

MANILA

Dalekowschodni interes
dla 3-5 graczy w wieku od 10 lat.

Jest rok 1821. Od ponad 250 lat Filipiny znajdują się pod jarzmem Korony Hiszpańskiej, choć w rzeczywistości Hiszpanie nie mają kontroli nad wszystkim, co dzieje się w tym rejonie. Pod samym nosem władz prowadzi się nielegalne interesy handlując z mieszkańcami azjatyckich wysp. Przemysłowcy nie próżnują, a ich stare łodzie i kruche bambusowe barki po brzegi wyładowane gałką muszkatołową, jedwabiem, jadeitem i korzeniami żeń-szeń każdego tygodnia płyną wprost do portu w Manili. Sukces takiej wyprawy nigdy nie jest pewny, bo ani łodzie, ani ich kapitanowie nie należą do najlepszych, a przecież są i inne przeszkody – konkurencja oraz bezwzględni piraci. A jednak śmiałości nie brakuje. Ceny towarów na czarnym rynku Manili są tak wysokie, że wciąż znajdują się chętni gotowi podjąć ryzyko i ruszyć na przemysłową wyprawę. Za ich plecami rozgrywa się prawdziwa walka. Handlarze używają wszelkich sposobów, by zapewnić sobie powodzenie w interesie. Korzystając z pomocy wspólników, starają się przekupić wrogich kapitanów pracujących dla rywali, ubezpieczyć przemycany towar, a nawet wynająć piratów, by ci zaatakowali upatrzone łódzie!...
Podejmij wyzwanie! Zdobądź fortunę i przetwaj na niebezpiecznych wodach Filipin!

Zawartość pudełka



Gałka musz-
katołowa

Jedwab

Żeń-szeń

Jadeit

Opis rozgrywki

Rozgrywka składa się z kilku rund zwanych *wyprawami*. Podczas każdej z wypraw do portu w Manili wyruszają 3 łodzie załadowane towarami. Każda z łodzi przewozi 1 rodzaj towaru. Każdej łodzi przyporządkowana jest 1 kostka w odpowiadającym jej kolorze. Ruch łodzi jest uzależniony od liczby wyrzuconych oczek na danej kostce. Łodzie mają różne szanse na bezpieczne dotarcie do portu, im większe jednak ryzyko, tym większe zyski!

Każdy z graczy zaczyna grę z 2 kartami udziałów oraz 30 pesos.

Przed każdą wyprawą odbywają się wybory w kapitanacie portu.

Wybrany w nich kapitan ma wiele przywilejów – to on decyduje, które

towary trafiają na łodzie i z których miejsc załadowane łodzie wyruszą w drogę (mając tym samym przewagę nad innymi). Kapitan ma także prawo kupić karty udziałów (jako inwestycję na przyszłość). Kiedy kapitan wykona wszystkie zadania wynikające z jego funkcji, gracze wysyłają swoich wspólników, by ci zadbali o zyski z danej wyprawy:

- wspólnik może zostać umieszczony na łodzi. Zarobi pieniądze, jeśli ta łódź dotrze bezpiecznie do portu w Manili,
- wspólnik może zostać umieszczony w porcie lub stoczni. Zarobi, jeśli łódź bezpiecznie dotrze do portu lub jeśli zostanie uszkodzona i będzie musiała dobić do stoczni na naprawę,
- jeden ze wspólników może zostać zatrudniony jako agent ubezpieczeniowy. Otrzyma 10 pesos za swoją pracę, będzie musiał jednak zapłacić za naprawę każdej łodzi, która nie dopłyne do portu i trafi do stoczni,
- wspólnik może zostać piratem i spróbować zaatakować łodzie,
- wspólnik może być też zatrudniony jako pilot, który pomoże lub przeszkodzi w bezpiecznej przewozie łodzi do portu w Manili.

Po zakończeniu każdej wyprawy gracze otrzymują zyski wynikające z działań swoich wspólników, a towary, które bezpiecznie na łodziach dotarły do portu, zyskują na wartości na czarnym rynku. Gra zakończy się, gdy któryś z towarów osiągnie cenę 30 pesos. Gracz, który zgromadzi do tego czasu największą fortunę, zostaje zwycięzcą w grze.

Rys. 1



Każdy z graczy otrzymuje:

- 30 pesos
- 2 karty udziałów
- 3 pionki wspólników

(w grze 3-osobowej:
4 pionki wspólników)



Przygotowanie do gry

- Każdy z graczy otrzymuje 30 pesos. Pozostałe monety kładzie się obok planszy. Tworzą one kasę kapitanatu.
- Każdy z graczy otrzymuje 3 pionki wspólników w wybranym przez siebie kolorze. Niewykorzystane pionki należy odłożyć do pudełka.

