

CARTAGENA

de Léo Colovini

8+

2-5

30
45

El 1672, un grup de pirates aconseguí escapar dels calabossos de la fortalesa de San Felipe, a Cartagena d'Índies. Segons la llegenda, els pirates van fugir per uns passadissos subterranis que els dugueren fins a la platja, on els esperava una balandra. Amb aquest fràgil vaixell van arribar a l'illa Tortuga i, seguint camins amb prou feines visibles, a través de la selva, arribaren a la cova que els serví de refugi.

No van passar gaires anys perquè als caus de pirates d'arreu del Carib es popularitzés un joc que recreava la llegendaria fugida. En poc temps, n'aparegueren diverses versions, d'acord amb l'esperit anarquèic dels pirates.

Aquest «Cartagena» que teniu ara a les mans és una versió moderna d'aquell joc dels pirates, que reproduïx només la primera part de l'aventura: la fugida de la fortalesa fins a la balandra. Però si ho voleu, també podreu reproduir la segona part: la travessa de la jungla fins a les coves o, fins i tot, l'aventura completa.

COMPONENTS

8 petits taulers, a dues cares. Una cara mostra un passadís subterrani, l'altra, un camí per la selva. Cada tauler conté una sèrie de sis símbols.

2 taulers de balandra. Un en bon estat i l'altre, amb vies d'aigua.

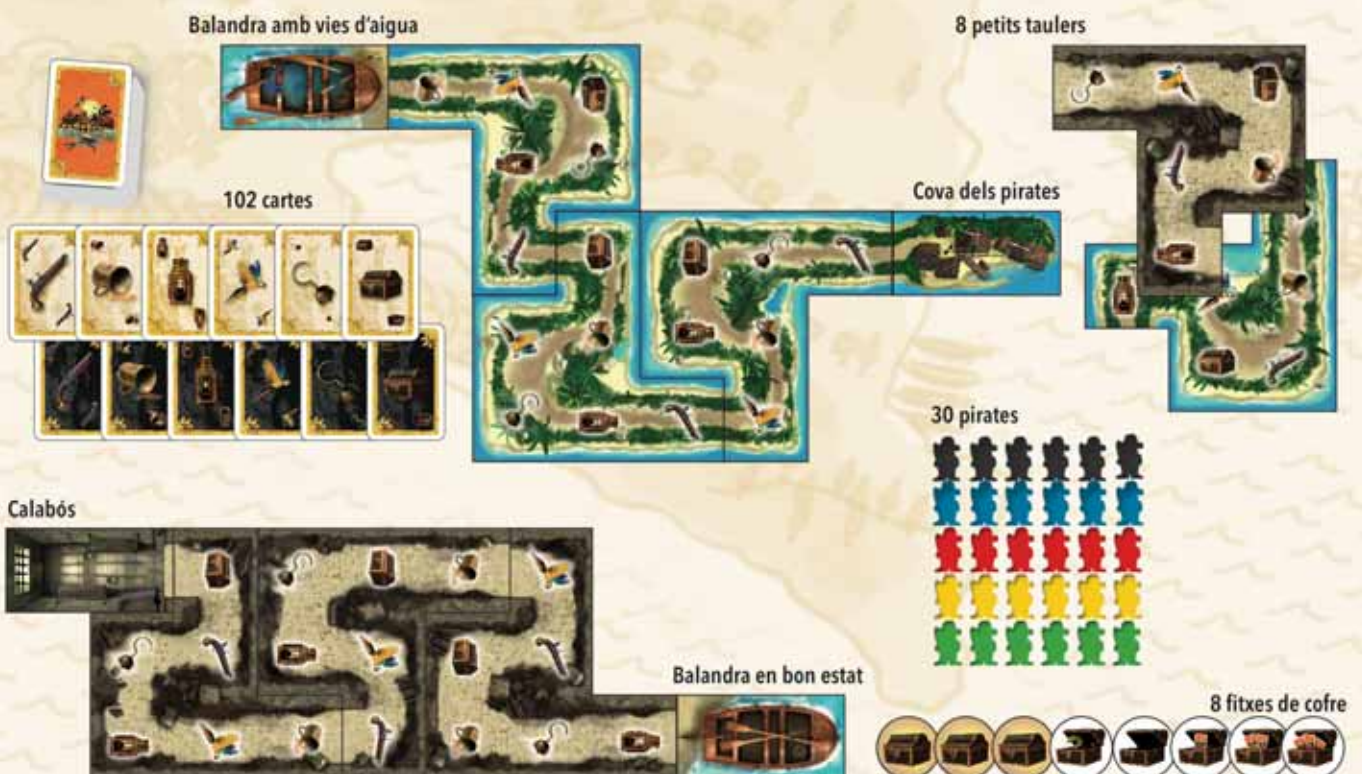
1 tauler de calabós

1 tauler de cova dels pirates

8 fitxes de cofre (per a la variant «La fetillera negra»).

