

# МАНИЛА

Дальне-Восточное Торговое  
Приключение для 3 - 5 игроков  
в возрасте от 10 лет.

Перевод правил на русский язык: Туманова Анна, ООО Стиль Жизни

Идёт 1821 год, уже 250 лет Филиппинские Острова находятся под каблуком у Испанской Короны. Только, Испанцам не под силу контролировать всё на свете. В тени колониальной власти, своевольные местные жители установили тайную морскую торговлю с соседними островами и Азией. Торговцы Чёрного Рынка набивают свои ветхие бамбуковые барки и старые плоскодонки мускатом, имбирем, шелком, нефритом и контрабандой провозят их в Манилу.

Мореходные качества лодок и их капитанов весьма сомнительны, поэтому не каждый рейс увенчается успехом.

Вдобавок ко всем трудностям, пираты только и ждут, чтобы напасть и разграбить лодки, которым не удастся уйти.

Однако, цены на Чёрном Рынке достигают небес, делая всё предприятие стоящим этих усилий.

## Содержимое:

Рисунок 1: Описание Игрового Поля и Содержимое Игры



## Коротко об Игре

Во время игры игроки совершают Рейсы по реке, стараясь достичь Порта Манила. Плоскодонки нагружаются товарами и отправляются в опасное плавание. Лодки передвигаются в соответствии с бросками кубиков, каждому кубику соответствует свой товар (по цвету). Бросают один раз столько кубиков, сколько лодок с погруженным товаром.

Шансы достичь Порта меняются в зависимости от товара, но чем выше риски, тем выше доход.

Каждый игрок начинает с двумя Акциями и 30-ю Песо.

В начале каждого Рейса, определяется, кто займет пост Портового Инспектора. Эта должность очень важна, так как только Инспектор определяет, какие товары можно погрузить и откуда отчалят лодки, что дает некоторое преимущество. Портовый Инспектор (только он) имеет право купить Аксию.

После этого игроки нанимают Помощников.

- Помощников можно разместить в лодке, тогда, по прибытии в Манилу, они помогут заработать денег за товар.

- Их можно оставить в Порту (игрок получает деньги, когда лодки приплывают в Порт)

или на Верфи (игрок получает деньги, если лодки повреждены и должны ремонтироваться).

- Одного Помощника можно назначить Страховым Агентом. Он получает 10 Песо за работу, но

заплатит игроку за починку каждой лодки, которая не сможет доплыть до Манилы, и окажется на Верфи.

- Помощники могут стать Пиратами.

- Их также можно нанять как Лоцманов, чтобы быстрее привести в Порт свою лодку, или затормозить лодку соперника.

В конце каждого Рейса, игрок получает прибыль от успешной работы Помощников. Товары, доставленные в Манилу, поднимаются в цене на Чёрном рынке. Игра заканчивается, как только стоимость одного из товаров достигает 30 Песо. Игрок, сколотивший большее состояние, выигрывает.

Подготовка:

Каждый игрок берёт

- 30 Песо
- 2 Акции
- 3 Помощника

( Игра для троих:  
4 Помощника )



Каждый игрок получает по 30 Песо. Положите оставшиеся монеты в банк около игрового поля.  
Каждый игрок берёт 3 Помощника своего цвета.

Если играют три игрока, каждый берёт себе 4-х Помощников.

Положите неиспользуемые фигурки обратно в коробку.  
Из 20 Акции, возьмите по 3 Акции каждого товара, перемешайте и положите стопкой рубашкой вверх.  
Каждый игрок берёт две Акции и изучает их, не показывая другим игрокам. Отсортируйте оставшиеся Акции по видам товаров и положите около игрового поля (Рисунок 2а).  
Положите индикаторы цены на нижнее поле Таблицы Чёрного рынка, совмещая цвета (Рисунок 2б).  
Положите Платформы, Карты погрузки товаров и Кубики около игрового поля.



(Пример)



Рис. 2а

Рис. 2б

Как Играть в Игру:

Игра разыгрывается в несколько Рейсов, которые следуют один за другим.

Каждый Рейс разыгрывается в таком порядке:

1. Игрок назначается на должность Портового Инспектора.
  2. Расставляются Помощники, и передвигаются, по броску кубика, лодки.
  3. Распределяется Прибыль.
  4. Цены на товар повышаются.
- После четырёх действий, этот Рейс заканчивается, и начинается новый Рейс.

