

Leo Colovini

Cartagena

Spieler: 2-5
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 min

2. Die Flucht geht weiter

Spielidee

Im ersten Cartagena-Spiel 'Die Flucht aus der Festung' sind die Piraten knapp durch einen geheimen Fluchttunnel aus der Festung entkommen. Aber damit sind sie noch lange nicht in Sicherheit. Erst in ihrem Piratennest auf der Insel Tortuga können sie aufatmen und sich ein wenig sicher fühlen.

Jeder Spieler führt eine Gruppe Piraten auf dem mühsamen Weg in das Piratennest. Es geht durch wilden Dschungel und über die gefährliche offene See zur nächsten Insel. Auch dort wird der Weg nicht einfacher und die anderen Piraten hindern einen am Weiterkommen, wo sie nur können, denn jeder möchte als erster ankommen. Sobald ein Spieler alle seine Piraten in der Stadt hat, kann er den Jolly Roger hissen und gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- 5 Spielplan-Teile mit 7 Motiven: Papagei, Schatztruhe, Fernrohr, Dukaten, Schatzkarte, Kanone, Kompass
- 3 Spielplan-Teile: Boot, Piratennest und Piratenflagge Jolly Roger
- 105 Karten, je 15 mal mit den Motiven Papagei, Schatztruhe, Fernrohr, Dukaten, Schatzkarte, Kanone, Kompass
- davon je Motiv eine „Freibeuter-Karte“ mit goldenem Rand
- 30 Piratenfiguren, je 6 in 5 verschiedenen Farben
- 1 Spielregel

Vorbereitungen

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Figuren. Nicht benötigte Figuren bleiben in der Schachtel. Die Spielplanteile werden zu 2 Inseln zusammengelegt, eine Insel aus 2 Teilen und eine aus 3 Teilen. Zwischen die Inseln wird das Boot an die kleinere Insel angelegt. Die Piraten starten an der linken Seite der kleinen Insel und werden dort aufgestellt, das Piratennest wird als Ziel an das entfernteste Ende der größeren Insel gelegt. Die Spieler stellen ihre Figuren in Startposition an den Anfang des Fluchtwegs neben die kleinere Insel.

Piraten in
Startposition



erste Insel



zweite Insel



Piratennest

Die Karten werden gemischt, 7 werden an jeden Spieler ausgeteilt; der Rest als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt. Die Spieler halten ihre Karten für die Mitspieler verdeckt auf der Hand.

Angenommen, Gelb hätte die dritte Möglichkeit gewählt. Dann fände der nachfolgende Spieler, Blau, die Spielsituation wie in Abb. 2 vor. Auch er hat wieder viele Möglichkeiten zu ziehen, wie z.B. die folgenden drei:

1. Blau zieht das Boot zurück zur anderen Insel. Er ist mit nur einem Piraten an Bord nicht der Kapitän, also verbraucht er damit seinen ersten Zug. Dann spielt er eine Schatztruhe aus und zieht seinen blauen Piraten von Feld 13 auf das Boot. Als 3. Aktion spielt er Feld 14 auf das Boot und bekommt 2 neue Karten.
2. Oder er legt zuerst einen Papagei ab und zieht seinen Piraten vom Boot auf Feld 23. Dann zieht er das Boot zurück und als dritten Zug spielt er eine beliebige Karte und bringt seinen Piraten von Feld 13 ins Boot.
3. Oder er zieht einen roten Piraten von der Startposition auf Feld 5 (auf 3 kann er nicht bleiben, weil dort schon 3 Piraten stehen). Dann spielt er eine Kanone aus und zieht von Feld 18 auf 26. Und schließlich legt er einen Kompass ab und zieht seinen Piraten von Feld 26 in das Piratennest.

Es ist nicht wichtig, möglichst schnell einen Piraten in der Stadt zu haben. Besser ist es, seine Piraten gleichmäßig vorwärts zu ziehen und nicht einen oder mehrere zu weit zurück fallen zu lassen, so dass sie keine von fremden Piraten besetzte Felder mehr überspringen können.

© 2006 Winning Moves. In Lizenz von Venice Connection.
Alle Rechte vorbehalten.

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf
www.winning-moves.de

1-0806



Winning Moves

Spielablauf

Es beginnt der Spieler, der einem Piraten am ähnlichsten sieht. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die Spieler versuchen, ihre Figuren möglichst schnell über die kleinere Insel zu ziehen, dann mit dem Boot auf die größere Insel übersetzen, und zuletzt die größere Insel zu überqueren, um als erster mit allen Piraten in dem Piratennest anzukommen.

