

CARTAGENA

von Leo Colovini

NECH SA ÚTEK PODARÍ!

© 2017 studiogiochi

Slovenský preklad: © 2017 Piatnik, Wien

Ilustrácie: Basaglia&Longo

8+
2-5
35'
No. 684999

V tejto hre prežijete veľký útek z pevnosti Cartagena v roku 1672. Legenda hovorí, že piráti unikli podzemnou chodbou, ktorá ich dovedla až na pobrežie. Na pláži už čakala pirátska loď, na ktorej sa doplavili na ostrov Tortuga. Tam ale museli ešte prejsť tajnou cestou cez hustú džunglu, než sa bezpečne dostali do zátoky.

Po niekoľkých rokoch sa stala hra oslavujúca známy únik z väzenia veľmi populárnou v zátokách karibských pirátov. V priebehu krátkej doby sa objavilo množstvo variantov korenených správnu dávkou anarchického ducha, ktorý vždy pirátov vystihoval.

Táto „Cartagena“ je modernou verziou dávnej hry. Základná hra popisuje len prvú časť úniku z pevnosti na pláž do čakajúcej pirátskej lode. Hráči si môžu zvoliť možnosť vyskúšať aj pokračovanie úniku cez Tortugu, alebo si prežiť celý príbeh naraz.

HRA OBSAHUJE

8 dielov herného plánu potlačených z obidvoch strán. Jedna strana symbolizuje podzemnú chodbu a druhá cestu na ostrove. Každý diel obsahuje postupnosť 6 symbolov
102 kariet. Každá karta zobrazuje jeden zo 6 symbolov (z každého

102 kariet. Každá karta zobrazuje jeden zo 6 symbolov (z každého je ich 17). Dve karty z každého symbolu majú tmavé pozadie (viď. nižšie)

2 diely lode – jeden znázorňuje loď v dobrom stave, druhý z polovice zatopenú
1 diel väzenia
1 diel pirátskej zátoky
30 pirátov v 5 farbách (6 z každej z farieb)
8 žetónov truhlíc využiteľných vo variante „Karibská čarodejníca“

diel lode z polovice zatopenej



balíček 102 kariet

8 dielov hracieho plánu

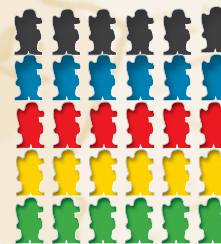


diel pirátskej zátoky

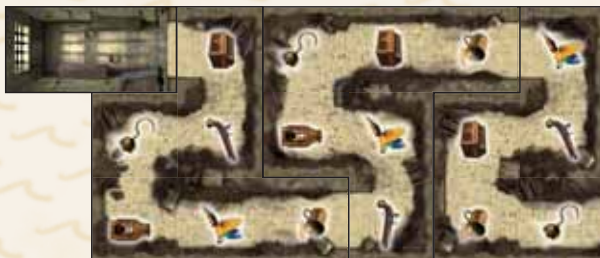
8 žetónov truhlíc s pokladom



30 pirátov



diel väzenie



diel lode v dobrom stave



ZÁKLADNÁ HRA: ÚNIK

CIEĽ HRY

Každý hráč vedie skupinu 6 pirátov a snaží sa ich všetkých dostať kľukatou podzemnou chodbou na pláž, kde na nich už čaká loď. Akonáhle sa niekomu podarí nalodiť všetkých 6 svojich pirátov, loď odpláva preč a hra končí.

PRÍPRAVA

Umiestnite 6 z 8 dielov tak, aby na seba nadväzovali a tvorili chodbu obsahujúcu celkom 36 symbolov. Tieto diely tvoria chodbu, ktorou musia piráti prejsť, aby sa dostali do lode na pláži. Na jeden koniec chodby umiestnite diel väzenie a na druhý loď (nepoškodenú). **Každý z 2-5 hráčov si vezme sadu pirátov v jednej farbe** a umiestni ich všetkých na diel väzenie. Zamiešajte balíček kariet a **každému hráčovi rozdajte 6 kariet** obrázkom dole. Zvyšok kariet položte obrázkom dole, budú slúžiť ako ťahací balíček. Hráči držia svoje karty v ruke tak, aby ich ostatní hráči nevideli.