Gdy w grze bierze udział tylko 3 graczy, każdy z nich otrzymuje 4 pionki wspólników. Inne zmiany reguł w grze dla 3 graczy są opisane na stronie 3.

- Wybierz po 3 karty udziałów z każdego towaru, potasuj je i rozdaj każdemu z graczy po 2 losowo wybrane karty. Gracze nie pokazują swoich kart przeciwnikom. Resztę kart posegreguj zgodnie z rodzajem towaru i ułóż obok planszy (patrz: Rys. 2a).
- Ustaw 4 znaczniki wartości towarów na najniższym polu tabeli czarnego rynku Manili, przy odpowiadających im kolorach (patrz: Rys. 2b).
- Połóż łódzie i żetony ładowni oraz kostki obok planszy.



Przykład

Rys. 2a: Rozdziel karty udziałów na 4 kupki odpowiadające 4 towarom i umieść je obok planszy obrazkiem ku górze, tak jak pokazano na ilustracji.



Rys. 2b: Ustawienie znaczników wartości towarów na tabeli czarnego rynku Manili na początku gry.

Przebieg gry

Rozgrywka podzielona jest na wiele następujących po sobie wypraw.

Każda wyprawa dzieli się na 4 fazy, które są rozgrywane zawsze w tej samej kolejności:

Faza 1. Wybory w kapitanacie portu. Kapitan wykonuje swoje zadania.

Faza 2. Rozmieszczenie wspólników i ruch łodzi.

Faza 3. Podział zysków.

Faza 4. Wzrost wartości towarów na czarnym rynku.

Po zakończeniu wszystkich 4 faz ta wyprawa dobiega końca i rozpoczyna się kolejna, ponownie od wyborów w kapitanacie portu.

Gracz, który wygra licytację zostaje kapitanem.

Faza 1. Wybory w kapitanacie portu. Kapitan wykonuje swoje zadania

Na początku każdej wyprawy dochodzi do aukcji, podczas której wybiera się nowego kapitana portu.

Kapitan portu jest bardzo ważną osobą:

- może kupować karty udziałów,
- decyduje, które towary będą transportowane,
- ustawia łódzie na wodzie, decydując tym samym, która łódź będzie miała przewagę nad innymi,
- jako pierwszy umieszcza na planszy swojego wspólnika.

Wybory kapitana

Aukcję przed pierwszą wyprawą rozpoczyna najstarszy gracz, licytując minimum 1 peso lub pasując i wycofując się z aukcji. Kolejne licytacje przed następnymi wyprawami rozpoczyna gracz, który był kapitanem w poprzedniej wyprawie. Gdy gracz rozpoczynający licytację powie „pas”, licytuje gracz siedzący po jego lewej stronie, a później kolejni, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Każdy z graczy może albo spasować, albo podbić stawkę. Jeśli gracz spasował, nie może ponownie wrócić do licytacji. Licytacja trwa tak długo, aż spasują wszyscy gracze z wyjątkiem jednego. Ten gracz zwycięża w aukcji, wpłaca wylicytowaną kwotę do kasy kapitanu i zostaje kapitanem na czas tej wyprawy.

Żaden gracz nie może licytować sum większych, niż jest w stanie zapłacić. Gracz może wziąć pożyczkę (zaciągnąć kredyt), zastawiając swoje karty udziałów, by móc dalej brać udział w licytacji (patrz: str. 8 Zaciąganie kredytu).

Zadania kapitana

Po zakończeniu aukcji kapitan przystępuje do wykonywania swoich zadań:

A. Zakup kart udziałów

Na początku kapitan decyduje, czy chce kupić udziały. Jeśli tak, wybiera odpowiednie karty udziałów spośród leżących obok planszy i wpłaca odpowiednią sumę do kasy kapitanatu. Ceny udziałów poszczególnych towarów zależą od ich aktualnych cen na czarnym rynku, jednak nigdy nie mogą być tańsze niż 5 pesos.



Rys. 3: Cena udziału **gafki muszkatołowej** aktualnie wynosi 10 pesos, **jedwabiu** zaś 20 pesos. **Korzeń żeń-szeń** nie ma na razie ustalonej ceny na czarnym rynku, więc kapitan musi zapłacić 5 pesos za 1 udział, podobnie jak za udział **jadeitu**, którego aktualna cena czarnorynkowa wynosi także 5 pesos.

Tylko kapitan może kupować udziały. Kapitan nie musi jednak tego robić, jeśli nie chce.

