

CARTAGENA

von Leo Colovini

SIKERÜLHET A MEGMENEKÜLÉS!

© 2017 studiogiochi

Magyar nyelvű fordítás © 2017 Piatnik, Budapest

Illusztráció: Basaglia&Longo

8+
2-5
35'
No. 684999

1672-öt írunk. Kalózok egy maroknyi csapata az éj leple alatt megszökött a híres Cartagena erőd börtönéből. A legendás történet szerint a bátor és mindenre elszánt kalózok egy földalatti alagútrendszeren keresztül érték el a partot, ahol egy apró csónak várta őket. Azzal átkeltek Tortuga szigetére, és ott utat ütöttek maguknak a dzsungelen keresztül azért, hogy eljussanak a „Kalózöböl” nyújtotta biztonságba.

Nem sokkal ezek után az események után megjelent egy játék a Karib-tenger térségében, ami emléket állított a kalandos szökésnek. A játéknak számtalan különböző változata bukkant fel, de mindegyik tükrözte a kalózok szabályt és irányítást nem tűrő, anarchikus viselkedését.

A „Cartagena” egy modern változata ennek a legendákon alapuló izgalmas játéknak. Az alapjátékban a játékosok átélik a kalandokkal teli szökést a börtönből a földalatti alagútrendszeren keresztül a partig, ahol várja őket a csónak. A választható játékvariációban a kalózok Tortuga szigetén a dzsungelen keresztül vezető veszélyes útra indulnak. Az izgalommal teli teljes kaland átéléséhez kombinálja a két játékvariációt!

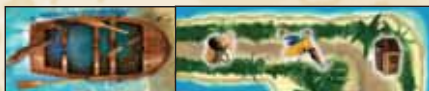
TARTALOM

8 térképtábla (mind a két oldalán nyomtatott), az egyik oldalon a földalatti alagútrendszer egy-egy szakasza látható, a másikon pedig a Tortuga dzsungelén keresztül vezető ösvény részletei láthatóak. Minden térképtáblán 6 különböző szimbólum van.

102 kártya, minden kártyán a már említett hat szimbólum valamelyike található. (17 kártya szimbólumonként, 2 kártya minden szimbólumból sötét hátterű – a „szabad-préda” szabályhoz.)

2 hajótábla, egy épp és egy törött hajó képével
1 börtöntábla
1 kalózöböl-tábla
30 kalóz, 5 színben, színenként 6 darab
8 kincsesládák – a „varázsló” játék-változathoz

törött hajó



102 kártya



kalózöböl

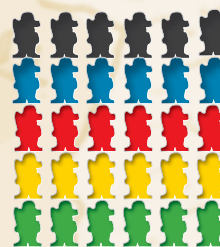
8 térképtábla



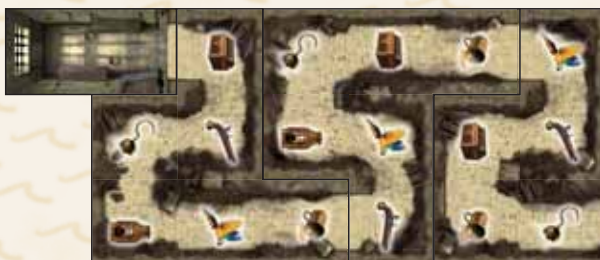
kincsesládák



30 kalóz, 5 színben



börtön



épp hajó



ALAPJÁTÉK - SZÖKÉS A BÖRTÖNBŐL

A célotok a játékban:

A 6 főből álló kalózcsoportokat úgy irányítani a börtönből kiinduló földalatti alagútszerben, hogy minél hamarabb eljussanak a parton várakozó hajóhoz. Akkor, amikor egy játékos mind a hat kalózt feljuttatta a hajóra, az vitorlát bont és kifut a nyílt tengerre. Ekkor a játék véget ér.

Előkészületek:

A 6 térképtáblát az alagútszer oldalukkal felfelé fektessétek tetszés szerinti sorrendbe egymás mellé úgy, hogy azok egy folyamatos földalatti alagutat mintázzanak 36 szimbólummal. Ez a földalatti alagút vezet a börtönből a parton várakozó hajóig. Illesszétek az alagútszer egyik végéhez a börtönt, a másik végéhez pedig az épp hajót. Mindenki válasszon egy színt és vegye el a színében a 6 fős kalózcsoportot, majd állítsa a legénységét a börtönre. Keverjétek meg a kártyákat, majd osszátok minden játékos kezébe hat lefordított lapot. A maradék lapokból alakítsatok ki egy lefordított húzópaklit.

