### Pilot spaces:

The pilot island offers two accomplice spaces. When a player places an accomplice on one of these (vacant) spaces, he chooses between the "large" one, which is more expensive, but offers a better return or the "small" one.

- The goal of this action: before the third round of punt movement, the pilots have an opportunity to aid or hinder punts that have not yet reached their ports. Punts that reached their ports before round three cannot be affected by the pilots (see "the pilots do their thing").
- The risk of this action: the exercised influence does not achieve the desired goal.



insurance

### Insurance:

The insurance office has an accomplice space. The player who places an accomplice here, pays nothing, but immediately receives an "insurance" payment of 10 PESOS from the harbor cash box.

- The goal of this action: if, after three movement rounds, no punt lands at the shipyard, the player keeps the 10 PESOS insurance payment.
- The risk of this action: for each punt that lands at the shipyard, the insurance agent must pay the repair cost. In addition, the insurance agent takes over the profit disbursement to accomplices on those spaces (see: "the insurance pays")

## Movement rounds:

The harbor master rolls the three dice, whose colors correspond to the loaded wares. Then he moves each of the three punts - in any order - along its sea route the number of spaces shown on its die (see fig. 6).

- When a punt reaches its destination port with movement points remaining, these are “discarded”. In no other case, may the harbor master choose to “discard” a punt’s movement points.
- Each punt must move only on its sea route. Sea route changes are not allowed.
- Punts may not lose or exchange wares along the way.

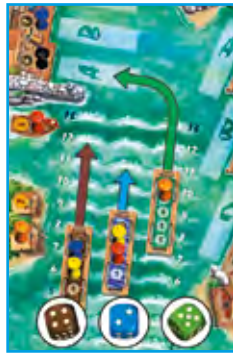


fig. 6: The brown “nutmeg die” shows a 4. Therefore, the harbor master moves the punt loaded with nutmeg 4 spaces in the direction of its port destination. He moves the silk punt 2 spaces forward. The jade junk reaches its port destination with 2 movement points remaining. These are discarded.

Punt moving round:  
Harbor master rolls the 3 dice that match the wares loaded on the 3 punts and moves the punts forward based on the die rolls.



## Successful voyage

Each punt which travels past space 13, reaches its destination port of MANILA. The first punt to reach MANILA is placed in port space A, the second is placed in port space B, and the third is placed in port space C (see fig. 7). No port space can get 2 punts.



fig. 7: The jade punt reached MANILA in the second round and now occupies port space A. In the third round, the other two punts reach MANILA. They are placed on port spaces B and C, without regard to which is placed where. If one of these two had not reached MANILA, port space C would remain vacant, and this punt would be placed on shipyard space Shipwrecks A.

Punts which move past space 13 arrive at the destination port.

## Shipwrecks

Punts, which fail to reach MANILA after three movement rounds, are damaged and must be placed in the shipyard (exception: punts which end movement in rounds 2 or 3 on space 13 are affected by the pirates; see “here come the pirates”) and may or may not be placed in the shipyard. When only one punt fails to reach MANILA, it is placed on shipyard space A. A second punt failing to reach MANILA is placed on shipyard space B. If all three punts fail to reach MANILA, the last is placed on shipyard space C (see fig. 8). No shipyard space can get 2 punts.



fig. 8: Only the silk punt arrived in MANILA. The other two punts failed to reach MANILA, or even space 13. They are both placed in the shipyard, in spaces A and B.

Punts that do not reach space 13 after 3 moving rounds are placed in the shipyard. There are 3 spaces each (A, B, and C) in the port and shipyard for punts that land there.

NOTE: immediately before the third movement round, the pilots have the opportunity to influence movement of the punts (see “the pilots do their thing”)!

## Here come the pirates

When a punt stops on space 13 at the end of a movement round, the pirates attack the punt.

- Punts standing after the second movement round on space 13, are boarded by the pirates.
- Punts standing after the third movement round on space 13, are plundered by the pirates.

A punt which arrives on space 13 other than at the end of a movement round, but by pilot influence, is not affected by the pirates (see “the pilots do their thing”). If there are no pirates on the pirate boat at the time of the punt’s arrival on space 13, the punt is not attacked.

### a) boarded by pirates (see fig. 9)

To board the punt, the player moves his pirate to a vacant space on the punt. If there is no vacant space in the punt, it cannot be boarded (see fig. 9). The pirate captain (forward space in the pirate boat) may board first. After he boards (or refrains from boarding), the second pirate may board. The choice to board or not is solely the choice of each pirate in order. Each may choose to remain on the pirate boat in the hopes of later plunder (see “plunder”).



Board: Only after the second movement round! Pirates may be placed on a vacant space of the punts.

If the second pirate remains alone in the pirate boat, he becomes the new pirate captain.

When the pirate captain boards a punt, the second pirate immediately becomes the pirate captain, moving to the forward position in the pirate boat. If there are several punts standing on space 13 after the second movement round, the pirates are free to choose which, if any punts to board, but must board vacant spaces only.



fig. 9: After the second movement round, the jade and ginseng punts are both on space 13. The pirate captain decides to board. As there is only vacant space on the ginseng punt, he boards here. There is no further vacant space on either punt, so the second pirate moves forward to become the pirate captain.

Note: players can increase the power of pirates somewhat by using the rule variant described at the end of these rules.

**Plunder: Only after the third movement round! The pirates share the profits of the wares plundered.**

The pirate captain decides to send the plundered punts to the harbor or to the shipyard.

### b) Plunder (see fig. 10)

Each punt, which stands on space 13 after the third movement round, falls completely into the hands of the pirates:

- All accomplices on the punt are removed and returned to their players.
- The pirates receive the income for each plundered punt from the harbor cash box (see chapter 3: “profit distribution”).
- Now, the pirate captain decides for each plundered punt separately whether it lands at the port or the shipyard. If he chooses the port for a punt, the value of the plundered ware rises in value (see “ware value rising”).

When a punt stands on space 13 after the third movement round and there are no pirates on the pirate boat, it is placed on the next vacant port space, and is treated as if it arrived at the destination port.



fig. 10: The nutmeg punt stands on space 13 after the third movement round. All accomplices on the punt are returned to their players with no profit. The pirates share the profit from the nutmeg punt of 24 PESOS (12 PESOS each) from the harbor cash box.

Before the 3rd movement round:

- the “small pilot” moves 1 punt by one space
- the “big pilot” moves 1 punt (2 spaces) or 2 punts (each by one space)

### The pilots do their thing

At the end of the last accomplice placing round (just before the last punt movement round) the pilots may use their influence on the movement of the punts. Pilots may not influence punts which have already reached MANILA.

- The “small pilot” (on the space costing 2 PESOS) goes first. He may move one punt either forward or backward by one space.
- Next, the “large pilot” takes his turn. He may move one punt up to two spaces or two punts each by one space. He decides for each separately whether to move it forward or backward. Also, he may move the punt the small pilot moved or not, as he chooses (see fig. 11)

When a pilot moves a punt past space 13, it has arrived at its port destination and he places it on the next vacant port space.

When a pilot moves a punt to space 13, nothing happens (the pirates only attack immediately after the movement round).



fig 11: The last accomplice placing round has ended. Before the last punt movement round, the harbor master pauses to give the pilots the opportunity to use their influence. The “small pilot” chooses to move the nutmeg punt forward by one space. Because the nutmeg punt has now arrived in MANILA, the small pilot places it on the next vacant port space and the “large pilot” will not be able to move it. The “large pilot” decides to move the jade punt backwards one space and the ginseng punt one space forward to space 13. As the pirates are not now active, they cannot attack the ginseng punt.

- The harbor master may only roll the dice to move the punts in the third movement round after he has given the pilots the opportunity to exercise their actions.
- Each pilot decides independently whether to use his influence or not. Thus, for example, the small pilot can choose to refrain, while the large pilot use his influence.

As soon as all punts have been moved in the third punt movement round and all punts have been placed on port or shipyard spaces, the profits are now paid.

## 4. Profit distribution

Now the players who placed their accomplices successfully will receive the profits from their successes:

- PIRATE ACCOMPLICES earn a profit only if a punt ended movement in space 13 at the end of punt movement round 3. The pirates plunder these punts, dividing the profits (value printed on ware load) equally between them. If only one pirate is on the pirate boat, he receives the entire profits from the plundered punts. All accomplices on the plundered punts are returned empty-handed to their players (see fig. 10).
- LOADED WARE ACCOMPLICES earn profits only if their punt arrived in the destination port of MANILA. On each ware load is the amount of profit to be earned, which the accomplices share equally among themselves (see fig. 12). All accomplices on a punt that was damaged and sent to the shipyard, go home empty-handed.
- PORT/SHIPYARD ACCOMPLICES earn a profit only if a punt landed at the port or shipyard space where they were deployed (see fig. 13a, 13b). Above the deployment spaces are printed the amounts of profit. The profit for port spaces is paid, in each case, from the harbor cash box. The profit for the shipyard spaces is paid by the insurance agent (if there is no insurance agent, it is paid by the harbor cash box). All accomplices deployed to a vacant port or shipyard space go home empty-handed.



fig. 12: The jade punt arrived in MANILA with 3 accomplices on board. Therefore, each accomplice receives a third of the 36 PESO profit. The red player gets 24 PESOS, as he has 2 accomplices on the jade punt; the yellow player gets 12 PESOS for his accomplice on the jade punt.



fig. 13a: Because 2 punts reached the destination port, the ORANGE player earns 6 PESOS and the RED player earns 8 PESOS. The BLUE player bet on all 3 punts reaching MANILA, but lost, so he earns nothing for this accomplice.



fig. 13b: Only the ginseng punt landed at the shipyard, earning the BLUE player 6 PESOS. The BLACK player has an accomplice there, but he placed him on the space for two punts landing (shipyard space B) in the shipyard, so he gets nothing.

### The insurance pays

Each punt, which lands in the shipyard, is damaged. To repair the damage, the insurance agent must pay (see fig. 14). He pays the insurance

- to the player who deployed an ACCOMPLICE to the shipyard space where the damaged punt landed.
- to the harbor cash box, if no ACCOMPLICE was placed on the shipyard space where the punt landed.

The insurance payment is like a profit, which is paid according to the number printed above the shipyard space where the punt landed (see fig. 14).

The insurance agent player may first take his profits for the voyage before paying for the punt repairs. If he does not have enough cash to make the payments, he must take out loans to cover the missing amounts (see "take out a loan").

