

# CARTAGENA

Leo Colovini

**Počet hráčů: 2 – 5**

**Věk: od 8 let**

**Herní doba: 30 – 45 minut**

V roce 1672 se hrstce polapených pirátů podařilo uniknout z obávané pevnosti Cartagena. Staré pověsti vyprávějí, že zanedlouho poté se v karibských oblastech obývanými piráty objevila hra, která ztvárňuje tuto legendární událost. Tato hra si brzy získala velkou oblibu. Její kratší verze, která je založena spíše na „faktoru štěstí“ – jak uvádějí prameny – je prý velmi rozšířená na Jamajce, oproti tomu na ostrově Tortuga (bývalý pirátský ostrov v Karibiku; v překladu ze španělštiny znamená „želva“) si své příznivce zase získala ta verze hry, která upřednostňuje umění taktizování. Hru CARTAGENA, kterou máte nyní před sebou, lze hrát v obou verzích. Rozdíl je pouze v tom, jak se karty ve hře získají a vyloží. Tak si může každý vyzkoušet, zda nalezne větší potěšení v rychlém útěku, kde vše závisí na štěstí, nebo zda raději plánuje pečlivě promyšlený únik, kde může uplatnit svou předvídavost. Je samozřejmě možné aplikovat oba způsoby útěku z pevnosti, kdy si hráči volí svou strategii podle toho, na co mají právě náladu.

## O co ve hře jde?

Každý hráč je velitelem 6 pirátů jedné zvolené barvy a napomáhá jim k útěku zrádným úzkým tunelem, který spojuje pevnost s přístavem. Tam na uprchlíky čeká šalupa (lodní člun). Jen co se jednomu z hráčů povede dostat všech 6 svých pirátů na palubu šalupy, zvedá šalupa okamžitě kotvy – a tím je celá hra ukončena.

## Herní příslušenství

- 6 dílů hracího plánu s oboustranným potiskem. Na každé části plánu je úsek únikové podzemní chodby s různě uspořádanými 6 symboly: lebkou, třírohým kloboukem, dýkou, láhví, klíčem a pistolí.
- Šalupa (malý lodní člun).
- 103 karet. Na lícové straně karet je 6 různých symbolů (17 karet od každého symbolu). Na jedné kartě je pak vyobrazena šipka.
- 30 pirátů v 5 barvách (po 6 v jedné z 5 barev).
- Pravidla.

## Příprava

- 6 částí hracího plánu se sestaví dohromady tak, aby tím vznikl přímý tunel, v němž se nachází 36 značek (= políček). Tunel lze poskládat v mnoha různých kombinacích. Začátek a konec tunelu lze určit libovolně.
- Každý hráč obdrží 6 pirátů jedné barvy a rozestaví je u vchodu do tunelu. Ke druhému konci tunelu je přistavena šalupa.
- Karty se pečlivě zamíchají a rozdají pak po 6 každému hráči. Karta se šipkou se zatím odloží stranou (používá se pouze při Tortužské verzi)

Podle toho, kterou verzi hry hrajeme, se s kartami děje následující:

- **JAMAJSKÁ VERZE** (se zakrytými kartami - hraje se víc o štěstí): Hráči drží karty zakryté v ruce, tzn. nikdo nemůže znát karty svých spoluhráčů. Zbývající karty pak zůstanou na hromádce otočené lícovou stranou dolů a hromádka se položí vedle tunelu. Z této hromádky si hráči později přibírají nové karty. Vedle se pak vytváří odkládací hromádka, kam hráči své karty odkládají otočené lícovou stranou nahoru.
- **TORTUŽSKÁ VERZE** (s odkrytými kartami – hráči mohou více uplatnit umění taktiky): Hráči pokládají svých 6 karet odkrytě před sebe tak, aby byly pro ostatní dobře viditelné. Z hromádky zbylých karet se pak sejme 12 karet, které se vyloží do řady vedle tunelu lícovou stranou nahoru (odkryté). Karta se šipkou se pak položí pod tuto řadu, protože právě ona udává směr, kterým se budou v průběhu hry karty odebírány. Když je všech 12 karet odebráno, sejme se z hromádky dalších 12 nových karet a vyloží se stejným způsobem (viz. barevný náhled průběhu Tortužské verze hry).