Spielzug

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf einmal, zweimal oder dreimal ziehen. Dabei gibt es folgende Möglichkeiten:

- eine Karte ausspielen und einen eigenen Piraten vorwärts ziehen
- einen fremden Piraten vorwärts ziehen, um Karten zu bekommen
- das Boot bewegen

Von diesen 3 Aktionsmöglichkeiten wählt der Spieler beliebig eine, zwei oder drei aus - mindestens aber eine - und zieht entsprechend. Die Aktionen dürfen in beliebiger Kombination, auch mehrfach dieselbe, durchgeführt werden. Der Spieler darf im Rahmen seiner 3 Aktionen verschiedene eigene Piraten oder mehrfach dieselbe Figur bewegen.

Karte ausspielen und eigene Piraten vorwärts ziehen

Der Spieler wählt eine seiner Karten und legt sie offen auf den Ablagestapel. Dann wählt er einen eigenen Piraten und zieht ihn auf das nächste unbesetzte Feld mit dem auf der Karte abgebildeten Motiv. Andere Motive sowie gleiche Motive, auf denen schon einer oder mehrere Piraten stehen, werden übersprungen. Gibt es zwischen dem Piraten und dem Boot oder zwischen dem Piraten und der Stadt keine unbesetzten Felder mit dem betreffenden Motiv mehr, so zieht der Pirat ins Boot bzw. in die Stadt. In das Boot dürfen aber maximal 3 Piraten von einer Farbe. Es kann jeder eigene Pirat, der sich irgendwo auf einer Insel oder noch in Startposition befindet, oder - wenn das Boot gerade an der zweiten Insel angelegt hat - aus dem Boot vorwärts gezogen werden. Der Spieler darf im Rahmen seiner 3 Aktionen verschiedene oder mehrfach dieselbe Figur bewegen.

Fremden Piraten voran ziehen, um Karten zu bekommen

Der Spieler wählt einen beliebigen fremden Piraten und zieht ihn bis zum nächsten mit 1 oder 2 Piraten besetzten Feld vor. Dabei ist es egal, welche Farbe der fremde Pirat hat (nur nicht die des Spielers), oder welches Motiv auf dem Zielfeld abgebildet ist. Freie oder mit 3 Piraten besetzte Felder, die dazwischen liegen, werden übersprungen. Mit 1 oder 2 Piraten besetzte Felder dürfen aber nicht übersprungen werden. Befindet sich auf dem Zielfeld bereits 1 Pirat, erhält der Spieler 1 Karte vom Nachzugstapel, stehen dort 2 Piraten, erhält er 2 Karten. Er darf auch einen Piraten, der noch am Start steht oder - wenn das Boot gerade an der zweiten Insel angelegt hat - einen Piraten aus dem Boot vorwärts ziehen. Wenn zwischen dem fremden Piraten und dem Boot kein Feld mehr mit einem oder 2 Piraten liegt, wird der Pirat direkt ins Boot gezogen und der Spieler erhält immer 2 neue Karten. Ins Boot kann man aber nur ziehen, wenn es an der Insel angelegt hat und nicht schon 3 Piraten dieser Farbe im Boot sind. In das Piratennest kann man einen fremden Piraten jedoch nicht ziehen. Der Spieler darf im Rahmen seiner 3 Aktionen verschiedene oder mehrfach dieselbe Figur ziehen.

Das Boot bewegen

Am Beginn des Spiels liegt das Boot am Ende der ersten Insel. Die Piraten mit dem Boot von einer zur anderen Insel übersetzen ist eine Aktion. Dabei gilt:

Von der ersten zur zweiten Insel darf das Boot nur von Spielern bewegt werden, die mindestens eine Figur an Bord haben.

Zurück, von der zweiten Insel zur ersten Insel, darf das Boot nur von Spielern bewegt werden, die noch mindestens eine Figur auf der ersten Insel haben.

Es dürfen nicht mehr als 3 Figuren einer Farbe im Boot sein.

Die Bewegung des Bootes kostet keine Karten, sie kostet einfach eine Aktion. (Ausnahme: Kapitän)

Kurzanleitung

1 - 3 Aktionen

Vorwärts ziehen
Karten holen
Boot bewegen

Vorwärts ziehen:

Karte abgeben
auf das nächste freie Motiv
ziehen

Karten bekommen:

fremden Piraten zum
nächsten besetzten Feld
oder ins Boot ziehen

ist dort: - bekommt man:
1 Pirat - 1 Karte
2 Piraten - 2 Karten
Boot - immer 2 Karten

Leere Felder und Felder mit
3 Piraten überspringen

Übersetzen

Ist 1 Aktion

vorwärts, nur wer an Bord

zurück, nur wer auf 1. Insel

bis zu 3 Figuren pro Farbe
im Boot

Der Kapitän

Wer zu Beginn seines Zuges mehr oder mindestens ebenso viele Figuren an Bord hat, wie jeder andere Spieler, ist Kapitän. Er darf vor seinen 3 Aktionen das Boot bewegen, ohne dass es einen Zug kostet.

