

CARTAGENA

FLUGTEN



Vores spil forsøger at genskabe en berømt fangeflugt fra 1672, hvor omkring 30 sørøvere flygtede fra fortet Cartagena, som ellers regnedes for at være flugtsikkert. Det siges, at kort efter denne forbløffende flugt, begyndte sørøverne i Karibien at spille et spil, som hyldede flugten. Man siger også, at en hurtigere, mere chancepræget version blev spillet på Jamaica, samt at en langsommere, mere færdighedsbaseret version blev spillet på øen Tortuga. Det er derfor, man kan spille vores spil på to måder: „Jamaica-måden“, hvor heldet spiller en stor rolle, og „Tortuga-måden“, hvor det først og fremmest kommer an på færdigheder. Som det er forklaret i reglerne, ligger forskellen mellem de to versioner kun i den måde, man tildeler og håndterer kortene på. I alle andre henseender er de to versioner identiske.

Spillet i korte træk

Hver spiller styrer en gruppe på 6 sørøvere og forsøger at få dem alle 6 til at flygte gennem den snørklede, underjordiske gang, som forbinder fortet med havnen, hvor et skib venter. Så snart en spiller har bragt sine 6 sørøvere ombord, vil skibet sejle væk, og spillet er slut.

Indhold

6 spillebrætdele trykt på begge sider. På hver af dem ser man en del af den underjordiske gang, og hver af dem har en forskellig rækkefølge af de følgende 6 symboler: Et dødningehoved, en dolk, en nøgle, en flaske, en trekantet hat.

Et lille bræt, formet som et skib.

Et spil kort med 103 kort; Et af dem viser en pil; alle de andre viser et af de 6 symboler (17 af hvert symbol).

30 sørøvere (brikker) i 5 farver, 6 af hver farve.

Regler med en illustration i farver på et særskilt ark.

Forberedelser

- Saml de 6 spillebrætdele, så de udgør en ubrudt underjordisk gang med 36 rum (symboler); dette kan gøres på tusindvis af forskellige måder.

- Hver spiller modtager et sæt med 6 sørøvere. Alle sørøverne er samlet ved den ene ende af den underjordiske gang, og skibet ligger fortøjet i den anden ende.
- Fjern kortet med pilen fra kortspillet (det bruges kun i Tortuga-versionen)
- Bland kortene og giv hver spiller 6 kort. Her er de to versioner forskellige:

Jamaica-versionen, hvor kortene er skjult (mest held):

Spillerne har deres kort på hånden (skjult for de andre spillere). Resten af kortspillet er placeret med billedsiden nedad på et bord og udgør en pulje, som spillerne kan tage nye kort fra under spillet.

Tortuga-versionen, hvor alle kortene har billedsiden opad (mest færdigheder):

Spillerne lægger deres kort med billedsiden opad på bordet, så alle kan se dem. Fra resten af kortspillet lægges 12 kort op på række med billedsiden opad. Kortet med en pil på placeres under rækken og viser sekvensens retning: Det vil sige den rækkefølge, hvori spillerne kan trække nye kort fra rækken (og ikke fra bunken). Når der ikke er flere kort tilbage i rækken, lægges 12 nye kort ud på række. (Se illustrationen af et Tortuga-spil, mens det spilles).

Sådan spiller man

Spil efter tur i urets retning. Spillet åbnes af den spiller, der mest ligner en sørøver... (det er ikke nødvendigvis en fordel).

Når det er ens tur, foretager man fra 1 til 3 træk. To slags træk er tilladt:

At smide et kort og rykke en sørøver frem eller rykke en sørøver tilbage og trække ét eller to nye kort.

Træk kan foretages i en hvilken som helst rækkefølge og i en hvilken som helst kombination, men der skal foretages mindst ét træk i hver runde.

De to slags træk:

At smide et kort og rykke en sørøver frem:

Læg et kort på bordet (i bunken med afsmid), vælg en af dine sørøvere (enten én, der allerede befinder sig i den underjordiske gang eller én, der venter på at komme derned) og ryk ham frem til den næste ledige plads, som er markeret med det samme symbol som det kort, du lige har smidt (ledig betyder, at det ikke er optaget af en anden sørøver).



Eksempel: Hvis det er Guls tur på billedet, kan han blandt mange muligheder vælge at lægge et dødningshovedkort på bordet og rykke sin sørøver på plads 9 hele vejen frem til 23 (han springer dødningshovedpladserne ved 12 og 17 over, fordi de er optaget af andre sørøvere).

Hvis der ikke er nogen ledig plads med det symbol, du har valgt, foran den sørøver, du vil rykke med, kan du rykke ham helt frem til enden af tunnelen og lade ham gå ombord på skibet.