If he cannot raise enough cash, even with loans, to pay the entire amount, he pays all that he can and the rest comes from the harbor cash box. The player does not have to repay the amount paid by the harbor cash box in this case.



fig. 14: For both punts that landed in the shipyard, the insurance agent must pay for repairs. He pays 6 PESOS to the BLUE player and 8 PESOS to the ORANGE player. However, as the BLUE player is the insurance agent, he pays only the 8 PESOS to the ORANGE player.

### Profits:



A. Pirates receive the profits of plundered punts and share them equally (the harbor cash box pays).

B. Loaded ware accomplices earn profits of the ware arriving in the destination port (the harbor cash box pays).

C. Port accomplices earn a profit if a punt landed at the port space where they were deployed (the harbor cash box pays).

D. Shipyard accomplices earn a profit if a punt landed at the shipyard space where they were deployed. The insurance agent pays. If there is no insurance agent, the harbor cash box pays.

The insurance agent also pays for the repair of punts on shipyard spaces where no accomplice has been placed. This amount he pays to the harbor cash box.

To encumber one share  
 = 12 Pesos from the harbor cash box.  
 Pay back  
 = 15 Pesos



Encumbered share  
 = minus 15 Pesos at game end.

A player who has no cash can place an accomplice for no cost ("blind passenger").

Wares, which reach the port, rise in value up by one space on the black market table.

Game end: One ware reaches the value of 30.

Winner: The player with the highest fortune (pesos plus unencumbered shares minus encumbered shares).

### Take out a loan

Each player who has unencumbered shares, can, at any time, take out a loan from the harbor cash box, by encumbering one or more of his unencumbered shares. To indicate the share is encumbered, the player places it apart from his unencumbered shares face-down in his play area. For each share, the harbor cash box will loan 12 PESOS. When a player must make a payment and does not have enough cash, he MUST take out a loan, so that he may settle his commitments. When a player does not have enough cash and potential money from unencumbered shares,

- he may not bid for the office of harbor master with an amount higher than he could raise with his current cash and available loans.
- he must take all the loans he can and pay for the repairs as insurance agent until he has no more unencumbered shares-the remaining amounts will be paid by the harbor cash box (see "the insurance pays").

Each encumbered share may be made unencumbered by repaying the loan, plus interest, for a total of 15 PESOS to the harbor cash box. The player places the now unencumbered share face up back with the other unencumbered shares in his play area. He can, of course, use the share again to take out a loan, if necessary.

At game end, the players must pay back 15 PESOS for each still encumbered share in their play areas (see "game end and the winner").

### Blind Passenger

When a player has no cash (and has no unencumbered shares with which to take out loans), he becomes a "Blind Passenger", he may place an accomplice as a blind passenger on any vacant place of any punt for no cost. All other spaces are not available to him until he has cash once more. If after adding all cash and loans, the player still comes short of paying for the least expensive space, he can still place his accomplice on this space but must pay all his remaining cash to the harbor cash box.

## 5. Ware values rise

All wares, which were delivered on this voyage to the destination port of MANILA, rise in value. To do this, move the value markers for these wares on the black market table up by one space (e.g. from 0 to 5). Wares that did not reach the harbor remain the same in value.

Next, to prepare for the next voyage, all punts and ware loads are placed at the edge of the game board. The players take all their accomplices back. The next voyage begins with the auction of the office of the harbor master.

## Game end & the winner:

As soon as the value marker for at least one ware reaches 30 on the black market table, the game ends. Each player counts his cash (PESOS) and adds to this the value of his shares (the value of the ware as shown on the black market table). From this sum, he subtracts 15 PESOS for each encumbered share (loan not yet repaid). This final total is the players FORTUNE.

The player with the highest fortune is the most successful merchant in MANILA, and the winner of the game!

Variant: the pirates are allowed to board a punt even if there are no vacant spaces on them. The boarding player removes one of the accomplices on the punt, returning him to his player, and putting his pirate in his place. If, however, there are vacant spaces on any punt on space 13, these must be filled first by the pirates. Only when there are no vacant spaces can a pirate displace an accomplice on a punt. If both pirates board the same punt, the second pirate may not displace the pirate captain who just boarded the punt.



Author: Franz-Benno Delonge  
 Illustration: Victor Boden

Translation: Sybille & Bruce Whitehill "Word for Wort"

©2014 Noris-Spiele  
 Georg Reulein GmbH & Co. KG  
 Zoch Verlag  
 Brienner Straße 54a  
 80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)





# MANILA

Trafics et spéculations en Extrême-Orient  
pour 3 à 5 pirates dès 10 ans.

En 1821, la « Isla Felipina » est sous le joug des colons espagnols. Les galions quittent le port d'Acapulco chargés d'or en direction de Manilla. Là-bas, le précieux métal est échangé contre des épices, de la soie, du chanvre, de la porcelaine et bien d'autres trésors d'Extrême-Orient.

Mais à l'ombre du pouvoir colonial, des marchands locaux s'obstinent à mettre en place un commerce maritime secret entre les archipels avoisinants et le continent asiatique. Des bateaux chargés de muscade, de jade, de ginseng et de soie quittent Manilla. Cependant, aucun n'est sûr d'arriver à bon port, certains navires auraient besoin d'une remise en état et les capitaines semblent n'être que de pauvres moussaillons ! De plus, des pirates essaient de piller les cargaisons.

Une bourse du marché noir se met en place par de gros paris pris sur les bateaux qui arrivent au port. Pour tenter de protéger leurs bateaux, les marchands envoient des complices pour corrompre les pilotes. Les figures les plus respectées n'hésitent pas à engager un bateau pirate pour profiter secrètement de la « tragique » perte de marchandises qu'ils regrettent ensuite publiquement : « VAYA CON DIOS... »



## MATÉRIEL



4 cargaisons de marchandises précieuses (tuiles)



4 dés de couleur



4 marqueurs de valeur (à la couleur des 4 marchandises)



20 cartes actions (5 cartes par marchandise)

muscade soie ginseng jade

Ill. 1 :

79 PESOS, pièces de monnaie de la devise des Philippines

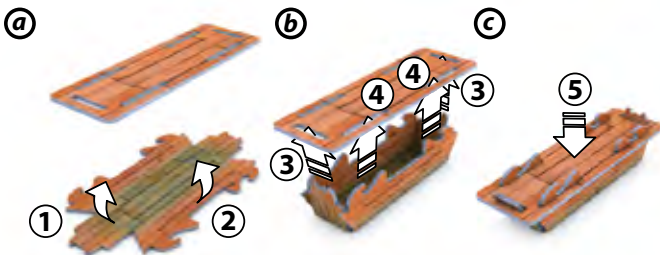


20 pions en couleurs

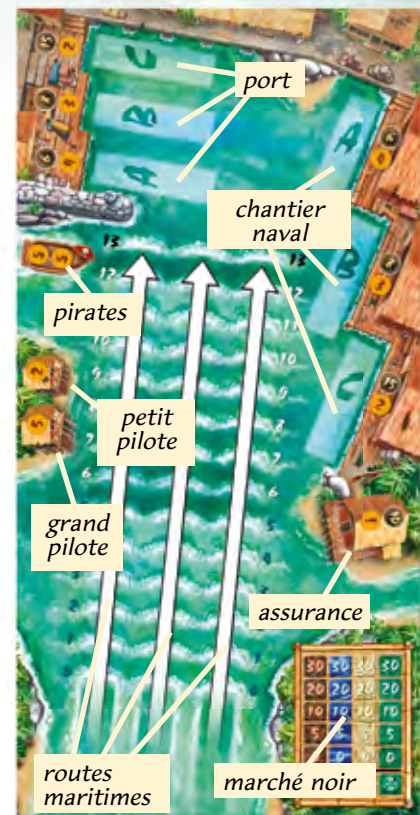


3 bateaux

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, montez les 3 bateaux comme suit :



1 plateau de jeu



## DÉROULEMENT DU JEU (RÉSUMÉ)

Les EXPÉDITIONS MARITIMES (tours de jeu) se succèdent. Cette phase du jeu est composée de 3 tours de pose et de 3 tours de dés, joués alternativement. A chaque expédition, 3 bateaux mettent le cap sur le port de Manilla. Au début de chaque expédition, cet argent vous permet d'acheter aux enchères la fonction de CAPITAINE DU PORT, qui est le seul à pouvoir acquérir de nouvelles actions. De plus, celui-ci choisit les marchandises qui peuvent être chargées à bord des bateaux et donne l'avantage de départ à chaque bateau. Une fois que le capitaine du port est désigné, les joueurs utilisent leur argent pour effectuer certaines actions avec l'aide de leurs COMPLICES.

A la fin de chaque expédition, les joueurs gagnent de l'argent pour les complices les mieux placés. Les marchandises qui parviennent au port voient leur valeur augmenter. Le jeu est terminé dès que la valeur d'une marchandise atteint 30. Le vainqueur est le joueur qui possède alors la plus grosse fortune.

## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit :  
30 PESOS

2 actions,  
3 complices.

Pour les parties à 3 joueurs, chaque joueur reçoit 4 complices.



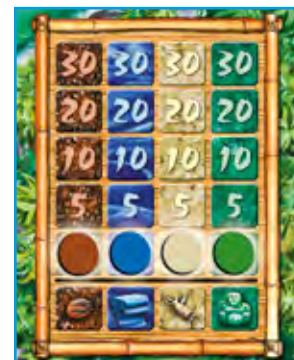
1. Chaque joueur reçoit 30 PESOS, les pièces restantes sont placées à côté du plateau de jeu. Elles forment la CAISSE DU PORT.
2. Chaque joueur reçoit 3 complices de même couleur. Les pions restants sont remis dans la boîte.

Les 4 complices sont utilisés uniquement pour les parties à 3 joueurs.

3. Parmi les 20 actions, on en prend 3 de chaque marchandise et on les mélange. Chaque joueur reçoit alors 2 actions de ce paquet qu'il est le seul à pouvoir regarder. Les actions non distribuées sont triées par type de marchandises et posées faces visibles à côté du plateau de jeu. Le nombre d'actions disponibles pour chaque marchandise est mis à la vue de chaque joueur (voir ill.2a).
4. Les marqueurs de valeur sont posés sur la case « 0 » de couleur correspondante sur le « tableau des cours du marché noir » (voir ill. 2b).
5. Les bateaux, les cargaisons de marchandises et les dés sont posés à côté du plateau de jeu.



Ill. 2a : les actions non distribuées aux joueurs sont posées faces visibles à côté du plateau.



