

CARTAGENA

Leo Colovini

In 1672 ontsnapte een groep piraten uit de gevangenis van Cartagena door een onderaardse gang die hen naar het strand leidde. Daar lag een sloep voor hen klaar, waarmee zij naar het eiland Tortuga voeren. Eenmaal aangekomen volgden zij een geheim pad door de dichte jungle om uiteindelijk aan te komen in een veilige baai.

In Cartagena speel je deze ontsnapping na en beleef je het avontuur van de piraten opnieuw. Het basisspel omvat het eerste deel van de uitbraak, namelijk de ontsnapping uit de gevangenis en het bereiken van de sloep. Je kunt ook het tweede deel van het verhaal naspelen dat zich afspeelt in de jungle. Natuurlijk kun je ook kiezen om het hele verhaal te volgen in één spel!

SPELMATERIAAL

8 dubbelzijdige speelborden – met aan de ene zijde een onderaardse gang en aan de andere zijde een pad door de jungle. Op elke zijde staan zes symbolen op de weg.

2 sloepen – één in goede conditie en één half gezonken.

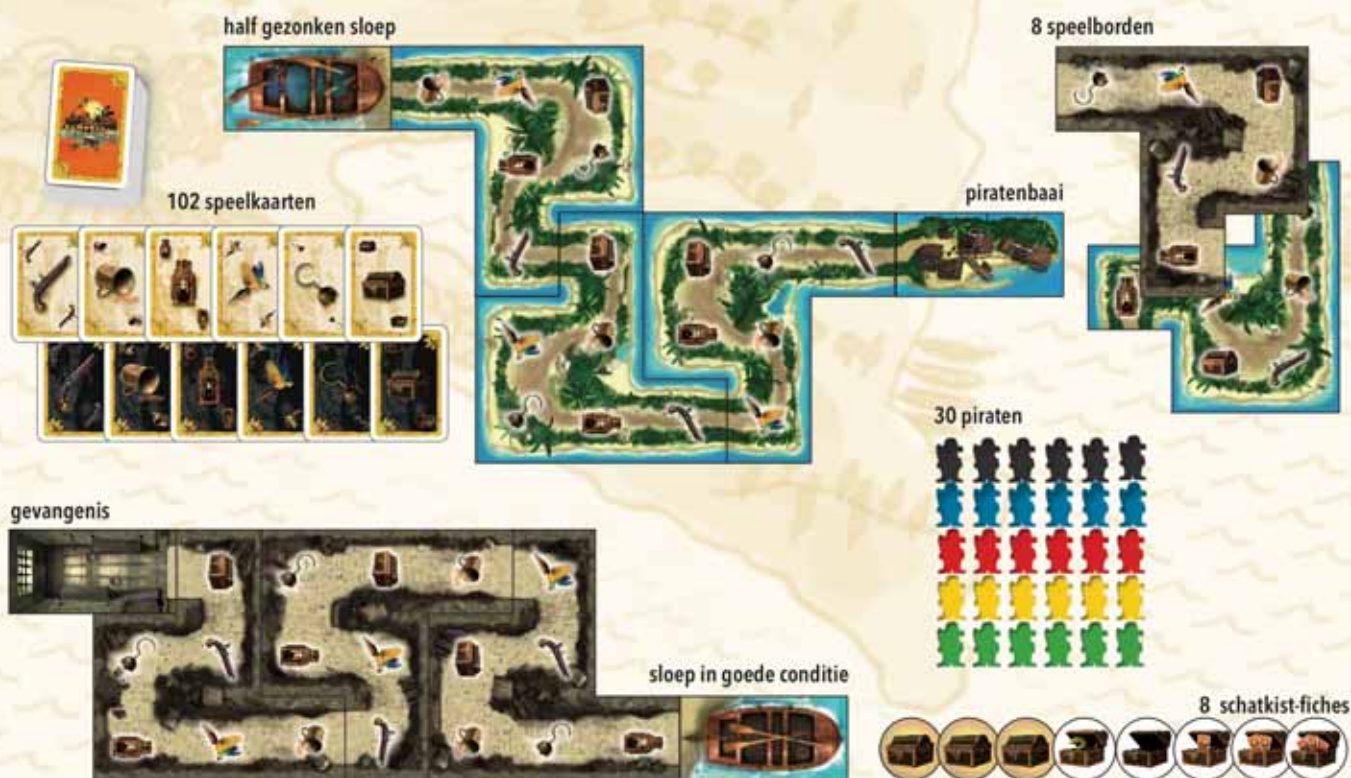
102 speelkaarten – op elke kaart staat één van de zes symbolen (elk symbool komt 17 keer voor). Twee kaarten van elk symbool hebben een donkere achtergrond (zie "Schurken"-variant). Deze kaarten hebben geen speciale functie als zonder die variant wordt gespeeld.