1. Выбор Портового Инспектора

В начале каждого Рейса разыгрывается пост Портового Инспектора.

Эта должность очень важна:

- Он может покупать Акции.
- Он решает, какие товары будут отправлены.
- Он ставит лодки на воду, решая, у какой лодки будет преимущество.
- Он ставит первого Помощника.

Аукцион за должность Инспектора:

Игрок, сделавший самую высокую ставку, выигрывает аукцион.

В первом Рейсе, аукцион начинает самый взрослый игрок ставкой в 1 Песо.

Следующий аукцион начинает игрок, который был Инспектором в предыдущем Рейсе.

Первый игрок, может не захотеть принимать участие в аукционе, тогда аукцион начинает следующий игрок по часовой стрелке.

Каждый игрок в свой ход делает ставку или пасует. Если игрок пасует, он не может присоединиться к аукциону позднее. Аукцион продолжается, пока не выйдут все участники, кроме одного, который выигрывает аукцион.

Он выплачивает сумму, равную самой высокой ставке, и назначается Портовым Инспектором.

Если во время аукциона не удалось определить нового Инспектора, им остается предыдущий Инспектор.

Ни один игрок не может делать ставку выше, чем он может заплатить.  
Игрок всегда может взять Кредит, чтобы оплатить свою ставку.

Обязанности Портового Инспектора:

## а) Покупка Акции

Если Инспектор захочет купить Аксию, он берёт одну из Акий и оплачивает её стоимость в Банк. Стоимость Акции определяется по стоимости соответствующего товара на Чёрном рынке. Тем не менее, она не может стоить меньше 5-ти Песо.



Рис. 3: Акция Мускатного Ореха стоит 10 Песо, а Шелка - 20 Песо.

Имбирь сейчас ничего не стоит, но за него нужно заплатить 5 Песо. Нефрит стоит 5 Песо.

Портовый Инспектор может купить 1 Аксию. Цена её = стоимости этого товара на Чёрном рынке, но не менее 5 Песо.



Только Инспектор может покупать Акции, но он не обязан это делать.

## б) Загрузка Товаров

Инспектор загружает по одному товару на каждую из 3-х лодок. Это только его выбор, какой из товаров не грузить (Рис. 4).

Рис. 4: Инспектор решает не загружать Шелк.



Инспектор загружает 3 товара и оставляет один на берегу.

## с) Инспектор ставит лодки на воду

Инспектор ставит все три лодки на воду, определяя начало их пути:

- Для каждой лодки есть свой морской Маршрут с делениями от 0 до 13, который заканчивается в Порту назначения.
- Инспектор ставит все лодки на Маршруты, каждую лодку на свой, но никогда две лодки на один Маршрут.
- Он ставит каждую лодку на одну из стартовых позиций, пронумерованных от 0 до 5.
- Тем не менее, сумма чисел трёх стартовых позиций должна всегда равняться 9 (Рис. 5а и 5б).

Инспектор определяет, откуда отплывают 3 лодки.

Сумма чисел на стартовых позициях = 9. Ни одна лодка не ставится на позицию дальше 5.



Рис. 5а: Сумма 3-х стартовых позиций всегда равна 9. К примеру, одна лодка может начать с 4-ой, другая с 3-ей, и последняя может встать только на 2-ую.



Рис. 5б: Инспектор может поставить лодку на 0, если сумма двух других равна 9 (напр. 4+5). Ни одна лодка не может встать на позицию выше 5 деления.



Игра для 3 игроков: перед первым Передвижением лодок, сыграйте два раунда расстановки Помощников.

Каждый игрок ставит 1 Помощника. Начинает Инспектор.

2. Как расставлять Сообщников и двигать лодки:

Этот этап игры состоит из трёх раундов. Во время каждого раунда игрок сначала расставляет Сообщников и потом передвигает лодку.

Если играют 3 игрока, в этом этапе игры проходят 4 раунда Помощников и 3 раунда Передвижения лодок: после первого раунда Помощников, идёт второй раунд Помощников, после этого идёт первый раунд Передвижения лодок. Затем все повторяется, как в игре для 4 игроков.

