

Cartagena

Auteur: Leo Colovini

Uitgegeven door Winning Moves, 2000

Laat als eerste je zes piraten uit het fort ontsnappen en beweeg ze doorheen een onderaardse gang naar de wachtende sloep (2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar).

Dit spel bootst een bekende gevangenisuitbraak uit 1672 na. 30 piraten slaagden er toen in om uit het fort van Cartagena te ontsnappen. Men beweert dat niet zo lang daarna een spel ontstond in de Caraïben met deze ontsnapping als thema. Een meer op geluk gebaseerde versie werd gespeeld in Jamaica en een tragere, eerder tactische versie werd op het Tortuga eiland beoefend.

Dat is ook de reden waarom in dit spel twee versies worden aangeboden:

- *Jamaica versie: geluksfactor groot*
- *Tortuga versie: meer gebaseerd op tactisch inzicht*

Uit de spelregels zal duidelijk worden dat het verschil tussen beide versies enkel tot uiting komt in de manier waarop met de kaarten wordt omgegaan. Voor alle andere facetten worden beide versies op eenzelfde wijze gespeeld.

Spelverloop in het kort

Elke spelers controleert een groep van 6 piraten en probeert hen allemaal te doen ontsnappen uit een ondergrondse gang die het fort verbindt met een wachtende sloep. Zodra een speler alle 6 piraten aan boord heeft kunnen brengen, vaart de sloep weg en eindigt het spel.

Inhoud

- 6 bordelementen dubbelzijdig bedrukt. Elk element toont een deel van de ondergrondse tunnel en bevat in een willekeurige volgorde 6 symbolen: een doodskop, een dolk, een fles, een pistool, een sleutel en een driehoekige hoed.
- Een klein bord in de vorm van een sloep.
- Een set van 103 kaarten; eentje toont een pijl, alle andere tonen 17 keer elk van de 6 symbolen.
- 30 piraten (6 in elk van de 5 kleuren).
- Spelregels en een aparte illustratie van een lopend spel om bepaalde spelsituaties duidelijk te maken.

Vorbereiding

- Voeg de 6 bordelementen samen om een ononderbroken ondergrondse gang te vormen. Dit kan op duizenden manieren gedaan worden. De gang bevat dan een rij van 36 symbolen.
- Elke speler krijgt een set van 6 piraten.
- Alle piraten worden opgesteld aan één zijde van de gang (het fort) en de sloep plaats je dan aan het andere uiteinde.
- Haal uit de set kaarten die kaart met een pijl erop (enkel nodig voor de Tortuga versie).
- Schud de pak kaarten en geef elke speler 6 kaarten om mee te beginnen.

Hier verschillen nu de twee spelversies:

1. JAMAICA-versie: De kaarten liggen verdekt klaar (meer geluk). Elke speler verbergt zijn kaarten voor de andere. De rest van de kaarten ligt als verdekte stapel klaar naast het spelbord. Tijdens het spel kunnen de spelers hier dan een nieuwe kaart nemen (zonder dat ze dus vooraf weten welke kaart

dit zal zijn).

2. TORTUGA-versie: Alle kaarten liggen open (meer tactiek). Elke speler legt zijn eigen kaarten open neer op tafel (netjes in een rij) zodat iedereen precies weet over welke kaarten iedereen beschikt. Van de overige kaarten worden nu 12 kaarten in een open rij op tafel geplaatst. De kaart met de pijl wordt bij de eerste kaart gelegd en toont de richting aan waarin de kaarten één voor één zullen genomen worden. Pas als alle 12 kaarten gepakt werden, wordt een nieuwe rij van 12 kaarten open gelegd.

Spelverloop

Het spel verloopt in uurwijzerzin. Het spel wordt gestart met die speler die het best op een piraat lijkt... (wat niet noodzakelijk een voordeel is).

Wie aan de beurt komt, mag 1, 2 of 3 zetten uitvoeren.

Twee soorten zetten zijn toegestaan:

- speel een kaart en verschuif een eigen piraat voorwaarts, of
- verschuif een eigen piraat achterwaarts en neem 1 of 2 nieuwe kaarten.

Deze zetten mag je in het even welke volgorde uitvoeren, maar je moet minstens één zet doen.

Speel een kaart en verschuif een eigen piraat voorwaarts

Speel een kaart naar een aflegstapel, kies één van je piraten (nog in het fort of reeds in de gang) en verschuif hem naar het eerste vrije vak in de gang dat hetzelfde symbool heeft als op je uitgespeelde kaart (vrij betekent niet bezet door een andere piraat).

Voorbeeld:

Op de illustratiekaart is het de beurt aan speler geel. Hij kan nu b.v. een doodskopkaart spelen en zijn gele piraat op vak 9 helemaal doorschuiven tot op vak 23 (en de vakken 12 en 17 overslaan omdat die bezet zijn door andere piraten).