1 gevangenis

1 piratenbaai

30 piraten – in vijf kleuren (zes per kleur)

8 schatkist-fiches – voor de "Zwarte Magie"-variant.



BASISSPEL: DE ONTSNAPPING

DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler controleert een groep van zes piraten en probeert deze te laten ontsnappen door hen door de onderaardse gangen van de gevangenis te leiden naar het strand, waar een sloep op hen ligt te wachten. Zodra een speler al zijn zes piraten in de sloep heeft, vaart de sloep weg en is het spel afgelopen.

VOORBEREIDING

- Kies willekeurig zes speelborden en leg deze in het midden van de tafel met de zijde met de onderaardse gang naar boven en vorm een aaneengesloten weg met 36 symbolen. Dit is het onderaardse gangenstelsel waardoor de piraten lopen om de sloep te bereiken.
- Leg de gevangenis aan de ene kant van het gangenstelsel en de sloep (in goede conditie) aan de andere kant van het gangenstelsel.
- Iedere speler kiest een kleur en krijgt zes piraten in die kleur. Plaats alle piraten van de spelers in de gevangenis.
- Schud de kaarten en geef iedere speler zes kaarten. De spelers nemen hun kaarten, zonder deze aan de andere spelers te laten zien, op hand. Leg de overige kaarten in een gedekte trekstapel op tafel.
- Leg al het overige spelmateriaal terug in de doos.

SPELVERLOOP

Kies een startspeler. Daarna zijn de spelers na elkaar, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt. Als een speler aan de beurt is, mag hij 1-3 acties uitvoeren:

• **Speel een kaart en verplaats een piraat vooruit**

Leg een kaart uit je hand op de aflegstapel en kies één van je piraten (in een gang of in de gevangenis). Verplaats deze piraat naar het eerstvolgende beschikbare veld met het symbool dat staat afgebeeld op de kaart die je speelde. Als een veld met dit symbool bezet is door een andere piraat (ongeacht van welke speler) is het niet beschikbaar en moet je naar het volgende veld met dat symbool. Als er geen veld beschikbaar is met het gespeelde symbool, dan verplaats je de piraat naar de sloep aan het einde van het gangenstelsel.

• **Verplaats een piraat achteruit en krijg nieuwe kaarten**

Kies één van je piraten en verplaats deze terug naar het eerstvolgende veld waar één of twee andere piraten staan (ongeacht van welke speler). Sla hierbij lege velden en velden waar al drie piraten staan over. Elk veld kan altijd door max. drie piraten bezet zijn. Als je piraat bij één andere piraat komt te staan mag je één kaart van de trekstapel nemen. Eindigt je piraat bij twee piraten, dan neem je twee kaarten van de trekstapel. Spelers mogen een onbeperkt aantal kaarten op hand hebben.

Je mag NIET een veld met één piraat voorbij lopen om naar een veld met twee piraten te gaan.

Als een speler geen kaarten op hand heeft, mag hij ook één kaart van de trekstapel nemen en de rest van zijn beurt overslaan (en dus geen piraten verplaatsen).

