



## Manila

# ZOCH ZUM ZOCKEN

**Jeder ist seines Glückes Schmied. Am besten hat man gleich mehrere Eisen im Feuer. Und wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Die Sprichwörter kommen einem gleich gehäuft in den Sinn. Das ist auch kein Wunder. Denn in MANILA gibt es viele Möglichkeiten, Geld zu verdienen. So man denn in die richtigen Geschäfte investiert hat.**

Ich kann mich als Passagier auf einen Frachtkahn einkaufen und bin am Verkauf der Ladung beteiligt – sofern der Kahn den Hafen erreicht. Ich kann ein Hafenbecken anmieten und mich über die Liegeplatzgebühren freuen – sofern ein Kahn dort anlegt. Ich kann in eine Werft investieren und mich auf Schiffs-

wracks freuen – sofern ein Kahn auf der Strecke bleibt. Ich kann als Versicherungsmakler satte Prämien einsacken – sofern kein Kahn in die Werft muss. Ich kann mich bei den Piraten einkaufen und auf fette Beute hoffen – sofern ein Kahn in meine Nähe kommt.

Das alles spielt sich ab auf einem Spielplan, der gerade mal doppelt so groß ist wie die Spieleschachtel. Er zeigt sehr überschaubar die letzten paar Seemeilen vor der Hafeneinfahrt und die Hafenanlagen selbst.

Der Spielablauf besteht aus mehreren Spielrunden. Jede Runde beginnt mit der Ernennung eines neuen Hafenmeisters. Das Amt wird unter den Spielern an den Meistbietenden vergeben.

Der Hafenmeister darf sich eine Warenkarte zum aktuellen Preis kaufen und entscheidet dann, welche drei (von vier) Warenarten verschifft werden. Er legt auch den genauen Startpunkt der Frachtkähne fest. Sie müssen nämlich nicht alle in derselben Entfernung zur Hafeneinfahrt starten, ein einzelner Kahn kann bis zu fünf Felder Vorsprung haben.

## Komplizen kassieren

Bevor die Kähne nun per Würfel in den Hafen einlaufen, bringt jeder Spieler einen „Komplizen“ ins Spiel, zu Deutsch einen Pöppel, den er nach bestem Wissen und Gewissen einsetzt – nämlich dort, wo es ihm am lukrativsten erscheint. Dieser Einsatz muss bezahlt werden. Dann folgt die erste Würfelrunde, die jeden Kahn ein bis sechs Felder voranbringt. Dieser Ablauf wiederholt sich zweimal. Jeder Spieler setzt also einen zweiten Komplizen ein, die Kähne werden erneut vorwärts gewürfelt, dann folgt der dritte Komplize und eine letzte Würfelrunde, bevor abgerechnet wird.

Für die Abrechnung ist entscheidend, wie weit die Schiffe gekommen sind. Erreicht ein Kahn den Hafen, wird der Wert seiner Ware unter den mitfahrenden Komplizen aufgeteilt. Schafft er die Strecke nicht, gehen sie leer aus und haben den Preis für den Platz an Bord umsonst gezahlt. Solche Kähne kommen unweigerlich in die Werft. Hat ein Spieler darauf spekuliert und dort einen Komplizen postiert, kassiert er nun die Belohnung. Wobei in der Werft, ebenso wie im Hafen, nach Liegeplätzen unterschieden wird. Und da es wahrscheinlicher ist, dass nur eines von drei Schiffen auf See verendet, als dass dies allen drei passiert, bringt der erste Liegeplatz die geringsten Einkünfte, der dritte dagegen die höchsten.

Die Komplizen, die im Piratenboot sitzen, haben das letzte Feld der Schiffsroute im Visier. Bringt der Würfel hier einen Kahn zum Halt, können sie ihn je nach Spielphase entweder entern oder plündern. Letzteres ist lukrativer. Zudem erlaubt es dem Piratenkapitän, den Kahn anschließend nach eigenem Belieben in der Werft zu verschrotten oder aber heil in den Hafen zu bringen. Und wenn er gut vorausgeplant hat und ihm das Piratenglück gewogen war, hat er dort noch einen Komplizen postiert und kassiert dadurch erneut.

Klar, die Würfel sind allmächtig und entscheiden





über Sieg oder Niederlage. Aber ein bisschen Schicksal spielen kann man dennoch. Zum einen als Hafenmeister, der die Kähne mit unterschiedlich großem Handicap auf die Reise schickt.

Zum anderen als Lotse. Wer einen Komplizen im Lotsenhaus platziert hat, kann vor der letzten Würfelrunde einen Kahn um bis zu zwei Felder verschieben, gemeinlicherweise auch nach hinten.

Und dann gibt es da noch die Warenkarten.

Sie sind nur spärlich in Umlauf, aber eine sichere Einnahmequelle. Denn immer, wenn ein Kahn einen Hafen erreicht, steigt der Preis der geladenen Ware, fallen kann er nicht. Dumm nur, dass allein der Hafenmeister eine Warenkarte kaufen kann, und das auch nur einmal pro Runde. Das macht seine Rolle so attraktiv. Doch zum Glück startet man schon mit zwei Karten ins Spiel. Die braucht man auch zum Beleihen, wenn einem zwischenzeitlich wegen Fehlinvestitionen das Geld ausgeht.



