

# MANILA

Ein fernöstlicher Handelswettbewerb  
für 3 bis 5 Schlitzohren ab 10 Jahren

Wir schreiben das Jahr 1821. Seit 250 Jahren befinden sich die philippinischen Inseln unter der Knute der spanischen Krone. Doch es ist nicht alles spanisch, was glänzt! Im Schatten der Kolonialmacht errichten eigenwillige einheimische Kaufleute einen geheimen, gut getarnten Seehandel. Von benachbarten Inselgruppen und dem asiatischen Festland aus starten kauzige Frachtkähne, randvoll bepackt mit Muskat, Jade, Ginseng und Seide, um diese im Umschlag-hafen MANILA zu versilbern. Ob sie jedoch ihr Ziel erreichen, ist ungewiss, denn ihre Seetüchtigkeit ist dürftig und die angeworbenen Bootskapitäne gehören nicht zu den Begabtesten ihres Berufszweiges. Marodierende Piraten lassen zudem ganze Ladungen in den Inselkanälen „versickern“.

So ist es kein Wunder, dass auf dem Schwarzmarkt gewettet wird, welchen Kähnen es gelingt, MANILA zu erreichen. Die Händler entsenden Komplizen, um Waren gewinnbringend zu verhöckern, Lotsen zu bestechen und Boote zu versichern. Mancher Ehrenmann ist sich nicht zu schade, ein Piratenboot zu heuern, um vom „tragischen“ Verlust der Güter, den er öffentlich bedauert, insgeheim zu profitieren ... „VAYA CON DIOS!“

## Material

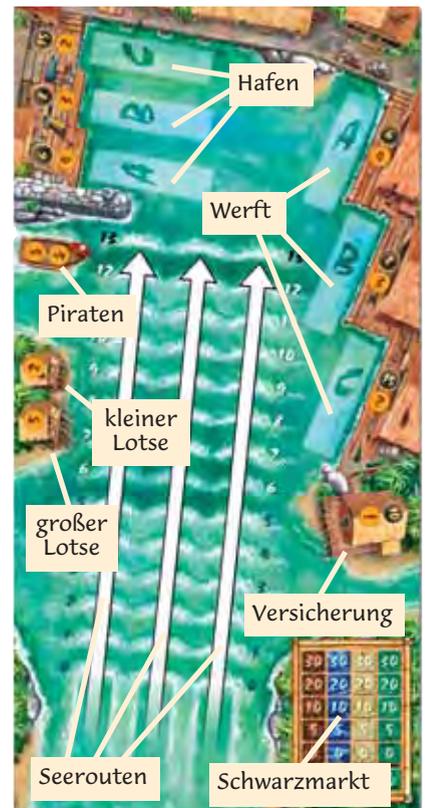


Abb. 1



1 interaktive  
Spielregel auf CD-ROM

diese Spielregel



## Der Spielablauf im Überblick

Es werden nacheinander mehrere SEEFahrTEN (Spielrunden) gespielt.

Bei jeder Seefahrt steuern 3 Kähne den Hafen von MANILA an. Die Kähne werden durch Würfeln vorwärts bewegt. Ihre Chancen, den Hafen zu erreichen, sind unterschiedlich hoch und je nach geladener Ware versprechen sie unterschiedliche Gewinne. Jeder Spieler startet mit einem Anfangsvermögen von zwei Anteilscheinen und 30 Pesos.

Zu Beginn jeder Seefahrt wird zunächst das Amt des HAFENMEISTERS versteigert. Nur der Hafenmeister hat das Recht, weitere Anteilscheine zu erwerben, darüber zu entscheiden, welche Güter an Bord der Kähne geladen werden und Kähnen seiner Wahl einen Startvorteil einzuräumen. Sobald der Hafenmeister ermittelt ist, können alle Spieler ihr Geld dazu verwenden, mit Hilfe ihrer KOMPLIZEN verschiedene Aktivitäten durchzuführen:

- Sie können ihre Komplizen an BORD DER KÄHNE schleusen, um an den geladenen Waren Geld zu verdienen, sofern die Kähne den Hafen von MANILA erreichen.
- Sie können HAFEN- ODER WERFTFELDER anmieten, um an einlaufenden oder reparaturbedürftigen Kähnen Geld zu verdienen.
- Wer sich zum VERSICHERUNGSAGENTEN erklärt, erhält sofort 10 Pesos - muss aber für die Reparatur beschädigter Kähne in der Werft aufkommen.
- Wer sich für die PIRATERIE entscheidet, kann sein Vermögen durch ENTERN oder PLÜNDERN von Kähnen aufbessern.
- Als LOTSEN können die Spieler die Geschwindigkeit der Kähne beeinflussen.

Zum Ende jeder Seefahrt erhalten die Spieler Gewinne für erfolgreich eingesetzte Komplizen. Waren, die in den Zielhafen gelangen, steigen im Wert. Das Spiel endet, sobald die erste Ware den Wert 30 erreicht hat.

Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende das größte Vermögen sein Eigen nennt.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält:

- 30 PESOS
- 2 Anteilscheine
- 3 Komplizen

( Spiel zu dritt:  
4 Komplizen )



Jeder Spieler erhält 30 PESOS. Die übrigen Münzen werden als HAFENKASSE neben dem Spielplan bereitgelegt.

