

# CARTAGENA

von Leo Colovini

## MÖGE DIE FLUCHT GELINGEN!

© 2017 studiogiocchi

Deutsche Übersetzung: © 2017 Piatnik, Wien

Illustrationen: Basaglia&Longo

8+

2-5

35'

No. 684999

Im Jahre 1672 gelang es einer Handvoll Piraten, aus dem Gefängnis der berühmten Festung von Cartagena auszubrechen. Die legendäre Geschichte besagt, dass die tapferen Seeräuber durch einen unterirdischen Tunnel an die Küste gelangten, wo ein kleines Boot auf sie wartete. Von dort aus setzten sie über auf die Insel Tortuga, wo sie sich auf einem geheimen Pfad durch den Dschungel schlängeln, um die Piratenbucht zu erreichen, in der sie sicher waren.

Schon bald nach diesem Ereignis wurde in den Piratenbuchten der Karibik ein Spiel beliebt, das diesen legendären Gefängnisausbruch zum Thema hatte. Es tauchten die unterschiedlichsten Varianten dieses Spiels auf, die das anarchische Wesen der Piraten jener Zeit widerspiegelten.

Das vorliegende Spiel „Cartagena“ ist eine moderne Variante dieses alten Spiels. Das Basis-Spiel lässt die Spieler das Abenteuer des Gefängnisausbruchs nacherleben und führt durch einen unterirdischen Tunnel von der Festung bis zum Boot an der Küste. Eine mögliche Variante ist, die Piraten auf dem gefährlichen Weg durch den Dschungel Tortugas bis zur Piratenbucht zu begleiten. Für das komplette Abenteuer können alle Spielmöglichkeiten kombiniert werden.

### SPIELINHALT

**8 Spielplanteile**, beidseitig bedruckt. Eine Seite zeigt den unterirdischen Tunnel, die andere Seite den Pfad durch den Dschungel Tortugas. Jeder Teil zeigt 6 verschiedene Symbole.

**102 Karten**, jede Karte zeigt eines der 6 Symbole (17 Karten pro Symbol, 2 Karten eines jeden Symbols haben eine dunkle Hintergrundfarbe – für die „Freibeuter Regel“).

**2 Tafeln mit Booten**, eines in gutem Zustand und ein gekentertes.  
**1 Tafel mit dem Gefängnis.**  
**1 Tafel mit der Piratenbucht.**  
**30 Piraten**, je 6 in 5 verschiedenen Farben  
**8 Plättchen mit Schatzkisten** (für das Spiel mit „der Zauberin“)

gekentertes Boot



102 Karten



Piratenbucht

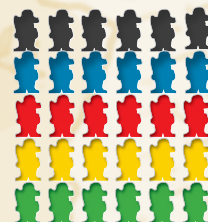
8 Spielplanteile



Schatzkisten



30 Piraten in 5 Farben



Gefängnis



Boot in gutem Zustand



## BASIS-SPIEL: DER GEFÄNGNISAUSBRUCH

### Spielziel:

Ziel ist, seine 6-köpfige Piraten-Crew vollzählig durch den unterirdischen Tunnel zu schleusen, um das an der Küste liegende Boot zu erreichen. Sobald ein Spieler es geschafft hat, alle 6 Piraten seiner Farbe an Bord zu bringen, segelt das Boot los und das Spiel ist zu Ende.

### Spielvorbereitung:

6 beliebige Spielplanteile werden mit der Seite, die den Tunnel zeigt, so auf dem Tisch aufgelegt, dass ein durchgehender Pfad mit 36 Symbolen entsteht. Das ist der unterirdische Tunnel, der zur Küste und dem dort wartenden Boot führt. An das eine Ende des Tunnels wird die Tafel mit dem Gefängnis gelegt, an das andere Ende die Tafel mit dem Boot in gutem Zustand. Jeder Spieler wählt eine 6-köpfige Piraten-Crew einer Farbe und stellt sie auf die Gefängnis-Tafel. Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten, die auf die Hand genommen werden. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

### Spielablauf:

Der Startspieler wird gewählt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, darf bis zu 3 Aktionen setzen. **Die folgenden erlaubten Aktionen dürfen in jeder beliebigen Reihenfolge gesetzt werden.** Dabei darf entweder derselbe Pirat bis zu 3 mal hintereinander oder mit bis zu 3 verschiedenen Piraten gezogen werden:

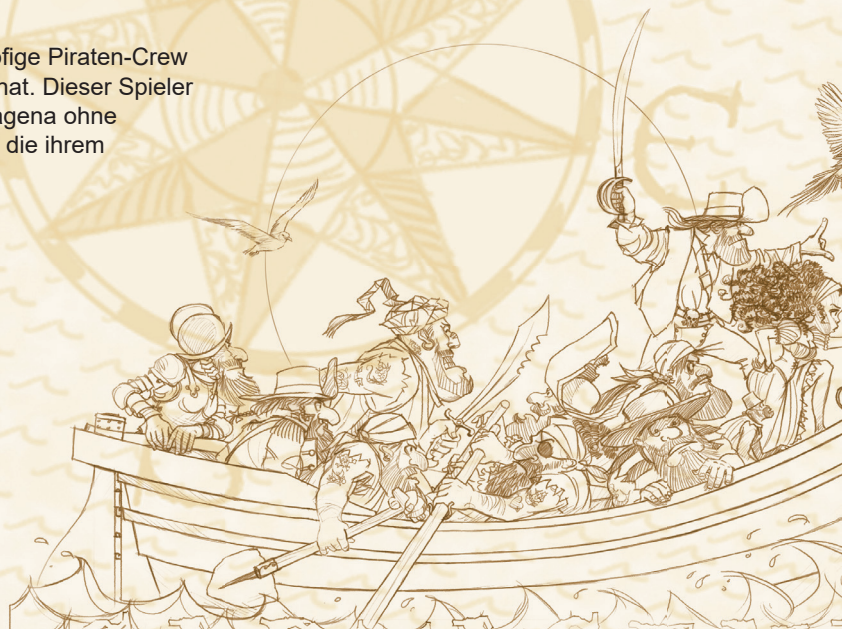
- **Eine Karte ausspielen und einen Piraten vorwärts ziehen (siehe Beispiele: Spielzüge A, C und F)**  
Eine Handkarte wird offen ausgespielt und neben dem Nachziehstapel als Ablagestapel abgelegt. Ein beliebiger Pirat der eigenen Farbe darf auf das nächste freie Feld (das nicht von einem Piraten besetzt ist) bewegt werden, dessen Symbol mit der gespielten Karte übereinstimmt. Gibt es auf dem Pfad vor dem gewählten Piraten keine freien Felder mehr mit diesem Symbol, darf der Pirat bis ans Ende des Pfades und direkt ins Boot gezogen werden.
- **Einen Piraten rückwärts ziehen und 1 bis 2 neue Karten ziehen (siehe Beispiele: Spielzüge B, D und E)**  
Ein beliebiger Pirat der eigenen Farbe wird rückwärts gezogen bis zum nächsten Feld, das bereits mit einem oder maximal zwei Piraten – egal welcher Farbe – besetzt ist. Leere Felder und Felder, die mit 3 Piraten besetzt sind, werden dabei übersprungen. Auf einem Feld dürfen maximal 3 Piraten stehen. Wenn das Feld, auf das gezogen wird, mit einem Piraten besetzt ist, darf eine neue Karte gezogen werden; ist es mit 2 Piraten besetzt, dürfen 2 Karten gezogen werden. Eine soeben gezogene Karte darf in einer anschließenden Aktion im selben Zug sofort verwendet werden.

**Hinweis: Felder, die mit nur einem Piraten besetzt sind, dürfen nicht übersprungen werden, um ein Feld zu erreichen, das mit 2 Piraten besetzt ist!**

**Hat ein Spieler keine Handkarten mehr, darf er seinen Zug auslassen und stattdessen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.**