Das Geld? Ja, hier sind richtige kleine Münzen im Spiel, aus Kunststoff zwar, aber dennoch das beste Zahlungsmittel, das ich bisher in einem Spiel gesehen habe. Es gibt also keine Kramerleiste. Alle Geldgeschäfte laufen cash ab, und am Ende zählt jeder seine Münzen, um festzustellen, wer davon die meisten und deshalb gewonnen hat. Herrlich!

### Kein Wirtschaftsspiel

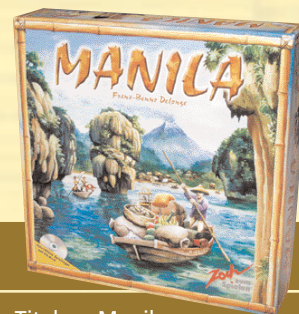
Zunächst ist man geneigt, MANILA für ein biederes

Wirtschaftsspiel zu halten, das in fernöstlichen Gefilden angesiedelt wurde. Da werden Schiffe übers Meer geschickt, die verschiedene Waren an Bord haben, deren Wert im Verlauf des Spiels steigt. Im Untertitel verspricht die Schachtel auch einen „fernöstlichen Handelswettstreit“. Doch das sind keine ehrbaren Hamburger Pfeffersäcke, die hier mit Waren wirtschaften. Und gehandelt wird schon gar nicht. Hier sind gnadenlose Zocker gefragt, die ihr Spielchen treiben, auf mehr oder weniger riskante Erlöse setzen und Gewinne einstreichen – oder auch nicht.

Kluge Leute haben sich mit Wahrscheinlichkeiten beschäftigt, und sie spiegeln sich auch hier in den unterschiedlichen Erlösen auf den Hafen- und Werftfeldern wider. Dummerweise ist so einem schlichten Würfel das Wort Wahrscheinlichkeit fremd, und so erlebt man immer wieder böse Überraschungen beim Auswürfeln der Fahrtrouten. Sicher geglaubte Einnahmen fallen buchstäblich ins Wasser, wenn eine 1 einen Kahn kurz vor der Hafeneinfahrt in die Werft schickt.

„Ein Würfelspiel? Und das findest Du gut?“ Ich gebe ja zu, normalerweise habe ich mit Spielen nichts am Hut, bei denen das Glück über den Ausgang entscheidet. Aber dieses hier *liebe* ich. Hier stimmt einfach alles, die ganze Atmosphäre, das Material, die Grafik (sehr schön umgesetzt sind die Spielfelder für die Frachtkähne)! Und es ist ja nicht einfach nur ein Würfelspiel. Ständig wägt man seine Chancen ab. Setze ich auf eine sichere Einnahme und kassiere dafür nur wenig? Oder setze ich auf höheres Risiko und höheren Gewinn? Zu lange darf ich aber auch nicht abwägen, sonst setzt mir ein anderer seinen Komplizen vor die Nase, denn kein Einsatzfeld kann mehrfach besetzt werden.

MANILA ist ein Zocker-spiel par excellence. Das „excellence“ dürfen Sie wörtlich nehmen! Uneingeschränkte Kaufempfehlung! **KMW**



**Titel:** Manila  
**Verlag:** Zoch  
**Autor:** Franz-Benno Delonge  
**Grafik:** Victor Boden  
**Spieler:** 3 – 5  
**Alter:** ab ca. 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 60 Minuten  
**Preis:** ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
KMW .....	9
Hardel** .....	8
Herold* .....	7
Ruschitzka .....	5

\* Der hohe Anfangspreis lässt schnell nach. Stark zufallsbetont.  
 \*\* Glücksspiel? Na prima!

## Neues Zeitalter für Spielregeln

Die gedruckte Spielanleitung tut sich etwas schwer damit, den Spielablauf zu erklären. Zum Glück liegt dem Spiel eine „interaktive Spielanleitung“ auf CD bei, und die ist ausgesprochen gut gelungen. Hier werden die Regelabschnitte in Videoszenen, Grafiken, einer Textversion und auch als Kurzregel erklärt. Nach Belieben kann man die einzelnen Regelabschnitte anwählen, zwischen ihnen hin und her wechseln, vor und zurückschalten. Das ist wirklich vorbildlich gelöst! Einziges Manko: Der Moderator gehört zu der Spezies, die auch Dokumentarfilme wie jenen über das Balzverhalten südafrikanischer Kreuzbandameisen nach der Schneeschmelze kommentiert: Die temperamentlose Stimme ist einschläfernd.

Als Zugabe gibt's auf der CD noch das aktuelle Verlagsprogramm und in einer digitalen Version zum Mitspielen Aya und die Villa Paletti. Das macht den Preis für Manila zu einem echten Schnäppchen. PS: Unser Vorabexemplar der CD zeigte sich beim Umgang mit manchen Rechnern ausgesprochen störrisch, doch gehen wir davon aus, dass diese Probleme in der endgültigen Version nicht mehr auftreten.