Nepoužitú komponenty vráťte do krabice.

PRIEBEH HRY

Vyberte začínajúceho hráča spôsobom, aký preferujete. Počnúc ním budú potom hráči hrať v smere hodinových ručičiek. Počas svojho ťahu môže každý hráč vykonať 1 až 3 akcie. **Akcie môžete vykonávať v takom poradí a kombinácii, ako vám to na ťahu vyhovuje.**

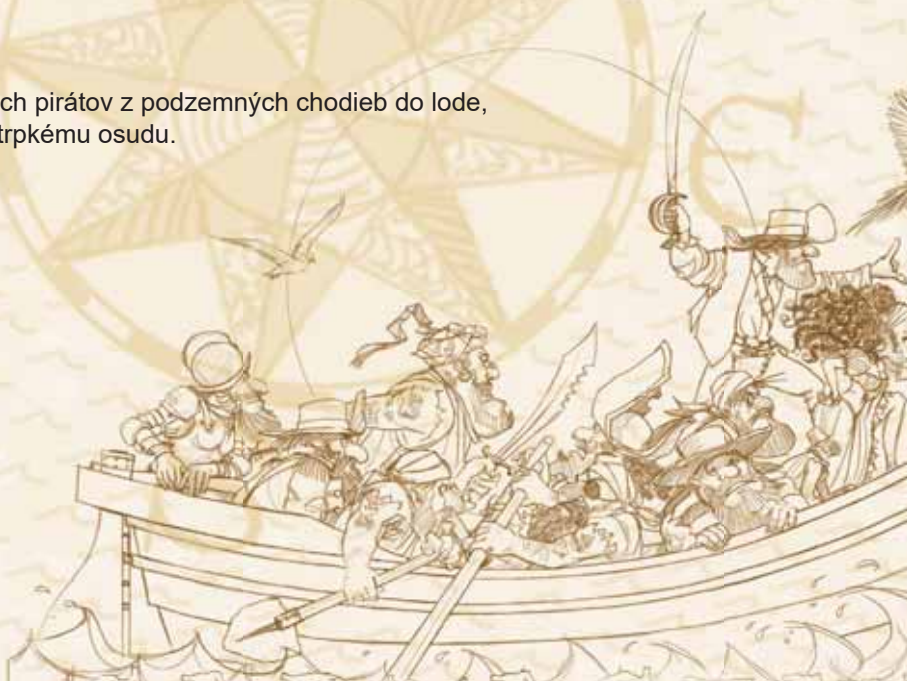
Na jednotlivé akcie môžete použiť rôznych vašich pirátov alebo všetky kroky urobiť len jednou figúrkou. Povolené akcie sú:

- **Zahrajte kartu a posuňte piráta vpred** (viď. príklad 1: príklady pohybu A, C a F). Zahrajte kartu z ruky (na odkladací balíček), vyberte jedného zo svojich pirátov (nezáleží na tom, či sa nachádzate už v chodbe alebo ešte stále vo väzení) a posuňte ich na najbližšie voľné miesto (t. j. nie je obsadené žiadnym pirátom, ani vlastným), ktorého symbol odpovedá symbolu na zahranej karte. Pokiaľ sa medzi pirátom a koncom chodby už nenachádza žiaden taký voľný symbol, potom môžete presunúť piráta von z chodby a naskočiť s ním do lode.
- **Posuňte piráta späť a doberte si jednu alebo dve karty z balíčka** (viď. príklad 2: príklady pohybu B, D a E). Vyberte jedného svojho piráta a posúvajte ho po symboloch späť, dokiaľ nenarazíte na políčko obsadené jedným alebo dvomi pirátmi (môžu byť vaši a/alebo cudzí). Cestou späť preskakujte prázdne políčka a políčka obsadené tromi pirátmi. Pamätajte si, že každé miesto smie byť obsadené maximálne tromi pirátmi. Pokiaľ pirát na ceste späť zastaví na políčku obsadenom práve jedným pirátom, potiahnite si 1 kartu z balíčka. Pokiaľ zastaví na políčku obsadenom dvomi pirátmi, potiahnite si 2 karty. Kartu či karty, ktoré si jednou akciou raz potiahnete, môžete využiť ihneď v ďalšej akcii v tom istom ťahu. **Nesmiete preskočiť políčko obsadené jedným pirátom, aby ste prešli na políčko obsadené dvomi pirátmi a dobrali viac kariet!**

Pokiaľ nemáte žiadne karty, môžete vynechať celý svoj ťah a dobrať si jednu kartu z balíčka.

