

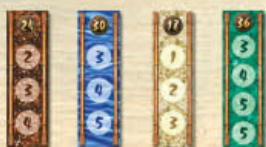
# MANILA

Távol-keleti üzleti versengés  
3-5 játékos részére 10 éves kortól

1821-et írunk. A Fülöp-szigetek már 250 éve a spanyol korona fennhatósága alatt állnak. De tulajdonképpen a spanyolok messze nem urai mindennek. A kolonizálók árnyékában az önféjű őslakók megalapozták a saját titkos tengeri kereskedelmüket a szomszédos szigetekkel és Ázsiával. Furcsa alakú ladikokjaikat és törékeny bambusz tutajajaikat telezsúfolják szerencsendióval, selyemmel, jádéval és ginzenggel, majd vitorlát bontanak, hogy MANILÁRA csempésszék árujukat. Teljesen bizonytalan minden vállalkozás, mivel sem a hajók, sem a kapitányok nincsenek tengerhez szokva. Tovább nehezíti helyzetüket, hogy a part mentén kalózok lapulnak, hogy kifosszák hajóikat, melyeknek esélye sincs elmenekülni előlük.

Mindent figyelembe véve nem meglepő, hogy a manilai feketepiacot elérő áruk igen drágán kelnek el. Így nyerik el jutalmuk azok, akik sikerrel járnak eme kockázatos vállalkozás során. A feketepiaci kereskedők cinkosaik segítségével biztosítják a szállítmányt. Néhány révkalauz megvesztegetnek, hogy saját árujuk útját segítsék, vagy éppen másokat hátráltassanak az áru védelmében. És pár gazdagabb kereskedő kalózokat bérel fel, hogy megtámadják a többiek hajóit, hogy aztán ők zsebelhessék be a hasznot.

## Tartozékok:



A ladikokon szállítható  
4 fajta áru



4 kocka a négy fajta áru  
színében



4 értékjelző a négy fajta  
áru színében



szerezsendió selyem ginzeng jáde

20 részvény:  
minden áruhoz  
5-5 darab



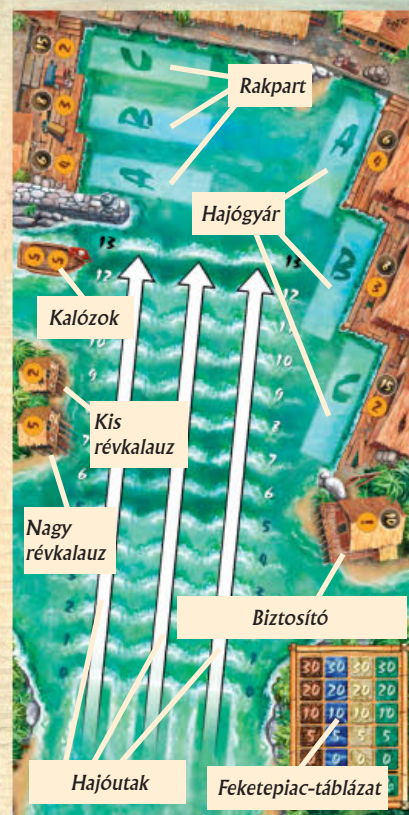
3 ladik



20 cinkos  
5 színben



Fülöp-szigeteki  
pénzérmék, „pezók”



Játékszabály

## Áttekintés

A játék több körből áll (ezeket utazásoknak hívjuk). Minden utazás során három áruval megrakott ladik bont vitorlát és indul útnak Manila felé. A ladikok mozgását kockadobások határozzák meg. Egy kocka jár minden árutípusért. Az esély, hogy sikeresen elérjék a rakpartot áruként változó, de a kockázattal arányosan nő a nyereség is.

Minden játékos két részvényvel és 30 pezóval indul.

Minden utazás kezdetén licit zajlik a kikötőmesteri posztért. Ez a poszt rendkívül fontos, mivel egyedül a kikötőmesternek áll jogában eldönteni, hogy milyen árukkal rakodják meg a ladikokat, és hogy melyik ladik honnan fog indulni. A kikötőmesternek lehetősége nyílik új részvények vásárlására is. Miután a kikötőmester ellátta a hivatalával járó feladatokat, minden játékos nekiáll cinkosokat bérelni, hogy segítségükkel pénzt keressenek az utazás során. A cinkosok...

- ...lehetőek a ladikokra, ahol akkor szereznek pénzt, ha a ladik biztonságban eljut Maniláig.
- ...lehetőek a rakpartra vagy a hajógyárba, mely helyeken akkor szereznek pénzt, ha a ladik eléri az adott rakpartot vagy sérülten a hajógyárba kényszerül, hogy megjavítsák.
- ...egyike lehető biztosítási ügynökként. Ekkor 10 pezót kap a munkáért, de ha valamelyik ladiknak nem sikerül eljutnia Manilába és a hajógyárba kényszerül, akkor fizetnie kell.
- ...lehetőek kalózként, akik megpróbálják megcsákyázni és kifosztani a balsorsú ladikokat.
- ...lehetőek révkalauzként, aki megpróbálja segíteni vagy hátráltatni a ladikokat útnak Manila felé.