B. Załadunek towarów

Następnie kapitan wybiera, które z towarów będą załadowane na łódzie. Ponieważ w grze występują 4 rodzaje towarów, a na wyprawę ruszą tylko 3 łodzie, kapitan decyduje tym samym, który z towarów nie zostanie wysłany do Manili (patrz: Rys. 4).

Rys. 4: Kapitan zdecydował, że **jedwab** nie zostanie tym razem załadowany na łódzie.



C. Ustawienie łodzi na wodzie

Trzecim zadaniem kapitana jest ustawienie wszystkich 3 łodzi na wodzie i ustalenie tym samym ich startowej pozycji:

- dla każdej łodzi wyznaczony jest na planszy szlak morski od 0 do 13, kończący się w porcie docelowym,
- kapitan ustawia każdą z łodzi na poszczególnych szlakach (każda z 3 łodzi musi być ustawiona na innym szlaku),
- kapitan, ustawiając każdą łódź na pozycji startowej, wybiera także pole, z którego ta łódź rozpocznie swą podróż. Są to pola oznaczone numerami od 0 do 5,
- suma wartości 3 pól startowych, z których ruszają łodzie, zawsze wynosi 9 (patrz: Rys. od 5a do 5b).



Rys. 5a: Suma wartości pól, z których startują 3 łodzie musi zawsze dać 9. Na przykład jedna z łodzi może ruszać z pola 4, inna z pola 3, a ostatnia z pola 2.



Rys. 5b: Kapitan może ustawić łódź na polu 0, jeśli tylko suma wartości pól pozostałych 2 łodzi wyniesie 9 (4+5). Pamiętaj, że żadna z łodzi nie może ruszać z pola o numerze wyższym niż 5 (pola od 0 do 5 są specjalnie oznaczone, by zwrócić na to uwagę).

Faza 2. Rozmieszczanie wspólników i ruch łodzi

Ta faza składa się z 3 rund rozmieszczania wspólników. Po każdej rundzie rozmieszczania wspólników następuje runda ruchu łodzi. Po pierwszej rundzie rozmieszczania wspólników następuje pierwsza runda ruchu łodzi, po niej druga runda rozmieszczania wspólników, druga runda ruchu łodzi, i tak dalej.

W grze, w której bierze udział 3 graczy, rozgrywa się 4, a nie 3 rundy rozmieszczania wspólników oraz 3 rundy ruchu łodzi – po pierwszej rundzie rozmieszczania wspólników następuje natychmiast druga runda rozmieszczania wspólników i dopiero po niej następuje pierwsza runda ruchu łodzi. Później nie ma już żadnych zmian w stosunku do zwykłych reguł rozgrywania tej fazy.

Rozmieszczanie wspólników

Począwszy od kapitana, wszyscy gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) umieszczają po jednym ze swoich wspólników na dowolnym pustym polu przeznaczonym dla wspólników (żółte zaokrąglone pole) i wpłacają do kasy kapitanatu kwotę podaną na tym polu (wyjątek – firma ubezpieczeniowa). Wszystkie lokalizacje przeznaczone dla wspólników opisane są na stronie 4.

W dowolnym momencie gracz może zrezygnować z rozmieszczania wspólników. Jeśli się na to zdecyduje, podczas tej wyprawy nie będzie mógł już rozmieszczać swoich wspólników w kolejnych rundach rozmieszczania wspólników. Jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości pieniędzy i nie jest w stanie wziąć kredytu, może wystawić swoich wspólników jako pasażerów na gapę, nie płacąc za to (patrz: str. 8 *Zaciąganie kredytu* oraz *Pasażer na gapę*).

Kapitan ma prawo kupić kartę udziałów.

Cena = wartość danego towaru na tabeli czarnego rynku, jednak nie mniej niż 5 pesos.



Kapitan ładuje na łódzie 3 towary, jeden zostawiając w magazynie.

Kapitan decyduje, z którego miejsca wyruszają łodzie. Suma wartości pól, z których wyruszają, musi wynieść 9. Żadna z łodzi nie może zacząć ruchu z pola o numerze wyższym niż 5.



Przebieg Fazy 2:

1. runda rozmieszczania wspólników
1. runda ruchu łodzi
2. runda rozmieszczania wspólników
2. runda ruchu łodzi
3. runda rozmieszczania wspólników
3. runda ruchu łodzi

W grze dla 3 graczy: przed 1. rundą ruchu łodzi następują 2 rundy rozmieszczania wspólników (=4 rundy rozmieszczania wspólników + 3 rundy ruchu łodzi).

Gdzie rozmieszczać wspólników?