### Spielende:

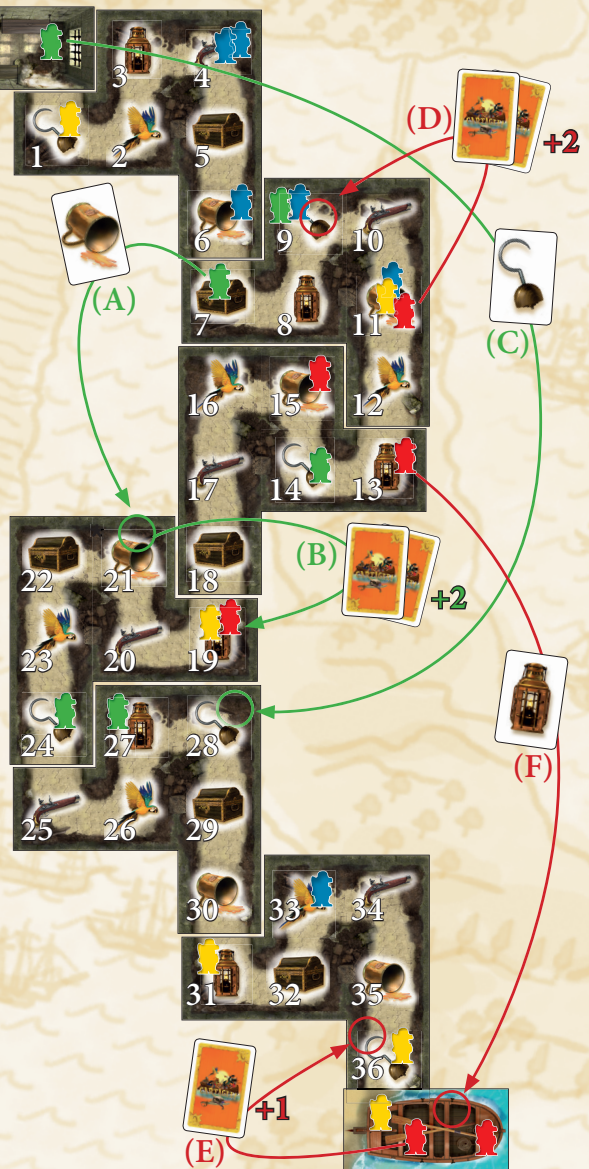
Gewonnen hat, wer als erster seine 6-köpfige Piraten-Crew vollständig an Bord des Bootes gebracht hat. Dieser Spieler lichtet sofort den Anker und verlässt Cartagena ohne die restlichen Piraten der anderen Crews, die ihrem Schicksal überlassen werden.



### Beispiel 1

Der **grüne Spieler** setzt seine erste Aktion und spielt eine Karte mit Rumsymbol (A) aus und zieht seinen Piraten von Feld 7 auf Feld 21. Er überspringt dabei die von anderen Piraten besetzten Felder 11 und 15. Als zweite Aktion bewegt er seinen Piraten rückwärts von Feld 21 auf Feld 19 (B) und zieht 2 Karten vom Nachziehstapel. In seiner dritten Aktion spielt er eine Karte mit Hakenhandsymbol (C) und zieht seinen Piraten vom Gefängnis direkt auf Feld 28. Dabei überspringt er die besetzten Felder 1, 9, 14 und 24.

Am Ende seines Zuges sind alle Felder mit Hakenhandsymbolen besetzt. Wird also eine Karte mit diesem Symbol gespielt, darf ein Pirat direkt ins Boot gezogen werden.



### Beispiel 2

Der **rote Spieler** bewegt in seiner ersten Aktion seinen Piraten rückwärts von Feld 11 auf Feld 9 (D) und zieht 2 Karten. In seiner zweiten Aktion bewegt er einen Piraten, der bereits im Boot ist, zurück auf Feld 36 (E) und zieht eine Karte. Schließlich spielt er in seiner dritten Aktion eine Karte mit Laternensymbol (F) und zieht seinen Piraten von Feld 13 direkt ins Boot.

## SPIELMÖGLICHKEITEN UND VARIANTEN

Zusätzlich zum Basis-Spiel gibt es verschiedene Spielmöglichkeiten, die die Dauer und Komplexität des Spiels beeinflussen. Alle Möglichkeiten und Varianten können beliebig miteinander kombiniert werden, allerdings müssen sich die Spieler vor Spielbeginn auf eine Kombination einigen.

### KÜRZERES ODER LÄNGERES SPIEL

Die Spieldauer hängt von der Anzahl der verwendeten Spielplanteile ab. Je mehr Spielplanteile verwendet werden, desto länger dauert das Spiel. Um die Spieldauer zu verkürzen, können nur **4 Spielplanteile** verwendet werden; um die Spieldauer auszudehnen, können **7 oder alle 8 Spielplanteile** verwendet werden. Auch kann die Piraten-Crew von 6 auf **4 oder 5 Piraten** reduziert werden.