KONIEC HRY

Ten, kto ako prvý vyvedie všetkých 6 svojich pirátov z podzemných chodieb do lode, víťazí a necháva ostatných napospas ich trpkému osudu.



Príklad 1

Zelený hráč zahrá kartu rumu (A) a posunie svojho piráta z políčka 7 na políčko 21 (preskočí políčka 11 a 15, lebo sú obsadené). Ako druhú akciu vráti svojho piráta späť, z políčka 21 na políčko 19 (B) a potiahne si 2 karty (na políčku 19 boli pred jeho príchodom 2 piráti). Ako poslednú akciu zahrá kartu háku (C) a posunie svojho piráta z väzenia na políčko 28 (preskočil políčka 1, 9, 14 a 24, lebo sú obsadené). Všimnite si, že sú obsadené všetky políčka s hákami. Pokiaľ by niekto zahrál kartu háku, presunul by svojho piráta z väzenia priamo na loď.



Príklad 2

Červený hráč vráti svojho piráta z políčka 11 späť na políčko 9 (D) a potiahne si 2 karty. Potom vráti ďalšieho piráta z lode na políčko 36 (E) a potiahne si 1 kartu. Ako tretiu akciu zahrá kartu lampáš (F) a premiestni svojho piráta z políčka 13 na loď.

PRISPÔSOBENIE PRAVIDIEL

Okrem hrania základnej verzie môžete hrať rôzne varianty hry a prispôbiť ju potrebám hráčov – vybrať, ktorú časť príbehu si zahráte, zvoliť parametre, ktoré môžu ovplyvniť dĺžku a obtiažnosť hry. Možnosti tu prezentované môžete rôzne kombinovať podľa prania hráčov, len je potrebné si pravidlá ujasniť ešte pred začiatkom hry.

KRATŠIA/DLHŠIA HRA

Bez ohľadu na to, akú časť príbehu sa rozhodnete hrať, môžete určiť, z kolkých dielov si herný plán zostavíte. Čím viac dielov použijete, tým bude hra dlhšia. Odporúčame použiť 5-6 dielov. Pokiaľ chcete kratšiu hru, potom použite 4 diely. Naopak, pre dlhšiu hru použite 7-8 dielov.

Bez ohľadu na to, akú časť príbehu hráte, môžete hru zahrať so 4-5 pirátmi na hráča namiesto 6.

TORTUGA

Na zostavenie cesty použite diely otočené vyobrazením džungle hore. Piráti sa pohybujú zo zatopenej lode do pirátskej zátoky.



KOMPLETNÝ ÚNIK

Pokiaľ budete chcieť skúsiť zahráť príbeh úniku vcelku, použite 3 či viac dielov herného plánu na zostavenie podzemnej chodby a 3 či viac dielov na zostavenie cesty džungľou. Na začiatok podzemnej chodby dajte diel väzenie a na jej koniec diel lode (nepoškodenej). Na koniec cesty džungľou dajte diel pirátskej zátoky. Medzi loďou a pobrežím Tortugy nechajte priestor, aby bolo vidieť, pri akom brehu sa loď nachádza.

Hráči pri hre musia dostať svojich pirátov do lode, následne preplávať k ostrovu a potom prejsť džungľou do zátoky. Zobrazený príklad využíva 3 diely herného plánu na každú časť cesty, ale je možné využiť dielov viac, pokiaľ budete chcieť.

