

CARTAGENA

LEO COLOVINI

Een spannend loopspel voor 2 tot en met 5 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Leo Colovini · Redactie: Stefan Brück

Illustraties: Volkan Baga, Nora Nowatzky

Design: handmade types, HarnickellDesign, DE Ravensburger, KniffDesign (Spelregel)

Doel van het spel

Iedere speler probeert zijn piraten te helpen bij hun ontsnappingspoging door het oerwoud naar de reddende sloep. Dat doen ze door hun speelkaarten zo slim en vooruitziend mogelijk uit te spelen.

De eerste die al zijn piraten aan boord heeft gebracht, wint het spel.

Het spelmateriaal

6 spelbordstukken

met op elk stuk een gedeelte van het pad door het oerwoud. Op elk stuk zijn op de voor- en achterkant 6 verschillende symbolen te zien (rumfles, sleutelbos, pistool, enterhaak, lantaarn en verrekijker) in verschillende volgorde.

1 verzamelpunt (= startveld)

1 sloep (= doelveld)

90 speelkaarten (15 per symbool)

25 piraten (5 per spelerskleur)

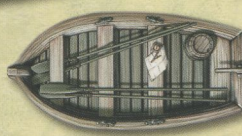
5 vlaggen (1 per spelerskleur)



piraten



verzamelpunt



sloep



spelbordstukken



speelkaarten



vlaggen

De voorbereiding (voor het basisspel)

- Leg in willekeurige volgorde **5 van de 6 spelbordstukken** zo aan elkaar, dat er een ononderbroken pad door het oerwoud ontstaat.

Het 6^{de} spelbordstuk is niet nodig en blijft daarom in de speldoos.

Leg bij het begin van het pad **het verzamelpunt** als startveld en aan het eind **de sloep** als doelveld.

- **Iedere speler krijgt 4 piraten en een vlag** in dezelfde kleur. De piraten worden op het verzamelpunt gezet. De spelers leggen hun vlag voor zich op tafel zodat voor iedereen steeds duidelijk is, wie met welke kleur speelt.

De 5^{de} piraat van elke speler en alle piraten en vlaggen van een niet meespelende kleur zijn niet nodig en blijven daarom in de speldoos.

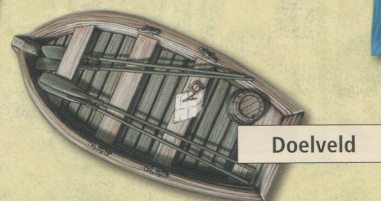
- **De 90 speelkaarten** worden goed geschud en als gesloten trekstapel naast het pad door het oerwoud klaargelegd. De oudste speler is de startspeler. Hij krijgt 6 kaarten van de trekstapel, alle volgende spelers krijgen elk 5 kaarten. Houd de kaarten steeds zo, dat je medespelers ze niet kunnen inkijken. Maar hoeveel kaarten iedere speler heeft, moet wel steeds goed zichtbaar zijn.

Het verloop van het spel

De startspeler begint, daarna verloopt het spel om de beurt met de wijzers van de klok mee, net zo lang tot bekend is wie de winnaar is. Wie aan de beurt is, mag – in willekeurige volgorde! – twee acties met *zijn eigen* piraten uitvoeren. Dat mag ook twee keer dezelfde actie zijn, hetzij met dezelfde piraat hetzij met twee verschillende piraten. Ook mag hij een actie achterwege laten, als hij denkt dat dit zinvol is, maar niet beide acties!



Één van de vele
opbouw mogelijkheden



Hij heeft de keuze uit de volgende acties:

Een kaart uitspelen en een eigen piraat vooruit zetten:

Leg één van je handkaarten open op de aflegstapel (naast de trekstapel) en zet vervolgens één van je piraten op het pad door het oerwoud **vooruit** – en wel op het eerstvolgende *onbezette* veld met het symbool van de uitgespeelde kaart. Alle andere

symbolen die daar tussen liggen, worden overgeslagen, zelfs de symbolen van de uitgespeelde soort, als die al door piraten (ongeacht kleur) bezet zijn.

