

MANILLA

遊戲名稱：馬尼拉
遊戲人數：3～5人
遊戲時間：60分鐘
©2012 台東桌遊同樂會
Finhisky

遊戲配件：

菲律賓披索硬幣（1元、2元、5元各12個，10元、20元各6個）。

1個遊戲板。

20個工人指示物（5種顏色各4個）。

3艘平底船。

4個貨物條（4種貨物各1個）。

4顆骰子（對應4種貨物的顏色）。

4個貨物價格指示物（對應4種貨物的顏色）。

20張股票（4種貨物各5張）。

遊戲設置：

1. 每位玩家領取30元。
2. 領取工人。3位玩家，每位玩家領取4個工人；4～5位玩家，每位玩家領取3個工人。
3. 將每一種股票拿出3張，洗勻後，每位玩家蓋著發2張，不要給其他玩家看到，這2張股票是玩家一開始手上的股票。
將所有剩餘的股票面朝上，依種類放在遊戲板旁。
4. 將4個貨物價格指示物，按對應的顏色，放在遊戲板上黑市價格表的最低位置。貨物由左至右，分別為豆蔻、絲綢、人蔘、玉石。
5. 將平底船、貨物條、骰子放在遊戲板旁。



遊戲流程：

遊戲1回合有以下4個階段，依序進行，回合結束後再次進行新的回合。

- A. 競標船長、執行船長的權利。
- B. 派遣工人、擲骰、移動平底船。
- C. 賺取利潤。
- D. 調高貨物價格。

A. 競標船長、執行船長的權利：

由上一回合的船長（第1回合則由玩家自行決定誰先出價）開始出價1元以上或PASS，玩家依順時針方向，依序出比前一位玩家更高的價格或PASS，出價不可高於持有的現金及可貸款之總額（持有現金20元及2張未貸款的股票時，出價不可高於 $20 + 12 \times 2 = 44$ 元），PASS過的玩家退出競標，之後不可再出價，直到剩下一位玩家，得標的玩家支付出價金額給銀行，並成為新船長。船長可購買股票及決定裝載的貨物、起航位置。

1. 購買股票：

選擇購買1張股票或不買，股票的價格依目前黑市價格表的價格，如果價格低於5元，則以5元買進。

2. 決定裝載的貨物：

從4種貨物中，選擇3種要裝載的貨物，將對應的貨物條放到平底船上，並拿取對應的3顆骰子。

3. 決定起航位置：

將3艘平底船放到遊戲板的水流上並決定起航的位置，船到達港口的航程以0～13標示在遊戲板旁。將9步分配給3艘船，一定要分配完，1艘船0～5步。



B.派遣工人、擲骰、移動平底船：

此階段的流程為：派人→（3位玩家時再派人一次）→擲骰、移動→派人→擲骰、移動→派人→使用領航員→擲骰、移動→結束。

派人：

- 遊戲板上淺底色圓型為可放置工人的地點（各地點功能見派人地點說明），放置後須立刻支付圓型中的金額給銀行（保險公司例外），錢不夠不可派人（盲人旅客例外）。深底色圓型中的金額，為可能賺到的錢。
- 由船長開始，以順時針方向，每位玩家依序放置1位工人到任何可放置工人的地點，玩家可選擇不派人。3位玩家時，第1次派人後，每位玩家還會再派人一次，才開始第1次擲骰。玩家可在同一區域（同一艘船、港口區、修船區、領航員、海盜）放置數個工人。

擲骰、移動平底船：

- 由船長擲骰，並按對應貨物的顏色，依骰出點數往前移動船的航程。
- 擲骰、移動後，再次派人，移動3次後結束。移動超過13時，進入港口區。
- 第3次擲骰後，船停在13，且沒有海盜時，船進入港口。
- 擲骰前進時，見下圖舉例，左圖：棕色前進4步、藍色前進2步、綠色前進5步（入港）。中圖：多艘船同時入港時，依序放到A～C。右圖：當擲骰3次而沒有入港，依序由A～C放到修船區。