## Hra

Hru začíná ten z hráčů, který se nejvíc podobá pirátovi (pozor – ne vždy je to výhoda). Hraje se po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, může táhnout jednou, dvakrát nebo třikrát. Je také možné tah vynechat.

Hráči mohou táhnout dvěma různými způsoby:

**Hráč vynese kartu a táhne se svým pirátem tunelem dopředu**  
nebo

**hráč táhne se svým pirátem dozadu a přibírá si jednu nebo dvě karty.**

Obě verze tahů se mohou libovolně kombinovat a hráč pak může táhnout se stejnou figurkou 3x po sobě, nebo může taky táhnout se 3 různými figurkami.

## NÁZORNÁ UKÁZKOU OBOU TAHŮ

### Hráč vynese kartu a táhne se svým pirátem dopředu:

Hráč si vybere jednu ze svých karet a položí ji odkrytou na odkládací hromádku. Pak si vybere libovolného piráta své barvy (stojícího vně nebo už uvnitř tunelu) a táhne jím na další neobsazené políčko, které obsahuje stejný symbol, jaký byl na odehrané kartě, kterou právě položil na odkládací hromádku. Všechna ostatní políčka s jinými symboly se při tomto tahu přeskakují, stejně jako políčka se stejným symbolem, avšak již obsazená.

**Příklad:** (viz. barevný náhled) Kdyby byl na obrázku na řadě hráč se žlutou barvou, mohl by pak tento hráč vynést kartu s lebkou a táhnout se svým pirátem z políčka 9 přes celý tunel až na políčko 23 (přičemž by přeskočil políčka 12 a 17 s lebkou, která jsou již obsazená)

Pokud se mezi pirátem, s nímž má hráč táhnout, a koncem tunelu nenachází již žádné políčko se symbolem vyobrazeným na odložené kartě nebo jsou všechna políčka s těmito symboly již obsazená, postupuje pirát až na konec tunelu a vstupuje na palubu šalupy.

### Hráč táhne se svým pirátem dozadu a přibírá si jednu nebo dvě nové karty:

Hráč si vybere jednoho piráta své barvy – může to být i ten, který již stojí v lodi – a táhne s ním dozadu k nejbližšímu políčku, které je obsazeno 1 nebo 2 piráty (není podstatné, zda se jedná o vlastní nebo cizí piráty). Při pohybu zpět se přeskočí všechna dosud nikým neobsazená políčka a také políčka, která jsou obsazená 3 piráty (na žádném políčku nemohou stát více než 3 figurky). Pokud se hráč vrací se svým pirátem na políčko obsazené jednou figurkou, smí si přibrat 1 novou kartu. Pokud se vrací na políčko obsazené 2 figurkami, dostává 2 nové karty.

**Příklad:** Hráč s červenou barvou by se na barevném náhledu mohl například vrátit z políčka 8 na políčko 6. Políčko 6 je obsazeno 2 figurkami, takže si hráč smí přibrat 2 nové karty.

**Pozor:** Pokud se chce hráč se svým pirátem při tažení směrem dozadu dostat na políčko obsazené 2 figurkami, nemůže přitom přeskočit políčko obsazené 1 figurkou, ale musí na něm zůstat a přibrat si pouze 1 kartu. Vytáhnout svého piráta z tunelu již bohužel není možné.

V Jamaiské verzi si hráči berou karty z balíčku karet. V Tortužské verzi si hráči karty přibírají ze začátku řady odkrytých karet ve směru, který udává karta se šipkou, a pokládají je odkryté ke svým kartám. Pokud se balíček karet dobře, tj. nejsou žádné karty, které by si hráči mohli přibírat, zamíchají se odložené karty, otočí se a vytvoří tak nový balíček, ze kterého si pak hráči mohou karty dále přibírat.

