

CARTAGENA

LEO COLOVINI

Ein spannendes Laufspiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Leo Colovini · Redaktion: Stefan Brück

Illustrationen: Volkan Baga, Nora Nowatzky

Design: handmade types, HarnickellDesign, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Spielziel

Jeder Spieler versucht seinen Piraten die schwierige Flucht durch den Dschungel zum rettenden Boot zu ermöglichen. Dazu müssen die Spielkarten besonders clever und vorausschauend eingesetzt werden.

Der Erste, der alle seine Piraten an Bord gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

6 Spielplanteile

mit je einem Abschnitt des Dschungelpfades. Jedes Teil zeigt auf seiner Vorder- und Rückseite 6 verschiedene Symbole (Rumflasche, Schlüsselbund, Pistole, Enterhaken, Laterne und Fernrohr) in unterschiedlicher Anordnung.

1 Sammelplatz (= Startfeld)

1 Ruderboot (= Zielfeld)

90 Spielkarten (15 pro Symbol)

25 Piraten (5 pro Spielerfarbe)

5 Flaggen (1 pro Spielerfarbe)



Piraten



Sammelplatz



Ruderboot

Spielplanteile



Flaggen



Spielkarten

Spielvorbereitung (für das Basisspiel)

- Legt **5 beliebige der 6 Spielplanteile** so zusammen, dass ein durchgehender Dschungelpfad entsteht. Das 6. Teil wird nicht benötigt und deswegen in der Schachtel belassen.
An den Anfang dieses Pfades legt ihr **den Sammelplatz** als Startfeld, ans Ende **das Ruderboot** als Zielfeld.
- **Jeder von euch erhält 4 Piraten und die Flagge** in der Farbe seiner Wahl. Jeder stellt seine 4 Piraten auf den Sammelplatz. Die Flagge legt ihr vor euch, so dass immer ersichtlich ist, wer welche Farbe spielt.
Der 5. Pirat pro Spieler und alle Piraten und Flaggen nicht Mitspielender Farben werden nicht benötigt und deswegen in der Schachtel belassen.
- Mischt **die 90 Spielkarten** gut und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben dem Dschungelpfad bereit.
Der älteste von euch ist der Startspieler. Er erhält **6 Spielkarten** vom Stapel, alle folgenden Spieler erhalten **jeweils 5 Karten**. Die Spielkarten haltet ihr immer so, dass eure Mitspieler sie nicht einsehen können. Wie viele Karten jeder besitzt, ist aber stets bekannt.

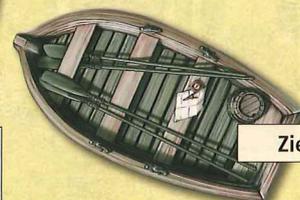
Spielverlauf

Der Startspieler beginnt, danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum so lange, bis der Sieger feststeht.
Bist du an der Reihe, darfst du – in beliebiger Reihenfolge! – zwei Aktionen mit deinen Piraten ausführen.
Dies darf auch 2x dieselbe Aktion sein, entweder beide Mal mit demselben Piraten oder auch mit zwei verschiedenen Piraten.
Auch darfst du eine Aktion verfallen lassen, wenn dir das sinnvoll erscheint, nicht aber beide!



Spieler 1

Eine von unzählig vielen
Aufbaumöglichkeiten



Zielfeld



Spieler 2



Spieler 3



Nachziehstapel

Startfeld





Es stehen euch folgende Aktionsmöglichkeiten zur Auswahl:

Eine Karte ausspielen und einen eigenen Piraten vorwärts ziehen:

Du legst eine deiner Handkarten offen auf den Ablagestapel (neben dem Nachziehstapel) und ziehst anschließend einen deiner Piraten auf dem Dschungelpfad **vorwärts** – und zwar auf das nächste unbesetzte Symbol der ausgespielten Art.

Alle anderen Symbole dazwischen werden übersprungen, vor allem aber auch die Symbole derselben Art, die mit Piraten (egal welcher Farbe) besetzt sind.

(Siehe auch ausführliches Beispiel auf der Rückseite.)

Achtung! Gibt es zwischen dem Piraten, der gezogen werden soll, und dem Ende des Dschungelpfades kein freies Symbol mehr, das dem der ausgespielten Karte entspricht, wird der Pirat direkt ins Boot gesetzt.

Einen eigenen Piraten rückwärts ziehen und 1 oder 2 Karten nachziehen:

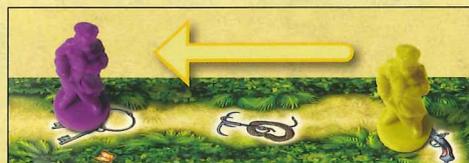
Du ziehst einen beliebigen deiner Piraten auf dem Pfad **zurück** und erhältst dafür neue Karten vom Nachziehstapel. Dies ist die einzige Möglichkeit, wie du wieder an neue Karten kommst!