Расставление Помощников:

Начиная с Портового Инспектора, по часовой стрелке, каждый игрок ставит **одного** из своих Помощников на вакантную позицию и платит количество денег, указанное в желтом кружке, в Банк (исключение: Страховка, см. дальше).

В любое время игрок может отказаться ставить Помощника. Тем не менее, если он уже установил одного, он никого больше не может поставить в этом раунде.

Если у игрока нет денег, и он не может взять Кредит, он может поставить одного Помощника Зайцем, бесплатно (см. далее).

## Где расставить Помощников?

Игрок может поставить своих Помощников на следующие позиции:



Загруженные Лодки

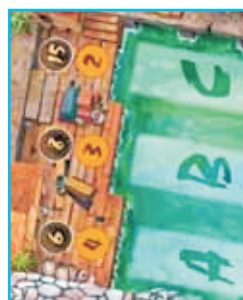
### Товары (на борту лодки):

На лодках с Мускатом, Шелком и Имбирём 3 места для Помощников, на лодках с Нефритом - 4. Если игрок хочет поставить Помощника на лодку с одним из трёх загруженных товаров, он должен выбрать свободный кружок с наименьшей цифрой. Сумму, указанную в кружке (не в чёрном), он должен заплатить в Банк.

Игрок может посадить несколько Помощников на одну лодку, если на ней есть свободные места.

--> Цель этого действия: Если лодка с Помощниками успешно достигает Порта назначения, игрок получает прибыль (см. Фаза III: „распределение прибыли“).

--> Риск: Если лодка не достигает Порта, игрок ничего не получает.



Порт

### Порт и Верфь:

Игрок может расположить своих Помощников на любом свободном кружке в Порту или на Верфи. Если есть свободные места, можно поставить нескольких Помощников. За разные места в Порту и на Верфи игрок платит по-разному.

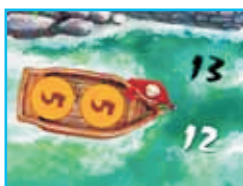
--> Цель этого действия: В конце Рейса лодки прибывают в Порт или на Верфь, игрок получает сумму, равную цифре в чёрном кружке.

(см. Фаза III: „распределение прибыли“).

--> Риск: Если ни одна лодка не прибывает в Порт или на Верфь, игрок ничего не получает.



Верфь



Пиратская Лодка

### Пираты:

На пиратской лодке два места для Помощников. Первый Помощник занимает место на корме лодке и становится Капитаном. Второй Помощник занимает место за ним. Один игрок может поставить двух Помощников.

--> Цель этого действия: Пираты могут атаковать и грабить лодки, которые во втором раунде Передвижения лодок останавливаются на 13-ом делении.

--> Риск: Если ни одна лодка там не останавливается, игрок ничего не получает.



Лоцман

### Лоцманы:

Доступно две вакансии Лоцмана. Игрок может выбирать между Большой (5 Песо) и Малой (2 Песо) кабинами Лоцмана.

Место в Большой стоит дороже, но обещает большую прибыль.

--> Цель этого действия: Перед третьим раундом Передвижения лодок, Лоцманы могут ускорить или затормозить движение тех, и только тех лодок, которые не достигли Порта.

--> Риск: Это действие может не привести к желаемому результату.



Страховка

### Страховка:

В страховом офисе есть одно место для Помощника. Игрок, оставляющий здесь своего Помощника, ничего не платит, а получает “страховую” выплату в размере 10 Песо из Банка.

--> Цель этого действия: Если после трёх раундов Передвижения, ни одна лодка не станет на Верфь, игрок оставляет себе 10 Песо.

--> Риск: Страховой агент оплачивает ремонт каждой лодки на Верфи.

Если второй Пират остается в лодке во время абордажа, он становится Капитаном.

Когда Капитан Пиратов атакует лодку, второй Пират немедленно становится Капитаном. Если на 13 делении находятся несколько лодок, Пираты могут выбирать, какую именно атаковать и в каком порядке.



Рис. 9: После второго раунда Передвижения, Лодки с Нефритом и Имбирём стоят на 13 делении. Капитан Пиратов решает атаковать. Свободное место есть только на лодке с имбирём. Так как больше атаковать нельзя, второй Пират становится Капитаном.

Важно: Силу Пиратов можно увеличить.