30 pirates, en cinc colors; sis de cada un.

102 cartes. Cada carta mostra un símbol d'entre sis possibles (hi ha 17 cartes amb cada un dels símbols). Dues cartes de cada símbol tenen un fons més fosc (vegeu «Filibusters»).



EL JOC BÀSIC: LA FUGIDA

OBJECTIU DEL JOC

Cada jugador controla un grup de sis pirates i ha d'intentar dur-los des de la fortalesa fins a la platja, on la balandra els espera, a través dels passadissos laberíntics. Tan bon punt un jugador ha fet pujar a bord els seus sis pirates, la barca salpa i el joc acaba immediatament.

PREPARACIÓ

Disposeu sis dels vuit taulers de manera que formin un camí continu de 36 espais. Això representa el passadís subterrani que han de travessar els pirates per arribar a la platja.

Poseu el tauler del calabós en un extrem del camí, i la balandra (per la seva banda en bon estat), a l'altre.

Cada jugador agafa sis pirates del mateix color i els deixa al calabós.

Barregeu les cartes i repartiu-ne sis a cada jugador, cap per avall. Aquestes cartes formen la mà de cada jugador, i s'han de mantenir sempre ocultes als altres. Deixeu la resta de cartes cap per avall a la taula, formant una pila, de la qual anireu robant cartes a mesura que avanci la partida.

Deixeu a la capsa tots els components sobrers.

COM S'HI JUGA

Escolliu com vulgueu el primer jugador; els altres jugareu el vostre torn en sentit horari a partir del primer jugador. En el seu torn, cada jugador pot fer una, dues o tres accions, d'entre les següents (podeu repetir la mateixa acció més d'una vegada):

- **Jugar una carta i avançar un pirata (vegeu exemples: moviments A, C i F).**

Juga una carta i deixa-la a la pila de descart; tot seguit, escull un dels teus pirates (que ja sigui al passadís o encara al calabós) i avança'l fins al primer espai buit (és a dir, no ocupat per cap altre pirata) que tingui el mateix símbol que la carta que acabes de jugar. Si no hi ha cap espai buit per davant del pirata amb el símbol corresponent, pots avançar el pirata fins al final del passadís subterrani i fer-lo pujar a bord de la balandra.

- **Fer recular un pirata i robar una o dues cartes (vegeu exemples: moviments B, D i E).**

Escull un dels teus pirates i fes-lo recular fins al primer espai que trobis ocupat per un o dos pirates (teus o d'altres jugadors). En recular, passes de llarg espais buits i espais ocupats per tres pirates. Tingues en compte que un espai pot contenir un màxim de tres pirates. Si el teu pirata arriba a un espai ocupat per un sol pirata, roba una carta; si n'arriba a un d'ocupat per dos pirates, roba'n dues. **No es pot saltar un espai ocupat per un pirata per tal d'arribar a un espai ocupat per dos.**

Si a un jugador no li queden cartes, pot passar i robar una carta.

Podeu fer les accions en l'ordre i la combinació que vulgueu.