Jeder Spieler bekommt drei Komplizen seiner Farbe.

Nur im Spiel zu dritt erhält jeder Spieler vier Komplizen.  
Die einzige Regelabweichung für das Spiel zu dritt finden Sie im roten Kasten auf Seite 3.

Überzählige Figuren werden zurück in die Schachtel gelegt.

Von den 20 Anteilscheinen werden je Ware 3 Karten herausgesucht und verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält davon verdeckt zwei Anteile, die nur er anschauen darf. Die nicht verteilten Anteilscheine werden nach Warenart sortiert und neben dem Spielplan offen ausgelegt (vgl. Abb. 2a).

Die vier Wertanzeiger werden, jeweils farblich passend, auf das unterste Feld des „Schwarzmarktes“ auf dem Spielplan gelegt (vgl. Abb. 2b).

Kähne, Güterladungen und Würfel liegen neben dem Spielplan bereit.



(Beispiel)



Abb. 2a: Die nicht an die Spieler ausgeteilten Anteilscheine werden offen neben dem Spielplan ausgelegt.

Abb. 2b: Der Stand auf dem „Schwarzmarkt“ zu Beginn des Spiels.

## Spielablauf

Es werden nacheinander mehrere SEEFahrTEN gespielt.

Jede Seefahrt läuft nach folgendem Muster ab:

1. Das Amt des Hafenmeisters versteigern und ausüben
2. Komplizen einsetzen und Frachtkähne vorwärts würfeln (= „Setz- und Würfelrunden“)
3. Einnahmen ausschütten
4. Warenwerte ansteigen lassen

Anschließend ist eine Seefahrt beendet. Man versteigert erneut das Amt des Hafenmeisters für die nächste Seefahrt...usw.

### 1. Das Amt des Hafenmeisters versteigern und ausüben

Zu Beginn jeder Seefahrt wird das Amt des Hafenmeisters neu vergeben.

Es ist sehr attraktiv, Hafenmeister zu werden, denn nur er

- darf einen Anteilschein kaufen
- bestimmt, welche Warenladungen transportiert werden
- legt die Startpositionen der Frachtkähne fest
- setzt den ersten Komplizen ein

### Das Amt des Hafenmeisters wird versteigert

Wer am meisten bietet, wird Hafenmeister.

In der ersten Spielrunde gibt der älteste Spieler das erste Gebot ab (mindestens 1 PESO). In späteren Spielrunden eröffnet der Hafenmeister des vorangegangenen Durchgangs die Versteigerung. Will oder kann er kein Gebot abgeben, eröffnet sein linker Nachbar die Bietrunde. Passt auch dieser, eröffnet sein linker Nachbar usw.

Reihum nennen die Spieler ihre Gebote. Jeder muss dabei immer das bisherige Höchstgebot überbieten oder aussteigen. Wer aussteigt, kann nicht zu einem späteren Zeitpunkt wieder mit einem Gebot einsteigen. Gibt kein Spieler mehr ein höheres Gebot ab, wird der Spieler Hafenmeister, der das Höchstgebot abgegeben hat. Er zahlt den gebotenen Betrag an die Hafenkasse. Gibt kein Spieler ein Gebot ab, bleibt der Hafenmeister der vorangegangenen Seefahrt im Amt.

Kein Spieler darf Gebote abgeben, die höher sind, als er zu zahlen in der Lage ist. Er darf allerdings eigene Anteilscheine beleihen (= Kredit aufnehmen), um diesen Betrag aufzubringen (siehe Kapitel „Kredit aufnehmen“, Seite 8).

## Der Hafenmeister übt sein Amt aus

### a) Anteilschein kaufen

Der Hafenmeister entscheidet zunächst, ob er einen Anteilschein kaufen möchte. Er nimmt sich den gewünschten Anteilschein vom Spielplanrand und zahlt den Preis an die Hafenkasse. Der Preis eines Anteilscheins entspricht dem momentanen Wert der Ware auf dem Schwarzmarkt. Der Mindestpreis beträgt jedoch 5 PESOS.



Abb. 3: Ein Muskat-Anteil kostet momentan 10 PESOS. Ein Seide-Anteil kostet sogar 20 PESOS. Ginseng-Anteile sind auf dem Schwarzmarkt augenblicklich zwar nichts wert, kosten den Hafenmeister aber ebenso den Mindestpreis von 5 PESOS wie Jade-Anteile, die auf dem Schwarzmarkt aktuell für 5 PESOS gehandelt werden.

Nur der Hafenmeister darf einen Anteilschein kaufen - er muss es aber nicht.

Der Hafenmeister darf 1 Anteilschein kaufen.  
Preis= Schwarzmarktkurs, aber mindestens 5 PESOS.



### b) Waren aufladen

Nun nimmt der Hafenmeister seine zweite „Amtshandlung“ vor: Er lädt auf jeden Frachtkahn eine Ware und entscheidet, welche Ware nicht geladen wird (vgl. Abb. 4).

Abb. 4: Der Hafenmeister hat entschieden, Seide nicht zu laden.



Der Hafenmeister lädt 3 Waren auf und lässt eine an Land.