Ill. 2b : la situation du marché noir au début de la partie.

## DÉROULEMENT DU JEU

Chaque expédition maritime se déroule en 4 phases dans l'ordre suivant :

- I - Mise aux enchères et exercice de la fonction de capitaine du port
- II - Placement des complices et jet de dés pour les bateaux
- III - Distribution des revenus
- IV - Augmentation de la valeur des marchandises

L'expédition est ensuite terminée. La fonction de capitaine du port est remise aux enchères pour l'expédition suivante...

### PHASE I : MISE AUX ENCHÈRES ET EXERCICE DE LA FONCTION DE CAPITAINE DU PORT

A chaque tour de jeu, la fonction de capitaine du port est attribuée à un joueur.

Intérêt d'exercer la fonction de capitaine du port :

- il peut acheter une action,
- il détermine quelles cargaisons de marchandises vont être transportées,
- il détermine la position de départ des bateaux,
- il pose le premier complice (en phase II).

#### MISE AUX ENCHÈRES DE LA FONCTION DE CAPITAINE DE PORT.

Pour commencer le premier tour de jeu, le joueur le plus âgé lance la première offre (au moins 1 PESO). Lors des tours suivants, c'est le capitaine du port du tour précédent qui ouvre l'enchère. S'il ne peut ou s'il ne veut pas faire d'offre, c'est son voisin de gauche qui débute alors l'enchère et ainsi de suite.

Chacun leur tour, les joueurs font une offre. Chaque joueur doit renchérir sur à l'offre précédente sinon, il passe. Un joueur qui passe son tour ne peut revenir dans l'enchère par la suite et faire une nouvelle offre. Le joueur dont l'offre est la plus élevée devient le capitaine du port. Il paye la somme mise à la caisse du port.

Si aucun joueur ne fait d'offre, le capitaine du port du tour précédent reste en fonction.

Un joueur ne peut pas faire d'offre supérieure à ce qu'il peut payer, mais il peut mettre en gage des actions (et ainsi prendre un crédit) pour payer son offre (voir paragraphe « Prendre un crédit »).

Le joueur qui mise le plus devient le capitaine du port.

## LE CAPITAINE DE PORT EXERCE SES FONCTIONS

### a) Acheter des actions

Dans un premier temps, le capitaine du port décide s'il veut acheter des actions. Il choisit alors l'action qu'il souhaite. Pour cela, le joueur paye à la caisse du port que la valeur actuelle de la marchandise au marché noir en PESOS. Une action dont la valeur est « 0 » coûte un minimum de 5 PESOS au capitaine du port (voir ill. 3).



Ill. 3 :

Une action de muscade coûte 10 PESOS.

Une action de soie coûte 20 PESOS.

L'action de ginseng n'a pas de valeur sur le marché noir, mais coûte quand même 5 PESOS, comme l'action de jade qui a une valeur de 5 PESOS au marché noir.

Le capitaine du port peut acheter 1 action au cours du marché, mais le prix minimum reste fixé à 5 PESOS.



### b) Charger les marchandises

C'est la deuxième « action administrative » du capitaine. Il charge une marchandise sur chacun des 3 bateaux. Il décide ou non ou non telle ou telle autre marchandise (voir ill. 4).

Ill. 4 : le capitaine du port a décidé de ne pas charger de soie.



Le capitaine du port charge 3 marchandises et en laisse 1 à terre.

### c) Placer les bateaux

Le capitaine du port met les bateaux à l'eau et détermine leur position de départ :

- Chaque bateau doit suivre une „route maritime“ composée de cases de « 0 » à « 13 » dont l'arrivée est le port de destination.
- Le capitaine du port place chacun des bateaux sur la route de son choix (il ne peut y avoir plusieurs bateaux sur la même route).
- Pour chaque bateau, le capitaine du port choisit une case départ parmi les cases de « 0 » à « 5 » sur sa route.
- La somme des 3 positions de départ doit toujours être exactement égale à 9 (voir ill. 5a & 5b).



Ill. 5a : La somme des 3 positions doit être égale à 9. On peut, par exemple, placer les bateaux sur les cases 4, 3 et 2. Il est interdit d'avoir un placement de départ dont la somme des 3 positions de départ serait inférieure ou supérieure à 9.

routes maritimes



Ill. 5b : Si un bateau est placé sur la case « 0 » alors les deux autres bateaux doivent obligatoirement être placés sur les cases 5 et 4. Aucun bateau ne peut prendre son départ sur une case supérieure à la case 5.

Le capitaine du port détermine la position de départ des 3 bateaux

Somme des cases de départ = 9

Aucun bateau de peut commencer au-delà de la case 5.



## PHASE II : PLACEMENT DES COMPLICES ET JET DE DÉS POUR LES BATEAUX

Cette phase du jeu est composée de 3 tours de pose et de 3 tours de dés, joués alternativement : on joue un tour de pose puis un tour de dés, etc.

Remarque : Une partie à 3 joueurs comporte 4 tours de pose et 3 tours de dés. On effectue successivement les 2 premiers tours de pose. Ensuite, à lieu le premier tour de dés. On alterne les tours jusqu'au dernier tour de pose (4<sup>ème</sup>) et dernier tour de dés (3<sup>ème</sup>).

### Déroulement d'un tour de pose

En commençant par le capitaine, les joueurs posent tour à tour un de leurs complices sur une case inoccupée de leur choix et payent à la caisse du port la somme indiquée sur cette case (exception : Assurance, voir plus loin).

Un joueur qui renonce à poser un de ses complices ne pourra le poser lors du tour de pose suivant. Un joueur qui n'a plus d'argent et qui ne peut pas prendre de crédit peut- en tant que « passager clandestin » - poser un COMPLICE de façon exceptionnelle et gratuite (cf. paragraphes « prendre un crédit » et « passager clandestin »).

On alterne les tours de pose et les tours de dés (3 fois)

A 3 joueurs : avant le premier tour de dés, il y a 2 tours de pose

Tour de pose : chaque joueur pose un complice, le capitaine du port commence.

## Où poser les complices ?

On peut poser des complices sur les cases suivantes :



bateaux chargés

### Sur les cases Marchandises à bord des bateaux :

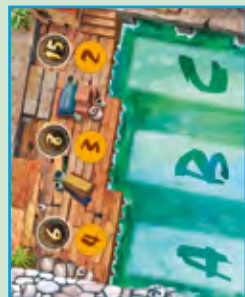
3 emplacements pour les cargaisons de ginseng, de soie et de muscade.

4 emplacements pour les cargaisons de jade.

Lorsqu'un joueur veut placer un de ses complices sur une des 3 marchandises chargées, il le fait sur l'emplacement libre le plus avantageux pour la marchandise choisie. Au cours des tours de pose, chaque joueur peut poser plusieurs de ses complices sur un même bateau.

→ But de cette action : Après avoir lancé 3 fois les dés, si le bateau atteint le port de destination, les complices se partagent les bénéfices. (cf. phase III : « Distribution des revenus »).

→ Risque de cette action : si le bateau n'atteint pas le port d'arrivée, l'argent investi est perdu.



port

### Sur les cases du port et sur les cases chantier naval:

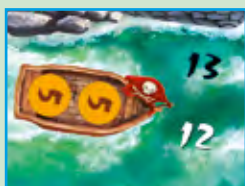
Chaque joueur dispose d'un emplacement dans le port et le chantier naval pour y placer un complice. Il y place un complice sur un emplacement inoccupé de son choix. Au cours des tours de pose, chaque joueur peut placer ses complices dans les ports et/ou chantiers navals.

→ But de cette action : Après avoir lancé 3 fois les dés, si un bateau arrive au niveau de la case sur laquelle un joueur a placé un complice, alors ce joueur gagne la somme indiquée par la case (cf. phase III : « Distribution des revenus »).

→ Risque de cette action : si aucun bateau n'arrive au niveau cette case sur laquelle est placé un complice, l'argent investi est perdu.



chantier naval



bateau pirate

### Sur les cases Pirates:

Sur le bateau pirate (dessiné sur le plateau) figurent deux emplacements pour des pirates.

Pour charger un complice à bord du bateau pirate, on doit le placer sur la « case avant » du bateau. Le pirate est alors appelé le « CAPITAINE DES PIRATES ».

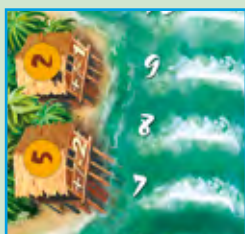
Si cette case avant est occupée, le joueur pose son complice sur la case inoccupée.

Remarque : Au cours des tours de pose, un même joueur peut occuper les deux cases du bateau pirate avec ses complices.

→ But de cette action (bateaux se trouvant exactement sur la case 13) :

Au 2<sup>ème</sup> tour de dé, ces bateaux peuvent être **abordés** par les pirates. Au 3<sup>ème</sup> tour de dé, ces bateaux peuvent être **pillés** par les pirates (cf. paragraphe « Case 13 : les pirates »).

→ Risque de cette action: si aucun bateau n'atteint la case 13, les pirates ne peuvent rien gagner.



pilotes

### Sur les cases de pilotage

L'« ÎLE DE PILOTAGE » offre deux emplacements dont le coût varie d'un emplacement à l'autre. Un joueur place un complice « pilote » sur l'un des deux emplacements (si toutefois ils sont libres). Le complice placé sur l'emplacement le plus cher sera appelé « chef-pilote ».

→ But de cette action : Juste avant le 3<sup>ème</sup> tour de dés, les pilotes peuvent influencer le déplacement des bateaux. Ils essaient de gêner ou de faciliter l'arrivée d'un bateau au port de destination. Les bateaux qui se trouvent déjà au port ne peuvent plus être déplacés (cf. paragraphe « Les pilotes s'en mêlent »).

→ Risque de cette action : L'action peut ne pas avoir l'effet escompté.



assurance

### Sur la case Assurance

Le bâtiment d'assurance ne dispose que d'un seul emplacement. Lorsqu'un joueur y place un complice, il devient un « agent d'assurance ». La caisse du port lui verse immédiatement 10 PESOS.

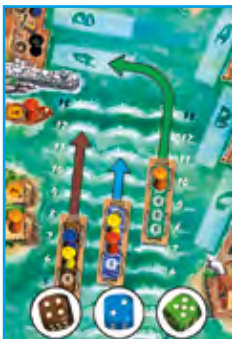
→ But de cette action : Au 3<sup>ème</sup> jet de dés, si aucun bateau n'arrive au chantier naval, le joueur garde les 10 PESOS reçus.