A játékosok az utazások végén a sikeres cinkosokért kapnak pénzt. A Manilára eljutó áruk értéke megnő a feketepiacon. A játék azonnal véget ér, mielőst valamelyik áru értéke eléri a harmincat. Ekkor a legnagyobb vagyonnal rendelkező játékos lesz a győztes.

### Minden játékos kap:

- 30 pezót
- 2 részvényt
- 3 cselszövőt

(3 játékos esetén 4 cselszövőt)



## Előkészületek:

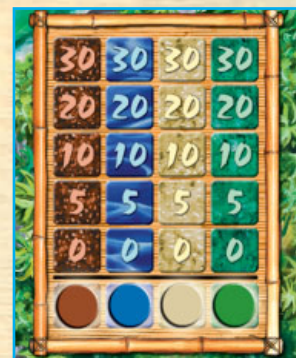
- Minden játékos kap 30 pezót. A megmaradt pénzt a kikötőkasszaként a tábla mellé kell készíteni.
- Minden játékos három, színéhez tartozó cinkost kap.

Ha csak hárman játszunk, akkor minden játékos négy cinkost kap. A három játékosra vonatkozó másik szabálmódosítást lásd lentebb a 4. oldalon, szintén vörössel jelölve. A felesleges figurák visszakerülnek a dobozba.

- Kiveszünk 3-3 részvényt mind a négy színből és jól megkeverjük őket. Minden játékos kettőt húzhat. Megnézheti őket, de nem mutathatja meg más játékosnak. A maradékot válogassuk szét szín szerint, és tegyük a tábla mellé (lásd 2a ábra).
- A négy értékjelzőt tegyük a feketepiac-táblázat megfelelő színének legalsó négyzetére (lásd 2b ábra).
- Készítsük a ladikokat, az árukat és a kockákat a tábla mellé.



2a ábra: a ki nem osztott részvényeket felfedve a tábla mellé kell helyezni



2b ábra : a feketepiac tábla a játék kezdetekor.

## A játék menete

A játék egymás után következő utazásokból áll.

Minden utazás a következők szerint zajlik:

1. A kikötőmesteri poszt elárverezése
2. A kikötőmesteri feladatok végrehajtása
3. Cinkosok elhelyezése és ladikok mozgatása kockadobások által
4. Bevétel kiosztása
5. Áruk értékének növekedése

A fenti öt lépés végén az utazás véget ér, és új utazás kezdődik a kikötőmesteri posztra való licitálással.

**Az a játékos lesz a kikötőmester, aki a licitán a legnagyobb összeget ajánlotta.**

### 1. A kikötőmesteri poszt elárverezése:

Az első utazás alkalmával a legidősebb játékos kezdi a licitálást legalább egy pezóval (vagy passzol). A további utazások során az a játékos nyithatja a licitet, aki az előzőben a kikötőmester volt. Amennyiben az első játékos passzolt, a tőle balra ülő kezdheti a licitet, és így tovább óramutató járása szerinti sorrendben. A licitálás óramutató járása szerint zajlik, és minden játékos passzolhat, vagy ajánlhat egy nagyobb összeget, mint amennyi az éppen aktuális. Ha egy játékos már passzolt, akkor abban az utazásban már nem szállhat be újra a licitálgatásba. A licitálás addig folytatódik, amíg egy játékos kivéve mindenki passzol. Ez a játékos nyeri a licitet.

Ő kifizeti az ajánlott összeget a kikötőkasszába, és mostantól ő az új kikötőmester. Ha senki sem licitál, az előző kikötőmester megtartja pozícióját az éppen aktuális utazásra is.

A játékosok csak annyit licitálhatnak, amennyit ki is tudnak fizetni. A játékosok mindig vehetnek fel hitelt bármelyik részvényükre, hogy kifizessék a licitáláshoz szükséges összeget.

### 2. A kikötőmester feladatainak végrehajtása

A kikötőmesteri poszt nagyon fontos, mert a kikötőmester:

- vásárolhat részvényt
- eldöntheti miből álljon a rakomány
- meghatározhatja a ladikok indulási helyét, eldöntve ezzel, hogy melyik ladik kap kezdeti előnyt
- elsőként helyezi el egy cinkosát.

## a) részvény vásárlása

Először azt kell eldöntenie a kikötőmesternek, hogy akar-e vásárolni részvényt. Amennyiben igen, elveszi a kiválasztott részvényt a tábla előtt levők közül és kifizeti az árát a kikötőkasszába. Azt, hogy mennyibe kerül a részvény, a feketepiac táblázat megfelelő oszlopán láthatjuk. De a legalacsonyabb ár mindig 5 pezó.



