

Leo Colovini

Cartagena



1 Flucht aus der Festung



Cartagena
de vlucht uit het fort
Leo COLOVINI
Winning Moves, 2006
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Cartagena



Inleiding

In het jaar 1672 slaagde een handvol gevangen genomen piraten in een gedurfde uitbraak uit het beruchte en zwaarbewaakte fort van Cartagena. Volgens oude bronnen duikt er niet lang daarna in de piratennesten van het Caribische gebied een spel op, dat deze legendarische gebeurtenis als hoofdthema heeft, en onmiddellijk zeer populair wordt.

Een verkorte versie met een vrij hoge geluksfactor is, en dit volgens de berichten, zeer wijdverbreid op Jamaica, terwijl men op Tortuga de voorkeur geeft aan een versie van het spel waarbij het vooral aankomt op tactische vaardigheid.

Dit spel 'Cartagena' bevat de reconstructie van de beide spelregels, waarbij het onderscheid zich vooral situeert in de manier waarop met de kaarten wordt gespeeld.

Zo moet men zelf maar ervaren of men meer plezier beleeft aan een snelle ontsnapping met een grote dosis geluk of dat men opteert voor een zorgvuldig geplande uitbraak.

Uiteraard kan men ook, afhankelijk van de stemming waarin men zich bevindt, de ene keer kiezen voor het geluk en de andere keer voor de strategie.

Doel van het spel

Elke speler kruipt in de rol van aanvoerder van 6 piraten in zijn kleur.

De aanvoerder probeert met zijn piraten de moeilijke ontsnapping, door de nauwe tunnel die het fort met de kust verbindt, mogelijk te maken. Aan het einde van de tunnel wacht een sloep. Zodra een speler al zijn piraten aan boord heeft gebracht, wordt onverwijld het anker gelicht en daarmee wordt het spel beëindigd.

Spelmateriaal

► 6 speelbordstukken

Aan de beide zijdes van het speelbordstuk is een tunnelsegment afgebeeld.

Op elk tunnelsegment zijn steeds, in verschillende volgorde, de volgende 6 tekens te vinden: een doodskop, een punthoed, een dolk, een fles, een sleutel en een pistool.

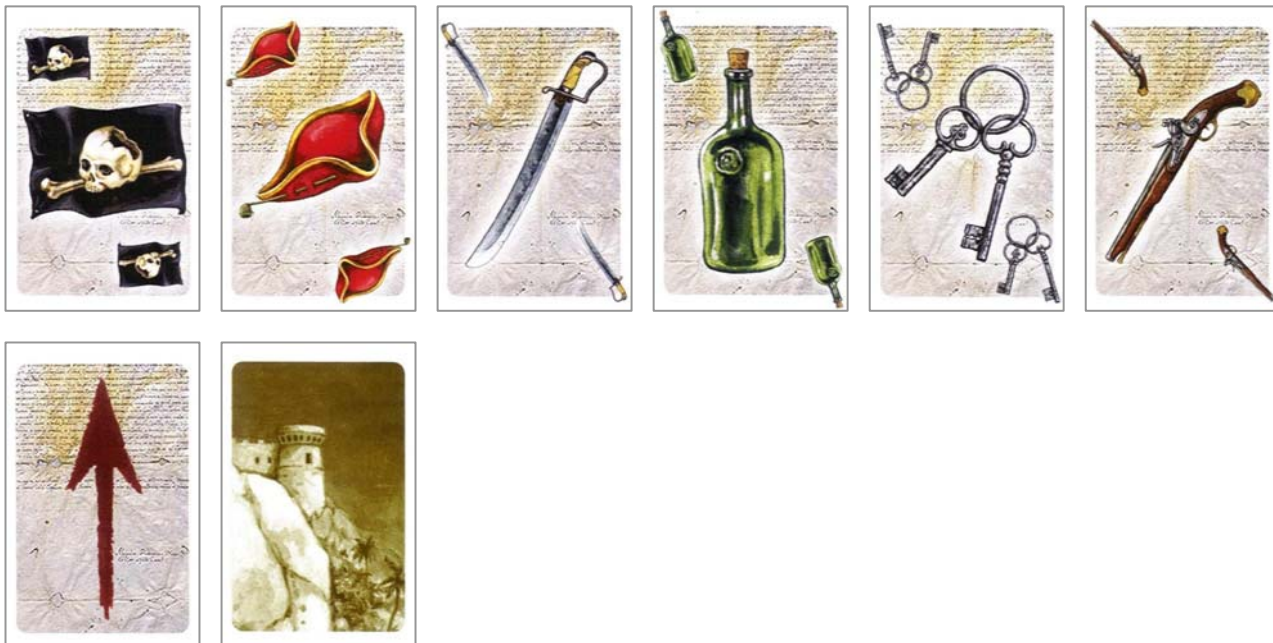


► 1 sloep



⇒ 103 kaarten

Telkens 17 kaarten per teken en 1 kaart met een pijl.