**Гребёж:** Только после третьего раунда! Пираты делят награбленное.

**б) Гребёж (Рис. 10)**

Каждая лодка, которая после третьего раунда Передвижения стоит на делении 13, попадает в лапы к Пиратам:

Все Помощники на лодке убираются и возвращаются игроку. Пираты получают доход от каждой разграбленной лодки из Банка. (смотрите Глава 3).

Капитан Пиратов решает, куда отправятся лодки - в Порт или на Верфь. Если в Порт, то стоимость награбленного товара увеличивается.

Капитан Пиратов решает, отправить разграбленную лодку в Порт или на Верфь.

Если лодка стоит на 13 делении, а Пиратов нет, она отправляется в Порт.



Рис. 10: Лодка с Мускатом останавливается на 13 делении. Все Сообщники с лодки возвращаются игрокам без прибыли. Пираты получают доход 24 Песо (12 Песо каждый) из Банка.

Как работают Лоцманы.

Перед 3-им раундом:  
- Малый Лоцман двигает одну лодку на одно деление.  
- Большой Лоцман двигает одну лодку на два деления, или две лодки, каждую на одно деление.

В конце последнего раунда размещения Помощников (перед последним раундом Передвижения лодок) Лоцманы могут повлиять на движение лодок. Исключение составляют те лодки, которые уже приплыли в Манилу. Маленький Лоцман (вакансия стоит 2 Песо) ходит первым. Он может передвинуть одну лодку на одно деление вперед или назад. После него ходит Большой Лоцман. Он передвигает одну лодку на два деления, или две лодки - каждую на одно деление. Он решает, передвинуть каждую в отдельности вперед или назад. Он также может передвинуть лодку, которую переместил Малый Лоцман (Рис. 11). Если Лоцман передвигает лодку на 13 деление, ничего не происходит. Если дальше - она отправляется в Порт.

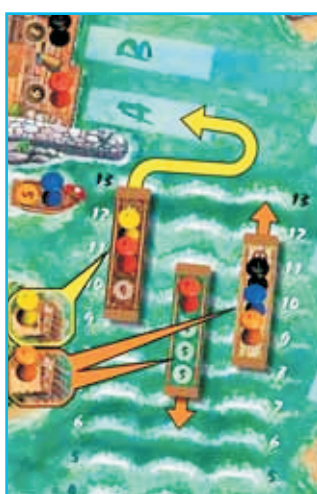


Рис 11: Раунд расстановки Помощников закончился. Малый Лоцман решает передвинуть лодку с Мускатом на одно деление вперед. Теперь она ставится в Порт, и Большой Лоцман не сможет ее двигать. Большой Лоцман двигает лодку с Нефритом на одно деление назад, и лодку с Имбирём на одно деление вперед. Она теперь стоит на 13, но Пираты не могут ее атаковать.

- Портный Инспектор может кидать кубики и двигать лодки только в третьем раунде Передвижения, после Лоцманов.  
- Лоцман может принять решение не передвигать лодки.

После того, как лодки будут передвинуты в третьем раунде, и будут отправлены в Порт или на Верфь, выплачивается прибыль.

### Раунд Передвижения:

Инспектор Порта кидает три кубика, чьи цвета совпадают с цветом погруженных на лодки товаров. Затем, он передвигает все три лодки - в любом порядке - по маршруту на количество очков, выпавшее на соответствующем кубике (Рис. 6).

Когда лодка прибывает в Порт, оставшиеся очки сгорают.  
Каждая лодка передвигается только по своему маршруту.  
Изменять маршрут нельзя.  
Лодки не могут терять или менять товар в пути.

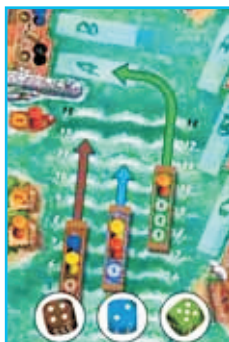


Рис. 6: На коричневом "Мускатном" кубике 4. Инспектор передвигает лодку с Мускатом на 4 деления в направлении Порта.

Он передвигает лодку с Шелком на 2 деления. Лодка с Нефритом достигает Порта. 2 оставшихся очка сгорают.

### Раунд Передвижения лодок.

Инспектор бросает кубики, соответствующие цветам лодок, и перемещает лодки.



