### 游戏配件

一个游戏板

4个货物的货仓

4个[骰子](https://baike.baidu.com/item/%E9%AA%B0%E5%AD%90" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)（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

20个同伙，五种颜色每种四个

一些[菲律宾](https://baike.baidu.com/item/%E8%8F%B2%E5%BE%8B%E5%AE%BE" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)币值（[披索](https://baike.baidu.com/item/%E6%8A%AB%E7%B4%A2" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)）的硬币

一本规则

### 游戏概要

游戏进行若干回合（称为航程）。在每个航程之中，三艘平底船上装载货物并航向[马尼拉](https://baike.baidu.com/item/%E9%A9%AC%E5%B0%BC%E6%8B%89" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)。平底船根据掷骰点数移动，一种货物由一颗[骰子](https://baike.baidu.com/item/%E9%AA%B0%E5%AD%90" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)决定。抵达目的地港口的机会因货物种类而异，但是利润往往大於风险。

每位玩家起始时有两件货物以及30元[披索](https://baike.baidu.com/item/%E6%8A%AB%E7%B4%A2" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)。

在每段航程的起初，大家竞标海港负责人的办事处。办事处很重要，只有海港负责人可以决定上哪些货物以及平底船从哪一点出发，比其他玩家多出一些好处。海港负责人可以购买一份股份，作为未来的投资。当海港负责人执行完他的办事处的职责，所有玩家可以召募同夥帮助他们在航程中赚钱：

他们可以部署在平底船上，如果平底船平安抵达[马尼拉](https://baike.baidu.com/item/%E9%A9%AC%E5%B0%BC%E6%8B%89" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)，他们可以赚钱。

－　他们可以部署在港口或修船场，如果抵达目的地港口或是损坏而必须进入修船场，他们可以赚钱。

－　一个同夥可以被部署为保险仲介者。他因为他的工作而收到10元披索，但是只要有平底船无法抵达马尼拉，他必须付出理赔金作为修理平底船之用。

－　他们可以部署为海盗，试图登上或是掠夺不幸的平底船。

－　最后，他们可以部署为领航员，在平底船往马尼拉的航程中帮助或是阻挠它们。

在航程的最后，玩家从成功的同夥那里得到利润。成功运抵马尼拉的货物，可以在黑市提升价格。当一件货物的价值达到30元时，游戏结束。累积最多财富的玩家成为胜利者。

### 游戏准备

每位玩家得到30元披索。将剩下的钱币放在游戏板旁，视为海港的钱箱。

每位玩家得到他所代表的颜色的三个同夥。如果只有三位玩家进行游戏，每位玩家得到四个同夥。

从20份股份中，每种各拿出三张，将这些股份卡片牌面向下洗牌。每位玩家得到两张，不要让其他玩家知道卡片的内容。

将所有剩下的卡片按照货物种类排序，放在游戏板旁。将四个价值指示标志放在黑市价格表的最下方空间，按照颜色摆放。

将平底船，货物装载量，以及[骰子](https://baike.baidu.com/item/%E9%AA%B0%E5%AD%90" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)放在游戏板旁。

[](https://baike.baidu.com/pic/%E9%A9%AC%E5%B0%BC%E6%8B%89%E6%A1%8C%E6%B8%B8/9663712/0/d8b8c92a66cb106fd52af171?fr=lemma&ct=single)

### 游戏进行

游戏分为若干段航程，一段接著一段进行。

每段航程按照以下顺序进行：

1　竞标海港负责人的办事处，并完成其行动。

2　放置同夥并以掷骰移动平底船。

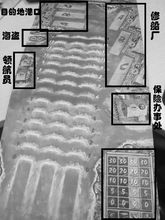
3　利润分配。

4　货物价格上升。

在这四个步骤结束后，航程结束，新的航程由竞标海港负责人的办事处开始。

### 第一步骤

竞标海港负责人的办事处，并完成其行动

[](https://baike.baidu.com/pic/%E9%A9%AC%E5%B0%BC%E6%8B%89%E6%A1%8C%E6%B8%B8/9663712/0/d53f8794a4c27d1ed75ccae912d5ad6eddc438a0?fr=lemma&ct=single)

每段航程开始时，竞标海港负责人的办事处。

办事处很重要：

a　他可以购买股份。

b　他决定运送哪些货物。

c　他将平底船放入海中，决定哪艘船有出发点的优势。

d　他放置第一个同夥（从他开始，顺时针依序放置同夥）。

竞标海港负责人的办事处：

在第一段航程中，最老的玩家开始竞标，起标价最低为1元披索（或是pass）。在接下来的航程中，由前一个回合拥有海港负责人的玩家开始竞标。如果开始竞标的玩家pass，则改由他左边的玩家开始，以顺时针方向依此类推。

