

CARTAGENA

Traduzione a cura di Simone "The Busgat" Favero (busgat@nemnet.it).

La presente traduzione è solo un aiuto per i giocatori in lingua italiana, e non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, i cui diritti sono e restano di proprietà dell'autore e della casa editrice.

Il nostro gioco cerca di riprodurre una famosa fuga di circa 30 pirati dalla "supposta" inespugnabile fortezza di Cartagena nel 1672. Si è detto che non molto tempo dopo questa stupefacente fuga, un gioco che la celebrò, divenne popolare nei covi dei pirati dei Caraibi; e che una più veloce e fortuna versione sia stata giocata in Giamaica, mentre una più lenta e più orientata sulle abilità fu giocata nelle Isole Tortuga. Per questo motivo, anche in questo gioco, offriamo due modi di giocare, un metodo Giamaicano, in cui la fortuna gioca un ruolo maggiore e un metodo Tortuga, basato soprattutto sulle capacità di ciascun giocatore. Come spiegato nelle regole la differenza tra le due versioni è nella disposizione e nel modo di utilizzare le carte. Per quanto riguarda gli altri aspetti, le due versioni sono identiche.

Il gioco in breve

Ogni giocatore controlla un gruppo di 6 pirati e cerca che tutti e 6 scappino attraverso il tortuoso passaggio sotterraneo che collega la fortezza al porto dove una scialuppa li sta aspettando. Prima un giocatore riesce a portare i propri pirati a bordo della scialuppa, prima la scialuppa salperà e il gioco terminerà.

Contenuti

- 6 segmenti del tabellone stampati su entrambi i lati. In ciascuno c'è una porzione del passaggio sotterraneo con una differente sequenza dei seguenti 6 segni: un teschio, una spada, una chiave, una bottiglia, una pistola, un cappello tricorno.
- Una piccola scialuppa
- 103 carte, nella faccia di una c'è una freccia, nella faccia delle altre c'è uno degli altri segni (17 per ogni segno).
- 30 pirati (segnalini), in 5 colori, 6 per colore
- Regole con una illustrazione a colori in un foglio separato.

Preparazione

- Unisci i 6 segmenti del tabellone di gioco fino a formare un passaggio sotterraneo continuo di 36 spazi, questo può essere fatto in centinaia di modi differenti.
- Ogni giocatore riceve un gruppo di 6 pirati.
- Tutti i pirati sono riuniti ad una fine del passaggio sotterraneo e la scialuppa è ormeggiata dalla parte opposta del passaggio.
- Rimuovi dal mazzo di carte la carta con la freccia (che sarà usata solo nella versione Tortuga).
- Mischia il mazzo di carte e distribuisci 6 carte ad ogni giocatore.

A questo punto le due versioni sono differenti:

- La versione Giamaica, nella quale le carte sono nascoste (più fortuna): i giocatori tengono le loro carte in mano (nascoste agli altri). Il resto del mazzo è posizionato a faccia in giù nella tavola per formare lo stock di carte dal quale ogni giocatore prenderà nuove carte durante il gioco.
- La versione Tortuga, nella quale tutte le carte sono scoperte (più abilità): i giocatori lasciano le loro carte scoperte nel tavolo (tutti le possono vedere). Dal resto del mazzo, 12 carte sono messe a faccia scoperta in una riga. La carta con la freccia è posizionata sotto la riga, e mostra la direzione della sequenza che è l'ordine con cui le nuove carte saranno pescate durante il gioco (invece che dallo stock). Quando la riga di carte finisce, vengono messe altre 12 carte in gioco (vedi l'illustrazione del gioco nella versione tortuga).

Come giocare

Si gioca seguendo il senso orario. Il giocatore che inizierà sarà quello dall'aspetto più piratesco.

Quando sarà il tuo turno, potrai fare da 1 a 3 mosse. Due tipi di mosse sono permesse:

gioca una carta e fa avanzare il pirata,

o

muovi un pirata all'indietro e pesca una o due nuove carte.

Le mosse possono essere eseguite in qualsiasi ordine e combinazione, ma almeno una mossa deve essere fatta durante il turno.

I due modi di muovere

Gioca una carta e fa avanzare il pirata:

Gioca una carta, seleziona uno dei tuoi pirati (sia uno già presente nel passaggio sotterraneo, sia uno che deve ancora entrare), e fallo avanzare verso il successivo spazio libero con lo stesso segno della carta che hai appena giocato (libero significa non occupato da un altro pirata).

Esempio: nell'illustrazione, se è il turno del giallo, può tra le varie opzioni può giocare una carta teschio e far avanzare il suo pirata dal n° 9 al 23 (saltando gli spazi teschio 12 e 17 occupati da altri pirati).

