

Im Jahre 1672 gelang einer Handvoll gefangener Piraten ein wagemutiger Ausbruch aus der berüchtigten Festung von Cartagena. Alten Quellen zufolge tauchte nicht lange danach in den Piratennestern der Karibik ein Spiel auf, das dieses legendäre Ereignis zum Thema hatte und sich bald großer Beliebtheit erfreute. Eine kürzere Version mit höherem Glücksfaktor soll - so die Berichte - auf Jamaika sehr verbreitet gewesen sein, wohingegen auf Tortuga eine Version bevorzugt wurde, bei der es vor allem auf taktisches Geschick ankam.

Das vorliegende CARTAGENA enthält die Rekonstruktion beider Regeln, deren Unterschied sich lediglich auf die Handhabung der Karten

erstreckt. So kann jeder selbst herausfinden, ob ihm eine schnelle, glücklich gelungene Flucht mehr Vergnügen bereitet als eine sorgfältig und vorausschauend geplante. Oder ob er -je nach Stimmung - mal die eine, mal die andere Variante bevorzugt.



Worum es im Spiel geht

Jeder Spieler führt 6 Piraten einer Farbe an und bemüht sich, ihnen die schwierige Flucht durch den engen Tunnel zu ermöglichen, der die Festung mit der Küste verbindet. Dort wartet eine Schaluppe auf die Entkommenen. Sobald ein Spieler alle Piraten seiner Farbe an Bord gebracht hat, lichtet die Schaluppe unverzüglich Anker — und beendet damit das Spiel.

Zubehör

- 6 Spielplan-Segmente mit jeweils 2 Tunnelabschnitten. In diesen sind in immer verschiedener Folge 6 Zeichen zu finden: ein Totenkopf, ein Dreispitz (Hut), ein Dolch, eine Flasche, ein Schlüssel und eine Pistole;
- 1 Schaluppe (kleines Boot);
- 103 Karten. Jeweils 17 zeigen die 6 Zeichen, auf einer Karte ist ein Pfeil abgebildet;
- 30 Piraten (Pöppel), je 6 in 5 verschiedenen Farben;
- Spielregel in deutsch und englisch;
- farbige Abbildung.

Vorbereitungen

- Die 6 Segmente werden so zusammengelegt, dass ein durchgehender Fluchttunnel entsteht, in dem 36 Zeichen (= Felder) verteilt sind. (Es gibt Tausende von Kombinationen.) Anfang und Ende des Tunnels werden beliebig bestimmt.
- Jeder Spieler erhält 6 Piraten in einer Farbe und stellt sie am Eingang des Tunnels auf. Am anderen Ende des Tunnels wird die Schaluppe angelegt.
- Die Karten werden sorgfältig gemischt und 6 an jeden Spieler ausgeteilt. Die Pfeilkarte wird beiseite gelegt (sie wird nur bei der Tortuga-Version benötigt).

Je nach Spielversion geschieht mit den Karten folgendes:

- **Jamaika-Version** (mit verdeckten Karten - mehr Glück):
Die Spieler halten ihre Karten

verdeckt auf der Hand, d. h. keiner kennt die Karten der Mitspieler. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel neben den Tunnel gelegt. Von diesem nehmen die Spieler später ihre neuen Karten auf. Daneben werden die Karten auf einem Ablagestapel offen abgelegt.

- **Tortuga-Version (mit offenen Karten - mehr Taktik):**

Die Spieler legen ihre 6 Karten offen vor sich aus, sichtbar für alle Spieler. Vom Stapel der übrigen Karten werden die 12 obersten neben dem Tunnel in einer Reihe offen ausgelegt. Die Pfeilkarte wird unter diese Reihe gelegt und gibt an, in welcher Richtung neue Karten während des Spiels aufgenommen werden. Wenn die Reihe der offenen Karten zu Ende ist, werden erneut 12 Karten vom Stapel offen ausgelegt (siehe Abbildung).

Das Spiel

Wer einem Piratenkapitän am ähnlichsten sieht, fängt an (nicht unbedingt von Vorteil). Es wird im Uhrzeigersinn weiter gespielt. Wer an der Reihe ist, muss mindestens 1 mal und darf höchstens 3 mal ziehen. 2 Zugversionen sind möglich:

Man spielt eine Karte aus und zieht einen seiner Piraten im Tunnel vorwärts
oder
man zieht einen seiner Piraten rückwärts und nimmt eine oder 2 neue Karten auf.

Diese beiden Versionen können in jeder beliebigen Kombination eingesetzt werden und man kann dabei die gleiche Figur 3 mal hintereinander oder aber bis zu 3 verschiedene Figuren ziehen.

Die beiden Zugversionen;

Eine Karte ausspielen und einen Piraten vorwärts ziehen:

Man wählt eine seiner Karten und legt sie offen auf dem Ablagestapel ab. Dann wählt man einen beliebigen Piraten der eigenen Farbe (außerhalb oder schon innerhalb des Tunnels) und zieht ihn bis auf das nächste unbesetzte Feld, auf dem das gleiche Zeichen abgebildet ist wie auf der gerade abgelegten Karte.

Alle anderen Zeichen werden übersprungen, ebenso alle einfach oder mehrfach besetzten Felder.

Beispiel: Wenn in der Abbildung Gelb an der Reihe wäre, könnte er - unter vielen anderen Möglichkeiten - eine Totenkopfkarte ausspielen und seinen Piraten von Feld 9 durch den ganzen Tunnel bis Feld 23 ziehen (wobei er die besetzten Totenkopffelder 12 und 17 überspringt).