Verzia využíva pravidlá základnej hry a doplnia pravidlá pre pohyb lode:

- Vo svojom ťahu môžete za podmienok uvedených ďalej využiť navyše akciu **“plavba loďou”**. V takom prípade využite jednu svoju akciu (okrem kapitána, viď. nižšie) a premiestnite loď medzi brehy.
- Pokiaľ kotví loď pri brehu Cartageny, smiete ju premiestniť k Tortuge len vtedy, keď máte na palube aspoň jedného piráta.
- Pokiaľ kotví loď pri brehu Tortugy, smiete ju premiestniť ku Cartagene len v prípade, že máte v podzemnej chodbe aspoň jedného piráta.
- Na lodi môžu byť z každej farby maximálne traja piráti.
- Akonáhle s loďou pristanete pri brehu Tortugy, vykonajte akciu **„zahrajte kartu a posuňte piráta vpred”**, aby ste pirátov vylodili.
- Keď loď premiestňujete späť do Cartageny, všetci piráti, ktorí na nej dosiaľ sú, na nej zostanú a plavia sa späť.
- **Špeciálne pravidlo pre kapitána:** pokiaľ máte **na začiatku svojho ťahu** najviac pirátov na lodi, alebo ste jedným z tých, kto ich má najviac, stávate sa kapitánom a môžete ešte **pred vykonaním svojich troch akcií** raz pohnúť loďou (za podmienok uvedených vyššie). Nespotrebuje tým žiadnu svoju akciu.
- Pokiaľ splňate podmienky uvedené vyššie, môžete pohnúť loďou aj viackrát vo svojom ťahu.



MORGAN

Morgan je nový spôsob dopĺňania kariet pomenovaných po svojom objaviteľovi, pirátovi Morganovi. Morgan bol známy po celom Karibiku ako férový muž so zlatým srdcom, ktorý ochotne pomáha priateľom. V základnej hre využite pre získanie kariet pohyb svojho piráta späť. Niektorí však môžu radšej zvoliť ľudomilnejší prístup: „posuňte piráta iného hráča vpred a doberte si jednu alebo dve karty“. Tento prvok hry výrazne mení, teda aj skúsení hráči sú nútení vymýšľať novú stratégiu.

AKO TO FUNGUJE

Zvolíte piráta niektorého zo spoluhráčov a posuniete ho dopredu na najbližšie políčko, na ktorom sa nachádza jeden alebo dvaja piráti. Pritom preskakujete prázdne políčka a políčka s tromi pirátmi. Pokiaľ sa na dosiahnutom políčku nachádza jeden pirát, potiahnete si jednu kartu, pokiaľ dva, potiahnete si dve karty. Pokiaľ také políčko neexistuje, presuniete piráta buď do lode, alebo do zátoky (podľa toho, v akej časti úniku sa nachádza).

V prípade, že spoluhráčovho piráta takto dostanete do lode alebo do zátoky, potiahnete si dve karty bez ohľadu na to, koľko pirátov sa na cieľovom mieste nachádza.

Pokiaľ hráte variant celého úniku a mali by ste posunúť spoluhráčovho piráta do lode, kde sú už traja piráti jeho farby, potom taký pohyb vykonať nesmiete.

Pred začiatkom hry sa dohodnite, aký spôsob získavania kariet budete využívať. Je možné hrať napríklad únik podzemnou chodbou s klasickými pravidlami a cestu po ostrove Morganovým spôsobom. Rovnako tak môžete využiť obidve možnosti v obidvoch častiach cesty a rôzne ich kombinovať.

V príkladoch hry „Kompletný únik“ nižšie je využitý Morganov spôsob:

Príklad 1: Červený hráč využije svoje právo kapitána, aby preplával loďou k Tortuge (a), bez toho aby použil svoju štandardnú akciu. Na ostrove červený hráč posunie žltého piráta z lode na políčko 19 (b), čím získa dve karty. Následne ako druhú akciu prepláva loďou späť do Cartageny (c) a zahrá kartu háku, čím posunie svojho piráta z políčka 7 priamo na loď (d).



Príklad 2: Zelený hráč zahrá kartu rumu a posunie svojho piráta z väzenia na loď (e) (preskočí políčka 6, 12 a 16, ktoré sú obsadené). Následne posunie na Tortuge žltého piráta z políčka 35 do zátoky (f). Vďaka tomu potiahne dve karty. Ďalšie dve karty potom získa za posun modrého piráta z políčka 7 na políčko 10 (g).

