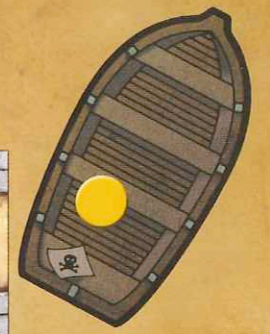
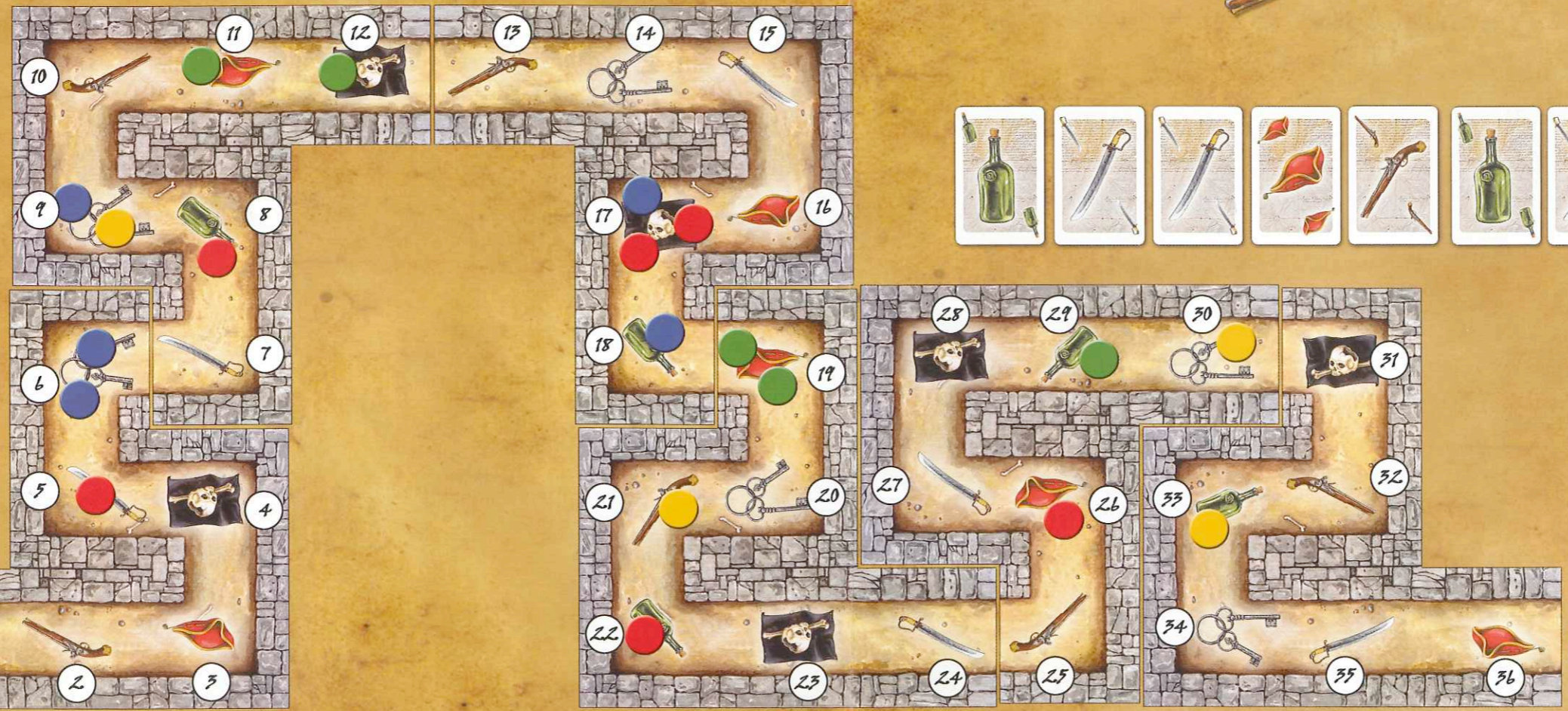




Cartagena



הבריחה מקרטחנה



● **גרסת - ג'מייקה (עם קלפים מכוסים) - יותר מזל**
השחקנים מחזיקים את קלפיהם הפוכים בידם, כך שאף שחקן אינו יודע אילו קלפים נמצאים ביד השחקנים האחרים. שאר הקלפים מונחים כשפניהם כלפי מטה, בחפיסה אחת לצד המנהרה. מחפיסה זו לוקחים השחקנים בשלב מאוחר יותר את קלפיהם החדשים. לצידה יונחו הקלפים שבחפיסת המסירה, כשפניהם מעלה.

