

Het is het jaar 1672. Een groep van ongeveer 30 gevangenen genomen piraten slaagt erin te ontsnappen uit het zwaarbewaakte fort van Cartagena. Volgens oude bronnen duikt er niet lang daarna onder de piraten van het Caraïbische gebied een spel op, dat deze legendarische gebeurtenis als thema heeft. Het spel is direct zeer geliefd. Een kortere versie van het spel met een grotere geluksfactor, is – volgens de berichten – op Jamaica zeer wijdverbreid, terwijl men op Tortuga de voorkeur geeft aan een versie, waarbij het vooral aankomt op tactische vaardigheid. 'Cartagena' bevat de reconstructie van beide versies, waarbij het verschil vooral zit in de manier waarop met de kaarten wordt gespeeld. Zo kan ieder zelf kiezen of hij meer plezier beleeft aan een snelle, op gelukkige wijze geslaagde uitbraak of aan een zorgvuldig geplande ontsnapping.



Kort spelverloop

Elke speler leidt een groep van 6 piraten en probeert met hen de moeilijke ontsnapping mogelijk te maken door de nauwe tunnel, die het fort met de zee verbindt. Aan het eind van de tunnel ligt een sloep. Zodra een speler al zijn piraten aan boord heeft gebracht, gooit hij direct de trossen los op weg naar de vrijheid. Hier eindigt het spel.

Spelinhoud

- 6 speelbordstukken met aan beide kanten een gedeelte van de tunnel. Door het aan elkaar leggen van de stukken ontstaat de gehele tunnel waarop in een bepaalde volgorde steeds 6 tekens staan afgebeeld: een doodskop, een hoed, een dolk, een fles, een sleutel en een pistool.
- 1 sloep.
- 103 kaarten: 17 kaarten per teken ($17 \times 6 = 102$) plus één kaart waarop een pijl staat afgebeeld.
- 30 piraten (pionnen) in 5 verschillende kleuren: 6 stuks van elke kleur.
- spelregels en een spelsituatie die als voorbeeld dient.
- Engelse spelregels.

Vorbereidingen

- De 6 tunnelstukken worden aan elkaar gelegd, zodanig dat er een doorgaande tunnel ontstaat met 36 tekens. Er zijn duizenden combinaties mogelijk! Begin en einde van de tunnel kunnen naar eigen inzicht worden bepaald.
- Elke speler krijgt 6 piraten van dezelfde kleur en stelt die op aan het begin, buiten de tunnel. Aan het einde van de tunnel ligt de sloep.
- De kaart met de pijl wordt apart gelegd (deze speelt alleen mee in de Tortuga-

versie). De overige kaarten worden goed geschud. Elke speler krijgt er willekeurig 6.

Afhankelijk van de gekozen spelversie gebeurt er het volgende met de overgebleven stapel kaarten:

- **Jamaica-versie** (met gesloten kaarten – meer geluk):

De spelers houden hun 6 kaarten in de hand, met de rugzijde naar elkaar toe.

De overige kaarten worden met de rugzijde naar boven als pakstapel naast de tunnel gelegd.

Hier pakken de spelers later hun nieuwe kaarten vanaf. De uitgespeelde kaarten worden daarnaast op een andere stapel (de aflegstapel) met de beeldzijde naar boven, weggelegd.

- **Tortuga-versie** (met open kaarten – meer tactiek):

De spelers leggen hun 6 kaarten met de beeldzijde naar boven voor zich neer; zichtbaar voor de andere spelers. Van de stapel overige kaarten, worden de 12 bovenste naast de tunnel in een rij met de beeldzijde naar boven gelegd. De kaart met de pijl wordt onder deze rij gelegd en geeft aan, van welke kant nieuwe kaarten tijdens het spel worden gepakt (In de spelsituatie die als voorbeeld dient, worden nieuwe kaarten vanaf links gepakt, te beginnen met de fles). Als de rij kaarten op is, worden er opnieuw 12 kaarten van de stapel met de beeldzijde naar boven neergelegd (zie de spelsituatie).

