

# CARTAGENA

## FLYKTEN



- Varje spelare får sex pirater. Alla pirater samlas vid gångens mynning och slupen står förtöjd i slutändan.
- Lägg undan kortet med pilen från kortleken (det används bara i Tortugavarianten)
- Blanda resten av korten och dela ut 6 kort till varje spelare.

Vårt spel försöker återge den berömda flykten från fästningen i Cartagena år 1672, då 30 pirater lyckades rymma från det – som det ansågs – rymningssäkra fängelset. Det ryktas att det kort därefter dök upp ett spel i piratnästena i Karibien, till åminnelse av den häpnadsväckande rymningen, som spelades på två olika sätt. En snabb version som var mer styrd av slumpen spelades på Jamaica och en långsammare version som var mer styrd av skicklighet än något annat dök upp på Tortuga. Därför finns det också två sätt att spela vårt spel: "Jamaicavarianten" där slumpen har en mer framträdande roll, och "Tortugavarianten", som först och främst kräver skicklighet. Som det framgår av reglerna är det bara uppställningen och hanteringen av korten som skiljer de två versionerna åt. I övrigt är de identiska.

### Spelet i korthet

Varje spelare anför 6 pirater och försöker hjälpa dem att rymma genom den vindlande underjordiska gången som förbinder fästningen med hamnen, där en slup väntar. Så snart en spelare fört alla sina 6 pirater ombord seglar fartyget iväg och spelet är slut.

### Innehåll

- 6 spelplanssegment som är tryckta på bägge sidor. Varje segment är en del av den underjordiska gången och har sex symboler i olika inbördes ordning: en piratflagga, en dolk, en nyckel, en flaska, ett svärd och en pirathatt.
- 1 liten spelplan formad som en slup.
- 1 lek med 103 kort; ett med en pil på, och alla de övriga med någon av de 6 symbolerna (17 kort med varje symbol)
- 30 pirater (spelpjäser) i 5 färger, 6 pjäser i varje färg.
  - 1 regelhäfte inklusive ett separat ark med en färgillustration.

### Förberedelser

- Foga samman de 6 spelplanssegmenten så att de bildar en sammanhängande underjordisk gång med 36 steg (symboler); detta kan göras på flera olika sätt.

Hur de två versionerna skiljer sig åt:

#### Jamaicaversionen spelas med korten dolda (mer tur):

Spelarna håller korten på hand (så att de andra inte kan se dem). Resten av kortleken placeras på bordet i en hög med bildsidan nedåt och härifrån plockas spelarna upp nya kort efterhand.

#### Tortugaversionen spelas med korten fullt synliga (mer skicklighet):

Spelarna lägger ut sina kort med bildsidan upp på bordet, så att alla kan se dem. 12 kort från resten av leken läggs ut i en rad med bildsidan upp. Kortet med pilen placeras nedanför raden och visar riktningen – dvs. i vilken ordning nya kort skall plockas upp under spelets gång (i stället för att nya kort plockas upp från kortleken). När raden med de 12 korten är slut, läggs en ny rad med 12 kort ut. (Se illustrationen av ett pågående parti Tortuga).

### Spelets gång

Turordningen går medsols. Den spelare som är mest lik en pirat börjar... (inte nödvändigtvis en fördel)

När det blir din tur kan du göra ett, två eller tre drag. Två slags drag är möjliga:

spela ut ett kort och flytta en pirat framåt eller flytta en pirat bakåt och plocka upp ett eller två nya kort.

Du får göra dina drag i vilken ordning och i vilka kombinationer som helst, men du måste göra minst ett drag varje gång det är din tur.

### De två olika dragen:

Spela ut ett kort och flytta en pirat framåt: Spela ut ett kort från din hand på bordet (slänghögen), välj en av dina pirater (antingen en som redan gått ner i den underjordiska gången eller en som väntar vid mynningen) och flytta honom till närmaste lediga plats med samma symbol som på kortet du nyss spelade ut (med ledig menas att där inte står någon annan pirat).





**Exempel:** om det är den gula spelarens tur på illustrationen kan han, bland flera olika möjligheter, spela ut ett kort med en dödsskalle och flytta sin pirat från nummer 9 hela vägen till nummer 23 (och hoppa över dödsskallarna på 12 och 17 som redan är upptagna av andra pirater).

Om det inte finns några lediga platser med symbolen du valt framför den pirat du vill flytta, kan du flytta honom hela vägen till gångens slut så att han får klättra ombord på slupen.

