

# Cartagena



Il 1672 viene ricordato come l'anno della grande fuga dalla fortezza di Cartagena. Già pochi anni più tardi, un gioco che celebrava la famosa evasione divenne popolare nei covi dei pirati dei Caraibi: pare che in Giamaica se ne praticasse una versione più veloce e divertente, mentre nell'Isola di Tortuga ne fosse in voga una più impegnativa e di riflessione.

Questo "Cartagena" è la moderna versione dell'antico gioco e – per rispetto alla tradizione – si può giocare in 2 diversi modi che chiameremo proprio Jamaica e Tortuga: nel primo interviene anche la fortuna, mentre il secondo è basato soprattutto sull'abilità dei giocatori. Come vedrete dalle regole, le 2 versioni cambiano soltanto sul come tenere le carte: per tutto il resto sono identiche.

## Il gioco in breve

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 ad imbarcare tutti i suoi 6 pirati, la scialuppa salpa e la partita finisce.

## Contenuto

- 6 tessere stampate su entrambi i lati su ciascuno dei quali è raffigurata una porzione del passaggio sotterraneo, caratterizzata da una diversa sequenza dei seguenti 6 simboli: teschio, pugnale, chiave, bottiglia, pistola, tricorno;
- 1 tessera a forma di scialuppa;
- un mazzo di 107 carte; 102 mostrano uno dei 6 simboli (17 carte per ciascun simbolo), sull'ultima è rappresentata una freccia;
- 30 pirati (pedine) in 5 colori, 6 per ciascun colore;
- le regole con un'illustrazione a colori su di un foglio separato

## Preparazione

- unite le 6 tessere in modo tale da comporre un passaggio sotterraneo continuo con 36 caselle (simboli); si possono ottenere migliaia di percorsi diversi.
- Ogni giocatore riceve un gruppo di 6 pirati dello stesso colore.
- Tutti i pirati vengono radunati ad un'estremità del percorso, la scialuppa va "attraccata" all'altro capo.

- Togliere dal mazzo la carta con la freccia (si userà solo nella versione Tortuga). Mescolate il mazzo e distribuite 6 carte ad ogni giocatore.

Questo è il punto dove le 2 versioni differiscono:

- versione Jamaica, a carte coperte (più fortuna)

I giocatori tengono le loro carte in mano (cioè nascoste agli avversari). Il resto del mazzo è sistemato coperto sul tavolo: è il "tallone" da cui i giocatori pescheranno nuove carte nel corso della partita.

- versione Tortuga, a carte scoperte (più abilità)

I giocatori tengono le loro carte scoperte sul tavolo, visibili a tutti. Inoltre il mazziniere scopre altre 12 carte e le allinea sul tavolo (i giocatori pescheranno le loro carte da questa fila, anziché direttamente dal tallone); sotto questa fila mette inoltre la carta con la freccia ad indicare la "direzione" della sequenza, cioè l'ordine nel quale le carte verranno pescate. Quando tutte le 12 carte sono state prese, se ne scoprono altre 12 e così via (nell'illustrazione una partita a "Tortuga").

## Il gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia chi assomiglia di più ad un pirata. Durante il proprio turno un giocatore deve compiere da 1 a 3 azioni; le azioni possono essere di due tipi:

Giocare una carta e far avanzare un pirata oppure  
Muovere un pirata all'indietro e pescare una o due nuove carte.

Il giocatore sceglie le sue "azioni" come meglio crede, in qualsiasi combinazione e in qualsiasi ordine.

## I due tipi di azioni:

- Giocare una carta e far avanzare un pirata. 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 indicata dallo

stesso simbolo disegnato sulla carta (libera significa non occupata da pirati).

Esempio Nell'illustrazione, se il Giallo gioca una carta teschio, può – tra le varie possibilità – far avanzare un suo pirata dalla casella 9 fino alla casella 23 (i teschi delle caselle 12 e 17 sono infatti già occupati da altri pirati).

Se non ci sono caselle libere con quel simbolo, il pirata può avanzare fino alla fine del passaggio e salire direttamente sulla scialuppa.

- Muovere un pirata all'indietro e pescare una o due nuove carte.

Il giocatore sceglie uno dei propri pirati 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.

Esempio Nell'illustrazione il Rosso può – tra le tante opzioni a sua disposizione – arretrare un suo pirata dalla casella 8 fino alla 6, dove già si trovano altri 2 pirati, raccogliendo 2 carte dalla fila.

Muovendo indietro non è consentito saltare una casella occupata da 1 pirata per raggiungerne una occupata da 2. Nella versione Jamaica il giocatore pesca le sue carte dal tallone, nella versione Tortuga le prende dalla fila sul tavolo. Quando il mazzo è terminato, si rimescolano le carte scartate.