De acties mogen in willekeurige volgorde uitgevoerd worden. Het is toegestaan meerdere malen (zelfs drie keer) dezelfde actie uit te voeren.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler al zijn zes piraten in de sloep heeft weten te krijgen, heeft die speler gewonnen en laat hij de andere piraten aan hun lot over terwijl hij met de sloep wegvaart.

Spelontwerp: **Leo Colovini**

Grafisch ontwerp: **Basaglia&Longo**

Nederlandse vertaling: **Brigitte den Hartog**

Eindredactie: **Jeroen Hollander**

Projectmanager: **Jonny de Vries**

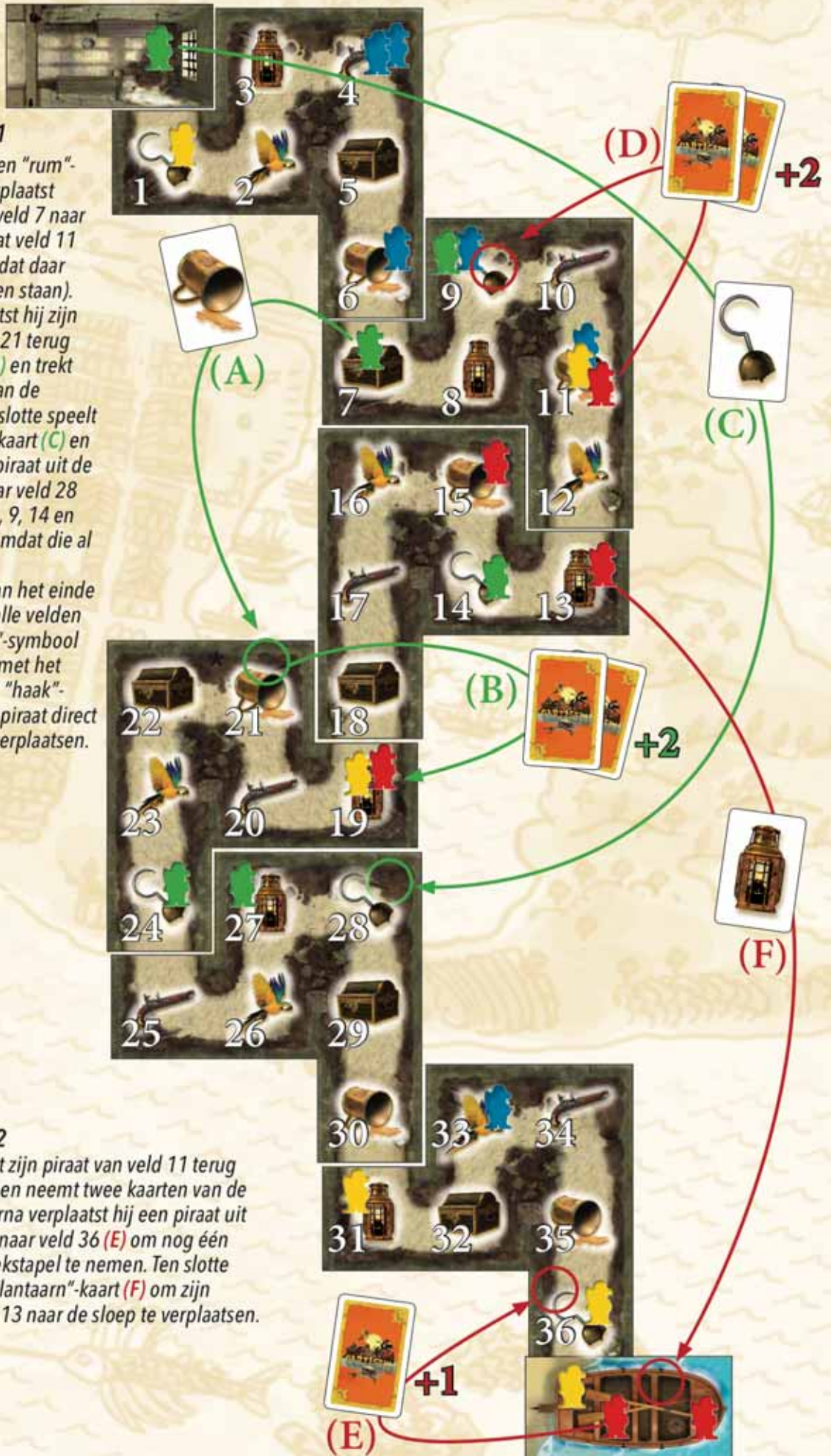
© 2017 **studiogiochi**



© 2017 **White Goblin Games**
www.whitegoblingames.nl

VOORBEELD 1

Groen speelt een "rum"-kaart (A) en verplaatst zijn piraat van veld 7 naar veld 21 (hij slaat veld 11 en 15 over, omdat daar al andere piraten staan). Daarna verplaatst hij zijn piraat van veld 21 terug naar veld 19 (B) en trekt twee kaarten van de trekstapel. Ten slotte speelt hij een "haak"-kaart (C) en verplaatst zijn piraat uit de gevangenis naar veld 28 (hij mag veld 1, 9, 14 en 24 overslaan, omdat die al bezet zijn). Merk op, dat aan het einde van zijn beurt alle velden met een "haak"-symbool bezet zijn, dus met het spelen van een "haak"-kaart, kun je je piraat direct naar de sloep verplaatsen.



VOORBEELD 2

Rood verplaatst zijn piraat van veld 11 terug naar veld 9 (D) en neemt twee kaarten van de trekstapel. Daarna verplaatst hij een piraat uit de sloep terug naar veld 36 (E) om nog één kaart van de trekstapel te nemen. Ten slotte speelt hij een "lantaarn"-kaart (F) om zijn piraat van veld 13 naar de sloep te verplaatsen.