Gracz może umieścić wspólnika w następujących miejscach na planszy:



Ładowane łodzie

Ładownie (na łodziach)

Na łodziach przewożących gałkę muszkatołową, jedwab oraz żeń-szeń przewidziano 3 miejsca dla wspólników, dla łodzi zaś z jadeitem 4 miejsca dla wspólników.

Jeśli gracz chce umieścić jednego ze swoich wspólników w ładowni jednej z 3 łodzi, wybiera wolne pole o najniższej wartości. Gracz może umieścić kilku wspólników na tej samej łodzi, jeśli w jego rundach rozmieszczania wspólników wciąż będą tam wolne miejsca.

- Cel tej akcji: posiadanie wspólników na łodzi, która bezpiecznie dotrze do portu, pozwoli graczowi wziąć udział w podziale zysków z tej wyprawy (patrz: str. 7 *Faza 3. Podział zysków*).
- Ryzyko związane z tą akcją: jeśli dana łódź nie dotrze do portu, nie będzie zysków do podziału i gracz nie zarobi żadnych pieniędzy.



Port

Port i stocznia

W porcie i w stoczni znajdują się po 3 miejsca przeznaczone dla wspólników.

Gracze mogą umieścić swojego wspólnika na dowolnym wolnym polu w porcie lub stoczni.

Podobnie jak w przypadku ładowni, gracz może rozmieścić kilku wspólników w porcie czy stoczni, jeśli tylko w jego rundach rozmieszczania będzie tam wciąż wolne miejsce.

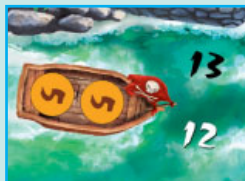
- Cel tej akcji: posiadanie wspólników w miejscu, do którego dobieje łódź, pozwala zarobić ilość pesos widniejącą na polu powyżej miejsca, gdzie jest umieszczony wspólnik (patrz: str. 7 *Faza 3. Podział zysków*).
- Ryzyko związane z tą akcją: jeśli łódź nie dopłyne do danego portu/stoczni, gracz nie zyskuje żadnych pesos.



Stocznia

PRZYKŁAD:

Umieszczając wspólnika w stoczni na polu C, gracz musi wpłacić do kasy kapitanatu 2 pesos. Jeżeli łódź dobieje do tego pola, gracz otrzyma 15 pesos.



Łódź piratów

Łódź piratów

W łodzi pirackiej znajdują się 2 miejsca na pionki wspólników. Pierwszy z graczy, który zdecyduje się zająć pole na łodzi piratów, wybiera pole przy dziobie i zostaje automatycznie kapitanem piratów. Gdy pole kapitana jest już zajęte, gracz może ustawić swojego wspólnika na drugim polu (przy rufie). Jeden gracz może zająć oba miejsca, podobnie jak w przypadku stoczni, portu i ładowni.

- Cel tej akcji: piraci mają możliwość przeprowadzenia działań:
 - mogą zająć dowolną łódź, która po 2. rundzie ruchu zatrzyma się na polu nr 13,
 - mogą splądrować dowolną łódź, która zatrzyma się na polu nr 13 po 3. rundzie ruchu (patrz: str. 5 *Nadchodzą piraci!*).
- Ryzyko związane z tą akcją: jeśli żadna z łodzi nie osiągnie pola nr 13, gracz nie zarobi nawet złamanego peso.

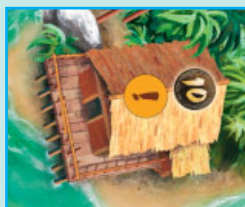


Wyspa pilotów

Wyspa pilotów

Na wyspie znajdują się 2 miejsca dla pilotów kierujących ruchem morskim. Gracz może rozmieścić wspólnika na dowolnym z tych pól, jeśli tylko jest ono wolne. Gracz wybiera między „dużym pilotem”, który kosztuje więcej, lecz daje więcej możliwości działania, oraz tańszym „małym pilotem”.

- Cel tej akcji: przed 3. rundą ruchu łodzi pilot może pomóc lub utrudnić dotarcie łodzi do portu. Łodzie, które dotarły do portu przed 3. rundą, ignorują działania pilotów (patrz: str. 6 *Piloci robią, co do nich należy*).
- Ryzyko związane z tą akcją: starania pilotów nie zawsze zapewniają sukces i określony zysk.