→ Risque de cette action : Pour chaque bateau qui arrive au chantier naval, le joueur paie les « réparations ». (Voir paragraphe « L'assurance paye »).

## Déroulement d'un tour de dés

Le capitaine du port lance les 3 dés dont les couleurs correspondent aux marchandises chargées. Il déplace ensuite les bateaux vers port de destination dans l'ordre de son choix. Pour ce faire, il les déplace du nombre de cases indiquées par le dé de couleur correspondante (cf. ill. 6).

1. Si un bateau atteint le port de destination, les déplacements restants sont perdus.
2. Chaque bateau se déplace le long de « sa » route, sans pouvoir en changer.
3. Il n'est pas possible de perdre (ou d'échanger) de marchandises en chemin.



Ill. 6 : le « dé marron » indique un 4. Le bateau qui transporte la muscade se déplace donc de 4 cases en direction du port de destination.

Le bateau qui transporte la soie avance de 2 cases, conformément au résultat du dé bleu.

Le bateau de jade atteint le port en 4 cases. Un des points du dé vert « 5 » ne sont donc pas utilisés.



Tour de dés :

le capitaine du port lance les 3 dés correspondant aux 3 marchandises chargées et avance les bateaux correspondant au chiffre obtenu.



Les bateaux qui dépassent la case 13 sont placés au port.

## Expédition réussie

Lorsqu'un bateau dépasse la case 13, il atteint le port de Manilla et est placé sur la case A du port. Un 2<sup>ème</sup> bateau arrive au port de Manilla et est posé sur la case B. Si deux bateaux atteignent le port en même temps, la case sur laquelle ils sont posés n'a pas d'importance.

Ce n'est que lorsque 3 bateaux arrivent au port de destination que la case C est occupée (voir ill. 7). Ces cases ne peuvent être occupées par deux complices à la fois..



Ill. 7 : Le bateau de jade a atteint le port au 2<sup>ème</sup> tour de dés, la case A est donc occupée.

Au 3<sup>ème</sup> jet de dés, les deux autres bateaux atteignent le port de destination. L'un est placé sur la case B, l'autre sur la C.

## Naufrage

Les bateaux qui n'ont pas atteint le port après les trois tours de dés sont endommagés. Ils doivent aller au chantier naval (exception : pour les bateaux arrivés sur la case 13, voir paragraphe « Case 13 : les pirates »).

Si un bateau n'atteint pas le port, il est placé sur la case A du chantier naval, et ainsi de suite pour les bateaux suivants sur les cases B et C (voir ill. 8).

Les cases du chantier naval ne peuvent être occupées deux fois.



Ill. 8 : seul le bateau chargé de soie a atteint le port.

Les deux autres bateaux sont placés sans ordre d'importance, sur les cases A et B du chantier naval.

Les bateaux qui n'ont pas dépassé la case 13 après les 3 tours de dés sont placés au chantier naval.

Les cases de port et de chantier naval sont remplies en commençant par la case A (puis B et C)

ATTENTION : juste avant le 3<sup>ème</sup> tour de dés, les pilotes effectuent leur tour de jeu (voir paragraphe « Les pilotes s'en mêlent »).

## Case 13 : Les pirates

Si, après un jet de dés, un bateau arrive sur la case 13, il peut être attaqué par les pirates. Si, le bateau pirate est inoccupé, il n'arrive rien au bateau.

Les bateaux peuvent atteindre la case 13 lors du 2<sup>ème</sup> ou du 3<sup>ème</sup> tour de dés :

- a) Les bateaux qui atteindront la case 13 lors du 2<sup>ème</sup> tour de dés seront abordés.
- b) Les bateaux qui atteindront la case 13 lors du 3<sup>ème</sup> tour de dés seront pillés.

Un bateau, qui atteint la case 13 lorsqu'il est déplacé par un pilote, n'est pas affecté par les pirates. Les pirates ne peuvent passer à l'attaque dans ce cas (voir paragraphe : « Les pilotes s'en mêlent »).

### a) Abordage (voir ill. 9)

Le « capitaine des pirates » peut passer à l'abordage en premier. Le 2<sup>ème</sup> pirate (s'il y en a un) peut ensuite passer à l'action. Les pirates ne peuvent renoncer de passer à l'abordage s'ils espèrent pouvoir piller un bateau après le 3<sup>ème</sup> tour de dés (voir plus loin « Aborder »).

Pour passer à l'abordage, le joueur ne peut poser son pirate que sur un emplacement libre du bateau attaqué.



Passer à l'abordage : seulement après le 2<sup>ème</sup> tour de dés !

Les pirates doivent occuper des cases libres sur les bateaux.

Si le 2<sup>ème</sup> pirate reste seul à bord du bateau pirate, il devient le capitaine

S'il n'y a plus d'emplacement libre à bord du bateau, le joueur pirate ne peut pas aborder. Si seul le capitaine des pirates passe à l'abordage, le deuxième pirate devient immédiatement le chef des pirates. Il est placé sur la case de devant du bateau pirate.



Ill. 9 : Au 2<sup>ème</sup> tour de dés, les bateaux de jade et de ginseng on atteint la case 13. Le capitaine des pirates décide d'aborder. Celui-ci est obligé d'occuper le seul emplacement libre sur le bateau de ginseng. Le second pirate ne peut passer à l'abordage. Il devient donc le chef des pirates.

Si plusieurs bateaux atteignent la case 13 lors du 2<sup>ème</sup> tour de dés, chaque pirate peut choisir le bateau qu'il souhaite aborder.

Piller : seulement après le 3<sup>ème</sup> tour de dés !

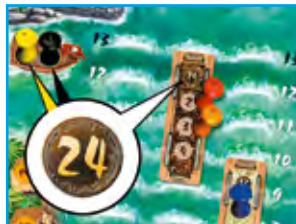
### b) Pillage (voir ill. 10)

Les bateaux qui se trouvent sur la case 13 après le 3<sup>ème</sup> tour de dés, tombent aux mains des pirates.

1. Les complices qui se trouvent à bord sont retirés des bateaux et rendus à leurs propriétaires.
2. La caisse du port verse les revenus aux pirates pour les bateaux pillés (voir plus loin « Phase III : Distribution des revenus »).
3. Ensuite, le capitaine des pirates décide pour chaque bateau pillé, s'il sera posé sur le port de destination ou sur le chantier naval. S'il décide de placer le bateau sur le port, la marchandise chargée voit sa valeur augmenter au marché noir (voir « Phase IV : Augmentation de la valeur des marchandises »).

Les pirates se partagent la valeur de la (des) marchandise(s) pillée(s).

4. Si, après le 3<sup>ème</sup> tour de dés, un bateau atteint la case 13 et que le bateau pirate est inoccupé, le bateau est placé sur la première case libre du port.



Ill. 10 : Le bateau de muscade atteint la case 13 après le 3<sup>ème</sup> tour de dés. Les complices qui se trouvent à son bord sont rendus à leur propriétaire. La valeur de la muscade est de 24 PESOS que vont se partager les 2 pirates (12 PESOS chacun).

Avant le 3<sup>ème</sup> tour de dés :

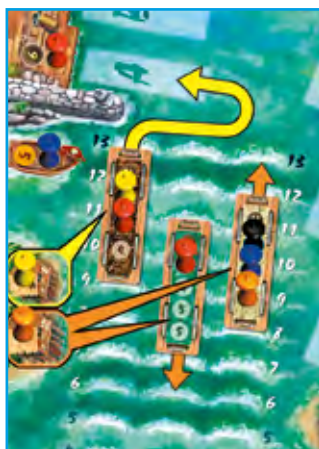
- le « petit pilote » déplace un bateau de 1 case.
- le « grand pilote » déplace 1 bateau (de 2 cases) ou 2 bateaux (d'une case chacun).

### Les pilotes s'en mêlent

A la fin du dernier tour de pose (précédent le 3<sup>ème</sup> tour de dés), les pilotes peuvent influencer le déplacement des bateaux.

Remarque : Un bateau qui a déjà atteint le port de destination ne peut se déplacer.

1. Le chef-pilote (case 5) déplace un bateau de 2 cases ou deux bateaux d'une case chacun. Il choisit de déplacer son bateau, soit vers le port de destination, soit dans la direction opposée.
2. Ensuite, le 2<sup>ème</sup> pilote déplace un bateau d'une case dans la direction de son choix. Il peut choisir un bateau qui a déjà été déplacé par le chef-pilote (voir ill. 11). Si un pilote déplace un bateau au-delà de la case 13, ce bateau est posé sur la première case libre du port. Si un pilote déplace un bateau sur la case 13, il ne se passe rien (les pirates n'attaquent qu'après un tour de dés).



Ill. 11 : Le dernier tour de pose est terminé. Avant le 3<sup>ème</sup> tour de dés, les pilotes vont jouer. Le « petit pilote » décide d'avancer le bateau de muscade d'une case. Celui-ci atteint alors le port. Il ne peut pas être déplacé par le « grand pilote ».

Le « grand pilote » décide d'avancer le bateau de ginseng sur la case 13. Le bateau n'est pas attaqué par les pirates parce que le tour de dés n'a pas encore eu lieu. Il recule ensuite le bateau de jade d'une case.

3. Le capitaine du port ne peut lancer les dés pour le 3<sup>ème</sup> tour de dés que lorsque les pilotes ont pu effectuer leurs actions.
4. Tout pilote peut renoncer à son action en choisissant de ne déplacer aucun bateau.

La phase II prend fin au 3<sup>ème</sup> tour de dés quand les 3 bateaux se trouvent sur les cases de port ou de chantier naval. On distribue alors les revenus.

## Phase III : DISTRIBUTION DES REVENUS.

Après le 3<sup>ème</sup> tour de dés, la caisse du port verse des revenus à chaque joueur pour les complices bien placés :

- Les COMPLICES à bord du BATEAU PIRATE ne gagnent des revenus que si au moins un bateau a atteint la case 13. Les pirates pillent ce bateau et se partagent les gains indiqués sur la carte de marchandise chargée par le bateau pillé. Les complices se trouvant sur ce bateau sont rendus à leur propriétaire (voir ill. 10).
- Les COMPLICES se trouvant sur des bateaux CARGAISONS DE MARCHANDISES ne gagnent de revenus que si le bateau a atteint le port de destination. Le revenu, indiqué sur chaque carte de marchandises, est distribué en part égale à chacun des complices du bateau à l'arrivée (voir ill. 12). Les complices à bord des bateaux dans le chantier naval n'ont pas atteint le port. Ils ne gagnent rien.
- Les COMPLICES qui se trouvent sur des CASES DE PORT ou de CHANTIER NAVAL ne gagnent de revenus que si un bateau se trouve sur la case correspondante (voir ill. 13a et 13b). La case concernée indique la somme gagnée. La caisse du port paye les revenus des cases du port. L'agent d'assurance paye les revenus des cases du chantier naval (s'il y en a un, sinon c'est la caisse du port qui paye). Les complices se trouvant sur une case du port ou du chantier naval -occupée-, ne gagnent rien.