### c) Kähne platzieren

Die dritte Aktion des Hafenmeisters besteht darin, die drei beladenen Frachtkähne ins Wasser zu bringen und dabei ihre Startpositionen festzulegen:

- Für jeden Kahn gibt es auf dem Spielplan eine „Seeroute“, jeweils bestehend aus den Feldern „0“ bis „13“, endend am Zielhafen (vgl. Abb. 1).
- Der Hafenmeister setzt jeden Frachtkahn in eine beliebige Route (niemals mehrere Kähne in dieselbe Route).
- Für jeden Frachtkahn bestimmt der Hafenmeister innerhalb der gewählten Route eine Startposition. Dafür stehen in jeder Route die Felder von „0“ bis „5“ zur Auswahl.
- Die Summe der 3 Startpositionen MUSS immer 9 ergeben (vgl. Abb. 5a und 5b).



Abb. 5a:  
Zählt man die Feldernummern der 3 Startpositionen zusammen, erhält man IMMER die Summe 9. Im Beispiel links startet ein Kahn auf Position 4, ein weiterer auf Position 3 und der letzte auf Position 2.



Abb. 5b:  
Es ist auch erlaubt, einen Frachtkahn auf Feld „0“ abzustellen, sofern die Summe der beiden anderen Startpositionen (5 + 4) wiederum 9 ergibt. Kein Kahn darf jedoch eine Startposition oberhalb von Feld Nr. 5 einnehmen.

## 2. Komplizen einsetzen und Frachtkähne vorwärts würfeln

Dieser Abschnitt der Spielrunde besteht aus 3 Setz- und 3 Würfelrunden, die jeweils abwechselnd nacheinander gespielt werden: Auf die erste Setzrunde folgt die erste Würfelrunde. Dann findet die zweite Setzrunde statt, gefolgt von der zweiten Würfelrunde usw.

Im Spiel zu dritt finden 4 Setzrunden und 3 Würfelrunden statt: Auf die erste Setzrunde folgt sofort die zweite Setzrunde. Erst danach findet die erste Würfelrunde statt.

### Ablauf einer Setzrunde

Beginnend mit dem Hafenmeister setzt reihum jeder Spieler jeweils einen eigenen Komplizen auf ein beliebiges unbesetztes Einsatzfeld und zahlt den Geldbetrag, der auf diesem Feld genannt ist, an die Hafenkasse (Ausnahme: Versicherung, vgl. Kapitel „Wohin mit den Komplizen“, Seite 4).

Wer auf das Setzen eines Komplizen verzichtet, darf diesen nicht in späteren Runden zusätzlich einsetzen.

Wer kein Geld hat und keinen Kredit aufnehmen kann, darf - als „Blinder Passagier“ - ausnahmsweise Komplizen kostenlos auf Frachtkähne setzen (siehe Kapitel „Kredit aufnehmen“ und „Blinder Passagier“, Seite 8).



Setz- und Würfelrunden wechseln sich ab (insgesamt je 3 x).

Spiel zu dritt: Vor der ersten Würfelrunde finden 2 Setzrunden statt (= 4 Setzrunden +3 Würfelrunden).

Setzrunde: Jeder Spieler setzt 1 Komplizen.  
Der Hafenmeister beginnt.

## WOHIN MIT DEN KOMPLIZEN?

Auf folgenden Einsatzfeldern kann man Komplizen abstellen:



Beladene Kähne

**Waren (an Bord von Frachtkähnen):**

Auf den Güterladungen Ginseng, Seide und Muskat gibt es je drei, auf Jade vier Einsatzfelder für Komplizen.

Wer einen Komplizen auf eine geladene Ware setzen möchte, platziert ihn auf das preisgünstigste freie Feld der gewünschten Ware. Jeder Spieler kann im Verlauf der Setzrunden auf einzelnen Kähnen mehrfach vertreten sein.

Auf Kähne, die bereits den Hafen erreicht haben, darf nicht gesetzt werden.

--> Ziel dieser Aktion: Erreicht der Kahn, auf den man gesetzt hat, nach der dritten Würfelrunde den Zielhafen, so ist man am Gewinn beteiligt (siehe hierzu: Kapitel 3: „Einnahmen ausschütten“, Seite 7).

--> Risiko dieser Aktion: Erreicht der Kahn, auf den man gesetzt hat, den Zielhafen nicht, erhält man NICHTS. Der geleistete Geldeinsatz ist damit verloren.

**Hafen- und Werftfelder:**

An jedem Hafen- und jedem Werftfeld befindet sich ein orangefarbenes Einsatzfeld für einen Komplizen.

Wer dort einen Komplizen platziert, mietet dieses Feld. Er stellt seinen Komplizen auf einem beliebigen unbesetzten Einsatzfeld ab. Er darf dies auch dann tun, wenn bereits ein Kahn auf diesem Hafen- oder Werftfeld abgestellt wurde. Jeder Spieler kann im Verlauf der Einsatzrunden an mehreren verschiedenen Hafen- und/oder Werftfeldern einen Komplizen abstellen.

--> Ziel dieser Aktion: Gelangt nach der dritten Würfelrunde ein Frachtkahn auf das Feld, das man gemietet hat, erhält man den Gewinnbetrag ausbezahlt, der oberhalb des Einsatzfeldes vermerkt ist (siehe hierzu: Kapitel 3: „Einnahmen ausschütten“, Seite 7).

