

CARTAGENA

von Leo Colovini

AŽ SE ÚTĚK PODAŘÍ!

© 2017 studiogiochi

Český překlad: © 2017 Piatnik, Vídeň

Ilustrace: Basaglia&Longo

8+
2-5
35'
No. 684999

V této hře prožijete velký útěk z pevnosti Cartagena v roce 1672. Legenda praví, že piráti unikli podzemní chodbou, která je dovedla až na pobřeží. Na pláži již čekala šalupa, na níž se doplavili na ostrov Tortuga. Tam ovšem museli ještě projít tajnou stezkou napříč hustou džunglí, než se bezpečně dostali do zátoky.

Po několika letech se stala hra oslavující známý únik z vězení velmi populární v zátokách karibských pirátů. Během krátké doby se objevilo mnoho variant kořeněných správnou dávkou anarchického ducha, který vždy piráty vystihoval.

Tato „Cartagena“ je moderní verze dávné hry. Základní hra popisuje pouze první část úniku z pevnosti na pláž do čekající šalupy. Hráči si mohou ovšem zvolit možnost vyzkoušet i pokračování úniku napříč Tortugou, nebo si prožít celý příběh najednou.

HRA OBSAHUJE

8 dílů herního plánu potištěných z obou stran. Jedna strana symbolizuje podzemní chodbu a druhá cestu na ostrově. Každý díl obsahuje posloupnost 6 symbolů.

102 karet Každá karta zobrazuje jeden z 6 symbolů (od každého je jich 17). Dvě karty od každého symbolu mají tmavé pozadí (viz vyobrazení níže).

2 díly lodě – jeden znázorňuje loď v dobrém stavu, druhý z poloviny zatopenou.

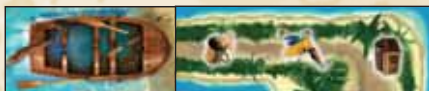
1 díl vězení

1 díl pirátské zátoky

30 pirátů v 5 barvách (6 od každé z barev)

8 žetonů truhlic využitelných ve variantě Karibská čarodějnice

díl lodě zcela zatopené



balíček 102 karet



díl pirátské zátoky

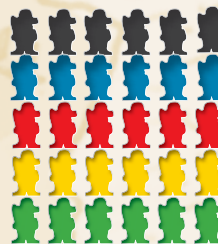
8 dílů herního plánu



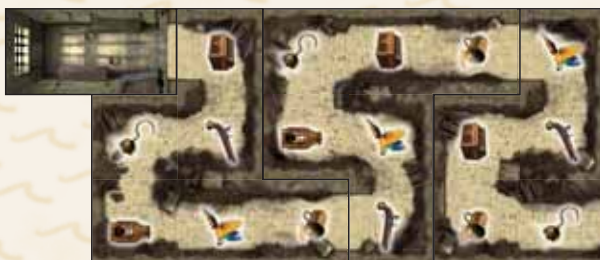
8 žetonů truhlic s pokladem



30 pirátů



díl vězení



díl lodě v dobrém stavu



ZÁKLADNÍ HRA: ÚNIK

CÍL HRY

Každý hráč vede skupinu 6 pirátů a snaží se je všechny dostat klikatou podzemní chodbou na pláž, kde na ně již čeká loď. Jakkmile se někomu podaří nalodit všech 6 svých pirátů, loď odpluje pryč a hra končí.

PŘÍPRAVA

Umístěte 6 z 8 dílů tak, aby na sebe navazovaly a tvořily chodbu obsahující celkem 36 symbolů. Tyto díly tvoří chodbu, kterou musí piráti projít, aby se dostali do lodě na pláži. Na jeden konec chodby umístěte díl vězení a na druhý loď (nepoškozenou). **Každý z 2 – 5 hráčů si vezme sadu pirátů v jedné barvě** a umístí je všechny na díl vězení. Zamíchejte balíček karet a **každému hráči rozdejte 6 karet** obrázkem dolů. Zbytek karet položte obrázkem dolů, budou sloužit jako dobírací balíček. Hráči drží své karty v ruce tak, aby je ostatní hráči neviděli.

Nevyužité komponenty vraťte do krabice.

