

CARTAGENA



Spilið byggir á sögufrægum fangelsisflóttu 30 sjóræningja úr hinu alræmda virki Cartega. Sagt er að skömmu eftir þennan undraverða flóttu hafi spil byggt á þessum atburðum verið vinsælt á eyjum Karabíska hafsins. Á Jamaíka var leikurinn hraður og byggðist að miklu leiti á heppni, en á Tortugaeyjum var spilað hægar og þar var mikilvægt að sýna ákveðna færni. Af þeim sökum bjóðum við líka upp á tvær leikaðferðir: „Jamaíkaaðferðina“ sem reynir á heppni leikmanna, og „Tortugaaðferðina“ sem reynir á útsjónarsemi þeirra. Eins og sagt er frá í leikreglunum felst munurinn á þessum tveimur aðferðum einungis í því hvernig spilin eru meðhöndluð. Að öðru leiti eru þær nákvæmlega eins.

Spilið í stuttu máli

Hver leikmaður stjórnar hópi 6 sjóræningja og reynir að koma þeim í gegnum bugðótt neðanjarðargöng sem tengja virkið við ströndina. Við enda ganganna bíður þeirra lítil skúta. Um leið og leikmaður hefur komið sjóræningjum sínum um borð siglir skútan í burtu og spilinu lýkur.

Innihald

6 spjöld sem mynda leikborð og eru með áprentun báðu megin. Þau sýna hluta ganganna og á hverju og einu spjaldi hefur eftirfarandi 6 táknum verið raðað á mismunandi vegu: höfuðkúpu, rýtingi, lykli, flösku og þríhyrndum hatti.

Lítill skúta.

Spilastokkur með 103 spilum. Eitt spilanna sýnir ör, önnur sýna 6 mismunandi tákni (17 spil með hverju tákni).

30 sjóræningjar (peð) í 5 litum, 6 í hverjum lit.

Spilareglur með einni litmynd. Á sérblaði.

Undirbúningur

- Búið til spilaborð með því að setja sama spjöldin 6 þannig að þau myndi samfelld neðanjarðargöng með 36 reitum (táknum). Þetta er hægt að gera á mismunandi vegu.

- Hver leikmaður fær 6 sjóræningja. Öllum sjóræningjunum eru komið fyrir við annan enda ganganna en skútunni við hinn endann.
- Fjarlægð örvarspilið úr spilastokkinum (það er einungis notað í tortugaútgáfunni)
- Stokkið og gefið hverjum leikmanni 6 spil.

Hér skilur leikaðferðirnar að:

Í Jamaíkaútgáfunni eru spilin hulin (reynir meira á heppni):

Leikmenn eru með spilin á hendi (hulin öðrum leikmönnum). Afgangur stokksins er lagður á borðið og snýr bakhliðin upp. Úr þessum bunka draga leikmenn ný spil.

Þegar tortugaaðferðin er notuð sjást öll spilin (reynir meira á útsjónarsemi):

Leikmenn leggja spilin sín á borðið og snýr framhliðin upp. 12 spilum úr stokkinum er raðað í beina röð á borðið og snýr framhliðin upp. Örvarspilinu er sett undir röðina og gefur hún til kynna í hvaða átt draga skal úr spilaröðinni (í staðinn fyrir úr stokkinum). Þegar spilin eru búin er ný röð búin til með því að setja 12 ný spil í borðið. (Sjá mynd af tortugaleik).

Leikreglur

Farið er réttislaus í kringum borðið. Sá byrjar sem mest líkist sjóræningja ... (ekki alltaf kostur).

Í hvert sinn sem þú átt leik máttu framkvæma 1 til 3 aðgerðir. Velja má á milli tvenns konar aðgerða:

setja út spil og færa
einn sjóræningja áfram *eða*

færa einn sjóræningja
aftur á bak og draga
eitt eða tvö ný spil.

Samsetning aðgerðanna skiptir ekki máli og eins skiptir engu máli í hvaða röð þær eru framkvæmdar. Þó skal hver leikmaður framkvæma að minnsta kosti eina aðgerð í hvert sinn sem hann á leik.

Tvenns konar aðgerðir:

Settu út spil og færðu sjóræningja: Leggðu spil á borðið (í afgangsstokkinn), veldu einn sjóræningja (annað hvort einhvern sem staðsettur er í neðanjarðargöngunum eða einhvern sem enn bíður á upphafsreit) og færðu hann áfram á næsta auða reit sem merktur er sama tákni og spilið sem þú varst að setja út (ef reitur er sagður auður þýðir það að enginn annar sjóræningi sé þar fyrir).



Dæmi: Ef gulur ætti leik í dæminu sem sýnt er á myndinni, væri einn af hans fjölmörgum möguleikum að setja út hauskúpuspilið og færa sjóræningjann sem er á reit 9 alla leið á 23 (og sleppa hauskúpureit 12 og 17 þar sem þeir eru fráteknir). Ef engir auðir reitir eru framundan sem merktir eru með táknuinu sem þú hefur valið, getur þú fært sjóræningjann alla leið að enda ganganna og látið hann klifra um borð í skútuna.