竞标过程以顺时针方向进行，每位玩家在轮到他的时候，决定pass或是以更高价竞标。当一位玩家在一个航程中的竞标中pass后，他不能在往后的过程中重新进入竞标。竞标过程在除了其中一位玩家之外的所有玩家pass之后结束。这位玩家赢得竞标。他将得标价交给海港的钱箱，成为新的港口负责人。

如果没有玩家参与竞标，上一段航程的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，用来得到他竞标所需要的金钱（详见贷款部分）。

海港负责人执行办事处的职责：

a）购买一份股份

首先，海港负责人决定是否购买股份。如果他决定购买股份，他从游戏板得到股份，并将成本付给海港的钱箱。

股份的成本由该种类的货物目前在黑市的价格决定。然而，股份的最低价格永远为5元披索。

只有海港负责人可以买进股份，但他不一定要这麼做。

b）装载货物

接著海港负责人执行他的第二个办事处的行动。他将其中三种货物每一种放在一艘平底船上。他决定哪一种货物不装载。

c）将平底船放入海中

海港负责人的第三个行动是将这三艘船放入海中，接著决定它们的出发顺序：

－　在游戏板上，每艘船有它的航线，航线上有从0到13的空格，在目标港口结束。

－　海港负责人将每艘平底船放入其中一条航道，但是两艘平底船不能在相同的航道。

－　当他放置平底船时，他将船放在航道中数字0到5中的任何一个起始位置。

－　然而，这三艘平底船的起始位置的和必须刚好是9。

### 第二步骤

放置同夥与移动平底船

这个阶段有三个同夥放置回合，每个同夥放置回合后有一个平底船移动回合。在第一个同夥放置回合之后，执行第一个平底船移动回合，依此类推。

在三人游戏中，有四个同夥放置回合与三个平底船移动回合：

在第一个同夥放置回合之后，执行第二个同夥放置回合。接著开始第一个平底船移动回合。在此之后，回合的交替顺序与四位玩家的游戏相同。

放置同夥：

由海港负责人开始，每位玩家按照顺时针方向，依序将一个同夥放在任何一个空的同夥空格，并将该空格标示的金额付给海港的钱箱（例外：保险，详见下面介绍）。

在任何时候，玩家在轮到他时可以选择自我克制而不放置同夥。然而，当玩家决定这麼做时，他在这个航程不能再放置任何同夥。

例外：如果玩家没有钱，也无法贷款，他可以免费额外放置同伙，这位同伙视为“盲目的旅客”。（详见盲目的旅客部分）

要将同伙放在哪里？

玩家可以将同伙部署在以下的位置

[](https://baike.baidu.com/pic/%E9%A9%AC%E5%B0%BC%E6%8B%89%E6%A1%8C%E6%B8%B8/9663712/2361781/35e940dfceef8d5e49540388?fr=lemma&ct=cover)

说明(1张)

货仓（在平底船上）（下面红圈 [三条](https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%89%E6%9D%A1" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)船向前推合计9格 一条船最多5格）

对人参，丝绸，以及肉豆蔻，船上有三个同伙空格，而对於玉，船上有四个同伙空格。

当一位玩家想将同伙放在三个货仓之一时，他应该选择该货仓中最低价的空的空格。每位玩家可以将多位同伙安置在同一艘船上，只要船上还有可供放置的空间。

这个行动的目标：在可以抵达目的地港口的船上部署同伙，因此玩家可以分享利润。（详见第三阶段：利润分配）

这个行动的风险：如果选择的平底船无法抵达目的地港口，就分不到利润，玩家在同伙身上付出的投资得不到回报。

港口（左上浅蓝色圈）与修船场（右上粉红圈）的空格

在每个港口与修船场的空格，有一个同伙的空格。除了放置平底船之外，玩家可以在尚有空间的港口或修船场空间部署他们的同伙。如同平底船上的货仓空间，玩家可以部署多位同伙在港口与修船场的空格，只要轮到他时还有空格。

这个行动的风险：如果没有平底船抵达被选择的港口，玩家在同伙身上付出的投资得不到回报。

海盗空格（左边绿圈）

海盗船上有两个同伙空格。第一个使用海盗空格的同伙占据第一格，成为[海盗船](https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%B7%E7%9B%97%E8%88%B9" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)的船长。如果船长的空格被占据，玩家将他的同伙放在第二格。一位玩家可以在两格空格安排同伙。

这个行动的目标：如果平底船在第二次移动停留在第13格，海盗可以上船。如果平底船在第三次移动停留在第13格，海盗可以掠夺平底船。（详见[海盗来了](https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%B7%E7%9B%97%E6%9D%A5%E4%BA%86" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)部份）

