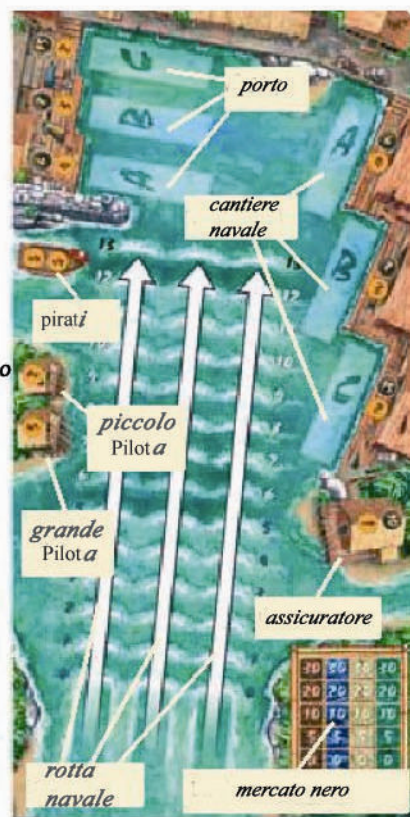


MANILA

Traduzione non ufficiale V 1.7

CONTENUTO

- 1) 1 tabellone di gioco
- 2) 3 chiatte
- 3) 20 complici in 5 colori
- 4) Pesos
- 5) 20 carte suddivise in 4 tipi di merce
- 6) 4 dadi
- 7) 4 indicatori di valore
- 8) 4 indicatori di carico per le 4 merci



INTRODUZIONE

Il gioco si articola in diversi round (chiamati "viaggi"). In ogni viaggio ci sono 3 chiatte da caricare con le merci e da far salpare verso MANILA.

Il movimento delle chiatte avviene tramite tiro dei dadi, con un dado per ogni tipo di merce.

Ogni giocatore inizia con 2 carte e 30 pesos.

All'inizio di ogni viaggio, l'ufficio del capitano di porto viene messo all'asta.

L'ufficio è molto importante, perchè solo il capitano può decidere quali saranno le merci che potranno essere caricate e l'ordine in cui le chiatte salperanno.

Il capitano può anche: comprare nuove "carte", come investimenti futuri.

Una volta che il capitano ha espletato le sue funzioni, tutti i giocatori possono assoldare i complici, che aiuteranno a guadagnare soldi, durante il viaggio.

Essi possono:

- essere schierati sulle chiatte e guadagnare monete, se quest'ultime raggiungeranno intatte Manila.

- essere schierati al cantiere navale per guadagnare i soldi quando le chiatte danneggiate dovranno attraccare per la riparazione.

- essere schierati come pirati, che proveranno ad abbordare e a saccheggiare le malcapitate chiatte.

- essere schierati come piloti per aiutare o ostacolare le chiatte lungo il loro viaggio verso MANILA.

Infine uno può essere schierato come l'agente di assicurazione. riceverà 10 pesos per il lavoro, ma dovrà pagare le riparazioni di tutte le chiatte che non riusciranno a raggiungere MANILA.

Alla conclusione di ogni viaggio, il giocatore riceve i profitti per i complici andati a segno. Merci che raggiungono MANILA, aumentano di valore sul mercato nero.

Il gioco si conclude non appena il valore di uno degli articoli raggiunge 30. Il giocatore che ha accumulato più soldi è il vincitore.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore
prende
30 pesos
2 carte
3 complici

(game for 3;
4 accomplices)

Ogni giocatore riceve 30 pesos e 3 (4 se si gioca in 3) complici del suo colore.
I soldi rimanenti rimangono nella cassa del porto.

Disporre i complici inutilizzati nella scatola.

Dalle 20 "carte", prendere 3 di ogni merce e mescolare a faccia coperta.

Ogni giocatore ne prende 2 e le guarda senza mostrarle agli altri giocatori.

Ora mescolare tutte le "carte" restanti delle merci e disporre vicino al bordo del tavolo di gioco (vedere la fig. 2).

Disporre i quattro indicatori di valore sullo spazio più basso della tabella del mercato nero (abbinarli per colore a quelli sulla tabella (vedere la fig. 2)).

Disporre i le chiatte, i carichi delle merci ed i dadi vicino al bordo del tavolo di gioco.



valore delle merci

GIOCARE

Come precedentemente indicato, il gioco si articola in diversi viaggi, che si susseguono.