Dazu wählst du einen beliebigen deiner Piraten aus und ziehst ihn kostenfrei zum nächsten Feld **zurück**, das mit 1 oder 2 **beliebigen** Piraten besetzt ist.

Die Farbe dieser Piraten spielt genauso wenig eine Rolle wie das Symbol, auf dem sie stehen.

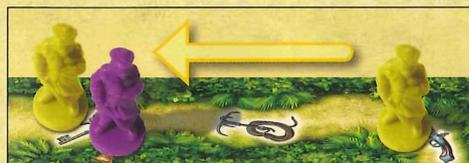
Felder, die mit 3 Piraten besetzt sind, werden dabei genauso übersprungen wie alle unbesetzten Felder.

Merke: Mehr als 3 Figuren können nie auf einem der 30 Felder des Dschungelpfades stehen! (Dies gilt natürlich nicht für den Sammelplatz bzw. das Boot.)



+ 1 Karte

Ziehst du auf diese Weise deinen Piraten auf ein Feld zurück, das mit 1 Piraten besetzt ist, nimmst du dir 1 neue Karte vom Nachziehstapel.



+ 2 Karten

Ist das Feld mit 2 Piraten besetzt, ziehst du entsprechend 2 neue Karten vom Stapel.

(Siehe auch ausführliches Beispiel auf der Rückseite.)

Hinweise

- Piraten, die sich bereits im Boot befinden, können wie alle anderen Piraten zurückgezogen werden.
- Kein mit einem oder zwei Piraten besetztes Feld darf beim Zurückziehen freiwillig übersprungen werden.
- Auf den Sammelplatz darf nie wieder zurückgezogen werden!
- Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Sollte ein Spieler keine Karten mehr besitzen und auch keinen Piraten, den er regelgerecht zurückziehen kann, darf er ausnahmsweise eine Karte vom Nachziehstapel aufnehmen, ohne dafür zurück zu ziehen. Dies war aber dann sein gesamter Zug!

Spielende

In dem Moment, in dem ein Spieler seine vier Piraten auf dem Boot stehen hat, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler ist der Sieger.

Das Fortgeschrittenen-Spiel

Alle vorgenannten Regeln bleiben bestehen, mit folgenden Änderungen:

- Bei der Spielvorbereitung legt ihr alle **6 Spielplanteile** zu einem durchgehenden Dschungelpfad aus.
- Jeder spielt mit allen **5 Piraten** seiner Farbe.
- Pro Zug stehen jedem von euch immer bis zu **3 Aktionen** zur Verfügung, die ihr (wie auch schon im Basisspiel) in beliebiger Weise auf die zwei Aktionsmöglichkeiten verteilen dürft.





Einige wenige Beispiele

(für die vielen Aktionsmöglichkeiten der Spieler):

Würde Spieler Schwarz für seinen Piraten **1** eine ‚Pistole‘ oder eine ‚Laternen‘ ausspielen, könnte er ihn bis aufs Boot vorwärts ziehen, da alle Pistolen bzw. Laternen vor ihm besetzt sind.

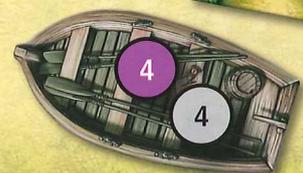
Spieler er für seinen Piraten **2** ein ‚Fernrohr‘ aus, zöge er ihn auf das unbesetzte Fernrohr des letzten Spielplanteils.

Zöge er seinen Piraten **3** zurück, müsste er bei dem violetten Piraten **2** stehenbleiben und erhielte dafür eine Karte vom Nachziehstapel.

Er dürfte also weder auf der dreifach besetzten ‚Laternen‘ stehenbleiben noch freiwillig weiter zurück zu der zweifach besetzten ‚Pistole‘ ziehen. Außer er würde seine 2. Aktion nutzen und zöge dann den Piraten **3** vom ‚Fernrohr‘ erneut zurück (zur ‚Pistole‘); dann würde er weitere 2 Karten erhalten.

Spieler Grau könnte für seinen Piraten **1** eine ‚Laternen‘ ausspielen, die ihn auch bis aufs Boot brächte; ‚Pistole‘ hingegen wäre in seinem Fall eher unklug, da er nur 2 Felder weiterkäme.

Auch könnte er seinen Piraten **4** vom Boot herunterziehen und so auf dem ‚Enterhaken‘ direkt davor 2 neue Karten erhalten.



© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
CH: Carlit+Ravensburger · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

231151