

Lépés

Kártya kijátszása és lépés előre

Bármelyik kártyát tegyük le a kezünkéből. Ezután lépünk kalózunkkal (akár azzal amelyik már úton van a földalatti folyosón, akár még kint várakozik) arra a soron következő üres helyre amelyiken a lerakott kártyánkon található szimbólum szerepel.

Példa: a mellékelt színes illusztráción, amennyiben a sárga következik, a számtalan lépés variáció közül léphet egyet a koponya szimbólumú kártya kijátszásával a kilences számmal megjelölt pozícióról egészen a 23 jelű pozícióig, (mivel ez a soron következő üres koponyás hely a folyosón.) Amennyiben nincsen üres hely a kijátszott kártyának megfelelően a lépésre kiválasztott kalóz előtt, úgy az adott kalóz egyenesen kijut az alagútból és beszáll a folyosó végén várakozó csónakba. Ez a kalóz már megmenekült, számára véget ért a játék (természetesen az azonos színű társait meg kell várnia)

Visszalépés a kártyával és egy vagy két új kártya húzása

Válasszuk ki valamelyik már a folyosóban lévő kalózunkat.

Lépünk vele visszafelé (a folyosó bejárata felé) egészen addig, míg találunk olyan mezőt amin vagy egy vagy két kalóz már áll. Jelen esetben mindegy hogy a mezőn saját vagy más kalóz(ok) állnak. Amennyiben a hátrafelé lépés során az első foglalt mezőn három kalóz áll tovább kell lépnünk visszafelé, itt nem állhatunk meg. Egy mezőn maximum három kalóz állhat! Ha a visszafelé lépés során olyan mezőre kerülünk ahol egy kalóz áll, akkor egy új kártyát húzhatunk, amennyiben kettő, akkor két új kártyát.

Példa: a mellékelt illusztráción, a piros játékos a nyolcas számú mezőn lévő játékosával vissza tud lépni a hatos számú mezőre, ahol már áll két játékos. A szabálynak megfelelően két új kártyát húzhat a lefelé fordított pakliból. Fontos szabály azonban, hogy a visszafelé történő lépés során nem lehet azt a mezőt kihagyni, amelyiken csak egy kalóz áll, csak azért hogy olyan mezőre tudjunk lépni amelyiken két kalóz áll.

A Jamaicai-i verzió során az új kártyákat a lefelé fordított pakliból húzzuk, míg a Tortuga során az előre kiterített kártyák közül. Amikor a kiterített kártyák elfogynak új sort kell kirakni a pakliból.

A játék vége Az a játékos, aki elsőnek viszi át a folyosón mind a hat kalózát a csónakig, nyeri meg a játékot.

Példa A mellékelt illusztráció egy Tortuga variációt mutat be. A kék játékos következik. A számtalan lépés lehetőség közül választhat (ne felejtjük el, minden soron következő játékos egy körben háromszor léphet). Jelen esetben három lehetőség közül választhat a kék játékos.

1. Kéknek négy törős kártyája van. Úgy dönt, hogy hármat kijátszik közülük (többet nem is tud, hiszen egy körben csak hármat léphet egyszerre) előre lépve három kalózával. Az első bábuval egy még nem játszó kék kalózt helyezi be a soron következő üres tör szimbólumú mezőre. Ez a hetes mező. A második lépésként a hatos számú mezőn lévő kalózával lép előre a soron következő üres tör mezőre. Ez a 15 mező a folyosón. Utolsó lépésként a másik hatos mezőn lévő kalózával lép a soron következő üres törös mezőre, ami a 24 számú. Azonban három azonos szimbólumú kártyával lépni egyszerre három különböző kalózzal nem egy bölcös dolog, habár meglehetősen látványos. Ebben az esetben nincs közvetlen veszély, mivel a többi játékosnak nincsen tör szimbólumú kártyája. Azonban a veszély fent áll, hogy az ellenfelek kihasználják a kék által lefoglalt törös helyek adta lehetőséget, igyekezve felhúzni a sorban a második és harmadik helyen lévő törős kártyát. A mezők csak az illusztráción vannak számozva.

2. De a kék játékos alkalmazhat egy teljesen másfajta taktikát is. Ahelyett, hogy kártyát játszana ki játékosainak előre mozgatása érdekében, inkább megpróbál a lehető legtöbb kártyát összegyűjteni. Ez esetben 5 darabot. Először a 17 mezőn álló játékosát viszi vissza a 12 mezőre. Ezért egy kártyát húzhat fel. Második lépésként a 18 mezőn álló kalózával lép vissza egyet a 17 mezőre, felhúzza ezért két újabb kártyát. Harmadik és egyben utolsó lépésként az előző kalózzal a 17 mezőről még tovább lép vissza, egészen a 12 mezőig. Itt már áll egy saját és egy zöld kalóz, tehát még két új kártyát húzhat fel. Ilyen sok kártya összegyűjtése lehetőséget ad kéknek, hogy most egy jó darabig haladni tudjon kalózaival (14 darab kártyája van összesen az újakkal együtt). Azonban összes kék kalóz meglehetősen hátra került a mezőnyben.