Ogni viaggio si svolge secondo il seguente ordine:

1. L'ufficio del capitano del porto è messo all'asta ed assegnato.
2. Il capitano espleta le sue funzioni
3. Si posizionano i complici e si muovono le chiatte (tramite tiro dei dadi).
4. Si distribuiscono i profitti.
5. Si incrementano i valori delle merci

Al termine del punto 5 il viaggio finisce e si riparte dal punto 1.

Il capitano di porto può:

- a) comprare una carta.
- b) decidere quali merci saranno trasportate
- c) posizionare le chiatte in acqua, scegliendo quale salperà per prima.
- d) piazzare il primo complice.

1.

Asta per l'ufficio del capitano di porto:

Nessun giocatore può puntare più di quanto è in grado di pagare.

Un giocatore può sempre prendere un prestito, tramite una delle sue "carte", per ottenere il denaro, egli deve però pagare (Vedi "prendere in prestito").

Per il primo viaggio, il giocatore più anziano inizia l'asta con un'offerta almeno di 1 Pesos (oppure può passare).

Per i viaggi successivi, il giocatore che era capitano del porto per il viaggio precedente, inizia l'offerta.

Se il giocatore passa, il turno passa al vicino alla sua sinistra, continuando così in senso orario. L'asta continua fino a quando tutti i giocatori, tranne 1 hanno passato. Il giocatore che passa, non può più fare offerte per quell'asta.

Il giocatore che vince l'asta, paga l'importo alla cassa del porto. Egli è il nuovo capitano del porto. Se nessuno fa offerte, il precedente capitano continua ad esserlo anche per il viaggio successivo.

2.

Il capitano di porto espleta le sue funzioni

a) comprare una carta

in primo luogo, il capitano del porto decide se desidera comprare una carta. Nel qual caso, la prende dal bordo del tavolo di gioco pagandone il costo alla cassa del porto. Il costo di una carta è determinato dal valore corrente delle merci sul mercato nero. Tuttavia, il prezzo minimo è sempre 5 Pesos.



fig. 3:
La noce moscata costa 10 pesos
la seta 20, il ginseng non
ha attualmente valore (quindi
costa 5) e la giada vale 5 pesos.

Il capitano può acquistare 1 carta pagandone il prezzo, (non meno di 5 pesos).



Solo il capitano può comprare carte

b) quali carichi saranno trasportati

caricare un indicatore di carico su ognuna delle tre chiatte. A lui spetta quindi la decisione riguardo quello che non sarà caricato (vedere la fig. 4).



Il capitano decide cosa non caricare.

Il capitano carica 3 indicatori di carico e ne lascia a terra 1.

c) posizionare le chiatte in acqua, scegliendo quale chiatte salperà per prima.

Per ogni chiatte c'è un itinerario di mare sul tabellone con gli spazi numerati da 0 a 13, che termina al porto di destinazione. Il capitano del porto dispone ogni chiatte su uno degli itinerari di mare, ma mai due chiatte sullo stesso itinerario. Quando dispone una chiatte la dispone su una delle posizioni iniziali dell'itinerario scelto (numerato da 0 a 5). - nota, tuttavia, che la somma dei numeri delle 3 posizioni iniziali DEVE essere sempre pari a 9 (vedere dalla fig. 5a a 5d).

Il capitano posiziona le canoe nelle posizioni di partenza (il totale deve essere pari a 9)



fig. 5a:
le canoe partono dagli spazi 4-3-2 (tot.9)



fig. 5b:
le canoe partono dalle posizioni 0-4-5 (ricorda di non posizionarle mai oltre il 5).

2A Fase - POSIZIONAMENTO DEI COMPLICI

Questa fase prevede il posizionamento di tre complici, ciascuno seguito dal movimento di una chiatte.

Nel caso di una partita a tre giocatori, si posiziona il primo e il secondo complice e poi si muove la prima chiatte. Gli altri turni seguono regolarmente.

d) piazzare il primo complice.

Il capitano è il primo a piazzare il proprio complice. Gli altri seguono in senso orario. Ognuno può piazzare il proprio complice in uno degli spazi ancora liberi, pagando l'ammontare indicato alla cassa del porto (eccezione l'assicurazione vedere in seguito).