3. ábra: a szerecsendió éppen a 10, a selyem a 20, a jác pedig 5 pezóba kerül. A ginzeng a táblázaton nullán áll, de a kikötőmesternek 5 pezóba kerül.

Csak a kikötőmester vásárolhat részvényt, de neki sem kötelező ezt megtennie.

## b) Árufeltöltés

A kikötőmester második szerepköre: mindhárom ladikot megrakni egy fajta áruval. Kizárólag az ő döntésén múlik, hogy milyen áru marad ki (lásd 4. ábra)

4. ábra: a kikötőmester úgy döntött, hogy ebben a körben nem szállítanak selymet.



## c) A ladikok vízrebocsátása

A kikötőmester harmadik hivatali cselekedete a három ladik vízrebocsátása. Ekkor határozza meg azok kezdőpozícióját.

- Minden ladiknak van egy tengeri út a táblán, melyek kis területekre vannak tagolva (ezek nullától 13-ig vannak számozva), és egy-egy rakpartnál végződnek.
- A kikötőmester a ladikokat tetszés szerinti tengeri útra teheti, de sohasem tehet kettőt ugyanarra az útra.
- A ladikokat induláskor a választott tengeri út valamely kezdőpozíciójára teheti. Ezek a 0-5-ig számozottak.
- Fontos: a **három kezdőpozíció összegének pontosan kilencnek kell lennie** (lásd az ábrákat 5a és 5b-ig).



5a ábra: A 3 kezdőpozíció összegének mindig 9-nek kell lennie. Tehát ja az első 4, a második 3, akkor az utolsónak 2-nek kell lennie.



5b ábra: A kikötőmester indíthat ladikot a nullás pozícióból, ha a másik kettő kezdőpozíciójának összege 9 (például 4+5). Ne feledd, hogy a ladikok csak a 0-5 pozíciókról indulhatnak.

## 3. Cinkosok elhelyezése és ladikok mozgatása

Ennek a fázisnak a során három cinkos felpakolása körre kerül sor, melyek mindegyikét egy ladikok mozgatása kör követi. Az első cinkos felpakolása kört az első ladikok mozgatása kör követi és így tovább.

Három játékos esetén négy cinkos felpakolása és három ladikok mozgatása kör van: az első cinkos lepakolása kört egyből a második cinkos lepakolása kör követi. Az első ladikok mozgatása kör csak ezek után fog következni. A továbbiakban ezek egymást váltogatják, mint négy játékos esetén.

### Cinkos lepakolása

A kikötőmesterrel kezdve óramutató járás szerint minden játékos felpakolja a körök során a cinkosait valamely általuk elfoglalható, szabadon levő helyre, és kifizeti a kikötőkasszába az adott helyen feltüntetett összeget (kivétele: biztosító, lásd lentebb).

Bárki dönthet úgy, hogy valamelyik körében nem tesz le cinkost. Viszont ha egy játékos így határozott, akkor az aktuális utazás során már nem tehet le további cinkosokat. Ha egy játékosnak már nem maradt pénze és hitel sem tud felvenni, akkor is tehet le cinkosokat potyautasként (lásd 'hitel felvétele' és 'potyautasok').

A kikötőmester vásárolhat 1 db részvényt. Ár=megegyezik az árú feketepiaci aktuális értékével, de minimum 5 pezó.



A kikötőmester megrakja a 3 ladikot az általa kiválasztott árukkal, egyet pedig a parton hagy.

A kikötőmester meghatározza a 3 ladik kezdőpozícióját. A három kezdőpozíció összege=9. Egy ladik sem indulhat az 5-ös pozíciónál előrébről.



Váltakozva követi egymást a cinkos lehelyezése és a ladikok mozgatása (mindegyiket háromszor kell végrehajtani).

3 játékos: az első ladik mozgatás kör előtt 2 cinkos elhelyezése kört kell végrehajtani (4 lehelyező kör és 3 mozgó kör lesz).

Cinkos elhelyezése kör: minden játékos 1 cinkost helyezhet el, a kikötőmesterrel kezdve.

## Hová helyezzük cinkosainkat?

A játékosok cinkosaikat a következő helyekre tehetik:



### Áruk mellé (a ladikokra a táblán):

A ginzeng, selyem és szerecsendió mellett három cinkosnak akad hely, a jade mellé négyet tehetünk. Ha egy játékos a három szállított áru valamelyike mellé akar cinkost tenni, akkor azt a kiválasztott áru legalacsonyabb értékű helyére kell tennie. Ugyanannak a játékosnak több cinkosa is lehet ugyanannál az árunál, amennyiben van lehetősége odatenni a saját körében.

- A jutalom: azáltal, hogy eljuttatják a ladikot az áruval a rakpartig az utazás során, a játékos részesedik a szerzett pénzből (lásd: 'A bevétel elosztása').
- A kockázat: Amennyiben a kiválasztott ladik nem ér el a rakpartra, nincs haszon sem, amiből a játékos részesedhetne, tehát nem kap semmit.



