

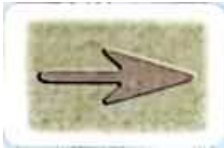
CARTAGENA

COMPOSITION DU JEU:

30 Pions pirate (6 de chaque couleur)



1 Carte avec une flèche



102 Cartes avec des signes (17 de chaque sorte)

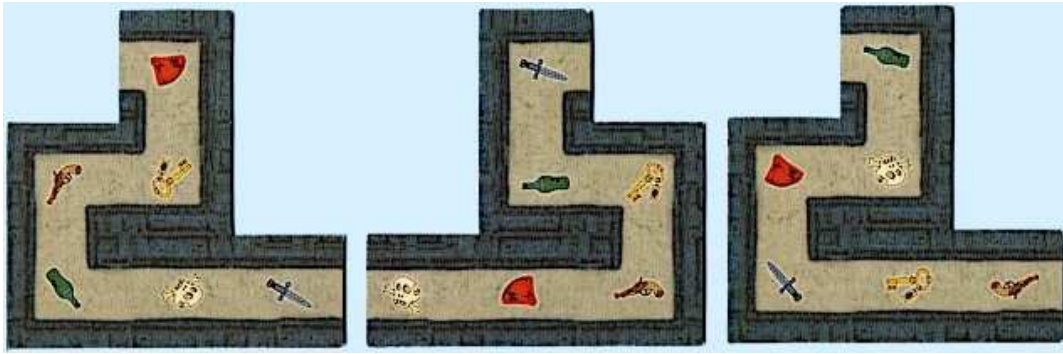


1 Petit plateau représentant un bateau



6 Segments de plateau de jeu réversible (graphique identique des deux côtés)





RÈGLE DU JEU:

Préambule

Ce jeu possède deux variantes: une façon "Jamaïque" dans laquelle la chance joue un plus ou moins grand rôle, et une façon "Tortue" essentiellement basée sur l'habileté. Comme expliqué dans la règle, la différence entre les deux variantes tient uniquement à la manière de poser les cartes sur la table et de les tenir en main. Pour tous les autres aspects du jeu, les deux variantes sont identiques.

Le jeu en bref

Chaque joueur a un groupe de 6 pirates et essaie de les faire s'échapper tous les 6 par le tortueux passage souterrain qui relie la forteresse au port, où les attend une embarcation. Dès qu'un joueur a embarqué ses 6 pirates, le bateau lève l'ancre et la partie est terminée.

Préparation

- Joindre les 6 segments de plateau de façon à former un passage souterrain continu de 36 cases (signes) ; il y a des milliers de façons de le réaliser.
- Chaque joueur reçoit un jeu de 6 pirates.
- Tous les pirates sont rassemblés à un bout du passage souterrain et l'embarcation est amarrée à l'autre bout.
- Retirez du paquet la carte avec la flèche (qui n'est utilisée que dans la version "Tortue").
- Battre le paquet de cartes et distribuer 6 cartes à chaque joueur.

C'est à ce point que les deux versions diffèrent:

La variante Jamaïque dans laquelle les cartes sont cachées (plus de chance):

Les joueurs tiennent leurs cartes en main (cachées des autres joueurs). Le reste du paquet est placé face cachée sur la table et forme un talon duquel les joueurs vont tirer de nouvelles cartes durant la partie.

La variante Tortue dans laquelle toutes les cartes sont visibles (plus d'habileté):

Les joueurs disposent leurs cartes faces visibles devant eux, de manière à ce que tous puissent les voir. Du reste du paquet, 12 cartes sont distribuées face visible pour former une rangée. La carte avec la flèche est placée sous la rangée et indique le sens de la séquence -c'est-à-dire l'ordre dans lequel de nouvelles cartes sont tirées durant la partie. Quand la rangée est épuisée, une nouvelle rangée de 12 cartes est étalée. (Voir l'illustration d'une partie Tortue en cours).

Déroulement du jeu

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui ressemble le plus à un pirate commence la partie (ce qui n'est pas forcément un avantage).

A votre tour de jeu, vous pouvez effectuer de **1 à 3 coups**. Deux sortes de coups sont permis:

jouer une carte et avancer un pirate

ou

faire reculer un pirate et tirer une ou deux nouvelles cartes.

Les coups peuvent être joués dans n'importe quel ordre avec n'importe quelle combinaison) mais au moins un coup doit être joué à chaque tour.

Les deux sortes de coups

Jouer une carte et avancer un pirate:

Jouez une carte face visible sur pot des écarts, choisissez un de vos pirates (soit un qui se trouve déjà dans le souterrain soit un qui doit encore y entrer) et avancez-le jusqu'à la prochaine case libre marquée du signe de la carte que vous avez jouée (libre voulant dire non occupée par un autre pirate) .

Exemple: Dans l'illustration (voir plus bas), c'est à Jaune de jouer, et il pourrait, parmi de nombreuses autres options, jouer une carte tête de mort et avancer son pirate qui est dans la case 9 jusqu'à la case 23 (sautant les cases tête de mort 12 et 17 qui sont occupées par d'autres pirates).