In qualunque momento, un giocatore può astenersi dal posizionare il complice nel suo turno. Tuttavia, se il giocatore fa questa scelta, non può più piazzare complici per questo viaggio. Se un giocatore non ha soldi e non può prendere un prestito, può posizionare eccezionalmente i complici come clandestini senza pagare (vedere "i prestiti" e "i clandestini").



Alternare posizionamento con movimento pagode

Glioc in 3: prima del 1° movimento delle chiatte, si eseguono 2 piazzamenti di complici (4 piazzamenti, 3 movimenti),

Ogni round si posiziona 1 complice partendo dal capitano.



loaded punts

- A bordo delle chiatte, sugli indicatori di carico: per ginseng, seta e noce moscata, ci sono tre spazi per i complici, mentre per la giada ci sono quattro spazi. Quando un giocatore desidera posizionare un complice su uno delle 3 merci caricate, dovrebbe scegliere lo spazio vuoto di minor prezzo della merce desiderata. Ogni giocatore può posizionare più complici sulla stessa pagoda, se lo spazio è disponibile nel suo turno.

--> Obiettivo di questa azione è di avere complici sulle chiatte che raggiungono il porto di destinazione, così i giocatori possono dividersi i profitti (vedere fase III, "distribuzione dei profitti").

--> Il rischio di questa azione è quello che la chiatte non raggiunga il porto e che non ci siano quindi profitti da dividere.



porto

- Sui Porti e negli appositi spazi del cantiere navale:

In ogni porto e in ogni punto del cantiere navale c'è un apposito spazio per un complice. I giocatori possono posizionare i propri complici sugli spazi liberi.

Ogni giocatore può schierare più complici sugli spazi del cantiere navale o dei porti, purché siano liberi nel suo turno.

--> Obiettivo di questa azione è di avere il proprio complice presente all'arrivo delle chiatte alla fine del viaggio, in modo da ricevere i profitti secondo i criteri mostrati nella "tabella degli schieramenti" (vedere fase III, "distribuzione dei profitti").

--> Il rischio di questa azione è che se nessuna chiatte raggiunga il porto scelto, il giocatore non riceve alcun profitto.



shipyard



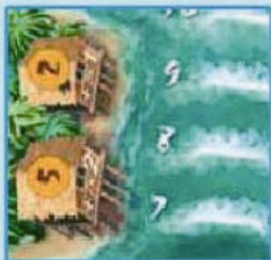
nave dei pirati

- Sullo spazio dei pirati

Sulla nave dei pirati ci sono due spazi. Il primo ad occupare con un complice uno di questi spazi (posizionandosi sul fronte) diviene il capitano dei pirati. Il secondo occupa obbligatoriamente il posto rimasto libero. Si possono posizionare i propri complici su entrambi gli spazi.

--> Obiettivo di questa azione: i pirati possono abbordare una chiatte che termina il suo movimento entro il terzo round sullo spazio 13.

--> Il rischio di questa azione è dato dalla possibilità che la chiatte raggiunga lo spazio 13.



isola dei piloti

- Sullo spazio dei piloti:

L'isola dei piloti offre anch'essa due spazi. Quando il giocatore posiziona il complice su uno di essi può scegliere fra lo spazio grande e quello piccolo. Quello grande è il più costoso, ma è quello che offre un maggior guadagno.

--> Obiettivo di questa azione: i piloti hanno la possibilità di aiutare o ostacolare, nel terzo turno, le chiatte, prima che esse raggiungano il porto.

Le chiatte che raggiungono il porto prima del terzo turno, non possono essere influenzate dai piloti. (vedere "turno dei piloti").

--> Rischio di questa azione è che l'influenza esercitata, non sia comunque d'aiuto nel raggiungimento dell'obiettivo prefisso.



assicuratore

- Sull'ufficio dell'assicurazione

L'ufficio dell'assicurazione ha uno spazio per un complice. Chi posiziona un complice qui non deve pagare nulla, ma ottiene immediatamente 10 Pesos.

--> Obiettivo di questa azione. Se alla fine del terzo turno, nessuna chiatte raggiunge il molo, del cantiere navale il giocatore si tiene i 10 Pesos.