--> Risiko dieser Aktion: Gelangt kein Frachtkahn auf das Feld, das man gemietet hat, erhält man NICHTS. Der geleistete Geldeinsatz ist damit verloren.



Werft



Hafen

**Piratenfelder:**

Im Piratenboot befinden sich zwei Einsatzfelder für Komplizen. Wer hier einen Komplizen als „Pirat“ einsetzen möchte, stellt ihn auf das vordere Bootsfeld. Der Pirat, der diesen Platz besetzt, wird „Piratenkapitän“. Ist der vordere Bootsfeld bereits besetzt, stellt der Spieler seinen Komplizen auf das (noch unbesetzte) hintere Bootsfeld. Ein Spieler darf im Verlauf der Einsatzrunden beide Bootsfelder besetzen.

--> Ziel dieser Aktion: Kähne, die nach der zweiten Würfelrunde auf Feld Nr. 13 zum Stehen kommen, können von den Piraten geentert werden. Kähne, die nach der dritten Würfelrunde auf Feld Nr. 13 zum Stehen kommen, werden sogar von den Piraten geplündert (siehe hierzu Kapitel „Jetzt schlägt’s 13: Die Piraten kommen!“, Seite 5).

--> Risiko dieser Aktion: Gelangt kein Kahn auf Feld Nr. 13, gehen die Piraten leer aus. Der geleistete Geldeinsatz ist damit verloren.



Piratenboot

**Lotsenfelder:**

Die „Lotseninsel“ bietet zwei Einsatzfelder für Komplizen. Wer hier einen Komplizen als „Lotsen“ einsetzen möchte, stellt ihn nach Belieben auf eines dieser beiden Felder (sofern dieses unbesetzt ist). Eines der Felder ist teurer als das andere. Wer hier Platz nimmt, wird „großer Lotse“ genannt, denn dieses Feld bietet größere Einflussmöglichkeiten als das preisgünstigere Feld des „kleinen Lotsen“.

--> Ziel dieser Aktion: Unmittelbar vor der dritten Würfelrunde nehmen die Lotsen Einfluss auf die Bewegung der Kähne. Sie können dabei die Absicht verfolgen, einen bestimmten Kahn von der Ankunft im Zielhafen fernzuhalten oder ihm das Erreichen des Zielhafens zu erleichtern. Kähne, die bereits im Zielhafen angekommen sind, dürfen nicht mehr bewegt werden. (siehe hierzu Kapitel: „Die Lotsen mischen mit“, Seite 6).

--> Risiko dieser Aktion: Der ausgeübte Einfluss auf die Bewegung der Frachtkähne führt möglicherweise nicht zum gewünschten Ziel.



Lotsen

**Versicherung:**

Das Versicherungsgebäude verfügt über ein einzelnes Einsatzfeld für einen Komplizen. Wer hier einen Komplizen („Versicherungsagent“) einsetzt, zahlt nicht, sondern erhält aus der Hafenkasse sofort 10 PESOS ausgezahlt.

--> Ziel dieser Aktion: Landet nach der dritten Würfelrunde kein Frachtkahn in der Werft, darf der Spieler die ausbezahlten 10 PESOS behalten.

--> Risiko dieser Aktion: Für jeden Frachtkahn, der in der Werft landet, muss der Spieler die „Reparatur“ bezahlen, d.h. er übernimmt auch die Auszahlung der Gewinne an Mitspieler, die die entsprechenden Werftfelder gemietet haben. (siehe hierzu jeweils Kapitel: „Die Versicherung zahlt“, siehe Seite 7).



Versicherung

## Ablauf einer Würfelrunde

Der Hafenmeister würfelt mit den drei Würfeln in den Farben der geladenen Waren. Dann zieht er jeden Kahn um die Augenzahl des jeweils gleichfarbigen Würfels in Richtung Zielhafen (vgl. Abb. 6).

Erreichen Kähne den Zielhafen, verfallen überzählige Würfelpunkte. In keinem anderen Fall dürfen Würfelpunkte verfallen. Jeder Kahn bewegt sich ausschließlich entlang „seiner“ Route. Es gibt keine Routenwechsel. Kein Kahn verliert (oder tauscht) unterwegs Ware.



Abb. 6: Der braune „Muskat-Würfel“ zeigt eine 4. Deshalb wird der mit Muskat beladene Frachtkahn um 4 Felder Richtung Zielhafen bewegt. Der mit Seide beladene Kahn wird um 2 Felder vorwärts bewegt. Der „Jade-Kahn“ erreicht den Zielhafen. Dabei verfallen in diesem Beispiel 2 Würfelpunkte.

Würfelrunde: 

Der Hafenmeister würfelt mit den 3 Würfeln der geladenen Waren und zieht die Kähne entsprechend vorwärts.



## Erfolgreiche Fahrt

Jeder Kahn, der über Feld 13 hinaus gezogen wird, erreicht sofort den Zielhafen von MANILA.

Erreicht ein Kahn den Zielhafen, wird er auf Hafenfeld A abgestellt. Gelangt ein zweiter Kahn in den Zielhafen, wird er auf Hafenfeld B abgestellt. Bei gleichzeitiger Ankunft beider Kähne spielt es keine Rolle, welcher davon auf Feld A und welcher auf Feld B platziert wird.