### Rakpartra és hajógyárba:

Minden rakparton és hajógyárban egy cinkos számára van hely. Ezekre is ugyanúgy tehetőek le, ahogy a ladikokra az áru mellé, és azokhoz hasonlóan egy játékos több rakpartra vagy hajógyárra is tehet cinkost, amennyiben akad még szabad hely a következő körében.

- A jutalom: ha a kiválasztott helyre befut egy ladik az utazás során, akkor a játékos megkapja érte a hely felett látható összeget (lásd: 'A haszon elosztása').
- A kockázat: Amennyiben nem ér el a választott helyre egyetlen ladik sem, a játékos nem kap semmit.



### Kalózokhoz:

A kalózok között két cinkosnak akad hely. Az első cinkos, aki a kalózok közé kerül, az első helyet foglalja el, így belőle lesz a kapitány. Ha a kapitány helyét már elfoglalta valaki, akkor a játékosok már csak a második helyre tehetik cinkosukat. Lehetséges, hogy mindkét helyet ugyanaz a játékos foglalja el.

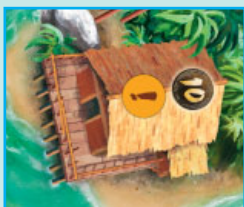
- A jutalom: A kalózok megcsáklázhatnak egy ladikot, amelyik a második mozgás után a 13. mezőre került, vagy kifizethetnek bármennyi ladikot, amelyik a harmadik mozgás után a 13. mezőn áll (lásd 'Kalózhajó a láthatáron!').
- A kockázat: Amennyiben egyetlen hajó sem áll meg a 13. mezőn, a játékos nem kap semmit.



### Révkalauzok:

Két cinkosnak van hely a révkalauznál. Amikor egy játékos ide akar tenni egy cinkost, el kell döntenie, hogy a kettő közül melyik helyet választja. A nagyot, ami drágább, de több haszna van, vagy a kisebbet.

- A jutalom: A harmadik ladikok mozgatása kör előtt a révkalauzoknak lehetősége nyílik arra, hogy segítsék, vagy hátráltassák a ladikokat, amelyek még nem érték el a rakpartot. Azokra a ladikokra, amelyek a harmadik kör előtt elérték kijelölt céljukat, a révkalauzok nem tudnak hatni (lásd: 'A révkalauzok dolga').
- A kockázat: Nem sikerül elérni a kívánt célt.



### Biztosító:

A biztosítón egy cinkosnak van hely. A játékosnak, aki ide helyezi egy cinkosát, nem kell fizetnie semennyit, sőt, kap 10 pezót a kikötőkasszából.

- A jutalom: amennyiben három ladik mozgatása kör után egyetlen ladik sem kerül a hajógyárba, a játékos megtarthatja a 10 pezót fizetéséként.
- A kockázat: Minden hajógyárba kerülő ladikért a játékosnak ki kell fizetnie a javítási költségeket (lásd: 'A biztosító fizet').

## A ladikok mozgatása körök vége:

A kikötőmester dob azzal a három kockával, melyeknek **színe** megegyezik a **ladikokon levő árukéval**. Eztán mindhárom hajót - tetszés szerinti sorrendben - előrébb mozdítja annyival, mint amennyit dobott a hozzá tartozó kockával (lásd 6. ábra).

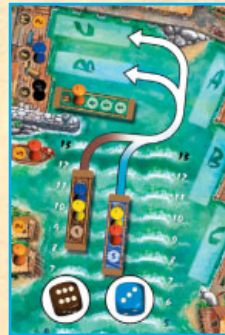
- Ha egy ladik elérte a rakpartot, a fennmaradó 'mozgáspontok' elvesznek. Máskor mindig le kell lépni a dobott értéket, a kikötőmester nem dönthet úgy, hogy nem használja fel a mozgáspontokat.
- Minden ladik csak a saját tengeri útvonalán haladhat.
- Nem lehet út közben árut cserélni vagy egyszerűen ledobni.



6. ábra: A barna kocka 4-et mutat a szerencsندیónak, ezért a kikötőmester 4 mezővel közelebb teszi Manilához. A selymet két mezővel tolja előrébb. A jáde eléri a rakpartot és még marad két mozgáspontja, de ezek elvesznek.

## Sikeres utazás:

Minden ladik, amelyik túljut a 13-as mezőn, eléri a manilai rakpartot. Az első beérkező ladik az **A** rakpartra kerül, a második **B**-re, és a harmadik **C**-re (lásd 7. ábra). Egyetlen rakparton sem tartózkodhat egyszerre két ladik.



7. ábra: A jáde már a második körben elérte Manilát és az **A** jelű kikötőbe került. A harmadik körben a másik két ladik is befut és a **B** és **C** jelű helyekre kerülnek. Nem számít, hogy melyik hová kerül. Ha viszont valamelyik nem ért volna be, akkor a **C** üresen maradt volna, a ladik pedig a hajógyárba került volna az **A** jelű területre.

