

# 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 (rumsfles, 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<sup>de</sup> 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<sup>de</sup> 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

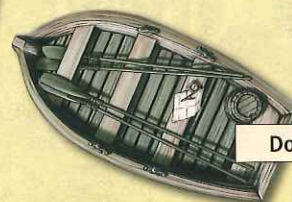
De startspeler begint, daarna verloopt het spel om de beurt met de wijzers van de klok mee, net zo lang tot bekend is wie de winnaar is. Wie aan de beurt is, mag – in willekeurige volgorde! – twee acties met *zijn eigen* piraten uitvoeren. Dat mag ook twee keer dezelfde actie zijn, hetzij met dezelfde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



Speler 1



Één van de vele  
opbouw mogelijkheden



Doelveld



Speler 2



Speler 3



Startveld

Trekstapel





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.

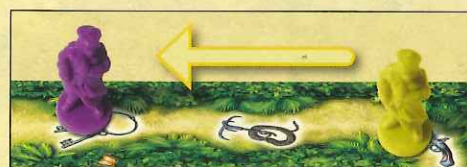
(Zie een uitgebreid voorbeeld op de pagina 16.)

**Let op!** Als er zich tussen de piraat die vooruit gezet wordt en het eind van het pad geen onbezett symbolen 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 geïfende 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<sup>de</sup> 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