



Manila

Diseñado por Franz-Benno Delonge

3-5 jugadores / 60 minutos / 10+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconkety@gmail.com / www.jck.cl)

1821 las Filipinas se hallan bajo dominio español. La gran ruta comercial entre Manila y Acapulco, ha quedado interrumpida. Frágiles chalanas de bambú, repletas de nuez moscada, seda, jade y ginseng se escabullen hacia Manila. El éxito no es fácil ya pues vías de agua, capitanes ineptos e incluso piratas pueden hacer fracasar los mejores planes. Así en el mercado negro los precios se disparan, lo que hace aún más arriesgada esta arriesgada empresa, y obliga a los mercaderes a usar compinches para garantizar sus mercancías, sobornar a los prácticos del puerto y contratar dudosos seguros; ¡los menos escrupulosos incluso se atreven a reclutar piratas!

En cada viaje se cargan mercancías en tres chalanas, que emprenden la ruta hacia Manila. Al principio de cada viaje, se subasta el cargo de capitán del puerto que decidirá qué mercancías se cargan en las chalanas y desde dónde partirán. Además es el único que puede comprar una nueva participación como inversión de futuro.

Una vez el capitán del puerto ha llevado a cabo sus tareas, todos los jugadores reclutan compinches para que efectúen determinadas acciones durante el viaje.

Al final del viaje, los jugadores reciben beneficios por los compinches mejor situados y las mercancías que llegan a Manila ven aumentar su valor en el mercado negro. La partida finaliza en cuanto una mercancía llega al valor 30; en ese momento, el jugador que haya amasado la fortuna más grande será el vencedor.

PREPARACION

- Coloca el tablero al centro de la mesa.
- Coloca los 4 marcadores de mercado negro en las 4 casillas iniciales (0) de la tabla de mercado negro.
- Forma el banco con las monedas.
- Coloca las chalanas (botes), losetas de bienes y dados a un costado.
- Cada jugador recibe:
 - 4/3/3 compinches con 3/4/5 jugadores.
 - \$30
 - Baraja 3 acciones de cada color y entrega 2 al azar a cada jugador (las mantienen ocultas).
- Ordena las acciones sobrantes por color y colócalas boca arriba a un costado del tablero.

VIAJES

Fase 1: Subasta por el cargo de capitán del puerto.

Fase 2: Tareas del capitán de puerto.

Fase 3: Asignar compinches y desplazar chalanas.

Fase 4: Repartición de beneficios.

Fase 5: Aumento del valor de las mercancías.

FASE 1: SUBASTA POR EL CARGO DE CAPITÁN DEL PUERTO

- El Capitán de Puerto anterior ofrece al menos \$1 o pasa. Si pasa → El jugador de la izquierda puede comenzar la subasta o pasar.
- Cada jugador debe sobrepujar o pasar.
- Los jugadores que pasan no deben pagar lo ofrecido previamente, pero no pueden re-ingresar a la puja.
- Continuar hasta que quede sólo un jugador → Paga al banco lo ofrecido y se convierte en el nuevo Capitán de Puerto.
- Si nadie puja → El Capitán de Puerto anterior mantiene el cargo.

FASE 2: TAREAS DEL CAPITÁN DE PUERTO

El Capitán:

- Puede comprar **una** acción al precio actual (mínimo \$5).
- Debe coger 3 losetas de bienes y colocarlas sobre las 3 chalanas. La loseta sobrante y el dado correspondiente se dejan a un costado.
- Debe colocar las 3 chalanas en el agua:
 - Cada chalana debe quedar entre las casillas del **0** y **5** de su columna.
 - La suma total de las posiciones **debe ser 9**.

FASE 3: ASIGNACIÓN DE COMPINCHES Y DESPLAZAMIENTO DE CHALANAS

COLOCAR COMPINCHES

- Comenzando por el Capitán cada jugador coloca **un compinche** en **cualquier** posición vacía y paga el monto indicado en ella al banco.
 - Las chalanas que ya hayan sido atacadas o que estén en un muelle no pueden recibir compinches.
 - Barco pirata → El primero en colocarse utiliza la primera casilla y será el capitán pirata.
 - Seguro → En lugar de pagar recibe \$10 de inmediato.
- Un jugador puede escoger no colocar un compinche pero no podrá colocar más por el resto del viaje.
- **Con 3 jugadores** → Cada jugador coloca un segundo compinche.