VARIANTEN

Je kunt het basisspel uitbreiden en aanpassen naar je persoonlijke voorkeur. Je kunt daarbij kiezen welk deel van het verhaal je wilt naspelen en om verschillende varianten toe te voegen die invloed kunnen hebben op de duur van het spel en de moeilijkheidsgraad.

KORTER / LANGER SPEL

Ongeacht welk deel van het verhaal je speelt, je kunt altijd het aantal speelborden vergroten of verkleinen. Hoe meer speelborden, hoe langer het spel duurt. We adviseren om vijf of zes speelborden te gebruiken.

Gebruik voor een kort spel vier speelborden en voor een lang spel zeven of acht speelborden.

Ongeacht welk deel van het verhaal je speelt, je kunt ook met vier of vijf piraten spelen i.p.v. met zes per speler.

DE JUNGLE VAN TORTUGA

Leg de speelborden met de jungle-zijde naar boven en maak een pad om het tweede deel van het verhaal te spelen.

Leg de half gezonken sloep aan de ene kant en de piratenbaai aan de andere kant van het pad door de jungle.



DE COMPLETE ONTSPANNING

Om het hele verhaal na te spelen gebruik je drie of meer speelborden om de onderaardse gang te vormen en drie of meer speelborden om het pad door de jungle te maken. Plaats de gevangenis aan het begin van het gangenstelsel, de sloep halverwege tussen de onderaardse gang en de jungle en ten slotte de piratenbaai aan het eind van het pad door de jungle. De spelers verplaatsen hun piraten van de gevangenis naar de sloep, de boot vaart naar het eiland en de piraten gaan verder door de jungle naar de piratenbaai.

In dit voorbeeld worden drie speelborden voor elk deel van het verhaal gebruikt, maar je kunt naar keuze met meer speelborden spelen.