FINAL DE LA PARTIDA

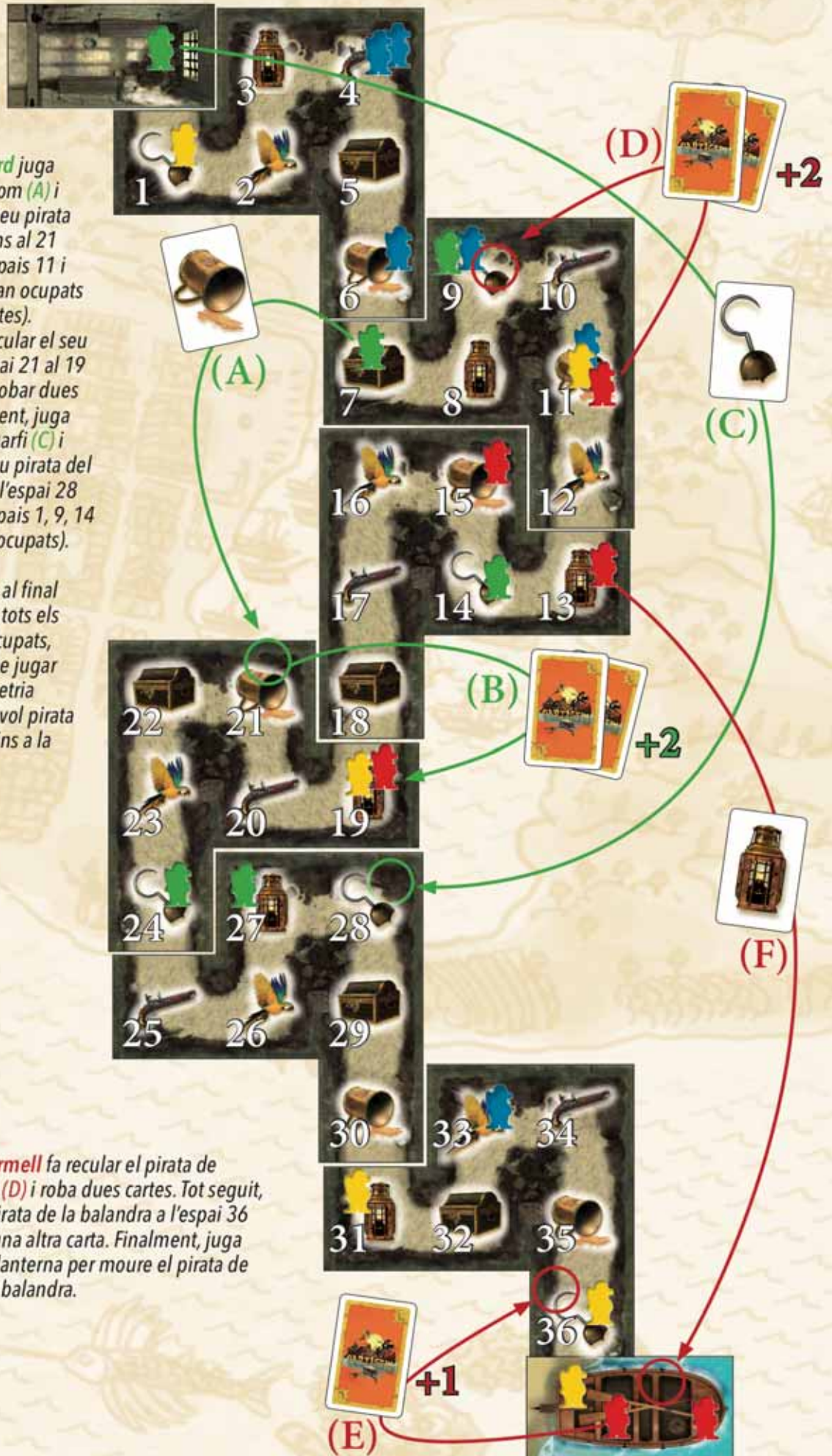
El primer jugador que faci pujar a bord de la balandra els seus sis pirates guanya la partida... i deixa els seus companys enrere, a mercè de la ira dels soldats de la fortalesa...



EXEMPLE 1

El **jugador verd** juga una carta de rom (A) i fa avançar el seu pirata de l'espai 7 fins al 21 (saltant els espais 11 i 15, ja que estan ocupats per altres pirates). Després, fa recular el seu pirata de l'espai 21 al 19 (B), i així pot robar dues cartes. Finalment, juga una carta de garfi (C) i desplaça el seu pirata del calabós fins a l'espai 28 (saltant els espais 1, 9, 14 i 24, que són ocupats).

Fixeu-vos que al final d'aquest torn, tots els garfis estan ocupats, de manera que jugar un garfi permetria moure qualsevol pirata directament fins a la balandra.



EXEMPLE 2

El **jugador vermell** fa recular el pirata de l'espai 11 al 9 (D) i roba dues cartes. Tot seguit, fa recular el pirata de la balandra a l'espai 36 (E) per robar una altra carta. Finalment, juga una carta de llanterna per moure el pirata de l'espai 13 a la balandra.

