

Samenvatting van “Manila” (Zoch zum spielen)

Een Oosterse handelswedstrijd voor 2 tot 5 spleetogen vanaf 10 jaar.
De handelaars (spelers) zetten hun medeplichtigen (pionnen) in om hun handelswaar met winst te verpatsen, scheepsloodsen om te kopen en schepen te verzekeren. Men is niet beschaamd om een piratenschip te huren om van het “tragisch” verlies van goederen, wat men openlijk betreurt, te profiteren “VAYA CON DIOS!”

Voorbereiding bij 4 – 5 spelers:

Iedere speler ontvangt 30 Pesos
Iedere speler ontvangt 3 pionnen in zijn speelkleur.
Neem de 20 aandeelkaarten. Van elke soort neemt men er 3 apart. Deze 12 kaarten worden geschud en elke speler ontvangt verdekt 2 aandeelkaarten.
Alle andere aandeelkaarten worden nu open gesorteerd volgens soort.
De 4 gekleurde houten schijven worden op de zwarte markt lijst geplaatst.
Rest van het materiaal wordt naast het speelbord klaargelegd..

Doel van het spel.

Zodra een handelswaar de waarde van 30 Pesos bereikt op de lijst van de zwarte markt eindigt het spel. De speler met het grootste fortuin is de winnaar.

Verloop van het spel.

1. Het veilen van het ambt van havenmeester en het uitoefenen van zijn ambt.

Men biedt minstens 1 Peso. Het bieden gaat in wijzerzin en eenmaal gepast kan men niet meer verder bieden. De speler met het hoogst bod betaalt aan de bank.

PS er is mogelijkheid tot het opnemen van krediet.

Het ambt van de havenmeester

- 1) Enkel de havenmeester heeft de mogelijkheid tot het aanschaffen van een aandeel. Hij betaalt hiervoor de prijs aangegeven op de lijst van de zwarte markt. (minstens 5 Pesos)
- 2) Hij laadt de drie schepen met waren. In feite beslist hij welke waar er niet verscheept wordt.
- 3) Hij plaatst de schepen in het water.
 - Kies een plaats tussen 0 en 5
 - Som van de drie plaatsen moet steeds 9 zijn.
 -

2. Het inzetten van de pionnen en het verplaatsen van de schepen.

BESTAAT UIT 3 PLAATS EN 3 DOBBELSTEENWORP RONDEN. Na de eerste plaatsronde volgt de eerste dobbelsteenronde gevolgd door een tweede plaats en dobbelsteen ronde enz

De havenmeester begint met het plaatsen van een pion, dit op een onbezet veld en men betaalt het aangegeven oranje getal als geld aan de bank.

Wie afziet van het plaatsen van een pion mag dit later niet meer doen.

PS indien men geen geld meer heeft en het opnemen van krediet is niet meer mogelijk dan kan men als blinde passagier meevaren.

Waar kan men een pion plaatsen?

- Op een schip
- Op een haven of een werfplaats
- Op een piratenschip
- Op een loodsveld
- Op het verzekeringskantoor (speler ontvangt onmiddellijk 10 Pesos)

Verloop van een dobbelsteen ronde.

De havenmeester dobbelt de drie gekleurde dobbelstenen (overeenkomstig de handelswaar in de schepen) en verplaatst willekeurig de schepen op de zeeroute.

Succesvolle reis, elk schip dat voorbij 13 vaart komt aan in de haven van Manilla.

De schepen die na drie ronden niet voorbij 13 komen zijn beschadigd en komen op de scheepswerven te liggen. UITZONDERING schepen die in de 2^{de} en de 3^{de} ronde op 13 eindigen worden door **de piraten** overvallen

- De piraten kunnen een schip dat in de 2^{de} ronde op 13 komt te staan enteren. De kapitein (vooraan op het schip) van het piratenschip kan (hoeft niet) als eerste een vrije plaats op het schip innemen, vervolgens is de andere piraat aan beurt.
- Elk schip dat in de 3^{de} ronde op 13 staat wordt geplunderd. Pionnen gaan terug naar de spelers. De piraten krijgen geld voor het geplunderde schip. De kapitein van de piraten beslist of het geplunderde schip de haven of de werf bereikt. Indien het de haven Manilla bereikt dan verhoogt de waarde van de geplunderde waar op de zwarte markt.

De **scheepsloodsen** doen hun werk. VOORALEER de havenmeester met de dobbelstenen gegooid heeft in de derde ronde.

De kleinste loods (2 Pesos) beslist, als eerste, om een schip 1 plaats vooruit of achteruit te plaatsen.

De grootste loods mag een schip twee of 2 schepen elk één plaats voor of achteruit plaatsen.

Komt het schip hierdoor in de haven dan legt hij aan op het eerste vrije veld.

Komt het schip op veld 13 dan gebeurt er niets de piraten slaan immers toe na een dobbelsteenworp.

3. Het verdelen van de opbrengst

Na de derde dobbelsteen ronde ontvangen de spelers voor succesvol ingezette pionnen geld.

- A) Piraten verdelen de waarde van de geplunderde handelswaar (van de bank)
- B) Pionnen op de schepen (in de haven van Manilla) verdelen de waarde van de handelswaar (van de bank)
- C) Elke havenpion ontvangt geld als er bij hem een schip is aangekomen.(van de bank)
- D) Elke werfpion ontvangt geld als er bij hem een schip is aangekomen (de speler wiens pion op het verzekeringskantoor staat betaalt, anders betaalt de bank)
- E) Pion op het verzekeringskantoor
 - Betaalt aan de speler wiens pion op de werf een schip voor zich liggen heeft
 - Betaalt aan de bank wanneer een schip op een werf komt waar geen pion van een speler staat.

Het betalen gebeurt eventueel met het opnemen van krediet. Indien tekort wordt er door de bank bijgepast (men hoeft later niet terug te betalen)

Het opnemen van krediet

Wie een krediet opneemt legt een aandeelkaart verdekt aan de rand van het speelbord.
Krediet levert 12 Pesos van de bank op. Het terugbetalen kost 15 Pesos
Elk niet terugbetaalde krediet telt bij het einde van het spel min 15 Pesos

Blinde passagier.

Heeft men onvoldoende geld en geen open aandeelkaarten meer in bezit dan mag men enkel pionnen op een vrij veld in de schepen plaatsen. Andere plaatsen zijn taboe.

4. Waarde van de handelswaar aanpassen.
--

Alle handelswaar die na de derde ronde de haven van Manilla bereiken stijgen in waarde.
De waardesteen wordt een veld naar boven geschoven op de lijst van de zwarte markt.

Einde van het spel en de winnaar.

Zodra een handelswaar de waarde van 30 Pesos bereikt eindigt het spel. Ontvang geld voor elke handelswaar en trek eventueel krediet af. Hij met het grootste vermogen wint het spel.