

CARTAGENA

LEO COLOVINI

Une course palpitante pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Leo Colovini · Rédaction : Stefan Brück

Illustrationen : Volkan Baga, Nora Nowatzky

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

BUT DU JEU

Chaque joueur essaye d'aider ses pirates à s'enfuir à travers la jungle pour atteindre l'embarcation qui les sauvera. Il s'agit pour cela de jouer astucieusement ses cartes, en anticipant bien.

Le premier qui réussira à faire monter tous ses pirates à bord remportera la partie.

CONTENU

6 sections de plateau de jeu

représentant chacune une portion du chemin dans la jungle. Au recto et au verso de chacune d'elles figurent 6 symboles (bouteille de rhum, trousseau de clés, pistolet, grappin, lanterne et longue-vue), dans un ordre variable.

1 point de ralliement (= la case Départ)

1 embarcation (= la case d'arrivée)

90 cartes (15 par symbole)

25 pirates (5 par couleur)

5 drapeaux (1 par couleur)



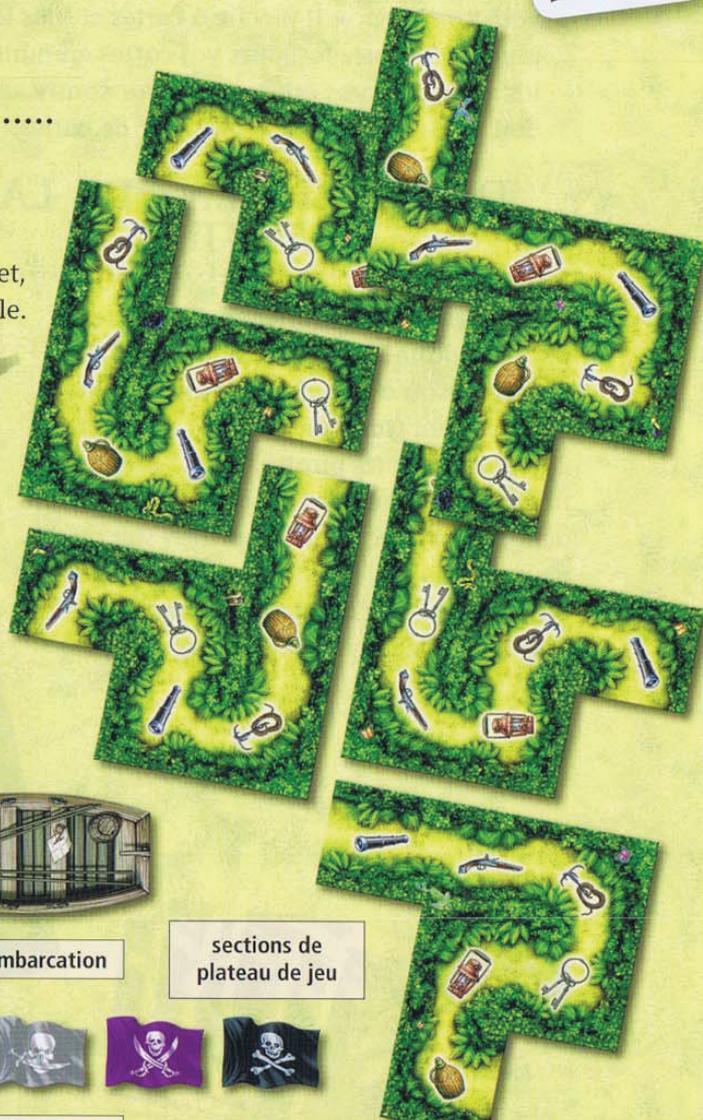
pirates



point de ralliement



embarcation



sections de plateau de jeu



cartes



drapeaux



Les deux actions possibles sont les suivantes :

Jouer une carte et avancer un de ses pirates :

Défausse-toi d'une de tes cartes, face visible, à côté de la pioche, puis **avance** un de tes pirates sur le chemin jusqu'au premier symbole libre correspondant à la carte jouée. Tous les autres symboles sur ton chemin sont sautés, mais aussi,

surtout, les mêmes symboles que ta carte occupés par des pirates (quelle que soit leur couleur).
(Voir Exemple détaillé en page 8.)

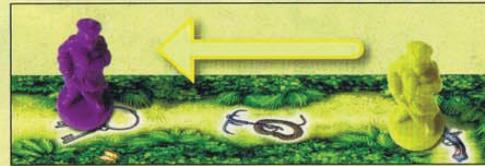
Attention ! S'il n'y a plus aucun symbole libre correspondant à la carte jouée, entre le pirate que tu veux déplacer et l'extrémité du chemin, le pirate est placé directement dans l'embarcation.

Reculer un de ses pirates et piocher 1 ou 2 cartes :

Recule un de tes pirates au choix pour gagner le droit de piocher 1 ou 2 cartes. C'est la *seule* manière de récupérer de nouvelles cartes !

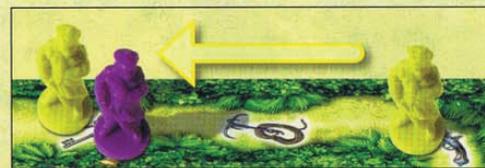
Choisis un de tes pirates et **recule**-le gratuitement jusqu'à la première case occupée par 1 ou 2 pirates, *quels qu'ils soient*. La couleur de ces pirates ainsi que le symbole sur lequel ils se trouvent n'ont aucune importance. Les cases occupées par 3 pirates, tout comme les cases vides, sont sautées.

Important : Il ne peut jamais y avoir plus de 3 pirates sur une des 30 cases du chemin ! (Ceci ne s'applique bien sûr ni au point de ralliement, ni à l'embarcation.)



+ 1 carte

Si tu recules ainsi jusqu'à une case occupée par 1 pirate, pioche 1 nouvelle carte.



+ 2 cartes

Si elle est occupée par 2 pirates, pioche 2 nouvelles cartes.
(Voir Exemple détaillé en page 8.)

Remarques

- Un pirate déjà dans l'embarcation peut parfaitement reculer comme n'importe quel autre pirate.
- Il n'est pas permis de reculer jusqu'au point de ralliement !
- Si un joueur n'a plus de cartes en main et ne peut plus reculer de pirate selon les règles, il pioche exceptionnellement une carte sans être obligé de reculer. Mais son tour s'arrête là !
- Lorsque la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur fait monter son dernier pirate dans l'embarcation, la partie s'arrête immédiatement. Il est déclaré vainqueur.

Variante avancée

Les règles de base restent valables aux exceptions suivantes :

- Lors de la mise en place, installez les **6 sections** pour former le chemin.
- Chacun dispose de **3 actions** par tour qu'il peut utiliser comme il veut en choisissant parmi les deux options offertes (comme dans le jeu de base).
- Chaque joueur utilise les **5 pirates** de sa couleur.