Se non c'è nessuno spazio libero con il segno della carta che hai giocato per il pirata che hai selezionato, lo farai avanzare fino alla fine del passaggio e lo calerai nella scialuppa.

Muovi un pirata all'indietro e pesca una o due carte:

Seleziona uno dei tuoi pirati e muovilo all'indietro verso il primo spazio occupato da uno o due pirati, o tuoi o appartenenti ad un avversario. Non lo potrai portare in uno spazio occupato da tre pirati (nota che non ci potranno mai essere più di 3 pirati in uno spazio).

Se il tuo pirata muovendosi all'indietro arriva in uno spazio occupato da un solo pirata allora pescherai una sola carta, se è occupato da due pirati allora pescherai due carte.

Esempio: nell'illustrazione, il Rosso, può tra le altre opzioni, muovere il suo pirata dal n° 8 al 6, nello spazio occupato già da due pirati, per poter così guadagnare il diritto di pescare 2 nuove carte dal mazzo o dalla riga di carte scoperte.

Ma ricorda che quando muovi all'indietro un pirata non può saltare uno spazio occupato da un pirata per finire in uno spazio occupato da due pirati.

Nella versione Giamaicana le carte saranno pescate dal mazzo e nella Tortuga saranno pescate dalla riga delle carte scoperte. Quando il mazzo sarà terminato si formerà un nuovo mazzo con le carte scartate.

Fine del gioco

Il primo giocatore a portare i suoi 6 pirati alla scialuppa vince il gioco (può segnalare questo muovendo verso il largo la scialuppa).

Esempi di gioco

L'illustrazione mostra una partita iniziata con la versione Tortuga. E' il turno del giocatore Blu, e come sempre succede in questo gioco, ha molte opzioni da scegliere (ricorda che ad ogni turno un giocatore può fare tre mosse). Di seguito ci sono 3 scelte che può fare a questo punto. Sono state scelte per darti un'idea delle varie possibilità che il gioco offre ad ogni turno.

1. Il Blu ha 4 carte spada e può decidere di giocare 3 di queste e di avanzare rapidamente 3 dei suoi pirati. Con la sua prima carta spada potrebbe muovere il pirata blu che non è ancora entrato nel passaggio al n° 7. Poi con la seconda carta fa avanzare uno dei due pirati che si trovano al n° 6, fino al n° 15 (saltando il n° 7 che è stato occupato dal pirata mosso precedentemente). E infine con la sua terza carta muove l'altro pirata blu che si trova al n° 6 fino alla casella 24. Ma giocare tre carte dello stesso segno e far avanzare velocemente 3 uomini non è una scelta saggia. In questo caso in particolare, non c'è un immediato pericolo, in quanto nessuno dei giocatori avversari ha carte spada, così la scelta potrebbe sembrare ragionevole... Ma effettivamente non lo è, perché la seconda e la terza carta nella riga delle carte da pescare sono due carte spade, che il suo avversario può pescare e utilizzare a suo vantaggio grazie alla strada "aperta" dal Blu (i tre spazi con le spade occupati dai pirati blu potranno infatti essere adesso saltati).
2. Oppure il Blu potrà usare una tattica completamente differente. Invece di usare le sue carte per muovere i suoi uomini in avanti può pescare fino a 5 nuove carte muovendo i suoi pirati all'indietro. Per primo farà arretrare il suo pirata dal n° 17 al 12 e pescherà una carta, come seconda mossa farà arretrare il suo pirata dal n°18 al 17 dove ci sono già due pirati rossi (e prenderà due carte), come terza mossa farà arretrare il suo pirata ancora dal n° 17 al 12, dove ci sono già due pirati (incluso il blu spostato con la prima mossa), e pescherà altre due carte. Pescare così tante carte, significa non aver bisogno di pescarne altre per un bel po' di tempo. D'altra parte tre dei suoi uomini sono rimasti indietro (due al n° 6 e uno che è ancora all'inizio del tunnel), questi rischiano di rimanere incagliati indietro.
3. Mentre un'altra opzione, senza dubbio migliore rispetto alle precedenti, sarebbe di bilanciare la sua scelta e adattarla alla situazione attuale nel tabellone di gioco. Primo, giocherà una carta bottiglia e porterà il suo pirata dal n° 17 senza fermarsi alla scialuppa (la strada è aperta, perché tutti gli spazi bottiglia successivi sono già occupati). Secondo, potrebbe far arretrare il suo pirata dal n° 18 al 17 (dove ci sono già due pirati rossi). Questo piccolo passo indietro ha due buoni risultati: pesca due nuove carte e allo stesso tempo libera uno spazio bottiglia, creando perciò un varco nella strada bottiglia precedentemente libera, per obbligare così i suoi avversari a doversi fermare lì. E terzo, può giocare una carta spada e muovere il pirata blu che deve ancora entrare nel passaggio alla casella 7.