

CARTAGENA

di Leo Colovini



Il 1672 viene ricordato come l'anno della grande fuga dalla fortezza di Cartagena. In questa storia quasi leggendaria, si narra che un gruppo di pirati riuscì a fuggire attraverso un passaggio sotterraneo che conduceva alla spiaggia, dove una scialuppa li stava aspettando. Una volta a bordo, i pirati remarono fino all'isola di Tortuga, dove seguirono un sentiero segreto attraverso la giungla e raggiunsero finalmente il loro covo.

Già pochi anni più tardi, un gioco che celebrava la famosa evasione divenne popolare nei covi dei pirati dei Caraibi. In poco tempo molte altre versioni alternative del gioco fiorirono tra le varie ciurme, accresciute da quello spirito anarchico che ha sempre caratterizzato il mondo dei pirati.

Questo "Cartagena" è la moderna versione dell'antico gioco. Il gioco base rievoca solamente la prima parte dell'evasione: la fuga dalla fortezza verso la scialuppa. I giocatori potranno anche scegliere di giocare la seconda parte attraversando l'isola di Tortuga, oppure la storia completa.

CONTENUTO

8 tessere percorso stampate su entrambi i lati. Un lato mostra un passaggio sotterraneo e l'altro mostra il sentiero che attraversa l'isola. Ogni tessera ha una sequenza di 6 simboli.

1 mazzo di 102 carte. Ogni carta mostra uno dei 6 simboli (17 carte per simbolo). Due carte per ogni simbolo presentano uno sfondo più scuro (vedi Regola della Filibusta più avanti).

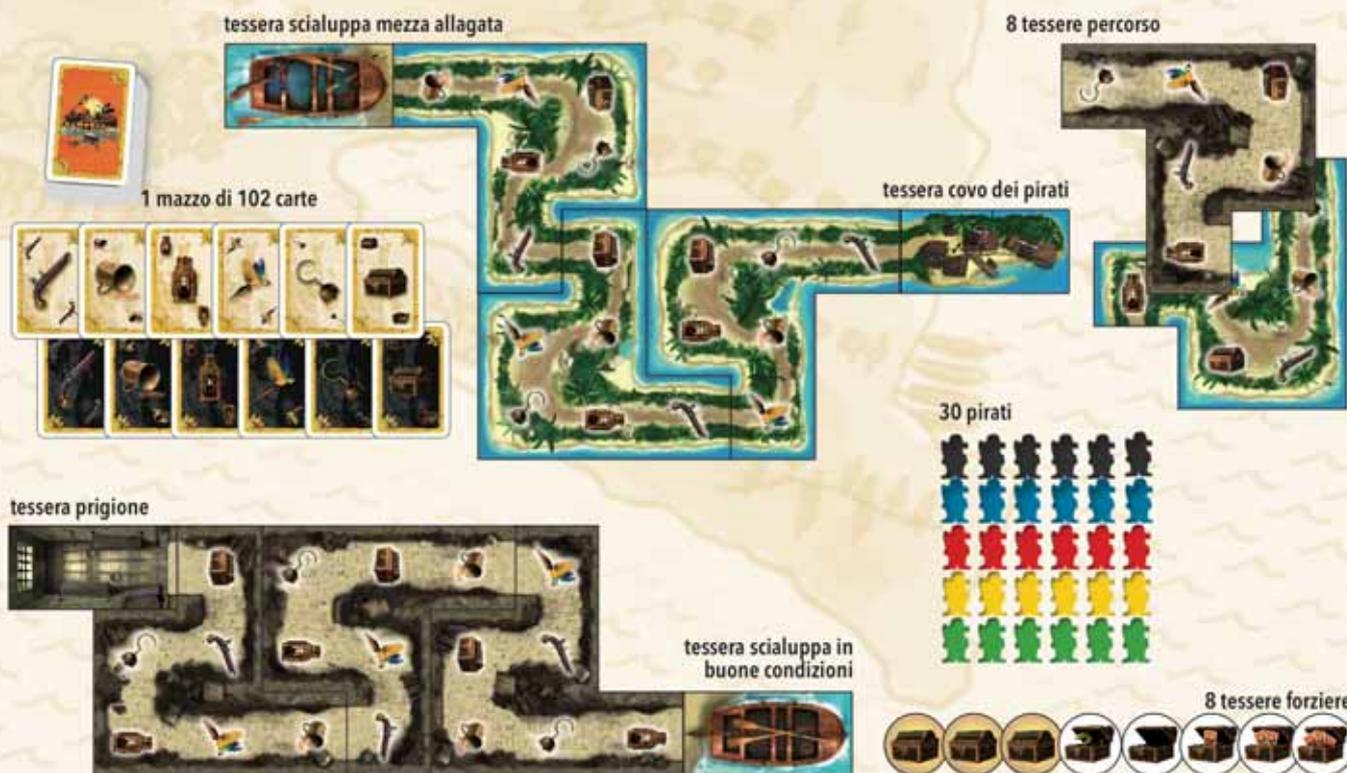
2 tessere scialuppa, una in buone condizioni, l'altra mezza allagata.