### Konec hry

Hráč, který jako první dostane všech 6 svých pirátů na palubu šalupy, okamžitě odkládá karty a vyhrává tak hru.

### Příklad jedné herní situace

Na barevném náhledu je znázorněna herní situace z Tortužské verze v již poměrně pokročilé fázi. Předpokládejme, že na řadě je hráč s modrou barvou a má několik možností. Předkládáme Vám zde názornou ukázkou tří různých tahů, které si tento hráč může zvolit:

1. Hráč s modrou barvou má 4 karty s dýkami a může se rozhodnout, že 3 z nich vynese, takže bude moci 3 ze svých pirátů posunout poměrně rychle dopředu. Jeho první karta s dýkou mu umožní táhnout se svým pirátem, který ještě stojí mimo tunel, na políčko 7; druhá karta s dýkou pak posouvá jednoho jeho piráta z políčka 6 na políčko 15, přičemž může přeskočit dříve obsazené políčko 7; třetí karta mu pak umožní táhnout s druhým svým pirátem z políčka 6 až na políčko 24. Je velmi lákavé hrát se 3 stejnými kartami, které hráči umožní dostat své piráty poměrně rychlým způsobem dopředu. Většinou to však nebývá ta nejlepší volba. Ve výše popsaných tazích sice hráči nehrozí žádné bezprostřední nebezpečí, protože ostatní hráči nemají karty s dýkami, takže to vypadá, že se tento způsob hry hráči vyplatí. Je to však poněkud krátkozraké řešení, protože 2. a 3. karta v dobírací řadě obsahuje symbol dýky, a když si je některý z hráčů přibere, mají pak jeho piráti ke svému postupu volnou cestu díky tomu, že hráč s modrou barvou obsadil políčka se značkou dýky.
2. Hráč s modrou barvou si ale také může vybrat postup, kdy se rozhodne doplnit svůj karetní arzenál. Místo aby vynášel karty a táhl se svými piráty dopředu, mohl by dostat 5 nových karet a to tak, že táhne se svými piráty dozadu. Nejdříve se vrátí s jedním pirátem z políčka 17 na políčko 12. Políčko 12 je obsazené 1 figurkou, takže si přibírá 1 kartu. Pak může táhnout z políčka 18 na políčko 17, protože je obsazeno 2 červenými piráty. Za to dostane 2 karty. Tím stejným pirátem pak táhne ještě z políčka 17 na políčko 12, kde čekají další 2 piráti a dostane další 2 karty. Získá-li tolik nových karet najednou, znamená to pro něj, že teď nebude muset delší dobu doplňovat svou zásobu karet. Na druhé straně se ale takto vystavil nebezpečí, že 3 jeho modří piráti zůstávají teď poměrně pozadu a hrozí jim, že ztratí s ostatními spojení a nepodaří se jim tak dostat včas na palubu lodi.
3. Třetí prezentovaný způsob se zdá být tím nejvýhodnějším a z taktického hlediska nejchytřejším: hráč s modrou barvou použije nejdříve svou kartu s lahví a spěchá se svým pirátem z políčka 17 nonstop až na palubu šalupy – cesta je volná, protože všechna políčka s lahví, která jej dělí od lodi, jsou obsazená, takže je může přeskočit. Pak může táhnout se svým modrým pirátem z políčka 18 na políčko 17. Po jeho prvním tahu tam totiž stojí ještě 2 piráti. Tento malý krok zpět je pro hráče s modrou barvou prospěšný ze dvou důvodů: dostane 2 nové karty a uvolní tak políčko s lahví, čímž zatarasí volnou cestu svým spoluhráčům, kteří vlastní karty s lahví. A nakonec může ještě použít svou kartu s dýkou a dostat tak svého posledního piráta do tunelu na políčko 7.