--> Rischio di questa azione: per ogni chiatte che approda al molo, l'agente assicurativo deve pagare il costo di riparazione. In più, l'agente si assume la responsabilità dell'esborso del profitto ai complici presenti su quegli spazi (vedi "pagamenti dell'assicuratore")

Se il secondo pirata rimane solo sulla nave, il secondo diviene immediatamente il nuovo capitano dei pirati, spostandosi nella prima posizione della nave.

Quando il capitano dei pirati abborda una nave, il secondo diviene immediatamente il nuovo capitano dei pirati, spostandosi nella prima posizione della nave.
Se al termine del secondo turno ci sono più di due pagode sullo spazio 13, può decidere quale abbordare (a patto che ci sia uno spazio libero).



fig. 9:
Alla fine del secondo round, la giada ed il ginseng, sono ferme allo spazio 13. Il capitano dei pirati decide di abbordare. C'è uno spazio libero solo sulla chiatta che trasporta ginseng. Il secondo pirata si sposta avanti divenendo il nuovo capitano dei pirati.

Saccheggio solo dopo il terzo turno. I pirati dividono i proventi.

N.B. i giocatori possono accrescere il potere dei pirati utilizzando la variante al termine di questo regolamento.

b) Saccheggio (veder fig. 10).

Tutte le chiatte che arrivano sullo spazio 13 al termine del terzo movimento, possono subire un saccheggio.

Tutti i complici vengono rimossi da quella chiatta e restituiti ai rispettivi possessori.

I pirati sulla nave dei pirati ricevono profitti per ogni chiatta saccheggiata dalla cassa del porto (vedi cap. III "distribuzione dei profitti").

Al termine del saccheggio, il pirata decide se la chiatta termina la sua corsa al porto o al cantiere navale. Se sceglie il porto, il valore delle merci, viene incrementato (vedi "aumento di valore").

Il capitano dei pirati decide se dirigere la chiatta saccheggiata al porto o al cantiere navale.

Quando una chiatta, staziona sul 13 alla fine del terzo movimento e non ci sono pirati sulla nave. Viene posizionata nel primo porto libero.



fig. 10: *La noce moscata occupa lo spazio 13 alla fine del terzo movimento. I pirati saccheggiano la chiatta. Tutti i complici sono rimossi e ritornano ai proprietari. I pirati si dividono i 24 pesos (12 a testa).*

I PILOTI

Prima del terzo turno il piccolo capitano muove una chiatta di uno spazio

Alla fine dell'ultimo posizionamento dei complici (subito prima dell'ultimo round di movimento delle pagode) i piloti possono utilizzare la loro influenza sulle pagode. I piloti non possono influenzare le chiatte che hanno già raggiunto MANILA.

Il "piccolo pilota" al costo di 2 Pesos, può spostare avanti o indietro di uno spazio una chiatta.

A seguire il "grande pilota" può spostare avanti o indietro una chiatta di due spazi, oppure due chiatte di uno spazio (anche in direzioni differenti), può scegliere anche di muovere la chiatta scelta dal "capitano piccolo" (veder fig. 11).

11). Quando una chiatta supera lo spazio 13 è arrivata a destinazione.

-quando una chiatta arriva allo spazio 13 non succede nulla (i pirati attaccano dopo la fase movimento)

il grande capitano muove una chiatta di due spazi o due chiatte di uno spazio.

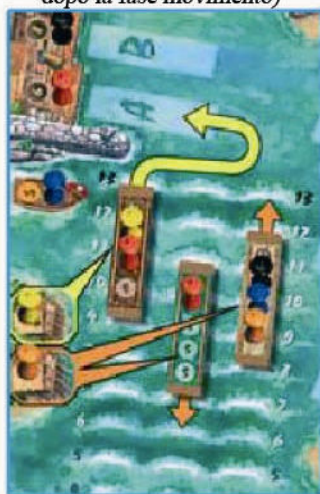


fig. 11

L'ultimo turno di posizionamento è terminato. Prima dell'ultimo movimento il capitano da occasione ai capitani di esercitare la propria influenza.

Il piccolo capitano decide di muovere avanti di uno spazio la noce moscata. La chiatta arriva così a destinazione e il grande pilota non può decidere di muoverla ulteriormente.

Così decide di muovere la giada indietro di 1 e il ginseng avanti (sempre di 1). Ora tocca ai pirati, che comunque non possono decidere di attaccare la chiatta che trasporta il ginseng.