Nur wenn auch der dritte Kahn den Zielhafen erreicht, wird auch Hafenfeld C besetzt (vgl. Abb. 7). Kein Hafenfeld wird doppelt belegt.



Abb. 7: Der Jade-Kahn hat bereits in der zweiten Würfelrunde den Zielhafen erreicht, so dass Hafenfeld A besetzt ist. In der dritten Würfelrunde gelangen nun auch die beiden anderen Kähne in den Zielhafen. Sie werden in beliebiger Anordnung auf Hafenfeld B und C abgestellt. Hätte einer von ihnen den Zielhafen nicht erreicht, wäre Hafenfeld C unbesetzt geblieben, da dieser Kahn dann auf Werftfeld A gestellt worden wäre.

In den Hafen gelangen Kähne, die über Feld 13 hinaus gezogen werden.

## Schiffbruch

Kähne, die nach drei Würfelrunden nicht den Zielhafen erreicht haben, sind beschädigt und müssen in die Werft.

**Ausnahme:** Kähne, die genau auf Feld 13 gelandet sind (siehe unten: „Jetzt schlägt´s 13: Die Piraten kommen“).

Erreicht ein Kahn nicht den Zielhafen, wird er auf Feld A der Werft abgestellt. Bleibt ein zweiter Kahn ebenfalls auf der Strecke, wird dieser auf Feld B der Werft gesetzt (vgl. Abb. 8). Erreicht kein Kahn den Zielhafen, wird auch Werftfeld C besetzt. Kein Werftfeld wird doppelt belegt.



Abb. 8: Nur der mit Seide beladene Kahn ist im Hafen angekommen. Die beiden anderen Kähne werden, in beliebiger Anordnung, auf Werftfeld A und Werftfeld B abgestellt.

In der Werft landen Kähne, die nach 3 Würfelrunden nicht über Feld 13 hinaus gezogen werden.

Hafen- und Werftfelder werden, beginnend mit Feld A (dann B, C), aufgefüllt.

**ACHTUNG:** Unmittelbar vor der dritten Würfelrunde führen die Lotsen ihre Züge aus! (vgl. Kapitel: „Die Lotsen mischen mit“, Seite 6).

## Jetzt schlägt´s 13: Die Piraten kommen

Kommt ein Kahn nach dem Würfeln auf Feld Nr. 13 zum Stehen, wird er von Piraten überfallen. Ist zum Zeitpunkt der Ankunft kein Pirat an Bord des Piratenbootes, geschieht dem Kahn nichts. Frachtkähne können in der zweiten oder in der dritten Würfelrunde auf Feld 13 gelangen.

Dementsprechend gibt es zwei unterschiedliche Piratenaktionen:

a) Kähne, die in der zweiten Würfelrunde auf Feld 13 gelangen, werden von den Piraten geentert.  
b) Kähne, die in der dritten Würfelrunde auf Feld 13 gelangen, werden von den Piraten geplündert. Einem Kahn, der nicht in einer Würfelrunde, sondern durch einen Lotsen auf Feld 13 bewegt wird, geschieht nichts, d.h. die Piraten werden in diesem Fall nicht aktiv (vgl. Kapitel „Die Lotsen mischen mit“, Seite 6).

### a) Entern

Zum Entern setzt der Spieler seinen Piraten(kapitän) auf ein leeres Einsatzfeld des überfallenen Kahns. Gibt es keine leeren Einsatzfelder, kann nicht geentert werden (vgl. Abb. 9).

Der „Piratenkapitän“ (vorderer Platz im Piratenboot) darf zuerst entern. Nachdem er geentert (oder darauf verzichtet) hat, darf der zweite Pirat (sofern vorhanden) entern. Piraten müssen also nicht entern, sondern können im Piratenboot bleiben und darauf hoffen, dass sie nach der dritten Würfelrunde einen Kahn plündern können (siehe unten: „Plündern“).

Die Piraten entern oder plündern Kähne, die auf Feld 13 landen.



Entern:  
Nur in der 2. Würfelrunde!  
Die Piraten dürfen freie Plätze auf den Kähnen einnehmen.

Bleibt der 2. Pirat allein im Piratenboot, wird er Piratenkapitän.

Entert nur der Piratenkapitän, so wird der zweite Pirat sofort zum neuen „Piratenkapitän“, d.h. er wird auf das vordere Feld des Piratenboots gesetzt. Gelangen mehrere Kähne in der zweiten Würfelrunde auf Feld 13, kann jeder Pirat frei wählen, welchen dieser Kähne er entern möchte, soweit es darauf freie Plätze gibt.



Abb. 9: In der zweiten Würfelrunde werden sowohl der Jade- als auch der Ginseng-Kahn auf Feld 13 gezogen. Der Piratenkapitän beschließt zu entern. Da nur auf dem Ginseng-Kahn ein Platz frei ist, nimmt er diesen ein. Der zweite Pirat findet nun keinen freien Platz mehr vor und darf deshalb nicht mehr entern. Er wird neuer Piratenkapitän.

Hinweis auf die Spielregelvariante: Man kann die Macht der Piraten etwas steigern, indem man das Entern so ausführt, wie es am Ende dieser Spielregel beschrieben ist.

### b) Plündern

Plündern:  
Nur in der 3. Würfelrunde!  
Die Piraten teilen sich den Wert der geplünderten Ware(n).