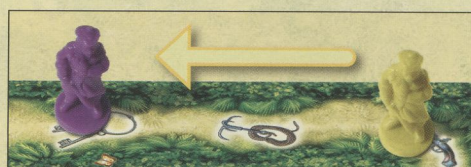
(Zie een uitgebreid voorbeeld op de pagina 16.)

Let op! Als er zich tussen de piraat die vooruit gezet wordt en het eind van het pad geen onbezett symbol meer bevindt dat overeenkomt met de uitgespeelde kaart, wordt de piraat direct in de sloep gezet.

Een eigen piraat achteruit zetten en 1 of 2 kaarten trekken:

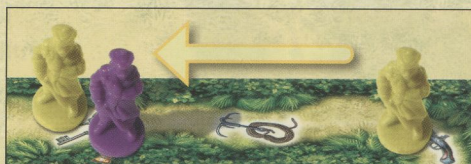
Zet één van je eigen piraten op het pad **terug** en trek daarvoor nieuwe kaarten van de trekstapel. Dit is de enige manier om aan nieuwe kaarten te komen! Dat doe je door een eigen piraat uit te kiezen en die zonder een kaart uit te spelen naar het eerste veld terug te zetten, dat door 1 of 2 willekeurige piraten bezet is. De kleur van deze piraat of piraten speelt net zo min een rol als het symbool van het veld waarop zij staan. Over velden waarop 3 piraten staan, wordt net zo goed gesprongen als over alle onbezette velden.

Belangrijk: er mogen nooit meer dan 3 piraten op één van de 30 velden van het pad staan! (dit geldt natuurlijk niet voor het verzamelpunt of de sloep.)



+ 1 kaart

Als je op deze manier je piraat op een veld terugzet dat door 1 piraat bezet wordt, neem je 1 nieuwe kaart van de trekstapel.



+ 2 kaarten

Is het veld door 2 piraten bezet, dan neem je 2 nieuwe kaarten van de trekstapel.

(Zie een uitgebreid voorbeeld op de pagina 16.)

Aanwijzing

- Piraten die al in de sloep zitten, kunnen net als alle andere piraten teruggezet worden.
- Over een veld waarop één of twee piraten staan, mag bij het terugzetten niet gesprongen worden.
- Op het verzamelpunt mag nooit weer teruggezet worden!
- Als de trekstapel helemaal gebruikt is, worden de kaarten van de aflegstapel geschud en als nieuwe gesloten trekstapel klaargelegd.
- Als een speler geen kaarten meer heeft en ook geen piraten die hij reglementair terug kan zetten, mag hij bij wijze van uitzondering zonder een piraat terug te zetten een kaart van de trekstapel nemen. Hij mag dan echter geen tweede actie meer uitvoeren!

Het einde van het spel

Op het moment dat een speler zijn laatste piraat in de sloep zet, eindigt het spel direct. Deze speler is de winnaar.

Het spel voor geoefende spelers

Alle hiervoor vermelde regels blijven onveranderd, met de volgende uitzonderingen:

- Bij de voorbereiding worden alle 6 **spelbordstukken** tot een ononderbroken pad door het oerwoud uitgelegd.
- Iedere speler speelt met alle 5 **piraten** van zijn kleur.
- Per beurt kunnen de spelers steeds maximaal 3 **acties** uitvoeren die zij (net zoals bij het basisspel) in willekeurige volgorde over de twee actiemogelijkheden mogen verdelen.



Een paar voorbeelden

(voor de vele actiemogelijkheden van de speler):

Als speler "zwart" voor zijn piraat 1 een "pistool" of een "lantaarn" zou uitspelen, kon hij zijn piraat tot in de sloep vooruit zetten omdat alle pistool- en lantaarnvelden bezet zijn.

Als hij voor zijn piraat 2 een "verrekijker" zou uitspelen, moest hij hem op het onbezette verrekijkerveld op het laatste spelbordstuk zetten.

Als hij zijn piraat 3 zou willen terug zetten, moest hij bij de violette piraat 2 blijven staan en kreeg hij daarvoor een kaart van de trekstapel.

