

Leo Colovini

Cartagena 2

2-5 játékos részére
8 éves kortól
játékidő kb. 45 perc

A menekülés folytatódik

Játékötlet

A *Cartagena* első részében (*Szökés az erődéből*) a kalózok egy titkos alagúton át kiszöktek az erődéből, ám még hosszú út választja el őket a biztonságtól. Csak akkor lélegezhetnek fel igazán, ha elérnek a kalózfészekbe, Tortuga szigetére. Minden játékos egy csapat kalózt vezet a Kalózfészek felé. A kalóznak át kell vágniuk magukat a van dzsungelen, majd a tengeren keresztül át kell jutniuk Tortuga szigetére. Természetesen a rivális kalózcsoportok is akadályozzák egymást, habár olykor rákényszerülnek a többiek segítségére. Az első játékos, aki összes kalózát beviszi Tortugába, felvonhatja a kalózzászlót, megnyerve ilyenképp a játékot.

Tartozékok

5 térképelem, mindegyiken hét ikonnal (egy-egy papagáj, kincsesláda, pénzeszacskó, térkép, iránytű, látszó, ágyú)
105 kártya, minden fajtából (papagáj, kincsesláda, pénzeszacskó, térkép, iránytű, látszó, ágyú) 15, minden fajtából 1 arany szegéllyel
30 bábu, minden színből 6
Kalózfészek, csónak, kalózzászló
játékszabály

Előkészületek

Minden játékos választ egy színt; a felesleges bábuk visszakerülnek a dobozba. A térképelemekből két szigetet kell alkotni, egy kisebbet kettő, egy nagyobb három elemből. A csónak a két sziget közé kerül, az első sziget mellé. A kalózok a kis sziget bal felső sarka mellől indulnak, és a nagy sziget jobb sarkába, a Kalózfészekbe kell eljutniuk.



A kártyákat meg kell keverni, majd minden játékos kap 7 kártyát; a többi alkotja a képpel lefelé lerakott húzópaklit. A játékosok úgy tartják kezükben kártyáikat, hogy a többiek ne tudhassák, pontosan milyen kártyák vannak náluk.

A játék menete

Az a játékos kezd, aki leginkább hasonlít egy kalózra; utána a játékosok az óramutató járása szerinti sorrendben követik egymást. A játékosok kalózaikkal végigmennek a kisebb szigeten, a csónakkal átkelnek a másikra, végül azon keresztül kalózaikkal eljutnak Kalózfészekbe - az a játékos győz, aki elsőként viszi be minden kalózát a városba.

A játékos, aki épp soron van, egyszer, kétszer vagy háromszor cselekedhet. A cselekvési lehetőségek a következők:

- egy kártya kijátszása és egy saját kalóz előrefelé mozgatása
- egy idegen kalóz előrefelé mozgatása, hogy a játékos kártyához jusson
- a csónak mozgatása

A játékosnak tehát legalább egy, legfeljebb három cselekedete van. Bármelyik cselekedetet végrehajthatja, akár többször is, és a cselekedetek sorrendjét ő határozza meg. A játékos többször is mozoghat ugyanazzal a kalózzal.

Kártya kijátszása és kalóz előrefelé mozgatása

A játékos kijátszik a kezéből egy kártyát, azt képpel felfelé a dobott lapokhoz rakva. Ezután kiválasztja egy saját kalózát, és azzal az első olyan üres mezőre lép, amelyen a kártyán látható ikon található. E mozgás során a kalóz áthalad az olyan mezőkön, amelyeken más ikon látható, de az olyanokon is, amelyeken ilyen ikon van, ám a mezőn már van legalább egy - saját vagy idegen - kalóz. Ha a kalóz és a csónak, illetve a kalóz és a város között már nincsen ilyen ikonos üres mező, a kalóz a csónakba, illetve a városba kerül (természetesen a csónaknak ilyenkor az első sziget mellett kell lennie).

A csónakban egy színből legfeljebb három kalóz lehet.

Az a kalóz mozgatható, amelyik még a startpozícióban van, vagy az első szigeten, vagy a második szigeten - vagy pedig a csónakban, amennyiben a csónak a második sziget mellett van.

A játékos e cselekedetet többször is végrehajthatja, akár ugyanazzal a kalózával is.