Beim Plündern fällt jeder Kahn, der sich nach der dritten Würfelrunde auf Feld 13 befindet, in die Hände der Piraten (vgl. Abb. 10):  
Alle Komplizen werden vom geplünderten Kahn genommen und an ihre Besitzer zurückgegeben. Die Piraten erhalten nun sofort die Einnahmen für jeden geplünderten Kahn aus der Hafenkasse (vgl. hierzu Kapitel 3: „Einnahmen ausschütten“, Seite 7). Anschließend entscheidet der Piratenkapitän für jeden geplünderten Kahn, ob dieser in den Zielhafen oder in die Werft gestellt wird. Entscheidet er sich für den Zielhafen, steigt die geladene (geplünderte) Ware im Wert (vgl. Kapitel 4: „Warenwerte ansteigen lassen“, Seite 8).

Der Piratenkapitän schickt geplünderte Kähne in Hafen oder Werft.

Befindet sich nach der dritten Würfelrunde bei der Ankunft eines Kahns auf Feld 13 kein Pirat im Piratenboot, wird der Kahn mit den darauf abgestellten Komplizen auf das nächste freie Hafengebiet gestellt.



Abb. 10: Der Muskat-Kahn landet nach der dritten Würfelrunde auf Feld Nr. 13. Alle Komplizen, die sich an Bord befinden, gehen leer aus und werden ihren Besitzern zurückgegeben. Den Muskat-Warenwert in Höhe von 24 PESOS teilen sich die beiden Piraten (jeder erhält 12 PESOS).

### Die Lotsen mischen mit

Vor der 3. Würfelrunde:  
- Der „kleine Lotse“ bewegt 1 Kahn um 1 Feld.  
- Der „große Lotse“ bewegt 1 Kahn (2 Felder) oder 2 Kähne (je 1 Feld).

Am Ende der letzten Setzrunde (= unmittelbar vor der dritten Würfelrunde) dürfen die Lotsen Einfluss auf die Bewegung der Frachtkähne nehmen. Aber: Lotsen können keine Kähne bewegen, die bereits den Zielhafen erreicht haben.

Der „kleine Lotse“ (auf dem Einsatzfeld, das 2 Pesos kostet) beginnt. Er bewegt einen Kahn um ein Feld vor- oder rückwärts. Anschließend bewegt der „große Lotse“ einen Kahn um bis zu zwei Felder oder zwei Kähne um jeweils ein Feld. Auch er darf dabei für jeden gewählten Kahn frei entscheiden, ob er ihn in Richtung Zielhafen oder in die Gegenrichtung bewegt (vgl. Abb. 11). Er darf dabei auch denselben Kahn bewegen, den bereits der „kleine Lotse“ bewegt hat.

Bewegt ein Lotse einen Kahn über Feld 13 hinaus, wird dieser Kahn im Zielhafen auf dem nächsten freien Hafengebiet abgestellt.

Bewegt ein Lotse einen Kahn auf Feld 13, geschieht nichts. (Die Piraten schlagen immer erst nach Abschluss einer Würfelrunde zu).



Abb. 11: Die letzte Setzrunde ist beendet. Vor der dritten Würfelrunde sind nun die Lotsen am Zug. Der „kleine Lotse“ beschließt, den Muskat-Kahn um ein Feld vorwärts zu ziehen. Weil dieser dadurch in den Zielhafen gelangt ist, darf er vom „großen Lotsen“ nun nicht mehr bewegt werden. Der „große Lotse“ entscheidet sich dafür, den Jade-Kahn ein Feld rückwärts zu ziehen und den Ginseng-Kahn von Feld Nr. 12 auf Feld Nr. 13 zu bewegen. Die Piraten werden dadurch jedoch nicht aktiv, weil die Würfelrunde noch bevorsteht.

- Der Hafenmeister darf den Würfelwurf der dritten Würfelrunde erst dann durchführen, wenn er allen Lotsen die Möglichkeit gegeben hat, ihre Aktionen auszuführen.  
- Jeder Lotse darf darauf verzichten, seine Aktion auszuführen.

Sobald (nach der dritten Würfelrunde) alle drei Kähne auf Hafengebiet und/oder Werftfeldern abgestellt worden sind, finden keine weiteren Setz- und Würfelrunden mehr statt. Nun werden die Einnahmen ausgeschüttet.

### 3. Einnahmen ausschütten

Nach der dritten Würfelrunde erhält jeder Spieler für erfolgreich eingesetzte Komplizen aus der Hafenkasse Gewinne ausgeschüttet:

- Komplizen, die sich im PIRATENBOOT befinden, bringen nur dann Gewinn ein, wenn (mindestens) ein Kahn auf Feld 13 gelandet ist. Die Piraten plündern diesen Kahn: Sie teilen sich hälftig den Gewinnbetrag, der auf der geladenen Warenkarte des geplünderten Kahns aufgedruckt ist. Ist nur ein Pirat an Bord, erhält er alles. Alle Komplizen, die sich an Bord des geplünderten Kahns befinden, gehen leer aus - sie werden sofort an ihre Besitzer zurückgegeben (vgl. Abb. 10).
- Komplizen, die auf den Frachtkähnen abgestellt wurden, sind nur dann am Gewinn beteiligt, wenn sie auf dem betreffenden Kahn den Zielhafen erreicht haben. Auf jeder Güterladung ist der Gewinnbetrag aufgedruckt, den alle an Bord befindlichen Komplizen gleichmäßig untereinander aufteilen (vgl. Abb. 12).

