

CARTAGENA

FLUKTEN



Forberedelser

Spillet forsøker å gjenskape en berømt rømning fra 1672 da rundt 30 pirater rømte fra den angivelig uinntagelige festningen Cartagena. Det er blitt sagt at ikke lenge etter denne utrolige flukten ble et spill som gjenskapte den, populært i piratbuktene i Karibia; og at en raskere, mer sjanseorientert versjon ble spilt i Jamaica, mens en mer sakte og mer strategisk orientert versjon ble spilt på øya Tortuga. Derfor tilbyr vi i spillet vårt også to måter å spille på: en "Jamaicamåte" der flaks spiller en større rolle, og en "Tortugamåte", som hovedsakelig baserer seg på dyktighet. Som det forklares i reglene, er forskjellen mellom de to versjonene bare utformingen og håndteringen av kortene. På alle andre måter er de to versjonene like.

Kort om spillet

Hver spiller kontrollerer en gruppe på 6 pirater og forsøker å la alle 6 rømme gjennom den innviklede undergrunnspassasjen som forbinder festningen med havnen, der en slupp venter. Så snart en spiller har brakt sine 6 pirater om bord, seiler sluppen av gårde, og spillet er over.

Innhold

6 brettsegmenter med trykk på begge sider. På hvert av dem er en del av undergrunnspassasjen med forskjellig sekvens av følgende 6 tegn: en hodeskalle, en dolk, en nøkkel, en flaske, et sverd og en trekantet hatt.

Et lite brett formet som en slupp.

En kortstokk med 103 kort; på forsiden av et av kortene er det en pil; på forsiden av alle de andre er det ett av de 6 tegnene (17 av hvert tegn).

30 pirater (spillerbrikker) i 5 farger, 6 i hver farge.

Regler med en illustrasjon i farger på et eget ark.

- Sett sammen de 6 segmentene av brettet slik at de danner en sammenhengende undergrunnspassasje med 36 mellomrom (tegn), dette kan gjøres på flere tusen forskjellige måter.
- Hver spiller får et sett med 6 pirater. Alle piratene står samlet ved en av endene av undergrunnspassasjen og sluppen er fortøyd i den andre enden.
- Ta ut kortet med en pil fra kortstokken (den brukes bare i Tortuga-versjonen)
- Bland kortene og del ut 6 kort til hver spiller. Det er her de to versjonene er forskjellige:

I Jamaica-versjonen er kortene skjult (mer flaks):

Spillerne holder kortene sine i hånden (skjult for de andre spillerne). Resten av kortstokken ligger på bordet med billedsiden ned, og danner en bunke som spillerne trekker nye kort fra i løpet av spillet.

I Tortuga-versjonen ligger alle kortene med billedsiden opp (større dyktighet):

Spillerne legger ut kortene sine med billedsiden opp, slik at alle ser dem. Fra resten av kortstokken deles det ut 12 kort med billedsiden opp i en rekke. Kortet med pilen legges under rekken og viser retningen for sekvensen – dvs. i hvilken rekkefølge nye kort plukkes opp i løpet av spillet (i stedet for fra kortstokken). Når rekken er tom, legges en ny 12-korts rekke ut. (Se illustrasjonen av et Tortuga-spill som er i gang).

Spillets gang

Spill etter tur med klokken. Spillet startes av spilleren som ligner mest på en pirat... (ikke nødvendigvis en fordel).

Når det er din tur, kan du gjøre fra 1 til 3 trekk. To typer trekk er lovlige:

spill et kort og flytt en pirat fremover

eller

flytt en pirat bakover og trekk ett eller to nye kort.

Trekk kan gjøres i hvilken som helst rekkefølge og i en hvilken som helst kombinasjon, men minst ett trekk må gjøres hver gang.



De to forskjellige trekkene:

Spill et kort til bordet (bunken med brukte kort). Velg en av piratene dine (enten en som allerede er i undergrunnspassasjen eller en som ikke har kommet dit ennå) og flytt ham til den første ledige ruten merket med det samme tegnet som kortet du akkurat spilte (ledig betyr ikke opptatt av en annen pirat).

Eksempel: I illustrasjonen, hvis det er Guls tur, kan han blant annet spille et hodeskallekort til bordet, og flytte med piraten som står på 9 helt fram til 23 (han hopper over hodeskallerutene på 12 og 17 hvor det allerede er andre pirater). Hvis det ikke er noen ledig rute med tegnet du valgte foran piraten du planla å flytte, kan du la han rykke fram helt til slutten av passasjen og la han klatre om bord i sluppen.