### Flytta en pirat bakåt och plocka upp ett eller två nya kort:

Välj en av dina pirater och flytta honom bakåt till närmaste plats där det redan står en eller två pirater, vare sig de tillhör dig eller dina motspelare. När du flyttar bakåt hoppar du över alla lediga platser och alla platser där det redan står tre pirater. (Observera att det aldrig kan stå fler än tre pirater på en och samma plats.) Om piraten som du flyttar bakåt hamnar på en plats med 1 pirat, plocka upp 1 kort, om den hamnar på en plats med 2 pirater, plocka upp 2 kort.

**Exempel:** På illustrationen kan den röda spelaren välja att flytta sin pirat på nummer 8 bakåt till nummer 6, där det står två pirater, och får nu plocka upp två nya kort från raden med uppåtvända kort, etc.

Tänk på att du inte kan hoppa över en plats där det står en pirat för att i stället nå en plats där det står två pirater då du flyttar bakåt. I Jamaicaversionen plockas nya kort upp från kortleken, medan de i Tortugaversionen plockas upp från raden med uppåtvända kort. Bygg en ny draghög av slänghögen då det inte finns fler kort att plocka upp.

## Spelets slut

Den spelare som först lyckas föra sina 6 pirater ombord på slupen har vunnit. (Lossa slupen från förtöjningarna och lägg ut för att markera att spelet är över...)

## Spelexempel

Illustrationen visar ett pågående spel i Tortugavariant. Det är den blå spelarens tur. Som alltid i Cartagena finns det flera olika valmöjligheter (kom ihåg att du får göra upp till 3 drag när det är din tur). Nedan följer tre alternativ som spelaren kan överväga i sin nuvarande situation. De är valda för att ge dig en uppfattning om hur variationsrikt spelet är i varje drag.

1. Den blå spelaren har 4 kort med dolkar och kan välja att spela ut 3 av dem och snabbt flytta 3 av sina pirater framåt. Med det första dolkkortet flyttar han piraten som ännu inte gått ned i gången till nummer 7; sedan flyttar han med det andra dolkkortet den ena av sina två pirater på nummer 6 till

15 (och hoppa över nummer 7 där han ställde en pirat i sitt första drag); och slutligen flyttar han med det tredje dolkkortet den kvarvarande blå piraten på nummer 6 hela vägen till nummer 24. Att spela ut 3 likadana kort och snabbt flytta tre pirater i följd är emellertid inte alltid klokt, hur frestande det än kan vara. För stunden är det inte fara på färde, eftersom ingen motspelare har några dolkkort, så valet kan förefalla nog så smart... Men är inte det, eftersom andra och tredje kortet i raden på bordet är dolkkort som en motståndare kan plocka upp och använda till att snabbt avancera framåt på den "väg" som öppnades av den blå spelaren (3 dolkplatser är upptagna och kan nu hoppas över)

2. Den blå spelaren kan också använda en helt omvänd taktik. I stället för att ge ifrån sig sina kort och flytta piraterna framåt, kan han nu plocka till sig upp till 5 nya kort genom att flytta pjäser bakåt. Först flyttar han piraten på nummer 17 till 12 (plockar upp 1 kort); sedan flyttar han piraten på nummer 18 till 17, där det nu står 2 röda pirater (plockar upp 2 kort); och till slut flyttar han samma pirat igen från nummer 17 till 12, där det nu står 2 pirater, inklusive den som han själv flyttade dit i sitt första drag (plockar upp ytterligare 2 kort). Efter att ha plockat till sig så många kort behöver han inte "ladda upp" igen på ett tag. Å andra sidan har 3 av hans pjäser blivit kvarlämnade långt bakom (de två på nummer 6 och den ena som ännu står vid gångens mynning); dessa löper nu risk att bli strandsatta.

3. Ett tredje alternativ, utan tvivel smartare än de två tidigare, är att den blå spelaren balanserar sina drag och anpassar dem till det faktiska läget på spelplanen. Först spelar han ut ett flaskkort och skickar piraten på nummer 17 hela vägen bort till slupen utan att stoppa alls! ("Vägen" ligger öppen eftersom alla flaskplatser framför nummer 17 är upptagna). Sedan flyttar han piraten på nummer 18 till 17 (där 2 röda pirater står kvar efter hans första drag). Detta korta kliv har två positiva effekter: han får 2 nya kort och bryter samtidigt den öppna "väg" som de upptagna flasksymbolerna bildar, retsamt nog för motspelarna. I sitt tredje drag spelar han ut ett dolkkort och flyttar den blå piraten som ännu inte gått ned i den underjordiska gången till nummer 7.





