

CARTAGENA

LEO COLOVINI

Une course palpitante pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Leo Colovini · Rédaction : Stefan Brück

Illustrationen : Volkan Baga, Nora Nowatzky

Design : handmade types, HarnickellDesign, DE Ravensburger, KniffDesign (Notice)

BUT DU JEU

Chaque joueur essaye d'aider ses pirates à s'enfuir à travers la jungle pour atteindre l'embarcation qui les sauvera. Il s'agit pour cela de jouer astucieusement ses cartes, en anticipant bien.

Le premier qui réussira à faire monter tous ses pirates à bord remportera la partie.

CONTENU

6 sections de plateau de jeu

représentant chacune une portion du chemin dans la jungle. Au recto et au verso de chacune d'elles figurent 6 symboles (bouteille de rhum, trousseau de clés, pistolet, grappin, lanterne et longue-vue), dans un ordre variable.

1 point de ralliement (= la case Départ)

1 embarcation (= la case d'arrivée)

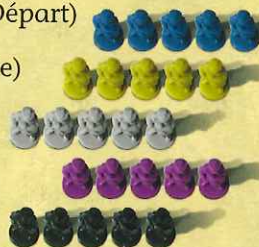
90 cartes (15 par symbole)

25 pirates (5 par couleur)

5 drapeaux (1 par couleur)



cartes



pirates



point de ralliement



embarcation

sections de plateau de jeu



drapeaux

MISE EN PLACE (pour le jeu de base)

- Installez **5 des 6 sections**, **au choix**, pour former un chemin ininterrompu à travers la jungle.
La 6^e section n'est pas utilisée et remise dans la boîte.
Placez le **point de ralliement** au début de ce chemin comme case Départ et **l'embarcation** à l'autre extrémité comme case d'arrivée.
- Chaque joueur reçoit **4 pirates et le drapeau** de la couleur choisie. Placez vos 4 pirates sur la case Départ. Chacun garde le drapeau devant lui pour pouvoir identifier à tout moment le propriétaire de chaque couleur.
Le 5^e pirate de chaque joueur ainsi que les pirates et drapeaux non utilisés sont remis dans la boîte.
- Mélangez bien les **90 cartes** et placez cette pioche, face cachée, à côté du chemin. Le plus âgé d'entre vous commence. Il pioche 6 cartes et tous les autres joueurs 5. Tenez toujours vos cartes en main sans les montrer à vos adversaires. Par contre, chacun doit voir combien vous possédez de cartes.

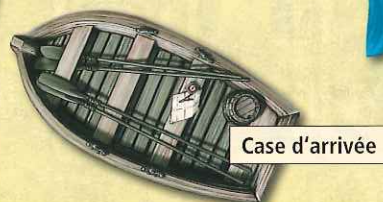
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier jouer commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Quand vient ton tour, tu peux effectuer 2 actions avec tes pirates, dans l'ordre que tu veux ! Tu peux choisir deux fois la même action, soit avec le même pirate, soit avec deux pirates différents. Tu peux également renoncer à l'une des deux actions si cela te semble judicieux, mais pas aux deux !



Joueur 1

Une des innombrables configurations de départ



Case d'arrivée



Les deux actions possibles sont les suivantes :

Jouer une carte et avancer un de ses pirates :

Défausse-toi d'une de tes cartes, face visible, à côté de la pioche, puis **avance** un de *tes* pirates sur le chemin jusqu'au premier symbole *libre* correspondant à la carte jouée. Tous les autres symboles sur ton chemin sont sautés, mais aussi,

surtout, les mêmes symboles que ta carte occupés par des pirates (quelle que soit leur couleur).
(Voir Exemple détaillé en page 8.)

Attention ! S'il n'y a plus aucun symbole libre correspondant à la carte jouée, entre le pirate que tu veux déplacer et l'extrémité du chemin, le pirate est placé directement dans l'embarcation.

Reculer un de ses pirates et piocher 1 ou 2 cartes :

Recule un de tes pirates au choix pour gagner le droit de piocher 1 ou 2 cartes. C'est la *seule* manière de récupérer de nouvelles cartes !

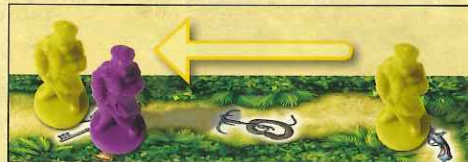
Choisis un de tes pirates et **recule**-le gratuitement jusqu'à la première case occupée par 1 ou 2 pirates, *quels qu'ils soient*. La couleur de ces pirates ainsi que le symbole sur lequel ils se trouvent n'ont aucune importance. Les cases occupées par 3 pirates, tout comme les cases vides, sont sautées.

Important : Il ne peut jamais y avoir plus de 3 pirates sur une des 30 cases du chemin ! (Ceci ne s'applique bien sûr ni au point de ralliement, ni à l'embarcation.)



+ 1 carte

Si tu recules ainsi jusqu'à une case occupée par 1 pirate, pioche 1 nouvelle carte.



+ 2 cartes

Si elle est occupée par 2 pirates, pioche 2 nouvelles cartes.
(Voir Exemple détaillé en page 8.)

Remarques

- Un pirate déjà dans l'embarcation peut parfaitement reculer comme n'importe quel autre pirate.
- Il n'est pas permis de reculer jusqu'au point de ralliement !
- Si un joueur n'a plus de cartes en main et ne peut plus reculer de pirate selon les règles, il pioche exceptionnellement une carte sans être obligé de reculer. Mais son tour s'arrête là !
- Lorsque la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur fait monter son dernier pirate dans l'embarcation, la partie s'arrête immédiatement. Il est déclaré vainqueur.

Variante avancée

Les règles de base restent valables aux exceptions suivantes :

- Lors de la mise en place, installez les **6 sections** pour former le chemin.
- Chaque joueur utilise les **5 pirates** de sa couleur.
- Chacun dispose de **3 actions** par tour qu'il peut utiliser comme il veut en choisissant parmi les deux options offertes (comme dans le jeu de base).





Quelques exemples

(parmi les nombreuses possibilités d'action des joueurs) :

Si Noir jouait un « pistolet » ou une « lanterne » pour son pirate ①, il pourrait avancer jusqu'à l'embarcation car tous les pistolets et toutes les lanternes devant lui sont occupées.

S'il jouait une « longue-vue » pour son pirate ②, il l'avancerait jusqu'à la longue-vue libre de la dernière section.

S'il reculait son pirate ③, il devrait s'arrêter sur la case du pirate violet ② et piocher une carte.

Il n'aurait pas le droit de s'arrêter sur la case « lanterne » occupée par trois pirates, ni de décider de continuer à reculer jusqu'au « pistolet » occupée par deux pirates. À moins qu'il utilise sa seconde action pour reculer de nouveau son pirate ③ de la « longue-vue » jusqu'au « pistolet » ; là, il piocherait 2 nouvelles cartes.

Gris pourrait jouer une « lanterne » pour avancer son pirate ① jusqu'à l'embarcation. En revanche, jouer un « pistolet » ne serait pas très judicieux de sa part, car il n'avancerait que de 2 cases.

Il pourrait également faire descendre son pirate ④ de l'embarcation et reculer jusqu'au grappin juste devant pour piocher 2 nouvelles cartes.

Etc, etc.

