

# Manila 馬尼拉

翻譯：蠍子

現在是西元1821年，西班牙人控制菲律賓島嶼已經250年了。但是，直到目前為止，西班牙人並未實際控制一切。在殖民地的權力背後，一些固執己見的本地人已經建立起與鄰近島嶼以及亞洲大陸的秘密的海洋貿易管道。這些黑市商人使用看起來非常奇特的平底船以及脆弱的竹筏，將肉豆蔻，絲綢，玉，以及人參填滿他們的船，並且將它們走私運進馬尼拉。每一次投機活動的勝算並不明確，船長與船在海中的適航性也相當貧乏。海盜在旁伺機劫掠那些無法從他們手中逃脫的船，為這些船增添幾許不幸。

從這幾點看來，能夠成功運抵馬尼拉的黑市的貨物，能夠博得高價，這點並不令人驚訝，使得成功的代價值得付出風險在投機事業上。這些黑市商人利用幫兇來確保他們能夠得到貨物，賄賂船長以增加他們的貨物並且阻礙其它對手並且付出保險在他們的貨物以防止失敗。有些富裕的商人則雇用海盜攻擊黑市船隻，秘密地侵吞劫掠所得到的不法利益。

## 遊戲配件

一個遊戲台

4 個貨物的貨倉 (4 ware loads for the 4 wares)

4 個骰子 (以顏色代表四種貨物) 4 個價格指示標誌 (以顏色代表四種貨物)

三艘平底船

20 張股份 四種貨物每種五張

20 個同夥 五種顏色每種四個

一些菲律賓幣值 (披索) 的硬幣

一本規則

## 遊戲概要

遊戲進行若干回合 (稱為航程)。在每個航程之中，三艘平底船上裝載貨物並航向馬尼拉。平底船根據值骰點數移動，一種貨物由一顆骰子決定。抵達目的地港口的機會因貨物種類而異，但是利潤往往大於風險。

每位玩家起始時有兩件貨物以及30元披索。在每段航程的起初，大家競標海港負責人的辦事處。辦事處很重要，只有海港負責人可以決定上哪些貨物以及平底船從哪一點出發，比其它玩家多出一些好處。海港負責人可以購買一份股份，作為未來的投資。當海港負責人執行完他的辦事處的職責，所有玩家可以招募同夥幫助他們在航程中賺錢：

他們可以部署在平底船上，如果平底船平安抵達馬尼拉，他們可以賺錢。

他們可以部署在港口或修船場，如果抵達目的地港口或是損壞而必須進入修船場，他們可以賺錢。

一個同夥可以被部署為保險仲介者。他因為他的工作而收到10元披索，但是只要有平底船無法抵達馬尼拉，他必須付出理賠金作為修理平底船之用。

他們可以部署為海盜，試圖登上或是掠奪不幸的平底船。

最後，他們可以部署為領航員，在平底船往馬尼拉的航程中幫助或是阻撓它們。

在航程的最後，玩家從成功的同夥那裡得到利潤。成功運抵馬尼拉的貨物，可以在黑市提升價格。當一件貨物的價值達到 30 元時，遊戲結束。累積最多財富的玩家成為勝利者。

### 遊戲準備

每位玩家得到 30 元披索。將剩下的錢幣放在遊戲台旁，視為海港的錢箱。

每位玩家得到他所代表的顏色的三個同夥。(如果只有三位玩家進行遊戲，每位玩家得到四個同夥。) 把不用的同夥放回盒中。

從 20 份股份中，每種各拿出三張，將這些股份卡片牌面向下洗牌。每位玩家得到兩張，不要讓其它玩家知道卡片的內容。將所有剩下的卡片按照貨物種類排序，放在遊戲台旁。

將四個價值指示標誌放在黑市價格表的最下方空間，按照顏色擺放。

將平底船，貨物裝載量，以及骰子放在遊戲台旁。

**遊戲進行** 遊戲分為若干段航程，一段接著一段進行。每段航程按照以下順序進行：

- 1 競標海港負責人的辦事處，並完成其行動。
- 2 放置同夥並以擲骰移動平底船。
- 3 利潤分配。
- 4 貨物價格上升。

在這四個步驟結束後，航程結束，新的航程由競標海港負責人的辦事處開始。

**第一步驟** 競標海港負責人的辦事處，並完成其行動每段航程開始時，競標海港負責人的辦事處。辦事處很重要：

- a 他可以**購買股份**。
- b 他決定**運送哪些貨物**。
- c 他將平底船放入海中，決定**哪艘船有出發點的優勢**。
- d 他放置**第一個同夥**（從他開始，順時針依序放置同夥）。