PRŮBĚH HRY

Vyberte začínajícího hráče způsobem, jaký preferujete. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Během svého tahu může každý hráč provést 1 až 3 akce. **Akce můžete provádět v takovém pořadí a kombinaci, jak vám to na tahu vyhovuje.** Na jednotlivé akce můžete použít různé vaše piráty, nebo všechny kroky udělat jen jednou figurkou. Povolené akce jsou:

- **Zahrajte kartu a posuňte piráta kupředu** (viz příklad 1: příklady pohybu A, C a F).
Zahrajte kartu z ruky (na odhazovací balíček), vyberte jednoho ze svých pirátů (nezáleží na tom, zda se nachází již v chodbě nebo ještě stále ve vězení) a posuňte jej na nejbližší volné místo (tj. není obsazené žádným pirátem, ani vlastním), jehož symbol odpovídá symbolu na zahrané kartě. Pokud se mezi pirátem a koncem chodby již nenachází žádný takový volný symbol, pak můžete přesunout piráta ven z chodby a naskočit s ním do lodě.
- **Posuňte piráta zpět a doberte si jednu nebo dvě karty z balíčku** (viz příklad 2: příklady pohybu B, D a E).
Vyberte jednoho svého piráta a posunujte jej po symbolech zpět, dokud nenarazíte na políčko obsazené jedním nebo dvěma piráty (mohou být vaši a/nebo cizí). Cestou zpět přeskakujete prázdná políčka a políčka obsazená třemi piráty. Pamatujte si, že každé místo smí být obsazené maximálně třemi piráty.
Pokud pirát na cestě zpět zastaví na políčku obsazeném právě jedním pirátem, doberte si 1 kartu z balíčku.
Pokud zastaví na políčku obsazeném dvěma piráty, dobere si 2 karty.
Kartu či karty, které si jednou akci líznete, můžete využít ihned v další akci v témže tahu.

Nesmíte přeskočit políčko obsazené jedním pirátem, abyste přešli na políčko obsazené dvěma piráty a dobrali více karet!

Pokud nemáte žádné karty, můžete vynechat celý svůj tah a dobrot si jednu kartu z balíčku.

KONEC HRY

Ten, kdo jako první vyvede všech 6 svých pirátů z podzemních chodeb do lodě, vítězí a nechává ostatní napospas jejich trpkému osudu.



Příklad 1

Zelený hráč zahraje kartu rumu (A) a posune svého piráta z políčka 7 na políčko 21 (přeskočí políčka 11 a 15, neboť jsou obsazená). Následně vrátí svého piráta zpět, z políčka 21 na políčko 19 (B) a dobere si 2 karty (na políčku 19 byli před jeho příchodem 2 piráti). Jako poslední akci zahraje kartu háku (C) a posune svého piráta z vězení na políčko 28 (přeskočil políčka 1, 9, 14 a 24, neboť jsou obsazená). Všimněte si, že jsou obsazená všechna políčka s háky. Pokud by někdo nyní zahrál kartu háku, přesunul by svého piráta z vězení přímo na loď.



Příklad 2

Červený hráč vrátí svého piráta z políčka 11 zpět na políčko 9 (D) a dobere si 2 karty. Poté vrátí dalšího piráta z lodě na políčko 36 (E) a dobere si 1 kartu. Jako třetí akci zahraje kartu lucerny (F) a přemístí svého piráta z políčka 13 na loď.

PŘIZPŮSOBNÍ PRAVIDEL

Kromě hraní základní verze můžete hrát různé varianty hry a přizpůsobit ji potřebám hráčů – vybrat, kterou část příběhu si zahrajete, zvolit parametry, které mohou ovlivnit délku a obtížnost hry. Možnosti zde prezentované můžete různě kombinovat podle přání hráčů, pouze je třeba si pravidla ujasnit ještě před začátkem hry.

KRATŠÍ/DELŠÍ HRA

Bez ohledu na to, jakou část příběhu se rozhodnete hrát, můžete určit, z kolika dílů si herní plán sestavíte. Čím více dílů použijete, tím bude hra delší. Doporučujeme použít 5–6 dílů. Pokud chcete kratší hru, pak použijte 4 díly. Naopak, pro delší hru použijte 7–8 dílů. Bez ohledu na to, jakou část příběhu hrajete, můžete hru zahrát s 4–5 piráty na hráče namísto 6.

TORTUGA

Na sestavení cesty použijte díly otočené vyobrazením džungle nahoru. Piráti se pohybují ze zatopené lodě do pirátské zátoky.



KOMPLETNÍ ÚNIK

Pokud budete chtít zkusit zahrát příběh úniku vcelku, použijte 3 či více dílů herního plánu na sestavení podzemní chodby a 3 či více dílů na sestavení cesty džunglí. Na začátek podzemní chodby dejte díl vězení a na její konec díl lodě (nepoškozené). Na konec cesty džunglí dejte díl pirátské zátoky. Mezi lodí a pobřežím Tortugy ponechte prostor, aby bylo vidět, u jakého břehu se loď nachází.

Hráči při hře musí dostat své piráty do lodě, následně přelout k ostrovu a poté projít džunglí do zátoky. Zobrazený příklad využívá 3 díly herního plánu na každou část cesty, ale je možné využít dílů více, budete-li chtít.