Si devant votre pirate il n'y a pas de case avec le signe choisi, vous pouvez le faire avancer jusqu'à la fin du souterrain et le faire monter dans l'embarcation.

Faire reculer un pirate et tirer une ou deux nouvelles cartes:

Choisissez un de vos pirates et déplacez-le en arrière jusqu'à la première case occupée par un ou deux pirates, vôtres ou de vos adversaires. Lorsque vous reculez, les cases libres ou les cases occupées par trois pirates sont ignorées. (Notez qu'il ne peut jamais y avoir plus de trois pirates sur une case.) Si votre pirate parvient en reculant sur une case occupée par 1 pirate, tirez 1 carte, par 2 pirates, 2 cartes.

Exemple: Dans l'illustration (voir plus bas), Rouge pourrait, entre autres choses, reculer son pirate de la case 8 à la case 6 occupée par 2 pirates, gagnant ainsi le droit de tirer 2 nouvelles cartes de la rangée, et ainsi de suite...

Dans la variante Jamaïque les cartes sont tirées du talon, dans la version Tortue de la rangée de cartes visibles. Quand le paquet de cartes est épuisé remélangez et formez un nouveau paquet avec les cartes du pot des écarts.

Fin du jeu

Le premier à placer ses 6 pirates sur l'embarcation largue les amarres et gagne la partie.

Exemples de jeu

L'illustration (voir plus bas) montre une partie en cours dans la variante Tortue. C'est à Bleu de jouer et, ce qui se produit invariablement dans ce jeu, il a le choix entre beaucoup d'options (rappelez-vous qu'à chaque tour un joueur peut effectuer jusqu'à 3 coups). Voici trois choix qu'il pourrait considérer. Ils ont été choisis pour vous donner un peu une idée des possibilités que le jeu offre à chaque tour.

1. Bleu a 4 cartes poignard et peut décider d'en jouer 3 et de faire avancer ainsi rapidement 3 de ses pirates. Avec sa première carte poignard il avancerait le pirate bleu qui n'est pas encore entré dans le souterrain jusqu'à la case 7; ensuite, avec sa deuxième carte, il avancerait l'un des deux pirates dans la case 6 jusqu'à la case 15 (sautant la case 7 qu'il a occupé avec son premier coup); et enfin avec sa troisième carte, il déplacerait l'autre pirate de la case 6 jusqu'à la case 24. Mais jouer 3 cartes d'un même signe et avancer rapidement 3 pions, bien que très tentant, n'est généralement pas un choix avisé. Dans ce cas particulier, il n'y a pas de danger immédiat puisque aucun des adversaires ne possède de carte poignard, si bien que le choix peut paraître assez judicieux. ...Mais en fait il ne l'est pas, parce que la deuxième et troisième cartes de la rangée sur la table sont des cartes poignard, que ses adversaires pourraient maintenant ramasser et utiliser pour avancer encore plus loin sur la "route" que Bleu leur a ouverte (les trois cases poignard qu'il occupe et qui peuvent maintenant être sautées).

2. Ou bien Bleu peut utiliser une tactique radicalement opposée. Plutôt qu'utiliser ses cartes pour avancer ses pirates, il pourrait maintenant ramasser jusqu'à 5 nouvelles cartes en les faisant reculer. Il pourrait d'abord reculer son pirate de la case 17 à la case 12 (et tirer 1 carte); ensuite, reculer son pirate de la case 18 à la case 17, où il y a maintenant 2 rouges (et tirer 2 cartes) ; et enfin, reculer ce même pirate de 17 à 12, où il y a maintenant 2 pirates, y compris le bleu qu'il a reculé à son premier coup (et tirer encore 2 cartes). Accumuler autant de cartes veut dire qu'il n'aura pas à "refaire le plein" pour quelques temps. D'un autre côté, 3 de ses pions sont laissés loin en arrière (les deux dans la case 6 et celui qui est encore à l'entrée) ; ils courent maintenant le danger de rester séparés.

3. Tandis qu'une troisième option, meilleure que les deux précédentes, serait d'équilibrer son choix et de l'adapter à la situation réelle sur le plateau. D'abord, il pourrait jouer une carte bouteille et faire filer son pirate de la case 17 tout droit jusqu'à l'embarcation! (La "route" est ouverte, car toutes les cases bouteille après 17 sont occupées). Ensuite il pourrait reculer son pirate de la case 18 à la case 17 (où il ne reste que 2 pirates rouges après son premier coup). Ce petit pas en arrière a deux effets positifs: il rapporte 2 nouvelles cartes et en même temps libère une case bouteille, créant ainsi une cassure dans "l'autoroute" des cases bouteilles occupées. Et troisièmement, il peut jouer une carte poignard et avancer jusqu'à la case 7 le pirate bleu qui doit encore entrer dans le passage.

Schéma des exemples



Exemple de plateau de jeu (taille réelle 21 x 56 cm)