## Hajótörés

Azok a hajók, melyek **három lépés** után nem érik el Manilát, megsérülnek, és a **hajógyárba** kerülnek (kivételek: azok a hajók, melyek a 2. vagy 3. kör végén a 13-as mezőn tartózkodnak. Ezek a kalózok kezére kerülnek. Lásd: 'Kalózhajó a láthatáron!')  
Tehát ha csak egy hajónak nem sikerül elérnie Manilát, vagy kerül kalózkézre, akkor az az **A** jelű hajógyárba fog kerülni. Ha **kettő**, akkor a második a **B**-re, s ha **egy hajó sem** járt szerencsével, akkor a harmadik a **C**-re fog kerülni (lásd 8a és 8b ábra). Egyetlen hajógyárban sem lehet 2 vagy több hajó.



8. ábra: Csak a selyem érte el épségben Manilát. A másik kettő nem jutott el a rakpartra, és a 13-as mezőre sem, így ezek a hajógyárba kerülnek az **A** és a **B** helyekre.

Megjegyzés: Közvetlenül a harmadik ladikok mozgatása kör előtt a révkalauzoknak lehetősége nyílik a hajók mozgásának befolyásolására (lásd: 'A révkalauz dolga').

## Kalózhajó a láthatáron!

Ha valamelyik **kör végén** egy ladik a 13. mezőn áll meg, akkor a kalózok megtámadhatják. Amennyiben nem található cinkos a kalóznál, amikor egy ladik a 13-as mezőre kerül, a támadás elmarad. A ladikok a második és a harmadik mozgásuk után kerülhetnek a 13-as mezőre. A kalóznak két lehetőségek van.

- a) A **második kör végén** ottragadt ladikokat a kalózok megcsákyázzák.
- b) A **harmadik kör után** oda kerülő ladikokat kifosztják.

Nem támadják meg a kalózok azokat a ladikokat, amelyek nem egy ladikok mozgatása kör végén kerültek a 13-as mezőre, hanem a révkalauzok valamelyikének köszönhetően. **Ha nincs kalóz a kalózhajón amikor egy ladik megérkezik a 13-as mezőre**, akkor azt a hajót már nem támadják meg a kalózok.

### a) Amikor a kalózok megcsákyázzák a hajót (lásd 9. ábra)

Csákyázáskor a játékos a kalózt átteszi a ladikra egy üres helyre. Ha nincs üres hely a ladikon, akkor azt **nem lehet megcsákyázni** (lásd 9. ábra). A kalózok közül először a kapitánynak (aki előrébb van) lesz joga csákyázásra. A második kalóz csak utána próbálkozhat. Hogy valaki csákyázzik-e vagy sem, az mindig kizárólag a játékoson múlik. Bárki dönthet úgy a későbbi fosztogatás reményében, hogy inkább a hajón marad (lásd: 'Fosztogatás').

Ladik mozgatása kör: a kikötőmester dob a ladikokra felpakolt áruk színével megegyező 3 kockával és mozgatja a ladikokat a kockák értékével.



Ha egy ladik elhagyja a 13-as mezőt, akkor az megérkezik a rakpartra.

Amely ladik a 3. mozgáskör után sem éri el a 13-as mezőt, a hajógyárba kerülnek. Mind a rakparton, mind a hajógyárban 3 mező van (A,B,C) ahova a ladikok megérkezhetnek.

Ha egy ladik a 13-as mezőre érkezik, a kalózok megcsákyázzák vagy kifosztják.



Csákyázás: Csak a 2. mozgás kör után lehetséges. A kalózat elhelyezhetjük a ladik üres helyére.

**Ha a második kalóz egyedül marad a kalózhajón, továbbiakban ő lép elő kalózkapitánnyá.**

**Fosztogatás: Csak a 3. mozgató kör után lehetséges. A kalózok megosztottnak a kifosztott hajó bevételén.**

Amennyiben a kalózkapitány a kalózhajóról áttelepszik egy ladikra, a másik kalóz azonnal előlép kalózkapitánnyá és a kapitány helyére kerül. Ha több ladik is a 13-as mezőn fejezi be a második körét, akkor a kalózok szabadon választhatnak, hogy melyike(ke)t akarják megcsákyozni, de továbbra is csak az üresen maradt helyekre telepedhetnek át.



9. ábra: A második ladikok mozgatósa kör után a ginzengét és a jádét szállító ladik is a 13-as mezőre került, A kalózkapitány úgy dönt, hogy támadásba lendül és mivel csak a ginzengét szállító ladikon van hely, ezért oda fog kerülni. Ezután a másik kalózból lesz a kapitány, de mivel nincs több üres hely a ladikokon, ezért ő a kalózhajón marad.

Megjegyzés: A játékosok valamivel növelhetik a kalózok erejét, lásd Opcionális szabályt a szabálykönyv végén.

