

Leo Colovini

Cartagena

2. Das Piratennest



Die Flucht geht weiter



Cartagena
de vlucht gaat verder: het piratennest
Leo COLOVINI
Winning Moves, 2006
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Cartagena

Spelidee

In het eerste Cartagena-spel 'De vlucht uit het fort' zijn de piraten ternauwernood, via de geheime vluchttunnel, ontsnapt uit het fort. Maar dat betekent nog lang niet dat ze in veiligheid zijn. Pas wanneer ze in hun piratennest, op het eiland Tortuga, zijn geland kunnen ze opnieuw vrijer ademen en zich een beetje veilig voelen.

Iedere speler kruipt in de rol van aanvoerder van een groep piraten die zich een moeilijke weg baant naar het piratennest. De weg loopt door een woeste jungle en ook over de gevaarlijke open zee naar het volgende eiland. Ook vanop dit tweede eiland wordt de opdracht niet gemakkelijker en ligt de weg nog vol gevaren. Daarenboven worden de piraten voortdurend gehinderd door de andere piraten in hun opmars want uiteraard wil elke piratengroep als eerste het doel bereiken.

Zodra een speler al zijn piraten in de stad in veiligheid heeft gebracht, kan hij de 'Jolly Roger' hijsen en wint hij het spel.

Spelmateriaal

► 5 speelbordstukken

Aan de beide zijdes van het speelbordstuk is een eilandonderdeel afgebeeld.

Op elk eilandonderdeel zijn steeds, in verschillende volgorde, de volgende 7 motieven te vinden: een papegaai, een schatkist, een verrekijker, dukaten, schatkaart, kanon en kompas.



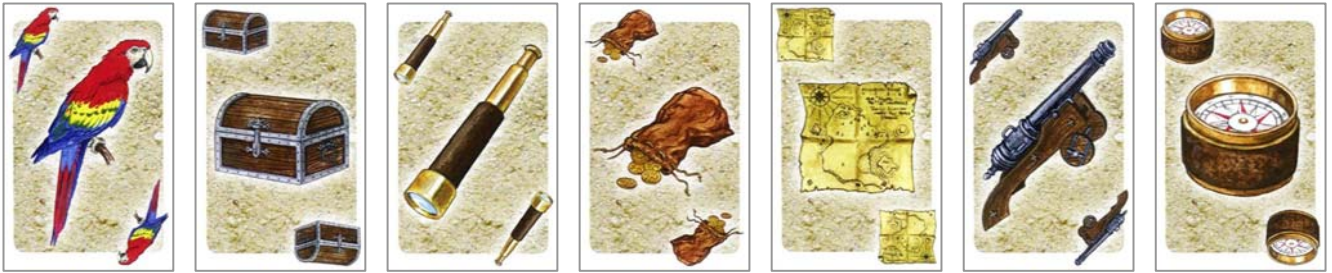
► 3 speelbordonderdelen:

een sloep, het piratennest en de piratenvlag 'Jolly Roger'



⇒ 105 kaarten

Telkens 15 kaarten per motief waarvan één vrijbouterkaart met een gouden rand.



de gewone motiefkaarten

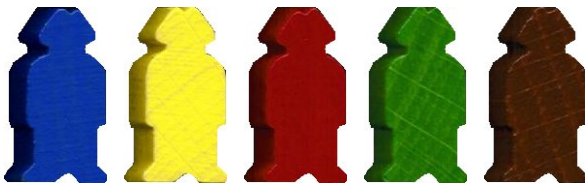


de vrijbouterkaart met gouden rand



de achterkant van de kaart

⇒ 30 piraten (telkens 6 in vijf verschillende kleuren)



⇒ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de desbetreffende spelfiguren. De niet gebruikte spelfiguren worden terug in de doos gelegd.