C.賺取利潤：

領取各地點的收入（領取方式見派人地點說明），並取回所有工人。

D.調高貨物價格：

所有到達港口的貨物，股票上漲1格；沒入港的，不會下跌。然後進行新的回合，競標船長。

遊戲結束：

當任一種股票到達30元時，遊戲結束。每位玩家加總現金及未貸款的股票，股票依目前黑市價格表的價格計價，然後每有1張貸款的股票須扣減15元；總金額最高者為贏家。

派人地點說明：

• 船員：

同一艘船上須由數字小的地點開始放，已經進港的船，不能再派人。如果船到達港口區，船上的工人平分賺取薪水；沒入港沒錢賺。右圖：綠船上有3個工人，每人得12元。放2個工人的玩家得24元。



• 港口區、修船區：

玩家可派人到該格（A、B、C）沒有船的港口區、修船區。船進入時，港口區、修船區的工人賺取搬貨費、修船費。右圖：港口區A、B有船時，那裡的工人得6、8元。修船區A有船時，那裡的工人得6元。



• 保險公司：

派人到保險公司後，立刻賺取10元保險費，但有船進入修船區時，賺取利潤階段，派人之玩家須支付修船費。修船區有工人時，支付給派人的玩家；沒有工人時，支付給銀行。錢不夠時，須貸款來支付，貸款後仍不足支付時，不足的金額由銀行支付。



- **海盜：**

第1位派人到海盜船的玩家，放置工人在船頭並成為海盜船長；第2位派人的玩家放置工人在船尾。第2次擲骰移動後，船停在13時，海盜可以偷渡上船；第3次擲骰移動後，船停在13時，海盜可以搶劫船支。

- **偷渡上船：**

- 玩家選擇是否將海盜移到船上空的地點；如果有數艘船時，2位海盜均可任意選擇上哪一艘船；如果沒有空的地點，則不能偷渡上船。海盜船長先偷渡，海盜船長偷渡或放棄偷渡後，輪到第2位海盜。海盜船長偷渡後，第2位海盜往前移動，成為海盜船長。

- 右圖：雖然有二艘船同時停在13，但綠色的船已滿，紅色玩家要偷渡，只能上米色的船。如紅色玩家上船，藍色玩家因為2艘船都滿了，不能上船，往前移動，成為海盜船長。紅色玩家可放棄偷渡，繼續當海盜船長，此時藍色玩家可選擇是否偷渡。



- **偷渡上船的變體規則：**

當停在13的船滿了，海盜可以隨便踢一個人下水，讓自己上船；如果2個海盜都想上船，後上船的，不能踢海盜船長。

註：一樣是海盜頭先選。

- **搶劫船支：**

- 所有停在13的船，船上的全部工人被移除，由玩家取回；海盜獲得每艘船的全部薪水，2位海盜時則平分。海盜船長可決定所有遭搶劫之船支開往港口區或修船區。海盜不會因船進入港口，而再領一次錢。

- 右圖：將船上的工人（包含自己的）移除，並馬上平分薪水，每位海盜12元；之後，由海盜船長決定，把船開入港口區或修船區。



- **領航員：**

第3次派人後，領航員可移動未入港的船前進或後退。
+/- 1的領航員先移動，使1艘船前進或後退1步；
+/- 2領航員再移動，使1艘船前進或後退2步，或使2艘船分別前進或後退1步。領航員可放棄移動1步或2步。使用領航員，讓船剛好停在13時，不會被海盜影響，可直接進入港口。



- **貸款：**

玩家隨時可以用股票向銀行貸款，每張股票貸款12元，貸款中的股票正面朝下放在玩家面前，與未貸款的股票分開放。玩家隨時可向銀行贖回貸款的股票，每張股票須支付銀行15元。

- **盲人旅客：**

當玩家沒有現金及可貸款之股票（或現金及可貸款之金額，不足以派人至最便宜的地點）時，可以不付錢（或支付他所有的錢），將1位工人當作盲人旅客，放置到任何可放置工人的地點，除了保險公司以外。只要符合條件，玩家可以一直放置盲人旅客。

©2012 台東桌遊同樂會 Finhisky

僅供個人使用者自行下載參閱，禁止轉讓、散佈、商業使用或其他用途。