Лодки, проплывшие дальше 13-го деления, прибывают в Порт.

### Успешный Рейс

Каждая лодка, проплывшая 13-е деление, прибывает в порт Манила. Первая лодка ставится на место А, вторая на В, третья на С (Рис. 7). На одном и том же месте не могут стоять две лодки одновременно.



Рис. 7: Лодка с Нефритом достигает Порта и занимает место А. В третьем раунде две другие лодки также встают в Порт на места В и С. Если одна из этих лодок не придёт в Порт, она отправляется на Верфь.

### Поломки

Лодки, не прибывшие в Порт Манила после трёх раундов Передвижения, считаются повреждёнными и ставятся на Верфь (Исключение: лодки, которые в раундах 2 или 3 остановятся на делении 13, захватываются Пиратами). Первая лодка ставится на место А, вторая на В, третья на С (Рис. 8а, 8б).



Рис. 8: Только лодка с Шелком, прибыла в Манилу. Две другие отправляются на Верфь на места А и В.

Лодки, не достигшие Порта после трёх раундов Передвижения, ставятся на Верфь.

В Порту и на Верфи три места, (А, В, С) куда ставятся лодки.

Важно: Перед третьим раундом Передвижения лодок, Лоцман может повлиять на их перемещение.

### Пираты

Если лодка в конце раунда Передвижения останавливается на делении 13, её атакуют Пираты. Правда только в том случае, если они есть в пиратской лодке.

В зависимости от того, после какого раунда (2-го или 3-го) лодка оказалась в лапах Пиратов, возможны два варианта развития событий:

- После второго раунда лодки берутся на абордаж.
- После третьего грабят пиратами.

Если лодка оказалась на 13 делении по воле Инспектора, Пираты на нее не нападают.

#### а) Взятие на абордаж (Рис. 9)

Чтобы взять лодку на абордаж, игрок ставит Помощника-пирата на свободное место в атакуемой лодке. Если свободных мест на ней нет, ее нельзя атаковать (Рис. 9). Капитан (стоит на первом месте в пиратской лодке) Пиратов нападает первым, после него второй. Любой пират может отказаться от взятия на абордаж в надежде на то, что после можно будет разграбить эту лодку.



Взятие на абордаж: Только после второго раунда Передвижения! Пираты ставятся на вакантное место в лодке.

### 3. Распределение Доходов

Игроки, успешно расставившие Помощников, получают от них прибыль:

- ПОМОЩНИКИ ПИРАТЫ получают прибыль только в том случае, если лодка останавливается на 13 делении. Пираты грабят эти лодки, распределяя доход поровну между собой. Если грабил только один Пират, он получает весь доход. Помощники с разграбленных лодок остаются с пустыми руками (Рис. 10).
- ПОМОЩНИКИ НА ЛОДКАХ получают доход только в том случае, если их лодки успешно прибывают в Порт Манила. На каждой карточке погрузки товара указан доход с товара (чёрный кружок), который Помощники делят между собой (Рис. 12). Помощники с лодки, которая была отправлена на Верфь, ничего не получают.

- ПОМОЩНИКИ В ПОРТУ И НА ВЕРФИ получают доход только в том случае, если лодка ставится в Порт или на Верфь, и только на то место, где стоит Помощник (Рис. 13а, 13б). Количество дохода указано в кружке над номером места Помощника. Доход в Порту выплачивается из Банка. Доход на Верфи выплачивается страховым агентом, если его нет - Банком.



Рис. 12: Лодка с Нефритом прибывает в Порт с тремя Помощниками на борту. Каждый получает третью часть от дохода в 36 Песо. Красный игрок получает 24 Песо, так как у него 2 Помощника; Жёлтый только 12 Песо.



Рис. 13а: Две лодки прибыли в Порт. Оранжевый игрок получает 6 Песо, а Красный 8 Песо. Синий игрок ничего не получает.



Рис. 13б: Лодка с Имбирём стоит на Верфи. Синий игрок, получает от страхового агента 6 Песо, а починку лодки.

- ПОМОЩНИКИ ЛОЦМАНЫ не получают доход.

### Выплата Страховки

Каждая лодка на Верфи повреждена. Чтобы ее починить, страховой агент должен заплатить.