Idegen kalóz mozgatása kártyáért

A játékos megteheti, hogy választ egy tetszőleges **idegen** kalózt, és azt előrefelé mozgatja az első olyan mezőre, ahol már van egy vagy két kalóz. Az mindegy, milyen színű kalózt mozgat (melyik ellenfeléét), és az is, milyen ikonon áll. Az előremozgatott kalóz áthalad az üres mezőkön, valamint azokon is, ahol már van három kalóz. Azonban nem haladhat át olyan mezőn, ahol csak egy vagy két kalóz van: az első ilyen mezőn megáll. Ha ezen a mezőn egy kalóz van, a játékos húz egy kártyát; ha két kalóz van ott, két kártyát húz.

Mozgatható a startpozícióban lévő kalóz is, vagy a csónakban lévő, amennyiben a csónak a második szigetenél van.

Ha a csónak az első szigetenél van, és a mozgatni kívánt idegen kalóz és a csónak között csak üres vagy túlsúfolt mezők vannak, a kalóz a csónakba kerül, és a játékos két kártyát húz, függetlenül attól, hány kalóz volt a csónakban. Nem mozgatható azonban kalóz a csónakba, ha abban már három ugyanilyen színű kalóz van. A Kalózfészekbe nem mozgatható be idegen kalóz.

A játékos e cselekedetet többször is végrehajthatja, akár ugyanazzal a kalózzal is.

A csónak mozgatása

A játék kezdetén a csónak az első szigetenél van. Egy cselekedetbe kerül, hogy a csónak a benne lévő kalózzal együtt egyik szigettől a másikhoz menjen.

Az első szigettől a másodikhoz csak olyan játékos mozgathatja a csónakot, akinek van legalább egy kalóza a csónakban.

A második szigettől az elsőhöz csak olyan játékos viheti vissza a csónakot, akinek van legalább egy kalóza az első szigeten.

A csónakban egy színből legfeljebb három kalóz lehet.

A csónak mozgatásához nem kell kártyát kijátszani, de cselekedetnek számít *(kivéve a kapitány mozgását)*.

Emlékeztető

**1-3 cselekedet
előrehaladás
kártyahúzás
csónakmozgatás**

Előrehaladás:

- kártya kijátszása
- a következő ilyen ikonos üres mezőre lépés

Kártyahúzás:

- idegen kalóz mozgatása
- következő foglalt mezőre vagy a csónakba lépés

- 1 kalóz volt ott: 1 lap
- 2 kalóz volt ott: 2 lap
- csónak: mindig 2 lap

- üres és túlsúfolt (3 kalóz) mezőket át kell ugrani

Csónakmozgatás:

- egy cselekedetbe kerül
- előre csak akkor, ha van saját kalóz a csónakban
- vissza csak akkor, ha van saját kalóz az első szigeten
- egy színből legfeljebb 3 kalóz lehet a csónakban

A kapitány

Amikor egy játékosra rá kerül a sor, meg kell nézni, van-e olyan játékos, akinek több kalóza van a csónakban, mint neki. Ha nincs, az épp soron lévő játékos a csónak kapitánya, és ilyenkor "ingyen" mozgathatja egyszer a csónakot, még mielőtt végrehajtaná három cselekedete bármelyikét.

Túl sok kártya

Elvileg egy játékosnak sem lehet a kezében hét kártyánál több.

Azonban a kalózok hajlamosak a harácsolásra, így előfordulhat, hogy valakinek hétnél több kártya lesz a kezében. Ez nem baj, a fölös kártyáktól nem kell azonnal megszabadulnia. Azonban amint valaki cselekedete során - kalóza mozgatásakor - aranysegélyű kártyát játszik ki, mindenki eldobja a fölös lapjait. Ha olyan játékos játszik ki aranysegélyű kártyát, akinek a kezében még mindig hétnél több kártya van, neki is el kell dobnia a felesleget.

A játék vége

Az a játékos győz, aki elsőként viszi be az össze kalózat Kalózfészekbe. Amint utolsó kalóza beér a városba, a játékos megkapja a kalózzászlót, amit lerak a városra; ezzel a játék véget is ér.

Példajáték

A példajátékban négyen játszanak. A külön példalap első oldalán éppen a sárga játékoson van a sor. Sok lehetősége van, hogyan cselekedjék egyszer, kétszer vagy háromszor:

1) Megteheti, hogy kijátszik három kártyát, és három kalózával mozog előrefelé. Először átmozgatja a csónakot a második szigethez (minthogy ő a kapitány, ezt "ingyen" megteheti cselekedetei előtt), majd kijátszik egy iránytűt, és a csónakból egyik kalózat a 33-as mezőre mozgatja. Ezután kijátszik egy másik iránytűt, és a csónakból egyből a városba viszi másik kalózat. Végül egy harmadik iránytűvel a 28-as mezőről viszi a városba kalózat.