Il capitano può tirare i dadi per muovere le chiatte nel terzo turno, solo dopo aver dato ai capitani la possibilità di esercitare la propria influenza. Ciascun pilota decide indipendentemente se usare o meno la sua influenza, ad esempio il piccolo pilota può rinunciare, ma il grande no.

Appena tutte le chiatte hanno raggiunto i porti, o hanno comunque mosso al termine del terzo round, i profitti vengono pagati.

I giocatori che hanno posizionato i complici con successo, ricevono i profitti:

- PIRATI guadagnano solo se la chiatta termina il suo movimento alla fine del terzo round, sullo spazio 13.

I pirati "saccheggiatori" si dividono quindi i profitti in egual misura.

Se c'è un solo pirata sulla nave dei pirati riceve tutto il profitto.

Tutti i complici sulle chiatte abbordate terminano a mani vuote. (vedere fig.10)

- COMPLICI IMBARCATI guadagnano profitti solo se arrivano al porto di destinazione.

Il profitto si calcola in base ai tipi di merci caricate, suddivisa egualmente fra i complici (vedere la fig. 12). Se la nave viene danneggiata e torna al cantiere navale, tornano a mani vuote.

COMPLICI DEL PORTO / CANTIERE

NAVALE guadagnano profitti se una

chiatta approda nella loro posizione.

(vedere fig. 13° e 13b). Il profitto è segnato vicino spazi di schieramento. Il profitto dei porti è sempre pagato dalla cassa del porto. Quello del cantiere navale, se presente, è pagato dall'agente dell'assicurazione (altrimenti sempre dalla cassa).

Se nessuna nave approda, tornano a mani vuote.



fig. 12:

La chiatta della giada arriva a MANILA con 3 complici. Si devono dividere 36 pesos. Il rosso ne riceve 24 (2 complici), l'arancione i restanti 12.



fig. 13a:

Poiché 2 chiatte raggiungono il porto di destinazione l'arancione guadagna 6 pesos e il rosso 8. Il blu ha puntato sul terzo porto, il quale non è stato raggiunto, quindi non guadagna niente.



fig. 13b:

Solo la chiatta del ginseng è arrivata al cantiere navale. Il nero ha piazzato un complice sullo spazio B, quindi non riceve nulla. Il blu riceve 6 pesos.

PAGAMENTI DELL'ASSICURATORE.

Egli paga la riparazione di ogni chiatta che va al cantiere navale, al giocatore che ha dei complici su quel molo.

oppure paga alla cassa, se non ci sono complici sul molo.

L'importo è pari al profitto stampato sul punto in cui la chiatta attracca. (vedere fig.14).

L'agente assicurativo acquisisce i propri profitti, prima di effettuare i pagamenti per le riparazioni. Se non ha abbastanza soldi, deve prendere un prestito (vedere "prendere un prestito"). Se non può nemmeno prendere prestiti paga tutto quello che può e il resto viene preso dalla cassa. (il giocatore non dovrà successivamente restituire i soldi).



fig. 14:

Per entrambe le chiatte giunte al cantiere, l'assicuratore deve pagare per la riparazione. Egli paga 6 pesos al blu e 8 all'arancione. Siccome l'assicuratore è blu sarà pagato solo l'arancione.

Profits:



A. *I pirati ricevono i profitti delle navi saccheggiate e dividono i profitti equamente.*

B. *I complici sulle chiatte guadagnano profitti se esse giungono a destinazione*

C. *I complici al porto guadagnano se una chiatta approda nella loro posizione (paga la cassa).*

D. *I complici al cantiere guadagnano se una chiatta approda nella loro posizione. Se c'è un agente assicurativo deve pagare (altrimenti la cassa).*

L'agente paga anche per la riparazione delle chiatte prive di complici sul molo. (in questo caso alla cassa)

Fine del round

Il capitano del porto, tira tre dadi. Ogni colore corrisponde ad un tipo di carico. dopodichè muove ogni chiatta nell'ordine che preferisce, lungo il corrispettivo itinerario, del numero indicato dal lancio del dado.

Quando una chiatta raggiunge il porto, il valore in eccesso, non viene considerato.

In nessun'altro caso, si può decidere di muovere al di sotto del valore ottenuto. Ogni chiatta muove solo sulla propria rotta. Non si possono invertire rotta o merci lungo il viaggio.

Viaggio con successo.

Tutte le chiatte che superano lo spazio 13, raggiungono il porto di MANILA. La prima chiatta che raggiunge il porto, viene posizionata nello spazio A, nel B la seconda e nel C la terza. (vedere figura 7). Due chiatte non possono raggiungere lo stesso porto.

Guasto alla chiatta.

Le chiatte che non riescono a raggiungere Manila entro il terzo movimento, sono "danneggiate" e devono essere posizionate nel cantiere navale (eccezione quelle che nel round 2 o 3 sono finite sullo spazio 13 e sono state catturate dai pirati, vedere "arrivano i pirati".)

Quando solo una nave non riesce a raggiungere Manila o è catturata dai pirati è posizionata sullo spazio A, se succede la stessa cosa ad una seconda viene posizionata sul B e la terza sul C (vedere figura 8a e 8b).



fig. 6:
Il dado della noce moscata mostra un 4. Prima il capitano muove la chiatta caricata con la noce moscata verso il porto di destinazione. In seguito muove di 2 spazi la canoa con la seta. La giada raggiunge il porto. Il valore in eccesso del dado non viene considerato.

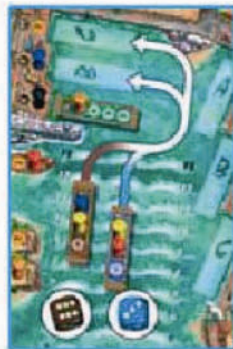


fig. 7:
La giada ha raggiunto Manila nel secondo round e occupa il primo spazio (A) del porto. Nel terzo turno Le rimanenti 2 chiatte raggiungono Manila occupando gli spazi B e C. Se una non ce l'avesse fatta, avrebbe occupato lo spazio A del cantiere navale

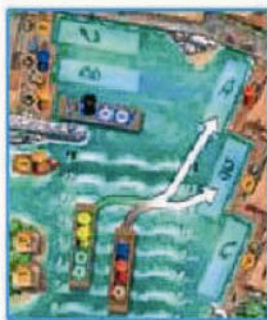


fig. 8:
Solo la seta ha raggiunto Manila. Le altre due occupano gli spazi A e B del cantiere navale.

Movimento delle chiatte



Il capitano tira 3 dadi e muove le chiatte seguendo i risultati



Le chiatte che oltrepassano lo spazio 13, raggiungono il porto di destinazione.

Le chiatte che non raggiungono lo spazio 13 entro il 13 turno, vanno posizionate nel cantiere navale.

Ci sono 3 spazi (A, B, C) nei porti e nel cantiere navale.

N.B. subito prima del terzo turno i capitani hanno la possibilità di influenzare l'esito

Arrivano i pirati

Quando una chiatta si arresta sullo spazio 13 al termine di un movimento in un turno, i pirati attaccano la chiatta. Se non ci sono pirati sulla nave dei pirati la chiatta non viene attaccata.

Le chiatte possono arrivare allo spazio 13, al termine del secondo o del terzo movimento. Quindi, ci sono due azioni differenti che il pirata può compiere a seconda dell'arrivo.

1 Se la chiatta arriva sullo spazio 13 al termine del secondo movimento, viene abbordata dai pirati

2 Se la chiatta arriva sullo spazio 13 al termine del terzo movimento, viene saccheggiata dai pirati

La chiatta, che alla fine di un turno arriva sullo spazio 13, non per effetto del movimento, ma per l'influenza dei capitani, non subisce gli attacchi dei pirati. (vedere "i capitani").

Le chiatte che arrivano oltre lo spazio 13, giungono al molo di destinazione.

Le chiatte che non riescono a raggiungere Manila entro il terzo movimento, sono "danneggiate" e devono essere posizionate nel cantiere navale

Ci sono 3 spazi ciascuno (A, B e C) in ogni molo e nel cantiere navale per le chiatte che approdano.

Per abbordare la chiatta il pirata occupa uno spazio libero su di essa. Se non ci sono spazi liberi, non può essere abbordata. (vedere fig. 9).

Il capitano dei pirati (quello davanti) può abbordare per primo, se ci sono le condizioni per cui anche il secondo pirata compia l'abbordaggio (spazio libero) anche questo può farlo.