Он платит страховку:

- Игроку, который нанял Помощника на Верфь, где стоит поломанная лодка.
- В Банк, если на месте, где стоит лодка, нет Помощника (Рис. 14).

Страховой агент, может прежде, чем выплачивать деньги за починку, получить прибыль с остальных своих Помощников. Если и после этого у него не достаточно денег, он должен взять кредит в Банке. Если, даже с учетом кредита, он не может оплатить ремонт, он платит столько, сколько у него есть денег, а остальные берутся из Банка. Игрок не должен в последствии возвращать эту сумму в Банк.



Рис. 14: Агент должен оплатить починку обеих лодок на Верфи. Он платит 6 Песо Синему игроку и 8 Песо Оранжевому. Так как Синий игрок еще и страховой агент, он платит только 8 Песо.

Доходы:



А. Пираты получают доход от разграбленных лодок, деля его пополам (Оплачивает Банк).

В. Помощники на лодках получают прибыль с товаров, прибывших в Порт (Оплачивает Банк).

С. Помощники в Порту получают прибыль от лодок в Порту (Оплачивает Банк).

Д. Помощники на Верфи получают доход от страховых агентов или из Банка, если на Верфи есть лодки.

Если на Верфи нет Помощников, Агент платит за ремонт лодок в Банк.

Кредит

= 12 Песо из Банка.  
Возвращать  
- 15 Песо.

Кредит

Каждый игрок, у которого есть незаложенные акции, может в любое время взять кредит в Банке, заложив одну из акций. Он откладывает ее в сторону лицом вниз. За каждую акцию игрок получает 12 Песо.

Если игрок должен сделать платёж, а у него нет денег, он Должен взять заём.

- Игрок не может ставить на аукционе на должность Портового Инспектора больше, чем у него есть денег наличными и с учетом потенциальных кредитов.

- Игрок, выполняющий обязанности страхового агента, должен оплачивать все расходы по ремонту до тех пор, пока у него есть наличные деньги и акции, чтобы взять кредиты.

Каждую заложенную акцию можно выкупить, заплатив 15 Песо в Банк. После этого ее можно снова заложить, если необходимо.

Невыплаченный кредит  
= **минус** 15 Песо  
в конце игры.

В конце игры игроки должны заплатить 15 Песо за все невыкупленные акции.

Бесплатный Пассажир

Игрок, у которого нет денег, может посадить Помощника в лодку бесплатно "Зайцем".

Если у игрока нет ни денег, ни свободных акций, чтобы поставить Помощника на самое дешевое вакантное место, он может поставить его на любое свободное место (исключение составляет должность страхового агента) бесплатно.

Товары, прибывшие в Порт, поднимаются в цене на Черном Рынке на единицу.

4. Стоимость товара повышается

Все товары, которые в этот рейс достигли Порта Манила, повышаются в цене. Для этого индикаторы цены поднимаются на одно деление в Таблице Чёрного Рынка (от 0 до 5).

Чтобы подготовиться к следующему Рейсу, все лодки и карты товаров кладутся у края игрового поля. Игроки забирают своих Помощников. Новый Рейс начинается с аукциона.

Конец игры: Как только один из товаров достигнет стоимости в 30 Песо.

Конец игры и Победитель:

Победитель: Игрок с наибольшим состоянием (Песо **плюс** акции **минус** невыплаченные кредиты).

Как только стоимость одного из товаров достигает отметки в 30 Песо, игра заканчивается. Каждый игрок считает свои деньги (Песо) и добавляет к ним стоимость своих акций (определяется по стоимости товара на Чёрном Рынке). Игрок должен заплатить за все заложенные акции (кредиты). Конечная сумма и есть Состояние игрока. Игрок с самым большим состоянием объявляется победителем!



Вариант игры: Пираты могут брать на бордаж даже те лодки, на которых нет ни одного свободного места. В этом случае игрок ставит своего Пирата на место Сообщника, которого он возвращает назад игроку. Если два Пирата атакуют лодку, второй Пират не может стать Капитаном.

Игра от Zoch Verlag  
Копирайт: 2005

Автор: Franz-Benno Delonge  
Иллюстрации и Верстка: Victor Boden  
Перевод правил на русский язык:  
Туманова Анна, ООО Стиль Жизни