UNA PARTIDA DIFERENT A CADA PORT

A més de la versió bàsica, podeu personalitzar les vostres partides: escolliu quina part de la història voleu jugar i modifiqueu alguns elements del joc, que canviaran la durada i la dificultat de les vostres partides. Totes les variants que ara us presentem es poden combinar com vosaltres preferiu, però poseu-vos tots d'acord abans de començar la partida!

CURTA O LLARGA?

Sempre podeu decidir amb quants taulers jugar, independentment de quina part de la història esteu jugant. Com més taulers empreu, més llarga serà la partida. Us suggerim començar amb cinc o sis taulers; si voleu un joc més ràpid, feu-ne servir quatre; i per a partides llargues, utilitzeu-ne set o vuit.

A més a més, sempre podeu jugar amb quatre o cinc pirates, en lloc de sis, cosa que també reduirà la durada de la partida.

LA SELVA DE L'ILLA TORTUGA

Feu servir els taulers per la banda de la selva per reproduir la segona part de l'aventura. En aquest cas, els pirates han de sortir de la balandra amb vies d'aigua i arribar a la cova, seguint el camí de la selva.



LA GRAN FUGIDA

Per reproduir l'aventura sencera, utilitzeu tres o més taulers per crear el passadís subterrani i tres o més taulers per crear el camí de la selva a l'illa Tortuga. Poseu el calabós al començament del passadís i la balandra, al final. Poseu també la cova al final del camí de la selva.

Els jugadors faran avançar els seus pirates des del calabós fins a la balandra; després, hauran de navegar fins a l'altra riba, a l'illa Tortuga, i, seguint el camí de la selva, arribar a la cova.

En l'exemple següent es mostren tres taulers per a cada camí, però podeu fer-ne servir més!

Aquesta variant necessita regles addicionals per al moviment de la balandra.

- En el seu torn, el jugador pot escollir una nova acció: **«Moure la balandra»**. Això compta com una de les tres accions permeses, però no cal jugar cap carta (excepte per al capità, vegeu més endavant).
- Si la balandra és a Cartagena, el jugador la pot moure fins a l'illa Tortuga, però només si aquest jugador hi té com a mínim un pirata a bord.
- Si la balandra és a l'illa Tortuga, el jugador la pot moure fins a Cartagena, però només si aquest jugador encara té algun pirata al passadís subterrani.
- A la balandra només hi pot haver tres pirates de cada color, com a màxim.
- Quan la balandra arriba a l'illa Tortuga, si els jugadors desitgen desembarcar els seus pirates, un a un, hauran d'emprar l'acció **«Jugar una carta i avançar un pirata»**.
- Quan la balandra torna cap a Cartagena, els pirates que hi hagi a bord també hi tornen (però no cal que hi desembarquin).
- **Regla especial del capità:** si, **en començar el seu torn**, un jugador té igual nombre de pirates o més que qualsevol altre jugador a bord de la balandra, aquest jugador és nomenat capità i pot moure la balandra **abans** d'efectuar les seves tres possibles accions (en altres paraules, té una acció «Moure la balandra» gratuïta).
- Un jugador pot moure la balandra més d'una vegada en el seu torn.



EN MORGAN

La regla d'en Morgan, inventada pel pirata del mateix nom, modifica lleugerament l'acció de robar cartes. En Morgan fou famós arreu del Carib com a pirata honorable, sempre disposat a donar un bon cop de mà als seus companys...

En la versió bàsica, s'empra l'acció «Fer recular un pirata» per tal de robar cartes. Però alguns jugadors prefereixen una regla, diguem-ne, més altruista: «**Fer avançar un pirata d'un oponent i robar una o dues cartes**».

Això canvia totalment les partides, ja que fins i tot els jugadors més avesats han de trobar noves estratègies.

COM FUNCIONA

Escull un pirata d'un altre jugador i fes-lo avançar fins al primer espai que trobis ocupat per un o dos pirates (teus o d'altres jugadors). En fer-lo avançar, passes de llarg espais buits i espais ocupats per tres pirates. Si el pirata arriba a un espai ocupat per un sol pirata, roba una carta; si n'arriba a un ocupat per dos pirates, roba dues cartes.