Ill. 12 : le bateau de jade atteint le port avec 3 complices. La caisse du port paye donc 36 PESOS : Le joueur rouge qui y a placé 2 complices, reçoit 24 PESOS.



Ill. 13a : Le joueur ORANGE gagne 6 PESOS, 2 de ses bateaux ont atteint le port. Le joueur ROUGE gagne 8 PESOS. Le joueur BLEU ne gagne rien, ses 3 bateaux ne sont pas arrivés au port.



Ill. 13b : Au chantier naval, seul se trouve le bateau de ginseng. Le joueur NOIR ne gagne rien car son complice est placé sur la case B du chantier naval.

- Les COMPLICES placés en tant que pilotes ne gagnent pas de revenus.

### L'assurance paye

Chaque bateau dans le chantier naval est considéré comme étant un « sinistre » que l' « agent d'assurance » doit régler. Le montant est réglé soit :

- au joueur qui possède un COMPLICE sur une case de chantier naval quand un bateau s'y trouve.
  - à la caisse du port s'il n'y a pas de COMPLICE sur une case du chantier naval où il y a un bateau.
- Le montant de l'assurance correspond à la somme indiquée par la case du chantier naval (voir ill. 14)

L'agent d'assurance peut encaisser ses revenus du tour avant de payer les sinistres. S'il ne peut payer entièrement, il fait un crédit de valeur suffisante en mettant en gage des actions (voir paragraphe : « Prendre des crédits »).

S'il ne peut récupérer suffisamment d'argent, il règle alors ses dettes le mieux possible en mettant toutes ses actions en gage. La caisse du port paye ensuite les sommes restantes que le joueur n'a pas pu payer. Celui-ci n'aura pas à rembourser la caisse du port dans la suite du jeu.



Ill. 14 : Deux bateaux se trouvent au chantier naval, l'agent d'assurance doit payer leurs réparations. 6 PESOS au joueur bleu et 8 PESOS au joueur orange. L'agent d'assurance étant également le joueur bleu, il ne paye que 8 PESOS au joueur orange.

### Revenus :



A. Les pirates reçoivent leurs revenus pour les bateaux pillés, en parts égales (payés par la caisse du port).

B. Les complices sur les bateaux reçoivent la valeur de la marchandise avec laquelle ils ont atteint le port de destination (payés par la caisse du port).

C. Chaque case de port rapporte son revenu au complice si le bateau l'a atteinte.

D. Chaque case de chantier naval rapporte son revenu au complice si le bateau s'y trouve.

L'agent d'assurance paye. S'il ne peut payer, c'est la caisse du port qui paye.

L'agent d'assurance paye les réparations des bateaux qui se trouvent sur les cases de chantier naval non occupées (à la caisse du port).

**Mettre une action en gage (« crédit »)**

**= 12 Pesos versés par la caisse du port**

**Remboursement = 15 Pesos**



**Crédit non remboursés = 15 points perdus en fin de partie**

**Un joueur qui est « sur la paille » peut placer un complice sur un bateau de transport (« passager clandestin »)**

**La valeur des marchandises qui ont atteint le port de destination monte d'une case au marché noir.**

**Fin du jeu : une marchandise atteint la valeur de 30 Pesos**

**Le Vainqueur est le joueur qui amasse la plus grosse fortune**

**(PESOS + actions - crédits non remboursés)**



## Prendre un crédit

Un joueur peut à tout moment mettre en gage des actions à la caisse du port, pour prendre un crédit. Pour ce faire, il pose devant lui l'action face cachée.

- La caisse du port lui verse en échange 12 PESOS par action. Un joueur qui a besoin d'argent doit obligatoirement prendre un crédit pour honorer ses dettes. S'il manque d'actions :
- il ne peut pas miser pour la fonction de capitaine du port
- il doit payer les sinistres à hauteur de l'argent et des actions non mises en gage dont il dispose.
- dès qu'il n'aura plus d'argent il est « pris en charge » par la caisse du port en tant qu'agent d'assurance (voir paragraphe « L'assurance paye »)
- il peut mettre en jeu des COMPLICES en tant que « passager clandestin » (voir paragraphe « Passager clandestin »).

Chaque crédit peut être remboursé en échange de 15 PESOS par crédit à la caisse du port. Un joueur qui a remboursé un crédit reprend son action et la place avec ses actions non mises en gage. Celle-ci peut être remise en gage pas la suite.

**Pour chaque crédit qui n'aura pas été remboursé à la fin du jeu, le joueur qui aura pris ce crédit devra payer des intérêts de pénalités de 15 BAYAD (voir paragraphe « Fin du jeu et vainqueur »).**

## Passager clandestin

Un joueur ne possédant ni argent ni action, sera un passager clandestin. En phase II, il peut lors du tour de pose, placer ses COMPLICES des bateaux de transport de façon gratuite.

Un joueur qui possède trop peu d'argent pour placer un COMPLICE sur un emplacement libre même le moins cher peut poser un COMPLICE sur l'emplacement libre d'un bateau. Pour ce faire, il verse l'argent qui lui reste à la caisse du port.

## IV - AUGMENTATION DE LA VALEUR DES MARCHANDISES

Les valeurs des marchandises, qui ont atteint le port de destination au cours de ce tour, augmentent. Pour cela, les marqueurs de couleurs correspondant à la valeur des marchandises sont déplacés d'une case vers le haut sur le « tableau des cours du marché noir ».

Les valeurs des marchandises qui n'ont pas atteint le port de destination restent inchangées. Le tour de jeu se termine avec la phase IV. Pour préparer le tour suivant, les bateaux et les cargaisons sont replacés à coté du plateau de jeu. Les joueurs reprennent leurs COMPLICES. Le tour suivant peut commencer.

## FIN DU JEU ET VAINQUEUR

Dès qu'une marchandise atteint la valeur 30, le jeu se termine.

Chaque joueur compte l'argent qu'il possède en caisse. Il détermine ensuite la valeur de ses actions au tableau du marché noir. Il additionne la valeur de ses actions à son argent en caisse. Pour chaque crédit qu'il n'a pas remboursé, il faut retrancher 15 PESOS.

Le joueur qui a amassé la plus grosse fortune, est le vainqueur du jeu.

**Variante de jeu :** Les pirates peuvent passer à l'abordage même quand il n'y a pas de cases libres à bord des bateaux attaqués. Le pirate retire du bateau attaqué un complice de son choix, le rend à son propriétaire puis y pose son pirate à la place. Cependant, s'il reste des places libres sur le bateau attaqué, elles doivent d'abord être occupées avant de pouvoir retirer des complices adverses. Si les deux pirates abordent le même bateau, le deuxième pirate ne peut pas prendre la place que vient d'occuper le chef pirate.

Auteur: Franz-Benno Delonge

Illustrations: Victor Boden

Traduction: Eric Bouret

©2014 Noris-Spiele  
Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Zoch Verlag  
Briener Straße 54a  
80333 München  
www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele  
www.twitter.com/Zoch\_Spiele





# MANILA

**Affari e loschi traffici nell'estremo oriente  
per 3-5 giocatori dai 10 anni in su**

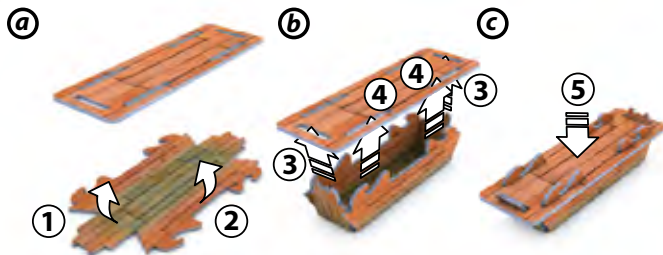
Siamo nel 1821, da 250 anni le Isole Filippine sono sotto il giogo della corona di Spagna. I nativi, di nascosto dai dominatori coloniali, commerciano con la terraferma via mare. Questi contrabbandieri stipano barconi male in arnese di noce moscata, giada, seta e ginseng, per poi spedirli verso MANILA, ma gli scafi scadenti affidati ad equipaggi inesperti hanno ben poche possibilità di arrivare a destinazione, o sfuggire ai pirati in agguato lungo la rotta. Visti i rischi, non è affatto strano che queste merci spuntino prezzi esorbitanti al mercato nero di MANILA e, nonostante le scarse possibilità di successo, alla fine il gioco vale la candela. I contrabbandieri non lasciano nulla di intentato per garantirsi il successo, e attraverso i loro complici corrompono i piloti del porto per far arrivare certi barconi e ritardarne altri, si assicurano contro i danni, ed i più ricchi arrivano perfino ad arruolare i pirati per attaccare i barconi e poi intascarsi di nascosto il bottino, mentre in pubblico si stracciano le vesti... „VAYA CON DIOS!“

fig. 1: il materiale e la descrizione della plancia

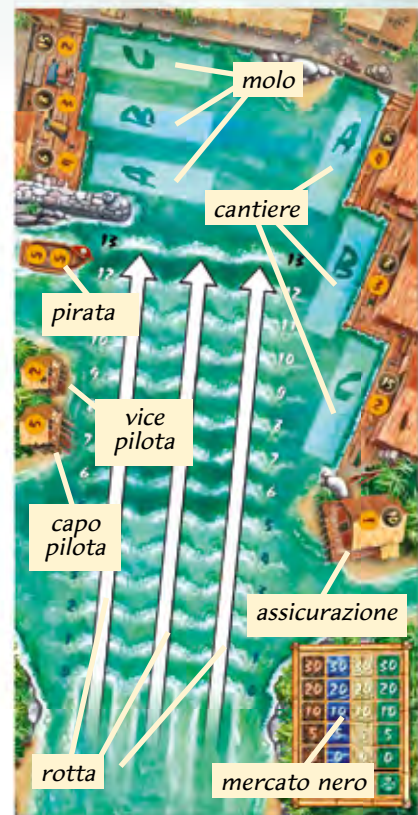
## Materiale:



All'inizio della prima partita, riempite i tre barconi in questo modo:



1 game board



## Il gioco in breve

Il gioco si svolge in più round, chiamati VIAGGI. Durante ciascun viaggio vengono caricati 3 barconi e spediti alla volta di MANILA. Per prima cosa, all'inizio di ciascun viaggio, un'asta decide chi comanda la CAPITANERIA del porto. Chi la comanda decide quali merci verranno caricate e da che posizione partiranno i barconi, favorendone alcuni e ostacolandone altri. Questo giocatore sarà anche l'unico che potrà investire e comprare una nuova quota per questo viaggio. Preparato il viaggio i giocatori piazzeranno, pagando, i propri COMPLICI per approfittarne il più possibile, senza dimenticare però che le merci che sbarcano in porto aumentano di valore al mercato nero. Il gioco termina quando una merce raggiunge il valore 30. Il giocatore più ricco alla fine del gioco vince la partita.

## Preparazione del gioco:

Ciascun giocatore prende

- 30 PESOS
  - 2 quote
  - 3 complici
- (partita a 3:  
4 complici)



- Ciascun giocatore prende 30 PESOS. Le monete che restano formano la CASSA DEL PORTO, e vanno piazzate vicino alla plancia.
- Ciascun giocatore prende tre complici del suo colore. Rimettete i pedoni avanzati nella scatola.

In una partita a 3 giocatori, ciascun giocatore prende quattro complici.

A pagina 3 potete trovare le altre modifiche necessarie per una partita a 3 giocatori, sempre nel riquadro in campo rosso.

- Mescolate le carte quota a faccia in giù e distribuite due carte quota a ciascun giocatore, che le esamina senza mostrarle agli altri giocatori. Dividete le carte avanzate per tipo, quindi posizionatele a faccia in su vicino alla plancia (vedi fig. 2a).
- Mettete i quattro segnalini quotazione sul "mercato nero", ciascuno nella casella "0" del colore corrispondente (vedi fig. 2b).
- Piazzate i barconi, i carichi e i dadi vicino alla plancia.



fig. 2a: dividete le quote rimaste per tipo e piazzatele vicino alla plancia come nell'esempio. (esempio)



fig. 2b: la posizione dei segnalini quotazione nel "mercato nero" all'inizio del gioco.

## Svolgimento del gioco:

Il gioco si svolge su più VIAGGI.

Ciascun viaggio si articola in 5 fasi da svolgere nel seguente ordine:

1. Asta per il comando della capitaneria di porto
2. Funzioni della capitaneria di porto.
3. Piazzamento dei complici e navigazione dei barconi (lanciando i dadi)
4. Incasso dei profitti
5. Aumento del valore

### 1. L'asta per il comando della capitaneria

È la prima fase all'inizio di ogni viaggio.

Durante il primo viaggio il giocatore più vecchio inizia con una offerta di 1 PESO (o passa). Nei viaggi successivi chi comandava la capitaneria nel viaggio precedente fa la prima offerta. Se chi deve fare la prima offerta passa, tocca al giocatore alla sua sinistra, e così via in senso orario.

L'asta prosegue in senso orario, ed ogni giocatore al suo turno deve passare o rilanciare. Chi passa è fuori dall'asta per questo viaggio. L'asta continua fino a che tutti i giocatori hanno passato tranne uno; questi si aggiudica l'asta. Il vincitore paga la sua ultima offerta alla cassa del porto e prende il comando della capitaneria.

Se non ci sono offerte, il comando della capitaneria resta al giocatore che lo aveva il turno precedente.

Non si può offrire all'asta più di quanto si possiede. In qualsiasi momento un giocatore può però raccogliere del denaro (ottenere una "apertura di credito") impegnando le sue quote (vedi "apertura di credito", alla fine del regolamento)

### 2. Le funzioni e i privilegi della capitaneria di porto

Chi comanda la capitaneria ...

- a) ... può comprare una quota
- b) ... deve decidere quali merci caricare sui barconi
- c) ... deve posizionare i barconi sulle rotte



Chi offre di più comanda la capitaneria.

### a) comprare una quota

Chi comanda la capitaneria può comprare una delle quote ancora disponibili pagandone il costo alla cassa del porto.

Il prezzo di una quota è pari al valore attuale della merce al mercato nero, ma con un minimo di 5 PESOS.



fig. 3: una quota di noce moscata costa attualmente 10 PESOS mentre la seta ne costa 20. Il ginseng è senza valore sul mercato nero in questo momento, ma chi comanda la capitaneria dovrebbe comunque pagare 5 PESOS per una quota, così come una quota di giada, che vale attualmente 5 PESOS sul mercato nero.

Il comandante può comprare 1 quota  
Prezzo = valore della merce al mercato nero, minimo 5 PESOS.

### b) caricare le merci

Il comandante della capitaneria sceglie un carico per ciascuno dei tre barconi, e quindi quale merce non verrà caricata.

fig. 4: questa volta chi comanda la capitaneria decide di non caricare la seta.



Il comandante carica 3 mercanzie e ne lascia una a terra.

### c) posizionare i barconi

Come ultimo compito il comandante deve mettere in acqua i barconi decidendo la loro posizione di partenza:

- su ciascuna rotta può stare un solo barcone. Non si possono mai posizionare due barconibarconi sulla stessa rotta.
- le posizioni di partenza su ciascuna rotta sono quelle da 0 a 5 (evidenziate dal numero in neretto). Il comandante ne sceglie una e piazza il barcone in modo che la tocchi con la sua punta (la "prora"). Non si può posizionare un barcone oltre la posizione 5.
- la somma dei numeri delle 3 posizioni di partenza DEVE essere uguale a 9 (vedi fig. 5a e 5b).



fig. 5a: sommando il numero delle 3 posizioni di partenza si deve fare 9. Nell'esempio se un barcone è sul 4 e un altro sul 3, l'ultimo deve andare per forza sul 2.



fig. 5b: il comandante della capitaneria può mettere un barcone sullo 0 solo se la somma delle posizioni degli altri due è esattamente 9 (quindi 5 + 4).

le tre rotte

Il comandante sceglie le posizioni di partenza dei 3 barconi.  
La somma delle posizioni = 9.  
Nessun barcone oltre la posizione 5.



## 3. Piazzare i complici e muovere i barconi

Questa fase è il momento centrale di ciascun viaggio. Si compone di 3 giri di piazzamento e 3 di navigazione, da alternare fra loro: dopo il primo giro di piazzamento si passa alla prima navigazione, poi al secondo piazzamento e quindi alla seconda navigazione, e così via.

Nelle partite a tre giocatori si fanno 4 giri di piazzamento e 3 di navigazione: dopo il primo giro di piazzamento dei complici, se ne fa subito un altro. Solo a questo punto si fa il primo lancio e i barconi navigano. Dopodiché si prosegue alternando piazzamento e navigazione.

### Giri di piazzamento

Ogni giocatore, a partire dal comandante della capitaneria e proseguendo in senso orario, piazza un proprio complice in uno spazio vacante rappresentato da un cerchio. Per farlo si deve pagare in PESOS il numero scritto nel cerchio stesso alla cassa del porto (unica eccezione lo spazio assicuratore, vedi qui di seguito "dove piazzare i propri complici").

Si può rinunciare a piazzare un complice al proprio turno, ma il giocatore che rinuncia non potrà piazzare altri complici per questo viaggio.

Se un giocatore non ha denaro e non può ottenerne con una apertura di credito, può comunque posizionare i suoi complici come "clandestini" gratuitamente (vedi "aperture di credito" e "clandestini" alla fine del regolamento).

Alternate giri di piazzamento e navigazione (3 di ciascun tipo).

Partita a 3: prima del primo giro di navigazione, giocate 2 giri di piazzamento (=4 giri di piazzamento +3 di navigazione).

Giri di piazzamento: ogni giocatore piazza 1 complice. Inizia il comandante.

## DOVE PIAZZARE I PROPRI COMPLICI?

Gli spazi in cui si possono piazzare i propri complici sono i seguenti:



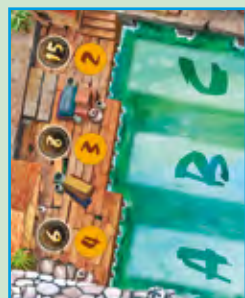
barcone carico

### Carico (a bordo dei barconi):

Sui carichi di ginseng, seta, noce moscata ci sono tre spazi complice, sul carico di giada quattro. Gli spazi sono i cerchi sulla tessera carico. I complici piazzati sui carichi vanno messi nel cerchio libero meno costoso del carico prescelto. Se c'è spazio, nei giri successivi, si può mettere un secondo complice sullo stesso barcone.

Non si possono mettere complici sui barconi già attraccati al molo.

- scopo: chi ha un proprio complice su un barcone che attracca al molo (entro il terzo giro di navigazione) partecipa alla spartizione dei profitti (vedi fase 4: "incasso dei profitti").
- rischio: se il barcone non giunge a destinazione, non si spartiscono i profitti e si perde quanto speso per piazzare il complice.



molo  
cantiere

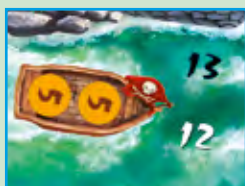
### Molo e cantiere:

In ogni molo e cantiere c'è lo spazio per piazzare un complice, che prende il controllo dell'area. Lo spazio è rappresentato dal cerchio dorato. Si può occupare più di un molo o cantiere nello stesso viaggio, se gli spazi sono liberi. Si può occupare un molo o cantiere, che non sia già stato occupato da un altro complice, anche se vi si trova già un barcone.

- scopo: controllare gli spazi di molo e cantiere dove saranno attraccati i barconi dopo la terza navigazione, e incassare come pagamento per il noleggio dell'area la cifra scritta nel cerchio scuro (vedi fase 4 "incasso dei profitti").
- rischio: se dopo la terza navigazione non c'è un barcone nel molo o cantiere controllato, non si ottiene alcun pagamento e si perde quanto speso per piazzare il complice.



cantiere



nave pirata

### Nave pirata:

sulla nave pirata ci sono due spazi per i complici: i cerchi dorati. Chi piazza per primo un proprio complice sulla nave pirata prende il posto davanti e diventa il capitano dei pirati. Se lo spazio del capitano è occupato ci si deve accontentare del secondo spazio. I pirati possono anche essere tutti e due dello stesso giocatore.