At rykke en sørøver tilbage og trække ét eller to nye kort:

Vælg en af dine sørøvere og ryk ham tilbage til den første plads, som er optaget af én eller to sørøvere, hvad enten det er dine egne, eller de tilhører en af de andre spillere. Når du rykker tilbage, skal ledige pladser og pladser, der er optaget af tre sørøvere springes over. (Bemærk, at der aldrig må være flere end tre sørøvere på en plads.) Hvis din sørøver, der rykker tilbage, lander på en plads, der er optaget af 1 sørøver, skal du trække 1 kort, og hvis den er optaget af 2 sørøvere, skal du trække 2 kort.

Eksempel: På billedet kan Rød blandt mange andre muligheder vælge at rykke sin sørøver på plads 8 tilbage til 6, som er optaget af 2 pirater og derved vinde retten til at trække to nye kort fra rækken med åbne kort osv. Men vær opmærksom på, at når du rykker tilbage, har du ikke lov til at springe over en plads, der er optaget af én sørøver, for at komme hen til en plads, der er optaget af to. I Jamaica-versionen trækker man kort fra bunken, og i Tortuga-versionen trækker man dem fra rækken med åbne kort. Når der ikke er flere kort i bunken, laver man en ny bunke af kortene i bunken med afsmid.

Sådan slutter spillet

Den første, som får alle sine 6 sørøvere ombord på skibet, vinder spillet. (Han kan vise dette ved at flytte det fyldte skib væk fra fortøjningspladsen...)

Eksempler på spil

Billedet viser et spil, der er i gang, i Tortuga-versionen. Det er Blås tur, og som det uvægerligt vil være i dette spil, har han mange muligheder at vælge imellem (husk, at i hver runde kan hver spiller foretage op til tre træk). Nedenfor er nævnt tre valg, som han kunne overveje i denne situation. De er beregnet på at give dig en forestilling om, hvor mange forskelligheder muligheder spillet giver dig i hver runde.

1. Blå har 4 dolk-kort, og måske beslutter han at smide tre af disse og derved rykke tre af sine sørøvere hurtigt frem. Med det første dolk-kort vil han rykke den blå sørøver, som endnu ikke er kommet ned i tunnelen, frem til plads 7. Med sit andet kort vil han rykke én af de to sørøvere, der står på 6 frem til 15 (han springer over 7, fordi den blev optaget med hans første træk). Og til sidst rykker han med sit tredje kort den anden blå sørøver på

6 hele vejen frem til 24. Det kan være vældigt fristende at spille tre kort med samme symbol og på den måde hurtigt fremrykke 3 mænd på stribe, men for det meste er ikke noget klogt valg. I lige præcis dette tilfælde er der ikke nogen umiddelbar fare, fordi ingen af modspillerne har dolk-kort, så valget kunne se ud til at være ganske godt... Men faktisk er det ikke tilfældet, fordi det andet og tredje kort i rækken på bordet er dolk-kort, og dem kan hans modspillere nu samle op og bruge til at rykke endnu hurtigere frem på den "vej", Blå har åbnet for dem (de 3 dolk-pladser, han har optaget, og som nu kan springes over).

2. Blå kan også vælge at bruge den helt modsatte taktik. I stedet for at bruge sine kort til at rykke sine mænd frem, kunne han nu trække hele 5 kort ved at rykke mænd tilbage. Først ville han rykke sørøveren på plads 17 tilbage til 12 (og trække 1 kort). Derefter ville han rykke sin sørøver på plads 18 tilbage til 17, hvor der i forvejen er to røde sørøvere (og trække 2 kort). Og til sidst ville han rykke den samme sørøver tilbage fra 17 til 12, hvor der nu befinder sig 2 sørøvere, inklusive den blå, som han rykkede tilbage med sit første træk (og han kan nu trække yderligere 2 kort). Når han samler så mange kort, betyder det, at han ikke vil få brug for at "tanke op" lige med det samme. På den anden side vil 3 af hans mænd nu være sakket bagud (de to på plads 6 og ham, der stadig står ved indgangen). De vil nu være i fare for ikke at komme videre.

3. En tredje mulighed, som uden tvivl er bedre end de to foregående, er at afbalancere sit valg og tilpasse det til den faktiske situation på brættet. Først kunne han smide et flaskekort på bordet og dermed rykke sin sørøver på plads 17 hele vejen frem til skibet! (Vejen er åben, fordi alle flaskepladserne foran 17 er optaget). Dernæst kunne han rykke sin sørøver på plads 18 tilbage til 17 (her er der 2 røde sørøvere tilbage efter Blås første træk). Denne korte tilbagerykning har to gode resultater: Han samler 2 nye kort, og samtidig optager han en flaskeplads, hvilket skader hans modspillere. Til sidst kan han smide et dolk-kort og rykke den sørøver, der stadig mangler at komme ind i tunnelen, frem til plads 7.