A játék menete:

Válasszatok egy kezdőjátékost, őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültek sorra. **A soron lévő játékos maximum 3 akciót hajthat végre, az alábbiakat bármilyen sorrendben kombinálva. Akciói során léphet egy kalózával maximum 3szor, vagy 3 különböző kalózt léptethet:**

- **Kijátszik egy lapot, majd a lapnak megfelelően léptet egy saját kalózt. (1. és a 2. példában az A, C és F lépéseket)**

A kijátszott lapot felfordítva kell letenni a húzópakli mellé kialakított lerakópaklira. A lapot kijátszó játékos egy tetszése szerinti saját színű kalózt a következő olyan szabad mezőre (amelyiken nem áll másik kalóz) lépteti, amelyiknek a szimbóluma megegyezik a kijátszott kártya szimbólumával. Abban az esetben, ha a kalóz előtt nincsen olyan szabad mező, amelyiknek a szimbóluma megegyezik a kijátszott kártya szimbólumával, a játékos a kalózfiguráját végigviheti az alagúthálózaton és az alagút végén álló hajóra állíthatja.

- **Visszafelé lép egy saját kalózzal és felhúzz 1, vagy 2 kártyát. (Lásd az 1. és a 2. példában a B,D és E lépéseket)**

A soron lévő játékos egy tetszése szerinti saját színű kalózt visszalépteti egy olyan mezőre, amelyiken egy vagy maximum két kalóz áll – az ott álló kalózok színe nem számít –. A visszalépés során át kell ugrani az üres mezőket és azokat a mezőket, amelyeken már 3 kalóz áll. Egy mezőn maximum 3 kalóz állhat. Ha a játékos kalóza a visszafelé lépés közben először olyan mezőt ér el, ahol egy kalóz áll, akkor a lépése véget ért, a kalóznak meg kell állnia és a játékos 1 lapot húzhat a húzópakliból. Ha a játékos kalóza a visszalépés közben először egy olyan mezőt ér el, amelyiken két kalóz áll, akkor a lépése véget ért, a kalóznak meg kell állnia és a játékos 2 lapot húzhat a húzópakliból. Egy éppen felhúzott kártyát a játékos egy későbbi akcióban, még a lépésén belül azonnal kijátszhat.

Megjegyzés: Egy játékos kalóza a visszaléptetése közben nem ugorhat át olyan mezőt, amelyiken 1 kalóz áll azért, hogy olyan mezőre érkezzen, amelyiken 2 kalóz áll.

Ha egy játékosnak elfogytak a kezéből a lapok, akkor kihagyhatja a lépését, és helyette húzhat egy kártyát a húzópakliból. A játékot a következő játékos folytatja.

A játék vége:

A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként juttatja 6-fős kalózcsoportját a csónak fedélzetére.

Ez a játékos azonnal felszedi a horgonyt és elhajózik Cartagena partjától, sorsára hagyva a többiek legénységét.



1. Példa

A **zöld** játékos első akciójaként kijátszik egy kártyát rum szimbólummal **(A)**, amiért egyik kalózát a 7-es mezőről a 21-es mezőre lépteti. Lépése közben átugorja a 11-es és a 15-ös rummezőket, mert azok foglaltak. Második akciójaként visszalépteti a kalózát a 21-es mezőről a 19-es mezőre **(B)**, amiért 2 kártyát húz fel a húzópakliból. A harmadik akciója pedig az, hogy kijátszik egy kártyát kampókéz szimbólummal **(C)**, amiért a kalózát a börtönmezőről a 28-as mezőre lépteti. Lépése közben átugorja a foglalt kampókéz-mezőket: 1, 9, 14 és 24. Lépése végére az összes kampókéz-mező foglalt lett. Tehát, az a játékos, aki most kampókéz-kártyát játszik ki, egyik kalózát azonnal a hajóra léptetheti.



2. Példa

A **piros** játékos első akciójaként visszalépteti egyik kalózát a 11-es mezőről a 9-es mezőre **(D)**, amiért 2 kártyát húz fel a húzópakliból. Második akciójaként visszalépteti egyik kalózát a hajóról a 36-os mezőre **(E)**, amiért 1 kártyát húz fel a húzópakliból. A harmadik akciója pedig az, hogy kijátszik egy kártyát lámpás szimbólummal **(F)**, amiért a kalózát a 13-as mezőről a hajóra lépteti.

JÁTÉKLEHETŐSÉGEK ÉS VARIÁCIÓK

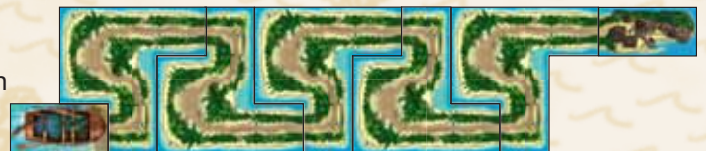
A játékosok az alapjátékhoz tartozó játéklehetségek alkalmazásával befolyásolhatják a játékidőt és a játék komplexitását. Minden lehetőséget és variációt tetszésük szerint kombinálhatnak, de ennek a részleteit a játék megkezdése előtt tisztázniuk kell maguk között.

RÖVIDEBB VAGY HOSSZABB JÁTÉKIDŐ

A játékidő a játékban használt térképtáblák darabszámától függ. Minél több térképtáblát használnak a játékban, annál hosszabb ideig tart a játék. A játékidő lerövidítéséhez **4 térképtábla**, a játékidő meghosszabbításához pedig **7 vagy 8 térképtábla** használatát javasoljuk. A játékosok lecsökkenthetik a legénységüket alkotó kalózok számát 6-ról **4 vagy 5 kalózra**.

TORTUGÁN A DZSUNGELÉN KERESZTÜL

A kalózok hajója zátonyra futott Tortuga partjainál. A bátor kalózoknak keresztül kell vágniuk a dzsungelen azért, hogy elérjék a biztonságot nyújtó Kalózöblöt. A játékhoz a térképtáblák azon oldalát kell használni, amelyiken a Tortuga dzsungelén keresztül vezető ösvény részletei láthatóak. A kalózok a törött csónaktól indulnak el az ösvényen, útjuk a dzsungelen keresztül a Kalózöblig vezet.



AZ IZGALMAKKAL TELI TELJES KALAND

A teljes kaland átéléséhez (Menekülés a börtönből a parton várakozó hajóig, illetve Tortuga dzsungelén keresztül a Kalózöböl) fektessetek egymás alá 3 térképtáblát az alagútrendszer oldalukkal felfelé, és fektessetek 3 térképtáblát a Tortuga dzsungelén keresztül vezető ösvénnyel felfelé. Az alagútrendszer elejéhez a börtönt kell tenni, a végéhez pedig az épp hajót. A dzsungelen keresztül vezető ösvény végére kell tenni a Kalózöblöt.

A játékosoknak el kell juttatniuk a kalózlegénységüket a börtönből a hajóig, amivel azután elhajózhatnak Tortuga partjaihoz, ahol a dzsungelen keresztül el kell jutniuk a Kalózöböl.

Az ábrán mindegyik kaland 3 térképtáblából áll, de a játékosok kialakíthatják mindkét kaland útját 4 térképtáblából is.

A teljes kaland során a következő szabályokat kell betartani a hajózásakor (a hajó mozgásakor):

- A soron lévő játékos választhatja egy akciójának a „Hajózás” akciót. Ez lesz az egyik akció, a játékos lépése során rendelkezésére álló 3 akció közül, amelyikhez nem kell kijátszania kártyát a kezéből. (Kivétel: a „Hajókapitány” szabályok)
- Ha a hajó Cartagena partjánál áll, akkor a játékos a lépésében áthajózhat vele Tortugára, ha legalább egy kalóza van a hajón.
- Ha a hajó Tortuga partjánál áll, akkor a játékos a lépésében visszahajózhat vele Cartagena szigetéhez, de csak akkor, ha legalább egy kalóza áll a földalatti alagútrendszerben.
- A hajón maximum 3 darab azonos színű kalóz lehet egyszerre.
- Azután, hogy a hajó megérkezett Tortugához, a „**Kijátszik egy lapot, majd a lapnak megfelelően léptet egy saját kalózt.**” akciót kell választani azért, hogy a kalózok a hajóról a partra léphessenek.
- Akkor, amikor a hajó visszahajózik Cartagenához, és a fedélzetén kalózok vannak, akkor minden kalóz a helyén marad és visszahajózik a hajóval.
- A hajókapitány szabályok: Akkor, amikor egy játékos lépése kezdetekor az ő színében áll a legtöbb kalóz a hajó fedélzetén (egyenlőség esetén is), akkor ez a játékos a hajó kapitánya és hajózhat a hajóval **azelőtt**, hogy a 3 rendelkezésére álló akciót megcsinálná.
- A fenti szabályok betartásával egy játékos egy lépésében a hajót többször is mozgathatja.