● **גרסת - קרטחנה (עם קלפים גלויים) - יותר טקטיקה**
השחקנים מניחים את 6 הקלפים שלהם מולם, כשהם גלויים וכל השחקנים יכולים לראותם. מתוך החפיסה שמכילה את שאר הקלפים נלקחים 12 הקלפים העליונים ומונחים בשורה לצד המנהרה, כשהם גלויים. קלף החץ מונח בתוך שורה זו, וקובע באיזה כוון יילקחו קלפים חדשים במהלך המשחק. כאשר נלקחים כל הקלפים שבשורת הקלפים הגלויים, מניחים בשורה 12 קלפים חדשים מהחפיסה (ראו איור).

המשחק

מי שדומה יותר מכל למנהיג של פיראטים, מתחיל במשחק (זהו לאו דווקא יתרון).

המשחק מתנהל בכוון השעון. **כל שחקן בתורו יכול לבצע מהלך אחד, שני מהלכים או שלושה מהלכים.** קיימים שני סוגי מהלכים:

השחקן משחק באחד מקלפיו ומזיז את אחד הפיראטים שלו קדימה במנהרה.
או

השחקן מזיז את אחד הפיראטים שלו אחורה ולוקח קלפים חדשים.

ניתן לבצע את המהלכים בכל שילוב שהוא, ובכך להזיז את אותו פיראט 3 פעמים, פעם אחר פעם, או להזיז עד 3 פיראטים.

שני סוגי המהלכים:

ביצוע מהלך עם קלף אחד והזזת פיראט אחד קדימה: השחקן בוחר אחד מקלפיו ומניחו כשפניו כלפי מעלה על חפיסת המסירה. אחר כך בוחר השחקן אחד מהפיראטים שלו, מאותו הצבע (שנמצא מחוץ למנהרה או כבר בתוכה), ומזיזו עד המשבצת הפנויה הבאה שעליה מצויר אותו הפיראט שמצויר על הקלף שזה עתה הונח כשפניו כלפי מעלה.

השחקן קופץ מעל כל שאר המשבצות, גם אלה שתפוסות על ידי פיראט אחד או יותר.

לדוגמא: על פי האיור כאשר מגיע תורו של הצהוב, הוא יכול - בין אפשרויות רבות אחרות - לשחק עם קלף גולגולת ולהזיז את שלו ממשבצת 9 דרך המנהרה כולה עד משבצת 23 (בכך הוא קופץ

בשנת 1672 הצליח קומץ פיראטים שבויים לברוח במבצע בריחה נועז ממבצר קרטחנה הידוע לשמצה. על פי מקורות עתיקים הופיע מאוחר יותר בקן הפיראטים בקריביים משחק, שנושאו הוא אירוע אנדי זה, ושנהנה במהרה מפופולאריות רבה. גרסא קצרה יותר בעלת גורם מזל גבוה יותר הייתה נפוצה מאוד - כך דווח - בג'מייקה, בעוד שבקרטחנה הועדפה גרסא אחרת, שהייתה תלויה יותר מהכל במיומנות טקטית. משחק הבריחה מקרטחנה הנוכחי כולל שחזור של חוקים משתי הגרסאות, שההבדל ביניהן טמון פשוט באופן הטיפול בקלפים. כל אחד רשאי להחליט בעצמו האם הוא רוצה בבריחה מהירה, על בסיס מזל, וזו תגרום לו הנאה רבה ביותר, או שהוא מעדיף בריחה זהירה יותר, מתוכננת מראש. או שאולי הוא מעדיף פעם אפשרות זו ופעם את האחרת, בהתאם למצב הרוח.