Firma ubezpieczeniowa

Firma ubezpieczeniowa

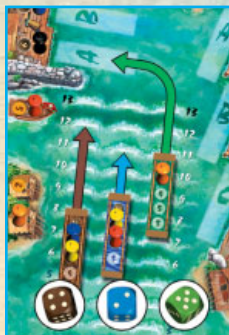
Firma ubezpieczeniowa ma 1 pole na pionek wspólnika. Gracz, który umieszcza tam wspólnika, nie musi płacić. Zamiast tego otrzymuje 10 pesos z kasy kapitanatu w momencie umieszczania swojego wspólnika na tym polu.

- Cel tej akcji: jeśli po 3. rundzie ruchu żadna łódź nie trafiła do stoczni, gracz zatrzymuje 10 pesos z ubezpieczenia.
- Ryzyko związane z tą akcją: za każdą łódź, która przybiła do stoczni gracz, który umieścił wspólnika w firmie ubezpieczeniowej, musi opłacić koszty naprawy. Dodatkowo agent ubezpieczeniowy musi wziąć na siebie straty wynikłe z nieudanej wyprawy (patrz: str. 7 *Firma ubezpieczeniowa wypłaca odszkodowanie*).

Ruch łodzi

Kapitan rzuca 3 kostkami w kolorach odpowiadających poszczególnym towarom załadowanym na łodziach. Następnie przesuwa łodzie, według dowolnej kolejności, wzdłuż ich szlaków morskich o tyle pól, ile oczek wypadło na poszczególnych kostkach (patrz: Rys. 6).

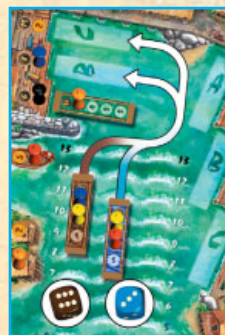
- Łódź może dotrzeć do portu z nadwyżką punktów ruchu, które – oczywiście – przepadają. W żadnym innym przypadku kapitan nie może zrezygnować z wykorzystania wszystkich punktów ruchu.
- Łodzie mogą poruszać się tylko po swoich szlakach. Zmiana szlaków jest zabroniona.
- Łodzie nie mogą wymieniać się lub tracić towarów, które przewożą.



Rys. 6: Brązowa kostka galki muszkatołowej pokazuje 4. Kapitan przesuwa więc łódź załadowaną galką o 4 pola w kierunku portu. Przesuwa łódź z jadem o 2 pola. Łódź z jadem osiąga port z zapasem 2 punktów ruchu. Nadwyżka punktów przepada!

• Wyprawa zakończona sukcesem

Każda łódź, która przekroczy pole nr 13, dociera tym samym do portu w Manili. Pierwsza łódź, która osiągnie port, jest ustawiana na polu A, druga na polu B, a trzecia na polu C (patrz: Rys. 7). Na żadnym z pól nie może znajdować się więcej niż 1 łódź.



Rys. 7: Łódź z jadem dotarła do portu już w drugiej rundzie i zajmuje odpowiednie miejsce u brzegów Manili. W trzeciej rundzie pozostałe 2 łodzie docierają do Manili. Ustawiane są na polach B i C. Jeśli jedna z nich nie dotarłaby do Manili, miejsce C pozostałoby puste, a łódź zostałaby ustawiona na polu A, w stoczni.

• Stocznia

Łodzie, które po 3 rundach ruchu nie dotrą do Manili, uznaje się za uszkodzone i kieruje do stoczni (wyjątek: łodzie, które na końcu trzeciej rundy ruchu znajdują się na polu nr 13, zostają spłodrowane przez piratów, a o ich dalszym losie decyduje kapitan piratów; patrz: str. 5 *Nadchodzą piraci!*). Jeśli tylko jedna z łodzi nie dotarła do Manili, jest kierowana na pole A w stoczni. Druga z łodzi, która nie osiągnęła portu w Manili, jest kierowana na pole B w stoczni. Jeśli wszystkie 3 łodzie poniosły porażkę, trzecia łódź jest ustawiana na polu C, w stoczni (patrz: Rys. 8). Na żadnym polu w stoczni nie może znajdować się więcej niż 1 łódź.



Rys. 8: Jedynie łódź z jadem dotarła do Manili. Pozostałe 2 łodzie nie zdołały dotrzeć do portu lub nawet do pola nr 13 (piraci). Uległy uszkodzeniom i obie trafiają do stoczni, na pola A i B.

Uwaga: Przed 3. rundą ruchu łodzi piloci mają prawo wpłynąć na ruch łodzi (patrz: str. 6 *Piloci robią, co do nich należy*).

• Nadchodzą piraci!

Jeśli na koniec rundy ruchu łódź zatrzyma się na polu nr 13, jest atakowana przez piratów. Jeśli w pirackiej łodzi nie ma piratów, atak oczywiście nie następuje.