Verze využívá pravidla základní hry a doplňuje pravidla pro pohyb lodě:

- Ve svém tahu můžete za podmínek uvedených dále využít navíc akci „**plavba lodí**“.
- V takovém případě využijete jednu svoji akci (kromě kapitána, viz níže) a přemístíte loď mezi břehy.
- Kotví-li loď u břehu Cartageny, smíte ji přemístit k Tortuze pouze tehdy, máte-li na palubě alespoň jednoho piráta.
- Kotví-li loď u břehu Tortugy, smíte ji přemístit ke Cartageně pouze v případě, že máte v podzemní chodbě alespoň jednoho piráta.
- Na lodi mohou být od každé barvy maximálně tři piráti.
- Jakmile s lodí přistanete u břehu Tortugy, proveďte akci „**zahrajte kartu a posuňte piráta kupředu**“, abyste piráty vylodili.
- Když loď přemísťujete zpět do Cartageny, všichni piráti, kteří na ní dosud jsou, na ní zůstanou a plují zpět.
- **Speciální pravidlo pro kapitána:** máte-li **na začátku svého tahu** nejvíce pirátů na lodi, nebo jste jedním z těch, kdo jich má nejvíce, stáváte se kapitánem a můžete ještě **před prováděním svých tří akcí** jednou pohnout lodí (za podmínek uvedených výše). Nespotebujete tím žádnou svoji akci.
- Splňujete-li podmínky uvedené výše, můžete pohnout lodí i vícekrát ve svém tahu.



MORGAN

Morgan je nový způsob doplňování karet pojmenovaný po svém objeviteli, pirátu Morganovi. Morgan byl znám po celém Karibiku jako férový muž se zlatým srdcem, který ochotně pomáhá přátelům.

V základní hře využijete pro získání karet pohyb svého piráta zpět. Někteří však mohou raději zvolit lidumilnější přístup: „posuňte piráta jiného hráče kupředu a doberte si jednu nebo dvě karty“. Tento prvek hry výrazně mění, tedy i zkušení hráči jsou nuceni vymýšlet novou strategii.

JAK TO FUNGUJE

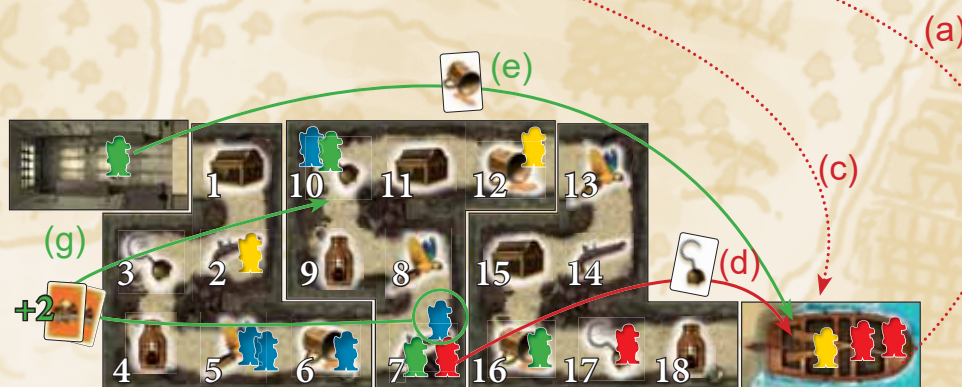
Zvolíte piráta některého ze spoluhráčů a posunete jej dopředu na nejbližší políčko, na kterém se nachází jeden nebo dva piráti. Přitom přeskakujete prázdná políčka a políčka se třemi piráty. Pokud se na dosaženém políčku nachází jeden pirát, doberete si jednu kartu, pokud dva, doberete si dvě karty. Pokud takové políčko neexistuje, přesunete piráta buď do lodě, nebo do zátoky (podle toho, v jaké části úniku se nachází). V případě, že spoluhráčova piráta takto dostanete do lodě nebo do zátoky, doberete si dvě karty bez ohledu na to, kolik pirátů se na cílovém místě nachází.

Hrajete-li variantu celého úniku a měli byste posunout spoluhráčova piráta do lodě, kde jsou již tři piráti jeho barvy, pak takový pohyb učinit nesmíte.

Před začátkem hry se dohodněte, jaký způsob získávání karet budete využívat. Lze hrát například únik podzemní chodbou s klasickými pravidly a cestu po ostrově Morganovým způsobem. Stejně tak můžete využívat obě možnosti v obou částech cesty a různě je kombinovat.