- scopo: i pirati possono abbordare un barcone che termina la sua seconda navigazione nella posizione 13, e possono saccheggiare qualsiasi barcone che finisca la sua terza navigazione nella posizione 13 (vedi "arrivano i pirati").
- rischio: se nessun barcone si ferma sulla posizione 13, si resta a mani vuote.

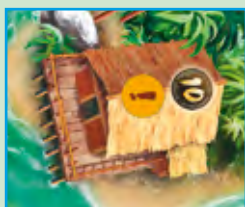


cabine dei piloti

### Cabine dei piloti:

In questa zona ci sono due spazi complice, rappresentati dai cerchi dorati. Si può scegliere liberamente fra lo spazio più costoso del capo pilota o quello del vice pilota.

- scopo: immediatamente prima del terzo giro di navigazione dei barconi i piloti possono aiutare, od ostacolare, i barconi che non sono ancora giunti a destinazione nella loro navigazione. I barconi già attraccati non possono essere influenzati dai piloti (vedi "i piloti entrano in azione").
- rischio: possono solo favorire un risultato, difficilmente garantirlo. I soldi per arruolarli alla fine potrebbero risultare uno spreco.



assicurazione

### Assicuratore:

Nell'ufficio dell'assicuratore c'è spazio per un solo complice, rappresentato dal cerchio scuro! Chi mette qui il proprio complice non paga, ma bensì riceve subito 10 PESOS dalla cassa del porto.

- scopo: se, dopo la terza navigazione, non ci sono barconi nei cantieri il giocatore si tiene i 10 PESOS che ha incassato come premio assicurativo.
- rischio: per ciascun barcone che attracca ad un cantiere l'assicuratore deve pagare il costo di riparazione ad un altro giocatore o alla cassa del porto (vedi "pagamenti dell'assicurazione").

## Giri di navigazione:

Chi comanda la capitaneria lancia i tre dadi corrispondenti ai colori delle merci caricate sui barconi, quindi muove ciascun barcone, nell'ordine che preferisce, lungo la sua rotta del risultato del suo dado (vedi fig. 6).

- La navigazione va sempre effettuata spostando il barcone del risultato del dado, né più né meno; l'unica eccezione si ha quando un barcone attracca al molo e la navigazione si arresta.
- Ciascun barcone può avanzare solo lungo la sua rotta. I cambi di rotta sono vietati.
- I barconi non possono perdere (o cambiare) il carico lungo la rotta

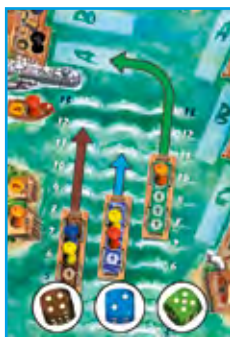


fig. 6: il dado marrone “noce moscata” mostra un 4. Quindi il controllore della capitaneria muove il barcone col carico di noce moscata di 4 posizioni verso l'approdo.

Quindi muove il barcone della seta di due posizioni. Il barcone carico di giada raggiunge il porto usando due punti del suo dado, e ne avanzano altri due che vengono ignorati.

## Approdo in porto

Un barcone che naviga oltre la posizione 13 raggiunge MANILA e approda al molo. Il primo barcone che raggiunge MANILA occupa il molo contrassegnato dalla lettera A, il secondo dalla B, e il terzo dalla C. Se più barconi raggiungono il molo contemporaneamente non fa differenza quale viene piazzato in quale molo, l'importante è che l'ordine con cui i moli vengono occupati sia A B C (vedi fig. 7). In ciascun molo può attraccare soltanto un barcone per viaggio.



fig. 7: il barcone della giada ha raggiunto MANILA nel secondo giro di navigazione e occupa il molo A. Nel terzo giro gli altri due barconi giungono a destinazione, occupando i moli B e C. Non importa quale barcone va in quale molo fra questi due. Se invece ne arrivasse soltanto uno a MANILA il molo C resterebbe vuoto, e il barcone rimasto in mare finirebbe nel cantiere A.

## Naufragio

I barconi che non raggiungono MANILA dopo il terzo giro di navigazione naufragano e vengono posizionati nei cantieri (fanno eccezione i barconi che alla fine del secondo o terzo giro sono nella posizione 13 e subiscono l'azione dei pirati, vedi “arrivano i pirati”). Se un solo barcone resta in mare andrà ad occupare il cantiere A. Se i barconi sono due occuperanno i cantieri A e B. Se nessun barcone raggiunge MANILA entro la terza navigazione allora anche il cantiere C sarà occupato (vedi fig. 8). Ciascun cantiere può ospitare un solo barcone alla volta.



fig. 8: Soltanto il barcone carico di seta è arrivato a MANILA.

Gli altri due barconi non sono arrivati a destinazione, e nemmeno nella posizione 13. Per loro il viaggio si conclude nei cantieri A e B.

NOTA: immediatamente prima della terza navigazione i piloti possono influenzare la posizione dei barconi (vedi “i piloti entrano in azione”)!

## Arrivano i pirati

Se un barcone si ferma sulla posizione 13 alla fine di un giro di navigazione viene attaccato dai pirati.

- a) I barconi che occupano la posizione 13 alla fine della seconda navigazione vengono abbordati.
- b) I barconi che occupano la posizione 13 alla fine della terza navigazione vengono saccheggianti.

Un barcone che arriva nella posizione 13 per l'azione dei piloti, e non alla fine di un giro di navigazione, non viene attaccato dai pirati (vedi “i piloti entrano in azione”). Se un barcone raggiunge la posizione 13 quando la nave dei pirati è vuota allora non si verifica nessun attacco.

### a) Abbordaggio (vedi fig. 9)

Un pirata può abbordare un barcone se questo ha uno spazio libero, nel qual caso lascia la nave pirata e occupa lo spazio sul barcone. Se sul barcone non ci sono spazi liberi allora non può essere abbordato (vedi fig. 9).

Il capitano dei pirati (chi sta davanti sulla barca dei pirati) può abbordare per primo. Nel caso ci sia ancora posto sul barcone, la scelta passa eventualmente al secondo pirata, che può abbordare anche se il capitano ha declinato. Abbordare non è obbligatorio, ciascun pirata sceglie individualmente se abbordare o meno. Restare sulla nave dei pirati dà l'opportunità di poter in seguito saccheggiare (vedi “saccheggiare”).



Giri di navigazione: Il comandante lancia i 3 dadi del colore delle merci sui barconi e li sposta in avanti del risultato.



I barconi che superano il 13 attraccano ad un molo.

I barconi che non raggiungono il 13 dopo il terzo giro fanno naufragio e vanno in cantiere. Ci sono 3 aree per i barconi (A, B, e C) sia nel molo che nel cantiere.

I barconi che si fermano sul 13 sono abbordati e saccheggianti dai pirati.



Abbordaggio: soltanto dopo il secondo giro di navigazione! I pirati occupano gli spazi liberi dei barconi.

Se il secondo pirata resta da solo sulla nave dei pirati, viene promosso a capitano.

Quando il capitano dei pirati abborda un barcone, il secondo pirata diventa immediatamente il capitano dei pirati, e prende il posto di testa sulla nave dei pirati. Se c'è più di un barcone con degli spazi liberi sulla posizione 13 alla fine del secondo giro di navigazione, i pirati possono scegliere liberamente quale abbordare l'uno indipendentemente dall'altro, ma con la prima scelta sempre per il capitano.



fig. 9: dopo la seconda navigazione il barcone carico di giada e quello di ginseng sono entrambi sulla posizione 13. Il capitano dei pirati decide di abbordarne uno. Sale sul barcone del ginseng, dove c'è solo un posto libero. Non ci sono altri spazi liberi sui due barconi, quindi il secondo pirata è costretto a restare sulla nave dei pirati e si piazza nella posizione del capitano.

Variante di gioco: una regola opzionale che trovate in fondo al regolamento aumenta la forza dei pirati.

**Saccheggio:** soltanto dopo il terzo giro di navigazione! I pirati si spartiscono il valore delle merci saccheggiate.

### b) Saccheggio (vedi fig. 10)

Tutti i barconi che si trovano sulla posizione 13 dopo la terza navigazione vengono catturati dai pirati:

- tutti i complici che si trovano su questi barconi vengono rimossi e restituiti ai loro giocatori.
- i pirati ricevono i profitti per ogni barcone saccheggiato direttamente dalla cassa del porto (vedi "incasso dei profitti").
- il capitano dei pirati inoltre decide, per ogni barcone saccheggiato, se approda ad un molo o se finisce in un cantiere. Se sceglie un molo il valore della mercanzia a bordo del barcone salirà (vedi "aumento del valore").

Il capitano dei pirati decide se il barcone saccheggiato attracca ad un molo o va in cantiere.

When a punt stands on space 13 after the third movement round and there are no pirates on the pirate boat, it is placed on the next vacant port space, and is treated as if it arrived at the destination port.



fig. 10: il barcone della noce moscata è sulla posizione 13 alla fine della terza navigazione. Tutti i complici sul barcone vengono restituiti ai loro proprietari senza guadagnare alcunché. I pirati si spartiscono i profitti del barcone della noce moscata di 24 PESOS (12 PESOS ciascuno) dalla cassa del porto.

Prima del terzo giro di navigazione:

- il "vice pilota" sposta 1 barcone di una posizione
- il "capo pilota" sposta 1 barcone (2 posizioni) o 2 barconi (ciascuno di una posizione)

### I piloti entrano in azione

Dopo l'ultimo giro di piazzamento dei complici (appena prima dell'ultima navigazione) i piloti possono influenzare il movimento dei barconi. L'azione dei piloti non si esercita sui barconi già arrivati a destinazione.

- il "vice pilota" (quello sullo spazio che costa 2 PESOS) agisce per primo. Può spostare un barcone in avanti o indietro di uno spazio.
- poi agisce il "capo pilota". Può spostare un barcone di due spazi o due barconi di uno spazio avanti o indietro. Se ne sposta due diversi può anche scegliere di avanzarne uno e arretrare l'altro. Può anche spostare il barcone già mosso dal vice pilota se è ancora in mare (vedi fig. 11).

Quando un pilota sposta un barcone dalla posizione 13 in avanti, questo arriva immediatamente a destinazione e va ad occupare un molo libero.

Quando un pilota muove un barcone in avanti alla posizione 13 non ci sono effetti particolari (i pirati attaccano solo immediatamente dopo un giro di navigazione).