De speelbordstukken worden samengevoegd zodat er twee eilanden ontstaan: een eerste eiland dat bestaat uit 2 speelbordstukken en een tweede eiland dat bestaat uit 3 speelbordstukken.

de piraten in startpositie



eerste en kleinste eiland



het piratennest

tweede en grootste eiland

Tussen de eilanden wordt de sloep aan het kleinste eiland gelegd. De piraten starten aan de linkerkant van het kleine eiland en worden daar klaargezet. Het piratennest wordt als doelveld aan het uiterste einde van het grotere eiland gelegd.

Alle spelfiguren staan dus klaar aan het begin van de vluchtweg op het eerste en kleinste eiland.

De kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt 7 kaarten die hij, voor de medespelers, verdekt in de hand houdt. De resterende kaarten worden als verdekte voorraadstapel klaargelegd.

Spelverloop

De speler die het meest zou kunnen doorgaan voor een piratenkapitein mag het spel beginnen. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De spelers proberen om, zo snel mogelijk, met hun piraten over het kleine eiland te trekken en van daaruit met de sloep naar het grotere eiland te varen. Op het grotere eiland aangekomen, moeten ze zo snel mogelijk het eiland doorkruisen om als eerste met al zijn piraten in het piratennest aan te komen.

Speelbeurt

De speler die aan de beurt is moet één en mag maximaal drie acties ondernemen.

De volgende acties zijn mogelijk:

- ➔ Men speelt een kaart uit en men beweegt een eigen piraat voorwaarts.
- ➔ Men beweegt een vreemde piraat voorwaarts om kaarten te verkrijgen.
- ➔ Men verplaatst de sloep.

Deze drie acties kunnen in elke willekeurige combinatie worden uitgevoerd en ook meermaals dezelfde actie uitvoeren is toegelaten. Men kan dus dezelfde piraat driemaal achter elkaar bewegen of men kan ook drie verschillende piraten van de eigen kleur verplaatsen.

De acties in detail

Een kaart uitspelen en een eigen piraat voorwaarts bewegen

De speler kiest één van zijn handkaarten en legt die open (met de beeldzijde naar boven) op de aflegstapel. Dan kiest de speler een piraat van de eigen kleur en plaatst die piraat op het volgende onbezette veld met het motief dat identiek is aan het motief dat op de zonet weggelegde kaart staat. Andere motieven en identieke motieven, waarop één of meerdere piraten staan, worden oversprongen.

Als er tussen de piraat en de sloep of tussen de piraat en het piratennest geen onbezette velden met hetzelfde motief meer zijn, landt de piraat in de sloep of respectievelijk in het piratennest.

In de sloep mogen maximaal drie piraten zitten van dezelfde kleur

Iedereen kan een eigen piraat bewegen die zich ergens op een eiland, zich nog op de startpositie en, als de sloep aan het tweede eiland is aangemeerd, zich op de sloep bevindt.

De speler mag, in het kader van zijn drie acties, verschillende of meermaals dezelfde piraten verplaatsen.

Vreemde piraten voorwaarts bewegen om kaarten te verkrijgen

De speler kiest een vreemde piraat naar keuze en beweegt deze piraat voorwaarts naar het eerstvolgende veld dat met 1 of 2 piraten is bezet.

Daarbij speelt het geen rol welke kleur de vreemde piraat heeft (alleen niet die van de speler) of welk motief er op het doelveld is afgebeeld. Vrije velden en velden die met 3 piraten zijn bezet en die daartussen liggen, worden oversprongen. Als zich op het doelveld al één piraat bevindt, ontvangt de speler één kaart van de voorraadstapel. Als er twee piraten staan op het doelveld ontvangt de speler twee kaarten.

De speler mag ook een vreemde piraat die nog aan de start staat nemen of hij mag ook een vreemde piraat nemen van de sloep als de sloep al aan het tweede eiland is aangemeerd.

Als tussen de vreemde piraat en de sloep geen veld meer met één of twee piraten ligt, wordt de vreemde piraat direct in de sloep gezet en de speler ontvangt steeds twee nieuwe kaarten van de voorraadstapel. Uiteraard kan men een vreemde piraat maar in de sloep plaatsen als de sloep aan het kleine eiland ligt en als er nog geen drie piraten van deze kleur in de sloep zitten.