### DURCH DEN DSCHUNGEL TORTUGAS

Auf der Insel Tortuga gestrandet, müssen sich die tapferen Piraten durch den Dschungel schlagen. Um diesen Teil des Abenteuers zu spielen, wird die Seite der Spielplanteile verwendet, die den Pfad durch den Dschungel zeigt. Gestartet wird vom Boot aus, das mittlerweile gekentert ist; das Ziel ist die Tafel mit der Piratenbucht am anderen Ende der Insel.



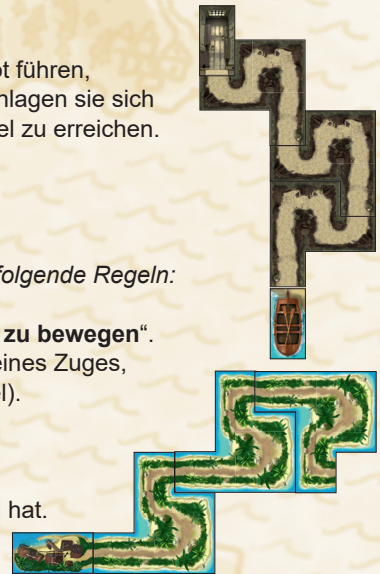
## DAS KOMPLETTE ABENTEUER

Um das komplette Abenteuer des Ausbruchs aus dem Gefängnis der Festung in Cartagena bis zum Eintreffen in der sicheren Bucht auf Tortuga zu erleben, werden 3 Spielplanteile mit dem Tunnel nach oben und 3 Spielplanteile mit dem Dschungelpfad nach oben aufgelegt. Die Tafel mit dem Gefängnis wird an den Beginn des Tunnels gelegt, das Boot in gutem Zustand an sein Ende. Die Tafel mit der Piratenbucht wird ans Ende des Dschungelpfades gelegt.

Die Spieler müssen ihre Piraten vom Gefängnis durch den Tunnel bis ins Boot führen, mit dem sie anschließend an die Küste Tortugas übersetzen. Von dort aus schlagen sie sich durch den Dschungel, um die sichere Piratenbucht am anderen Ende der Insel zu erreichen. Die Abbildung zeigt 3 Spielplanteile für jeden Teil des Abenteuers, es können aber für ein längeres Spielvergnügen auch jeweils 4 Teile verwendet werden!

*In der Komplettversion des Abenteuers gelten für die Bewegung des Bootes folgende Regeln:*

- Der Spieler am Zug darf **eine seiner Aktionen** dazu verwenden, das „**Boot zu bewegen**“.  
Diese Aktion ist eine der drei zur Verfügung stehenden Aktionen während seines Zuges, ohne dass eine Handkarte ausgespielt wird (Ausnahme: siehe Kapitänsregel).
- Befindet sich das Boot in Cartagena, darf es nach Tortuga bewegt werden, wenn der Spieler am Zug mindestens einen Piraten an Bord hat.
- Befindet sich das Boot auf Tortuga, darf es nach Cartagena zurück bewegt werden, wenn der Spieler am Zug noch mindestens einen Piraten im Tunnel hat.
- Im Boot dürfen sich maximal 3 Piraten derselben Farbe befinden.
- Wird das Boot zur Insel Tortuga bewegt, muss die Aktion „**Eine Karte ausspielen und einen Piraten vorwärts ziehen**“ gesetzt werden, damit die Piraten an Land gehen dürfen.
- Wird das Boot zurück nach Cartagena bewegt, bleiben alle sich darauf befindlichen Piraten an Bord und fahren mit.
- **Die Kapitänsregel:** Befinden sich zu Beginn des Zuges eines Spielers die meisten Piraten seiner Farbe (oder genauso viele eigene Piraten wie die eines anderen Spielers) an Bord, ist dieser der Kapitän und darf das Boot bewegen, **bevor** er seine 3 ihm zur Verfügung stehenden Aktionen setzt.
- Im Rahmen der oben beschriebenen Regeln darf das Boot während eines Zuges auch mehrmals bewegt werden.