Het spel

Wie er het meest uitziet als een piratenkapitein, begint het spel (hoeft niet per sé een voordeel te zijn). Er wordt gespeeld met de klok mee. Wie aan de beurt is, moet minstens 1 en mag maximaal 3 keer een actie ondernemen. Er zijn twee verschillende acties mogelijk:

Speel een kaart uit en loop met één van de eigen piraten voorwaarts door de tunnel richting de sloep.

of

Loop met één van de eigen piraten achterwaarts door de tunnel en pak één of 2 nieuwe kaarten.

Deze beide acties kunnen in elke willekeurige combinatie worden uitgevoerd.

Men kan daarbij dezelfde pion 3 keer achter elkaar of 3 verschillende pionnen van de eigen kleur bewegen.

De twee acties in het spel

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

De speler kiest één van zijn kaarten en legt deze met de beeldzijde naar boven op de aflegstapel neer. Dan kiest de speler een piraat van zijn eigen kleur (die nog buiten of

al in de tunnel is) en zet deze op het volgende onbezette teken, dat hetzelfde is als het teken op de net weggelegde kaart. Over alle andere tekens wordt heen gesprongen, ook als hier één of meer piraten opstaan.

Voorbeeld: indien in de afgebeelde situatie geel aan de beurt is, dan zou hij – naast veel andere mogelijkheden – een doodskopkaart kunnen uitspelen en zijn piraat vanaf teken 9 door de hele tunnel kunnen verplaatsen en op teken 23 zetten (waarbij hij over de bezette doodskoppen 12 en 17 heen springt).

Indien er tussen de piraat, die naar voren gezet wordt, en het einde van de tunnel geen teken (die ook op de kaart is afgebeeld) meer is, of indien al deze tekens bezet zijn, dan rent de piraat direct naar het einde van de tunnel en springt hij aan boord van de sloep.

Met één van de eigen piraten achterwaarts door de tunnel lopen en één of 2 nieuwe kaarten pakken:

De speler kiest een piraat van zijn kleur en trekt hem terug naar het meest nabijgelegen teken, dat bezet is met 1 of 2 andere piraten, ongeacht of het zijn eigen piraten of die van een andere speler zijn. Daarbij wordt er over tekens die met 3 piraten bezet zijn gesprongen, net als over de onbezette tekens. (Er kunnen nooit meer dan 3 piraten op één teken staan). Indien een speler zijn piraat op een teken terugtrekt, dat bezet is met 1 piraat, dan mag hij 1 nieuwe kaart pakken. Als hij zijn piraat op een teken kan terugtrekken, dat al door 2 andere piraten bezet is, krijgt hij 2 nieuwe kaarten.

Voorbeeld: in de spelsituatie zou rood – naast vele andere mogelijkheden – zijn piraat van teken 8 naar teken 6 kunnen terugtrekken. Tekens 6 is dubbel bezet, rood mag dus 2 nieuwe kaarten pakken van het begin van de kaartenrij (zie de kaart met de pijl).

Opgelet: er mag bij het terugtrekken van een piraat niet over een teken heen worden gesprongen dat bezet is met één andere piraat om naar een teken te gaan dat met 2 piraten is bezet. In dat geval moet de piraat daar blijven staan en krijgt hij één nieuwe kaart. De speler kan de piraat wel met de volgende actie in dezelfde beurt op het dubbel bezette teken zetten om zo nog eens twee nieuwe kaarten te krijgen. Bij de Jamaica-versie worden de nieuwe kaarten van de pakstapel genomen. Bij de Tortuga-versie neemt de speler ze (in de richting van de pijl) voor uit de rij van opengelegde kaarten en legt men ze met de beeldzijde naar boven bij zijn andere kaarten. Als de pakstapel op is, wordt de aflegstapel geschud, omgedraaid en vormt zo de nieuwe pakstapel.