競標海港負責人的辦事處：

在**第一段航程**中，最老的玩家開始競標，起標價最低為 1 元披索（或是 p a s s）。

在**接下來的航程**中，由前一個回合擁有海港負責人的玩家開始競標。如果開始競標的玩家 p a s s，則改由他左邊的玩家開始，以順時針方向依此類推。

競標過程以順時針方向進行，每位玩家在輪到他的時候，決定 p a s s 或是以更高價競標。當一位玩家在一個航程中的競標中 p a s s 後，他**不能**在往後的過程中重新進入競標。競標過程在除了其中一位玩家之外的所有玩家 p a s s 之後結束。這位玩家贏得競標。他將得標價交給海港的錢箱，成為新的港口負責人。

如果沒有玩家參與競標，上一段航程的港口負責人仍為這個航程的負責人。

玩家的競標價不能超過他所能付出的價格。玩家可以將他的股份拿去抵押貸款，用來得到他競標所需要的金錢（詳見貸款部分）。

海港負責人執行辦事處的職責：

- a ) **購買一份股份**

首先，海港負責人決定是否**購買股份**。如果他決定購買股份，他從遊戲台得到股份，並將成本付給海港的錢箱。股份的成本由該種類的貨物目前在黑市的價格決定。然而，股份的**最低價格永遠為5元披索**。

只有海港負責人可以買進股份，但他不一定要這麼做。

#### b) 裝載貨物

接著海港負責人執行他的第二個辦事處的行動。他將其中**三種貨物每一種放在一艘平底船上**。他決定哪一種貨物不裝載。

#### c) 將平底船放入海中

海港負責人的第三個行動是將這三艘船放入海中，接著決定它們的**出發順序**：

- 在遊戲台上，每艘船有它的航線，航線上有從0到13的空格，在目標港口結束。
- 海港負責人將每艘平底船放入其中一條航道，但是兩艘平底船不能在相同的航道。
- 當他放置平底船時，他將船放在**航道中數字0到5中的任何一個起始位置**。
- 然而，這三艘平底船的**起始位置的和必須剛好是9**。

### 第二步驟 放置同夥與移動平底船

這個階段有三個同夥放置回合，每個同夥放置回合後有一個平底船移動回合。在第一個同夥放置回合之後，執行第一個平底船移動回合，依此類推。

在三人遊戲中，有**四個同夥放置回合**與三個平底船移動回合：在第一個同夥放置回合之後，執行第二個同夥放置回合。接著開始第一個平底船移動回合。在此之後，回合的交替順序與四位元玩家的遊戲相同。

