

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

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

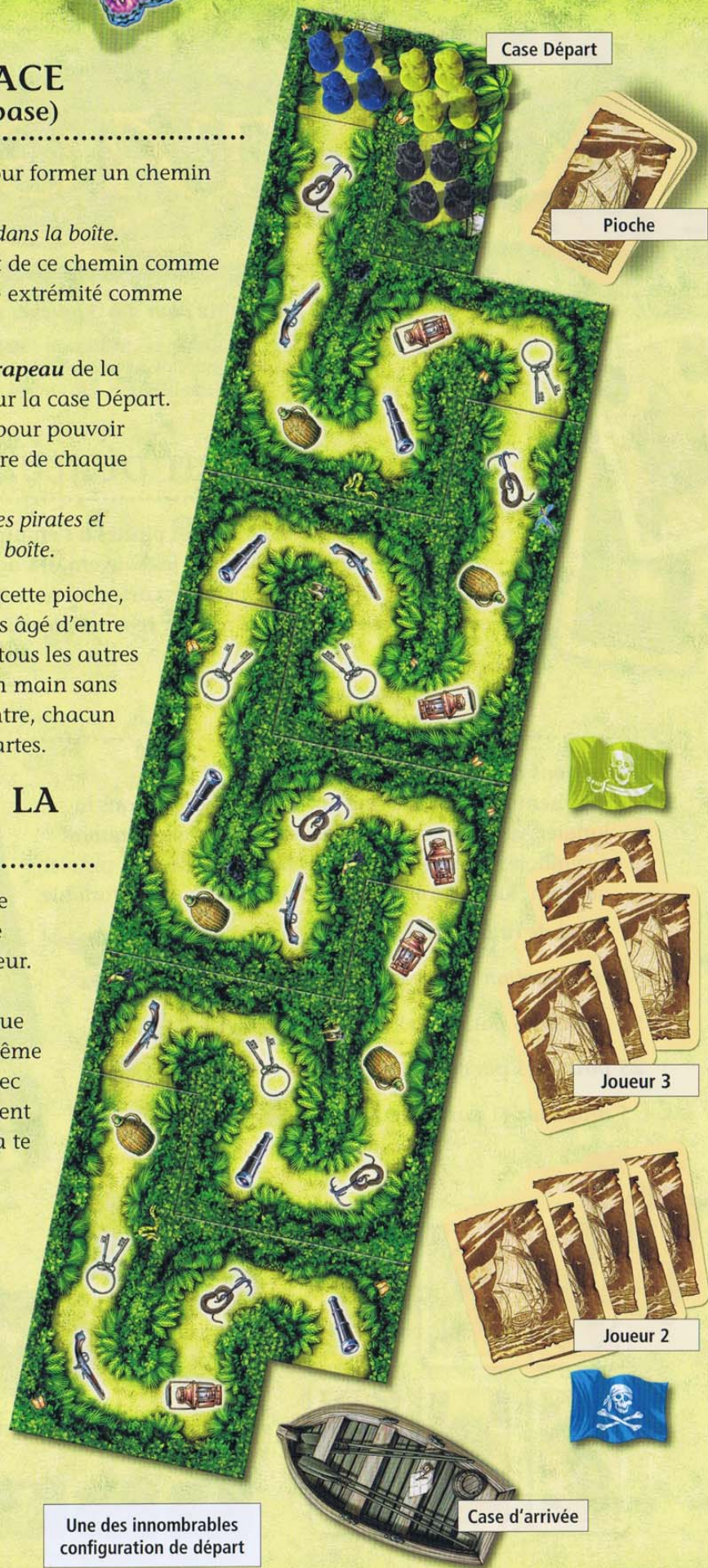
drapeaux

MISE EN PLACE (pour le jeu de base)

- Installez **5 des 6 sections**, **au choix**, pour former un chemin ininterrompu à travers la jungle.
La 6^e section n'est pas utilisée et remise dans la boîte.
Placez **le point de ralliement** au début de ce chemin comme case Départ et **l'embarcation** à l'autre extrémité comme case d'arrivée.
- Chaque joueur reçoit **4 pirates et le drapeau** de la couleur choisie. Placez vos 4 pirates sur la case Départ. Chacun garde le drapeau devant lui pour pouvoir identifier à tout moment le propriétaire de chaque couleur.
Le 5^e pirate de chaque joueur ainsi que les pirates et drapeaux non utilisés sont remis dans la boîte.
- Mélangez bien les **90 cartes** et placez cette pioche, face cachée, à côté du chemin. Le plus âgé d'entre vous commence. Il pioche 6 cartes et tous les autres joueurs 5. Tenez toujours vos cartes en main sans les montrer à vos adversaires. Par contre, chacun doit voir combien vous possédez de cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Quand vient ton tour, tu peux effectuer 2 actions avec *tes* pirates, dans l'ordre que tu veux ! Tu peux choisir deux fois la même action, soit avec le même pirate, soit avec deux pirates différents. Tu peux également renoncer à l'une des deux actions si cela te semble judicieux, mais pas aux deux !



Joueur 1

Une des innombrables configurations de départ



Case d'arrivée



Joueur 3



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.)

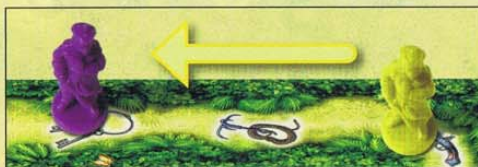
Attention ! S'il n'y a plus aucun symbole libre correspondant à la carte jouée, entre le pirate que tu veux déplacer et l'extrémité du chemin, le pirate est placé directement dans l'embarcation.