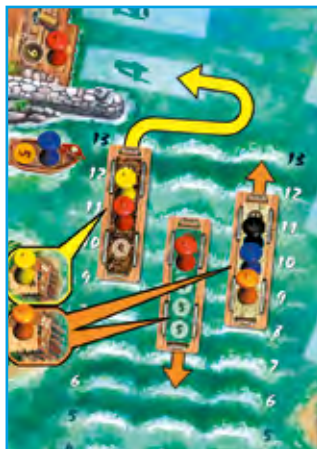


fig. 11: l'ultimo giro di piazzamento dei complici è appena terminato, prima di lanciare i dadi per l'ultimo giro di navigazione il comandante della capitaneria deve attendere che i piloti decidano se intervenire o meno. Il "vice pilota" sceglie di spostare il barcone della noce moscata in avanti di una posizione. Il barcone raggiunge MANILA e va ad occupare il primo molo libero, il "capo pilota" non potrà spostarlo visto che è già approdato. Il "capo pilota" decide di spostare il barcone della giada indietro di una posizione e il barcone del ginseng avanti di una, alla 13. Questa mossa non attiva però l'attacco dei pirati, che avviene solo immediatamente dopo un giro di navigazione.

- Il comandante della capitaneria deve di lanciare i dadi per il terzo giro di navigazione solo dopo aver dato il tempo ai piloti di agire.
- Ciascun pilota sceglie autonomamente se agire o meno.

Non appena viene completato il terzo giro di navigazione e i barconi sono tutti posizionati su moli e/o cantieri, si passa alla fase di incasso dei profitti.

## 4. Incasso dei profitti

In questa fase i giocatori incassano, dalla cassa del porto, quanto guadagnato dai loro complici:

- I complici sulla NAVE DEI PIRATI guadagnano solo se un barcone si ferma nella posizione 13 alla fine del terzo giro di navigazione. I pirati saccheggiano questi barconi dividendosi il valore del carico (il numero stampato in cima alla tessera) in parti uguali. Se c'è un solo pirata ottiene l'intero valore per sé. Tutti i complici che si trovano sui barconi che vengono saccheggiati vengono rimossi e non guadagnano nulla (vedi fig. 10).
- I complici a bordo dei barconi guadagnano solo se il loro barcone arriva a destinazione e approda ad un molo. Il numero stampato sulle tessere mercanzia è il guadagno che i complici a bordo di un barcone devono spartirsi (vedi fig. 12).
- I complici sugli spazi MOLO e CANTIERE guadagnano solo se nell'area che controllano è presente un barcone (vedi fig. 13a e 13b). Il profitto guadagnato da ciascuno di questi complici si trova nel cerchio scuro vicino al loro spazio. Il guadagno dei complici che controllano i moli viene pagato sempre dalla cassa del porto. Il guadagno dei complici che controllano i cantieri viene pagato dalla cassa del porto solo se non c'è un assicuratore (vedi "pagamenti dell'assicurazione" qui di seguito). I complici che controllano moli o cantieri vuoti non danno alcun guadagno.



fig. 12: il barcone carico di giada arriva a MANILA con 3 complici a bordo. Il guadagno sono 36 PESOS, e ciascun complice riceve un terzo di questa cifra. Il giocatore rosso riceve 24 PESOS poiché ha due complici su questo barcone, e il giallo 12 per il suo unico complice.



fig. 13a: i barconi giunti a destinazione sono due, il giocatore ARANCIONE incassa 6 PESOS e il giocatore ROSSO 8 PESOS. Il complice del giocatore BLU avrebbe guadagnato solo se tutti e 3 i barconi fossero arrivati a MANILA, e quindi torna a casa a mani vuote.



fig. 13b: nel cantiere c'è solo il barcone carico di ginseng, e il giocatore blu che controlla il cantiere A guadagna 6 PESOS. Il giocatore NERO ha un complice sul cantiere B, e poiché è naufragato un solo barcone il suo complice rientra con le pive nel sacco.

- I complici impiegati come piloti non producono mai profitti direttamente.

### Pagamenti dell'assicurazione

I barconi che naufragano e finiscono nel cantiere sono danneggiati. Il costo della riparazione lo paga l'assicurazione (vedi fig. 14). L'assicuratore paga

- direttamente il giocatore che ha un complice che controlla un cantiere occupato da un barcone danneggiato.
- la cassa del porto per i barconi che si trovano in cantieri che non sono controllati da nessuno. Il giocatore che controlla il complice che agisce da assicuratore paga per intero l'ammontare indicato nei cerchi scuri vicino ai cantieri occupati dai barconi (vedi fig. 14).

Il giocatore che controlla l'assicuratore deve incassare tutti i suoi profitti prima di pagare le spese di riparazione. Se non ha abbastanza denaro per pagare, deve chiedere delle "aperture di credito" (vedi oltre) per raccogliere il denaro necessario. Se anche questo non basta deve comunque ottenere tutto il credito possibile impegnando tutte le sue quote e pagare tutto quello che può, la differenza sarà pagata dalla cassa del porto. La cassa del porto non deve essere rimborsata in seguito per questi interventi di emergenza.



fig. 14: l'assicuratore deve pagare le riparazioni per i due barconi che si trovano nei cantieri. Deve pagare 6 PESOS al giocatore BLU e 8 PESOS a quello ARANCIONE. Poiché è appunto il giocatore blu ad aver preso il ruolo di assicuratore, paga soltanto 8 PESOS al giocatore ARANCIONE.

### Profitti:



**A. I pirati guadagnano il valore dei barconi saccheggiati e se lo spartiscono equamente. (paga la cassa del porto).**

**B. I complici sui barconi guadagnano il valore della merce sul barcone se approdano ad un molo (paga la cassa del porto).**

**C. I complici sui moli guadagnano se un barcone approda al loro molo (paga la cassa del porto).**

**D. I complici sui cantieri guadagnano se un barcone finisce nel loro cantiere. Paga l'assicuratore. Se nessuno controlla l'assicuratore, paga la cassa del porto.**

**L'assicuratore paga anche le riparazioni per i barconi nei cantieri che non sono controllati da un complice (versa nella cassa del porto).**

**Impegnare quote**  
(“apertura di credito”)  
= 12 Pesos dalla cassa del porto.  
**Liberare**  
= 15 Pesos



**Crediti non rimborsati**  
= meno 15 Pesos a fine partita.

**Un giocatore al verde può piazzare complici gratuitamente**  
 (“clandestini”).

**Le merci che raggiungono un molo salgono di una casella al mercato nero.**

**Fine della partita: una merce raggiunge il valore 30.**  
**Vincitore: il giocatore col patrimonio maggiore (pesos più quote meno crediti non rimborsati).**



## Aperture di credito

In qualsiasi momento un giocatore che ha delle quote non ancora impegnate può prendere del denaro in prestito dalla cassa del porto, impegnando una o più delle sue quote. Per indicare che una quota è impegnata mettetela da parte, ben distinta da quelle ancora libere (eventualmente decidete un modo identico per tutti, come ad esempio metterle per metà sotto il bordo della plancia di gioco dal proprio lato). Per ciascuna quota impegnata la cassa del porto presta 12 PESOS.

Quando un giocatore deve fare un pagamento e non ha abbastanza denaro, allora DEVE chiedere una apertura di credito e impegnare tutte le quote che servono per onorare l'impegno. Se questo comunque non basta perchè non ha abbastanza denaro e quote da impegnare, allora

- non potrà offrire per il comando della capitaneria di porto più di quanto ha in cassa e può ottenere come credito.
- deve pagare con tutto il denaro che ha e prendere tutti i prestiti che può per coprire i danni se è l'assicuratore,

In qualsiasi momento una quota impegnata può essere liberata ripagando il prestito e gli interessi per un totale di 15 PESOS alla cassa del porto. Rimettete la quota liberata con le altre quote non impegnate. Alla bisogna potrà nuovamente essere utilizzata per ottenere una apertura di credito.

**Alla fine della partita le quote devono essere tutte liberate, pagando 15 PESOS per ogni quota ancora impegnata (vedi “fine del gioco e vittoria”).**

## Clandestini

Quando un giocatore non ha denaro (e non ha quote libere per ottenere un prestito) potrà usare i suoi complici solo come clandestini, piazzandoli su uno spazio libero di un qualsiasi barcone senza pagare. Ogni altro spazio sarà vietato fino a che non potrà di nuovo permettersi di pagare.

Se un giocatore che ha impegnato tutte le sue quote ha ancora qualche soldo, ma non abbastanza per pagare lo spazio più economico disponibile, può comunque piazzare un proprio complice in quello spazio pagando tutto quello che ha.

## 5. Aumento del valore

Le merci a bordo di barconi che hanno attraccato ad un molo aumentano di valore. Il loro segnalino quotazione sale di una casella nella colonna corrispondente del mercato nero (ad esempio da 0 a 5 dopo il primo viaggio in cui arrivano a destinazione).

Le merci che non raggiungono un molo non aumentano di valore.

A questo punto rimettete i barconi e le tessere merci a bordo della plancia di gioco. Ciascun giocatore ritira tutti i suoi complici. Il prossimo viaggio riprende con l'asta per il comando della capitaneria di porto (vedi fase 1)...

## Fine della partita e vittoria

Non appena una merce raggiunge il valore 30 al mercato nero la partita finisce.

Ciascun giocatore conta il denaro (PESOS) che ha in mano e aggiunge il valore delle sue quote (come indicato dalla posizione dei pedoni quotazione sul mercato nero). Da questa somma deve togliere 15 PESOS per ogni quota ancora impegnata (i prestiti che non ha reso). Il totale è il suo PATRIMONIO. Il giocatore col patrimonio maggiore è il contrabbandiere più bravo di tutta MANILA, e vince la partita!

Variante: i pirati che possono abbordare un barcone possono salire anche se non ci sono spazi liberi. Chi abborda semplicemente toglie uno dei complici presenti dal barcone su cui vuole salire e lo restituisce al suo proprietario e mette il proprio pirata al suo posto. Se però ci sono degli spazi liberi sul (o sui) barcone(i) nella posizione 13, allora i pirati devono prima occupare gli spazi vuoti. Solo quando non ci sono più spazi vuoti i pirati possono scalzare dai barconi i complici presenti. Se entrambi i pirati salgono sullo stesso barcone, il secondo pirata non può scalzare il capitano dei pirati appena salito.

Autore: Franz-Benno Delonge  
Illustrazioni e grafica: Victor Boden  
Traduzione: Alifenorm

©2014 Noris-Spiele  
Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Zoch Verlag  
Brienner Straße 54a  
80333 München  
www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele  
www.twitter.com/Zoch\_Spiele