#### 放置同夥：

由海港負責人開始，每位玩家按照順時針方向，依序將一個同夥放在任何一個空的同夥空格，並將該空格標示的金額付給海港的錢箱（例外：保險，詳見下面介紹）。

在任何時候，玩家在輪到他時可以選擇自我**克制**而不放置同夥。然而，當玩家決定這麼做時，他在這個航程**不能再**放置任何同夥。

例外：如果玩家沒有錢，也無法貸款，他可以**免費**額外放置同夥，這位同夥視為“盲目的旅客”。（詳見“盲目的旅客”部分）

#### **要將同夥放在哪裡？**

玩家可以將同夥部署在以下的位置：

##### **貨倉（在平底船上）**

對人參，絲綢，以及肉豆蔻，船上有三個同夥空格，而對於玉，船上有四個同夥空格。

當一位玩家想將同夥放在三個貨倉之一時，他應該選擇該貨倉中**最低價的空**的空格。每位玩家可以將多位同夥安置在同一艘船上，只要船上還有可供放置的空間。

這個行動的目標：在可以抵達目的地港口的船上部署同夥，因此玩家可以**分享利潤**。（詳見第三階段：利潤分配）

這個行動的風險：如果選擇的平底船**無法**抵達目的地港口，就分不到利潤，玩家在同夥身上付出的投資得不到回報。

##### **港口與修船場的空格**

在每個港口與修船場的空格，有一個同夥的空格。除了放置平底船之外，玩家可以在**任意**還有空間的

港口或修船場空間部署他們的同夥。如同平底船上的貨倉空間，玩家可以部署多位同夥在港口與修船場的空格，只要輪到他時還有空格。

這個行動的目標：部署同夥在航程結束時平底船成功抵達的空格，因此玩家可以得到部署空格上面顯示的報酬。

這個行動的風險：如果**沒有**平底船抵達被選擇的港口，玩家在同夥身上付出的投資得不到回報。

### 海盜空格

海盜船上有兩個同夥空格。第一個使用海盜空格的同夥佔據第一格，成為海盜船的船長。如果船長的空格被佔據，玩家將他的同夥放在第二格。一位玩家可以在兩格空格安排同夥。

這個行動的目標：如果平底船在第二次移動停留在第 1 3 格，海盜可以上船。如果平底船在第三次移動停留在第 1 3 格，海盜可以掠奪平底船。（詳見“海盜來了”部份）

這個行動的風險：如果**沒有**平底船抵達第 1 3 格，玩家在同夥身上付出的投資得不到回報。

### 領航員空格

領航員島上面有兩個同夥空格。當第一個玩家選擇將同夥放在這兩個空格之一時，他可以選擇較大的（比較貴，但是得到的回報較佳）或是較小的空間。

這個行動的目標：在第三次平底船移動回合之前，領航員有一次機會幫助或阻礙尚未抵達港口的平底船。在第三回合之前已經抵達港口的平底船不受領航員的影響。（詳見：“領航員如何執行任務”部分）

這個行動的風險：行動的影響力無法達成預期的目標。

### 保險

保險辦事處有一個同夥空間。玩家可以將他的同夥放在這裡，不用負擔任何費用，但是**立即**從港口的錢箱得到 1 0 元披索。

這個行動的目標：如果在三個平底船移動回合後，沒有平底船進修船場，玩家得到 1 0 元披索的保險理賠金。

這個行動的風險：對於每一艘抵達碼頭的平底船，保險仲介者必須付出維修費用。此外，保險仲介者需將理賠金付給該空格上的同夥。（詳見“保險理賠”部分）

### 移動回合結束：

海港負責人擲三顆骰子，每一顆骰子的**顏色**對應上**船的貨倉**。接著他（依照任何順序）移動三艘平底船，沿著它的航道前進骰子的點數。

當平底船抵達目的地港口，且還有剩餘的點數，這些點數被忽略不計。除此之外，海港負責人不能選擇忽略平底船的移動點數。

每艘平底船隻能在自己的航道移動，不允許改變航道。

平底船不能丟棄或改變貨倉。

### 成功的航程

每艘通過第 1 3 個空格的平底船，抵達馬尼拉的目的港口。第一艘抵達馬尼拉的平底船放在港口空格 A，第二艘放在 B，第三艘放在 C。沒有港口空格可以容納 2 艘平底船。

### 船難



在三次移動回合之後未能抵達馬尼拉的平底船，船隻受損而必須進入修船場。（例外：在第三回合停留在第 1 3 格的平底船被海盜俘獲，詳見“海盜來了”部分）如果只有一艘船未能抵達馬尼拉且未被海盜俘獲，則停在修船場空格 A。如果有**第二艘船**，則停留在修船場空格 B。如果所有平底船都未能抵達馬尼拉且未被海盜俘獲，則最後一艘停留在 C。沒有修船場空格可以容納 2 艘平底船。