Csábító, hogy a játékos gyorsan és olcsón, három kártyával bevigye két kalózat a városba. Azonban ekkor a többiek, akiknél van iránytű, maguk is kihasználhatják a lehetőséget, és gyorsan, olcsón a városba vihetik kalózaikat. Jobban teszi a sárga játékos, ha harmadik cselekedetével nem a 28-as, hanem a 33-as mezőről viszi be városba kalózat.

2) Azonban a sárga játékos követhet egész más taktikát is. Ha nem mozgatja előre saját kalózat, akkor akár hat kártyához is juthat. Így először a 13-as mezőről a 14-esre lép a kék kalózzal, és húz két kártyát. Ezután a 3-as mezőről az 5-ösre lép a zöld kalózzal, és megint húz két kártyát. Végül a starthelyről a piros kalózzal a 3-as mezőre lép, és húz két kártyát.

Így sok kártyája lesz, és mikor újra rá kerül majd a sor, könnyen alkalmazkodhat, bármi is legyen a szituáció. Ugyanakkor így három kalóza eléggé lemarad a többiektől (kettő a starthelyen, egy a 3-as mezőn), és sok kártyáját el kell dobnia, ha valaki aranysegélyű kártyát játszik ki.

3) Talán a legjobb, ha a két taktikát kombinálja. Mivel ő a kapitány, ezt edemes kihasználnia, hiszen így "ingyen" cselekedhet, nem kell a csónak mozgatására cselekedetet pazarolnia. Utána kijátszik egy iránytűt, és a csónakból egy kalózat a 33-as mezőre rakja. Egy második iránytűt is kijátszik, és a csónakból a másik kalózat beviszi Kalózfészekbe. Ezután viszont a kék kalózzal mozog a 25-ös mezőről a 28-asra.

Így kijátszik két kártyát, de húz is ugyanennyit, ráadásul megszakítja az "iránytűutat", így a következő játékos nem tud egyetlen iránytűvel akár a csónakból a városba juttatni kalózt.

Kapitány:

- legtöbb kalóza a csónakban (egyenlőség is elég)
- akkor kell megnézni, amikor valakire sor kerül

Túl sok kártya:

- csak 7 lap maradhat, a többit el kell dobni

A sárga játékos a 3)-as lehetőséget választotta. A következő játékoson a sor, a kéken. A helyzet a külön példalap hátoldalán látható - neki is sok lehetősége van.

- 1) Visszaviszi a csónakot az első szigethez. Minthogy van olyan játékos (a zöld), akinek nálánál több kalóza van a csónakban, a kék játékos nem kapitány, így ez egy cselekedetbe kerül neki. Ezután egy kincsesládát kijátszva a 13-as mezőről a csónakba mozgatja kalózát (ámbátor bármilyen kártyát használ, az eredmény ugyanez). Végül harmadik cselekedetként a 14-es mezőről egy zöld kalózt a csónakba rak, és húz két kártyát.
- 2) Először kijátszik egy papagájt, és a csónakból kalózát a 23-as mezőre mozgatja. Utána visszaviszi a csónakot az első szigethez, és kijátszik egy tetszőleges kapitányt, hogy kalózát a 13-as szigetről a csónakba mozgassa.
- 3) A starthelyről egy piros kalózt az 5-ös mezőre mozgat (a 3-as mezőn már három kalóz van, így ezen a mezőn áthalad a piros kalóz), és húz két kártyát. Ezután kijátszik egy ágyút, és kalózát a 18-as mezőről a 26-osra mozgatja, majd onnét egy iránytűvel beviszi a Kalózfészekbe.

Nem az a fontos, hogy az első kalóz a lehető leggyorsabban a városba érjen: az utolsó kalóz az, amelyik számít. A játékos jobban teszi, ha kalózeit együtttartva mozgatja, nem hagy egyet vagy kettőt lemaradni, hogy azután azok ne tudjanak már idegen kalózokat átugorva előresietni.

© 2006 Winning Moves. In License from Venice Connection.
All Rights Reserved

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf
www.winning-moves.de

Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com



fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)