## CAPTAIN MORGAN REGEL

Die Captain Morgan Regel bietet eine weitere Möglichkeit, seine Handkarten aufzufüllen. Benannt ist diese Regel nach dem berühmten Piraten Captain Morgan, der in der Karibik überall für sein Herz aus Gold bekannt war. In der Basis-Version des Spieles muss der Spieler die Aktion „**Einen Piraten rückwärts ziehen und 1 bis 2 neue Karten ziehen**“ setzen, um Handkarten nachziehen zu dürfen. Die Spieler mögen aber eine selbstlosere Variante vorziehen, nämlich: „**Einen gegnerischen Piraten vorwärts ziehen und 1 bis 2 neue Karten ziehen**“. Diese Aktion beeinflusst den Spielmechanismus so stark, dass auch erfahrene Spieler hier neue Strategien entwickeln müssen.

### Spielablauf:

Der Spieler am Zug zieht einen gegnerischen Piraten seiner Wahl vorwärts bis zu dem nächsten Feld, das entweder von einem oder von 2 Piraten besetzt ist. Der Piratenanzahl entsprechend zieht er 1 oder 2 Karten vom Nachziehstapel. Unbesetzte Felder, sowie von 3 Piraten besetzte Felder, werden übersprungen. Gibt es am Weg kein geeignetes Feld mehr, wird der Pirat je nach Szenario direkt bis ins Boot oder in die Bucht gezogen und der Spieler darf 2 Karten ziehen.

Befindet sich das Boot zwischen Cartagena und Tortuga und es befinden sich bereits 3 Piraten der gewählten Farbe darin, darf kein weiterer Pirat ins Boot gezogen werden.

Die Spieler dürfen wählen, welche Möglichkeit, die Handkarten aufzufüllen, sie anwenden möchten. Sie dürfen auch beliebig kombiniert werden: zum Beispiel die klassische Regel für die Wegstrecke im Tunnel in Cartagena und die Morgan-Regel für die Wegstrecke im Dschungel auf Tortuga; oder es dürfen jederzeit beide Regeln auf beiden Wegstrecken beliebig angewendet werden.

In folgendem Beispiel wird „das komplette Abenteuer“ mit der „Captain Morgan“ Regel gespielt.

**Beispiel 1: Der rote Spieler** nimmt sein Vorrecht als Kapitän in Anspruch und bewegt das Boot nach Tortuga (a), bevor er eine seiner 3 Aktionen setzt. Auf Tortuga setzt er seine erste Aktion und zieht den gelben Piraten vom Boot auf Feld 19 (b) und zieht 2 Karten. In seiner zweiten Aktion bewegt er das Boot zurück nach Cartagena (c), wo er in seiner dritten Aktion eine Hakenhandsymbolkarte ausspielt und seinen roten Piraten von Feld 7 ins Boot zieht (d).



**Beispiel 2: Der grüne Spieler** spielt eine Rumsymbolkarte aus und zieht seinen Piraten vom Gefängnis direkt ins Boot (e), wobei die bereits besetzten Felder 6, 12, und 16 übersprungen werden. Danach zieht er den gelben Piraten von Feld 36 in die Bucht (f) und zieht 2 Karten vom Nachziehstapel. In seiner dritten Aktion zieht der Spieler den blauen Piraten von Feld 7 auf Feld 10 (g) und zieht noch einmal 2 Karten vom Nachziehstapel.

## FREIBEUTER REGEL

Nach der Freibeuter Regel darf ein Spieler nicht mehr als 7 Karten auf der Hand haben. Allerdings sind Piraten dafür bekannt, sich nicht unbedingt an Regeln zu halten. Aus diesem Grund können die Spieler so viele Handkarten sammeln, wie sie möchten, bis sie plötzlich dabei erwischt werden! Wird eine Karte mit dunkler Hintergrundfarbe vom Spieler am Zug ausgespielt, müssen alle anderen Mitspieler so viele Handkarten abwerfen, dass sie nur noch 7 Karten auf der Hand haben. Dabei dürfen sie selbst wählen, welche Karten sie abwerfen möchten. Der Spieler am Zug muss keine Handkarten abwerfen.

Die Freibeuter Regel kann bei jeder beliebigen Spielvariante angewendet werden, wenn die Spieler das möchten.