- Komplizen, die ein HAFEN- oder WERTFFELD gemietet haben, bringen nur dann Gewinn, wenn auf dem gemieteten Feld ein Kahn gelandet ist (vgl. Abb. 13a, 13b). Oberhalb des Einsatzfeldes ist jeweils der Gewinnbetrag aufgedruckt, der ausbezahlt wird. Die Gewinne der Hafenfelder werden immer aus der Hafenkasse bezahlt. Die Gewinne der Wertfelder werden nur dann von der Hafenkasse bezahlt, wenn KEIN „Versicherungsagent“ im Spiel ist (vgl. Kapitel „Die Versicherung zahlt“). Alle Spieler, die ein unbesetztes Hafen- oder Wertfeld gemietet haben, gehen leer aus.



Abb. 12: Der Jade-Kahn hat den Zielhafen mit drei Komplizen an Bord erreicht. Dafür zahlt die Hafenkasse 36 PESOS an die beteiligten Spieler aus. Der rote Spieler erhält 24 PESOS, weil er mit zwei Komplizen auf dem Jade-Kahn vertreten ist. Der gelbe Spieler erhält 12 PESOS, weil er einen Komplizen auf diesem Kahn platziert hat.



Abb. 13a: Weil zwei Kähne den Zielhafen erreicht haben, erhält Spieler ORANGE 6 PESOS. Spieler ROT erhält 8 PESOS. Spieler BLAU hat darauf gewettet, dass alle drei Kähne ankommen und geht deshalb leer aus.



Abb. 13b: In der Werft ist nur der Ginseng-Kahn gelandet. Spieler SCHWARZ geht leer aus, weil er darauf gesetzt hat, dass mindestens zwei Kähne in der Werft landen.

- Komplizen, die als Lotsen eingesetzt wurden, können keine Gewinne erzielen.

### Die Versicherung zahlt

Jeder Kahn, der auf einem Wertfeld landet, ist ein „Versicherungsfall“, den der „Versicherungsagent“ bezahlen muss (vgl. Abb. 14). Er zahlt die Versicherungssumme

- an den Spieler, der einen Komplizen auf einem Wertfeld abgestellt hat, auf dem ein Kahn gelandet ist.
- an die Hafenkasse, sofern sich kein Komplize auf dem Wertfeld befindet, auf dem ein Kahn gelandet ist.

Die Versicherungssumme entspricht dem Gewinn, der für das entsprechende Feld ausgeschüttet wird, d.h. dem Betrag, der oberhalb des betreffenden Wertfeldes aufgedruckt ist (vgl. Abb. 14).

Der Spieler, der den „Versicherungsagenten“ eingesetzt hat, darf zunächst seine Einnahmen der laufenden Spielrunde kassieren, bevor er Versicherungsfälle auszahlen muss. Kann er diese nicht (vollständig) auszahlen, muss er - im ausreichenden Wert - Kredit aufnehmen, indem er Anteilscheine beleiht (siehe Kapitel „Kredit aufnehmen“, Seite 8). Kann er auch dies nicht mehr (in ausreichendem Ausmaß), begleicht er seine Verbindlichkeiten soweit es ihm (mit Hilfe der Beleihung all seiner Anteilscheine) möglich ist. Den Rest seiner Schulden, den er nicht aufbringen kann, zahlt die Hafenkasse. Er muss dafür im weiteren Spielverlauf nichts an die Hafenkasse zurückzahlen.



Abb. 14: Für beide Kähne, die in der Werft gelandet sind, muss der Versicherungsagent die Reparatur bezahlen. Er muss 6 PESOS an Spieler BLAU und 8 PESOS an Spieler ORANGE zahlen. Da der Versicherungsagent selbst Spieler BLAU ist, muss er nur die 8 PESOS an Spieler ORANGE ausbezahlen.

Einnahmen:



A. Piraten erhalten den Wert geplündelter Waren zu gleichen Teilen (aus der Hafenkasse).

B. Komplizen auf Kähnen erhalten den Wert der Ware, mit der sie den Zielhafen erreichen (aus der Hafenkasse).

C. Jedes Hafenfeld wirft Gewinn für seinen Mieter ab, sofern darauf ein Kahn gelandet ist (Hafenkasse zahlt).

D. Jedes Wertfeld wirft Gewinn für seinen Mieter ab, sofern darauf ein Kahn gelandet ist.

Der Versicherungsagent zahlt. Gibt es keinen, zahlt die Hafenkasse.

Der Versicherungsagent bezahlt auch die Reparatur von Kähnen auf unvermieteten Wertfeldern (an die Hafenkasse).

## Kredit aufnehmen

Anteilschein  
beleihen („Kredit“)  
= 12 Pesos von  
der Hafenkasse

Rückzahlung  
= 15 Pesos



Nicht zurückge-  
zahlter Kredit  
= **minus** 15 Pesos  
bei Spielende.