Als er geen vrij veld meer beschikbaar is dat overeenkomt met het type kaart dat je uitspeelde, kan je je piraat de hele weg van de gang doen uitlopen en aan boord van de sloep laten gaan.

Verschuif een eigen piraat achterwaarts en neem 1 of 2 nieuwe kaarten.

Kies één van je eigen piraten uit en beweeg die achterwaarts de gang in tot aan het eerste veld dat bezet wordt door één of twee piraten (tot welke speler ze ook behoren). Tijdens dit achteruit lopen worden alle vrije velden en velden bezet door drie piraten overgeslaan. Je kan dus niet achterwaarts stoppen op een vrij veld of op een veld bezet door drie piraten.

Eindigt je piraat op een veld bezet door 1 piraat, dan krijg je 1 nieuwe kaart. Indien bezet door 2 piraten, krijg je 2 nieuwe kaarten.

Voorbeeld:

Op de illustratiekaart is speler rood aan de beurt. Hij kan nu b.v. zijn rode piraat op veld 8 terug laten lopen naar veld 6 en twee nieuwe kaarten nemen.

Let er wel voor op dat het je niet toegestaan is om tijdens het achteruitlopen een veld, bezet door 1 piraat, over te slaan om even verder op een veld bezet door 2 piraten te eindigen.

In de Jamaica-versie worden de kaarten blind van de voorraadstapel genomen, en in de Tortuga-versie worden de kaarten één voor één van de openliggende rij kaarten opgepakt (in de richting van de pijl). Als de voorraadstapel op is, worden de

uitgespeelde kaarten geschud en klaar gezet.

Einde van het spel

Wie het eerst zijn 6 piraten in de sloep krijgt, wint het spel.

Enkele voorbeelden

De illustratiekaart toont een spelsituatie in de Tortuga-versie. Blauw is aan de beurt. Hij heeft - zoals meestal in dit spel - heel wat mogelijkheden om te spelen.

Hieronder staan drie mogelijke zetten die ter overwegen zijn. Ze werden uitgekozen om je een idee te geven van de verschillende mogelijkheden die dit spel bij elke beurt kunnen geven.

1. Blauw beschikt over 4 dolkkaarten en kan besluiten om er 3 van te spelen om 3 van zijn piraten vooruit te verplaatsen. Hij kan nu b.v. met zijn eerste dolkkaart zijn piraat vanuit het fort verplaatsen naar vak 7. Daarna kan met zijn tweede dolkkaart één van de twee blauwe piraten op vak 6 verplaatsten naar vak 15 (vak 7 is bezet dus wordt overgeslagen). Ten slotte kan hij een derde dolkkaart inzetten om de andere blauwe piraat op vak 6 helemaal tot aan vak 24 te verplaatsen.

Deze keuze (3 piraten bewegen met 3 gelijke kaarten) lijkt misschien interessant als keuze, maar is het eigenlijk niet. Er is immers geen direct gevaar, omdat geen enkele tegenstander over dolkkaarten beschikt. Maar je moet ook rekening houden met het feit dat de tweede en de derde kaart in de beschikbare rij dolkkaarten zijn, zodat tegenstanders die kunnen oppikken om dan gebruik te maken van het 'pad' dat jij voor hen hebt klaargemaakt.

2. Of blauw zou kunnen een heel andere tactiek aannemen. In plaats om kaarten in te zetten om vooruit te gaan, kan hij evengoed zo spelen zodat hij zelfs 5 nieuwe kaarten krijgt!

Hij kan dan eerst zijn piraat van vak 17 naar 12 brengen en zo één nieuwe kaart krijgen (de fles). Vervolgens piraat 18 terug doen lopen naar vak 17 (dat nu slechts door twee piraten bezet is) en zo de twee dolkkaarten nemen. En als derde zet kan hij dezelfde piraat van vak 17 doen terugkeren naar vak 12 (dat nu ook bezet is door twee piraten) en zo een hoed en een pistool oprapen.

Door zoveel kaarten op te rapen, moet hij dus nu een eindje niet meer 'bijtanken'. Aan de andere kant staan nog drie van zijn piraten ver achter (de twee op vak 6 en nog eentje in het fort). Het gevaar bestaat dat ze daar nog een eindje zullen staan.

3. Er is nog een mogelijkheid, zonder twijfel een betere optie dan de eerste twee, die een beter balans biedt t.o.v. de actuele situatie in de gang. Eerst kan hij b.v. een fleskaart spelen en zijn blauwe piraat van vak 17 helemaal tot in de sloep vooruit bewegen! De weg is immers 'open' omdat alle flesvelden tussen 17 en de sloep bezet zijn. Vervolgens kan hij zijn piraat op vak 18 terugschuiven naar 17 en zo twee kaarten nemen (fles en dolk). Daardoor maakt hij een flesveld vrij zodat niemand anders nog kan profiteren van deze 'open' weg. Als derde zet speelt hij dan een dolkkaart en beweegt zijn blauwe piraat vanuit het fort naar vak 7.

Date Last Modified: 06-11-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief