马尼拉游戏（四人局）

1. 游戏角色：船员，海港负责人，海盗，领航员，港口同伙，修理厂同伙，保险员
2. 游戏配件：4个货舱，4个骰子（以颜色代表四种货物），4个价格指示标志（以颜色代表四种货物），三艘平底船，20张股份（四种货物每种五张），\*\*\*12个同伙（四种颜色每种三个）\*\*\*，海港的钱箱
3. 游戏角色职责：

船员：在船顺利到达港口后可分得该船所得的利润

海港负责人：a.决定平底船上哪些货物以及从哪一点出发（平底船需在0到5之间任何一个起始位置，三艘平底船起始位置的和刚好是9）

b.可购买一份股份，作为未来的投资

c.放置第一个同伙（顺时针依序放置同伙）

海盗：在平底船第二次移动停留在第13格时，海盗可以上还有空位的船。第三次停留在第十三格，海盗可以掠夺平底船

领航员：最后一个同伙放置回合之后，最后一个平底船移动回合之前，领航员可以利用他们的影响力移动平底船。小领航员（放在2元空格的）先执行，可将一艘平底船向前或向后移动一格。大领航员（放在5元空格的）可以移动一艘平底船两格或两艘各一格

港口同伙/修理厂同伙：只有在平底船抵达他们被部署的港口或是修船厂空格才能赚取利润。空格上有利润数量。港口的利润由港口钱箱分配。修理厂的利润由保险员发出（若无保险员则有钱箱付出）

保险员：不用负担任何费用，立即从港口的钱箱得10元。对于每一艘抵达修理厂的平底船都需付出维修费用给该维修厂空格上的同伙或是港口钱箱

1. 游戏配件作用：

骰子：决定平底船移动格数

价格指示标志：反映当前货物价格

平底船：对人参，丝绸，以及肉豆蔻，船上有三个同伙空格，而对于玉，船上有四个同伙空格

股份：每种货物都有对应的股份，股份的价值为当前货物价格

同伙：玩家用来获取收益的手段

港口钱箱：中立单位

1. 游戏准备：每位玩家得到30元，得到三个同伙，从20份股份中每种各拿出三张， 每位玩家从12张股份中随机获取两张。

6. 游戏进行：游戏分为若干段航程，一段接着一段进行。

每段航程按照以下顺序进行：

1. 竞标海港负责人办事处，并完成其行动
2. 放置同伙并掷骰移动平底船。
3. 利润分配
4. 货物价格上升

在四个步骤结束后，航程结束，新的航程由竞标海港负责人的办事处开始

7. 第一步骤：

a.竞标海港负责人，并完成其行动

竞标方式：从最老玩家开始竞标，起标价最低一元（或者pass）。接下来的航程中由前一个回合拥有海港负责人的玩家开始竞标。顺时针方向依次类推。若没人竞标，上一段航程港口负责人仍为这个航程的负责人。玩家的竞标价不能超过他所能付出的价格。玩家可以将他的股份拿去抵押贷款，用来得到竞标所需金钱。

b.行动：a)购买一份股份

b)装载货物

c)将平底船放入海中

8. 第二步骤：

放置同伙与移动平底船：

\*\*\*有三个同伙放置回合，每个放置回合后有一个平底船移动回合。\*\*\*

放置同伙：

由海港负责人开始，每位玩家按照顺时针依序将一个同伙放在任何一个空的同伙空格，并将该空格标示的金额付给海港的钱箱（保险例外），也可以选择不放置同伙。然而当玩家选择这么做时，他在这个航程不能再放置任何同伙。/\*\*\*（如果玩家没有钱，也无法贷款，他可以免费放置同伙，该同伙被视为盲目的旅客）\*\*\*/

成功的航程：每艘通过第十三个空格的平底船依序放在港口空格A,B,C。

船难：三次移动回合之后未能抵达港口的船因船只受损而必须进入修船厂（或是在第三回合停留在第13格的平底船被海盗俘获）

海盗来了：详情请见海盗介绍。不是在移动回合结束时抵达空格13的平底船，例如经由领航员的影响，不会受到海盗的攻击。海盗船长先选，第二位海盗后选。

领航员如何执行任务：详情请见领航员介绍。每位领航员独立决定他是否使用他的影响力。例如，小领航员可以放弃他的影响力，而大领航员可以使用他的影响力。

9. 第三步骤：

利润分配：

1. 海盗掠夺平底船并且平均分配利润。所有在被掠夺的平底船的同伙空手而归
2. 平底船上的同伙只有到达港口才能分配利润。每个货仓上有可分配的利润，由同伙均分。
3. 港口/修船厂的同伙只有在平底船抵达他们被部署的港口或是修船场空格才可以赚取利润。部署空格上面有利润的数量。港口的利润由港口的钱箱分配。修船厂的利润由保险员发出（如果没有保险员则有海港的钱箱付出）。
4. 所有被部署在闲置港口或修船厂空格的同伙空手而回

保险理赔：

1. 每艘停泊在修船场的船只遭到损害。为了修理这些损害，如果平底船停泊的修船场空格有部署同伙，保险仲介者必须理赔给同伙所属玩家；如果平底船停泊的修船场空格没有部署同伙，则付给海港的钱箱。
2. 保险理赔就像利润一样，分配的金额为平底船停泊的修船场空间上的数字。
3. 如果保险员没有足够的现金付出理赔，他必须要贷款以补足差额（详见贷款部分）。如果他即使贷款之后仍无法付出理赔金，他付出他能负担的所有金额，剩下的由海港的钱箱负担。这位玩家不需将海港钱箱付出的金额笺还

信用贷款：

1. 每位有尚未抵押的股份的玩家，可以在任何时候，向海港的钱箱抵押一张或多张尚未抵押的股份进行贷款。对每一张股份，海港的钱箱借款12元披索。
2. 每张抵押的股份可以藉由偿还贷款加上利息，一共15元披索到海港的钱箱，变成尚未抵押。
3. 当游戏结束时，玩家区域里每一张抵押的股份必须偿还15元

10. 第四步骤：

货物价格上涨：所有在航程中抵达港口的货舱，可以提升价值。为了达到这一点，将相对应的货物在黑市价格表的价格指示标志向上移动一格（比方说，从0到5）。没有抵达港口的货物维持原价。

游戏结束：当至少一种货物在黑市价格表的价格达到30元，游戏结束。

11. 胜利者： 每位玩家统计他的现金并加上他的股份的价值（显示在黑市价格表上的货物的价值）。在计算总和之后，每一张抵押的股份（贷款尚未还清的）扣掉15元披索。最后的结果是玩家的财富。

附空位价格表：

承载人参的平底船价值为18，空位价格为2，2，3

承载丝绸的平底船价值为24，空位价格为3，3，4

承载肉豆蔻的平底船价值为30，空位价格为3，4，5

承载玉的平底船价值为36，空位价格为4，4，5，5

港口空位价格及利润：A.价格4，利润6

B.价格3，利润8

C.价格2，利润15

修理厂空位价格及利润：A.价格4，利润6

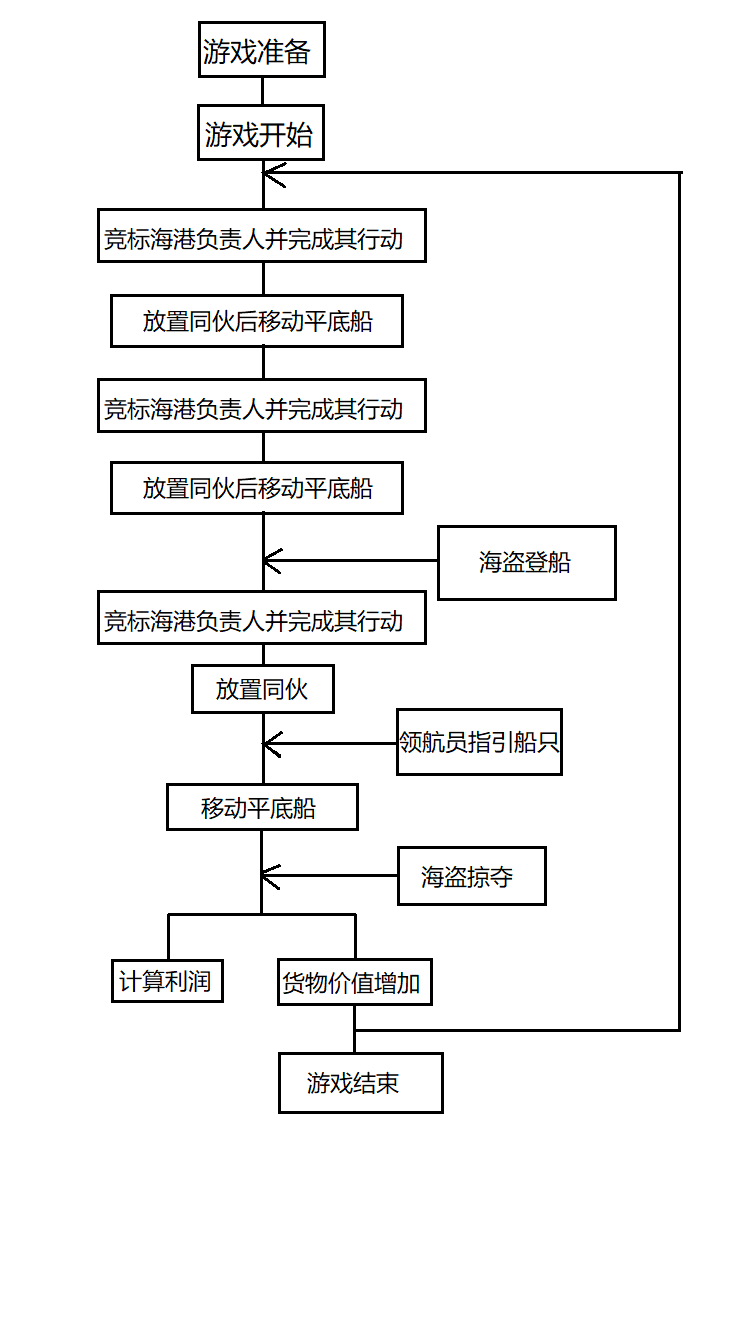
B.价格3，利润8

C.价格2，利润15

拥有最高财富的玩家是马尼拉最成功的商人，也是游戏的胜利者。

。

游戏时序图

 ：