F

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 Nowatzyk
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.

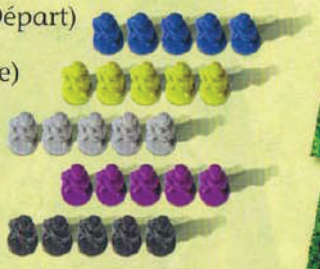
1 point de ralliement (= la case Départ)

1 embarcation (= la case d'arrivée)

90 cartes (15 par symbole)

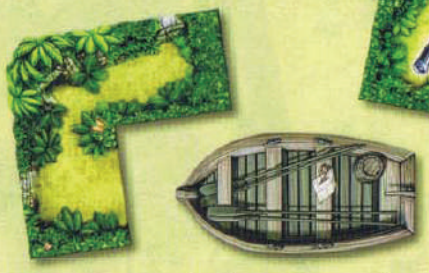
25 pirates (5 par couleur)

5 drapeaux (1 par couleur)



pirates

cartes



point de ralliement

embarcation

sections de plateau de jeu

drapeaux

Ravensburger

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 6e 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 5e 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 jouer 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 !

Une des innombrables configuration de départ

Case Départ

Pioche

Joueur 3

Joueur 2

Case d'arrivée

Les deux actions possibles sont les suivantes :

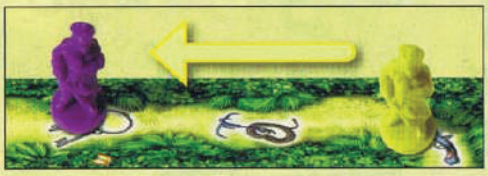
Jouer une carte et avancer un de ses pirates :

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.*

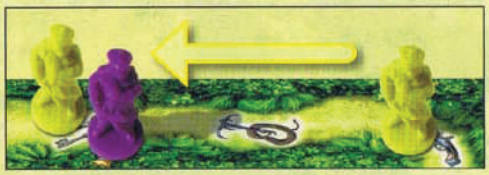
Reculer un de ses pirates et piocher 1 ou 2 cartes :

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 est interdit de sauter volontairement une case occupée par 1 ou 2 pirates.*
- *Il n'est pas permis de reculer jusqu'au point de ralliement !*
- *Lorsque la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.*
- *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 !*

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.
- Chaque joueur utilise les ***5 pirates*** de sa couleur.
- 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).