Łodzie mogą zakończyć swój ruch na polu nr 13 po drugiej lub trzeciej rundzie ruchu. W związku z tym przewidziane są 2 formy ataku:

A. Po 2. rundzie ruchu łodzi piraci przeprowadzają abordaż.

B. Po 3. rundzie ruchu łodzi piraci pładrują łódź.

Łódź, która dotrze na pole nr 13 w innym momencie niż na końcu rundy ruchu (np. w wyniku działań pilota), nie jest atakowana przez piratów.

A. Abordaż (patrz: Rys. 9)

Abordaż polega na umieszczeniu swojego pirata na wolnym polu ładowni pechowej łodzi. Jeśli na łodzi nie ma wolnego miejsca, abordaż jest niemożliwy.

Kapitan piratów ma prawo jako pierwszy przeprowadzić abordaż. Gdy kapitan piratów przeprowadzi już abordaż (lub zrezygnuje z tego prawa), abordaż może przeprowadzić drugi z piratów. Decyzja o tym, czy pirat przeprowadza abordaż, zależy od gracza. Najpierw decyduje kapitan piratów, po nim decyzję podejmuje drugi pirat. Każdy z piratów może zrezygnować z próby abordażu, licząc na łupy w przyszłej rundzie (patrz: str. 6 *Pładrowanie*).

Runda ruchu łodzi:

kapitan rzuca 3 kostkami, których kolory odpowiadają kolorom towarów na poszczególnych łodziach, następnie przesuwa odpowiednie łodzie o liczbę pól równą liczbie oczek na danej kostce.



Łodzie, które przepłynęły poza pole nr 13, docierają do portu.

Łodzie, które po 3. rundzie ruchu nie osiągnęły pola nr 13, trafiają do stoczni.

W porcie i stoczni są po 3 miejsca (A, B, C) na łodzie.

Łodzie, które zatrzymają się na polu nr 13, są atakowane przez piratów (abordaż lub pładrowanie).



Abordaż: tylko po 2. rundzie ruchu łodzi. Piraci mogą być ustawieni na wolnym polu na łodzi.

Przed 3. rundą
ruchu łodzi:
- „mały pilot”
przesuwa 1 łódź
o 1 pole
- „duży plot”
przesuwa 1 łódź
maksymalnie
o 2 pola lub 2 łodzie
o 1 pole każdą
z nich.

Gdy wszystkie łodzie zostały przesunięte przez kapitana w trzeciej rundzie ruchu i trafiły do portu w Manili lub do stoczni, rozpoczyna się czas wypłaty i podziału zysków.

Faza 3. Podział zysków

Gracze, których wspólnicy zostali właściwie rozmieszczeni, biorą udział w podziale zysków:

- **WSPÓLNICY-PIRACI** zarabiają wtedy, gdy łódź zakończyła swój ruch na końcu trzeciej rundy na polu nr 13. Piraci pładrują łodzie i dzielą się równo zyskiem. Jeśli na łodzi piratów jest tylko 1 wspólnik, zbiera on cały łup dla siebie. Wspólnicy, którzy płynęli na zaatakowanych łodziach, wracają do swoich właścicieli z pustymi rękami (patrz: Rys. 10).
- **WSPÓLNICY NA ŁODZIACH** (w tym: wspólnicy-piraci, którzy dokonali abordażu) zarabiają tylko wtedy, gdy ich łódź bezpiecznie dotarła do portu w Manili. Na każdej ładowni podana jest wartość zysku, jaki przyniesie dany towar. Wszyscy wspólnicy znajdujący się na łodzi dzielą zysk między siebie (patrz: Rys. 12). Wszyscy wspólnicy, których łodzie nie dotarły do portu i wylądowały w stoczni, wracają do domów z pustymi rękami.
- **WSPÓLNICY W PORCIE I W STOCZNI** zarabiają tylko wtedy, gdy łodzie dotrą do pól, przy których byli oni rozmieszczeni (patrz: Rys. 13a i 13b). Nad tymi polami, podane są wartości pesos, które będą wypłacone, jeśli łódź dotarła na to pole. Pieniądze za dopłynięcie do portu są wypłacane z kasy kapitanatu, a wypłaty za dotarcie do stoczni dokonuje gracz, który umieścił swojego wspólnika w firmie ubezpieczeniowej (jeśli żaden z graczy nie postawił swojego wspólnika na tym polu, pieniądze wypłacane są z kasy kapitanatu). Wszyscy wspólnicy rozmieszczeni na polach portu lub stoczni, do których nie dotarła łódź, wracają do domu bez zysku.
- **WSPÓLNICY PILOCI** – nie zarabiają pesos w bezpośredni sposób.



