

CARTAGENA

LEO COLOVINI

Una corsa emozionante da 2 a 5 giocatori a partire dagli 8 anni

Autore: Leo Colovini · Redazione: Stefan Brück

Illustrazioni: Volkan Baga, Nora Nowatzyk

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

OBIETTIVO

Ogni giocatore cerca di far scappare i propri pirati attraverso la giungla per raggiungere la scialuppa che li porterà in salvo sulla nave pirata.

Per ottenere questo bisogna usare al meglio le proprie carte.

Vince chi riesce a portare tutti i propri pirati sulla scialuppa.

CONTENUTO

6 tessere giungla

Ogni tessera mostra sia sul fronte che sul retro una serie di simboli (bottiglia di rum, mazzo di chiavi, pistola, ancora, lanterna, cannocchiale) in ordine diverso.

1 tessera punto di incontro (= punto di partenza)

1 scialuppa (= punto di arrivo)

90 carte (15 per simbolo)

25 pirati (5 per colore)

5 bandiere (1 per colore)



pirati



carte



tessera punto di incontro



scialuppa

tessere giungla



bandiere

PREPARATIVI (per il gioco base)

- Posizionate **5 tessere a scelta dei 6 disponibili** così da formare un percorso attraverso la giungla. *Il sesto pezzo non viene utilizzato e va lasciato nella scatola.* All'inizio del percorso posizionate la tessera **punto di incontro** e alla fine mettete la **scialuppa** come punto di arrivo.
- **Ognuno di voi riceve 4 pirati e la bandiera** del colore che ha scelto. Ognuno posiziona i propri 4 pirati sulla tessera punto di incontro. Ognuno tiene la bandiera vicino al proprio posto perché sia sempre chiaro durante il gioco chi gioca con quale colore. *Tutti i pirati e le bandiere che non vengono utilizzati nel gioco vanno riposti nella scatola.*
- Mescolate le **90 carte** e posizionatele coperte, accanto al percorso, impilate in un mazzo da pescare. Inizia il giocatore più vecchio che pescherà 6 carte dal mazzo, mentre gli altri giocatori solo 5. Ognuno terrà le proprie carte nascoste agli altri giocatori, ma il numero di carte in mano a ciascuno deve invece essere noto.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in senso orario, finché un giocatore non si aggiudica la vittoria. Al tuo turno puoi, nell'ordine che preferisci, compiere due azioni con i tuoi pirati. Puoi fare anche due volte la stessa azione, sia con lo stesso pirata che con due pirati diversi. Puoi anche scegliere di rinunciare a un'azione, se non la ritieni sensata, ma devi compierne almeno una.



Una possibile configurazione di percorso



punto di arrivo

Si possono compiere le seguenti azioni:

Giocare una carta e muovere in avanti uno dei propri pirati:

gioca una delle tue carte e ponila scoperta sul pozzo degli scarti accanto al mazzo di pescata.

Poi muovi in **avanti** uno dei tuoi pirati attraverso la giungla – e precisamente sulla prima casella **libera** che raffiguri il medesimo simbolo della carta appena

giocata. Non solo devi saltare tutti gli altri simboli, ma anche quelli corrispondenti alla carta utilizzata, se già occupati da altri pirati (indipendentemente dal loro colore).

(Vedi esempio sulla pagina 12.)

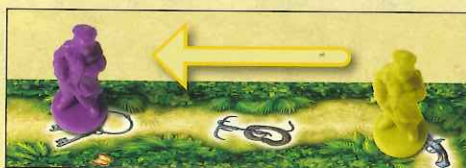
Attenzione! Se tra il pirata che deve muovere e la fine del percorso della giungla non c'è alcun simbolo libero uguale a quello raffigurato sulla carta utilizzata, il pirata può raggiungere direttamente la scialuppa.

Muovere all'indietro uno dei propri pirati e pescare 1 o 2 carte:

muovi all'**indietro** uno dei tuoi pirati a scelta attraverso il percorso e pesca delle carte dal mazzo. Questa è la **unica** possibilità per ottenere carte nuove!

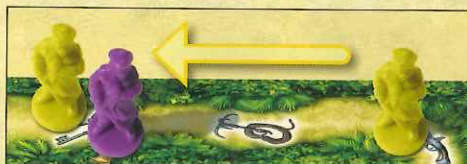
Scegli uno dei tuoi pirati e muovilo all'indietro fino alla prima casella occupata da 1 o 2 pirati. Il colore di questi pirati e il simbolo su cui si trovano è indifferente. Le caselle occupate da 3 pirati vengono saltate così come le caselle vuote.

Osservazione: Non possono esserci più di 3 pirati sulla stessa casella delle 30 complessive che formano il percorso della giungla! (Ovviamente questo non vale per il punto di incontro né per la scialuppa dove si riuniscono nuovamente.)



+ 1 carta

Spostando indietro un pirata nel modo descritto, se la casella di arrivo è occupata da 1 pirata, puoi pescare solo 1 carta.



+ 2 carte

Se la casella di arrivo è occupata da 2 pirati, puoi pescare 2 carte.

(Vedi l'esempio nella pagina 12.)

Note

- I pirati che si trovano già sulla barca, possono retrocedere nella giungla esattamente come tutti gli altri pirati in gioco.
- Nessuna casella con 1 o 2 pirati presenti, può essere saltata quando si retrocede con uno dei propri pirati.
- Non si può mai retrocedere fino al punto di incontro!
- Quando il mazzo da cui pescare è finito, si forma un nuovo mazzo usando le carte degli scarti, dopo averle mescolate.
- Se un giocatore non possiede più né carte né pirati che siano in grado di retrocedere, potrà pescare una carta in via eccezionale, senza dover per questo muovere all'indietro. Questa però sarà la sua unica mossa di quel turno!

FINE DEL GIOCO

Non appena un giocatore raggiunge la scialuppa con il suo ultimo pirata, il gioco finisce e quel giocatore è il vincitore.

Il gioco avanzato

Restano tutte le regole descritte, con le seguenti modifiche:

- Nella preparazione del gioco usate tutte le **6 tessere giungla** per formare il percorso.
- Ognuno gioca con tutti i **5 pirati** del suo colore.
- Per ogni turno, ognuno ha a disposizione **fino a 3 azioni** e, come nel gioco base, può scegliere tra le due opzioni possibili, combinandole come preferisce.



Alcuni esempi di mossa

(tra le tante possibilità a disposizione dei giocatori)

Se il giocatore nero usasse per il suo pirata **1** una carta pistola oppure lanterna, potrebbe avanzare fino alla scialuppa, perché tutte le pistole e le lanterne sono occupate.

Se usasse per il suo pirata **2** una carta cannocchiale andrebbe a posizionarsi sulla prima casella dell'ultima tessera giungla.

Se muovesse all'indietro il suo pirata **3**, finirebbe sulla casella del pirata viola **2**, pescando così una carta.

Non potrebbe né fermarsi sulla casella occupata da tre pirati, né saltare il pirata viola **2** per fermarsi più indietro dove ci sono due pirati al fine di pescare due carte. Per farlo dovrebbe sfruttare anche la sua seconda azione, pescando quindi prima una carta e poi altre due.

Il giocatore grigio potrebbe giocare una carta lanterna per il suo pirata **1** raggiungendo la scialuppa. Se usasse invece una pistola avanzerebbe di sole due caselle (mossa poco azzeccata).

Potrebbe anche retrocedere il suo pirata **4** dalla barca per finire sulla casella precedente, occupata da due pirati, e pescare così due carte.

ecc.