Een vreemde piraat kan men niet in het piratennest zetten.

De speler mag, in het kader van zijn drie acties, verschillende of meermaals dezelfde piraten verplaatsen.

De sloep verplaatsen

Aan het begin van het spel ligt de sloep aan het einde van het eerste eiland.

De piraten met de sloep van het ene naar het andere eiland overbrengen, is een actie.

Daarbij geldt:

- Van het eerste eiland naar het tweede eiland mag de sloep alleen worden bewogen door de spelers die minstens één eigen piraat aan boord hebben.
- Van het tweede eiland terug naar het eerste eiland mag de sloep alleen worden bewogen door de spelers die nog minstens één piraat op het eerste eiland hebben.
- Er mogen maximaal 3 piraten van dezelfde kleur in de sloep.

De verplaatsing van de sloep kost geen kaarten maar kost eenvoudig één actie (de enige uitzondering hierop is de kapitein).

De kapitein

Wie aan het begin van zijn speelbeurt meer of minstens evenveel piraten aan boord heeft van de sloep als alle andere spelers, is kapitein van de sloep.

Hij mag, vóór de uitvoering van zijn drie acties, kosteloos de sloep bewegen.

Vrijbouter

Normaal gezien mag men nooit meer dan 7 kaarten in de hand hebben.

Maar, zoals piraten nu eenmaal zijn, kunnen ze er toch niet genoeg van krijgen en verzamelen steeds meer kaarten. Maar wee diegene die door een vrijbouter wordt betrap.

Als een speler een vrijbouterkaart speelt (een kaart met een gouden rand), moet iedere speler die meer dan zeven kaarten in de hand heeft de overtollige kaarten op de aflegstapel leggen (inclusief de speler die de vrijbouterkaart heeft gespeeld).

Einde van het spel en waardering

De speler die als eerste al zijn piraten in het piratennest heeft binnengebracht, wint het spel. Zodra hij de laatste piraat in de stad heeft geplaatst, hijst hij de 'Jolly Roger' (die aan de stad ligt) en beëindigt hij het spel.

SPEELBEURT

1 - 3 acties

- piraten voorwaarts bewegen
- kaarten verkrijgen
- sloep verplaatsen

KAART UITSPIELEN EN EIGEN PIRATEN VOORWAARTS BEWEGEN

- kaart afgeven
- naar het eerstvolgende vrije motief gaan

VREEMDE PIRATEN VOORWAARTS BEWEGEN OM KAARTEN TE VERKRIJGEN

De vreemde piraat naar eerstvolgende bezette veld verplaatsen of in de sloep zetten:

- als op dat veld één piraat staat, krijgt men 1 kaart
- als op dat veld twee piraten staan, krijgt men 2 kaarten
- als men de piraat in de sloep zet, krijgt men steeds 2 kaarten

Lege velden en velden met 3 piraten worden oversprongen.

DE SLOEP VERPLAATSEN

- is een actie
- kan alleen worden verplaatst door spelers die een piraat aan boord hebben
- kan alleen worden teruggezet naar eerste eiland door die spelers die nog een piraat op het eerste eiland hebben
- maximaal drie piraten per kleur in de sloep

KAPITEIN

- de meeste piraten of een gelijke stand aan boord van de sloep
- mag aan het begin van zijn speelbeurt kosteloos de oversteek maken

VRIJBUITER

- alle spelers die meer dan 7 kaarten hebben, moeten de overtollige kaarten op de aflegstapel leggen

Voorbeelden

Op de bijgevoegde bladen staan twee spelsituaties in een spel voor 4 spelers.

In afbeelding 1 is Geel aan de beurt en heeft, zoals steeds bij Cartagena, vele mogelijkheden om zijn drie acties te combineren.