Rys. 12: Łódź z **jadem** dotarła do portu, wioząc trzech wspólników na pokładzie. Każdy z nich otrzymuje третią część z zysku (36 pesos do podziału). Czerwony gracz otrzymuje 24 pesos (ponieważ ma dwóch swoich wspólników na tej łodzi), gracz żółty otrzymuje 12 pesos za swojego jednego wspólnika na łodzi z **jadem**.



Rys. 13a: Ponieważ 2 łodzie dotarły do punktu przeznaczenia, pomarańczowy gracz otrzymuje 6 pesos, a czerwony gracz 8 pesos. Niebieski gracz zakładał, że do portu dotrą wszystkie 3 łodzie, ale przeliczył się, więc nie dostał nawet złamanego peso.



Rys. 13b: Tylko łódź z **żeni-szeniem** dotarła do stoczni. Czarny gracz ma w stoczni swojego wspólnika, lecz umieścił go przy polu B, nie zarabia więc nic. Gracz niebieski natomiast otrzyma 6 pesos.

Firma ubezpieczeniowa wypłaca odszkodowanie

Każda z łodzi, która trafiła do stoczni, uznawana jest za uszkodzoną. Za naprawę zniszczeń musi zapłacić agent ubezpieczeniowy. Płaci on:

- graczowi, który miał wspólnika w stoczni – przy polu, do którego dotarła uszkodzona łódź,
- do kasy kapitanatu, jeśli żadnego ze wspólników nie było w stoczni.

Wartość wypłacanego ubezpieczenia podana jest nad polami (A, B, C), do których dotarły łodzie (patrz: Rys. 14).

Agent ubezpieczeniowy może najpierw zgromadzić zyski wynikające z danej wyprawy, a dopiero potem przystąpić do wypłacania kwot ubezpieczenia za uszkodzone łodzie. Gdy nie ma wystarczającej ilości pesos do wypłacenia ubezpieczenia, musi wziąć kredyt, by pokryć różnicę (patrz: str. 8 *Zaciąganie kredytu*). Jeśli mimo to nadal nie ma wystarczających środków, płaci tyle, ile jest w stanie, a brakującą kwotę pobiera z kasy kapitanatu. Gracz nie będzie musiał w przyszłości zwracać pieniędzy do kasy kapitanatu.



Rys. 14: Agent ubezpieczeniowy musi zapłacić za obie łodzie, które trafiły do stoczni. Płaci 6 pesos niebieskiemu graczowi oraz 8 pesos pomarańczowemu graczowi. Ponieważ to niebieski gracz jest właśnie agentem ubezpieczeniowym, ostatecznie płaci tylko 8 pesos graczowi pomarańczowemu.

Zyski:



A. Piraci zyskują wartość splądrowanego towaru i dzielą się łupem po równo (pesos wypłaca kasa kapitanatu).

B. Wspólnicy płynący na łodziach otrzymują pieniądze po dopłynięciu do portu (pesos wypłaca kasa kapitanatu).

C. Wspólnicy w porcie biorą udział w zyskach, jeśli łódź przybiła do tego miejsca, gdzie byli ustawieni (pesos wypłaca kasa kapitanatu).

D. Wspólnicy w stoczni biorą udział w zyskach, jeśli łódź przybiła do tego miejsca, gdzie byli ustawieni (pesos wypłaca agent ubezpieczeniowy. Jeśli nie ma agenta, pesos wypłaca kasa kapitanatu).

Agent ubezpieczeniowy płaci także za naprawę łodzi, które trafiły do stoczni w miejsca, gdzie nie był ustawiony żaden wspólnik. Pieniądze wypłacane są do kasy kapitanatu.

Zastawienie udziałów (kredyt) to 12 pesos. Zwrot pożyczki = 15 pesos.



Niezastawiona karta udziału



Zastawiona karta udziału

Niespłacone udziały (kredyty) = minus 15 pesos na koniec gry.

Gracz, który nie ma pieniędzy, może ustawić wspólnika za darmo („pasażer na gapę”).

Towary, które dotrą do portu, zwiększają swą wartość o 1 pole na tabeli czarnego rynku.

Koniec gry: następuje, gdy któryś z towarów osiągnie wartość 30 pesos.

Zwycięzca: gracz, który ma największy majątek (jego pesos plus wartość udziałów, minus niespłacone kredyty).