Voor deze variant gelden extra regels voor het gebruik van de sloep:

- In zijn beurt, mag een speler ook de actie "**Sloep verplaatsen**" kiezen. Deze actie geldt als één van zijn drie acties (uitzondering: *Kapiteinregel*, zie hieronder). Om de sloep te verplaatsen hoeft de speler geen kaart af te leggen.
- Als de sloep aan de kust van Cartagena ligt, mag een speler de sloep alleen naar Tortuga laten varen als minstens één van zijn piraten op de sloep aanwezig is.
- Als de sloep aan het eiland Tortuga ligt, mag een speler deze alleen terug naar Cartagena laten varen als minstens één van zijn piraten zich nog in de onderaardse gang of in de gevangenis bevindt.
- Er mogen maximaal drie piraten per speler in de sloep aanwezig zijn.
- Als de sloep aan het eiland Tortuga ligt moeten de spelers een kaart spelen om met de actie "**Speel een kaart en verplaats een piraat**" een piraat vanuit de sloep naar een veld met het gespeelde symbool op het eiland te verplaatsen.
- Als de sloep terug naar Tortuga of naar Cartagena vaart, blijven alle in de sloep aanwezige piraten aan boord en varen mee.
- **Kapiteinregel:** Als een speler **aan het begin van zijn beurt** de meeste piraten (alleen of met een andere speler) in de sloep heeft, mag hij eenmalig **voordat** hij zijn beurt begint de sloep verplaatsen. Dit kost dan geen van zijn drie acties. Zolang aan bovenstaande regels wordt voldaan mag een speler de sloep meerdere malen in zijn beurt verplaatsen.



MORGAN

De "Morgan"-variant bestaat uit een nieuwe actie, die door de piraat Morgan is bedacht en naar hem is vernoemd. Morgan staat bekend om zijn hartelijkheid: hij helpt zijn vrienden en heeft een hart van goud.

In het basisspel kunnen spelers met de actie "Verplaats een piraat achteruit" nieuwe kaarten krijgen. Sommige spelers gebruiken liever een vriendschappelijke spelregel: "Verplaats een piraat van een andere speler vooruit en neem één of twee kaarten".

Deze actie heeft grote invloed op het spel, omdat de spelers nu andere strategieën moeten bedenken.

HOE WERKT HET PRECIËS?

Neem een piraat van een tegenstander en verplaats deze vooruit naar het eerstvolgende veld dat bezet is door één of twee piraten (ongeacht van welke speler). De piraat moet ook nu lege velden en velden waar al drie piraten staan overslaan. Aangekomen bij een veld met één piraat krijgt de actieve speler één kaart, bij een veld met twee piraten twee kaarten. Als er geen veld beschikbaar is, gaat de piraat naar de sloep of naar de piratenbaai, de actieve speler ontvangt in dat geval twee kaarten van de trekstapel. Als "De complete ontsnapping"-variant wordt gespeeld, dan mag de piraat niet op de sloep worden geplaatst als daar al drie piraten van die kleur aanwezig zijn. De actieve speler moet dan een andere piraat kiezen om te verplaatsen.

De spelers kunnen van te voren afspreken met welke actie gespeeld gaat worden om nieuwe kaarten van de trekstapel te mogen nemen. Het is zelfs mogelijk om beide varianten in hetzelfde spel te gebruiken door bijvoorbeeld in de onderaardse gang de gewone regel toe te passen en in de jungle de "Morgan"-variant; of beide varianten voor het verplaatsen over de hele route.

Rood gebruikt de "Kapitein"-regel aan het begin van zijn beurt om, zonder een actie te gebruiken, naar Tortuga te varen (a). Daar aangekomen verplaatst hij de gele piraat van de sloep naar veld 19 (b) en neemt twee kaarten van de trekstapel. Daarna laat hij de sloep terug naar Cartagena varen (c) en speelt hij een "haak"-kaart om de rode piraat op veld 7 naar de sloep te verplaatsen (d).



Groen speelt een "rum"-kaart en verplaatst zijn piraat vanuit de gevangenis naar de sloep (e). Hij slaat veld 6, 12 en 16 over, omdat die al bezet zijn. Daarna verplaatst hij de gele piraat op veld 36 naar de piratenbaai (f) om twee kaarten te nemen van de trekstapel en hij verplaatst de blauwe piraat van veld 7 naar veld 10 (g) om nogmaals twee kaarten te kunnen nemen.