V příkladech hry „Kompletní únik“ níže je využit Morganův způsob:

Příklad 1: Červený hráč využije své právo kapitána, aby přeplul lodí k Tortuze (a), aniž by použil svoji standardní akci. Na ostrově červený hráč posune žlutého piráta z lodě na políčko 19 (b), čímž získá dvě karty. Následně jako druhou akci přepluje lodí zpět do Cartageny (c) a zahraje kartu háku, čímž posune svého piráta z políčka 7 přímo na lod' (d).



Příklad 2: Zelený hráč zahraje kartu rumu a posune svého piráta z vězení na lod' (e) (přeskočí políčka 6, 12 a 16, která jsou obsazená). Následně posune na Tortuze žlutého piráta z políčka 36 do zátoky (f). Díky tomu dobere dvě karty. Další dvě karty pak získá za posun modrého piráta z políčka 7 na políčko 10 (g).

ZÁŠKODNÍCI

Při využití pravidel Záškodníků mohou hráči držet v ruce maximálně 7 karet. Jelikož ale jsou piráti zpravidla skuteční záškodníci, nemají pravidla příliš v lásce. Během hry tedy můžete shromažďovat libovolný počet karet, dokud vás někdo nechytí při činu!

Kdykoli někdo z hráčů zahraje kartu s tmavým pozadím, všichni kromě něho musí zahodit karty, které mají nad počet 7 povolených. Každý hráč si sám zvolí, jaké karty odhodí.

Toto pravidlo můžete využít nezávisle na tom, jakou část úniku s kolika díly herní plochy či počtem pirátů hrajete.

Doporučení: toto pravidlo využijte, když hrajete Morganův způsob získávání karet.



KARIBSKÁ ČARODĚJNICE

Karibská čarodějnice je poslední verzí této hry. Obávaná karibská čarodějnice se rozhodla pomáhat pirátům a očarovala karty kouzlem voodoo. Každá karta má tedy speciální vlastnost.

Ve svém tahu se při použití karty můžete rozhodnout, zda

- posunete svého piráta běžným způsobem,
- nebo ji vyložíte se zvoláním: „Karibská čarodějnice!“

Ale pozor! Pokud zapomenete zvolat zaklínadlo, kouzlo se nepodaří a jste nuceni kartu využít k pohybu svého piráta běžným způsobem.



Při hraní verze Karibská čarodějnice také **využijete 8 truhlic**. Na začátku hry je zamíchejte a umístěte je obrázkem dolů na každý symbol truhlice na herní ploše.

Efekt seslaného kouzla závisí na kartě, kterou zahrajete:



Zbraň: podíváte se na karty zvoleného hráče a vezmete si jednu dle vaší volby. Tento hráč si okamžitě dolízne novou kartu z balíčku.



Rum: koupíte každému pití. Vezměte z balíčku karty v takovém počtu, kolik je hráčů, plus jednu navíc. Dvě z nich si vyberte a ponechte, ostatní rozdělte po jedné ostatním hráčům.



Lucerna: vezměte z balíčku čtyři karty. Jednu z nich si ponechte a zbývající vraťte ve vámi zvoleném pořadí na vrch balíčku.




Papoušek: zahrajte dvě karty papoušků jako žolíka namísto libovolného jiného symbolu (je to bráno jako jedna akce).



Hák: tuto kartu zahrajte společně s jinou kartou z ruky (je to bráno jako jedna akce).



Na základě druhé zahraniční karty můžete posunout najednou dva piráty stojící na témž políčku. Druhá karta může být samozřejmě rovněž hák.

Truhlice: jestliže se váš pirát nachází na žetonu truhlice, můžete ji otevřít tím, že zahrajete kartu truhlice. 6 z 8 truhlic nabízí poklad v hodnotě 1 až 3 karet. Ty si doberete z balíčku. Jedna truhlice je prázdná a v jedné číhá had .

Otevřené truhlice odstraní z herního plánu.

Otevřete-li truhlici s hadem, musíte se s tímto pirátem vrátit na nejbližší volné políčko s rumem, aby se s jeho pomocí mohl zbavit zděšení, které utrpěl. Není-li na cestě zpět žádné volné pole s rumem, musí se vrátit až na začátek cesty. Poté zamíchejte všech 8 truhlic a opět je náhodně rozmístěte na příslušná pole na herních dílech. Hrajete-li s méně než 8 díly, nemusí se truhlice s hadem na plánu objevit.



Červený hráč zvolá „Karibská čarodějnice“ a zahraje kartu háku a lucerny. Hráč následně přesune dva červené piráty do zátoky, na políčko 19.



Pozor! Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Pokud máte ke hře „Cartagena“ otázky, nebo připomínky, prosím, napište nám:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591,
160 00 Praha 6-Vokovice, info@piatnik.cz,
www.piatnik.cz



Like us on Facebook