### b) Fosztogatás (lásd 10. ábra)

Minden ladik, amelyik a 13-as mezőn áll a harmadik ladikok mozgatósa kör után, a kalózok kezére kerül.

- Ezekről a cinkosok visszakerülnek a játékosokhoz.
- A bevételt ezek miatt a hajók miatt a kalózok kapják a kikötőkasszából (lásd: 'A bevétel elosztása').
- A kalózkapitány jogában áll eldönteni, hogy ezek a ladikok a rakpartra vagy a hajógyárba kerüljenek. Amennyiben a rakpartot választja valamelyik ladiknak, a rajta szállított áru értéke megnő (lásd: 'Áruk értékének növekedése').

Ha egy ladik a 13-as mezőn áll a harmadik ladikok mozgatósa kör után, és nincsenek kalózok a táblán, akkor az a rakpartra kerül a következő üres helyre.



10. ábra: A szerencsendiót szállító ladik a 13-as mezőn állomásozik a harmadik ladikok mozgatósa kör után. Ekkor a ladikokról minden cinkos visszakerül a játékosokhoz bevétel nélkül, a kalózok pedig megosztottnak a 24 pezón, tehát 12-12 pezót kapnak a kikötőkasszából.

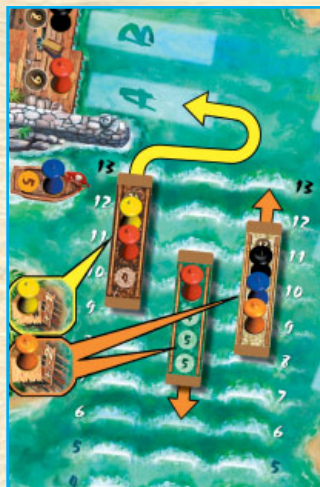
**A 3. mozgató kör előtt:**  
 - a kis révész mozgathatja az egyik ladikot 1 mezővel  
 - a nagy révész mozgathatja az egyik ladikot 2 mezővel, vagy 2 ladikot 1-1 mezővel.

### A révkalauz dolga

Az utolsó cinkos elhelyezése kör után (tehát az utolsó ladikok mozgatósa kör előtt) a révkalauzok befolyásolhatják a ladikok mozgását. A révkalauzok nem tehetnek semmit azokkal a ladikokkal, amelyek már elérték Manilát.

- Először a kis révkalauz (a 2 pezós) tevékenykedhet. Ő egy ladikot mozgathat előre vagy hátra egy mezővel.
- Ezután a nagy révkalauz következik. Ő vagy egy ladikot mozgat legfeljebb két mezővel vagy két ladikot egy-egy mezővel előrébb vagy hátrébb. Ha kettőt akar mozgatni, mindkettőnél külön döntheti el, hogy előre vagy hátrafelé akarja-e mozgatni. Választhat olyan hajót is, amelyiket a kis révkalauz már mozgatótt előzőleg (lásd 11. ábra).

Ha valamely révkalauz által egy ladik túljut a 13-as mezőn, akkor elérte Manilát és a következő üres rakpartra kerül. A révkalauz által a 13-as mezőre mozgatótt ladikokkal nem történik semmi (mivel a kalózok csak a ladikok mozgatósa kör után lépnek akcióba).



11. ábra: Véget ért a cinkosok felpakolása kör. Az utolsó ladikok mozgatósa kör előtt a kikötőmester megvárja, hogy a révkalauzok használni akarják-e befolyásukat. A kis révkalauz eggyel előrébb mozgatója a szerencsendiót ladikot. Mivel ezzel a mozgással elérte Manilát, ezért a következő üres kikötőbe kerül, és a nagy révkalauz már nem mozgatható. Ezután a nagy révkalauz a jádét egy mezővel hátrébb, a ginzengét pedig egy mezővel előrébb tojja. A ginzengé miatt 13-es mezőre kerül, de a kalózok ilyenkor nem támadhatják meg a ladikot.

- A kikötőmester a harmadik kör során csak az után dobhat a kockákkal a ladikok mozgatóására, ha előbb adott lehetőséget a révkalauzoknak, hogy végrehajtsák az akciójukat.
- Minden révkalauz önállóan dönt arról, hogy latba vesse befolyását, vagy sem. Így például, a kis révkalauz választhatja, hogy nem használja befolyását, míg a nagy révkalauz igen.

Ha véget ért a harmadik ladikok mozgatósa kör, és a ladikok a helyükre kerültek a rakparton vagy a hajógyárban, akkor azonnal következik a haszon begyűjtése.

## 4. A bevétel elosztása

Ebben a fázisban a játékosok megkapják a jól elhelyezett cinkosok után a jutalmukat.