Gibt es zwischen dem Piraten, der vorwärts gezogen werden soll, und dem Tunnelende kein Feld mehr mit dem auf der Karte abgebildeten Zeichen oder sind alle diese Felder besetzt, so rückt der Pirat direkt bis an das Tunnelende vor und geht an Bord der Schaluppe.

Einen Piraten rückwärts ziehen und eine oder zwei neue Karten aufnehmen:

Man wählt einen Piraten seiner Farbe und zieht ihn zum nächstgelegenen Feld zurück, das mit 1 oder 2 Piraten besetzt ist - egal, ob mit eigenen oder anderen. Dabei werden Felder, die mit 3 Piraten besetzt sind, übersprungen, genau so wie die unbesetzten Felder. (Mehr als 3 Figuren können nie auf einem Feld stehen). Zieht ein Spieler seinen Piraten auf ein Feld zurück, das mit 7 Figuren besetzt ist, darf er 1 neue Karte aufnehmen. Kann er seinen Piraten auf ein Feld zurückziehen, das mit 2 Figuren besetzt ist, bekommt er 2 neue Karten.

Beispiel: In der Abbildung könnte Rot - neben vielen anderen Möglichkeiten - seinen Piraten von Feld 8 auf Feld 6 zurück ziehen. Feld 6 ist doppelt besetzt, Rot darf also 2 neue Karten vorne von der Reihe aufnehmen.

Doch Achtung: Ein einfach besetztes Feld darf beim Zurückziehen nicht übersprungen werden, um ein mit 2 Piraten besetztes Feld zu erreichen, sondern der Pirat muss dann dort stehen bleiben und bekommt nur eine Karte, Man könnte ihn aber im nächsten Schritt weiter zu dem doppelt besetzten Feld ziehen.

Bei der Jamaika-Version werden die neuen Karten verdeckt vom Stapel auf die Hand genommen. Bei der Tortuga- Version nimmt man sie in Pfeilrichtung vorne von der Reihe der aufgedeckten Karten und legt sie offen zu seinen anderen. Wenn der Abnahmestapel zu Ende ist, werden die abgelegten Karten gemischt, umgedreht und so zum neuen Abnahmestapel.

Spielende

Wer zuerst alle seine 6 Piraten an Bord der Schaluppe gebracht hat, legt sofort ab und gewinnt damit das Spiel.

Beispiel einer Spielsituation

Die Abbildung zeigt ein Spiel in der Tortuga-Version in fortgeschrittenem Stadium. Blau ist an der Reihe und hat - wie immer bei Cartagena - für seine Züge zahlreiche Optionen. 3 davon, die Blau wählen könnte, sind hier beschrieben.

1. *Blau hat 4 Dolchkarten und könnte beschließen, 3 davon auszuspielen, um damit 3 seiner Piraten schnell nach vorne zu bringen. Mit der ersten Dolchkarte zieht er einen Piraten von außerhalb auf Feld 7; mit der zweiten dann seinen Piraten von Feld 6 auf Feld 15, wobei er das zuvor besetzte Feld 7 überspringt; und schließlich zieht er mit der dritten Karte seinen anderen Piraten von Feld 6 den ganzen Weg bis auf Feld 24.*

3 gleiche Karten zu spielen, um auf diese Weise 3 Piraten schnell vorwärts zu bringen, ist verlockend, aber meistens keine gute Wahl. Im vorliegenden Fall entsteht zwar keine unmittelbare Gefahr, weil die Mitspieler keine Dolchkarten besitzen, also scheint es sich für Blau auszuzahlen. Aber nur vorläufig, denn die 2. und 3. Karte in der Reihe sind Dolchkarten und wenn ein Mitspieler sie aufnimmt, haben dessen Piraten — durch die 3 von Blau besetzten Dolchfelder — freie Bahn, um noch viel weiter nach vorne zu kommen.

2. *Doch Blau könnte sich auch dafür entscheiden, seinen Kartenvorrat zu ergänzen. Anstatt Karten auszuspielen und Piraten vorwärts zu ziehen, könnte er 5 neue Karten bekommen, indem er seine Piraten zurück zieht. Zuerst seinen Piraten von Feld 17 zurück auf Feld 12. Feld 12 ist einfach besetzt, also darf er eine neue Karte nehmen. Dann kann er von Feld 18 auf Feld 17 ziehen, weil nur noch 2 rote Piraten dort stehen. Dafür bekommt er 2 Karten. Und der gleiche Pirat zieht noch von Feld 17 nach Feld 12, wo jetzt auch 2 Piraten warten und er bekommt 2 weitere Karten. So viele neue Karten auf einmal heißt, dass man sobald nicht mehr „nachtanken“ braucht. Andererseits liegen jetzt 3 von Blaus Piraten ziemlich weit zurück und laufen Gefahr, den Anschluss zu verlieren.*

3. *Doch vielleicht wäre diese Zugfolge taktisch noch klüger: Zuerst spielt Blau seine Flaschenkarte und eilt mit seinem Piraten von Feld 17 non-stop bis auf die Schaluppe - der Weg ist frei, weil alle dazwischen liegenden Flaschenfelder besetzt sind. Dann kann er seinen blauen Piraten von Feld 18 auf Feld 17 ziehen, weil nach Blaus erstem Zug dort nur noch 2 Piraten stehen. Dieser kleine Schritt zurück ist aus zwei Gründen positiv für Blau: er bekommt 2 neue Karten und er macht das Flaschenfeld frei, womit er die „freie Bahn“ für alle Mitspieler mit Flaschenkarten unterbricht. Und schließlich kann er noch eine Dolchkarte spielen und seinen letzten Piraten in den Tunnel auf Feld 7 führen.*