SCHURKEN

Met de "Schurken"-variant mag een speler maximaal zeven kaarten op hand hebben. Maar piraten staan bekend als schurken en houden niet zo van regeltjes. Dus iedere speler mag zoveel kaarten in zijn hand houden als hij wil, totdat hij door een andere speler wordt "betrap".

Elke keer als een kaart met een donkere achtergrond wordt gespeeld moeten alle spelers (behalve degene die de kaart speelde) al hun overtollige kaarten (bij meer dan zeven kaarten) afleggen. Spelers mogen zelf kiezen welke kaarten ze afleggen.

Deze regel kan altijd worden toegepast, onafhankelijk van het aantal speelborden, het aantal piraten of welk deel van het verhaal wordt gespeeld.



Advies: Gebruik deze regel in elk geval als met de "Morgan"-variant wordt gespeeld.

ZWARTE MAGIE

De "Zwarte Magie"-variant is de nieuwste variant van dit spel. De gevreesde Caribische Zwarte Magie helpt de piraten door de kaarten extra krachten te geven. Deze krachten kunnen zowel in het gangenstelsel als in de jungle worden gebruikt.

Elke kaart krijgt een speciale kracht. In zijn beurt kan een speler zijn kaarten op twee manieren gebruiken:

- Verplaats een piraat volgens de normale regels, of
- Gebruik de speciale kracht door hardop "Zwarte Magie!" te roepen.

Let op! Als de speler vergeet om "Zwarte Magie" te roepen vervalt de speciale kracht en moet de kaart worden gebruikt voor een normale verplaatsing.

Als je met deze variant speelt, heb je de **acht schatkist-fiches** nodig. Aan het begin van het spel worden deze geschud en gedekt op het speelbord gelegd op velden met een "schatkist"-symbool.



De speciale kracht is afhankelijk van welke kaart wordt gespeeld:



Pistool: Je mag de kaarten van een andere speler bekijken en één kaart van hem afnemen. De getroffen speler neemt direct een nieuwe kaart van de trekstapel.



Rum: Geef iedereen wat te drinken! Neem zoveel kaarten van de trekstapel als er spelers zijn plus één. Kies zelf twee kaarten en neem die op hand. Verdeel de overige kaarten door iedere andere speler één kaart te geven.



Lantaarn: Neem vier kaarten van de trekstapel. Kies één kaart en neem die op hand. Leg de overige drie kaarten in een door jou gewenste volgorde gedekt terug bovenop de trekstapel.



Papegaai: Speel twee "papegaai"-kaarten als een symbool naar keuze ("joker").



Haak: Speel deze kaart samen met een andere kaart (dit kost twee acties). Met deze tweede kaart mag je twee piraten op hetzelfde veld tegelijk verplaatsen. Beide piraten gaan naar hetzelfde veld. Deze tweede kaart mag een kaart met een "haak"-symbool zijn.



Schatkist: Als een piraat op een veld met een schatkist-fiche staat, dan mag die speler dat fiche omdraaien met een special actie. Voer vervolgens het effect van het fiche uit en leg het naast het speelveld. Op zes van de acht fiches staat dat je één, twee of drie kaarten van de trekstapel mag nemen. Eén schatkist is leeg en in één schatkist vind je een slang. Als je de slang in een schatkist aantreft, moet je je piraat terug verplaatsen naar het eerstvolgende beschikbare veld met een "rum"-symbool (waar de piraat dronken wordt, omdat hij erg is geschrokken). Als er geen veld met een "rum"-symbool beschikbaar is, dan gaat de piraat terug naar het eerste beschikbare veld vanaf het begin van dat pad. De piraat gaat nooit terug in de sloep of naar de gevangenis. Als je de slang vindt (🐍), worden alle acht schatkist-fiches opnieuw geschud en weer gedekt op de "schatkist"-symbolen op het bord gelegd.



Rood roept "Zwarte Magie" en speelt een "haak" samen met een "lantaarn"-kaart. De speler mag de twee rode piraten op veld 19 naar de piratenbaai verplaatsen.