- **KALÓZOK:** Ők csak akkor hoznak hasznot, amikor egy ladik a 13-as mezőn fejezi be a harmadik ladikok mozgatása kört. Ekkor a kalózok kifosztják a ladikot és egyenlően osztoznak meg a hasznon. Ha csak egy kalóz volt, akkor ő kapja meg a zsákmány egészét. A kifosztott ladikokról a cinkosok üres kézzel térnek vissza a játékoshoz. (lásd 10. ábra).
- **AZ ÁRUT KÍSÉRŐK:** Akik a ladikokon kísérik az árut, azok akkor jutnak pénzhez, ha sikeresen eljutnak Manilába. Minden feltöltött árun szerepel az az összeg, amelyet a játékosok szerezhetnek, ha sikeresen eljutnak vele Manilába. Ezt a pénzt kell egyenlő arányban elosztaniuk egymás között a kísérőknek (lásd 12. ábra). Minden olyan cinkos, akinek a ladikja a hajógyárba kerül, üres kézzel tér haza.
- **RAKPART/HAJÓGYÁR:** Az itt dolgozó cinkosok akkor kapnak pénzt, ha egy ladik ahhoz a helyhez kerül, amelyiken ők vannak (lásd 13a és 13b ábra). Ezek fölött a helyek fölött szintén jelölve van a begyűjthető pénzmennyiség. A pénzt a rakpart esetében a kikötőkasszából kapják a játékosok. Viszont a hajógyárért járó pénzt a biztosítási ügynöknek kell fizetnie (kivéve ha nincs biztosítási ügynök. Ekkor ezt is a kikötőkasszából kell fizetni). Azok a cinkosok, amelyek üresen maradt rakparton vagy hajógyárban dolgoztak, üres kézzel térnek haza.
- **RÉVKALAUZOK:** Ők nem tudnak pénzt szerezni, csak segédkeznek, illetve másokat akadályoznak.



12 ábra: A jádét szállító ladik 3 cinkossal érkezett meg Manilára. Tehát a jádément járó 36 pezót három felé kell osztani, így a piros játékos két cinkosa miatt 24, a sárga pedig az egy cinkosért 12 pezót kap.



13a ábra: Két hajó jutott el Manilába. A narancssárga játékos 6, a piros 8 pezót kap. A kék játékos reménykedett benne, hogy a harmadik hajó is befut, de nem így történt, így ő nem kap semmit.



13b ábra: Csak a ginzenget szállító ladik került a hajógyárba. Itt a kék játékos megkapja érte a 6 pezóját. A fekete játékosnak is van egy cinkosa itt, de az csak akkor kapott volna pénzt, ha még egy ladik ide került volna.

### A biztosító fizet

Minden ladik, amelyik a hajógyárba kerül, sérültnek számít. A sérüléseiknek a javítását a biztosítási ügynöknek kell kifizetnie. Neki kell fizetnie a biztosítást\_

- annak a játékosnak, akinek a cinkosa a hajógyárban olyan mezőn dolgozik, ahová egy sérült ladik kerül.
- a kikötőkasszába, ha a hajógyár egy olyan mezőjére kerül ladik, amelyiken nincs senkinek cinkosa.

A biztosítási összeg olyan bevétel, amely attól függ, hogy a hajógyár melyik mezőjére került a ladik (lásd 14. ábra).

A biztosítási ügynököt irányító játékos felveheti az utazásból származó bevételeit, mielőtt kifizeti a javítási költségeket. Amennyiben nincs elég pénze a költségek kifizetésére, hitelt kell felvennie, hogy fizetni tudjon (lásd 'Hitel felvétele'). Ha még a hitelből sem tudja kifizetni a javítási költségeket, akkor ki kell fizetnie annyit, amennyit tud, és a maradék a kikötőkasszából kerül kifizetésre.

Viszont nem kell visszafizetnie a kikötőkasszába azt az összeget, ami helyette onnan került kifizetésre.



14 ábra: Két hajó került a hajógyárba, így a biztosítási ügynöknek 6 pezót kell fizetnie a kék és 8 pezót a narancssárga játékosnak. Amivel a kék játékos a biztosítási ügynök, így csak a narancssárgának járó 8 pezót kell kifizetnie.

### Bevételek:



**A, kalózok megkapják a kifosztott ladik bevételét, egyenlően elosztva rajta.**

**B, árukísérők: ha a ladikok beérkeznek a célállomásra, a ladikokra feltöltött áruk értékét egyenlően elosztva (a kikötőkassza fizeti).**

**C, rakpart: megkapják a bevételt, ha egy ladik ahhoz a helyhez érkezik, ahol állnak (a kikötőkassza fizeti).**

**D, hajógyár: megkapják a bevételt, ha egy ladik ahhoz a hajóvitó helyhez érkezik, ahol állnak. Ha van biztosítási ügynök, akkor ő fizeti ezt a bevételt. Ha nincs, a kikötőkassza fizeti.**

**A biztosítási ügynök akkor is fizet, ha egy ladik beérkezik a hajójavítóba, de ott nincs javítómunkás. Ilyenkor a kikötőkasszába kell fizetnie.**

**Egy részvény megterhelése = kap 12 pezót a kikötőkasszából.**

**Visszafizetés = 15 pezó.**



**Megterhelt részvény = -15 pezó a játék végén.**

**Az a játékos, akinek nincs pénze, hogy lehelyezze egy cinkosát, ingyen lehelyezheti egy ladikra (potyautasként).**

**Azoknak az áruknak az értéke, amelyek megérkeztek egy kikötőbe, egy mezővel nőni fog a feketepeiacon.**

**Játék vége: ha egy áru feketepeiaci értéke eléri a 30-at.**

**Győztes: az a játékos, aki a legnagyobb vagyonnal rendelkezik. (a nála lévő pezók és a részvényei összértéke, mínusz a megterhelt részvények).**

## **Hitel felvétele**

Minden játékos, akinek még van tehermentes részvénye, vehet fel hitelt a kikötőkasszából. Ezt bármikor megteheti. Ehhez egy vagy több részvényét meg kell terhelnie. A megterhelt részvényeket elkülönítve kell tartania többtől képpel lefelé. A kikötőkassza minden részvényért 12 pezót kölcsönöz.

Ha egy játékosnak valamiért fizetnie kell és nincs elég pénze, akkor muszáj annyi hitelt felvennie, hogy teljesíteni tudja a kötelezettségeit.

- A játékosok nem ajánlhatnak több pénzt a kikötőmesteri posztért, mint amennyit készpénzből és a részvényeikre felvehető kölcsönből ki tudnak fizetni.
- Ha biztosítást kell fizetni, akkor mindig ki kell fizetnie amennyit csak tud, és ha ez nem elég, akkor a maradékot a kikötőpénztár fogja fizetni helyette (lásd: 'A biztosító fizet').

A megterhelt részvények újra tehermentessé tehetőek a kölcsön plusz a kamat visszafizetésével, ami összesen 15 pezó. Ezt az összeget a kikötőkasszába kell befizetni. A hitel visszafizetése után a tehermentesített részvényt képpel felfelé a többi tehermentes részvényhez kell tenni. Ezután természetesen újra vehet fel hitelt arra a részvényre.

**A játék végén a játékosoknak minden megterhelt részvényükért be kell fizetniük 15 pezót (lásd: 'A játék vége')**

## **Potyautasok**

Ha egy játékosnak nincs pénze (és tehermentes részvénye sem), vagy legalábbis nincs elég pénze, hogy fel tudjon tenni a táblán levő legolcsóbb szabad helyre egy cinkost, akkor potyázóként ingyen felteheti egy cinkosát bármelyik tetszőleges helyre (kivéve ha volt pénze, csak az már nem volt elég egyik helyre sem. Ebben az esetben a maradék pénze a kikötőkasszába kerül). Viszont csak akkor potyázhat, ha már egyik szabad helyet sem tudja megfizetni. Ezt egészen addig teheti, míg pénzhez jut, vagy tehermentes részvényhez.

## **5. Az áruk értékének növekedése**

Az utazások a során minden olyan áru értéke nőni fog, amelyeknek sikerül elérnie Manilába. Ennek jelölésére a feketepeiac-táblázaton levő jelzőket kell egy mezővel előrébb tolni (például 0-ról 5-re). Azoknak az áruknak, amelyek nem érik el a rakpartot, nem fog nőni az értéke. Következésképpen, az új utazásra való készülődésnél minden ladikot és árut ismét a tábla mellé készítünk. A játékosok visszakapják a cinkosaikat, és új utazás kezdődik a kikötőmesteri posztra való licitálással.

## **A játék vége**

Mihelyst legalább egy áru értékjelzője eléri a 30-at a feketepeiac táblázaton, véget ér a játék. A játékosok összeszámolják a készpénzüket és hozzáadják a részvényeik értékét (ezt a feketepeiac-táblázatról lehet leolvasni). Ebből az összegből minden megterhelt részvényért 15 pezót kell levonni (a vissza nem fizetett hitel miatt). Ez lesz a játékosok végső vagyona. A legnagyobb vagyonnal rendelkező játékos Manila legsikeresebb kereskedője, és egyben a játék nyertese.

### **Opcionális szabály:**

A kalózok akkor is megcsákyázhatnak egy ladikot és átszállhatnak rá, ha azon már nincs szabad hely. Ekkor egy ladikon levő cinkost üt ki, azaz küld vissza a játékosához üres kézzel, s a kalóz ennek a helyére fog kerülni. Ha viszont akad üres hely a ladikon, akkor nem távolíthat el másik cinkost, hanem az üres helyre kell telepednie. Ha mindkét kalóz ugyanarra a ladikra akar szállni, akkor a második kalóz nem ütheti ki kapitányát.



Zoch Verlag – Copyright 2004  
Autor: Franz-Benno Delonge  
Illustracje i projekt graficzny: Victor Boden  
Tłumaczenie: Ignacy Trzewiczek  
Fordította:  
Poroszkai László (GémKlub), Nargoth  
Szerkesztette: Nargoth

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