Flytt en pirat bakover og trekk ett eller to nye kort:

Velg en av piratene dine og flytt denne bakover til den første ruten som er opptatt av én eller to pirater, uansett om det er dine eller om de tilhører en konkurrent. Når brikkene flyttes bakover, ignoreres og passeres ledige ruter, og ruter med tre pirater. (Merk at det kan aldri være flere enn tre pirater i én og samme rute.) Hvis piraten du flytter bakover lander på en rute med 1 pirat, trekk 1 kort, hvis ruten har 2 pirater, trekk 2 kort.

Eksempel: I illustrasjonen kan Rød, blant annet, flytte sin pirat på 8 bakover til 6, som er okkupert av 2 pirater, og på den måten få rett til å trekke to nye kort fra kortene med billedsiden opp.

Men vær klar over at når du flytter bakover, har du ikke lov til å hoppe over ruter okkupert av én pirat for å rekke en rute som er okkupert av to. I Jamaica-versjonen blir kortene trukket fra kortstokken, mens det i Tortuga-versjonen trekkes fra kortrekken med billedsiden opp. Når bunken er brukt opp, lages en ny bunke av de brukte kortene.

Avslutning av spillet

Førstemann til å få sine 6 pirater ombord i sluppen, vinner spillet. (Vinneren kan signalisere dette ved å flytte den fullastede sluppen vekk fra fortøyningene...)

Eksempler på spill

Illustrasjonen viser et spill som pågår i Tortuga-versjonen. Det er Blås tur, og som det til stadighet er i dette spillet, har han mange muligheter å velge mellom (husk at en spiller har 3 trekk hver gang det er hans eller hennes tur). Nedenfor ser du tre valg som spilleren kan vurdere på dette punktet. De ble valgt for å gi deg en idé om de mange mulighetene spillet har i hver omgang.

1. Blå har 4 dolk-kort og kan bestemme seg for å spille 3 av disse, for på denne måten raskt å avansere 3 av sine pirater. Med sitt første dolk-kort flytter han den blå piraten som ennå ikke har entret passasjen til 7. Med det andre kortet flytter han deretter en av de to piratene på 6 fremover til 15 (han hopper over 7, som han besatte med sitt første trekk), og til slutt med sitt tredje kort flytter han den andre blå piraten på 6 helt til 24. Men å spille 3 kort med det samme tegnet, og raskt avansere 3 mann på rad kan virke fristende, men er vanligvis ikke et klokt valg. I dette spesielle tilfellet er det ikke noen umiddelbar trussel, siden ingen av konkurrentene har dolk-kort, slik at valget virker rimelig greit... Men i virkeligheten er det ikke det, siden det andre og tredje kortet i rekken på bordet er dolk-kort som konkurrentene nå kan plukke opp og bruke for å avansere enda lenger på den "veien" Blå har åpnet opp for dem (de tre dolk-rutene han har okkupert og som nå kan hoppes over)

2. Eller Blå kan bruke en helt omvendt taktikk. I stedet for å bruke kortene sine til å flytte mennene fremover, kan han nå trekke så mye som fem nye kort ved å flytte menn bakover. Først ville han trekke tilbake piraten på 17 til 12 (trekk ett kort), trekk deretter tilbake piraten på 18 til 17, der det nå er to røde pirater (trekk 2 kort), og på det tredje trekket, trekkes den samme piraten tilbake igjen fra 17 til 12, der det nå er to pirater, inkludert den blå han selv trakk tilbake i sitt første trekk (trekk to kort til). Ved å samle så mange kort trenger han ikke å "fylle på" kort igjen på en stund. På den annen side er tre av hans menn etterlatt langt bak (de to på 6 og den ene som fremdeles er ved inngangen), og disse står nå i fare for å bli etterlatt.

3. Et tredje valg, som utvilsomt kan være bedre enn de to foregående, kan være å balansere trekket og tilpasse det til den aktuelle situasjonen på brettet. Han kan først spille et flaske-kort til bordet, og sende piraten på 17 uten stopp helt til sluppen! ("Veien" er åpen fordi alle flaskeplassene foran 17 er opptatt.) Som andre trekk kan han trekke piraten på 18 til 17 (der 2 røde pirater står igjen etter Blås første trekk) Dette korte trinnet bakover har to positive resultater: han får to nye kort, samtidig som han tømmer en flaskerute, og lager dermed en åpning i den "frie veien" av opptatte flaskeruter, til konkurrentenes irritasjon. For det tredje kan han spille et dolk-kort og flytte den blå piraten som fremdeles ikke har gått inn i passasjen til 7.