3. Kék alkalmazhatja az előző taktikák kombinációját is. Elsőnek léphet a 17 mezőn lévő kalózával egészen a csónakig egy üveg kártya kijátszásával. (Az út szabad ez esetben, hiszen minden üveg szimbólumú mező foglalt valamelyik kalóz által) Másodikként visszalép a 18 mezőről a 17 mezőre ahol most az előző lépés eredményeként egy piros és egy kék kalóz áll, tehát játékosunk kalózza "éppen" befér. E rövid lépés több szempontból is rendkívül kedvező. Két új kártyát húzhat kék, és csinál egy megüresedett üveg szimbólumú mezőt is, megakadályozva ezzel a hasonló könnyű eljutást más kalózoknak a csónakig. És végül, de nem utolsó sorban tör kártyát kijátszva a még kint álló kalózt lehet a 7 mezőre egy lépésben eljuttatni.

A játék a 30 kalóz 1672-es híres szökését próbálja meg reprodukálni a bevehetetlennek tartott Cartagena erődjéből. Úgy tartják, hogy nem sokkal ezután a hihetetlen szökés után egy az eseményre épülő játék lett egyre népszerűbb a karibi kalózok között. A gyorsabb, a jobban a szerencsén alapuló variációt Jamaicán játszották, míg a hosszabb, nagyobb taktikai tudást igénylőt Tortuga szigetén. Ennek megfelelően jelen játék is két variációt kínál: a "Jamaicait", mely inkább a szerencsét részesíti előnyben, és a "Tortugait", ahol a tudás játszik nagyobb szerepet.

Ahogy a játék leírásában is szerepel a két variáció között csak a kártyák felhasználása különbözik. Minden más szabály azonos.



A játék lényege

Minden játékosnak 6 kalózat szimbolizáló bábuja van. Mind a 6 kalóznak egy föld alatti folyosón keresztül ki kell szökni az erődből egészen a kikötőig, ahol egy csónak várja a szökevényeket. Ahogy az egyik játékosnak mind a 6 bábuja megmenekül, azaz eljut a csónakig, a játéknak vége.

A játék tartalma

- 6 darab játék tábla mindkét oldalán megnyomva. Mindegyik tábla (mindkét oldalán) a földalatti folyosó egy szeletét szimbolizálja a következő hat szimbólum valamelyikét tartalmazva: koponya, pisztoly, kulcs, üveg, tűr, kalap.
- Csónak
- 103 kártya, melyek közül az egyik egy nyilat ábrázol, míg az összes többi a hat szimbólum valamelyikét (17 darab mindegyikből)
- 30 darab kalóz bábu, 5 féle színben
- Színes játékdemonstráció
- Játékszabály

Előkészületek

- Állítsátok össze a földalatti folyosót úgy, hogy mind a hat szeletet tetszőleges sorrendben egymáshoz illesztve azok egy folyamatos utat adjanak ki. A folyosó összeállítása számtalan variációt kínál, ami növeli a játék élvezetét.
- Minden játékos kap 6 darab egyforma színű kalózt.
- Minden játékos helyezze összes kalóz bábuját a folyosó egyik felére, míg a csónakot a másikra.
- A kártyák közül vegyüek ki a nyilat tartalmazó kártyát (ezt csak a Tortuga variáció alatt használjuk).
- Keverjük meg a kártyákat, majd osszunk minden játékosnak 6 darabot.

A két játék variáció itt különbözik:

• Jamaicai verzió:

Itt a játékosok kezében lévő kártyák rejtve maradnak a többi játékos elől a játék egész menete alatt. A ki nem osztott kártyák egy pakliban

lefelé fordítva fekszenek a játék táblák mellett. A játékosok innen húznak új kártyákat a játék folyamán (lásd később).

• Tortuga verzió:

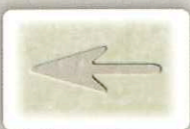
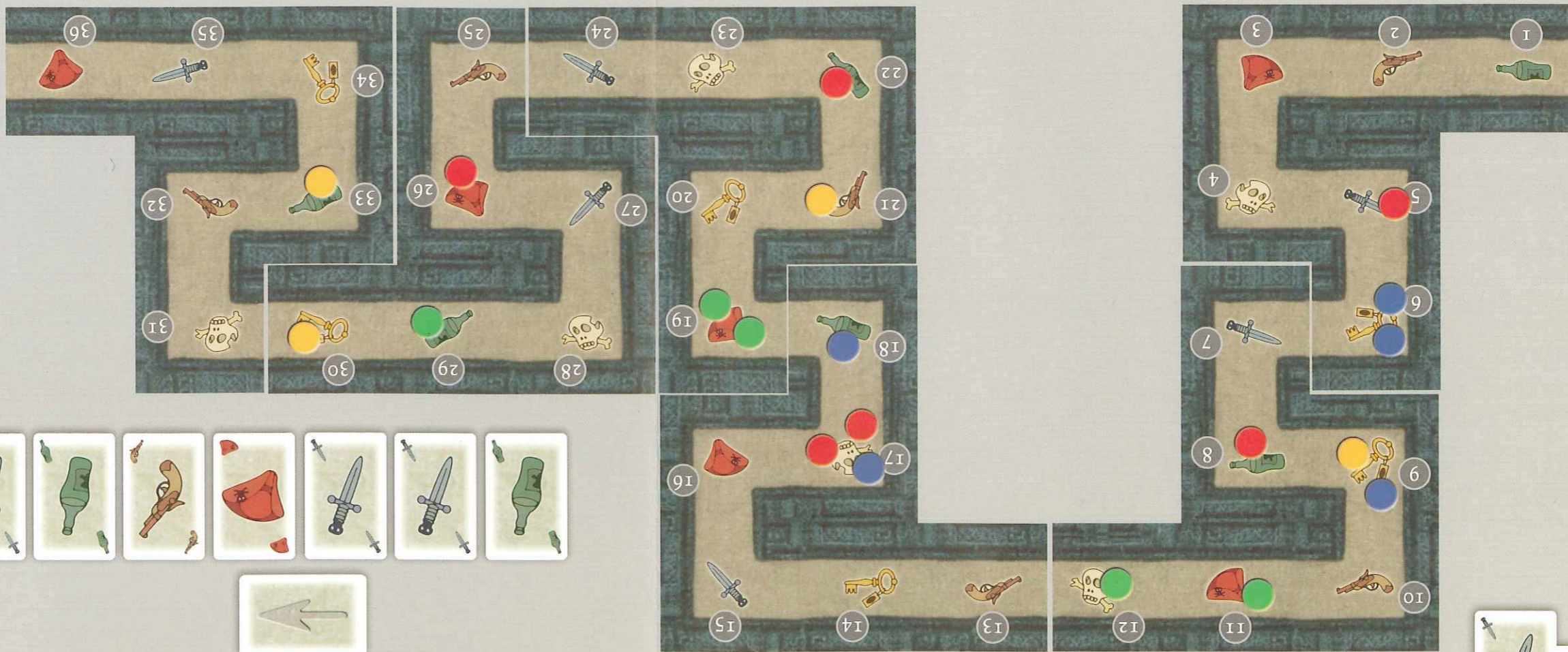
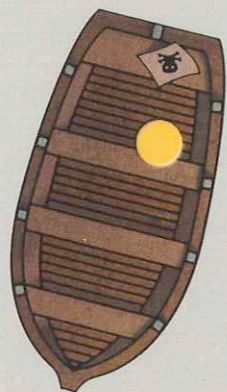
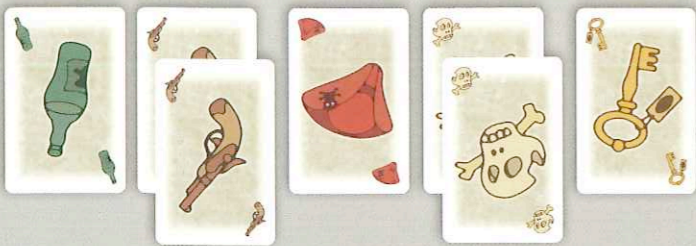
Ebbe a variációban minden játékos kártyája látható a játék egész menete alatt. A játékosok kiterítik kártyáikat láthatóvá téve azokat a többi játékos számára. A ki nem osztott kártyák közül 12 darabot egymás mellé helyezünk a szimbólumokkal felfelé. A nyilat tartalmazó kártya e sor alá kerül jelezve a kártyák felhúzásának irányát (tehát nem a pakliból húznak a játékosok új kártyákat, hanem e kiterített sorból). Amikor a sorból elfogynak a kártyák a pakliból újabb 12 lapot helyezünk ki egymás mellé (lásd a színes játék illusztrációt).

A játék menete

A játékosok az óramutató járásának megfelelően következnek. Az a játékos kezd, aki a leginkább kalóz kinézetű....(nem mindig előny)
Amikor egy játékos sorra kerül három lépést eszközölhet. A lépések alapvetően kétfélek lehetnek:

Kártyát játszik ki és lép a kalózával VAGY

Visszalép a kalózával és egy vagy két új kártyát húz fel
A lépések a két variációnak megfelelően bármilyen sorrendben és kombinációban következhetnek egyszerre háromszor, de lépést kihagyni nem lehet.



CARTAGENA