ZÁŠKODNÍCI

Pri využití pravidiel Záškodníkov môžu hráči držať v ruke maximálne 7 kariet. Keďže sú piráti spravidla skutoční záškodníci, nemajú pravidlá príliš v láske. V priebehu hry teda môžete zhromažďovať ľubovoľný počet kariet, dokiaľ vás niekto nechytí pri čine!

Kedykoľvek niekto z hráčov zahrá kartu s tmavým pozadím, všetci okrem neho musia zahodiť karty, ktoré majú nad počet 7 povolených. Každý hráč si sám zvolí, aké karty odhodí.

Toto pravidlo môžete využiť nezávisle na tom, akú časť úniku s koľkými dielmi hernej plochy či počtom pirátov hráte.

Odporúčanie: toto pravidlo využijete, keď hráte Morganov spôsob získavania kariet.



KARIBSKÁ ČARODEJNICA

Karibská čarodejnica je poslednou verziou tejto hry. Obávaná karibská čarodejnica sa rozhodla pomáhať pirátom a očarovala karty kúzlom voodoo. Každá karta má teda špeciálnu vlastnosť.

Vo svojom ťahu sa pri použití karty môžete rozhodnúť, či

- posuniete svojho piráta bežným spôsobom,
- alebo ju vyložíte so zavolaním: „Karibská čarodejnica!“

Ale pozor! Pokiaľ zabudnete zvolať zaklínadlo, kúzlo sa nepodarí a ste nútení kartu využiť k pohybu svojho piráta bežným spôsobom.

Pri hraní verzie Karibská čarodejnica tiež **využijete 8 truhlíc**. Na začiatku hry ich zamiešajte a umiestnite ich obrázkom dole na každý symbol truhlice na hernej ploche.



Efekt zoslaného kúzla závisí na karte, ktorú zahráte:



Zbraň: pozriete sa na karty zvoleného hráča a vezmete si jednu podľa vašej voľby. Tento hráč si okamžite potiahne novú kartu z balíčka.



Rum: kúpíte každému pitie. Vezmite z balíčka karty v takom počte, koľko je hráčov, plus jednu navyše. Dve z nich si vyberte a nechajte, ostatné rozdeľte po jednej ostatným hráčom.



Lampáš: vezmite z balíčka štyri karty. Jednu z nich si nechajte a zvyšné vráťte vo vami zvolenom poradí na vrch balíčka.



Papagáj: zahráte dve karty papagájov ako žolíka namiesto ľubovoľného iného symbolu (je to brané ako jedna akcia).



Hák: túto kartu zahrajte spoločne s inou kartou z ruky (je to brané ako jedna akcia). Na základe druhej zahranej karty môžete posunúť naraz dvaja piráti stojáci na tom istom políčku, Druhá karta môže byť samozrejme taktiež hák.



Truhlica: Ak sa váš pirát nachádza na žetóne truhlice, môžete ju otvoriť tým, že zahráte kartu truhlice. 6 z 8 truhlíc ponúka poklad v hodnote 1 až 3 kariet. Tie si potiahnite z balíčka. Jedna truhlica je prázdna a v jednej číha had. Otvorené truhlice odstránite z herného plánu. Pokiaľ otvoríte truhlicu s hadom, musíte sa s týmto pirátom vrátiť na najbližšie voľné políčko s rumom, aby sa s jeho pomocou mohol zbaviť zdesenia, ktoré utrpel. Pokiaľ nie je na ceste späť žiadne voľné políčko s rumom, musí sa vrátiť až na začiatok cesty. Potom zamiešajte všetkých 8 truhlíc a opäť ich náhodne rozmiestnite na príslušné pole na herných dieloch. Pokiaľ hráte s menej než 8 dielmi, nemusí sa truhlica s hadom na pláne objaviť.



Červený hráč zvolá „Karibská čarodejnica“ a zahrá kartu háku a lampáša. Hráč následne presunie dvoch červených pirátov do zátoky, na políčko 19.



Pozor! Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Pokiaľ máte k hre „Cartagena“ otázky alebo pripomienky, obráťte sa, prosím, na:
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6 – Vokovice
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Like us on Facebook