Hier zijn 3 mogelijkheden die Geel zou kunnen kiezen:



1. Geel kan drie kaarten uitspelen en drie van zijn piraten gezwind voorwaarts bewegen. Om te beginnen, verplaatst hij de sloep naar het andere eiland (omdat hij met evenveel piraten kapitein is, kost dat geen actie). Daarna speelt hij een kompas uit en plaatst één van zijn piraten vanuit de sloep op veld 33. Daarna, met een tweede kompas, plaatst hij de andere piraat uit de sloep direct in het piratennest (de stad). Ten slotte kan hij, met nog een derde kompas, zijn piraat van veld 28 ook in het piratennest brengen.

Hoe aantrekkelijk het ook is om drie piraten zo snel voorwaarts te bewegen, het kan ook zeer gevaarlijk zijn omdat alle spelers, die daarna aan de beurt komen, eveneens deze voorbereide actie kunnen uitvoeren als ze kompaskaarten hebben. Voor Geel is het beter om de piraat van veld 33 in de stad te brengen in plaats van de piraat van veld 28.
2. Geel kan echter ook een volledig tegengestelde tactiek volgen. In plaats van zijn piraten voorwaarts te bewegen, kan hij ook tot 6 nieuwe kaarten verkrijgen. Hij zet de blauwe piraat van veld 13 naar veld 14 en ontvangt twee kaarten. Daarna zet hij de groene piraat van veld 3 naar veld 5 en ontvangt opnieuw vijf kaarten. Ten slotte zet hij de rode piraat van de start op veld 3 waarop nu nog twee piraten staan en ontvangt nog eens twee kaarten.

Zoveel kaarten betekent dat hij in de volgende beurt zeer flexibel voorwaarts kan gaan zonder zich te bekommeren over nieuwe kaarten. Anderzijds liggen nu drie gele piraten vrij ver terug (op de startpositie en op veld 3) en Geel neemt ook het risico dat hij meer dan 7 kaarten in de hand heeft en hij de overtollige kaarten moet afleggen als er een vrijbuitenkaart wordt gespeeld.

3. Een combinatie uit de beide hierboven beschreven mogelijkheden is waarschijnlijk de beste zet. Omdat Geel kapitein is, gebruikt hij die gelegenheid om de sloep over te zetten zonder een actie te verliezen. Daarna speelt hij een kompas uit en zet zijn piraat vanuit de sloep op veld 33. Met een tweede kompaskaart bereikt de tweede gele piraat vanuit de sloep het piratennest. Daarna zet hij de blauwe piraat van veld 25 naar veld 28. Deze zet is in twee opzichten zeer voordelig: het levert Geel twee nieuwe kaarten op en hij onderbreekt de rij van bezette kompasvelden zodat de volgende speler niet zomaar kan profiteren van de rechte weg naar het piratennest als hij een kompaskaart uitspeelt.

Laten we aannemen dat Geel gekozen heeft voor de derde mogelijkheid. Daarna is de beurt aan Blauw zoals te zien is in afbeelding 2. Ook hij heeft zeer vele mogelijkheden waaronder de drie die hierna worden beschreven.



1. Blauw stuurt de sloep terug naar het andere eiland. Hij is met één piraat aan boord niet de kapitein en dit kost hem dan ook één actie. Daarna speelt hij zijn schatkist uit en hij zet zijn blauwe piraat van veld 13 in de sloep. Als derde actie zet hij één van de groene piraten van veld 14 in de sloep en hij ontvangt twee nieuwe kaarten.
2. Of hij legt eerst een papegaai af en zet zijn piraat van de sloep op veld 23. Daarna zet hij de sloep terug en als derde actie speelt hij een kaart naar keuze en zet zijn piraat van veld 13 in de sloep.
3. Of hij zet een rode piraat vanuit de start op veld 5 (op veld 3 kan hij niet worden gezet omdat daar al drie piraten staan). Daarna speelt hij een kanon uit en gaat van veld 18 naar veld 26. Ten slotte legt hij een kompas af en zet zijn piraat van veld 26 in het piratennest.

Het is niet belangrijk om zo snel mogelijk een piraat in het piratennest te hebben. Het is veel beter om zijn piraten gelijkmatig naar voor te bewegen en er voor te zorgen dat geen eigen piraten te ver terugvallen.

28 maart 2007