这个行动的风险：如果没有平底船抵达第13格，玩家在同伙身上付出的投资得不到回报。

领航员空格（左边黄圈）

领航员岛上面有两个同伙空格。当第一个玩家选择将同伙放在这两个空格之一时，他可以选择较大的（比较贵，但是得到的回报较佳）或是较小的空间。

这个行动的目标：在第三次平底船移动回合之前，领航员有一次机会帮助或阻碍尚未抵达港口的平底船。在第三回合之前已经抵达港口的平底船不受领航员的影响。（详见：领航员如何　执行任务部分）

这个行动的风险：行动的影响力无法达成预期的目标。

保险（右边白圈）

保险办事处有一个同伙空间。玩家可以将他的同伙放在这里，不用负担任何费用，但是立即从港口的钱箱得到10元披索。

这个行动的目标：如果在三个平底船移动回合后，没有平底船抵达修船场，玩家得到10元披索的保险理赔金。

这个行动的风险：对於每一艘抵达码头的平底船，保险仲介者必须付出维修费用。此外，保险仲介者需将理赔金付给该空格上的同伙。（详见：保险理赔部分）

移动回合结束：

海港负责人掷三颗[骰子](https://baike.baidu.com/item/%E9%AA%B0%E5%AD%90" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)，每一颗骰子的颜色对应上船的货仓。接著他依照任何顺序移动三艘平底船，沿著它的航道前进骰子的点数。

当平底船抵达目的地港口，且还有剩馀的点数，这些点数被忽略不计。除此之外，海港负责人不能选择忽略平底船的移动点数。

每艘平底船只能在自己的航道移动，不允许改变航道。平底船不能丢弃或改变货仓。

成功的航程

每艘通过第13个空格的平底船，抵达[马尼拉](https://baike.baidu.com/item/%E9%A9%AC%E5%B0%BC%E6%8B%89" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)的目的地港口。

第一艘抵达马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。没有港口空格可以容纳2艘平底船。

船难

在三次移动回合之后未能抵达马尼拉的平底船，船只受损而必须进入修船场。（例外：在第三回合停留在第13格的平底船被海盗俘获，详见[海盗来了](https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%B7%E7%9B%97%E6%9D%A5%E4%BA%86" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)部分）

如果只有一艘船未能抵达[马尼拉](https://baike.baidu.com/item/%E9%A9%AC%E5%B0%BC%E6%8B%89" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)且未被海盗俘获，则停在修船场空格A。如果有第二艘船，则停留在修船场空格B。如果所有平底船都未能抵达马尼拉且未被海盗俘获，则最后一艘停留　在C。没有修船场空格可以容纳2艘平底船。

注：在第三个移动回合之前的这一刻，领航员有机会影响平底船的移动（详见领航员如何执行任务部分）

海盗来了

当平底船在移动回合结束时停留在第13个空格，[海盗攻击](https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%B7%E7%9B%97%E6%94%BB%E5%87%BB" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)平底船。如果当平底船抵达第13个空格时，当时海盗船上没有海盗，则平底船不会遭受攻击。

平底船在第二次或是第三次移动回合结束时可能停留在第13个空格。接著，依照平底船何时抵达，海盗有两种行动：

a）平底船在第二个移动回合以后抵达空格13，海盗将登船。

b）平底船在第三个移动回合以后抵达空格13，海盗将劫掠船只。

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。（详见领航员如何执行任务部分）

a）海盗登船

如果选择登船，玩家将他的海盗移至平底船上的空格。如果平底船上没有空格，海盗无法登船。

[海盗船长](https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%B7%E7%9B%97%E8%88%B9%E9%95%BF" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)（在海盗船前面的那位）可以先登船。在船长登船（或选择不登船）之后，第二位海盗可以登船。是否登船由每位海盗依序决定。每位海盗可以选择留在海盗船上，以期待稍后的劫掠（详见劫掠部分）。

当海盗船长登上平底船，第二位海盗立刻成为海盗船长，移动至海盗船的前面位置。如果在第二个移动回合结束时，有多艘平底船停留在第13个空格，海盗可以选择登上哪一艘平底船，但是只能登上有空位的船。

注：玩家可以改用规则中最后部份的变体规则增强海盗的威力

b）劫掠船只

每艘在第三回合结束时抵达空格13的平底船，落入海盗之手：

所有在平底船上的同伙被移出船只，交还给他们的玩家。

海盗从海港的钱箱中得到每艘被劫掠的船的收入（详见利润分配部份）

现在，海盗船长个别决定每艘平底船停在港口或是修船场。如果他决定将平底船停在港口，被劫掠的货物提升价值。（详见价值提升部份）

当平底船在第三次移动回合结束时停留在第13格，且海盗船上没有海盗，这艘船停留在下一个港口空间。

领航员如何执行任务

在最后一个同伙放置回合之后（在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。领航员无法影响已经抵达马尼拉的平底船。