DESPLAZAMIENTO DE CHALANAS

1er lanzamiento →

- El Capitán lanza los dados y avanza las chalanas en cualquier orden de acuerdo al valor del dado correspondiente.
- → **Volver a colocar un compinche.**

2º lanzamiento →

- El Capitán lanza los dados y avanza las chalanas en cualquier orden de acuerdo al valor del dado correspondiente.
- Chalanas en casilla 13 → Los piratas puedes **abordar** el barco.
 - 1er pirata puede tomar un espacio vacío. Si lo hace mueve al 2º pirata a la casilla de capitán pirata.
 - 2º pirata puede tomar un espacio vacío.
 - Cada pirata decide de manera independiente.
 - **Variante:** Si no hay espacios vacíos en la chalana los piratas pueden lanzar al agua a un tripulante (que no sea pirata) para abordarla.
- Chalana que supera la casilla 13 → Coloca la chalana en el primer muelle disponible (comenzando por A).
- → **Volver a colocar compinche.**
- Turno de los pilotos →
 - Piloto pequeño → **Puede** avanzar o retroceder 1 chalana 1 casilla.
 - Piloto grande → **Puede** avanzar o retroceder 1 chalana 2 casillas o 2 chalanas 2 casilla.
 - Chalanas en 13 → No son atacadas por los piratas
 - Chalanas que superan 13 → Muévelas al siguiente muelle.

3er lanzamiento →

- El Capitán lanza los dados y avanza las chalanas en cualquier orden de acuerdo al valor del dado correspondiente.
- Chalanas en casilla 13 → Los piratas pueden **saquear** las chalanas.
 - Devuelve a sus propietarios todos los compinches que estén sobre la chalana.
 - Los piratas abordan las chalanas y se reparten el botín en partes iguales. Pueden repartirse el botín de más de una chalana.
 - El capitán decide para cada una si las lleva a un muelle o a un aserradero.
- Chalana supera la casilla 13 (o queda en 13 y no hay piratas) → Coloca la chalana en el primer muelle disponible (comenzando por A).
- Chalanas en casilla 12 o inferior → Coloca la chalana en la primera casilla de astillero disponible (comenzando por A). Los jugadores recuperan los compinches que estén sobre estas chalanas.

PRÉSTAMOS

Los jugadores pueden (o deben si tienen que pagar algo) tomar un préstamo en cualquier momento apartando una de sus acciones de la mano.

Reciben \$12.

En cualquier momento o al final del juego pueden pagar los préstamos **entregando \$15** y devolviendo la carta a su mano.

¿No tienes dinero ni acciones no empeñadas?
Coloca un compinche gratuitamente en el espacio más barato disponible (excepto en el seguro).

FASE 4: REPARTICIÓN DE BENEFICIOS

- Compinches en chalanas que llegaron puerto → Se dividen el beneficio indicado en la chalana. El banco paga.
- Compinches en los puertos → Si una chalana llegó a ese puerto reciben el monto indicado en el mismo. El banco paga.
- Astilleros →
 - Por cada chalana que haya llegado a los astilleros el jugador que se colocó en la casilla del seguro deberá pagar el costo asociado. (Si no tiene suficiente debe pedir un préstamo. Si no puede, lo que le falte lo pone el banco).
 - A los compinches que estén ahí.
 - Al banco en los casos de astilleros con chalana que no tengan compinches.
 - Si nadie está en el seguro el banco paga.

FASE 5: AUMENTO DEL VALOR DE LAS MERCANCÍAS EN EL MERCADO NEGRO

- Cada chalana que haya llegado a una muelle hará subir al bien asociado un espacio en el mercado negro.

FIN DEL JUEGO

El juego dura varios viajes, y finaliza cuando al menos un marcador de mercado negro alcance la casilla 30.

PUNTUACION

- Pesos
- Acciones → Valor de mercado negro
- Cada préstamo → -\$15

¡El jugador con más PV será el ganador!