**Tipp:** Die Freibeuter Regel ist eine spannende Ergänzung zur Captain Morgan Regel!



## DIE ZAUBERIN

Die gefürchtetste Zauberin der Karibik kommt den Piraten auf der Flucht zu Hilfe und verleiht ihnen Zauberkräfte. Dadurch erhält jedes der 6 Symbole auf den Karten einen Spezialeffekt. Spielt der Spieler am Zug eine Karte aus, hat er folgende Möglichkeiten:

- Seinen Piraten wie im Basis-Spiel beschrieben bewegen.
- Den Spezialeffekt auslösen, indem die Zauberkräfte eingesetzt werden. Dazu muss der Spieler beim Ausspielen der Karte laut „Verzaubert!“ rufen.

**Achtung:** Vergisst der Spieler beim Ausspielen der Karte auf den Zauberspruch, wird der Spezialeffekt nicht ausgelöst und er muss den Piraten wie im Basis-Spiel beschrieben bewegen.



Wird mit der Zauberin gespielt, werden die 8 Plättchen mit Schatzkisten benötigt. Diese werden vor Spielbeginn gemischt und verdeckt auf die Schatzkisten-Felder auf den Spielplanteilen gelegt.

Der Spezialeffekt, der durch den Zauberspruch ausgelöst wird, hängt von der ausgespielten Karte ab:



**Pistole:** Der Spieler am Zug darf sich die Karten eines Mitspielers ansehen und sich eine davon nehmen. Der Mitspieler zieht sofort eine neue Karte vom Nachziehstapel.



**Rum:** Der Spieler am Zug gibt eine Runde aus! Er darf eine Karte mehr vom Nachziehstapel ziehen, als Spieler beteiligt sind. 2 davon darf er sich behalten, den Rest teilt er an die Mitspieler aus.



**Laterne:** Der Spieler am Zug zieht 4 Karten vom Nachziehstapel. Eine davon darf er sich behalten, die restlichen legt er zurück auf den Stapel.



**Papagei:** Der Spieler am Zug darf Papageisymbolkarten als Joker ausspielen. Diese stehen für jedes beliebige Symbol und zählen nur für eine der drei erlaubten Aktionen.



**Hakenhand:** Der Spieler am Zug spielt diese Karte zusammen mit einer anderen Handkarte seiner Wahl aus. Dabei zählen die beiden Karten nur für zwei der drei erlaubten Aktionen. Dem Symbol der zweiten Karte entsprechend dürfen nun 2 Piraten auf einmal auf dasselbe Feld gezogen werden. Die zweite Karte darf auch eine Hakenhandkarte sein.



**Schatzkiste:** Wird ein Pirat auf ein Feld mit Schatzkiste gezogen, darf der Spieler am Zug diese öffnen (das Plättchen umdrehen), wenn er eine Schatzkistenkarte ausspielt. 6 der 8 Schatzkisten lassen die Spieler zwischen 1 und 3 Karten nachziehen, eine ist leer und in einer befindet sich eine Schlange (🐍). Wird die Schatzkiste mit der Schlange geöffnet, muss der Pirat zum nächsten freien Feld mit Rumsymbol zurückgezogen werden, wo er sich vor Schreck betrinkt! Gibt es keine freien Felder mit Rumsymbol mehr, muss der Pirat wieder an den Beginn des Weges gezogen werden. Die 8 Plättchen mit den Schatzkisten werden neu gemischt und verdeckt auf die Schatzkistenfelder auf den Spielplanteilen gelegt. Wird eine Schatzkiste geöffnet, wird sie vom Spielplan entfernt. Wird mit weniger als 8 Spielplanteilen gespielt, kann es sein, dass die Schatzkiste mit der Schlange nicht im Spiel ist.



Der rote Spieler ruft laut „Verzaubert!“ und spielt eine Hakenhandsymbolkarte zusammen mit einer Laternensymbolkarte aus. Er zieht seine zwei roten Piraten von Feld 19 direkt in die sichere Piratenbucht.



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.  
Adresse aufbewahren.

Wenn Sie zu „Cartagena“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231 | A-1140 Wien | [piatnik.com](http://piatnik.com)  
oder  
[info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Like us on Facebook