Einde van het spel

De speler die als eerste al zijn 6 piraten aan boord van de sloep heeft gebracht, gooit de trossen los, vaart weg en wint het spel.

Voorbeeld van een spelsituatie

De spelsituatie laat een spel in de Tortuga versie in gevorderd stadium zien. Blauw is aan de beurt en heeft – zoals steeds bij Cartagena – voor zijn actie talrijke opties. Drie van de opties die blauw zou kunnen kiezen, staan hieronder beschreven. Onthoud: 3 acties in één beurt mag!

1. Blauw heeft 4 dolkkaarten en kan besluiten om 3 daarvan uit te spelen en daarmee 3 van zijn piraten snel naar voren te brengen. Met de eerste dolkkaart zet hij een piraat van buiten op teken 7; vervolgens zet hij met de tweede zijn piraat van teken 6 op teken 15, waarbij hij over het inmiddels bezette teken 7 heen springt; en tenslotte zet hij met de derde kaart één van zijn andere piraten van teken 6 helemaal op teken 24.

Drie dezelfde kaarten spelen om op deze manier 3 piraten snel naar voren te brengen is aantrekkelijk, maar is meestal geen goede keuze. In dit geval ontstaat er weliswaar geen onmiddellijk gevaar, omdat de medespelers geen dolkkaarten bezitten, dus lijkt het voor blauw goed uit te pakken. Dat is echter maar zo lang het duurt, want de 2e en 3e kaart in de rij zijn dolkkaarten en als die gepakt worden door een medespeler, hebben diens piraten – door de 3 door blauw bezette dolken – vrij baan om nog veel verder naar voren te komen.

2. Blauw kan er ook voor kiezen om zijn kaartenvoorraad aan te vullen. In plaats van het uitspelen van kaarten en het naar voren zetten van piraten, zou hij 5 nieuwe kaarten kunnen krijgen, indien hij zijn piraten terugtrekt. Eerst zet hij zijn piraat van teken 17 terug op teken 12. Tekens 12 is enkelvoudig bezet, dus mag hij één nieuwe kaart pakken. Dan kan hij van teken 18 naar teken 17 gaan, omdat daar maar 2 rode piraten staan. Daarvoor krijgt hij 2 kaarten. En dezelfde piraat gaat daarna nog van teken 17 naar teken 12, waar nu ook 2 piraten staan te wachten en zo hij krijgt nog eens 2 kaarten. Zo veel nieuwe kaarten in één beurt biedt het voordeel, dat de speler zo gauw niet meer hoeft 'bij te tanke'. Aan de andere kant liggen nu 3 piraten van blauw tamelijk ver terug en lopen ze het gevaar de aansluiting te verliezen.

3. Maar misschien is de hiernavolgende volgorde van acties tactisch wel het slimst: Blauw speelt eerst zijn flessenkaart uit en snelt met zijn piraat van teken 17 in een ruk door tot in de sloep. Deze weg is vrij, omdat alle tussenliggende flessen bezet zijn. Dan kan hij zijn blauwe piraat van 18 (fles) op 17 (doodshoofd) zetten, omdat er daar na de eerste actie van blauw nog slechts 2 piraten staan. Deze kleine stap terug is om twee redenen gunstig voor blauw: hij krijgt 2 nieuwe kaarten en hij maakt het flessenteken 18 vrij, waarmee hij de 'vrije baan' voor alle medespelers met flessenkaarten onderbreekt. En als laatste kan hij nog een dolkkaart uitspelen en zijn laatste piraat van het begin van de tunnel naar teken 7 brengen.

Dit spel is door Identity Games International BV in samenwerking met Winning Moves geproduceerd.

Voor vragen of opmerkingen nodigen wij u uit voor een bezoek aan onze website. www.identitygames.com

©2000 by Winning Moves

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen beneden 3 jaar.