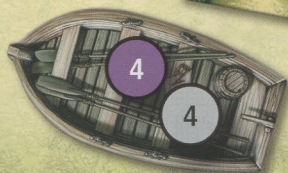
Hij zou echter niet op het drievoudig bezette lantaarnveld mogen gaan staan of in één keer naar het tweevoudig bezette pistoolveld mogen zetten. Wel mag hij nu zijn 2^{de} actie gebruiken om bijvoorbeeld zijn piraat 3 van het verrekijkerveld nog een keer terug te zetten (op het pistoolveld); in dat geval zou hij nog eens 2 kaarten krijgen.

Speler "grijs" zou voor zijn piraat 1 een "lantaarn" kunnen uitspelen en hem daarmee ook tot in de sloep mogen zetten. Een "pistool" uitspelen daarentegen zou in dit geval niet erg slim zijn omdat hij daarmee maar 2 velden vooruit zou komen.

Ook zou hij zijn piraat 4 uit de sloep kunnen terug zetten naar het aangrenzende enterhaakveld en daarvoor 2 nieuwe kaarten krijgen.

En zo verder ...

© 2014 Ravensburger Spieleverlag



CARTAGENA

LEO COLOVINI

Une course palpitante pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Leo Colovini · Rédaction : Stefan Brück
Illustrationen : Volkan Baga, Nora Nowatzyk
Design : handmade types, HarnickellDesign, DE Ravensburger, KniffDesign (Notice)

BUT DU JEU

Chaque joueur essaye d'aider ses pirates à s'enfuir à travers la jungle pour atteindre l'embarcation qui les sauvera. Il s'agit pour cela de jouer astucieusement ses cartes, en anticipant bien.

Le premier qui réussira à faire monter tous ses pirates à bord remportera la partie.

CONTENU

6 sections de plateau de jeu

représentant chacune une portion du chemin dans la jungle. Au recto et au verso de chacune d'elles figurent 6 symboles (bouteille de rhum, trousseau de clés, pistolet, grappin, lanterne et longue-vue), dans un ordre variable.

1 point de ralliement (= la case Départ)

1 embarcation (= la case d'arrivée)

90 cartes (15 par symbole)

25 pirates (5 par couleur)

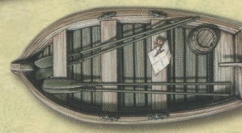
5 drapeaux (1 par couleur)



pirates



point de ralliement



embarcation



cartes

sections de plateau de jeu



drapeaux

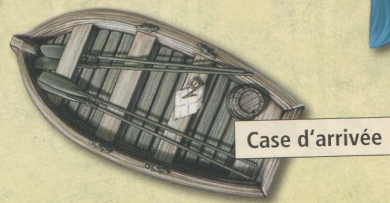


MISE EN PLACE (pour le jeu de base)

- Installez 5 des 6 sections, au choix, pour former un chemin ininterrompu à travers la jungle.
La 6^e section n'est pas utilisée et remise dans la boîte.
Placez le **point de ralliement** au début de ce chemin comme case Départ et **l'embarcation** à l'autre extrémité comme case d'arrivée.
- Chaque joueur reçoit 4 **pirates et le drapeau** de la couleur choisie. Placez vos 4 pirates sur la case Départ. Chacun garde le drapeau devant lui pour pouvoir identifier à tout moment le propriétaire de chaque couleur.
Le 5^e pirate de chaque joueur ainsi que les pirates et drapeaux non utilisés sont remis dans la boîte.
- Mélangez bien les 90 cartes et placez cette pioche, face cachée, à côté du chemin. Le plus âgé d'entre vous commence. Il pioche 6 cartes et tous les autres joueurs 5. Tenez toujours vos cartes en main sans les montrer à vos adversaires. Par contre, chacun doit voir combien vous possédez de cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier jouer commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Quand vient ton tour, tu peux effectuer 2 actions avec tes pirates, dans l'ordre que tu veux ! Tu peux choisir deux fois la même action, soit avec le même pirate, soit avec deux pirates différents. Tu peux également renoncer à l'une des deux actions si cela te semble judicieux, mais pas aux deux !



Une des innombrables configurations de départ

Les deux actions possibles sont les suivantes :

Jouer une carte et avancer un de ses pirates :

Défausse-toi d'une de tes cartes, face visible, à côté de la pioche, puis **avance** un de tes pirates sur le chemin jusqu'au premier symbole **libre** correspondant à la carte jouée. Tous les autres symboles sur ton chemin sont sautés, mais aussi,

surtout, les mêmes symboles que ta carte occupés par des pirates (quelle que soit leur couleur).
(Voir Exemple détaillé en page 8.)