小领航员（放在2元披索的空格的）先执行。他可以将一艘平底船向前或向后移动一格

接著，轮到大领航员（放在5元披索的空格的）。他可以将其中一艘平底船移动两格或是将两艘平底船各移动一格。他个别决定每一艘船前进或是后退。他可以决定是否移动小领航员移动过的船只。

当领航员将船移动通过第13个空格，平底船抵达目的地港口，他将平底船放置於下一个港口空格

当领航员将船移动至第13个空格，没有事情发生（海盗只在移动回合结束时进行攻击）。

海港负责人在给予领航员执行行动的机会之后，才能执行第三次移动回合。

每位领航员独立决定他是否使用他的影响力。举例，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。

当所有平底船在第三回合移动完毕，且所有平底船都开进港口或是修船场，开始分配利润。

### 第三步骤

利润分配

现在成功部署同伙的玩家可以从成功的任务得到利润：

海盗同伙只有在平底船在第三个移动回合结束后抵达第13格时才可以赚取利润。[海盗掠夺](https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%B7%E7%9B%97%E6%8E%A0%E5%A4%BA" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)这些平底船，并且平均分配利润。如果海盗船上只有一位海盗，他得到所有从平底船上掠夺　的利润。所有在被劫掠的平底船上的同伙则空手而回。

装载货仓上的同伙只有当他们的平底船抵达马尼拉的目的地港口时，才可以分配利润。每个货仓上有[可分配的利润](https://baike.baidu.com/item/%E5%8F%AF%E5%88%86%E9%85%8D%E7%9A%84%E5%88%A9%E6%B6%A6" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)，由同伙均分。如果平底船损坏而送进修船场，船上的同伙空手而回。

港口/修船场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。在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。修船场的利润由保险仲介者发　出（如果没有保险仲介者，则由海港的钱箱付出）。

所有被部署在闲置的港口或修船场空间的同伙空手而回。

保险理赔

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。

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。

保险仲介者的玩家在付出平底船修理费用之前，首先在航程中得到利润。如果他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

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。为了表示这张股份已经进行抵押，玩家将这张股份从尚未被抵押的股份拿出来，牌面向下置於一旁。对每一张股份，海港的钱箱借款12元披索。

当玩家必须付钱而他没有足够的现金，他必须贷款，如此他才能解决他的承诺。当玩家没有足够的现金也没有可以藉由未被抵押的股份而来的潜在信用，他不能以高过他的现金与尚未抵　押的股份的总和的金额竞标海港负责人的办事处。而如果他身为保险仲介者，他必须尽可能办理贷款以偿还修理费用，直到他没有信用贷款额度。剩下的不足款项由海港的钱箱负担。（详见保险理赔部分）

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。玩家现在可以将这张尚未抵押的股份牌面向上放回尚未抵押的股份区。当然，如果需要的　话，他可以再度利用这张股份进行抵押。

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[披索](https://baike.baidu.com/item/%E6%8A%AB%E7%B4%A2" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)。（详见游戏结束与胜利者部分）

盲目的旅客

当玩家没有现金（也没有可用来贷款的尚未抵押的股份），或是现金不足以放置同伙到最便宜的部署空间，他可以免费（或是以他所有的金额，如果他的金额不足以安排同伙在最低价的部署空间）将同伙如同盲目的旅客般部署在任何有空位的空间（除了保险仲介者，不允许他担任）。他可以继续这麼做，直到他再度拥有现金或是未被抵押的股份。

### 第四步骤

货物价格上涨

所有在航程中抵达[马尼拉](https://baike.baidu.com/item/%E9%A9%AC%E5%B0%BC%E6%8B%89" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)的目的地港口的货舱，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。

接下来，为了准备下一次航程，所有平底船与货仓摆在游戏板边缘。玩家拿回所有的同伙。下一段航程从竞标海港负责人的办事处开始。

当至少一种货物在黑市价格表的价格达到30元，游戏结束。

### 游戏结束与胜利者

每位玩家统计他的现金（[披索](https://baike.baidu.com/item/%E6%8A%AB%E7%B4%A2" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)）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，地图右下橙色圈）。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。

拥有最高财富的玩家是[马尼拉](https://baike.baidu.com/item/%E9%A9%AC%E5%B0%BC%E6%8B%89" \t "/home/tofar/文档\\x/_blank)最成功的商人，也是游戏的胜利者。

变体规则：海盗允许登船，即使船上没有空格。上船的玩家将船上的其中一个同伙移出平底船，将它还给该玩家，并将他的海盗放在这个位置。然而，如果在空格13的其他船上还有空间，海盗必须先填满这些空间。只有当抵达空格13的船只都没有空间，海盗才可以取代平底船上的其他同伙。