Færðu sjóræningja aftur á bak og dragðu eitt eða tvö ný spil:

Veldu einn sjóræningja og færðu hann aftur á bak á reit þar sem einn eða tveir sjóræningjar eru fyrir. Engu skiptir hvort þeir tilheyra þér sjálfum eða andstæðingum þínum. Þegar farið er aftur á bak skal sleppa auðum reitum og reitum með þremur sjóræningjum. (Ath! Aldrei geta verið fleiri en þrír sjóræningjar á hverjum reit.) Ef sjóræninginn þinn lendir á reit þar sem einn sjóræningi er fyrir áttu að draga 1 spil, en 2 ef þeir eru tveir.

Dæmi: Eins og staðan er á myndinni gæti rauður meðal annars fært sjóræningjann sinn aftur á bak frá reit 8 á 6 þar sem fyrir eru 2 sjóræningjar. Þar með má hann draga tvö ný spil úr spilaröðinni sem er í borði.

Hafa skal í huga að þegar farið er aftur á bak má ekki sleppa reit með einum sjóræningja til að komast á reit með tveimur. Samkvæmt Jamaíkaaðferðinni eru spilin dregin úr stokknum en samkvæmt Tortugaaðferðinni úr spilaröðinni sem er opin í borði. Þegar stokkurinn er búinn skal búa til nýjan stokk úr spilnum sem hefur verið fleygt.

Spili lýkur

Leikmaðurinn sem er fyrstur til að koma sjóræningjunum sínum 6 um borð í skútuna vinnur spilið. (Hann getur gefið þetta til kynna með því að leysa landfestar og sigla á brott...)

Dæmi um leik

Myndin sýnir spil þar sem notast er við Tortugaaðferðina. Blár á leik og eins og oftast gerist í þessu spili getur hann valið um ótal mismunandi aðgerðir (mundu að í hvert sinn sem þú átt leik áttu kost á þremur aðgerðum). Hér að neðan er fjallað um þrjá leiki sem mögulegir eru í stöðunni. Lýsingarnar ættu að gefa þér hugmynd um þá ótal möguleika sem fyrir hendi eru í hverri umferð.

1. Blár er með 4 rýtingsspil og hann gæti kosið að nota 3 þeirra til að koma þremur sjóræningjum langt áfram. Með fyrsta rýtingsspilinu gæti hann flutt bláa sjóræningjann sem enn er ekki lagður á stað á reit 7. Með spili númer tvö gæti hann fært annan sjóræningjann sem bíður á reit 6 alla leið á reit 15 (og sleppa 7 sem er frátekinn fyrir fyrsta

sjóræningjann). Að lokum gæti hann notað þriðja spilið til að færa hinn bláa sjóræningjann alla leið á reit 24. Þótt freistandi sé að nota 3 spil með sama tákni og að færa 3 menn hvern á fætur öðrum er slíkur leikur yfirleitt ekki mjög góður. Í þessu tilfelli er engin bráð hætta þar sem andstæðingarnir eru ekki með rýtingsspil á hendi og því gæti þessi leikur virðist vera nokkuð skynsamlegur. Þó er sú ekki reyndin, því annað og þriðja spilið í spilaröðinni sem liggur í borði eru rýtingsspil. Nú geta andstæðingarnir dregið þessi spil og notað þau til að komast jafnvel enn lengra eftir göngunum með því að notfæra sér bláu sjóræningjana (3 reitir merktir með rýtingi eru fráteknir og því er hægt að sleppa þeim).

2. Blár gæti líka notað allt aðra aðferð. Í stað þess að nota spilin sín til að færa mennina áfram getur hann nú dregið allt að 5 spil með því að færa mennina sína aftur á bak. Fyrst myndi hann færa sjóræningjann sem er á reit 17 á 12 (og draga 1 spil). Svo gæti hann fært sjóræningjann sem er á 18 á 17 þar sem fyrir eru 2 rauðir sjóræningjar (og draga 2 spil). Í þriðja lagi gæti hann fært sama sjóræningja aftur frá reit 17 á 12 þar sem nú eru 2 sjóræningjar, meðal annars maðurinn sem hann færði fyrst (og draga 2 spil til viðbótar). Með því að safna svo mörgum spilum þarf hann ekki að „fylla á tankinn“ í bráð. Hins vegar er hann með 3 menn sem eru skammt á veg komnir (tvo menn á reit 6 og annan sem enn er á byrjunarreit). Þessir menn eru í hættu að verða eftir.

3. Skynsamlegra er þó að finna jafnvægi á milli þessara tveggja möguleika og að nýta sér betur stöðuna sem er í borði. Hann gæti byrjað á því að setja út flöskuspil og færa sjóræningjann sem er á reit 17 alla leið út í skútu! (Leiðin er greið því allir reitir framundan sem merktir eru með flöskum eru uppteknir). Svo gæti hann fært sjóræningjann sem er á reit 18 aftur á 17 (þar sem 2 rauðir sjóræningjar eru eftir eftir að blár færði sinn). Þetta stutta skref aftur á bak hefur tvo kosti í för með sér: blár fær 2 ný spil auk þess sem að hann tæmir einn flöskureit. Þar með kemur hann í veg fyrir að andstæðingarnir geti notað flöskureitina til að koma sínum sjóræningjum alla leið út í skútu. Að lokum getur blár sett út rýtingsspil og fært sjóræningjann sem enn er á byrjunarreit á 7.