MORGAN KAPITÁNY SZABÁLYAI

A „Morgan kapitány szabályi” lehetőséget adnak a játékosoknak arra, hogy feltöltsék a kezükben lévő kártyakészletet. Ez a szabály Morgan kapitányról kapta a nevét, aki a Karib térségben hajózott és ismert volt arany szívérről.

Az alapjátékban megismert szabály szerint „**Visszafelé lép egy saját kalózzal és felhúz 1 vagy 2 kártyát.**” juthatnak újabb kártyákhoz a játékosok. Ezzel a szabálymódosítással azonban a játékosok önzetlenül juthatnak kártyákhoz: „**Előre lép egy ellenséges kalózzal és felhúz 1, vagy 2 kártyát.**”

A játék menete:

A soron lévő játékos egy tetszése szerinti idegen színű kalózt előreléptet egy olyan mezőre, amelyiken egy vagy maximum két kalóz áll. A kalózok számának megfelelően 1 vagy 2 lapot húz a húzópakliból. Az előreléptetés során át kell ugrani az üres mezőket és azokat a mezőket, amelyeken már 3 kalóz áll. Abban az esetben, ha már nincsen az úton az előreléptetéshez megfelelő mező, a kalózt a jelenettől függően vagy a hajóra, vagy pedig a Kalózöbölre kell léptetni. A játékos ilyen esetben 2 lapot húzhat a pakliból.

Ha a hajó Cartagena és Tortuga között áll és már áll rajta a kiválasztott kalóz színében 3 kalóz, akkor a kalóz nem állítható a hajóra.

A játékosok dönthetnek arról, hogy milyen módon szeretnék feltölteni a kezükben a lapokat. A különböző lehetőségeket akár kombinálhatják is: például a klasszikus szabályok szerint Cartagena földalatti alagútjában és a Morgan szabályok szerint Tortuga ösvényén. Vagy akár mindegyik úton mindegyik szabály tetszés szerinti használatával.

A következő példában a teljes kalandot játsszuk Morgan szabályaival.

1. Példa A piros játékos kihasználja kapitányi előnyeit és áthajózik Tortugára (a) mielőtt kihasználja a rendelkezésére álló 3 akciót. Tortugánál használja ki első akcióját, ami során előrelépteti a sárga kalózt a 19-es mezőre (b), amiért 2 kártyát húz a húzópakliból. Második akciójaként visszahajózik Cartagena partjához (c), ahol a harmadik akciója szerint kijátszik egy kampókéz-kártyát, amiért kalóztát a 7-es mezőről a hajóra lépteti (d).



2. Példa: A zöld játékos első akciójaként kijátszik egy kártyát rum szimbólummal (e), amiért egyik kalóztát a börtönből a hajóra lépteti. Lépése közben átugorja a 6, 12 és 16-os rummezőket, mert azok foglaltak. Második akciójaként előrelépteti a sárga kalózt a 36-os mezőről a Kalózbölcbe, amiért 2 kártyát (f) húz fel a húzópakliból. A harmadik akciója pedig az, hogy előrelépteti a kék kalózt a 7-es mezőről a 10-es mezőre, amiért 2 kártyát (g) húz fel a húzópakliból.



A SZABADPRÉDA SZABÁLYOK

A „szabadpréda szabályok” szerint egyik játékos kezében sem lehet egyszerre több, mint 7 kártya. De a kalózkodok ismertek arról, hogy nem szeretik a szabályokat és a korlátozásokat. Ezek alapján a játékosok annyi kártyát gyűjthetnek a kezükbe, amennyit akarnak, míg rajta nem kapják őket a többlet lapokkal.