La scelta di abbordare o meno è a descrizione del pirata. Questi può scegliere di non farlo nella speranza della possibilità di un futuro "saccheggio" (vedere "saccheggiare").

Le navi che terminano sullo spazio 13 possono essere abbordate dai pirati.



Abbordaggio solo dopo il secondo turno. Sulla chiatta deve essere presente uno spazio libero.

*Vendere una carta
ritirare 12 pesos.*

*Ricomprarla
pagare 15 pesos.*



*Carte non
riacquistate
alla fine
della partita
- 15 pesos.*

*Un giocatore che
termina i soldi
può utilizzare
complici
clandestini.*

*Le merci che rag-
giungono il porto
incrementano il pro-
prio valore al mer-
cato nero.*

*Il gioco termina
quando una merce
raggiunge valore 30.*

*Vince il giocatore
più ricco (tenute
conto delle penalità
per le carte non riac-
quistate).*

Prendere un prestito.

Ogni giocatore, che ha delle carte inutilizzate, può in qualsiasi momento prendere un prestito dalla cassa, restituendo una o più carte.

Per indicare che la carta è restituita, si pone da parte a faccia in giù.

Per ogni carta, la cassa paga 12 Pesos.

Quando un giocatore deve pagare e non riesce a farlo, DEVE prendere un prestito.

Se non ha più soldi, non può partecipare all'asta per il capitano di porto.

Le carte restituite, possono essere recuperate, pagando 15 Pesos alla cassa.

La carta viene voltata a faccia in su. (la carta può essere restituita di nuovo successivamente).

*I termine della partita ogni giocatore ha una penalità di 15 pesos, per ogni carta non recuperata.
(vedi: "il vincitore).*

Clandestino

Quando un giocatore non ha denaro, nè carte merce da ipotecare per ottenere un prestito, oppure il denaro che possiede non è sufficiente a pagare il prezzo per il piazzamento di un complice nello spazio meno costoso, egli può piazzare un complice su qualsiasi spazio barca disponibile (tutti gli altri posti sono tabù) gratuitamente oppure pagando tutto il denaro che possiede. il giocatore può continuare ad agire in questo modo fino a quando non avrà nuovamente disponibilità di denaro o di azioni non ipotecate.

Incremento di valore

Ogni merce giunta a destinazione a MANILA, incrementa il suo valore (muovere il corrispondente gettone sul mercato nero di uno spazio). Le merci che non raggiungono il porto rimangono stazionarie.

Finito il turno tutti riprendono i propri complici e si riparte dalla prima azione, per il nuovo viaggio.

Vincitore

Il gioco termina quando una merce raggiunge valore 30 nella tabella del mercato nero.

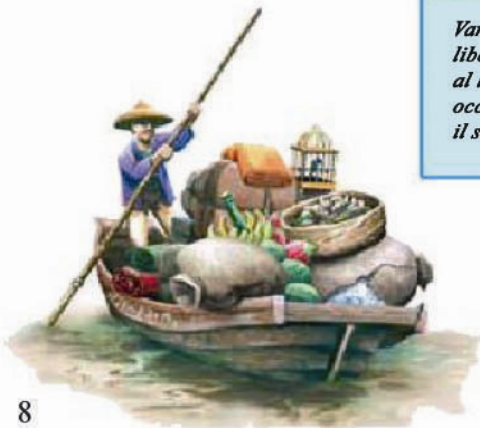
Tutti i giocatori, contano i pesos nelle proprie casse.

Sommano il valore delle proprie carte, in base al valore attuale sul mercato nero.

Sottraggono 15 Pesos per ogni carta non recuperata.

Il totale è la RICCHEZZA posseduta.

Variante dei pirati. I irati possono abbordare anche se non c'è uno spazio libero sulla chiatta Il giocatore rimuove un complice fra quelli presenti, restituendolo al legittimo proprietario. Se c'è uno spazio libero prima però deve essere occupato quest'ultimo. Se entrambi i pirati abbordano la stessa chiatta il secondo non può rimuovere il capitano dei pirati, che ha appena abbordato.



Traduzioni ufficiali su Zoch Verlag

Author: Franz-Benno Delonge

Illustration & Layout: Victor Boden

*Questa traduzione a cura di : Polloviparo
polloviparo@libero.it*