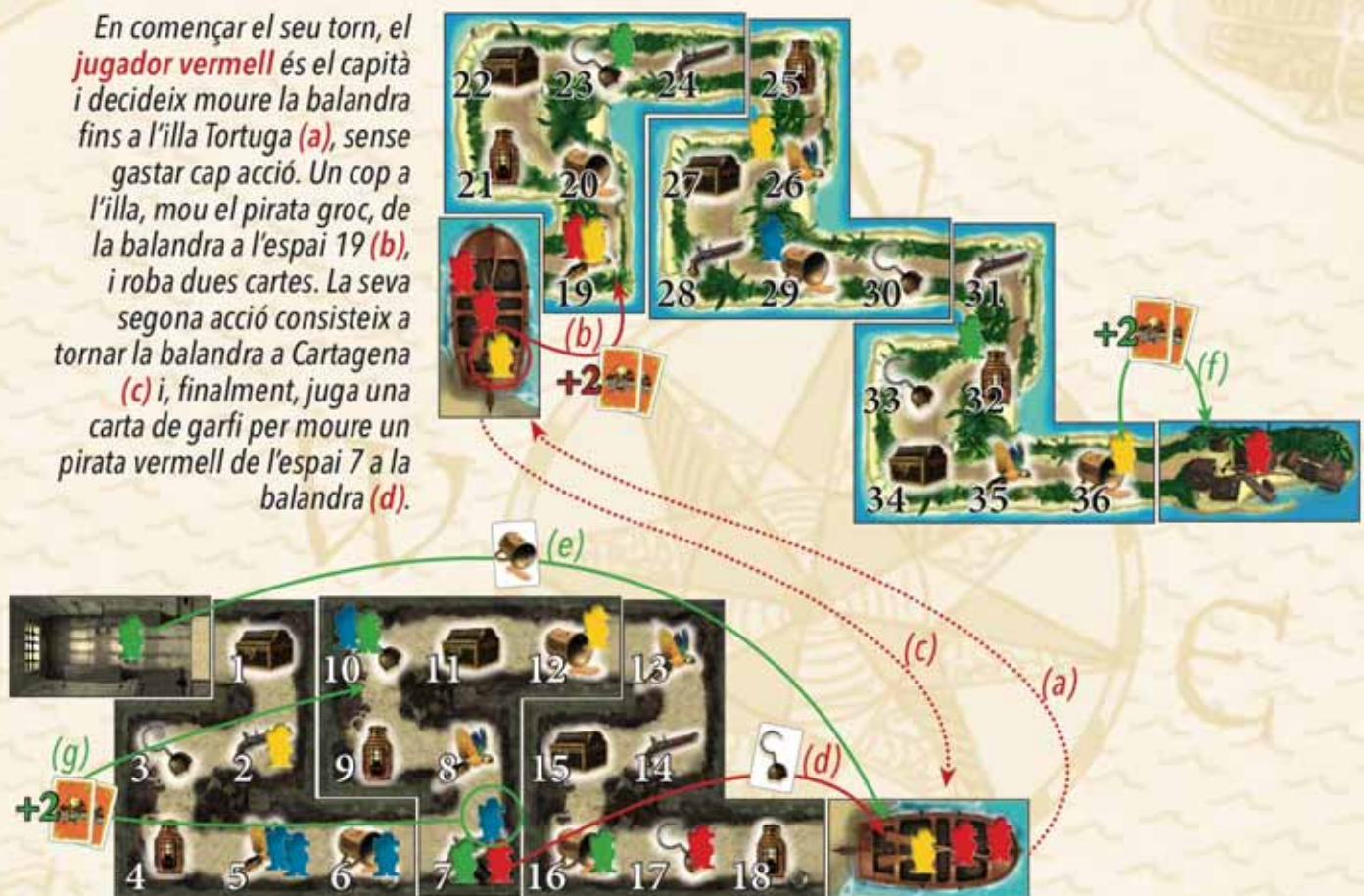
Si no hi ha cap espai possible, el pirata pot pujar a bord de la balandra o bé arribar a la cova (en funció d'on sigui). En aquest cas, el jugador roba dues cartes, independentment del nombre de pirates que hi hagi a la balandra o a la cova.

Quan jugueu «La gran fugida» i a la balandra ja hi ha tres pirates d'un color, no hi podrà pujar cap altre pirata d'aquell color.

Podeu escollir quin tipus d'acció voleu emprar per robar cartes: la normal o la d'en Morgan. També les podeu utilitzar alhora: per exemple, la normal per a la fugida de Cartagena i la d'en Morgan per al recorregut a l'illa Tortuga... o qualsevol altra combinació que vulgueu.

En l'exemple següent s'està jugant una partida de «La gran fugida», amb la regla d'en Morgan per robar cartes.