#### Fine del gioco

Il primo giocatore che riesce a portare tutti e 6 i suoi pirati sulla scialuppa salpa e vince la partita.

#### Esempi di gioco

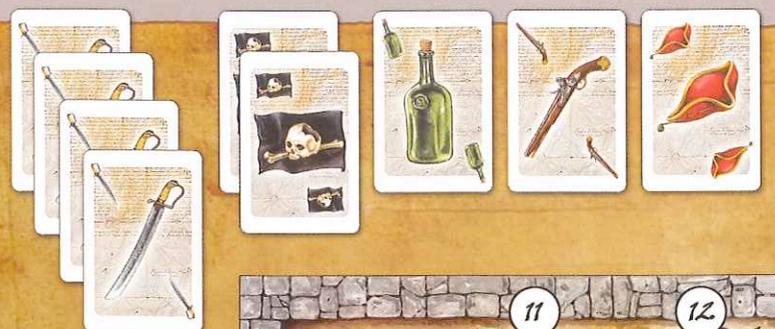
L'illustrazione rappresenta una situazione di gioco durante una partita nella versione Tortuga. E' di turno il Blu e – come sempre accade in questo gioco – sono moltissime le diverse mosse che potrebbe decidere di compiere (ricordate che ogni mossa è composta da una sequenza di fino a 3 azioni). Di seguito sono descritte 3 delle possibilità che potrebbe prendere in considerazione; sono state scelte per aiutarvi a comprendere al meglio le diverse possibilità che il gioco offre ad ogni turno.

1. Il Blu possiede 4 carte pugnale e dunque può decidere di usarne 3 per far avanzare velocemente tre dei suoi pirati. Egli può infatti giocare una prima carta pugnale e far avanzare il suo pirata che si trova ancora fuori dal tavoliere fino alla casella 7, poi, giocando una seconda carta pugnale, avanzare uno dei suoi pirati che si trovano nella casella 6

fino alla casella 15 (infatti con la prima mossa la casella 7 è stata occupata), infine, giocando una terza carta pugnale avanzare anche l'altro pirata dalla casella 6 fino alla 24! Giocare tre carte uguali e muovere ogni volta il proprio pirata più arretrato è una delle tattiche più semplici, ma raramente si tratta di una buona scelta. C'è sempre infatti il rischio che gli avversari sfruttino la posizione delle nostre pedine per compiere avanzamenti ancora più grandi. In questo caso però nessuno degli altri giocatori dispone di carte pugnale e dunque questa tattica diviene accettabile. Ma se analizziamo più a fondo, ci accorgiamo che anche questa volta si tratta di una mossa scadente: la seconda e la terza carta della fila sono infatti due pugnali e gli avversari potranno accaparrarseli per sfruttare al meglio la "strada" preparata dal Blu.

2. Il Blu può adottare una tattica completamente opposta a quella descritta nel 1° esempio. Anziché approfittare delle sue carte per far avanzare i suoi pirati, può accumulare ancora nuove carte compiendo degli arretramenti. Muovendo opportunamente ne può raccogliere ben 5. Prima arretra un pirata dalla casella 17 alla 12 (raccoglie 1 carta); poi ne arretra uno dalla 18 alla 17, dove sono rimasti soltanto due pirati rossi (raccoglie 2 carte), ed infine arretra ancora lo stesso pirata dalla casella 17 alla 12 dove ora, oltre al primo pirata, c'è anche quello arretrato con la prima mossa (raccoglie 2 carte). Così facendo il Blu non avrà più bisogno di rifornirsi per molte mosse, ma per contro si trova con ben 3 pirati in posizione molto arretrata (2 nella casella 6 ed 1 che non si è ancora mosso), una situazione piuttosto difficile da recuperare.

3. Adottare una condotta di gara più equilibrata, che tenga conto della situazione nel suo complesso è probabilmente il modo più saggio di giocare. Come prima azione il Blu gioca una carta bottiglia e avanza un suo pirata dalla casella 17 direttamente fino alla scialuppa: si è venuta infatti a creare una "strada" (fatta di bottiglie occupate) che va sfruttata finché ce n'è la possibilità. Come seconda azione arretra un pirata dalla casella 18 fino alla 17 (dove ci sono due pirati). Con questo passettino all'indietro si conseguono due importanti risultati: si raccolgono 2 carte e nel contempo si "libera" la bottiglia della casella 18 interrompendo la "strada delle bottiglie" e quindi ostacolando un po' gli avversari. Come terza azione il Blu gioca una carta pugnale per far avanzare il suo pirata che ancora si trova nella posizione di partenza fino alla casella 7.



# Cartagena