Ha egy játékos a lépésében sötét hátteres kártyát játszik ki, akkor a játékosársainak addig kell lapot eldobniuk a kezükből, míg 7 lap marad a kezükben. Minden játékos maga dönti el, hogy melyek azok a lapok, amiket eldob és melyek azok, amelyeket megtart. A sötét hátteres lapot kijátszó játékosnak nem kell egy lapot sem eldobnia.

A szabadpréda szabályokat a játékosok bármelyik játékvariációban alkalmazhatják, ha abban előre megegyeznek.



A VARÁZSLÓ

A Karib térség leghíresebb varázslója a kalózkodok segítségére siet, és mágikus erővel ruházza fel őket. Ettől a kártyákon lévő mind a 6 szimbólum különleges hatásokkal rendelkezik. Amikor a soron lévő játékos kijátszik egy kártyát, a következő lehetőségek közül választhat:

- A kalózsait az alapszabályokban megismertek szerint mozgatja.
- Kihasználja a kártya speciális hatását. Ha ezt választja, akkor a kártya kijátszása közben be kell mondania a következő varázsigét: „Elvarázsolva!”.

Figyelem: Ha egy játékos elfelejti kimondani a varázsigét a kártya kijátszása közben, akkor nem használhatja a kártya különleges hatását, és a kalózával az alapszabályok szerint kell lépnie.



A varázsló játékvariációhoz szükség van a 8 kincses ládára. A kincses ládákat lefordítva össze kell keverni és rá kell fektetni a térképtáblák kincsesláda mezőire. (Az esetlegesen megmaradt kincses ládákat félre kell tenni.)

A varázsige által kiváltott hatást a kijátszott kártya határozza meg:



Pisztoly: A lapot kijátszó játékos megnézheti egyik játékosára lapjait, és elvehet közülük egyet. A játékosára azonnal húzhat egy újabb lapot a húzópakliból.



Rum: Mindenki a vendégen! A lapot kijátszó játékos felhúzza a húzópakliról annyi lapot, ahány játékos vesz részt a játékban és még plusz egy lapot. A felhúzott lapokat megnézi, majd kiválaszt két lapot, amiket megtart. A maradékot szétosztja a játékosai között.



Lámpás: A lapot kijátszó játékos felhúzza a húzópakliról 4 lapot, a felhúzott lapokat megnézi, majd kiválaszt egy lapot, amit megtart. A maradék lapokat a húzópaklira teszi.




Papagáj: A lapot kijátszó játékos 2 papagáj szimbólumos kártyát jokerként használhat. Ez a két kártya ebben az esetben bármelyik szimbólumot helyettesíti és csak 1 akciónak számít a lehetséges 3 akcióból.



Kampókéz: A soron lévő játékos egy kampókéz-kártyát egy másik kártyával együtt játssza ki. Ez a két kártya ebben az esetben 2 akciónak számít a lehetséges 3 akcióból. A másodikként kijátszott kártya szimbólumának megfelelően ugyanarra a mezőre 2 kalózt léptethet. A másodikként kijátszott kártya lehet akár kampókéz-kártya is.



Kincsesláda: Ha egy játékos kalózával kincsesláda szimbólumra lép, akkor lépésében kinyithatja (felfordíthatja) a kincses ládát, ha kijátszik egy újabb kincsesláda kártyát. A 8 kincsesláda lapkából 6 engedélyt ad a játékosnak arra, hogy 1-3 kártya között lapokat húzzon a húzópakliból. Egy kincsesláda üres, egy ládában pedig egy kígyó lapul.  Ha a játékos azt a kincses ládát fordította fel, amelyben kígyó lapul, akkor a kalózával vissza kell lépnie a következő szabad rum szimbólumos mezőre. Ha nincsen szabad rum szimbólumos mező, akkor a játékos a kalózával az út elejére állítja. A 8 kincsesláda lapkát lefordítva össze kell keverni, és le kell tenni azokat a kincses ládamezőkre. A kinyitott kincses ládákat le kell venni a játéktábláról. Ha a játékosok kevesebb, mint 8 térképtáblával játszanak, akkor előfordulhat, hogy a kígyós kincsesláda nem kerül játékba.



A **piros** játékos bmondja a varázsige „Elvarázsolva!” és kijátszik egy kampókéz-kártyát egy lámpás kártyával. A játékos a két piros kalózával a 19-es mezőről a Kalózöbölbe lépteti.



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



Like us on Facebook