1 tessera prigionie.

1 tessera covo dei pirati.

30 pirati, in 5 colori - 6 per colore.

8 tessere forziere (da usare nella versione Black Magic Woman).



IL GIOCO BASE: LA FUGA

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore controlla un gruppo di 6 pirati e il suo obiettivo è farli scappare tutti e 6 attraverso i tortuosi passaggi sotterranei che mettono in comunicazione la fortezza col porto, dove li aspetta una scialuppa. Non appena un giocatore riesce a imbarcare tutti i suoi 6 pirati, la scialuppa salpa e la partita finisce.

PREPARAZIONE

Unite 6 delle 8 tessere percorso sul lato sotterraneo in modo tale da comporre un percorso continuo con 36 simboli. Questo rappresenta il passaggio sotterraneo che i pirati dovranno attraversare per raggiungere la spiaggia e la scialuppa.

Posizionate la tessera prigione su un'estremità del percorso e la tessera scialuppa (quella in buone condizioni) all'altra estremità.

Ogni giocatore riceve un gruppo di 6 pirati dello stesso colore. Questi inizieranno la partita sulla tessera prigione. Dopo aver mescolato le carte, **distribuitene 6 a ogni giocatore**, coperte. I giocatori prenderanno in mano le carte (senza mostrarle agli altri). Posizionate il mazzo coperto al centro del tavolo. I giocatori pescheranno le carte da quest'ultimo durante la partita.

Rimettete tutti i componenti non utilizzati all'interno della scatola.

IL GIOCO

Scegliete chi inizia per primo utilizzando il metodo che preferite. Si gioca a turno in senso orario.

Durante il proprio turno un giocatore deve compiere da 1 a 3 azioni. Le azioni possibili sono:

- **Giocare una carta e fare avanzare un pirata (vedi esempi: azioni A, C e F).**

Il giocatore gioca una carta ponendola sul pozzo degli scarti, sceglie uno qualsiasi dei suoi 6 pirati (sia uno già entrato nel sotterraneo sia uno che ancora deve iniziare la sua fuga) e lo fa avanzare fino alla prima casella libera che riproduce lo stesso simbolo disegnato sulla carta appena giocata (libera significa non occupata da altri pirati). Se non ci sono caselle libere davanti al pirata con il simbolo mostrato sulla carta, il giocatore potrà fare avanzare il pirata fino alla fine del percorso e farlo imbarcare direttamente nella scialuppa.

- **Muovere un pirata all'indietro e pescare una o due nuove carte (vedi esempi: azioni B, D e E).**

Il giocatore sceglie uno dei propri pirati (anche uno già arrivato sulla barca) e lo muove all'indietro fino alla prima casella occupata da uno o da due pirati, a prescindere dal loro colore. Le caselle libere e quelle occupate da 3 pirati vengono ignorate (non possono mai esserci più di tre pirati sulla stessa casella). Se il pirata arriva su una casella occupata da 1 solo pirata, il giocatore pesca 1 sola carta, se occupata da 2 pirati pesca 2 carte. Una carta appena pescata può essere utilizzata anche durante il turno stesso.

NON è consentito saltare una casella occupata da 1 pirata per raggiungerne una occupata da 2.

Nel caso in cui un giocatore non avesse più carte in mano, potrà saltare il suo intero turno e pescare una carta. Le tre azioni possono essere effettuate in qualsiasi ordine e in qualsiasi combinazione il giocatore desidera.

FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore che riesce a portare tutti e 6 i suoi pirati sulla scialuppa, salpa e vince la partita, lasciando indietro gli altri al loro destino crudele.