⇒ 30 piraten (telkens 6 in vijf verschillende kleuren)



⇒ een voorbeeldsituatie



⇒ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

- De zes tunnelsegmenten worden aan elkaar gelegd zodat er een doorgaande tunnel ontstaat die bestaat uit 36 tekens (velden). Er zijn meer dan duizend mogelijke combinaties. Het beginpunt en het eindpunt van de tunnel kan naar believen worden bepaald.
- Elke speler ontvangt zes piraten in één kleur en hij plaatst de piraten aan het beginpunt van de tunnel, maar net buiten de tunnel. Aan het eindpunt van de tunnel wordt de sloep klaargezet.
- De kaart met de pijl wordt opzij gelegd.
Deze kaart wordt alleen gebruikt in de Tortuga-versie.
- De resterende kaarten weer zeer grondig en verdekt gemixt.
Daarna ontvangt iedere speler 6 kaarten.

Afhankelijk van de gekozen spelversie gebeurt het volgende met de resterende kaarten:

Jamaica (de versie met gesloten kaarten - meer geluk)

De spelers houden hun 6 kaarten verdekt in de hand zodat geen enkele speler de kaarten van de medespelers kent.

De resterende kaarten worden als verdekte voorraadstapel naast de tunnel gelegd. Van deze voorraadstapel zullen de spelers, later in het spel, hun nieuwe kaarten nemen.

De uitgespeelde kaarten worden open (met de beeldzijde naar boven) naast de voorraadstapel gelegd en vormen de aflegstapel.

Tortuga (de versie met open kaarten - meer tactiek)

De spelers leggen hun 6 kaarten, met de beeldzijde naar boven, voor zich neer.

Van de stapel van de resterende kaarten worden de 12 bovenste kaarten naast de tunnel blootgelegd (beeldzijde naar boven).

De pijlkaart wordt onder deze rij kaarten gelegd en geeft aan van welke kant de nieuwe kaarten tijdens het spel moeten worden genomen. In de voorbeeldsituatie moeten de kaarten van links naar rechts worden genomen en moet dus de fles als eerste kaart worden gepakt.

Zodra de volledige rij kaarten is opgebruikt, worden opnieuw 12 kaarten blootgelegd.

Spelverloop

De speler die het meest zou kunnen doorgaan voor een piratenkapitein mag het spel beginnen (beginnen betekent niet onvoorwaardelijk een voordeel). Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, mag één, twee of drie acties ondernemen.

De speler mag ook passen.

Er zijn **twee verschillende acties** mogelijk:

- ➔ Men speelt een kaart uit en men loopt met één van de eigen piraten voorwaarts door de tunnel in de richting van de sloep.

of

- ➔ Men loopt met één van de eigen piraten achterwaarts door de tunnel en men neemt één of twee nieuwe kaarten.

Deze beide acties kunnen in elke willekeurige combinatie worden uitgevoerd.

Men kan dus dezelfde piraat driemaal achter elkaar spelen of men kan ook drie verschillende piraten van de eigen kleur verplaatsen.

De beide acties in detail

Een kaart uitspelen en met één van de eigen piraten voorwaarts door de tunnel lopen in de richting van de sloep.

De speler kiest één van zijn kaarten en legt die open (met de beeldzijde naar boven) op de aflegstapel. Dan kiest de speler een piraat van de eigen kleur (die nog buiten de tunnel staat of die al in de tunnel is) en plaatst die piraat op het volgende onbezette teken in de tunnel dat identiek is aan het teken dat op de zonet weggelegde kaart is afgebeeld. Over alle andere tekens wordt gesprongen, eveneens over alle enkelvoudig of meervoudig bezette velden.

Voorbeeld

Als in de voorbeeldsituatie *Geel* aan de beurt is, kan hij (naast vele andere mogelijkheden) een doodskop uitspelen en zijn piraat van veld 9 door de tunnel tot op veld 23 plaatsen, waarbij hij de bezette doodskopvelden 12 en 17 overspringt.

Als er tussen de piraat, die voorwaarts beweegt, en het einde van de tunnel geen teken meer is dat op de kaart is afgebeeld of als al deze tekens zijn bezet, dan springt de piraat direct naar het einde van de tunnel en neemt hij plaats in de sloep.

Met één van de eigen piraten achterwaarts door de tunnel lopen en één of twee nieuwe kaarten pakken.

De speler kiest een piraat van zijn kleur (eventueel ook een eigen piraat die al in de sloep zit) en trekt deze piraat terug naar het dichtst nabijgelegen teken dat is bezet door 1 of 2 andere piraten (om het even of het eigen of vreemde piraten zijn). Daarbij wordt over onbezette en over velden gesprongen die met 3 piraten zijn bezet (nooit meer dan 3 piraten op één veld!).