Freibeuter

Eigentlich dürfte man nicht mehr als 7 Karten auf der Hand haben. Aber – wie Piraten nun einmal so sind – sie können nie genug bekommen und haben auch mal mehr Karten angesammelt. Doch wehe, wenn sie von einem Freibeuter erwischt werden! Wenn eine der Karten mit goldenem Rand gespielt wird, muss jeder Spieler, der mehr als 7 Karten auf der Hand hält, die überzähligen Karten abwerfen – auch der Spieler, der die Karte ausgespielt hat.

Spielende und Wertung

Der Spieler, der zuerst alle seine Piraten in das Piratennest gebracht hat, gewinnt das Spiel. Sobald er den letzten seiner Piraten in die Stadt gezogen hat, hisst er den Jolly Roger, indem er ihn an die Stadt legt und beendet damit die Partie.

Beispiele

Auf dem beiliegenden Blatt sind zwei Spielszenen aus einem Spiel für 4 Spieler abgebildet. In Abbildung 1 ist Gelb am Zug und hat, wie unausweichlich in diesem Spiel, viele Zugmöglichkeiten, zumal er ja 3 Züge kombinieren kann. Hier sind 3 Möglichkeiten, wie er sich entscheiden könnte:

1. Gelb könnte 3 Karten ausspielen und 3 seiner Piraten rasch vorwärts ziehen. Zuerst zieht er das Boot zur anderen Insel (da er mit gleichviel Piraten Kapitän ist, kostet das keinen Zug). Dann spielt er einen Kompass aus und zieht einen seiner Piraten vom Boot auf Feld 33. Dann, mit einem zweiten Kompass, den anderen Piraten vom Boot direkt in die Stadt. Schließlich könnte er noch mit einem dritten Kompass seinen Piraten von Feld 28 auch in das Piratennest ziehen.

So verlockend es ist, 3 Piraten schnell so weit vorwärts zu ziehen, es kann oft sehr gefährlich sein. Denn alle nachfolgenden Spieler können, wenn sie Kompasskarten haben, diese „vorbereiten“ Strecke ebenfalls zurücklegen und ihre Piraten in die Stadt bringen. Es ist für Gelb besser, den Piraten von Feld 33 in die Stadt zu bringen statt den von Feld 28.

2. Gelb könnte aber auch eine ganz entgegengesetzte Taktik verfolgen. Statt seine Piraten vorwärts zu ziehen, könnte er auch bis zu 6 neue Karten bekommen. Dazu zieht er den blauen Piraten von Feld 13 auf 14 und bekommt 2 Karten. Dann zieht er den grünen Piraten von Feld 3 auf 5 und nimmt sich weitere 2 Karten, und zieht schließlich den roten Piraten von der Startposition auf Feld 3, auf dem jetzt nur noch 2 Piraten stehen, und bekommt wieder 2 Karten.

So viele Karten bedeuten, dass er in den nächsten Zügen sehr flexibel vorwärts ziehen kann, ohne sich um neue Karten kümmern zu müssen. Andererseits liegen aber 3 gelbe Piraten noch ziemlich weit zurück (auf der Startposition und auf Feld 3) und Gelb geht das Risiko ein, dass er mehr als 7 Karten auf der Hand hat und die überzähligen ablegen muss, wenn eine Freibeuterkarte gespielt wird.

3. Eine Kombination aus den beiden beschriebenen Möglichkeiten ist vielleicht der beste Zug. Da Gelb Kapitän ist, nutzt er die Gelegenheit und setzt das Boot über, ohne eine Zug zu verlieren. Dann spielt er einen Kompass aus und zieht einen Piraten vom Boot auf Feld 33. Mit einer zweiten Kompasskarte erreicht der zweite gelbe Pirat vom Boot in das Piratennest. Dann aber zieht er den blauen Piraten von Feld 25 auf 28.

Dieser kleine Schritt ist in zweifacher Hinsicht vorteilhaft: er bringt Gelb 2 neue Karten ein und er unterbricht die Reihe der besetzten Kompass-Felder, so dass nachfolgende Spieler nicht mehr die gleiche lange Strecke zurücklegen können, wenn sie einen Kompass ausspielen würden.

Kapitän:

meiste Figuren oder Gleichstand,

darf am Anfang des Zuges umsonst übersetzen.

Freibeuter:

auf 7 Karten abwerfen