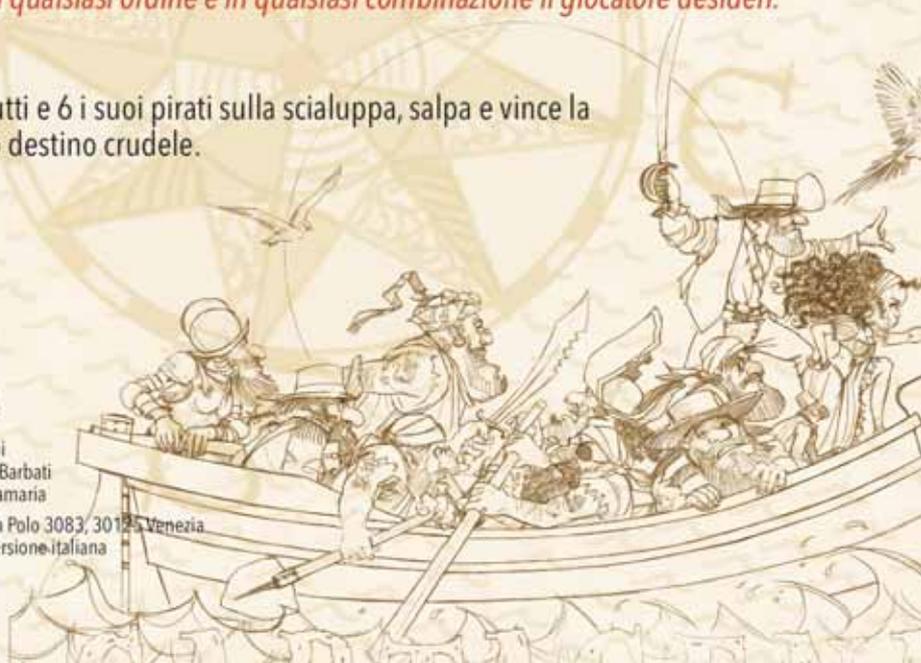
Distribuito in Italia da:

Giochi Uniti

Via S. Anna dei Lombardi 36
80134 Napoli
Tel. +39 08119323393
info@giochiuniti.it
www.giochiuniti.it

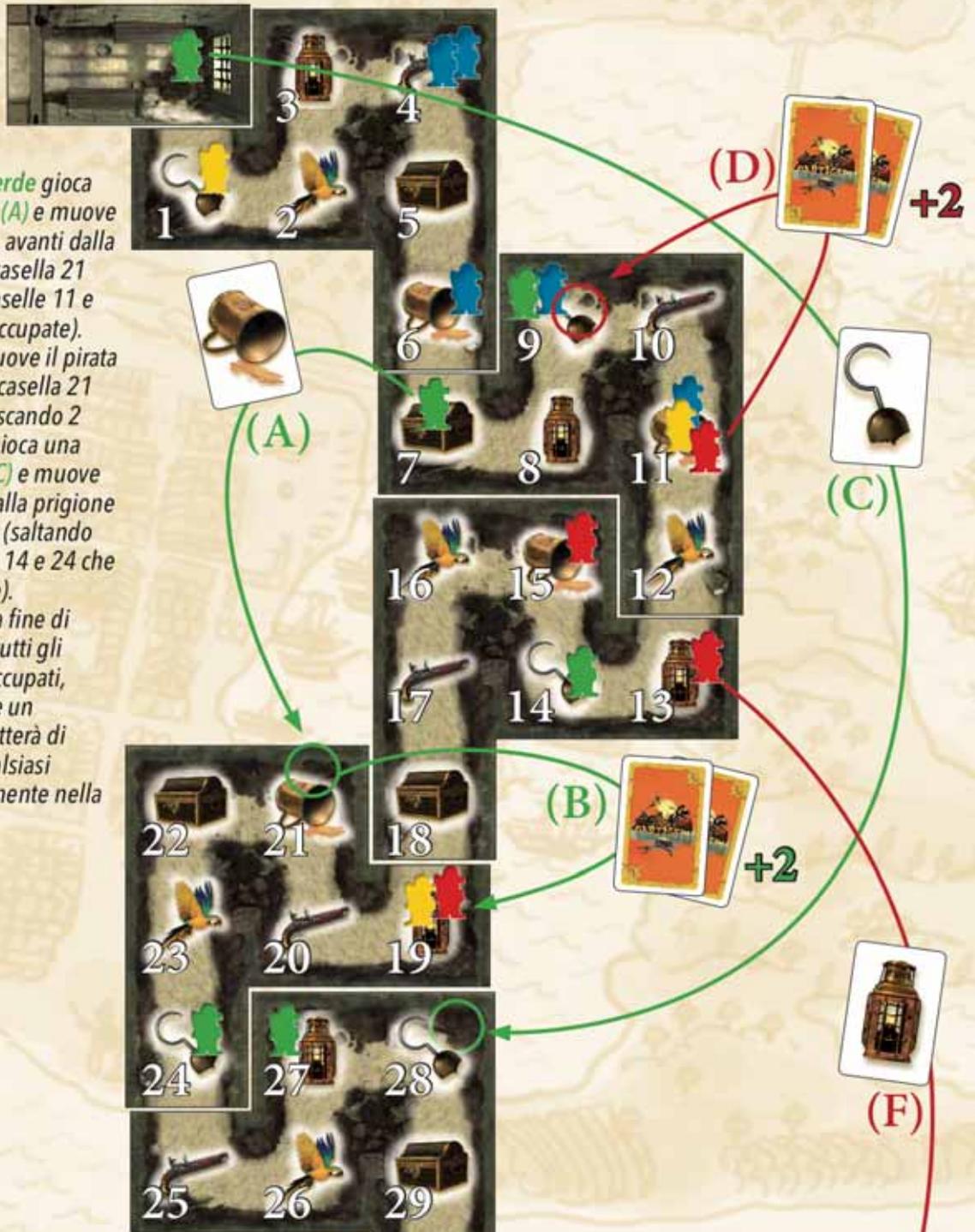
Autore: Leo Colovini
Illustrazioni: Longo/Basaglia
Grafica: Rossana Nardo
Traduzione: Federico Colovini
Adattamento grafico: Mario Barbati
Supervisione: Giuliana Santamaria

© 2017 Studiogiocchi sas, San Polo 3083, 30125 Venezia
© 2017 Giochi Uniti per la versione italiana



ESEMPIO 1

Il **giocatore verde** gioca una carta rum (A) e muove il suo pirata in avanti dalla casella 7 alla casella 21 (saltando le caselle 11 e 15 che sono occupate). Dopodiché muove il pirata indietro dalla casella 21 alla 19 (B), pescando 2 carte. Infine, gioca una carta uncino (C) e muove il suo pirata dalla prigione alla casella 28 (saltando le caselle 1, 9, 14 e 24 che sono occupate). Si noti che alla fine di questo turno tutti gli uncini sono occupati, quindi giocare un uncino permetterà di imbarcare qualsiasi pirata direttamente nella scialuppa.



ESEMPIO 2

Il **giocatore rosso** muove un pirata indietro dalla casella 11 alla 9 (D) e pesca 2 carte. Dopodiché muove indietro un pirata dalla scialuppa alla casella 36 (E) per pescare un'altra carta e poi gioca una lanterna (F) per muovere il pirata dalla casella 13 direttamente alla scialuppa.



VERSIONI PERSONALIZZATE

In aggiunta alla versione base, è possibile personalizzare il gioco, scegliendo quale parte della storia rivivere e selezionando nuovi parametri che possono influenzare sia la lunghezza sia la complessità del gioco. Tutte le versioni qui presentate possono essere combinate tra loro a piacere, ma concordate bene tutte le regole prima di iniziare a giocare!

DURATA DEL GIOCO

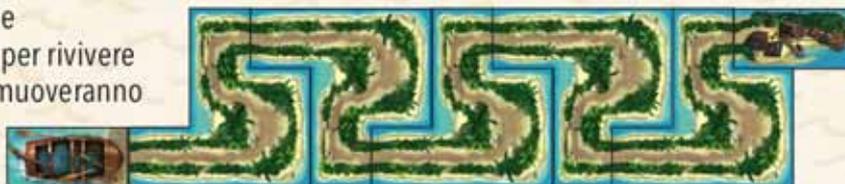
Indipendentemente da quale parte della storia deciderete di rivivere, potrete scegliere anche il numero di tessere percorso da usare. Più tessere utilizzerete, più lunga sarà la partita.

Vi consigliamo di iniziare giocando con 5-6 tessere percorso. Per giocare una partita più veloce, usate 4 tessere; per partite più lunghe, consigliamo di usare 7-8 tessere.

Indipendentemente dalla storia, è anche possibile giocare con 4-5 pirati anziché 6.

NELL'ISOLA DI TORTUGA

Usate il lato delle tessere percorso che rappresenta il sentiero nella giungla per rivivere la seconda parte della storia. I pirati muoveranno dalla scialuppa mezza affondata fino al covo dei pirati.



LA STORIA COMPLETA

Per rivivere la storia completa usate 3 o più tessere percorso sotterraneo per ricreare il passaggio sotterraneo e 3 o più tessere isola per ricreare il sentiero che attraversa Tortuga. Posizionate la tessera prigione all'inizio del passaggio sotterraneo e una scialuppa alla fine. Posizionate la tessera covo dei pirati alla fine del sentiero dell'isola. I pirati dovranno fuggire dalla prigione e raggiungere la scialuppa, attraversare in barca il mare fino all'isola di Tortuga, proseguire la fuga attraverso la giungla e raggiungere il covo.

L'esempio qui sotto mostra 3 tessere percorso per ogni parte dell'evasione, ma è possibile usarne di più se lo desiderate!

Questa versione ha bisogno di regole aggiuntive per gestire il movimento della scialuppa.

- Nel proprio turno, un giocatore può decidere di **"Muovere la scialuppa"**. Per farlo, il giocatore dovrà utilizzare una delle sue 3 azioni senza dover però giocare alcuna carta (con l'eccezione del Capitano, vedi sotto).
- Se la scialuppa si trova a Cartagena, il giocatore può spostarla a Tortuga solo se possiede almeno un pirata a bordo.
- Se la scialuppa si trova a Tortuga, il giocatore può spostarla a Cartagena solo se almeno uno dei suoi pirati si trova ancora nel passaggio sotterraneo.
- La scialuppa può essere occupata da un massimo di 3 pirati per ogni colore.
- Una volta che la scialuppa è giunta a Tortuga, i giocatori dovranno usare l'azione **"giocare una carta e fare avanzare un pirata"** per sbarcare i propri pirati.
- Quando la scialuppa viene fatta tornare a Cartagena, i pirati a bordo rimangono sulla scialuppa tornando così anch'essi a Cartagena.
- **Regola speciale del Capitano:** se all'inizio del suo turno un giocatore ha il maggior numero di pirati a bordo della scialuppa (maggiore o uguale ad altri giocatori), quel giocatore è il Capitano e può muovere la scialuppa **prima** di usare le sue tre azioni, senza quindi consumarne alcuna.
- Usando le regole menzionate sopra, un giocatore potrà muovere la scialuppa più di una volta per turno.



MORGAN

La regola di Morgan è un nuovo metodo per ripescare carte, inventato dal famoso pirata Morgan. Morgan era conosciuto in tutti i Caraibi come una persona sportiva, altruista e dal cuore d'oro!

Nella versione classica del gioco, i giocatori usano la regola "Muovere un pirata all'indietro" per pescare nuove carte. La regola di Morgan prevede invece: **"Muovi un pirata di un avversario in avanti e pesca una o due carte"**. Questa nuova mossa cambia tutta la prospettiva di gioco, tanto che anche i giocatori più esperti dovranno pensare a nuove strategie.

COME FUNZIONA

Il giocatore sceglie un pirata avversario e lo muove in avanti fino a raggiungere una casella occupata da uno o due pirati. Il giocatore salta gli spazi vuoti e gli spazi occupati da tre pirati. Se il pirata arriva su una casella occupata da un solo pirata, il giocatore pesca una carta; se il pirata arriva su una casella occupata da due pirati, il giocatore pesca due carte. Se non ci sono caselle utili per la mossa, il pirata può essere imbarcato sulla scialuppa o raggiungere il covo (a seconda della sua posizione e della storia scelta). In questo caso il giocatore pesca due carte dal mazzo, indipendentemente dal numero di pirati sulla scialuppa o nel covo. Se state giocando la storia completa con la scialuppa tra i due percorsi, e ci sono già tre pirati dello stesso colore, nessun altro pirata di quel colore può essere imbarcato.

I giocatori possono scegliere quale metodo di ripescaggio carte usare in una partita.

I due metodi possono anche essere usati assieme: per esempio, si può utilizzare il metodo classico mentre si gioca nel passaggio sotterraneo, e il sistema alternativo mentre si attraversa l'isola di Tortuga, ma è perfino possibile utilizzare liberamente entrambi i metodi allo stesso tempo e lungo l'intero percorso.

In questo esempio, "L'intera evasione" è giocata con la regola di "Morgan".