• Zaciąganie kredytu

Każdy z graczy, który posiada niezastawione karty udziałów, może w dowolnym momencie wziąć pożyczkę z kasy kapitanatu poprzez zastawienie 1 lub więcej swoich udziałów. Zastawione udziały zaznacza się, przekreślając kartę w poprzek. Za każdy zastawiony udział gracz otrzymuje 12 pesos pożyczki.

Kiedy gracz musi dokonać płatności, lecz nie ma wystarczającej ilości pesos, musi wziąć kredyt, tak by był w stanie spłacić swoje zobowiązania. Jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości gotówki i nie posiada dostatecznej liczby niezastawionych udziałów:

- nie może licytować podczas wyborów do kapitanatu portu kwot wyższych niż ilość gotówki, którą posiada oraz ilości pesos, które posiada w potencjalnych kredytach za udziały,
- musi wziąć możliwie dużą pożyczkę, by zapłacić ubezpieczenie, jeśli jest agentem ubezpieczeniowym. Po wyczerpaniu zdolności kredytowej resztę jego zobowiązań pokryje kasa kapitanatu (patrz: str. 8 *Firma ubezpieczeniowa wypłaca odszkodowanie*).

Każdy zastawiony udział może być wykupiony poprzez spłatę pożyczki. W tej sytuacji należy wpłacić do kasy kapitanatu sumę wartości pożyczki plus odsetki, co wynosi dokładnie 15 pesos. Gracz może ponownie przekreślić kartę do pozycji oznaczającej udziały niezastawione. Może znów brać kredyt na poczet tego udziału.

Na końcu gry gracz musi zapłacić 15 pesos za każdy wciąż obciążony udział (patrz: str. 8 *Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy*).

• Pasażer na gapę

Jeśli gracz nie ma pieniędzy (i nie posiada niezastawionych udziałów) lub ma ich zbyt mało, żeby umieścić swojego wspólnika na najtańszym nieobsadzonym polu, może ustawić swojego wspólnika jako pasażera na gapę na dowolnym pustym polu (z wyjątkiem agenta ubezpieczeniowego) za darmo (lub za całą posiadaną gotówkę, jeśli ma jej niewystarczająco do opłacenia pełnego kosztu rozmieszczenia wspólnika). Gracz może rozmieszczać w ten sposób wspólników tak długo, aż odzyska płynność finansową (zdobędzie gotówkę lub odzyska zastawione udziały) i będzie miał środki, by opłacać rozmieszczanie wspólników.

Faza 4. Wzrost wartości towarów na czarnym rynku

Wartość towarów, które bezpiecznie dotarły do portów Manili, rośnie. Przesuń znacznik wartości towarów o 1 pole w górę (np. z pola 0 na pole 5). Wartość towarów, które nie zostały dostarczone do Manili, pozostaje niezmieniona.

Następnie należy rozpocząć przygotowania do kolejnej wyprawy. Łodzie i żetony ładowni zostają ustawione obok planszy. Gracze zdejmują z planszy wszystkich swoich wspólników. Kolejna wyprawa rozpoczyna się, jak zawsze, od wyborów w kapitanacie portu.

• Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy

Gra kończy się, gdy co najmniej 1 z towarów osiągnie na tabeli czarnego rynku wartość 30 pesos. Każdy z graczy oblicza ilość swojej gotówki (pesos) i do tej kwoty dodaje wartość swoich niezastawionych udziałów (według aktualnych cen za towary z tabeli wartości na czarnym rynku). Od osiągniętej sumy gracz odejmuje po 15 pesos za każdy zastawiony udział (niespłaconą pożyczkę). Wynik określa, jak wielką fortunę udało się zbić każdemu z graczy. Gracz, który ma największy majątek, jest najlepszym kupcem w Manili i zwycięzcą gry.

Wariant: piraci mogą dokonać abordażu nawet na taką łódź, na której nie ma wolnych miejsc. Atakujący gracz zdejmuje z łodzi jednego z płynących na niej wspólników i na jego miejsce umieszcza swojego pirata. Jeśli jednak na łodziach, które utknęły na polu nr 13, są jakieś wolne miejsca, pirat najpierw musi zająć wolne miejsce. Tylko w sytuacji, gdy nie ma żadnego wolnego miejsca na łodziach, pirat może zastąpić jednego z płynących wspólników. Jeśli obaj piraci przeprowadzają abordaż na jedną łódź, drugi pirat nie może wyrzucić z łodzi kapitana piratów, który właśnie zajął na niej miejsce.

Zoch Verlag – Copyright 2004
Autor: Franz-Benno Delonge
Ilustracje i projekt graficzny: Victor Boden
Tłumaczenie: Ignacy Trzewiczek

Egmont Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60
01-029 Warszawa
www.egmont.pl