Jeder Spieler, der (unbeliehene) Anteilscheine besitzt, kann jederzeit Kredit aus der Hafenkasse erhalten, indem er einen (oder mehrere) dieser Anteilscheine beleiht. Wer einen Kredit aufnimmt, legt den Anteilschein, den er beliehen hat, verdeckt am Spielplanrand ab. Damit liegen beliehene immer deutlich getrennt von unbeliehenen Anteilscheinen. Für jeden beliehenen Anteilschein zahlt die Hafenkasse einen Kredit in Höhe von 12 PESOS aus.

Wer Geldbeträge in einer Höhe aufbringen muss, die er als Bargeld nicht besitzt, MUSS Kredite aufnehmen, die es ihm ermöglichen, diese Verbindlichkeiten zu begleichen. Wer dies nicht kann, weil ihm die dazu nötigen unbeliehenen Anteilscheine fehlen,  
- darf nicht (über den Betrag hinaus, den er maximal aufbringen kann) um das Amt des Hafenmeisters mitsteigern,  
- muss Verbindlichkeiten aus Versicherungsfällen soweit begleichen, bis er weder über Bargeld noch über unbeliehene Anteilscheine verfügt,

Jeder aufgenommene Kredit kann jederzeit zurückgezahlt werden, indem man 15 PESOS (je Kredit) an die Hafenkasse zahlt. Wer einen Kredit zurückgezahlt hat, nimmt den beliehenen Anteilschein wieder zurück in den Bestand seiner unbeliehenen Anteile. Er kann ihn später erneut beleihen, wenn er möchte oder muss.

Für jeden Kredit, der bis zum Spielende nicht zurückgezahlt wurde, muss der Kreditnehmer Strafzinsen in Höhe von 15 PESOS zahlen (siehe unten: „Spielende und Gewinner“).

## Blinder Passagier

Wer pleite ist, darf  
kostenlos  
Komplizen auf  
Frachtkähne  
stellen („Blinder  
Passagier“).

Wer weder Geld noch unbeliehene Anteilscheine besitzt, wird „blinder Passagier“. Er darf im Verlauf der Seefahrt seine Komplizen kostenlos auf freie Plätze beliebiger Frachtkähne stellen. Alle anderen Einsatzfelder sind für ihn solange tabu, bis er wieder Geld besitzt.

Wer (auch mit Hilfe von Krediten) zu wenig Geld besitzt, um einen eigenen Komplizen wenigstens auf das preisgünstigste unbesetzte Einsatzfeld eines Frachtkahns zu stellen, darf dies trotzdem tun. Er muss allerdings sein gesamtes Geld an die Hafenkasse zahlen, um diesen Spielzug durchführen zu dürfen.

## 4. Warenwerte ansteigen lassen

Waren, die den  
Zielhafen erreicht  
haben, steigen im  
Wert um 1  
Schwarzmarktfeld.

Alle Waren, die während einer Seefahrt (nach drei Würfelrunden) den Zielhafen erreicht haben, steigen nun im Wert. Dazu werden die Wertanzeiger dieser Waren auf dem „Schwarzmarkt“ um jeweils ein Feld nach oben gesetzt (z.B. von Feld „0“ auf Feld „5“; nach der ersten Seefahrt vom Startfeld auf „0“).

Waren, die den Zielhafen nicht erreicht haben, bleiben im Wert unverändert.

Anschließend werden zur Vorbereitung der nächsten Seefahrt wieder alle Kähne, Würfel und Warenladungen am Spielfeldrand bereitgestellt. Die Spieler erhalten ihre Komplizen zurück. Die nächste Spielrunde beginnt mit der Versteigerung des Hafenmeisters (siehe Kapitel 1)...

## Spielende und Gewinner

Spielende: 1 Ware  
erreicht Wert 30.

Gewinner: Spieler  
mit dem größten  
Vermögen (PESOS  
**plus** Anteilscheine  
**minus** nicht  
zurückgezahlte  
Kredite).

Sobald (mindestens) eine Ware auf dem Schwarzmarkt den Wert von 30 Pesos erzielt, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt sein Barvermögen (PESOS) zusammen. Dann ermittelt er den Wert seiner Anteilscheine auf dem „Schwarzmarkt“. Den Gesamtwert seiner unbeliehenen Anteile zählt er zu seinem Barvermögen hinzu. Von diesem Ergebnis zieht er für jeden Kredit, den er nicht zurückgezahlt hat, 15 PESOS ab. Damit steht sein VERMÖGEN fest.

Der Spieler, der das größte Vermögen hat, ist der erfolgreichste Schwarzmarkthändler von MANILA und damit Sieger des Spiels.

Spielvariante: Den Piraten ist das Entern auch dann gestattet, wenn sie keine freien Einsatzfelder an Bord überfallener Kähne vorfinden. Der enternde Spieler verdrängt einen beliebigen Komplizen vom überfallenen Kahn, gibt diesen an seinen Besitzer zurück und stellt seinen Piraten(kapitän) an dessen Stelle. Sofern allerdings noch freie Plätze auf einem überfallenen Kahn vorhanden sind, müssen zunächst diese besetzt werden, bevor Komplizen verdrängt werden dürfen. Entern beide Piraten denselben Kahn, so darf der 2. Pirat nicht den (soeben selbst erst an Bord gegangenen) Piratenkapitän vom überfallenen Kahn verdrängen.



Erschienen im Zoch Verlag  
Copyright: 2005  
Autor: Franz-Benno Delonge  
Illustration & Layout: Victor Boden