מטרת המשחק

כל שחקן מוביל 6 פיראטים בעלי אותו צבע ומנסה להצליח בבריחה הקשה דרך המנהרה הצרה, שמחברת בין המבצר והחוף. שם מחכה סירת הצלה לכורחים. מיד אחרי שהשחקן מעלה את כל הפיראטים שלו, בעלי אותו הצבע, על הסירה, מרימה הסירה עוגן ומסיימת בכך את המשחק.

עזרי משחק

- 6 חלקי תכנית משחק, כל אחד מכיל 2 מקטעים מהמנהרה. ניתן למצוא בהם, בכל פעם בסדר שונה, 6 פריטים: גולגולת, כובע משולש (תלת פינתי), פיגיון, בקבוק, מפתח ואקדה;
- סירת הצלה (סירה קטנה);
- 103 קלפים. כל 17 קלפים נושאים סמל אחד, וקלף אחד נושא איור של חץ;
- 30 פיראטים, (כלי משחק) כל 6 פיראטים צבועים בצבע אחד, סך הכל 6 צבעים;
- כללי המשחק בעברית;
- איור צבעוני.

הכנה

- 6 מקטעי המשחק מונחים ביחד, כך שנוצרת מנהרה שניתן לעבור דרכה, ושמשפוזרים בה 36 פריטים (= משבצות). ניתן לבחור באופן שרירותי את הצד שמהווה את תחילת המנהרה ואת הצד שמסמן את סופה.
- כל שחקן לוקח 6 פיראטים ומעמידם בכניסה למנהרה. בקצה השני של המנהרה מניחים את הסירה.
- מערבבים את הקלפים בקפידה ומחלקים אותם, 6 לכל שחקן.
- הקלף עם החץ מונח בצד (הוא דרוש רק בגרסת קרטחנה).

מעל המשבצות התפוסות 12 ו-17, שעליהן מצוירות גולגולות). אם בדרך יש פיראטים שיש להזיזם קדימה ועד סוף המנהרה אין יותר משבצות שנושאאות אותו הפריט שהופיע גם על הקלף, או שכל המשבצות האלה תפוסות, ממשיך הפיראט ישירות עד סוף המנהרה ועולה על הסירה.

הזזת פיראט אחד לאחור ונטילת קלף אחד או שניים חדשים:

השחקן בוחר פיראט מהצבע שלו - אפילו פיראט שכבר עומד בסירה - ומחזיר אותו לאחור למשבצת הבאה שעליה מוצבים כבר פיראט אחד או שניים, לא משנה איזה מהם. כך קורה שקופצים מעל משבצות שתפוסות על ידי 3 פיראטים, בדיוק כמו מעל משבצות שאינן תפוסות (לא ניתן להעמיד יותר מ-3 כלי משחק על אותה משבצת). אם שחקן מזיז את הפיראט שלו לאחור למשבצת עליה עומד פיראט אחד בלבד מותר לו לקחת קלף חדש. אם הוא יכול להזיז את הפיראט שלו לאחור למשבצת עם 2 פיראטים, הוא מקבל 2 קלפים חדשים.

לדוגמא: על פי האיור יכול היה האדום - בין אפשרויות רבות אחרות - להזיז את הפיראט שלו לאחור ממשבצת 8 למשבצת 6. משבצת 6 תפוסה על ידי שני פיראטים, ולכן יכול האדום לקחת 2 קלפים חדשים מתחילת השורה.

אך זהירות: לא ניתן לקפוץ מעל משבצת שעליה פיראט אחד כדי להגיע למשבצת שתפוסה בשני פיראטים. במקרה זה על הפיראט להישאר שם ולקבל קלף אחד בלבד.

השחקן יכול להזיזו לאחור במהלך הבא, למשבצת שתפוסה על ידי שני הפיראטים. אך אסור לשחקן להוציא פיראט שוב אל מחוץ למנהרה. בגרסת ג'מייקה נלקחים הקלפים החדשים מהחפיסה על ידי השחקן כאשר הם הפוכים, ואינם גלויים. בגרסת קרטחנה לוקח השחקן את הקלפים שפניהם מעלה מתחילת השורה בכיוון החץ ומניחם כאשר פניהם מעלה לצד קלפיו האחרים. כאשר החפיסה ממנה נלקחים הקלפים מתרוקנת, מערובים את הקלפים בחפיסת המסירה, הופכים אותה והיא הופכת לחפיסה ממנה נלקחים קלפים חדשים.