ESEMPIO 1: Il **giocatore rosso** può usare il suo diritto di Capitano per spostare la scialuppa a Tortuga (a) (senza usare alcuna azione). A Tortuga, il giocatore rosso può muovere il pirata giallo dalla scialuppa alla casella 19 (b), pescando 2 carte. Poi, come seconda azione, il giocatore riporta la scialuppa a Cartagena (c) e gioca la carta uncino per muovere un pirata rosso dalla casella 7 direttamente a bordo della scialuppa (d).



ESEMPIO 2: Il **giocatore verde** può giocare una carta rum e muovere un pirata dalla prigione direttamente alla scialuppa (e) (saltando gli spazi 6, 12 e 16 poiché occupati). Dopodiché muove il pirata giallo dalla casella 36 al covo (f) (pescando due carte) e il pirata blu sulla casella 10 (g) (pescando altre due carte).

LA REGOLA DELLA FILIBUSTA

Secondo la regola della Filibusta, un giocatore non può avere più di 7 carte in mano, ma i pirati sono rinomati per essere dei veri filibustieri e tendono quindi a non amare molto questo tipo di regola. Di conseguenza, un giocatore può raccogliere quante carte vuole, per lo meno finché un altro giocatore non lo colga sul fatto!

Ogni volta che una carta con lo sfondo scuro viene usata, ogni giocatore (eccetto chi ha giocato la carta) dovrà scartare tutte le sue carte in eccesso oltre la settimana. Ogni giocatore può scegliere quali carte scartare.

Questa regola può essere applicata o meno a seconda del numero di tessere percorso usate, il numero di pirati o la storia scelta per la partita.

Consiglio: Utilizzate sempre questa regola quando giocate con la regola di "Morgan".



BLACK MAGIC WOMAN

La "Black Magic Woman" è la versione più recente del gioco. La temuta Black Magic Woman dei Caraibi ha deciso di aiutare i pirati dando alle carte dei poteri voodoo! Per cui, ogni carta ora ha anche un potere speciale. Durante il suo turno, quando gioca una carta, un giocatore può quindi decidere di:

- muovere normalmente i suoi pirati oppure
- scatenare il potere della carta dicendo a voce alta "Black Magic Woman".

Attenzione! Se il giocatore si dimentica di pronunciare la frase rituale, il potere fallisce e il giocatore sarà costretto a usare la carta per muovere normalmente un pirata.

La versione "Black Magic Woman" utilizza anche le 8 tessere forziere.

All'inizio della partita si mescolano le tessere e si posizionano coperte sopra ogni simbolo forziere presente lungo il percorso. L'effetto magico dipende da quale carta viene giocata.



Pistola: Il giocatore guarda le carte di un avversario e ne prende una a scelta. L'avversario pesca immediatamente una carta dal mazzo.



Rum: Si offre da bere a tutti! Il giocatore pesca tante carte quant'è il numero di giocatori più una, poi sceglie due carte per sé e distribuisce come vuole le altre tra i rimanenti giocatori, una a testa.



Lanterna: Il giocatore pesca quattro carte, ne sceglie una e mette le altre sopra al mazzo nell'ordine che preferisce.



Pappagallo: Il giocatore cala due pappagalli come jolly e li utilizza come una qualsiasi carta a sua scelta (ciò consuma solo una delle sue tre azioni).



Uncino: Il giocatore cala questa carta assieme a un'altra (usando due delle sue tre azioni). In base alla seconda carta, può muovere assieme due dei suoi pirati purché si trovino sulla stessa casella. Nota che la seconda carta può essere a sua volta un uncino.



Forziere: Se un suo pirata si trova su un forziere, il giocatore può aprirlo (girandolo a faccia in su) giocando una carta forziere. 6 forzieri su 8 valgono da 1 a 3 carte, da pescare dal mazzo; il settimo forziere è vuoto e l'ultimo ha un serpente al suo interno.

Se si trova un serpente , il pirata del giocatore fuggirà indietro fino al primo simbolo rum libero, dove si ubriacherà per dimenticare lo spavento che ha preso! Se non ci sono simboli rum liberi, il pirata dovrà muoversi indietro fino all'inizio del percorso. Quando viene trovato il serpente, tutte le 8 tessere forziere vengono rimescolate e riposizionate coperte sopra ai simboli forziere lungo il percorso. Una volta aperto un forziere, la tessera viene rimossa dal gioco. Se si sta giocando con meno di 8 tessere percorso, il serpente potrebbe anche non apparire.



Il giocatore rosso dice ad alta voce: "Black Magic Woman" e gioca le carte uncino e lanterna. Il giocatore muove le due pedine rosse dallo spazio 19 al covo.