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

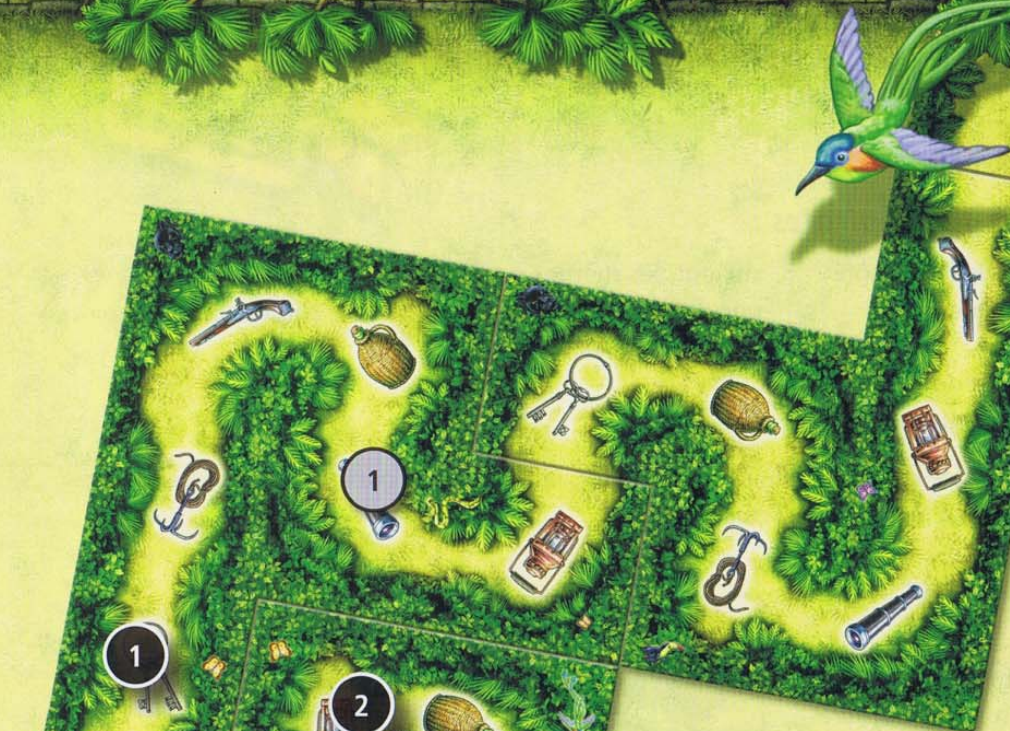
Dès qu'un joueur fait monter son dernier pirate dans l'embarcation, la partie s'arrête immédiatement. Il est déclaré vainqueur.

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.





Quelques exemples

(parmi les nombreuses possibilités d'action des joueurs) :

Si Noir jouait un « pistolet » ou une « lanterne » pour son pirate 1, il pourrait avancer jusqu'à l'embarcation car tous les pistolets et toutes les lanternes devant lui sont occupées.

S'il jouait une « longue-vue » pour son pirate 2, il l'avancerait jusqu'à la longue-vue libre de la dernière section.

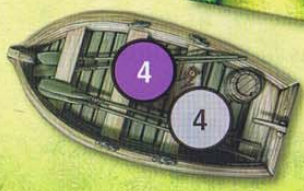
S'il reculait son pirate 3, il devrait s'arrêter sur la case du pirate violet 2 et piocher une carte.

Il n'aurait pas le droit de s'arrêter sur la case « lanterne » occupée par trois pirates, ni de décider de continuer à reculer jusqu'au « pistolet » occupée par deux pirates. À moins qu'il utilise sa seconde action pour reculer de nouveau son pirate 3 de la « longue-vue » jusqu'au « pistolet » ; là, il piocherait 2 nouvelles cartes.

Gris pourrait jouer une « lanterne » pour avancer son pirate 1 jusqu'à l'embarcation. En revanche, jouer un « pistolet » ne serait pas très judicieux de sa part, car il n'avancerait que de 2 cases.

Il pourrait également faire descendre son pirate 4 de l'embarcation et reculer jusqu'au grappin juste devant pour piocher 2 nouvelles cartes.

Etc, etc.



Préambule

Notre jeu tente de reproduire une évasion célèbre de 30 pirates de la supposée imprenable forteresse de Cartagena. Il paraît que peu après cette évasion retentissante, un jeu devint populaire chez les pirates des Caraïbes. Ce jeu possédait 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. C'est pour cette raison que notre jeu, lui aussi, propose ces variantes. 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. Tous les autres aspects du jeu sont identiques.

Le jeu en bref

Chaque joueur a un groupe de 6 pirates et essaie de les faire s'échapper 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 se termine.

Composition du jeu :

6 segments de plateau de jeu réversibles (graphique identique des deux cotés)
102 cartes avec des signes (17 de chaque sorte)
1 carte avec une flèche
1 petit plateau représentant un bateau
30 pions pirate (6 de chaque couleur)

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 face visible devant eux, de manière à ce que tous puissent les voir. Du reste du paquet sont extraites 12 cartes qui sont distribuées face visible pour former une rangée. La carte avec la flèche est placée sous la rangée et indique 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
- 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 le 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 mélangez 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 donnée dans la boîte 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.