注：在第三個移動回合之前的這一刻，**領航員**有機會影響平底船的移動（詳見領航員如何執行任務部分）

### 海盜來了

當平底船在移動回合結束時停留在第 1 3 個空格，海盜攻擊平底船。如果當平底船抵達第 1 3 個空格時，當時海盜船上沒有海盜，則平底船不會遭受攻擊。

平底船在第二次或是第三次移動回合結束時可能停留在第 1 3 個空格。之後依照平底船何時抵達，海盜有兩種行動：

- a) 平底船在第二個移動回合以後抵達空格 1 3，海盜將登船。
- b) 平底船在第三個移動回合以後抵達空格 1 3，海盜將劫掠船隻。

不是在移動回合結束時抵達空格 1 3 的平底船，例如經由領航員的影響，不會受到海盜的攻擊。（詳見領航員如何執行任務部分）

#### **a) 海盜登船**

如果選擇登船，玩家將他的海盜移至平底船上的空格。如果平底船上沒有空格，海盜**無法登船**。

海盜船長（在海盜船前面的那位）可以先登船。在船長登船（或選擇不登船）之後，第二位海盜可以登船。是否登船由每位海盜依序決定。每位海盜可以選擇留在海盜船上，以期待稍後的劫掠（詳見“劫掠”部分）。

當海盜船長登上平底船，第二位海盜立刻成為海盜船長，移動至海盜船的前面位置。如果在第二個移動回合結束時，有多艘平底船停留在第 1 3 個空格，海盜可以選擇登上哪一艘平底船，但是只能登上有空位的船。

注：玩家可以改用規則中最後部份的變體規則增強海盜的威力。

#### **b) 劫掠船隻**

**每艘在第三回合結束時抵達空格 1 3 的平底船，落入海盜之手：**

所有在平底船上的同夥被移出船隻，交還給他們的玩家。

海盜從海港的錢箱中得到每艘被劫掠的船的收入（詳見第三張：利潤分配部份）

現在，海盜船長個別決定每艘平底船停在港口或是修船場。如果他決定將平底船停在港口，**被劫掠的貨物提升價值**。（詳價值提升部份）

當平底船在第三次移動回合結束時停留在第 1 3 格，且海盜船上沒有海盜，這艘船停留在下一個**港口空間**。

### 領航員如何執行任務

在最後一個同夥放置回合之後（在最後一個平底船移動回合之前），領航員可以利用他們的影響力移動平底船。**領航員無法影響已經抵達馬尼拉的平底船**。

小領航員（放在 2 元披索的空格的）先執行。他可以將一艘平底船向前或向後移動一格。

接著，輪到大領航員（放在 5 元披索的空格的）。他可以將其中**一艘**平底船移動**兩格**或是將**兩艘**平底

船各移動一格。他個別決定每一艘船前進或是後退。他可以決定是否移動小領航員移動過的船隻。

當領航員將船移動**通過第 1 3 個空格**，平底船抵達目的地港口，他將平底船放置於下一個港口空格。

當領航員將船移動至**第 1 3 個空格**，沒有事情發生（海盜只在**移動回合結束時立即進行攻擊**）。

**海港負責人在給予領航員執行行動的機會之後，才能執行第三次移動回合。**

**每位領航員獨立決定他是否使用他的影響力。例：小領航員可以放棄他的影響力，而大領航員可以使用他的影響力。**

當所有平底船在第三回合移動完畢，且所有平底船都開進港口或是修船場，開始分配利潤。

### **第三步驟 利潤分配**

現在**成功**部署同夥的玩家可以從成功的任務得到利潤：

**海盜同夥**只有在平底船在第三個移動回合結束後抵達第 1 3 格時才可以賺取利潤。海盜掠奪這些平底船，並且平均分配利潤。如果海盜船上只有一位海盜，他得到所有從平底船上掠奪的利潤。所有在被劫掠的平底船上的同夥則空手而回。

**裝載貨倉上的同夥**只有當他們的平底船**抵達馬尼拉的目的地港口**時，才可以分配利潤。每個貨倉上有可分配的利潤，由同夥均分。如果平底船損壞而送進修船場，船上的同夥空手而回。

**港口／修船場的同夥**只有在平底船抵達他們被部署的港口或是修船場空格才可以賺取利潤。在部署空格上面有利潤的數量。港口的利潤由港口的錢箱分配。修船場的利潤由保險仲介者發出（如果沒有保險仲介者，則由海港的錢箱付出）。所有被部署在閒置的港口或修船場空間的同夥空手而回。

### **保險理賠**

每艘停泊在修船場的船隻遭到損害。爲了修理這些損害，保險仲介者必須理賠

如果平底船停泊的修船場空格有部署同夥，給同夥所屬玩家；

如果平底船停泊的修船場空格沒有部署同夥，則付給海港的錢箱。

保險理賠就像利潤一樣，分配的金額爲平底船停泊的修船場空間上的數位。

保險仲介者的玩家在付出平底船修理費用之前，首先在航程中得到利潤。如果他沒有足夠的現金付出租理賠，他**必須要貸款以補足差額**（詳見貸款部分）。**如果他即使貸款之後仍無法付出租理賠金**，他付出他能負擔的所有金額，剩下的由海港的錢箱負擔。這位玩家不需將海港錢箱付出的金額歸還。

### **信用貸款**

每位有尚未抵押的股份的玩家，可以在**任何時候**，向海港的錢箱抵押一張或多張尚未抵押的股份進行貸款。爲了表示這張股份已經進行抵押，玩家將這張股份從尚未被抵押的股份拿出來，牌面向下置於一旁。對每一張股份，海港的錢箱借款**1 2 元披索**。

當玩家必須付錢而他沒有足夠的現金，他**必須貸款**，如此他才能解決他的承諾。當玩家沒有足夠的現金也沒有可以藉由未被抵押的股份而來的潛在信用，

他不能以高過他的現金與尚未抵押的股份的總和的金額競標海港負責人的辦事處。

而如果他身爲保險仲介者，他必須盡可能辦理貸款以償還修理費用，直到他沒有信用貸款額度。剩下的不足款項由海港的錢箱負擔。（詳見保險理賠部分）

每張抵押的股份可以藉由償還貸款加上利息，一共 1 5 元披索到海港的錢箱，變成尚未抵押。玩家現在可以將這張尚未抵押的股份牌面向上放回尚未抵押的股份區。當然，如果需要的話，他可以再度利用

這張股份進行抵押。

**當遊戲結束時，玩家區域裡每一張抵押的股份必須償還 1 5 元披索。（詳見遊戲結束與勝利者部分）**

### 盲目的旅客

當玩家沒有現金（也沒有可用來貸款的尚未抵押的股份），或是現金不足以放置同夥到最便宜的部署空間，他可以**免費**（或是以他所有的金額，如果他的金額不足以安排同夥在最低價的部署空間）將同夥如同盲目的旅客般部署在任何有空位的空間（除了保險仲介者，**不允許**他擔任）。他可以繼續這麼做，直到他再度擁有現金或是未被抵押的股份。

### 第四步驟 貨物價格上漲

所有在航程中抵達馬尼拉的**目的地港口**的貨艙，可以提升價值。

爲了達到這一點，將相對應的貨物在黑市價格表的價格指示標誌**向上移動一格**（比方說，從 0 到 5）。沒有抵達港口的貨物維持原價。

接下來，爲了準備下一次航程，所有平底船與貨倉擺在遊戲台邊緣。玩家拿回所有的同夥。下一段航程從競標海港負責人的辦事處開始。

一旦當至少一種貨物在黑市價格表的價格達到 3 0 元，**遊戲結束**。

遊戲結束與勝利者每位玩家統計他的現金（披索）並加上他的股份的價值（顯示在黑市價格表上的貨物的價值）。在計算總和之後，每一張抵押的股份（貸款尚未還清的）扣掉 1 5 元披索。最後的結果是玩家的財富。

**擁有最高財富的玩家是馬尼拉最成功的商人，也是遊戲的勝利者。**

變體規則：海盜允許登船，即使船上沒有空格。上船的玩家將船上的其中一個同夥移出平底船，將它還給該玩家，並將他的海盜放在這個位置。然而，如果在空格 1 3 的其它船上還有空間，海盜必須先填滿這些空間。只有當抵達空格 1 3 的船隻都沒有空間，海盜才可以取代平底船上的其它同夥。如果兩位海盜登上同一艘船，第二位海盜不能取代剛剛登船的海盜船長。

**中國區代理：戰棋會有限公司**

香港旺角彌敦道 678 號華僑商業中心 8 樓 B 室

網址: [www.wargames.com.hk](http://www.wargames.com.hk)

e-mail: [info@wargames.com.hk](mailto:info@wargames.com.hk)

如有任何遊戲上的疑問,可致電戰棋會 Games Centre 熱線 (852)2397-6568

All rights reserved to Rio Grande Games. 此中文說明書由戰棋會有限公司編制, 玩家只可作非牟利用途