Als een speler zijn piraat terugtrekt op een teken dat door 1 piraat is bezet, mag hij 1 kaart nemen. Als hij zijn piraat terugtrekt op een teken dat door 2 piraten is bezet, mag hij 2 kaarten nemen.

Voorbeeld

In de voorbeeldsituatie kan *Rood* (naast vele andere mogelijkheden) zijn piraat van veld 8 naar veld 6 terugtrekken. Aangezien veld 6 door twee piraten is bezet, mag *Rood* 2 kaarten nemen van het begin van de kaartenrij (volgens de richting van de pijl).

AANDACHT

Bij het terugtrekken van een piraat mag niet over een teken worden gesprongen dat is bezet door één piraat, om naar een teken te gaan dat is bezet door twee piraten. In dit geval moet de piraat blijven staan bij het eerste teken en hij ontvangt één kaart. De speler kan eventueel wel dezelfde piraat in de volgende actie in dezelfde beurt op het teken terugtrekken dat is bezet door twee piraten om zo twee nieuwe kaarten te krijgen.

In elk geval mag men nooit met een piraat terug uit de tunnel kruipen.

In de **Jamaica**-versie worden de nieuwe kaarten verdekt van de voorraadstapel bij de handkaarten genomen.

In de **Tortuga**-versie worden de nieuwe kaarten steeds genomen vanuit de rij van blootgelegde kaarten (volgens de richting van de pijl) en legt men deze kaarten open bij zijn andere kaarten.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Einde van het spel

De speler die als eerste al zijn zes piraten aan boord van de sloep heeft gebracht, gooit onmiddellijk de trossen los en wint het spel.

Voorbeeld van een spelsituatie



De afbeelding toont een spel in de Tortuga-versie in een ver gevorderd stadium. Blauw is aan de beurt en heeft, zoals steeds bij Cartagena, voor de keuze van zijn acties talrijke opties. Drie van de opties die Blauw zou kunnen kiezen, worden hieronder beschreven. Onthoud dat in één beurt drie acties kunnen worden uitgevoerd.

1. Blauw heeft 4 dolkkaarten en zou kunnen besluiten om 3 ervan uit te spelen om zo drie piraten snel naar voor te bewegen. Met de eerste dolkkaart zet hij een piraat van buitenaf op veld 7. Vervolgens zet hij met zijn tweede dolkkaart zijn piraat van veld 6 naar veld 15 waarbij hij over het inmiddels bezette veld 7 springt. Ten slotte zet hij met zijn derde dolkkaart één van zijn andere piraten van veld 6 helemaal naar veld 24.
Drie dezelfde kaarten spelen om op deze manier 3 piraten snel naar voor te bewegen lijkt zeer aantrekkelijk, maar is meestal geen erg goede keuze. In dit geval is er wel geen onmiddellijk gevaar omdat de medespelers geen dolkkaarten hebben en dus lijkt het voor Blauw nogal mee te vallen. Dit is echter maar tijdelijk, want de tweede en de derde kaart in de rij zijn dolkkaarten en als die door de medespelers worden genomen hebben diens piraten de volledige vrije baan om nog veel verder door de tunnel te geraken.
2. Blauw kan ook opteren om zijn kaartenvoorraad aan te vullen. In plaats van kaarten uit te spelen en zijn piraten voorwaarts te bewegen, kan hij 5 kaarten krijgen door zijn piraten terug te trekken. Eerst trekt hij zijn piraat terug van veld 17 naar veld 12. Veld 12 is bezet door één piraat en dus mag hij één kaart nemen. Daarna kan hij zijn piraat terugtrekken van veld 18 naar veld 17 omdat daar nu nog twee rode piraten staan en hij ontvangt twee kaarten. Dezelfde piraat trekt zich nog verder terug van veld 17 naar veld 12 waar ook twee piraten wachten en hij nog eens twee kaarten ontvangt. Het voordeel van veel nieuwe kaarten in één beurt is dat men niet onmiddellijk moet 'bijtanken'. Een nadeel is natuurlijk dat 3 piraten van blauw vrij ver achterop liggen en zo het gevaar lopen om de aansluiting te verliezen.

3. Maar misschien is de hiernavolgende volgorde van acties tactisch gezien nog verstandiger. Blauw speelt eerst zijn flessenkaart uit en snelt met zijn piraat van veld 17 in één ruk tot in de sloep. Deze weg is inderdaad vrij omdat alle tussenliggende flessen zijn bezet. Daarna zet hij zijn blauwe piraat terug van veld 18 naar veld 17 omdat er na zijn eerste actie nog maar twee piraten staan. Deze kleine stap terug is voor Blauw zeer positief omdat hij twee nieuwe kaarten ontvangt en het flessenteken vrij maakt zodat hij de 'vrije baan' voor alle medespelers met flessenkaarten onderbreekt. Als laatste actie kan Blauw nog een dolkkaart spelen en zijn laatste piraat in de tunnel op veld 7 plaatsen.

22 juli 2007