En començar el seu torn, el **jugador vermell** és el capità i decideix moure la balandra fins a l'illa Tortuga (a), sense gastar cap acció. Un cop a l'illa, mou el pirata groc, de la balandra a l'espai 19 (b), i roba dues cartes. La seva segona acció consisteix a tornar la balandra a Cartagena (c) i, finalment, juga una carta de garfi per moure un pirata vermell de l'espai 7 a la balandra (d).



El **jugador verd** juga una carta de rom i mou un dels seus pirates del calabós a la balandra (e), saltant els espais 6, 12 i 16, ja que estan ocupats per altres pirates. A continuació, mou el pirata groc de l'espai 36 a la cova (f), per robar dues cartes, i el pirata blau de l'espai 7 al 10 (g), per robar-ne dues més.

FILIBUSTERS

Segons aquesta regla, un jugador no pot tenir més de set cartes a la seva mà. Ara bé, els filibusters tendien a fer sempre la seva i oblidaven les regles amb una certa facilitat... Així, els jugadors poden reunir tantes cartes com vulguin a la seva mà, sempre que cap altre jugador no els enxampi! Ulls que no veuen, cansalada fresca!

Quan es juga una carta amb el fons més fosc, tots els jugadors (tret del jugador que l'ha jugada) s'han de descartar de les cartes sobrees (per sobre de les set permeses). Cada jugador escull les cartes que ha de descartar.

Aquesta regla es pot aplicar o no independentment del nombre de taulers i de pirates en joc, o de la part de l'aventura que jugueu.

Consell: quan jugueu amb la regla d'en Morgan, apliqueu també la dels filibusters.



LA FETILLERA NEGRA

«La fetillera negra» és la variant més recent d'aquest joc. La misteriosa fetillera negra del Carib ha decidit ajudar als pirates donant poders de vudú a les cartes!

Així, cada tipus de carta té un poder especial. En el seu torn, un jugador que faci servir una d'aquestes cartes pot escollir:

- moure un dels seus pirates de la manera normal;
- invocar el poder de la carta dient, fort i clar, «fetillera negra!».

Atenció! Si el jugador oblidava la invocació ritual, la carta no té cap mena de poder i el jugador l'haurà d'utilitzar per moure, de la manera habitual.

En aquesta variant també es fan servir les **vuit fitxes de cofre del tresor**. Al començament de la partida, barregeu-les i deixeu-ne una, cap per avall, a cada símbol de cofre dels taulers.



El poder màgic de cada carta depèn del seu tipus.



Pistolot: mira les cartes d'un rival, en tries una i l'hi prens. El rival roba immediatament una carta de la pila.



Rom: convida tothom a una ronda! Roba tantes cartes com el nombre de jugadors més una; queda-te'n dues i reparteix la resta entre els rivals, una per a cada jugador.



Llanterna: roba quatre cartes; queda-te'n una i retorna les altres tres a la part superior de la pila, en l'ordre que vulguis.



Lloro: com si fossin comodins, pots jugar dos lloros per convertir-los en la carta que vulguis.



Garfi: pots jugar aquesta carta juntament amb una altra (has de gastar dues de les tres accions). En aquest cas, pots moure dos pirates que siguin en un mateix espai fins al següent espai buit que contingui el símbol de la segona carta (que, és clar, també pot ser un garfi).



Cofre del tresor: si el teu pirata és en un espai amb símbol de cofre, pots obrir el cofre (gira'n la fitxa) si jugues una carta de cofre del tresor. Sis de les vuit fitxes de cofre et proporcionen entre 1 i 3 cartes addicionals (que has de robar de la pila). Un cofre és buit i un altre mostra una serp. Si trobes la serp (🐍), fes retrocedir el teu pirata fins al primer símbol de rom lliure, i deixa'l tranquil perquè pugui dormir la mona. Si no hi ha cap símbol de rom disponible, mou el pirata directament fins a l'últim espai disponible. Un cop hagi revelat una carta de cofre, descarta-la. Si trobes la serp, remena els vuit cofres, cap per avall, i tria'n sis per distribuir-los de nou sobre els espais amb cofre del camí. Si jugueu amb menys de vuit taulers, és possible que la serp no hi aparegui.



El jugador vermell invoca en veu alta la fetillera negra i juga una carta de garfi i una carta de llanterna. A continuació, mou els dos pirates vermells de l'espai 19 fins a la cova.