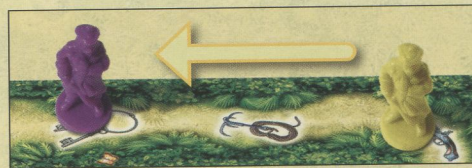
Attention ! S'il n'y a plus aucun symbole libre correspondant à la carte jouée, entre le pirate que tu veux déplacer et l'extrémité du chemin, le pirate est placé directement dans l'embarcation.

Reculer un de ses pirates et piocher 1 ou 2 cartes :

Recule un de tes pirates au choix pour gagner le droit de piocher 1 ou 2 cartes. C'est la *seule* manière de récupérer de nouvelles cartes !

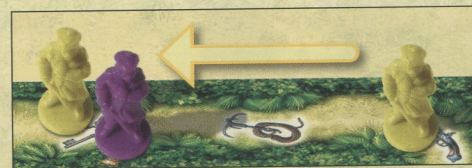
Choisis un de tes pirates et **recule**-le gratuitement jusqu'à la première case occupée par 1 ou 2 pirates, *quels qu'ils soient*. La couleur de ces pirates ainsi que le symbole sur lequel ils se trouvent n'ont aucune importance. Les cases occupées par 3 pirates, tout comme les cases vides, sont sautées.

Important : Il ne peut jamais y avoir plus de 3 pirates sur une des 30 cases du chemin ! (Ceci ne s'applique bien sûr ni au point de ralliement, ni à l'embarcation.)



+ 1 carte

Si tu recules ainsi jusqu'à une case occupée par 1 pirate, pioche 1 nouvelle carte.



+ 2 cartes

Si elle est occupée par 2 pirates, pioche 2 nouvelles cartes.
(Voir Exemple détaillé en page 8.)

Remarques.....

- Un pirate déjà dans l'embarcation peut parfaitement reculer comme n'importe quel autre pirate.
- Il n'est pas permis de reculer jusqu'au point de ralliement !
- Si un joueur n'a plus de cartes en main et ne peut plus reculer de pirate selon les règles, il pioche exceptionnellement une carte sans être obligé de reculer. Mais son tour s'arrête là !
- Lorsque la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur fait monter son dernier pirate dans l'embarcation, la partie s'arrête immédiatement. Il est déclaré vainqueur.

Variante avancée

Les règles de base restent valables aux exceptions suivantes :

- Lors de la mise en place, installez les **6 sections** pour former le chemin.
- Chacun dispose de **3 actions** par tour qu'il peut utiliser comme il veut en choisissant parmi les deux options offertes (comme dans le jeu de base).
- Chaque joueur utilise les **5 pirates** de sa couleur.



Quelques exemples

(parmi les nombreuses possibilités d'action des joueurs) :

Si Noir jouait un « pistolet » ou une « lanterne » pour son pirate ①, il pourrait avancer jusqu'à l'embarcation car tous les pistolets et toutes les lanternes devant lui sont occupées.

S'il jouait une « longue-vue » pour son pirate ②, il l'avancerait jusqu'à la longue-vue libre de la dernière section.

S'il reculait son pirate ③, il devrait s'arrêter sur la case du pirate violet ② et piocher une carte.

Il n'aurait pas le droit de s'arrêter sur la case « lanterne » occupée par trois pirates, ni de décider de continuer à reculer jusqu'au « pistolet » occupée par deux pirates. À moins qu'il utilise sa seconde action pour reculer de nouveau son pirate ③ de la « longue-vue » jusqu'au « pistolet » ; là, il piocherait 2 nouvelles cartes.

Gris pourrait jouer une « lanterne » pour avancer son pirate ① jusqu'à l'embarcation. En revanche, jouer un « pistolet » ne serait pas très judicieux de sa part, car il n'avancerait que de 2 cases.

Il pourrait également faire descendre son pirate ④ de l'embarcation et reculer jusqu'au grappin juste devant pour piocher 2 nouvelles cartes.

Etc, etc.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