סוף המשחק

הראשון שהביא את 6 הפיראטים שלו לסירה מרים עוגן ובכך מנצח במשחק.

דוגמא למשחק

האיור מראה משחק בגרסת קרטחנה במצב מתקדם. התור הוא תורו של הכחול, ועומדות בפניו - כמו תמיד בקרטחנה - מספר אפשרויות. 3 מתוכן, שבהן יכול הכחול לבחור, מתוארות כאן.

1. בידי הכחול 4 קלפי פגיון והוא יכול להחליט לשחק ב-3 מתוכם, כדי להביא כך במהירות 3 מהפיראטים שלו לחזית. עם קלף הפגיון הראשון הוא מזיז פיראט אחד מחוץ למנהרה למשבצת 7; באמצעות השני הוא מזיז את הפיראט שלו ממשבצת 7 למשבצת 15, ובכך הוא קופץ מעל משבצת 7 שכבר נתפסה; ולבסוף הוא משתמש בקלף השלישי שלו להזזת פיראט אחר שלו ממשבצת 6 כל הדרך עד משבצת 24. מפתה מאוד לשחק ב-3 קלפים כאלה, ולהעביר קדימה את אותם 3 הפיראטים במהירות, אך לרוב אין זו בחירה טובה. במקרה הנ"ל לא נשקפת כל סכנה לשחקן, כי לשחקנים האחרים אין קלפי פגיון, ולכן נראה שהבחירה משתלמת לכחול. אבל נניח הרגע שקלפים 2 ו-3 בשורה הם קלפי פגיון ושחקן אחר לוקח אותם, אזי הפיראטים שלו, בסיוע שלושת הפיראטים שהועמדו על ידי הכחול, נהנים ממסלול חופשי והם יכולים להגיע רחוק יותר.

2. אך הכחול יכול היה גם להחליט להוסיף למאגר הקלפים שלו. במקום לבצע מהלכים עם הקלפים ולהזיז פיראטים קדימה, הוא יכול לקבל 5 קלפים חדשים, בעודו מזיז את פיראטים שלו לאחור. קודם כל את הפיראט שבמשבצת 17 למשבצת 12. במשבצת 12 יש פיראט אחד, ולכן מותר לו לקחת קלף חדש אחד. ואז הוא יכול לזוז ממשבצת 18 למשבצת 17, מכיוון ששם נמצאים כעת רק 2 פיראטים, ותמורת מהלך זה לקבל 2 קלפים חדשים. ואת אותו פיראט הוא יכול להזיז ממשבצת 17 למשבצת 12, בו מחכים כעת שני פיראטים והוא מקבל שני קלפים נוספים. קבלת קלפים כה רבים בפעם אחת פירושה שהשחקן לא יצטרך "לתדלק" שוב במהרה. מצד שני, כעת נמצאים 3 מהפיראטים של הכחול הרחק מאחור, והם עלולים להחמיץ את השיט בסירה.

3. אך אולי החכמות הבאות מבחינה טקטית: הכחול מתחיל עם קלף הבקבוק שלו, וממהר ללא הפסקה עם הפיראט שלו ממשבצת 17 עד לסירה - הדרך חופשית, מכיוון שכל משבצות הבקבוקים ביניהם תפוסות. ואז הוא יכול להעביר פיראט כחול ממשבצת 18 למשבצת 17, מכיוון שאחרי המהלך הראשון של הכחול עומדים על משבצת זו רק שני פיראטים.

צעד קטן זה לאחור טוב לכחול משתי סיבות: הוא מקבל 2 קלפים חדשים ומרוקן את משבצת הבקבוק, ובכך הוא קוטע את "הדרך החופשית" עבור כל השחקנים האחרים שבידם קלפי בקבוק. ולבסוף, הוא יכול לשחק עם קלף פגיון ולהוביל את הפיראט האחרון שלו במנהרה, למשבצת 7.